

Korg D32XD/D16XD

Руководство пользователя

Цифровая записывающая студия

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

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

© ® A&T Trade, Inc.

Гарантийное обслуживание

По всем вопросам, связанным с ремонтом или сервисным обслуживанием цифровой записывающей студии D32XD/D16XD, обращайтесь к представителям фирмы Korg — компании A&T Trade. Телефон для справок (095) 242-5325.



D16XD



D32XD

 TouchView
Graphical User Interface

 REMS

 CD-RW

 24bit/96kHz

KORG

Правила безопасности

- Прежде чем приступить к эксплуатации прибора, внимательно изучите пользовательское руководство.
- Выполняйте все инструкции, изложенные в руководстве.
- Не располагайте прибор вблизи воды.
- Не ставьте на прибор или не располагайте рядом с ним емкости с жидкостью.
- При загрязнении прибора протирайте его чистой сухой материей.
- При установке прибора убедитесь в наличии достаточной вентиляции.
- Не устанавливайте прибор вблизи источников тепла, таких как радиаторы, батареи и т. д.
- В целях безопасности прибор может быть укомплектован полярной розеткой (один контакт шире другого). Если эта вилка не вставляется в имеющуюся розетку, замените последнюю (а не наоборот). При необходимости обратитесь за помощью к квалифицированному электрику.
- Предохраняйте сетевой шнур от скручиваний или повреждений другого рода, особенно вблизи вилки или прибора.
- Производите установку оборудования согласно требованиям производителя.
- Отключайте прибор от сети во время грозы или при длительных перерывах в эксплуатации.
- Пользуйтесь услугами только квалифицированного персонала в случаях повреждения сетевого шнура, повреждения прибора вследствие падения, нарушения нормальной работы прибора, повреждения корпуса прибора, попадания прибора под дождь, попадания жидкости или посторонних предметов внутрь прибора.
- Не устанавливайте прибор на значительном удалении от розетки.
- Не устанавливайте прибор в ограниченном пространстве.
- Устанавливайте прибор на специальные стойки, поставляемые производителем.

Во избежание взрыва электролита, следите за правильной полярностью подключения батареи. Используйте батареи только аналогичного типа.

Электромагнитное излучение

Оборудование прошло тестовые испытания и соответствует требованиям, накладываемым на цифровые приборы класса “В” согласно части 15 FCC Rules. Эти ограничения разработаны для обеспечения надежной защиты от интерференции при стационарных инсталляциях. Прибор генерирует, использует и способен излучать электромагнитные волны и, если установлен и эксплуатируется без соблюдения приведенных рекомендаций, может вызвать помехи в работе радио систем. Полной гарантии, что в отдельных инсталляциях прибор не будет генерировать радиочастотные помехи, нет. Если он влияет на работу радио или телевизионных систем (это проверяется включением и отключением прибора), то рекомендуется предпринять следующие меры:

- Переориентируйте или расположите в другом месте принимающую антенну.
- Разнесите на возможно большее расстояние прибор и приемник.
- Включите прибор в розетку, которая находится в другом контуре нежели розетка приемника.
- Проконсультируйтесь с дилером или квалифицированным телевизионным мастером.

Внесение в схему прибора несанкционированных изменений и модификаций может привести к потере права эксплуатации соответствующего оборудования.

Декларация соответствия европейским стандартам CE

Маркировка CE на приборах компании Korg, работающих от сети и выпущенных до 31 декабря 1996 года означает, что они удовлетворяют требованиям стандартов EMC Directive (89/336/ЕЕС) и CE mark Directive (93/68/ЕЕС). Приборы с этой маркировкой, выпущенные после 1 января 1997 года, кроме перечисленных стандартов удовлетворяют еще и требованиям стандарта Low Voltage Directive (73/23/ЕЕС).

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

Относительно встроенного хард-диска

Не подвергайте данный прибор физическим воздействиям и перемещениям, особенно при включенном питании. Это может привести к полной или частичной потере данных на диске, а также к выходу хард-диска из строя.

При перемещении данного прибора в другие температурные условия, на диске возможна конденсация влаги. В таком случае, во избежание повреждений, не включайте устройство в течение нескольких часов.

Не производите включение/отключение питания через малые промежутки времени. Это может повредить D32XD/D16XD.

Данный прибор готов для доступа к хард-диск сразу же после включения питания.

Никогда не отключайте питание при светящемся или мигающем индикаторе доступа к диску. Это может привести к полной или частичной потере данных на диске, а также к выходу хард-диска из строя.

Повреждение хард-диска в результате неправильного обращения, сбоя в сети или преднамеренного некорректного включения/отключения питания не может являться основанием для проведения гарантийного ремонта.

Корректность данных

Сбои в работе могут привести к потере хранящейся в памяти прибора информации. Поэтому настоятельно рекомендуется создавать резервные копии данных на CD или других внешних носителях. Компания Korg не отвечает за ущерб, который может возникнуть вследствие потери данных. Кроме того, вся ответственность за нарушение авторских прав при копировании цифровых данных с CD целиком возлагается на пользователя.

Лазерное излучение

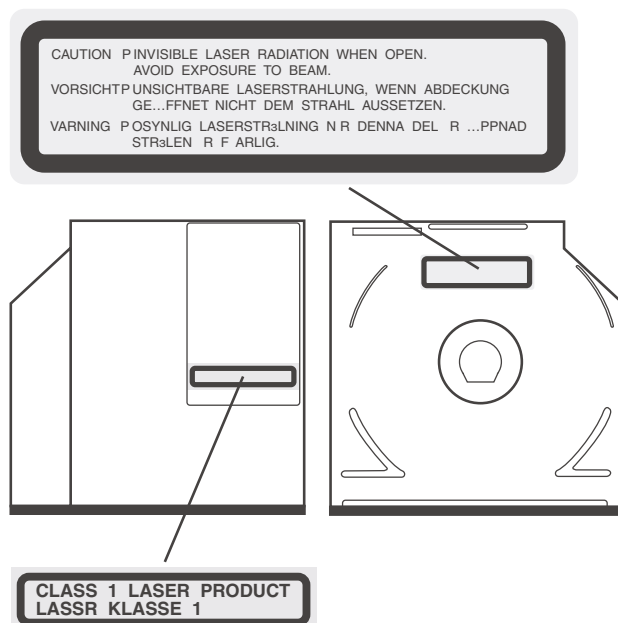
Данный прибор разработан и произведен согласно требованиям FDA “часть 21. CFR. глава 1, параграф J. based on the radiation Control for Health and Safety Act of 1968” и имеет классификацию лазерного устройства класса 1. В процессе работы отсутствует опасное невидимое лазерное излучение во вне прибора, поскольку излучатель находится в защитном кожухе.

Использование прибора в несоответствии с указанными условиями может привести к нежелательному лазерному излучению.

Оптическая система

Тип:	PU-W216
Производитель:	TEAC CORPORATION
Выходная мощность:	2 мВт (воспроизведение) 45 мВт (запись)
Длина волны:	777-787 нм

**Названия компаний, продукции, форматов и т.д. являются торговыми марками соответствующих собственников.*



Важное замечание

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

Правила эксплуатации устройства CD-R/RW

- Используйте устройство только в горизонтальном положении.
- Не используйте устройство в условиях экстремальных температур.
- Не используйте устройство в условиях повышенной влажности.
- Не используйте устройство в условиях повышенной запыленности или задымленности.
- Не подвергайте устройство сильным физическим воздействиям, особенно в процессе работы.
- Обычно, устройство использует программный выброс диска. Хотя лоток CD может быть открыт нажатием на кнопку выброса, возможно его открытие введением узкого предмета в специальное отверстие аварийного выброса.
- Не храните устройство в условиях повышенных температур или влажности.
- Не прикасайтесь к линзе считывающего устройства.
- Не используйте ширпотребные препараты для очистки линзы.
- Перед транспортировкой устройства удаляйте из него диск.
- Не оставляйте устройство с открытым лотком.

Правила эксплуатации дисков CD-R/RW

Нарушение данных условий может привести к проблемам записи/хранения данных или повреждениям привода.

- Не подвергайте диски воздействию прямых солнечных лучей, а также повышенных температур или влажности.
- Не прикасайтесь к поверхности диска. Держите диск за края.
- Удаляйте пыль и грязь с поверхности диска воздушным потоком или специальным раствором.
- Не прикрепляйте ярлыки к диску и не подписывайте его в неподходящих местах.
- Не используйте химические растворители для очистки диска.
- Не сгибайте и не роняйте диск.

Компания Korg не несет никакой ответственности за любые убытки (прямые или косвенные, за счет действий пользователя или третьих лиц), полученные в результате потери или повреждения данных, записанных на дисках CD-R или CD-RW.

Используемые обозначения

Различия между моделями D32XD и D16XD

Все обозначения, помеченные [*], относятся к D16XD. Во всех остальных случаях, они относятся к D32XD.

Переключатели и вращающиеся регуляторы

Термины, обозначенные большими буквами, относятся к физическим органам управления, расположенным на панели прибора.

Параметры экрана дисплея

В данном руководстве, термины, заключенные в кавычки "...", относятся к объектам на дисплее. Однако, также используются обозначения сенсоров, типа Yes и CH. В большинстве операций возможно использование кнопок курсора для выбора параметра и нажатие кнопки ENTER для его выбора. Большинство примеров в руководстве используют сенсорный графический интерфейс.

Шаги процедуры

Шаги процедуры обозначаются цифрой и круглой скобкой: 1) 2) 3)...

Примеры экранов дисплея

В данном руководстве используются примеры экранов дисплея. Приводимые на них значения параметров функциональной нагрузки не несут, и используются исключительно в целях повышения наглядности. Поэтому они могут не совпадать с теми, которые появляются на экране конкретного D32XD/D16XD.

Если не отмечено обратное, рисунки D32XD/ D16XD соответствуют установленной опции 8-канальных аналоговых аудиовходов (AIB-8).

Содержание

Введение	12
Комплект поставки.	12
Подготовка к работе	12
Включение/отключение питания.	12
Сенсорный дисплей	13
Установка календаря	13
Коммутация	13
Характеристики	14
Общий вид устройства	16
Верхняя панель	16
Лицевая панель	20
Тыльная панель	21
Объекты на экране дисплея и их функции	22
Основные операции.	24
Выбор режима. Выбор страницы меню. Выбор параметра и осуществление установки. Примеры работы.	
Начало работы	26
Подготовка к работе	26
Коммутация	26
Включение D32XD/D16XD	26
Воспроизведение демонстрации	26
Запись.	27
Создание новой песни	27
Переименование песни	27
Подключение входных устройств ко входам микшера.	28
Подключение к разъемам INPUT. Назначение аудиовхода на канал микшера.	
Эффекты и эквалайзер (EQ).	28
Обработка входного сигнала эффектами. Обработка входного сигнала эквалайзером.	
Запись	31
Подготовка к записи. Начало записи.	
Воспроизведение.	31
Наложение	32
Запись	32
Подготовка к записи. Начало записи.	
Воспроизведение.	32
Микширование и мастеринг	32
Эффекты и эквализация каналов	33
Введение разрыв-эффектов в каналы/дорожки. Эквализация каналов/дорожек. Установка панорамы. Использование посылов для обработки мастер-эффектами каналов/дорожек. Выбор мастер-эффекта. Установка уровня посылы мастер-эффекта 1 для каждой дорожки. Настройка мастер-эффекта.	

Эффекты и эквализация всей песни	35
Установка уровня. Использование общего эффекта. Использование мастер-эквалайзера.	
Запись мастер-трека	36
Создание аудио CD.	36
Сохранение песни	36
ОСНОВЫ РАБОТЫ.	37
Песни	37
Создание новой песни	37
Переименование песни	37
Выбор песни	38
Выбор из списка песен. Выбор с другого привода.	
Временная позиция	38
Переключение дисплея счетчика	38
Смена текущей временной позиции.	39
Использование счетчика. Использование кнопок FF и REW. Использование локаторов. Использование меток.	
Использование скраббинга для оптимизации позиции	41
Использование функции Scrub. Определение нулевой точки.	
Редакция песни	41
Основная процедура редакции песни. Копирование песни. Перемещение песни. Удаление песни. Защита песни. Сохранение песни.	
Микшер	43
Назначение аудиосигналов на каналы микшера	43
Аналоговые входы. Цифровой вход. Входы субмикшера.	
Аналоговые компрессоры	47
Поддержание максимального уровня гитары. Сохранение программы компрессии. Вызов программы компрессии.	
Выходы микшера	48
Установки микшера	48
Регулировка уровней. Регулировка панорамы.	
Эквализация (EQ)	49
Канальные эквалайзеры. Мастер-эквалайзер. Библиотека EQ.	
Объединение в пары	51
Установки групп (D32XD).	51
Группы фейдеров. Группы CH ON.	
Мониторинг	52
Регулировка уровня Cue	52
Установки соло	52
Солирование одного канала. Солирование нескольких каналов. Отмена соло. Подача сигнала Solo на мастер-шину.	
Мьютирование каналов	53
Запись/вызов сцен	53
Запись сцены. Вызов сцены. Переименование сцены. Удаление сцены. Редакция и перезапись сцены. Фильтр сцены. Использование MIDI для управления сценами.	

Автоматизация	55
Автоматизация сцен. Автоматизация событий (D32XD).	
Эффекты	58
Типы и размер эффектов	58
Распределение мощности DSP между эффектами.	58
Использование разрыв-эффектов	59
Использование мастер-эффектов	60
Использование общего эффекта	61
Редакция эффектов.	61
Редакция параметров эффекта. Сохранение программы эффекта.	
Управление эффектом с внешнего устройства	62
Использование внешних эффектов	62
Ритм.	63
Выбор и воспроизведение ритма	63
Запись исполнения под метроном	63
Запись ритма	63
Установка темпа	64
Ручной темп. Карта темпа. Дорожка темпа.	
Рекордер	67
Запись	67
Основная процедура записи. Запись на виртуальную дорожку. Запись с наложением. Запись с запуском. Запись с врезкой (Punch-in/out). Запись в цикле. Создание мастер-трека.	
Воспроизведение	71
Обычное воспроизведение. Воспроизведение в цикле. Воспроизведение CD-проекта.	
Редакция дорожек	72
Процедура редакции дорожки. Копирование данных дорожки. Вставка промежутка. Стирание данных из дорожки. Удаление данных дорожки. Обмен данных дорожки. Реверс данных дорожки. Оптимизация данных дорожки. Временные растяжение/сжатие дорожки. Копирование всей дорожки/Копирование на виртуальную дорожку. Обмен данными двух дорожек. Фейдинги. Увеличение уровня.	
Наименование дорожки	80
CD	80
Track At Once.	80
Disc At Once	81
Album CD Project. “Живая” запись на CD.	
Работа с данными	84
Архивирование и восстановление	84
Архивирование. Восстановление.	
Аудиофайлы	86
Импорт WAV-файла. Экспорт WAV-файла.	
Совместимость данных между устройствами D-серии	88
Диск	89
Разделение хард-диска на диски песен (партиции).	89

Переименование диска песен	90
Проверка хард-диска	90
Форматирование диска	90
Обмен данными с компьютером	91
Стирание диска CD-RW	91
Загрузка системы	91
Оптимизация дискового пространства	91
PC-диск	92
USB	93
Обмен данными с компьютером	93
Пользователи Windows (Windows Me/2000 и старше). Пользователи Macintosh (Mac OS9.0.4 и старше).	
MIDI	94
MIDI-коммутация	94
MIDI-сообщения устройства D32XD/D16XD	94
Использование MIDI	94
Управление D32XD/D16XD от MIDI-секвенсера. Синхронизация двух устройств D32XD/D16XD. Использование MIDI для управления микшером.	
Обновление системы	95
Загрузка программного файла	95
Обновление системы	96
Калибровка сенсорного дисплея	96
Обзор прибора	97
Счетчик	97
Дисплей счетчика. Time Disp Type.	
Переименование	97
1. Измеритель	98
2. Канал	99
Ch View	99
Channel Routing View	99
3. Микшер	100
3а. INPUT/OUTPUT/CH ASSIGN	100
3а-1. Channel Assign	100
3а-2. Sub Mixer 1-8	101
3а-3. Sub Mixer 9-16	102
3а-4. Sub Mixer 17-24	102
3а-5. ADAT Out Assign	102
3б. PAIR/GROUP [*PAIR]	103
3б-1. Channel Pair	103
3б-2. Fader Group	103
3б-3. Channel On Group	104
3с. FADER/PAN/AUTOMATION	104

3c-1. Fader Pan	104
3c-2. Automation	104
3c-3. Event List	105
3c-4. Edit Scene	106
3c-5. Scene Filter	108
3c-6. Mixer View	108
3c-1. Fader Pan	108
3c-2. Edit Scene	109
3c-3. Scene Filter	110
3c-4. Mixer View	111
3d. EQ/PHASE/REC [*EQ/ATT/PHASE]	111
3d-1. EQ/ATT	111
3d-2. EQ Library	112
3d-3. Phase	113
3d-4. Master EQ	113
3d-5. Rec Send	114
3e. SEND (EFF/AUX [*/REC])	114
3e-1. Effect 1 Send	114
3e-2. Effect 2 Send	114
3e-3. Aux1 Send	115
3e-4. Aux2 Send	115
3e-5. Aux3 Send	115
3e-6. Aux4 Send	115
3e-5. Rec Send	115
3f. SOLO/MONITOR	116
3f-1. Solo	116
3f-2. Monitor	116
3f-3. Cue Level	117
3g. ANALOG COMP	117
3g-1. Analog Compressor 1-8	117
3g-2. Analog Compressor 9-16	119
4. ЭФФЕКТ	119
4-1. Routing A	119
4-2. Routing B	121
4-3. Insert EFF	123
4-4. Master EFF1	124
4-5. Master EFF2	125
4-6. Final EFF	125
4-1. Effect Routing	125
4-2. Insert EFF	126
4-3. Master EFF1	126
4-4. Master EFF2	126
4-5. Final EFF	126

5. CD	126
CD PLAYER	127
CD WRITER	127
5-2. CD Utility	129
6. Система	130
6-1. Control	130
6-2. Disk Utility	132
6-3. Edit PC File	134
6-4. Backup	134
6-5. Restore	135
6-6. Word Clock	136
7. MIDI/Синхронизация	137
7-1. MIDI/ММС	137
8. Темп	138
8-1. SetUp	138
8-2. Tempo Map	139
8-3. Tempo Track	140
9. Песня	141
9-1. Select Song	141
9-2. Edit Song	142
10. Дорожка	143
10-1. Virtual Track 1-32 [*1-16]	143
10-2. Master Track	144
10-3. Edit Track	144
10-4. Import File	152
10-5. Export File	153
11. UNDO	153
12. Сохранение	154
13. Сцена	154
14. Метка	154
15. SCRUB	155
16. Локаторы	156
17. ENTER	157
18. MARK JUMP	157
19. REC/PLAY MODE	157
20. Кнопки транспорта	159
Параметры эффектов	160
Список алгоритмов	160
Стерео	160
Моно	161

Список программ эффектов	161
Сtereo	161
Моно	163
Алгоритмы эффектов	165
Сtereo	165
Категория: Reverb&Delay	166
Категория: Modulation	170
Категория: Dynamics&Filter Dynamics	172
Категория: Special Effect	174
Моно	176
Категория: Reverb&Delay	177
Категория: Modulation	178
Категория: Dynamics&Filter Dynamics	179
Категория: Special Effect	180
Категория: Multi Effect	181
Приложения	183
Неисправности	183
Питание и дисплей. Отсутствует звук. Не производится запись. Уровень воспроизведения мал по сравнению с уровнем во время записи. Чрезмерный шум или искажения входного или записанного сигнала. Не подключаются эффекты. Ритм. Не функционируют регулировки. MIDI. CD-R/RW. Аудиофайлы. USB. ADAT.	
Сообщения	188
Информация о дисках и файлах.	191
Диски.	191
CD-R/RW. PC-диск.	
Аудио CD и файлы.	193
Аудио CD. Файлы.	
Установка опций.	196
Техника безопасности	196
Установка опций A1B-8 и ACB-8	197
Установка опции D1B-8	198
Установка батареи календаря.	199
Проверка правильности установки	201
Технические характеристики	202
Основная секция. Общие. Входы/выходы. Аксессуары. Опции.	
Списки	207
Список ритмических паттернов	207
Список программ компрессии	208
Список программ эквализации	208
Список имен.	208
Блок-схемы	209
Таблица MIDI-сообщений	211

Введение

Благодарим за приобретение цифровой записывающей студии D32XD/D16XD. Для максимальной реализации потенциала D32XD/D16XD внимательно прочитайте данное руководство.

Комплект поставки

- Руководство пользователя
- Сетевой шнур

Подготовка к работе

Включение/отключение питания

D32XD/D16XD является прецизионным инструментом, оборудованным хард-дискон и приводом CD-R/RW. При включении/отключении питания используйте следующую процедуру.

Перед включением питания убедитесь в надежности подключения сетевого шнура к D32XD/D16XD и розетке.

Включение питания

- 1) Поместите регулятор MONITOR LEVEL в положение “-∞”. Затем установите уровни внешних устройств в минимальные положения.
- 2) Включите питание внешних источников сигналов (синтезаторов и т. д.).
- 3) Включите выключатель POWER ON на тыльной панели D32XD/D16XD. Загорится светодиод STANDBY. D32XD/D16XD перейдет в режим ожидания.
- 4) Нажмите кнопку ON на D32XD/D16XD для включения его питания.

Экран дисплея отобразит стартовое сообщение, и прибор перейдет на страницу меню “SelectSong”. При этом активизируется песня, с которой велась работа перед последним отключением питания.

- 5) Включите питание внешних устройств, принимающих сигналы с D32XD/D16XD, типа системы мониторинга.

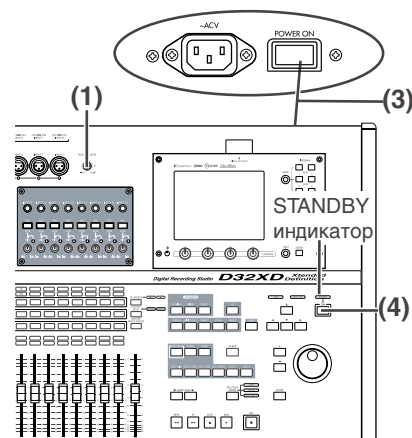
Случайное отключение питания при работе D32XD/D16XD может повредить прибор или данные хард-диска.

Отключение питания

- 1) Поместите регулятор MONITOR LEVEL в положение “-∞”.
- 2) Отключите питание внешних устройств, принимающих сигналы с D32XD/D16XD, типа системы мониторинга.
- 3) Нажмите и удерживайте (2–3 секунды) кнопку ON на D32XD/D16XD для отключения его питания. При этом отображается запрос на отключение, нажмите сенсор Yes. В противном случае, нажмите сенсор No.
- 4) Полностью обесточьте D32XD/D16XD отключением выключателя POWER ON.
- 5) Отключите питание внешних источников сигналов (синтезаторов и т. д.).

Никогда не отключайте выключатель питания и не отсоединяйте сетевой шнур до окончания операции отключения. Это может привести к потере данных и повреждению хард-диска.

Записанные аудиоданные, установки эффектов и микшера сохраняются автоматически при отключении питания. При длительных перерывах в работе отключайте выключатель питания на тыльной панели D32XD/D16XD.



Стартовый экран при установленных опциях AIB-8, ACB-8 и DIB-8 (D32XD)



Сенсорный дисплей

В приборе предусмотрены регулировки угла наклона и контраста дисплея. Если не удастся добиться нужной читабельности, произведите калибровку дисплея.

При поставке с завода, D32XD/D16XD выдает звуковой сигнал при выборе любого параметра или выполнении операции на экране. Для его отключения нажмите кнопку SYSTEM и на странице меню “Control” отключите установку “Beep”.

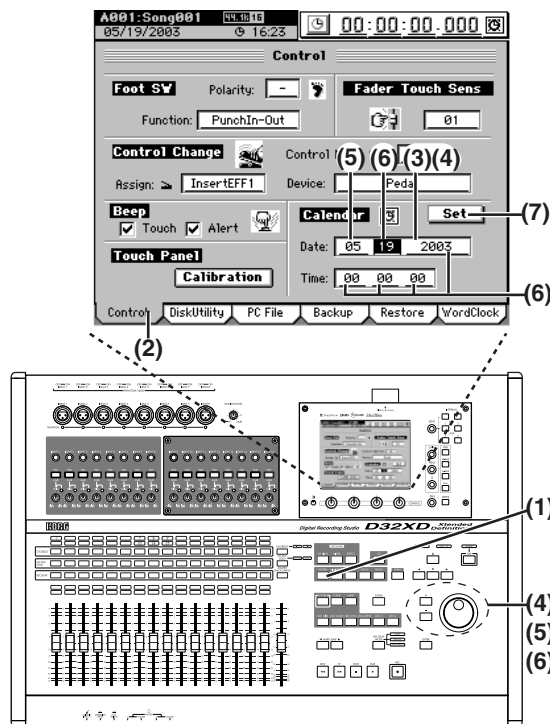
Установка календаря

При сохранении песни, дата и время создания файла определяется встроенным календарем. Перед первым использованием D32XD/D16XD, после смены батареи календаря или при необходимости смены даты и времени выполните следующую процедуру.

При продаже D32XD/D16XD, календарь не установлен.

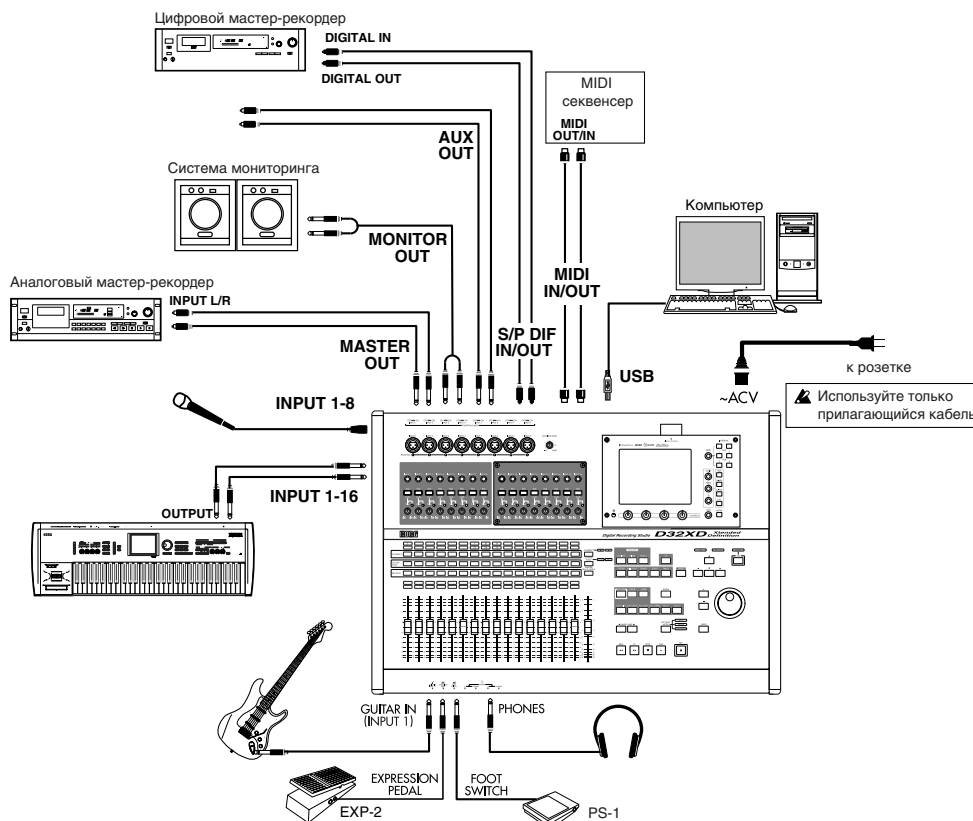
- 1) Нажмите кнопку SYSTEM.
- 2) Нажмите меню “Control”.
- 3) Нажмите поле года для его свечения.
- 4) Колесом или кнопками +/- установите год.
- 5) Нажмите поле месяца для его свечения и повторите установку.
- 6) Аналогично установите день, час (в 24-часовом формате), минуты и секунды.
- 7) Нажмите сенсор Set для завершения установки.

Внутренний календарь продолжает функционировать даже при отключении питания D32XD/D16XD. Это позволяет производить установку только один раз, кроме оговоренных выше случаев.



Коммутация

На рисунке приведен пример базовой коммутации D32XD/D16XD.



Особенности цифровой коммутации

При несовпадении любой из установок синхронизации D32XD/D16XD с параметрами подключенного устройства возможно появление шума. При выборе песни с другой частотой дискретизации также возможно появление шума. Поэтому перед изменением установок закройте фейдеры и минимизируйте общее усиление системы.

Характеристики

Характеристики, отмеченные [*], относятся к D16XD.

Цифровой 32 [*16]-дорожечный рекордер

D32XD/D16XD поддерживает некомпьютеризированный формат записи на частотах 96 /48 /44.1 кГц при разрешении 16 или 24 бит и 64-битной внутренней обработке. Каждая дорожка (включая мастер-трек) содержит 8 виртуальных дорожек, что в совокупности дает 256 [*128] + 16 треков для каждой песни.

При 48 кГц/44.1 кГц и 16 бит — одновременно 16/32 [*16] дорожек записи/воспроизведения

При 48 кГц/44.1 кГц и 24 бит — одновременно 8/16 дорожек записи/воспроизведения

При 96 кГц и 24 бит — одновременно 4/8 дорожек записи/воспроизведения

Количество одновременных дорожек записи может изменяться при использовании врезки.

Полная коммутация

Для обеспечения высочайшего аудио-качества, в D32XD/D16XD на всех аналоговых входах использованы симметричные предусилители.

Восемь входов XLR оборудованы высококачественными микрофонными предусилителями и обеспечивают независимо отключаемое фантомное питание +48 В для подключения конденсаторных микрофонов.

Все джековые входы организованы на симметричных разъемах TRS и согласуются с несимметричными источниками сигналов и поддерживают уровни сигналов от микрофонного до +28 dBu (выше профессионального уровня). Также имеется отдельный гитарный вход. Цифровой вход S/P DIF поддерживает частоты дискретизации 96 /48 /44.1 кГц и разрешения 24 и 16 бит.

Опция AIB-8

При установке опции AIB-8 вы можете получить 8 дополнительных аналоговых входов, в сумме 16, на симметричных TRS джеках с поддержкой несимметричных источников.

Опция ACB-8

Данная опция дает 8 каналов аналоговой компрессии и может устанавливаться совместно с опцией AIB-8 для получения аналоговой компрессии на всех 16 входах.

Опция DIB-8

Данная опция обеспечивает 8 каналов ввода-вывода в формате ADAT, а также вход/выход Word Clock. Вход/выход ADAT поддерживает частоты 48/44.1 кГц и разрешение 24/16 бит.

Высококачественная секция микшера

В состав D32XD/D16XD входит 56-канальный 14-шинный [*40-канальный/12-шинный] микшер с 4-полосным эквалайзером с полочными регулировками высоких и низких частот для всех каналов микшера, а с 2-полосным полочным эквалайзером для субмикшера.

Поскольку D32XD/D16XD имеет отдельные эквалайзеры для входов и микшера, возможна различная установка их параметров для записи и воспроизведения, что помогает избежать проблем эквализации, свойственных многодорожечным рекордерам с аналоговыми микшерами. Мастер-эквалайзер представлен 8 полнопараметрическими полосами.

100 сцен

Установки фейдера, эквалайзера, панорамы и эффектов могут сохраняться в сцены, количество которых в памяти достигает 100. Сцены могут вызываться автоматически по MIDI или вручную.

Автоматизация сцен (D16XD)

Автоматическое переключение сцен при воспроизведении.

Автоматизация параметров микшера (D32XD)

Запись/воспроизведение смены сцен и событий микшера.

Автоматическое воспроизведение перемещений фейдеров (D32XD)

В D32XD использованы семнадцать 100-мм моторизованных фейдеров для изменения звукового баланса в реальном времени. При записи, воспроизведении или вызове сцен при включенной автоматизации, фейдеры устанавливаются в запрограммированные позиции и являются чувствительными к прикосновению.

Моделирующие эффекты с соответствующими регуляторами

Для создания ряда классических и современных моделей усиления и кабинетов, а также гитарных педалей, в D32XD/D16XD используется технология моделирования "REMS". Для облегчения выбора моделирующих эффектов служат 4 соответствующих регулятора. Эффекты REMS включают в себя эмуляторы лампового усиления, микрофонов и классические комбо-усилители.

Три независимых системы эффектов

Возможно одновременное использование до 27 [*11] эффектов, с 56-битной внутренней обработкой: 24 [*8] разрывов, 2 мастер- и 1 общих эффект. Для каждого эффекта можно выбрать 8 программ, состоящих из одного из 52 алгоритмов (комбинаций основных эффектов). Вы можете редактировать любую из 128 пресетных программ и сохранять собственные наработки в любую из 128 пользовательских ячеек памяти.

Каждая песня содержит 32 редактируемых программы эффектов. Для управления разрыв-эффектами в реальном времени может использоваться опциональная педаль экспрессии (EXP-2 или XVP-10).

Удобная редакция

Снабженный полным комплектом инструментов неразрушающей редакции, D32XD/D16XD дает вам возможность проведения любых модификаций не влияющих на качество исходного звука. Неразрушающая редакция позволяет экспериментировать, вносить изменения, заниматься созданием без потерь оригинального материала.

Перемещение части трека или песни осуществляется командами копирования, вставки, обмена местами и удаления. К более мощным функциям относятся нормализация уровня и временные растяжение/сжатие без изменения тональности трека. Вы можете быстро найти и вернуться к любой позиции песни установкой меток с возможностью их наименования.

Доступно до 100 меток и 6 назначаемых локаторов, используемых для идентификации регионов редакции.

Жидкокристаллический дисплей

Расположенный под регулируемым углом жидкокристаллический дисплей 320 × 240 точек с подсветкой и установкой контраста обеспечивает страничную навигацию и графическое представление всех процессов микширования и редакции.

Встроенный хард-диск плюс диск и разъем USB

D32XD/D16XD содержит большой хард-диск. Максимальное время записи аудиоматериала составляет около 3 часов (при 16 бит/44.1 кГц, один трек). На диске выделяется область 2 Гб для работы в качестве привода USB для совместного доступа к файлам, осуществляющего связь с компьютером через стандартный USB-кабель.

Производство аудио CD с помощью привода CD-R/RW

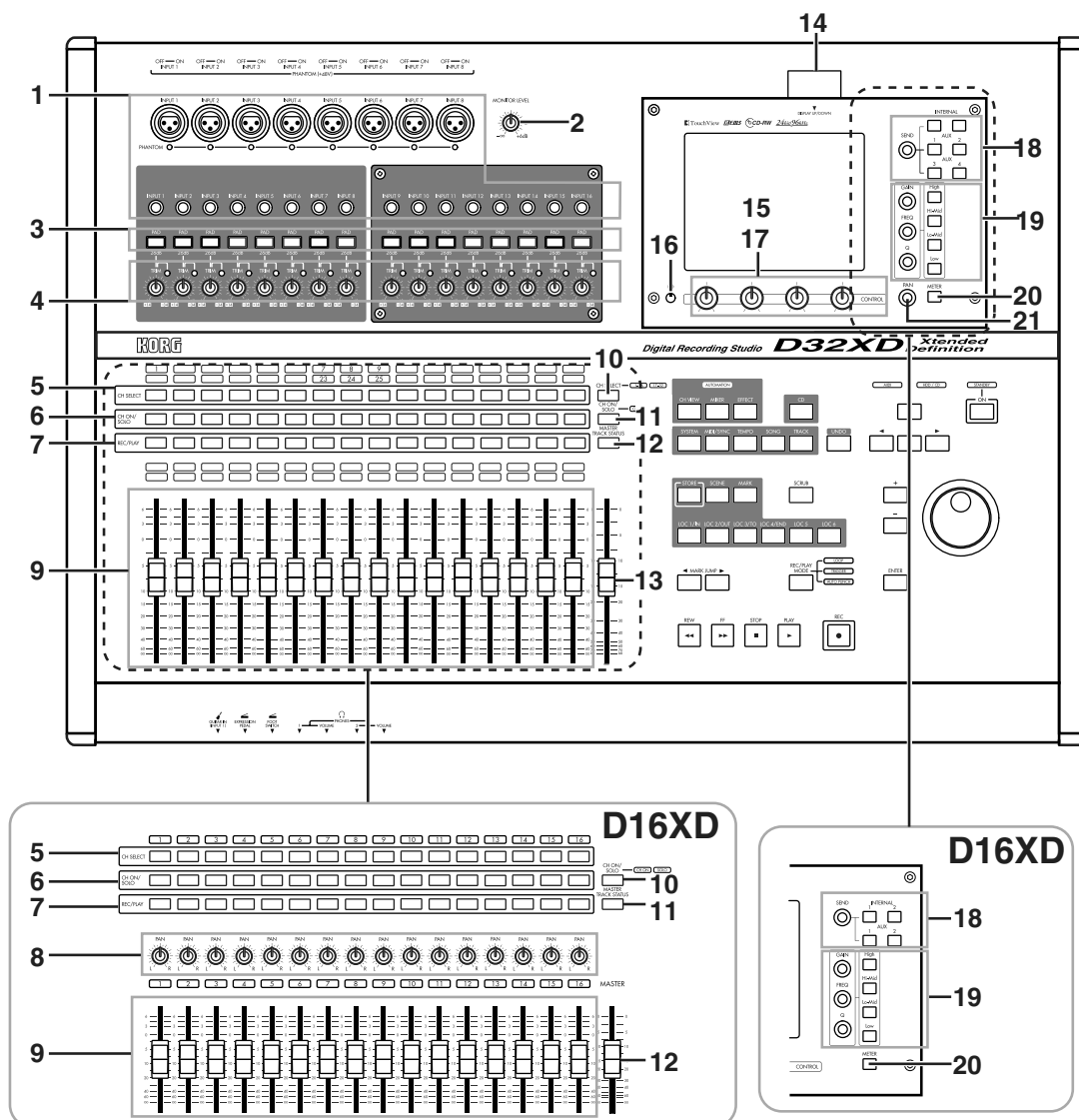
Вы можете использовать привод CD-RW, позволяющий архивировать или восстанавливать данные песен и эффектов, импортировать/экспортировать WAV-файлы и создавать свои аудио CD. Также, вы можете установить в привод аудио CD, назначить его сигнал на канал микшера и записать. Функция "Disc At Once" позволяет записать аудио CD за "один проход" с расстановкой всех идентификационных кодов треков и расстояния между ними.

Относительно REMS

REMS (Резонансная структура и электронно-схемотехническая система моделирования) является разработкой фирмы KORG для прецизионного воспроизведения всех характеристик и природы акустических и электрических инструментов с помощью компонентов электронных схем: призвуки корпусов инструментов, громкоговорители и колонки, акустические пространства, микрофоны, лампы, транзисторы и т. д.

Общий вид устройства

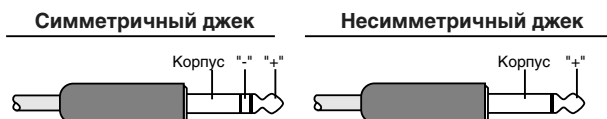
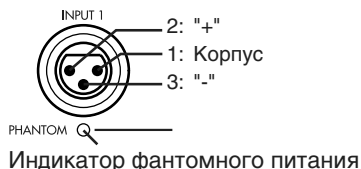
Верхняя панель



1. Разъемы INPUT 1, INPUT 2...INPUT 8

Данные симметричные XLR и 1/4" TRS разъемы позволяют подключать как симметричные, так и несимметричные источники сигналов микрофонного и линейного уровня.

Разъемы XLR поддерживают фантомное питание +48 В, включение которого индицируется соответствующими светодиодами.



При установке опции AIB-8 добавляет симметричные 1/4" TRS джеки на входы INPUT 9–16 (поддерживаются несимметричные разъемы). При подключении кабеля к разъему 1/4" соответствующий разъем XLR отключается. Для использования разъема XLR необходимо раскоммутить соответствующий разъем 1/4".

Перед коммутацией конденсаторных микрофонов всегда отключайте фантомное питание.

2. Регулятор MONITOR LEVEL

Данный регулятор управляет уровнем сигнала на разъемах MONITOR OUT L/R.

3. Кнопки PAD

При нажатии ослабляют входной сигнал на 26 дБ для согласования с источниками разного уровня.

4. Регуляторы TRIM

Данные регуляторы устанавливают входной уровень.

Цвет свечения светодиодов определяет следующие ситуации:

Зеленый: наличие сигнала;

Оранжевый: номинальный уровень;

Красный: перегрузка.

Устанавливайте данные регуляторы таким образом, чтобы предотвратить красное свечение светодиодов. Поддерживаются уровни от +14 до -34 dBu при нажатом PAD или от -12 до -60 dBu при отжатом PAD.

Хотя входной уровень зависит от оборудования и различных внешних условий, имеется несколько основных правил установки данных регуляторов.

-40 – -60 dBu: микрофонный вход;

-30 dBu: гитара, бас-гитара;

-10 dBu: бытовое аудиооборудование, типа CD-плеера;

+4 dBu: синтезаторы и студийное оборудование.

Если регулятор TRIM для отключенного входа сильно открыт, может быть слышен фон или шум.

5. Кнопки CH SELECT

Нажатие одной или нескольких данных кнопок выбирает активные дорожки на страницах меню “Ch View”, “EQ/ATT” или SEND. Выбранная кнопка CH SELECT светится.

6. Кнопки CH ON/SOLO

Работа данных кнопок зависит от режима, выбранного кнопкой “CH ON/SOLO” (п. 11).

В режиме CH ON, эти кнопки включают/отключают каждый канал. Их можно использовать в качестве канального мьюта. Кнопки светятся при включении и гаснут при отключении.

В режиме SOLO, нажатие кнопки включает/отключает соло канала. Можно солировать несколько каналов. В режиме SOLO, выбранные кнопки мигают.

7. Кнопки REC/PLAY

Данные кнопки используются для выбора статуса воспроизведения/записи каждой дорожки или для мьютирования их, если кнопка MASTER TRACK STATUS установлена в PLAY. При каждом нажатии на кнопку, статус дорожки будет переключаться (светодиод светится каким-либо цветом или не горит).

Зеленый: Воспроизведение (PLAY)

Красный: Запись (REC)

Не горит: Мьют (MUTE)

8. Регуляторы PAN (1...16) ————— D16XDD16XD

Данные регуляторы устанавливают панораму каналов. Данные установки могут производиться попарно установкой “Pan Mode” меню “Ch Pair”.

9. Канальные фейдеры (1/17...16/32) [*(1...16)]

Данные фейдеры устанавливают уровень записи/воспроизведения каждого канала. D32XD имеет чувствительные к прикосновению перемещающиеся фейдеры.

Не прикладывайте чрезмерных усилий при перемещении фейдеров, в противном случае возможна поломка их составных частей.

10. Кнопки 1-16/17-32 ————— D32XDD32XD

Переключают назначение канальных фейдеров, кнопок REC/PLAY, CH ON/ SOLO и CH SELECT между каналами 1-16 или 17-32. Каждое нажатие осуществляет переключение между 1-16 и 17-32, индицируемое светодиодами 1-16 (зеленый) или 17-32 (оранжевый).

11. Кнопка CH ON/SOLO

Изменяет режим кнопок CH ON/SOLO. Каждое нажатие осуществляет переключение между CH ON (зеленый) или SOLO (оранжевый). Данная установка автоматически переключается в режим SOLO при выборе SOLO в MIXER, SOLO/MONITOR, на странице меню "MONITOR".

12. Кнопка MASTER TRACK STATUS

Переключает режим мастер-трека: запись/воспроизведение/мьют. Установка изменяется при каждом нажатии кнопки.

Зеленый: Воспроизведение

Красный: Запись

Не горит: Мьют

13. Фейдер MASTER

Данный фейдер устанавливает общий уровень всех каналов. При записи мастер-трека, он устанавливает уровень записи результирующих дорожек. D32XD имеет чувствительные к прикосновению перемещающиеся фейдеры.

Обычно, фейдер MASTER устанавливается в положение 0 dBu при записи отдельных дорожек, уровень которых регулируется канальными фейдерами. Не прикладывайте чрезмерных усилий при перемещении фейдеров, в противном случае возможна поломка их составных частей.

14. Наклон дисплея

Нажатием данной кнопки на обратной стороне дисплея можно регулировать угол наклона экрана семью позициями для лучшей читабельности.

Не прикладывайте чрезмерных усилий при перемещении экрана.

15. Дисплей

Дисплей D32XD/D16XD имеет систему TouchView с сенсорным экраном, чувствительным к касанию. Нажатием на объекты, отображаемые на экране дисплея, возможно переключение страниц, установка значений параметров, перемещение курсора, изменение установок, и т. д.

В процессе записи/воспроизведения, данный дисплей отображает данные уровней (измерители уровня), времени (локатор) и различные параметры.

16. Регулятор LCD CONTRAST

Данный регулятор устанавливает контраст экрана дисплея. При взгляде со стороны лицевой панели, вращение данного регулятора вправо затемняет символы, и наоборот.

В зависимости от содержимого дисплея, на нем возможно появление вертикальных линий. Это не является неисправностью.

17. Регуляторы управления

Используются для редакции различных параметров на страницах эффектов.

18. Регулятор SEND, кнопки INTERNAL 1/2, AUX 1/2/3/4 [*AUX 1/2]

Используются для установки уровней и назначений посылов (EFF Send 1/2, AUX Send 1/2/3/4 [*Send 1/2]) на странице "Ch View". Даже при отображении других меню, оперирование этими органами управления автоматически открывает на дисплее меню посыла, предоставляя моментальный доступ к редакции.

19. Регуляторы и кнопки эквалайзера

На страницах "Ch View" и "EQ/ATT" можно использовать эти регулировки для независимой эквализации. Даже при отображении других меню, оперирование этими органами управления автоматически открывает на дисплее меню "EQ/ATT", предоставляя моментальный доступ к редакции.

20. Кнопка **METER**

Дает доступ к экрану с аудиоуровнями песни, аудиособытиями и списком виртуальных дорожек (“TrackView”). Также можно переключиться в “FaderView” для смены точки просмотра уровней или проверки положений фейдеров и панорам.

21. Регулятор **PAN** ————— **D32XDD32XD**

Данный регулятор устанавливает панораму каналов, выбранных кнопкой **CH SELECT**.

22. Индикатор **AUTOMATION**

Загорается при включении функции автоматизации.

23. Кнопки режима страниц

Нажатие данных кнопок дают доступ к соответствующему режиму страниц. Кнопки **MIXER** и **CD** осуществляют переход на соответствующую страницу меню.

24. Кнопка **UNDO**

Данная кнопка выполняет функцию Undo, отменяющую последнее произведенное действие, и функцию Redo, обратную Undo. В памяти устройства содержится 16 уровней отмены.

25. Кнопка **STORE**

Устанавливает точки локации, метки или сцены.

26. Кнопка **SCENE**

Данная кнопка используется для сохранения установок фейдеров **CHANNEL**, регуляторов **PAN**, **EQ** и посылов на эффекты в необходимой позиции песни в качестве сцены. Когда кнопка включена, записанные сцены будут автоматически переключаться при воспроизведении песни. Данная кнопка также используется для редакции сцен.

27. Кнопка **MARK**

Данная кнопка используется для записи времени локатора в песне и моментального перехода в сохраненную позицию, а также для редакции меток.

28. Кнопка **SCRUB**

Дает доступ к странице Scrub. Выбор функций осуществляется колесом.

29. Кнопки **LOC1/IN**, **LOC2/OUT**, ...**LOC6**

Данные кнопки используются для записи времени локатора в песне и моментального перехода в сохраненную позицию. Временные позиции используются при операциях врезки и для определения диапазона дорожки для операций редакции.

30. Кнопки **MARK JUMP**

Используются для пошагового перемещения по меткам.

31. Кнопка **REC/PLAY MODE**

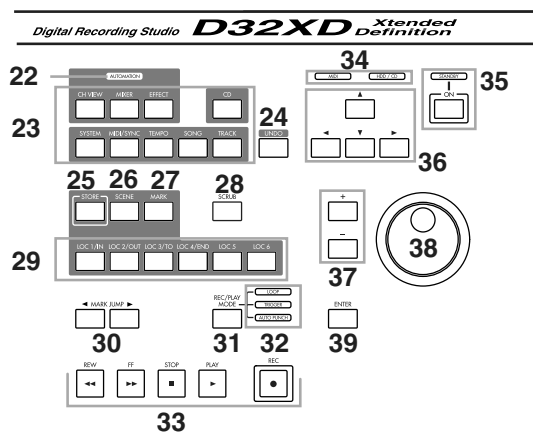
Используется для выбора режима записи, а также включения/отключения циклического воспроизведения.

32. Индикаторы **LOOP**, **TRIGGER**, **AUTO PUNCH**

Загораются при включении соответствующей функции — циклической записи/воспроизведения, записи с автозапуском или автоврезки, выбираемых кнопкой **REC/PLAY MODE**.

33. Кнопки транспорта

Данные кнопки (**REC**, **PLAY**, **STOP**, **REW**, **FF**) управляют рекордером.



34. Индикатор обращения к жесткому или CD-диску и MIDI-индикатор

Данный индикатор загорается при обращении к встроенным хард-диску или приводу CD-R/RW при записи, воспроизведении и редакции. MIDI-индикатор начнет светиться при приеме MIDI-данных с разъема MIDI IN.

Не перемещайте и не подвергайте D32XD/D16XD вибрациям, когда данный индикатор светится.

35. Кнопка ON, индикатор ожидания

Кнопка переключает D32XD/D16XD между режимами ON и STANDBY. Когда индикатор горит, нажатие кнопки ON включает D32XD/D16XD. Когда D32XD/D16XD работает, удержание кнопки ON дает доступ к диалоговому окну Power Off.

36. Кнопки CURSOR

Данные кнопки перемещают курсор по полям дисплея.

37. Кнопки +, -

Данные кнопки изменяют значение выбранного параметра единичными шагами и являются альтернативой колесу VALUE.

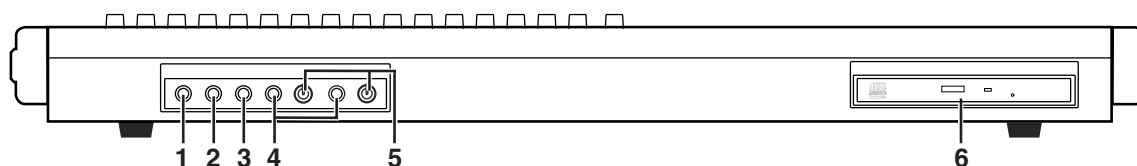
38. Колесо VALUE

Данное колесо используется для смены различных значений и смены текущей позиции локатора. Когда функция Scrub включена, вращение колеса включает воспроизведение дорожки с соответствующей скоростью.

39. Кнопка ENTER

Данная кнопка используется для подтверждения выбора параметра или его включения/отключения.

Лицевая панель



1. Разъем GUITAR IN

Несимметричный 1/4" входной разъем с сопротивлением 1 МОм служит для подключения гитары и бас-гитары и параллелен разъему INPUT 1.

2. Разъем EXPRESSION PEDAL

Вы можете использовать педаль для управления выбранным параметром разрыв-эффекта в реальном времени при записи и воспроизведении. Для подключения к данному разъему необходима опциональная педаль экспрессии (EXP-2, XVP-10 и т. д.).

3. Разъем FOOT SW

Вы можете использовать ножной переключатель для управления основными функциями D32XD/D16XD, типа старт/стоп, ручной врезки, расстановки меток задания темпа и т. д. Для подключения к данному разъему необходим опциональный ножной переключатель (PS-1 и т. д.).

4. Разъемы PHONES 1, 2

Данные 1/4" стерео разъемы служат для подключения головных телефонов. Сигнал на них аналогичен сигналу на выходах MONITOR OUT L/R.

5. Регулятор VOLUME 1, 2

Данный регулятор устанавливает уровень громкости в головных телефонах.

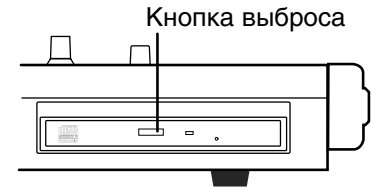
6. Привод CD-R/RW

Данный привод предназначен для воспроизведения или записи аудио CD.

Привод CD-R/RW является точным устройством. При работе необходимо устанавливать D32XD/D16XD в горизонтальное положение и не подвергать вибрации.

Установка диска

- 1) Нажмите кнопку выброса привода CD-R/RW для открытия лотка.
- 2) Поместите диск в лоток маркированной стороной вверх.
- 3) Нажмите кнопку выброса привода CD-R/RW для закрытия лотка.



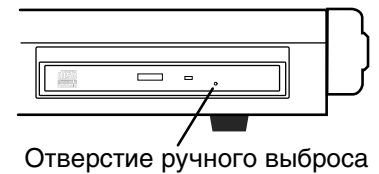
Удаление диска

- 1) Нажмите кнопку выброса для открытия лотка.
- 2) Аккуратно извлеките диск из лотка.
- 3) Нажмите лоток для его полного закрытия.

Принудительное извлечение диска

При возникновении проблем с извлечением диска (типа сбоя по питанию), используйте следующую процедуру.

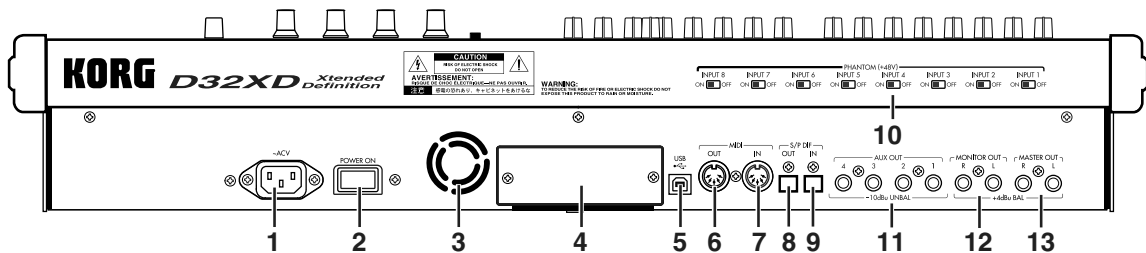
Для использования данного метода необходимо наличие игольчатого предмета диаметром менее 2 мм, типа бумажной скрепки. Введите данный предмет в отверстие аварийного выброса и нажмите. Лоток принудительно откроется.



Будьте осторожны, не повредите устройство CD-R/RW.

Данная процедура должна производиться при отключенном питании.

Тыльная панель



1. Разъем AC

Данный разъем служит для подключения прилагаемого кабеля питания.

2. Главный выключатель питания

Служит для общего включения/отключения питания. Когда выключатель включен, D32XD/D16XD находится в режиме ожидания. При этом, нажатие кнопки ON включает питание D32XD/D16XD. Когда D32XD/D16XD работает, удержание кнопки ON дает доступ к диалоговому окну Power Off., в котором нажатие Yes отключает D32XD/ D16XD и переводит его в режим ожидания, а отключение выключателя питания полностью отключает прибор от сети.

Никогда не отключайте питание выключателем питания и не отсоединяйте сетевой провод до отключения кнопки ON. Несоблюдение этого условия может привести к потере данных и повреждению хард-диска.

3. Отверстие вентилятора охлаждения

Не закрывайте данное отверстие; иначе температура внутри D32XD/D16XD может сильно возрасти, что приведет к неисправностям.

4. Защитная крышка DIB-8

Удалите эту крышку при установке опции ADAT I/O.

5. Разъем USB

Данный разъем служит для подключения компьютера кабелем USB.

Подключение периферийных USB-устройств не поддерживается.

6. Разъем MIDI OUT

Через данный разъем с D32XD/D16XD передаются MIDI-сообщения на внешнее MIDI-устройство.

7. Разъем MIDI IN

На данный разъем принимаются MIDI-сообщения с внешнего MIDI-устройства.

8. Разъем S/P DIF OUT

Данный разъем представляет собой оптический цифровой выход формата S/P DIF (IEC60958, EIAJ CP-1201) (стерео) и требует применения оптического кабеля. Аудиосигналы на данном разьеме аналогичны сигналам на разъемах MASTER OUT L/R и имеют разрядность и частоту дискретизации текущей песни.

9. Разъем S/P DIF IN

Данный разъем представляет собой оптический цифровой вход формата S/P DIF (IEC60958, EIAJ CP-1201) (стерео) и требует применения оптического кабеля. Сигналы имеют разрядность и частоту дискретизации текущей песни.

10. Выключатель фантомного питания

Независимо подает фантомное питание +48 В для конденсаторных микрофонов на XLR-разъемы INPUT 1–8.

Всегда отключайте фантомное питание перед коммутацией микрофонов. Не включайте фантомное питание при использовании динамических микрофонов. Это может повредить оборудование.

11. Разъемы AUX OUT 1, 2, 3, 4 [*AUX OUT 1, 2]

Через данные несимметричные 1/4" разъемы выводятся сигналы посылов с каждого канала микшера на внешний эффект-процессор.

12. Разъемы MONITOR OUT L/R

Данные симметричные/несимметричные разъемы 1/4" служат для подключения внешней системы мониторинга. Шина, сигнал с которой подается на них, выбирается на странице меню "Monitor". Сигналы на данных разъемах аналогичны сигналам на выходах PHONES.

13. Разъемы MASTER OUT L/R

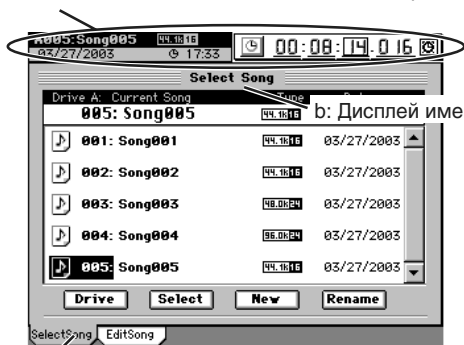
Данные симметричные/несимметричные аналоговые разъемы 1/4" служат выходами для мастер-шины LR, объединяющей сигналы со всех каналов микшера, или для аудиисточника, выбранного функцией Solo. Выбор Solo осуществляется на странице меню "Solo". Сигналы на данных разъемах аналогичны сигналам на выходе S/P DIF OUT.

Объекты на экране дисплея и их функции

Дисплей D32XD/D16XD имеет систему TouchView с сенсорным экраном, чувствительным к касанию. Нажатием на объекты, отображаемые на экране дисплея, возможно переключение страниц, установка значений параметров, перемещение курсора, изменение установок, и т. д.

В данном руководстве, термины, заключенные в кавычки "...", относятся к объектам на дисплее.

a: Дисплей песни/счетчика/позиции/календаря



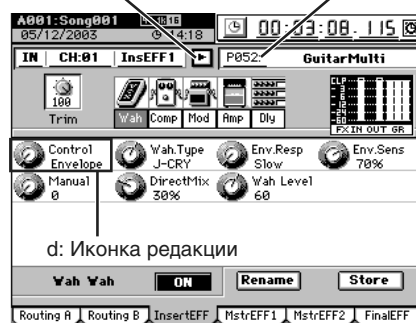
c: Сенсор меню

a: Дисплей песни/счетчика/позиции/календаря

Здесь отображаются выбранная песня, счетчик (позиция песни) и дата. Это отображается в любом страничном режиме и позволяет модифицировать установки счетчика/календаря.

Невозможно редактировать данные установки при отображении диалогового окна.

f: Сенсор всплывающего меню e: Объект редактирования



d: Иконка редактирования

b: Дисплей имени страницы

Индицирует имя текущей страницы или редактируемую информацию. На некоторых страницах он отсутствует, типа страниц эффектов или "Mixer View".

c: Сенсор меню

Нажмите сенсор меню для выбора необходимой страницы.

d: Иконка редактирования

Для модификации значения параметра объекта, имеющего вид слайдера или регулятора, нажмите на него, превратив его в объект редактирования, и установите его значения.

e: Объект редактирования

При нажатии на редактируемый параметр на экране дисплея, параметр или его значение начинает светиться. Данный объект называется объект редактирования, и операции редактирования будут относиться к светящемуся объекту.

f: Сенсор всплывающего меню

Когда Вы нажмете данный сенсор, в диалоговом окне отобразятся доступные значения параметров. Для ввода значения параметра нажмите на необходимое значение в диалоговом окне.

g: Сенсор списка

Когда Вы нажмете данный сенсор, отобразится список меню, позволяющий выбрать из него нужный пункт.

h: Сенсоры скроллинга

Используйте данные сенсоры для просмотра значений параметров, которые не отображаются на одном экране.

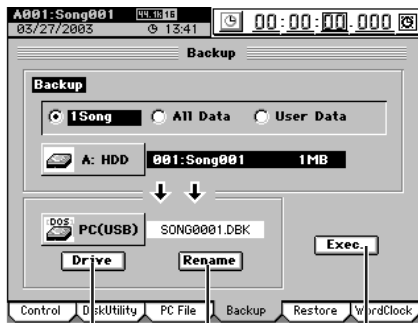
i: Сенсор подтверждения

Когда Вы нажмете данный сенсор, откроется диалоговое окно с запросом на подтверждение выполнения команды или операции. Некоторые диалоговые окна могут содержать окна для ввода значений. Для выполнения операции нажмите сенсор Yes (или OK). Для отказа от операции нажмите сенсор No (или Cancel). Диалоговое окно закроется.

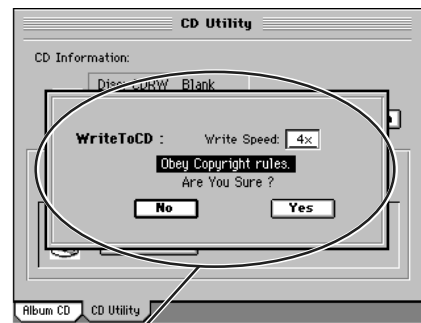
g: Сенсор списка h: Сенсоры скроллинга



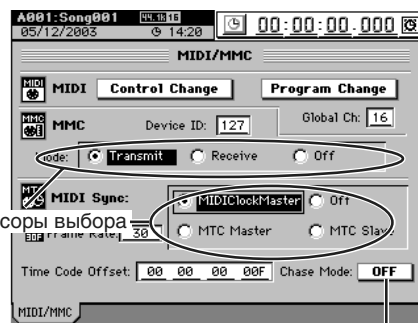
Список меню h: Сенсоры скроллинга



Drive Rename i: Сенсор подтверждения

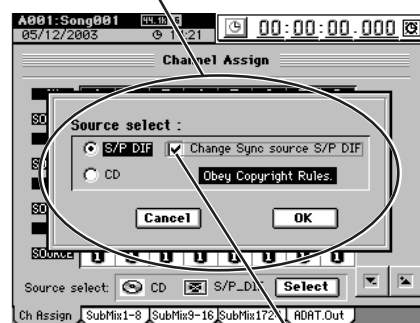


Диалоговое окно подтверждения



j: Сенсоры выбора

k: Сенсор-переключатель



i: Сенсор подтверждения

j: Сенсоры выбора

Данные сенсоры используются для выбора одного из предлагаемых значений.

k: Сенсор-переключатель

Данный тип сенсора при каждом нажатии переключает функции или установки включения/отключения.

l: Флажок

При каждом нажатии такого окна будет устанавливаться или убираться флажок. Установка флажка включает соответствующую функцию.

*** Дополнительно**

В дополнение к вышеописанным пунктам, сенсор Drive открывает диалоговое окно выбора привода для редакции, а сенсор Rename открывает диалоговое окно переименования песни или программы. Также имеется ряд экранов, типа подтверждения маршрутизации, предоставляющих различную информацию, не содержащих объектов редакции.

Основные операции

Выбор режима

Для доступа к функции на экране дисплея D32XD/D16XD, Вы должны сперва нажать соответствующую кнопку выбора режима, содержащего данную функцию.

Кнопки MIXER и CD дают доступ к меню на экране; при каждом нажатии кнопок MIXER или CD, вы будете возвращаться в данное меню страницы.

Выбор страницы меню

Каждый режим содержит набор параметров, организованных в страницы. Данные страницы определяются сенсорами меню.

Для выбора меню нажмите сенсор меню. Также можно удерживая кнопку курсора нажимать кнопки LOC1/IN...LOC6. Некоторые страницы имеют только один сенсор меню.

Выбор параметра и осуществление установки

Выбор параметра

Для выбора параметра непосредственно нажмите параметр на экране дисплея или нажимайте на необходимые кнопки CURSOR для перемещения к параметру.

Кнопками курсора невозможно перемещаться между диалоговыми окнами и изначальными страницами меню.

Установка значения параметра

Способ установки значения параметра зависит от типа параметра.

Сенсоры, параметры и иконки редакции

Восветите параметр и вращайте колесо VALUE (или кнопки +/-) для установки значения.

Всплывающие меню и диалоговые окна

Используйте всплывающее меню для доступа к диалоговому окну и выберите значение параметра. Или вращайте колесо (или кнопки +/-) для установки значения.

Сенсоры-переключатели

Данные сенсоры переключают функции или установки включения/отключения: Непосредственно нажмите сенсор или используйте кнопки курсора для выбора параметра и нажмите кнопку ENTER.

Сенсоры выбора

Данные сенсоры позволяют сделать выбор между несколькими значениями следующими способами: непосредственно нажмите выбранный сенсор или используйте кнопки курсора для выбора значения и нажмите кнопку ENTER.

Выбор из списка

- Нажмите объект или выберите его кнопками на экране.
- Вращайте колесо (или кнопки +/-) для выбора необходимого объекта.

Установки фейдеров и панорам в D32XD

Перемещение фейдера вызывает автоматическое обновление положения фейдера на экране. Можно выбрать фейдер или регулятор панорамы кнопками курсора. Значение можно установить колесом (или кнопками +/-). Для установки панорамы нажмите кнопку CH SELECT для выбора канала и используйте регулятор панорамы в нижней правой части экрана.

D16XD

Перемещение фейдера вызывает автоматическое обновление положения фейдера на экране. Можно выбрать фейдер или регулятор панорамы кнопками курсора. Значение можно установить колесом (или кнопками +/-).

Посыл и эквалайзер

При выборе или смене значений посылов или эквалайзеров, на экране автоматически отобразится соответствующая страница редакции. При продолжении работы с данными органами управления, их значения на экране будут обновляться.

Установки эффектов

При отображении на экране эффектов, можно использовать регуляторы CONTROL для выбора и редакции параметров. При наличии более 4 редактируемых параметров выбирайте нужный кнопками курсора.

Выбор каналов

Быстрый выбор канала осуществляется кнопками CH SELECT.

Примеры работы

Рисунок 1 отображает страницу EFFECT, "MasterEFF1". Для ее выбора нажмите кнопку EFFECT верхней панели, а затем нажмите меню "MasterEFF1" на экране.

Верхний ряд иконок регуляторов на экране связан с физическими регуляторами управления внизу. Вращение регулятора управления непосредственно изменяет соответствующее значение. Для выбора регулятора в нижней линии иконок можно воспользоваться кнопками курсора или нажать одну из иконок на экране.

Рисунок 2 отображает страницу MIXER, FADER/PAN/AUTOMATION, "Fader Pan". Для ее выбора нажмите кнопку MIXER верхней панели, а затем нажмите кнопку FADER/PAN/AUTOMATION в меню на экране. Если отображается другая страница, нажмите меню "Fader Pan".

При перемещении фейдеров или панорам, данный экран автоматически отобразит изменяемый параметр и его новое значение.

Рисунок 3 отображает страницу CH VIEW, "Ch View". Для ее выбора нажмите кнопку CH VIEW верхней панели. Если отображается другая страница, нажмите меню "Ch View".

Здесь вы можете изменять значения фейдера и панорамы выбранного канала. Соответствующие иконки можно выбрать кнопками курсора или прикосновением к ним, а значения изменяются колесом или кнопками +/- . Можно передвинуть фейдер или регулятор панорамы выбранного канала и увидеть изменение значений на экране. Кнопками CH SELECT выбранные каналы отображаются на дисплее. Органами управления справа от экрана можно изменять значения посылов и эквалаизации.

Рисунок 1

TouchView **ITEMS** CD-RW 24bit/96kHz

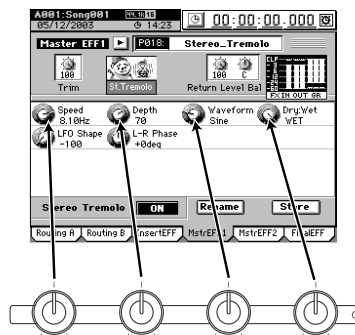
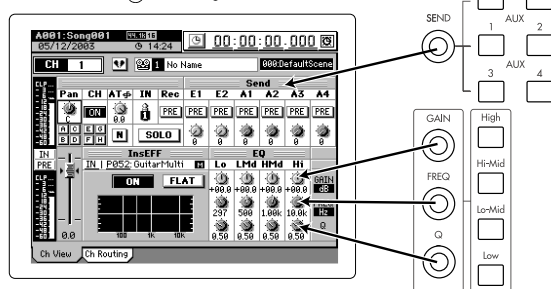


Рисунок 2



Рисунок 3

TouchView **ITEMS** CD-RW 24bit/96kHz



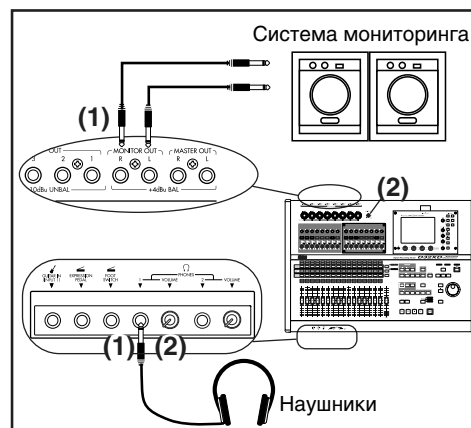
Начало работы

Подготовка к работе

D32XD/D16XD автоматически сохраняет дату и время сохранения каждой песни. Перед началом работы рекомендуется установить дату и время календаря (см. ранее описанную процедуру). D32XD/D16XD оборудован сенсорным дисплеем TouchView для быстрой и интуитивной работы.

Коммутация

- 1) Подключите систему внешнего мониторинга к разъемам MONITOR OUT L/R. При использовании головных телефонов, подключите их к разъему PHONES 1.
- 2) Установите громкость системы внешнего мониторинга регулятором MONITOR LEVEL, а в наушниках — регулятором VOLUME.



Включение D32XD/D16XD

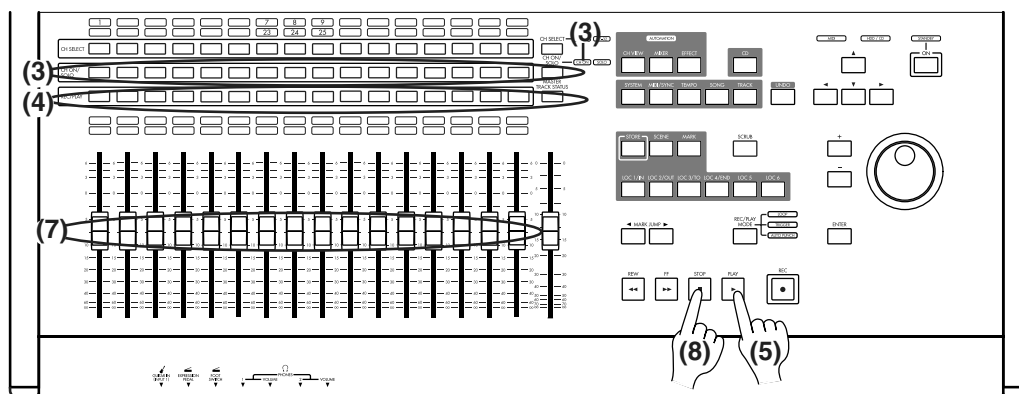
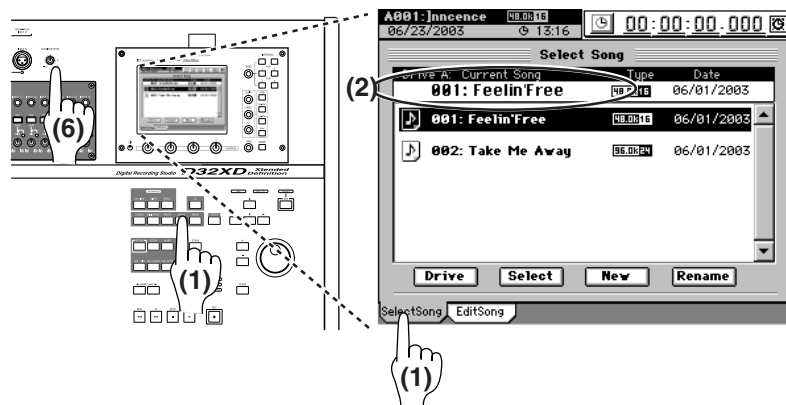
Подключите прилагаемый сетевой шнур одним концом к разъему AC на D32XD/D16XD, а другим — к розетке (см. ранее описанную процедуру).

По возможности используйте надежную сетевую розетку. При нарушении питания все несохраненные данные будут утеряны, а встроенные хард-диск или привод CD-R/RW могут быть повреждены.

Воспроизведение демонстрации

При поставке с завода D32XD/D16XD содержит несколько демо-песен.

- 1) Нажмите кнопку SONG для перехода на страницу меню "SelectSong".
- 2) Верхняя линия отобразит [Drive A] Current Song:, ниже будет имя текущей песни.
- 3) Убедитесь, что индикатор CH ON горит и включены кнопки CH ON каналов 1 — 16. D32XD нажмите кнопку 1-16/17-32 для назначения фейдеров и кнопок на 1-16.
- 4) Убедитесь, что кнопки REC/PLAY каналов 1 — 16 установлены в PLAY (зеленый цвет). Если светится кнопка MASTER TRACK STATUS, нажимайте ее до погасания.
- 5) Нажмите кнопку PLAY для старта воспроизведения.

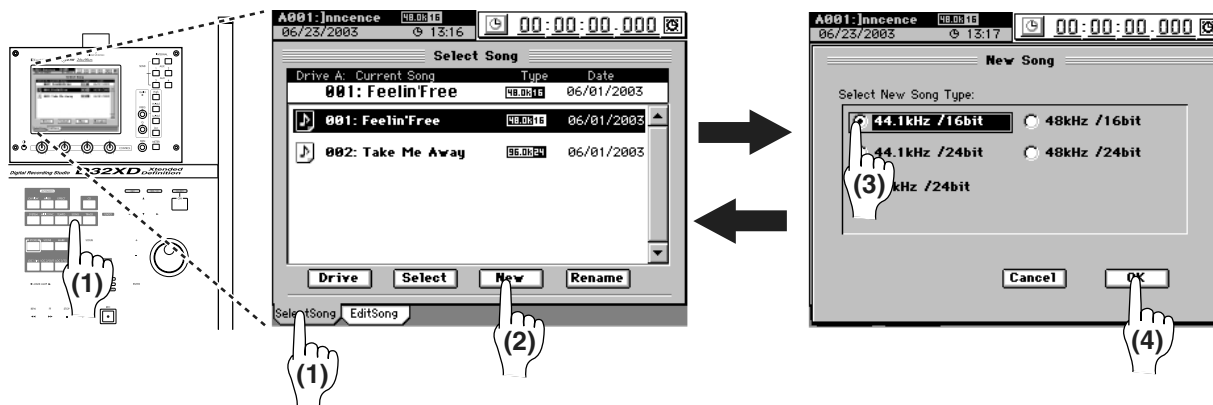


- 6) Установите фейдер MASTER в положение “0”. Регулятором MONITOR LEVEL установите необходимый уровень громкости в системе мониторинга или регуляторами MONITOR LEVEL 1 и VOLUME — в наушниках.
- 7) При воспроизведении Вы можете изменять положения фейдеров, оценивая результат.
- 8) Когда демо закончится, нажмите кнопку STOP для останова воспроизведения.
Удерживая кнопку STOP, нажмите кнопку MARK JUMP для возврата к началу песни.

Запись

Создание новой песни

- 1) Нажмите кнопку SONG для перехода на страницу меню “SelectSong”.
- 2) Нажмите сенсор “New”. Отобразится диалоговое окно “New Song”.



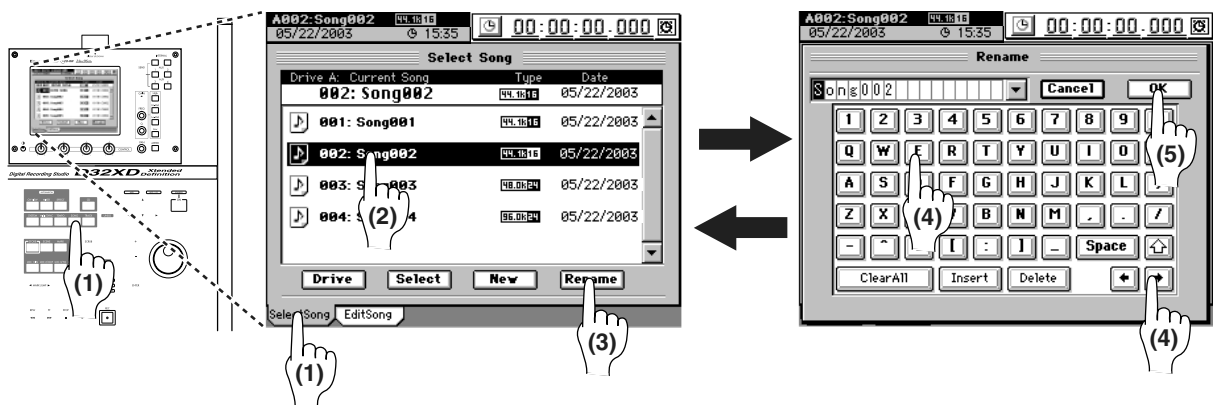
- 3) В поле “Select New Song Type” выберите частоту и разрешение (в битах). Например, 44.1 kHz/16 bit.
- 4) Нажмите сенсор “OK”. Будет создана песня “Song___”*. Если прибор содержит песни, новая будет создана после имеющихся.

* “___” будет номером, начиная с 001.

Возможен выбор другого привода для создания песни.

Переименование песни

- 1) Нажмите SONG для перехода на страницу меню “SelectSong”.
- 2) Нажмите имя созданной песни; оно подсветится.
- 3) Нажмите сенсор “Rename”. Отобразится диалоговое окно “Rename”.



- 4) Измените название песни.

Используйте сенсоры “<” “>” для перемещения курсора по названию песни под символы, которые нуждаются в замене и нажимайте символы для выбора необходимых.

Сенсоры на экране дисплея выполняют следующие функции:

- “0...9”: Выбор цифровых символов “0–9”.
- “A...@...”: Выбор буквы или символа.
- “Space”: Выбор пробела.
- “Стрелка вверх”: Смена регистра.
- “Insert”: Вставка пробела с перемещением последующих символов назад.
- “Delete”: Удаляет символ под курсором.
- “ClearAll”: Стирает все название.

5) После ввода имени нажмите сенсор “OK”. Для отмены нажмите сенсор “Cancel”.

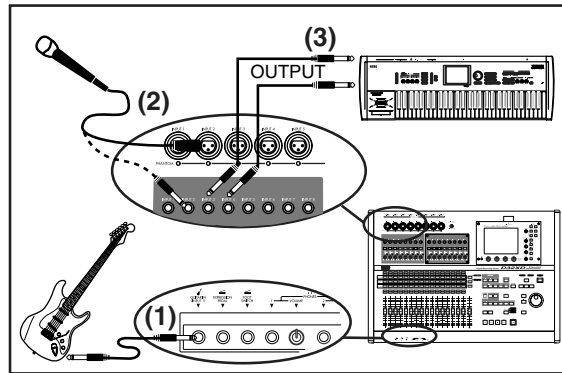
Также для смены имени можно использовать библиотеку имен.

Подключение входных устройств ко входам микшера

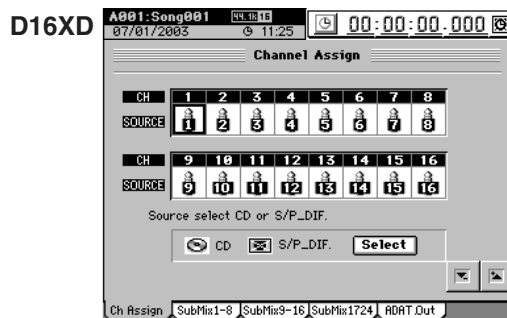
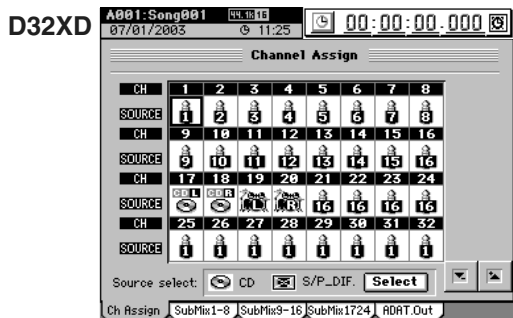
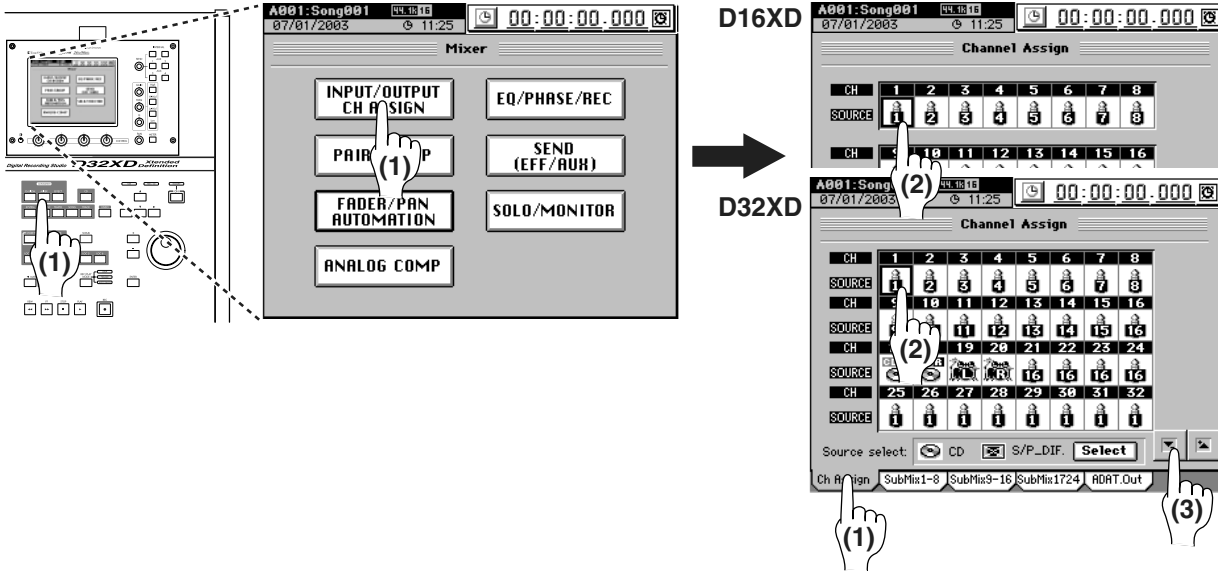
Подключение к разъемам INPUT

Для примера подключим к микшеру гитару, микрофон и синтезатор.

- 1) Установите регулятор INPUT 1 TRIM в положение “-12” и подключите гитару к разъему GUITAR IN. Разъем GUITAR IN параллелен разъему INPUT 1; они не могут использоваться одновременно.
- 2) Установите регулятор INPUT 2 TRIM в положение “-12” и подключите микрофон к разъему INPUT 2.
- 3) Установите регуляторы INPUT 3 и 4 TRIM в положение “-12” и подключите синтезатор к разъемам INPUT 3 и 4.



Назначение аудиовхода на канал микшера



Выберем гитарный канал.

- 1) Нажмите MIXER, затем меню перехода INPUT/OUTPUT/CH ASSIGN для перехода на страницу “Ch Assign”.
- 2) Нажмите иконку CH1 SOURCE. Иконка станет окружена рамкой.
- 3) Кнопками +/- установите внутри номер “1” (INPUT 1). Для этого можно воспользоваться колесом или кнопками +/-.

Если установить в CH1 SOURCE номер “2”, INPUT2 будет назначен на CH1.

Отрегулируйте входной уровень CH 1.

- 4) Установите фейдер MASTER в положение “0”, а фейдер CH1 — в “∞”.
- 5) Для микрофона или гитары оставьте кнопки PAD ненажатыми. Для синтезатора нажмите кнопку PAD.
- 6) Установите кнопку CH1 REC/PLAY в REC (красный цвет).
- 7) Измеритель уровня канала 1 начнет светиться.

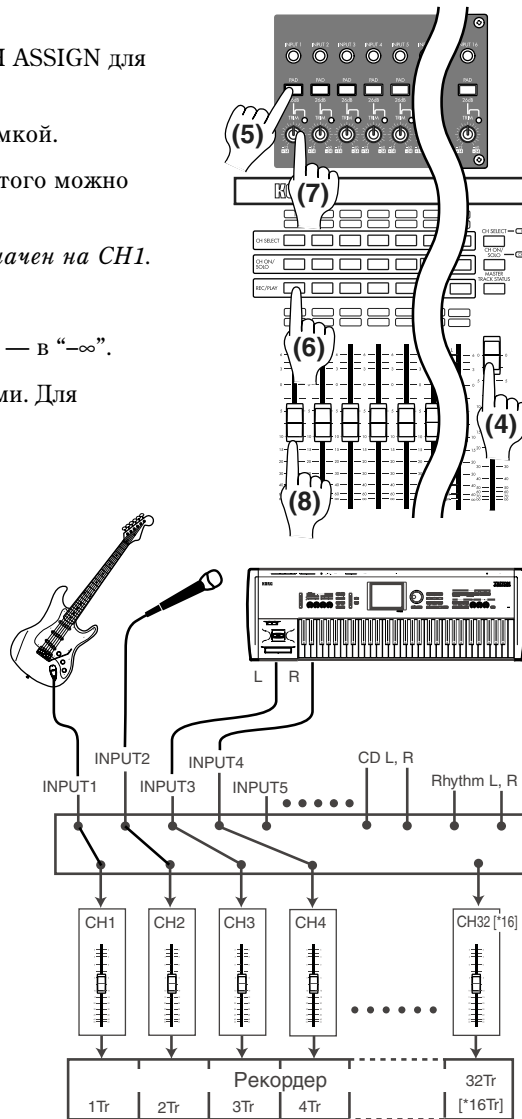
Регулятором TRIM установите максимально возможный уровень без загорания красного цвета.

- 8) Постепенно вводите фейдер CH1 для прослушивания аудиосигнала в головных телефонах или системе мониторинга.

Аналогично назначьте микрофон и гитару на их каналы.

- 9) Измените в иконке CH2 SOURCE номер на “2” (INPUT 2). Звук микрофона будет поступать со входа INPUT 2 на канал CH2. Установите уровень, как описано в шагах 4) — 8).
- 10) Измените в иконке CH3 SOURCE номер на “3” (INPUT 3), а в иконке CH4 SOURCE номер на “4” (INPUT 4).

Звук синтезатора будет поступать со входов INPUT 3 и 4 на каналы CH 3 и 4. Установите панораму канала 3 полностью влево, а панораму канала 4 — полностью вправо. Это позволит прослушивать звук синтезатора в стерео. Установите уровень, как описано в шагах 4) — 8).



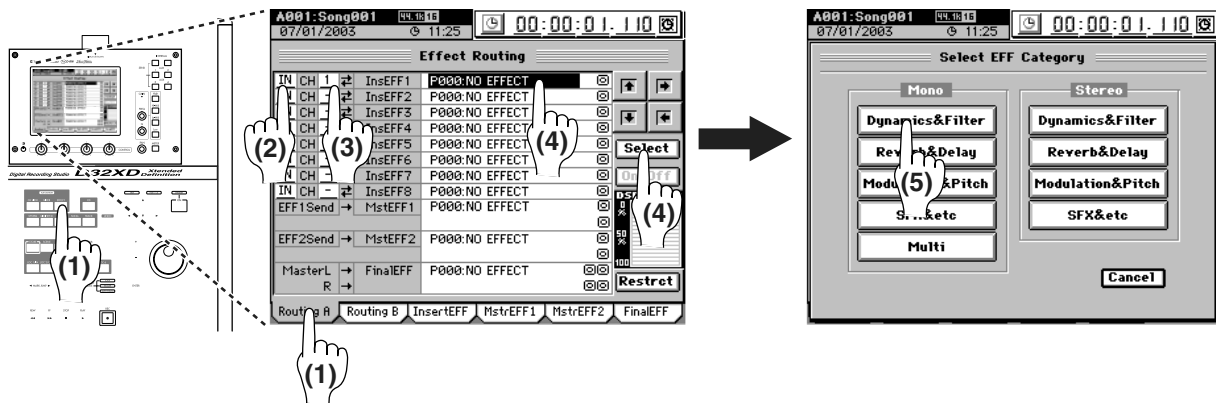
Эффекты и эквалайзер (EQ)

При записи возможна обработка сигнала эффектами и эквалайзерами D32XD/D16XD.

Обработка входного сигнала эффектами

- 1) Нажмите EFFECT для перехода на страницу меню “Routing A [*EFFRouting]”.
- 2) Нажмите поле InsEFF1 IN/TR (подсветится) и кнопками +/- выберите “IN”.

IN используется для входа, а TR — для дорожки; выбирайте IN для обработки сигналов входов или TR — дорожек воспроизведения.



- 3) Нажмите поле InsEFF1 CH (подсветится) и кнопками +/- выберите "1".
- 4) Нажмите поле InsEFF1 (подсветится), затем сенсор Select.
- 5) Отобразится окно Select Effect Category. Выберите тип эффекта для гитары, например "Dynamics&Filter" в категории "Mono".
- 6) Отобразится окно Select EFF Program. Выберите эффект, например "Compressor", и нажмите ОК.

При этом, "Compressor" будет назначен разрыв-эффектом 1 для сигнала входа 1.

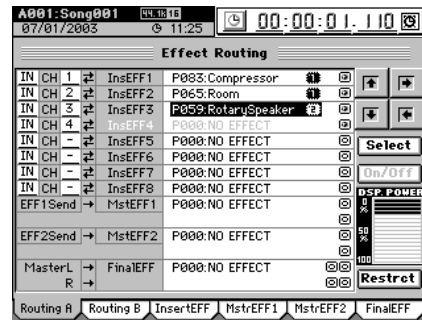
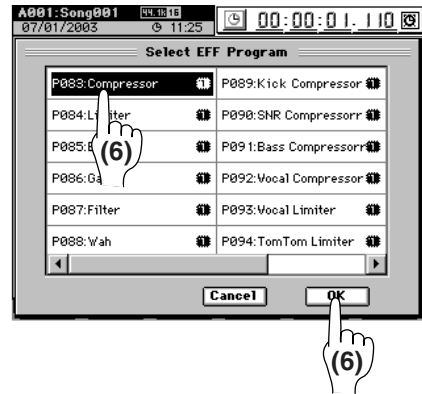
Аналогично назначьте эффекты для микрофона и синтезатора.

- 7) Установите InsEFF2 в IN и CH в 2.

Для поля InsEFF2 выберите эффект "Room" из "Reverb&Delay" в категории "Mono".

- 8) Установите InsEFF3 в IN и CH в 3, и установите InsEFF4 в IN и CH в 4.

Для поля InsEFF3 выберите эффект "Rotary Speaker" из "SFX&etc" в категории "Stereo". Поскольку эффект стерео, он автоматически назначится для InsEFF4.

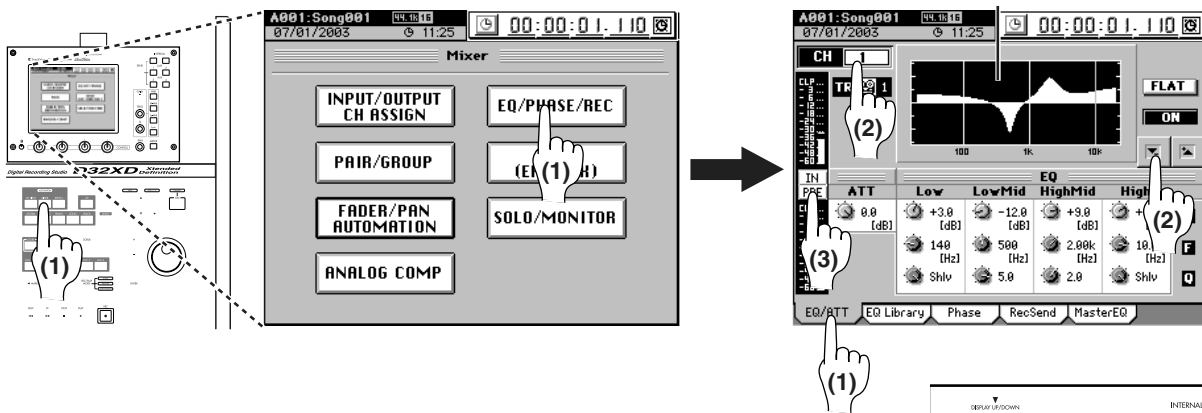


Обработка входного сигнала эквалайзером

- 1) Нажмите MIXER, затем в меню перехода EQ/PHASE/REC [*EQ/ATT/PHASE] выберите страницу "EQ/ATT".

Вы можете переместиться с любой другой страницы непосредственно на страницу "EQ/ATT" вращением одного из регуляторов EQ или нажатием одной из кнопок EQ (High, Hi-Mid, Lo-Mid, Low) справа от дисплея.

- 2) Нажмите поле CH и кнопками +/- выберите канал (например, 1). Канал можно выбрать нажатием его кнопки CH SELECT.

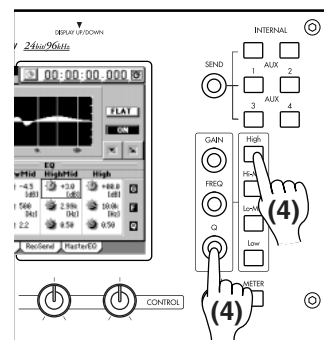


- 3) Нажмите поле измерителя и установите его в IN/PRE.

IN — для входа и PRE — для пре-фейдера; эти установки позволяют одновременно контролировать уровни сигнала входа и сигнала после EQ.

- 4) Играя на гитаре, регуляторами EQ справа от дисплея установите тембр.

Нажмите кнопку EQ для выбора частотного диапазона (High, Hi-Mid, Lo-Mid, Low) и регуляторами EQ установите усиление, центральную частоту и Q (добротность). Результирующая частотная кривая отобразится в окне эквализации.



Если измерители перегружаются, нажмите иконку ATT и установите уровень ослабления.

Аналогично, отрегулируйте тембр сигналов микрофона и синтезатора.

- 5) Нажмите поле CH и кнопками +/- выберите канал (например, 2). Отрегулируйте тембр микрофона, подключенного к INPUT 2, как в шагах 3) и 4).

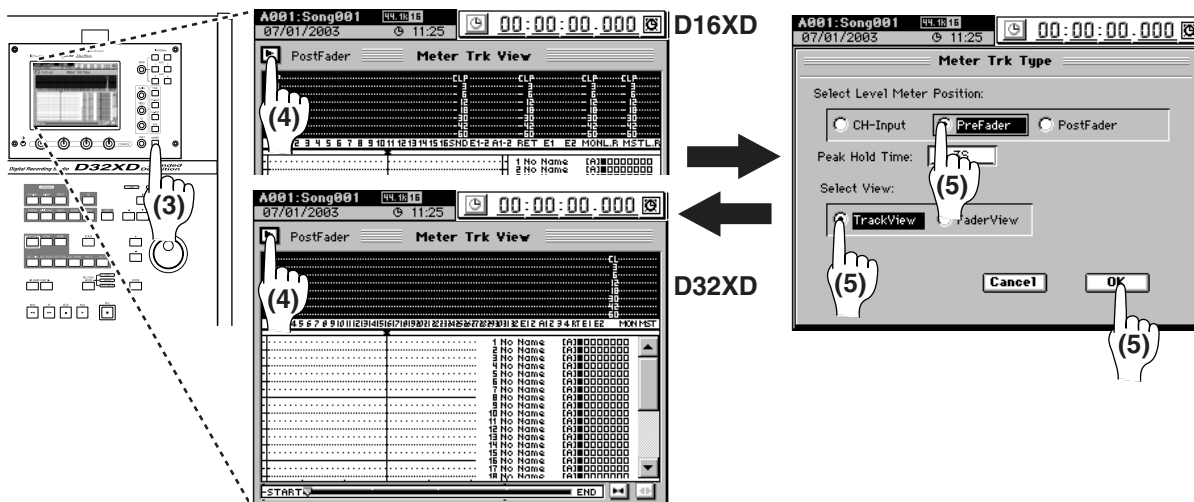
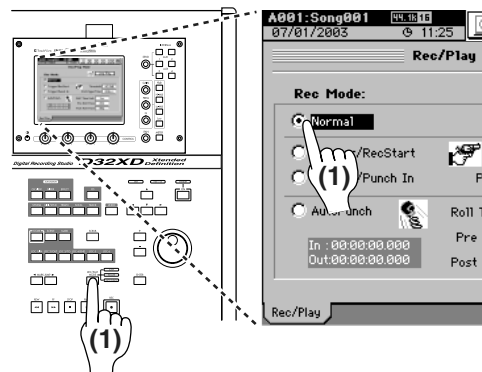
- Нажмите поле CH и кнопками +/- выберите канал (например, 3). Отрегулируйте тембр синтезатора, подключенного к INPUT 3, как в шагах 3) и 4). При использовании пары каналов, установки EQ также будут справедливы для INPUT 4 без выполнения шага 7).
- Нажмите поле CH и кнопками +/- выберите канал (например, 4). Отрегулируйте тембр синтезатора, подключенного к INPUT 4, как в шагах 3) и 4).

При старте каналов в шаге 6), регулировка EQ для канала 4 невозможна. Установки EQ канала 3 также будут справедливы для канала 4.

Запись

Подготовка к записи

- Нажмите кнопку REC/PLAY MODE. На странице "Rec/Play" установите Rec Mode в "Normal".
- Нажмите кнопку MIXER, а затем на странице перехода кнопку SEND (EFF/AUX [*/REC]). На странице "RecSend" записываемый канал (например, 1) установите в PRE.
- Нажмите кнопку METER для отображения экрана измерителя.
- Нажмите сенсор ">" для открытия диалогового окна Meter Trk Type.

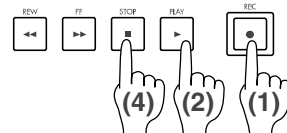


- Установите для Select Level Meter Position значение "PreFader", а для Select View выберите "Track View". Нажмите сенсор ОК.
- Нажмите кнопку REC/PLAY записываемой дорожки для установки ее в REC (красный цвет).

Начало записи

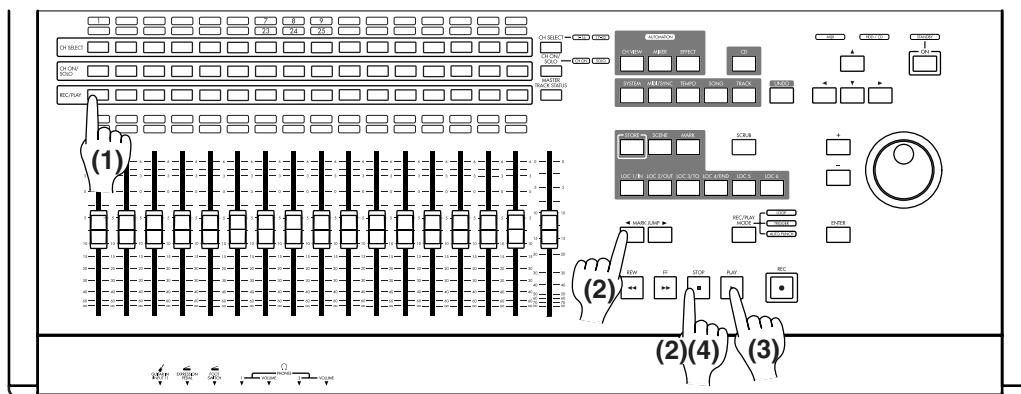
- Войдите в режим готовности к записи. Нажмите кнопку REC (кнопка начнет мигать).
- Начните исполнение на гитаре.
- По окончании записи нажмите кнопку STOP (кнопка погаснет).

На дисплее дорожек жирной линией отобразится записанный регион. Записанные данные отобразятся даже при отсутствии сигнала инструмента.



Воспроизведение

- Нажмите кнопку REC/PLAY дорожки 1 для перевода в PLAY (зеленый цвет).
- Удерживая кнопку STOP, нажмите кнопку MARK JUMP (<). Счетчик переместится к началу песни.
- Нажмите кнопку PLAY для старта воспроизведения. В процессе воспроизведения PLAY светится.
 - При воспроизведении можно пользоваться эквалайзером.
 - При воспроизведении можно регулировать уровень и панораму.



- При воспроизведении доступна обработка эффектами.
 - При воспроизведении можно включать встроенные ритмы.
- 4) Нажмите кнопку STOP. Воспроизведение остановится и кнопка PLAY погаснет.

Даже при отсутствии данных записи, воспроизведение не остановится до нажатия кнопки STOP.

Для старта/останова воспроизведения можно использовать опциональный ножной переключатель PS-1.

Наложение

Можно записать сигнал микрофона или синтезатора на новую дорожку, прослушивая ранее записанный сигнал гитары.

Запись

Назначим сигнал микрофона на канал микшера 2.

Подготовка к записи

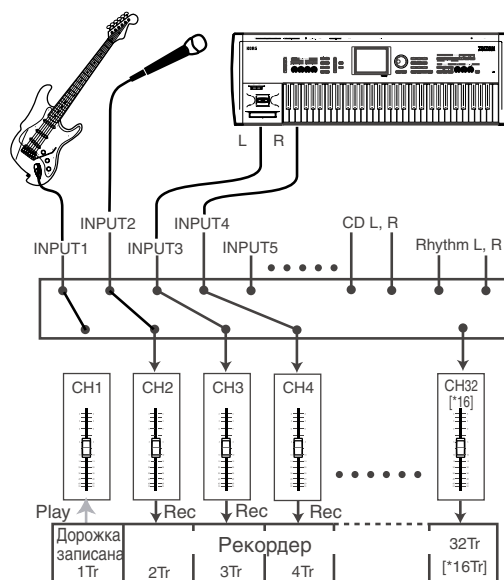
- 1) Нажмите кнопку REC/PLAY дорожки 2 для перевода в REC (красный цвет).
- 2) Нажмите кнопку REC/PLAY дорожки 1 для перевода в PLAY (зеленый цвет).
- 3) Переместите текущее время в позицию начала записи.

Начало записи

- 1) Войдите в режим готовности к записи. Нажмите кнопку REC (кнопка начнет мигать).
- 2) Для начала записи нажмите кнопку PLAY (REC и PLAY начнут светиться).

Для старта/останова записи можно использовать опциональный ножной переключатель PS-1.

- 3) Прослушивая записанную дорожку, запишите дополнительную партию.
- 4) По окончании записи нажмите кнопку STOP (кнопка погаснет).

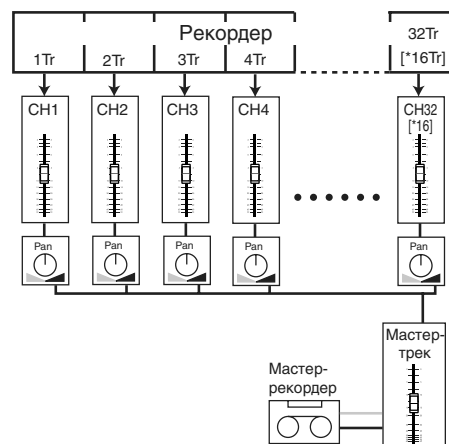


Воспроизведение

- 1) Повторите шаги 1) – 4) предыдущего параграфа “Запись”.

Микширование и мастеринг

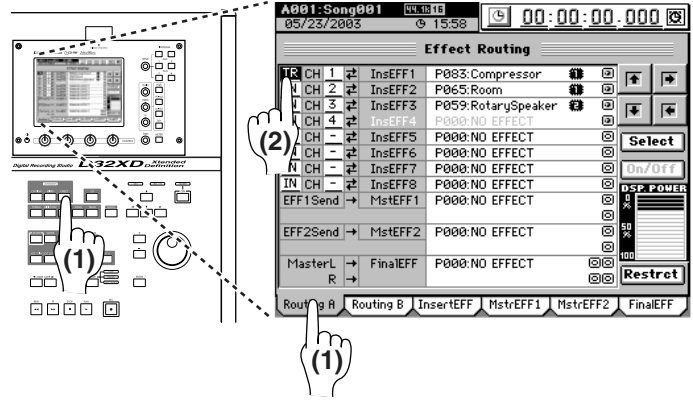
Вы можете использовать установки микшера, типа EQ, фейдеров и эффектов для создания микса. Данный процесс называется микшированием. Результат микширования можно обработать общим эффектом, эквалайзером и компрессором для создания конечного результата; данный процесс называется мастерингом. В D32XD/D16XD микширование и мастеринг производятся одновременно.



Эффекты и эквализация каналов

Введение разрыв-эффектов в каналы/дорожки

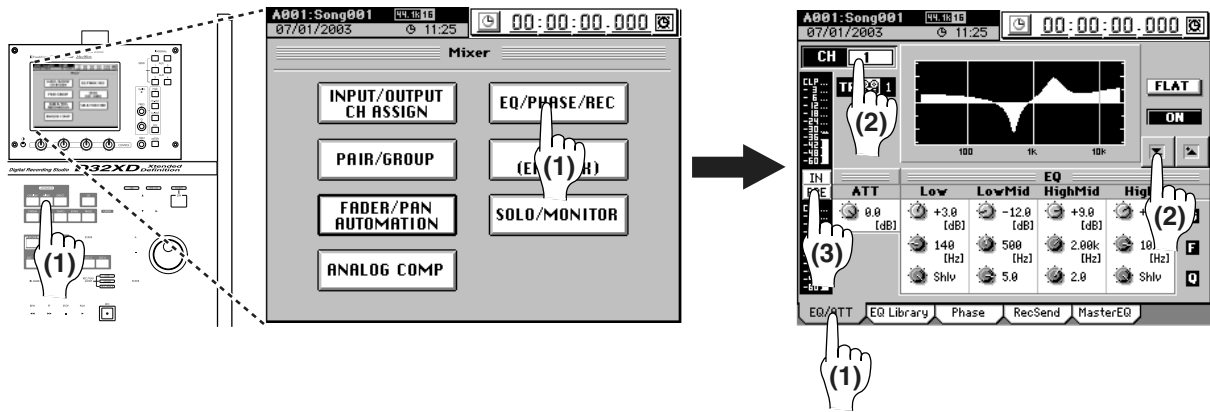
- 1) Нажмите кнопку EFFECT для перехода на страницу меню "Routing A [*EFFRouting]".
- 2) Нажмите поле IN/TR (подсветится) и кнопками +/- выберите "TR".
- 3) Выполните процедуру "Обработка входного сигнала эффектами", начиная с шага 3).



Эквализация каналов/дорожек

- 1) Нажмите кнопку MIXER и выберите на странице перехода EQ/PHASE/REC [*EQ/ATT/PHASE]. Выберите страницу меню "EQ/ATT".

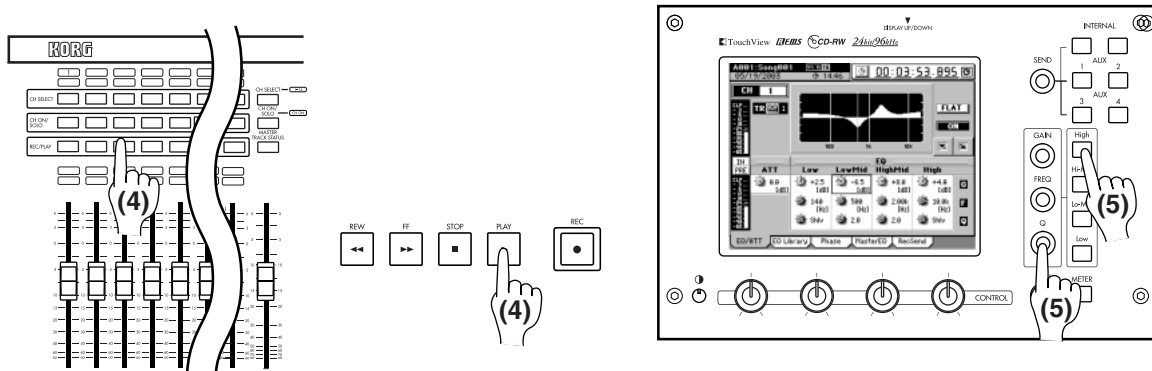
Вы можете переместиться с любой другой страницы непосредственно на страницу "EQ/ATT" вращением одного из регуляторов EQ или нажатием одной из кнопок EQ (High, Hi-Mid, Lo-Mid, Low) справа от дисплея.



- 2) Нажмите поле CH и кнопками +/- выберите канал для регулировки. Канал можно выбрать нажатием его кнопки CH SELECT.
- 3) Нажмите поле измерителя и установите его в IN/PRE.

IN — для входа и PRE — для пре-фейдера; эти установки позволяют одновременно контролировать уровни сигнала входа и сигнала после EQ.

- 4) Нажмите кнопку REC/PLAY воспроизводимой дорожки для перевода ее состояния в PLAY.
- 5) При воспроизведении, регуляторами EQ справа от дисплея установите тембр.



Если измеритель (PRE) перегружается, нажмите иконку ATT и установите уровень ослабления.

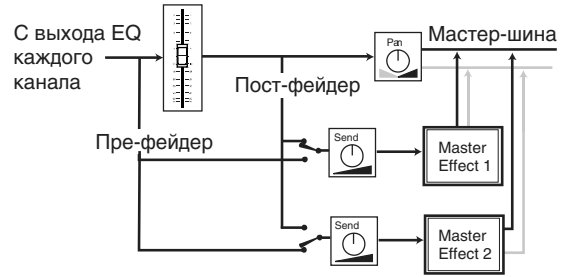
Установка панорамы

Нажмите кнопку PLAY для воспроизведения. Затем нажмите кнопку CH SELECT воспроизводимой дорожки и регулятором PAN установите панораму.

Использование посылов для обработки мастер-эффектами каналов

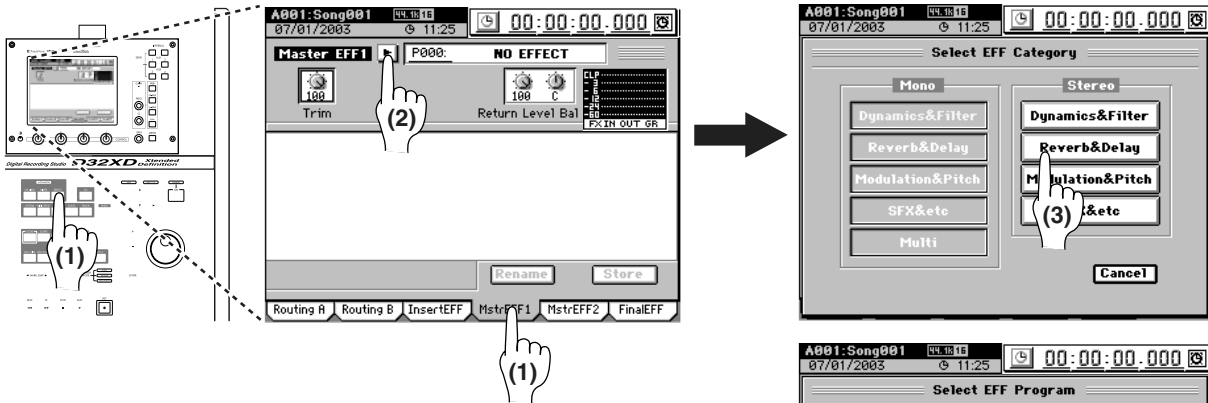
D32XD/D16XD содержит 2 мастер-эффекта для общей пространственной обработки, типа реверберации. Вы можете установить баланс эффекта регулировкой уровней посылов с каждого канала и возвратов.

Вы можете выбрать эффект на странице EFFECT, "MstrEFF1" или выбором поля MasterEFF1 на странице EFFECT, "Routing A [*EFFRouting]". Для выбора эффекта для просмотра (или редакции) его параметров, используйте первый способ. Используйте второй способ для проверки общего баланса эффекта без его редакции.



Выбор мастер-эффекта

- 1) Нажмите кнопку EFFECT для перехода на страницу меню "MstrEFF1".



- 2) Нажмите сенсор всплывающего меню для отображения окна Select EFF Category.
- 3) Нажмите сенсор категории и отобразится окно Select EFF Program. Например, нажмите "Club", а затем ОК. Для перехода в другую категорию нажмите Cancel.

Установка уровней посылы мастер-эффекта 1 для каждой дорожки

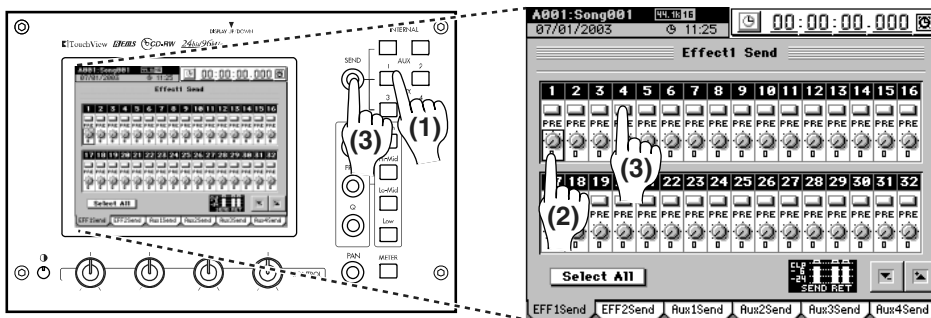
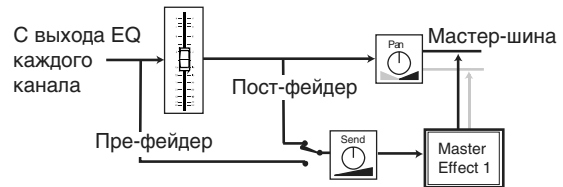
- 1) Нажмите кнопку INTERNAL 1 под регулятором SEND для перехода на страницу меню "EFF1Send". Можно перейти на эту страницу нажатием кнопки MIXER, выбором SEND (EFF/AUX [* /REC]) и выбором страницы "EFF1Send".

- 2) Можно выбрать пре-фейдерный (PRE) или пост-фейдерный (POST) посыл на мастер-эффект 1.

Нажмите сенсор PRE (PST) под экранным регулятором. Например, выберите "PRE" для всех дорожек, использующих мастер-эффект 1.

- 3) Нажмите соответствующий экранный регулятор SEND и вращайте регулятор SEND справа экрана для установки уровней посылов каждой дорожки.

При этом, уровень посылы отображается под экранным регулятором. Для дорожек без обработки мастер-эффектом 1, установите значение "0".



- Для установки мастер-эффекта 2 используйте аналогичные установки на страницах меню “MstrEFF2” и “EFFSend2”.

Настройка мастер-эффекта

- Нажмите кнопку PLAY для воспроизведения и прослушайте результат обработки.
- На странице меню EFFECT, “MstrEFF1” (или “MstrEFF2”) установите уровень и баланс возврата с мастер-эффекта на мастер-шину. Для данного примера, установите “Return Level” (уровень возврата) в “100”, а “Return Balance” (баланс возврата) в “C”.
- При перегрузке выходного измерителя нажмите экранный регулятор TRIM и подстройте его значение.

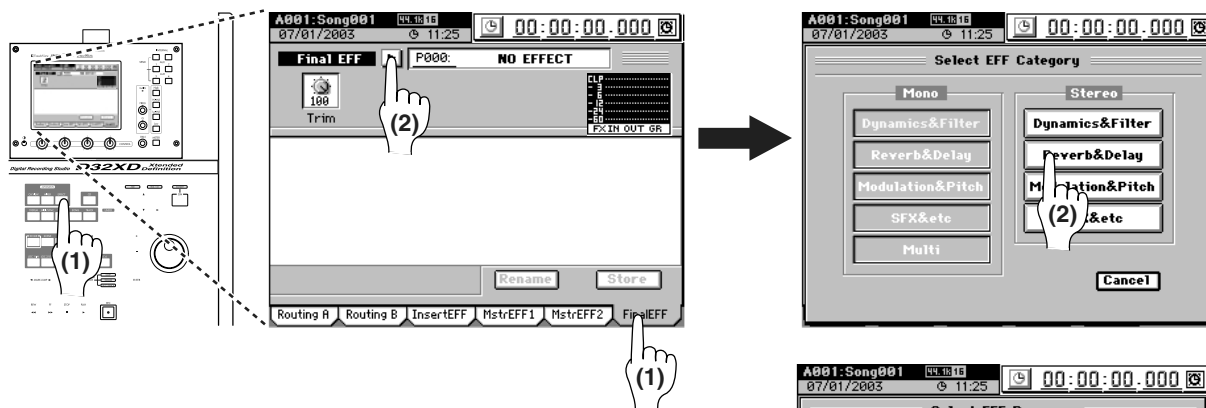
Эффекты и эквализация всей песни

Установка уровня

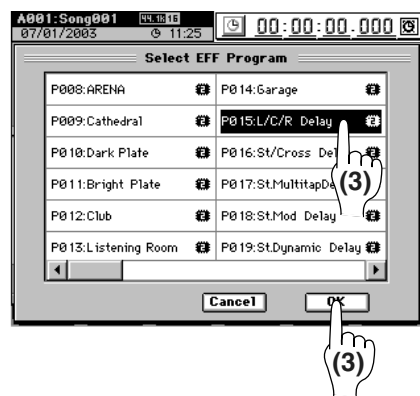
Уровень воспроизведения регулируется фейдерами каналов. Нажмите кнопку METER для отображения измерителей Post Fader. Нажмите сенсор всплывающего меню для отображения окна “Meter Trk Type”. Установите Select Level Meter Position в “Post Fader”, а Select View в “Track View”. Измерители будут отображать уровни каждого фейдера.

Использование общего эффекта

- Нажмите EFFECT для перехода на страницу меню “FinalEff”.
- Нажмите сенсор всплывающего меню для отображения окна Select EFF Category. Например, нажмите “Reverb&Delay”.

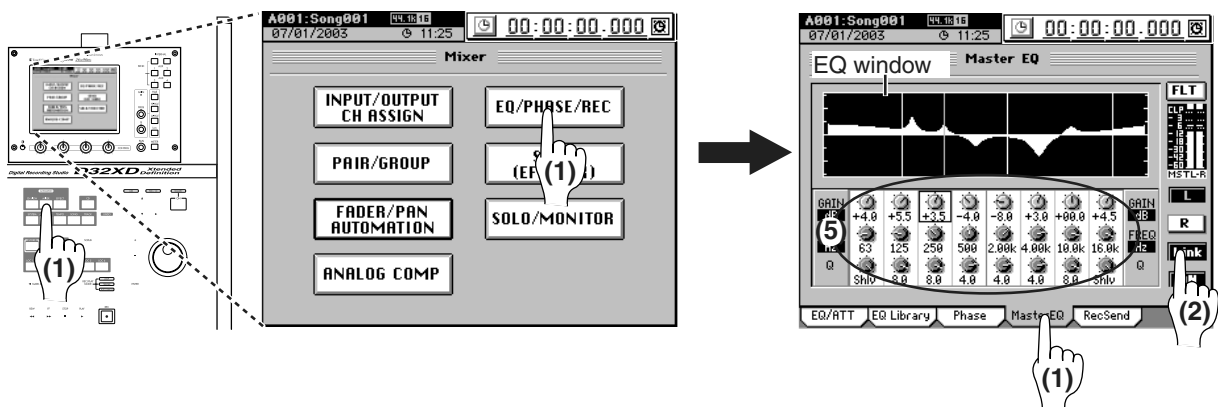


- Отобразится окно Select EFF Program. Выберите эффект, например “L/C/R Delay”, и нажмите OK. Для перехода в другую категорию нажмите Cancel.
- Нажмите кнопку PLAY для воспроизведения и прослушайте результат обработки.
- Произведите требуемую коррекцию и нажмите кнопку STOP.



Использование мастер-эквалайзера

- Нажмите MIXER, затем в меню перехода EQ/PHASE/REC [*EQ/ATT/PHASE] выберите страницу “MasterEQ”.

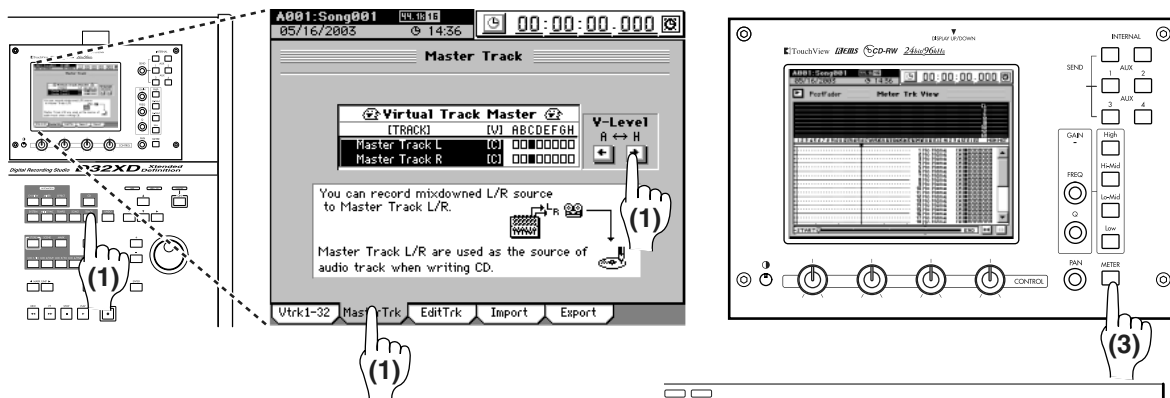


- 2) В данном примере включите сенсор Link (подсветится). При этом, регулировка любого канала (левого или правого) будет эффективна в обоих каналах.
- 3) Убедитесь, что сенсор L включен (светится); дисплей отобразит мастер-эквалайзер левого канала.
- 4) Нажмите кнопку PLAY для воспроизведения песни.
- 5) При прослушивании, выбирайте различные экранные регуляторы EQ и колесом (или кнопками +/-) редактируйте тембр. Окно эквализации отображает результирующую кривую. Можно включать/отключать мастер-эквалайзер сенсором ON/OFF. Для получения независимых установок левого и правого каналов, отключите сенсор Link и используйте сенсоры R или L для выбора каналов. Регуляторы и кнопки EQ справа от дисплея не влияют на мастер-эквалайзер.
- 6) Произведите требуемую коррекцию и нажмите кнопку STOP.

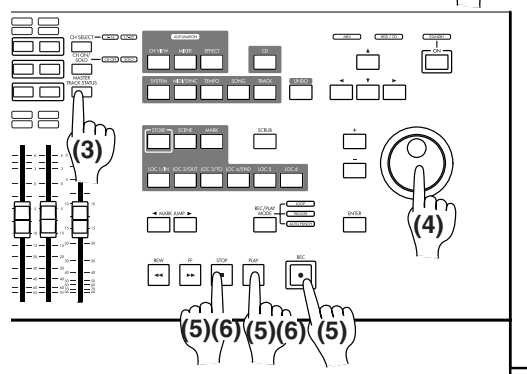
Запись мастер-трека

Вы можете смикшировать содержимое нескольких дорожек и записать результат на любую пару виртуальных дорожек мастер-трека для дальнейшего выбора варианта для создания аудио CD.

- 1) Нажмите кнопку TRACK, выберите страницу "MasterTrack" и сенсорами V-Level выберите виртуальные дорожки мастер-трека.
- 2) Переключите кнопку MASTER TRACK STATUS в REC (красный цвет) для входа в режим готовности к записи. Кнопки REC/PLAY дорожек 1–16 автоматически установятся в PLAY (зеленый цвет).
- 3) Установите уровень записи.
 - Установите фейдер MASTER в "0".
 - Нажмите кнопку METER для отображения экрана Meter Trk View.
 - Нажмите кнопку PLAY для воспроизведения песни.
 - Если измеритель мастер-шины индицирует "CLP", отрегулируйте фейдер MASTER.
- 4) Вернитесь в начало песни.



- 5) Нажмите кнопку REC для входа в режим готовности к записи и кнопку PLAY для старта записи. После окончания записи, нажмите STOP для останова.
- 6) Переключите кнопку MASTER TRACK STATUS в PLAY (зеленый цвет). Кнопки REC/PLAY дорожек 1–16 автоматически замыкуются (погаснут). Вернитесь в начало песни. Нажмите кнопку PLAY для воспроизведения, а затем нажмите STOP для останова.



Создание аудио CD

Можно использовать привод CD-R/W для создания аудио CD из записанного мастер-трека.

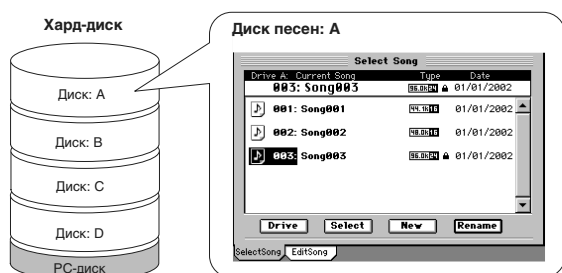
Сохранение песни

D32XD/D16XD имеет функцию, которая автоматически сохраняет записанные/измененные песни и параметры на диск при отключении питания, и операция сохранения не требуется. Можно сохранять песни вручную.

Необходимо сохранять эффект после редакции программы эффекта.

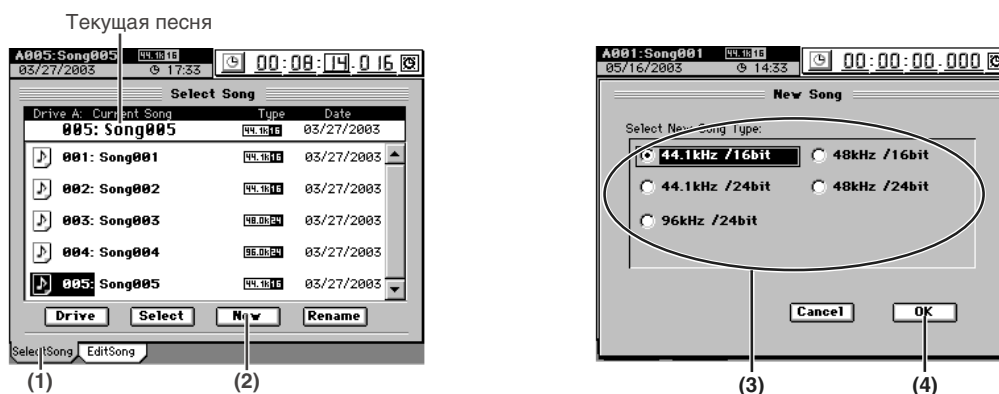
ОСНОВЫ РАБОТЫ

Песни



Создание новой песни

- 1) Нажмите кнопку SONG для перехода на страницу меню “SelectSong”. В верхней части страницы отобразится текущая песня.
- 2) Нажмите сенсор “New”. Отобразится диалоговое окно “New Song”.
- 3) В поле “Select New Song Type” выберите частоту и разрешение (в битах).



Максимальное одновременное количество дорожек для каждого типа песни

Song Type	Запись	Воспроизведение	Запись с врезкой
44.1 kHz/16-bit; 48 kHz/16-bit	16	32 [*16]	8
44.1 kHz/24-bit; 48 kHz/24-bit	8	16	4
96 kHz/24-bit	4	8	2

- 4) Нажмите сенсор “OK”. Будет создана песня “Song___”*. (* “___” будет номером, начиная с 001.)

Частота, разрешение, дата и время создания (или последней модификации) отобразятся после имени песни.

Для создания песни на другом приводе, нажмите сенсор Drive для выбора привода.

Если в Song Type стоит 48 kHz/24-bit и вы записываете одновременно несколько дорожек на сильно фрагментированный диск, возможно появление сообщения “Disk too busy”. Рекомендуется всегда выполнять команду “OptimizeTrk” после редакции или записи нескольких дорожек песни 48 kHz/24-bit.

Переименование песни

Имя песни может содержать до 16 символов.

- 1) Нажмите SONG для перехода на страницу меню “SelectSong”.
- 2) В списке песен выберите имя песни; оно подсветится.
- 3) Нажмите сенсор “Rename”. Отобразится диалоговое окно “Rename”.
- 4) Используйте сенсоры экрана для выбора символов.



“Space”: Выбор пробела.

“ClearAll”: Стирает все название.

“Стрелка вверх”: Смена регистра.

“Insert”: Вставка пробела с перемещением последующих символов назад.

“Delete”: Удаляет символ под курсором.

“<” “>”: Перемещение курсора по названию песни под заменяемые символы.

“Стрелка вниз”: Выводит библиотеку имен.

- 5) После ввода имени нажмите сенсор “OK”. Для отмены нажмите сенсор “Cancel”.

Использование библиотеки имен

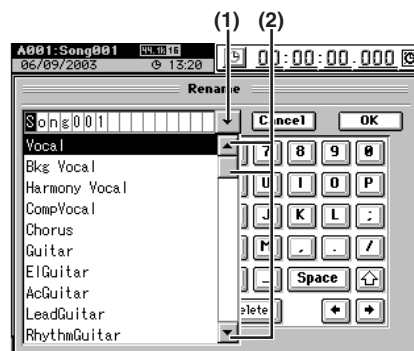
- 1) В диалоговом окне Rename нажмите сенсор библиотеки имен.
- 2) Выберите имя. Используйте сенсоры скроллинга для пролистывания всего списка.
- 3) Отредактируйте название.

Выбор песни

Для этого имеются два способа.

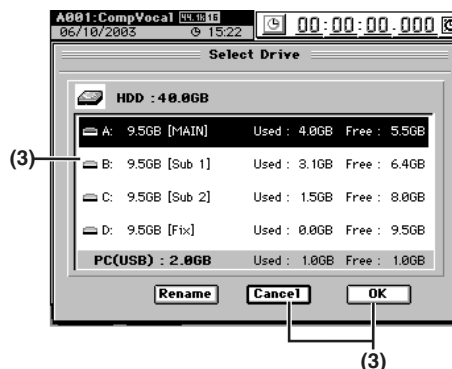
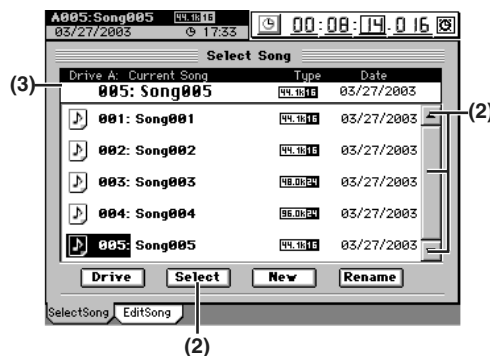
Выбор из списка песен

- 1) Выберите SONG для перехода на страницу меню “SelectSong”. Отобразится список песен.
- 2) Выберите песню и нажмите сенсор Select. Используйте сенсоры скроллинга для пролистывания всего списка.
- 3) Убедитесь, что выбранная песня стала текущей.



Выбор с другого привода

- 1) Нажмите SONG для перехода на страницу меню “SelectSong”.
- 2) Нажмите Drive для отображения диалогового окна Select Drive.
- 3) Выберите диск с песней и нажмите сенсор “OK”. Для отмены нажмите сенсор “Cancel”.
- 4) Страница “SelectSong” отобразит список песен выбранного диска. Выберите песню и нажмите сенсор Select. Используйте сенсоры скроллинга для пролистывания всего списка.
- 5) Убедитесь, что выбранная песня стала текущей.



Временная позиция

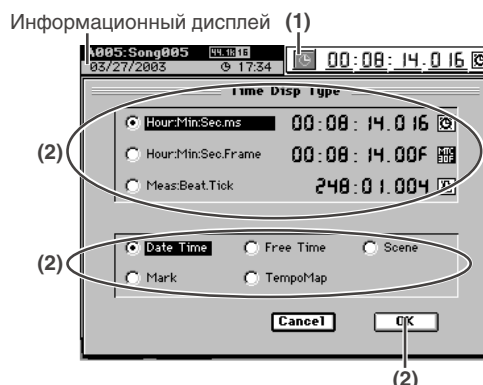
Переключение дисплея счетчика

Вы можете переключать единицы измерения текущего времени на счетчике.


- 1) Нажмите сенсор “”, расположенный левее счетчика, для доступа к диалоговому окну “Time Disp Type”.
- 2) Выберите необходимый тип дисплея и нажмите сенсор “OK”. Возможен следующий выбор:

Дисплей времени

- __;__, __ “часы” : “минуты” : “секунды” . “миллисекунды”



Дисплей кадров


-  “часы” : “минуты” : “секунды” . “кадры”

Дисплей событий

-  “события” . “такты” . “тики”

Смена информационного поля

Первая линия информационного поля отображает текущую песню. Вторая линия может отображать календарь, оставшееся время, установки сцены, установки меток или карту темпа.

- 1) Нажмите сенсор  расположенный левее счетчика, для доступа к диалоговому окну “Time Disp Type”.
- 2) Нажмите один из следующих сенсоров выбора и затем сенсор ОК.
 - **Date Time:** календарь (дата и время).
 - **Free Time:** оставшееся время записи.
 - **Scene:** имя и позицию сцены текущего места песни.
 - **Mark:** имя метки текущего места песни. При отсутствии меток здесь отображается предыдущая.
 - **TempoMap:** ритмический паттерн текущего места песни.

Смена текущей временной позиции

Использование счетчика

- 1) Выберите страницу, на которой отображается счетчик в верхней части дисплея, нажав SONG для перехода на страницу меню “SelectSong”.
- 2) Нажмите на часть счетчика, которую Вы хотите изменить, и вращайте колесо для перемещения временной позиции.



Использование кнопок FF и REW

Перемещение вперед

Нажмите кнопку FF для перемещения к концу песни. Если Вы продолжите нажатие на кнопку, передвижение будет постоянно. Вы можете также перемещаться в процессе воспроизведения.

При нажатии кнопки FF при цикличном воспроизведении, оно остановится, а позиция будет перемещаться вперед.

Перемещение назад

Нажмите кнопку REW для перемещения к началу песни. Если Вы продолжите нажатие на кнопку, передвижение будет постоянно. Вы можете также перемещаться в процессе воспроизведения.

При нажатии кнопки REW при цикличном воспроизведении, оно остановится, а позиция будет перемещаться назад.

Перемещение к началу песни

Когда текущее время находится в середине песни, Вы можете, удерживая нажатой кнопку STOP, нажмите кнопку MARK JUMP (<) для перехода к началу песни.

Перемещение к концу песни

Когда текущее время находится в середине песни, Вы можете, удерживая нажатой кнопку STOP, нажмите кнопку MARK JUMP (>) для перехода к концу песни.

Использование локаторов

Вы можете назначить выбранную временную позицию на локатор и моментально перемещаться в нее. В каждой песне может находиться до 6 локаторов.

Локаторы также используются для выбора позиций IN/OUT для записи с врезкой, определения диапазона редакции и т. д.

Запись точки локации

- 1) Переместите текущее время в необходимую позицию. Используйте счетчик или кнопки FF/REW для смены текущего времени.
- 2) Нажмите кнопку STORE; отобразится окно Stored Time. Нажмите сенсор Exit для отмены или STORE для сохранения выбранной временной позиции.
- 3) Нажмите кнопку IN/LOC1, OUT/LOC2, TO/LOC3, END/LOC4, LOC5 или LOC6 для назначения временной позиции на данную кнопку. Запись происходит в момент нажатия на кнопку.



Вы можете выполнять шаг 2 даже в процессе воспроизведения/записи. Для точной установки можно использовать дисплей волны.

Перемещение в точку локации

При нажатии на кнопку IN/LOC1, OUT/LOC2, TO/LOC3, END/LOC4, LOC5 или LOC6, Вы переместитесь в назначенную на нее временную позицию.

Использование меток

Вы можете поместить метку в выбранную временную позицию и моментально перемещаться в нее. Каждой метке может присваиваться название. В каждой песне может находиться до 100 меток.

Также метки служат для разметки треков при создании аудио CD.

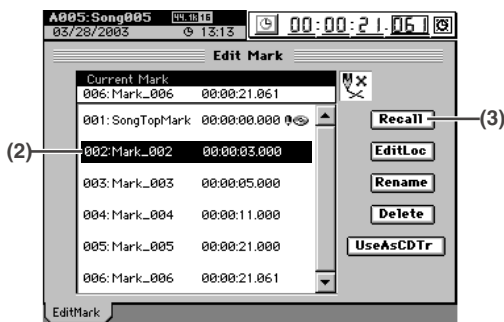
Установка метки

- 1) Переместитесь во временную позицию, в которую необходимо поставить метку. Используйте счетчик или кнопки FF и REW для смены текущего времени.
- 2) Нажмите кнопку STORE; отобразится окно Stored Time. Нажмите сенсор Exit для отмены или STORE для сохранения выбранной временной позиции.
- 3) Нажмите кнопку MARK для установки метки. Установка будет произведена при нажатии кнопки. Метки автоматически перенумеруются в порядке их временных позиций.
- 4) Нажмите кнопку MARK, выберите страницу "EditMark" и проверьте новое назначение метки.

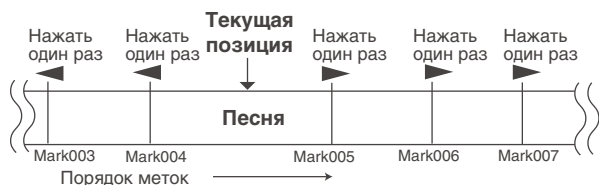
Вы можете устанавливать метки в процессе записи/воспроизведения песни, выполняя шаги 2 и последующие.

Перемещение в позицию метки

- 1) Нажмите MARK для перехода на страницу меню "EditMark".
- 2) Используйте список меток для выбора необходимой метки.
- 3) Нажмите сенсор "Recall" для вызова метки. Вы переместитесь во временную позицию данной метки.



Использование кнопок MARK JUMP



Можно перемещаться по меткам нажатием кнопок MARK JUMP. Каждое нажатие кнопки MARK JUMP (>) перемещает на следующую метку вперед. Каждое нажатие кнопки MARK JUMP (<) перемещает на следующую метку назад.

Удаление метки

Будьте осторожны, после удаление метки функция Undo недоступна.

- 1) Нажмите MARK для перехода на страницу меню "EditMark".
- 2) Используйте список меток для выбора необходимой метки.
- 3) Нажмите сенсор "Delete" для доступа в диалоговое окно Delete Mark.
- 4) Если Вы уверены в необходимости удаления данной метки, нажмите сенсор "Yes". Для отмены удаления нажмите сенсор "No". Для удаления всех меток нажмите сенсор "Select All" для его подсвечивания и затем нажмите сенсор "Yes" для удаления меток.



Переименование метки

- 1) Нажмите MARK для перехода на страницу меню "EditMark".
- 2) Используйте список меток для выбора необходимой метки.
- 3) Нажмите сенсор "Rename" для доступа в диалоговое окно Rename. Процедура переименования аналогична описанной в разделе "Переименование песни".

Использование скраббинга для оптимизации позиции

Вы можете использовать функции Scrub для поиска временной позиции начала звука или уточнения положения точки локации или метки.

Использование функции Scrub

- 1) Нажмите кнопку SCRUB для перехода на страницу "Scrub".

При нажатии кнопки SCRUB в позиции после конца песни, позиция установится в конец песни.

- 2) Нажмите сенсор "Trk" для отображения диалогового окна Select Track.

- 3) Выберите воспроизводимую дорожку и нажмите ОК.

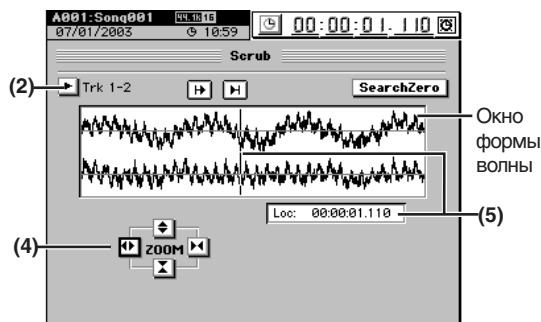
При нажатии сенсора Stereo вы увидите формы волн двух каналов.

- 4) Кнопками ZOOM установите разрешение дисплея.

- 5) Вращайте колесо для поиска необходимой позиции при прослушивании аудиоматериала, соответственно вращению колеса.

Окно Loc и вертикальная черта отображают текущую позицию аудиоматериала.

В выбранной позиции нажмите кнопку STORE и установите локатор или метку.



Определение нулевой точки

При нажатии сенсора Search Zero, позиция будет перемещаться только по точкам, в которых уровень волны имеет значение ± 0 . Перемещение между этими точками можно осуществлять колесом.

При циклическом воспроизведении или при установках точек IN, OUT, TO и END для редакции дорожек, определение нулевой точки позволяет избежать щелчков.

При включенном сенсоре Search Zero аудиосигнал не слышен.

Редакция песни

В D32XD/D16XD имеется ряд команд редакции песни.

При редакции песни команда Undo недоступна.

Основная процедура редакции песни

- 1) Выберите песню для редакции.
- 2) Нажмите SONG для перехода на страницу меню "EditSong".
- 3) Выберите тип операции, например, копирование или удаление.

Копирование песни

Данная команда копирует текущую песню в определенный номер песни.

Вы можете использовать данную команду для создания различных миксов или аранжировок одной песни.



- 1) Выберите песню для копирования.
- 2) Нажмите SONG для перехода на страницу меню “EditSong” и нажмите сенсор Сору для отображения диалогового окна. Используйте “Drive” для выбора диска-назначения.
- 3) Используйте колесо для выбора номера песни-назначения.
- 4) Нажмите сенсор Yes для выполнения операции или No для отмены.
- 5) По окончании операции, дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор “OK”.



Если номер песни-назначения занят, существующая и последующие песни будут перенумерованы на единицу в сторону возрастания.

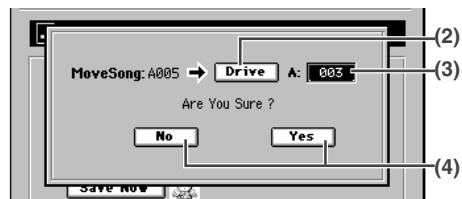
Информация Undo не копируется вместе с песней.

Перемещение песни

Данная команда перемещает текущую песню в другой номер песни.

- 1) Выберите песню для перемещения.
- 2) Нажмите SONG для перехода на страницу меню “EditSong” и нажмите сенсор Move для отображения диалогового окна. Используйте “Drive” для выбора диска-назначения.

Информация Undo не перемещается вместе с песней на другой диск.



- 3) Используйте колесо для выбора номера песни-назначения.
- 4) Нажмите сенсор Yes для выполнения операции или No для отмены.
- 5) По окончании операции, дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор “OK”.

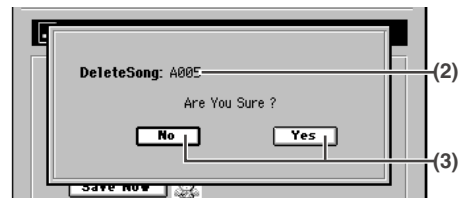
Удаление песни

Данная команда удаляет выбранную песню.

- 1) Выберите песню для удаления.
- 2) Нажмите SONG для перехода на страницу меню “EditSong” и нажмите сенсор Delete для отображения диалогового окна. Используйте “Drive” для выбора диска.

3) Нажмите сенсор Yes для выполнения операции или No для отмены.

4) По окончании операции, дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор “OK”.



Защита песни

Данная команда защищает текущую песню от модификации и удаления.

Если данная установка включена, невозможно производить запись или модифицировать любые параметры защищенной песни.

При включении защиты песни, она автоматически сохраняется.

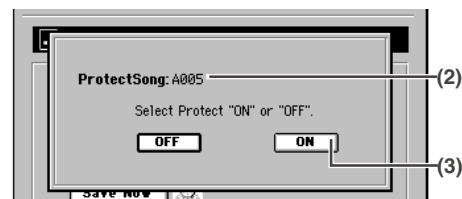
Включение защиты

- 1) Выберите песню для защиты.
- 2) Нажмите SONG для перехода на страницу меню “EditSong” и нажмите сенсор Protect для отображения диалогового окна. Используйте “Drive” для выбора диска.

3) Нажмите сенсор ON.

4) По окончании операции, дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор “OK”.

5) Если появился символ блокировки, песня защищена.



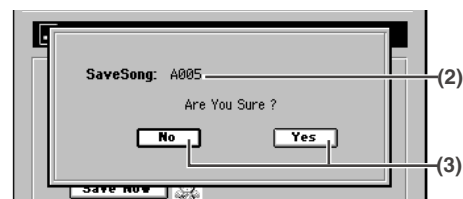
Отключение защиты

- 1) Выберите песню для снятия защиты.
- 2) Нажмите SONG для перехода на страницу меню “EditSong” и нажмите сенсор Protect для отображения диалогового окна. Используйте “Drive” для выбора диска.
- 3) Нажмите сенсор OFF.
- 4) По окончании операции, дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор “OK”.
- 5) При снятии защиты символ блокировки исчезнет.

Сохранение песни

D32XD/D16XD автоматически сохраняет песню и параметры при выключении и переключении песен. Однако при сбоях питания или в других непредвиденных ситуациях данные могут быть утеряны. Поэтому при длительной работе рекомендуется периодически сохранять данные.

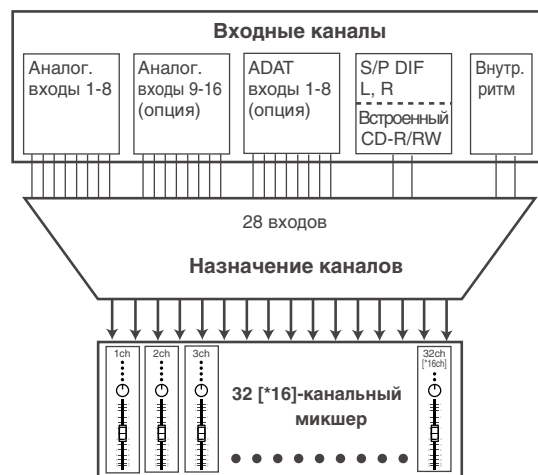
- 1) Нажмите SONG для перехода на страницу меню “EditSong” и нажмите сенсор Save Now для отображения диалогового окна. Используйте “Drive” для выбора диска.
- 2) Выберите диск и песню для сохранения.
- 3) Нажмите сенсор Yes для выполнения операции или No для отмены.
- 4) По окончании операции, дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор “OK”.



Микшер

Назначение аудиосигналов на каналы микшера

D32XD/D16XD имеет аналоговые и цифровой входы. При записи с внешнего источника сигнал должен назначаться на канал микшера. Вы сможете направлять сигнал с привода CD-R/RW и встроенного генератора ритмов на каналы микшера.



Аналоговые входы

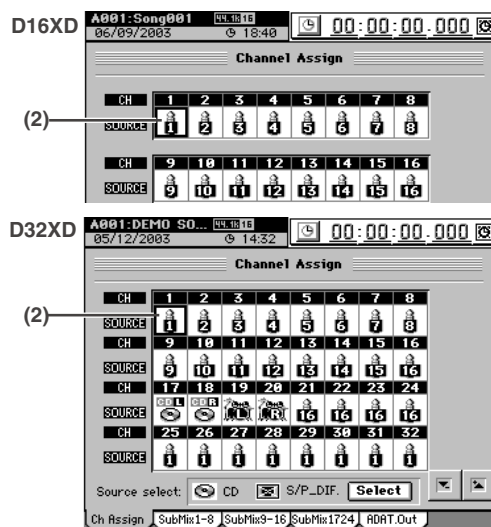
Вы можете подавать сигналы гитары, микрофона и синтезатора на аналоговые входы.

Назначение гитарного входа GUITAR IN на канал 1

- 1) Закройте фейдер MASTER и подключите гитару к разъему GUITAR IN.
- 2) Выберите входной канал INPUT 1.
 - Нажмите MIXER, INPUT/OUTPUT/CH ASSIGN для перехода на страницу меню “Ch Assign”.
 - Вращайте колесо для установки CH1 “SOURCE” в “1”. Это назначит вход с разъема GUITAR IN на канал 1.

Разъем GUITAR IN параллелен разъему INPUT 1. Поэтому его уровень определяется уровнем INPUT 1.

- 3) Назначьте вход на канал 1 микшера.
 - Установите кнопку CH ON/SOLO в CH ON (зеленый цвет) и включите кнопку CH ON/SOLO канала 1 (оранжевый цвет).
 - Установите кнопку REC/PLAY канала 1 в REC (красный цвет).
- 4) Установите входной уровень.
 - Нажмите кнопку METER для отображения экрана Meter Trk View.



- Нажмите кнопку Meter Trk Type для отображения окна Meter Trk Type.
- Для “Select Level Meter Position” выберите “CH-Input” в качестве режима измерения и нажмите сенсор ОК.
- Регулятором INPUT 1 TRIM установите максимально возможный уровень без загорания пикового индикатора.
- Если входной уровень чрезмерно высок, нажмите кнопку PAD.
- Измеритель уровня на экране Meter Trk View начнет отображать входной уровень. Установите максимально возможный уровень без загорания “CLP”.

Для удобства настройки можно увеличить время удержания пиков “Peak Hold Time” в окне Meter Trk Type.

- 5) Прослушайте аудиосигнал.
 - Установите фейдер канала 1 в положение единичного усиления.
 - Нажмите MIXER, SOLO/MONITOR для перехода на страницу меню “Monitor”.
 - Нажмите сенсор “Master LR” для его активизации (свечения).
 - Постепенно вводите фейдер MASTER, регулятор PHONES VOLUME или MONITOR LEVEL для прослушивания аудиосигнала в головных телефонах или системе мониторинга.

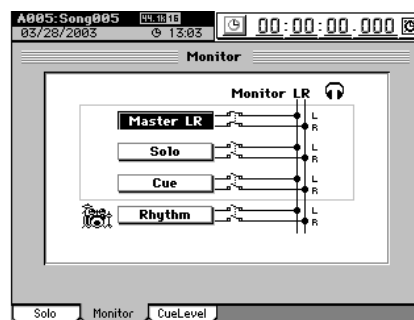
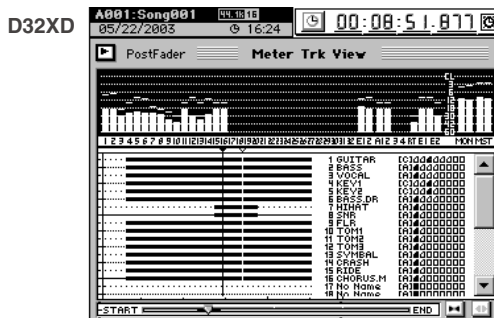
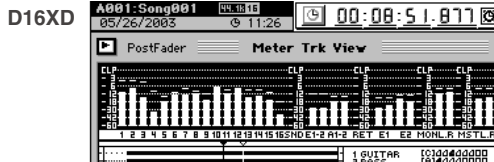
Назначение аудиосигнала с CD на каналы 1 и 2

- 1) Выберите привод CD-R/RW в качестве входа.
 - Нажмите MIXER, INPUT/OUTPUT/CH ASSIGN для перехода на страницу меню “Ch Assign”.
 - Нажмите Select и в окне Source select выберите “CD”.
 - Отобразится сообщение “Obey Copyright Rules”. Нажмите сенсор ОК.
 - Вращайте колесо для установки CH1 “SOURCE” в “CD L”. Это назначит вход с CD-R/RW на канал 1. Аналогично выберите “CD R” для канала 2.

- 2) Назначьте входы на каналы 1 и 2 микшера.
 - Установите кнопку CH ON/SOLO в CH ON (зеленый цвет) и включите кнопки CH ON/SOLO каналов 1 и 2 (оранжевый цвет).
 - Установите кнопки REC/PLAY каналов 1 и 2 в REC (красный цвет).

- 3) Включите воспроизведение CD.
 - Нажмите CD, CD PLAYER для перехода на страницу CD Player.
 - Нажмите кнопку воспроизведения (>).

- 4) Установите входной уровень.
 - Нажмите кнопку METER для отображения экрана Meter Trk View.
 - Нажмите кнопку Meter Trk Type для отображения окна Meter Trk Type.
 - Для “Select Level Meter Position” выберите “CH-Input” в качестве режима измерения и нажмите сенсор ОК.
 - Измерители уровня CH1 и 2 начнут отображать входной уровень.
- 5) Прослушайте аудиосигнал.
 - Установите фейдеры каналов 1 и 2 в положение единичного усиления.
 - Нажмите MIXER, SOLO/MONITOR для перехода на страницу меню “Monitor”.
 - Нажмите сенсор “Master LR” для его активизации (свечения).
 - Постепенно вводите фейдер MASTER, регулятор PHONES VOLUME или MONITOR LEVEL для прослушивания аудиосигнала в головных телефонах или системе мониторинга.



Цифровой вход

D32XD/D16XD позволяет осуществлять запись с цифрового входа S/P DIF или ADAT.

Запись с цифрового входа возможна только при совпадении частот дискретизации источника и текущей песни.

При подаче 24-битного сигнала в 16-битную песню, сигнал мониторинга будет 24-битным, но при записи он будет преобразован в 16 бит.

Невозможна подача сигнала со входа ADAT в песню 96 кГц/24 бит.

При несовпадении любой из установок синхронизации D32XD/D16XD с параметрами подключенного устройства возможно появление шума. Поэтому перед изменением установок закройте фейдеры и минимизируйте общее усиление системы.

Запись с CD-плеера, подключенного к разъему S/P DIF IN, на каналы 1 и 2

1) Закройте фейдер MASTER на D32XD/D16XD и подключите оптическим кабелем цифровой выход CD-плеера к разъему S/P DIF IN.

2) Выберите цифровой вход.

- Нажмите MIXER, INPUT/OUTPUT/CH ASSIGN для перехода на страницу меню “Ch Assign”.
- Нажмите Select и в окне Source select выберите “S/P DIF”.
- Установите флажок “Change Sync source S/P DIF”. Отобразится сообщение “Obey Copyright Rules”. Нажмите сенсор ОК.
- Вращайте колесо для установки CH1 “SOURCE” в “L”. Аналогично выберите “R” для канала 2.

3) Назначьте входы на каналы 1 и 2 микшера.

- Установите кнопку CH ON/SOLO в CH ON (зеленый цвет) и включите кнопки CH ON/SOLO каналов 1 и 2 (оранжевый цвет).
 - Установите кнопки REC/PLAY каналов 1 и 2 в REC (красный цвет).
- 4) Установите входной уровень.
- Нажмите кнопку METER для отображения экрана Meter Trk View.
 - Нажмите кнопку Meter Trk Type для отображения окна Meter Trk Type.
 - Для “Select Level Meter Position” выберите “CH-Input” в качестве режима измерения и нажмите сенсор ОК.
 - Измерители уровня CH1 и 2 начнут отображать входной уровень.

5) Прослушайте аудиосигнал.

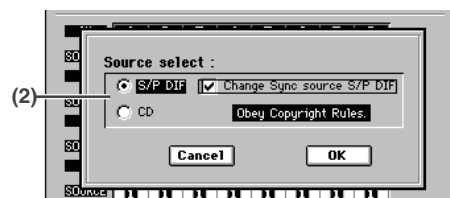
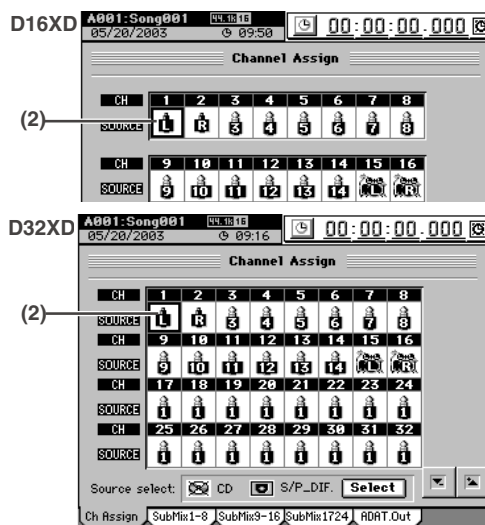
- Установите фейдеры каналов 1 и 2 в положение единичного усиления.
- Нажмите MIXER, SOLO/MONITOR для перехода на страницу меню “Monitor”.
- Нажмите сенсор “Master LR” для его активизации (свечения).
- Постепенно вводите фейдер MASTER, регулятор PHONES VOLUME или MONITOR LEVEL для прослушивания аудиосигнала в головных телефонах или системе мониторинга.

Запись с источника, подключенного к разъему ADAT, на каналы 1 — 8

Необходима установка опции ADAT I/O.

Невозможна подача сигнала со входа ADAT в песню 96 кГц/24 бит.

1) Закройте фейдер MASTER на D32XD/D16XD и подключите оптическим кабелем цифровой выход источника к разъему ADAT IN.



2) Выберите цифровой вход.

- Нажмите MIXER, INPUT/OUTPUT/CH ASSIGN для перехода на страницу меню “Ch Assign”.
- Вращайте колесо для установки CH1 “SOURCE” в “A1”. Аналогично выберите A2”–“A8” для каналов 2–8.

3) Произведите установки синхронизации.

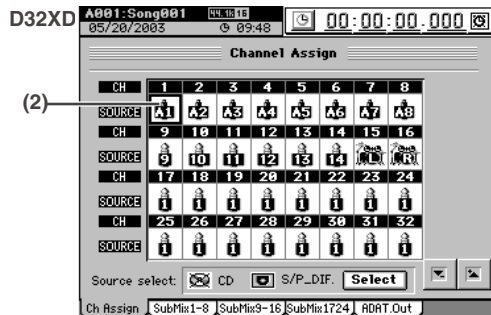
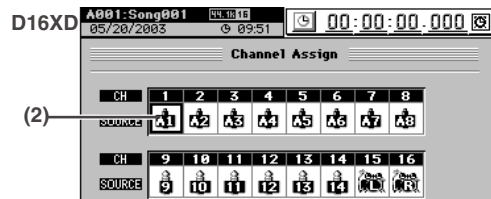
- Нажмите SYSTEM для перехода на страницу меню “Word Clock”.
- Нажмите Clock Source для отображения окна Clock Source.
- Для синхронизации от ADAT-устройства установите Word Clock Source в “ADAT”.
- Нажмите сенсор ОК.

4) Назначьте входы на каналы 1 — 8 микшера.

- Установите кнопку CH ON/SOLO в CH ON (зеленый цвет) и включите кнопки CH ON/SOLO каналов 1 — 8 (оранжевый цвет).
- Установите кнопки REC/PLAY каналов 1 — 8 в REC (красный цвет).

5) Установите входной уровень.

- Нажмите кнопку METER для отображения экрана Meter Trk View.
- Нажмите кнопку Meter Trk Type для отображения окна Meter Trk Type.
- Для “Select Level Meter Position” выберите “CH-Input” в качестве режима измерения и нажмите сенсор ОК.
- Измерители уровня CH1–8 начнут отображать входной уровень.



Входы субмикшера

Аудиосигналы со входов INPUT 1–8 можно направить на субмикшер, а затем непосредственно на мастер-шину в обход входов микшера.

Входы Sub Mixer 1-8 соответствуют входам INPUT 1-8. При установке 8-канальной опции аналоговых входов, входы Sub Mixer 9-16 будут соответствовать входам INPUT 9-16. При установке опции ADAT I/O, входы Sub Mixer 17-24 будут соответствовать входам ADAT INPUT.

Использование субмикшера полезно в следующих случаях:

- Добавление внешних источников при воспроизведении дорожек.
- Возвраты с внешних эффектов, сигналы на которые подаются с выходов AUX OUT.

Подача сигнала на INPUT 1 и назначение на субмикшер 1

1) Подключите аудиосигнал ко входу INPUT 1.

2) Произведите установки субмикшера.

- Нажмите MIXER, INPUT/OUTPUT/CH ASSIGN для перехода на страницу меню “SubMix1–8”.
- Нажмите сенсор ON для Sub Mixer 1.

Страницы “SubMix9–16” и “SubMix1724” доступны только при установке соответствующих опций.

3) Произведите входные установки субмикшера.

- Установите LEVEL, PAN и EQ аналогично общему микшеру.

Установка EQ для Sub mixer 13–16 и субмикшер 17–24 недоступны для песен 96 кГц/24 бит.

- Прослушайте аудиосигнал в головных телефонах или системе мониторинга.



Аналоговые компрессоры

Аналоговые компрессоры используются для предотвращения перегрузки на больших уровнях сигнала. Имеются 50 пресетных и 50 пользовательских программ установок компрессоров.

Аналоговые компрессоры полезны в следующих случаях:

- Если уровень входного сигнала колеблется в широких пределах, возможно поддержание постоянного выходного уровня.
- При записи вокала с микрофона компрессор предотвращает взрывные звуки.
- Компрессия сглаживает звучание гитары.

Необходимо около 15 минут после включения питания для стабилизации характеристик аналоговой схемы.

Поддержание максимального уровня гитары

1) Подключите гитару ко входу GUITAR IN.

Выполните все вышеизложенные входные установки.

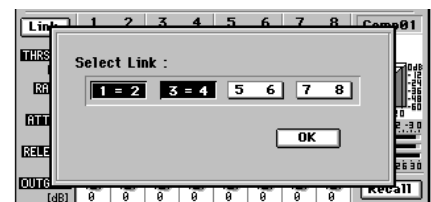
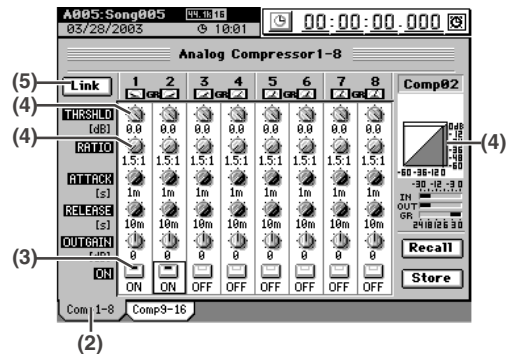
- 2) Нажмите MIXER, “ANALOG COMP” для перехода на страницу меню “Comp1-8”.
- 3) Включите кнопку ON канала 1.

Каналы 1–8 компрессора соответствуют входам INPUT 1–8.

4) Играйте на гитаре и регулируйте установки Threshold и Ratio, наблюдая кривую компрессии и индикатор OUT.

5) Для копирования установок компрессии в другой канал нажмите сенсор Link для перехода в окно Select Link.

- Нажмите кнопку объединяемого канала и нажмите ОК.
- Установки нечетного канала будут скопированы в четный.
- Регулировки нечетного и четного каналов будут объединены; оперирование любыми из них будет эффективно для обоих каналов.



Сохранение программы компрессии

1) Нажмите MIXER, “ANALOG COMP” для перехода на страницу меню “Comp1-8” и сделайте установки.

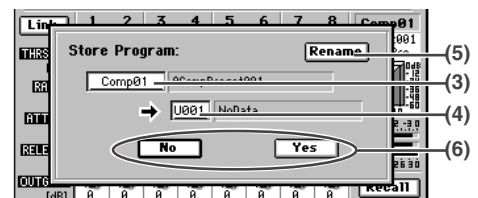
2) Нажмите Store для отображения окна Store Program.

3) Выберите канал компрессора для сохранения его установок. Нажмите поле для его подсветки и колесом или кнопками +/- сделайте выбор.

4) Выберите номер программы для сохранения. Нажмите поле для его подсветки и колесом или кнопками +/- сделайте выбор.

5) Для переименования программы нажмите Rename для отображения окна Rename.

6) Нажмите Yes для сохранения программы или No для отказа.



Вызов программы компрессии

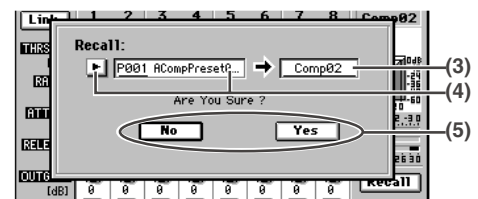
1) Нажмите MIXER, “ANALOG COMP” для перехода на страницу меню “Comp1-8”.

2) Нажмите Recall для отображения окна Recall.

3) Выберите канал компрессора для загрузки установок. Нажмите поле для его подсветки и колесом или кнопками +/- сделайте выбор.

4) Выберите программу. Нажмите поле для его подсветки и колесом или кнопками +/- сделайте выбор. Также вы можете нажать сенсор всплывающего меню для отображения окна Select Comp Program и в нем сделать выбор.

5) Нажмите Yes для загрузки программы или No для отказа.



Выходы микшера

MASTER OUT L, R

Выходы мастер-шины через разъемы MASTER OUT с регулировкой уровня фейдером MASTER.

MONITOR OUT L, R

См. далее.

AUX OUT 1, 2, 3, 4 [*1, 2]

См. далее.

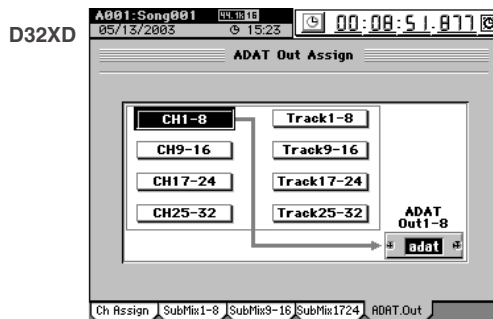
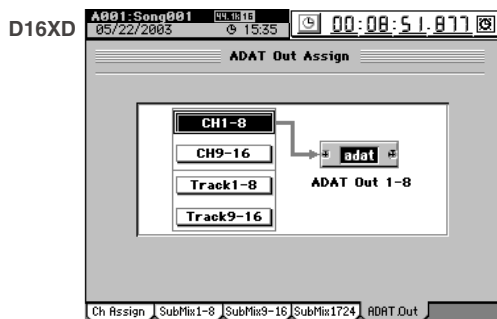
ADAT OUT

Выбор каналов/дорожек для вывода на ADAT-устройство.

Необходима установка опции ADAT I/O.

Выход ADAT недоступен для песни 96 кГц/24 бит.

- 1) Подключите кабель к разьему ADAT OUT.
- 2) Нажмите MIXER, INPUT/OUTPUT/CH ASSIGN для перехода на страницу меню "ADAT.Out".



- 3) Выберите каналы для вывода на ADAT Out 1-8.

CH1-8, CH9-16, CH17-24, CH25-32 [*CH1-8, CH9-16]

Выводятся сигналы каналов CH1-8, CH9-16, CH17-24 или CH25-32 [*CH1-8 или CH9-16]. При записи/воспроизведении выводится сигнал с эквализацией и эффектами.

Track 1-8, Track 9-16, Track 17-24, Track 25-32 [*Track 1-8, Track 9-16]

Выводятся сигналы дорожек 1-8, 9-16, 17-24 или 25-32 [*1-8 или 9-16]. При воспроизведении выводится сигнал без эквализации и эффектов.

S/P DIF OUT

Здесь присутствуют сигналы, аналогичные сигналам на выходе MASTER OUT L/R, с частотой и разрешением текущей песни.

Установки микшера

Установки микшера, типа уровней, тембров и панорам производятся для всех входов, записанных и воспроизводимых дорожек каждого канала, создавая конечный микс.

Регулировка уровней

Каналы

Уровни входа или воспроизведения регулируются каналными фейдерами.

- Когда включены пары, используйте нечетные каналные фейдеры.
- Данные установки могут быть записаны в сцену.
- В D32XD можно записывать перемещения фейдеров.

Уровни регулируются от нуля (-) через положение единичного усиления (0 дБ) до +6 дБ.

Чувствительность

Для получения качественной записи, входные сигналы должны иметь максимально возможный уровень без перегрузки.

1. Аналоговые регуляторы (INPUT 1–16) TRIM

Это — первичная регулировка входного уровня источника.

- Не обработанные эффектом каналы — см. “Аналоговые входы, шаг 4).
- Обработанные эффектом каналы:
- Нажмите EFFECT для перехода на страницу меню “InsertEff” и выберите эффект для канала.
- Установите “Trim” в “100”.
- Регулятором TRIM добейтесь того, чтобы индикатор “FX IN” не достигал отметки “CLP”.

Поскольку сигналы разъемов S/P DIF или ADAT имеют единичное усиление (0 дБ), регулировка TRIM не требуется.

2. Регулятор TRIM разрыв-эффекта

- Нажмите EFFECT для перехода на страницу меню “InsertEff” и в поле InsEffect выберите эффект.
- Регулятором “Trim” добейтесь того, чтобы индикатор “FX OUT” не достигал отметки “CLP”.

3. Атенюатор

- Нажмите MIXER, EQ/PHASE/REC [*EQ/ATT/ PHASE] для перехода на страницу меню “EQ/ATT”, кнопками CH SELECT выберите канал и установите REC/PLAY в REC.
- Регулируйте “ATT” так, чтобы индикатор “PRE” не достигал отметки “CLP”.

Общий уровень

Уровень на выходах MASTER OUT и уровень записи мастер-трека устанавливается фейдером MASTER.

Уровень на выходах MONITOR OUT устанавливается регулятором MONITOR VOLUME.

Уровень на выходах наушников устанавливается регуляторами MONITOR VOLUME или PHONES VOLUME.

Регулировка панорамы

Стереопанорама каждого канала изменяется регуляторами PAN. Вращение регулятора в направлении отметки L перемещает панораму сигнала влево, а вращение в направлении отметки R — вправо.

- Когда включены пары, используйте нечетные регуляторы.
- Данные установки могут быть записаны в сцену.
- В D32XD можно записывать перемещения регуляторов.

Эквализация (EQ)

В D32XD/D16XD имеются каналные эквалайзеры и мастер-эквалайзер.

EQ может использоваться для снижения уровня мешающих призвуков (шум) или для усиления/ослабления определенных частотных полос для коррекции тембра.

Канальные эквалайзеры

Тембр каждого канала регулируется четырехполосным полнопараметрическим эквалайзером.

Для доступа к каналному эквалайзеру нажмите MIXER, EQ/PHASE/REC [*EQ/ ATT/PHASE] для перехода на страницу меню “EQ/ATT” или нажмите CH VIEW для перехода на страницу “Ch View”.

При оперировании регуляторами EQ справа от дисплея, страница “EQ/ATT” появится автоматически. Если вы находитесь на странице CH VIEW “Ch Routing”, регулировки осуществляются на странице “Ch View”.

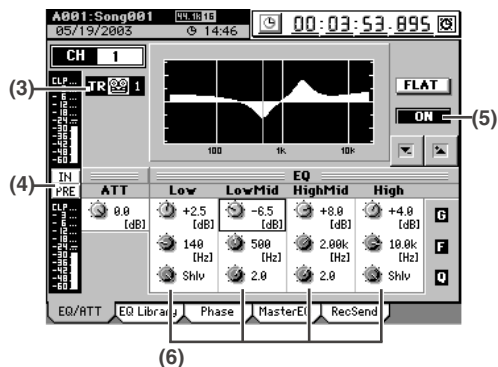
Назначение эквалайзера на аудиовход

Вы можете назначить эквалайзер на вход и записывать сигнал с учетом коррекции тембра.

- 1) Выберите страницу, содержащую необходимый канал: нажмите MIXER, EQ/PHASE/REC [*EQ/ATT/ PHASE] для перехода на страницу меню “EQ/ATT”.

- 2) Нажмите соответствующую кнопку CH SELECT, для перевода канала в "IN".
- 3) Подключите источник сигнала и отрегулируйте его громкость по измерителю уровня "IN/PRE".
- 4) Кнопку ON/OFF переведите в ON.
- 5) Для каждого EQ выберите установки усиления и частоты среза.

Если индикатор показывает перегрузку, выберите иконку ATT и отрегулируйте его.



Назначение эквалайзера на дорожку воспроизведения

- 1) Включите воспроизведение песни.
- 2) Выберите страницу, содержащую необходимый канал: нажмите MIXER, EQ/PHASE/REC [*EQ/ATT/ PHASE] для перехода на страницу меню "EQ/ATT".
- 3) Нажмите соответствующую кнопку CH SELECT, для перевода канала в "TR".
- 4) Отрегулируйте уровень по измерителю "IN/PRE".
- 5) Кнопку ON/OFF переведите в ON.
- 6) Для каждого EQ выберите установки усиления и частоты среза.

Если индикатор показывает перегрузку, выберите иконку ATT и отрегулируйте его.

Мастер-эквалайзер

Тембр мастер-шины регулируется 8-полосным полнопараметрическим эквалайзером.

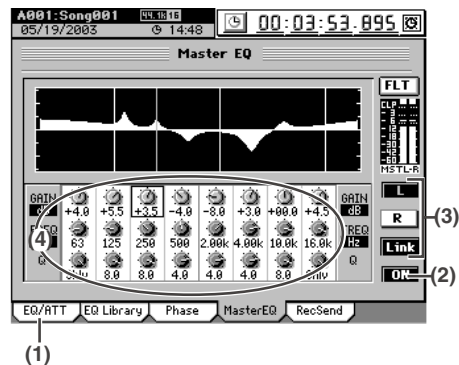
- 1) Нажмите MIXER, EQ/PHASE/REC [*EQ/ATT/ PHASE] для перехода на страницу меню "MasterEQ".
- 2) Кнопку ON/OFF переведите в ON.
- 3) Выберите необходимый канал.

Нажмите L для эквализации левого канала или R для регулировки правого.

При нажатии кнопки Link, установки одного канала автоматически скопируются в другой.

- 4) Для каждого EQ выберите установки усиления и частоты среза.

Оперирование регуляторами EQ справа от дисплея не дает доступа к мастер-эквалайзеру.



Библиотека EQ

Возможно сохранение установок канальных эквалайзеров в библиотеке EQ и их загрузка. Всего доступно 100 установок: 50 пресетных и 50 пользовательских.

Сохранение установок

- 1) Произведите установки EQ (см. ранее).
- 2) На странице "EQ Library" нажмите сенсор Store. Установки EQ сохранятся в качестве установок канала, кнопка CH SELECT которого горит.

Имя сохраненным установкам назначается автоматически; например, CH08-I EQ (канал 8 Input EQ) или CH10- EQ (канал 10 Track EQ).

- 3) Для переименования установок нажмите Rename для открытия окна Rename (см. "Переименование песни").
- 4) В окне номера выберите назначение.
Затем нажмите Yes для сохранения или No для отказа.

Загрузка установок

- 1) На странице “EQ Library” выберите установки EQ.
- 2) Нажмите кнопку CH SELECT эквализируемого канала.
- 3) Нажмите сенсор Recall для загрузки установок EQ.

Уточните канал-назначение в окне Recall и нажмите Yes. Для отказа нажмите No.

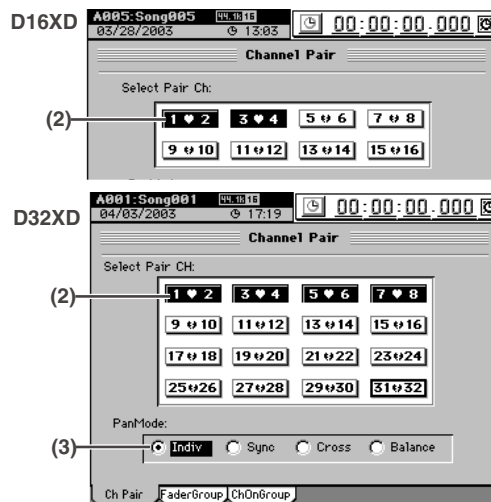
Объединение в пары

Регулировки каналов с нечетными и четными номерами (1–2, 3–4, 5–6...31–32 [*15–16]) могут производиться попарно, при этом изменения значений для нечетных каналов будут одновременно вызывать изменения значений для обоих каналов. Это — обычная практика для каналов, несущих стереоинформацию. Возможны следующие установки:

- кнопки CH ON;
- EQ/ATT;
- кнопки REC/PLAY;
- REC/EFF/AUX SEND;
- регуляторы PAN;
- фейдеры CHANNEL.

Возможен выбор работы спаренных регуляторов PAN.

- 1) Нажмите MIXER, PAIR/GROUP [*PAIR] для перехода на страницу меню “Ch Pair”.
- 2) Нажмите сенсоры “1 ♡ 2” – “31 ♡ 32” [*15 ♡ 16] для установки пар необходимых каналов. При назначении отображается символ “♡”, при отключении — “♣”.
- 3) Сенсорами выбора Pan Mode установите режим работы спаренных регуляторов PAN.



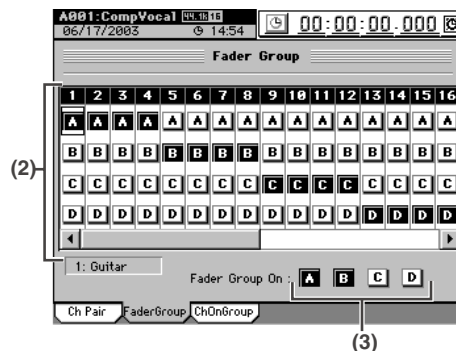
Установки групп (D32XD)

В D32XD несколько каналов могут назначаться в “группу”. Оперирование фейдером любого из включенных в группу каналов действует на громкость всех каналов, сохраняя их относительный баланс. Также возможно назначение каждого канала на группу CH ON. Переключение кнопки CH ON любого из включенных в группу каналов действует на все каналы группы, позволяя мьютировать их одной кнопкой.

Хотя можно назначить четные и нечетные каналы пары в разные группы, любое изменение в группе нечетных каналов автоматически влечет за собой такое же изменение четных.

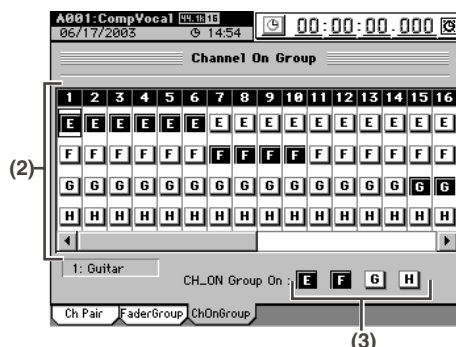
Группы фейдеров

- 1) Нажмите MIXER, PAIR/GROUP для перехода на страницу меню “FaderGroup”.
- 2) Сенсорами выберите группу (A–D) для каждого фейдера.
- 3) Используйте сенсоры Fader Group On A–D для включения групп. Возможно создание нескольких групп.



Группы CH ON

- 1) Нажмите MIXER, PAIR/GROUP для перехода на страницу меню “ChOnGroup”.
- 2) Сенсорами выберите группу (E–H) для каждой кнопки CH ON.
- 3) Используйте сенсоры Ch On Group On E–H для включения групп. Возможно создание нескольких групп.



Мониторинг

- 1) Подключите систему внешнего мониторинга к разъемам MONITOR OUT или наушники к разъему PHONES.
- 2) Выберите сигнал для мониторинга. Нажмите MIXER, SOLO/MONITOR для перехода на страницу меню "Monitor".

Master LR

Выходом мониторинга будет мастер-шина.

Solo

Если соло на странице меню "Solo" включено ("On") хотя бы для одного источника, данный режим установится автоматически, и "Master LR" и "Cue" будут недоступны. Для их выбора Вы должны сперва отключить соло ("Off") на странице меню "Solo".

Cue

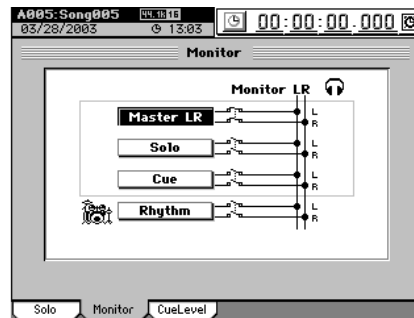
Для мониторинга будут поданы каналы с определенными установками. Выбирайте это для установки независимых уровня и панорамы мониторинга в процессе записи, не влияющих на уровни записи.

Rhythm

Для мониторинга будет подан звук встроенного метронома. В этом случае, на странице TEMPO, "SetUp" установка Rhythm Assign будет установлена в "Monitor". В процессе "живого" исполнения Вы можете использовать это для подачи звука дорожек через разъемы MASTER OUT L/R, и использовать головные телефоны для прослушивания только ритма.

Также можно включить "Rhythm" на странице TEMPO, "SetUp" установкой параметра Rhythm Assign в Monitor.

- 3) Используйте регулятор MONITOR LEVEL или регулятор PHONES VOLUME и MONITOR LEVEL для установки уровня сигнала на разъемах MONITOR OUT L/R или разъеме PHONES.



Регулировка уровня Cue

Поскольку фейдеры CHANNEL в D32XD/D16XD регулируют уровни записи каждой дорожки и уровень каждого канала, уровни записи и мониторинга одинаковы. Поэтому, введена шина отбора Cue, позволяющая устанавливать комфортные уровни и панорамы мониторинга на разъемах MONITOR OUT L/R и PHONES.

- 1) Выберите "Cue" в качестве сигнала для мониторинга.

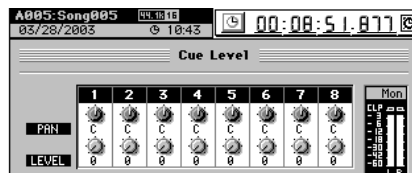
Нажмите MIXER, SOLO/MONITOR для перехода на страницу меню "Monitor", включите сенсор "Cue".

Если выбран режим "Solo", сигнал Solo имеет приоритет. В данном случае, заранее отключите "Solo".

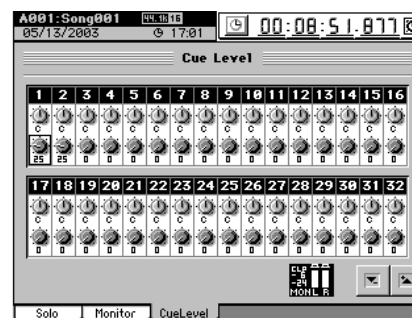
- 2) Установка уровня отбора Cue.

Нажмите MIXER, SOLO/MONITOR для доступа к экрану "CueLevel". Нажмите иконки для каждого канала и вращайте колесо или кнопки +/- для установки громкости и панорамы.

D16XD



D32XD



Установки соло

Когда используется функция Solo, на мониторинговую шину поступают сигналы шин, на которых включен сенсор "Solo".

Используйте данную функцию, когда Вы хотите прослушать только выбранные сигналы. Сигналы Solo подаются на разъемы MONITOR OUT L/R и PHONES.

Солирование одного канала

- 1) Нажмите MIXER, SOLO/MONITOR для перехода на страницу меню "Solo".
- 2) Сенсорами Mode выберите "Last".
- 3) Нажмите CH ON/SOLO для выбора режима SOLO (оранжевый цвет).

Кнопки CH ON/SOLO всех каналов начнут мигать.

- 4) Нажмите кнопки CH ON/SOLO солируемого канала. Кнопка выбранного канала продолжит мигать, а остальных — погаснут.
- 5) Прослушайте сигнал соло.
Можно выбрать соло на странице MIXER, SOLO/MONITOR, “Solo”. Этот способ позволяет солировать также сигналы Send или Return.

Солирование нескольких каналов

- 1) Нажмите MIXER, SOLO/MONITOR для перехода на страницу меню “Solo”.
- 2) Сенсорами Mode выберите “Mix”.
- 3) Выполните шаги 3) и 4) предыдущего параграфа.

Отмена соло

- 1) Нажмите MIXER, SOLO/MONITOR для перехода на страницу меню “Solo” и отключите нужные сенсоры.
Если Вы нажмете сенсор “ClearAll”, Solo отключится для всех сигналов.

Также можно отменить соло установкой кнопки CH ON/SOLO в режим CH ON.

- 2) На странице “Monitor” все соло будет отключено.

Подача сигнала Solo на мастер-шину

Вы можете подать сигнал Solo на разъемы MASTER OUT L/R для прослушивания его через систему мониторинга, подключенную к разъемам MASTER OUT L/R.

Нажмите MIXER, SOLO/MONITOR для перехода на страницу меню “Solo”, включите сенсор “Solo->Master”.

Мьютирование каналов

- 1) Установите кнопку CH ON/SOLO в CH ON.
Кнопки CH ON/SOLO всех каналов загорятся.
- 2) При нажатии кнопки CH ON/SOLO канала, он будет мьютирован (кнопка погаснет).

Запись/вызов сцен

Все установки микшера могут записываться в сцены, которые могут автоматически вызываться в процессе воспроизведения. Сцены могут также вызываться, как глобальные установки, и вызываемые установки микшера могут копироваться в другую временную позицию или перенастраиваться, а затем перезаписываться.

Начальная сцена автоматически записывается в начале песни при ее создании и всегда сохраняет состояние микшера в конце песни. При отключенной автоматизации и не выбранной сцене или при включенной автоматизации и не выбранной в начале песни сцене, используются установки микшера начальной сцены, которая отображается в качестве текущей.

D32XD имеет перемещающиеся фейдеры, которые автоматически устанавливаются в записанные в сцене позиции при ее вызове. Другие параметры сцены отображаются на странице меню SCENE, “Mix View”.

Фейдеры D16XD не перемещаются.

Сцены можно сохранять в произвольных позициях песни, поэтому при включенной автоматизации они будут автоматически вызываться в момент воспроизведения позиций сохранения сцен.

В каждой песне может сохраняться до 100 сцен.

В сцене сохраняются следующие установки:

Канальные параметры

CH ON, Play EQ, ATT, посыл, назначение разрыва, фейдер, панорама

Эффекты

Номера программ разрыв-, мастер- и общих эффектов

Возвраты эффектов, фейдер MASTER, уровень AUX, мастер-EQ

Установки фейдера MASTER сцены будут актуальны при воспроизведении дорожек или записи мастер-трека, но игнорируются при воспроизведении мастер-трека.

Предупреждение при сохранении эффектов в сцены

Сцены содержат номера программ эффектов. При сохранении сцены с отредактированными параметрами эффектов без сохранения программы эффекта, сцена будет содержать изначальную программу эффекта. После редакции программы эффекта обязательно сохраните ее до записи сцены.

Запись сцены

- 1) Отрегулируйте установки микшера: фейдеры CHANNEL, регуляторы PAN, EQ и эффекты.
- 2) Нажмите кнопку STORE, и текущее время будет записано.
Появится окно Stored Time. Для отказа нажмите Exit.
- 3) Нажмите кнопку SCENE, и операция будет завершена.

Записанные сцены автоматически нумеруются по порядку, начиная с наименьшего неиспользуемого номера. Вы можете использовать шаг 2) для записи сцены при воспроизведении или записи песни.

Вызов сцены

- 1) Нажмите SCENE для перехода на страницу меню "Automation [*EditScene]". Нажмите сенсор "Automation" для установки в "Off". При этом, кнопка SCENE не будет светиться.

Если "Automation" установлен в "On", невозможно вызвать сцены, записанные в других временных позициях.

- 2) На странице меню "EditScene" выберите номер сцены и нажмите Recall. Выбранная сцена будет вызвана.

Переименование сцены

- 1) Выберите сцену, как описано в процедуре "Вызов сцены".
- 2) Нажмите сенсор Rename для открытия окна Rename.
- 3) Измените имя сцены.

Удаление сцены

Будьте осторожны, для данной операции функция Undo недоступна.

- 1) Выберите удаляемую сцену, как описано в процедуре "Вызов сцены".
- 2) Нажмите сенсор Delete для открытия окна Delete Scene.
- 3) Нажмите сенсор "Yes".

Для отмены удаления нажмите сенсор "No". Для удаления всех сцен нажмите сенсор "SelectAll" для установки его в "On". Затем нажмите сенсор "Yes" для удаления всех сцен.

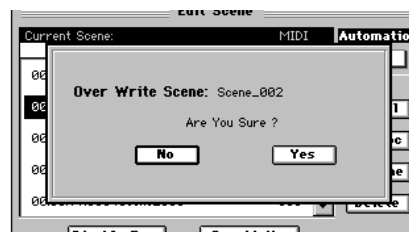
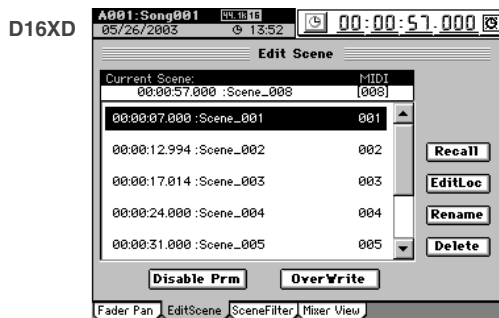
Редакция и перезапись сцены

- 1) Выберите сцену, как описано в процедуре "Вызов сцены".
- 2) Отредактируйте установки сцены: фейдеры CHANNEL, регуляторы PAN, EQ и эффекты.
- 3) Нажмите сенсор OverWrite для открытия окна Over Write Scene.
- 4) Нажмите сенсор "Yes" для перезаписи сцены под выбранным номером.

Фильтр сцены

Для каждой сцены можно выбрать параметры, не изменяющиеся при ее вызове. Параметры с подсвеченными полями не включаются в сцену при ее вызове.

- 1) Выберите сцену, как описано в процедуре "Вызов сцены".
- 2) Нажмите сенсор Disable Prm для открытия окна Disable Param.



- 3) Выберите параметры для фильтрации. Для установок, занимающих две экранные страницы, используйте сенсор “Next” для перехода на следующую страницу. Страница содержит установки параметров каждого канала. Параметры Fader, CH ON, Pan, EQ, EFF s и AUX 1/2/ 3/4 [*1/2], которые подсвечены, отключаются независимо от канала.

*Подсвеченные параметры Fader, CH ON, Pan, EQ, EFF S и AUX 1/2/ 3/4 [*1/2] актуальны только в выбранном канале.*

- 4) Нажмите сенсор ОК для активации установок.

Фильтр всех сцен

Подсвеченные параметры каналов и посылов исключаются из всех сцен.

Нажмите SCENE для перехода на страницу меню “SceneFilter”, нажмите сенсоры исключаемых каналов и регулировок. Подсвеченные параметры не вызываются.

Использование MIDI для управления сценами

MIDI-выход

Если на странице меню MIDI/SYNC, “MIDI/MMC” включен сенсор Program Change, то при смене сцен в следующих случаях передается сообщение Program Change:

- Когда Вы используете номер сцены для переключения сцены на странице меню “EditScene”.
- Когда Вы нажмете кнопки STORE и SCENE для записи сцены.
- Когда “Automation” установлен в “On” и сцены меняются в процессе воспроизведения/записи.

MIDI-вход

Когда “Automation” установлен в “Off” и принимается сообщение Program Change, устанавливается сцена с соответствующим номером.

- 1) Подключите внешнее MIDI-устройство.
- 2) Нажмите MIDI/SYNC для перехода на страницу меню “MIDI/MMC”, а затем “GlobalCh” для установки MIDI-канала, соответствующего внешнему MIDI-устройству. Установите “ProgChange” в “On”.
- 3) Нажмите SCENE для перехода на страницу меню “Automation [*EditScene]”, переключите “Automation” в “OFF”.
- 4) Передавайте сообщения Program Change с внешнего MIDI-устройства для переключения сцен.

Когда D32XD/D16XD принимает Program Change #0, устанавливается сцена “001”. Program Change #0-99 соответствуют сценам “001” – “100”.

Автоматизация

Автоматизация является функцией, автоматически модифицирующей установки микшера при смене временных позиций песни при воспроизведении. В D32XD имеется 2 типа автоматизации: сцен и событий. В D16XD имеется автоматизация сцен.

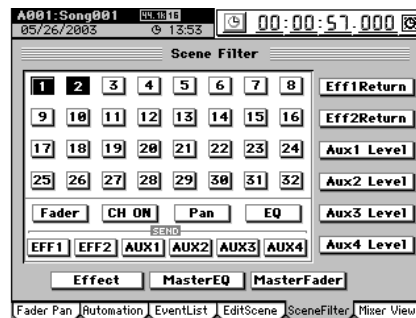
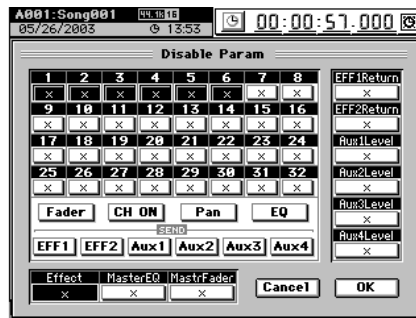
Если автоматизация включена, фейдеры D32XD будут автоматически перемещаться согласно записанным событиям автоматизации или при переключении сцен с разными установками фейдеров. Перемещения фейдеров отображаются на странице меню SCENE, “Mix View”.

Автоматизация сцен

Данный тип автоматизации автоматически переключает установки микшера при достижении временных позиций записанных сцен при записи/воспроизведении.

При записи сцены также записывается ее позиция. Когда текущая позиция песни совпадает с позицией записи сцены, функция автоматизации сцен автоматически вызывает эту сцену и, соответственно, установки микшера.

Можно переписать сцену в другую позицию или отредактировать установки микшера сцены и перезаписать сцену.



Автоматическое переключение сцен

Осуществите запись сцен в необходимых временных позициях (“Запись сцены”).

- 1) Нажмите SCENE для перехода на страницу меню “Automation [*EditScene]”.

Нажмите сенсор “Automation” для установки его в “ON”. При этом индикатор автоматизации начнет светиться.

- 2) Переместитесь в стартовую позицию и нажмите кнопку PLAY для запуска воспроизведения. По достижении установленного времени, сцена сменится автоматически.

Копирование сцены

- 1) Выберите сцену, как описано в процедуре “Вызов сцены”.
- 2) Переместите текущее время в необходимую позицию.
- 3) Сохраните сцену.

Редакция позиции записанной сцены

- 1) Выберите сцену, как описано в процедуре “Вызов сцены”.
- 2) Переместите временную позицию сцены. Нажмите сенсор “EditLoc”.
- 3) В диалоговом окне отредактируйте временную позицию и нажмите сенсор Yes для выполнения операции или No для отмены.



Автоматизация событий (D32XD)

Данный тип автоматизации записывает события оперирования микшером, типа перемещений фейдеров, при воспроизведении и повторяет их при записи/воспроизведении в соответствующее время. Можно переписать события в другую позицию или редактировать их.

В качестве событий можно записать следующие операции:

- Перемещения фейдеров каналов;
- Перемещения фейдера MASTER;
- Нажатие кнопок CH ON каналов;
- Перемещения регуляторов панорам каналов;
- Изменения посылов AUX каналов;
- Изменения посылов на эффекты каналов;
- Работу педали экспрессии.

Фейдеры будут перемещаться автоматически согласно записанным событиям. С помощью функции Undo можно отменить запись новых событий.

Запись операций микшера

Имеется 2 способа записи событий: перезапись всех событий с точки старта песни до останова (Over Write) или запись событий между двумя выбранными позициями (Punch Write).

Для примера, рассмотрим способ “Over Write”.

- 1) Выберите песню.
- 2) В начале песни установите нужное положение фейдеров и панорам и сохраните сцену. Она будет являться начальной точкой для записи событий. Для использования сцены вызовите ее.
- 3) На странице меню SCENE, “Automation” выберите каналы для записи событий. При нажатии на сенсор он будет индицировать “O”.
- 4) Используйте сенсоры выбора Pan, CH ON, Send, Fader и Expression для выбора типа записываемых событий. Одновременно возможна запись только одного типа событий.
- 5) При выборе “Fader,” также можно записать изменения мастер-фейдера нажатием сенсора Master Fader.
- 6) Нажмите сенсор Mode для доступа к окну Event Rec. Выберите “Overwrite” и нажмите ОК.
- 7) Включите “Automation” в ON. Индикатор автоматизации загорится.



8) При воспроизведении песни начнется запись событий. При этом изменяйте установки микшера.

9) При останове песни запись событий закончится.

Для записи дополнительных событий повторите процедуру, начиная с шага 3).

При ошибке можно нажать Undo для возврата к предыдущему состоянию. Если сенсор Undo отображается как Redo, его нажатие отменит Undo.

Воспроизведение событий

- 1) Выберите песню с записанными событиями.
- 2) На странице меню SCENE, "Automation" выберите каналы для воспроизведения событий. При нажатии на сенсор, он будет индицировать ">".
- 3) Для воспроизведения событий Master Fader и Expression нажмите сенсор, он будет индицировать ">".
- 4) Включите "Automation" в ON. Индикатор автоматизации загорится.
- 5) При воспроизведении песни начнется воспроизведение событий.

При наличии записанных событий фейдеров, они будут соответственно перемещаться.

Редакция событий

Имеется 2 способа редакции событий: изменение значения или позиции событий в их списке или перезапись событий в выбранном регионе.

- 1) Нажмите SCENE для перехода на страницу меню "Event List".
- 2) Нажмите сенсор Select List для открытия диалогового окна. Выберите канал и параметры для редакции и нажмите ОК.

При выборе Master Fader, все выбранные каналы и параметры, кроме Scene, будут сброшены.

- 3) В списке событий выберите событие для редакции.

Для отображения событий списка в окне Event View нажмите Set View и в окне Set View выберите нужный параметр.

- 4) Нажмите сенсор Edit для открытия диалогового окна Edit Event. Отобразятся параметр, значение и позиция выбранного события.

Колесом или кнопками +/- выберите (подсветите) редактируемый объект.

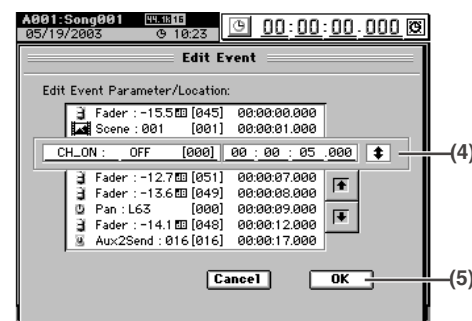
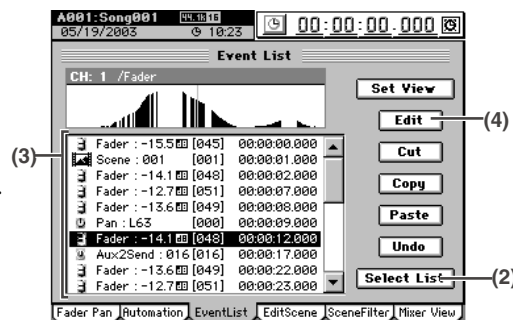
При выборе сцены можно редактировать только позицию.

Также можно использовать поле "↕" для смены редактируемых событий колесом или кнопками +/-.

- 5) Нажмите сенсор ОК для выполнения операции. Для отмены нажмите сенсор Cancel.

Дополнительные возможности редакции

Вы можете использовать сенсоры Cut, Copy или Paste для вырезания, копирования или вставки выбранного события.



Эффекты

D32XD/D16XD обеспечивает 24 [*8] разрыв-эффектов для каналов микшера, до 2 мастер-эффектов с посылками от каждого канала и один общий эффект на мастер-шине.

D32XD обеспечивает 2 тракта эффектов: “Routing A” и “Routing B”.

“Routing A” состоит из разрыв-эффектов 1–8, мастер-эффектов 1 и 2 и общего эффекта.

“Routing B” состоит из разрыв-эффектов 9–24.

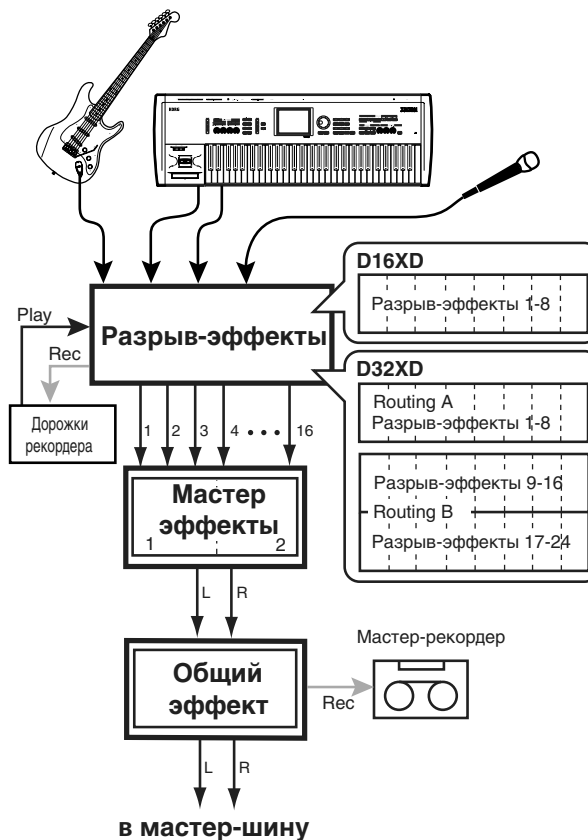
D16XD обеспечивает 1 тракт, состоящий из разрыв-эффектов 1–8, мастер-эффектов 1 и 2 и общего эффекта.

Количество одновременных эффектов для песни 96 kHz/24-bit будет отличаться.

Программы эффектов являются общими для всех типов эффектов. Имеется 128 пресетных программ, каждая из которых основана на одном из 52 алгоритмов. Имеется 128 пользовательских программ для сохранения установок и 32 программы в каждой песне, хранящие установки эффектов конкретной песни.

Каждая песня хранит свои собственные 32 программы эффектов.

Перезапись пресетов невозможна. Однако, их можно вызывать, редактировать и сохранять в пользовательские программы.



Типы и размер эффектов

Имеется 2 типа программ эффектов: стерео и моно. Оба типа можно использовать в разрывах, но моно программы нельзя использовать для мастер- и общего эффектов.

Разрыв-эффект 8 нельзя использовать в стерео программе.

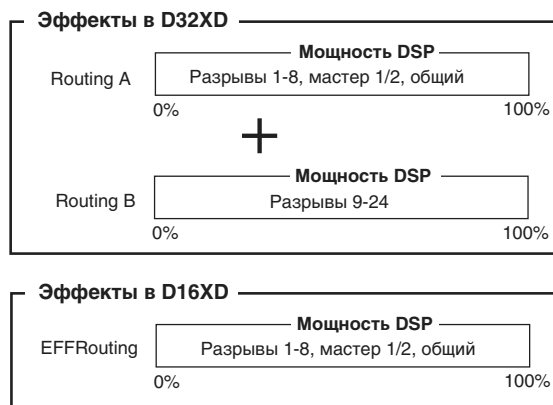
Программы имеют разный размер, определяемый потребляемой мощностью DSP. Вся мощность DSP для всех эффектов делится на 32 [*16] “блоков”. Количество блоков DSP, используемое программой, соответствует размеру эффекта — size-1, size-2, и т.д. Например, программа, использующая 24 [*8] одновременных разрывов, называется “size-1”. Соответственно, более сложные программы классифицируются, как “size- 2” или “size-4”. Размер каждой программы отображается иконкой “” справа от имени эффекта.

Распределение мощности DSP между эффектами

В D32XD/D16XD термин “мощность DSP” соответствует общей вычислительной возможности для обработки программ эффектов.

D32XD

Возможно использование до 27 эффектов (разрыв-, мастер- и общего). Однако, имеется ограничение на одновременное использование более 16 эффектов в Routing A и более 16 эффектов в Routing B (при частоте дискретизации песни 44.1 или 48 кГц). Это означает, что доступное количество эффектов зависит от совокупности их размеров. Мощности DSP достаточно для обработки “16-габаритных” программ каждым из трактов Routing A и Routing B. Однако для песни 96 kHz/24-bit, мощности DSP хватает только на обработку “8-габаритных” программ каждым из трактов. Всего 11 эффектов можно использовать в Routing A и 16 эффектов — в Routing B. Выделенная мощность DSP распределяется между разрыв-, мастер- и общим эффектами, как указано в таблице.



Эффект	Макс. количество эффектов в Routing A + Routing B	Макс. размер эффекта
Разрыв	8 + 16	8
Мастер	2 + 0	4
Общий	1 + 0	4
Всего	11 + 16	16 + 16 (8 + 8)*

* Для песни 96 kHz/24-bit, максимальный общий размер составляет 8 + 8.

При использовании эффекта size-8 для разрыва 1, разрыв-эффекты 2–8 недоступны. Используйте разрыв-эффекты 9–24 в Routing B.

При использовании эффекта size-8 для разрыва 8, мастер- и общий эффекты недоступны. Для доступа к ним выбирайте эффект size-8 для разрыв-эффекта 9 в Routing B и эффект size-1 для разрыв-эффекта 8.

При создании установок эффектов обращайте внимание на индикатор мощности DSP на страницах “Routing A” или “Routing B”.

D16XD

Возможно использование “16-габаритных” программ (при частоте дискретизации песни 44.1 или 48 кГц). Однако для песни 96 kHz/24-bit, мощности DSP хватает только на обработку “8-габаритных” программ. Возможно использование до 11 эффектов (разрыв-, мастер- и общего), но из-за ограничения размеров эффектов (на более 16 для песни 44.1 или 48 кГц), количество одновременных эффектов зависит от комбинации их размеров. Выделенная мощность DSP распределяется между разрыв-, мастер- и общим эффектами, как указано в таблице.

Эффект	Макс. количество эффектов	Макс. размер эффекта
Разрыв	8	8
Мастер	2	4
Общий	1	4
Всего	11	16 (8)*

* Для песни 96 kHz/24-bit, максимальный общий размер составляет 8.

При использовании эффекта size-8 для разрыва 1, разрыв-эффекты 2–8 недоступны.

При использовании эффекта size-4 для мастер-эффекта 1, мастер-эффект 2 недоступен.

При создании установок эффектов обращайте внимание на индикатор мощности DSP на странице “EFFRouting”.

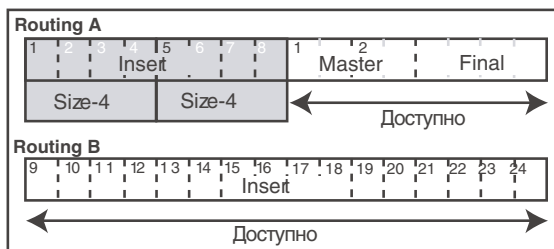
Использование разрыв-эффектов

Разрыв-эффекты используются в разрывах каналов микшера для обработки звука входа или дорожки.

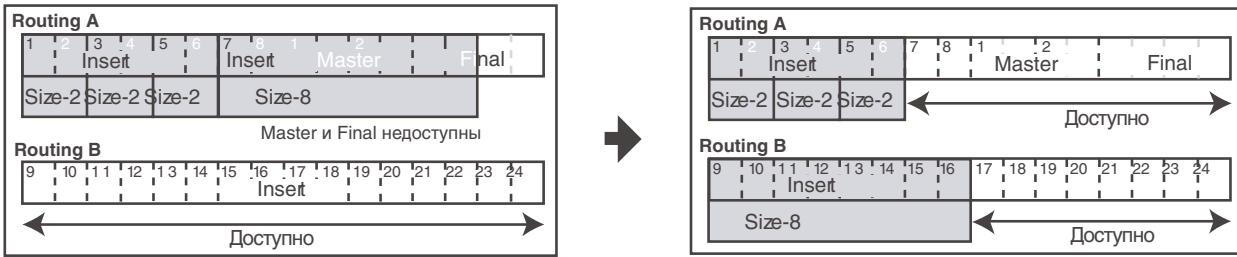
D32XD

Доступно максимум 24 разрыв-эффекта. В Routing A можно использовать 8-габаритный разрыв-эффект одновременно с мастер- и общим эффектами. Поскольку в Routing B можно использовать только разрыв-эффекты, здесь можно использовать 16-габаритные разрыв-эффекты.

При использовании эффекта size-4 для разрыва 1 и эффекта size-4 для разрыва 5, можно использовать мастер- и общий эффекты, а также 16 разрыв-эффектов (9–24) в Routing B.



При использовании эффектов size-2 для разрывов 1, 3, 5 и эффекта size-8 для разрыва 7, можно использовать 16 разрыв-эффектов (9–24) в Routing B, но мастер- и общий эффекты в Routing A будут недоступны. В таких случаях необходимо назначить эффект size-8 на разрыв 9 в Routing B и не назначать эффект на разрыв 7; при этом мастер- и общий эффекты будут также доступны.



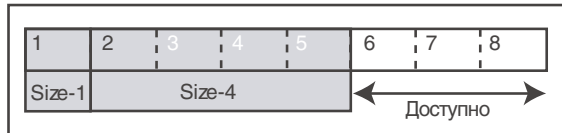
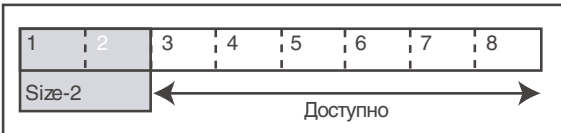
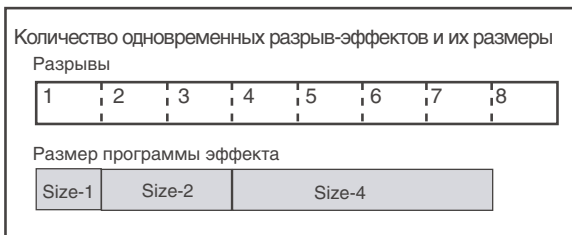
Для песни 96 kHz/24-bit, мощность DSP ограничена 8 габаритами для Routing A и 8 габаритами для Routing B; это ограничивает количество используемых эффектов.

D16XD

Доступно одновременно максимум 8 разрыв-эффектов, и эти программы должны иметь общий размер не более 8. Другими словами, вы должны назначать программы эффектов так, чтобы их общий размер укладывался в это ограничение.

При использовании эффекта size-2 для разрыва 1, доступно только 6 разрыв-эффектов (3–8).

При использовании эффекта size-1 для разрыва 1 и эффекта size-4 для разрыва 2, доступно только 3 разрыв-эффекта (6–8).



Для песни 96 kHz/24-bit, мощность DSP ограничена 8 габаритами программ эффектов, это ограничивает количество доступных комбинаций программ.

Использование разрыв-эффектов при записи

Возможна обработка разрыв-эффектом перед записью сигнала источника с аудиовхода, встроенного привода CD-R/RW или встроенного метронома.

См. “Начало работы”.

Использование разрыв-эффектов при воспроизведении

Возможна обработка разрыв-эффектом сигнала воспроизводимой дорожки.

См. “Начало работы”.

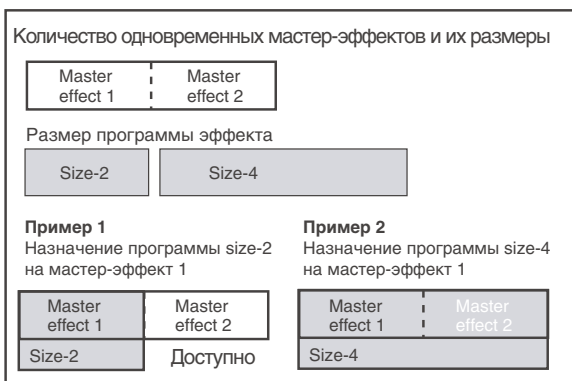
Использование мастер-эффектов

Для использования мастер-эффекта, установите уровни посылов на него с каждого канала. Мастер-эффекты обычно используются для пространственной обработки (реверберация и т. д.), создающей общее восприятие звучания. D32XD/D16XD содержит 2 мастер-эффекта (MstEff1 и MstEff2), которые могут использоваться одновременно. Однако, если вы используете эффект size-4, будет доступен только мастер-эффект 1.

Вы можете установить уровень посыла AUX с каждого канала для изменения глубины эффекта.

Вы можете выбрать программу для мастер-эффекта на страницах EFFECT, “MstrEFF1”/“MstrEFF2” или EFFECT, “Routing A [*EFFRouting]”.

См. “Начало работы”.



Использование общего эффекта

Один эффект с конфигурацией стерео-вход/стерео-выход используется в качестве общего эффекта. Он обрабатывает мастер-шину. Общий эффект обычно используется для динамической обработки (компрессия и т. д.) конечного микса.

Вы можете выбрать программу для общего эффекта на страницах EFFECT, “FinalEFF” или EFFECT, “Routing A [*EFFRouting]”.

Редакция эффектов

Вы можете редактировать программы эффектов, которые используются в качестве разрыв-, мастер- и общих эффектов.

Редакция параметров эффекта

Разрыв-эффект

- 1) Нажмите EFFECT для перехода на страницу меню “InsertEFF”.
- 2) Выберите эффект (InsEFF1–24 [*8]) для редакции. Нажмите окно эффекта и колесом (или кнопками +/-) выберите разрыв-эффект 1–24 [*8].
- 3) Отобразится программа, назначенная на выбранный разрыв. Под ней иконками отображается ее алгоритм. Для выбора другой программы нажмите сенсор всплывающего меню и сделайте выбор.
- 4) Если алгоритм содержит несколько иконок эффектов, нажмите поле под редактируемой иконкой (оно подсветится), и отобразится список параметров эффекта. Если программа содержит только один эффект, отображенный список параметров будет полным.
- 5) Прослушайте программу эффекта.

Если сенсор ON/OFF установить в OFF, эффект будет отключен, и иконка станет “серой” и недоступной. Если Вы затем установите сенсор ON/OFF в ON, эффект снова включится. Вы можете использовать данную функцию для сравнения обработанного и необработанного сигналов.
- 6) Регуляторами под экраном отредактируйте параметры эффекта.
 - Для редакции значения параметра вращайте соответствующий регулятор.
 - Для редакции нижней строки значений нажмите иконку выбираемого регулятора. После этого, регуляторы будут соответствовать нижней строке.
- 7) Если программа содержит более одного эффекта, выберите нужную иконку и повторите процедуру редакции.
- 8) Переименование программы эффекта.
 - Нажмите сенсор Rename для доступа в диалоговое окно Rename. См. “Переименование песни”.
 - После ввода названия нажмите сенсор Yes.

Мастер- и общий эффект

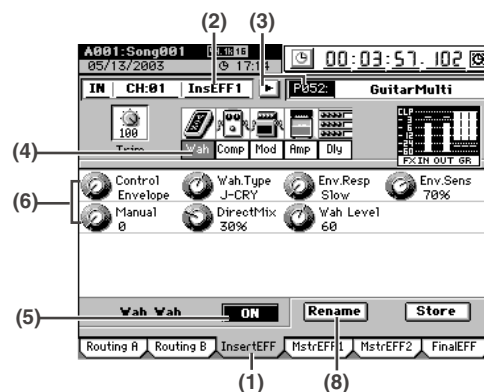
- 1) Нажмите EFFECT для перехода на страницу меню “MstrEFF1” (или “MstrEFF2”) / “FinalEFF”.
- 2) Повторите предыдущую процедуру с шага 3).

Сохранение программы эффекта

- Если D32XD/D16XD находится в процессе воспроизведения, нажмите кнопку STOP.
- Нажмите сенсор Store для доступа в диалоговое окно Store Program.
- Нажмите сенсор Area и в списке выберите User или Song.

U (User): Пользовательская программа. Возможно сохранение 128 программ для доступа из любой песни.
S (Song): Программа песни. Возможно сохранение 32 программ для каждой песни.
- Выберите номер для сохранения и нажмите сенсор ОК для окончания операции.

Будьте осторожны при сохранении: данные, ранее находящиеся под выбранным номером, будут переписаны и потеряны.



Управление эффектом с внешнего устройства

Для управления в реальном времени разрыв-эффектом Вы можете использовать педаль экспрессии, типа EXP-2, или MIDI-контроллер.

Для песни 96 kHz/24-bit управление эффектами от внешнего устройства невозможно.

Управление разрыв-эффектами 9–24 в D32XD от внешнего устройства невозможно.

- 1) Подключите педаль экспрессии или внешний MIDI-контроллер.
- 2) Нажмите SYSTEM для перехода на страницу меню “Control”.

В области Effect Control в поле “Device” установите “Pedal”, если Вы хотите использовать педаль экспрессии.

Когда в поле “Device” установлено сообщение, отличное от “Pedal”, на странице меню “Control” установите “Control MIDI CH” на номер MIDI-канала внешнего MIDI-устройства.

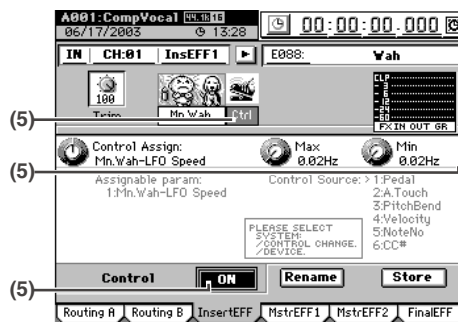
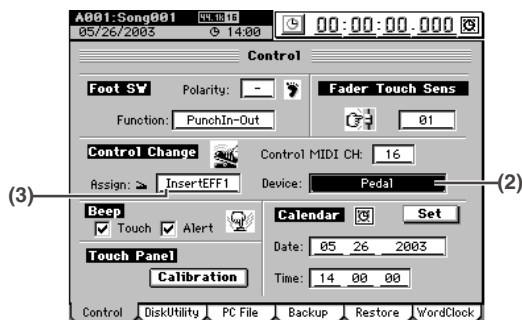
- 3) Выберите эффект для управления.

Нажмите EFFECT для перехода на страницы меню “Insert EFF1...8/Master EFF 1, 2/Final EFF”, в поле Assign выберите разрыв-эффект.

- 4) Нажмите EFFECT для выбранного в шаге 3) эффекта и выберите программу эффекта для управления.
- 5) Выберите управляемый параметр и диапазон регулировки.
 - В конце цепочки эффектов отобразится иконка управления. Нажмите на нее для отображения параметров управления.
 - Включите “Control”.
 - Регулировками эффекта установите диапазон.

Для сохранения установок сохраните программу.

- 6) С помощью педали экспрессии или внешнего MIDI-контроллера управляйте эффектом.



Использование внешних эффектов

Возможна подача сигнала с разъемов AUX OUT для его обработки внешним эффект-процессором. Выход внешнего эффект-процессора затем подается на разъемы INPUT 1 – INPUT 8 и направляется на необходимые каналы или на мастер-шину.

В качестве примера, рассмотрим подключение к мастер-шине через разъемы INPUT 3 и INPUT 4.

- 1) Подключите разъемы AUX OUT ко входу внешнего эффект-процессора, а его выходы — к разъемам INPUT 3 и INPUT 4 на D32XD/D16XD.
- 2) Направьте сигнал на внешний эффект-процессор.
 - Нажмите MIXER, SEND (EFF/AUX [*]/REC) для перехода на страницу меню “Aux-Send”.
 - Выберите “Aux” для каналов, направляемых на внешний эффект-процессор и установите уровень посыла.
 - Нажмите сенсор над иконкой регулятора для выбора пре-фейдерного (PRE) или пост-фейдерного (PST) посыла AUX.
- 3) Скоммутируйте выход внешнего эффект-процессора.
 - Нажмите MIXER, INPUT/OUTPUT/CH ASSIGN для перехода на страницу меню “SubMix 1-8”.
 - Используйте “Level” каждого канала для установки уровня возврата и используйте “Pan” для установки панорамы возврата.

РИТМ

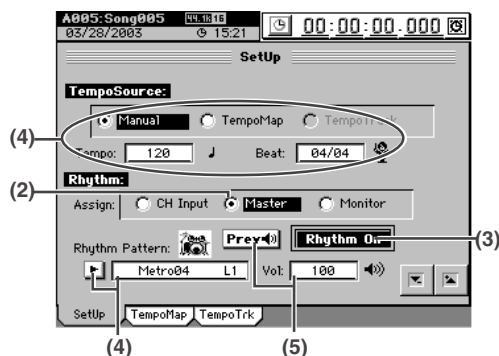
D32XD/D16XD содержит 265 ритмических паттернов с различными музыкальными размерами.

На основе ритмических паттернов Вы можете также создавать барабанные паттерны для всего песни.

Выбор и воспроизведение ритма

- 1) Нажмите TEMPO для перехода на страницу меню “SetUp”.
- 2) Для вывода сигнала ритма через мастер-шину в окне Rhythm установите Assign в “Master”.
- 3) Нажмите сенсор Rhythm (подсветится).
- 4) Установка темпа, размера и ритмического паттерна.

- В данном примере сенсорами выбора Tempo Source установите “Manual”.
- Нажмите “Beat” и сенсорами +/- установите размер.
- Нажмите “Rhythm Pattern” и сенсорами +/- выберите паттерн.



Вы можете также нажать “>” для выбора из списка.

- Нажмите “Tempo” и сенсорами +/- установите темп.
- 5) Прослушивание ритмического паттерна.
 - Нажмите Prev для предварительного прослушивания паттерна.
 - Установите мастер-фейдер в нужное положение.
 - Нажмите “Vol” и сенсорами +/- установите громкость.

Для установок также можно воспользоваться колесом или кнопками +/-.

Запись исполнения под метроном

Ниже описанная процедура не позволяет одновременно записать ритм.

- 1) Произведите установки, как описано в разделе “Выбор и воспроизведение ритма”.
- 2) Для вывода сигнала ритма через мастер-шину в окне Rhythm установите Assign в “Master”.
- 3) Подключите входные устройства и начните запись.

Когда Вы нажмете кнопку REC для входа в режим готовности к записи, начнет звучать метроном. Запись начнется при нажатии кнопки PLAY. Начните исполнение под выбранный ритмический паттерн.

Запись ритма

Встроенные ритмические паттерны могут быть записаны на дорожку. В качестве примера, запишем ритмический паттерн на дорожки 1 и 2.

- 1) Осуществите установки, как описано в разделе “Выбор и воспроизведение ритма”.
- Включите “Rhythm On”.
- В поле Rhythm установите Assign в “CH Input”.
- Активизируйте поле “Vol” и установите громкость “100”.
- 2) Выберите входные каналы.
- Нажмите MIXER, INPUT/OUTPUT/CH ASSIGN для перехода на страницу меню “Ch Assign”.
- Сенсорами +/- установите CH1 SOURCE в “L”, а CH2 SOURCE в “R”.
- 3) Произведите запись.

Ритм начнет звучать при нажатии кнопки REC. Запись начнется при нажатии кнопки PLAY.

Для установок также можно воспользоваться колесом или кнопками +/-.

Установка темпа

В D32XD/D16XD можно использовать 3 источника темпа.

- Ручной темп;
- Карту темпа;
- Дорожку темпа (MIDI clock или темп нажатий).

Вы можете выбрать один из данных источников, а также управлять темпом от внешнего MIDI-устройства при синхронизации с D32XD/D16XD.

Ручной темп

1) Установите источник темпа в Manual.

- Нажмите TEMPO для перехода на страницу меню “SetUp”.
- Сенсорами выбора Tempo Source установите “Manual”.

2) При нажатии кнопки PLAY для воспроизведения песни, ритмический паттерн зазвучит в выбранном темпе.

Карта темпа

Карта темпа позволяет установить темп, размер и ритмический паттерн для каждого события.

1) Выбор карты темпа в качестве источника темпа.

- Нажмите TEMPO для перехода на страницу меню “SetUp”.
- Сенсорами выбора Tempo Source установите “Tempo Map”.

2) Установите карту темпа “001” для начального темпа при старте песни.

- Нажмите TEMPO для перехода на страницу меню “TempoMap”.
- В списке “Tempo Map” выберите карту темпа “001:...”.

Карта темпа состоит из карты темпа “001” (начальный темп) и карт темпа “002” – “200”, модифицирующих темп в заданных точках.

- Нажмите сенсор Edit для доступа в диалоговое окно Edit Map.
- Установите темп в Tempo, размер в Beat и ритмический паттерн в Rhythm Pattern.
- Нажмите Prev для предварительного прослушивания паттерна.

При нажатии сенсора Link All Map все установки созданных событий карты темпа будут изменяться согласно текущему темпу.

- Нажмите Length для установки количества долей такта “001”.

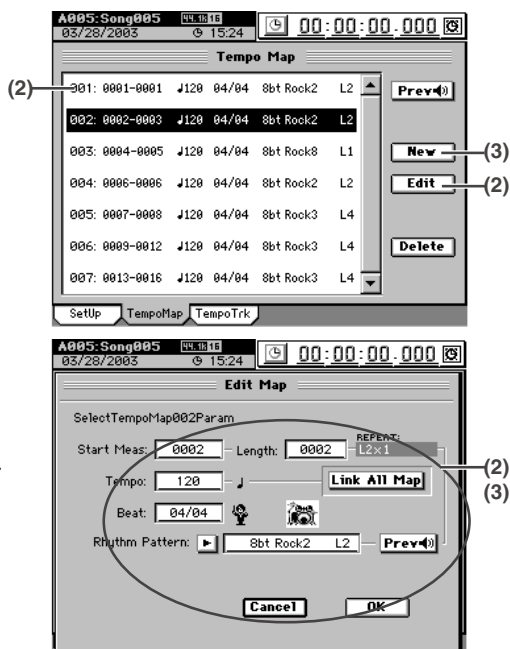
Для карты темпа “001” невозможно изменить стартовую позицию.

- По окончании, нажмите сенсор ОК.

3) Добавление в карту темпа необходимых изменений.

- Нажмите сенсор New, дисплей отобразит окно “New Map”.
- Установите темп в Tempo, размер в Beat и ритмический паттерн в Rhythm Pattern.
- Установите событие “002” и используйте Length для установки количества долей такта.
- Нажмите сенсор ОК для записи изменений. Номера карт автоматически сменяются от начала к концу.
- Создав карту темпа и изменяя ритмические паттерны, Вы можете создавать барабанные паттерны для всех участков песни.
- Нажмите Prev для предварительного прослушивания паттерна.

4) Прослушайте карту темпа. Переместитесь в начало песни и нажмите кнопку PLAY для воспроизведения песни. Ритмический паттерн согласно созданной карте темпа.



Модификация карты темпа

- 1) Выберите карту темпа для модификации.

Нажмите TEMPO для перехода на страницу меню “ТемпоМар” и выбора карты темпа

- 2) Измените установки.

- Нажмите Edit для отображения окна Edit Map.
- Измените параметры и нажмите ОК.

- 3) Проверьте результат.

- Нажмите TEMPO для перехода на страницу меню “ТемпоМар” и проверьте карту темпа.

Введение ритмического паттерна добавлением карты темпа

Для создания новой карты темпа, в окне New Map нажмите сенсор Insert (подсветится). Это вставит карту темпа в выбранный такт. Номера карт автоматически сдвинутся от начала к концу.

- 1) Установите стартовое событие, для которого будет создана новая карта темпа.

Нажмите TEMPO для перехода на страницу меню “ТемпоМар” и проверьте текущую карту темпа. В данном примере вставим карту темпа в начало.

- 2) Создание новой карты темпа.

- Нажмите сенсор New, дисплей отобразит окно “New Map”.
- Установите параметры.
- Нажмите сенсор Insert, а затем сенсор ОК.

- 3) Проверьте результат.

- Нажмите TEMPO для перехода на страницу меню “ТемпоМар” и проверьте карту темпа.

Перезапись карты темпа

При добавлении карты темпа для смены ритмических паттернов убедитесь, что сенсор Insert в окне New Map отключен до создания новой карты темпа. Это добавит карту темпа в выбранную долю, но общий размер такта не изменится.

- 1) Установите событие, для которого будет создана новая карта темпа.

Нажмите TEMPO для перехода на страницу меню “ТемпоМар” и проверьте текущую карту темпа.

- 2) Создание новой карты темпа.

- Нажмите сенсор New, дисплей отобразит окно “New Map”.
- Установите параметры.

- 3) Проверьте результат.

- Нажмите TEMPO для перехода на страницу меню “ТемпоМар” и проверьте карту темпа.

Удаление карты темпа

Карты темпа, последующие за удаляемой, сдвигаются назад к началу песни на количество удаленных тактов.

Для данной операции функция Undo недоступна.

- 1) Выберите карту темпа для удаления.

Нажмите TEMPO для перехода на страницу меню “ТемпоМар” и выбора карты темпа

- 2) Удалите карту темпа.

- Нажмите сенсор Delete. Появится запрос на удаление.
- Нажмите сенсор Yes, и выбранная карта темпа будет удалена.

Если Вы включите сенсор Select All, все карты темпа, кроме “001” будут удалены, а установки карты темпа “001” будут инициализированы.

- 3) Нажмите TEMPO для перехода на страницу меню “ТемпоМар” и проверьте карту темпа. Если Вы захотите снова произвести установки, нажмите сенсор Edit для доступа в диалоговое окно Edit Map.

Дорожка темпа

Дорожка темпа записывает данные MIDI clock с внешнего MIDI-секвенсера или темп нажатий.

Запись данных MIDI clock с внешнего MIDI-секвенсера и использование их в качестве дорожки темпа

Данный метод используется для синхронизации D32XD/D16XD с данными песни, созданной в MIDI-секвенсере.

Если сообщения MIDI clock приходят с ошибкой, запись темпа может прекратиться.

1) Выберите музыкальный размер в карте темпа.

Если размер в песне MIDI-секвенсера изменяется в процессе песни, необходимо создать карту темпа в позициях смены размера.

Если в процессе песни изменяется размер, он будет определяться, как некорректный, до тех пор пока Вы не создадите карту темпа, соответствующую изменениям размера.

2) Подключите разъем MIDI OUT секвенсера к разъему MIDI IN на D32XD/D16XD.

3) Установите MIDI-секвенсер на передачу сообщений MIDI Clock.

4) Выберите тип записываемой дорожки темпа.

Нажмите TEMPO для перехода на страницу меню “TempoTrk” и выберите “MIDI Clock”.

5) Запишите данные MIDI Clock.

- Нажмите сенсор RecStart для перевода D32XD/D16XD в режим готовности к записи.
 - Запустите MIDI-секвенсер.
 - Когда с MIDI-секвенсера начнут поступать сообщения MIDI Clock, дисплей отобразит “Receiving MIDI Clock”.
- 6) Когда воспроизведение закончится, остановите MIDI-секвенсер. D32XD/D16XD закончит запись и отобразит “Complete”. Нажмите сенсор ОК.
- 7) Проверка источника темпа.



Нажмите TEMPO для перехода на страницу меню “SetUp”. Параметр Tempo Source автоматически установится в “TempoTrk”.

Запись темпа нажатий (Tap tempo)

При воспроизведении песни Вы можете нажимать кнопку PLAY в определенном ритме для записи темпа.

Вместо кнопки PLAY Вы можете использовать ножной переключатель PS-1.

Темп нажатий может использоваться для записи темпа после записи песни. Эта функция удобна в следующих случаях:

- Редакция дорожек в ритмических единицах.
- Синхронизация внешних MIDI-устройств.

1) Установите карту темпа для выбора размера.

Если записываемый размер изменяется в процессе песни, необходимо создать карту темпа в позициях смены размера.

Если в процессе песни изменяется размер, он будет определяться, как некорректный, до тех пор пока Вы не создадите карту темпа, соответствующую изменениям размера.

2) Если Вы хотите использовать ножной переключатель для ввода темпа, подключите ножной переключатель PS-1 к разъему FOOT SWITCH на D32XD/D16XD.

3) Выберите тип дорожки темпа для записи.

Нажмите TEMPO для перехода на страницу меню “TempoTrk”, выберите “MeasTap” (нажатие в начале каждого события) или “BeatTap” (нажатие в каждом такте).

4) Произведите запись.

- Нажмите сенсор RecStart для перевода D32XD/D16XD в режим готовности к записи.
- Нажмите кнопку PLAY или ножной переключатель; воспроизведение и запись начнутся одновременно.
- В процессе воспроизведения нажимайте кнопку PLAY или ножной переключатель с интервалами, выбранными в шаге 3, для записи данных нажатий. Счетчик будет отображать записываемые нажатия.

При нажатии кнопки PLAY для записи нажатий, сильно не давите на нее, поскольку это может привести к сбоям хард-диска и других компонентов прибора.

5) После последнего нажатия нажмите кнопку STOP.

Для примера, если Вы записываете 4 события при размере 4/4, необходимо произвести 4 нажатия для “MeasTap” или 16 нажатий для “BeatTap” и нажать кнопку STOP в начале события 5. Если темп песни постоянен, Вы можете ввести данные нажатий в части песни, и темп последнего события или такта будет автоматически скопирован до конца песни.

6) Проверьте источник темпа. Нажмите TEMPO для перехода на страницу меню “SetUp”. Параметр Tempo Source автоматически установится в “TempoTrk”.

Рекордер

D32XD/D16XD имеет 32 [*16] дорожки в каждой песне, каждая из которых содержит 8 виртуальных: А — Н.

D32XD/D16XD предоставляет отдельный мастер-трек в каждой песне, также с 8 виртуальными дорожками от А до Н. Этот двухканальный трек служит для записи окончательного микса песни. Данные мастер-трека используются для записи аудио CD. В таблице показано доступное количество одновременных дорожек.

Song Type	Запись	Воспроизведение	Запись с врезкой
44.1 kHz/16-bit; 48 kHz/16-bit	16	32 [*16]	8
44.1 kHz/24-bit; 48 kHz/24-bit	8	16	4
96 kHz/24-bit	4	8	2

Запись

Основная процедура записи

- 1) Создайте новую песню.
- 2) Произведите установки микшера.
- 3) Обработайте сигнал аудиовхода эффектами.
- 4) Обработайте сигнал аудиовхода эквалайзером.
- 5) Установите панораму.
- 6) Нажмите REC/PLAY MODE для перехода к странице “Rec/Play”. Установите в поле “Rec Mode” значение “Normal”.
- 7) Установите уровень записи одним из двух способов.

- Нажмите сенсор REC для установки его в “PRE” на странице CH VIEW, “Ch View”.
- Нажмите сенсор REC для установки его в “PST” на странице CH VIEW, “Ch View”.

При установке PRE, фейдер канала направляет входной сигнал на мастер-шину, устанавливая уровень мониторинга. При установке PST, уровень посылы на мастер-шину аналогичен уровню записи. Можно сделать эти установки на странице MIXER, EQ/PHASE/ REC [*SEND (EFF/AUX/REC)], “Rec Send”.

- 8) Переместите текущее время в позицию начала записи.
- 9) Войдите в режим готовности к записи. Нажмите кнопку REC. (Светодиоды REC и PLAY начнут мигать.)
- 10) Начните запись. Нажмите кнопку PLAY. (Светодиоды REC и PLAY начнут светиться.)
- 11) Остановите запись. Нажмите кнопку STOP. (Светодиоды REC и PLAY погаснут.)

Переместитесь к началу записи. Нажмите кнопки REC/ PLAY записанных дорожек для выбора PLAY (светодиоды светятся зеленым цветом). Включите воспроизведение.

Установка ATT setting на странице “EQ/ATT” (или “Ch View”) общая для записи и воспроизведения. При включении ATT при записи, возможно придется отключить его при воспроизведении.

Запись на виртуальную дорожку

D32XD/D16XD имеет 32 [*16] дорожек, каждая из которых включает в себя 8 виртуальных дорожек. При записи отдельных партий Вы можете записывать каждый дубль на отдельную виртуальную дорожку, оставив выбор на потом.

- 1) Выбор виртуальной дорожки.

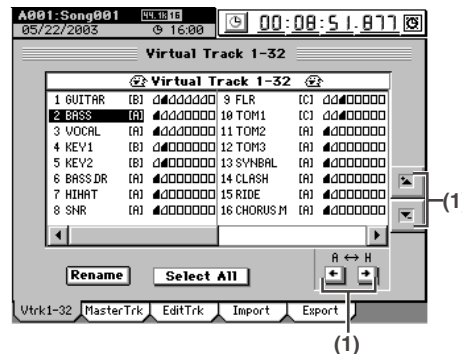
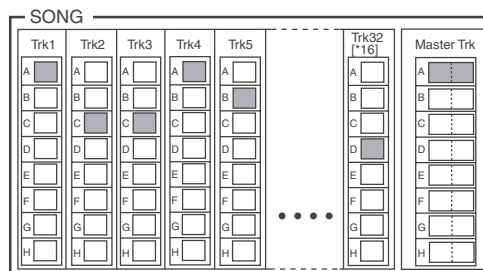
В режиме TRACK на странице меню “Vtrk1–32 [*Vtrk1–16]” определите записываемую виртуальную дорожку и кнопками “V-Level”, <->, +/- или колесом выберите ее.

Для песни 96 kHz/24-bit, меню “Vtrk1–32 [*Vtrk1–16]” обозначено “Vtrk1–8”.

Для песни 44.1 kHz/24-bit или 48 kHz/24-bit в D32XD, меню “Vtrk 1–32” обозначено “Vtrk 1–16”.

Если виртуальная дорожка уже содержит данные записи, она индицируется символом “ ”.

- 2) Установите уровень записи и начните запись.



Запись с наложением

- 1) Нажмите кнопку REC/PLAY на воспроизводимой дорожке(ах) для установки режима PLAY (светодиод имеет зеленый цвет).
- 2) Нажмите кнопку REC/PLAY на дорожке для записи для установки ее в режим REC (светодиод имеет красный цвет).
- 3) Нажмите кнопку CH ON/SOLO для перевода ее в CH ON. Нажмите кнопки CH ON/SOLO неиспользуемых дорожек для их мьютирования.
- 4) Установите уровень записи и начните запись.

Запись с запуском

Trigger/RecStart

Данная функция инициирует запись, когда входной сигнал превышает установленный уровень (порог триггера).

Запись невозможна, если MIDI SYNC установлено в MTC.

Trigger/Punch In

Когда входной сигнал превышает установленный уровень при воспроизведении песни, рекордер переключается в режим записи.

- 1) Подключите входные устройства и отрегулируйте уровень записи.
- 2) Нажмите REC/PLAY MODE для перехода на страницу меню “Rec/Play” и выберите “Trigger/RecStart” или “Trigger/Punch In” (индикатор TRIGGER начнет светиться).
- 3) Установите уровень порога (“Threshold”).
- 4) Для старта записи раньше позиции превышения уровня порога (т.е., для записи атаки сигнала), установите параметр “PreTriggerTime”.
- 5) Нажмите кнопку REC для входа в режим готовности к записи.



Trigger/RecStart

Кнопки REC и PLAY мигают.

Trigger/Punch In

Кнопка REC мигает.

- 6) Начните запись.

Trigger/RecStart

Когда входной уровень превысит пороговый уровень, запись начнется автоматически (Кнопки REC и PLAY загорятся).

Trigger/Punch In

Нажмите кнопку PLAY для старта воспроизведения (кнопка REC мигает, кнопка PLAY светится). В позиции начала записи подайте сигнал с инструмента. Когда входной уровень превысит пороговый уровень, запись начнется автоматически (Кнопки REC и PLAY загорятся).

7) По окончании записи нажмите кнопку STOP для останова.

Запись с врезкой (Punch-in/out)

При возникновении ошибки при записи партии или неудовлетворительном исполнении, Вы можете переписать только определенную часть партии. Термин Punch-in означает переключение из режима воспроизведения в режим записи, а термин Punch-out означает переключение из режима записи обратно в режим воспроизведения.

Ручная врезка

Для ручной врезки нажмите в процессе воспроизведения кнопку REC или ножной переключатель PS-1 для старта записи. Для прекращения записи нажмите кнопку REC, кнопку PLAY или ножной переключатель.

- 1) Подключите входные устройства, как было описано ранее.
- 2) Установите уровень мониторинга. Нажмите MIXER, SOLO/ MONITOR для перехода на страницу меню "Monitor". Включите сенсор "Cue". Затем на странице "CueLevel" установите "LEVEL" для записываемой дорожки.
- 3) Переместите текущее время в позицию, находящуюся ранее точки врезки.
- 4) Нажмите кнопку PLAY для старта воспроизведения. При этом будет слышен сигнал дорожки.
- 5) По достижении точки врезки нажмите кнопку REC. Начнется запись (ручной punch-in). При этом будет слышен сигнал источника.
- 6) По достижении точки окончания перезаписи нажмите кнопку REC или PLAY. Запись закончится, и дорожка продолжит воспроизведение (ручной punch-out).
- 7) Нажмите кнопку STOP для останова воспроизведения. После окончания записи, переместите текущее время в позицию, находящуюся ранее начала записи, и отслушайте записанный материал.

Ручная врезка с помощью ножного переключателя

Вы можете использовать ножной переключатель PS-1 для переключения между записью и воспроизведением. Это удобно для дистанционного управления D32XD/D16XD.

- 1) Подключите ножной переключатель к разъему FOOT SWITCH.
- 2) Нажмите SYSTEM для перехода на страницу меню "Control".
- 3) Выберите функцию ножного переключателя. Установите параметр "Function" в "PunchIn-Out".

При использовании ножного переключателя PS-1 убедитесь, что "Polarity" установлено в "-".

- 4) В шагах 5 и 6 раздела "Ручная врезка" для врезки нажмите вместо кнопки REC ножной переключатель.

Автоматическая врезка

Автоматическая врезка является функцией, которая автоматически осуществляет вход и выход из записи в выбранных временных позициях.

Запись невозможна, если MIDI SYNC установлено в МТС.

- 1) Подключите входные устройства и установите уровень записи. См. "Выбор входа и дорожки для записи".
- 2) Установите уровень мониторинга. Нажмите MIXER, SOLO/ MONITOR для перехода на страницу меню "Monitor". Включите сенсор "Cue". Затем на странице "CueLevel" установите "LEVEL" для записываемой дорожки.
- 3) Установите время начала записи в качестве позиции IN (punch-in) и время окончания записи в качестве позиции OUT (punch-out).

- 4) Нажмите REC/PLAY MODE для перехода на страницу меню “Rec/Play” и включите сенсор Auto Punch. Загорится индикатор AUTO PUNCH.
- 5) Выберите расстояние между запуском воспроизведения и стартом записи (пре-прокрутка), а также между окончанием записи и остановом воспроизведения (пост-прокрутка).
 - Установите в “Roll Time Unit” нужные единицы измерения: “Sec” (секунды) или “Meas” (такты).
 - Установите в “Pre Roll Time” время пре-прокрутки.
 - Установите в “Post Roll Time” время пост-прокрутки.
- 6) Начните запись.



- 7) Нажмите кнопку STOP для останова. По истечении времени пост-прокрутки воспроизведение остановится.
- 8) Отслушайте записанный материал.

Запись в цикле

Если Вы включите сенсор Loop Play, Вы сможете производить последовательную запись (цикл) в регионе IN-OUT.

- 1) Произведите установки для автоврезки.
- 2) Включите сенсор Loop Play. Загорится индикатор Loop.
- 3) Начните запись.

Когда Вы нажмете кнопку REC, D32XD/D16XD автоматически установит позицию, предшествующую (на время пре-прокрутки) точке входа в запись, и перейдет в режим готовности к записи (кнопка REC мигает).

Когда Вы нажмете кнопку PLAY, начнется воспроизведение. В процессе пре-прокрутки дорожка будет воспроизводиться. По достижении точки старта (IN) начнется запись (кнопки REC и PLAY светятся).

По достижении позиции OUT запись закончится, и продолжится воспроизведение в течение времени пост-прокрутки. (Кнопка REC погаснет).

Затем D32XD/D16XD вернется в начало пре-прокрутки, и весь процесс повторится.

При нажатии на кнопку STOP в точке, лежащей вне региона (IN-OUT), запись в цикле закончится.

- 4) Прослушайте результаты. Используйте Undo/Redo для выбора лучшего дубля.

Нажмите кнопку UNDO. Отобразится страница “Undo/Redo”. Она отображает список дублей, от последнего (Level 00) до (Level “дубль - 1”), а также номер дорожки Rec Track.

Запись в цикле присутствует в списке в качестве “Record Track” наряду с обычными дублями.

Нажмите сенсор Undo или Redo для выбора дубля.

- 5) Воспроизведите выбранный дубль. Если Вы нажмете кнопку PLAY, когда включен параметр “LoopPlay”, начнется цикличное воспроизведение между стартовой (IN) и конечной (OUT) точками.

Данные списка охватывают 16 последних уровней.

Создание мастер-трека

После окончания микширования песни, результат в виде двухканального стереомикса сводится на мастер-трек. Полученный результат можно скопировать в дорожку канала.

После записи или редакции дорожек можно использовать функцию Undo для возврата к предыдущему состоянию.

При записи на другую виртуальную дорожку, проверьте виртуальную дорожку, выбранную после выполнения Undo.

Сведение дорожек 1–32 [*16] на мастер-трек для песни 44.1 kHz/16-bit

- 1) Выберите виртуальные дорожки воспроизведения для сведения.
- 2) Нажмите кнопку MASTER TRACK STATUS для выбора режима записи (кнопка загорится красным цветом). Все каналы автоматически установятся в режим воспроизведения. Отключите кнопки CH ON/SOLO каналов, не участвующих в сведении.
- 3) Обработайте сигналы разрыв-эффектами.
- 4) Обработайте сигналы эквалайзером.
- 5) Установите панораму.
- 6) Обработайте сигналы мастер-эффектами.
- 7) Обработайте сигнал общим эффектом.
- 8) Обработайте сигнал общим эквалайзером.
- 9) Нажмите REC/PLAY MODE для перехода к странице “Rec/Play”. Установите в поле “Rec Mode” значение “Normal”.
- 10) Установите уровень записи.
 - Установите мастер-фейдер в единичное усиление (0 dB).
 - Воспроизведите песню.
 - Фейдерами каналов установите желаемый звуковой баланс песни. Запись на мастер-трек осуществится с этим уровнем.



Если сигнал мастер-трека перегружен (искажен), уменьшите его мастер-фейдером.

- 11) Переместите текущее время в начало произведения.

При создании CD-проекта, начало мастер-трека будет началом трека CD.

- 12) Нажмите кнопку REC для входа в режим готовности к записи и нажмите кнопку PLAY для старта записи. По окончании записи, нажмите кнопку STOP для останова.
- 13) Нажмите кнопку MASTER TRACK STATUS для установки ее в PLAY (кнопка загорится зеленым цветом). Остальные каналы автоматически замыкуются. Нажмите кнопку PLAY для воспроизведения. После прослушивания нажмите кнопку STOP для останова.

Суммирование дорожек

Вы можете суммировать содержимое нескольких дорожек на одну или две дорожки и переписать результат на мастер-трек, освободив место на изначальных дорожках для последующей записи. Данный процесс называется bouncing. Затем можно переписать содержимое мастер-трека на любую пару виртуальных дорожек.

Воспроизведение

Обычное воспроизведение

- 1) Выбор дорожки(ек) для воспроизведения.

Нажмите кнопки CH ON/SOLO на воспроизводимых дорожках для перевода их в режим CH ON (светится зеленым цветом). Нажмите кнопки REC/PLAY на воспроизводимых дорожках для перевода их в режим PLAY.
- 2) Установите временной локатор в необходимую позицию.
- 3) Нажмите кнопку PLAY для воспроизведения (светодиод PLAY начнет светиться).
- 4) Обработайте сигналы разрыв-эффектами.
- 5) Обработайте сигналы эквалайзером.
- 6) Установите панораму.
- 7) Обработайте сигналы мастер-эффектами.
- 8) Обработайте сигнал общим эффектом.
- 9) Обработайте сигнал общим эквалайзером.
- 10) Нажмите кнопку STOP (светодиод PLAY погаснет).

Для воспроизведения мастер-трека необходимо установить кнопку MASTER TRACK STATUS в PLAY (кнопка загорится зеленым цветом).

Воспроизведение будет продолжаться до нажатия кнопки STOP, даже если аудиоматериал закончился.

Вы можете также использовать ножной переключатель PS-1 (опциональный) для старта и останова воспроизведения.

Воспроизведение в цикле

Воспроизведение происходит повторно между временными позициями песни IN и OUT, позволяя прослушивать отрывок аудиоматериала или использовать при этом запись с врезкой.

- 1) Выберите дорожки для воспроизведения.
- 2) Установите регион (IN-OUT) для воспроизведения в цикле.
- 3) Нажмите REC/PLAY MODE для перехода на страницу меню “Rec/Play” и включите сенсор “Loop Play”.
- 4) Когда Вы нажмете кнопку PLAY, воспроизведение начнется с позиции IN и будет продолжаться непрерывно в регионе IN-OUT.

При воспроизведении в цикле возможен некоторый перерыв при перемещении от позиции OUT к IN.

- 5) Нажмите кнопку STOP для останова.

Воспроизведение CD-проекта

CD-проект позволяет размещать песни в определенном порядке воспроизведения. Это удобно при сведении на DAT или MD.

- 1) С помощью функции Album CD Project выберите песни для воспроизведения.

При использовании Album CD Project, воспроизведение остановится при смене экрана.

- 2) Подключите внешний рекордер к разъемам MASTER OUT LR или S/P DIF OUT на D32XD/D16XD.
- 3) Произведите запись на внешнем рекордере.
 - Воспроизведите CD-проект и установите уровень записи во внешнем рекордере.
 - Включите запись во внешнем рекордере и воспроизведите CD-проект с начала.

Редакция дорожек

В D32XD/D16XD имеются следующие способы редакции дорожек: копирование данных дорожки, вставка промежутка, стирание данных дорожки, удаление дорожки, реверс данных дорожки, оптимизация данных дорожки, обмен данных дорожек, временные растяжение/сжатие дорожки, копирование всей дорожки, обмен данных полных дорожек, фейдинг, оптимизация уровня.

Иногда операции редакции не могут использоваться при нехватке свободного дискового пространства.

Процедура редакции дорожки

Выберите регион (время) для редакции.

Переместитесь в выбранную позицию, нажмите кнопку STORE и затем нажмите одну из следующих кнопок для запоминания текущей позиции.

Кнопка IN/LOC1: IN

Кнопка OUT/LOC2: OUT

Кнопка TO/LOC3: TO

Кнопка END/LOC4: END

Сенсор “Wave” позволяет наблюдать форму волны для более точного выбора точек локации.

Копирование данных дорожки: CopyTrk

Команда копирует данные определенного региона (IN-OUT) в другую позицию (TO).

- Вы можете копировать данные IN-OUT сколь угодно раз.
- Вы можете копировать несколько дорожек одновременно.
- Используя буфер, Вы можете копировать данные дорожки в другую песню.

Данная команда может использоваться в следующих случаях.

- Музыкальная фраза (типа барабанного паттерна) может повторно копироваться для создания данных дорожки всей песни.
- Первый припев может копироваться для создания второго припева.
- Удачно записанная фраза может копироваться для использования в другой дорожке.

Копирование дорожки в одной песне

В следующем примере регион IN-OUT дорожки 1 будет копироваться 3 раза в позицию TO дорожки 2.

- 1) Определите позиции IN, OUT и TO.
- 2) Нажмите TRACK для перехода на страницу меню "EditTrk", нажмите поле Edit Trk Type. В окне Edit Trk Type выберите "Copy Trk" и нажмите ОК.
- 3) Нажмите Mode. В окне Copy Mode выберите нужный режим и нажмите ОК.

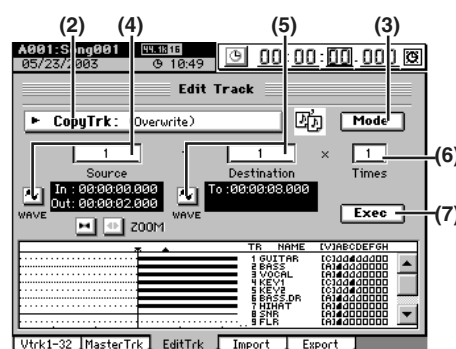
OverWrite: Данные дорожки-назначения будут переписаны.

Insert: Копируемые данные вставляются; последующие данные перемещаются к концу песни.

- 4) Выберите номер дорожки-источника. Установите Source на дорожку "1".
- 5) Выберите номер дорожки-назначения. Установите Destination на дорожку "2".

При выборе нескольких дорожек-источников, необходимо установить аналогичное количество дорожек-назначений.

- 6) Выберите количество копий. Установите "Times" в "3".
- 7) Нажмите сенсор "Exec.". Нажмите сенсор "Yes". По окончании операции, дисплей отобразит "Completed". Нажмите сенсор ОК.
- 8) Нажмите кнопку TO/LOC3 для перемещения в позицию TO, и проверьте результат. Вы можете использовать Undo для отмены.



Копирование дорожки в другую песню

При выполнении данной операции частота дискретизации и разрешение преобразуются автоматически. Возможен выбор дитеринга при конвертации 24-битных данных в 16-битные.

Преобразование требует некоторого времени.

В следующем примере регион IN-OUT дорожки 1 песни 001 (48 kHz/24-bit) будет копироваться 1 раз в позицию TO дорожки 2 песни 002 (44.1 kHz/16-bit).

- 1) Выберите песню 001.
- 2) Определите позиции IN и OUT.
- 3) Нажмите TRACK для перехода на страницу меню "EditTrk", нажмите поле Edit Trk Type. В окне Edit Trk Type выберите "Copy Trk" и нажмите ОК.
- 4) Выберите номер дорожки-источника. Установите Source на дорожку "1".
- 5) Выберите буфер в качестве дорожки-назначения. Установите Destination в "Clip".
- 6) Выполните операцию. См. шаг 7) "Копирование дорожки в одной песне".

Данные буфера будут переписаны.

- 7) Выберите песню 002.
- 8) Определите позицию TO.
- 9) Нажмите TRACK для перехода на страницу меню "EditTrk", в окне Edit Trk Type выберите "CopyTrk".
- 10) Нажмите Mode. В окне Copy Mode выберите нужный режим и нажмите ОК.

OverWrite: Данные дорожки-назначения будут переписаны.

Insert: Копируемые данные вставляются; последующие данные перемещаются к концу песни.

- 11) Выберите буфер в качестве номера дорожки-источника. Установите Source в "Clip 1". Число означает количество дорожек в буфере.

12) Выберите номер дорожки-назначения. Установите Destination на дорожку “2”.

13) Выберите количество копий. Установите “Times” в “1”.

При выборе нескольких дорожек-источников, необходимо установить аналогичное количество дорожек-назначений.

14) Нажмите сенсор “Exec.”. Нажмите сенсор “Yes”. Для включения дитеринга включите сенсор Dither. По окончании операции, дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор ОК.

15) Нажмите кнопку TO/LOC3 для перемещения в позицию TO, и проверьте результат. Вы можете использовать Undo для отмены.

Вставка промежутка: InsertTrk

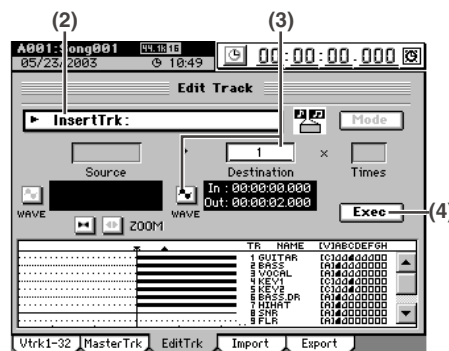
Команда Insert Track вставляет промежуток в определенный регион (IN-OUT) записанных данных дорожки. Данные дорожки, расположенные после вставки, передвигаются в сторону конца песни.

Данная команда может использоваться в следующих случаях.

- Вы можете вставить промежуток в несколько дорожек одновременно.
- Для добавления фразы в середину ранее записанных данных Вы можете вставить промежуток определенной длительности и затем произвести на нем запись.

В следующем примере в регион IN-OUT дорожки 1 будет введен промежуток.

- 1) Установите временные позиции IN и OUT.
- 2) Нажмите TRACK для перехода на страницу меню “EditTrk”, нажмите поле Edit Trk Type. В окне Edit Trk Type выберите “InsertTrk” и нажмите ОК.
- 3) Выберите номер дорожки для операции. Установите Destination на дорожку “1”.
- 4) Нажмите сенсор “Exec.”. Нажмите сенсор “Yes”. Дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор “ОК”.
- 5) Нажмите кнопку IN/LOC1 для перемещения в позицию IN и проверьте результат. Вы можете использовать Undo для отмены.



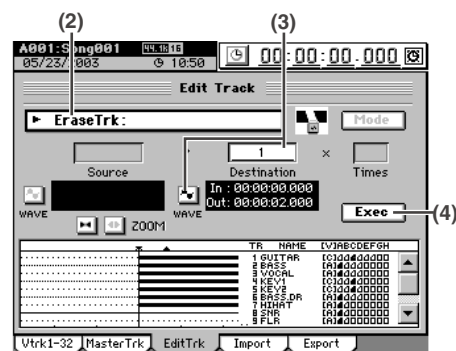
Стирание данных из дорожки: EraseTrk

Команда Erase Track стирает определенный регион (IN-OUT) записанных данных дорожки. Когда данные стираются, в данном регионе остается пустой промежуток. В отличие от команды Delete Track, данные, находящиеся за позицией OUT, не перемещаются вперед.

- Вы можете стирать данные из региона IN-OUT нескольких дорожек одновременно.

В следующем примере регион IN-OUT дорожки 1 будет стерт.

- 1) Установите временные позиции IN и OUT.
- 2) Нажмите TRACK для перехода на страницу меню “EditTrk”, нажмите поле Edit Trk Type. В окне Edit Trk Type выберите “EraseTrk” и нажмите ОК.
- 3) Выберите номер дорожки для стирания данных. Установите Destination на дорожку “1”.
- 4) Нажмите сенсор “Exec.”. Нажмите сенсор “Yes”. Дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор “ОК”.
- 5) Нажмите кнопку IN/LOC1 для перемещения в позицию IN и проверьте результат. Вы можете использовать Undo для отмены.



Удаление данных дорожки: DeleteTrk

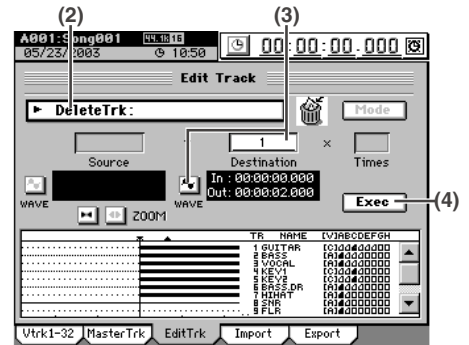
Команда Delete Track удаляет данные из определенного региона (IN-OUT) записанных данных дорожки. При этом, последующие данные (данные после позиции OUT) перемещаются вперед.

- Вы можете удалить данные не только с одной дорожки, но и из региона IN-OUT нескольких дорожек одновременно.

Удаление данных региона дорожки

В следующем примере регион IN-OUT дорожки 1 будет удален.

- 1) Установите временные позиции IN и OUT.
- 2) Нажмите TRACK для перехода на страницу меню “EditTrk”, нажмите поле Edit Trk Type. В окне Edit Trk Type выберите “DeleteTrk” и нажмите OK.
- 3) Выберите номер дорожки. Установите Destination на дорожку “1”.
- 4) Нажмите сенсор “Exec”. Нажмите сенсор “Yes” для удаления данных. По окончании операции, дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор “OK”.
- 5) Нажмите кнопку IN/LOC1 для перемещения в позицию IN и проверьте корректность удаления данных. Вы можете использовать Undo для отмены.



Удаление всех данных дорожки

- 1) Нажмите TRACK для перехода на страницу меню “Vtrk1-32 [*Vtrk1-16]” и выберите дорожку с данными.
- 2) Установите временные позиции IN и OUT.
- 3) Выполните шаги 2) — 5) предыдущей процедуры.

Обмен данных дорожки: SwapTrk

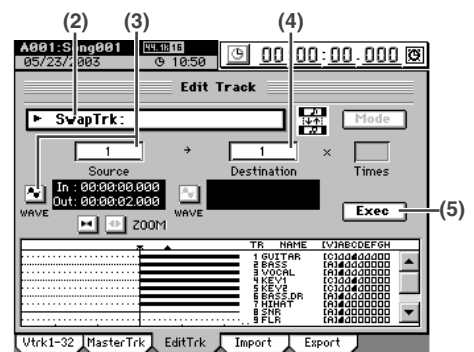
Данная команда меняет местами выделенный регион (IN-OUT) записанных данных дорожки с аналогичным регионом другой дорожки.

- Данные могут обмениваться не только между отдельными дорожками, но также между несколькими дорожками одновременно.

В следующем примере будет произведен обмен регионов IN-OUT дорожек 1 и 2.

- 1) Установите временные позиции IN и OUT.
- 2) Нажмите TRACK для перехода на страницу меню “EditTrk”, нажмите поле Edit Trk Type. В окне Edit Trk Type выберите “SwapTrk” и нажмите OK.
- 3) Выберите номер дорожки-источника. Установите Source на дорожку “1”.
- 4) Выберите номер дорожки-назначения. Установите Destination на дорожку “2”.

При выборе нескольких дорожек-источников, необходимо установить аналогичное количество дорожек-назначений.



- 5) Нажмите сенсор “Exec”. Нажмите сенсор “Yes”. По окончании операции, дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор “OK”.
- 6) Нажмите кнопку IN/LOC1 для перемещения в позицию IN и прослушайте результат. Вы можете использовать Undo для отмены.

Реверс данных дорожки: ReverseTrk

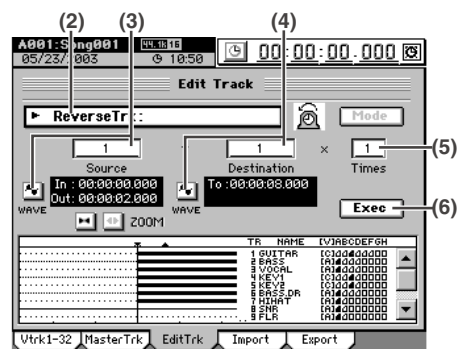
Команда Reverse Track копирует реверсированный вариант определенного региона (IN-OUT) записанных данных дорожки в позицию TO другой дорожки. (Скопированные данные будут воспроизводиться реверсивно.)

- Регион IN-OUT может копироваться несколько раз.
- Данные могут копироваться не только с одной дорожки, но и с нескольких дорожек одновременно.
- Данные дорожки-назначения будут переписаны.

В следующем примере регион IN-OUT дорожки 1 будет реверсирован и скопирован 3 раза, начиная с позиции TO дорожки 2.

- 1) Установите временные позиции IN, OUT и TO.

- 2) Нажмите TRACK для перехода на страницу меню “EditTrk”, нажмите поле Edit Trk Type. В окне Edit Trk Type выберите “ReverseTrk” и нажмите ОК.
- 3) Выберите номер дорожки-источника. Установите Source на дорожку “1”.
- 4) Выберите номер дорожки-назначения. Установите Destination на дорожку “2”.



При выборе нескольких дорожек-источников, необходимо установить аналогичное количество дорожек-назначений.

- 5) Выберите количество копий. Установите “Times” на “3”.
- 6) Нажмите сенсор “Exec.”. Нажмите сенсор “Yes”. По окончании операции, дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор “OK”.
- 7) Нажмите кнопку TO/LOC3 для перемещения в позицию TO и прослушайте результат. Вы можете использовать Undo для отмены.

Чем больше длительность выбранного региона (IN-OUT), тем дольше будет происходить операция.

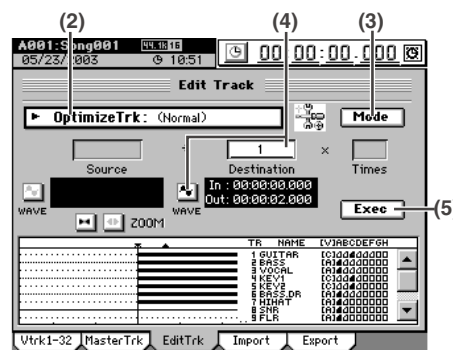
Оптимизация данных дорожки: OptimizeTrk

Данная команда оптимизирует определенный регион (IN-OUT) записанных данных дорожки.

Оптимизация данных дорожки

В следующем примере регион IN-OUT дорожки 1 будет оптимизирован.

- 1) Установите временные позиции IN и OUT. Найдите позицию, находящуюся несколько ранее точки, с которой начинает появляться сообщение “Disk too busy”, и позицию, начиная с которой оно исчезает, и установите IN и OUT в данные позиции.
- 2) Нажмите TRACK для перехода на страницу меню “EditTrk”, нажмите поле Edit Trk Type. В окне Edit Trk Type выберите “OptimizeTrk” и нажмите ОК.
- 3) Выберите режим оптимизации. Нажмите Mode, выберите “Normal” и нажмите сенсор ОК.
- 4) Выберите номер дорожки для оптимизации. Установите Destination на дорожку “1”.
- 5) Нажмите сенсор “Exec.”. Нажмите сенсор “Yes”. По окончании операции, дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор “OK”.
- 6) Нажмите кнопку IN/LOC1 для перемещения в позицию IN и прослушайте результат. Вы можете использовать Undo для отмены.



Чем больше длительность выбранного региона (IN-OUT), тем дольше будет происходить операция.

Если индикатор доступа к HDD/CD горит продолжительное время при отсутствии операций с прибором и индикации сообщения “Disk too busy”, выполните оптимизацию (Normal) при установке Destination в All и регионе IN-OUT от начала до конца песни.

Удаление пустых аудиоданных

В следующем примере регион IN-OUT дорожки 1 будет очищен от промежутков.

- 1) Установите временные позиции IN и OUT. Найдите позицию, находящуюся несколько ранее точки, с которой появляются промежутки, и позицию, начиная с которой они исчезают, и установите IN и OUT в данные позиции.
- 2) Нажмите TRACK для перехода на страницу меню “EditTrk”, нажмите поле Edit Trk Type. В окне Edit Trk Type выберите “OptimizeTrk” и нажмите ОК.
- 3) Выберите режим оптимизации. Нажмите Mode, выберите “Erase Silence” и нажмите сенсор ОК.
- 4) Выберите номер дорожки для оптимизации. Установите Destination на дорожку “1”.
- 5) Нажмите сенсор “Exec.”. Нажмите сенсор “Yes”. По окончании операции, дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор “OK”.

- Нажмите кнопку IN/LOC1 для перемещения в позицию IN и прослушайте результат. Вы можете использовать Undo для отмены.

Чем больше длительность выбранного региона (IN-OUT), тем дольше будет происходить операция.

Удаление шумов

В следующем примере регион IN-OUT дорожки 1 будет очищен от шумов.

- Установите временные позиции IN и OUT. Найдите позицию, находящуюся несколько ранее точки, с которой появляются шумы, и позицию, начиная с которой они исчезают, и установите IN и OUT в данные позиции.
- Нажмите TRACK для перехода на страницу меню "EditTrk", нажмите поле Edit Trk Type. В окне Edit Trk Type выберите "OptimizeTrk" и нажмите ОК.
- Выберите режим оптимизации. Нажмите Mode, выберите "Erase Punch Noise" и нажмите сенсор ОК.
- Выберите номер дорожки для оптимизации. Установите Destination на дорожку "1".
- Нажмите сенсор "Exec.". Нажмите сенсор "Yes". По окончании операции, дисплей отобразит "Completed". Нажмите сенсор "OK".
- Нажмите кнопку IN/LOC1 для перемещения в позицию IN и прослушайте результат. Вы можете использовать Undo для отмены.

Чем больше длительность выбранного региона (IN-OUT), тем дольше будет происходить операция.

Если шум не удален, с помощью Undo вернитесь в предыдущее состояние и в окне Optimize Mode в шаге 3) несколько увеличьте значение параметра "Sense".

Временные растяжение/сжатие дорожки: ExpCmpTrk

Данная команда изменяет временные характеристики определенного региона (IN-OUT) записанных данных дорожки и записывает результат в определенный регион (TO-END) выбранной дорожки.

- Исходные данные остаются неизменными, а результат создается в другой дорожке.
- Вы можете выбирать необходимость высотной коррекции сигнала при конвертации.
- Возможна одновременная конвертация данных нескольких дорожек.
- Данные могут копироваться многократно.

Данная команда может использоваться в следующих случаях.

- Смена темпа барабанных петель.
- Подгонка длительности музыкальных фраз.

В следующем примере регион IN-OUT дорожки 1 будет конвертирован в регион TO-END дорожки 2 без изменения высоты и скопирован 3 раза.

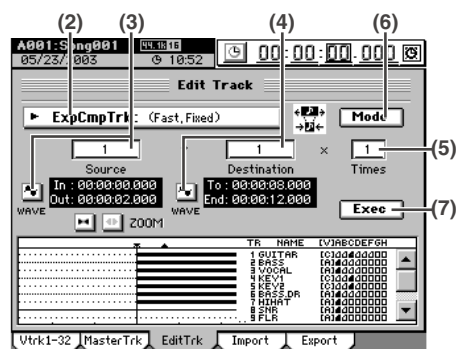
- Установите временные позиции IN, OUT, TO и END.
- Нажмите TRACK для перехода на страницу меню "EditTrk", нажмите поле Edit Trk Type. В окне Edit Trk Type выберите "ExpCmpTrk" и нажмите ОК.
- Выберите номер дорожки-источника. Установите Source на дорожку "1".
- Выберите номер дорожки-назначения. Установите Destination на дорожку "2".

При выборе нескольких дорожек-источников, необходимо установить аналогичное количество дорожек-назначений.

- Выберите количество копий. Установите "Times" в "3".
- Выберите режим процесса. Нажмите сенсор "Mode" для доступа в диалоговое окно ExpCmp Mode.

Для данного примера, выберите "Fast" и "Fixed", затем нажмите сенсор "OK" для возврата на страницу меню "EditTrk".

- Нажмите сенсор "Exec.". Нажмите сенсор "Yes". По окончании операции, дисплей отобразит "Completed". Нажмите сенсор "OK".



- Нажмите кнопку TO/LOC3 для перемещения в позицию TO и прослушайте результат. Вы можете использовать Undo для отмены.

Чем больше длительность выбранного региона (IN-OUT), тем дольше будет происходить операция.

Копирование всей дорожки/на виртуальную дорожку: CopyWholeTrk

Данная команда копирует всю дорожку целиком (от начала до конца) на другую дорожку.

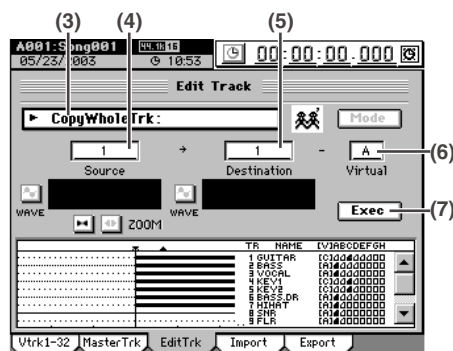
- Вы можете копировать несколько дорожек одновременно.
- Текущая виртуальная дорожка может копироваться на несколько виртуальных дорожек.

Данная команда полезна, когда одна и та же дорожка может использоваться в нескольких виртуальных дорожках для создания нескольких дублей.

Копирование на виртуальную дорожку

В следующем примере виртуальная дорожка “А” (текущая) дорожки 1 будет скопирована в виртуальную дорожку “В” дорожки 2.

- Нажмите TRACK для перехода на страницу меню “Vtrk1-32 [*Vtrk1-16]” и выберите виртуальную дорожку “А” дорожки 1.
- Нажмите TRACK для перехода на страницу меню “Vtrk1-32 [*Vtrk1-16]” и убедитесь, что виртуальная дорожка “В” дорожки 2 пуста или может быть стерта (переписана).
- Нажмите TRACK для перехода на страницу меню “EditTrk”, нажмите поле Edit Trk Type. В окне Edit Trk Type выберите “CopyWholeTrk” и нажмите ОК.
- Выберите номер дорожки-источника. Установите Source на дорожку “1”.
- Выберите номер дорожки-назначения. Установите Destination на дорожку “2”.



При выборе нескольких дорожек-источников, необходимо установить аналогичное количество дорожек-назначений.

- Выберите виртуальную дорожку-назначение. Установите Virtual на виртуальную дорожку “В”.
- Нажмите сенсор “Exec.”. Нажмите сенсор “Yes”. По окончании операции, дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор “OK”.
- Нажмите TRACK для перехода на страницу меню “Vtrk1-32 [*Vtrk1-16]” и выберите виртуальную дорожку “В” дорожки 2.
- Прослушайте результат. Вы можете использовать Undo для отмены.

Обмен данными двух дорожек: SwapWholeTrk

Данная команда меняет местами данные всей дорожки (от начала до конца) с данными другой дорожки.

- Возможен одновременный обмен для нескольких дорожек.

Данная команда может использоваться в следующих случаях.

- Смена порядка записанных дорожек для удобства работы.
- Данные сборка однотипного материала на одних виртуальных дорожках, например “А”.

Перемена мест полных дорожек

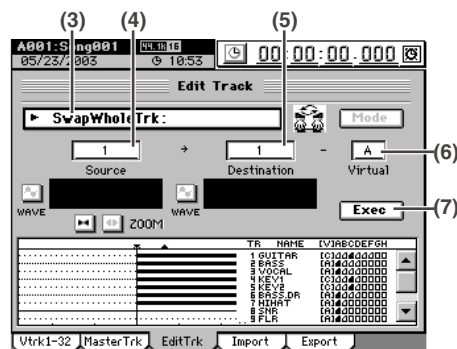
В следующем примере виртуальная дорожка “А” (текущая) дорожки 1 и виртуальная дорожка “В” дорожки 2 будут поменяны местами.

- Нажмите TRACK для перехода на страницу меню “Vtrk1-32 [*Vtrk1-16]” и убедитесь, что виртуальная дорожка “В” дорожки 2 выбрана правильно. После проверки снова выберите “А” дорожки 1.
- Нажмите TRACK для перехода на страницу меню “EditTrk”, нажмите поле Edit Trk Type. В окне Edit Trk Type выберите “SwapWholeTrk” и нажмите ОК.
- Выберите номер дорожки-источника. Установите Source на дорожку “1”.

- 4) Выберите номер дорожки-назначения. Установите Destination на дорожку “2”.

При выборе нескольких дорожек-источников, необходимо установить аналогичное количество дорожек-назначений.

- 5) Выберите виртуальную дорожку-назначение. Установите Virtual на виртуальную дорожку “B”.
- 6) Нажмите сенсор “Exec.”. Нажмите сенсор “Yes”. Когда операция закончится, дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор “OK”.
- 7) Нажмите TRACK для перехода на страницу меню “Vtrk1-32 [*Vtrk1-16]”, выберите виртуальную дорожку “B” дорожки 2.
- 8) Прослушайте результат. Вы можете использовать Undo для отмены. В данном случае, установите виртуальную дорожку обратно в “A” для дорожки 1.



Фейдинги: FadeTrk

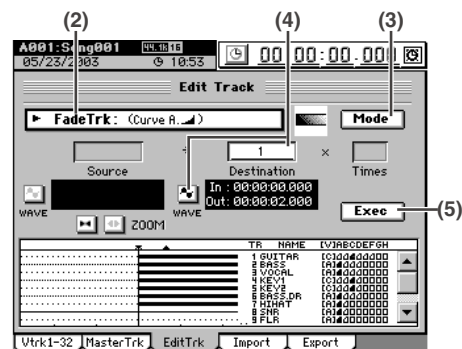
Данная команда создает входной и выходной фейдинги в выбранном регионе (IN-OUT) записанной дорожки. Вы можете также создавать кроссфейды комбинированием фейдингов идентичных регионов двух дорожек.

- Вы можете создавать входной и выходной фейдинги в регионе IN-OUT.
- Возможна расстановка фейдингов в одной или в нескольких дорожках одновременно.

Установка входного фейдинга

Для примера, установим входной фейдинг в регионе IN-OUT дорожки 1.

- 1) Выбор позиций IN и OUT. Выберите стартовую и конечную точки фейдинга.
- 2) Нажмите TRACK для перехода на страницу меню “EditTrk”, нажмите поле Edit Trk Type. В окне Edit Trk Type выберите “FadeTrk” и нажмите ОК.
- 3) Выбор кривой фейдинга. Нажмите сенсор “Mode” для доступа к диалоговому окну Fade Mode. Для данного примера, выберите кривую “A” и нажмите сенсор “OK” для возврата на страницу меню “EditTrk”.
- 4) Выбор номера дорожки-назначения входного фейдинга. Установите Destination на дорожку “1”.
- 5) Нажмите сенсор “Exec.”. Нажмите сенсор “Yes”. По выполнении команды дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор “OK”.
- 6) Нажмите кнопку IN/LOC1 для воспроизведения с временной позиции IN и прослушайте результат. Вы можете использовать Undo для отмены операции.



Длительность операции зависит от длины региона (IN-OUT).

Установка выходного фейдинга

Для примера, установим выходной фейдинг в регионе IN-OUT дорожки 1.

- 1) Выбор позиций IN и OUT. Выберите стартовую и конечную точки фейдинга.
- 2) Нажмите TRACK для перехода на страницу меню “EditTrk”, нажмите поле Edit Trk Type. В окне Edit Trk Type выберите “FadeTrk” и нажмите ОК.
- 3) Выбор кривой фейдинга. Нажмите сенсор “Mode” для доступа к диалоговому окну Fade Mode. Для данного примера, выберите кривую “D” и нажмите сенсор “OK” для возврата на страницу меню “EditTrk”.
- 4) Выбор номера дорожки-назначения входного фейдинга. Установите Destination на дорожку “1”.
- 5) Нажмите сенсор “Exec.”. Нажмите сенсор “Yes”. По выполнении команды дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор “OK”.
- 6) Нажмите кнопку IN/LOC1 для воспроизведения с временной позиции IN и прослушайте результат. Вы можете использовать Undo для отмены операции.

Длительность операции зависит от длины региона (IN-OUT).

Увеличение уровня: NormalizeTrk

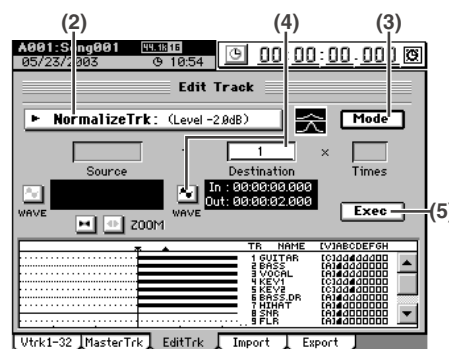
Если записанный материал имеет низкий уровень, Вы можете использовать данную команду для увеличения громкости выбранного региона (IN–OUT) дорожки.

- Определяется пиковый уровень аудиоданных региона IN–OUT, и уровень в данном регионе максимально увеличивается без возникновения перегрузки.
- Возможна нормализация данных одной или нескольких дорожек одновременно.

Если нормализуются данные, записанные с чрезмерно низким уровнем, все шумовые компоненты усиливаются на соответствующую величину.

Приведен пример нормализации региона IN–OUT дорожки 1.

- 1) Выбор позиций IN и OUT. Выберите стартовую и конечную точки региона нормализации.
- 2) Нажмите TRACK для перехода на страницу меню “EditTrk”, нажмите поле Edit Trk Type. В окне Edit Trk Type выберите “NormalizeTrk” и нажмите ОК.
- 3) Определение максимального уровня. Нажмите сенсор “Mode” для доступа к диалоговому окну Normalize Mode. Установите значение “Normalize Gain Level” и нажмите ОК.
- 4) Выбор номера дорожки-назначения. Установите Destination в дорожку “1”.
- 5) Нажмите сенсор “Exec.”. Нажмите сенсор “Yes”. По выполнении команды дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор “OK”.
- 6) Нажмите кнопку IN/LOC1 для воспроизведения с временной позиции IN и прослушайте результат. Вы можете использовать Undo для отмены операции.



Длительность операции зависит от длины региона (IN–OUT).

Наименование дорожки

При создании новой песни, имя дорожки будет “No Name”. Для облегчения идентификации рекомендуется наименовать дорожки.

- 1) Нажмите TRACK для перехода на страницу меню “Vtrk1–32 [*Vtrk1–16]” и выберите дорожку.
- 2) Нажмите сенсор Rename.
- 3) Измените имя в окне Rename (см. “Переименование песни”).

CD

Можно использовать встроенный привод CD-R/RW для создания оригинального CD из любых песен, сведенных на мастер-трек. Имеются два способа создания CD.

Track At Once

Все песни записываются независимо, по очереди.

Disc At Once (Album CD Project)

Вы организуете все песни в нужном порядке их воспроизведения и записываете их на CD за один проход.

Track At Once

Все песни записываются на CD по очереди. Между ними автоматически расставляются 2-секундные промежутки. По окончании записи всех песен на CD, диск необходимо финализировать.

На финализированный диск песни дописывать невозможно.

Поскольку диски CD-RW могут не воспроизводиться некоторыми CD-плеерами, рекомендуется использовать матрицы CD-R.

- 1) Создайте мастер-трек(и) для записываемых на CD песен.
- 2) Вложите чистый или нефинализированный диск в устройство CD-R/RW.
- 3) Выберите записываемую песню с мастер-трека.

4) Нажмите CD, CD WRITER для перехода на страницу меню “CD Utility”. Нажмите сенсор Get Information и убедитесь, что поле дисплея “CD Information” отображает “Blank Disc” или номера трека CD. Убедитесь, что поле “Free” отображает достаточное время для выбранной песни.

5) Запишите песню.

- Нажмите сенсор WriteToCD. Отобразится окно Write To CD.



- Выберите скорость записи.

Диск должен поддерживать выбранную скорость записи.

- Дисплей отобразит сообщение “Obey Copyright Rules”. Нажмите сенсор “Yes” для старта записи.

При выборе 24-битовой песни, нажмите сенсор Dither для включения дитеринга.

- D32XD/D16XD начнет создавать файл образа.

Данные пишутся на CD с частотой дискретизации 44.1 кГц. При отличии частоты дискретизации песни от 44.1 кГц, данные будут преобразованы, что займет некоторое время.

Если Вы нажмете сенсор Cancel в процессе создания файла образа, его запись будет остановлена.

- После создания файла образа, D32XD/ D16XD начнет запись его на диск.
- По окончании записи дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор “OK”.
- Для создания копии диска с теми же данными нажмите сенсор Yes, для перехода к следующему шагу нажмите сенсор No.

Создание копии диска с теми же данными будет происходить быстрее, поскольку файл образ уже создан.

- 6) Для записи на CD другой песни, повторите шаги 2) — 5). Каждая песня будет размещаться на диске за последней записанной.
- 7) Для CD, созданных в режиме Track At Once, возможность воспроизведения в аудио CD-плеере определяется выполнением операции финализации. Нажмите сенсор Finalize для завершения процесса создания диска. После вывода подтверждения нажмите сенсор Yes.

После этого на диск производить запись невозможно. Это означает, что Вы должны выполнить финализацию только после записи всех песен на диск.

- 8) По окончании финализации лоток привода CD-R/RW откроется. Дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор ОК для возврата на страницу “CD Utility”.

9) Прослушайте результат в CD-плеере.

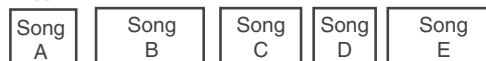
Disc At Once

Album CD Project

При использовании Album CD Project для создания CD, вы можете задать промежутки между треками и расставить метки для определения начала каждого трека. Метод Disc At Once создает аудио CD, который можно использовать в качестве матрицы для производства. Можно создать по одному Album CD Project на каждом диске песен, а также архивировать данные на CD-R/RW.

При использовании Album CD Project, запись дополнительных данных на диск невозможно.

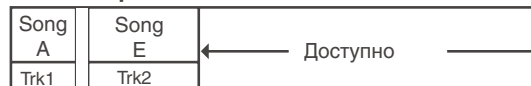
Созданные песни



Запись первой песни



Запись второй песни



Автоматический промежуток 2 секунды

Запись третьей песни



Финализация



При создании Album CD Project создаются новые аудиоданные для записи; они занимают дополнительное дисковое пространство.

Даже после удаления оригинальных песен, аудиоданные Album CD Project не удаляются.

- 1) Соберите все песни для использования в Album CD Project на одном диске песен.
- 2) Нажмите CD, CD WRITER для перехода на страницу меню “Album CD”, нажмите сенсор Drive, выберите диск песен с подготовленными песнями и нажмите сенсор ОК.
- 3) Назначьте песни в список треков Album CD Project в нужном порядке.
 - Выберите TR01 и нажмите сенсор Add для перехода в диалоговое окно Add TR.
 - Выберите первый трек CD (он подсветится) и нажмите сенсор ОК. Дисплей отобразит сообщения “Are You Sure?”, нажмите сенсор Yes.

При выборе 24-битовой песни, нажмите сенсор Dither для включения дитеринга.

Данные пишутся на CD с частотой дискретизации 44.1 кГц. При отличии частоты дискретизации песни от 44.1 кГц, данные будут преобразованы, что займет некоторое время.

- Дисплей отобразит “Completed”, нажмите сенсор ОК.
- Аналогично определите песню для TR02 и последующие.

Невозможно выбрать песню, для которой не создан мастер-трек.

Невозможно выбрать песни с разных дисков песен.

- 4) Определите время промежутка между треками.

Нажмите сенсор Gap, определите pre-gap и post-gap и нажмите сенсор ОК.

В поле Sec определите промежуток в секундах или в поле Frm — в кадрах (1 секунда = 75 кадров). Возможна установка промежутков независимо для каждой песни.

PreGapTime: Длительность промежутка перед песней.

PostGapTime: Длительность промежутка после песни.

По умолчанию, pre-gap равен 2 секундам, а post-gap — нулю. Однако, pre-gap для первой песни равен нулю и не может изменяться.

Для песни с затухающим фейдингом можно уменьшить промежутки для уменьшения слышимой паузы между песнями.

- 5) Нажмите сенсор “>” на экране для прослушивания проекта.

- 6) Вложите чистый диск в устройство CD-R/RW.

- 7) Запишите альбом.

- Нажмите сенсор WriteToCD. Отобразится окно Write To CD.
- Выберите скорость записи.

Диск должен поддерживать выбранную скорость записи.

- Дисплей отобразит сообщение “Obey Copyright Rules”. Нажмите сенсор “Yes” для старта записи.

Если Вы нажмете сенсор Cancel в процессе создания файла образа, его запись будет остановлена.

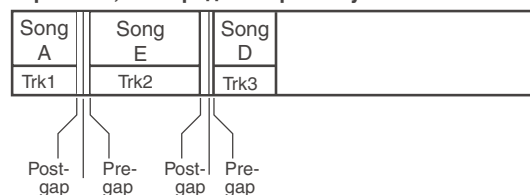
- После создания файла образа, D32XD/ D16XD начнет запись его на диск.

Данную операцию прервать нельзя.

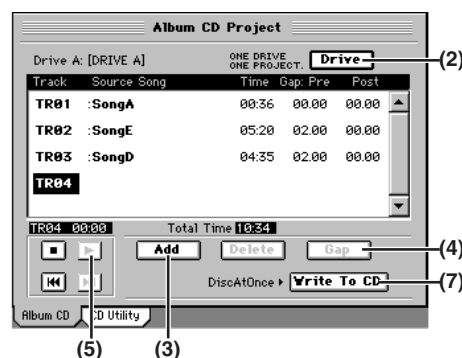
Созданные песни



Выбор песен, их порядка и промежутков



Запись всех песен за один проход



- Диск автоматически финализируется.
- По окончании записи дисплей отобразит “Write Another CD?”.
- Для создания копии диска с теми же данными нажмите сенсор Yes, для отказа нажмите сенсор No.



Создание копии диска с теми же данными будет происходить быстрее, поскольку файл образ уже создан.

- 8) Прослушайте результат в CD-плеере. При воспроизведении, промежутки между песнями будут отображаться с отрицательным временем.

“Живая” запись на CD

При записи на аудио CD длинного произведения, типа концерта, удобно использовать режим Disc At Once. Расставленные в песне метки будут индексировать стартовые коды треков CD, что позволит избежать промежутков между треками.

- 1) Выберите песню для записи с созданным мастер-треком. [Рис. А]
 - 2) Расставьте в нужных местах метки. [Рис. В]
 - 3) Назначьте метки “Use As CD Tr”. [Рис. С]
- Нажмите MARK для перехода на страницу меню “EditMark”, назначьте метки в позиции начала треков и нажмите сенсор Use As CD Tr для добавления метки “Use As CD Tr”.

Метка “Use As CD Tr” всегда ставится в метку 001 и не может быть удалена. (Сам трек с меткой 001 может быть удален из Album CD Project.)

- 4) Нажмите CD, CD WRITER для перехода на страницу меню “Album CD”.
- 5) В списке треков выберите песню для записи [Рис. D].
Нажмите сенсор Add, выберите песню А и нажмите сенсор ОК.

Дисплей отобразит сообщение “Are You Sure?”.
Нажмите сенсор Yes.

При выборе 24-битовой песни, нажмите сенсор Dither для включения дитеринга.

Данные пишутся на CD с частотой дискретизации 44.1 кГц. При отличии частоты дискретизации песни от 44.1 кГц, данные будут преобразованы, что займет некоторое время.

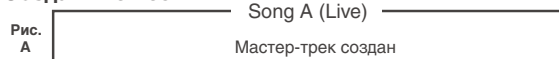
Дисплей отобразит “Completed”, нажмите сенсор ОК.

Позиции, определенные метками “Use As CD Tr”, поделят песню на треки в списке.

- 6) Отредактируйте CD-проект. [Рис. E]
- Удалите ненужные треки.
 - Установите pre-гар и post-гар в 0 для треков, определенных метками “Use As CD Tr”.
- 7) Прослушайте результат.
 - 8) Повторите шаги 6) — 8) процедуры “Album CD Project”.

Аналогичным способом можно создавать индексы треков в одной длинной песне.

Созданные песни



Назначение меток



Запись Use As CD Tr (расстановка номеров меток)



Загрузка списка треков CD-проекта



Удаление лишних треков (TR01, TR06) и запись песни



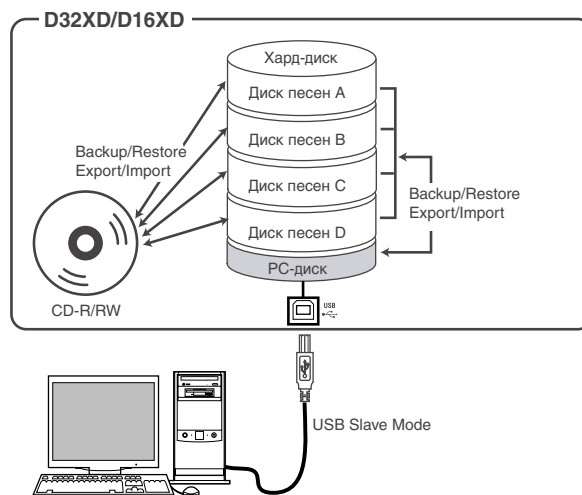
Работа с данными

D32XD/D16XD имеет функцию автосохранения, которая автоматически сохраняет записанные/отредактированные песни и параметры на диск при отключении питания. Это означает, что Вы не нуждаетесь в операции сохранения данных.

Необходимо сохранять эффект после редакции программы эффекта.

Операции сохранения, в первую очередь, необходимы для сохранения песни на CD-R/RW или в компьютер и для освобождения пространства на внутреннем хард-диске.

Для сохранения в компьютер необходимо сперва сохранить данные на PC-диск внутреннего хард-диска.



Архивирование и восстановление

Архивирование

Возможно архивирование на CD-R/RW или PC-диск следующих данных.

1 Song

Данные одной песни + пользовательские данные

All Data

Данные всех песен диска + Album CD Project + пользовательские данные

User Data

Пользовательские программы эффектов + пользовательские библиотеки EQ + пользовательские программы компрессии

Архивированная песня не может воспроизводиться непосредственно (она должна предварительно быть восстановлена)

1 Song

- 1) Выберите архивируемую песню.
- 2) Нажмите SYSTEM для перехода на страницу меню "Backup" и нажмите "1Song".
- 3) Выберите диск-назначение для архивации. Нажмите "Drive" для доступа в диалоговое окно Select Drive, выберите "CD" или "PC" и нажмите Yes.
- 4) При архивации на CD-R/RW, вставьте диск в привод CD-R/RW. Он должен быть чистым или не финализированным в формате ISO9660.
- 5) Название файлу присваивается автоматически. Для переименования файла нажмите "Rename". Измените имя файла в диалоговом окне "Rename".

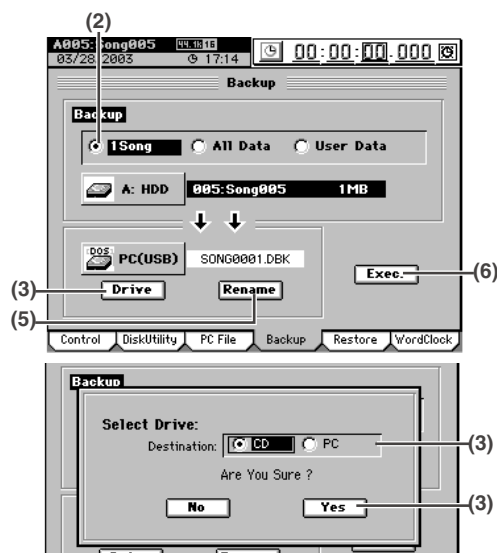
При наличии на диске-назначении файла с идентичным именем, сохранение невозможно.

- 6) Нажмите "Exec.". Дисплей отобразит окно Backup.

Архивирование на CD-R/RW

Экран отобразит требуемое дисковое пространство. При нехватке одного диска CD-R/RW, приготовьте требуемое количество дисков.

- В поле WriteSpeed выберите скорость записи.
- Для финализации диска поставьте флажок Finalize CD.



- Нажмите Yes.
- D32XD/D16XD начнет создание файла образа.

Если Вы нажмете сенсор Cancel в процессе создания файла образа, его запись будет остановлена.

- По окончании создания файла образа начнется запись диска.
- Если требуется несколько дисков, по заполнении каждого диска, дисплей будет отображать запрос следующего. Вставьте следующий диск и нажмите ОК.
- По окончании операции дисплей отобразит “Completed”. Нажмите ОК.

После архивирования диск автоматически будет проверен на отсутствие ошибок.

Архивирование на PC-диск

Экран отобразит требуемое дисковое пространство. Нажмите Yes для начала архивирования. По окончании операции дисплей отобразит “Completed”. Нажмите ОК.

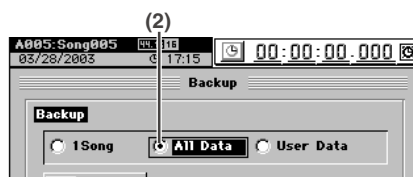
При недостатке свободного места на диске архивирование невозможно.

All Data

- 1) Выберите диск для архивации.

Нажмите SONG для перехода на страницу меню “SelectSong”.
Нажмите “Drive” для доступа в диалоговое окно Select Drive, выберите диск и нажмите ОК.

- 2) Нажмите SYSTEM для перехода на страницу меню “Backup” и нажмите “All Data”.



- 3) Выберите диск-назначение для архивации. Нажмите “Drive” для доступа в диалоговое окно Select Drive, выберите “CD” или “PC” и нажмите Yes.
- 4) При архивации на CD-R/RW, вставьте диск в привод CD-R/RW. Он должен быть чистым или не финализированным в формате ISO9660.
- 5) Название файлу присваивается автоматически. Для переименования файла нажмите “Rename”. Измените имя файла в диалоговом окне “Rename”.

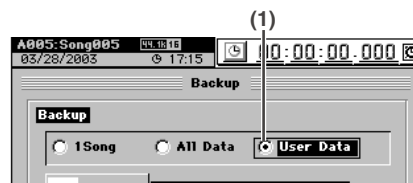
При наличии на диске-назначении файла с идентичным именем, сохранение невозможно.

- 6) Повторите шаг 6) предыдущей процедуры “1Song”.

User Data

Операции “1Song” или “All Data” также сохраняют User Data.

- 1) Нажмите SYSTEM для перехода на страницу меню “Backup” и нажмите “User Data”.
- 2) Выберите диск-назначение для архивации. Нажмите “Drive” для доступа в диалоговое окно Select Drive, выберите “CD” или “PC” и нажмите Yes.
- 3) При архивации на CD-R/RW, вставьте диск в привод CD-R/RW.
- 4) Название файлу присваивается автоматически. Для переименования файла нажмите “Rename”. Измените имя файла в диалоговом окне “Rename”.



При наличии на диске-назначении файла с идентичным именем, сохранение невозможно.

- 5) Повторите шаг 6) предыдущей процедуры “1Song”.

Восстановление

- 1) Выберите диск-назначение для восстановления.

При восстановлении данных песни или CD-проекта, выберите диск-назначение песни.

- 2) Нажмите SYSTEM для перехода на страницу меню “Restore”.
- 3) Нажмите “Drive” для доступа в диалоговое окно Select Drive, выберите диск-источник “CD” или “PC” и нажмите сенсор Yes. При восстановлении данных с диска CD-R/RW, вложите его в привод CD-R/RW.

4) Выберите файл для восстановления.

Нажмите Select File для открытия окна Select Restore Data File. Создаваемые директории зависят от типа архивации. Откройте директорию и выберите файл для восстановления.

- Из списка файлов выберите директорию с файлом для восстановления и нажмите Open. Для выбора другой директории нажмите Close для возврата на предыдущий более высокий уровень.
- Из списка файлов выберите файл для восстановления и нажмите OK.
- Для восстановления всех файлов директории нажмите Select All.

5) Выберите назначение для выбранных файлов.

Восстановление данных песни

- В поле-назначении выберите номер песни.
- По окончании, восстановленная песня будет вставлена под выбранным номером на текущий диск.

Восстановление CD-проекта

- Проект восстанавливается на текущий диск, поэтому определять назначение не требуется.
- По окончании, CD-проект текущего диска будет переписан.

Восстановление других файлов данных

- Данные файлы являются общими для всех дисков песен, поэтому определять назначение не требуется.
- По окончании, существующие файлы данных будут переписаны.

Восстановление всех файлов данных директории

- Определять назначение не требуется.
- По окончании, данные песен будут записаны после песен текущего диска, а другие данные — переписаны.

6) Нажмите “Exec.”. Дисплей отобразит “AreYouSure”, нажмите сенсор Yes или No для отмены.

Если данные занимают два или более дисков, когда данные текущего диска будут считаны, дисплей будет запрашивать у Вас следующий диск. Вставьте следующий диск и нажмите сенсор Yes.

7) По окончании операции дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор OK.

При восстановлении с PC-диска, программы эффектов не восстановятся, пока не будет восстановлен файл с совпадающим с именем песни названием.

Аудиофайлы

WAV-файл с CD-ROM/R/RW или PC-диска может быть импортирован (загружен) в D32XD/D16XD и помещен в дорожку. Вы можете также экспортировать данные из буфера обмена в виде WAV-файла на CD-R/RW или PC-диск. D32XD/D16XD поддерживает WAV-файлы следующих форматов.

Частота дискретизации: 44.1, 48, 96 кГц

Разрешение: 16, 24 бит

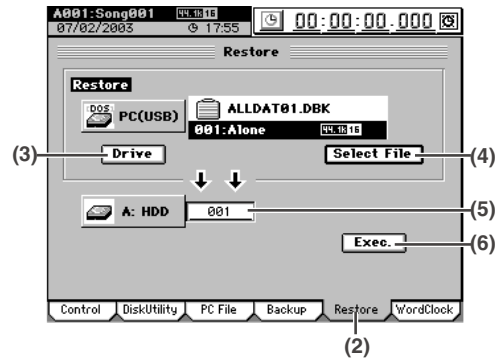
Количество каналов: 1, 2 (моно или стерео)

Импорт WAV-файла

При этих операциях доступна функция Undo.

Для импорта WAV-файла в компьютер, он предварительно должен быть скопирован на PC-диск D32XD/D16XD.

При отличии частоты и разрешения файла от параметров песни-назначения, данные автоматически конвертируются. При этом можно произвести дитеринг.



Импорт WAV-файла в начало дорожки

В данном примере 44.1 kHz/24-bit стерео файл “D16XD_ST.WAV” импортируется с CD в начало дорожек 1 и 2 песни 44.1 kHz/16-bit.

- 1) Вложите диск с аудиофайлом в привод CD-R/RW.
- 2) Выберите песню для импорта.
- 3) Нажмите TRACK для перехода на страницу меню “Import”.
- 4) Выбор диска-источника импорта.

- Нажмите Drive для доступа к диалоговому окну Select Drive.

- Выберите “CD” и нажмите сенсор Yes.

- 5) Выбор WAV-файла.

- Нажмите Select File для доступа к диалоговому окну Select File.

- Для прослушивания нескольких секунд начала файла нажмите Prev.

- Выберите “D16XD_ST.WAV” и нажмите сенсор ОК.

- 6) Выбор номер дорожки-назначения импорта.

На странице “Import” в поле Trk выберите “1-2”.

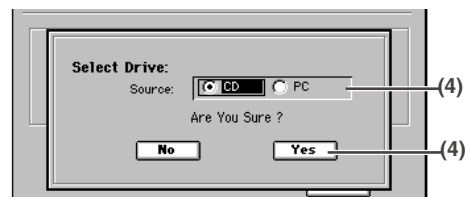
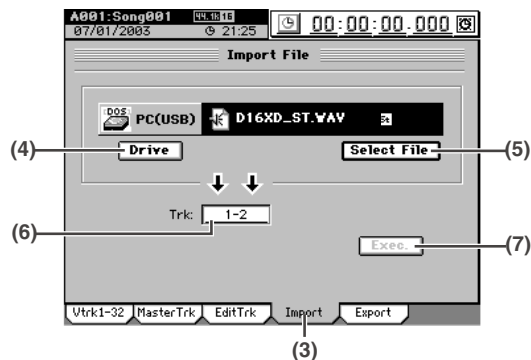
- 7) Выполните команду.

- Нажмите “Ехес.”, дисплей отобразит окно Import File.

- Поскольку разрешения файла и песни различны, нажмите Dither для осуществления дитеринга.

- Нажмите сенсор Yes.

- По выполнении команды дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор Yes.



Длительность операции зависит от длины импортируемого файла.

- 8) Вернитесь к началу произведения и прослушайте результат.

Импорт WAV-файла в середину дорожки

В данном примере 44.1 kHz/16-bit стерео файл “D16XD_ST.WAV” импортируется с PC-диска в позицию TO дорожек 1 и 2 песни 44.1 kHz/16-bit.

- 1) Выберите песню для импорта.
- 2) Нажмите TRACK для перехода на страницу меню “Import”.
- 3) Выбор диска-источника импорта.

- Нажмите Drive для доступа к диалоговому окну Select Drive.

- Выберите “PC” и нажмите сенсор Yes.

- 4) Выбор WAV-файла.

- Нажмите Select File для доступа к диалоговому окну Select File.

- Для прослушивания нескольких секунд начала файла нажмите Prev.

- Выберите “D16XD_ST.WAV” и нажмите сенсор ОК.

- 5) Выбор буфера в качестве назначения импорта.

На странице “Import” в поле Trk выберите “Clip”.

- 6) Выполните команду.

- Нажмите “Ехес.”, дисплей отобразит окно Import File.

- Нажмите сенсор Yes.

- По выполнении команды дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор ОК.

Длительность операции зависит от длины файла.

- 7) Определите временную позицию TO.
- 8) См. “Копирование в другую песню”.

Экспорт WAV-файла

При экспорте на CD-R/RW, диск должен быть чистым или не финализированным в формате ISO9660. Данные экспорта на CD-R/RW распознаются D32XD/D16XD или компьютером даже с нефинализированного диска.

Экспортированный на PC-диск файл может считываться компьютером.

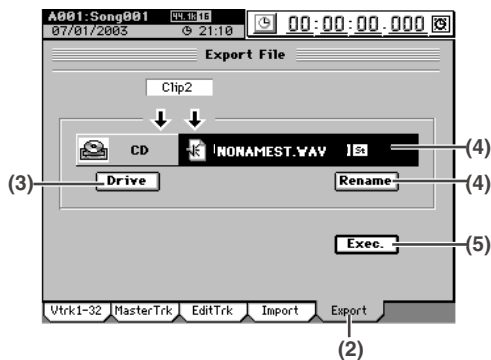
Экспорт в WAV-файл

В данном примере данные мастер-трека песни 96 kHz/24-bit экспортируются в качестве стерео файла “D16XD_ST.WAV” на PC-диск.

- 1) Выберите песню и скопируйте мастер-трек в буфер.
- 2) Нажмите TRACK для перехода на страницу меню “Export”.
- 3) Нажмите “Drive”. В окне Select Drive выберите “PC”. Нажмите сенсор “Yes”.
- 4) Файлу автоматически будет назначено имя NONAMEST.WAV. Нажмите “Rename” для доступа к диалоговому окну. Измените название файла на D16XD ST.WAV в диалоговом окне “Rename”.

При наличии WAV-файла с аналогичным названием операция экспорта не выполняется.

- 5) Нажмите сенсор “Exec.”. Нажмите сенсор “Yes”. По выполнении команды дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор ОК.



Экспорт нескольких WAV-файлов

При одновременном экспорте 4 и более дорожек, все они сохраняются в качестве моно файлов.

В данном примере данные дорожек 1–16 песни 44.1 kHz/ 16-bit экспортируются на CD-R/RW в качестве 16 моно файлов “D16XD_01.WAV” — “D16XD_16.WAV”.

- 1) Вложите диск в привод CD-R/RW.
- 2) Выберите песню и скопируйте данные дорожек 1–16 в буфер.
- 3) Нажмите TRACK для перехода на страницу меню “Export”.
- 4) Нажмите “Drive”. В окне Select Drive выберите “CD”. Нажмите сенсор “Yes”.
- 5) Файлам автоматически будут назначены имена NONAME01.WAV — NONAME16.WAV. Нажмите “Rename” для доступа к диалоговому окну. Измените название файла на D16XD_01.WAV в диалоговом окне “Rename”.

При наличии WAV-файла с аналогичным названием операция экспорта не выполняется.

- 6) Нажмите сенсор “Exec.” для открытия окна Export File и выберите скорость записи. При установке флажка Finalize CD диск будет финализирован.

После экспорта диск автоматически будет проверен на отсутствие ошибок.

По выполнении команды дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор ОК.

Совместимость данных между устройствами D-серии

Устройства D32XD и D16XD совместимы друг с другом, но несовместимы с D12, D1200, D16 и D1600. Однако, можно осуществлять обмен WAV-файлами с D12, D1200, D16 и D1600.

Использование данных D16XD и D32XD

Данные архивирования D16XD могут быть восстановлены в D32XD. Данные архивирования D32XD могут быть восстановлены в D16XD, но игнорируются следующие данные:

- Данные дорожек и микшера 17–32;
- События автоматизации микшера;
- Данные групп;
- Данные разрыв-эффектов 9–24;
- Данные посылов AUX3/4.

Использование данных D32XD/D16XD в других моделях

- 1) Из D32XD/D16XD экспорт в WAV-файлы.
- 2) Импорт WAV-файлов из других устройств.

Использование данных других моделей в D32XD/ D16XD

- 1) Из других устройств экспорт в WAV-файлы.
- 2) Импорт WAV-файлов в D32XD/D16XD.

Диск

Хард-диск D32XD/D16XD разделен на несколько “дисков песен”, служащих для хранения аудиоданных, и “PC-диск”, использующийся для обмена данными с компьютером.

PC-диск имеет фиксированную емкость 2 Гб.

Также имеется встроенный привод CD-R/RW для записи/считывания архивных и аудио данных.

В D32XD/D16XD предусмотрены следующие функции-утилиты.

Partition: Разделение диска песен.

Drive Info: Просмотр информации о диске песен и его переименование.

Check Drive: Проверка хард-диска.

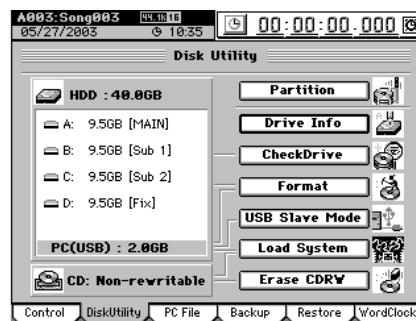
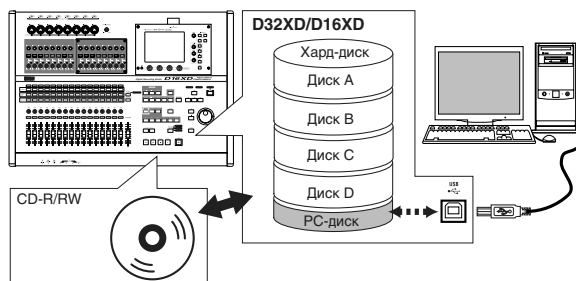
Format: Форматирование хард-диска.

USB Slave Mode: Обмен данными с компьютером.

Load System: Обновление системы.

Erase CDRW: Стирание данных с диска CD-RW.

Также можно проверить объем файлов на PC-диске, переименовать и удалить их.



Разделение хард-диска на диски песен (партиции)

Можно разделить область песен на 1, 2 или 4 отдельных диска песен, или партиций, и каждому из них назначить имя. При разделении хард-диска, все данные в области песен будут стерты. Однако, данные PC-диска сохраняются.

- 1) Нажмите SYSTEM для перехода на страницу меню “DiskUtility” и нажмите Partition для перехода к окну Partition.
- 2) Нажмите сенсор списка партиций и выберите количество создаваемых партиций.
- 3) Выполните операцию.

Нажмите сенсор Yes, дисплей отобразит “Are You Sure?”. Нажмите сенсор Yes для начала операции.

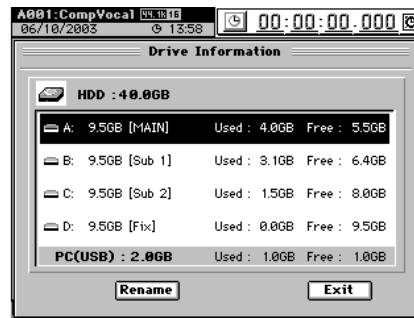
При разделении хард-диска, все данные в области песен будут стерты. Когда операция закончится, дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор ОК. Диск песен будет разделен на диски A, B, C и D.



Переименование диска песен

Также можно переименовать диск песен в диалоговом окне *Select Drive*, отображающимся после нажатия сенсора *Drive* на страницах меню “*Select Song*” или “*Album CD*”.

- 1) Нажмите SYSTEM для перехода на страницу меню “*DiskUtility*”.
- 2) Нажмите Drive Info для отображения окна Drive Information. Для каждого диска в окне отображается общая емкость, имя диска, используемая и свободная области.
- 3) Для переименования диска, выберите его в списке, нажмите сенсор Rename и введите новое имя в окне Rename.



Проверка хард-диска

Данная операция проводится при частом возникновении в процессе работы сообщений “*Disk too busy*”.

Проверить PC-диск невозможно.

- 1) Нажмите SYSTEM для перехода на страницу меню “*DiskUtility*” и нажмите Check Drive для отображения окна Check Drive.
- 2) Нажмите одно из полей списка Area для проверки.

Current Song

Проверка области текущей песни.

Unused

Проверка первых 2 Гб неиспользуемой области.

Current Partition

Проверка области текущей партии.

All Partitions

Проверка всех партий.

- 3) Выполните операцию.

- Нажмите сенсор Yes.
- Для прерывания операции нажмите сенсор Cancel.
- Когда операция закончится, дисплей отобразит “*Completed*”. Нажмите сенсор OK.

*При возникновении сообщений, типа “*Repaired successfully.*”, “*Drive Error occurred.*” или “*Repaired, but some audio data was lost.*”, обратитесь в раздел “*Сообщения*”.*

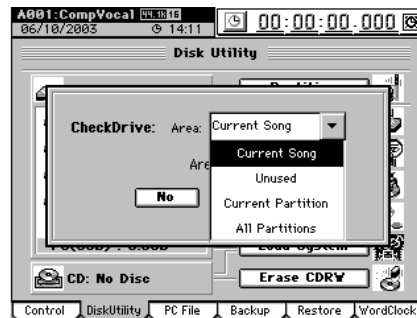
Форматирование диска

Данная операция проводится при частом возникновении в процессе работы сообщений “*Drive Error occurred*” или для полного уничтожения всех данных на диске. Вы может форматировать диск песен и PC-диск вместе или по отдельности.

При форматировании диска, все данные диска будут уничтожены.

При отключении питания в процессе форматирования внутреннего диска, D32XD/D16XD может некорректно выполнить данную функцию. Если это случилось, обратитесь к дилеру.

- 1) Нажмите SYSTEM для перехода на страницу меню “*DiskUtility*” и нажмите Format для отображения окна Format.
- 2) Нажмите “*Drive*” для выбора диска.
 - A...D: Отдельный диск песен.
 - PC: PC-диск.
 - A-D: Все диски песен.
 - ALL: Весь хард-диск.
- 3) Определите режим форматирования.



Quick: Используется для стирания данных диска. Операция занимает малое время.

ALL -> примерно 7 секунд: 40 Гб

Full: Используется при частом появлении сообщений "Drive Error occurred" или сообщении об ошибке после проверки диска. Операция занимает длительное время.

ALL -> примерно 7 часов: 40 Гб

4) Нажмите сенсор Yes. Дисплей отобразит "Are You Sure?". Нажмите сенсор Yes.

- Для отказа нажмите сенсор No.
- Форматирование стирает все данные на выбранном диске.
- Когда операция закончится, дисплей отобразит "Completed". Нажмите сенсор OK.

Обмен данными с компьютером

Используйте режим USB Slave Mode (См. "USB").

Стирание диска CD-RW

Данная операция проводится для полной очистки диска. Она неприменима к отличным от CD-RW приводам.

- 1) Вложите диск CD-RW в привод CD-R/RW.
- 2) Нажмите SYSTEM для перехода на страницу меню "DiskUtility" и нажмите Erase CDRW для отображения окна Erase CDRW.
- 3) Определите режим стирания.

Quick: Быстрое стирание CD-RW.

Full: Полное стирание CD-RW. Используется при проблемах со считыванием диска и требует большего времени.

4) Нажмите сенсор Yes.

- Для отказа нажмите сенсор No.
- Когда операция закончится, дисплей отобразит "Completed". Нажмите сенсор OK.

Диски CD-RW также можно стирать кнопкой Erase на странице меню CD, CD WRITER, "CD Utility".

5) На странице CD, CD WRITER, "CD Utility" нажмите сенсор Get Information.

Диалоговое окно Drive Information отобразит "Blank".



Загрузка системы

Обновляет операционную систему D32XD/D16XD (См. "Обновление системы").

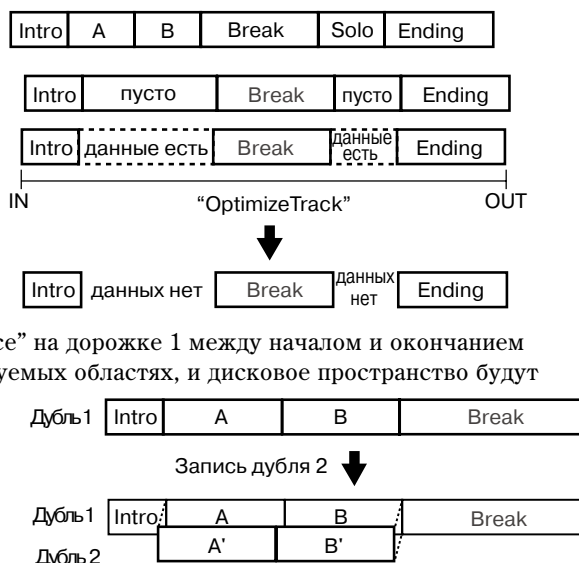
Оптимизация дискового пространства

Например, Вы имеете записанную песню со следующей структурой.

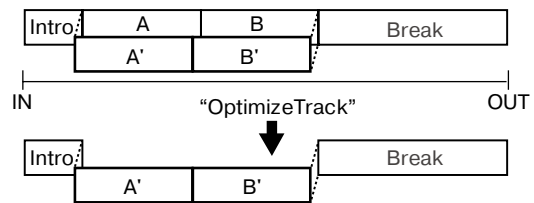
Пример 1: Вы начали запись на дорожку 1 с начала произведения и записали в первый дубль только Intro, Break и Ending.

В этом случае, в секциях A, B и Solo записана тишина (то есть, уровень шумов), которая просто занимает дисковое пространство. Если Вы решите оставить только используемые аудиоданные (Intro, Break и Ending) и освободить остальное пространство, выполните команду Optimize Track в режиме "Erase Silence" на дорожке 1 между началом и окончанием произведения. Это создаст аудиоданные только в используемых областях, и дисковое пространство будет занимать только области Intro, Solo и Ending.

Пример 2: Вы начали запись на дорожку 1 с начала произведения и воспроизводите Intro, A, B и Break в качестве первого дубля. Затем Вы записываете A' и B' в качестве второго дубля.

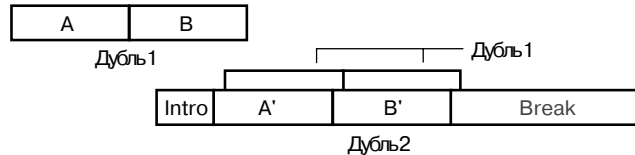


В этом случае, данные А и В (дубль 1) наслаиваются на данные А' и В' дорожки 1 и воспринимаются одними аудиоданными с Intro и Break, создавая список отмен Undo. Это означает, что дисковое пространство занято данными Intro, А+А', В+В' и Break.



Если Вы решите освободить дисковое пространство стиранием данных А и В первого дубля, выполните команду Optimize Track в режиме “Normal” на дорожке 1 между началом и окончанием произведения. Это создаст аудиоданные, состоящие только из Intro дубля 1, А' дубля 2, В' дубля 2 и Break дубля 1. Области А и В дубля 1 перестанут занимать дисковое пространство.

Пример 3: Вы записали А и В на дорожку 1 за первый дубль. Затем Вы переписываете Intro, А', В' и Break в качестве второго дубля.



В этом случае, данные дубля 1 для А и В наслаиваются на данные А' and В' дорожки 1. Однако, по окончании дубля 2, аудиоданные дубля 1 вообще не используются, поэтому операция оптимизации не обязательна.

Удаление данных Undo

Даже если Вы эффективно используете дисковое пространство в выше приведенных ситуациях (примеры 1, 2, 3), старые данные остаются на диске для поддержания функции Undo. Для стирания таких данных нажмите сенсор Clear на странице меню “Undo/Redo” или перезагрузите D32XD/D16XD. При этом все данные Undo будут уничтожены, что освободит дисковое пространство.

Совместный доступ к аудиоданным

Если перед выполнением операции Optimize Track, аудиоданные используются в других дорожках (включая виртуальные дорожки) или другими произведениями того же диска, старые данные не стираются. Это даже может привести к дополнительным затратам дискового пространства, чем до выполнения команды Optimize Track.

PC-ДИСК

Размер PC-диска равен 2 Гб. Вы можете использовать страницу меню SYSTEM, “PC File” для проверки, переименования или удаления файлов PC-диска. PC-диск содержит следующие директории с соответствующими файлами.

- **BACKUP:** файлы архивирования;
- **WAV:** аудиофайлы формата WAV;
- **D32XD (D16XD):** системные файлы для обновления системы.

Операции с файлами

Вы можете осуществлять проверку, переименование или удаление файлов PC-диска.

1) Нажмите SYSTEM для перехода на страницу меню “PC File”.

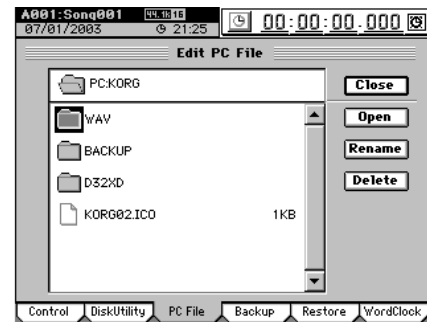
Для перехода в директорию низшего уровня нажмите Open.

Для возврата в директорию высшего уровня нажмите Close.

2) Для переименования файла, выберите его, нажмите Rename и переименуйте файл.

3) Для удаления файла, выберите его и нажмите Delete.

- Дисплей отобразит “Are You Sure?”. Нажмите сенсор Yes.
- Для отказа нажмите сенсор No.
- Когда операция закончится, дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор ОК.



USB

USB (Universal Serial Bus) является интерфейсом передачи данных между компьютером и периферийными устройствами.

К D32XD/D16XD не могут быть подключены периферийные устройства USB, типа хард-дисков или приводов CD-R/RW.

D32XD/D16XD имеет разъем USB для связи и обмена данными с компьютером с помощью области встроенного хард-диска D32XD/D16XD, называемой PC-диск.

Обмен данными с компьютером

Хард-диск D32XD/D16XD может форматироваться только из D32XD/D16XD, а не из компьютера.

Пользователи Windows (Windows Me/2000 и старше)

Состояние экрана компьютера зависит от операционной системы, в данном примере установлена Windows XP.

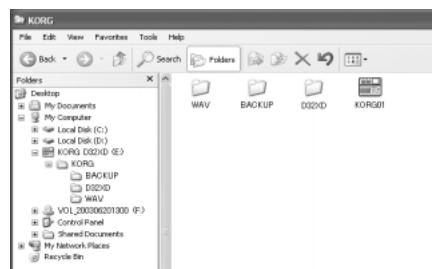
Для работы D32XD/D16XD под управлением Windows 98 необходимо установить драйвер устройства. За информацией обращайтесь на сайт www.korg.com.

- 1) Перед коммутацией включите компьютер и запустите операционную систему. Подключите USB-кабелем компьютер к разъему USB на D32XD/D16XD. Правильно ориентируйте разъем и вводите его на полную глубину.
- 2) Нажмите кнопку SYSTEM для перехода на страницу меню "DiskUtility" и нажмите сенсор "USB Slave Mode" для отображения окна USB Slave Mode.

Не отключайте USB-кабель и питание компьютера при отображении данного экрана.

- 3) На компьютере отобразится привод "KORG D32XD [*D16XD]". В нем отображается содержимое PC-диска D32XD/D16XD. Скопируйте необходимые данные с него в компьютер или наоборот.
- 4) Отключите D32XD/D16XD от компьютера. Щелкните левой кнопкой мыши иконку, отображенную в правой части панели задач. В выпадающем меню выберите "Safely remove USB Mass Storage Device". Нажмите Exit на странице "USB Slave Mode". После этого раскоммутируйте USB-кабель.

В Windows Me "USB Mass Storage Device" отображается как "PC Drive".



Пользователи Macintosh (Mac OS9.0.4 и старше)

- 1) Подключите USB-кабелем компьютер к разъему USB на D32XD/D16XD. Правильно ориентируйте разъем и вводите его на полную глубину.
- 2) Нажмите кнопку SYSTEM для перехода на страницу меню "DiskUtility" и нажмите сенсор "USB Slave Mode" для отображения окна USB Slave Mode.

Не отключайте USB-кабель и питание компьютера при отображении данного экрана.

- 3) На рабочем столе компьютера отобразится привод "KORG D32XD [*D16XD]". В нем отображается содержимое PC-диска D32XD/D16XD. Скопируйте необходимые данные с него в компьютер или наоборот.

При первом подключении D32XD/D16XD к компьютеру установится драйвер устройства.

- 4) Отключите D32XD/D16XD от компьютера. Переместите подключенный привод в корзину или в меню команд "Special" выберите "Eject". На странице "USB Slave Mode" нажмите сенсор Exit. После этого раскоммутируйте USB-кабель.

MIDI

MIDI (Musical Instrument Digital Interface, цифровой интерфейс музыкальных инструментов) – стандартизированная система правил, определяющих протоколы обмена управляющей и другой информацией между электронными музыкальными инструментами, компьютерами и другим оборудованием.

MIDI-коммутация

Для коммутации используются специальные MIDI-кабели, которые коммутируются с MIDI-портами внешнего оборудования и D32XD/D16XD. Имеются два типа MIDI-разъемов.

Вход MIDI IN: Данный разъем используется для приема MIDI-данных от внешних MIDI-устройств. MIDI-кабель соединяет это гнездо с выходом MIDI OUT внешнего оборудования.

Выход MIDI OUT: Данный разъем используется для передачи MIDI-данных на внешние MIDI-устройства. MIDI-кабель соединяет это гнездо со входом MIDI IN внешнего оборудования.

MIDI-канал

D32XD/D16XD и подключенное MIDI-устройство должны быть настроены на один MIDI-канал. Имеются шестнадцать MIDI-каналов: 1–16.

MIDI-сообщения устройства D32XD/D16XD

Note, aftertouch, velocity, pitch bend: Эти данные используются для управления эффектами D32XD/D16XD.

Program change: Эти данные используются для переключения сцен D32XD/D16XD.

Control change: Эти данные используются для управления параметрами микшера D32XD/D16XD.

MMC (MIDI Machine Control): Команды MMC могут использоваться для управления внешними MIDI-устройствами или для управления D32XD/D16XD от внешних MIDI-устройств.

MTC (MIDI тайм-код): Команды MTC могут использоваться для синхронизации D32XD/D16XD с внешними MIDI-устройствами.

Использование MIDI

Управление D32XD/D16XD от MIDI-секвенсера

Используйте MIDI-секвенсер, поддерживающий MMC. В противном случае, данные операции невыполнимы.

- 1) Используйте MIDI-кабель для подключения разъема MIDI OUT MIDI-секвенсера к разъему MIDI IN на D32XD/D16XD.
- 2) Произведите установки в MIDI-секвенсере, позволяющие передавать MMC для управления внешним устройством. (См. Руководство пользователя секвенсера.)
- 3) Нажмите MIDI/SYNC для перехода на страницу меню “MIDI/MMC”, установите параметр “MMC Mode” в “Receive”, а “MIDI Sync” в “MTC Master”.
- 4) Установите “Device ID” в соответствии со значением параметра “MMC device ID” MIDI-секвенсера. (См. Руководство пользователя секвенсера.)

Если оставить “Device ID” в 127, команды MMC будут выполняться с любым устройством.

- 5) Когда Вы будете выполнять операции стоп/воспроизведение/запись/перематка вперед-назад/переход в точку локации в MIDI-секвенсере, D32XD/D16XD будет управляться соответственно.



Синхронизация двух устройств D32XD/D16XD

При синхронизации двух устройств D32XD/D16XD одно из них является ведущим, другое – ведомым.

- 1) Используйте MIDI-кабель для подключения разъема MIDI OUT ведущего устройства к разъему MIDI IN ведомого.
- 2) Установки ведущего устройства D32XD/D16XD.

На странице меню MIDI/SYNC, “MIDI/MMC” установите “MIDI Sync” в “MTC Master”. На странице меню “MMC Mode” установите “MMC” в “Receive”. В данном примере, установите “Device ID” в “10”.

3) Установки ведомого устройства D32XD/D16XD.

На странице меню MIDI/SYNC, “MIDI/MMC” установите “MIDI Sync” в “MTC Slave”. На странице меню “MMC Mode” установите “MMC Mode” в “Transmit”. В данном примере, установите “Device ID” в “10” (аналогично ведущему). Нажмите кнопку PLAY на ведомом D32XD/D16XD для перевода его в режим готовности к воспроизведению.

Если Вы не нуждаетесь в приеме данных управления микшером, Вы можете отключить передачу ведущего D32XD/D16XD, или прием ведомого D32XD/D16XD.

4) Нажмите кнопку PLAY на ведущем D32XD/D16XD.

Когда ведомый D32XD/D16XD принимает тайм-код и синхронизируется с ведущим устройством, начинается воспроизведение.

Для установки синхронизации требуется несколько секунд.

Использование MIDI для управления микшером

Запись установок микшера D32XD/D16XD

- 1) Произведите установки синхронизации D32XD/D16XD и внешнего MIDI-секвенсера. Назначьте D32XD/D16XD ведущим устройством, а внешний MIDI-секвенсер – ведомым с использованием синхронизации по MIDI Clock или MTC.
- 2) Включите передачу сообщений Control Change с D32XD/D16XD.
 - На странице “MIDI” включите “Control Change”.
 - Для передачи сообщений смены сцен, на странице SCENE “Automation [*EditScene]” включите “Automation” в ON. На странице MIDI/SYNC, “MIDI/MMC” включите “MIDI” параметр “Program Change” в ON.
- 3) Переведите внешний MIDI-секвенсер в режим готовности к записи. Данные управления микшером D32XD/D16XD передаются по MIDI-каналам 1–16, соответственно дорожкам 1–16. Произведите установки во внешнем MIDI-секвенсере для записи всех MIDI-каналов 1–16.
- 4) Начните запись. Нажмите кнопку PLAY на D32XD/D16XD для начала воспроизведения, и внешний MIDI-секвенсер начнет синхронную запись. При этом, изменения параметров микшера D32XD/D16XD (фейдеров, панорам, эквалайзеров, и т. д.) будут записываться во внешний MIDI-секвенсер в виде сообщений Control Change.
- 5) Остановите D32XD/D16XD. Когда Вы нажмете кнопку STOP на D32XD/D16XD, запись внешнего MIDI-секвенсера также прекратится. Все изменения параметров микшера D32XD/D16XD будут записаны во внешний MIDI-секвенсер.

Управление микшером D32XD/D16XD

- 1) Произведите установки синхронизации D32XD/D16XD и внешнего MIDI-секвенсера. Назначьте D32XD/D16XD ведомым устройством, а внешний MIDI-секвенсер — ведущим с использованием синхронизации по MIDI Clock или MTC.
- 2) Включите прием сообщений Control Change в D32XD/D16XD.
 - На странице MIDI/SYNC, “MIDI/MMC” включите “MIDI” параметр “Program Change” в ON.
 - На странице SCENE “Automation [*EditScene]” отключите “Automation”.
- 3) Нажмите кнопку PLAY на D32XD/D16XD для перевода его в режим готовности к воспроизведению.
- 4) Включите воспроизведение внешнего MIDI-секвенсера. D32XD/D16XD, начнет синхронное воспроизведение. Ранее записанные данные управления микшером начнут передаваться с MIDI-секвенсера, и параметры микшера D32XD/D16XD начнут соответственно изменяться.

Обновление системы

Загрузка программного файла

Наиболее простым способом является загрузка файла с сайта Korg (www.korg.com).

При загрузке с CD-ROM/R/RW используйте диск с системным файлом.

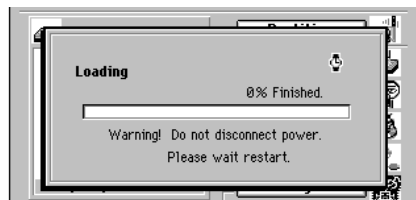
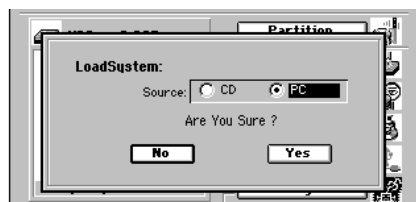
При загрузке через USB подключите USB-кабель к компьютеру и скопируйте системный файл в корневой каталог D32XD [*D16XD] PC-диска.

Обновление системы

- 1) Нажмите SYSTEM для перехода на страницу меню “DiskUtility”
- 2) Нажмите сенсор Load System для отображения окна Load System. В нем нажмите “CD” для загрузки с CD-ROM/R/RW или “PC” для загрузки с PC-диска.
- 3) Нажмите сенсор Yes для начала загрузки.

Если во время загрузки системы отключается питание, D32XD/D16XD может выйти из строя. В этом случае обратитесь к дилеру.

- 4) По окончании загрузки, D32XD/D16XD автоматически перезагрузится. При ошибке, D32XD/D16XD отобразит соответствующее сообщение (См. “Сообщения”).

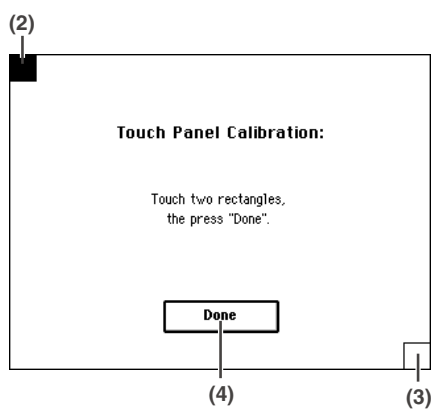


Калибровка сенсорного дисплея

При нарушениях работы сенсорного дисплея необходимо произвести его калибровку.

- 1) На странице SYSTEM, “Control” нажмите сенсор Calibration. Отобразится окно Touch Panel Calibration.
- 2) Нажмите квадратик в верхнем левом углу экрана. Он подсветится.
- 3) Нажмите квадратик в нижнем правом углу экрана. Он подсветится.
- 4) Нажмите сенсор Done.

При ошибке отобразится сообщение. Повторите процедуру.



Обзор прибора

Счетчик

Дисплей счетчика

Нажмите сенсор счетчика и выберите тип дисплея в диалоговом окне Time Disp Type.

1. Отображает имя диска песен, песни, частоту дискретизации и разрешение.
2. Отображает дату, оставшееся время записи, сцену, метку и карту темпа.
3. Сенсор счетчика
4. Отображает текущую временную позицию рекордера.



Time Disp Type

1. Переключение формата измерений дисплея счетчика

Время ____:____:____.____ (HMSm)

Текущая позиция отображается в качестве абсолютного времени от начала песни. Слева направо – Часы: Минуты: Секунды. Миллисекунды (1/1000 секунды).

Максимальное значение 23:59:59.999

Кадры ____:____.____.____F (HMSF)

Текущая позиция отображается в качестве абсолютного времени и кадров от начала песни. Слева направо – Часы: Минуты: Секунды. Кадры.

Максимальное значение 23:59:59.29F (при 30 кадрах/секунду)

Такты __:__.__ (MBT)

Текущая позиция отображается в тактах от начала песни. Слева направо – Такты: Доли. Тики (1/96 доли).

Максимальное значение 99999:03.095 (для размера 4/4)



2. Сенсоры информационного дисплея

Date Time:

Календарь — текущие год/месяц/дата и время (часы и минуты).

Free Time:

Оставшееся время, доступное для записи на текущем диске. Слева направо – часы, минуты и секунды.

Scene:

Имя текущей сцены и ее позиция.

Mark:

Имя текущей метки и ее позиция.

TempoMap:

Текущий ритм.

Переименование

Редакция имени

При отображении сенсора Rename на странице установки параметров (типа Song, Track, Effect, Scene), его нажатие дает возможность редакции имени. Также можно воспользоваться библиотекой имен. Подсветите имя для редакции и нажмите сенсор Rename. Откроется диалоговое окно Rename для редакции имени.

Допустимо до 16 символов имени. Существуют ограничения на имя файла при архивировании и восстановлении.

“<-” “->”: Перемещают курсор по названию.

“Space”: Выбор пробела.

“Стрелка вверх”: Смена регистра.

“Delete”: Удаляет символ под курсором.

“Insert”: Вставка пробела с перемещением последующих символов назад.

“ClearAll”: Стирает все название.

OK: Завершает ввод.

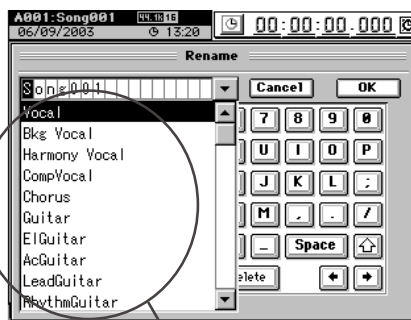
Cancel: Отменяет ввод.

“A...@...”: Выбор буквы или символа.

Использование библиотеки имен

При нажатии сенсора после имени отобразится библиотека имен. Сенсорами скроллинга выберите имя и нажмите на него для перемещения в поле редакции.

Поле переименования Сенсор списка



Библиотека имен

1. Измеритель

Meter Trk View

Для дорожек, содержащих аудиособытия, здесь отображаются измерители уровня (режим “Meter Trk Type”) или фейдеры и панорамы (режим “Fader View”), а также локаторы (IN, OUT, TO, END).

1. Выбор отображаемого дисплея

Нажмите этот сенсор для доступа в диалоговое окно выбора Meter Trk Type. Нажмите сенсор “OK” для подтверждения выбора или нажмите сенсор “Cancel” для отмены.

1a. Select Level Meter Position [CH-Input, PreFader, PostFader]

Ch-Input: Отображает входной уровень каждого канала микшера.

PreFader: Отображает пре-фейдерный уровень каждого канала микшера.

PostFader: Отображает пост-фейдерный уровень каждого канала микшера.

1b. Peak Hold Time [0...8s,∞]

Выбор времени удержания пикового значения измерителя уровня.

0...8s: 0 – 8 секунд

∞: Индикатор пикового значения будет удерживаться постоянно и применяется для измерителей всех страниц.

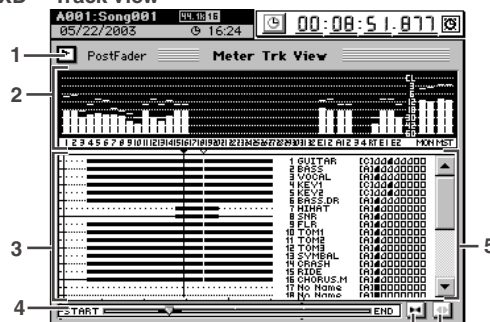
1c. Select View [TrackView, FaderView]

Вид измерителя.

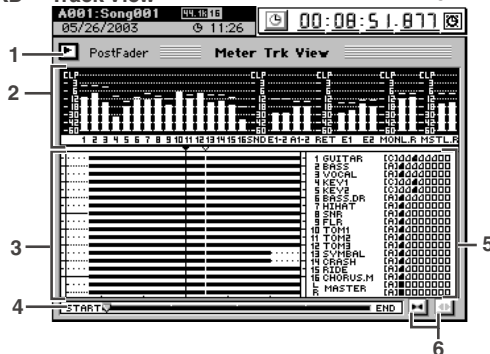
TrackView: Отображает измерители, аудиособытия и список виртуальных дорожек.

FaderView: Отображает измерители и фейдеры/панорамы/статус канала каждой дорожки.

D32XD Track View



D16XD Track View



2. Измерители

Отображает уровни каналов, посылов, мониторинга и т.д.

3. Окно дорожек

Для каждой дорожки, участки с аудиоданными отображаются черной линией. Вертикальная линия отображает текущую позицию. Сверху отображаются точки локаций.

4. Окно локаций

Отображает всю песню от начала до конца и предоставляет относительную индикацию текущей позиции.

5. Окно статуса дорожек

Отображает имена дорожек и статус их виртуальных дорожек. Текущие виртуальные дорожки отображаются черными линиями.

6. Сенсоры масштаба

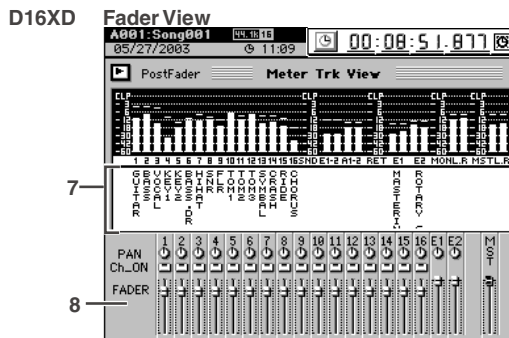
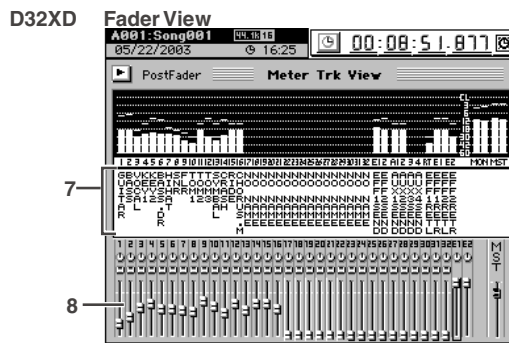
Выбор масштаба отображаемого региона.

7. Окно имени

Отображает имена дорожек и мастер-эффектов.

8. Окно Pan/Fader

Отображает и позволяет редактировать следующие параметры: фейдеры, CH ON, панораму, уровень возврата EFF 1/2, баланс возврата EFF 1/2.



2. Канал

Ch View

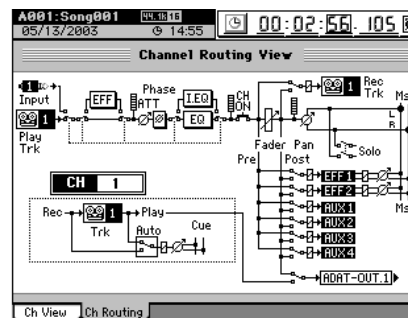
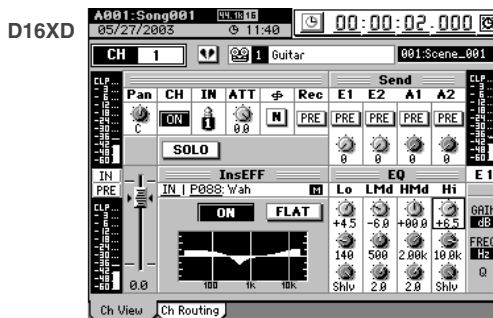
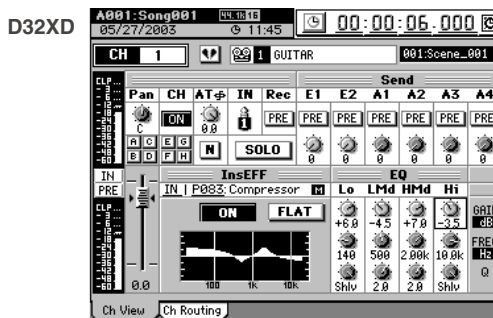
Отображает установки и статус отдельного канала. Для выбора канала нажмите его кнопку CH SELECT. Здесь можно установить следующие параметры:

- Пары
- Панорама
- Включение/отключение канала
- Вход
- Атенуатор
- Фаза
- Позиция записи
- Состояние соло
- Состояние EQ
- Фейдер
- Положение измерителя
- Группы (D32XD)
- Посыл
- EQ

Параметры Send и EQ также доступны от регуляторов Send и эквалайзера справа от дисплея.

Channel Routing View

Отображает путь сигнала, аналогично странице "Ch View". Здесь невозможна редакция. Для отображения канала нажмите его кнопку CH SELECT.



3. Микшер

Здесь производятся установки секции микшера. При нажатии кнопки MIXER отобразится меню перехода MIXER. Нажмите сенсор меню, содержащего редактируемые параметры. Для возврата в меню перехода нажмите кнопку MIXER.

D32XD

a. INPUT/OUTPUT/CH ASSIGN

Открывает страницу INPUT/OUTPUT/CH ASSIGN.

b. PAIR/GROUP

Открывает страницу PAIR/GROUP.

c. FADER/PAN/AUTOMATION

Открывает страницу FADER/PAN/AUTOMATION.

d. EQ/PHASE/REC

Открывает страницу EQ/PHASE/REC.

e. SEND (EFF/AUX)

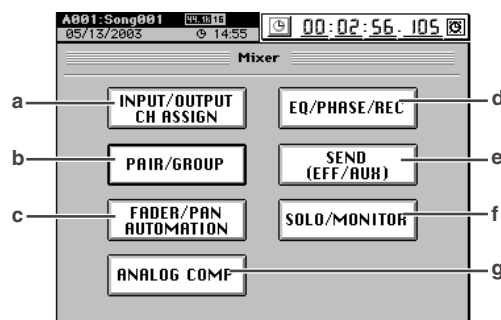
Открывает страницу SEND (EFF/AUX).

f. SOLO/MONITOR

Открывает страницу SOLO/MONITOR.

g. ANALOG COMP

Открывает страницу ANALOG COMP.



D16XD

a. INPUT/OUTPUT/CH ASSIGN

Открывает страницу INPUT/OUTPUT/CH ASSIGN.

b. PAIR

Открывает страницу PAIR.

c. FADER/PAN/AUTOMATION

Открывает страницу FADER/PAN/AUTOMATION.

d. EQ/ATT/PHASE

Открывает страницу EQ/ATT/PHASE.

e. SEND (EFF/AUX/REC)

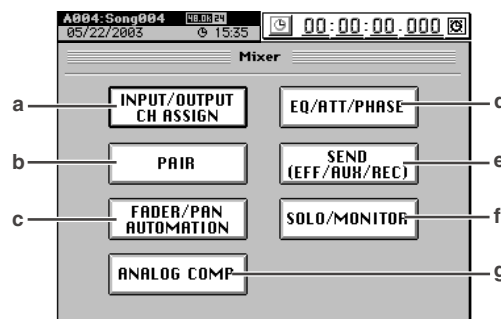
Открывает страницу SEND (EFF/AUX/REC).

f. SOLO/MONITOR

Открывает страницу SOLO/MONITOR.

g. ANALOG COMP

Открывает страницу ANALOG COMP.



3a. INPUT/OUTPUT/CH ASSIGN

3a-1. Channel Assign

Выбор входов для каналов микшера 1–32 [*16].

При выборе цифрового входа S/P DIF или ADAT и отсутствии синхронизации может наблюдаться шум. Перед этими установками закройте фейдеры или громкость системы мониторинга.

1. CH1...32 [*16] [1...16, CD L, CD R, L, R, Rhythm L, R, A1...8]

Количество доступных каналов зависит от частоты и разрешения песни.

Входы 9...16 или ADAT 1...8 доступны только при установленных опциональных платах входов.

Выберите иконки каналов “CH1”–“CH32 [*16]”, затем выберите источники входов каждого канала.

INPUT 1...16

Ко входу канала подключен аналоговый выход инструмента, коммутированный с разъемами INPUT 1/GUITAR IN — INPUT 16.

CD L, R

Сигналы воспроизводимого в приводе CD-R/ RW аудио CD могут быть поданы на входы каналов. Они могут быть выбраны только при установке “Source Select CD or S/P DIF” в “CD”.

S/F DIF L, R

Ко входу канала подключен цифровой выход с DAT, коммутированный с разъемом S/P DIF IN. Доступно, когда “Source Select CD or S/P DIF” установлено в “S/P DIF”.

Rhythm L, R

Ко входу канала подключен метроном, выбранный сенсором “Rhythm Pattern”. В процессе записи/воспроизведения, ритм будет слышен при установке “Rhythm”, “Assign” в “CH Input” и Rhythm в On. Данный ритм может быть записан.

A1...A8

Ко входу разъема ADAT подключено внешнее ADAT-устройство.

Вход ADAT недоступен для песни 96 kHz/ 24-bit.

2. Source Select CD or S/P DIF

Нажмите Select для перехода в диалоговое окно Source Select.

Здесь можно выбрать цифровой вход “CD” или “S/P DIF”.

Отобразится сообщение “Obey Copyright Rules”, нажмите OK. Цифровой вход станет доступен. Если выбор “S/P DIF” приведет к появлению сообщения “Audio Sync Error” или искажениям звука, установите флажок “Change Sync source S/P DIF”.

Если сообщение “Audio Sync Error” появляется даже при флажке “Change Sync source S/P DIF”, проверьте совпадение частоты “Word Clock” на странице SYSTEM, “Word Clock” с частотой текущей песни.

Если отмечено поле “Change Sync source S/P DIF”, D32XD/ D16XD остановится при срыве или смене частоты синхронизации. Если это произойдет при записи, отформатируйте диск песни.

3. Кнопки -/+

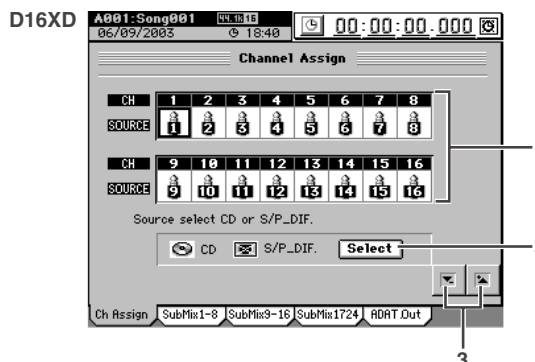
Сенсоры выбора входа для перемещения вверх/вниз.

3a-2. Sub Mixer 1-8

Данные установки необходимы при использовании входов в качестве “дополнительных входов” для подключения возвратов с внешних эффектов на разъемы INPUT 1 – INPUT 8/GUITAR IN или для микширования их входных сигналов с дорожками воспроизведения.

После создания песни в D32XD/D16XD Вы можете синхронизировать секвенсер с D32XD/D16XD и использовать дополнительные входы для микширования звуков синтезатора с дорожками воспроизведения D32XD/D16XD. Сигналы с данных входов поступают на мастер-шину.

Для подачи сигналов на внешние эффекты используйте разъем AUX OUT.



1. HIGH.G [-15 dB...+15 dB]

Установка усиления высоких частот.

2. HIGH.Fc [21 Hz...20.1 kHz]

Установка частоты среза для полочного EQ высоких частот.

3. LOW.G [-15 dB...+15 dB]

Установка усиления низких частот.

4. LOW.Fc [21 Hz...20.1 kHz]

Установка частоты среза для полочного EQ низких частот.

5. PAN [L63...C...R63]

Регулирует панораму с которой дополнительный вход направляется на мастер-шину.

6. ON [ON, OFF]

Дополнительный вход будет (ON) или не будет (OFF) направлен на мастер-шину.

7. Level [0...100]

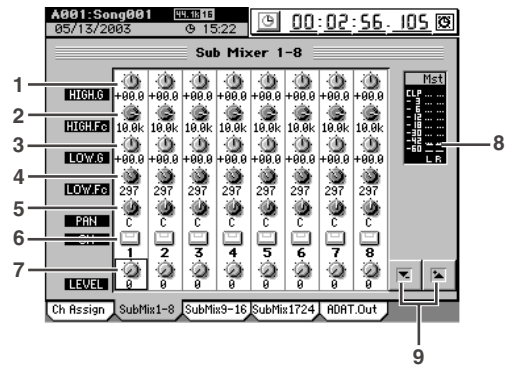
Регулирует уровень с которой дополнительный вход направляется на мастер-шину.

8. Level meter

Отображает уровень мастер-шины.

9. Кнопки -/+

Редактируют значения параметров.



3a-3. Sub Mixer 9-16

Экран доступен только при установке опции AIB-8. Параметры аналогичны “3a-2. Sub Mixer 1-8”.

В случае песни 96 kHz/24-bit, EQ недоступен для субмикшера 13-16.

Если опция не установлена, отобразится следующее сообщение.



3a-4. Sub Mixer 17-24

Экран доступен только при установке опции DIB-8. Параметры аналогичны “3a-2. Sub Mixer 1-8”.

Если опция не установлена, отобразится следующее сообщение.



3a-5. ADAT Out Assign

Экран доступен только при установке опции DIB-8. Здесь определяются выходы для ADAT OUT.

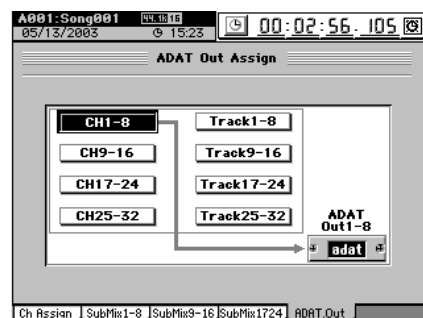
D32XD

CH1-8/CH9-16/CH17-24/CH25-32

Выход пост-фейдерного сигнала CH1-8/CH9-16/CH17-24/CH25-32.

Track1-8/Track9-16/Track17-24/Track25-32

Непосредственный выход дорожек воспроизведения 1-8/9-16/17-24/25-32 без прохождения их сигнала через микшер.



D16XD

CH1-8/CH9-16

Выход пост-фейдерного сигнала CH1-8/CH9-16.

Track1-8/Track9-16

Непосредственный выход дорожек воспроизведения 1-8/9-16 без прохождения их сигнала через микшер.

3b. PAIR/GROUP [*PAIR]

3b-1. Channel Pair

Включает парное управление параметрами соседних каналов микшера: Fader, Pan, CH ON, PlayEQ, RecEQ, RecSend, Eff 1/2 Send, AUX 1/2/3/4 Send [*AUX 1/2 Send], ATT, REC/ PLAY, Group (только D32XD).

Каналы, установленные в пару, будут управляться регуляторами и фейдерами нечетного канала. Регуляторы или фейдеры четного канала отключаются.

1. Select Pair Ch D32XD [1 2...31 32]

D16XD [1 2...15 16]

Нажмите сенсоры 1-2-31-32 [*15-16] для устанавливаемых в пару каналов (для них отображается символ “сердечка”).

2. PanMode [Indiv, Sync, Cross, Balance]

Выбор режима панорамирования.

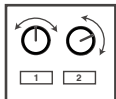
Indiv: Панорама каналов регулируется независимо.

Sync: Панорама каналов имеет одинаковое значение.

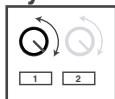
Cross: Панорамы каналов противоположны.

Balance: Регулятор панорамы функционирует в качестве баланса каналов.

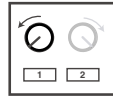
Indiv



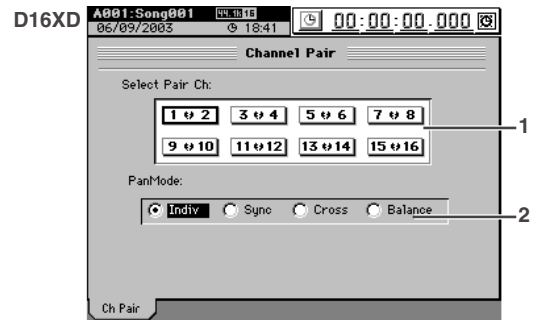
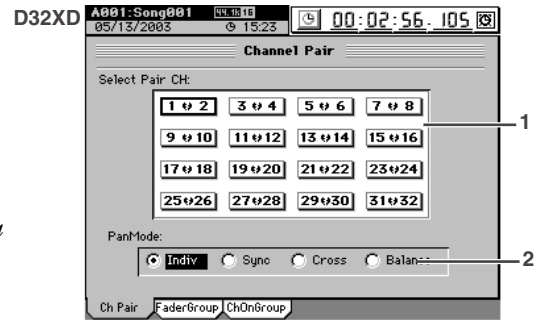
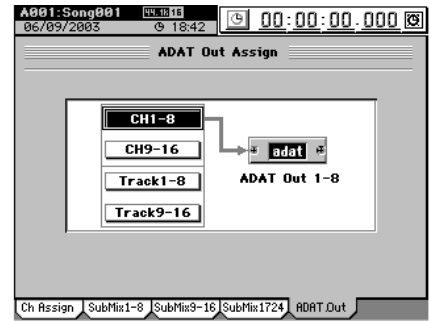
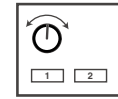
Sync



Cross



Balance



D32XD

3b-2. Fader Group

При операциях с одним фейдером группы, остальные фейдеры группы перемещаются соответственно, сохраняя общий баланс объединенных каналов. Доступны 4 группы, от A до D. Каждый канал может назначаться только в одну из этих групп.

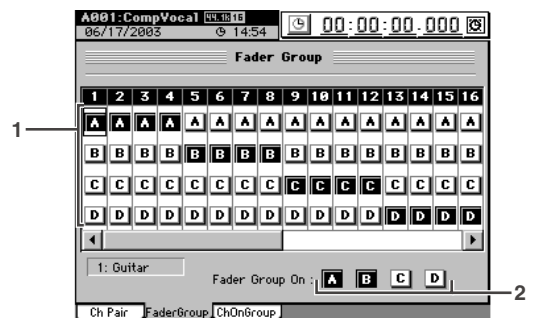
1. Кнопки групп [A, B, C, D]

Выбирают группу для каждого канала.

2. Кнопки включения групп [A, B, C, D]

Включают группы. При их нажатии, фейдеры начинают синхронно перемещаться.

При нажатии кнопки группы для добавления канала в существующую, уровень канала будет установлен соответственно балансу группы.



3b-3. Channel On Group

Если включить кнопку CH ON канала, назначенного в группу Channel On, другие назначенные в нее каналы также включатся. Доступны 4 группы Channel On: от E до H. Каждый канал может быть назначен только в одну группу Channel On.

1. Кнопки групп [E, F, G, H]

Выбирают группу CH ON для каждого канала.

2. Кнопки включения групп [E, F, G, H]

Включают группы CH ON. При их нажатии, фейдеры начинают синхронно перемещаться.

При нажатии кнопки группы для добавления канала в существующую, состояние канала будет установлено соответственно состоянию группы.



3c. FADER/PAN/AUTOMATION

D32XD

3c-1. Fader Pan

Поскольку D32XD имеет перемещающиеся фейдеры, реальное положение фейдера будет соответствовать изображению фейдера на странице меню. При выборе фейдера на экране и смене его значения, реальный фейдер соответственно переместится.

1. Pan [L63...C...R63]

Отображает текущие установки панорам.

2. Level [-∞...+6]

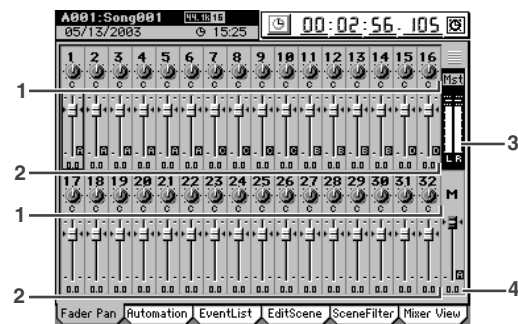
Отображает текущие установки канальных фейдеров.

3. Измеритель

Отображает выходной уровень мастер-шины L/R.

4. Master level [-∞...+0]

Отображает установку мастер-фейдера.



3c-2. Automation

Автоматизация позволяет записывать изменения установок микшера в реальном времени в процессе записи/воспроизведения. Записанные события будут автоматически изменять установки микшера при записи/воспроизведении.

1. Кнопки записи каналов [O, >]

Служат для выбора каналов для записи автоматизации. События будут записываться для каждого канала, сенсор которого индицирует "O".

2. Кнопки записи параметров [Fader, Pan, CH ON, Send, Expression]

Служат для выбора параметров для записи автоматизации. Возможна одновременная запись только одного параметра, устанавливаемого сенсорами выбора.

При выборе Expression, невозможно выбрать канал записи.

3. Master Fader [O, >]

При выборе в качестве параметра "Fader" и для записи операций с мастер-фейдером, нажмите это сенсор для отображения им "O".



4. Automation

Включение/отключение записи/воспроизведения автоматизации.

ON: Запись/воспроизведение разрешены. В процессе записи/воспроизведения, каждое событие будет вызываться по достижении его времени записи, и установки микшера будут изменяться автоматически. Фейдеры будут автоматически перемещаться. При этом индикатор Automation будет светиться.

OFF: Запись/воспроизведение запрещены.

5. Mode

При его нажатии отображается диалоговое окно Event Rec Mode, позволяющее выбрать способ записи. Для подтверждения нажмите ОК, для отмены — Cancel.

5a. Recording mode

Overwrite: Данные автоматизации переписываются с момента начала записи/воспроизведения песни до останова. При отсутствии событий записи все ранее записанные события стираются.

Punch Write: Записываются изменяемые параметры между позициями In Time (начало записи) и Out Time (останов). Ранее записанные события не изменяются в интервалах, где отсутствует запись новых. При выборе в качестве параметра записи Fader, данные фейдера переписываются только в моменты оперирования фейдером, независимо от установок In Time и Out Time.

5b. In Time, Out Time

При выборе способа “Punch Write” и записи отличного от Fader параметра, эти установки определяют начало и конец записи. Кнопкой LOC5 установите In Time (позиция начала записи), а кнопкой LOC6 — Out Time (позицию окончания записи).

5c. Release Time [0 ms...5 s]

При выборе способа “Punch Write”, здесь устанавливается время между отпусканьем фейдера и возвратом уровня к ранее записанному событию.



6. СНИМОК

Нажатие данного сенсора сохраняет значения всех автоматизируемых параметров в виде одного события.

7. Undo

Нажатие данного сенсора моментально возвращает записанную автоматизацию в предыдущее состояние.

Для детального изменения записанных событий используйте “3c-3. Event List”.

8. Свободная память событий

Индицирует объем свободной памяти для записи событий.

3c-3. Event List

Здесь можно просматривать и редактировать записанные события и сцены.

1. Set View

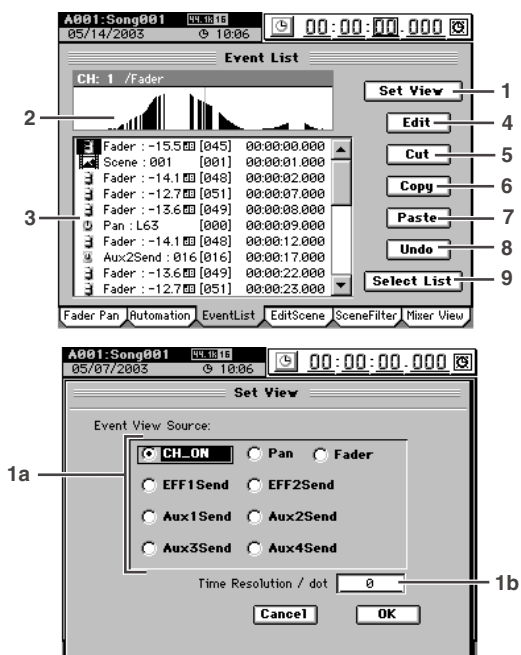
Нажатие данного сенсора открывает окно Set View. Нажмите ОК для выбора или Cancel — для отказа.

1a. Event View Source

Сенсоры выбора параметров, отображаемых в списке.

1b. Time Resolution/dot [0.1 ms...1 s]

Временной диапазон отображения списка событий, равен значению поля X 192.



2. Поле событий

Отображает выбранные в Set View события.

3. Список событий

Отображает выбранные в “9. Select List” события. Для редакции события, выберите его нажатием на экран.

4. Edit

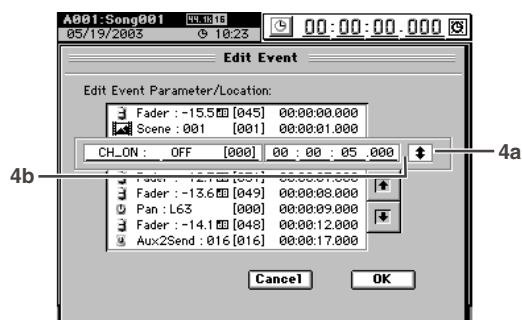
Нажатие данного сенсора открывает окно Edit Event.

4а. Кнопка выбора события

Служит для выбора редактируемого события. Нажмите сенсор и колесом (или кнопками +/-) сделайте выбор.

4б. Parameter/Parameter value [MIDI] /Location

Выберите параметр или позицию для редакции и колесом (или кнопками +/-) отредактируйте их. У сцен можно редактировать только позицию. Значения не обновляются до нажатия сенсора ОК.



5. Cut

Нажатие данного сенсора открывает окно Cut Event. Выбранное событие вырезается из списка и временно сохраняется в буфере.

Для выполнения команды нажмите Yes, для отмены — No.

Для вырезания всех событий списка, нажмите Select All и выполните команду Cut.

6. Copy

Нажатие данного сенсора открывает окно Copy Event. Выбранное событие копируется и временно сохраняется в буфере.

Для выполнения команды нажмите Yes, для отмены — No.

Для копирования всех событий списка, нажмите Select All и выполните команду Copy.

7. Paste

Нажатие данного сенсора открывает окно Paste Event. Выбранное событие, временно хранящееся в буфере, вставляется после выбранного.

Для выполнения команды нажмите Yes, для отмены — No.

8. Undo

Нажатие данного сенсора возвращает состояние до выполнения команд Cut, Copy или Paste. Это можно использовать только на одном уровне.

9. Select List

Нажатие данного сенсора открывает окно Select List. Здесь выбираются параметры и каналы, отображаемые в списке событий. Можно выбрать только один канал и один параметр; однако одновременно можно выбрать “Scene”. При выборе “Master Fader”, выбор канала невозможен.

3c-4. Edit Scene

Все установки микшера в необходимой временной позиции могут быть записаны в качестве сцены, которая используется для автоматической смены установок микшера в процессе воспроизведения (когда включен сенсор Automation). Сцены также могут использоваться в качестве общих установок, вызываемых по необходимости.

В каждой песне может содержаться до 100 сцен. В сцену могут быть записаны следующие установки.

Параметры каналов

CH ON, PlayEQ, ATT, посылы, назначения разрывов, фейдеры, панорамы



Эффекты

Номера программ эффектов и Trim разрыв- мастер- и общего эффектов.

Возвраты эффектов, фейдер MASTER, уровни AUX, мастер-эквалайзер

1. Поле сцены

Отображает текущую сцену.

Если сцена не выбрана, выбирается Default Scene.

Выберите песню в списке сцен и нажмите сенсор Recall. Слева направо отображаются иконка редакции, позиция, имя сцены и номер программы MIDI. Иконка редакции отображается при модификации сцены и до нажатия сенсора OverWrite. При отключении питания до нажатия сенсора OverWrite, все изменения теряются и сцена возвращается в предыдущее состояние.

2. Список сцен

Отображает сохраненные сцены. Слева направо отображаются позиция, имя сцены, иконка перекрытия “☠” и номер программы MIDI. В одной позиции может находиться несколько сцен, но иконка перекрытия предупреждает о повышенном внимании при их вызове.

При включении Automation, сцены с перекрытием не воспроизводятся.

3. Disable Prm

Нажатие данного сенсора открывает окно Disable Param.

Выбор параметров, включаемых в сцену при записи или вызове. Вы можете отфильтровать определенные установки микшера (параметры), и они не будут изменяться при записи или вызове сцен. Фильтры сохраняются, как часть сцены.

Для Fader, CH ON, Pan, EQ, посылов EFF 1/2 и Aux 1/2/3/4 необходимо также выбрать каналы. Параметры EFF1/2 Return, Effect, Aux 1/2/3/4 Level, MasterEQ и MasterFader не зависят от каналов. Если сенсор светится, фильтр выбранного параметра и канала включен.

Фильтры Fader, CH ON, Pan, EQ, EFF1/2 и AUX1/2/3/4 действуют только в выбранных каналах.

Для включения/отключения параметров для всех сцен, используйте страницу “SceneFilter”.

4. Recall

Вызов установок, записанных в сцену.

Если Вы вызвали сцену и отредактировали установки, выбор Recall вызовет установки, предшествующие модификации (т. е. установки микшера, которые были записаны в сцену).

5. Edit Loc

Смена временной позиции сцены.

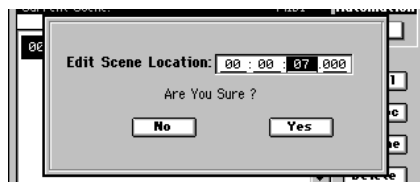
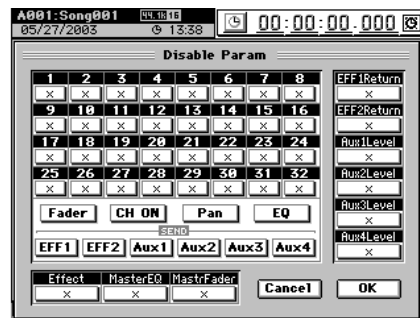
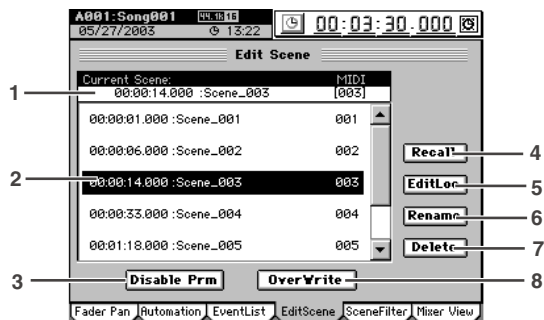
Используйте номер сцены для вызова сцены, нажмите сенсор EditLoc для доступа в диалоговое окно Edit Scene Location и смените временную позицию сцены.

Вы можете нажать единицу времени или использовать курсор для выбора, а затем колесо или кнопки +/- для смены времени. Нажмите сенсор Yes для завершения или No для отмены.

6. Rename

Переименование сцены.

Используйте список сцен для вызова сцены, нажмите сенсор Rename для доступа в диалоговое окно Rename и смените название. Название может состоять из 16 символов.



7. Delete

Удаление сцены.

Используйте список сцен для вызова сцены, нажмите сенсор Delete для доступа в диалоговое окно Delete Scene.

Включением сенсора Select All можно удалить все сцены. Нажмите сенсор Yes для завершения или No для отмены.

Для данной операции функция Undo недоступна.

8. OverWrite

Переписывает текущие установки микшера под текущим номером сцены. Используйте эту команду для частичной редакции сцены или для замещения другой сцены.

Даже при отключении сцен, выбор песни вызывает установки микшера, что может привести к несовпадению его установок с положением реальных органов управления. Вызванные установки микшера будут иметь значения, как в момент сохранения песни.

3c-5. Scene Filter

Данные установки определяют параметры, модифицирующиеся при вызове сцен. Они действуют на все сцены песни.

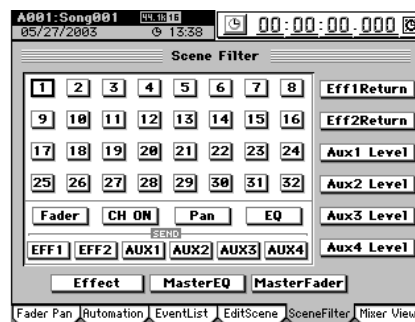
Редакция отдельных сцен производится на странице меню "EditScene" в пункте 3. Disable Prm.

Нажмите сенсоры для включения/отключения соответствующих каналов или параметров. Параметры EFF1/2 Return, Effect, Aux 1/2/3/4 Level, MasterEQ и MasterFader не зависят от каналов.

Фильтры Fader, CH ON, Pan, EQ, EFF1/2 и AUX1/2/3/4 действуют только в выбранных каналах.

Сенсор Effect действует на параметр Trim программы эффекта и разрыва.

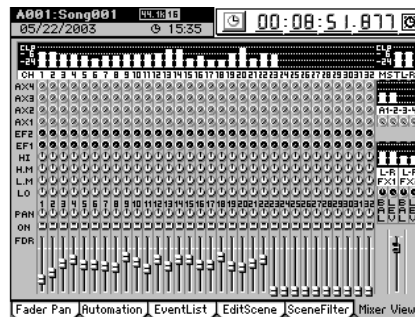
Сенсор EFF 1/2 Return действует на параметры Return Level и Balance мастер-эффектов 1/2.



3c-6. Mixer View

Данный экран используется для проверки установок сцены. Здесь можно просмотреть и отредактировать следующие параметры: фейдеры, CH ON, панорамы, EQ LOW Gain/EQ MID Gain/ HIGH_MID Gain/HIGH Gain, EFF1/2 Send, AUX 1/2/3/ 4 Send, AUX 1/2/3/4 LEVEL, EFF 1/2 Return Level, EFF 1/2 Return Balance.

При перемещении физических регуляторов, изображение будет соответственно изменяться. При оперировании регуляторами EQ и посылки, изменения будут видны при следующем обращении на страницу "Mixer View".



D16XD

3c-1. Fader Pan

1. Пост-фейдерные измерители уровня

Отображают пост-фейдерные уровни. Мастер-фейдер отображается L/R.

2. Pan [L63...C...R63]

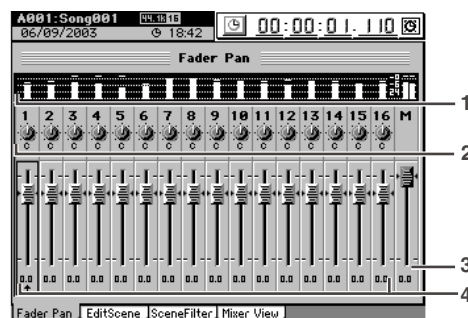
Отображает текущие установки панорам.

3. Master level [-∞...+0]

Отображает установку мастер-фейдера.

4. Level [-∞...+6]

Отображает текущие установки канальных фейдеров.



Отображение панорам/фейдеров

Данные символы отображают разницу между реальными положениями фейдеров или регуляторов панорамы и значениями, записанными в загружаемой сцене. При этом, при выборе символа для регулировки сам символ индицируется, отображая разницу между внутренним значением установки и регулятором.

Фейдеры

Иконка	Отличие от текущего значения	Соотношение между положением и значением
↓	Большое	Понижение положения фейдера (фейдер выше значения)
↓	Среднее	
▽	Малое	
(нет)	Нет	Положение и значение совпадают
▲	Малое	Повышение положения фейдера (фейдер ниже значения)
↑	Среднее	
↑	Большое	

Панорама

Иконка	Отличие от текущего значения	Соотношение между положением и значением
→	Большое	Поворот панорамы вправо (регулятор левее значения)
→	Среднее	
▶	Малое	
(нет)	Нет	Положение и значение совпадают
◀	Малое	Поворот панорамы влево (регулятор правее значения)
←	Среднее	
←	Большое	

3с-2. Edit Scene

Все установки микшера в необходимой временной позиции могут быть записаны в качестве сцены, которая используется для автоматической смены установок микшера в процессе воспроизведения (когда включен сенсор Automation). Сцены также могут использоваться в качестве общих установок, вызываемых по необходимости.

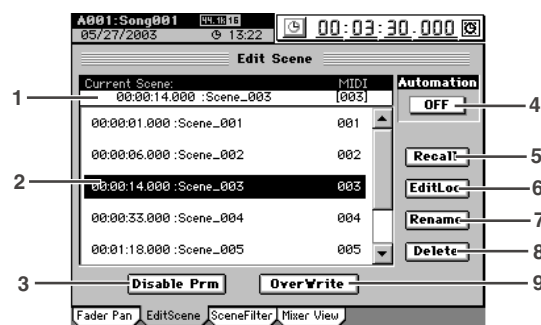
В каждой песне может содержаться до 100 сцен. В сцену могут быть записаны следующие установки.

Параметры каналов

CH ON, PlayEQ, АТТ, посылы, назначения разрывов, фейдеры, панорамы

Эффекты

Номера программ эффектов и Trim разрыв-, мастер- и общего эффектов.



Возвраты эффектов, фейдер MASTER, уровни AUX, мастер-эквалайзер

1. Поле сцены

Отображает текущую сцену.

Если сцена не выбрана, выбирается Default Scene.

Выберите песню в списке сцен и нажмите сенсор Recall. Слева направо отображаются иконка редакции, позиция, имя сцены и номер программы MIDI. Иконка редакции отображается при модификации сцены и до нажатия сенсора OverWrite. При отключении питания до нажатия сенсора OverWrite, все изменения теряются и сцена возвращается в предыдущее состояние.

2. Список сцен

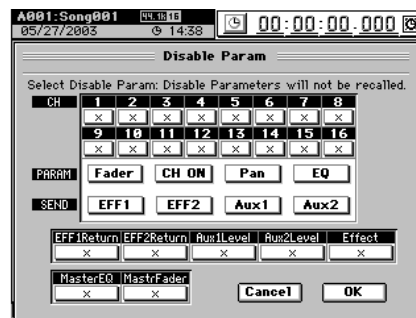
Отображает сохраненные сцены. Слева направо отображаются позиция, имя сцены, иконка перекрытия "☠" и номер программы MIDI. В одной позиции может находиться несколько сцен, но иконка перекрытия предупреждает о повышенном внимании при их вызове.

При включении Automation, сцены с перекрытием не воспроизводятся.

3. Disable Prm

Нажатие данного сенсора открывает окно Disable Param.

Выбор параметров, включаемых в сцену при записи или вызове. Вы можете отфильтровать определенные установки микшера (параметры), и они не будут изменяться при записи или вызове сцен. Фильтры сохраняются, как часть сцены.



Для Fader, CH ON, Pan, EQ, посылов EFF 1/2 и Aux 1/2 необходимо также выбрать каналы. Параметры EFF1/2 Return, Effect, Aux 1/2 Level, MasterEQ и MasterFader не зависят от каналов. Если сенсор светится, фильтр выбранного параметра и канала включен.

Фильтры Fader, CH ON, Pan, EQ, EFF1/2 и AUX1/2 действуют только в выбранных каналах.

Для включения/отключения параметров для всех сцен, используйте страницу "SceneFilter".

4. Automation

Включение/отключение воспроизведения сцен.

ON: Воспроизведение сцен разрешено. В процессе воспроизведения, каждая сцена будет вызываться по достижении ее времени записи, и установки микшера будут изменяться автоматически. При этом индикатор Automation будет светиться.

OFF: Воспроизведение сцен запрещено. Вы можете вызывать сцены в качестве общих установок безотносительно их временных позиций.

5. Recall

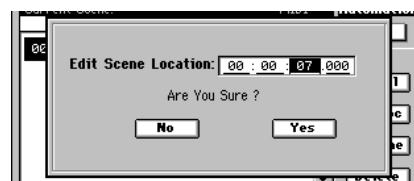
Вызов установок, записанных в сцену.

Если Вы вызвали сцену и отредактировали установки, выбор Recall вызовет установки, предшествующие модификации (т. е. установки микшера, которые были записаны в сцену).

6. Edit Loc

Смена временной позиции сцены.

Используйте номер сцены для вызова сцены, нажмите сенсор EditLoc для доступа в диалоговое окно Edit Scene Location и смените временную позицию сцены.



Вы можете нажать единицу времени или использовать курсор для выбора, а затем колесо или кнопки +/- для смены времени. Нажмите сенсор Yes для завершения или No для отмены.

7. Rename

Переименование сцены.

Используйте список сцен для вызова сцены, нажмите сенсор Rename для доступа в диалоговое окно Rename и смените название. Название может состоять из 16 символов.

8. Delete

Удаление сцены.

Используйте список сцен для вызова сцены, нажмите сенсор Delete для доступа в диалоговое окно Delete Scene.

Включением сенсора Select All можно удалить все сцены. Нажмите сенсор Yes для завершения или No для отмены.

Для данной операции функция Undo недоступна.

9. OverWrite

Переписывает текущие установки микшера под текущим номером сцены. Используйте эту команду для частичной редакции сцены или для замещения другой сцены.

Даже при отключении сцен, выбор песни вызывает установки микшера, что может привести к несовпадению его установок с положением реальных органов управления. Вызванные установки микшера будут иметь значения, как в момент сохранения песни.

3c-3. Scene Filter

Данные установки определяют параметры, модифицирующиеся при вызове сцен. Они действуют на все сцены песни.

Редакция отдельных сцен производится на странице меню "EditScene" в пункте 3. Disable Prm.



Нажмите сенсоры для включения/отключения соответствующих каналов или параметров. Параметры EFF1/2 Return, Effect, Aux 1/2 Level, MasterEQ и MasterFader не зависят от каналов.

Фильтры Fader, CH ON, Pan, EQ, EFF1/2 и AUX1/2 действуют только в выбранных каналах.

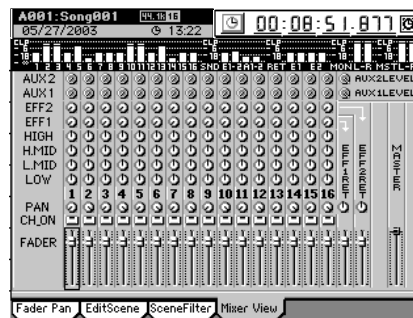
Сенсор Effect действует на параметр Trim программы эффекта и разрыва.

Сенсор EFF 1/2 Return действует на параметры Return Level и Balance мастер-эффектов 1/2.

3c-4. Mixer View

Данный экран используется для проверки установок сцены. Здесь можно просмотреть и отредактировать следующие параметры: фейдеры, CH ON, панорамы, EQ LOW Gain/EQ MID Gain/ HIGH_MID Gain/HIGH Gain, EFF1/2 Send, AUX 1/2 Send, AUX 1/2 LEVEL, EFF 1/2 Return Level, EFF 1/2 Return Balance.

При перемещении физических регуляторов, изображение будет соответственно изменяться. При оперировании регуляторами EQ и посылка, изменения будут видны при следующем обращении на страницу "Mixer View".



3d. EQ/PHASE/REC [*EQ/ATT/PHASE]

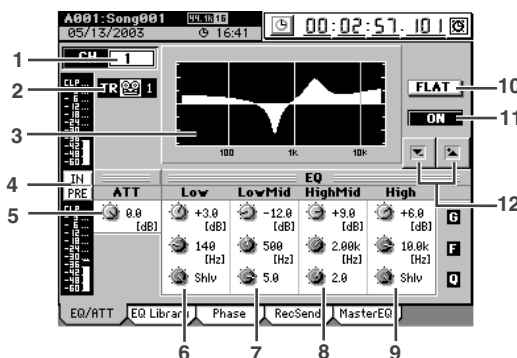
Здесь производятся настройки эквалайзера, аттенюатора, библиотеки EQ и фазы для каждого канала, а также установка мастер-эквалайзера.

3d-1. EQ/ATT

Кнопками CH SELECT выберите канал. Для каждого канала можно отредактировать установки 4-полосного эквалайзера и аттенюатора. Регулировки эквалайзера HIGH EQ (высокочастотная) и LOW EQ (низкочастотная) имеют полочный тип, а MID (среднечастотные) являются колоколом.

Регуляторы Gain/Freq/Q справа от дисплея устанавливают параметры G/F/Q эквалайзера.

Установки эквалайзера могут загружаться из библиотеки EQ или сохраняться в нее (см. "3d-2. EQ Library").



1. CH D32XD [1...32]
 D16XD [1...16]

Данными сенсорами или кнопками CH SELECT выберите канал. Эти каналы объединены с полями "CH" на странице "EQ Library".

Если статус PLAY/REC выбранных каналов установлен в PLAY, экран отобразит PlayEQ. Если в REC — RecEQ.

2. Индикатор IN/TR

Отображает IN или TR для текущего EQ, то есть RecEQ или PlayEQ, а также входной уровень.

3. Кривая эквализации

Отображает установки EQ в виде графика.

4. Выбор измерителя

Каждое нажатие данного сенсора изменяет точку измерения.

IN: Входной уровень перед EQ.

PRE: Пре-фейдерный уровень после EQ.

PST: Пост-фейдерный уровень после фейдера.

5. ATT [-63.5 dB...0 dB]

Установка аттенюатора. Чем меньше значение, тем ниже входной уровень EQ.

6. LOW G/F/Q [-15 dB...+15 dB/21 Hz...20 kHz/0.1...10, Shlv]

Установка усиления, центральной частоты и Q (добротности) низкочастотного диапазона.

При выборе Shlv для Q, эквалайзер станет полочным; при этом F будет частотой среза.

7. LOW-MID G/F/Q [-15 dB...+15 dB/21 Hz...20 kHz/0.1...10]

Установка усиления, центральной частоты и Q (добротности) средне-низкочастотного диапазона.

8. HIGH-MID G/F/Q [-15 dB...+15 dB/21 Hz...20 kHz/0.1...10]

Установка усиления, центральной частоты и Q (добротности) средне-высокочастотного диапазона.

9. HIGH G/F/Q [-15 dB...+15 dB/21 Hz...20 kHz/0.1...10, Shlv]

Установка усиления, центральной частоты и Q (добротности) высокочастотного диапазона.

При выборе Shlv для Q, эквалайзер станет полочным; при этом F будет частотой среза.

10. FLAT

Устанавливает усиление каждого эквалайзера в 0 дБ. Установки эквалайзера для данного канала будут сброшены.

11. ON/OFF

Включает/отключает эквалайзер. Служит для прослушивания изменений и проверки установок эквалайзера.

12. Кнопки -/+

Изменяют значения параметров.

3d-2. EQ Library

Здесь загружаются/сохраняются установки эквалайзеров в библиотеку EQ. Доступно 50 пресетных и 50 пользовательских программ EQ. Библиотека EQ хранит параметры 6 — 9 предыдущего параграфа “3d-1. EQ”.

1. Список библиотек EQ

Нажмите на экран для выбора библиотеки EQ. Список отображает имя и номер библиотеки (P** — пресетные, U** — пользовательские).

2. CH [1...16]

Данными сенсорами или кнопками CH SELECT выберите канал. Эти каналы объединены с полями “CH” на странице “EQ/ATT”.

3. Кривая эквализации

Отображает установки EQ в виде графика.

4. Recall

Загружает библиотеку из списка в выбранный канал.

Нажатие сенсора отобразит окно Recall с запросом. Нажмите Yes для подтверждения или No — для отмены.

5. Store

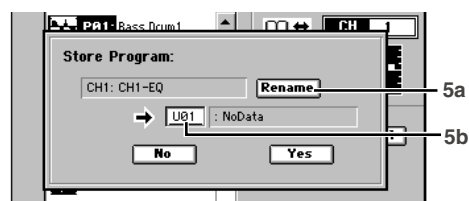
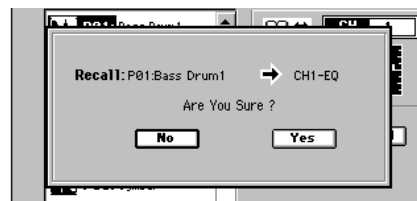
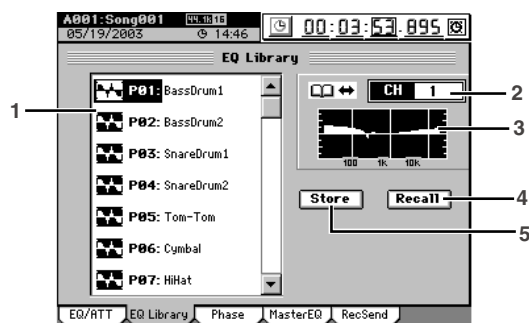
Сохраняет установки EQ выбранного канала страницы “EQ/ATT” в одну из пользовательских библиотек EQ.

Имя сохраняемой библиотеке назначается автоматически.

PlayEQ канала 8: CH08-I.EQ

RecEQ канала 10: CH10-EQ

Нажмите Yes для подтверждения или No — для отмены.



5a. Rename

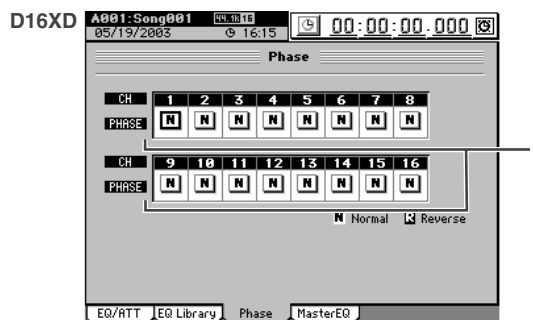
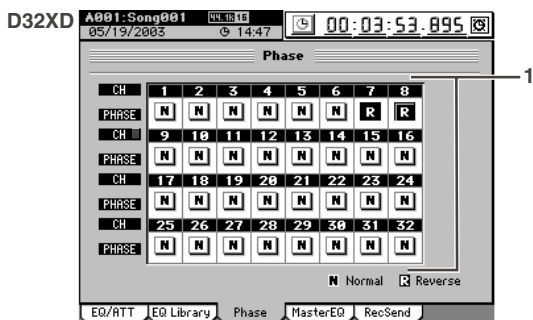
Нажатие сенсора позволяет изменить имя сохраняемой библиотеки.

5b. Номер программы

Здесь определяется номер программы для сохранения колесом или кнопками +/-.

3d-3. Phase

Возможна инверсия фазы каждого канала. Данные установки применимы в дорожкам воспроизведения и полезны в случае неправильной распылки входного шнура.



1. PHASE [N, R]

N (NormalPhase): Фаза данного канала не инвертирована. Это — обычная ситуация.

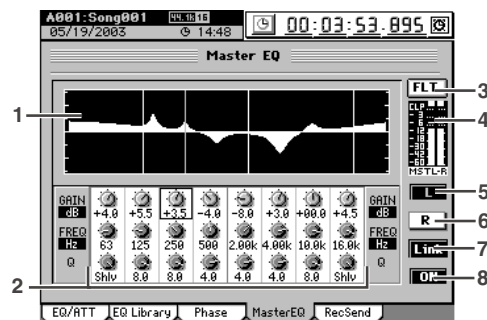
R (ReversePhase): Фаза данного канала инвертирована.

3d-4. Master EQ

Здесь производятся настройки 8-полосного параметрического мастер-эквалайзера. Полосы 1 и 8 могут устанавливаться в полочный тип (Shlv). Мастер-эквалайзер используется в качестве Rec EQ для мастер-трека.

Регуляторы Gain/Freq/Q справа от дисплея не устанавливают параметры мастер-эквалайзера.

Мастер-эквалайзер не может использоваться при воспроизведении мастер-трека или при использовании "Solo->Master".



1. Кривая эквализации

Отображает установки EQ в виде графика.

2. Band 1...8 EQ G/F/Q [-15 dB...+15 dB/21 Hz...20.1 kHz/0.1...10, Shlv*]

Установка усиления, центральной частоты и Q (добротности) каждого диапазона.

При выборе Shlv для Q диапазонов 1 и 8, они станут полочными; при этом F будет частотой среза.

3. FLT (Flat)

Устанавливает усиление каждого эквалайзера в 0 дБ.

4. Измеритель

Отображает уровень мастер-шины.

При перегрузках отрегулируйте мастер-фейдер.

5. L

Выбирает установки мастер-эквалайзера для левого канала.

6. R

Выбирает установки мастер-эквалайзера для правого канала.

7. Link

Уравнивает установки левого и правого каналов мастер-эквайзера. После этого их можно изменять в любом канале.

8. ON/OFF

Включает/отключает оба канала эквалайзера.

D32XD

3d-5. Rec Send

Здесь устанавливается точка отбора с канала микшера на запись. При выборе PRE, сигнал имеет уровень до фейдера и не зависит от его положения. При установке PRE сигнал аналогичен сигналу PST, если фейдер установлен в единичное усиление (0 dB).

1. PRE/PST

Установка точки отбора с канала микшера на запись.

PRE: Пре-фейдерная.

PST: Пост-фейдерная.

2. Select All

Объединяет сенсоры PRE/PST для всех каналов.



3e. SEND (EFF/AUX [*/REC])

3e-1. Effect 1 Send

Здесь Вы можете установить уровень посыла с каждого канала микшера на эффект 1.

При выборе PRE, сигнал снимается до фейдера и не зависит от его положения. При установке PRE сигнал аналогичен сигналу PST, если фейдер установлен в единичное усиление (0 dB).

1. PRE/PST

Установка точки отбора с канала микшера на эффект.

PRE: Пре-фейдерная.

PST: Пост-фейдерная.

2. SEND

Регулировка уровня посыла.

3. Select All

Объединяет регуляторы SEND и сенсоры PRE/PST для всех каналов.

4. Измеритель уровня посыла

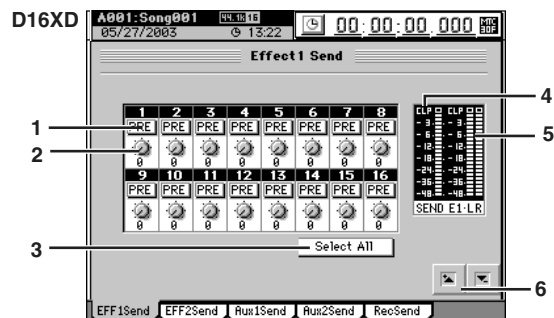
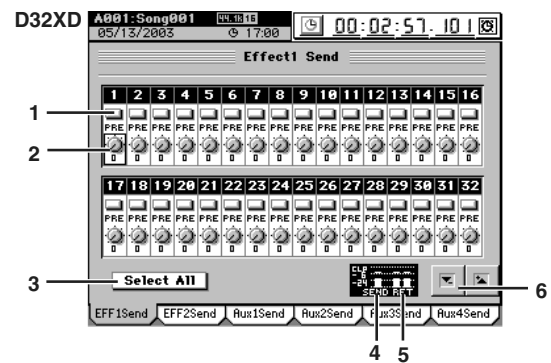
Отображает уровень шины Effect 1 Send.

5. Измеритель уровня возврата

Отображает уровень шины Effect 1 Return L/R.

6. Кнопки +/-

Изменяют значения параметров.



3e-3. Aux1 Send

Здесь Вы можете установить уровень посыла с каждого канала микшера на выходной разъем AUX 1.

При выборе PRE, сигнал снимается до фейдера и не зависит от его положения. При установке PRE сигнал аналогичен сигналу PST, если фейдер установлен в единичное усиление (0 dB).

1. PRE/PST

Установка точки отбора с канала микшера на AUX.

PRE: Пре-фейдерная.

PST: Пост-фейдерная.

2. SEND

Регулировка уровня посыла.

3. Select All

Объединяет регуляторы SEND и сенсоры PRE/PST для всех каналов.

4. Измеритель уровня посыла

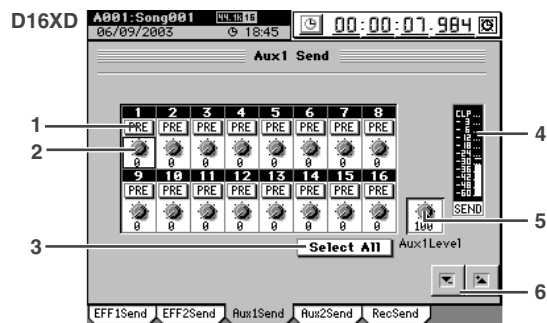
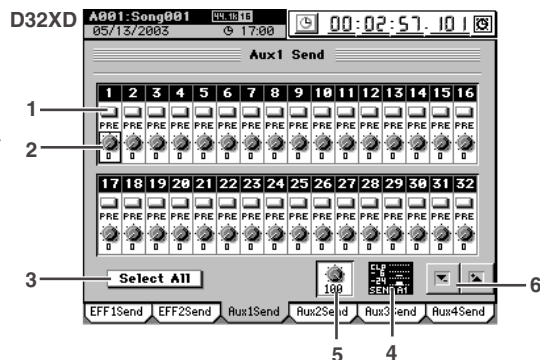
Отображает уровень на выходе AUX 1.

5. AUX1Level

Устанавливает уровень на выходе AUX 1.

6. Кнопки -/+

Изменяют значения параметров.



3e-4. Aux2 Send

Здесь Вы можете установить уровень посыла с каждого канала микшера на выходной разъем AUX 2. См. “3e-3. Aux1 Send”.

D32XD

3e-5. Aux3 Send

Здесь Вы можете установить уровень посыла с каждого канала микшера на выходной разъем AUX 3. См. “3e-3. Aux1 Send”.

3e-6. Aux4 Send

Здесь Вы можете установить уровень посыла с каждого канала микшера на выходной разъем AUX 4. См. “3e-3. Aux1 Send”.

D16XD

3e-5. Rec Send

Здесь устанавливается точка отбора с канала микшера на запись. При выборе PRE, сигнал имеет уровень фейдера и не зависит от его положения. При установке PRE сигнал аналогичен сигналу PST, если фейдер установлен в единичное усиление (0 dB).

1. PRE/PST

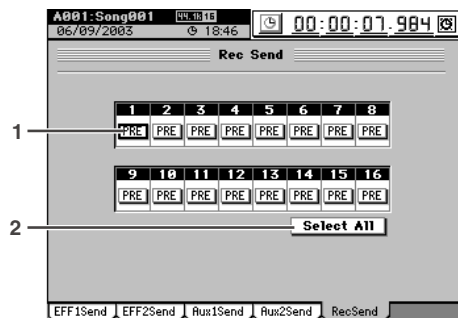
Установка точки отбора с канала микшера на запись.

PRE: Пре-фейдерная.

PST: Пост-фейдерная.

2. Select All

Объединяет сенсоры PRE/PST для всех каналов.



3f. SOLO/MONITOR

3f-1. Solo

Соло используется для прослушивания выбранных каналов или проверки сигнала посылов через выходы MONITOR OUT L/R, PHONES или MASTER L/R.

1. Кнопки CH [1...16]

Включение/отключение соло для каналов микшера. При включении соло канала, его кнопка CH ON/SOLO будет мигать.

2. Кнопки Send, Return

Включение/отключение соло для посылов и возвратов.

EFF1 Send, EFF2 Send:

Посылы на эффекты 1 или 2.

AUX1 Send, AUX2 Send, AUX3 Send, AUX4 Send [*AUX1 Send, *AUX2 Send]:

Посылы на внешние выходы AUX OUT 1, 2, 3 или 4 [*AUX OUT 1, 2].

EFF1 Return, EFF2 Return:

Возвраты с эффектов 1 или 2.

Для установки уровней каждого сигнала используйте соответствующие страницы или регуляторы.

Будьте осторожны, когда Вы переключаете выбранный сигнал, некоторые установки могут приводить к резкой смене громкости в мониторингной шине.

3. Solo->Master

Определяет возможность подачи сигнала соло на разъемы MASTER OUT L/R. Используйте данную установку, если система мониторинга подключена к разъемам MASTER OUT L/R и используется для прослушивания соло.

Данная установка возможна только на странице SOLO/MONITOR. При выходе с данной страницы, она автоматически отключается.

4. Mode

Last: Солируется только выбранный последним сигнал (несколько сигналов недоступны).

Mix: Солируются все сигналы (доступны несколько сигналов).

При переключении с Mix в Last, все установки соло сбрасываются.

5. ClearAll

Отключает все установки соло.

3f-2. Monitor

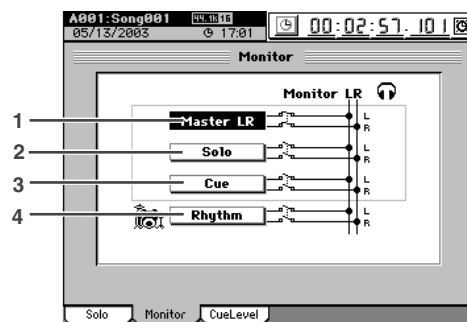
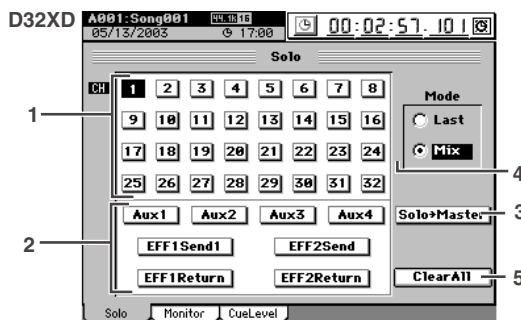
Выбор аудиосигналов, которые будут поступать на выходы мониторинга MONITOR OUT L/R и головных телефонов PHONES.

1. Master LR

Направляет мастер-шину на выход мониторинга. Это — стандартная ситуация.

2. Solo

Если соло на странице меню “Solo” соло включено хотя бы для одного источника, данный режим установится автоматически, и “Master LR” и “Cue” будут недоступны. Для их выбора, Вы должны сперва отключить соло на странице меню “Solo”.



3. Cue

Для мониторинга будут поданы каналы с сигналами, определенными “Cue Level”. Выберите это для установки независимых уровня и панорамы мониторинга в процессе записи, не влияющих на уровни записи.

4. Rhythm

Для мониторинга будет подан звук встроенного метронома. Обычно данная установка отключена.

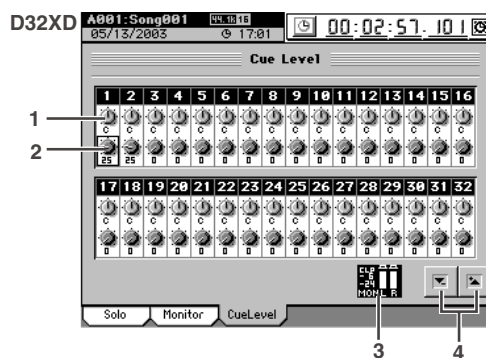
Ритм будет слышен только после включения сенсора Rhythm на странице меню TEMPO, “SetUp”.

*Если здесь включен Rhythm, установка “Assign” на странице меню TEMPO, “SetUp” переключится в “Monitor”.
Если выключить Rhythm, установка “Assign” на странице меню TEMPO, “SetUp” автоматически переключится в “CH Input”.*

3f-3. Cue Level

При выборе “Cue” на странице “Monitor”, данные установки определяют уровень и панораму отбора каждого канала микшера — независимо от состояния самого канала при воспроизведении, и при включенных кнопках CH ON при записи.

Сигналы Cue будут воспроизводимыми сигналами при воспроизведении дорожек и записываемыми — при записи.



1. Pan [L63...C...R63]

Регулировка панорамы мониторинга для сигналов Cue каждого канала.

2. Level [0...100]

Регулировка уровня мониторинга для сигналов Cue каждого канала.

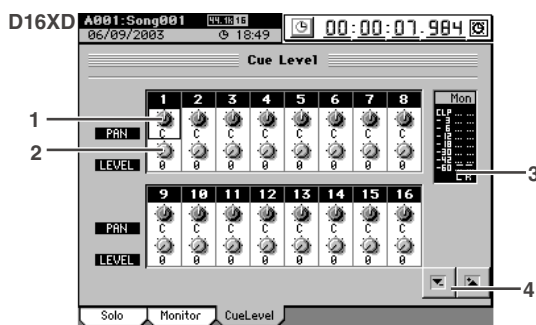
Единичный уровень равен 100.

3. Измеритель

Отображает выходной уровень микса Cue.

4. Кнопки -/+

Изменяют значения параметров.



3g. ANALOG COMP

3g-1. Analog Compressor 1-8

Здесь устанавливаются параметры аналоговых компрессоров, которыми обрабатываются сигналы входов INPUT 1 — 8. Имеются 50 пресетных и 50 пользовательских программ компрессии.

Каналы компрессии 1-8 соответствуют разъемам INPUT 1-8.

Из-за характеристик аналоговой схемы, отображаемые значения параметров являются приблизительными.

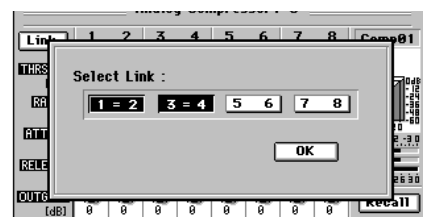
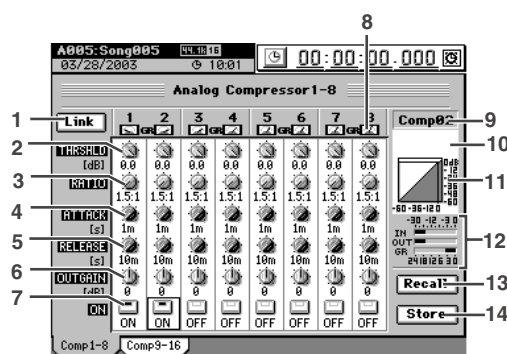
1. Link

Нажмите сенсор для перехода в окно Select Link.

При компрессии стереосигнала можно объединить соседние каналы и параметры. Нажмите кнопки объединяемых каналов, а затем ОК. Между объединенными каналами отобразится символ “=”.

2. THRESHLD [0 dB...-40 dB]

Устанавливает пороговый уровень компрессора. Отображается относительно полной шкалы значение.



3. RATIO [1.5:1...inf:1]

Устанавливает степень компрессии.

Установка inf:1 соответствует лимиту.

4. ATTACK [1 mS...200 mS]

Устанавливает атаку компрессора.

5. RELEASE [10 mS...10 S]

Устанавливает восстановление компрессора.

При малом времени восстановления могут наблюдаться искажения.

6. OUTGAIN [-20 dB...+20 dB]

Устанавливает выходной уровень компрессора.

7. ON

Включает компрессор в выбранном канале.

8. GR

Отображает уровень редакции компрессором.

9. Окно канала

Отображает текущий канал компрессора.

10. Окно программы

Отображает номер и имя текущей программы компрессора.

Пока программа не вызвана, здесь ничего не отображается.

11. Кривая уровня

Отображает кривую уровня текущего канала компрессора.

12. Измерители IN/OUT/GR

Отображают уровни входа/выхода/редакции текущего канала компрессора.

13. Recall

Вызов программы компрессии для текущего канала.

При нажатии сенсора отобразится окно Recall. Нажмите Yes для смены программы или No — для отмены.



13a. Поле канала

Выбор канала для данной программы. Нажмите поле и колесом или кнопками +/- выберите канал.

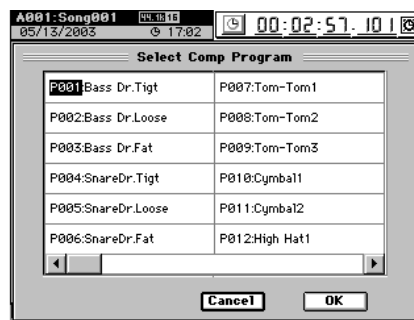
13b. Поле программы

Выбор программы для использования. Нажмите поле и колесом или кнопками +/- выберите программу. Также можно нажать сенсор ">" и выбрать программу в окне Select Comp Program.

14. Store

Сохраняет текущие настройки в качестве программы компрессии.

При нажатии сенсора отобразится окно Store Program. Нажмите Yes для сохранения программы или No — для отмены.



14a. Rename

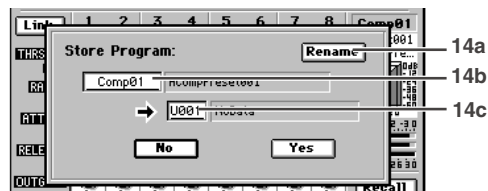
Переименование программы компрессии. При нажатии сенсора отобразится окно Rename для редакции имени. Можно использовать до 8 символов.

14b. Поле номера канала

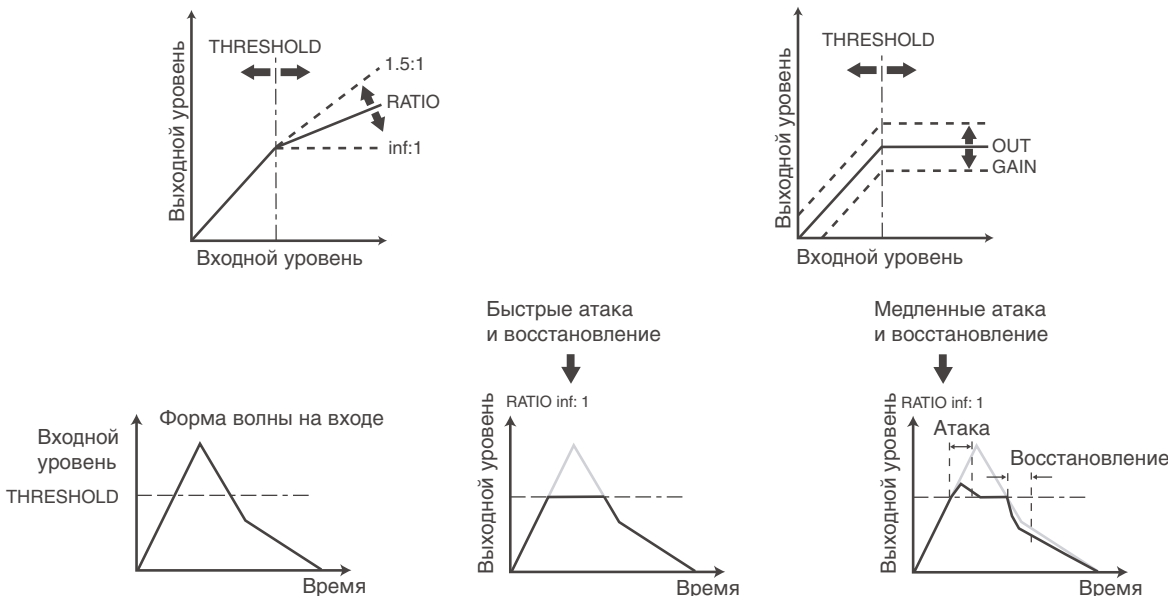
Выбор канала для сохранения программы. Нажмите поле и колесом или кнопками +/- выберите канал.

14c. Поле номера программы [U01...U50]

Выбор номера программы для сохранения. Нажмите поле и колесом или кнопками +/- выберите программу. Существующая под выбранным номером программа переписывается.



Процессы, происходящие в компрессоре



3g-2. Analog Compressor 9-16

Страница доступна только при установке опции АСВ-8 на опцию А1В-8. Это позволит обрабатывать компрессорами сигналы входов INPUT 9 — 16.

Каналы компрессии 9-16 соответствуют разъемам INPUT 9-16.

Параметры и значения аналогичны "3g-1. Analog Compressor 1-8".

4. Эффект

D32XD

4-1. Routing A

Отображает список программ эффектов для разрывов 1-8, мастер- и общего эффектов, а также их состояние. D32XD позволяет одновременно использовать до 24 разрывов, 2 мастер- и 1 общий эффекты. Разрыв-эффекты 9-24 отображаются и редактируются на странице "4-2. Routing B".

Количество одновременно доступных эффектов зависит от размеров программ эффектов и их назначения.

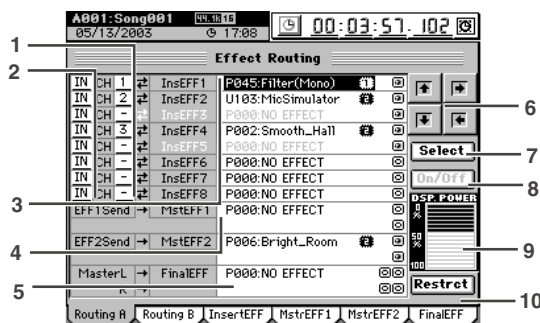
Здесь также можно выбрать программы эффектов и ряд их параметров. Для выбора программы используйте колесо или нажмите Select для выбора из списка по категориям.

1. CH [1...32]

Выбор канала для разрыв-эффектов 1 — 8.

2. Местоположение эффекта [IN, TR]


Выбор назначения разрыв-эффекта 1 — 8: на вход (IN) или на дорожку воспроизведения (TR).



3. Insert EFF 1...8

Выбор программы разрыв-эффекта 1 — 8. Доступны максимум 8 различных эффектов. Поле отображает номер программы, имя эффекта, иконку размера эффекта, иконку управления (если выбрано) и иконку включения/отключения.

Буква “E” означает редактируемый эффект.

 : Отображает размер DSP эффекта.

 : Отображает назначение управления эффектом.

 /  : Отображает состояние включения/отключения эффекта.

Вследствие структуры микшера, невозможно использовать стерео программы для разрыв-эффекта 8.

4. MasterEFF 1, 2

Выбор программы мастер-эффекта 1 и 2. Поле отображает номер программы, имя эффекта, иконку размера эффекта, иконку управления (если выбрано) и иконку включения/отключения.

Невозможно использовать моно программы для MasterEFF 1 или 2.

5. FinalEFF

Выбор программы общего эффекта. Поле отображает номер программы, имя эффекта, иконку размера эффекта, иконку управления (если выбрано) и иконку включения/отключения.

Невозможно использовать моно программы для FinalEFF.

6. Кнопки курсора

Используются для выбора параметров на странице.

7. Select

Выберите эффект и нажмите данный сенсор для перехода в окно Select EFF Category. Выберите категорию и в окне Select EFF Program выберите эффект.

7a. Cancel

Возвращает на страницу “Routing A” без выбора категории.

7b. OK

Возвращает на страницу “Routing A” после выбора программы и подтверждения.

7c. Cancel

Возвращает в окно Select EFF Category.


8. On/Off

Доступно только для песни 96 kHz/24-bit. Сенсор включает/отключает выбранный эффект. Это влияет на общую мощность DSP. При значительной мощности DSP, назначенные но отключенные эффекты включаются. При незначительной мощности DSP, когда все эффекты не могут работать одновременно, данным сенсором можно включать/отключать эффекты без воздействия на их назначения.

9. Индикатор мощности DSP

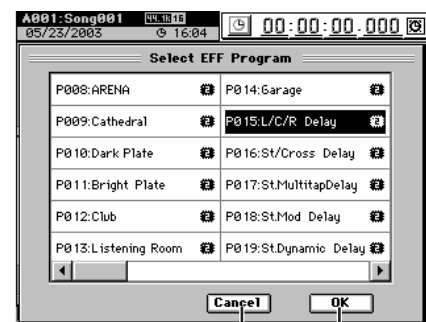
Отображает степень загрузки DSP: 0% при отсутствии загрузки и 100% при полной загрузке. Мощность DSP делится на два для песни 96 kHz/24-bit, поэтому оцените показания индикатора и соответственно установите значения 8. “On/Off”.

10. Restrct (Реструктуризация)

Данный сенсор высвобождает мощность DSP за счет “мертвых эффектов”, которые не используются вследствие их назначений. Неиспользуемый эффект обозначается иконкой “”.



7a



7c

7b

Одновременное количество эффектов

Программы имеют разный размер, определяемый потребляемой мощностью DSP. Например, программа, использующая 8 одновременных разрывов в Routing A, называется “size-1”. Соответственно, более сложные программы классифицируются, как “size- 2” или “size-4”. Размер каждой программы отображается иконкой справа от имени эффекта.

В случае песни 44.1 kHz/48 kHz, мощности DSP достаточно для одновременной обработки “16-габаритных” программ.

В случае песни 96 kHz/24-bit, мощности DSP хватает только на одновременную обработку “8-габаритных” программ.

Доступная мощность для трактов Routing A и B независима; для каждого из них можно использовать “16-габаритные” программы.

Методика назначения эффектов

В D32XD эффекты, назначенные на верхние ряды полей, имеют более высокий приоритет при включении. Это означает зависимость от назначенных программ, и может потребоваться использование сенсоров Restrct или On/Off для оптимизации настройки по показаниям индикатора DSP Power.

Порядок приоритета также имеет место при группировании разрыв-, мастер- и общего эффектов. Например, при назначении программы “size-4” на разрыв 7, это занимает разрывы 7 и 8, а также мастер-эффект 1, означая невозможность назначения программы на мастер-эффект 1.

Использование сенсора Restrct

Сперва назначим эффект “size-1” на разрыв 1 и эффект “size-2” на разрыв 2. Далее, попробуем назначить программу “size-2” на разрыв-эффект 1. При этом, разрыв-эффект 2 (приоритет которого ниже) будет замаскирован разрыв-эффектом 1; отключить разрыв-эффект 2 будет невозможно, и разрыв-эффект 3 будет недоступен. В таком состоянии, разрыв-эффект 2 является “мертвым эффектом”. Иконка включения/отключения эффекта сменится иконкой “мертвого эффекта”. В данном случае можно нажать сенсор Restrct для высвобождения мертвого эффекта, чтобы разрыв-эффект 3 стал доступен, и разгрузки DSP.

Использование сенсора On/Off

При назначении эффектов в песню 96 kHz/24-bit, допустимые размеры эффектов вполнину сокращаются, и они будут находиться в состоянии On в порядке своих приоритетов (начиная с верхней строки). Однако, данные назначений не включенных эффектов также будут иметь место. Если нужный эффект отключен, вы можете отключить несколько ненужных эффектов в порядке занимаемых ими размеров и включить нужный. После этого, по показаниям индикатора DSP Power выбрать включение остальных эффектов.

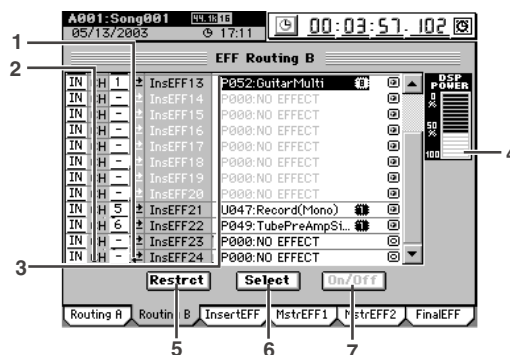
4-2. Routing B

Отображает список программ эффектов для разрывов 9–24 и их состоянии.

Количество одновременно доступных эффектов зависит от размеров программ эффектов и их назначения.

Здесь можно выбрать программы эффектов и ряд их параметров. Для выбора программы используйте колесо или нажмите Select для выбора из списка по категориям.

Для управления разрыв-эффектами 9–24 невозможно использовать MIDI или педали.



1. CH [1...32]

Выбор канала для разрыв-эффектов 9 — 24.

2. Местоположение эффекта [IN, TR]

Выбор назначения разрыв-эффекта 9 — 24: на вход (IN) или на дорожку воспроизведения (TR).

3. Insert EFF 9...24

Выбор программы разрыв-эффекта 9 — 24. Доступны максимум 16 различных эффектов. Поле отображает номер программы, имя эффекта, иконку размера эффекта и иконку включения/отключения.

Буква “E” означает редактируемый эффект.

🔊: Отображает размер DSP эффекта.

☑ / ☒: Отображает состояние включения/отключения эффекта.

Вследствие структуры микшера, невозможно использовать стерео программы для разрыв-эффекта 24.

4. Индикатор мощности DSP

Отображает степень загрузки DSP: 0% при отсутствии загрузки и 100% при полной загрузке. Мощность DSP делится пополам для песни 96 kHz/24-bit, поэтому оцените показания индикатора и соответственно установите значения 7. “On/Off”.

5. Restrct (Реструктуризация)

Данный сенсор высвобождает мощность DSP за счет “мертвых эффектов”, которые не используются вследствие их назначений. Неиспользуемый эффект обозначается иконкой “☒”.

6. Select

Выберите эффект и нажмите данный сенсор для перехода в окно Select EFF Category. Выберите категорию и в окне Select EFF Program выберите эффект.

7. On/Off

Доступно только для песни 96 kHz/24-bit. Сенсор включает/отключает выбранный эффект. Это влияет на общую мощность DSP. При значительной мощности DSP, назначенные но отключенные эффекты включаются. При незначительной мощности DSP, когда все эффекты не могут работать одновременно, данным сенсором можно включать/отключать эффекты без воздействия на их назначения.

Одновременное количество эффектов

Программы имеют разный размер, определяемый потребляемой мощностью DSP. Например, программа, использующая 16 одновременных разрывов в Routing B, называется “size-1”. Соответственно, более сложные программы классифицируются, как “size- 2” или “size-4”. Размер каждой программы отображается иконкой справа от имени эффекта.

В случае песни 44.1 kHz/48 kHz, мощности DSP достаточно для одновременной обработки “16-габаритных” программ.

В случае песни 96 kHz/24-bit, мощности DSP хватает только на одновременную обработку “8-габаритных” программ.

Доступная мощность для трактов Routing A и B независима; для каждого из них можно использовать “16-габаритные” программы.

Методика назначения эффектов

В D32XD эффекты, назначенные на верхние ряды полей, имеют более высокий приоритет при включении. Это означает зависимость от назначенных программ, и может потребоваться использование сенсоров Restrct или On/Off для оптимизации настройки по показаниям индикатора DSP Power.

Использование сенсора Restrct

Сперва назначим эффект “size-1” на разрыв 9 и эффект “size-2” на разрыв 10. Далее, попробуем назначить программу “size-2” на разрыв-эффект 9. При этом, разрыв-эффект 10 (приоритет которого ниже) будет замаскирован разрыв-эффектом 9; отключить разрыв-эффект 10 будет невозможно, и разрыв-эффект 11 будет недоступен. В таком состоянии, разрыв-эффект 10 является “мертвым эффектом”. Иконка включения/отключения эффекта сменится иконкой “мертвого эффекта”. В данном случае можно нажать сенсор Restrct для высвобождения мертвого эффекта, чтобы разрыв-эффект 11 стал доступен, и загрузки DSP.

Использование сенсора On/Off

При назначении эффектов в песню 96 kHz/24-bit, допустимые размеры эффектов вполнину сокращаются, и они будут находиться в состоянии On в порядке своих приоритетов (начиная с верхней строки). Однако, данные назначений не включенных эффектов также будут иметь место. Если нужный эффект отключен, вы можете отключить несколько ненужных эффектов в порядке занимаемых ими размеров и включить нужный. После этого, по показаниям индикатора DSP Power выбрать включение остальных эффектов.

4-3. Insert EFF

Разрыв-эффекты используются в разрывах каналов микшера для обработки звука входа или дорожки. Доступно максимум 24 [*8] разрыв-эффекта. Для редакции параметров можно использовать регуляторы справа от дисплея.

1. Местоположение эффекта [IN, TR]

Выбор назначения разрыв-эффекта 1 — 8: на вход (IN) или на дорожку воспроизведения (TR).

2. CH [1...32 [*16]]

Выбор канала для разрыв-эффекта.

3. Выбор разрыв-эффекта

Выбор разрыв-эффекта (1–24 [*8]) для редакции.

Для выбора разрыв-эффекта, назначенного на канал, также можно нажать кнопку CH SELECT данного канала. Если в данном канале разрыв-эффект отсутствует, эффект не изменится.

4. Программа разрыв-эффекта

Колесом выберите программу эффекта или нажмите сенсор всплывающего меню и выберите в списке категорий. Если выбранная программа редактируется, буква в номере программы P (пресетная), U (пользовательская) или S (песенная) изменится на “E”, индицируя состояние редакции.

5. Trim [0...100]

При установке 100, уровень равен входному. Понижайте уровень при искажениях сигнала.

6. Цепочка эффектов

Здесь отображается цепочка эффектов, составляющих программу. При выборе одного из них, в поле “7.” отобразятся редактируемые параметры.

7. Регуляторы редакции

Используются для редакции параметров каждого эффекта. Параметры и диапазоны значений зависят от эффекта и параметра. Для редакции параметров можно использовать регуляторы справа от дисплея. Для выбора регулятора из другой строки, выберите его на экране нажатием или стрелками курсора.

8. ON/OFF

Включает/отключает эффект в цепочке.

При состоянии OFF, эффект находится в режиме обхода.

9. Измеритель

Отображает входной/выходной уровни эффекта и GR (уровни редакции).

10. Rename

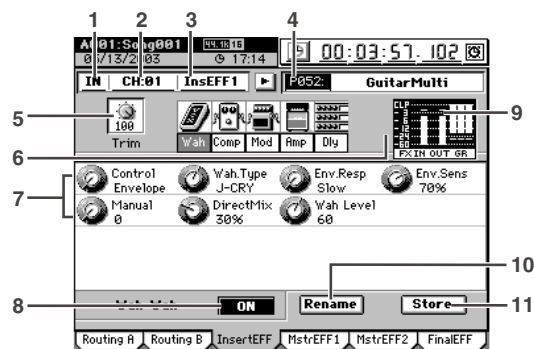
Позволяет переименовать программу эффекта.

Выберите программу и нажмите Rename для открытия диалогового окна для переименования. Возможно использование до 16 символов имени.

После переименования программы сохраните ее (“11. Store”). В противном случае новое имя не будет принято.

11. Store

Сохраняет программу эффекта с отредактированными параметрами и именем. В D32XD имеется 128 пользовательских программ эффектов, доступных из любой песни с любого диска, и 32 песенных программы эффектов для каждой песни. Нажмите данный сенсор для доступа к окну Store Program. Нажмите поле “Area” для выбора U (User) или S (Song), а в поле номера выберите номер для сохранения.



Выбирайте “U” для программ с общим доступом и “S” для программ только одной песни.

Нажмите сенсор Yes для выполнения или No для отмены. После сохранения, новая дата переписывает ранее хранящуюся в данном номере дату и установки.

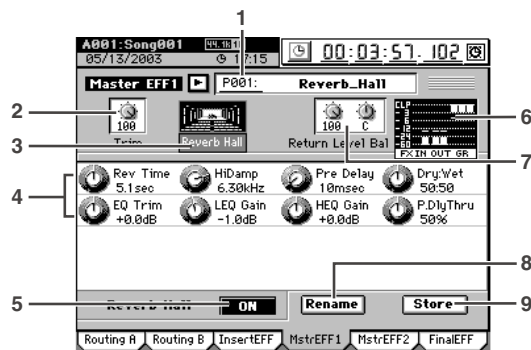
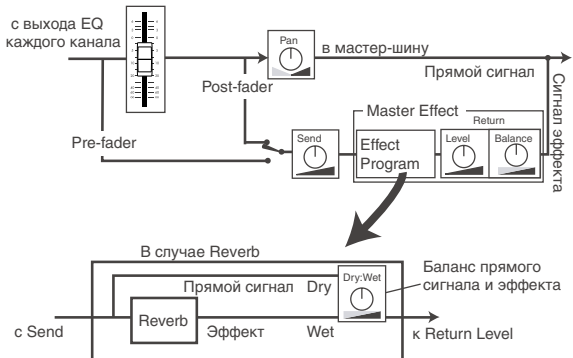
При перезаписи программы, использующейся в сохраненной сцене, звучание при воспроизведении будет некорректно.

4-4. Master EFF1

Мастер-эффекты используются при отборе определенного уровня сигнала с каждого канала на эффект. Они могут использоваться для установки общей звуковой картины. Для редакции параметров можно использовать регуляторы справа от дисплея.

Относительно мастер-эффектов

Мастер-эффекты обрабатывают сигналы посылов с каждого канала и направляют обработанный сигнал на шину эффектов. Это означает, что прямой сигнал с каждого канала на мастер-шину будет смешиваться с обработкой. В случае эффектов, типа реверберации или хоруса, имеющих внутренний микшер прямого/обработанного сигнала до выхода, прошедший через эффект прямой сигнал будет добавлять с к прямому сигналу с каждого канала, нарушая баланс между прямым сигналом и обработкой. В таких случаях, устанавливайте параметр Dry:Wet (регулирующий баланс между прямым и обработанным сигналами внутри эффекта) так, чтобы на выходе эффекта присутствовал только обработанный сигнал (Wet). Это позволит корректно регулировать уровень эффекта. При использовании мастер-эффекта в разрыве, установите префейдерную точку посылки канала (Pre) и полностью закройте фейдер, чтобы прямой сигнал в мастер-шине отсутствовал. При этом, баланс между прямым и обработанным сигналами будет устанавливаться параметром Dry:Wet мастер-эффекта.



1. Программа эффекта

Колесом выберите программу эффекта или нажмите сенсор всплывающего меню и выберите в списке категорий. Если выбранная программа редактируется, буква в номере программы P (пресетная), U (пользовательская) или S (песенная) изменится на “E”, индицируя состояние редакции.

2. Trim [0...100]

При установке 100, уровень равен входному. Понижайте уровень при искажениях сигнала.

3. Цепочка эффектов

Здесь отображается цепочка эффектов, составляющих программу.

4. Регуляторы редакции

Используются для редакции параметров каждого эффекта. См. “4-3. Insert EFF”, 7. Регуляторы редакции.

5. ON/OFF

Включает/отключает эффект в цепочке.

При состоянии OFF, эффект находится в режиме обхода.

6. Измеритель

Отображает входной/выходной уровни эффекта и GR (уровни редакции).

7. Return

Устанавливает уровень и баланс возврата.

8. Rename

Позволяет переименовать программу эффекта. См. “4-3. Insert EFF”, 10. Rename.

9. Store

Сохраняет программу эффекта. См. “4-3. Insert EFF”, 11. Store.

4-5. Master EFF2

См. “4-4. Master EFF1”.

4-6. Final EFF

Общий эффект используется для окончательной обработки мастер-шины. D32XD/D16XD обеспечивает один стерео общий эффект. Для редакции параметров можно использовать регуляторы справа от дисплея.

1. Программа эффекта

Колесом выберите программу эффекта или нажмите сенсор всплывающего меню и выберите в списке категорий. Если выбранная программа редактируется, буква в номере программы P (пресетная), U (пользовательская) или S (песенная) изменится на “E”, индицируя состояние редакции.

2. Trim [0...100]

При установке 100, уровень равен входному. Понижайте уровень при искажениях сигнала.

3. Цепочка эффектов

Здесь отображается цепочка эффектов, составляющих программу.

4. Регуляторы редакции

Используются для редакции параметров каждого эффекта. См. “4-3. Insert EFF”, 7. Регуляторы редакции.

5. ON/OFF

Включает/отключает эффект в цепочке.

При состоянии OFF, эффект находится в режиме обхода.

6. Измеритель

Отображает входной/выходной уровни эффекта и GR (уровни редакции).

7. Rename

Позволяет переименовать программу эффекта. См. “4-3. Insert EFF”, 10. Rename.

8. Store

Сохраняет программу эффекта. См. “4-3. Insert EFF”, 11. Store.

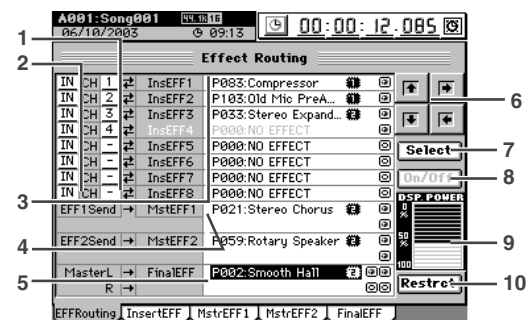


D16XD

4-1. Effect Routing

Отображает список программ эффектов для разрывов 1–8, мастер- и общего эффектов, а также их состояние. D16XD позволяет одновременно использовать до 8 разрывов, 2 мастер- и 1 общий эффекты.

Количество одновременно доступных эффектов зависит от размеров программ эффектов и их назначения.



Здесь можно выбрать программы эффектов и ряд их параметров. Для выбора программы используйте колесо или нажмите Select для выбора из списка по категориям. См. D32XD “4-1. Routing A”.

Одновременное количество эффектов

Программы имеют разный размер, определяемый потребляемой мощностью DSP. Например, программа, использующая 8 одновременных разрывов называется “size-1”. Соответственно, более сложные программы классифицируются, как “size-2” или “size-4”. Размер каждой программы отображается иконкой справа от имени эффекта.

В случае песни 44.1 kHz/48 kHz, мощности DSP достаточно для одновременной обработки “16-габаритных” программ.

В случае песни 96 kHz/24-bit, мощности DSP хватает только на одновременную обработку “8-габаритных” программ.

Методика назначения эффектов

В D32XD/D16XD эффекты, назначенные на верхние ряды полей, имеют более высокий приоритет при включении. Это означает зависимость от назначенных программ, и может потребоваться использование сенсоров Restrct или On/Off для оптимизации настройки по показаниям индикатора DSP Power.

Порядок приоритета также имеет место при группировании разрыв-, мастер- и общего эффектов. Например, при назначении программы “size-4” на разрыв 7, это занимает разрывы 7 и 8, а также мастер-эффект 1, означая невозможность назначения программы на мастер-эффект 1.

Использование сенсора Restrct

Сперва назначим эффект “size-1” на разрыв 1 и эффект “size-2” на разрыв 2. Далее, попробуем назначить программу “size-2” на разрыв-эффект 1. При этом, разрыв-эффект 2 (приоритет которого ниже) будет замаскирован разрыв-эффектом 1; отключить разрыв-эффект 2 будет невозможно, и разрыв-эффект 3 будет недоступен. В таком состоянии, разрыв-эффект 2 является “мертвым эффектом”. Иконка включения/отключения эффекта сменится иконкой “мертвого эффекта”. В данном случае можно нажать сенсор Restrct для высвобождения мертвого эффекта, чтобы разрыв-эффект 3 стал доступен, и разгрузки DSP.

Использование сенсора On/Off

При назначении эффектов в песню 96 kHz/24-bit, допустимые размеры эффектов вполнину сокращаются, и они будут находиться в состоянии On в порядке своих приоритетов (начиная с верхней строки). Однако, данные назначений не включенных эффектов также будут иметь место. Если нужный эффект отключен, вы можете отключить несколько ненужных эффектов в порядке занимаемых ими размеров и включить нужный. После этого, по показаниям индикатора DSP Power выбрать включение остальных эффектов.

4-2. Insert EFF

См. D32XD “4-3. Insert EFF”.

4-3. Master EFF1

См. D32XD “4-4. Master EFF1”.

4-4. Master EFF2

См. D32XD “4-4. Master EFF1”.

4-5. Final EFF

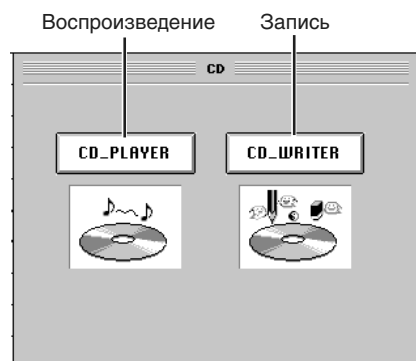
См. D32XD “4-6. Final EFF”.

5. CD

Можно использовать встроенный привод CD-RW для создания или прослушивания аудио CD.

Некоторые аудио CD-плееры не могут воспроизводить диски CD-R/RW.

Если песня начинается сразу (с нулевой временной отметки), ее начало может не воспроизводиться некоторыми CD-плеерами. Во избежание этого, перед трекком 1 вставьте пустой промежуток длительностью около 0.5 секунд.



В музыкальных дисках используется технология защиты от копирования, запрещающая воспроизведение несовместимых со спецификацией Compact Disc (CD) компакт-дисков.

При нажатии кнопки CD отобразится страница меню. Нажмите сенсор CD PLAYER или CD WRITER. Возврат на данную страницу осуществляется нажатием кнопки CD.

CD PLAYER

1. CD Monitor

Эта установка определяет подачу аудиосигнала с CD на шину мониторинга. Она действует только на данной странице и автоматически отключается при смене страниц.

При включенном мониторинге, шина мониторинга недоступна для других сигналов.

Если аудиовыход встроенного привода CD-R/RW назначен на канал микшера через MIXER, INPUT/OUTPUT/CH ASSIGN, меню "Ch Assign", возможно прослушивание сигналов аудио CD через микшер даже при отключенном сенсоре "CD Monitor".



2. Информационное окно

Верхняя линия отображает номер трека и сообщения. Нижняя линия отображает состояние (воспроизведение, останов, и т.д.) CD-плеера, прошедшее время и измеритель уровня.

3. Кнопки транспорта

Используйте данные кнопки для воспроизведения, остановки и выбора треков аудио CD.

▶ : Запускает воспроизведение.

■ : Останавливает воспроизведение.

⏸ : Включает паузу.

⏮ : Если Вы находитесь в середине трека, данная кнопка перемещает в начало трека. Если Вы находитесь в начале трека, данная кнопка перемещает в начало предыдущего трека.

⏪ : Быстрая перемотка назад.

⏩ : Быстрая перемотка вперед.

⏭ : Перемещает в начало следующего трека.

При паузе вынуть диск невозможно. Если в режиме паузы сменить страницу, CD-плеер переключится с паузы в останов.

CD WRITER

5-1. Album CD Project

Album CD Project позволяет создавать аудио CD в режиме Disc At Once. Данные хранятся на CD-R/RW в формате 16 бит/44.1 кГц аудио CD.

При использовании режима Disc At Once диск финализируется автоматически. После этого, производить запись на диск невозможно.

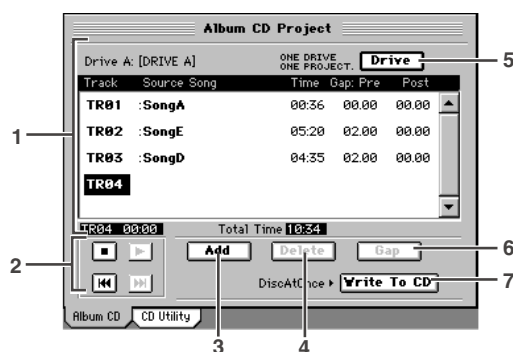
Расстояние между метками на CD-R/RW должно превышать 4 секунды.


1. Список треков


Отображает список песен для записи на CD-R/RW в качестве альбома CD. Здесь указаны номера треков, имена песен (меток), время и промежутки. Внизу окна отображается длительность выбранного трека и общее время звучания альбома.


2. Плейер


Используйте данные кнопки для воспроизведения песен списка.



 : Запускает воспроизведение.

 : Останавливает воспроизведение.

 : Если воспроизводится середина песни, данная кнопка перемещает в начало песни. Если Вы находитесь в начале песни, данная кнопка перемещает в начало предыдущей песни.

 : Перемещает в начало следующей песни.

Данные кнопки недоступны для пустого списка.

3. Add

Добавляет песню в список. Выберите номер трека и нажмите данный сенсор для отображения окна Add TR. Выберите песню из списка. Отобразятся номер и имя песни, иконка метки, частота/разрешение, иконка защиты и дата создания песни. При редакции песни после нажатия сенсора Add, необходимо повторно добавить песню в список для записи обновленных данных.

Нажатие сенсора Cancel возвращает на страницу “Album CD” без добавления песни.



Нажатие сенсора ОК добавляет выбранную песню в список. После его нажатия дисплей отобразит “Are you sure?”. Нажмите Yes для подтверждения или No для отмены.

Добавление песен без созданного мастер-трека невозможно.

При выборе отличной от 44.1 kHz/16-bit песни, нажмите сенсор Dither для преобразования частоты дискретизации и разрешения. Этот процесс занимает дополнительное время и дисковое пространство.

Преобразуются только данные для записи на CD-R/RW; данные самой песни не изменяются.

4. Delete

Удаляет песню из списка. После нажатия сенсора отобразится окно Delete. Нажмите Yes для подтверждения. Последующие песни переместятся назад на один трек. Для удаления всех песен нажмите сенсор Select All, а затем сенсор Yes.

5. Drive

Выбор диска, содержащего песни для записи на CD-R/RW. После нажатия сенсора отобразится окно Select Drive. Здесь отображаются общая емкость диска и список дисков песен. Для каждого диска песен дисплей отображает имя диска, размер партии, использованное и свободное пространство.

Записываемые на CD-R/RW песни должны находиться на одном диске.

6. Gap

Позволяет определить длительность промежутка до и после песни. После нажатия сенсора отобразится окно Edit Gap. Здесь Frm соответствует кадру CDDA, где 75 Frm = 1 сек.



6a. PreGapTime [0...59 (sec), 0...75 (Frm)]

Определяет промежуток перед песней. По умолчанию он равен 2 секундам.

Значение по умолчанию равно 0 секунд для песни, добавляемой в TR1 (трек 1), или для трека, разделенного метками.

6b. PostGapTime [0...59 (sec), 0...74 (Frm)]

Определяет промежуток после песни. По умолчанию он равен 0 секунд.

7. Write To CD

Выполняет операцию записи на CD-R/RW. После нажатия сенсора отобразится окно Write to CD с сообщением “Obey Copyright Rules”.

- Нажмите сенсор Yes для доступа в диалоговое окно Write to CD.
- Нажмите сенсор списка “Write Speed” для выбора скорости записи.

- После нажатия сенсора Yes, D32XD/D16XD начнет создавать файл образа. При нажатии Cancel, этот процесс прервется.
- После создания образа, D32XD/ D16XD начнет запись диска. Это не может быть прервано.
- Диск автоматически финализируется.
- По окончании записи появится предложение записи следующей копии диска “Write Anoter CD?”.
- Нажмите сенсор Yes для выполнения или сенсор No для отмены. При нажатии Yes появится сообщение “Insert Next Disc”, и сработает выброс диска из привода. Вложите другой диск и нажмите сенсор ОК.

Диск CD-R/RW, записанный с помощью операции Album CD Project, будет автоматически финализирован. Временный образ файла сохраняется на хард-диске даже при смене скорости записи.

5-2. CD Utility

Здесь можно выбирать способ записи Track At Once, стирание CD-RW или финализацию диска. До выполнения финализации на диск можно дописывать данные.

1. Erase

Стирает данные, записанные на CD-RW.

После нажатия сенсора отобразится окно Erase CD-RW. В поле “Option” выберите метод стирания и нажмите Yes.

Quick: Быстрое стирание.

Full: Полное стирание. Используется при возникновении проблем с диском и требует большего времени.

Данная операция не может выполняться для CD-R. Удаленные данные не восстанавливаются.

2. Поле трека

Отображает номер, имя и длительность песни.

3. Write To CD

Выполняет операцию записи на CD-R/RW. После нажатия сенсора отобразится окно Write to CD с сообщением “Obey Copyright Rules”.

- Нажмите сенсор Yes для доступа в диалоговое окно Write to CD.
- Нажмите сенсор списка “Write Speed” для выбора скорости записи.
- После нажатия сенсора Yes, D32XD/D16XD начнет создавать файл образа. При нажатии Cancel, этот процесс прервется.

Преобразование частоты дискретизации занимает дополнительное время.

- После создания образа, D32XD/ D16XD начнет запись диска. Это не может быть прервано.
- По окончании записи появится предложение записи следующей копии диска “Write Anoter CD?”.
- Нажмите сенсор Yes для выполнения или сенсор No для отмены. При нажатии Yes появится сообщение “Insert Next Disc”, и сработает выброс диска из привода. Вложите другой диск и нажмите сенсор ОК.

4. Get Information

После нажатия сенсора, на экране отобразятся тип вложенного в привод CD-R/RW диска, занятое и оставшееся время записи, а также количество треков.

Тип диска

NoDisc: Диск отсутствует.

CDR: Нефинализированный CD-R.

CDRW: Нефинализированный CD-RW.

Illegal: Диск распознается.

Если ничего не отобразилось, диск не может быть записан (т.е., заводской CD или финализированный CD-R/RW).



Содержимое диска

Blank: Чистый диск.

Audio: Аудио CD.

Data Disc: Диск с данными архивирования и т.д.

Other: Диск с данными, отличными от аудио и архивирования.

Емкость диска

Audio

Free: Оставшееся время.

Used: Занятое время и количество треков.

Data Disc

Free: Свободная емкость (Мб).

Used: Использованная емкость (Мб).

Other

Ничего не отображается.

5. Finalize

Производит операцию финализации. Для дисков CD-R/RW, созданных в режиме Track At Once, возможность воспроизведения в аудио CD-плеере определяется выполнением операции финализации. Финализация диска производится один раз.

После нажатия сенсора отобразится окно Finalize. Нажмите Yes для выполнения.

Финализация здесь производится только для записанных методом Track At Once дисков.

Финализация для диска может выполняться только один раз. После нее, на диск невозможно производить запись. Это означает, что Вы должны выполнять операцию финализации только после записи всех песен на диск.


Для корректного воспроизведения CD, его необходимо финализировать.

6. Система

6-1. Control

1. Polarity [-, +]

Устанавливает полярность ножного переключателя.

Подключите ножной переключатель (типа PS-1) к разъему FOOT SW и установите данный параметр так, чтобы индикатор полярности  “загорался при нажатии на ножной переключатель.

2. Function [PunchIn-Out, Mark, PlayStop]

Выбор функции, управляемой ножным переключателем.

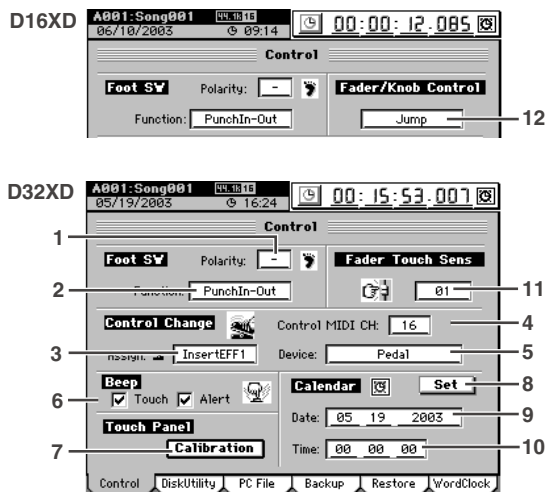
PunchIn-Out

Ножной переключатель осуществляет запись с ручной врезкой.

Используйте кнопки PLAY/REC для установки необходимых дорожек в REC, включите воспроизведение и нажмите ножной переключатель в точке входа в запись. Нажмите ножной переключатель еще раз для остановки записи.

Mark

Ножной переключатель устанавливает метку. При нажатии на ножной переключатель, в данной временной позиции устанавливается метка. При записи темпа нажатий ножным переключателем, данная установка игнорируется.



Play/Stop

Ножной переключатель осуществляет запуск/останов воспроизведения. Нажмите ножной переключатель для запуска воспроизведения, нажмите его еще раз для останова воспроизведения.

3. Control Change Assign [Off, InsertEFF1...8, MasterEFF1, 2, FinalEFF]

Выбор эффекта, управляемого от устройства, назначенного в “Device”.

Off:

Эффект не управляется.

InsertEFF1...8:

Управляется, соответственно, разрыв-эффект 1, 2, ...8.

MasterEFF 1, 2:

Управляется мастер-эффект 1 или 2.

FinalEFF:

Управляется общий эффект.

Если используемая программа эффекта не поддерживает возможность управления, управлять ею невозможно.

Разрыв-эффекты 9–24 в D32XD не управляются даже при их выборе для управления.

4. Control MIDI CH [1...16]

Выбор канала для управления внутренним эффектом по MIDI.

5. Device [Pedal, After Touch, Pitch Bend, Velocity, Note Number, CC#000...119]

Выбор внешнего устройства, управляющего внутренними эффектами D32XD/D16XD. Эффект, определенный с помощью “Control Change Assign” может управляться в реальном времени.

Pedal:

Для управления эффектом может использоваться педаль экспрессии. Подключите педаль экспрессии к разъему EXPRESSION PEDAL и используйте ее для управления эффектом.

After Touch, Pitch Bend, Velocity, NoteNumber:

Для управления эффектом могут использоваться MIDI-сообщения Aftertouch, Pitch Bend, Velocity или номера нот. Подключите MIDI OUT внешнего MIDI-устройства к разъему MIDI IN тыльной панели и передавайте выбранные MIDI-данные для управления эффектом.

CC (Control Change) #000...119:

MIDI-контроллеры, используемые для управления эффектом. Подключите разъем MIDI OUT внешнего MIDI-устройства к разъему MIDI IN на тыльной панели и передавайте необходимые MIDI-сообщения.

6. Beep

Если отмечено поле “Touch”, при касании сенсорной панели раздается звуковой сигнал. Если отмечено поле “Alert”, звуковой сигнал раздается при окончании записи CDR/RW или при ошибках.

Продолженный сигнал означает успешное завершение операции; отрывистый — ошибку.

Для отключения сигнала снимите оба флажка.

7. Calibration

При нажатии этого сенсора отобразится окно Touch Panel Calibration для выполнения калибровки сенсорного экрана.

8. Calendar Set

Активирует установки даты “Date” и времени “Time” на момент нажатия сенсора.

9. Date

Отображает текущую дату — Месяц:День:Год (4 цифры).

10. Time

Отображает текущее время в 24-часовой шкале — Часы:Минуты:Секунды.

D32XD

11. Fader Touch Sens [1...16]

Устанавливает чувствительность фейдеров к прикосновению. Чем выше значение, тем выше чувствительность.

D16XD

12. Fader/Knob Control [Match, Jump]

После редакции значений фейдеров или панорам колесом (или кнопками +/-) или после смены сцен, значения параметров могут не совпадать с реальными положениями физических фейдеров или панорам. В таких случаях, выбранная здесь установка определяет способ, которым значения параметров будут подстраиваться под перемещения органов управления.

Match: После достижения регулятором записанного в параметре значения, значение будет плавно изменяться до совпадения с реальным положением регулятора.

Jump: Значения параметров моментально изменятся при смене положения регулятора.

6-2. Disk Utility

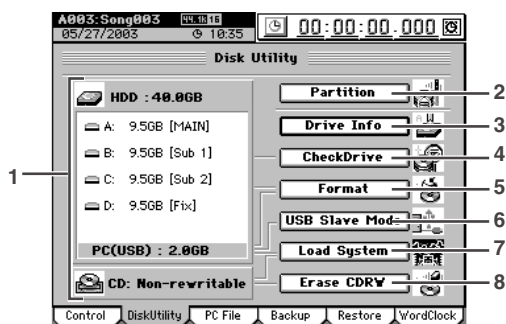
Здесь производятся операции проверки, форматирования диска и создания партий.

1. Список дисков (HDD, CD)

Отображает информацию о диске (емкость, имя).

HDD: Верхнее поле отображает общую емкость хард-диска. Среднее — имена партий (A–D), емкости и имя дисков песен. Нижнее — область 2 Гб диска PC (USB).

CD: Отображает тип CD, CD-R или CD-RW.



2. Partition [1...4]

Создание партий. При нажатии данного сенсора отобразится диалоговое окно Partition. Определите количество партий и нажмите Yes, для отмены нажмите No.

После выполнения операции Partition, дисковые данные будут потеряны.

3. Drive Info

Здесь отображается информация о хард-диске. При нажатии данного сенсора отобразится диалоговое окно Drive Info. Нажмите Exit для возврата на страницу "DiskUtility".

3а. Список дисков песен

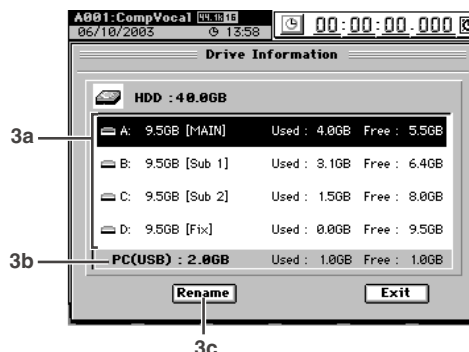
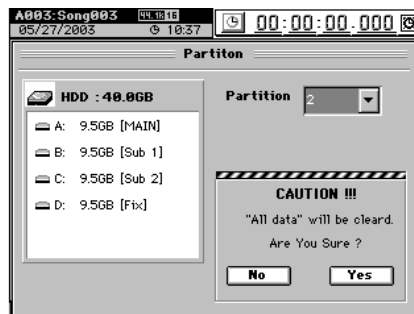
Здесь отображаются имена партий (A–D), общая емкость, имя диска песен, занятое и доступное пространство.

3б. PC-диск

Здесь отображаются общая емкость, занятое и доступное пространство PC-диска.

3с. Rename

В списке дисков песен выберите диск для переименования и нажмите данный сенсор. В окне Rename измените имя и нажмите Yes для подтверждения или No для отмены.



4. Check Drive

Диск будет проверен на ошибки и откорректирован. Данная операция производится при частом возникновении сообщения “Disk too busy”.

Нажмите сенсор Area для выбора из списка.

Current Song: Проверка области текущей песни.

Unused: Проверка первых 2 Гб неиспользуемой области.

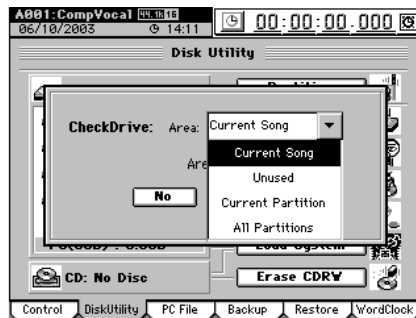
Current Partition: Проверка области текущей партиции.

All Partitions: Проверка всех партиций.

Нажмите сенсор Yes для выполнения операции или No для отмены.

Используйте команду Check Drive, если выполнение OptimizeTrk не удаляет сообщение “Disk too busy”.

Операция Check Drive требует некоторого времени. В режиме All Partition - 7 часов для емкости 40 Гб.



5. Format

Нажмите Format для отображения окна Format. Выберите диск и нажмите сенсор Yes для выполнения операции или No для отмены.

При форматировании диска, все данные диска будут уничтожены.

Невозможно отменить данную операцию после ее начала.

5a. Drive

Выбор диска.

A...D: Отдельный диск песен.

A-D: Все диски песен.

PC: PC-диск.

ALL: Весь хард-диск.

5b. Option

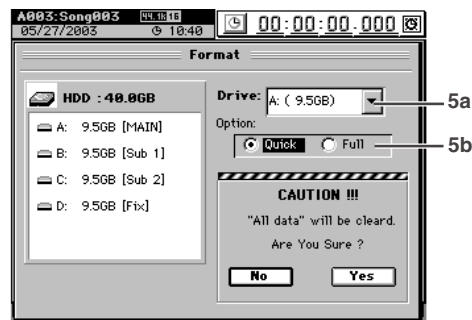
Режим форматирования.

Quick: Используется для стирания данных диска. Операция занимает малое время.

ALL -> примерно 7 секунд: 40 Гб

Full: Используется при частом появлении сообщений “Drive Error occurred” или сообщении об ошибке после проверки диска. Операция занимает длительное время.

ALL -> примерно 7 часов: 40 Гб



6. USB Slave Mode

Переводит D32XD/D16XD в режим USB Slave. В этом режиме возможен обмен данными между PC-диском в D32XD/D16XD и компьютером. Для окончания операции, удалите USB-привод в компьютере и нажмите сенсор Exit в окне USB Slave.

7. Load System

Операция загружает операционную систему. При нажатии данного сенсора отобразится диалоговое окно Load System. Используйте “Source” для выбора загружаемого системного файла и нажмите Yes для загрузки.

8. Erase CDRW

Стирание всех данных диска CD-RW. При нажатии данного сенсора отобразится диалоговое окно Erase CDRW. Нажмите сенсор Option для выбора способа и нажмите Yes для выполнения команды или No для отмены.



Quick: Высокоскоростное стирание.

Full: Полное стирание CD-RW. Используется для коррекции ошибок диска и занимает большее время.

Для отличных от CD-RW дисков данная операция неприменима.

После выполнения операции, все данные на диске будут полностью уничтожены.



6-3. Edit PC File

Здесь Вы можете проверять, переименовывать или удалять директории и файлы PC-диска. PC-диск содержит следующие данные.

Данные песен

Данные каждой дорожки, установки микшера и эффектов. Они хранятся в специализированном формате Korg и не распознаются отличными от D32XD/D16XD устройствами, типа компьютера. Для их воспроизведения, необходимо восстановить их в D32XD/D16XD.

Пользовательские данные

Данные, типа программ эффектов и компрессии. Они хранятся в специализированном формате Korg и не распознаются отличными от D32XD/D16XD устройствами. Для их воспроизведения, необходимо восстановить их в D32XD/D16XD.

Аудиофайлы

WAV-файлы формата 44.1/48/96 кГц, 16/24 бит. См. "Экспорт аудиофайла".

Не удаляйте файлы "AUTORUN.INF" или "KORG01.ICO", поскольку они содержат нужные установки.

1. Список файлов

Верхняя область: имена директорий PC (:имя ...).

Нижняя область: имена директорий/файлов.

2. Close

Переход на более высокий уровень директорий.

3. Open

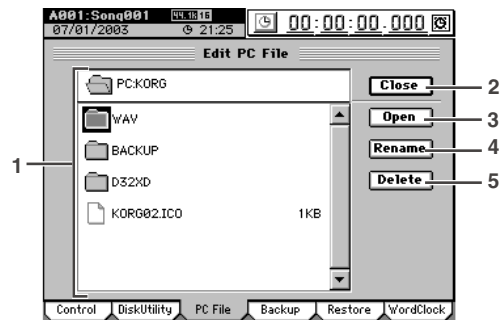
Открытие выбранной директории.

4. Rename

Переименование выбранного файла.

5. Delete

Удаление выбранного файла.



6-4. Backup

Операция архивирования на CD-R/RW или PC-диск.

1. Backup [1Song, All Data, User Data]

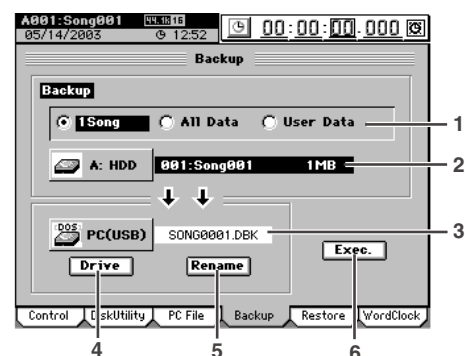
Выбор типа данных для архивирования.

1Song: Данные одной песни и пользовательские данные с выбранного диска.

All Data: Данные всех песен диска, пользовательские данные и Album CD Project с выбранного диска.

User Data: Пользовательские программы эффектов, пользовательские библиотеки EQ и пользовательские программы компрессии.

Данные песен включают в себя данные программ эффектов песен.



2. Источник архивирования

Отображает параметры песни, выбранной на странице SONG, "SelectSong". В зависимости от содержимого, могут отображаться диск, имя и номер песни, данные пользовательских эффектов и размер архивируемых данных.

3. Назначение архивирования

Отображает диск-назначение для архивации и имя файла архива.

4. Drive [CD, PC (USB)]

Выбор диска-назначения для архивации. Нажмите Drive для доступа в диалоговое окно Select Drive, выберите "CD" или "PC" и нажмите ОК.

5. Rename

Для переименования файла нажмите Rename. Измените имя файла в диалоговом окне Rename и нажмите ОК.

6. Exec.

Выполнение операции. Дисплей отобразит окно Backup, отображающее требуемое дисковое пространство для архива.

- При архивировании на PC-диск, проверьте свободное дисковое пространство и нажмите ОК.
- При архивировании на CD, подготовьте требуемое количество дисков CD-R/RW, выберите скорость записи и нажмите ОК.

6-5. Restore

Восстановление песни и пользовательских данных эффектов.

Из архива "1Song" восстановятся песня и пользовательские данные эффектов.

Из архива "All Data" Вы можете выбрать отдельную песню или все песни для восстановления и данные CD-проекта.

Из архива "User Data" восстановятся пользовательские данные эффектов, библиотек EQ и программ компрессии.

1. Drive [CD, PC (USB)]

Выбор диска-источника архивации. Нажмите Drive для доступа в диалоговое окно Select Drive, выберите "CD" или "PC" и нажмите ОК.

2. Файл архива

Отображает восстанавливаемый файл. При восстановлении с CD, вложите диск с файлом в привод.

3. Select File

Нажмите данный сенсор для доступа в диалоговое окно Select Restore Data File, выберите данные для восстановления и нажмите ОК.

3а. Дисплей архива

Отображает диск-источник и директорию.

3б. Список файлов

Отображает список директорий, файлов и данных архивов.

3с. Close

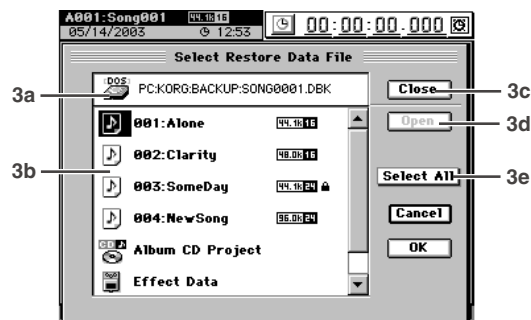
Переход на более высокий уровень директорий.

3д. Open

Открытие выбранной директории.

3е. Select All

При выборе SelectAll восстанавливаются все данные списка.



4. Назначение восстановления

Отображает диск-назначение и позволяет выбрать номер песни.

При восстановлении “1Song”, данные восстановятся под выбранным здесь номером. Диск-назначение индицирует диск с песней, выбранной на странице SONG, “SelectSong”.

5. Ехес.

Выполняет команду. Песня и/или пользовательские данные архива будут восстановлены на диск-назначение.

Данные песни

При восстановлении одной или нескольких песен, восстановленные песни будут вставлены под выбранным номером на текущий диск.

Все песни, начиная с выбранного номера и далее, будут перенумерованы вперед. Они не переписываются.

Album CD Project

По окончании восстановления, CD-проект текущего диска будет переписан.

Другие файлы данных

По окончании восстановления, существующие файлы данных будут переписаны.

Восстановление всех файлов данных списка

По окончании восстановления, данные песен будут записаны после песен текущего диска, а другие данные — переписаны.

Перед восстановлением данных 1Song или All Songs будет проверена емкость диска-назначения, и если она недостаточна, операция будет отменена.

6-6. Word Clock

Страница “Word Clock” отображает текущие источник и частоту Word Clock и позволяет установить параметры аудиосинхронизации.

При установке синхронизации возможно появление шума. Поэтому перед этим закройте фейдеры и усиление системы мониторинга.

1. Clock Source

Нажатие сенсора выводит окно Clock Source. Выберите источник синхронизации и нажмите ОК для отображения окна Working. Для отмены нажмите Cancel. Поддерживается синхронизация 44.1, 48 и 96 кГц, но 96 кГц не поддерживается для ADAT.

Internal: Внутренняя синхронизация.

S/P DIF: Синхронизация с S/P DIF.

External Word Clock: Синхронизация с Word Clock.

ADAT: Синхронизация с ADAT.

По окончании расчета синхронизации, дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор ОК, и страница “Word Clock” отобразит частоту синхронизации.

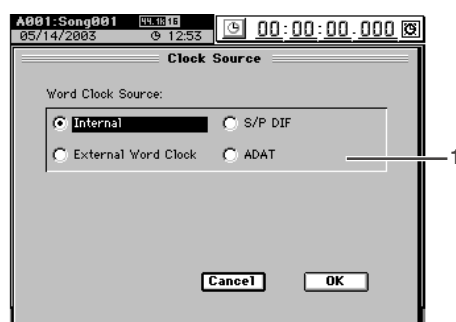
Если дисплей отобразит “Error”, проверьте установки “Clock Source” и коммутацию.

Выбор Word Clock или ADAT возможен только при установке опции ADAT I/O (DIB-8).

При проблемах в цифровом источнике или при выводе сообщения “Audio Sync Error” проверьте установку “Clock Source” и коммутацию.

При выборе, отличном от “Internal”, прерывание или смена частоты синхронизации останавливает D32XD/D16XD. если это произойдет при записи, переформатируйте диск песен.

Установка источника синхронизации не сохраняется. При выборе песни или включении питания “Clock Source” всегда устанавливается в “Internal”.



7. MIDI/Синхронизация

7-1. MIDI/ММС

Вы можете использовать MIDI в следующих целях:

- Управление эффектами.
- Синхронизация с MIDI-устройствами, типа секвенсеров.
- Переключение сцен.
- Управление параметрами микшера.

D32XD/D16XD поддерживает протокол приема/передачи данных ММС (MIDI Machine Control).

При синхронизации двух устройств D32XD/D16XD, или при совместном использовании D32XD/D16XD с ММС-совместимым MIDI-секвенсером, Вы можете выполнять управление транспортными функциями только с ведущего устройства.

При синхронизации D32XD/D16XD с внешним MIDI-секвенсером Вы можете одновременно воспроизводить аудиодорожки параллельно с внешним тон-генератором.

Процесс, позволяющий устанавливать временную зависимость работы D32XD/D16XD и MIDI-секвенсера, называется синхронизация. Устройство, передающее синхрокод, называется ведущим (master), а принимающие устройства — ведомым (slave). D32XD/D16XD может функционировать в качестве ведущего или ведомого устройства.

Некоторые MIDI-устройства не поддерживают функции ММС.

MIDI Clock может приниматься при выборе MIDI Clock на странице TEMPO “Темпо Track” и записи дорожки темпа.

1. Control Change

Разрешает или запрещает прием/передачу сообщений Control Change. Данные сообщения передаются при модификации параметров микшера и могут быть записаны в MIDI-секвенсер для автоматизации процесса при последующем воспроизведении. При приеме данных сообщений происходит модификация параметров микшера.

Управление эффектами по MIDI может использоваться независимо от установок Control Change.

2. Program Change

Разрешает или запрещает прием/передачу сообщений Program Change. Данные сообщения передаются при смене или сохранении/вызове сцен. При приеме данных сообщений происходит смена сцен.

Данные сообщения принимаются только при отключенном параметре Automation.

3. Global Ch [01...16]

Выбор общего MIDI-канала.

Для обмена MIDI-сообщениями подключите внешнее MIDI-устройство по MIDI к D32XD/D16XD и установите MIDI-канал внешнего устройства аналогично значению “Global Ch” в D32XD/D16XD.

4. MMC Device ID [000...127]

Выбор идентификатора устройства, используемого при приеме/передаче сообщений ММС. Для приема/передачи сообщений ММС подключите внешнее MIDI-устройство к D32XD/D16XD по MIDI, установите одинаковые Device ID и установите соответствующее значение “MMC Mode”.

Если данный параметр установлен в “127”, команды ММС будут передаваться/приниматься вне зависимости от установки номеров ID.

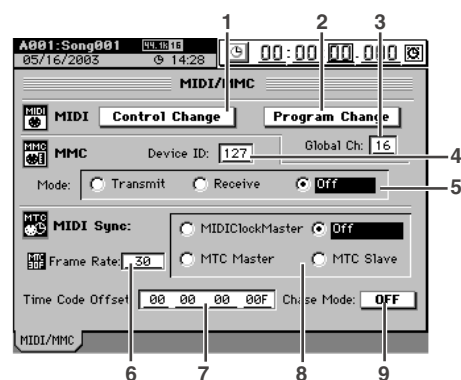
5. Mode [Transmit, Receive, Off]

Установка разрешения приема/передачи сообщений ММС.

Transmit: Сообщения ММС передаются. Параметр MIDI Sync автоматически установится в MTC Slave.

Receive: Сообщения ММС принимаются. Параметр MIDI Sync автоматически установится в MTC Master.

Off: Сообщения ММС игнорируются.



6. Frame Rate

Выбор частоты кадров, когда MIDI Sync установлено в “MTC Master” или “MTC Slave”. Установите это значение как во внешнем устройстве.

30: 30 fps (30 кадров в секунду без выпадения)

29NDF: 29.97 fps (29 кадров в секунду без выпадения)

29DF: 29.97 fps (29 кадров в секунду с выпадением)

25: 25 fps (25 кадров в секунду без выпадения)

24: 24 fps (24 кадра в секунду без выпадения)

7. Time Code Offset [00:00:00.00F...23:59:59.27F] (для частоты кадров 30)

Определяет величину смещения по счетчику, когда тот отображает кадры и при включенном MTC/MMC.

8. MIDI Sync [MIDIClockMaster, Off, MTC Master, MTC Slave]

Выбор типа синхроданных, передаваемых через разъемы MIDI IN/OUT.

MIDIClock Master: D32XD/D16XD будет передавать сообщения MIDI Clock.

Off: D32XD/D16XD не принимает и не передает синхроданные.

MTC Master: D32XD/D16XD будет функционировать в качестве ведущего устройства. Если параметр MMC Mode установлен в Transmit, параметр Mode автоматически отключится.

MTC Slave: D32XD/D16XD будет функционировать в качестве ведомого устройства. Если параметр MMC Mode установлен в Receive, параметр Mode автоматически отключится.

9. Chase Mode [ON, OFF]

Доступно при установке “MIDI Sync” в “MTC Slave”.

ON: При начале синхронизации, воспроизведение захватывает сообщения MTC. После начала воспроизведения, если в течении 2 секунд не получены сообщения MTC, или разница между сообщениями MTC и текущей позицией D32XD/D16XD превышает 2 секунды, воспроизведение остановится и будет ожидать синхронизации MTC для возобновления.

OFF: Сообщения MTC захватываются в течении воспроизведения только при начале синхронизации MTC. После начала воспроизведения, оно продолжается даже при расхождении принимаемого тайм-кода с внутренним или при останове внешнего тайм-кода.

Если MTC-мастером служит отличное от D32XD/ D16XD устройство, несовместимость между приборами может привести к проблемам синхронизации при запуске воспроизведения не с начала песни.

8. Темп

Вы можете создать установки темпа, музыкального размера и ритма (метронома) для песни. Когда счетчик отображает “MBT”, его показания согласуются с выбранным темпом.

8-1. SetUp

1. TempoSource [Manual, TempoMap, TempoTrack]

Выбор источника темпа.

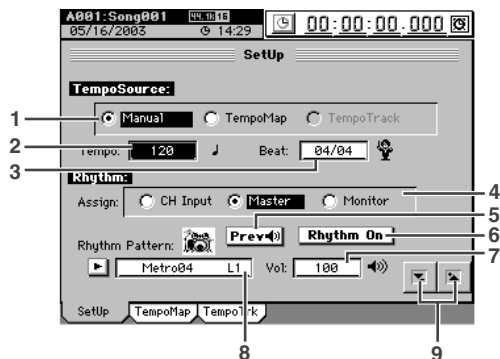
Manual

Темп следует установкам “Tempo” и “Beat”. Невозможно автоматически изменять темп, размер и ритмический паттерн в процессе песни.

TempoMap

Темп, размер и ритмический паттерн будут автоматически изменяться в процессе песни, в соответствии с картой темпа. Карта темпа может быть создана на странице меню “TempoMap”.

Для добавления или редакции карт темпа на странице “TempoMap”, выберите источником темпа “TempoMap”.



TempoTrack

Используется записанный темп нажатий или MIDI Clock. Используйте страницу меню “TempoTrack” для записи темпа вручную или с секвенсера, а затем выберите “TempoTrack”. Размер будет следовать установкам, созданным на странице меню “TempoMap”.

Выбрать “TempoTrack” можно только после создания данных.

При создании дорожки темпа на странице “TempoTrack”, источник темпа автоматически переключится в “Tempo Track”.

2. Tempo [40...240, (***)]

Выбор темпа, который используется, когда “TempoSource” установлен в “Manual”.

В случае “TempoMap”, здесь отображается текущий темп, созданный на странице меню “TempoMap”. В случае “TempoTrack”, здесь отображается “***”.

Пределы измерения темпа: 40 — 240.

3. Beat [1/4...16/16)]

Выбор размера, который используется, когда “TempoSource” установлен в “Manual”.

В случаях “TempoMap” и “TempoTrack”, отображается размер, соответствующий текущему времени, определяемый на странице меню “TempoMap”.

4. Assign [CH Input, Master, Monitor]

Выбор выхода ритма.

CH Input: Вход канала.

Master: Мастер-шина.

Monitor: Шина мониторинга.

При выборе “CH Input”, назначьте ритм на нужный канал на странице “Ch Assign”.

5. Prev

Осуществляет предварительное прослушивание ритма. Оно доступно только на этой странице; при смене страниц или запуске рекордера автоматически отключается.

6. Rhythm On

Включение/отключение ритма.

7. Vol [000...100]

Выбор громкости ритма.

8. Rhythm Pattern

Выбор ритмического паттерна, который используется при установке “TempoSource” в “Manual”. Нажмите сенсор и в диалоговом окне выберите паттерн. Выбираемый ритм зависит от параметра “Beat”.

В случаях “TempoMap” и “TempoTrack”, отображается ритм, соответствующий текущему времени, определяемый на странице меню “TempMap”.

Для песни 96 kHz доступен выбор только Metro, HiHat и Blank.

9. Кнопки -/+

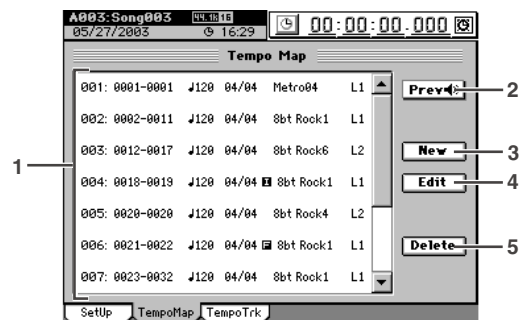
Редактируют значения параметров.

8-2. Tempo Map

Изменения темпа, размера или ритма могут осуществляться только в единицах такта.

1. Окно карт темпа [001...200]

Выбор карты темпа. Здесь отображаются номер, начальный и конечный такты, темп, размер, ритмический паттерн и длительность карт темпа.



2. Prev

Осуществляет предварительное прослушивание ритма. Оно доступно только на этой странице; при смене страниц или запуске рекордера автоматически отключается.

3. New

Создание новой карты темпа. Отображается диалоговое окно New Map.

3a. Insert [On, Off]

При включении (подсвечено), карта темпа вставляется. При отключении, карта темпа переписывает существующую.

3b. Start Meas [0001...9999]

Выбор стартовой позиции, для которой создается карта темпа, в единицах тактов.

3c. Length [0001...9999]

Отображает длительность (количество тактов) паттерна и количество повторов.

3d. Tempo [40...240]

Выбор темпа в пределах 40 — 240.

3e. Link All Map

При включении, темп всех карт будет редактироваться одновременно.

3f. Beat [01/04...16/16]

Выбор размера.

3g. Rhythm Pattern

Выбор ритма. Нажмите сенсор и осуществите выбор в диалоговом окне Rhythm Pattern. Также можно сделать выбор в поле Rhythm Pattern колесом (или кнопками +/-). Выбор ритмов зависит от установки "Beat". Для получения "тишины" Вы можете выбрать "пустой" ритм (типа 001 Blank 04).

3h. Prev

Осуществляет предварительное прослушивание ритма.

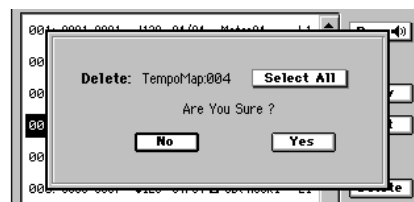


4. Edit

Редакция установок существующей карты темпа. Используйте его для выбора модифицируемой карты, а затем нажмите данный сенсор. Отобразится диалоговое окно Edit Map, и Вы сможете установить необходимые значения.

5. Delete

Удаление карты темпа. Отобразится диалоговое окно Delete. Нажмите Yes для удаления или No для отмены. Все карты темпа, следующие за удаляемой, перемещаются вперед. Для удаления всех карт темпа нажмите Select All (подсветится). Номер карты темпа будет показан, как "****".



8-3. Tempo Track

Создание дорожки темпа возможно двумя способами.

- Запись MIDI Clock — используется для синхронизации D32XD/D16XD с внешним секвенсером.
- Запись темпа нажатий — используется, когда темп записанных аудиоданных неизвестен (например, при записи с CD).

Поскольку данные двух типов дорожки темпа записываются в одну и ту же область, одновременное их использование невозможно.

Если память в процессе записи переполняется, запись заканчивается.

1. Tempo Track [MIDIClock, MeasTap, BeatTap]

Выбор типа дорожки темпа.

MIDIClock:

Дорожка темпа создается записью данных MIDI Clock с внешнего секвенсера.

MeasTap:

Дорожка темпа создается записью нажатий в начале каждого такта.

BeatTap:

Дорожка темпа создается записью нажатий в начале каждой доли.



2. RecStart

Отображает диалоговое окно готовности к записи дорожки темпа. При установке “MIDIClock” запись начинается с приходом сообщений MIDI Clock с внешнего секвенсера. При записи темпа нажатий, запись начинается при нажатии кнопки PLAY или ножного переключателя согласно интервалам между нажатиями.

Темп записывается с начала песни.

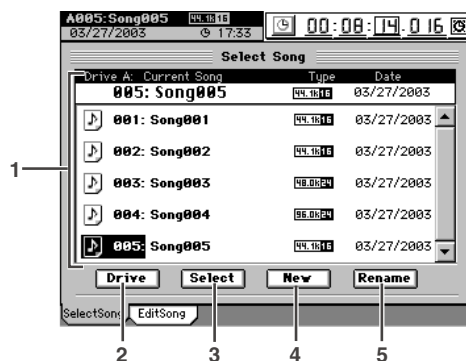
Темп такта, в котором произведена остановка записи автоматически копируется до конца песни.

9. Песня

9-1. Select Song

1. Окно выбора песни

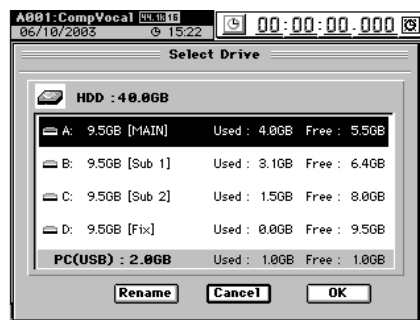
При выборе песни подсвечивается ее название. Верхняя линия отображает текущую песню. При редакции песни отображается символ EDIT, который исчезает после сохранения песни. Дисплей отображает номер песни, имя песни, частоту дискретизации, разрешение, состояние защиты и дату последней модификации. Для выбора песни с другого диска нажмите сенсор Drive и выберите диск.



2. Drive [I, A...D]

При нажатии данного сенсора отобразится диалоговое окно Select Drive. В окне нажмите имя диска для его выбора. Нажмите OK для подтверждения или Cancel для отмены.

Для переименования диска нажмите сенсор Rename для отображения окна Rename и отредактируйте имя диска песен. Вы можете ввести в название до 16 символов.



3. Select

Нажмите данный сенсор для загрузки выбранной песни (т.е., для выбора ее текущей).

4. New

Создает новую песню за последней песней на текущем диске.

При нажатии данного сенсора отобразится диалоговое окно New Song. Сенсорами выбора определите частоту дискретизации и разрешение новой песни и нажмите OK.

4a. Song Type [44.1 kHz/16 bit, 48 kHz/16 bit, 44.1 kHz/24 bit, 48 kHz/24 bit, 96 kHz/24 bit]

Определяет частоту дискретизации и разрешение для новой песни. Выбранный тип определяет максимальное количество дорожек записи/воспроизведения.

Установка “Song Type” может изменяться только при создании новой песни.

Непрерывная запись более 12 часов невозможна (более 6 часов при 96 кГц).



5. Rename

Нажмите данный сенсор для доступа в диалоговое окно Rename и измените название песни. Вы можете ввести в название песни до 16 символов.

9-2. Edit Song

Редактируемой является текущая песня.

1. Поле песни

Отображает текущую песню. Дисплей отображает имя диска, номер песни, имя песни, частоту дискретизации, разрешение, состояние защиты и дату последней модификации.



2. Copy

Копирует текущую песню в песню под выбранным номером на выбранный диск.

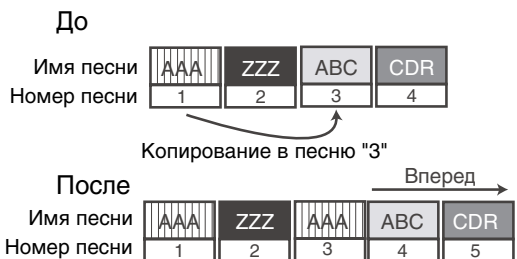
При нажатии данного сенсора отобразится диалоговое окно Copy Song. Нажмите Yes для выполнения операции или No для отмены. По окончании операции дисплей отобразит "Completed", нажмите ОК.

После данной операции функция Undo недоступна.



2a. Поле номера песни-назначения

Выбор номера песни-назначения. Доступные номера для выбора: "001" - "количество имеющихся песен + 1". Если номер песни-назначения совпадает с существующим номером песни, данная и последующие песни будут перенумерованы на единицу в сторону возрастания. Они не переписываются.



2b. Диск-назначение

Нажатие данного сенсора открывает окно Select Drive. Выберите диск-назначение и нажмите ОК.

3. Move

Перемещает текущую песню в песню под выбранным номером на выбранный диск. При нажатии данного сенсора отобразится диалоговое окно Move Song. Нажмите Yes для выполнения операции или No для отмены. По окончании операции, дисплей отобразит "Completed", нажмите ОК.

После данной операции функция Undo недоступна.



3a. Поле номера песни-назначения

Выбор номера песни-назначения. Если номер песни-назначения совпадает с существующим номером песни текущего диска, данная и последующие песни будут перенумерованы на единицу в сторону возрастания. Они не переписываются. Доступные номера для выбора: "001" - "количество имеющихся песен + 1". Если номер песни-назначения больше, чем номер песни-источника, песня-назначение и последующие песни будут перенумерованы на единицу в сторону убывания. Если номер назначения меньше номера источника, песня-назначение и последующие будут перенумерованы на единицу в сторону возрастания.



3b. Диск-назначение

Нажатие данного сенсора открывает окно Select Drive. Выберите диск-назначение и нажмите ОК.

4. Delete

Удаляет текущую песню. При нажатии данного сенсора отобразится диалоговое окно Delete Song. Нажмите Yes для выполнения операции или No для отмены. По окончании операции, дисплей отобразит "Completed",

нажмите ОК. Песня будет удалена, а последующие песни будут перенумерованы на единицу в сторону убывания.

После данной операции функция Undo недоступна.

5. Protect

Служит для защиты песни от случайного стирания данных и записи. При включении защиты, песня автоматически сохраняется.

При нажатии данного сенсора отобразится диалоговое окно Protect. Нажмите ON для включения защиты или OFF для отключения. По окончании операции, дисплей отобразит “Completed”, нажмите ОК. Когда защита включена, будет отображаться символ блокировки.

При включении защиты, фейдеры и EQ будут соответствовать отредактированным, но не сохранятся.

6. Save Now

Моментальное сохранение текущей песни в данном состоянии. Нажмите Yes для выполнения операции или No для отмены. По окончании операции, дисплей отобразит “Completed”, нажмите ОК.

D32XD/D16XD имеет функцию автосохранения, которая автоматически сохраняет записанные/отредактированные песни и параметры на диск при отключении питания. Это означает, что Вы не нуждаетесь в операции сохранения данных. Однако, при сбоях в питании, рабочие данные могут быть утеряны.

Песня сохраняется в следующих случаях:

- при смене песен;
- при выполнении операции защиты песни;
- при выполнении операции Save Now;
- при отключении питания.

10. Дорожка

10-1. Virtual Track 1-32 [*1-16]

1. Выбор виртуальной дорожки

Выбор виртуальной дорожки для каждой из дорожек “1”–“32 [*16]”. Каждая дорожка имеет 8 виртуальных дорожек: “А”–“Н”. Одна из данных виртуальных дорожек может быть выбрана для записи/воспроизведения.

Аудиособытия	Виртуальная дорожка	
	Активная	Готовая
Присутствуют	■	□
Отсутствуют	■	□

2. Rename

Нажмите данный сенсор для перехода в окно Rename и редакции имени. В имени допустимо до 16 символов.

3. Select All [On, Off]

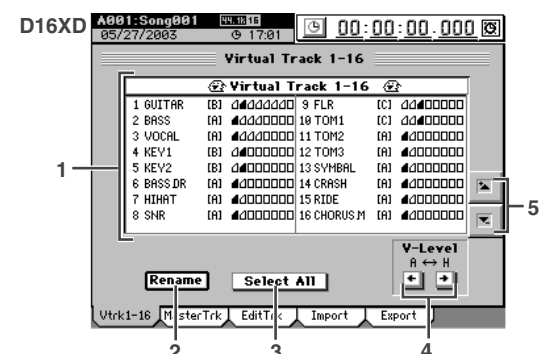
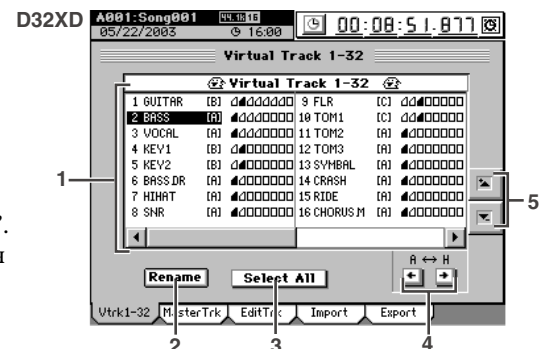
Выберите “On”, если Вы хотите использовать одинаковый номер виртуальной дорожки для всех дорожек (1-32 [*16]). Затем выберите любую виртуальную дорожку.

4. V-Level [A...H]

Выбор виртуальной дорожки “А” – “Н”. Для содержащих аудиособытия виртуальных дорожек, один угол иконки загнут вниз.

5. Кнопки -/+

Служат для выбора дорожки.

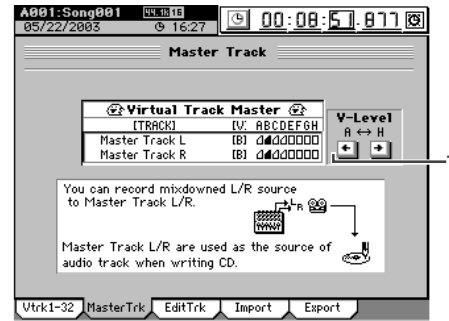


10-2. Master Track

Выбор виртуальных дорожек для мастер-трека, использующегося при микшировании и записи аудио CD.

1. V-Level [A...H]

Выбор виртуальной дорожки “А” – “Н”. Для содержащих аудиособытия виртуальных дорожек, один угол иконки загнут вниз. Данные виртуальные дорожки используются для записи/воспроизведения.



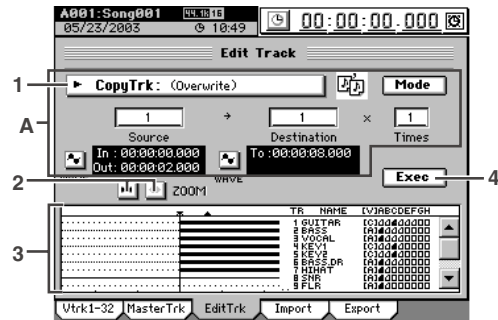
10-3. Edit Track

Редакция относится к текущим дорожкам 1-16. Не выбранные виртуальные дорожки не будут редактироваться. (Однако, “CopyWholeTrk” и “SwapWholeTrk” являются исключениями.)

Регион (временной интервал) редакции будет определяться временными позициями, соответствующими кнопкам IN/LOC1, OUT/LOC2, TO/LOC3 и END/LOC4.

После выполнения данных операций доступна функция Undo.

Длительность регионов IN-OUT или TO-END не может превышать 12 часов (6 часов для 96 кГц).



1. Edit Type [CopyTrk, InsertTrk, EraseTrk, DeleteTrk, SwapTrk, ReverseTrk, OptimizeTrk, ExpCmpTrk, CopyWholeTrk, SwapWholeTrk, Fade Trk, NormalizeTrk]

При нажатии данного сенсора отобразится диалоговое окно Edit Trk Type. Выберите операцию редакции и нажмите ОК для возврата на страницу “EditTrk”.

Отображение области экрана “А” зависит от типа операции редакции.



2. Кнопки ZOOM

Регулировка масштаба дисплея.

3. Окно дорожек

Аудиособытия дорожек отображаются жирными линиями.

Вертикальная линия обозначает текущую позицию. Точки локации отображаются в верхней части дисплея.

Справа отображаются имена дорожек и состояние виртуальных дорожек.

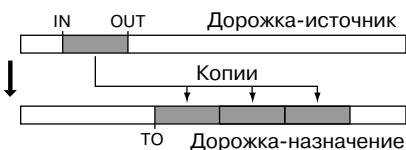
4. Exec.

Если вы нажмете данный сенсор, появится диалоговое окно с запросом на подтверждение операции редакции. Нажмите Yes для выполнения операции или No для отмены.

Edit Type: “CopyTrk”

Данная операция копирует аудиоданные региона IN-OUT дорожки-источника (Source) в позицию TO дорожки-назначения (Destination) с повтором определенного количества раз.

Вы можете использовать буфер для копирования данных дорожки в другую песню.

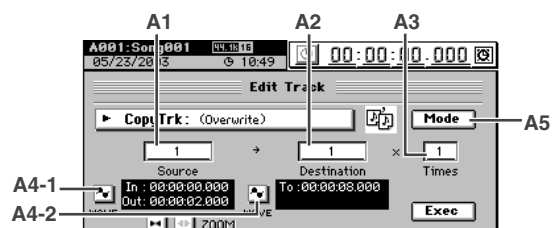


A1. Source D32XD [1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST, 1-4...29-32, 1-8...24-32, 1-16, 17-32, 1-32, ALL, Clip#*]

D16XD [1...16, ML, MR, 1-2...15-16, MST, 1-4...13-16, 1-8...9-16, 1-16, ALL, Clip#*]

Выбор дорожки-источника для копирования.

ML и MR соответствуют каналам L и R мастер-трека, MST — мастер-треку, а ALL — дорожкам 1–16 и мастер-треку.



*“Clip#” может быть выбрано только, если буфер обмена содержит данные. # – количество дорожек в буфере. Вы можете использовать “Clip#” для копирования дорожек между различными песнями.

Для песни 96 kHz/24-bit доступны только дорожки 1-8.

Для песни 48 kHz/24-bit или 44.1 kHz/24-bit в D32XD могут быть выбраны только дорожки 1-16.

A2. Destination D32XD [1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST, 1-4...29-32, 1-8...24-32, 1-16, 17-32, 1-32, ALL, Clip]

D16XD [1...16, ML, MR, 1-2...15-16, MST, 1-4...13-16, 1-8...9-16, 1-16, ALL, Clip]

Выбор дорожки-назначения для копирования.

Для песни 96 kHz/24-bit доступны только дорожки 1-8.

Для песни 48 kHz/24-bit или 44.1 kHz/24-bit в D32XD могут быть выбраны только дорожки 1-16.



Использование буфера

Вы можете использовать буфер для копирования дорожек между различными песнями. Если эти песни имеют разную частоту дискретизации и/или разрешение, отобразится окно CopyTrk, и частота дискретизации и/или разрешение будут преобразованы. Это занимает некоторое время.

2a. Dither

Включение/отключение функции дитеринга при экспорте 24-битных данных из буфера обмена в 16-битную песню. Это снижает шумы переквантования.

A3. Times [1...99]

Выбор количества копий данных.

A4-1. Wave

A4-2. Wave

Данный дисплей отображает аудиоданные дорожки в виде формы волны, позволяя установить точки редактирования (IN, OUT, TO, END) с максимальной точностью. Нажмите A4-1 для установки IN и OUT или нажмите A4-2 для установки TO и END.

Перед использованием данного дисплея, желательно произвести заведомую установку точек IN (LOC1), OUT (LOC2), TO (LOC3) и END (LOC4) в приблизительно необходимые позиции.

A5. Mode

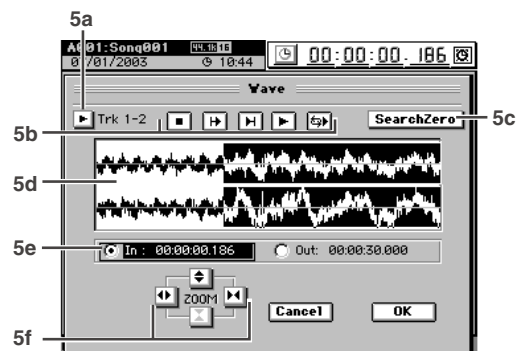
При нажатии данного сенсора отобразится диалоговое окно Copy Mode. Выберите режим и нажмите ОК.

OverWrite: Данные дорожки-назначения переписываются.

Insert: Копируемые данные вставляются, а последующие данные дорожки-назначения сдвигаются к концу песни.

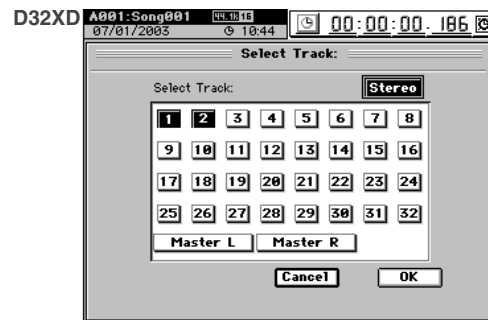
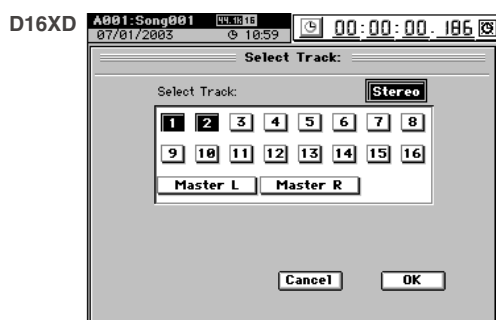
Диалоговое окно Wave

Для открытия этого окна нажмите сенсор Source Wave при установке региона “Source” или нажмите сенсор Destination Wave при установке региона “Destination”.



5a. Выбор дорожки

Нажмите сенсор “>”, в окне Select Track выберите дорожки и нажмите ОК. При нажатии сенсора Stereo, отобразятся формы волн двух соседних каналов.



5b. Кнопки прослушивания

- ▣: остановка воспроизведения;
- ▶: воспроизведение около 2 секунд с текущей позиции вперед (“Play From”);
- ◀: воспроизведение около 2 секунд к текущей позиции сзади (“Play To”);
- ▶: воспроизведение региона (от In до Out);
- ◀▶: воспроизведение в цикле.

5c. Search Zero

При нажатии данного сенсора колесом можно перемещаться по нулевым точкам.

“Нулевая” точка соответствует позиции нулевого уровня волны.

5d. Окно формы волны

Отображает форму волны выбранной дорожки.

5e. Локатор

Смена текущего времени позиции (IN, OUT, TO, END). Вы можете вращать колесо для смены текущего времени позиции при прослушивании звука в соло и наблюдении формы волны.

5f. ZOOM

Установка разрешения дисплея формы волны и скорости воспроизведения.

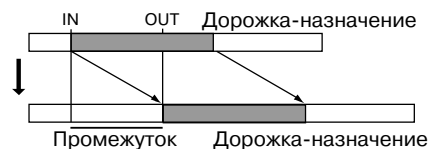
- ⌘: Растягивает дисплей формы волны по вертикали.
- ⌘: Сжимает дисплей формы волны по вертикали.
- ⌘: Растягивает дисплей формы волны по горизонтали.
- ⌘: Сжимает дисплей формы волны по горизонтали.

Когда Вы нажмете сенсор ОК, временные позиции будут назначены на соответствующие кнопки (LOC1/ IN, LOC2/OUT, LOC3/TO, LOC4/END). Для отмены нажмите сенсор “Cancel”.

Edit Type: “InsertTrk”

Данная операция вставляет промежуток в регион IN-OUT дорожки-назначения (Destination).

После выполнения операции (“Exec”), все данные дорожки, следующие за промежуток, будут перемещены вперед по направлению к концу песни.



A1. Destination D32XD [1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST, 1-4...29-32, 1-8...24-32, 1-16, 17-32, 1-32, ALL]

D16XD [1...16, ML, MR, 1-2...15-16, MST, 1-4...13-16, 1-8...9-16, 1-16, ALL]

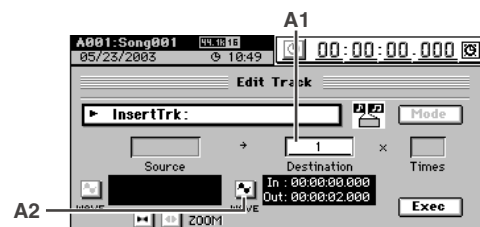
Выбор дорожки-назначения для врезки.

Для песни 96 kHz/24-bit доступны только дорожки 1-8.

Для песни 48 kHz/24-bit или 44.1 kHz/24-bit в D32XD могут быть выбраны только дорожки 1-16.

A2. Wave

Данный дисплей отображает аудиоданные дорожки в виде формы волны, позволяя установить точки редактирования с максимальной точностью.



Edit Type: “EraseTrk”

Данная операция стирает данные региона IN-OUT дорожки-назначения (Destination). После выполнения операции (“Exec.”), регион IN-OUT будет пуст.



A1. Destination D32XD [1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST, 1-4...29-32, 1-8...24-32, 1-16, 17-32, 1-32, ALL]

D16XD [1...16, ML, MR, 1-2...15-16, MST, 1-4...13-16, 1-8...9-16, 1-16, ALL]

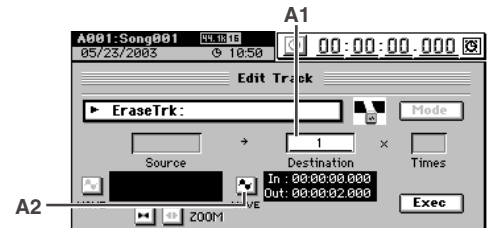
Выбор дорожки-назначения для стирания.

Для песни 96 kHz/24-bit доступны только дорожки 1-8.

Для песни 48 kHz/24-bit или 44.1 kHz/24-bit в D32XD могут быть выбраны только дорожки 1-16.

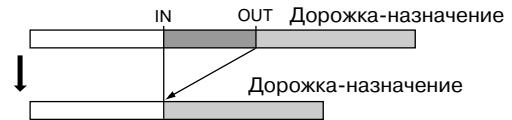
A2. Wave

Данный дисплей отображает аудиоданные дорожки в виде формы волны, позволяя установить точки редакции с максимальной точностью.



Edit Type: "DeleteTrk"

Данная операция удаляет данные из региона IN-OUT дорожки-назначения (Destination). После выполнения операции ("Exec"), данные региона IN-OUT будут уничтожены, и все данные дорожки, следующие за удаленным регионом, будут перемещены назад по направлению к началу песни.



A1. Destination D32XD [1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST, 1-4...29-32, 1-8...24-32, 1-16, 17-32, 1-32, ALL]

D16XD [1...16, ML, MR, 1-2...15-16, MST, 1-4...13-16, 1-8...9-16, 1-16, ALL]

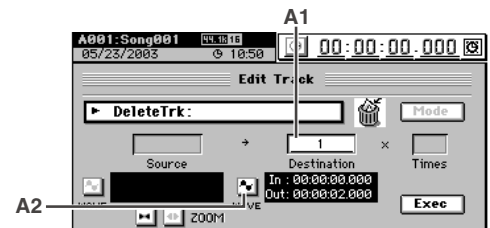
Выбор дорожки-назначения для удаления.

Для песни 96 kHz/24-bit доступны только дорожки 1-8.

Для песни 48 kHz/24-bit или 44.1 kHz/24-bit в D32XD могут быть выбраны только дорожки 1-16.

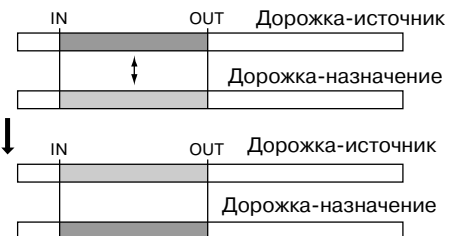
A2. Wave

Данный дисплей отображает аудиоданные дорожки в виде формы волны, позволяя установить точки редакции с максимальной точностью.



Edit Type: "SwapTrk"

Данная операция меняет местами данные региона IN-OUT дорожки-источника (Source) с данными региона IN-OUT дорожки-назначения (Destination). После выполнения операции ("Exec"), данные регионов IN-OUT Source и Destination будут поменяны местами.



A1. Source D32XD [1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST, 1-4...29-32, 1-8...24-32, 1-16, 17-32, 1-32, ALL]

D16XD [1...16, ML, MR, 1-2...15-16, MST, 1-4...13-16, 1-8...9-16, 1-16, ALL]

Выбор дорожки-источника для обмена.

Для песни 96 kHz/24-bit доступны только дорожки 1-8.

Для песни 48 kHz/24-bit или 44.1 kHz/24-bit в D32XD могут быть выбраны только дорожки 1-16.

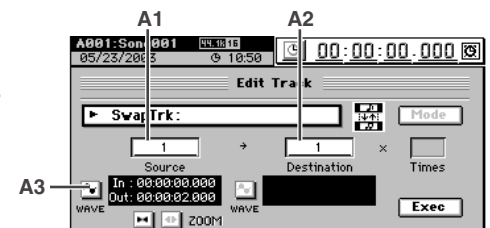
A2. Destination D32XD [1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST, 1-4...29-32, 1-8...24-32, 1-16, 17-32, 1-32, ALL]

D16XD [1...16, ML, MR, 1-2...15-16, MST, 1-4...13-16, 1-8...9-16, 1-16, ALL]

Выбор дорожки-назначения для обмена.

Для песни 96 kHz/24-bit доступны только дорожки 1-8.

Для песни 48 kHz/24-bit или 44.1 kHz/24-bit в D32XD могут быть выбраны только дорожки 1-16.



A3. Wave

Данный дисплей отображает аудиоданные дорожки в виде формы волны, позволяя установить точки редакции с максимальной точностью.

Edit Type: "ReverseTrk"

Данная операция копирует данные региона IN-OUT дорожки-источника (Source) в позицию TO дорожки-назначения (Destination) в обратном порядке (задом наперед). Вы можете выбрать количество повторов копии. После выполнения операции ("Exec"), скопированные данные будут реверсированы.

Выбранный регион дорожки-назначения реверса будет переписан.

A1. Source D32XD [1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST, 1-4...29-32, 1-8...24-32, 1-16, 17-32, 1-32, ALL]

D16XD [1...16, ML, MR, 1-2...15-16, MST, 1-4...13-16, 1-8...9-16, 1-16, ALL]

Выбор дорожки-источника для реверса.

Для песни 96 kHz/24-bit доступны только дорожки 1-8.

Для песни 48 kHz/24-bit или 44.1 kHz/24-bit в D32XD могут быть выбраны только дорожки 1-16.

A2. Destination D32XD [1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST, 1-4...29-32, 1-8...24-32, 1-16, 17-32, 1-32, ALL]

D16XD [1...16, ML, MR, 1-2...15-16, MST, 1-4...13-16, 1-8...9-16, 1-16, ALL]

Выбор дорожки-назначения для копирования реверсивных данных.

Для песни 96 kHz/24-bit доступны только дорожки 1-8.

Для песни 48 kHz/24-bit или 44.1 kHz/24-bit в D32XD могут быть выбраны только дорожки 1-16.

A3. Times [1...99]

Выбор количества копий данных.

A4. Wave

Данный дисплей отображает аудиоданные дорожки в виде формы волны, позволяя установить точки редакции с максимальной точностью.

Edit Type: "OptimizeTrk"

Данная операция оптимизирует данные региона IN-OUT дорожки-назначения (Destination).

A1. Destination D32XD [1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST, 1-4...29-32, 1-8...24-32, 1-16, 17-32, 1-32, ALL]

D16XD [1...16, ML, MR, 1-2...15-16, MST, 1-4...13-16, 1-8...9-16, 1-16, ALL]

Выбор дорожки-назначения для оптимизации.

Для песни 96 kHz/24-bit доступны только дорожки 1-8.

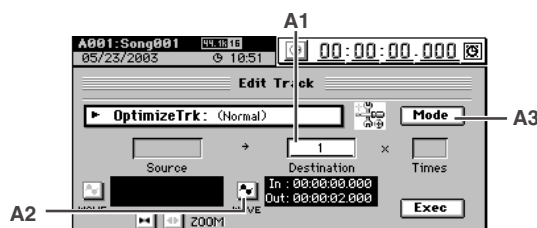
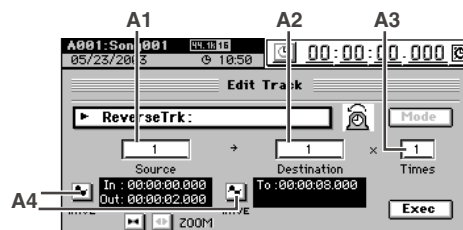
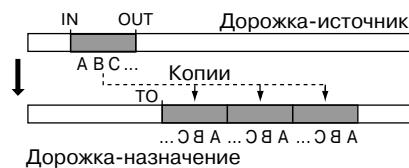
Для песни 48 kHz/24-bit или 44.1 kHz/24-bit в D32XD могут быть выбраны только дорожки 1-16.

A2. Wave

Данный дисплей отображает аудиоданные дорожки в виде формы волны, позволяя установить точки редакции с максимальной точностью.

A3. Mode [Normal, Erase Silence, Erase Punch Noise]

Выбор типа оптимизации.



Normal

Операция воссоздает аудиособытия в регионе IN-OUT, предотвращая возникновение ошибок "Disk too busy". При наличии промежутков между аудиособытиями, последние объединяются в одно, сохраняя дисковое пространство.

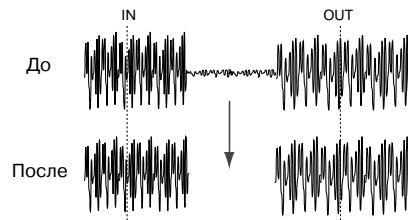


Обозначив регионом IN-OUT начало и конец песни и выполнив операцию *Optimize Track*, вы создадите наиболее комфортные условия для дискового доступа.

Erase Silence

При наличии записи, содержащей большие промежутки, они стираются, и создается набор отдельных аудиособытий.

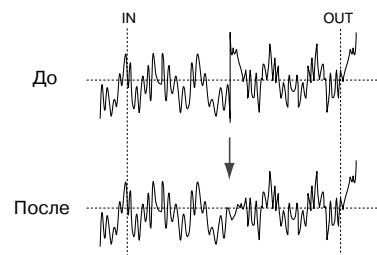
Уровни ниже -36 дБ воспринимаются промежутками.



Erase Punch Noise

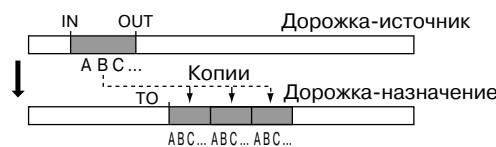
Операция минимизирует "всплески" шума на границах аудиособытий (созданных при врезке или редакции). Устанавливайте точки IN и OUT вблизи "щелчков".

Значение "Sens" определяет чувствительность распознавания шума. Обычно, сначала выбирается значение "1". При наличии остаточных шумов увеличивайте это значение.



Edit Type: "ExpCmpTrk"

Данная операция растягивает или сжимает во времени данные региона IN-OUT дорожки-источника (Source), помещая их в регион TO-END дорожки-назначения (Destination) и копирует их выбранное количество раз, начиная с позиции TO.



После выполнения операции ("Exec"), данные дорожки-назначения будут переписаны.

Доступный коэффициент растяжения/сжатия ограничен, и если длительность региона IN-OUT сильно отличается от длительности региона TO-END, появится сообщение об ошибке. Обычно, длительность TO-END может находиться в пределах 50-200% от длительности IN-OUT.

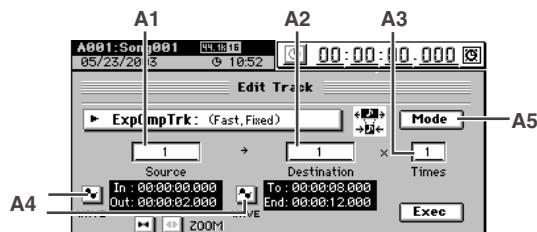
A1. Source D32XD [1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST]

D16XD [1...16, ML, MR, 1-2...15-16, MST]

Выбор дорожки-источника для растяжения/сжатия.

Для песни 96 kHz/24-bit доступны только дорожки 1-8.

Для песни 48 kHz/24-bit или 44.1 kHz/24-bit в D32XD могут быть выбраны только дорожки 1-16.



A2. Destination D32XD [1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST]

D16XD [1...16, ML, MR, 1-2...15-16, MST]

Выбор дорожки-назначения для растяжения/сжатия.

Для песни 96 kHz/24-bit доступны только дорожки 1-8.

Для песни 48 kHz/24-bit или 44.1 kHz/24-bit в D32XD могут быть выбраны только дорожки 1-16.

A3. Times [1...99]

Выбор количества копий данных.

A4. Wave

Данный дисплей отображает аудиоданные дорожки в виде формы волны, позволяя установить точки редакции с максимальной точностью.

A5. Mode

Выбор способа вычисления растяжения/сжатия. Отображается при нажатии сенсора ExpComp Mode.

5a. Mode [Fast, Mid, Best]

Выбор режима преобразования для временных растяжения/сжатия.

Fast: Максимальная скорость процесса.

Mid: Усредненный между “Fast” и “Best”.

Best: Максимальное качество звука.

Если “5b. Pitch” установлено в “Variable”, установка неэффективна.



5b. Pitch [Fixed, Variable]

Выбор необходимости смены тональности результата временных растяжения/сжатия.

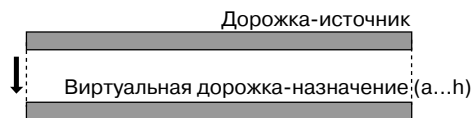
Fixed: Тональность не изменяется.

Variable: Тональность изменяется.

Нажмите сенсор ОК для завершения операции. Если Вы нажмете сенсор Cancel, операция будет отменена.

Edit Type: “CopyWholeTrk”

Данная операция копирует данные дорожки с начала до конца дорожки-источника (текущая виртуальная дорожка) на выбранную виртуальную дорожку дорожки-назначения. После выполнения операции (“Exec”), данные дорожки-назначения будут переписаны.



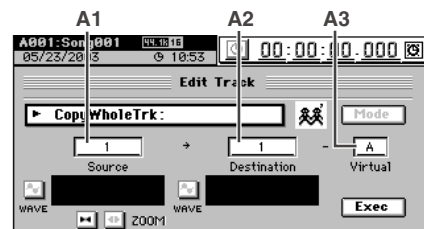
A1. Source D32XD [1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST, 1-4...29-32, 1-8...24-32, 1-16, 17-32, 1-32, ALL]

D16XD [1...16, ML, MR, 1-2...15-16, MST, 1-4...13-16, 1-8...9-16, 1-16, ALL]

Выбор дорожки-источника для копирования.

Для песни 96 kHz/24-bit доступны только дорожки 1-8.

Для песни 48 kHz/24-bit или 44.1 kHz/24-bit в D32XD могут быть выбраны только дорожки 1-16.



A2. Destination D32XD [1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST, 1-4...29-32, 1-8...24-32, 1-16, 17-32, 1-32, ALL]

D16XD [1...16, ML, MR, 1-2...15-16, MST, 1-4...13-16, 1-8...9-16, 1-16, ALL]

Выбор дорожки-назначения для копирования.

Для песни 96 kHz/24-bit доступны только дорожки 1-8.

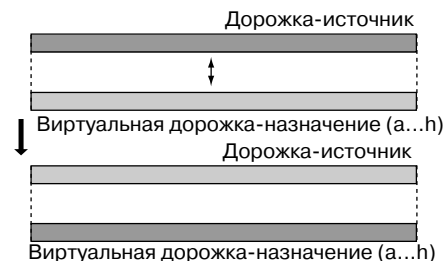
Для песни 48 kHz/24-bit или 44.1 kHz/24-bit в D32XD могут быть выбраны только дорожки 1-16.

A3. DestVTrack [A...H]

Выбор виртуальной дорожки-назначения для копирования.

Edit Type: “SwapWholeTrk”

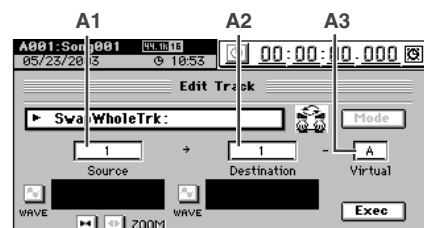
Данная операция меняет местами данные дорожки с начала до конца дорожки-источника (Source; текущая виртуальная дорожка) с данными выбранной виртуальной дорожки дорожки-назначения (Destination). Используйте данную операцию для упорядочивания записанных дорожек. После выполнения операции (“Exec”), все данные Source и Destination переменяются местами.



A1. Source D32XD [1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST, 1-4...29-32, 1-8...24-32, 1-16, 17-32, 1-32, ALL]

D16XD [1...16, ML, MR, 1-2...15-16, MST, 1-4...13-16, 1-8...9-16, 1-16, ALL]

Выбор дорожки-источника для обмена.



Для песни 96 kHz/24-bit доступны только дорожки 1-8.

Для песни 48 kHz/24-bit или 44.1 kHz/24-bit в D32XD могут быть выбраны только дорожки 1-16.

A2. Destination D32XD [1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST, 1-4...29-32, 1-8...24-32, 1-16, 17-32, 1-32, ALL]

D16XD [1...16, ML, MR, 1-2...15-16, MST, 1-4...13-16, 1-8...9-16, 1-16, ALL]

Выбор дорожки-назначения для обмена.

Для песни 96 kHz/24-bit доступны только дорожки 1-8.

Для песни 48 kHz/24-bit или 44.1 kHz/24-bit в D32XD могут быть выбраны только дорожки 1-16.

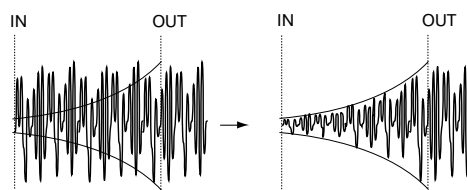
A3. DestVTrack [A...H]

Выбор виртуальной дорожки-назначения для обмена (Destination).

Edit Type: "FadeTrk"

Данная команда создает фейдинги в регионе IN–OUT данных дорожки-назначения (Destination). При выполнении данной команды, уровень аудиоданных региона IN–OUT плавно изменяется к уровню позиции OUT.

После выполнения ("Exec."), фейдинг дорожки назначения переписывается.



A1. Destination D32XD [1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST, 1-4...29-32, 1-8...24-32, 1-16, 17-32, 1-32, ALL]

D16XD [1...16, ML, MR, 1-2...15-16, MST, 1-4...13-16, 1-8...9-16, 1-16, ALL]

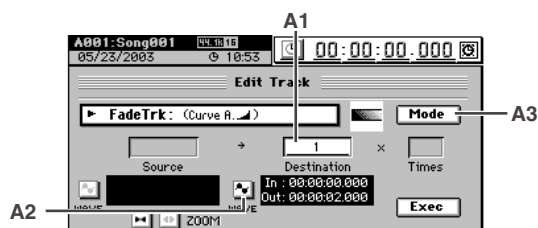
Выбор дорожки-назначения для операции редактирования.

Для песни 96 kHz/24-bit доступны только дорожки 1-8.

Для песни 48 kHz/24-bit или 44.1 kHz/24-bit в D32XD могут быть выбраны только дорожки 1-16.

A2. Wave

Данный дисплей отображает аудиоданные дорожки в виде формы волны, позволяя установить точки редактирования с максимальной точностью.

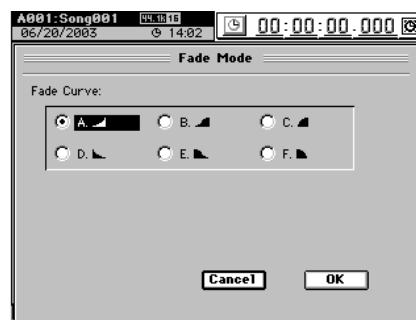


A3. Mode

Нажмите данный сенсор для отображения окна Fade Mode. Используя "Fade Curve", выберите кривые фейдинга.

Fade curve [A...F]

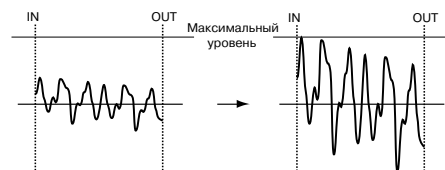
- A: Кривая для стандартного входного фейдинга.
- B: Кривая для создания кроссфейдов между двумя дорожками.
- C: Данная кривая обратна кривой типа A.
- D: Выходной фейдинг с кривой типа A.
- E: Выходной фейдинг с кривой типа B.
- F: Выходной фейдинг с кривой типа C.



Нажатие сенсора ОК завершает операцию. Нажатие сенсора Cancel отменяет операцию.

Edit Type: "NormalizeTrk"

Данная команда определяет пиковый уровень аудиоданных выбранного региона IN–OUT и увеличивает уровень аудиоданных таким образом, чтобы пиковый уровень соответствовал максимальному. После выполнения данной команды дорожка-назначение переписывается.



A1. Destination D32XD [1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST]

D16XD [1...16, ML, MR, 1-2...15-16, MST]

Выбор дорожки-назначения для нормализации.

Для песни 96 kHz/24-bit доступны только дорожки 1-8.

Для песни 48 kHz/24-bit или 44.1 kHz/24-bit в D32XD могут быть выбраны только дорожки 1-16.



A2. Wave

Данный дисплей отображает аудиоданные дорожки в виде формы волны, позволяя установить точки редактирования с максимальной точностью.

A3. Mode [0 dB...-63.5 dB]

Нажмите данный сенсор для отображения окна Normalize Mode и для "Normalize Gain Level" установите уровень. Нажатие сенсора ОК завершает операцию. Нажатие сенсора Cancel отменяет операцию.

10-4. Import File

WAV-файл с CD-R/RW или PC-диска может быть импортирован в D32XD/D16XD и помещен в дорожку. Вы можете также импортировать эти данные в буфер обмена и вставлять их в любую позицию. Поддерживаются файлы с частотами дискретизации: 44.1/48/96 кГц, разрешением 16/24 бит и количеством каналов 1 (моно) или 2 (стерео).

При использовании CD-ROM, CD-R и CD-RW, D32XD/D16XD поддерживает WAV-файлы в формате ISO9660 Level 1.

При выполнении команды ("Exec."), дорожка-назначение переписывается.



1. Поле имени файла

Отображает имя импортируемого файла. Оно выбирается нажатием сенсора Select File.

2. Drive [CD, PC (USB)]

При нажатии данного сенсора отобразится диалоговое окно Select Drive. Выберите диск-источник и нажмите Yes.

3. Select File

При нажатии данного сенсора отобразится диалоговое окно Select File. Выберите файл и нажмите ОК или Cancel для отмены.

3a. Верхний уровень

Отображает директорию, на один уровень выше текущего.

3b. Окно файлов

Отображает файловую структуру выбранной директории.

3c. Close

Переход в директорию на уровень выше.

3d. Open

Открывает выбранную директорию.

3e. Prev

Прослушивание первых 6 секунд выбранного файла (для 44.1 кГц/16 бит).

При загрузке файла, его воспроизведение невозможно.



4. Trk D32XD [1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST, Clip]

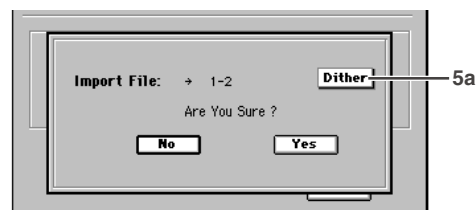
D16XD [1...16, ML, MR, 1-2...15-16, MST, Clip]

Выбор дорожки-назначения импорта.

ML и MR соответствуют каналам L и R мастер-трека, а MST — стерео мастер-треку.

5. Ехес.

При нажатии данного сенсора отобразится диалоговое окно Import File. Нажмите Yes для выполнения команды или No для отмены. Если частота дискретизации и разрешение отличны от текущей песни, будет произведено их преобразование; это займет некоторое время.



5a. Dither

Нажатие данного сенсора при импорте 24-битного файла в 16-битную песню снижает шумы переэквантования.

10-5. Export File

Аудиоданные дорожки, скопированные в буфер обмена D32XD/D16XD, могут экспортироваться в WAV-файл на CD-R/RW или PC-диск. Результирующий аудиофайл имеет частоту дискретизации и разрешение аналогичные данным буфера.



1. Clip#

Отображает состояние буфера обмена.

индицирует количество дорожек в буфере обмена. При одновременном экспорте 4 и более дорожек, они сохраняются в моно файлы.

2. Drive [CD, PC (USB)]

При нажатии данного сенсора отобразится диалоговое окно Select Drive. Выберите диск-назначение и нажмите Yes.

3. Имя файла

Отображает имя файла экспорта.

4. Rename

При нажатии данного сенсора отобразится диалоговое окно Rename для переименования файла.

5. Ехес.

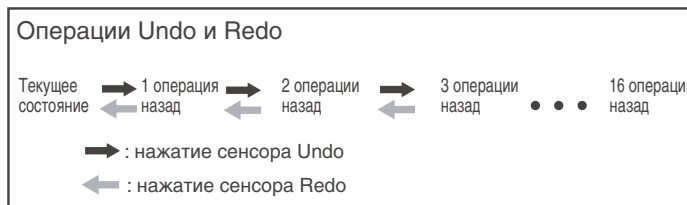
При нажатии данного сенсора отобразится диалоговое окно Export File. Нажмите Yes для выполнения команды или No для отмены. Для прерывания исполняющейся операции нажмите Cancel. По выполнении команды дисплей отобразит "Completed". Нажмите сенсор ОК. Перед экспортом на CD выберите скорость записи и необходимость финализации.

Диск будет финализирован только после выполнения экспорта.

11. UNDO

После выполнения приведенных ниже операций Вы можете использовать функцию Undo для возврата в состояние, предшествующее операции. Функция Redo отменяет Undo.

- Запись
- Редакция дорожек: CopyTrack, InsertTrack, EraseTrack, DeleteTrack, SwapTrk, ReverseTrack, OptimizeTrk, Exp/CmpTrk, CopyWholeTrack, SwapWholeTrack, FadeTrk, NormalizeTrk
- Импорт аудиофайла



1. Current

Отображает текущее состояние.

2. Список Undo [01...16]

Список отменяемых операций. При выполнении Undo Вы можете вернуться в состояние, предшествующее номеру текущего состояния. Доступны 16 уровней отмены.

3. Redo

Выполнение Redo.

4. Undo

Выполнение Undo.

5. Clear

Очистка данных отмены для высвобождения дискового пространства.

Хард-диск D32XD/D16XD сохраняет список до 16 последних записей, редакций или других, поддерживающих Undo функций, для возврата к более раннему этапу работы. Это означает, что старые данные, не существующие на дорожке, хранятся на диске. Эти данные уменьшают емкость диска и могут уменьшать время, доступное для записи.



12. Сохранение

Вы можете сохранить временную позицию для установки локатора, сцены или метки.

Время нажатия кнопки STORE помещается в буфер памяти и может запоминаться нажатием одной из кнопок локации. Если Вы вместо кнопок назначения нажмете кнопку STORE еще раз, операция сохранения будет отменена.

13. Сцена

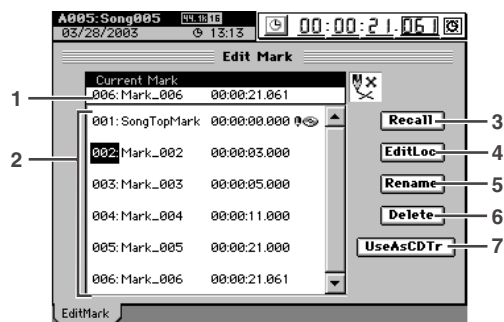
См. “3с. FADER/PAN/AUTOMATION”, Edit Scene.

14. Метка

Метки используются в качестве точек локации или для определения начала треков при записи на CD.

Вместо кнопки MARK можно использовать ножной переключатель PS-1.

Для каждой песни доступно до 100 меток. Mark 001 автоматически создается во временной позиции 0 с именем “Song Top Mark”.



1. Current Mark [001...100]

Метка до текущей позиции. Имя, позиция и метки Album CD Track Mark отображаются за номером.

2. Список меток [001...100]

Выбор номера метки. Справа от номера метки дисплей отобразит название, временную позицию метки и Album CD Track Mark. Номера меток располагаются в порядке их временных позиций.

3. Recall

Вызов выбранной метки и перемещение текущего времени в ее позицию.

4. EditLoc

Смена временной позиции сцены. Нажмите сенсор “EditLoc” для доступа в диалоговое окно Edit Mark Location и смените временную позицию сцены. Нажмите сенсор Yes для завершения или No для отмены.

Метку 001 отредактировать невозможно.

5. Rename

Переименование метки. Выберите метку, нажмите сенсор “Rename” для доступа в диалоговое окно Rename и измените название. Вы можете ввести название количеством до 16 символов.


6. Delete

Выберите метку, нажмите сенсор для доступа в диалоговое окно Delete и удалите ее. Выбор всех меток для удаления осуществляется нажатием сенсора Select All. Нажмите сенсор Yes для завершения или No для отмены.

Метку 001 удалить невозможно.

После удаление метки функция Undo недоступна.

7. Use As CD Tr

Данная операция служит для разметки непрерывного произведения при записи на CD. После выборе метки в списке и нажатия Use As CD Tr, справа от метки отобразится иконка CD Track Mark “

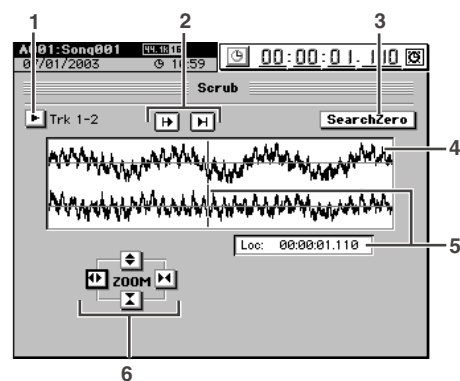
Album CD Track Marks используются только при записи Album CD Project. При использовании Track At Once, метки Album CD Track Marks игнорируются, и песня записывается одним треком.

15. SCRUB

С помощью данной функции Вы можете устанавливать позиции локаторов и меток с большой точностью и удобством.

Нажмите кнопку SCRUB для перехода на страницу “Scrub”. Для выхода из режима Scrub нажмите кнопку любого другого режима.

Вращайте колесо для воспроизведения данных дорожки. Это удобно для поиска определенной позиции в песне на слух. Данный способ сходен с ручным перемещением аналоговой ленты магнитофона или винилового диска на проигрывателе.



1. Выбор дорожки

Выбор воспроизводимой дорожки и отображения ее формы волны. Нажмите сенсор “>” и в окне Select Track выберите дорожку. При нажатии сенсора Stereo, отобразятся формы волны двух каналов.

2. Кнопки предварительного прослушивания

Осуществляют воспроизведение около 2 секунд с текущей позиции вперед (Play From) или назад (Play To).

3. Search Zero

При его нажатии колесом можно перемещаться по нулевым точкам.

“Нулевая” точка соответствует позиции нулевого уровня волны.

4. Окно формы волны

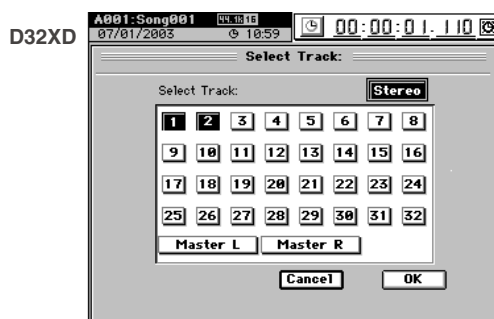
Отображает форму волны выбранной дорожки.

5. Loc (Локатор) [000:00.000...]

Смена текущего времени позиции. Вы можете вращать колесо для смены текущего времени позиции при прослушивании звука и наблюдении формы волны.

6. ZOOM

Установка разрешения дисплея формы волны и скорости воспроизведения.



☛: Растягивает дисплей формы волны по вертикали.

☚: Сжимает дисплей формы волны по вертикали.

☛☚: Растягивает дисплей формы волны по горизонтали.

☚☛: Сжимает дисплей формы волны по горизонтали.

16. Локаторы

Если позиции песни назначены на кнопки LOC1/ IN...LOC6, их можно использовать для следующих функций:

- Точка локации (нажатие каждой кнопки перемещает в назначенную на нее временную позицию).
- Воспроизведение в цикле.
- Точки входа/выхода для записи с автоврезкой.
- Модификация позиций для редакции дорожек.

Для записи локатора нажмите кнопку STORE, а затем одну из кнопок LOC1–6.

Временная позиция, назначенная на кнопку IN/LOC1, используется в следующих целях:

- Перемещение в точку локации 1 (IN)
- Время входа в запись для записи с автоврезкой
- Стартовое время воспроизведения для воспроизведения в цикле
- Временные отметки для операций редакции дорожек:
 - Стартовое время источника копирования для “CopyTrk”
 - Стартовое время интервала для “InsertTrk”
 - Стартовое время региона стирания для “EraseTrk”
 - Стартовое время региона удаления для “DeleteTrk”
 - Стартовое время источника и назначения обмена для “SwapTrk”
 - Стартовое время региона реверса для “ReverseTrk”
 - Стартовое время региона временной коррекции для “Exp/CmpTrk”
 - Стартовое время региона оптимизации “OptimizeTrk”
 - Стартовое время региона фейдинга “FadeTrk”
 - Стартовое время региона нормализации “NormalizeTrk”

Временная позиция, назначенная на кнопку OUT/LOC2, используется в следующих целях:

- Перемещение в точку локации 2
- Время выхода из записи для записи с автоврезкой
- Время окончания воспроизведения для воспроизведения в цикле
- Временные отметки для операций редакции дорожек:
 - Время окончания источника копирования для “CopyTrk”
 - Время окончания интервала для “InsertTrk”
 - Время окончания региона стирания для “EraseTrk”
 - Время окончания региона удаления для “DeleteTrk”
 - Время окончания источника и назначения обмена для “SwapTrk”
 - Время окончания региона реверса для “ReverseTrk”
 - Время окончания региона временной коррекции для “Exp/CmpTrk”
 - Время окончания региона оптимизации “OptimizeTrk”
 - Время окончания региона фейдинга “FadeTrk”
 - Время окончания региона нормализации “NormalizeTrk”

Временная позиция, назначенная на кнопку TO/LOC3, используется в следующих целях:

- Перемещение в точку локации 3
- Временные отметки для операций редакции дорожек:
 - Время назначения копирования для “CopyTrk”
 - Время назначения копирования для “ReverseTrk”
 - Стартовое время + время назначения копирования данных временной коррекции для “Exp/CmpTrk”

Временная позиция, назначенная на кнопку END/LOC4, используется в следующих целях:

- Перемещение в точку локации 4.
- Временные отметки для операций редакции дорожек:
 - Время окончания данных временной коррекции для “Exp/CmpTrk”

Временная позиция, назначенная на кнопку LOC5, используется в следующих целях:

- Перемещение в точку локации 5.
- In Time для события “REC MODE” в D32XD.

Временная позиция, назначенная на кнопку LOC6, используется в следующих целях:

- Перемещение в точку локации 6.
- Out Time для события “REC MODE” в D32XD.

17. ENTER

Данная кнопка используется для подтверждения выбора параметра или его включения/отключения.

18. MARK JUMP

Каждое нажатие этик кнопок перемещает в позицию предыдущей или последующей метки.

19. REC/PLAY MODE

Здесь производятся установки запуска, цикла и автоврезки.

1. Loop Play

Включает/отключает воспроизведение в цикле между точками LOC1/IN и LOC2/ OUT. При этом горит индикатор LOOP.

Loop Play недоступно, если “MIDI Sync” находится в состоянии “MTC Slave”.

2. Normal

Обычная запись.

3. Trigger recording [Trigger/RecStart, Trigger/Punch In]

Служит для включения/отключения функции Trigger Recording. В режиме готовности к записи, превышение установленного порога (Threshold) входным уровнем запускает запись. При этом индикатор Trigger светится.

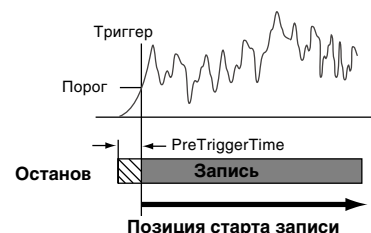
Если запись не начинается, нажмите кнопку STOP и отрегулируйте пороговый уровень “Threshold”.

Trigger/RecStart

Нажмите кнопку REC (REC и PLAY мигают) для входа в режим готовности к записи.

Когда входной уровень каналов, кнопки REC/PLAY которых установлены в REC, превысит пороговый уровень, запись начнется автоматически.

В режиме готовности к записи Вы можете нажать кнопку STOP или REC для отмены режима готовности к записи.

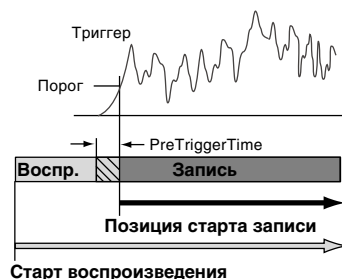


Trigger/Punch-In

Нажмите кнопку REC (REC мигает) для входа в режим готовности к записи.

Нажмите кнопку PLAY для воспроизведения дорожек. Когда входной уровень каналов превысит пороговый уровень, запись начнется автоматически.

В режиме готовности к записи Вы можете нажать кнопку STOP или REC для отмены режима готовности к записи.



4. Threshold [$-\infty$, -90.3...-30.8 dB]

Устанавливает пороговый входной уровень старта записи. Запись начнется, когда входной уровень превысит данное значение.

Обычно, данный параметр устанавливается наименее возможным, превышая лишь уровень шумов. Необходимый уровень в каждом конкретном случае сильно зависит от источника входного сигнала.

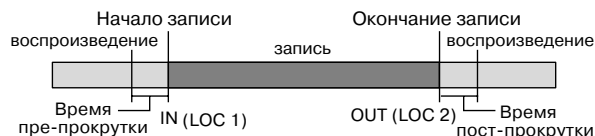
5. PreTriggerTime [0...600ms]

Trigger Recording начинает запись, когда входной сигнал превысит уровень "Threshold", однако начальная атака первой ноты может "срезаться". В этих случаях, Вы можете увеличить значение "PreTrigTime", позволяя более ранней части звука (имеющей уровень, ниже порогового) также быть включенной в запись.

Данная установка недопустима для начала песни. Также, если Вы используете Trigger Recording для продолжения записи после конца ранее записанной дорожки, установка, отличная от "000 ms", приведет к потере материала соответствующей длительности ранее записанной дорожки.

6. AutoPunch

Запись с автовырезкой автоматически запускает (punch-in) и заканчивает (punch-out) запись в заранее выбранных временных позициях. Если Вы производите запись когда "AutoPunch" включено, горит индикатор AUTO PUNCH, и запись с автовырезкой происходит автоматически.



Когда Вы начнете запись, песня стартует на время пре-прокрутки раньше записанной временной локации (IN), запись будет происходить в регионе (IN-OUT), и воспроизведение остановится по истечении времени пост-прокрутки.

7. Roll Time Unit

Устанавливает единицы измерения для времени пре-/пост-прокрутки. Вы можете выбрать секунды или такты.

8. Pre Roll Time

9. Post Roll Time

Установка времени пре-прокрутки и пост-прокрутки. Время пре-прокрутки дает возможность исполнителю подготовиться к записи перед началом записи в точке входа (IN). Время пост-прокрутки служит для адаптации к материалу, последующему за точкой окончания записи (OUT).

При записи с автовырезкой при включенном сенсоре Loop Play, запись происходит циклично, каждый дубль сохраняется в список отмены.

При записи мастер-трека, в поле "Rec Mode" доступны только Normal и Auto Punch.

При записи с автовырезкой количество одновременно записываемых дорожек ограничено типом песни. При попытке превысить заданный лимит, запись не выполняется.

Если MIDI Sync установлено в MTC, запись с запуском и автовырезка недоступны.

Если MIDI Sync установлено в MTC Slave, Loop Play игнорируется даже во включенном состоянии.

20. Кнопки транспорта

Кнопка **PLAY**

Нажмите данную кнопку для воспроизведения (она светится). Кнопка мигает при перемотках вперед-назад, MTC Slave, или Trig Rec Start.

Кнопка **REC**

Когда Вы нажмете данную кнопку, D32XD/D16XD войдет в режим готовности к записи (кнопка мигает). При этом, должна быть установка REC хотя бы для одной дорожки. Когда Вы нажмете кнопку PLAY, кнопка начнет светиться и начнется запись.

Условия начала записи зависят от установок RecMode, MMC и MTC.

Если функция ножного переключателя установлена в "Punch In Out", ножной переключатель будет работать, как замена кнопки REC.

Кнопка **STOP**

Данная кнопка останавливает запись или воспроизведение. Удержанием кнопки STOP и нажатием кнопки MARK JUMP (<) можно переместиться в начало песни. Удержанием кнопки STOP и нажатием кнопки MARK JUMP (>) можно переместиться в конец песни.

Кнопка **FF**

При воспроизведении удержание данной кнопки осуществляет перемотку вперед (кнопка светится).

При нажатии данной кнопки при останове, перемотка вперед будет продолжаться до нажатия кнопок STOP, PLAY, LOC или MARK JUMP.

Кнопка **REW**

При воспроизведении удержание данной кнопки осуществляет перемотку назад (кнопка светится).

При нажатии данной кнопки при останове, перемотка назад будет продолжаться до нажатия кнопок STOP, PLAY, LOC или MARK JUMP.

Если установка Loop Play включена, перемотки вперед/назад будут непрерывны до нажатия кнопок STOP, PLAY, LOC или MARK JUMP.

Параметры эффектов

Список алгоритмов

Сtereo

Категория	Номер	Имя	Размер
Reverb&Delay			
	1	Reverb Hall	2
	2	Smooth Hall	2
	3	Reverb Wet Plate	2
	4	Reverb Dry Plate	2
	5	Reverb Room	2
	6	Bright Room	2
	7	Early Reflection	2
	8	L/C/R Delay	2
	9	Stereo/Cross Delay	2
	10	St.MultiTapDelay	2
	11	St.Modulation Dly	2
	12	St.Dynamic Delay	2
	13	Auto Panning Delay	2
Modulation&Pitch			
	14	Stereo Chorus	2
	15	Stereo Flanger	2
	16	Stereo Phaser	2
	17	Stereo Vibrato	2
	18	Stereo Tremolo	2
	19	St.Pitch Shifter	2
Dynamics&Filter			
	20	Stereo Compressor	2
	21	Stereo Expander	2
	22	Stereo Limiter	2
	23	Stereo Gate	2
	24	Stereo Filter	2
	25	Stereo Wah	2
	26	Multiband Limiter	4
SFX&Etc			
	27	St.Analog Record	2
	28	Talking Modulator	2
	29	St.Ring Modulator	2
	30	Rotary Speaker	2

Моно

Категория	Номер	Имя	Размер
Reverb&Delay			
	31	Mono Reverb Hall	1
	32	Mono Reverb Plate	1
	33	Mono Reverb Room	1
	34	Mono ER	1
	35	Mono Delay	1
	36	Mn.Multitap Delay	1
Modulation&Pitch			
	37	Mono Chorus	1
	38	Mono Flanger	1
	39	Mono Phaser	1
	40	Mono Tremolo	1
	41	Mn.Pitch Shifter	1
Dynamics&Filter			
	42	Mono Compressor	1
	43	Mono Limiter	1
	44	Mono Expander	1
	45	Mono Gate	1
	46	Mono Filter	1
	47	Mono Wah	1
SFX&Etc			
	48	AnalogRecord	1
	49	Mn.Ring Modulator	1
	50	Tube Pre Amp Sim	1
	51	Mic Simulator	2
Multi			
	52	GuitarMulti	8

Список программ эффектов

Сtereo

Категория: Reverb&Delay 20

Номер	Имя программы	Номер алгоритма	Имя
1	Reverb Hall	1	Reverb Hall
2	Smooth Hall	2	Smooth Hall
3	Wet Plate Reverb	3	Reverb Wet Plate
4	Dry Plate Reverb	4	Reverb Dry Plate
5	Reverb Room	5	Reverb Room
6	Bright Room	6	Bright Room
7	Eary Reflection	7	Eary Reflection

8	ARENA	1	Reverb Hall
9	Cathedral	2	Smooth Hall
10	Dark Plate	3	Reverb Wet Plate
11	Bright Plate	4	Reverb Dry Plate
12	Club	4	Reverb Room
13	Listening Room	6	Bright Room
14	Garage	6	Bright Room
15	L/C/R Delay	8	L/C/R Delay
16	St/Cross Delay	9	Stereo/Cross Delay
17	St.MultiTapDelay	10	St.MultiTapDelay
18	St.Mod Delay	11	St.Modulation Dly
19	St.Dynamic Delay	12	St.Dynamic Delay
20	St.AutoPan Delay	13	Auto Panning Delay

Категория: Modulation&Pitch 11

Номер	Имя программы	Номер алгоритма	Имя
21	Stereo Chorus	14	Stereo Chorus
22	High Band Chorus	14	Stereo Chorus
23	Stereo Flanger	15	Stereo Flanger
24	High Band Flange	15	Stereo Flanger
25	Stereo Phaser	16	Stereo Phaser
26	Analog Phaser	17	Stereo Phaser
27	Stereo Vibrato	17	Stereo Vibrato
28	Vibrato/Chorus	17	Stereo Vibrato
29	Stereo Tremolo	18	Stereo Tremolo
30	Vintage Tremolo	18	Stereo Tremolo
31	St.Pitchshifter	19	St.Pitch Shifter

Категория: Dynamics&Filter 24

Номер	Имя программы	Номер алгоритма	Имя
32	StereoCompressor	20	Stereo Compressor
33	Stereo Expander	21	Stereo Expander
34	Stereo Limiter	22	Stereo Limiter
35	Stereo Gate	23	Stereo Gate
36	Stereo Filter	24	Stereo Filter
37	Stereo Wah	25	Stereo Wah
38	MultiBandLimiter	26	MultiBandLimiter
39	Studio Compressor	20	Stereo Compressor
40	Tube Compressor	20	Stereo Compressor
41	Mastering Comp	20	Stereo Compressor
42	Studio Limiter	22	Stereo Limiter
43	Analog Limiter	22	Stereo Limiter
44	Hard Limiter	22	Stereo Limiter

45	Master CD	26	MultiBandLimiter
46	Remaster L.A	26	MultiBandLimiter
47	Remaster Pop	26	MultiBandLimiter
48	Remaster Dance	26	MultiBandLimiter
49	Two Mix 60's	26	MultiBandLimiter
50	Two Mix 70's	26	MultiBandLimiter
51	Two Mix 80's	26	MultiBandLimiter
52	Two Mix Girl Pop	26	MultiBandLimiter
53	Two Mix Dance	26	MultiBandLimiter
54	Two Mix HipHop	26	MultiBandLimiter
55	Digital Rock	26	MultiBandLimiter

Категория: SFX&Etc 7

Номер	Имя программы	Номер алгоритма	Имя
56	St.Analog Record	27	St.Analog Record
57	TalkingModulator	28	Talking Modulator
58	St.RingModulator	29	St.Ring Modulator
59	Rotary Speaker	30	Rotary Speaker
60	Old Record	27	St.Analog Record
61	Talking Delay	28	Talking Modulator
62	Jet Ring	29	St.Ring Modulator

Моно

Категория: Reverb&Delay 10

Номер	Имя программы	Номер алгоритма	Имя
63	Hall	31	Mono Reverb Hall
64	Plate	32	Mono Reverb Plate
65	Room	33	Mono Reverb Room
66	Small Hall	31	Mono Reverb Hall
67	Light Plate	32	Mono Reverb Plate
68	Studio Room	33	Mono Reverb Room
69	EaryRefections	34	Mono ER
70	Delay	35	Mono Delay
71	Analog Delay	35	Mono Delay
72	3 Tap Delay	36	Mn.Multitap Delay

Категория: Modulation&Pitch 10

Номер	Имя программы	Номер алгоритма	Имя
73	Chorus	37	Mono Chorus
74	Analog Chorus	37	Mono Chorus
75	Flanger	38	Mono Flanger
76	Bass Flanger	38	Mono Flanger
77	Phaser	39	Mono Phaser
78	Vintage Phaser	39	Mono Phaser

79	Tremolo	40	Mono Tremolo
80	Vintage Tremolo	40	Mono Tremolo
81	Pitchshifter	41	Mn.Pitch Shifter
82	Octave Voice	41	Mn.Pitch Shifter

Категория: Dynamics&Filter 17

Номер	Имя программы	Номер алгоритма	Имя
83	Compressor	42	Mono Compressor
84	Limiter	43	Mono Limiter
85	Expander	44	Mono Expander
86	Gate	45	Mono Gate
87	Filter	46	Mono Filter
88	Wah	47	Mono Wah
89	Kick Compressor	42	Mono Compressor
90	SNR Compressor	42	Mono Compressor
91	Bass Compressor	42	Mono Compressor
92	Vocal Compressor	42	Mono Compressor
93	Vocal Limiter	43	Mono Limiter
94	TomTom Limiter	43	Mono Limiter
95	Cutting Expander	44	Mono Expander
96	SNR Expander	44	Mono Expander
97	Cymbal Gate	45	Mono Gate
98	Noise Gate	45	Mono Gate
99	Chemical Filter	46	Mono Filter

Категория: SFX&Etc 14

Номер	Имя программы	Номер алгоритма	Имя
100	Analog Record	48	Mn.Analog Record
101	Ring Modulator	49	Mn.Ring Modulator
102	Tube Mic PreAmp	50	Tube Pre Amp Sim
103	Old Mic PreAmp	50	Tube Pre Amp Sim
104	DriveTubePreAmp	50	Tube Pre Amp Sim
105	RadioTone	50	Tube Pre Amp Sim
106	Mic Simulator	51	Mic Simulator
107	Vintage Dyna Mic	51	Mic Simulator
108	Vintage Tube Mic	51	Mic Simulator
109	Studio Mic & Pre	51	Mic Simulator
110	Drums Dyna Mic	51	Mic Simulator
111	Percussion Mic	51	Mic Simulator
112	OverTop Mic	51	Mic Simulator
113	Bass Drum Mic	51	Mic Simulator

Категория: Multi

15

Номер	Имя программы	Номер алгоритма	Имя
114	VOX AC15	52	GuitarMulti
115	VOX AC30	52	GuitarMulti
116	VOX AC30TB	52	GuitarMulti
117	BLACK 2X12	52	GuitarMulti
118	TWEED 1X12	52	GuitarMulti
119	TWEED 4X10	52	GuitarMulti
120	BOUTIQUE CLEAN	52	GuitarMulti
121	BOUTIQUE OD	52	GuitarMulti
122	UKBLUES	52	GuitarMulti
123	UK'70S	52	GuitarMulti
124	UK'80S	52	GuitarMulti
125	UK'90S	52	GuitarMulti
126	UK MODERN	52	GuitarMulti
127	RECTO	52	GuitarMulti
128	US HIGAIN	52	GuitarMulti

Алгоритмы эффектов

Алгоритмы эффектов делятся на два типа: стерео и моно. Для разрыв-эффектов можно выбирать любые алгоритмы. Для мастер-эффекта и общего эффекта невозможен выбор моно алгоритма.

Пример

Номер алгоритма: Название алгоритма

Название параметра на экране	Диапазон изменений параметра	Объяснение
------------------------------	------------------------------	------------

8: St.Modulation Delay

R TimeR (Delay Time)	0...2.500 сек (1.250 сек)	Устанавливает время задержки правого канала
*LFO Speed	0.02...20.00 Гц	Sets the LFO speed

Значения в скобках () даны для работы на частоте дискретизации 96 кГц.

* Параметры, отмеченные “*”, могут управляться от внешнего устройства, типа педали экспрессии.

Стерео

Категория	Номер	Имя	Размер
Reverb&Delay	1	Reverb Hall	2
	2	Smooth Hall	2
	3	Reverb Wet Plate	2
	4	Reverb Dry Plate	2
	5	Reverb Room	2
	6	Bright Room	2
	7	Early Reflection	2
	8	L/C/R Delay	2
	9	Stereo/Cross Delay	2
	10	St.MultiTapDelay	2
	11	St.Modulation Dly	2

	12	St.Dynamic Delay	2
	13	Auto Panning Delay	2
Modulation&Pitch	14	Stereo Chorus	2
	15	Stereo Flanger	2
	16	Stereo Phaser	2
	17	Stereo Vibrato	2
	18	Stereo Tremolo	2
	19	St.Pitch Shifter	2
Dynamics&Filter	20	Stereo Compressor	2
	21	Stereo Expander	2
	22	Stereo Limiter	2
	23	Stereo Gate	2
	24	Stereo Filter	2
	25	Stereo Wah	2
	26	Multiband Limiter	4
SFX&Etc	27	St.Analog Record	2
	28	Talking Modulator	2
	29	St.Ring Modulator	2
	30	Rotary Speaker	2

Категория: Reverb&Delay (Эффекты реверберации/задержки)

Данные эффекты эмулируют акустическое пространство.

1: Reverb Hall

Данный эффект эмулирует реверберацию среднего зала.

2: Smooth Hall

Данный эффект эмулирует реверберацию большого зала или стадиона с плавным затуханием.

3: Reverb Wet Plate

Данный эффект эмулирует реверберацию плотной пластины.

4: Reverb Dry Plate

Данный эффект эмулирует реверберацию легкой пластины.

Rev Time (Reverb Time)	0.1...10.0 сек	Устанавливает время реверберации
HiDamp (High Damp)	53 Гц...20.0 кГц, THRU	Устанавливает степень подавления высоких частот
PreDelay (Pre Delay)	0...200 мсек	Устанавливает время задержки начала эффекта
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом
EQ Trim	-15...+15 дБ	Устанавливает входной уровень EQ
LEQ Gain (Pre LEQ Gain)	-15...+15 дБ	Устанавливает усиление Low EQ
HEQ Gain (Pre HEQ Gain)	-15...+15 дБ	Устанавливает усиление High EQ
P.DlyThru (Pre Delay Thru)	0...100%	Устанавливает уровень незадержанного сигнала

Pre Delay [мсек], Pre Delay Thru [%]

“Pre Delay” устанавливает время задержки начала реверберации, позволяя управлять параметрами пространства. Параметр “Pre Delay Thru” позволяет подмешивать прямой сигнал без задержки, подчеркивая атаку звука.

5: Reverb Room

Данный эффект усиливает ранние отражения, “уплотняя” звук. Позволяет эмулировать различные покрытия стен помещения.

6: Bright Room

Данный эффект усиливает ранние отражения, “просветляя” звук.

Rev Time (Reverb Time)	0.1...3.0 сек	Устанавливает время реверберации
HiDamp (High Damp)	53 Гц...20.0 кГц, THRU	Устанавливает степень подавления высоких частот
PreDelay (Pre Delay)	0...200 мсек	Устанавливает время задержки начала эффекта
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом
EQ Trim	-15...+15 дБ	Устанавливает входной уровень EQ
LEQ Gain (Pre LEQ Gain)	-15...+15 дБ	Устанавливает усиление Low EQ
HEQ Gain (Pre HEQ Gain)	-15...+15 дБ	Устанавливает усиление High EQ
P.DlyThru (Pre Delay Thru)	0...100%	Устанавливает коэффициент незадержанного сигнала
Rev Level (Reverb Level)	0...100%	Устанавливает уровень реверберации
ER Level	0...100%	Устанавливает уровень ранних отражений

ER Level, Reverb Level

Данные параметры позволяют Вы эмулировать тип стен в помещении. Чем больше значение “ER Level”, тем плотнее материал стен, и чем больше значение “Reverb Level”, тем мягче материал стен.

7: Early Reflection

Данный эффект представляет собой только ранние отражения, как часть общего звука реверберации, и добавляет эффект присутствия.

Type	Sharp, Loose, Modulated, Reverse	Устанавливает кривую затухания ранних отражений
ER Time	10...800 мсек	Устанавливает длительность ранних отражений
Predly (Pre Delay)	0...200 мсек	Устанавливает время задержки начала эффекта
EQ Trim	-15...+15 дБ	Устанавливает входной уровень EQ
LEQ Gain (Pre LEQ Gain)	-15...+15 дБ	Устанавливает усиление Low EQ
HEQ Gain (Pre HEQ Gain)	-15...+15 дБ	Устанавливает усиление High EQ
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом

8: L/C/R Delay

Данный эффект производит 3 независимых повтора (Tap) слева, справа и в центре.

L Time (L Delay Time)	0...2.730 сек (1.360 сек)	Устанавливает время задержки TapL
C Time (C Delay Time)	0...2.730 сек (1.360 сек)	Устанавливает время задержки TapC
R Time (R Delay Time)	0...2.730 сек (1.360 сек)	Устанавливает время задержки TapR
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом
L LevelL (Delay Level)	0...100%	Устанавливает выходной уровень TapL
C LevelC (Delay Level)	0...100%	Устанавливает выходной уровень TapC
R LevelR (Delay Level)	0...100%	Устанавливает выходной уровень TapR
Spread	0...100%	Устанавливает ширину стереобазы эффекта
Fdback (C) (Feedback (C Delay))	-100...+100%	Устанавливает глубину обратной связи TapC
Fb.LoDamp (Feedback Low Damp)	THRU, 21 Гц...8.00 кГц	Устанавливает степень подавления низких частот
Fb.HiDamp (Feedback High Damp)	53 Гц...20.0 кГц, THRU	Устанавливает степень подавления высоких частот
In Level (Input Level)	0...100%	Устанавливает входной уровень эффекта

High Damp, Low Damp

Тембр задержанного сигнала становится глуше или прозрачнее в процессе повторения.

Spread

Стереобаза наиболее широкая при значении "50", а сигнал эффекта обоих каналов располагается в центре при значении "0".

9: Stereo/Cross Delay

Данный эффект используется в качестве перекрестной задержки, где задержанный звук попадает через обратную связь в противоположный канал.

L Time (L Delay Time)	0...2.730 сек (1.360 сек)	Устанавливает время задержки для левого канала
R Time (R Delay Time)	0...2.730 сек (1.360 сек)	Устанавливает время задержки для правого канала
Type (Stereo/Cross)	Stereo, Cross	Переключение между стерео и перекрестной задержкой
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом
L Fdback (L Feedback)	-100...+100%	Устанавливает глубину обратной связи для левого канала
R Fdback (R Feedback)	-100...+100%	Устанавливает глубину обратной связи для правого канала
LoDamp (Low Damp)	THRU, 21 Гц...8.00 кГц	Устанавливает степень подавления низких частот
HiDamp (High Damp)	53 Гц...20.0 кГц, THRU	Устанавливает степень подавления высоких частот
Spread 0...100%		Устанавливает ширину стереобазы эффекта
In Level (Input Level)	0...100%	Устанавливает входной уровень эффекта

10: St. Multitap Delay (Stereo Multitap Delay)

Эффект представляет собой двухшаговые задержки для левого и правого каналов.

Tap1Time	0...2.730 сек (1.360 сек)	Устанавливает время задержки Tap1
Tap2Time	0...2.730 сек (1.360 сек)	Устанавливает время задержки Tap2
Type Normal, CrossFdback, CrossPan1, CrossPan2		Переключает направление между левым и правым каналом
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом
Tap1Level	0...100%	Устанавливает выходной уровень Tap1
Tap2Level	0...100%	Устанавливает выходной уровень Tap2
T1.Fdback (Tap1 Feedback)	-100...+100%	Устанавливает обратную связь для Tap1
Spread	0...100%	Устанавливает ширину стереобазы эффекта
LoDamp (Low Damp)	THRU, 21 Гц...8.00 кГц	Устанавливает степень подавления низких частот
HiDamp (High Damp)	53 Гц...20.0 кГц, THRU	Устанавливает степень подавления высоких частот
In Level (Input Level)	0...100%	Устанавливает входной уровень эффекта

Type

Данный параметр изменяет панорамирование задержки по каналам. Для эффективности параметра на левый и правый каналы должны назначаться разные сигналы.

11: St.Modulation Dly (Stereo Modulation Deley)

Данный эффект использует LFO для изменения времени задержки и высоты. Также изменяется тональность. Можно управлять временем задержки от источника модуляции.

L Time (L Delay Time)	0...2.500 сек (1.250 сек)	Устанавливает время задержки для левого канала
R Time (R Delay Time)	0...2.500 сек (1.250 сек)	Устанавливает время задержки для правого канала
*LFO Speed	0.02...20.00 Гц	Устанавливает скорость LFO
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом
*L Depth	0...200	Устанавливает глубину модуляции левого LFO
*R Depth	0...200	Устанавливает глубину модуляции правого LFO

LFO Wave (LFO Waveform)	Triangle, Sine	Устанавливает форму волны LFO
LFO Shape	-100...+100%	Определяет степень изменения формы волны LFO
L Fdback (L Feedback)	-100...+100%	Устанавливает глубину обратной связи левой задержки
R Fdback (R Feedback)	-100...+100%	Устанавливает глубину обратной связи правой задержки
L Phase (L LFO Phase)	-180...+180 град	Устанавливает фазу при сбросе левого LFO
R Phase (R LFO Phase)	-180...+180 град	Устанавливает фазу при сбросе правого LFO

L LFO Phase [град], R LFO Phase [град]

Устанавливают разность фаз между двумя LFO, когда они сбрасываются. Это позволяет независимо устанавливать модуляцию расстройки для каждого канала.

12: St.Dynamic Delay (Stereo Dynamic Delay)

Данный эффект управляет уровнем задержки от уровня входного сигнала.

L Time (L Delay Time)	0...2.730 сек (1.360 сек)	Устанавливает время задержки для левого канала
R Time (R Delay Time)	0...2.730 сек (1.360 сек)	Устанавливает время задержки для правого канала
Feedback	-100...+100%	Устанавливает глубину обратной связи
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом
Threshold	0...100	Устанавливает пороговый уровень
Attack	0...1.00 сек	Устанавливает время атаки
Release	0...10.0 сек	Устанавливает время восстановления
Offset	0...100%	Устанавливает величину сдвига
Control	None, WetLevel, Feedback	Управление: неуправляем, выходной уровень, обратная связь
LoDamp (Low Damp)	THRU, 21 Гц...8.00 кГц	Устанавливает степень подавления низких частот
HiDamp (High Damp)	53 Гц...20.0 кГц, THRU	Устанавливает степень подавления высоких частот
Spread	0...100%	Устанавливает ширину стереобазы эффекта
Polarity	[+], [-]	Меняет полярность управления

Polarity, Threshold, Offset

Параметр "Offset" определяет значение для параметра "Control" (когда не установлено управление уровнем), выраженное в относительном коэффициенте от установки параметра.

Когда полярность положительна, значение "Control" представляет собой результат деления значения параметра на значение "Offset" (если входной уровень ниже порога) или будет равно значению параметра, если входной уровень превышает порог.

Когда полярность отрицательна, значение "Control" будет равно значению параметра, если входной уровень ниже порога представлять собой результат деления значения параметра на значение "Offset", если входной уровень превышает порог.

13: Auto Panning Delay

Данный эффект панорамирует задержанный звук слева направо с помощью LFO.

L Time (L Delay Time)	0...2.730 сек (1.360 сек)	Устанавливает время задержки для левого канала
R Time (R Delay Time)	0...2.730 сек (1.360 сек)	Устанавливает время задержки для правого канала
*Speed (Panning Speed)	0.02...20.00 Гц	Устанавливает скорость панорамирования
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом
L Fdback (L Feedback)	-100...+100%	Устанавливает глубину обратной связи для левого канала
R Fdback (R Feedback)	-100...+100%	Устанавливает глубину обратной связи для правого канала
*Depth (Panning Depth)	0...100	Устанавливает ширину панорамирования
L-R Phase (LFO L-R Phase)	-180...+180 град	Устанавливает разность фаз между левым и правым LFO
LoDamp (Low Damp)	THRU, 21 Гц...8.00 кГц	Устанавливает степень подавления низких частот

HiDamp (High Damp)	53 Гц...20.0 кГц, THRU	Устанавливает степень подавления высоких частот
Waveform (LFO Waveform)	Triangle, Sine	Устанавливает форму волны LFO
LFO Shape	-100...+100%	Определяет степень изменения формы волны LFO

Категория: Modulation (Эффекты модуляционного типа)

14: Stereo Chorus

Сtereo хорус добавляет “плотность” звуку, модулируя время задержки входного сигнала. Для изменения тембральной окраски может использоваться 2-полосный эквалайзер. Вы можете управлять пространственными характеристиками установкой разности фаз левого и правого LFO.

*Speed (LFO Speed)	0.02...20.00 Гц	Устанавливает скорость LFO
*Depth	0...100	Устанавливает степень модуляции LFO
L-R Phase (LFO L-R Phase)	-180...+180 град	Устанавливает разность фаз между левым и правым LFO
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом
L PreDly (L Pre Delay)	0.0...50.0 мсек	Устанавливает время задержки для левого канала
R PreDly (R Pre Delay)	0.0...50.0 мсек	Устанавливает время задержки для правого канала
Waveform (LFO Waveform)	Triangle, Sine	Устанавливает форму волны LFO
Spread	0...100%	Устанавливает ширину стереобазы эффекта
LoDamp (Low Damp)	THRU, 21 Гц...8.00 кГц	Устанавливает степень подавления низких частот
HiDamp (High Damp)	53 Гц...20.0 кГц, THRU	Устанавливает степень подавления высоких частот

L Pre Delay [мсек], R Pre Delay [мсек]

Независимые установки для каналов позволяют управлять стереоизображением.

15: Stereo Flanger

Сtereo флэнжер создает “вращение звука” за счет изменения его высоты. Максимальная эффективность наблюдается при звуке, богатом гармониками. Вы можете управлять пространственными характеристиками установкой разности фаз левого и правого LFO.

*Speed (LFO Speed)	0.02...20.00 Гц	Устанавливает скорость LFO
*Depth	0...100	Устанавливает степень модуляции LFO
Fdback (Feedback)	-100...+100%	Устанавливает глубину обратной связи
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом
Waveform (LFO Waveform)	Triangle, Sine	Устанавливает форму волны LFO
LFO Shape (LFO Shape)	-100...+100%	Определяет степень изменения формы волны LFO
Fb HiCut (Feedback High Cut)	53 Гц...20.0 кГц, THRU	Устанавливает степень подавления высоких частот
L-R Phase (LFO L-R Phase)	-180...+180 град	Устанавливает разность фаз между левым и правым LFO
Delay	0...50.0 мс	Устанавливает время задержки
LoDamp (Low Damp)	THRU, 21 Гц...8.00 кГц	Устанавливает степень подавления низких частот
HiDamp (High Damp)	53 Гц...20.0 кГц, THRU	Устанавливает степень подавления высоких частот

LFO Shape

Изменяет форму волны LFO для смены характера эффекта.

Feedback, Dry:Wet

Характер эффекта различен при положительных или отрицательных значениях “Feedback”. Гармоническая составляющая усиливается при микшировании эффекта с прямым сигналом для положительных и для отрицательных значений “Feedback” и “Dry:Wet”.

Feedback High Cut

Устанавливает степень подавления высоких частот в сигнале обратной связи. Увеличение значения ослабляет гармоники.

16: Stereo Phaser

Сtereo фейзер создает “вращение звука” за счет сдвига фаз. Он очень эффективен на тембрах электропиано. Вы можете управлять пространственными характеристиками установкой разности фаз левого и правого LFO.

*Speed (LFO Speed)	0.02...20.00 Гц	Устанавливает скорость LFO
Depth	0...100	Устанавливает степень модуляции LFO
Resonance	-100...+100%	Устанавливает уровень резонанса
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом
Manual	0...100	Устанавливает частоту, на которую воздействует эффект
LFO Shape	-100...+100	Определяет степень изменения формы волны LFO
Reso HiCut	53 Гц...20.0 кГц, THRU	Степень подавления высоких частот резонанса
L-R Phase (LFO L-R Phase)	-180...+180 град	Устанавливает разность фаз между левым и правым LFO
Waveform (LFO Waveform)	Triangle, Sine	Устанавливает форму волны LFO
Type	Blue, U-VB	Определяет тип фейзера

Resonance, Dry:Wet

Характер эффекта различен при положительных или отрицательных значениях “Resonance”. Гармоническая составляющая усиливается при микшировании эффекта с прямым сигналом для положительных и для отрицательных значений “Resonance” и “Dry:Wet”.

Resonance High Cut

Устанавливает степень подавления высоких частот резонанса. Увеличение значения ослабляет гармоники.

17: Stereo Vibrato

Данный эффект используется для частотной модуляции входного сигнала. Вы можете использовать огибающую для управления модуляцией.

*Speed (LFO Speed)	0.02...20.00 Гц	Устанавливает скорость LFO
Depth	0...100	Устанавливает степень модуляции LFO
Env.Control (Envelope Control)	0...100%	Устанавливает уровень управления от огибающей
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом
Thresold	-48.0...0.0 дБ	Устанавливает порог управления от огибающей
Attack	0...1.00 сек	Устанавливает атаку управления от огибающей
Release	0...10.0 сек	Время восстановления управления от огибающей
L-R Phase (LFO L-R Phase)	-180...+180 град	Устанавливает разность фаз между левым и правым LFO
Waveform (LFO Waveform)	Triangle, Sine	Устанавливает форму волны LFO
LFO Shape	-100...+100%	Определяет степень изменения формы волны LFO

18: Stereo Tremolo

Данный эффект модулирует уровень входного сигнала. Сдвиг фаз между левым и правым LFO производит эффект тремоло между двумя каналами.

*Speed (LFO Speed)	0.02...20.00 Гц	Устанавливает скорость LFO
*Depth	0...100	Устанавливает степень модуляции LFO
Waveform	Triangle, Sine, Square, Saw up, Saw down	Устанавливает форму волны LFO
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом
LFO Shape	-100...+100%	Определяет степень изменения формы волны LFO
L-R Phase (LFO L-R Phase)	-180...+180 град	Устанавливает разность фаз между левым и правым LFO

LFO Phase

Высокие значения эмулируют эффект автопанорамы между каналами.

19: St.Pitch Shifter (Stereo Pitch Shifter)

Данный эффект сдвигает высоту входного сигнала.

PitchShift	-24...+24 полутонов	Устанавливает сдвиг частоты в полутонах
Fine	-100...+100 цент	Устанавливает сдвиг частоты в центах
Lo/Hi Cut	Lo:-50%..., Flat, ...Hi:-50%	Устанавливает степень подавления низких/высоких частот
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом
Feedback	-100...+100%	Устанавливает глубину обратной связи
L Time (L Delay Time)	0...1.360 сек (680 мсек)	Устанавливает время задержки левого канала
R Time (R Delay Time)	0...1.360 сек (680 мсек)	Устанавливает время задержки правого канала
Fb.Position	Pre (Pitch), Post (Dly)	Переключает точку подключения обратной связи
In Level (Input Level)	0...100%	Устанавливает входной уровень эффекта
Spread	-100...100%	Устанавливает ширину стереобазы эффекта

Fb. Position, Feedback

Когда параметр "Fb. Position" установлен в "Pre", выходной сигнал эффекта будет снова подан в эффект. Это означает, что при увеличении параметра "Feedback", высота тона последовательно возрастает (или понижается) при каждом повторном прохождении сигнала через обратную связь. Если параметр "Fb. Position" установлен в "Post", однократно обработанный сигнал повторяется без дальнейшего изменения высоты тона.

Категория: Dynamics&Filter Dynamics (Динамические эффекты/Фильтр)

20: Stereo Compressor

Данный эффект компрессирует входной сигнал, регулируя его уровень и давая эффект "накачки". Вы можете объединять управление левым и правым каналами или использовать каждый канал отдельно.

Threshold	-30.0...0.0 дБ	Устанавливает пороговый уровень
Ratio	1.00:1...20.0:1	Устанавливает коэффициент компрессии
Attack	0...1.00 сек	Устанавливает время атаки
Release	0...10.0 сек	Устанавливает время отпускания
Env.Select (Envelope Select)	L/R Mix, L/R Indiv	Определяет раздельную или объединенную работу каналов
Response	Slow, Medium, Fast	Устанавливает скорость реакции
Tube Sat (Tube Saturation)	0...100	Устанавливает глубину ламповых искажений
Out Gain (Output Gain)	-24.0...+24.0 дБ	Устанавливает выходной уровень

Envelope Select

Выбор управления: от обоих каналов или каждый канал отдельно.

Response

Скорость детектирования огибающей. Установка зависит от входного аудиоматериала: Fast для быстрых атак, типа перкуссии; Medium — для вокала; Slow — для продолженных звуков.

21: Stereo Expander

Данный эффект является экспандером, регулирующим уровень входного сигнала для "уплотнения" звука и отстройки от шумов.

Threshold	-48.0...0.0 дБ	Устанавливает пороговый уровень
Ratio	1.00:1...20.0:1	Устанавливает коэффициент компрессии
Attack	0...1.00 сек	Устанавливает время атаки
Release	0...10.0 сек	Устанавливает время отпускания
Env.Select (Envelope Select)	L/R Mix, L/R Indiv	Определяет раздельную или объединенную работу каналов
Response	Slow, Medium, Fast	Устанавливает скорость реакции
Out Gain (Output Gain)	-24.0...+24.0 дБ	Устанавливает выходной уровень

22: Stereo Limiter

Лимитер регулирует уровень входного сигнала. Аналогичен компрессору, за исключением того, что лимитер компрессирует только пиковые сигналы, выходящие за определенный уровень.

Threshold	-48.0...0.0 дБ	Устанавливает пороговый уровень компрессора
Attack	0...1.00 сек	Устанавливает время атаки
Release	0...10.0 сек	Устанавливает время восстановления
Out Gain (Output Gain)	-24.0...+24.0 дБ	Устанавливает выходной уровень
Env.Select (Envelope Select) L/R Mix, L/R Indiv		Определяет отдельную или объединенную работу каналов
Responce	Slow, Medium, Fast	Устанавливает скорость реакции
Tube Sat (Tube Satulation)	0...100	Устанавливает глубину ламповых искажений

23: Stereo Gate

Данный эффект закрывает входной сигнал, если его уровень ниже установленного порога.

Threshold	-48.0...0.0 дБ	Устанавливает пороговый уровень
Attack	0...1.00 сек	Устанавливает время атаки
Release	0...10.0 сек	Устанавливает время отпускаяния
Range	-inf, -48...0.0 дБ	Устанавливает уровень подавления
Env.Select (Envelope Select) L/R Mix, L/R Indiv		Определяет отдельную или объединенную работу каналов
Responce	Slow, Medium, Fast	Устанавливает скорость реакции
PreDelay (Pre Delay Time)	0...200 мс	Устанавливает время задержки срабатывания гейта
Out Gain (Output Gain)	-24.0...+24.0 дБ	Устанавливает выходной уровень

Pre Delay Time

Если входной сигнал имеет быструю атаку, увеличивайте этот параметр для прохождения атаки после открытия гейта.

24: Stereo Filter

Резонансный фильтр с управляемой от огибающей или LFO частотой.

Fc Bottom (Control Fc Bottom)	53 Гц...20.0 кГц	Устанавливает нижнюю частоту управления
Fc Top (Control Fc Top)	53 Гц...20.0 кГц	Устанавливает верхнюю частоту управления
Resonance	0...100%	Устанавливает уровень резонанса
Trim	0...100%	Устанавливает уровень фильтра
FilterType	HPF, BPF, LPF	Выбирает тип фильтра
Control (Control Source)	Envelope, LFO	Выбирает источник управления
Polarity	[+], [-]	Меняет полярность управления
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом
Waveform (LFO Waveform)	Triangle, Sine, Saw	Устанавливает форму волны LFO
*LFO Speed	0.02...20.00 Гц	Устанавливает скорость LFO
LFO Step	0...256	Устанавливает шаг LFO
L-R Phase (LFO L-R Phase)	-180...+180 град	Устанавливает разность фаз LFO левого и правого каналов
Env.Select (Envelope Select) L/R Mix, L/R Indiv		Определяет отдельную или объединенную работу каналов
Env.Resp (Envelope Responce)	Slow, Medium, Fast	Устанавливает скорость реакции
Env.Sens (Envelope Sensitivity)	0...100%	Устанавливает чувствительность управления

25: Stereo Wah

Вау-эффект с управлением от огибающей или LFO.

Control (Control Source)	Envelope, LFO, Manual	Выбирает источник управления
Env.Select (Envelope Select)	L/R Mix, L/R Indiv	Определяет отдельную или объединенную работу каналов
Env.Resp (Envelope Responce)	Slow, Medium, Fast	Устанавливает скорость реакции
Env.Sens (Envelope Sensitivity)	0...100%	Устанавливает чувствительность управления
Waveform (LFO Waveform)	Triangle, Sine, Saw	Устанавливает форму волны LFO
*LFO Speed	0.02...20.00 Гц	Устанавливает скорость LFO
LFO Step	0...256	Устанавливает шаг LFO
LFO Phase (LFO L-R Phase)	-180...+180 град	Устанавливает разность фаз LFO левого и правого каналов
Wah.Type (Wah Type)	Y-CRY, RM-A, RM-B, J-CRY, VOX, M-VOX	Выбирает тип вау
*Manual (Manual Control)	0...100	Устанавливает позицию управления вручную
DirectMix (Direct Mix Level)	0...100%	Устанавливает уровень прямого сигнала
Wah Level	0...100	Устанавливает уровень вау

Manual

Выбором Manual для Control можно создать эффект реальной вау-педали в фиксированном положении. Если назначить педаль экспрессии на управление Manual, можно ей изменять звук аналогично реальной вау-педали.

26: Multiband Limiter

Сtereo многополосный лимитер для мастеринга.

Hi.Thresh (High Band Threshold)	-48.0...0.0 дБ	Устанавливает пороговый уровень высоких частот
Hi.Attack (High Band Attack)	0...1.00 сек	Устанавливает время атаки высоких частот
Hi.Release (High Band Release)	0...10.0 сек	Устанавливает время отпущения высоких частот
Hi.OutGain	-24.0...+24.0 дБ	Устанавливает усиление высоких частот
Md.Thresh	-48.0...0.0 дБ	Устанавливает пороговый уровень средних частот
Md.Attack	0...1.00 сек	Устанавливает время атаки средних частот
Md.Release	0...10.0 сек	Устанавливает время отпущения средних частот
Md.OutGain	-24.0...+24.0 дБ	Устанавливает усиление средних частот
Lo.Thresh (Low Band Threshold)	-48.0...0.0 дБ	Устанавливает пороговый уровень низких частот
Lo.Attack (Low Band Attack)	0...1.00 сек	Устанавливает время атаки низких частот
Lo.Release (Low Band Release)	0...10.0 сек	Устанавливает время отпущения низких частот
Lo.OutGain	-24.0...+24.0 дБ	Устанавливает усиление низких частот
Mon.Band (Monitor Band)	Off, Low, Middle, High	Выбирает диапазон для мониторинга
Lo.Xover	53 Гц...1.00 кГц	Устанавливает кроссовер низких/средних частот
Hi.Xover	1.10 кГц...16.0 кГц	Устанавливает кроссовер средних/высоких частот
Satulation (Tube Satulation)	0...100%	Устанавливает глубину ламповых искажений

Категория: Special Effect (Спецэффекты)

27: St.Analog Record (Stereo Analog Record)

Данный эффект эмулирует шум, вызванный царапинами и загрязнением аналоговых носителей. Он также добавляет некоторую модуляцию, производимую механическими устройствами.

RPM	33 1/3, 45, 78	Устанавливает скорость вращения пластинки
Wah (Wah Flutter)	0...100%	Устанавливает глубину модуляции
Bend	0...100%	Устанавливает износ пластинки
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом

ClickLevel (Click Noise Level)	0...100%	Устанавливает уровень потрескивания
ClickAngle	0...100	Устанавливает направление царапин на пластинке
LoDamp (Low Damp)	THRU, 21 Гц...8.00 кГц	Устанавливает степень подавления низких частот
HiDamp (High Damp)	53 Гц...20.0 кГц, THRU	Устанавливает степень подавления высоких частот
ClickPoint	0...100	Устанавливает расстояние между царапинами
WhiteLevel (White Noise Level)	0...100%	Устанавливает уровень белого шума
NoiseLoCut	THRU, 21 Гц...8.00 кГц	Устанавливает низкую частоту шумов
NoiseHiCut	53 Гц...20.0 кГц, THRU	Устанавливает высокую частоту шумов
Vinyl Level (Vinyl Noise Level)	0...100%	Устанавливает уровень шума винила
Vinyl Type (Vinyl Noise Type)	0...3	Устанавливает тип шума винила

ClickAngle

Промежуток между щелчками в пределах одного оборота зависит от данного параметра.

Vinyl Noise Type

Данный параметр также зависит от износа пластинки.

28: Talking Modulator

Данный эффект придает входному сигналу характер человеческого голоса.

V.Bottom (Voice Bottom) [A], [E], [I], [O], [U]		Устанавливает звук в нижней точке управления
V.Centr (Voice Center) [A], [E], [I], [O], [U]		Устанавливает звук в средней точке управления
V.Top (Voice Top) [A], [E], [I], [O], [U]		Устанавливает звук в верхней точке управления
Drive (Drive Gain)	0.0...+36 дБ	Устанавливает уровень искажений
Control (Control Source) Envelope, LFO, Manual		Определяет источник управления
*LFO Speed	0.02...20.00 Гц	Устанавливает скорость LFO
Env.Resp (Envelope Responce) Slow, Medium, Fast		Устанавливает реакцию на управление огибающей
Env.Sens (Envelope Sensitivity)	0...100%	Устанавливает чувствительность управления огибающей
L Delay (L Delay Time)	0...2.730 сек (1.360 сек)	Устанавливает время задержки левого канала
R Delay (R Delay Time)	0...2.730 сек (1.360 сек)	Устанавливает время задержки правого канала
*Manual (Manual Control)	0...100	Устанавливает положение управления вручную
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом
Wet Trim (Wet Level Trim)	0...100	Устанавливает входной уровень эффекта

29: St.Ring Modulator (Stereo Ring Modulator)

Данный эффект создает металлический звук, модулируя входной сигнал.

Oscillator (Oscillator Frequency)	0...12.00 кГц	Устанавливает частоту генератора
*LFO Speed	0.02...20.00 Гц	Устанавливает скорость LFO
*LFO Depth	0...100%	Устанавливает степень модуляции LFO
L-R Phase (LFO L-R Phase)	-180...+180 град	Устанавливает разность фаз LFO левого и правого каналов
L Delay (L Delay Time)	0...2.730 сек (1.360 сек)	Устанавливает время задержки левого канала
R Delay (R Delay Time)	0...2.730 сек (1.360 сек)	Устанавливает время задержки правого канала
HiDamp (High Damp)	53 Гц...20.0 кГц, THRU	Устанавливает степень подавления высоких частот
L Fdback (L Feedback)	-100...+100%	Устанавливает уровень регенерации левого канала
R Fdback (R Feedback)	-100...+100%	Устанавливает уровень регенерации правого канала
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом
In Level (Input Level)	0...100%	Устанавливает входной уровень эффекта

30: Rotary Speaker

Данный эффект эмулирует вращающийся громкоговоритель, и обеспечивает реалистичный звук отдельной эмуляцией ротора в низкочастотном диапазоне и рупора в высокочастотном диапазоне. Эффект также эмулирует установки стереомикрофона.

Speed Sw	Slow, Fast	Переключение скорости вращения громкоговорителя между медленной и быстрой
HornRatio	Stop, 0.50...2.00	Устанавливает скорость вращения рупора. Стандартное значение — 1.00.
RotorRatio	Stop, 0.50...2.00	Устанавливает скорость вращения ротора. Стандартное значение — 1.00.
Rotor:Horn	Rotor, 1:99...99:1, Horn	Устанавливает баланс уровней между рупором и ротором
Rotate Sw (Rotate Switch)	Rotate, Stop	Включение/отключение вращения громкоговорителя
HrnAccel	0...100	Устанавливает ускорение при переключении скорости вращения рупора
RtrAccel	0...100	Устанавливает ускорение при переключении скорости вращения ротора
MicDistance	0...100	Устанавливает расстояние между стереомикрофоном и громкоговорителем
MicSpread	0...100%	Устанавливает угол левого и правого микрофонов
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом

Horn Acceleration, Rotor Acceleration

В реальном устройстве скорость вращения постепенно ускоряется/замедляется после ее переключения. Данный параметр определяет степень такого ускорения/замедления.

Моно

Категория	Номер	Имя	Размер
Reverb&Delay	31	Mono Reverb Hall	1
	32	Mono Reverb Plate	1
	33	Mono Reverb Room	1
	34	Mono ER	1
	35	Mono Delay	1
	36	Mn.Multitap Delay	1
Modulation&Pitch	37	Mono Chorus	1
	38	Mono Flanger	1
	39	Mono Phaser	1
	40	Mono Tremolo	1
	41	Mn.Pitch Shifter	1
Dynamics&Filter	42	Mono Compressor	1
	43	Mono Limiter	1
	44	Mono Expander	1
	45	Mono Gate	1
	46	Mono Filter	1
	47	Mono Wah	1
SFX&Etc	48	AnalogRecord	1
	49	Mn.Ring Modulator	1
	50	Tube Pre Amp Sim	1
	51	Mic Simulator	2
Multi	52	GuitarMulti	8

Категория: Reverb&Delay (Эффекты реверберации/задержки)

31: Mono Reverb Hall

32: Mono Reverb Plate

Rev Time (Reverb Time)	0.1...10.0 сек	Устанавливает время реверберации
LoDamp (Low Damp)	THRU, 21 Гц...8.00 кГц	Устанавливает степень подавления низких частот
HiDamp (High Damp)	53 Гц...20.0 кГц, THRU	Устанавливает степень подавления высоких частот
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом
SideRflct (Side Reflection)	0...100%	Устанавливает уровень отражений от боковых стен
BackRflct (Back Reflection)	0...100%	Устанавливает уровень отражений от задней стены

33: Mono Reverb Room

Rev Time (Reverb Time)	0.1...3.0 сек	Устанавливает время реверберации
LoDamp (Low Damp)	THRU, 21 Гц...8.00 кГц	Устанавливает степень подавления низких частот
HiDamp (High Damp)	53 Гц...20.0 кГц, THRU	Устанавливает степень подавления высоких частот
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом
SideRflct (Side Reflection)	0...100%	Устанавливает уровень отражений от боковых стен
BackRflct (Back Reflection)	0...100%	Устанавливает уровень отражений от задней стены

34: Mono ER

Type	Sharp, Loose, Modulated, Reverse	Выбирает кривую затухания ранних отражений
ER Time	10...800 мсек	Устанавливает длительность ранних отражений
Predly (Pre Delay)	0...200 мсек	Устанавливает время задержки до первого отражения
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом
LoDamp (Low Damp)	THRU, 21 Гц...8.00 кГц	Устанавливает степень подавления низких частот
HiDamp (High Damp)	53 Гц...20.0 кГц, THRU	Устанавливает степень подавления высоких частот

35: Mono Delay

Time (Delay Time)	0...2.730 сек (1.360 сек)	Устанавливает время задержки
Feedback (Feedback)	-100...+100%	Устанавливает глубину обратной связи
In Level (Input Level)	0...100%	Устанавливает входной уровень эффекта
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом
LoDamp (Low Damp)	THRU, 21 Гц...8.00 кГц	Устанавливает степень подавления низких частот обратной связи
HiDamp (High Damp)	53 Гц...20.0 кГц, THRU	Устанавливает степень подавления высоких частот
Analog (Analog Satulation)	0...100%	Устанавливает уровень аналоговых искажений

36: Mn.Multitap Delay (Mono Multitap Delay)

Tap1Time	0...2.730 сек (1.360 сек)	Устанавливает время задержки Tap1
Tap2Time	0...2.730 сек (1.360 сек)	Устанавливает время задержки Tap2
Tap3Time	0...2.730 сек (1.360 сек)	Устанавливает время задержки Tap3
WetLevel	0...100%	Устанавливает выходной уровень эффекта
Tap1Level	0...100%	Устанавливает выходной уровень Tap1
Tap2Level	0...100%	Устанавливает выходной уровень Tap2
Tap3Level	0...100%	Устанавливает выходной уровень Tap3
DryLevel	0...100%	Устанавливает уровень прямого сигнала

LoDamp (Low Damp)	THRU, 21 Гц...8.00 кГц	Устанавливает степень подавления низких частот
-------------------	------------------------	--

HiDamp (High Damp)	53 Гц...20.0 кГц, THRU	Устанавливает степень подавления высоких частот
--------------------	------------------------	---

Категория: Modulation (Эффекты модуляционного типа)

37: Mono Chorus

*Speed (LFO Speed)	0.02...20.00 Гц	Устанавливает скорость LFO
--------------------	-----------------	----------------------------

*Depth	0...100	Устанавливает степень модуляции LFO
--------	---------	-------------------------------------

PreDly (Pre Delay)	0.0...50.0 мсек	Устанавливает время задержки
--------------------	-----------------	------------------------------

Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом
---------	-----------------------	---

Waveform (LFO Waveform)	Triangle, Sine	Устанавливает форму волны LFO
-------------------------	----------------	-------------------------------

LoDamp (Low Damp)	THRU, 21 Гц...8.00 кГц	Устанавливает степень подавления низких частот
-------------------	------------------------	--

HiDamp (High Damp)	53 Гц...20.0 кГц, THRU	Устанавливает степень подавления высоких частот
--------------------	------------------------	---

Analog (Analog Saturation)	0...100%	Устанавливает уровень аналоговых искажений
----------------------------	----------	--

38: Mono Flanger

*Speed (LFO Speed)	0.02...20.00 Гц	Устанавливает скорость LFO
--------------------	-----------------	----------------------------

*Depth	0...100	Устанавливает степень модуляции LFO
--------	---------	-------------------------------------

Fdback (Feedback)	-100...+100%	Устанавливает глубину обратной связи
-------------------	--------------	--------------------------------------

Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом
---------	-----------------------	---

Waveform (LFO Waveform)	Triangle, Sine	Устанавливает форму волны LFO
-------------------------	----------------	-------------------------------

LFO Shape	-100...+100%	Определяет степень изменения формы волны LFO
-----------	--------------	--

Fb HiCut	53 Гц...20.0 кГц, THRU	Устанавливает степень подавления высоких частот
----------	------------------------	---

Delay	0...50.0 мс	Устанавливает время задержки
-------	-------------	------------------------------

LoDamp (Low Damp)	THRU, 21 Гц...8.00 кГц	Устанавливает степень подавления низких частот
-------------------	------------------------	--

HiDamp (High Damp)	53 Гц...20.0 кГц, THRU	Устанавливает степень подавления высоких частот
--------------------	------------------------	---

39: Mono Phaser

*Speed (LFO Speed)	0.02...20.00 Гц	Устанавливает скорость LFO
--------------------	-----------------	----------------------------

Depth	0...100	Устанавливает степень модуляции LFO
-------	---------	-------------------------------------

Resonance	-100...+100%	Устанавливает уровень резонанса
-----------	--------------	---------------------------------

Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом
---------	-----------------------	---

Manual	0...100	Устанавливает частоту, на которую воздействует эффект
--------	---------	---

LFO Shape	-100...+100	Определяет степень изменения формы волны LFO
-----------	-------------	--

Reso HiCut	53 Гц...20.0 кГц, THRU	Степень подавления высоких частот резонанса
------------	------------------------	---

Type	Blue, U-VB	Определяет тип фейзера
------	------------	------------------------

Waveform (LFO Waveform)	Triangle, Sine	Устанавливает форму волны LFO
-------------------------	----------------	-------------------------------

40: Mono Tremolo

*Speed (LFO Speed)	0.02...20.00 Гц	Устанавливает скорость LFO
--------------------	-----------------	----------------------------

*Depth	0...100	Устанавливает степень модуляции LFO
--------	---------	-------------------------------------

Waveform	Triangle, Sine, Square, Saw up, Saw down	Устанавливает форму волны LFO
----------	--	-------------------------------

Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом
---------	-----------------------	---

LFO Shape	-100...+100%	Определяет степень изменения формы волны LFO
-----------	--------------	--

41: Mn.Pitch Shifter (Mono Pitch Shifter)

PitchShift	-24...+24 полутона	Устанавливает сдвиг частоты в полутонах
Fine	-100...+100 цент	Устанавливает сдвиг частоты в центах
Lo/Hi Cut	Lo:-50%..., Flat, ...Hi:-50%	Устанавливает степень подавления низких/высоких частот
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом
Feedback	-100...+100%	Устанавливает глубину обратной связи
In Level (Input Level)	0...100%	Устанавливает входной уровень эффекта

Категория: Dynamics&Filter Dynamics (Динамические эффекты/Фильтр)

42: Mono Compressor

Threshold	-30.0...0.0 дБ	Устанавливает пороговый уровень
Ratio	1.00:1...20.0:1	Устанавливает коэффициент компрессии
Attack	0...1.00 сек	Устанавливает время атаки
Release	0...10.0 сек	Устанавливает время отпускания
Response	Slow, Medium, Fast	Устанавливает скорость реакции
Tube Sat (Tube Saturation)	0...100	Устанавливает глубину ламповых искажений
Out Gain (Output Gain)	-24.0...+24.0 дБ	Устанавливает выходной уровень

43: Mono Expander

Threshold	-48.0...0.0 дБ	Устанавливает пороговый уровень
Ratio	1.00:1...20.0:1	Определяет коэффициент компрессии
Attack	0...1.00 сек	Устанавливает время атаки
Release	0...10.0 сек	Устанавливает время отпускания
Response	Slow, Medium, Fast	Определяет скорость реакции эффекта
Out Gain (Output Gain)	-24.0...+24.0 дБ	Устанавливает выходной уровень

44: Mono Limiter

Threshold	-48.0...0.0 дБ	Устанавливает пороговый уровень компрессора
Attack	0...1.00 сек	Устанавливает время атаки
Release	0...10.0 сек	Устанавливает время восстановления
Out Gain (Output Gain)	-24.0...+24.0 дБ	Устанавливает выходной уровень
Response	Slow, Medium, Fast	Устанавливает скорость реакции
Tube Sat (Tube Saturation)	0...100	Устанавливает глубину ламповых искажений

45: Mono Gate

Threshold	-48.0...0.0 дБ	Устанавливает пороговый уровень
Attack	0...1.00 сек	Устанавливает время атаки
Release	0...10.0 сек	Устанавливает время отпускания
Range	-inf, -48...0.0 дБ	Устанавливает уровень подавления
Response	Slow, Medium, Fast	Устанавливает скорость реакции
PreDelay (Pre Delay Time)	0...200 мс	Устанавливает время задержки срабатывания гейта
Out Gain (Output Gain)	-24.0...+24.0 дБ	Устанавливает выходной уровень

46: Mono Filter

Fc Bottom	53 Гц...20.0 кГц	Устанавливает нижнюю частоту управления
Fc Top	53 Гц...20.0 кГц	Устанавливает верхнюю частоту управления
Resonance	0...100%	Устанавливает уровень резонанса
Trim	0...100%	Устанавливает уровень фильтра
FilterType	HPF, BPF, LPF	Выбирает тип фильтра
Control (Control Source)	Envelope, LFO	Выбирает источник управления
Polarity	[+], [-]	Меняет полярность управления
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом
Waveform (LFO Waveform)	Triangle, Sine, Saw	Устанавливает форму волны LFO
*LFO Speed	0.02...20.00 Гц	Устанавливает скорость LFO
LFO Step	0...256	Устанавливает шаг LFO
Env.Resp	Slow, Medium, Fast	Устанавливает скорость реакции
Env.Sens (Envelope Sensitivity)	0...100%	Устанавливает чувствительность управления

47: Mono Wah

Control (Control Source)	Envelope, LFO, Manual	Выбирает источник управления
Wah.Type (Wah Type)	Y-CRY, RM-A, RM-B, J-CRY, VOX, M-VOX	Выбирает тип вау
Env.Resp	Slow, Medium, Fast	Устанавливает скорость реакции
Env.Sens	0...100%	Устанавливает чувствительность
Waveform (LFO Waveform)	Triangle, Sine, Saw	Устанавливает форму волны LFO
*LFO Speed	0.02...20.00 Гц	Устанавливает скорость LFO
LFO Step	0...256	Устанавливает шаг LFO
*Manual (Manual Control)	0...100	Устанавливает позицию управления вручную
DirectMix (Direct Mix Level)	0...100%	Устанавливает уровень прямого сигнала
Wah Level	0...100	Устанавливает уровень вау

Категория: Special Effect (Спецэффекты)

48: Mn.Analog Record (Mono Analog Record)

RPM	33 1/3, 45, 78	Устанавливает скорость вращения пластинки
Wah (Wah Flutter)	0...100%	Устанавливает глубину модуляции
Bend	0...100%	Устанавливает износ пластинки
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом
ClickLevel (Click Noise Level)	0...100%	Устанавливает уровень потрескивания
ClickAngle	0...100	Устанавливает направление царапин на пластинке
LoDamp (Low Damp)	THRU, 21 Гц...8.00 кГц	Устанавливает степень подавления низких частот
HiDamp (High Damp)	53 Гц...20.0 кГц, THRU	Устанавливает степень подавления высоких частот
ClickPoint	0...100	Устанавливает расстояние между царапинами
WhiteLevel (White Noise Level)	0...100%	Устанавливает уровень белого шума
NoiseLoCut	THRU, 21 Гц...8.00 кГц	Устанавливает низкую частоту шумов
NoiseHiCut	53 Гц...20.0 кГц, THRU	Устанавливает высокую частоту шумов

49: Mn.Ring Modulator (Mono Ring Modulator)

Oscillator (Oscillator Frequency)	0...12.00 кГц	Устанавливает частоту генератора
*LFO Speed	0.02...20.00 Гц	Устанавливает скорость LFO
*LFO Depth	0...100%	Устанавливает степень модуляции LFO
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом
Delay (Delay Time)	0...2.730 сек (1.360 сек)	Устанавливает время задержки
Feedback	-100...+100%	Устанавливает уровень регенерации
HiDamp (High Damp)	53 Гц...20.0 кГц, THRU	Устанавливает степень подавления высоких частот
In Level (Input Level)	0...100%	Устанавливает входной уровень эффекта

50: Tube Pre Amp Sim (Tube PreAmp Simulator)

Эффект эмулирует ламповый предусилитель. Доступны настройки двух последовательно соединенных независимых ламповых каскадов.

Tube1.Gain	-24.0...+24.0 дБ	Устанавливает усиление каскада 1
Tube1.Sat (Tube1 Satulation)	0...100%	Устанавливает насыщение каскада 1
Tube2.Gain	-24.0...+24.0 дБ	Устанавливает усиление каскада 2
Tube2.Sat (Tube2 Satulation)	0...100%	Устанавливает насыщение каскада 2
Tb1.LoCut	THRU, 21 Гц...8.00 кГц	Устанавливает степень подавления низких частот каскада 1
Tb1.HiCut	53 Гц...20.0 кГц, THRU	Устанавливает степень подавления высоких частот каскада 1
Tb2.LoCut	THRU, 21 Гц...8.00 кГц	Устанавливает степень подавления низких частот каскада 2
Tb2.HiCut	53 Гц...20.0 кГц, THRU	Устанавливает степень подавления высоких частот каскада 2
Tube1Bias	0...100%	Устанавливает уровень смещения каскада 1
Tb1.Phase (Tube1 Phase) Normal, Inverted		Устанавливает выходную фазу каскада 1
Tube2Bias	0...100%	Устанавливает уровень смещения каскада 2
Out Level (Output Level)	-48.0...0.0 дБ	Устанавливает выходной уровень

51: Mic Simulator

Данный эффект эмулирует различные микрофоны. Также возможно регулировать предусиление.

MicType	Vntg.Dy, Multi.Cn, Prcs.Cn, Whale, Vo.Cn, Vo.Tube, BDr.Dy	Выбор типа микрофона
MicPosition	Close, On, Off, Far	Установка положения микрофона
PreAmp G (Pre Amp Gain)	-24.0...+24.0 дБ	Установка лампового предусиления
TubeSat (Tube Satulation)	0...100%	Установка уровня лампового насыщения
TubeBias	0...100	Установка уровня лампового смещения
LowCut	THRU, 21 Гц...8.00 кГц	Устанавливает степень подавления низких частот
HiCut (High Cut)	53 Гц...20.0 кГц, THRU	Устанавливает степень подавления высоких частот
OutLevel (Outpur Level)	-48.0...00 дБ	Устанавливает выходной уровень

Категория: Multi Effect (Составной эффект)

52: GuitarMulti

Цепочный эффект для гитары.

Цепочка: [Wah]-[Comp]-[Mod]-[Amp]-[Dly]

Описание параметров каждого эффекта в цепочке.

Wah (Wah Wah)

Control (Control Source) Envelope, Manual	Выбирает источник управления
Wah.Type Y-CRY, RM-A, RM-B, J-CRY, VOX, M-VOX	Тип wah
Env.Resp Slow, Medium, Fast	Устанавливает скорость реакции
Env.Sens (Envelope Sensitivity) 0...100%	Устанавливает чувствительность управления
*Manual (Manual Control) 0...100	Устанавливает позицию управления вручную
DirectMix (Direct Mix Level) 0...100%	Устанавливает уровень прямого сигнала
Wah Level 0...100	Устанавливает уровень wah

Comp (Compressor)

Threshold -48.0...0.0 дБ	Устанавливает пороговый уровень компрессора
Attack 0...1.00 сек	Устанавливает время атаки
OutGain (Output Gain) -24.0...+24.0 дБ	Устанавливает выходной уровень компрессора

Mod (Modulation)

ModType Chorus, Flanger, Tremolo	Устанавливает тип модуляции
Speed (LFO Speed) 0.02...20.00 Гц	Устанавливает скорость LFO
Shape (LFO Shape) -100...+100%	Устанавливает степень изменения формы волны LFO
Depth 0...100	Устанавливает степень модуляции LFO

Amp (AmpCabModeling)

Данный эффект эмулирует гитарный комбо.

AmpType AC15, AC30, AC30TB, BLK2x12, TWD1x12, TWD4x10, BTQ CL, BTQ OD, UKBUES, UK'70S, UK'80S, UK'90S, UK MDN, RECTO, US HI-G	Тип усилителя
DRIVE (Drive Level) 1...100	Устанавливает уровень искажений
VOLUME (Volume Level) 1...100	Устанавливает уровень громкости
CabType 1x12TWD, 2x10BLK, 2x12BLK, 1x12VOX, 2x12VOX, 4x10TWD, AD412, UK-H30, UK-T75, US-V30, OFF	Тип кабинета
BASS 0...100	Устанавливает уровень низких частот
MIDDLE 0...100	Устанавливает уровень средних частот
TREBLE 0...100	Устанавливает уровень высоких частот
PRESENCE 0...100	Устанавливает уровень высших частот
NR.Thrsh 0...100	Устанавливает порог шумоподавителя

Dly (Long Delay)

Time (Delay Time) 0...10.365 сек (1.360 сек)	Устанавливает время задержки
Feedback -100...+100%	Устанавливает глубину обратной связи
In Level (Input Level) 0...100%	Устанавливает входной уровень эффекта
Dry:Wet Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом
LoDamp (Low Damp) THRU, 21 Гц...8.00 кГц	Устанавливает степень подавления низких частот
HiDamp (High Damp) 53 Гц...20.0 кГц, THRU	Устанавливает степень подавления высоких частот

Приложения

Неисправности

Питание и дисплей

Не включается питание

- Проверьте корректность подключения к розетке.
- Проверьте включение выключателя POWER ON на тыльной панели.

Дисплей пуст

- Проверьте включение выключателя питания на верхней панели.
- Проверьте корректность установки контраста.

Вертикальные линии на дисплее

- В зависимости от состояния дисплея, на нем могут быть заметны вертикальные линии, но это не является неисправностью.
- Откорректируйте установки контраста и угла наклона.

Неадекватность поведения сенсорного экрана

- Нажмите SYSTEM для перехода на страницу меню “Control” и используйте “Touch Panel Calibration” для калибровки сенсорного экрана.

Отсутствует звук

- Проверьте питание D32XD/D16XD или подключенного оборудования.
- Проверьте положение фейдера MASTER и регуляторов MONITOR LEVEL, PHONES 1, 2 VOLUME.
- Проверьте уровни каналов. После переключения сцен и пар реальные уровни могут не соответствовать положениям фейдеров. Нажмите MIXER, FADER/PAN/AUTOMATION для перехода на страницу меню “Fader Pan” и проверьте положения фейдеров.
- Проверьте отключение режима Solo.

Отсутствует воспроизведение

- Проверьте установки кнопок REC/PLAY в PLAY.
- Проверьте установки кнопок CH ON.
- Проверьте отключение режима Solo.
- При выборе Cue мал уровень его отбора. Нажмите MIXER, SOLO/MONITOR для перехода на страницу меню “CueLevel” и увеличьте уровень Cue.
- Включен сенсор CD Monitor.
- Проверьте установку кнопки 1–16/17–32.

Отсутствует или мал входной сигнал

- Проверьте установку регулятора TRIM.
- Нажмите MIXER, INPUT/OUTPUT/CH ASSIGN для перехода на страницу меню “Ch Assign” и проверьте назначение сигнала на канал микшера.
- Проверьте уровни сигналов. Нажмите METER, на странице “Meter Trk View” установите “Select Level Meter Position” в “CH-Input” и установите фейдерами каналов и MASTER достаточные уровни.
- Проверьте установки аналоговых компрессоров.
- Проверьте установки кнопок REC/PLAY в REC.
- Проверьте установки мониторинга. Нажмите MIXER, SOLO/MONITOR для перехода на страницу меню “Monitor”, выберите сигнал для мониторинга. (Обычно, устанавливают “MasterLR” в “On”.) Если “Rhythm” или “Cue” установлены в “On”, увеличьте их значения.

- Проверьте установки кнопок CH ON.
- Проверьте установки кнопок PAD.
- Не используйте одновременно входы INPUT1 и GUITAR IN.
- Когда выбрано Cue, проверьте установку уровня Cue каждого канала на странице меню MIXER, SOLO/MONITOR, "CueLevel".
- Проверьте установку кнопки 1–16/17–32.

Отсутствует сигнал с аудио CD, установленного в привод CD-R/RW

- Выход внутреннего привода CD-R/RW не назначен на канал микшера. Нажмите MIXER, INPUT/OUTPUT/CH ASSIGN для перехода на страницу меню "Ch Assign" и установите выход CD на нужные каналы.
- Некорректная установка внутреннего привода CD-R/RW.

Слышен сигнал только с аудио CD

- Сенсор "CD Monitor" находится в состоянии "On", поэтому остальные источники сигналов отключены. Переведите сенсор "CD Monitor" в состояние "Off".

Не работает цифровой выход

- Некорректные назначения выходов ADAT.

Отсутствует сигнал скраббинга

- Дорожка выбрана некорректно.

Не работают фейдеры

- Когда включена пара, фейдеры четных каналов 1–32 [*1–16] не будут функционировать. После переключения сцен и пар реальные уровни могут не соответствовать положениям этих фейдеров.

Не производится запись

- Проверьте положение канальных фейдеров.
- Проверьте установку REC/PLAY в REC для дорожки-назначения записи.
- Проверьте установки кнопки CH ON.
- Проверьте емкость диска. Установите дисплей счетчика в "FreeTime" и проверьте время доступное для записи.
- Нажмите MIXER, INPUT/OUTPUT/CH ASSIGN для перехода на страницу меню "Ch Assign" и проверьте назначение сигнала на канал микшера.
- Проверьте установку режима записи REC/PLAY MODE.

Не работает цифровой вход

- Нажмите MIXER, INPUT/OUTPUT/CH ASSIGN для перехода на страницу меню "Ch Assign", затем нажмите сенсор "Source select" для установки его в "S/P DIF".
- Некорректный входной формат S/P DIF.
- Частота дискретизации и разрешение текущей песни не совпадают с входными.

Уровень воспроизведения мал по сравнению с уровнем во время записи

- Включенный при записи аттенуатор не отключен во время воспроизведения.
- Уровень записи был установлен в PST (пост-фейдерный), и запись произведена с уровнем ниже единичного усиления. Установите фейдер канала в положение единичного усиления.

Чрезмерный шум или искажения входного или записанного сигнала

- Проверьте установку TRIM. Если она завышена, звук будет искажен. Если занижена, повысится уровень шума. Для регулировки TRIM входов INPUT 1–INPUT 8 (INPUT 1– INPUT 16) нажмите METER, на

странице “Meter Trk View” переключите параметр “Select Level Meter Position” в “CH-Input” и установите значения максимально возможными без загорания отметки “CLP” на измерителе уровня.

- Если сигнал на входе или выходе эффекта искажен, проведите следующие регулировки.

Вход

Разрыв-эффект:

По измерителю уровня на странице меню EFFECT, “Insert-EFF” регулировками TRIM и т. д. установите входные значения без загорания отметки “CLIP”.

Мастер-эффект:

По измерителю уровня на страницах меню MIXER, SEND (EFF/AUX [* /REC]), “EFF1Send”/“EFF2Send” отрегулируйте уровни посылы без загорания отметки “CLIP”.

Общий эффект:

По измерителю уровня на странице меню EFFECT, “Final- EFF” отрегулируйте уровень каждого канала без загорания отметки “CLIP”.

Выход

Разрыв-эффект:

Установите параметры эффекта или TRIM на слух.

Мастер/общий эффект:

По измерителю уровня на странице меню EFFECT, “Master-EFF”/“FinalEFF” отрегулируйте параметры эффектов без загорания отметки “CLP”.

- Если искажения происходят в эквалайзере, отрегулируйте входной уровень EQ и аттенюатор.
- Отрегулируйте установки компрессора.
- Отрегулируйте уровни Cue.

Не подключаются эффекты

- Выбранная программа эффекта имеет номер 000. Выберите “EffectNumber”, отличный от “000”.

Не подключаются разрыв-эффекты

- Положение эффекта ошибочно. Нажмите EFFECT для перехода на страницу меню “Routing A/Routing B [*EFFRouting]”, установите “IN”, если разрыв-эффект включается во вход, или в “TR”, если разрыв-эффект включается в дорожку воспроизведения.
- Нажмите EFFECT для перехода на страницу меню “Routing A/Routing B [*EFFRouting]” и проверьте корректность назначения эффекта на канал.

Не подключаются мастер-эффект

- Уровень посылы с каждого канала мал. Нажмите MIXER, SEND (EFF/AUX [* /REC]) для перехода на страницы меню “EFF1Send”/“EFF2Send” и увеличьте значение посылы.
- Уровень возврата мал. Нажмите EFFECT для перехода на страницу меню “MasterEFF” и увеличьте уровень возврата “Return Level”.
- При мониторинге через разъемы MONITOR OUT L/R выход мастер-шины LR отключен. Нажмите MIXER, SOLO/MONITOR для перехода на страницу меню “Monitor”, затем активизируйте сенсор “MasterLR”.

Не подключаются общий эффект

- При мониторинге через разъемы MONITOR OUT L/R выход мастер-шины LR отключен. Нажмите MIXER, SOLO/MONITOR для перехода на страницу меню “Monitor”, затем активизируйте сенсор “MasterLR”.

Разрыв-эффект не управляется педалью экспрессии или по MIDI

- Проверьте выбор эффекта для “Control Change Assign” на странице меню SYSTEM, “Control”. Нажмите EFFECT для перехода на страницу меню “Routing A/Routing B [*EFFRouting]” и проверьте включение эффекта.

- Проверьте устройство, выбранное для управления эффектом (параметр “Control Change Device” на странице меню “Control”).
- Выбранная программа эффекта не поддерживает функцию управления.
- Установите одинаковый номер MIDI-канала D32XD/D16XD и внешнего MIDI-устройства.
- Проверьте включение установки Ctrl в программе эффекта.

Не подключаются внешний эффект (AUX OUT)

- Уровень посыла на внешний эффект мал. Нажмите MIXER, SEND (EFF/AUX [*/REC]) для перехода на страницу меню “AUX1 Send”/“AUX2 Send” и отрегулируйте уровень посыла.
- Выход внешнего эффекта, подключенный к разъемам INPUT 1–INPUT 8 (INPUT 1–INPUT 16), не назначен на канал микшера. Используйте MIXER, INPUT/OUTPUT/CH ASSIGN, “Ch Assign” для назначения входа.
- Проверьте корректность установок дополнительных входов.

Ритм

Отсутствует звук ритма

- Нажмите TEMPO для перехода на страницу меню “SetUp”, проверьте установку “Rhythm” в “On”.
- Проверьте корректность установок ритма. Ритм не назначен на “Monitor” или “Master”. Если ритм назначен на “CH Input”, сигнал ритма будет подаваться на канал микшера.
- Рекордер остановлен. Нажмите кнопку PLAY для воспроизведения. Ритм слышен, когда рекордер находится в процессе записи или воспроизведения. Для установки ритма в режиме останова, выберите TEMPO для перехода на страницу меню “SetUp” и включите сенсор Prev.
- Выбран пустой ритмический паттерн.
- Мала громкость ритма. Нажмите TEMPO для перехода на страницу меню “SetUp”, используйте “Vol.” для установки громкости.

Выбор ритма невозможен

- Выбрана песня 96 kHz/24-bit. При этом можно выбрать только Metro, Hihat и Blank паттерны.

Не функционируют регулировки

Кнопки

- Некоторые кнопки не функционируют в процессе записи или воспроизведения рекордера. Остановите рекордер и затем выполните операцию.
- Некоторые кнопки не функционируют при включенном скраббинге. Отключите функцию Scrub и затем выполните операцию.
- Закройте диалоговое окно нажатием “Yes”, “No”, “OK” или “Cancel”.

Регуляторы PAN, EQ или SEND

- При включении пар, нечетные каналы 1–32 [*16] не регулируются. Используйте органы управления четных каналов.

MIDI

MIDI-секвенсер не синхронизируется

- Проверьте целостность и подключение MIDI-кабеля.

Синхронизация по MTC или MIDI Clock отсутствует

- Проверьте установки ведущего и ведомого устройств.
- Проверьте установки “MIDI Sync” на странице меню MIDI/SYNC, “MIDI/MMC”.
- Если “Tempo Source” установлен в “Tempo Track”, MIDI clock или темп нажатий должен быть записан на дорожку темпа.
- Проверьте установки синхронизации MIDI-секвенсера. Обратитесь к руководству по эксплуатации MIDI-секвенсера.

D32XD/D16XD не принимает MMC

- Параметр “MMC Mode” не установлен в “Receive” на странице меню MIDI/SYNC, “MIDI/MMC”.
- Установка “MMC Device ID” не совпадает с аналогичной установкой MIDI-секвенсера.
- MIDI-секвенсер не установлен на передачу MMC. Обратитесь к руководству по эксплуатации MIDI-секвенсера.

Отсутствует управление сцен по MIDI

- Установите одинаковый номер MIDI-канала D32XD/D16XD и внешнего MIDI-устройства. Нажмите MIDI/SYNC для перехода на страницу меню “MIDI/MMC” и проверьте параметр “Global Ch”.
- Нажмите MIDI/SYNC для перехода на страницу меню “MIDI/MMC” и проверьте разрешение приема сообщений Program Change.

D32XD/D16XD не синхронизируется в качестве ведомого

- В данном случае возможна задержка начала синхронизации в течение несколько секунд.
- Проверьте совпадение установок Frame Rate.
- Некорректные установки в MIDI-секвенсере.

Отсутствует управление по MMC

- Нажмите MIDI/SYNC для перехода на страницу меню “MIDI/MMC” и установите “MMC Mode” в “Transmit”.
- Приемное устройство имеет некорректные установки приема MMC.
- Установка “MMC Device ID” не совпадает с аналогичной установкой MIDI-устройства.

Не управляются параметры микшера

- Приемное устройство имеет некорректные установки MIDI-канала для записи.
- На странице меню MIDI/SYNC, “MIDI/MMC” включите разрешение приема сообщений Control Change.

CD-R/RW

Запись не производится

- Была выполнена операция финализации.
- Диск CD-RW содержит данные, созданные на другом устройстве.

Сбой в процессе записи CD

- Понижьте скорость записи CD-R/RW.
- Смените CD-матрицу.
- CD-матрица содержит данные. В случае CD-R, используйте новую матрицу.

Невозможно воспроизведение диска на аудио CD-плеере

- Не произведена операция финализации. Нажмите CD, CD WRITER для перехода на страницу меню “CD Utility”, нажмите сенсор Finalize для финализации диска.
- Использован диск CD-RW, не распознающийся данным CD-плеером.
- Тип диска CD-R/RW не соответствует рекомендованным.

Аудиофайлы

Отсутствует предпросмотр

- Аудиофайл имеет неподдерживаемый формат.

USB

Компьютер не распознает D32XD/D16XD

- Проверьте правильность USB-коммутации.

- Переведите D32XD/D16XD в режим USB Slave.

Ошибка при отключении D32XD/D16XD от компьютера

- Проведите процедуру корректно.

При подключении D32XD/D16XD компьютер требует драйвер

- Операционная система компьютера не поддерживает D32XD/D16XD.

ADAT

Недоступна страница меню "ADAT.Out"

- Не установлена опция ADAT I/O (DIB-8).
- Выбрана песня 96 kHz/24-bit.

Сообщения

Окно сообщения закрывается нажатием сенсора ОК.

Сообщения об ошибках

Auto-Punch is not available in MTC Slave/Master mode.

Запись со врезкой невозможна при установке MIDI Sync в MTC Slave или MTC Master.

Battery voltage for Calender is low.

Разряд батареи календаря. Замените ее.

Cannot have more than 100 Songs.

Количество песен превысило емкость диска (максимум 100 песен). Удалите ненужные песни.

Check Sum Error occurred.

Сбой обновления системы. Повторите операцию. При повторных сбоях обратитесь в техцентр.

Clock source changed to internal because S/P DIF Error occurred.

Синхросигнал S/P DIF определен некорректно, и установка Clock Source для Word Clock переключается в Internal. Проверьте установки во внешнем устройстве и целостность коммутации.

Clock source changed to internal because the sampling frequencies do not match.

Внешняя частота дискретизации не совпадает с частотой дискретизации текущей песни, и установка Clock Source для Word Clock переключается в Internal.

Completed.

Операция успешно завершена.

Continuous recording time limit exceeded.

Истекло максимальное время записи 12 часов (6 часов при 96 кГц).

Directory Path is too long.

Доступ невозможен из-за длинного имени директории (более 64 символов).

Disc is not CD-RW.

Диск в приводе не формата CD-RW.

Disk too busy.

Диск сильно фрагментирован.

Выполните операцию "OptimizeTrk". Если это не помогло, выполните операцию "CheckDrive". Возможно воздействие низкочастотной вибрации. Смените местоположение D32XD/D16XD.

Drive Error occurred.

Ошибка чтения диска. Выполните операцию “Check Drive”. Если данное сообщение повторяется, переформатируйте диск. При работе с CD, смените матрицу. При повторных сообщениях возможна неисправность привода CD-R/RW, обратитесь в техцентр.

Exceeds drive capacity.

Емкость диска недостаточна. Выключите и включите питание для удаления данных Undo, удалите лишние песни или удалите лишние файлы/директории на PC-диске.

Exp/Cmp ratio is out of range.

При использовании операций временной коррекции (“Exp/CmpTrk”), установки TO и END не соответствуют региону IN-OUT. Установите регион TO-END в пределах 50-200% региона IN-OUT.

Failed to receive MIDI data.

Сбой при приеме MIDI-данных.

Failed to write CD.

Сбой записи диска CD-R/RW (см. далее).

Failed to write System.

Сбой обновления системы. Повторите операцию. При повторных сбоях обратитесь в техцентр.

File List data error.

Ошибка в аудиоданных песни. Отформатируйте диск песен.

Frame Rate does not match.

Частота кадров входного сигнала не совпадает с частотой кадров текущей песни.

Illegal Range. In = Out or Out < In.

Данное сообщение появляется, если позиция IN находится позже позиции OUT или если они совпадают.

Illegal Range. To = End or End < To.

Данное сообщение появляется, если позиция TO находится позже позиции END или если они совпадают.

In ~ Out is out of range.

Данное сообщение появляется, если регион IN-OUT превышает 12 часов (6 часов при 96 кГц).

Insert next disc and press OK.

Вложите следующий диск.

Insufficient space available on the CD.

Свободной емкости диска CD-R/RW недостаточно для записи выбранных данных.

Maximum number of tracks is 99.

На один CD можно записать максимум 99 треков.

No audio events on the master track.

Мастер-трек не содержит аудиоданных.

No REC-READY tracks.

Ни одна дорожка не стоит в режиме готовности к записи.

Not enough Memory.

Недостаточно памяти для записи или редакции. Удалите ненужные данные или на странице TRACK, “EditTrk” выполните “OptimizeTrk” с “Mode” в режиме “Normal”. При повторе ошибки, на странице SYSTEM, “DiskUtility” выполните “CheckDrive”.

Number of tracks does not match.

В процессе редакции дорожек количество дорожек-источников отлично от количества дорожек-назначений.

Operation canceled.

Операция отменена.

Repaired successfully.

После проверки диска, индицирует наличие исправленных ошибок и данных.

Repaired, but some audio data was lost.

После проверки диска, индицирует наличие не полностью исправленных ошибок, и дальнейшее использование диска может привести к возможным повреждениям данных.

Root Directory is full.

Количество файлов/директорий на PC-диске достигло максимума. Удалите лишние файлы/директории.

Sampling Frequency does not match.

Внешняя частота дискретизации не совпадает с частотой дискретизации текущей песни.

Scrub Location exceeded song end.

Кнопка SCRUB нажата в позиции после окончания песни, и позиция автоматически устанавливается в конец песни.

Song Data error.

Песня содержит ошибку и не может быть сохранена или загружена. Удалите песню или отформатируйте диск песен.

Song End out of range.

Результат редакции превышает допустимую длительность песни 23:59:59.999.

Song List data error.

Песня содержит ошибку и не может быть сохранена или загружена. Отформатируйте диск песен.

S/P DIF Error occurred.

Ошибка в коммутации S/P DIF. Проверьте коммутацию и целостность оптического кабеля.

Tempo too fast.

Записываемый темп слишком высок для корректной записи. Если Вы записываете MIDI Clock, уменьшите темп передающего устройства. Если Вы записываете темп нажатий, уменьшите темп нажатий.

Tempo too slow.

Записываемый темп слишком мал для корректной записи. Если Вы записываете MIDI Clock, увеличьте темп передающего устройства до 40 или более. Если Вы записываете темп нажатий, увеличьте темп нажатий.

The data is unchanged.

После выполнения операции, результат идентичен оригиналу.

The location cannot be stored.

Текущую позицию сохранить невозможно.

This CD is not playable.

Невозможно воспроизвести CD, поскольку он не финализирован или имеет отличный от аудио формат.

This file name is already in use.

Файл с аналогичным названием уже существует. Переименуйте файл.

This format is not supported.

В приводе диск неподдерживаемого формата.

This is a blank CD.

Чистый диск CD.

This operation is not available.

Операция недоступна.

To ~ End is out of range.

Данное сообщение появляется, если регион TO-END превышает 12 часов (6 часов при 96 кГц).

Too many files in this drive.

Диск песен переполнен аудиоданными. Удалите лишние песни, данные Undo или смените диск песен.

Too many REC-READY tracks for Punch Rec.

Количество дорожек для записи с авто-врезкой превысило допустимый лимит.

Track length is under 4 seconds.

При записи аудио CD в режиме Disc At Once, расстояние между метками меньше 4 секунд.

Trigger/RecStart is not available in MTC Master mode.

При записи в режиме Trigger/RecStart, параметр MIDI Sync нельзя устанавливать в MTC Master.

Trigger/RecStart is not available in MTC Slave mode.

При записи в режиме Trigger/RecStart, параметр MIDI Sync нельзя устанавливать в MTC Slave.

Undo Data error.

Песня содержит ошибку в данных Undo и не может быть сохранена или загружена. Удалите песню или отформатируйте диск песен.

Wrong disc.

Для выбранной операции диск не подходит.

Сообщения о серьезных ошибках**Fatal: “*****”**

Серьезная неисправность D32XD/D16XD. Запишите данные поля “*****” и обратитесь в техцентр Korg.

Уведомительные сообщения**Info: “*****”**

Вывод информации для пользователя. Нажмите сенсор ОК для продолжения операции.

Информация о дисках и файлах

Диски

Ниже приводится перечень файлов, поддерживаемых приводом CD-R/RW и PC-дискон.

CD-R/RW

Тип	Поддержка
CD (аудио CD)	Только чтение
CD-ROM (CD-данные)	Только чтение
CD-R	Чтение/запись
CD-RW	Чтение/запись/стирание

Файл	Формат	Операции
Аудио CD	CD-DA (Red book)	Воспроизведение, запись
Архив	ISO 9660 Level 1	Архивирование, восстановление
WAV-файл	ISO 9660 Level 1	Импорт, экспорт

- После стирания CD-RW, его можно использовать в качестве чистого диска.
- При записи на диск можно выбрать поддерживаемую матрицей скорость записи.
- Доступны 2 режима записи CD.

Disc At Once

- Создание аудио CD с помощью Album CD Project. Это выполняет весь процесс от записи до финализации за один проход. Запись дополнительной информации невозможна.

Track At Once

- Создание аудио CD потречново.
- Архивирование.
- Экспорт аудиофайлов. Возможна запись дополнительной информации в свободное дисковое пространство до 99 раз. Для запрета записи дополнительной информации финализируйте диск.

При записи дополнительной информации желательно использовать для диска одинаковую скорость записи.

PC-диск

Возможен обмен данными между данным диском и диском песен или компьютером. В PC-диске вы можете просматривать, удалять или переименовывать файлы и директории. Емкость диска 2 Гб, он распознается компьютером под именем KORG D32XD [*KORG D16XD].

Файл	Операции
Архив	Архивирование, восстановление
WAV-файл	Импорт, экспорт
PC-файл	Редакция файла

Поддерживаемый формат

Файловая система FAT16; длинные имена и двухбайтные символы (типа Японии) не поддерживаются.

PC-диск имеет следующую структуру.

Директория BACKUP

При архивировании служит хранилищем файлов архивов. При восстановлении является ссылкой, но можно выбрать любую директорию.

Директория WAV

При экспорте служит хранилищем WAV-файлов. При импорте является ссылкой, но можно выбрать любую директорию.

AUTORUN.INF, KORG01.ICO

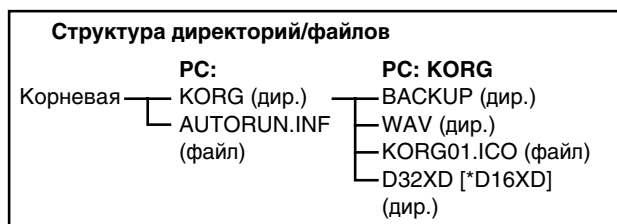
Файлы установок.

Не удаляйте файлы AUTORUN.INF или KORG01.ICO.

Директория D32XD [*D16XD]

Используется для обновления системы.

Вышеперечисленные файлы и директории создаются при форматировании PC-диска в D32XD/D16XD. Не форматируйте PC-диск из компьютера.



Аудио CD и файлы

Аудио CD

Воспроизведение аудио CD

Используйте CD, CD Player. Невозможно воспроизводить нефинализованные диски CD-R/RW.

Невозможно воспроизводить диски, не удовлетворяющие спецификации Compact Disc (CD), типа музыкальных дисков с защитой от копирования.

Создание аудио CD

Disc At Once

Данный способ позволяет устанавливать длительность промежутков между песнями или разделять песню на отдельные треки. Также результат можно использовать в качестве матрицы для тиража. Поскольку диск финализируется, запись на него дополнительной информации невозможна.

- Максимум 99 треков
- Время промежутка перед треком [0–59 секунд/74 кадров], по умолчанию 2 секунды*
- Время промежутка после трека [0–59 секунд/74 кадров], по умолчанию 0 секунд
- Минимальная длительность трека 4 секунды

**Промежуток перед треком 1 равен 0 секундам и не редактируется. Промежуток перед треком по умолчанию для разделенных метками треков равен 0 секундам.*

Track At Once

Данный способ позволяет записывать каждый трек по отдельности. Возможна запись на диск дополнительной информации до выполнения финализации. После финализации диск можно воспроизводить в CD-плеере.

- Максимум 99 треков
- Промежуток между песнями равен 2 секундам
- Минимальная длительность трека 4 секунды

Файлы

Запись

На встроенный диск D32XD/D16XD возможна запись следующих файлов.

- Файлы архивов (данные D32XD/D16XD)
- WAV-файлы (16 бит/44.1 кГц, 16 бит/48 кГц, 24 бит/44.1 кГц, 24 бит/48 кГц, 24 бит/96 кГц; моно или стерео). В имени файла поддерживаются однобайтные символы в верхнем регистре “А”–“Z”, цифры “1”–“9” и символ подчеркивания “_”.

При переименовании файла невозможно изменить его расширение.

Файлы архивов

Размер архива отображается перед его созданием.

Привод CD-R/RW

- Возможно архивирование на несколько дисков.
- Необходимо приготовить необходимое количество дисков (не обязательно чистых).
- Если диск уже содержит информацию, он должен иметь достаточно свободного места для архива, в противном случае отобразится сообщение об ошибке.

PC-диск

Диск должен иметь достаточно свободного места для архива, в противном случае отобразится сообщение об ошибке.

Имена файлов архивов

Файлам архивов автоматически назначаются следующие имена.

1 Song

XXXXXX + YY + расширение (.DBK)

XXXXXX — первые 6 символов имени песни, YY — номер (от 01 до 99) диска архива.

Если архивируется песня “New MySong” на первый диск архива, имя файла по умолчанию будет “NEW_MY01.DBK”.

Если в имени песни используется запрещенный для имени файла символ или пробел, он будет заменен на “_”, а буквы нижнего регистра заменены на верхний.

All Data

ALLDAT + YY + расширение (.DBK)

YY — номер (от 01 до 99) диска архива.

Имя файла по умолчанию для третьего диска будет “ALLDAT03.DBK”.

User Data

USERDATA + расширение (.DUR)

Имя файла по умолчанию будет “USERDATA.DUR”.

WAV-файлы

Для экспорта WAV-файлов используется команда Export. При недостатке свободного места отобразится сообщение об ошибке.

- Экспортируются данные буфера.
- Если буфер содержит данные одной дорожки, создается моно файл; если две дорожки — стерео файл; если от 4 и более дорожек, создается соответствующее число моно файлов.

Имена аудиофайлов

Содержимое буфера	ST или MN	Расширение	Количество символов	Имя по умолчанию
2 трека	стерео	WAV	6 символов + ST	NONAMEST
Отлично от 2 треков	моно	WAV	6 символов + [01-16]	NONAME+[01-16]
Мастер-трек L	моно	WAV	6 символов + ML	NONAMEML
Мастер-трек R	моно	WAV	6 символов + MR	NONAMEMR
Мастер-трек L/R	стерео	WAV	6 символов + MT	NONAMEMT

Например, при экспорте аудиофайла из трека 04, имя файла будет “NONAME04.WAV”.

Загрузка


В D32XD/D16XD возможна загрузка следующих файлов.


- Файлы архивов (данные D32XD/D16XD)
- WAV-файлы (16 бит/44.1 кГц, 16 бит/48 кГц, 24 бит/44.1 кГц, 24 бит/48 кГц, 24 бит/96 кГц; моно или стерео)
- PC-файлы

Файлы архивов


Данные файлы загружаются в D32XD/D16XD операцией Restore. При недостатке свободного места отобразится сообщение об ошибке.


Иконки файлов


 : Директория. Выберите ее для отображения содержимого.

 : Данные песни. Выберите ее для отображения содержимого.


 : Разделенные данные песни. Данные песни, разделенные на несколько архивов. Открыть их невозможно.

 : Пользовательские данные. Выберите ее для отображения содержимого.

 : Песни

 : Пользовательские данные эффектов

 : Пользовательская библиотека EQ

 : Пользовательские данные компрессора

 : Данные Album CD project

Сохраненные на нескольких дисках CD-R/RW архивы восстанавливаются в порядке их архивирования. Последние два символа файла индицируют порядок в очереди архивирования/восстановления.


Если в имени песни используется запрещенный для имени файла символ или пробел, он будет заменен на “_”, а буквы нижнего регистра заменены на верхний.

WAV-файлы

Данные файлы загружаются в D32XD/D16XD операцией Import.

При недостатке свободного места отобразится сообщение об ошибке.

Иконки файлов


 : Директория. Выберите ее для отображения содержимого.

 : WAV-файл. Отображаются только поддерживаемые WAV-файлы.


Файлы PC-диска (PC-файлы)

Если файл имеет поддерживаемый формат, можно использовать страницу Edit PC File для просмотра, удаления или переименования файла/директории.

Иконки файлов

 : Директория. Выберите ее для отображения содержимого.


: PC-файл

 : Данные песни. Выберите ее для отображения содержимого.

 : Разделенные данные песни. Данные песни, разделенные на несколько архивов. Открыть их невозможно.


 : Пользовательские данные. Выберите ее для отображения содержимого.

 : WAV-файл

 : Песни

 : Пользовательские данные эффектов

 : Пользовательская библиотека EQ

 : Пользовательские данные компрессора

 : Данные Album CD project

Установка опций

Прежде чем приступить к установке, рекомендуется ознакомиться с приведенной ниже информацией.

Техника безопасности

Предупреждение

- Перед установкой карты убедитесь, что от прибора отсоединен кабель питания и кабели, коммутирующие его с другим внешним оборудованием. Нарушение этих рекомендаций может привести к поражению электрическим током или выходу из строя оборудования.
- При установке, устранении неисправностей или замене отдельных модулей разрешается выполнять только те действия, которые описаны в пользовательском руководстве и никакие другие.
- Не прикладывайте чрезмерных усилий к электронным компонентам или разъемам плат, не пытайтесь их разобрать. В противном случае может произойти короткое замыкание, возгорание или выход прибора из строя.

Внимание

- Прежде чем взять в руки карту, прикоснитесь к металлическому корпусу прибора, в который она устанавливается. Это позволяет снять статический заряд, способный вывести из строя электронные компоненты.
- Не прикасайтесь к подводящим контактам, расположенным на противоположной стороне от установленных на ней компонентов.
- Будьте осторожны при замене батареи. Некорректная установка может привести к ее взрыву. Для замены используйте только аналогичные батареи.
- Не прикасайтесь к компонентам карты и ее печатному монтажу. Это может стать причиной некорректной работы оборудования.
- Не пораньте руки об острые поверхности платы или прибора, в который она устанавливается.
- Не допускайте попадания влаги на корпус платы и не устанавливайте на нее никаких предметов. Это может привести к ее поломке.
- Будьте осторожны и следите за тем, чтобы крепежные элементы не упали внутрь корпуса прибора.

Компания Korg не несет ответственности за неполадки в работе прибора, вызванные его неправильной эксплуатацией или несанкционированной модификацией. Также компания Korg не несет ответственности за последствия, связанные с потерей данных.

Перед началом работы убедитесь в следующем

- **Отключен ли сетевой кабель?**

Необходимо отключить главный выключатель питания на D32XD/ D16XD, а затем отключить сетевой кабель.

- **Прошло ли 30 минут после отключения питания?**

Внутри корпуса D32XD/D16XD при работе заметно повышается температура. Необходимо выждать ее снижения до нормальной величины.

- **Заархивированы ли данные?**

Ошибки при установке или другие проблемы могут привести к потере данных. Перед установкой сохраните все важные данные на CD.

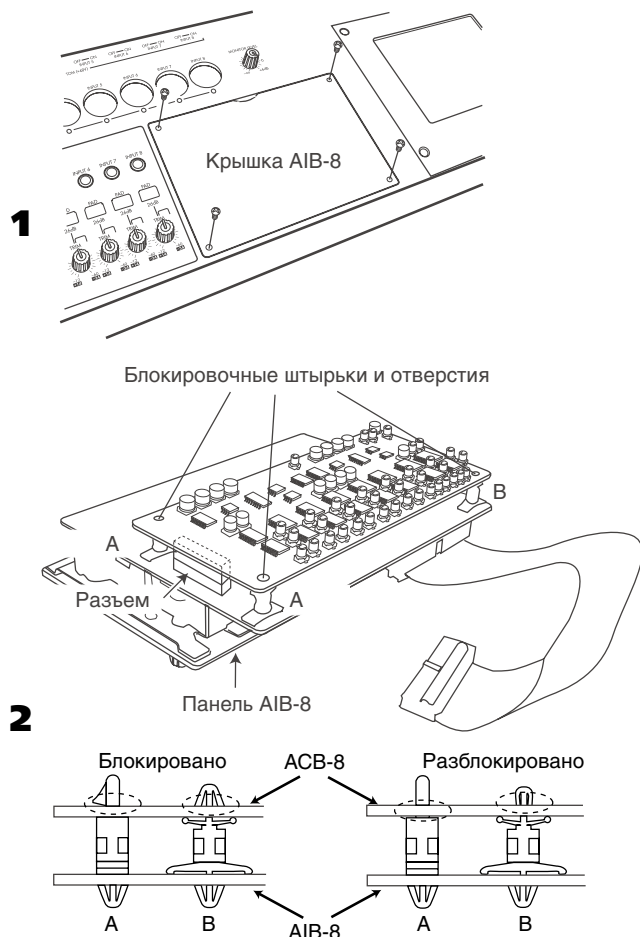
Правила установки опций (ACB-8, AIB-8 и DIB-8)

- Тело человека является своеобразным конденсатором, накапливающим статический электрический заряд. Поэтому, прежде чем взять в руки плату, прикоснитесь к земляному контакту заземленного прибора или к неокрашенной металлической поверхности. Это делается для того, чтобы снять заряд. Под воздействием разряда электронные компоненты D32XD/D16XD и опций могут выйти из строя.
- Тщательно выполняйте все пункты, описывающие процесс установки.
- Не прикладывайте значительных физических усилий при установке опций и не роняйте их. Это может повредить электронные компоненты платы.

- Не прикасайтесь к металлическим частям платы.
- Используйте для крепления все прилагающиеся винты. Будьте внимательны и не теряйте их.
- Не используйте винтов, отличных от тех, которые входят в комплект поставки опции и D32XD/D16XD. Фиксация опциональной карты с помощью винтов другой формы или длины может привести к поломке или неправильному функционированию прибора.
- Тщательно закручивайте все крепежные винты.
- Будьте предельно внимательны при установке опций. После инсталляции убедитесь, что карта вставлена в полном соответствии с инструкциями. Если карта вставлена не до конца, то плохой контакт сигнальных шин или шин питания может явиться причиной неустойчивой работы прибора.
- Не допускайте попадания внутрь корпуса инструмента инородных тел. Если вынуть из корпуса прибора упавший винт или какую-либо другую деталь не представляется возможным, обратитесь за помощью к местному дилеру компании Korg.
- Вам потребуется крестовая отвертка Philips. Выбирайте подходящую по размерам отвертку, в противном случае головки винтов могут быть повреждены.

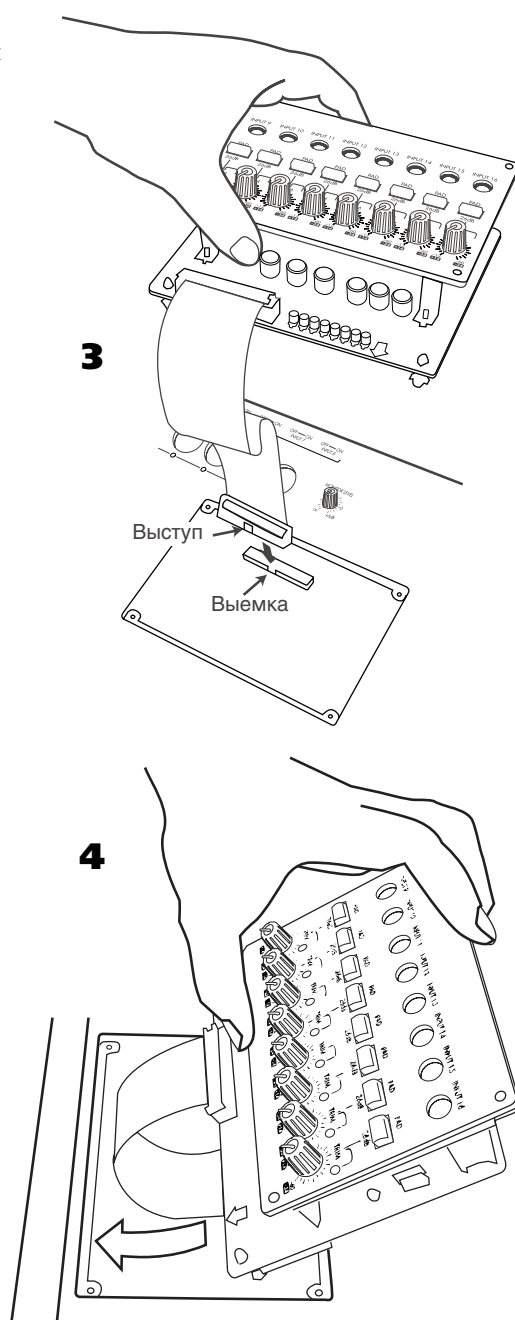
Установка опций AIB-8 и АСВ-8

Установка 8-канальной платы аналоговых входов AIB-8 добавляет входные каналы INPUT 9–16. Установка 8-канальной платы аналоговых компрессоров АСВ-8 также осуществляется на входные каналы INPUT 9–16.



1. Приготовьте крестовую отвертку Philips.
2. Отключите питание D32XD/D16XD и полностью раскоммутируйте его.

Внутри корпуса D32XD/D16XD при работе заметно повышается температура. Необходимо 30 минут выждать ее снижения до нормальной величины.

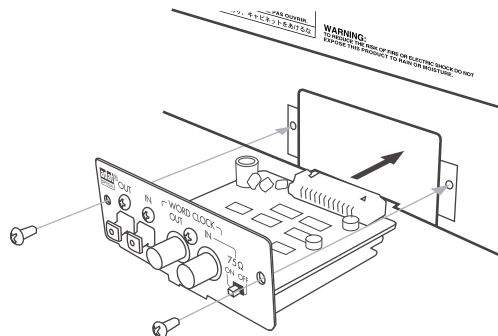
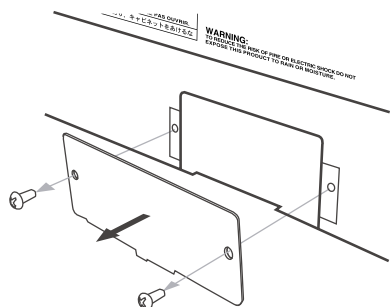


3. Удалите 4 винта крышки AIB-8. Не потеряйте их.
4. Удалите крышку AIB-8.
При установке ACB-8 на AIB-8 выполните шаги “a” и “b”.
 - a. Совместите три отверстия ACB-8 с блокировочными штырьками и разъемом AIB-8 и нажмите на плату.
 - b. Нажимайте до блокировки двух штырьков А и одного штырька В. При этом, нажимайте на области, где отсутствуют электронные компоненты.
5. Подключите кабель AIB-8 к разъему. Правильно ориентируйте разъем кабеля и надавите на него, пока он не вставится до упора.
6. Установка AIB-8 в D32XD/D16XD.
Вложите плату AIB-8 в освободившийся после снятия крышки отсек таким образом, чтобы кабель поместился внутри корпуса D32XD/D16XD.
7. Закрепите AIB-8 на посадочном месте четырьмя удаленными вначале винтами.
8. По окончании установки, включите питание и проверьте корректность установки AIB-8.

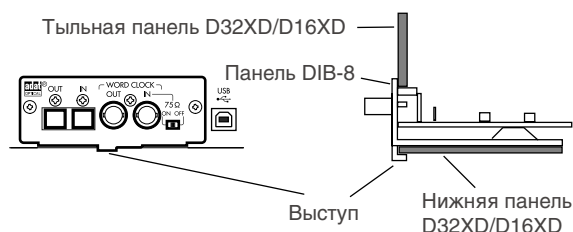
Установка опции DIB-8

Установка опции DIB-8 добавляет 8 входов-выходов ADAT и вход-выход Word Clock.

1. Приготовьте крестовую отвертку Philips.
2. Отключите питание D32XD/D16XD и полностью раскоммутируйте его.



3. Удалите 2 винта крышки DIB-8. Не потеряйте их.
4. Удалите крышку DIB-8.
5. При установке DIB-8 убедитесь в правильном совмещении по вертикали и горизонтали.
6. Нажимайте на опцию DIB-8 для ее совмещения с тыльной панелью до тех пор, пока выступ снизу не зайдет за нижнюю панель.
7. Закрепите DIB-8 на посадочном месте двумя удаленными вначале винтами.
8. По окончании установки, включите питание и проверьте корректность установки DIB-8.



Составные части DIB-8 и их функции

1. Выходной разъем ADAT

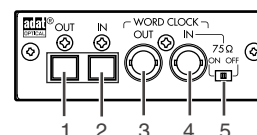
Служит для вывода цифровых сигналов в формате ADAT (ADAT Type I/II) с частотой дискретизации и разрешением текущей песни.

Частота 96 кГц не поддерживается.

2. Входной разъем ADAT

Служит для ввода цифровых сигналов в формате ADAT (ADAT Type I/II) с частотой дискретизации и разрешением текущей песни.

Частота 96 кГц не поддерживается.



3. Выходной разъем Word Clock

Служит для вывода сигнала аудиосинхронизации Word Clock на внешнее устройство.

4. Входной разъем Word Clock

Служит для подачи сигнала аудиосинхронизации Word Clock с внешнего устройства.

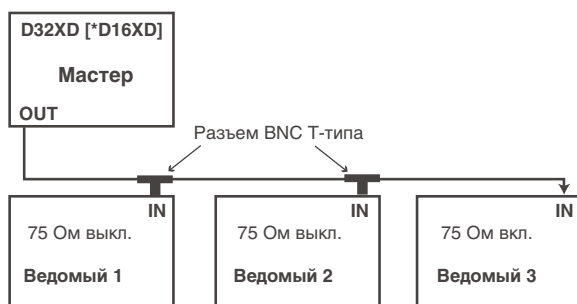
5. Переключатель 75 Ом

Включает/отключает терминатор 75 Ом для Word Clock. Устанавливается в положение On, если прибор находится в конце цепочки, или в Off, если в середине.

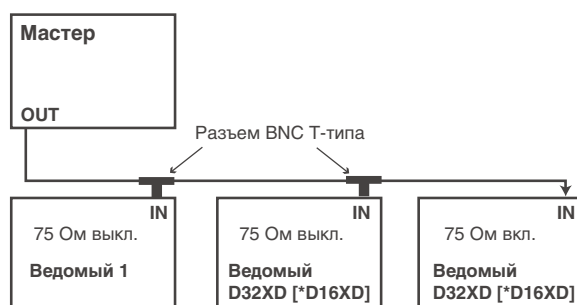
Коммутация Word Clock

При использовании D32XD/D16XD в качестве мастера Word Clock и подключении к нему нескольких устройств по Word Clock, используйте распределитель T-типа BNC. При использовании D32XD/D16XD при приеме Word Clock, установите соответственно переключатель 75 Ом.

При передаче D32XD/D16XD сигнала Word Clock (Master)



При приеме D32XD/D16XD сигнала Word Clock (Slave)



Установка батареи календаря

Правила замены батареи календаря

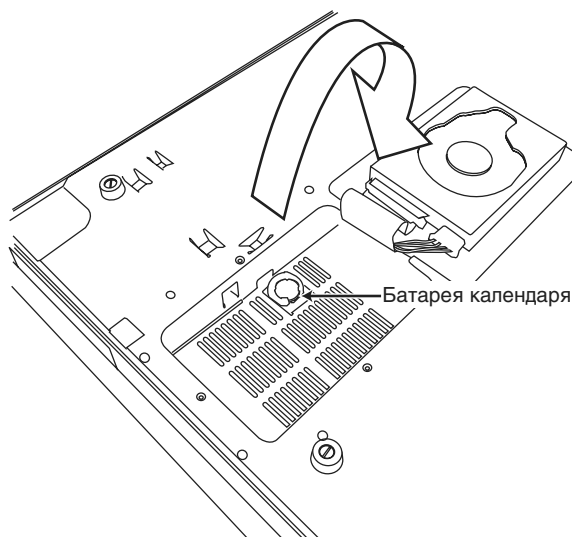
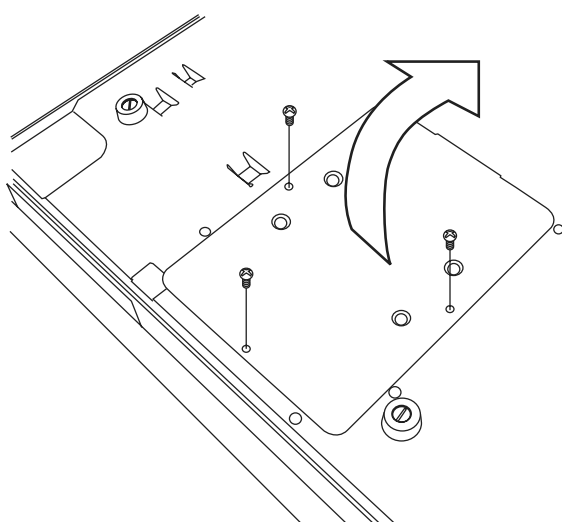
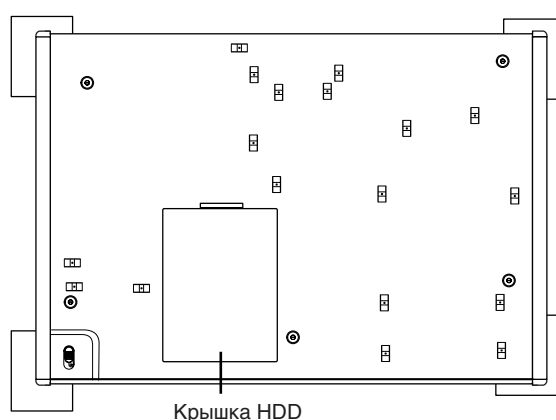
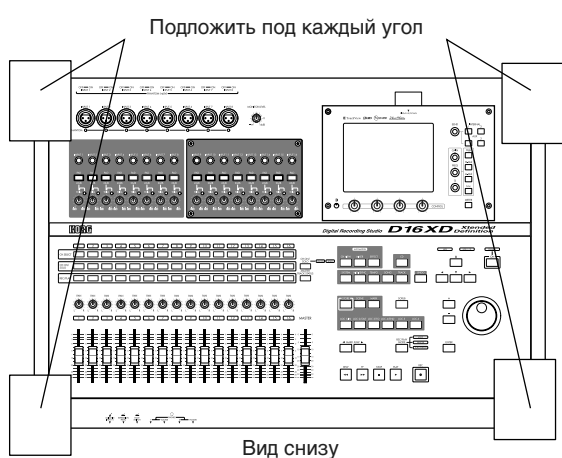
- Тело человека является своеобразным конденсатором, накапливающим статический электрический заряд. Поэтому перед установкой прикоснитесь к земляному контакту заземленного прибора или к неокрашенной металлической поверхности. Это делается для того, чтобы снять заряд. Под воздействием разряда электронные компоненты D32XD/D16XD могут выйти из строя.
- Тщательно выполняйте все пункты, описывающие процесс инсталляции и следите за полярностью батареи.
- Не прикасайтесь к металлическим частям плат.
- Используйте для крепления все прилагающиеся винты и шайбы. Будьте внимательны и не теряйте их.
- Не используйте винтов, отличных от тех, которые входят в комплект поставки опциональной карты/памяти и D32XD/D16XD. Использование винтов другой формы или длины может привести к поломке или неправильному функционированию прибора.
- Тщательно закручивайте все крепежные винты.
- Не прикладывайте значительных физических усилий при установке батареи. Это может повредить прибор.

- Убедитесь, что батарея полностью установлена в соответствующем отсеке. После установки проведите проверку работоспособности календаря.
- Не допускайте попадания батареи внутрь корпуса прибора. Если вынуть из корпуса прибора батарею не представляется возможным, обратитесь за помощью к местному дилеру компании Korg.
- Вам потребуется крестовая отвертка Philips. Выбирайте подходящую по размерам отвертку, в противном случае головки винтов могут быть повреждены.

Замена батареи календаря

Данная батарея поддерживает корректную установку даты и времени сохраняемых данных. Используйте батареи типа CR2032 производства Sony или Panasonic.

1. В процессе инсталляции потребуется крестовая отвертка и несколько журналов (или наподобие) для подкладки, чтобы не повредить регуляторы верхней панели.
2. Выключите питание D32XD/D16XD и отсоедините все кабели, коммутирующие его с внешним оборудованием.
3. Расположите четыре подставки, как показано на рисунке, и положите на них D32XD/D16XD верхней панелью вниз. Подставки предохраняют регуляторы от повреждений.



4. Отвинтите 4 крепежных винта крышки HDD. Не потеряйте винты.

К крышке присоединен хард-диск. Не подвергайте его ударам или вибрациям.

5. Удалите крышку HDD.

6. Определите местоположение батареи календаря.

7. Удалите старую батарею.



Нажмите на батарею, как показано на рисунке, и удалите ее из держателя. Не уроните батарею внутрь корпуса D32XD/D16XD.

8. Установите новую батарею.

Ориентируйте батарею стороной с “+” вверх, вложите ее по диагонали в держатель и нажмите для установки на место.

9. Закройте и завинтите крышку HDD.

10. По окончании установки, включите питание и проверьте отсутствие сообщения “Battery voltage for Calender is low.”.

Проверку следует произвести сразу после шага 9.

11. Установите правильные дату и время.

При повреждении хард-диска или его разъема при установке батареи, появится сообщение о дисковой ошибке.

Проверка правильности установки

При включении питания D32XD/D16XD на дисплей выводится информация об установленных опциях. Поэтому после завершения инсталляции опции включите питание прибора и убедитесь, что на дисплей вывелось соответствующее информационное сообщение.

Проверка встроенного привода CD-R/RW

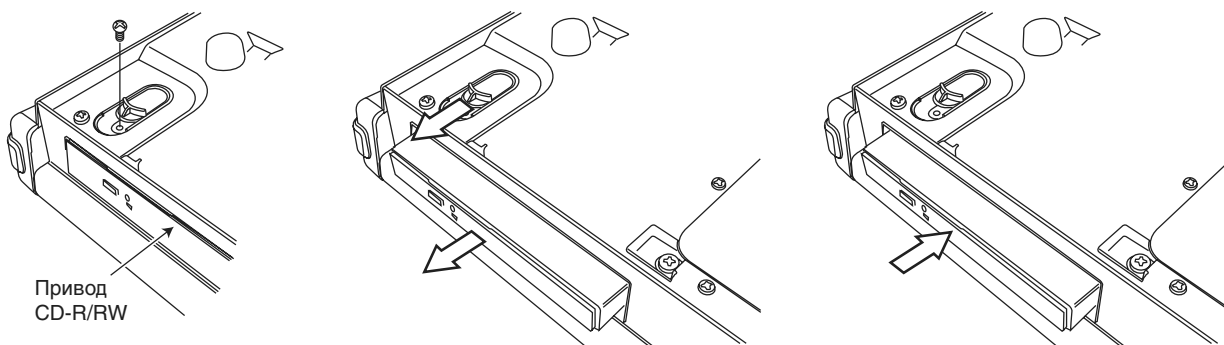
При поставке с завода, заменяемый привод CD-R/RW установлен в D32XD/D16XD. При перемещениях и транспортировке не подвергайте прибор ударам и вибрациям. Если после перемещения прибора иконка привода CD-R/RW пропадает, или часто появляется сообщение об ошибке, проверьте корректность установки привода CD-R/RW с помощью следующей процедуры.

Перед следующей процедурой отключите питание D32XD/D16XD и отсоедините сетевой шнур.

1. В процессе проверки потребуются крестовая отвертка и несколько журналов (или наподобие) для подкладки, чтобы не повредить регуляторы верхней панели.
 2. Выключите питание D32XD/D16XD и отсоедините все кабели, коммутирующие его с внешним оборудованием.
 3. Расположите четыре подставки, как в случае замены батареи календаря, и положите на них D32XD/D16XD верхней панелью вниз. Подставки предохраняют регуляторы от повреждений.
 4. Отвинтите крепежный винт CD-R/RW.
 5. Переместите защелку в направлении указанном стрелкой, и привод CD-R/RW выдвинется из D32XD/D16XD.
- Для простой проверки установки привода, далее выдвигать привод необязательно.*
6. Надавите на привод CD-R/RW до совмещения его лицевой панели с лицевой панелью D32XD/D16XD. Переместите защелку в направлении указанном стрелкой до щелчка, означающего полную коммутацию внутреннего разъема.
 7. Затяните винт, удаленный в шаге 4.



Иконка AIB-8
Иконка компрессора (для входов 1-8)
Иконка CD-R/RW
Иконка DIB-8
Иконка ACB-8 (для входов 9-16)



Технические характеристики

Рабочая температура: +5 – +35С

Основная секция

<Секция рекордера>

Количество дорожек:

D32XD

272 (включая виртуальные дорожки)

32 дорожки одновременного воспроизведения, 8 дорожек одновременной записи при 48/44.1 кГц, 16 бит (при установке AIB-8 — 16 дорожек одновременной записи)

16 дорожек одновременного воспроизведения, 8 дорожек одновременной записи при 48/44.1 кГц, 24 бит

8 дорожек одновременного воспроизведения, 4 дорожек одновременной записи при 96 кГц, 24 бит

D16XD

144 (включая виртуальные дорожки)

16 дорожек одновременного воспроизведения, 8 дорожек одновременной записи при 48/44.1 кГц, 16 бит (при установке AIB-8 — 16 дорожек одновременной записи)

16 дорожек одновременного воспроизведения, 8 дорожек одновременной записи при 48/44.1 кГц, 24 бит

8 дорожек одновременного воспроизведения, 4 дорожек одновременной записи при 96 кГц, 24 бит

Формат записи: 24 бит/16 бит некомпрессированный, 44.1 kHz/48 kHz/96 кГц

Время записи (на хард-диск 40 Гб): максимум 152 часа при 44.1 кГц/16 бит, 40 часов при 96 кГц/24 бит

Количество песен: 100 на диск

Точки локации: 6 на песню

Метки: 100 на песню (с возможностью переименования)

Ритмические паттерны: 265

ММС: прием/передача

Синхронизация: прием/передача МТС, передача MIDI Clock

Карта темпа: 200 событий на песню

Синхродорожка: 1 на песню, запись темпа

Возможности встроенного CD-R/RW: создание аудио CD (Disc At Once/Track At Once), архивирование/восстановление, экспорт/импорт WAV-файла (ISO 9660), загрузка системы

Возможности USB: архивирование/восстановление, импорт/экспорт WAV-файла (FAT 16), загрузка системы

Емкость диска PC (USB): 2 Гб

Редакция дорожки: копирование (перезапись/вставка), вставка промежутка, стирание, удаление, обмен данных, реверс данных, временная коррекция, фейдинг, нормализация, оптимизация

Редакция песни: копирование, перемещение, удаление, переименование, защита, сохранение

Формат дисплея: календарное время, свободная емкость хард-диска, сцена, метка, карта темпа

Формат счетчика/локатора: часы/минуты/секунды/миллисекунды, такты/доли/тики, часы/минуты/секунды/кадры

Возможности MIDI: управление микшером, управление эффектами, прием/передача ММС, прием/передача МТС, передача MIDI Clock

<Секция микшера>

Обработка сигнала: 69 бит

Входы:

D32XD

56 каналов (32 на запись, 24 дополнительных)

D16XD

40 каналов (16 на запись, 24 дополнительных)

Шины:

D32XD

14, 2 посыла, 4 AUX, 2 SOLO (стерео), 2 CUE (стерео), 2 MASTER (стерео), 2 MONITOR (стерео)

D16XD

12, 2 посыла, 2 AUX, 2 SOLO (стерео), 2 CUE (стерео), 2 MASTER (стерео), 2 MONITOR (стерео)

Эквалайзер:

D32XD

Каналы записи 1–32: 4-полосный полнопараметрический

Каналы субмикшера 1–24: 2-полосный полочный

Мастер-трек: 8-полосный полнопараметрический

D16XD

Каналы записи 1–16: 4-полосный полнопараметрический

Каналы субмикшера 1–24: 2-полосный полочный

Мастер-трек: 8-полосный полнопараметрический

Динамическая обработка: аналоговые компрессоры, максимум 16 каналов (при установке АСВ-8)

Память сцен: 100 на песню

<Секция эффектов>

Обработка сигнала: 56 бит

Структура:

D32XD

Одновременно (для 44.1/48 кГц) 24 разрыв-эффекта (максимум), 2 мастер-эффекта (максимум), 1 общий эффект

D16XD

Одновременно (для 44.1/48 кГц) 8 разрыв-эффектов (максимум), 2 мастер-эффекта (максимум), 1 общий эффект

Программы: 128 пресетных, 128 пользовательских, 32 песенных

Алгоритмы: 52

Общие

Дисплей: 320 x 240 точек, 4 уровня серого цвета с подсветкой и сенсорной панелью

Питание: сеть переменного тока

Потребляемая мощность:

D32XD

98 Вт

120 Вт (при установке AIB-8, ACB-8, DIB-8)

D16XD

56 Вт

70 Вт (при установке AIB-8, ACB-8, DIB-8)

Габариты (включая выступы): ширина 682 мм, глубина 474 мм, высота 185 мм

Вес:

D32XD

13.5 кг / 14 кг (при установке AIB-8, ACB-8, DIB-8)

D16XD

12 кг / 12.5 кг (при установке AIB-8, ACB-8, DIB-8)

Частотный диапазон:

10 Гц – 20 кГц ± 1 дБ (+4 dBu, на нагрузке 10 кОм, 44.1 кГц)

10 Гц – 22 кГц ± 1 дБ (+4 dBu, на нагрузке 10 кОм, 48 кГц)

10 Гц – 44 кГц ± 1 дБ (+4 dBu, на нагрузке 10 кОм, 96 кГц)

Отношение сигнал/шум (типовое): 103 дБ

Динамический диапазон (типовой): 103 дБ

Коэффициент нелинейных искажений (типовой): 0.02 % (20 Гц – 20 кГц, +16 dBu, при нагрузке 10 кОм)

Конвертер A/D: 24 бит, со 64-кратной передискретизацией

Конвертер D/A: 24 бит, со 128-кратной передискретизацией

Частота дискретизации

Внутренняя (кГц): 44.1, 48, 96

Внешняя (кГц): 44.1 $\pm 6\%$, 48 $\pm 6\%$, 96 $\pm 6\%$

Разрешение записи/воспроизведения: 16, 24 бит

Входы/выходы

<INPUT 1-8>

Разъемы: XLR-3-31 (с отключаемым фантомным питанием), 1/4" TRS джек (симметричный)

Входное сопротивление: 4 кОм (XLR); 10 кОм (TRS)

Номинальный уровень:

от -60 dBu (TRIM=макс.) до -12 dBu (TRIM=мин.), без аттенюатора

от -34 dBu (TRIM=макс.) до +14 dBu (TRIM=мин.), с аттенюатором

Максимальный уровень:

от -48 dBu (TRIM=макс.) до 0 dBu (TRIM=мин.), без аттенюатора

от -22 dBu (TRIM=макс.) до +26 dBu (TRIM=мин.), с аттенюатором

Сопротивление источника: 600 Ом

<INPUT 9-16>

**При установке платы ADAT I/O (DIB-8)*

Разъемы: 1/4" джек (симметричный)

Входное сопротивление: 10 кОм

Номинальный уровень:

от -60 dBu (TRIM=макс.) до -12 dBu (TRIM=мин.), без аттенюатора

от -34 dBu (TRIM=макс.) до +14 dBu (TRIM=мин.), с аттенюатором

Максимальный уровень:

от -48 dBu (TRIM=макс.) до 0 dBu (TRIM=мин.), без аттенюатора

от -22 dBu (TRIM=макс.) до +12 dBu (TRIM=мин.), с аттенюатором

Сопротивление источника: 600 Ом

<Аналоговый компрессор >

Порог: от 0 до -40 дБ

Степень: от 1.5:1 до inf:1

Атака: от 1 до 200 мс

Восстановление: от 10 мс до 10 с

Выходное усиление: ±20 дБ

<GUITAR INPUT>

Разъем: 1/4" джек (несимметричный)

Входное сопротивление: 1 мОм

Номинальный уровень:

от -60 dBu (TRIM=макс.) до -12 dBu (TRIM=мин.), без аттенюатора

от -34 dBu (TRIM=макс.) до +14 dBu (TRIM=мин.), с аттенюатором

Максимальный уровень:

от -48 dBu (TRIM=макс.) до 0 dBu (TRIM=мин.), без аттенюатора

от -22 dBu (TRIM=макс.) до +12 dBu (TRIM=мин.), с аттенюатором

Сопротивление источника: 600 Ом

<MASTER OUTPUT L/R>

Разъем: 1/4" джек (несимметричный)

Выходное сопротивление: 150 Ом

Номинальный уровень: +4 dBu

Максимальный уровень: +16 dBu

Сопротивление нагрузки: 10 кОм или более

<MONITOR OUTPUT L/R>

Разъем: 1/4" джек (несимметричный)

Выходное сопротивление: 150 Ом

Номинальный уровень: -10 dBu

Максимальный уровень: +2 dBu

Сопротивление нагрузки: 10 кОм или более

<AUX OUTPUT 1-4 [1, 2]>

Разъем: 1/4" джек (несимметричный)

Выходное сопротивление: 150 Ом

Номинальный уровень: +4 dBu

Максимальный уровень: +16 dBu

Сопротивление нагрузки: 10 кОм или более

<PHONES OUTPUT>

Разъем: 1/4" стереоджек

Выходное сопротивление: 100 Ом

Максимальный уровень: 50 мВт (32 Ом)

<S/P DIF INPUT/OUTPUT>

Разъем: оптический

Формат: 24 бит S/P DIF (IEC60958)

<USB>

Разъем: Type B

Формат: Slave, USB 1.1

Поддерживаемые операционные системы: Window Me, Windows 2000, Mac OS 9.0.4 и старше (Для использования D32XD/D16XD с Windows 98 обратитесь к дистрибьютеру или на сайт Korg.)

<ADAT INPUT/OUTPUT>

**При установке платы ADAT I/O (DIB-8)*

Разъемы: оптический

Формат: ADAT Type I/II

<WORD CLOCK INPUT/OUTPUT>

Разъемы: BNC

Формат: TTL/75 Ом

<MIDI IN/OUT>

Разъемы: 2 x 5-контактный DIN

<FOOT SW>

Разъем: 1/4" джек

<EXPRESSION PEDAL>

Разъем: 1/4" стереоджек

Аксессуары

Сетевой шнур, руководство пользователя

Опции

Педальный переключатель PS-1

Педаль громкости/экспрессии XVP-10 EXP/VOL

Ножной контроллер EXP-2

8-канальная плата компрессора (ACB-8)

8-канальная плата аналоговых входов (AIB-8)

Плата ввода-вывода ADAT (DIB-8)

**Характеристики данного продукта могут изменяться без предварительного уведомления.*

Списки

Список ритмических паттернов

Для песен 96 кГц/24 бит и установок Beat, отличных от 3/4, 4/4 и 6/8, доступны только Blank, Metro или HiHat.

Для установок Beat 3/4, 4/4 или 6/8, кроме (Blank), Metro или HiHat, доступны дополнительные паттерны.

[I], [F] и [E] обозначают паттерны Intro, Fill и Ending. В данном списке, значения Length и Tempo соответствуют количеству долей каждого ритма при рекомендованном темпе.

Beat:4/4 (242 паттерна)

Название	Темп	Название	Темп
8bt Rock1	120	[E] 16beat 1	100
8bt Rock2	120	[E] 16beat 2	100
8bt Rock3	120	Shuff 1	130
8bt Rock4	120	Shuff 2	130
8bt Rock5	120	Shuff 3	130
8bt Rock6	120	Shuff 4	130
8bt Rock7	120	Shuff 5	130
8bt Rock8	120	Shuff 6	130
[I] 8bt Rock1	120	Shuff 7	130
[I] 8bt Rock2	120	Shuff 8	130
[I] 8bt Rock3	120	Shuff 9	130
[F] 8bt Rock1	120	[I]Shuff 1	130
[F] 8bt Rock2	120	[I] Shuff 2	130
[F] 8bt Rock3	120	[F] Shuff 1	130
[F] 8bt Rock4	120	[F] Shuff 2	130
[F] 8bt Rock5	120	[F] Shuff 3	130
[E] 8bt Rock1	120	[E] Shuff 1	130
[E] 8bt Rock2	120	[E] Shuff 2	130
8beat 1	120	HalfTime1	150
8beat 2	120	HalfTime2	150
8beat 3	120	[I] HalfTime	150
8beat 4	120	[E] HalfTime	150
8beat 5	120	[E] HalfTime	150
8beat 6	120	RockBld 1	90
8beat 7	120	RockBld 2	90
8beat 8	120	[I] RockBld 1	90
8beat 9	120	[I] RockBld 2	90
8beat 10	120	[F] RockBld 1	90
[I] 8beat1	120	[F] RockBld 2	90
[I] 8beat 2	120	[E] RockBld 1	90
[F] 8beat 1	120	[E] RockBld 2	90
[F] 8beat 2	120	R&Funk 1	98
[F] 8beat 3	120	R&Funk 2	98
[E] 8beat 1	120	R&Funk 3	98
[E] 8beat 2	120	R&Funk 4	98
16bt Rock1	100	R&Funk 5	98
16bt Rock2	100	R&Funk 6	98
16bt Rock3	100	R&Funk 7	98
[I] 16bt Rock1	100	R&Funk 8	98
[I] 16bt Rock2	100	R&Funk 9	98
[F] 16bt Rock1	100	R&Funk10	98
[F] 16bt Rock2	100	[I] R&Funk 1	98
[F] 16bt Rock3	100	[I] R&Funk 2	98
[E] 16bt Rock1	100	[F] R&Funk 1	98
16beat 1	100	[F] R&Funk 2	98
16beat 2	100	[F] R&Funk 3	98
16beat 3	100	[E] R&Funk 1	98
16beat 4	100	[E] R&Funk 2	98
16beat 5	100	JAZZ 1	100
16beat 6	100	JAZZ 2	100
16beat 7	100	[I] JAZZ1	100
16beat 8	100	[F] JAZZ1	100
16beat 9	100	[F] JAZZ2	100
16beat10	100	[E] JAZZ	100
16beat11	100	Motown	120
[I] 16beat	100	[I] Motown	120
[I] 16beat	100	[F] Motown	120
[F] 16beat 1	100	[E] Motown	120
[F] 16beat 2	100	SurfRock	169
[F] 16beat 3	100	[I] SurfRock	169

Beat:3/4 (11 паттернов)

Название	Темп	Название	Темп
Beguine1	120	3/4	150
Beguine2	120	[I] 3/4	150
[F] Beguine	120	[E] 3/4	150
Mambo1	100	JazzWaltz 1	150
Mambo2	100	JazzWaltz 2	150
[I] Mambo	100	[I] JazzWaltz	150
[F] Mambo1	100	[F] JazzWaltz	150
[F] Mambo2	100	Waltz	150
[E] Mambo	100	[I] Waltz	150
Salsa	90	[F] Waltz	150
[I] Salsa	90	[E] Waltz	150
[F] Salsa1	90		
[F] Salsa2	90		
[E] Salsa	90		

Beat:6/8 (12 паттернов)

Название	Темп
6/8 Var1	120
6/8 Var2	120
6/8 Var3	120
6/8 Var4	120
6/8 Var5	120
6/8 Var6	120
[I] 6/8 1	120
[F] 6/8 1	120
[F] 6/8 2	120
[F] 6/8 3	120
[E] 6/8 1	120
[E] 6/8 2	120

Список программ компрессии

No.	Название	No.	Название	No.	Название	No.	Название	No.	Название
1	BassDr.Tight	11	Cymbal2	21	Syn.Bass2	31	Male Vocal2	41	Trumpet
2	BassDr.Loose	12	High Hat1	22	Piano1	32	Female Vocal1	42	Brass
3	BassDr.Fat	13	High Hat2	23	Piano2	33	Female Vocal2	43	Pipe
4	SnareDr.Tight	14	Percussion1	24	A.G.Strum	34	Rock Vocal	44	Violin
5	SnareDr.Loose	15	Percussion2	25	A.G.Arpeggio	35	Pop Vocal	45	Strings
6	SnareDr.Fat	16	Finger Bass	26	Nylon Guitar	36	Ballade Vocal	46	Digital Drms
7	Tom-Tom1	17	Slap Bass	27	Jazz Guitar	37	Soul Vocal	47	Dance Mix
8	Tom-Tom2	18	Pick Bass	28	E.G.Lead	38	Rap Vocal	48	Total Comp1
9	Tom-Tom3	19	Wood Bass	29	E.G.Rhythm	39	Chorus	49	Total Comp2
10	Cymbal1	20	Syn.Bass1	30	Male Vocal1	40	Sax	50	Total Comp3

Список программ эквализации

No.	Название	No.	Название	No.	Название	No.	Название	No.	Название
1	Bass Drum1	11	Syn.Bass1	21	A.G.Strum2	31	Total EQ2	41	FM Radio
2	Bass Drum2	12	Syn.Bass2	22	A.G.Arpeggio1	32	Total EQ3	42	Old Record
3	Snare Drum1	13	Piano1	23	A.G.Arpeggio2	33	Bass Drum3	43	Telephone
4	Snare Drum2	14	Piano2	24	Brass Section	34	Snare Drum3	44	Bright
5	Tom-Tom	15	E.G.Clean	25	Male Vocal1	35	Tom-Tom2	45	Dark
6	Cymbal	16	E.G.Crunch1	26	Male Vocal2	36	Piano3	46	Heavey Low
7	High Hat	17	E.G.Crunch2	27	Female Vocal1	37	Piano Low	47	Fat Middle
8	Percussion	18	E.G.Dist1	28	Female Vocal2	38	Piano High	48	Heavy Low
9	E.Bass1	19	E.G.Dist2	29	Chorus&Harmony	39	Fine-EQ Casset	49	50Hz HumCut
10	E.Bass2	20	A.G.Strum1	30	Total EQ1	40	Narration	50	60Hz HumCut

Список имен

Библиотека имен данных: Данная библиотека используется при переименовании программ аналоговых компрессоров, программ эквалайзеров, дисков, эффектов, сцен, меток, песен или дорожек.

Библиотека имен файлов: Данная библиотека используется при переименовании Рс-файлов, архивов или Wav-файлов.

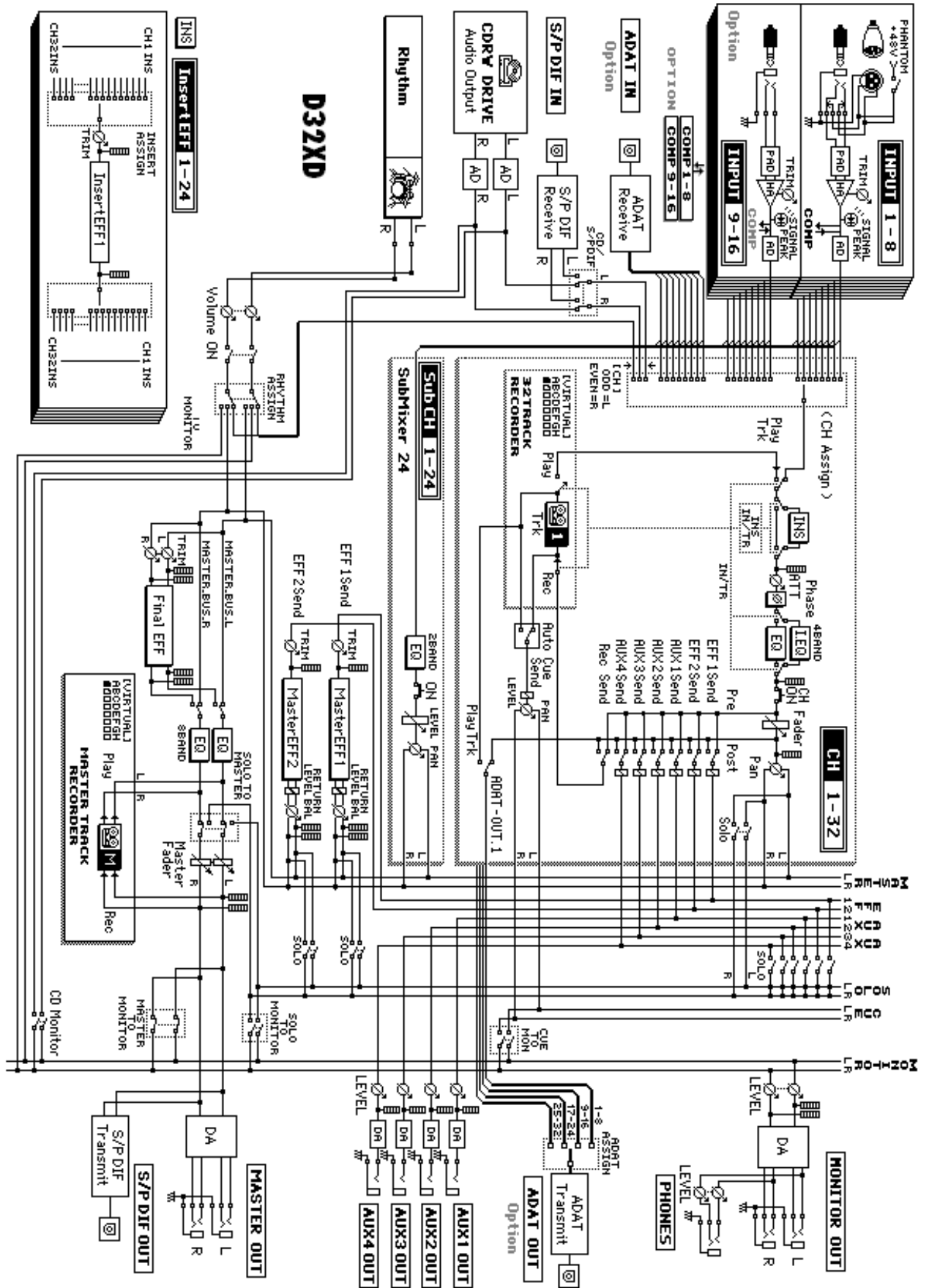
Библиотека имен данных

Название	Название
Vocal	Intro
Guitar	Fill
Bass	A Melo
Chorus	B Melo
Kick	Solo
HiHat	Ending
Snare	Take
Tom	Track
RimShot	Dance
Cymbal	Groove
Ride	Rock
Crash	Pop
Percuss	Jazz
Key	Fusion
Piano	Loop
Strings	Live
Organ	Studio
SFX	Event
Count	

Библиотека имен файлов

Название	Название
VOCAL	INTRO
GUITAR	FILL
BASS	A_MELO
CHORUS	B_MELO
KICK	SOLO
HIHAT	ENDING
SNARE	TAKE
TOM	TRACK
RIMSHOT	DANCE
CYMBAL	GROOVE
RIDE	ROCK
CRASH	POP
PERCUSS	JAZZ
KEY	FUSION
PIANO	LOOP
STRINGS	LIVE
ORGAN	STUDIO
SFX	EVENT
COUNT	

Блок-схемы



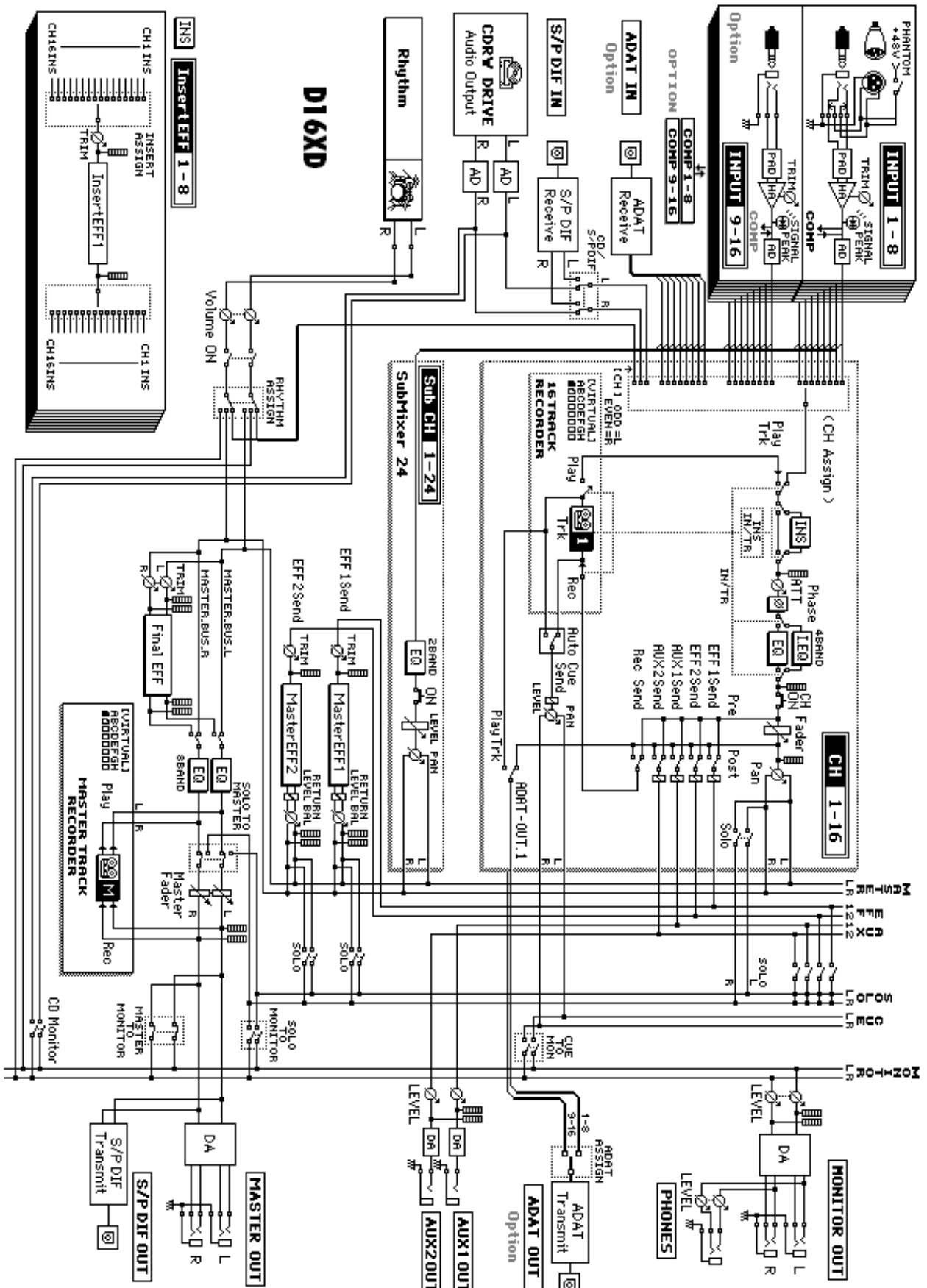


Таблица MIDI-сообщений

Функция		Передача	Прием	Примечание
Basic Channel	Default Changed	× ×	× ×	
Mode	Memorized Messages Altered	× × *****	× ×	
Note Number:	True Voice	× *****	0 - 127 *1	
Velocity	Note On Note Off	× ×	○ *1 ×	
Aftertouch	Polyphonic (Key) Monophonic (Channel)	× ×	× ○ *1	
Pitch bender		×	○ *1	
Control Change	0 - 119	○ *2	○ *1 *2	<p>*1 Управление эффектами (прием): #000-119</p> <p>*2 Управление микшером (прием/передача); каналы 1-16 (17-32)</p> <p>7 (39) Fader</p> <p>8 (40) Pair Switch</p> <p>9 (41) Channel OnOff</p> <p>10 (42) Pan</p> <p>12-13 (44-45) EffSend1/2</p> <p>14-15 (46-47) AuxSend1/2</p> <p>16-27 (48-59) EQ Low/LMid/HMid/High</p> <p>28 (60) Channel EQ Switch</p> <p>29 (61) Attenuator</p> <p>30-31 (62-63) AuxSend3/4 *10</p> <p>96-102 (32-38) Rec/Eff/Aux SendPosition</p> <p>75-79 MasterEQ Parameters</p> <p>80 MasterEff1/2 Return Level</p> <p>81 MasterEff1/2 Return Balance</p> <p>85-86 Aux1/2 Master Level</p> <p>87-88 Aux3/4 Master Level *10</p> <p>89 Master Level</p> <p>103-111 SubMixer Ch1-16</p> <p>112-119 SubMixer Ch17-24</p>
Program Change	Variable Range	○ *3 0 - 99	○ *3 0 - 99	Номера сцен 1-100
System Exclusive		○ *4	○ *5	
System Common	Quarter frame Song Position Song Select Tune	○ *6 ○ *8 × ×	○ *7 × × ×	
System Real Time	Clock Command	○ *8 ○	○ *9 ○	
Aux Messages	Local On/Off All Notes Off Active Sense Reset	× × × ×	× × × ×	
<p>*1: Принимается как EffectControl при выборе в меню [SYSTEM] "Control"</p> <p>*2: Передается/принимается при разрешении ControlChange в меню [MIDI].</p> <p>*3: Передается/принимается при разрешении ProgChange в меню [MIDI].</p> <p>*4: Передается при установке MMC Transmit в MTC Master в меню [MIDI].</p> <p>*5: Принимается при установке MMC Recieve в MTC Slave в меню [MIDI].</p>		<p>*6: Передается при выборе MTC Master в меню [MIDI].</p> <p>*7: Принимается при выборе MTC Slave в меню [MIDI].</p> <p>*8: Передается при выборе MIDIClockMaster в меню [MIDI].</p> <p>*9: Принимается при выборе MIDIClock в меню [TEMPO], TempoTrk для записи темпа.</p> <p>*10: Только для D32XD</p>		

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

: Yes ○
: No ×