

Korg D8. 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 и сервисного обслуживания.

Правила безопасности

Внимательно прочитайте данное описание.

Избегайте прямого воздействия солнечных лучей.

Избегайте воздействия влажности и экстремальных температур.

Предохраняйте прибор от попадания пыли и грязи.

Избегайте воздействия избыточной вибрации.

Подключайте блок питания к розетке с соответствующим напряжением сети.

Оберегайте блок питания от перегрева.

Во избежание интерференционных помех, располагайте данный прибор на расстоянии от телевизионных и радиоприемных устройств.

Во избежание повреждений не прилагайте больших усилий при работе с переключателями и регуляторами.

При загрязнении прибора протирайте его чистой сухой материей. Избегайте использования жидких и легковоспламеняющихся чистящих средств.

Никогда не устанавливайте вблизи прибора сосудов с жидкостями. Попадание жидкости внутрь прибора может привести к его выходу из строя, возгоранию или поражению электрическим током.

При попадании посторонних металлических предметов или жидкостей внутрь корпуса прибора, отключите шнур блока питания от розетки и обратитесь в службу технической поддержки.

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

Несколько слов относительно данных

Если в D8 происходит сбой, записанные или любые другие данные могут оказаться потеряны. Пожалуйста, копируйте или архивируйте все важные данные на внешний диск, типа а хард-диска или сменного накопителя.

При производстве цифровых записей на DAT или CD, не забывайте об авторских правах.

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 не только D8, но и любое подключенное к нему SCSI-устройство. 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.

Содержание

Введение	2
Общий вид устройства D8	2
Верхняя панель. Лицевая панель. Боковая панель. Тильная панель. Объекты на экране дисплея.	
Основы работы	4
Коммутация и питание. Создание или выбор сонга. Запись. Воспроизведение. Смена временной позиции. Использование микшера. Сведение. Редакция дорожек. Редакция сонга. Установка темпа. Работа с MIDI-секвенсером. Использование внешних накопителей. Архивирование и загрузка с DAT.	
Обзор прибора	19
Сонг/Дорожка. Редакция Сонга/Дорожки. Система. Редакция системы. Дисплей счетчика. Выбор режима записи. Выбор режима воспроизведения. Редакция режима воспроизведения. Триггер. Редакция триггера. Темп. Редакция темпа. Метроном. Редакция метронома. Локаторы. Сцена. Редакция сцены. Сохранение. Скраббинг. Функция UNDO. Индикаторы TRACK STATUS. Установки эквалайзеров. Посыл на эффект. Панорама/баланс. Фейдеры. Пары. Выбор источника записи. Эффект. Редакция эффекта. Назначение эффекта. Редакция назначения эффекта.	
Приложения	28
Неисправности. Сообщения. Гарантийное обслуживание. Список параметров эффектов. Технические характеристики. Таблица MIDI-сообщений. Блок-схемы.	

Введение

Возможности D8

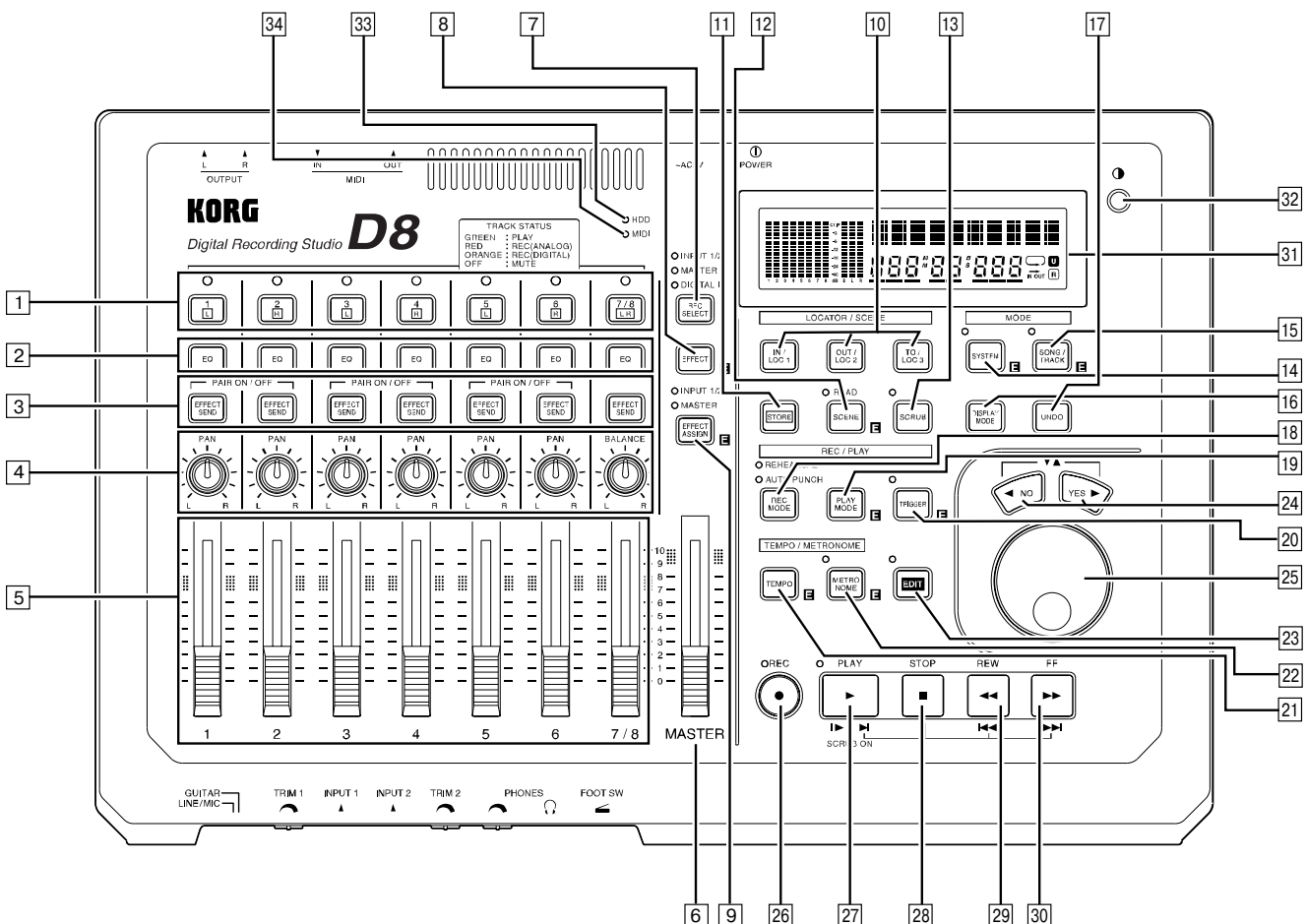
- D8 представляет собой 8-дорожечный рекордер (MTR) с полностью цифровой обработкой сигнала (внутреннее разрешение 24 бит, некомпьютеризованные 16 бит запись и воспроизведение, частота дискретизации 44.1 кГц).
- D8 содержит 8-дорожечный рекордер, 12-канальный 4-шинный микшер и 50 типов эффектов.
- Возможны одновременная запись 2 дорожек и одновременное воспроизведение 8 дорожек. С момента записи и до сведения на внешнее устройство, вся обработка сигнала происходит исключительно в цифровом формате.
- Встроенный жесткий диск, емкостью 1.4 Гб, вмещает до 34 минуты записи на 8 дорожках. Возможна запись до 50 сонгов.
- Два аналоговых входа в секции микшера имеют высококачественные симметричные предусилители и поддерживают диапазон уровней от микрофонного до +16 dBu (уровень профессиональной аудиоаппаратуры) и позволяют подключать любые источники сигнала. Все симметричные входы на разъемах TRS поддерживают несимметричные линии и возможность подключения микрофонных разъемов XLR.
- Цифровой вход S/P DIF оборудован преобразователем частот дискретизации, автоматически конвертирующим частоты источников 48 кГц или 32 кГц в 44.1 кГц.
- Каждый аналоговый вход/канал микшера имеет двухполосный эквалайзер High EQ и Low EQ.
- На аналоговые входы/каналы микшера возможно назначение любых эффектов из 65 пресетных программ, каждая из которых содержит до 4 из 50 различных высококачественных эффектов. Возможны редакция и сохранение 65 пользовательских программ. Каждый канал имеет посылы на мастер-эффект и разрыв-эффект.
- Установки фейдеров, эквалайзеров, панорам и эффектов секции микшера могут сохраняться в качестве сцен, в каждый сонг может записываться до 20 сцен. Сцены могут переключаться в необходимое время в процессе воспроизведения, или

Вы можете загружать их по необходимости в качестве основных установок.

- Операции, типа записи, копирования и удаления являются неразрушающими. Вы можете использовать функцию Undo для возврата к состоянию до записи или редакции, а затем использовать функцию Redo для отмены операции Undo. Undo имеет 1 уровень.
- Функция автосохранения предохраняет от потери данных при переключении сонгов или отключении питания.
- В дополнение к метроному, D8 имеет 131 ритмический паттерн, представляющие широкий диапазон музыкальных стилей.
- Автоматическая и ручная запись с врезкой облегчает перезапись отдельного участка материала.
- Функция Trigger Record автоматически запускает запись при появлении на входе аудиосигнала.
- Функция Scrub позволяет прослушивать данные каждой дорожки для точного поиска необходимых временных позиций.
- Локаторы (3 на сонг) и метки (100 на сонг) позволяют запоминать временные позиции для моментального доступа.
- D8 имеет функцию Program Playback, аналогичную CD или MD, позволяющую воспроизводить сонги в определенном порядке. Данная функция может использоваться при записи целого альбома непосредственно на MD, DAT и т. д.
- Имеется возможность создания карты темпа с помощью ручного ввода темпа или записи данных MIDI Clock с внешнего устройства, а также полная синхронизация с секвенсером или ритм-машиной, которые поддерживают MIDI Clock, MTC или MMC.
- Все разъемы, типа SCSI и S/P DIF и т. д. стандартны и позволяют коммутировать любые внешние устройства: внешний жесткий диск или сменный накопитель; цифровое устройство, типа CD, DAT или MD; внешний эффект-процессор.

Общий вид устройства D8

Верхняя панель



1. Кнопки [TRACK STATUS]

Данные кнопки используются для выбора статуса воспроизведения/записи каждой дорожки или для мьютирования их. При каждом нажатии на кнопку, статус дорожки будет переключаться (светодиод светится или не горит).

При записи с аналогового/цифрового входа Вы можете выбрать дорожки для записи. Данные установки могут производиться попарно и сохраняться в сцены.

2. Кнопки [EQ]

Данная кнопка используется для включения эквалайзера каждого канала. При каждом нажатии кнопки происходит переключение диапазона эквализации. Данные установки могут производиться попарно и записываться в сцену.

3. Кнопки [EFFECT SEND]

Данные кнопки используются для установки уровней сигналов посылы на встроенный эффект с каждого канала (пост-фейдер) и на разъем AUX OUT (внешний выход). Данные установки могут производиться попарно и сохраняться в сцены.

4. Регуляторы [PAN] (Ch 1...6), [BALANCE] (Ch7/8)

Данные регуляторы устанавливают панораму для каналов 1-6 и баланс для каналов 7/8. Их установки могут производиться попарно и записываться в сцену.

5. Канальные фейдеры (Ch 1...7/8)

Данные фейдеры устанавливают уровень записи/воспроизведения каждого канала. Их установки могут производиться попарно и записываться в сцену.

6. Фейдер [MASTER]

Данный фейдер устанавливает общий уровень всех каналов. При суммировании дорожек, он устанавливает уровень записи результирующих дорожек.

7. Кнопка [REC SELECT]

Данная кнопка служит для выбора источника записи.

8. Кнопка [EFFECT]

Данная кнопка используется для выбора программ эффектов и включения/отключения мониторингового эффекта. После нажатия кнопки [EDIT], нажатие на данную кнопку позволяет производить настройку параметров эффекта.

9. Кнопка [EFFECT ASSIGN]

Данная кнопка используется для назначения эффекта.

10. Кнопки [IN/LOC1], [OUT/LOC2], [TO/LOC3]

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

11. Кнопка [STORE]

Устанавливает точки локации, метки или сцены.

12. Кнопка [SCENE]

Когда кнопка включена, записанные сцены будут автоматически переключаться при воспроизведении сонга. Данная кнопка также используется для редакции сцен.

13. Кнопка [SCRUB]

Данная кнопка включает функции Scrub и Play To/From.

14. Кнопка [SYSTEM]

Данная кнопка используется для установок режимов работы измерителя, ножного переключателя, MIDI-функций, а также многих других.

15. Кнопка [SONG/TRACK]

Данная кнопка используется для просмотра информации и редакции параметров сонгов и дорожек.

16. Кнопка [DISPLAY MODE]

Данная кнопка переключает режим отображения локатора между временем и событиями.

17. Кнопка [UNDO]

Данная кнопка выполняет функцию Undo, отменяющую последнее произведенное действие, и функцию Redo, обратную Undo.

18. Кнопка [REC MODE]

Данная кнопка переключает режим записи: обычная, автоврезка или репетиция.

19. Кнопка [PLAY MODE]

Данная кнопка переключает режим воспроизведения: обычное, между локаторами (IN-OUT) "ин-аут" или циклическое "in-out".

20. Кнопка [TRIGGER]

Данная кнопка служит для включения/отключения функции Trigger Recording, автоматически включающей запись при возникновении сигнала на аудиовходе. Данная кнопка также используется для установки порогового уровня и времени триггера.

21. Кнопка [TEMPO]

Данная кнопка используется для установки темпа и включения/отключения функции метронома.

22. Кнопка [METRONOME]

Данная кнопка служит для включения/отключения метронома. После нажатия [EDIT], возможны установки параметров метронома.

23. Кнопка [EDIT]

В совокупности с другими, данная кнопка используется для редакции различных параметров.

24. Кнопки [<] (NO), [>] (YES)

Данные кнопки используются для перемещения курсора или страниц. Одновременное их нажатие перемещает курсор вверх или вниз. Они также служат для подтверждения операции в ответ на приглашение дисплея "?".

25. 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.

26. Кнопка [REC]

Когда Вы нажмете данную кнопку, D8 войдет в режим готовности к записи (светодиод мигает). При этом, [TRACK STATUS] должны быть установлены в REC хотя бы для одной дорожки. Когда Вы нажмете кнопку [PLAY], светодиод начнет светиться и начнется запись.

Если функция ножного переключателя установлена в "PunchInOut", ножной переключатель будет работать, как замена для кнопки [REC].

27. Кнопка [PLAY]

Когда Вы нажмете данную кнопку, начнут воспроизводиться дорожки, статус [TRACK STATUS] которых находится в PLAY. Для дорожек, статус [TRACK STATUS] которых находится в REC, нажатие кнопки [REC] и затем нажатие данной кнопки начнет запись. Когда включена функция Scrub, Вы можете нажать данную кнопку для осуществления функции Play From, или удерживая нажатой кнопку [STOP], нажмете данную кнопку для осуществления функции Play To.

28. Кнопка [STOP]

Данная кнопка оканчивает запись или воспроизведение и останавливает рекордер.

29. Кнопка [REW]

При остановке или воспроизведении данная кнопка перемещает время назад (перемотка назад). Если Вы, удерживая нажатой кнопку [STOP], нажмете данную кнопку, Вы переместитесь на начало предыдущего сонга, если Вы находитесь в начале текущего сонга, или к началу текущего сонга, если Вы находитесь в середине сонга.

30. Кнопка [FF]

При остановке или воспроизведении данная кнопка перемещает время вперед (перемотка вперед). Если Вы, удерживая нажатой кнопку [STOP], нажмете данную кнопку, Вы переместитесь на начало следующего сонга. Когда включена функция Scrub, Вы можете нажать данную кнопку для осуществления функции Slow Play.

41. Дисплей

Отображает уровни сигналов при записи/воспроизведении, временные метки, а также различные параметры и их значения.

32. Регулятор контраста

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

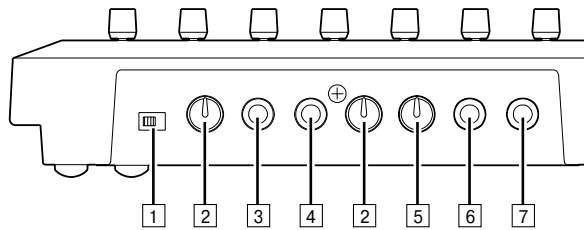
33. Индикатор обращения к диску

Данный индикатор загорается при обращении к встроенному хард-диску при записи, воспроизведении или редакции.

34. MIDI-индикатор

Данный индикатор начнет светиться при приеме MIDI-данных с разъема MIDI IN.

Лицевая панель



1. Переключатель [GUITAR-LINE/MIC]

Изменяет входное сопротивление входа INPUT 1. В положении GUITAR, входное сопротивление равно 1 мОм, что позволяет подключать гитары и бас-гитары. В положении LINE/MIC, входное сопротивление равно 10 кОм, что позволяет подключать клавишные инструменты или микрофоны.

2. Регуляторы [TRIM 1], [TRIM 2]

Изменяют входные уровни на входах INPUT 1/2.

3. Разъем [INPUT 1]

Это – симметричный разъем 1/4" TRS. Когда переключатель [GUITAR-LINE/MIC] находится в положении LINE/MIC, данный разъем симметричен с возможностью подключения несимметричных источников сигналов. Когда переключатель [GUITAR-LINE/MIC] находится в положении GUITAR, данный разъем несимметричен.

4. Разъем [INPUT 2]

Данный симметричный разъем 1/4" TRS позволяет подключать как симметричные, так и несимметричные источники сигналов микрофонного и линейного уровня.

5. Регулятор [PHONES LEVEL]

Данный регулятор устанавливает уровень громкости в головных телефонах.

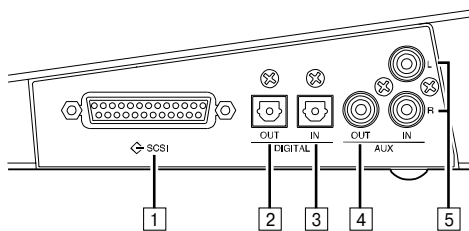
6. Разъем [PHONES]

Данный 1/4" стерео разъем служит для подключения головных телефонов.

7. Разъем [FOOT SW]

Вы можете использовать опциональный ножной переключатель, типа PS-1, для управления основными функциями D8, типа старт/стоп, ручной врезки, расстановки меток, и т. д.

Боковая панель



1. Разъем [SCSI]

Данный D-sub 25 pin SCSI-разъем служит для подключения внешнего хард-диска или сменного накопителя. Внешнее устройство может также использоваться для архивирования.

2. Разъем [DIGITAL OUT]

Данный разъем представляет собой оптический цифровой выход формата S/P DIF (стерео). Аудиосигналы на данном разъеме аналогичны сигналам на разъемах [OUTPUT L-R].

3. Разъем [DIGITAL IN]

Данный разъем представляет собой оптический цифровой вход формата S/P DIF (стерео).

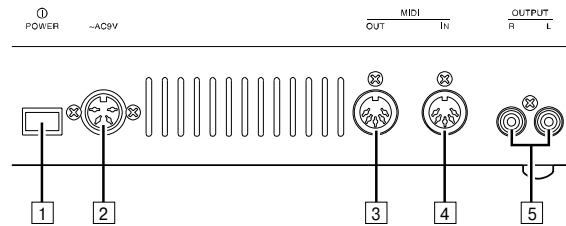
4. Разъем [AUX OUT]

Через данный разъем RCA выводятся сигналы посылов с каждого канала микшера на внешний эффект-процессор.

5. Разъемы [AUX IN] (L, R)

Через данные разъемы RCA подаются внешние сигналы на мастер-шину.

Тыльная панель



1. Кнопка [POWER]

Данная кнопка включает/отключает питание устройства.

2. Разъем [AC/AC]

Данный разъем служит для подключения прилагаемого источника питания.

3. Разъем [MIDI OUT]

Через данный разъем с D8 передаются MIDI-сообщения на внешнее MIDI-устройство.

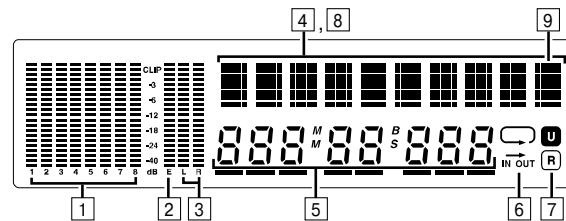
4. Разъем [MIDI IN]

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

5. Разъемы [OUTPUT L-R]

Данные разъемы RCA являются аналоговыми выходами мастер-шины.

Объекты на экране дисплея



1. Измерители уровней сигналов в каналах (1...8)
2. Измерители входных уровней сигналов эффекта (E)
3. Измерители мастер-уровней (L, R)
4. Дисплей названия сонга / параметров страниц
5. Счетчик времени
6. Индикатор режима воспроизведения
7. Индикатор Undo/Redo
8. Курсор
9. Индикатор положения страницы

☛: Имеются дополнительные страницы в указанном стрелкой направлении.

⊠: Возможны отмена или останов операции.

Основы работы

Коммутация и питание

1. Подключение аудиоустройств к D8

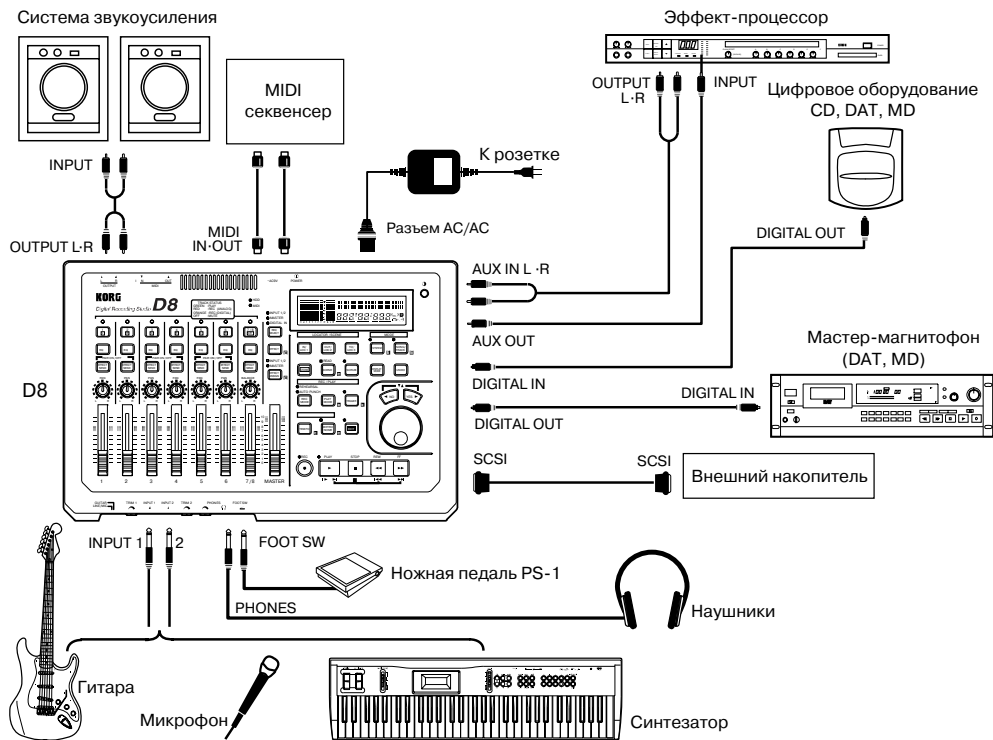
В процессе коммутации обязательно отключайте питание всех устройств, в противном случае, это может привести к выходу из строя громкоговорителей и другим неисправностям.

1) Подключите прилагаемый источник питания соответствующим разъемом к D8, а другим к розетке.

2) Подключите систему внешнего мониторинга к разъемам [OUTPUT L/R].

При использовании головных телефонов, подключите их к разъему [PHONES].

4) При записи с аналоговых источников, подключите гитару или микрофон к разъему [INPUT 1], а источники стереосигнала к разъемам [INPUT 1] и [INPUT 2].



5) При записи с цифровых источников, оптический цифровой выход (S/P DIF) источника сигнала, типа CD или MD подключите к разъему [DIGITAL IN] D8 с помощью оптического цифрового кабеля.

6) При сведении подключите устройство записи микса (DAT, MD, кассетный магнитофон и т. д.) к выходам D8: оптический цифровой вход (S/P DIF) цифрового устройства записи (DAT или MD) к разъему [DIGITAL OUT] D8; входы аналогового устройства записи (кассетный магнитофон) к разъемам [OUTPUT L-R] D8.

7) Если Вы обрабатываете сигнал с выхода [AUX OUT] внешними эффект-процессорами, для приема сигналов возврата с них используйте разъемы AUX IN.

8) При использовании ножного переключателя подключите педальный переключатель (PS-1) к разъему [FOOT SW].

9) При синхронизации D8 с MIDI-секвенсером подключите разъем MIDI IN секвенсера к разъему [MIDI OUT] D8 с помощью MIDI-кабеля. При использовании MMC, подключите разъем MIDI OUT секвенсера к разъему [MIDI IN] D8.

2. Включение/отключение питания

Включение питания

Перед включением питания, установите регуляторы уровней всех устройств в минимальное положение и включайте питание приборов по очереди, начиная с первого в цепочке аудиосигнала.

1) Поместите фейдер [MASTER] в минимальное положение. Затем установите уровни внешних устройств в минимальные положения.

2) Включите питание внешних источников сигналов (синтезаторов и т. д.). При использовании внешнего накопителя, включите его питание.

3) Нажмите кнопку [POWER] на D8 для включения его питания. Экран дисплея отображит стартовое сообщение, и при этом активизируется сонг, с которым велась работа перед последним отключением питания.

4) Включите питание внешних устройств, принимающих сигналы с D8, типа системы мониторинга или MD.

Отключение питания

Перед отключением питания, установите регуляторы уровней всех устройств в минимальное положение и отключайте питание приборов по очереди, начиная с последнего в цепочке аудиосигнала.

Никогда не отсоединяйте блок питания до полного отключения прибора. Это может привести к уничтожению данных.

Записанные аудиоданные, установки микшера и т. д. Сохраняются автоматически при выборе или смене сонгов, или при отключении питания. Однако, несохраненные установки эффектов будут потеряны.

1) Сохраните необходимые установки.

2) Поместите фейдер [MASTER] в минимальное положение. Затем установите уровни внешних устройств в минимальные положения.

3) Отключите питание внешних устройств, принимающих сигналы с D8, типа системы мониторинга или MD.

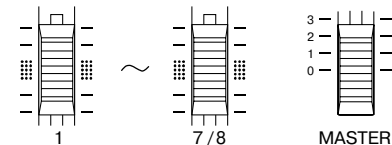
4) Нажмите кнопку [POWER] D8 для отключения его питания.

5) Отключите питание внешних источников сигналов (синтезаторов и т. д.).

3. Воспроизведение демонстрации

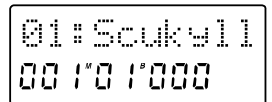
При поставке с завода, D8 содержит несколько демо-сонгов.

1) Установите фейдеры [CHANNEL] в положение единичного усиления (символ "1"), а фейдер [MASTER] в положение "0".

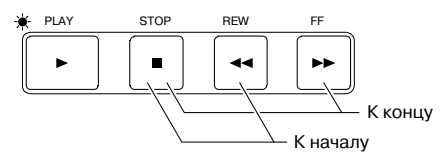


2) Выберите воспроизводимый сонг.

Для перехода к следующему сонгу, удерживая кнопку [STOP], нажмите [FF]. При отсутствии последующего сонга, дисплей отобразит "NoDATA".

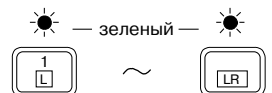


Для перехода к предыдущему сонгу, удерживая кнопку [STOP], нажмите [REW]. Если вы находитесь в середине сонга, прибор перейдет к началу текущего сонга.



3) Установите светодиоды кнопок [TRACK STATUS] каждой дорожки в зеленый цвет. Если цвет некоторых из них отличен от зеленого, или отсутствует, нажмите соответствующие кнопки статуса.

4) Нажмите кнопку [PLAY] для старта воспроизведения.



5) Фейдером [MASTER] установите необходимый уровень громкости.

При воспроизведении Вы можете изменять положения фейдеров [CHANNEL], регуляторов [PAN], EQ, уровни посылов на эффект и выбирать различные программы эффектов, оценивая результат.

6) Когда демо-сонг закончится, нажмите кнопку [STOP] для останова воспроизведения.

Создание или выбор сонга

1. Создание нового сонга

1) После выбора последнего пронумерованного сонга, удерживая [STOP], нажмите [FF]. Дисплей отобразит "NoDATA".

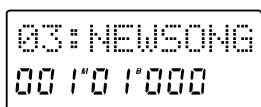


2) Создайте сонг одним из следующих способов.

- Измените название сонга "NoDATA".

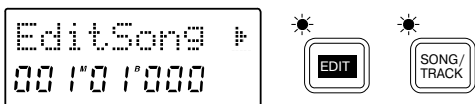
- Запишите в дорожку аудиоданные. В качестве названия сонга дисплей отобразит "NEWSONG".

- Установите темп и размер. Будет создана карта памяти и в качестве названия сонга дисплей отобразит "NEWSONG".

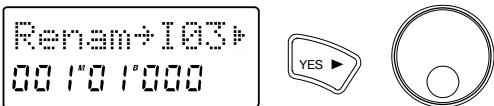


2. Переименование сонга

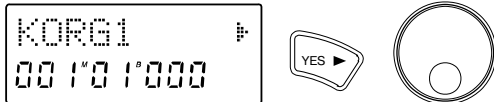
1) Нажмите [EDIT] (загорится индикатор), затем нажмите [SONG/TRACK] для перехода на страницу "Edit Song".



2) Нажмите [>], затем нажмите [SONG/TRACK] несколько раз для перехода на страницу "Renam".



3) Нажмите [>] несколько раз для перемещения курсора по названию сонга под символы, которые нуждаются в замене и вращайте колесо [VALUE] для выбора необходимых символов.



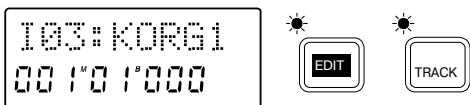
4) После ввода имени нажмите [EDIT] (индикатор погаснет) для выхода на страницу EDIT SONG/TRACK.



3. Выбор существующего сонга

Для этого имеются два способа.

1) Для выбора сонга с последующим номером, удерживая нажатой кнопку [STOP], нажмите кнопку [FF]. Для выбора сонга с предыдущим номером, удерживая нажатой кнопку [STOP], нажмите кнопку [REW]. Если Вы находитесь в начале сонга ("000:00.000"), Вы переместитесь к предыдущему сонгу. Если Вы находитесь в середине сонга, однократное нажатие переместит к началу текущего сонга, а последующее нажатие переместит к началу предыдущего сонга.

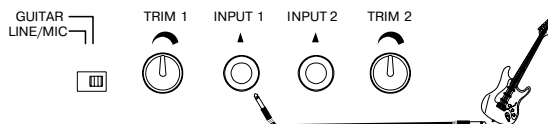


2) Нажмите [EDIT], затем [SONG/TRACK] несколько раз до отображения на дисплее выбранного названия, типа "104:KORG1". Вращайте колесо [VALUE] для выбора необходимого номера сонга. Для смены диска нажмите [<] и вращайте колесо [VALUE] для выбора другого привода.

Запись

1. Аналоговые входы

1) Закройте фейдер [MASTER] на D8 и подключите инструмент к разъему INPUT 1.



При работе со стереосигналами выбирайте входы INPUT 1 и INPUT 2.

2) Переключателем [GUITAR-LINE/MIC] выберите соответствующее входное сопротивление входа INPUT 1.

GUITAR: Выбирается при подключении инструмента с высоким выходным сопротивлением, типа гитары или баса.

MIC/LINE: Выбирается при подключении микрофона или инструмента с линейным выходным уровнем.

Переключатель [GUITAR-LINE/MIC] действует только на вход INPUT 1.

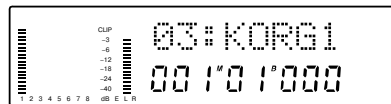
3) Нажмите [REC SELECT] для выбора INPUT 1/2 (индикатор светится).

4) Нажмите кнопку [TRACK STATUS] дорожки 1 для выбора REC (ANALOG) (светодиод будет мигать красным цветом).

Для одновременной записи двух дорожек, аналогично нажмите [TRACK STATUS] двух парных дорожек (1-2, 3-4, 5-6, 7/8) для выбора REC (ANALOG).

5) Установите фейдер [CHANNEL] в положение единичного усиления.

6) Установите регулятором [TRIM 1] максимальный уровень записи без загорания индикатора "CLIP".



Аналогично, при одновременной записи двух дорожек установите их фейдеры [CHANNEL] в положения единичного усиления и регуляторами [TRIM 1] / [TRIM 2] установите максимально возможный уровень записи без загорания индикатора "CLIP".

7) Войдите в режим готовности к записи. Нажмите кнопку [REC]. Светодиоды [REC] и [PLAY] начнут мигать.



8) Начните запись. Нажмите кнопку [PLAY]. Светодиоды [REC] и [PLAY] начнут светиться.

9) Остановите запись. Нажмите кнопку [STOP]. Светодиоды [REC] и [PLAY] погаснут.

10) Удерживая [STOP], нажмите [REW] для перемещения к началу сонга.

11) Выберите дорожки для воспроизведения. Нажмите кнопки [TRACK STATUS] записанных дорожек для выбора PLAY (светодиоды светятся зеленым цветом).

12) Включите воспроизведение нажатием кнопки [PLAY]. Светодиод [PLAY] начнет светиться.

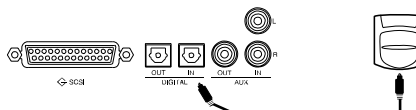
13) Остановите воспроизведение. Нажмите кнопку [STOP]. Светодиод [PLAY] погаснет.

2. Цифровой вход

D8 позволяет осуществлять запись через разъем цифрового входа S/P DIF.

Для примера, будет объяснен процесс записи с CD-плеера, подключенного к разъему [DIGITAL IN], на каналы 3 и 4.

При цифровой записи эффекты отключаются.



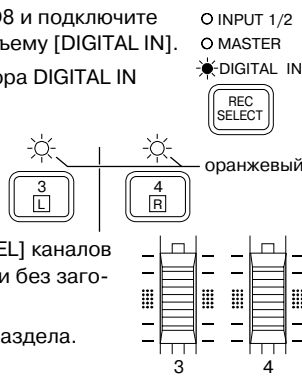
1) Закройте фейдер [MASTER] на D8 и подключите цифровой выход CD-плеера к разъему [DIGITAL IN].

2) Нажмите [REC SELECT] для выбора DIGITAL IN (индикатор светится).

3) Нажмите кнопки [TRACK STATUS] дорожек 3 и 4 для выбора REC (DIGITAL) (светодиод будет мигать оранжевым цветом).

4) Установите фейдерами [CHANNEL] каналов 3 и 4 максимальный уровень записи без загорания индикатора "CLIP".

5) См. шаги 7) - 13) предыдущего раздела.

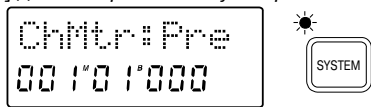


3. Эквализация (EQ)

Тембр каждого канала регулируется двухполосным эквалайзером (EQ). Вы можете назначить входной эквалайзер на аналоговые входы (EQ не может быть назначен на цифровой вход) и записывать сигнал с учетом коррекции тембра.

1) Подключите источник сигнала и отрегулируйте его громкость по измерителю уровня.

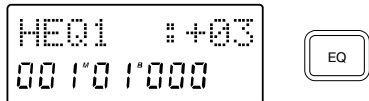
Нажмите [SYSTEM] для перехода на страницу дисплея "ChMtr" и вращайте колесо [VALUE] для выбора Pre. Регуляторами [TRIM 1] и [TRIM 2] установите максимально возможный входной уровень без загорания индикатора "CLIP". Затем вращайте колесо [VALUE] для возврата параметра "ChMtr" к значению Post.



2) Нажмите кнопку [EQ] канала, дисплей отобразит "LE#" или "HE#" (# – номер канала). Затем вращайте колесо [VALUE] для установки EQ.

3) Произведите запись.

4) Прослушайте результат.

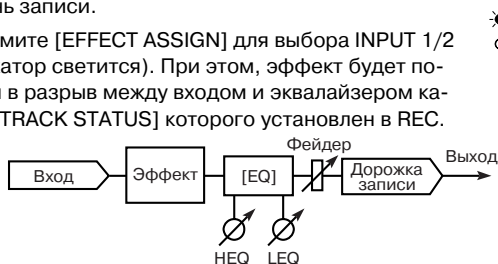


4. Запись обработанного эффектом входного сигнала

Возможна обработка встроенным эффектом D8 сигнала, подаваемого на входы INPUT 1/2, с последующей его записью.

1) Подключите источники входного сигнала и отрегулируйте уровень записи.

2) Нажмите [EFFECT ASSIGN] для выбора INPUT 1/2 (индикатор светится). При этом, эффект будет помещен в разрыв между входом и эквалайзером канала, [TRACK STATUS] которого установлен в REC.



3) Регулятором [TRIM] установите уровень по измерителю эффекта ("E") без загорания индикатора "CLIP".

4) Нажмите [EFFECT] для перехода к странице выбора программы эффектов.

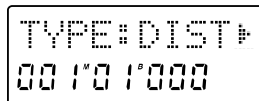
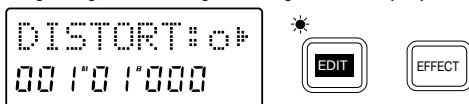
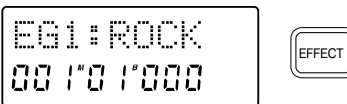
5) Вращайте колесо [VALUE] для выбора программы эффектов.

6) Каждая программа эффектов включает в себя до 4 эффектов. После нажатия [EDIT], нажмите [EFFECT] для выбора редактируемого эффекта.

7) Вращайте колесо [VALUE] для подключения "o" или отключения "-" выбранного в шаге 6) эффекта.

8) Нажмите [>] для выбора редактируемого параметра эффекта. Нажатие кнопки [>] перемещает к следующему параметру, а нажатие [<] – к предыдущему.

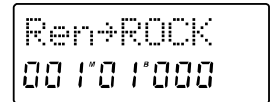
9) Вращайте колесо [VALUE] для смены значения.



Сохранение программы эффектов

Для последующего использования отредактированной программы эффектов, необходимо ее сохранить в пользовательский банк. Несохранившийся эффект будет потерян в следующих случаях:

- Выбор другой программы эффектов;
- Выбор другого сонга;
- Отключение питания.



10) Нажмите [EFFECT] несколько раз до перехода к дисплею "Ren->###" (### – название программы эффекта).

11) Нажмите [>] несколько раз для перемещения курсора в позицию изменяемого символа и вращайте колесо [VALUE] для ввода символа.

"█" – спецсимвол. Дисплей с его отображением может модифицироваться однократно.

12) Нажмите [EFFECT] для перехода к дисплею "Write->U##" (U индицирует пользовательский банк, а ## – номер эффекта.)



13) Вращайте колесо [VALUE] для выбора позиции назначения для сохранения программы эффектов.

14) Удерживайте нажатой кнопку [>] около 1 секунды для сохранения программы эффектов. По завершении операции дисплей отобразит "Completed".

После сохранения, ранее записанная в позиции сохранения программа эффектов переписывается.

15) Произведите запись.

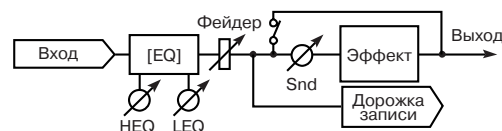
16) Прослушайте результат.

5. Обработка эффектом входного сигнала для мониторинга

Возможна обработка встроенным эффектом D8 сигнала, подаваемого на входы INPUT 1/2, при записи необработанного сигнала.

1) Подключите источники входного сигнала и отрегулируйте уровень записи.

2) Нажмите [EFFECT ASSIGN] для выбора MASTER (Send Type) (индикатор светится). При этом, шина посылы подключается к встроенному эффекту, выход которого подается на мастер-шину.

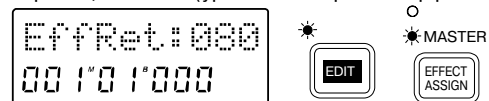


3) Нажмите [EFFECT SEND] для перехода на страницу "Snd".

4) Вращайте колесо [VALUE] для установки уровня посылы по измерителю эффекта ("E") без загорания индикатора "CLIP".

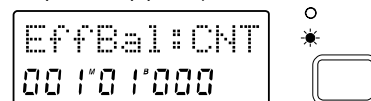
5) Выберите программу эффектов.

6) Нажмите [EDIT], затем нажмите [EFFECT ASSIGN] для перехода к странице "EffRet" (уровень возврата с эффекта).



7) Вращайте колесо [VALUE] для установки уровня возврата с эффекта.

8) Нажмите [EFFECT ASSIGN] для перехода к странице "EffBal" (баланс возврата с эффекта).



9) Вращайте колесо [VALUE] для установки баланса возврата с эффекта.

10) Сохраните программу эффектов.

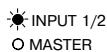
11) Произведите запись.

12) Прослушайте результат.

6. Задержка мониторинга входного сигнала

D8 обеспечивает “задержку мониторинга” входного сигнала, добавляющую пространственный эффект при записи вокала или гитары, но не записывающуюся. Поскольку задержка мониторинга не относится к встроенному эффекту, она не загружает его при работе.

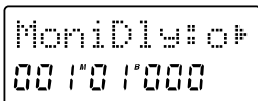
1) Подключите источники входного сигнала и отрегулируйте уровень записи.



2) Нажмите [EFFECT ASSIGN] для выбора INPUT 1/2 (индикатор светится).

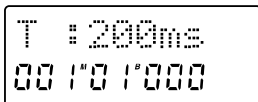


3) Нажмите [EFFECT] для перехода на страницу “MonIDly”.



4) Вращайте колесо [VALUE] для включения задержки мониторинга (о).

Когда [EFFECT ASSIGN] установлен в INPUT 1/2 и [REC SELECT] установлен в INPUT 1/2, включение задержки мониторинга действует только на дорожки, [TRACK STATUS] которых установлен в REC (ANALOG), и задержка мониторинга воздействует на сигнал со входов INPUT 1/2.



5) Нажмите [>] для выбора редактируемого параметра задержки.

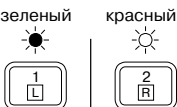
Нажатие кнопки [>] перемещает к следующему параметру, а нажатие [<] – к предыдущему.

6) Вращайте колесо [VALUE] для установки значения.

7. Запись с наложением

1) Нажмите [TRACK STATUS] на воспроизводимой дорожке для установки ее в режим PLAY (индикатор имеет зеленый цвет).

2) Нажмите [TRACK STATUS] на дорожке записи для установки ее в режим REC (ANALOG) (индикатор мигает красным цветом).



3) Закройте фейдеры [CHANNEL] неиспользуемых дорожек или нажмите их кнопки [TRACK STATUS] для установки их в режим MUTE (индикатор погашен).

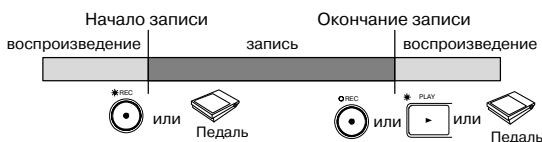
4) Подключите источники входного сигнала и отрегулируйте уровень записи и воспроизведения.

5) Произведите запись.

6) Прослушайте результат.

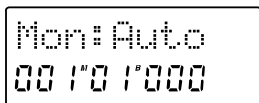
8. Ручная врезка

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.



1) Подключите источники входного сигнала и отрегулируйте уровень записи.

2) Нажмите [SYSTEM] (индикатор светится) для перехода на страницу “Mon”. Затем вращайте колесо [VALUE] для выбора Auto.

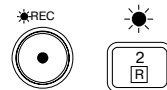


3) Переместите текущее время в позицию, находящуюся ранее точки врезки.

4) Нажмите кнопку [PLAY] для старта воспроизведения. Индикатор [TRACK STATUS] дорожки, установленной в REC, будет мигать, при этом слышен сигнал дорожки.



5) По достижении точки врезки нажмите кнопку [REC]. Начнется запись (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 (punch-out). Индикатор [TRACK STATUS] дорожки, установленной в REC, будет мигать, и при этом снова будет слышен сигнал дорожки.

7) Нажмите кнопку [STOP] для останова воспроизведения.

8) Прослушайте результат.

Врезка с помощью ножного переключателя

Вы можете использовать ножной переключатель для переключения между записью и воспроизведением. Это удобно для дистанционного управления D8.

1) Подключите ножной переключатель к разъему [FOOT SW].

2) Нажмите [SYSTEM] несколько раз (индикатор светится) для перехода к странице “Fsw”. Затем колесом [VALUE] выберите Pncl/O.



4) В шагах 5) и 6) раздела “Ручная врезка” нажмите вместо кнопки [REC] ножной переключатель.

Если Вы нажмете кнопку [REC] (светодиод мигает) в начале сонга, запись начнется при нажатии на ножной переключатель.

Отмена операции (Undo/Redo)

После операции записи или редакции дорожек возможно восстановление предыдущего состояния данных. По окончании соответствующей операции, в правой части дисплея отображается символ “U”, означающий возможность отмены (Undo). После использования функции Undo, отображается символ “R”, означающий возможность применения функции Redo (отмена Undo).

Undo

Возврат к состоянию, предшествующему последней операции.

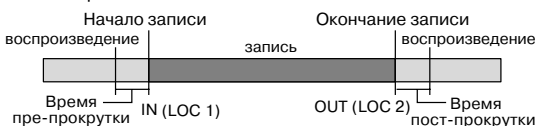
Redo

Возврат к состоянию, предшествующему Undo.



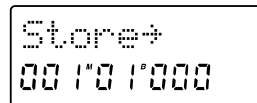
9. Автоматическая врезка

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

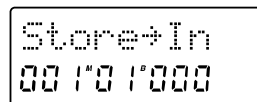


1) Установите текущее время на момент начала записи.

2) Нажмите [STORE] для подготовки к сохранению позиции. Дисплей отображит “Store”.



3) Нажмите [IN/LOC 1]. Дисплей отобразит “Store+In (назначение)”, и точка IN (вход в запись) сохранится. Отпускание кнопки вернет дисплей на предыдущую страницу.

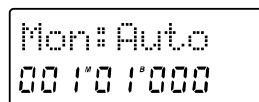


4) Установите текущее время на момент окончания записи, нажмите [STORE], затем [OUT/LOC 2] для сохранения точки OUT (выход из записи).

Возможно сохранение точек IN и OUT в процессе воспроизведения.

5) Подключите источники входного сигнала и отрегулируйте уровень записи.

6) Нажмите [SYSTEM] (индикатор светится) для доступа к дисплею “Mon”. Затем вращайте колесо [VALUE] для выбора Auto.



Функции Auto Play и Auto Repeat

При включении функции Auto Play, нажатие [REC] и затем [PLAY] автоматически стартует воспроизведение с начала времени пре-прокрутки. Затем в регион IN-OUT буде произведена запись, продолжится воспроизведение в течение и, наконец, будет произведен останов. Когда включена функция Auto Repeat, выполняются все действия функции Auto Play, а затем без остановки происходит возврат к началу времени пре-прокрутки и продолжение воспроизведения к окончанию времени пост-прокрутки.

7) При однократном нажатии кнопки [PLAY MODE] дисплей отобразит "PstRol", и включится функция Auto Play. При последующем однократном нажатии кнопки [PLAY MODE] дисплей отобразит "00:10:000", и включится функция Auto Repeat.

8) Нажмите [EDIT], затем нажмите [PLAY MODE] несколько раз до появления на дисплее "PreRol" и установите колесом [VALUE] значение времени пре-прокрутки. Нажмите [>] и вращайте колесо [VALUE] для установки единиц измерения в событиях (M) или секундах (s).



9) Нажмите [PLAY MODE] до появления на дисплее "PstRol", и аналогично установите время пост-прокрутки. Затем нажмите [EDIT].

Последующие шаги 10) – 18) описаны для включенной функции Auto Play. При не использовании совместно функций Auto Play/Repeat, установите текущее время в позицию, предшествующую точке IN, а затем начните запись или воспроизведение.

Репетиция автоврезки

10) Нажмите [REC MODE] для выбора AUTO PUNCH + REHEARSAL (оба индикатора горят). При выборе AUTO PUNCH + REHEARSAL, Вы можете репетировать запись с автоврезкой (т.е., без практического осуществления записи).

11) Нажмите [REC] (индикатор [REC] и [PLAY] начнет мигать), затем нажмите [PLAY] (индикатор [REC] и [PLAY] светится) для начала воспроизведения. Индикатор [TRACK STATUS] дорожки, установленной в REC, будет мигать, и при этом будет слышен сигнал дорожки.

12) По достижении точки врезки (IN), индикатор [TRACK STATUS] начнет гореть постоянно, индикатор [REC] начнет мигать и будет слышен сигнал источника.

13) По достижении точки окончания записи (OUT), индикатор [TRACK STATUS] начнет мигать, индикатор [REC] погаснет, и продолжится воспроизведение дорожки.

14) Нажмите [REC MODE] для выбора AUTO PUNCH (индикатор светится).

15) Нажмите [REC] (индикатор [REC] и [PLAY] начнет мигать), затем нажмите [PLAY] (индикатор [REC] и [PLAY] светится) для начала воспроизведения.

16) По достижении точки старта (IN) начнется запись.

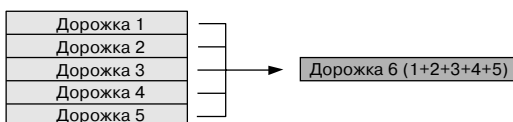
17) По достижении точки окончания (OUT) запись закончится.

18) Прослушайте результат.

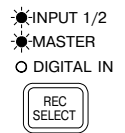
10. Суммирование нескольких дорожек в одну или две (Bounce)

Вы можете суммировать содержимое нескольких дорожек на одну или две дорожки и переписать результат на другие дорожки, освободив место на исходных дорожках для последующей записи. Данный процесс называется bouncing. Используйте данный процесс при необходимости воспроизведения более 8 дорожек.

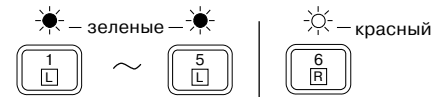
В качестве примера, приведем запись дорожек 1-5 на дорожку 6, а также дорожек 1-5.



1) Нажмите [REC SELECT] несколько раз для выбора INPUT 1/2 + MASTER (горят оба индикатора). При этом, мастер-шина используется в качестве входной для записи.



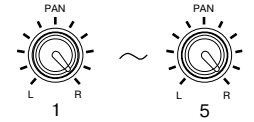
2) Установите [TRACK STATUS] дорожек воспроизведения 1-5 в PLAY (индикатор светится зеленым цветом).



Установите [TRACK STATUS] дорожки записи 6 в REC (ANALOG) (индикатор мигает красным цветом).

При записи на дорожки 7 и 8 в стерео, нажмите [TRACK STATUS] дорожки 7/8 для выбора REC (ANALOG) (индикатор мигает красным цветом).

3) Дорожка 6 использует шину "R" (обозначено на кнопке [TRACK STATUS]). Поверните регуляторы [PAN] дорожек 1-5 в крайнее правое положение (R), их сигналы будут направлены в правый канал. При суммировании в одну дорожку, всегда устанавливайте регуляторы [PAN] исходных дорожек в положения "L" или "R", соответствующее обозначению кнопки [TRACK STATUS] дорожки назначения.



При записи на дорожки 7 и 8 в стерео, установите регуляторы [PAN] дорожек 1-5 в необходимое положение.

4) Нажмите [PLAY] для начала воспроизведения.

5) Установите фейдерами [CHANNEL] дорожек 1-5 необходимые уровни воспроизведения.

6) Установите фейдером [MASTER] уровень записи дорожки 6 по измерителю уровня R.

При записи на дорожки 7 и 8 в стерео, фейдером [MASTER] установите уровень записи дорожек 7/8 по измерителю L/R.

7) Поскольку фейдер канала 6 регулирует уровень со входа INPUT 1, возможна дополнительная запись входного сигнала при суммировании дорожек. При отсутствии такой необходимости, закройте фейдер.

При записи на дорожки 7 и 8 в стерео, фейдер канала 7/8 регулирует входной уровень.

8) Для дорожки 7/8 (не записанной), закройте фейдер канала 7/8 или нажмите [TRACK STATUS] несколько раз для выбора MUTE (индикатор не горит).

При записи на дорожки 7 и 8 в стерео, дорожка 6 не записывается. Закройте фейдер канала 6 или выберите MUTE.

9) При необходимости, эквализируйте дорожки 1-5.

10) При необходимости, обработайте дорожки 1-5 эффектами.

11) Произведите запись.

12) Установите [TRACK STATUS] дорожек 1-5 в MUTE (индикатор не горит), а дорожки 6 – в PLAY (индикатор светится зеленым цветом). Затем фейдером [CHANNEL] дорожки 6 установите уровень воспроизведения.

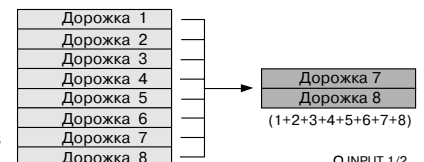
При записи на дорожки 7 и 8 в стерео, установите [TRACK STATUS] дорожек 7/8 в PLAY, остальных в MUTE, и фейдером [CHANNEL] дорожки 7/8 установите уровень воспроизведения.

13) После прослушивания новой записи нажмите кнопку [STOP] для останова.

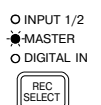
Суммирование дорожек 1-8 на дорожки 7 и 8 в стерео.

Данные дорожек 7 и 8 будут переписаны.

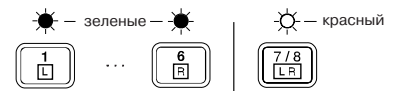
1) Нажмите [REC SELECT] несколько раз для выбора MASTER



(индикатор светится). При этом, мастер-шина используется в качестве входной для записи.



2) Установите [TRACK STATUS] дорожек 1-6 в PLAY (индикатор светится зеленым цветом). Нажмите [TRACK STATUS] дорожки 7/8 для выбора REC (ANALOG) (индикатор мигает красным цветом).



3) Установите регуляторы [PAN] дорожек 1–8 в необходимое положение.

4) Нажмите [PLAY] для начала воспроизведения.

5) Установите фейдерами [CHANNEL] дорожек 1–8 необходимые уровни воспроизведения.

6) Фейдером [MASTER] установите уровень записи дорожек 7/8 по измерителю L/R.

7) При необходимости, установите эквалайзер и эффекты на дорожках 1–8.

8) Нажмите [REC], затем нажмите [PLAY] для начала записи. Для останова записи, нажмите [STOP].

9) Установите дорожки 7/8 в PLAY (индикатор светится зеленым цветом), а остальные в MUTE.

10) Прослушайте результат. Для повтора операции с коррективками, нажмите [UNDO].

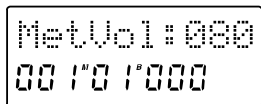
11. Работа под метроном

D8 содержит ряд ритмических паттернов с различными музыкальными размерами. На основе ритмических паттернов Вы можете также создавать барабанные паттерны для всего сонга. Звук метронома не записывается, а воспроизводится через выходы OUTPUT L-R.

1) Нажмите [METRONOME] (загорится индикатор). Метроном будет звучать при записи и воспроизведении.

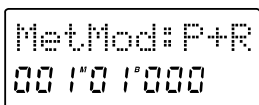


2) Нажмите [EDIT], а затем [METRONOME] для доступа к странице "MetVol". Если дисплей отображает "MetMod", нажмите [METRONOME] еще раз.



Вместо кнопки [EDIT], можно нажать несколько раз кнопку [TEMPO] до отображения на дисплее "MetVol".

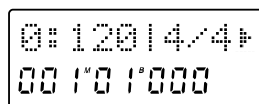
3) Вращайте колесо [VALUE] для установки громкости метронома.



4) Нажмите [METRONOME] для доступа к странице "MetMod". Вращайте колесо [VALUE] для выбора P+R (звучание метронома при записи и воспроизведении).

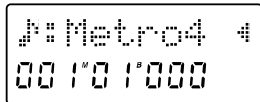
5) Нажмите [TEMPO] для доступа к экрану, типа "0:120|4/4", отображающему темп и размер. (Метроном звучит.)

Вращайте колесо [VALUE] для выбора 0 слева. Это – основной темп начала сонга.



6) Нажмите [>] для перемещения курсора к значению темпа и вращайте колесо [VALUE] для установки темпа. Аналогично, нажмите [>] для перемещения курсора к значению размера и вращайте колесо [VALUE] для установки размера.

7) Нажмите [>] и вращайте колесо [VALUE] для выбора необходимого ритмического паттерна.



Возможна смена темпа, размера и паттерна в процессе сонга.

8) Выберите входные каналы, установите входной уровень и начните запись.

12. Функция Trigger recording

1) Подключите входные устройства и отрегулируйте уровень записи.

2) Нажмите [TRIGGER] для активизации функции (кнопка [TRIGGER] начнет светиться).



3) Нажмите кнопку [REC] для входа в режим готовности к записи (светодиод мигает).

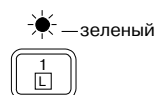
4) Когда входной уровень превысит пороговый уровень ("Thrive"), запись начнется автоматически.

5) По окончании записи нажмите кнопку [STOP] для останова.

Воспроизведение

1. Воспроизведение

1) Нажмите кнопки [TRACK STATUS] на воспроизводимых дорожках для перевода их в режим PLAY (индикаторы светятся зеленым цветом).



2) Удерживая [STOP], нажмите [REW] для перемещения к началу сонга.

3) Нажмите [PLAY] для старта воспроизведения (индикатор светится).

4) Нажмите [STOP] для останова воспроизведения (индикатор [PLAY] гаснет).

Возможен старт/останов воспроизведения опциональным ножным переключателем.

2. Воспроизведение в цикле

Данная функция организует циклическое воспроизведение в регионе, определенном локаторами [IN/LOC1] – [OUT/LOC2].

1) Для каждой дорожки воспроизведения нажмите кнопку [TRACK STATUS] для установки PLAY.

2) Установите регион (IN-OUT) для воспроизведения в цикле.

3) Для однократного воспроизведения в регионе IN-OUT нажмите [PLAY MODE] несколько раз до появления на дисплее символа "1/1". Для циклического воспроизведения в регионе IN-OUT нажмите [PLAY MODE] несколько раз до появления на дисплее символа "1/1".



4) Когда Вы нажмете кнопку [PLAY], начнется однократное или непрерывное воспроизведение в регионе IN-OUT, в зависимости от вида символа.

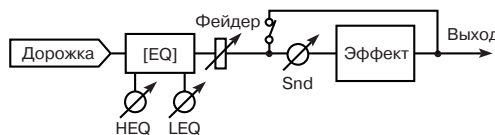
5) Нажмите кнопку [STOP] для останова.

3. Обработка эффектом при воспроизведении

1) Для каждой дорожки воспроизведения нажмите кнопку [TRACK STATUS] для установки PLAY.



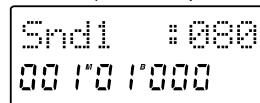
2) Нажмите [EFFECT ASSIGN] для выбора MASTER (Send Type) (индикатор светится). При этом, шина посылы подключается к встроенному эффекту, выход которого подается на мастер-шину.



3) Нажмите [PLAY] для начала воспроизведения.

4) Нажмите [EFFECT SEND] на каждой обрабатываемой дорожке для перехода к странице "Snd#" (# – номер канала).

5) Вращайте колесо [VALUE] для установки уровня посылы по измерителю эффекта ("E") без загорания индикатора "CLIP".

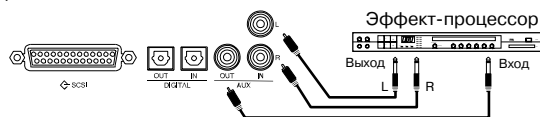


6) Выберите программу эффектов, установите уровень и баланс возврата с эффекта.

7) Сохраните программу эффектов.

4. Обработка внешним эффектом при воспроизведении

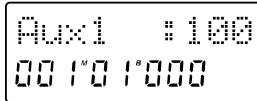
1) Подключите вход внешнего процессора эффектов к выходу AUX OUT D8, а выход внешнего процессора эффектов ко входам AUX IN D8.



2) Нажмите [EFFECT ASSIGN] несколько раз для выбора MASTER (Send Type) (индикатор светится). При выборе INPUT 1/2 или MASTER (Global Type), вход AUX IN игнорируется.

3) Нажмите [PLAY] для начала воспроизведения.

4) Нажмите [EFFECT SEND] несколько раз на каждой обрабатываемой дорожке воспроизведения для перехода к странице "Aux#" (# – номер канала).



5) Вращайте колесо [VALUE] для установки уровня посылы на внешний эффект.



6) Нажмите [EDIT], затем нажмите [EFFECT

ASSIGN] для перехода к странице "AuxRet" (уровень входа AUX).

7) Вращайте колесо [VALUE] для установки уровня возврата с внешнего эффекта.



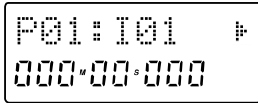
8) Нажмите [EFFECT ASSIGN] для перехода к странице "AuxBal" (баланс дополнительного входа).

9) Вращайте колесо [VALUE] для установки баланса возврата с эффекта.

5. Воспроизведение по программе

Возможно воспроизведение нескольких сонгов, даже хранящихся на разных дисках, в установленном порядке.

1) Нажмите [EDIT], затем [PLAY MODE] для доступа к



странице "P##" (## – последовательность воспроизведения).

2) Вращайте колесо [VALUE] для выбора первого пункта последовательности; P01.

3) Нажмите [>], затем вращайте колесо [VALUE] для выбора диска.

4) Нажмите [>], затем вращайте колесо [VALUE] для выбора воспроизводимого первым сонга, например, 01.

5) Нажмите и удерживайте кнопку [>] около одной секунды для выполнения операции. По окончании операции символ "?" исчезнет.

6) Вращайте колесо [VALUE] для выбора воспроизводимого вторым сонга. Повторите шаги 3–5, установив P02 на сонг I02, P03 на сонг A05.

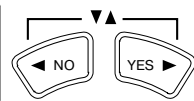
7) Нажмите [PLAY], и сонги начнут воспроизводиться в выбранной последовательности, начиная с I01.

Смена временной позиции

1. Смена текущей временной позиции

Использование счетчика

1) Одновременно нажмите [<] и [>] для перемещения курсора в позицию счетчика.



2) Кнопками [<] или [>] переместите курсор к изменяемой единице (событию, такту, 1/96 такта, и т. д.)

3) Вращайте колесо [VALUE] для смены значения временной позиции.

Использование кнопок [STOP], [REW] и [FF]

Перемещение назад

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

Перемещение вперед

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

Перемещение к началу сонга

Когда текущее время находится в середине сонга, Вы можете, удерживая нажатой кнопку [STOP], нажимать кнопку [REW] для перехода к началу сонга.

Перемещение к началу следующего сонга

Когда текущее время находится в середине сонга, Вы можете, удерживая нажатой кнопку [STOP], нажимать кнопку [FF] для перехода к началу следующего сонга.

2. Установка точной временной позиции

Функция Scrub

1) Нажмите кнопку [TRACK STATUS] выбранной дорожки, для перевода ее в режим PLAY (светодиод светится зеленым цветом).

2) Нажмите кнопку [SCRUB] для включения функции "Scrub" (индикатор светится).



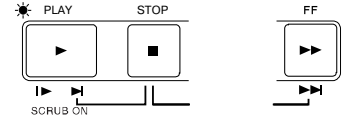
3) Используйте колесо [VALUE] для поиска необходимой позиции при прослушивании аудиоматериала, соответственно вращению колеса [VALUE].

Функции Play From/Play To/Slow Play

1) Нажмите кнопку [TRACK STATUS] выбранной дорожки, для перевода ее в режим PLAY (светодиод светится зеленым цветом).

2) Нажмите кнопку [SCRUB] для включения функции "Scrub" (индикатор светится).

3) При нажатии кнопки [PLAY], воспроизведение начнется с текущей позиции останова и закончится через 2 секунды. Затем Вы автоматически вернетесь в позицию начала воспроизведения (Play From). Когда Вы, удерживая нажатой кнопку [STOP], нажмете кнопку [PLAY], воспроизведение начнется на 2 секунды ранее текущей позиции останова и будет продолжаться до позиции останова воспроизведения (Play To). При нажатии кнопки [FF], воспроизведение начнется с текущей позиции останова и будет иметь замедленную в два раза скорость. Когда Вы нажмете кнопку [STOP], воспроизведение остановится, и Вы вернетесь в позицию начала воспроизведения (Slow Play).



Совместным использованием функций Play From и Play To, Вы можете установить временную позицию с очень большой точностью.

3. Точки локации (LOC1, LOC2, LOC3)

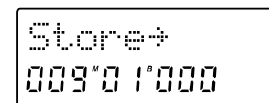
Если позиции сонга назначены на кнопки [IN/LOC1], [OUT/LOC2] и [TO/LOC3], Вы можете использовать их для следующих функций:

- Перемещение в назначенную временную позицию
- Воспроизведение в цикле
- Точки входа/выхода для записи с автоврезкой
- Модификация позиций для редакции дорожек

Запись точки локации

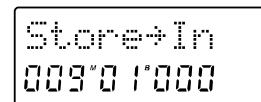
1) Переместите текущее время в необходимую позицию.

2) Нажмите кнопку [STORE] для сохранения выбранной временной позиции. Дисплей отобразит "Store".



3) Запись временной позиции.

Нажмите кнопку [IN/LOC1], [OUT/LOC2] или [TO/LOC3] для назначения временной позиции на данную кнопку. Запись происходит в момент нажатия на кнопку.



Дисплей отобразит "Store->### (In, Out, To)"

Вы можете выполнять шаги 2) и 3) даже в процессе воспроизведения/записи сонга. Временная позиция в момент нажатия кнопки [STORE] будет запоминаться, давая возможность назначить ее на кнопку локатора.

Перемещение в точку локации

При нажатии на кнопку [IN/LOC1], [OUT/LOC2] или [TO/LOC3] Вы переместитесь в назначенную на нее временную позицию.



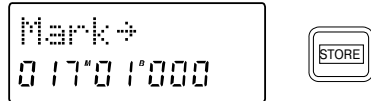
4. Метки

Возможно сохранение до 100 временных меток на сонг.

Установка метки

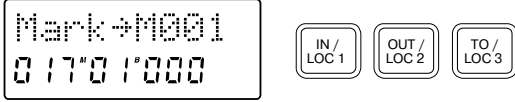
1) Переместитесь во временную позицию, в которую необходимо поставить метку.

2) Нажмите кнопку [STORE] для сохранения выбранной временной позиции. Дисплей отобразит "Mark".



3) Нажмите одну из кнопок [IN/LOC 1], [OUT/LOC 2], [TO/LOC 3] для установки метки.

Дисплей отобразит



"Mark → M### (номер)" и установка будет произведена при нажатии кнопки.

Запись метки с помощью ножной педали

1) Нажмите [SYSTEM] для перехода на страницу "Fsw", затем вращайте колесо [VALUE] для выбора Mark.

2) Метка устанавливается в момент нажатия педали.

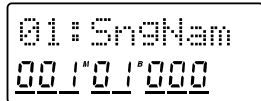
Вы можете устанавливать метки в процессе записи/воспроизведения сонга.

Перемещение в позицию метки

1) Одновременно нажмите [<] и [>] для перемещения курсора в поле счетчика.

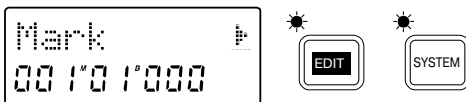
2) Нажмите [>] для перемещения курсора в необходимую позицию счетчика.

3) Вращайте колесо [VALUE] для перемещения в позицию метки.

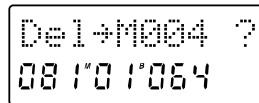


Удаление метки

1) Нажмите [EDIT], затем [SYSTEM] для перехода на страницу "Mark".



2) Нажмите [>] для доступа в окно "Del" и вращайте колесо [VALUE] для выбора метки.



3) Нажмите и удерживайте кнопку [>] около одной секунды. По окончании операции, дисплей отобразит "Completed". Нажмите [>] для возврата к предыдущему дисплею.

Использование микшера

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

1. Объединение в пары

Регулировки каналов с нечетными и четными номерами (1-2, 3-4, 5-6) 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.

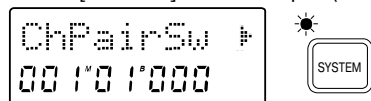
Возможны следующие установки: кнопки [TRACK STATUS]; EQ (эквалайзеры HEQ и LEQ); посылы на эффект "Snd"; внешний посыл "Aux send"; регуляторы [PAN]; фейдеры каналов.

За исключением кнопок [TRACK STATUS] и фейдеров [CHANNEL], Вы можете выбирать необходимость включения в пару остальных параметров.

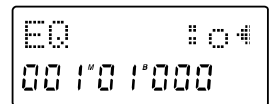
Для установки пар необходимых каналов, одновременно нажмите их кнопки [EFFECT SEND] (1-2, 3-4, 5-6). Повторное нажатие кнопок [EFFECT SEND] отключает пару.

Для регуляторов [PAN] и параметров "Snd", "Aux", "EQ" возможен выбор включения в пару. Эти установки актуальны для всего сонга.

1) Нажмите [EDIT], затем нажмите [SYSTEM] несколько раз (загорится индикатор) для перехода к странице "ChPairSw".



2) Нажмите [>] для перемещения курсора и нажмите [SYSTEM] для выбора параметра.



3) Вращайте колесо [VALUE] для включения (o) или отключения (-) пары.

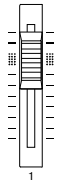
2. Регулировка уровней

Уровни входа или записи/воспроизведения регулируются фейдерами [CHANNEL]. Уровни регулируются от нуля через положение единичного усиления (0 дБ) до +12 дБ.

• Когда включены пары, используйте нечетные каналные фейдеры.

• Данные установки могут быть записаны в сцену.

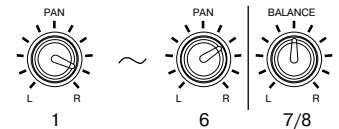
• Когда входной монитор установлен в AUTO, фейдеры дорожек, [TRACK STATUS] которых установлен в REC, действуют только на входной сигнал, а не на воспроизводимый.



3. Регулировка панорамы

Стереопанорама каждого канала изменяется регуляторами [PAN] и [BALANCE].

Вращение регуляторов [PAN] каналов 1-6 влево перемещает панораму сигнала влево, а вращение вправо – вправо.



Вращение регулятора [BALANCE] каналов 7/8 влево уменьшает громкость четного канала, а вращение вправо – нечетного канала.

• Когда включены пары, используйте нечетные каналные фейдеры.

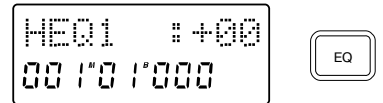
• Данные установки могут быть записаны в сцену.

4. Использование эквалайзера

Установка High EQ

High EQ позволяет усилить/ослабить частоты в диапазоне 10 kHz на величину ±15 дБ.

1) Нажмите кнопку [EQ] выбранного канала для перехода к странице "HEQ#" (# – номер канала). При каждом нажатии кнопки будут последовательно переключаться страницы "HEQ" и "LEQ".

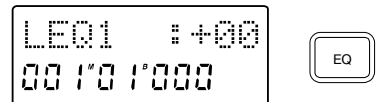


2) Вращайте колесо [VALUE] для настройки.

Установка Low EQ

Low EQ позволяет усилить/ослабить частоты в диапазоне 100 Гц на величину ±15 дБ.

1) Нажмите кнопку [EQ] выбранного канала для перехода к странице "LEQ#" (# – номер канала). При каждом нажатии кнопки будут последовательно переключаться страницы "HEQ" и "LEQ".



2) Вращайте колесо [VALUE] для настройки.

Когда входной мониторинг установлен в AUTO, эквалайзеры дорожек, [TRACK STATUS] которых установлен в REC, будут обрабатывать только входной сигнал, а не воспроизводимый. После записи с эквалайзацией, при переводе [TRACK STATUS] в PLAY без отключения эквалайзера, эквалайзация будет удвоена.

5. Посыл на эффект, AUX и статус дорожки

Посыл на эффект ("Snd") изменяет уровень сигнала, направляемого с каждого канала на встроенный эффект.

Посыл на AUX ("Aux") изменяет уровень сигнала, направляемого с каждого канала на разъем AUX OUT.

Статус дорожки ([TRACK STATUS]) определяет состояние дорожки: запись, воспроизведение или мьют.

6. Сцена

Все установки микшера в необходимой временной позиции могут быть записаны в качестве сцены, которая используется для автоматической смены установок микшера в процессе воспроизведения. В каждом сонге может содержаться до 20 сцен.

Процедура записи сцены

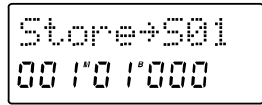
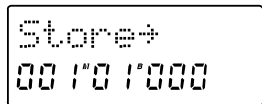
1) Переместите текущее время в позицию записи сцены.

2) Отрегулируйте установки микшера: фейдеры [CHANNEL], регуляторы [PAN], EQ и эффекты.

3) Запишите сцену.

• Нажмите кнопку [STORE] и отобразится страница "Store".

• Нажмите кнопку [SCENE], отобразится номер сцены "Store→S##" для записи и операция будет завершена.



Время нажатия кнопки [STORE] будет соответствовать текущим установкам микшера в сцене.

Записанные сцены автоматически нумеруются по порядку, начиная с наименьшего неиспользуемого номера. Вы можете использовать шаг 3) для записи сцены при воспроизведении или записи сонга.

Переключение сцен при воспроизведении

1) Осуществите запись сцен в необходимых временных позициях ("Процедура записи сцены").

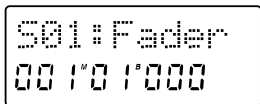
2) Установите "SceneRead" в "On". При этом кнопка [SCENE] начнет светиться.

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

Вызов сцены

1) Установите "SceneRead" в OFF.

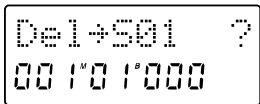
2) Нажмите [EDIT], затем [SCENE] для перехода на страницу "S##:Fader", переместите курсор на номер сцены и вращайте колесо [VALUE] для выбора сцены. Выбранная сцена будет вызвана.



Удаление сцены

1) Нажмите [EDIT], затем [SCENE] для перехода на страницу "Del→S##", переместите курсор на номер сцены и вращайте колесо [VALUE] для выбора сцены

2) Нажмите и удерживайте кнопку [>] около одной секунды. По окончании операции, дисплей отобразит "Completed". Нажмите [>] для возврата к предыдущему дисплею.

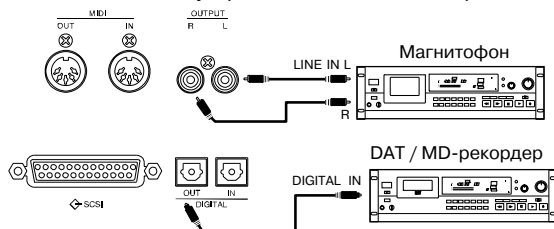


Сведение

Вы можете использовать установки микшера, типа EQ, фейдеров и эффектов для создания конечного микса и записи его на двухканальный рекордер (DAT, MD, кассетный магнитофон и т. д.). Данный процесс называется сведение.

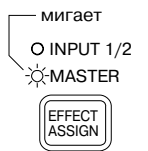
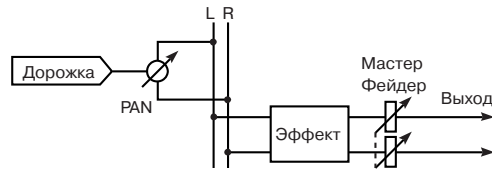
1. Запись на мастер-ленту

- Используйте фейдеры [CHANNEL] и регуляторы [PAN] для установки громкости и панорамы каждой дорожки при воспроизведении.
- Установите необходимую эквализацию в каждом канале.
- Подключите эффекты.
- Подключите внешнее устройство записи к аналоговому (OUTPUT L-R) или цифровому (DIGITAL OUT) выходу D8.
- Воспроизводите сонг в D8 и установите уровень записи на внешнем рекордере. Затем верните сонг в начало. Включите запись на внешнем устройстве и начните воспроизведение D8.



2. Обработка эффектом при сведении

1) Нажмите [EFFECT ASSIGN] несколько раз для выбора MASTER (индикатор мигает).



2) Включите воспроизведение сонга.

3) Выберите программу эффектов.

4) Отредактируйте и сохраните программу эффектов.

Редакция дорожек

1. Установка меток IN, OUT и TO

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. Временные позиции IN, OUT, TO и END используются следующим образом.

	IN	OUT	TO
Copy Track	Начало источника	Окончание источника	Начало назначения
Insert Track	Начало промежутка	Окончание промежутка	
Erase Track	Начало региона стирания	Окончание региона стирания	
Delete Track	Начало региона удаления	Окончание региона удаления	
Swap Track	Начало региона обмена	Окончание региона обмена	

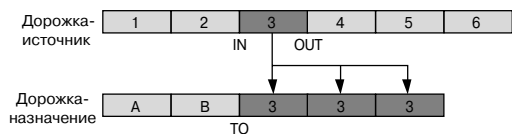
2. Копирование данных дорожки

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

- Вы можете копировать данные IN-OUT неоднократно.
- Вы можете копировать несколько дорожек одновременно.
- Через буфер Вы можете копировать дорожку в другой сонг.

Копирование дорожки в одном сонге

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 [EDIT], затем [SONG/TRACK] для доступа к странице "EditTrack".

3) Нажмите [>], затем [SONG/TRACK] несколько раз для доступа к странице "CopyTr".

4) Колесом [VALUE] установите номер дорожки-источника 1.

5) Нажмите [>], затем колесом [VALUE] установите номер дорожки-назначения 2.

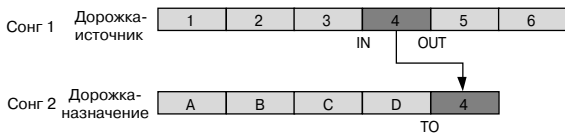
6) Нажмите [>], затем колесом [VALUE] установите количество копий 3.

7) Нажмите и удерживайте кнопку [>] около одной секунды. По окончании операции, дисплей отобразит "Completed". Нажмите [>] для возврата к предыдущему дисплею.

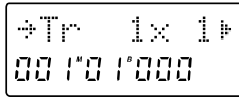
8) Нажмите кнопку [TO/LOC3] для перемещения в позицию TO, и проверьте результат. Вы можете использовать Undo для отмены.

Копирование дорожки в другой сонг

В следующем примере регион IN-OUT дорожки 1 сонга 001 будет копироваться 1 раз в позицию TO дорожки 2 сонга 002.



- 1) Определите позиции IN, OUT и TO.
- 2) Нажмите [EDIT], затем [SONG/TRACK] для доступа к странице "EditTrack".
- 3) Нажмите [>], затем [SONG/TRACK] несколько раз для доступа к странице "СруTr".
- 4) Колесом [VALUE] установите номер дорожки-источника 1.
- 5) Нажмите [>], затем колесом [VALUE] установите номер дорожки-назначения TrCLP (буфер).
- 6) Нажмите [>], и дисплей отобразит "?". Затем нажмите и удерживайте кнопку [>] около одной секунды. По окончании операции, дисплей отобразит "Completed".
- 7) Нажав [STOP], нажмите [FF] для вызова сонга 002.
- 8) Определите позиции IN, OUT и TO.
- 9) Нажмите [EDIT], затем [SONG/TRACK] для доступа к странице "EditTrack".
- 10) Нажмите [>], затем [SONG/TRACK] несколько раз для доступа к странице "СруTr".
- 11) Колесом [VALUE] установите номер дорожки-источника TrCLP1.
- 12) Нажмите [>], затем колесом [VALUE] установите номер дорожки-назначения 1.
- 13) Нажмите [>], затем колесом [VALUE] установите количество копий 1.
- 14) Нажмите и удерживайте кнопку [>] около одной секунды. По окончании операции, дисплей отобразит "Completed". Нажмите [>] для возврата к предыдущему дисплею.
- 15) Нажмите кнопку [TO/LOC3] для перемещения в позицию TO, и проверьте результат. Вы можете использовать Undo для отмены.

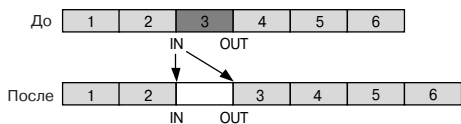


3. Вставка промежутка

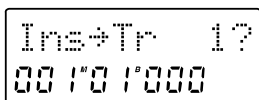
Команда Insert Track вставляет промежуток в определенный регион (IN-OUT) записанных данных дорожки. Данные дорожки, расположенные после вставки, передвигаются в сторону конца сонга. Вы можете вставить промежуток в несколько дорожек одновременно.

Данная команда может использоваться 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) Определите позиции IN, OUT и TO.
- 2) Нажмите [EDIT], затем [SONG/TRACK] для доступа к странице "EditTrack".
- 3) Нажмите [>], затем [SONG/TRACK] для доступа к странице "Ins".
- 4) Нажмите [>], затем колесом [VALUE] установите номер дорожки-назначения 1.
- 5) Нажмите и удерживайте кнопку [>] около одной секунды. По окончании операции, дисплей отобразит "Completed".
- 6) Нажмите кнопку [IN/LOC1] для перемещения в позицию IN, и проверьте результат. Вы можете использовать Undo для отмены.

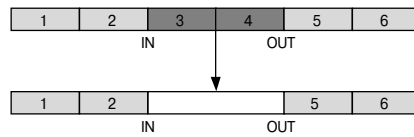


4. Стирание данных из дорожки

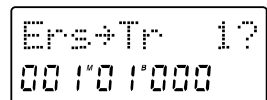
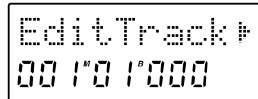
Команда Erase Track стирает определенный регион (IN-OUT) записанных данных дорожки. Когда данные стираются, в данном регионе остается пустой промежуток.

В отличие от команды Delete Track, данные, находящиеся за позицией OUT, не перемещаются вперед. Вы можете стереть данные из региона IN-OUT нескольких дорожек одновременно.

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



- 1) Определите позиции IN, OUT и TO.
- 2) Нажмите [EDIT], затем [SONG/TRACK] для доступа к странице "EditTrack".
- 3) Нажмите [>], затем [SONG/TRACK] несколько раз для доступа к странице "Ers".
- 4) Нажмите [>], затем колесом [VALUE] установите номер дорожки-назначения 1.
- 5) Нажмите и удерживайте кнопку [>] около одной секунды. По окончании операции, дисплей отобразит "Completed". Нажмите [>] для возврата к предыдущему дисплею.
- 6) Нажмите кнопку [IN/LOC1] для перемещения в позицию IN, и проверьте результат. Вы можете использовать Undo для отмены.

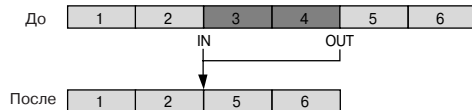


5. Удаление данных дорожки

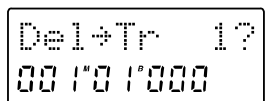
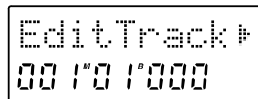
Команда Delete Track удаляет данные из определенного региона (IN-OUT) записанных данных дорожки. При этом, последующие данные (данные после позиции OUT) перемещаются вперед.

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

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



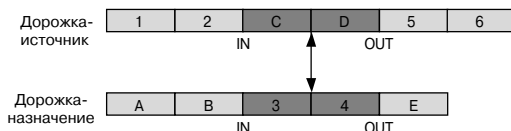
- 1) Определите позиции IN, OUT и TO.
- 2) Нажмите [EDIT], затем [SONG/TRACK] для доступа к странице "EditTrack".
- 3) Нажмите [>], затем [SONG/TRACK] несколько раз для доступа к странице "Del".
- 4) Нажмите [>], затем колесом [VALUE] установите номер дорожки-назначения 1.
- 5) Нажмите и удерживайте кнопку [>] около одной секунды. По окончании операции, дисплей отобразит "Completed". Нажмите [>] для возврата к предыдущему дисплею.
- 6) Нажмите кнопку [IN/LOC1] для перемещения в позицию IN, и проверьте результат. Вы можете использовать Undo для отмены.



6. Обмен данных дорожки

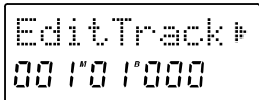
Команда Swap Track меняет местами выделенный регион (IN-OUT) записанных данных дорожки с аналогичным регионом другой дорожки. Данные могут обмениваться не только между отдельными дорожками, но также между несколькими дорожками одновременно.

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

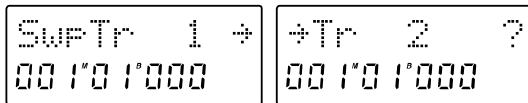


1) Определите позиции IN, OUT и TO.

2) Нажмите [EDIT], затем [SONG/TRACK] для доступа к странице "EditTrack".



3) Нажмите [>], затем [SONG/TRACK] несколько раз для доступа к странице "SwpTr".



4) Колесом [VALUE] установите номер дорожки-источника на 1.

5) Нажмите [>], затем колесом [VALUE] установите номер дорожки-назначения 2.

6) Нажмите и удерживайте кнопку [>] около одной секунды. По окончании операции, дисплей отобразит "Completed". Нажмите [>] для возврата к предыдущему дисплею.

7) Нажмите кнопку [IN/LOC1] для перемещения в позицию IN, и проверьте результат. Вы можете использовать Undo для отмены.

Редакция сонга

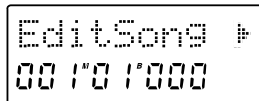
В D8 имеются следующие команды редакции сонгов.

1. Копирование сонга: Copy Song

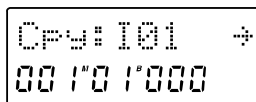
Данная команда копирует текущий сонг в определенный номер сонга на любом диске.

1) Выберите сонг для копирования ("SourceSong").

2) Нажмите [EDIT], затем [SONG/TRACK] для доступа к странице "EditSong".



3) Нажмите [>], затем [SONG/TRACK] несколько раз для доступа к странице "Cpy".



4) Колесом [VALUE] выберите сонги-источники: 1-# (# — последний номер сонга).

5) Нажмите [>], затем колесом [VALUE] установите номер диска-назначения; тип диска (жесткий "HD" или съемный "RM") отобразится автоматически.

6) При выборе в шаге 4) одного сонга, нажмите [>], затем колесом [VALUE] установите номер сонга-назначения.

7) Нажмите [>], дисплей отобразит "?".

8) Нажмите и удерживайте кнопку [>] около одной секунды. По окончании операции, дисплей отобразит "Completed". Нажмите [>] для возврата к предыдущему дисплею.

2. Удаление сонга: Delete Song

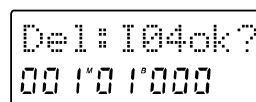
Данная команда удаляет выбранный сонг.

При этом функция Undo не функционирует.

1) Выберите сонг для удаления.

2) Нажмите [EDIT], затем [SONG/TRACK] для доступа к странице "EditSong".

3) Нажмите [>], затем [SONG/TRACK] несколько раз для доступа к странице "Del". Дисплей отобразит диск и номер сонга для подтверждения.



4) Нажмите и удерживайте кнопку [>] около одной секунды. По окончании операции, дисплей отобразит "Completed". Нажмите [>] для возврата к предыдущему дисплею.

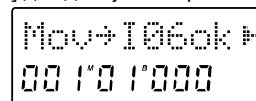
3. Перемещение сонга: Move Song

Данная команда перемещает текущий сонг в другой номер сонга на том же диске.

1) Выберите сонг для перемещения.

2) Нажмите [EDIT], затем [SONG/TRACK] для доступа к странице "EditSong".

3) Нажмите [>], затем [SONG/TRACK] несколько раз для доступа к странице "Mov".



4) Колесом [VALUE] выберите сонг на текущем диске.

5) Нажмите [>], дисплей отобразит "?".

6) Нажмите и удерживайте кнопку [>] около одной секунды. По окончании операции, дисплей отобразит "Completed". Нажмите [>] для возврата к предыдущему дисплею.

4. Защита сонга: Song Recover

Данная команда восстанавливает текущий сонг в том состоянии, которое было до его выбора. При этом, копия текущего состояния сонга автоматически создается в следующей позиции сонга.

Установка темпа

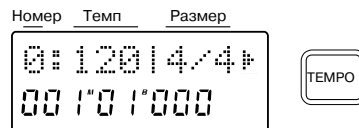
Сонг в D8 может использовать карту темпа и дорожку темпа (MIDI clock или темп нажатий). Вы можете выбрать один из данных источников, а также управлять темпом от внешнего MIDI-устройства при синхронизации с D8.

1. Установки карты темпа

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

Создание карты темпа

1) Нажмите [TEMPO] для отображения номера, темпа и размера карты темпа.



2) Для установки начального темпа при старте сонга вращайте колесо [VALUE] для выбора карты темпа 0.

3) Нажмите [>] и вращайте колесо [VALUE] для установки темпа.

4) Нажмите [>] и вращайте колесо [VALUE] для установки размера.



5) Установите событие, для которого будет создана

Позиция карты темпа

новая карта темпа. Одновременно нажмите кнопки [<] и [>] для перемещения курсора в позицию счетчика.

6) Нажмите [<] или [>] и вращайте колесо [VALUE] для установки события.

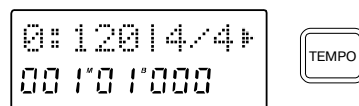
Для карты темпа 0 невозможно изменить событие, равное "001".

7) Нажмите отличную от [TEMPO] кнопку для выхода с данной страницы, и карты темпов сонга автоматически перенумеруются, в зависимости от соответствующих им событий.

Создав карту темпа и, используя метроном, Вы можете создать дорожку ритма.

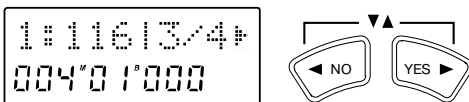
Удаление карты темпа

1) Нажмите [TEMPO] для отображения номера, темпа и размера карты темпа.



2) Вращайте колесо [VALUE] для выбора удаляемой карты темпа.

3) Одновременно нажмите кнопки [<] и [>] для перемещения курсора в позицию счетчика.



4) Вращайте колесо [VALUE] для установки события в 000.

5) Нажмите отличную от [TEMPO] кнопку для выхода с данной страницы, и карта темпа с событием 000 будет удалена.

2. Запись данных MIDI clock с секвенсера

Этот метод используется для синхронизации D8 с данными сонга, созданного в MIDI-секвенсере.

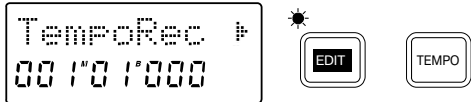
1) Если размер в сонге MIDI-секвенсера изменяется в процессе сонга, необходимо создать карту темпа в позициях смены размера.

Если в процессе сонга 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] D8.

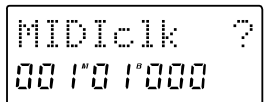
3) Установите MIDI-секвенсер на передачу сообщений MIDI clock.

4) Нажмите [EDIT], затем нажмите



[TEMPO] для перехода на страницу "TempoRec".

5) Нажмите [>] и вращайте колесо [VALUE] для выбора MIDIClk (MIDI Clock) в качестве источника записи темпа.



6) Нажмите и удерживайте кнопку [>] около одной секунды. Дисплей отобразит "StartSEQ", а прибор будет ожидать приема сообщений MIDI Clock.

7) Запустите MIDI-секвенсер. Когда с MIDI-секвенсера начнут поступать сообщения MIDI clock, дисплей отобразит "Working".

8) Когда воспроизведение окончится, остановите MIDI-секвенсер. D8 окончит запись и отобразит "Complete".

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

3. Запись темпа нажатий

При воспроизведении сонга Вы можете нажимать кнопку [PLAY] в определенном ритме для записи темпа. Также, вместо кнопки [PLAY] Вы можете использовать ножной переключатель.

Темп нажатий может использоваться для записи темпа после записи сонга. Эта функция удобна при редакции дорожек в ритмических единицах и синхронизации внешних MIDI-устройств.

1) Аудиоданные, для которых осуществляется запись темпа, должны быть записаны с начала сонга.

2) Если записываемый размер изменяется в процессе сонга, необходимо создать карту темпа в позициях смены размера.

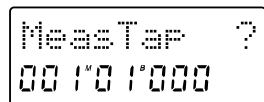
Если в процессе сонга изменяется размер, он будет определяться, как некорректный, до тех пор пока Вы не создадите карту темпа, соответствующую изменениям размера.

3) Если Вы хотите использовать ножной переключатель для ввода темпа, подключите ножной переключатель PS-1 к разъему [FOOT SW] D8.

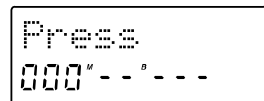
4) Нажмите [EDIT], затем нажмите [TEMPO] для перехода на страницу "TempoRec".



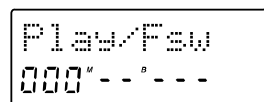
5) Нажмите [>] и вращайте колесо [VALUE] для выбора MeasTap (запись нажатий в начале каждого события) в качестве источника записи темпа.



6) Нажмите и удерживайте кнопку [>] около одной секунды. Дисплей отобразит "Press" и "Play/Fsw", а прибор будет ожидать ввода нажатий.



7) Нажмите кнопку [PLAY] или ножной переключатель; воспроизведение и запись начнутся одновременно.



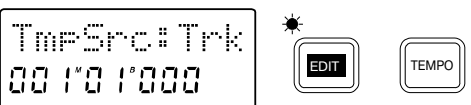
8) В начале каждого события нажимайте кнопку [PLAY] или ножной переключатель для записи нажатий. Счетчик будет отображать записываемые нажатия.

9) После последнего нажатия нажмите кнопку [STOP].

Если темп сонга постоянен, Вы можете ввести данные нажатий в части сонга, и темп последнего события или такта будет автоматически скопирован до конца сонга.

4. Выбор источника темпа

1) Нажмите [EDIT], затем нажмите [TEMPO] для

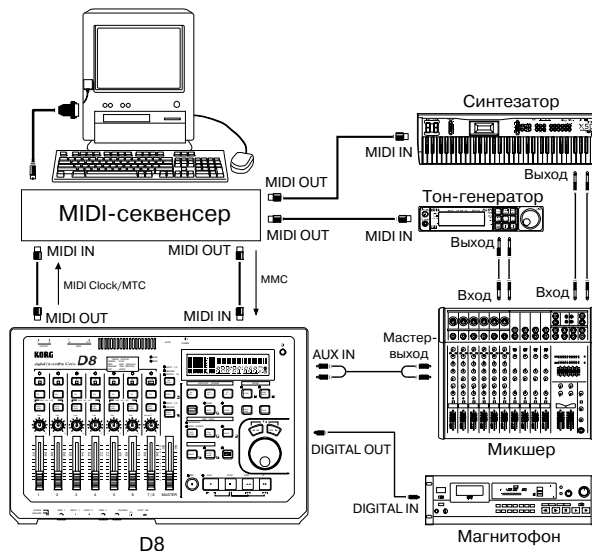


перехода на страницу "TmpSrc".

2) Нажмите [>] и вращайте колесо [VALUE] для выбора источника темпа. Параметр Mar означает использование карт темпа, Trk – дорожки темпа.

Работа с MIDI-секвенсером

При синхронизации D8 с внешним MIDI-секвенсером Вы можете одновременно воспроизводить 8 аудиодорожек параллельно с внешним тон-генератором.



Процесс, позволяющий устанавливать временную зависимость работы D8 и MIDI-секвенсера, называется "синхронизация". Устройство, передающее синхрокод, называется ведущим (master), а принимающие устройства – ведомым (slave). D8 всегда функционирует в качестве ведущего устройства.

Также, для управления воспроизведением и записью и т. д. прибора D8, от MIDI-секвенсера могут приниматься сообщения MMC.

1. Синхронизация секвенсера с D8 по MIDI Clock

1) Подключите MIDI-кабелем разъем MIDI IN MIDI-секвенсера к разъему [MIDI OUT] на D8.

2) Выберите тип синхроданных, передаваемых через разъем [MIDI OUT]. Данный выбор производится на странице "MIDI/Sync" при нажатии [EDIT], затем [SYSTEM].



3) Нажмите [>], затем [SYSTEM] до появления надписи "Gen".



4) Колесом [VALUE] установите Clock.

5) Установите MIDI-секвенсер для приема сообщений MIDI Clock/MTC с внешнего устройства.

6) Переведите MIDI-секвенсер в режим воспроизведения.

7) Нажмите кнопку [PLAY] на D8 для запуска воспроизведения, и MIDI-секвенсер также начнет воспроизведение с темпом, определяемым устройством D8.

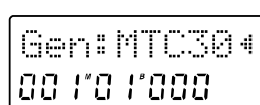
2. Синхронизация секвенсера с D8 по MTC

1) Подключите MIDI-кабелем разъем MIDI IN MIDI-секвенсера к разъему [MIDI OUT] на D8.

2) Выберите тип синхроданных, передаваемых через разъем [MIDI OUT]. Данный выбор производится на странице "MIDI/Sync" при нажатии [EDIT], затем [SYSTEM].



3) Нажмите [>], затем [SYSTEM] до появления надписи "Gen".



4) Колесом [VALUE] установите MTC30.

5) Установите MIDI-секвенсер для приема сообщений MIDI Clock/MTC с внешнего устройства.

6) Переведите MIDI-секвенсер в режим воспроизведения.

7) Нажмите кнопку [PLAY] на D8 для запуска воспроизведения, и MIDI-секвенсер также начнет воспроизведение с темпом, определяемым устройством D8.

3. Использование секвенсера для управления D8 по MMC

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 D8.
- 2) Произведите установки в MIDI-секвенсере, позволяющие передавать MMC для управления внешним устройством.
- 3) Нажмите [EDIT], затем [SYSTEM] для перехода на страницу "MIDI/Sync" и колесом [VALUE] установите "RcvMMC" в "On".
- 4) Установите "DevID" в соответствии со значением параметра "MMC device ID" MIDI-секвенсера. (См. Руководство пользователя секвенсера.)
- 5) Когда Вы будете выполнять операции стоп/воспроизведения/запись/перемотка вперед-назад/переход в точку локации в MIDI-секвенсере, D8 будет управляться соответственно.



Использование внешних накопителей

1. Подключение внешнего накопителя

- Максимальная емкость внешнего накопителя: 4 Гб на диск.
- Разъем: 25-контактный SCSI.
- Количество одновременно подключенных дисков: до 7.

- 1) Отключите питание D8 и внешнего диска.

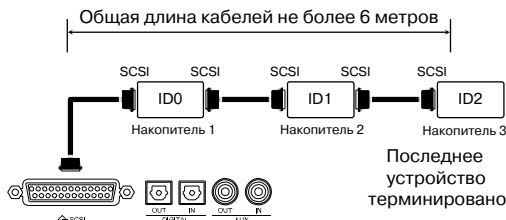
Перед подключением/отключением SCSI-кабеля или сменой SCSI ID диска, отключайте питание D8 и диска.

- 2) Установите SCSI ID внешнего диска.

Установите SCSI ID хард-диска или сменного накопителя на минимально возможный номер.

При подключении двух или более дисков, установите их ID на разные номера. В противном случае, возможно нарушение работы и потеря данных.

- 3) Подключите разъем [SCSI] D8 к разъему SCSI внешнего диска.



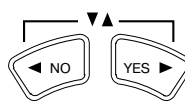
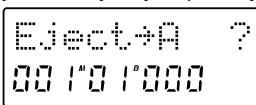
Включите терминатор для последнего внешнего диска в цепочке. Также, при подключении двух и более внешних дисков, убедитесь, что общая длина кабелей не превышает 6 метров.

2. Включение/отключение питания внешнего диска

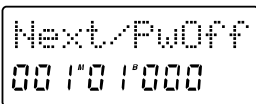
При включении питания, первым включайте внешний диск(и), а затем D8. При отключении питания, первым выключайте D8, а затем внешний диск(и).

При нахождении текущего сонга на установленном в привод сменном накопителе, отключение питания D8 приводит к невозможности извлечения диска даже при нажатии кнопки выброса. Поэтому необходимо извлекать диск до отключения питания. Если текущий сонг не находится на сменном накопителе, нажмите кнопку выброса диска на сменном накопителе и отключите питание. Если текущий сонг находится на сменном накопителе, используйте следующую процедуру смены дисков.

- 1) Нажмите и удерживайте [<] и [>] до появления на дисплее приглашения "Eject->#?" (# является SCSI ID дисков A-G).



- 2) Нажмите и удерживайте [>] около одной секунды. Диск будет извлечен и дисплей отобразит "Next/PwOff".



- 3) Отключите питание.

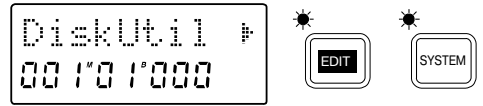
3. Инициализация и форматирование диска

Перед первым использованием диска для записи/воспроизведения Вы должны произвести инициализацию или форматирование диска.

Инициализация проводится для нового диска. Форматирование проводится для диска, который ранее использовался совместно с другим устройством, или при частом возникновении в процессе воспроизведения сообщений "DiskError".

Будьте осторожны при выполнении инициализации или физического форматирования: все данные на диске будут утеряны.

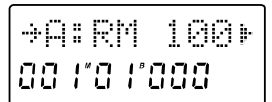
- 1) Нажмите [EDIT], затем [SYSTEM] для перехода на страницу "DiskUtil".



- 2) Нажмите [EDIT], затем [SYSTEM] для отображения "Initial".



- 3) Нажмите [>] и вращайте колесо [VALUE] для выбора диска (SCSI ID A-G). Отобразится тип диска "HD" (жесткий) или "RM" (сменный).

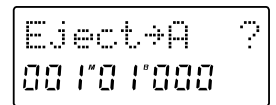


- 4) Для выполнения инициализации или форматирования, нажмите и удерживайте [>] около одной секунды. В процессе операции дисплей отображает "Working". Когда операция закончится, дисплей отобразит "Completed".

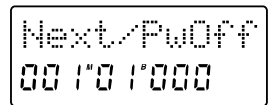
4. Использование сменного накопителя

Если текущий сонг находится на сменном накопителе, используйте следующую процедуру смены дисков.

- 1) Нажмите и удерживайте [<] и [>] до появления на дисплее приглашения "Eject->#?" (# является SCSI ID дисков A-G).



- 2) Нажмите и удерживайте [>] около одной секунды. Диск будет извлечен и дисплей отобразит "Next/PwOff".



- 3) Вставьте другой диск. Если он не инициализирован, дисплей отобразит "Init->#?" (# является SCSI ID дисков A-G). Для начала инициализации, нажмите и удерживайте [>] около одной секунды.

Если текущий сонг не находится на сменном накопителе, нажмите кнопку выброса диска на сменном накопителе и вставьте другой диск.

5. Сохранение сонга

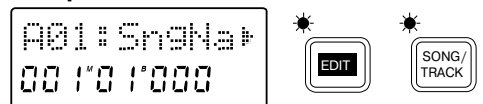
Для сохранения на внешний диск имеются 2 способа: копирование и архивирование. В данном разделе описано архивирование сонга.

Копирование	Архивирование
Сонг может воспроизводиться непосредственно	Сонг не может воспроизводиться непосредственно (он должен сперва быть восстановлен)
Номер сонга-назначения может выбираться	Сонг всегда стирается, и номер сонга не может выбираться
Данные сонгов, превышающие емкость диска, не сохраняются	Данные сонгов, превышающие емкость диска, могут архивироваться на несколько сменных накопителей
Сонги могут сохраняться на хард-диск или сменный накопитель	Сонги могут сохраняться на сменный накопитель и на DAT

Компания Korg не несет ответственности за повреждение данных при некорректном выполнении операций архивирования/восстановления.

Процедура архивирования на сменный носитель

- 1) Нажмите [EDIT], затем [SONG/TRACK] для перехода на страницу названия сонга.



- 2) Нажмите [>] и вращайте колесо [VALUE] для выбора диска с архивируемым сонгом. При архивации одного сонга, нажмите [>] и вращайте колесо [VALUE] для выбора номера сонга.

3) Нажмите [SYSTEM] для перехода на страницу "DiskUtil".

4) Нажмите [>], затем [SYSTEM] для отображения "Backup".

5) Нажмите [>]. Отобразятся выбранные в пункте 2) диск и номер

сонга. Для архивации всех сонгов текущего диска, вращайте колесо [VALUE] для выбора "All". Для архивации одного сонга, не изменяйте установку.

6) Нажмите [>] и вращайте колесо [VALUE] для выбора диска-назначения (A-G).

7) Нажмите [>], и дисплей отобразит необходимое количество дисков. Приготовьте требуемое количество одинаковых по емкости дисков.

8) Нажмите [>], и дисплей отобразит сведения об архивации. Нажмите [>], и дисплей отобразит "Over Wrtok?". Нажмите и удерживайте [>] около одной секунды.

9) Если требуется несколько дисков, когда каждый диск будет заполнен, дисплей отобразит запрос следующего диска "InsNextDsk".

Вставьте следующий диск, и операция продолжится.

10) По окончании операции дисплей отобразит "Completed". Нажмите [>] для возврата к предыдущему дисплею.

6. Восстановление сонга

Команда Restore восстанавливает архивированные данные для использования в D8.

Процедура восстановления со сменного носителя

1) Нажмите [EDIT], затем [SYSTEM] для перехода на страницу "DiskUtil".

2) Нажмите [>], затем [SYSTEM] для отображения "Restore".

3) Нажмите [>] и вращайте колесо [VALUE] для выбора диска-источника для восстановления (I, A-G).

4) Нажмите [>] и вращайте колесо [VALUE] для выбора сонга-источника для восстановления. Используйте номера 01-50 для выбора восстанавливаемого сонга, или "All" для восстановления всех сонгов.

5) Нажмите [>]. Показания дисплея будут зависеть от выбора в пункте 4).

При восстановлении одного сонга, вращайте колесо [VALUE] для выбора диска (A-G). Нажмите [>] и вращайте колесо [VALUE] для выбора номера сонга.

При восстановлении всех сонгов, вращайте колесо [VALUE] для выбора диска (A-G).

6) Нажмите [>], и дисплей отобразит "?". При восстановлении одного сонга, сонг загрузится под соответствующим номером, а все последующие перенумеруются на единицу вверх.

Если Вы переписываете все сонги, предыдущие данные будут потеряны.

7) Нажмите и удерживайте [>] около одной секунды.

8) Если Ваши данные занимают два или более дисков, дисплей будет запрашивать у Вас следующий диск "InsNextDsk". Вставьте следующий диск, и операция продолжится.

DiskUtil
00 1'0 1'000

Backup
00 1'0 1'000

+B:RM 100+
00 1'0 1'000

+x02Dskst+
00 1'0 1'000

I**+B**ok?
00 1'0 1'000

InsNextDsk
00 1'0 1'000

Restore
00 1'0 1'000

A:RM 100 +
00 1'0 1'000

A01:Sn0Na+
00 1'0 1'000

+B02:NoDA+
00 1'0 1'000

+B:HD1300+
00 1'0 1'000

A01+B02ok?
00 1'0 1'000

InsNextDsk
00 1'0 1'000

9) При восстановлении всех сонгов, перед окончанием операции дисплей запросит о перезаписи пользовательских эффектов "OvWrtEff?". Для подтверждения, нажмите и удерживайте [>] около одной секунды. Для сохранения текущих установок эффектов, нажмите и удерживайте [<] около одной секунды.

10) По окончании операции дисплей отобразит "Completed". Нажмите [>] для возврата к предыдущему дисплею.

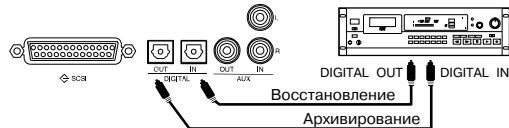
Архивирование и загрузка с DAT

Время записи на DAT ограничено длительностью кассеты (максимум 120 минут).

Минимизируйте усиление во всем подключенном к DAT-магнитофону оборудовании во избежание повреждения динамиков и наушников.

1. Архивирование сонга на DAT

Подключите разъем DIGITAL OUT D8 к разъему DIGITAL IN DAT-магнитофона. Переключите вход DAT-магнитофона на DIGITAL IN.



1) Нажмите [EDIT], затем [SONG/TRACK] для перехода на страницу названия сонга.

2) Нажмите [>] и вращайте колесо [VALUE] для выбора диска с архивируемым сонгом. При архивации одного сонга, нажмите [>] и вращайте колесо [VALUE] для выбора номера сонга.

3) Нажмите [SYSTEM] для перехода на страницу "DiskUtil".

4) Нажмите [>], затем [SYSTEM] для отображения "Backup".

5) Нажмите [>]. Отобразятся выбранные в пункте 2) диск и номер сонга. Для архивации всех сонгов текущего диска, вращайте колесо [VALUE] для выбора "All". Для архивации одного сонга, не изменяйте установку.

6) Нажмите [>] и вращайте колесо [VALUE] для выбора назначения DAT "H", и дисплей отобразит необходимую длительность ленты.

7) Нажмите [>], и дисплей отобразит сведения об архивации.

8) Нажмите [>], и дисплей отобразит запрос на запись "RecDAT" и "RecStart_?". Включите запись DAT.

9) Нажмите и удерживайте [>] около одной секунды для начала процесса.

10) По окончании операции дисплей отобразит "Completed" и "StopDAT". Остановите DAT.

2. Загрузка сонга с DAT

Подключите разъем DIGITAL IN D8 к разъему DIGITAL OUT DAT-магнитофона.

1) Нажмите [EDIT], затем [SYSTEM] для перехода на страницу "DiskUtil".

2) Нажмите [>], затем [SYSTEM] для отображения "Restore".

3) Нажмите [>] и вращайте колесо [VALUE] для выбора источника для восстановления DAT "H".

4) Нажмите [>] и вращайте колесо [VALUE] для выбора сонга-источника для восстановления. Используйте номера 01-50 для выбора восстанавливаемого сонга, или "All" для восстановления всех сонгов.

A01:Sn0Na+
00 1'0 1'000

DiskUtil
00 1'0 1'000

Backup
00 1'0 1'000

+H:DAT100+
00 1'0 1'000

I**+DATok+
00 1'0 1'000

RecDAT
00 1'0 1'000

DiskUtil
00 1'0 1'000

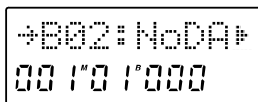
Restore
00 1'0 1'000

H:DAT100 +
00 1'0 1'000

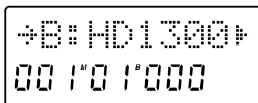
5) Нажмите [>] и дисплей отобразит "PlayDAT". Включите воспроизведение DAT. По окончании процесса, D8 отобразит "StopDAT", остановите DAT.

6) Для продолжения операции нажмите [>]. Показания дисплея будут зависеть от выбора в пункте 4).

При восстановлении одного сонга, вращайте колесо [VALUE] для выбора диска-назначения (A-G). Нажмите [>] и вращайте колесо [VALUE] для выбора номера сонга.



При восстановлении всех сонгов, вращайте колесо [VALUE] для выбора диска-назначения (A-G). Для восстановления с другой DAT-кассеты, нажмите [>] и продолжайте процедуру с шага 4).



Если Вы переписываете все сонги, предыдущие данные будут потеряны.

7) Нажмите [>], и дисплей отобразит "?".

При восстановлении одного сонга, сонг загрузится под соответствующим номером, а все последующие перенумеруются на единицу вверх.

При восстановлении всех сонгов, перед окончанием операции дисплей запросит о перезаписи диска-назначения "OverWrtok?". Для подтверждения, нажмите и удерживайте [>] около одной секунды. Дисплей отобразит "PlayDAT". Включите воспроизведение DAT.



8) При восстановлении всех сонгов, перед окончанием операции дисплей запросит о перезаписи пользовательских эффектов "OvWrtEff?". Для подтверждения, нажмите и удерживайте [>] около одной секунды. Для сохранения текущих установок эффектов, нажмите и удерживайте [<] около одной секунды.

9) По окончании операции дисплей отобразит "Completed" и "StopDAT". Остановите DAT. Нажмите [>] для возврата к предыдущему дисплею.

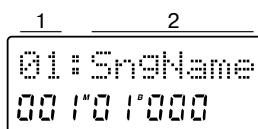
Обзор прибора

1. Сонг/Дорожка

P1 Номер/название сонга

P1-1 (01...50)

Отображает номер сонга на текущем диске, общее количество которых может достигать 50.



P1-2 (символы)

Отображает название сонга (до 7 символов). При записи/воспроизведении на дисплее происходит скроллинг всего названия сонга (до 16 символов).

2. Редакция Сонга/Дорожки

P1 Выбор диска/сонга

P1-1 [I, A...G]

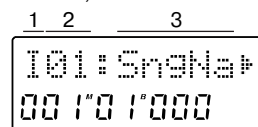
Выбор диска. I: Встроенный IDE, A: SCSI ID 0, B: SCSI ID 1, C: SCSI ID 2, D: SCSI ID 3, E: SCSI ID 4, F: SCSI ID 5, G: SCSI ID 6

P1-2 [01...50]

Выбор сонга на диске.

P1-3 (16 символов)

Отображает полное название сонга.



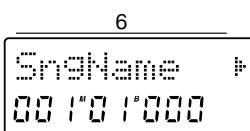
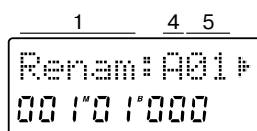
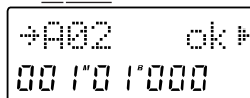
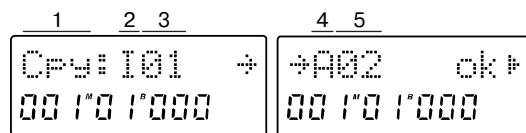
P2 Редакция сонга

P2-1 [Cpy, Renam, Del, Mov, Recov]

Выбор операции редакции сонга. Нажмите кнопку [>], а затем [SONG/TRACK] для выбора операции в следующем окне.



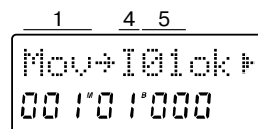
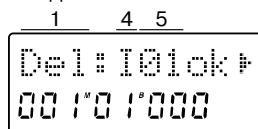
Cpy: Текущий сонг будет скопирован на диск под выбранным номером. При копировании одного сонга, его данные будут скопированы под определенным номером. При копировании всех сонгов, данные будут скопированы после последнего сонга на диске-назначении.



Renam: Изменение названия сонга. Вы можете ввести в название сонга до 16 символов.

Del: Текущий сонг будет удален

Mov: Текущий сонг будет перемещен в другой номер сонга на том же диске.



Recov: Данная команда восстанавливает текущий сонг в том состоянии, которое было до его выбора. При этом, копия текущего состояния сонга автоматически создается в следующей позиции сонга.

P2-2 (I, A...G)

Индицирует диск-источник (только для копирования). В качестве источника будет отображаться текущий диск и сонг.

I: Встроенный IDE, A: SCSI ID 0, B: SCSI ID 1, C: SCSI ID 2, D: SCSI ID 3, E: SCSI ID 4, F: SCSI ID 5, G: SCSI ID 6

P2-3 [01...50, 1-#]

Индицирует сонг-источник (только для копирования).

01...50: Копирование 1 сонга.

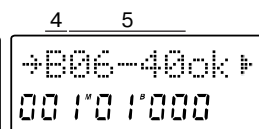
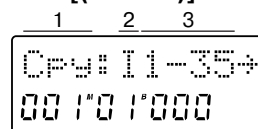
1-# (# – номер последнего сонга): Копирование всех сонгов.

P2-4 [(I, A...G)]

Для копирования или переименования здесь выбирается диск-назначение. I: Встроенный IDE, A: SCSI ID 0, B: SCSI ID 1, C: SCSI ID 2, D: SCSI ID 3, E: SCSI ID 4, F: SCSI ID 5, G: SCSI ID 6

Для удаления, перемещения и восстановления будет отображаться текущий диск.

P2-5 [(01...50)]



Для перемещения здесь выбирается сонг-назначение. Для копирования или переименования можно выбрать существующий или новый сонг. Однако, для копирования можно выбрать совокупность сонгов, как показано на рисунке. Для удаления или восстановления будет отображаться текущий сонг.

P2-6 [символы]

Для переименования будет отображаться название сонга (до 16 символов).

P3 Редакция дорожки

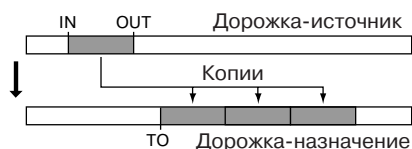
Регион (временной интервал) редакции будет определяться временными позициями, соответствующими кнопкам [IN/LOC1], [OUT/LOC2] и [TO/LOC3].

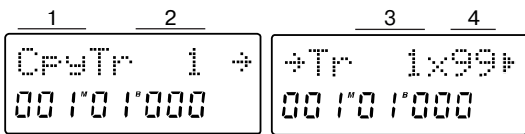


P3-1 [CpyTr, Ins, Ers, Del, SwpTr]

Выбор типа операции редакции. Нажмите [>] и выберите операцию.

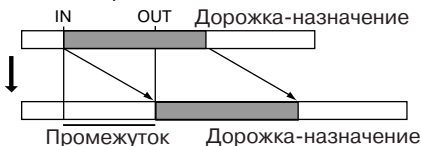
CpyTr: Данная операция копирует аудиоданные региона IN-OUT дорожки-источника в позицию TO дорожки-назначения с повтором определенного количества раз.





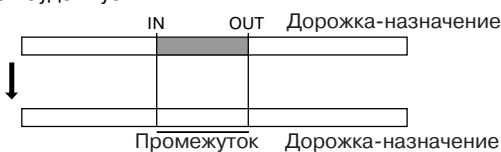
Ins: Данная операция вставляет промежуток в регион IN-OUT дорожки-назначения ("DestTrack").

После выполнения операции, все данные дорожки, следующие за промежутком, будут перемещены вперед по направлению к концу сонга на длительность региона IN-OUT.



Ers: Данная операция стирает данные региона IN-OUT дорожки-назначения ("DestTrack").

После выполнения операции, регион IN-OUT будет пуст.

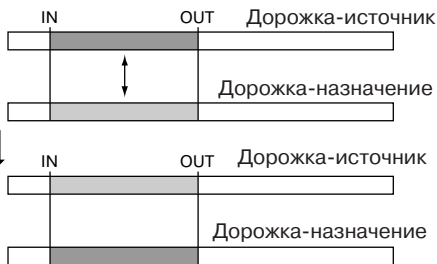


Del: Данная операция удаляет данные из региона IN-OUT дорожки-назначения ("DestTrack").

После выполнения операции, данные региона IN-OUT будут уничтожены, и все данные дорожки, следующие за удаленным регионом, будут перемещены назад по направлению к началу сонга на длительность региона IN-OUT.



SwpTr: Данная операция меняет местами данные региона IN-OUT дорожки-источника ("SourceTrack") с данными региона IN-OUT дорожки-назначения ("DestTrack").



P3-2 (CpyTr и SwpTr) [1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 1-2, 3-4, 5-6, 7-8, 1-4, 5-8, 1-8, CLP#]

Выбор дорожки-источника для операции редакции CpyTr или SwpTr.

CLP# (# – количество дорожек в буфере) может быть выбрано только для CpyTr.

P3-3 [1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 1-2, 3-4, 5-6, 7-8, 1-4, 5-8, 1-8, CLP]

Выбор дорожки-назначения для операции редакции.

CLP может быть выбрано только для CpyTr. Вы можете использовать "CLP" для копирования дорожек между различными сонгами. Данные буфера теряются при следующем копировании в него или при отключении питания.

P3-4 (только CpyTr) [1...99]

Количество копий данных региона IN-OUT.

3. Система

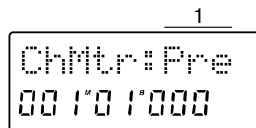
P1 Дисплей уровня сигнала

P1-1 [Pre, Post]

Выбор точки отбора сигнала каналов 1–8 на измеритель.

Pre: Отбор до эквалайзера и фейдера канала.

Post: Отбор до эквалайзера и фейдера канала.



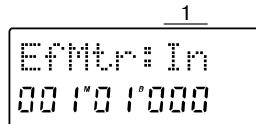
P2 Дисплей уровня эффекта

P2-1 [In, Out]

Выбор точки отбора сигнала посылы на эффект на измеритель.

In: Входной уровень эффекта.

Out: Выходной уровень эффекта.

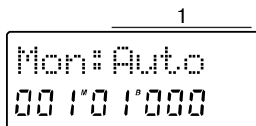


P3 Выбор входного мониторинга

P3-1 [Auto, Source]

Auto: Для каналов со статусом [TRACK STATUS] в REC, сигнал дорожки слышен при воспроизведении, а сигнал внешнего входа слышен при записи и при останове. Если [REC SELECT] установлен в MASTER, всегда слышен сигнал воспроизведения.

Source: Для каналов со статусом [TRACK STATUS] в REC, всегда слышен сигнал внешнего входа.



P4 Установки ножного переключателя

P4-1 [PncI/O, PlyStp, Mark]

Выбор функции ножного переключателя.

PncI/O: Ножной переключатель осуществляет запись со врезкой. Используйте кнопки [TRACK STATUS] для установки необходимых дорожек в REC, включите воспроизведение и нажмите ножной переключатель в точке входа в запись. Нажмите ножной переключатель еще раз для остановки.

PlyStp: Ножной переключатель осуществляет запуск/останов воспроизведения. Нажмите ножной переключатель для запуска воспроизведения, нажмите его еще раз для остановки воспроизведения.

Mark: Ножной переключатель устанавливает метку. При нажатии на ножной переключатель, в данной временной позиции устанавливается метка.

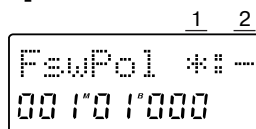
В процессе записи нажатий, выбранная здесь функция будет игнорироваться, и ножной переключатель автоматически начнет функционировать, как датчик нажатий.

P5 Полярность ножного переключателя

P5-1 [*, (Off)]

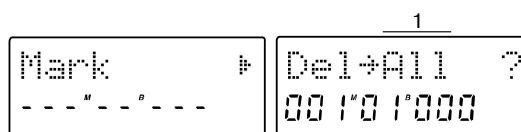
P5-2 [-, +]

Устанавливает полярность ножного переключателя. Подключите ножной переключатель (типа PS-1) к разъему [FOOT SW] и установите данный параметр так, чтобы индикатор полярности "*" загорелся при нажатии на ножной переключатель.



4. Редакция системы

P1 Удаление метки



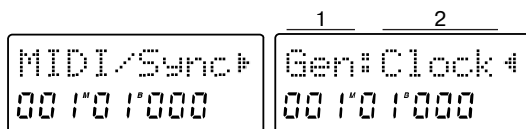
P1-1 [All, 001...100]

Выбор удаляемой метки. После выбора, нажатие и удержание кнопки [>] около 1 секунды удаляет метку

All: Все метки.

001...100: Метка с заданным номером.

P2 Установки MIDI/SYNC



P2-1 [Gen, RcvMMC, DevID]

Выбор параметров синхронизации. При отображении "MIDI/Sync", нажмите [>], а затем [SYSTEM] для выбора.

Gen: Передача синхроданных через MIDI OUT.

RcvMMC: Прием сообщений MMC (MIDI Machine Control) с MIDI IN.

DevID (Device ID): Установка идентификатора устройства, используемого для MMC.

P2-2 [Clock, MTC30, Off]

Выбор типа передаваемых синхроданных.

Clock: Будет передаваться сообщения MIDI Clock.

MTC30: Будет передаваться MTC30NDF (MIDI тайм-код 30 кадров в секунду без выпадения).

Off: Синхроданные передаваться не будут.

P2-3 [o, -]

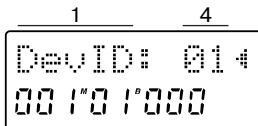
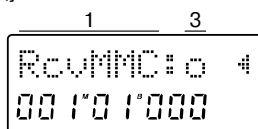
Установка разрешения приема сообщений MMC на D8 с внешнего MIDI-устройства.

o (On): Сообщения MMC принимаются.

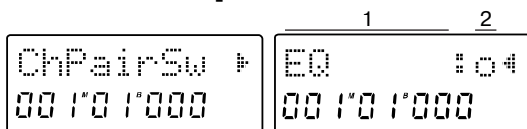
- (Off): Сообщения MMC игнорируются.

P2-4 [01...32]

Выбор идентификатора устройства, используемого при приеме сообщений MMC с внешнего MIDI-устройства. Для приема сообщений MMC подключите внешнее MIDI-устройство к D8 по MIDI, установите одинаковые Device ID и включите "RcvMMC".



P3 Установки в пары



P3-1 [Pan, Snd/Aux, EQ]

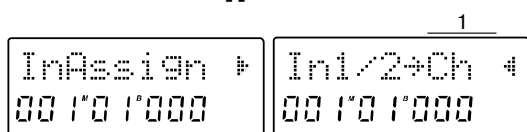
Выбор функций для устанавливаемых в пару каналов.

P3-2 [o, -]

Включает парное управление для соседних каналов микшера.

Когда пара включена, она всегда актуальна для фейдеров и статусов дорожек.

P4 Назначение входов INPUT 1/2



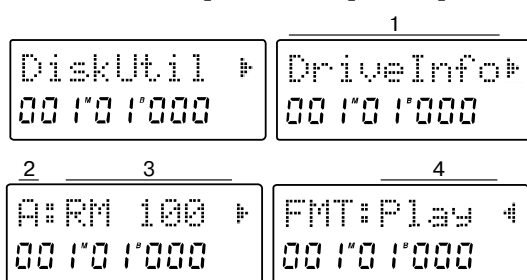
P4-1 [Ch, Mst]

Определяет назначение аудиосигналов со входов INPUT 1/2.

Ch (Канал): На вход каналов микшера (стандартное значение).

Mst (Мастер): На вход мастер-шины (для каскадирования микшеров или сложной маршрутизации).

P5 Дисковые операции и архивирование



P5-1 [DriveInfo, Backup, Restore, Initial, Format]

Выбор дисковой операции.

DriveInfo: Отображение информации о диске.

Backup: Архивирование сонгов на внешний накопитель.

Restore: Восстановление сонгов с внешнего накопителя.

Initial: Инициализация диска.

Format: Форматирование диска.

Информация о диске

P5-2 [I, A...G]

Выбор диска для проверки. I: Встроенный IDE, A: SCSI ID 0, B: SCSI ID 1, C: SCSI ID 2, D: SCSI ID 3, E: SCSI ID 4, F: SCSI ID 5, G: SCSI ID 6

P5-3 [HD...RM]

Отображает тип диска.

HDD: Хард-диск.

RMD: Сменный накопитель.

P5-4 [Play, Backup]

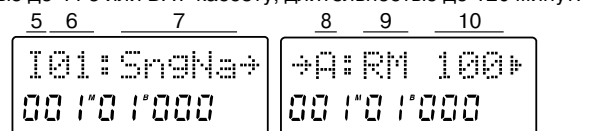
Отображает тип формата диска. Встроенный диск D8 и проинициализированные или отформатированные внешние диски при подключении к D8 будет отображаться, как "playable type". Остальные диски будут отображаться, как "backup type".

Play: Используются для создания сонгов.

Backup: Используются для архивации.

Архивирование сонга

Вы можете архивировать данные, используя сменный накопитель, емкостью до 4 Гб или DAT-кассету, длительностью до 120 минут.



В случае сменного накопителя можно использовать несколько дисков одинаковой емкости, в случае DAT-кассеты, используется одна кассета.

Будьте осторожны, архивирование переписывает данные на носителях.

Архивирование на жесткий диск невозможно. В этом случае используйте операцию копирования сонга.

P5-5 [I, A...G]

Выбор текущего диска. I: Встроенный IDE, A: SCSI ID 0, B: SCSI ID 1, C: SCSI ID 2, D: SCSI ID 3, E: SCSI ID 4, F: SCSI ID 5, G: SCSI ID 6

P5-6 [01...50,##]

Номер сонга-источника.

01...50: Текущий сонг.

(All): Все сонги выбранного диска.

P5-7 (название/All)

Название сонга-источника. При выборе в P5-6 номера 01–50, отображается название. При выборе ##, отображается "All".

P5-8 [A...G, H]

Выбор диска-назначения или DAT. A: SCSI ID 0, B: SCSI ID 1, C: SCSI ID 2, D: SCSI ID 3, E: SCSI ID 4, F: SCSI ID 5, G: SCSI ID 6, H: DAT

Данная операция невозможна при выборе жесткого диска.

P5-9 [RM, DAT]

Отображает тип накопителя.

P5-10 (емкость)

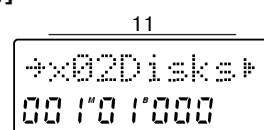
Отображает емкость накопителя.

RM: Форматированная емкость (в байтах).

DAT: Необходимая длительность ленты (в минутах).

P5-11 [0...99 (только для RM)]

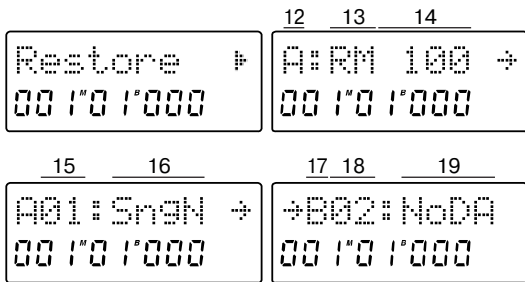
Отображает требуемое количество сменных накопителей.



Восстановление сонга

Вы можете восстановить данные со сменного накопителя или DAT-кассеты. В случае сменного накопителя можно восстанавливать один или все сонги, в случае архивирования на DAT-кассету всех сонгов, восстанавливаются все сонги.

Будьте осторожны, восстановление переписывает данные на жестком диске.



P5-12 [A...G, H]

Выбор диска-источника или DAT. A: SCSI ID 0, B: SCSI ID 1, C: SCSI ID 2, D: SCSI ID 3, E: SCSI ID 4, F: SCSI ID 5, G: SCSI ID 6, H: DAT

P5-13 (RM, DAT)

Отображает тип накопителя.

P5-14 (емкость)

При выборе RM отображает емкость накопителя. Для DAT, дисплей пуст.

P5-15 [01...50, All]

Номер сонга-источника.

01...50: Выбранный сонг.

All: Все сонги.

P5-16 (4 символа)

Название сонга-назначения.

P5-17 [I...G]

Выбор диска-назначения. I: Встроенный IDE, A: SCSI ID 0, B: SCSI ID 1, C: SCSI ID 2, D: SCSI ID 3, E: SCSI ID 4, F: SCSI ID 5, G: SCSI ID 6

P5-18 [01...50]

Номер сонга-назначения.

P5-19 (4 символа)

Название сонга-назначения (при выборе одного сонга 01...50).

P5-20 (HD, RM)

Отображает тип и емкость диска (при выборе All)

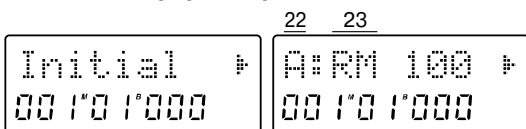
HDD: Хард-диск.

RMD: Сменный накопитель.

P5-21 (емкость)

Емкость диска-назначения.

Инициализация и форматирование диска



Перед первым использованием диска для записи/воспроизведения Вы должны произвести инициализацию или форматирование для нового диска или при частом возникновении в процессе воспроизведения сообщений "DiskError".

P5-22 [I, A...G]

Выбор диска. I: Встроенный IDE, A: SCSI ID 0, B: SCSI ID 1, C: SCSI ID 2, D: SCSI ID 3, E: SCSI ID 4, F: SCSI ID 5, G: SCSI ID 6

P5-23 (HD, RM)

Отображает тип диска.

HDD: Хард-диск.

RMD: Сменный накопитель.

5. Дисплей счетчика

[MBT, MSM, MSF, FreeTime]

Счетчик отображает текущую временную позицию рекордера. Показания дисплея изменяются при каждом нажатии кнопки [DISPLAY MODE].

MBT: Текущая позиция отображается в событиях от начала сонга. Слева направо – События.Такты.Тики (1/96 такта).

MSM: Текущая позиция отображается в качестве абсолютного времени от начала сонга. Слева направо – Минуты: Секунды. Миллисекунды.

MSF: Текущая позиция отображается в качестве абсолютного времени от начала сонга. Обычно используется при синхронизации с МТС. Слева направо – Минуты: Секунды. Кадр (1/30 секунды).

FreeTime: Оставшееся время, доступное для записи на текущем диске. Слева направо – Минуты. Секунды.

Для смены текущего времени позиции используйте кнопки [CURSOR] для перемещения к значению и колесо [VALUE] для смены значения.

Вид счетчика при воспроизведении по программе будет следующим.

Оставшееся время сонга (Минуты/Секунды Миллисекунды)

Истекшее время сонга (Минуты/Секунды Миллисекунды)

Общее оставшееся время всей программы (Минуты/Секунды Миллисекунды)

Истекшее время всей программы (Минуты/Секунды Миллисекунды)

6. Выбор режима записи

[Off, AutoPunch+RehearsalOn, AutoPunchOn, RehearsalOn]

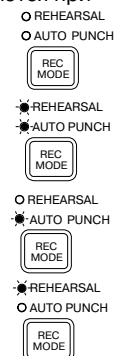
Выбор режима записи. Последовательно переключаются при каждом нажатии [REC MODE].

Off (индикатор погашен): Обычный выбор для записи.

AutoPunch+Rehearsal (оба индикатора светятся): Репетиция при автоврезке в регионе IN (LOC1) – OUT (LOC2) для дорожек с установкой [TRACK STATUS] в REC.

AutoPunch (индикатор светится): Автоврезка в регионе IN (LOC1) – OUT (LOC2) для дорожек с установкой [TRACK STATUS] в REC.

Rehearsal (индикатор светится): Репетиция для дорожек с установкой [TRACK STATUS] в REC.



7. Выбор режима воспроизведения

[Off, AutoPlayOn, AutoRepeatOn]

Установки последовательно переключаются при каждом нажатии кнопки [PLAY MODE].

Off: Стандартное воспроизведение.

AutoPlayOn: Воспроизведение начинается в точке IN (LOC1) и автоматически останавливается в точке OUT (LOC2).

AutoRepeatOn: Воспроизведение происходит циклически между точками IN (LOC1) и OUT (LOC2).



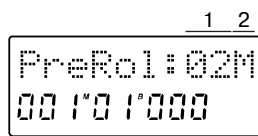
8. Редакция режима воспроизведения

P1 Установка времени пре-прокрутки

Время пре-прокрутки дает возможность исполнителю подготовиться к записи перед началом записи в точке входа (IN).

P1-1 [00...10]

Установка времени пре-прокрутки в числовых значениях.



P1-2 [M, s]

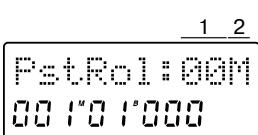
Установка времени пре-прокрутки в событиях (M) или секундах (s). При выборе M, максимальное время пре-прокрутки равно 10 событиям. При выборе s, максимальное время пре-прокрутки равно 10 секундам.

P2 Установка время пре-прокрутки времени пост-прокрутки

Время пост-прокрутки служит для адаптации к материалу, следующему за точкой окончания записи (OUT).

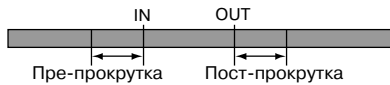
P2-1 [00...10]

Установка времени пост-прокрутки в числовых значениях.



P2-2 [M, s]

Установка времени пост-прокрутки в событиях (M) или секундах (s). При выборе M, максимальное время пост-прокрутки равно 10 событиям. При выборе s, максимальное время пост-прокрутки равно 10 секундам.

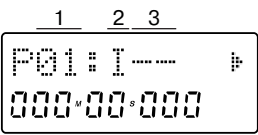


При включении питания, время пре- и пост-прокрутки автоматически устанавливаются в 02M.

P3 Воспроизведение по программе

P3-1 [01...50]

Здесь Вы можете составить список сонгов. Сонги будут воспроизводиться по порядку возрастания номеров. Если список содержит номера без сонгов, данный номер будет пропущен, и начнет воспроизводиться следующий по списку сонг.



P3-2 [I, A...G]

Выбор диска. I: Встроенный IDE, A: SCSI ID 0, B: SCSI ID 1, C: SCSI ID 2, D: SCSI ID 3, E: SCSI ID 4, F: SCSI ID 5, G: SCSI ID 6

P3-3 [01...50]

Выбор диска и номера сонга для воспроизведения. При выходе с данной страницы выбранный порядок сонгов будет сброшен.

9. Триггер

Trigger Recording является функцией, автоматически запускающей запись, когда уровень входного сигнала превышает установленный порог.

Trigger On: В режиме готовности к записи, превышение установленного порога входным уровнем запускает запись. При этой установке кнопка [TRIGGER] светится.

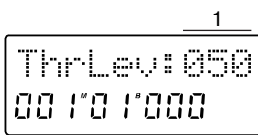
Trigger Off: Функция Trigger Recording отключена.

Если, в режиме "On", запись не начинается, нажмите кнопку [STOP] или [REC] для отмены функции Trigger Recording, и отрегулируйте пороговый уровень.

10. Редакция триггера

P1-1 ThrLev [001...100]

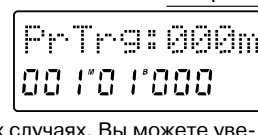
Устанавливает пороговый входной уровень старта записи. Запись начнется, когда входной уровень превысит данное значение.



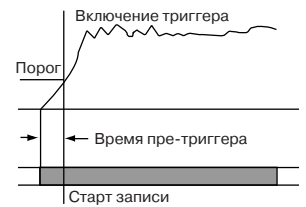
Обычно, данный параметр устанавливается наименее возможным, превышая лишь уровень шумов. Необходимый уровень в каждом конкретном случае сильно зависит от источника входного сигнала.

P2-1 PrTrg [000...700 m (s)]

Trigger Recording начинает запись, когда входной сигнал превысит уровень "ThrLev", однако начальная атака первой ноты может "срезаться". В этих случаях, Вы можете увеличить значение "PrTrg", позволяя более ранней части звука (имеющей уровень, ниже порогового) также быть включенной в запись.



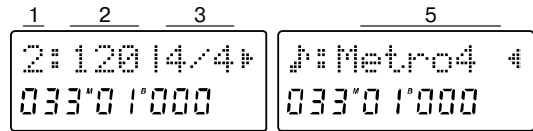
Данная установка неэффективна для начала сонга. Также, если Вы используете Trigger Recording для продолжения записи после конца ранее записанной дорожки, установка, отличная от "000 ms", приведет к потере материала соответствующей длительности ранее записанной дорожки.



11. Темп

P1 Установки карты темпа

Вы можете создать установки темпа, музыкального размера и метронома для сонга.



P1-1 [0...9]

Определяет номер выбранной карты темпа.

0: Базовая карта темпа, помещаемая в начале сонга. Ее позицию переопределить невозможно.

1...9: Остальные возможные карты темпа.

P1-2 [40...240, (Trk)]

Выбор темпа в пределах 40 – 240.

P1-3 [1...8/4, 10/4, 1...8/8, 10/8, 12/8, 16/8, 1...8/16, 10/16, 12/16, 16/16]

Выбор размера.

P1-4 [000, 001...999]

Выбор позиции, для которой создается карта темпа, в единицах событий.

000: Удаление карты темпа.

001...999: Выбор позиции карты темпа для диапазона событий 1–999.

P1-5 Выбор ритмического паттерна

P2 Установка громкости метронома

P2-1 [001...100]

Установка громкости метронома.

12. Редакция темпа

P1 Выбор источника темпа

P1-1 [Map, Trk]

Выбор источника темпа.



Map: Темп, размер и ритмический паттерн будут автоматически изменяться в процессе сонга, в соответствии с картой темпа.

Trk: Используется записанная дорожка темпа.

До записи темпа параметр Trk недоступен. После записи темпа параметр Trk устанавливается автоматически.

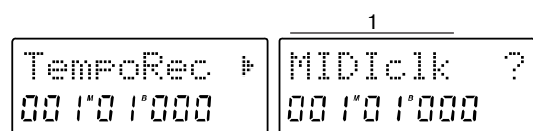
P2 Запись темпа

- Запись MIDI Clock
- Запись темпа нажатий

Первый способ используется для синхронизации D8 с внешним секвенсером. Второй способ 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.



P2-1 [MIDIck, MeasTap]

Выбор типа дорожки темпа.

MIDIck: Дорожка темпа создается записью данных MIDI Clock с внешнего секвенсера.

MeasTap: Дорожка темпа создается записью нажатий в начале каждого события.

При перезаписи, предыдущая дорожка темпа стирается. При записи в одну область MIDI Clock и нажатий, актуальна запись, произведенная последней.

13. Метроном

[On, Off]

Включение/отключение ритма в процессе записи и воспроизведения.

On (индикатор светится): Метроном включен.

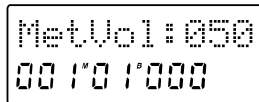
Off (индикатор погашен): Метроном выключен.

Звук метронома поступает на выходы OUTPUT L/R и PHONE. Его непосредственная запись невозможна. Для записи соедините аудиокабелем выходы OUTPUT L/R со входами INPUT 1/2, установите фейдер [MASTER] в 0 и произведите запись, как обычно.

14. Редакция метронома

P1-1 [001...100]

Установка громкости метронома.



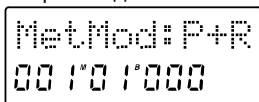
P2-1 [P+R, Rec, Off]

Установка режима метронома.

P+R: Метроном звучит при записи и воспроизведении.

Rec: Метроном звучит при записи.

Off: Метроном не звучит.



15. Локаторы

Вы можете назначить выбранную временную позицию на локатор и моментально перемещаться в нее. В каждом сонге может находиться до 3 локаторов: [IN/LOC1], [OUT/LOC2] и [TO/LOC3].

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

Для сохранения текущего времени в локаторе, нажмите [STORE], а затем нажмите выбранную кнопку [LOC (IN, OUT, TO)].

IN/LOC1

Временная позиция, назначенная на кнопку [IN/LOC1], используется в следующих целях:

- Перемещение в точку локации 1
- 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 "Copy Track"
 - Стартовое время интервала для "Insert Track"
 - Стартовое время региона стирания для "Erase Track"
 - Стартовое время региона удаления для "Delete Track"
 - Стартовое время источника и назначения для "Swap Track"

OUT/LOC2

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 "Copy Track"
 - Время окончания интервала для "Insert Track"
 - Время окончания региона стирания для "Erase Track"

Время окончания региона удаления для "Delete Track"

Время окончания источника и назначения для "Swap Track"

TO/LOC3

Временная позиция, назначенная на кнопку [TO/LOC3], используется в следующих целях:

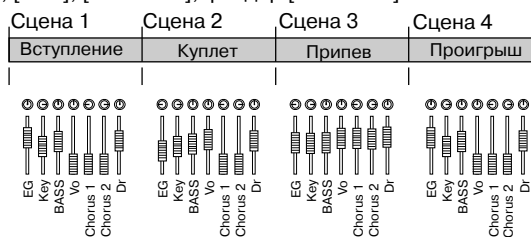
- Перемещение в точку локации 3
- Временные отметки для операций редакции дорожек:

Время назначения копирования для "Copy Track"

16. Сцена

Все установки микшера в необходимой временной позиции могут быть записаны в качестве сцены, которая используется для автоматической смены установок микшера в процессе воспроизведения (когда SceneRead установлено в "On"). Сцены также могут использоваться в качестве общих установок, вызываемых по необходимости.

В каждом сонге может содержаться до 20 сцен. В сцену могут быть записаны следующие установки: "HEQ", "LEQ", "Snd", "Aux", [PAN], [BALANCE], фейдер [CHANNEL].



Для записи сцены нажмите кнопку [STORE], затем [SCENE]. При этом отобразится номер записанной сцены.

SceneRead [On, Off]

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 кнопка [SCENE] будет светиться.

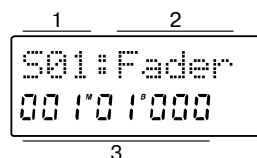
Off: Воспроизведение сцен запрещено. Вы можете вызывать сцены в качестве общих установок безотносительно их временных позиций.

17. Редакция сцены

P1 Параметры сцены

P1-1 [S01...20, CUR, -1]

Вызов номера сцены.



Если "SceneRead" установлено в "On", сцена в текущее время будет выбрана автоматически.

S01...20: Секция индикации отображает установки сцены для текущей временной позиции. В каждой временной позиции возможен выбор только одной сцены.

CUR (Текущая): Секция индикации отображает текущие установки сцены.

— : Отображается при отсутствии сцены в текущей временной позиции.

Если "SceneRead" установлено в "Off", Вы можете выбрать любую сцену.

S01...20: Секция индикации отображает установки выбранной сцены, и происходит загрузка сцены.

— : Отображается при отсутствии вызванной сцены.

P1-2 [Fader, Pan, Snd, Aux, HI EQ, Lo EQ]

Выбор индицируемого на измерителе параметра.

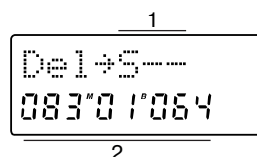
P1-3

Временная позиция каждой сцены.

P2 Удаление сцены.

P2-1 [S01...20, All]

Выбор номера удаляемой сцены.



S01...20: Будет удалена сцена под выбранным номером.

All: Выбор всех сцен для удаления. Невозможно удаление пустой сцены "—".

P2-2

Отображение временной позиции сцены.

Пустая сцена отображается, как “– –”.

Если “SceneRead” находится в ON, удаление сцен невозможно.

18. Сохранение

Вы можете сохранить временную позицию для установки локатора, сцены, или метки.

При каждом нажатии кнопки [STORE] дисплей циклически переключается между окнами “Store” → “Mark” → “текущая страница до нажатия [STORE]”.

P1 Запись локатора или сцены

P1-1 [In, Out, To/S01...20]

Переместитесь в необходимую позицию, нажмите [STORE] для доступа в окно “Store” и нажмите любую их кнопок [IN/LOC 1], [OUT/LOC 2], [TO/LOC 3] для записи локатора.

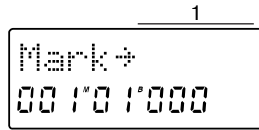


Переместитесь в необходимую позицию, нажмите [STORE] для доступа в окно “Store” и нажмите [SCENE] для записи сцены.

P2 Запись метки

P2-1 [M001...100]

Переместитесь в необходимую позицию, дважды нажмите [STORE] для доступа в окно “Mark” и нажмите любую их кнопок [IN/LOC 1], [OUT/LOC 2], [TO/LOC 3] для записи метки.



19. Скраббинг

Включает/отключает функции Scrub и Play From/Play To.

On (кнопка [SCRUB] светится)

Будут доступны следующие функции:

- **Scrub:** Вращайте колесо [VALUE] для воспроизведения данной дорожки. Это удобно для поиска определенной позиции в сонге на слух. Данный способ сходен с ручным перемещением аналоговой ленты магнитофона.
- **Play From:** При нажатии кнопки [PLAY], воспроизведение начнется с текущей позиции останова и закончится через 2 секунды. Затем Вы автоматически вернетесь в позицию начала воспроизведения.
- **Play To:** Когда Вы, удерживая нажатой кнопку [STOP], нажмете кнопку [PLAY], воспроизведение начнется на 2 секунды ранее текущей позиции останова и будет продолжаться до позиции останова воспроизведения.
- **Slow Play:** При нажатии кнопки [FF], воспроизведение начнется с текущей позиции останова и будет иметь замедленную в два раза скорость. Когда Вы нажмете кнопку [STOP], воспроизведение остановится, и Вы вернетесь в позицию начала воспроизведения.

При установке “On”, колесо [VALUE] используется только для скраббинга. Это означает, что колесо [VALUE] невозможно использовать для установки значений параметров.

Off (кнопка [SCRUB] не светится)

Обычная работа.

20. Функция UNDO

Undo/Redo [U (Undo), R (Redo), (Off)]

После выполнения приведенных ниже операций Вы можете использовать функцию Undo для возврата в состояние, предшествующее операции. Функция Redo отменяет Undo. Данные функции действуют на операции редакции дорожек (Copy Track, Blank Insert Track, Erase Track, Delete Track, Swap Track). Функции Undo/Redo недоступны после отключения питания, форматирования диска, и т. д.

21. Индикаторы TRACK STATUS

[PLAY, REC (ANALOG), REC (DIGITAL), Mute]

Данные индикаторы отображают статус каждой дорожки.

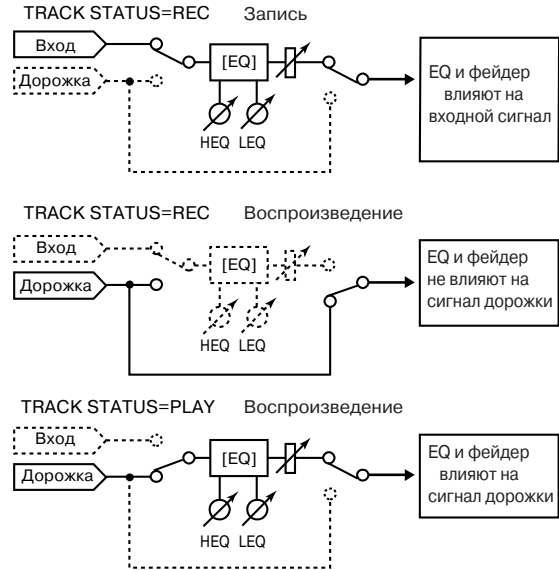
При каждом нажатии на кнопку [TRACK STATUS], светодиод будет изменять цвет, индицируя выбранную функцию.

PLAY (Светодиод имеет зеленый цвет): Выбранная дорожка может воспроизводиться.

REC (ANALOG) (Светодиод мигает красным цветом): Выбранная дорожка может записываться при установке [REC SELECT] в INPUT 1/2 или MASTER.

REC (DIGITAL) (Светодиод мигает оранжевым цветом): Выбранная дорожка может записываться при установке [REC SELECT] в DIGITAL IN.

MUTE (Светодиод не светится): Выбранная дорожка будет замьютирована (отключена).



22. Установки эквалайзеров

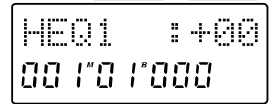
P1 Установка High EQ

P1-1 [1, 2, 3, 4, 5, 6, 1-2, 3-4, 5-6, 7-8]

Номер выбранного канала. Значения 1-2, 3-4 и 5-6 доступны при включении пар.

P1-2 [-15...+00...+15]

Установка усиления High EQ в диапазоне -15 – +15 дБ на частоте 10 кГц.



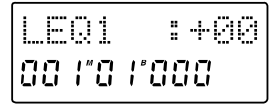
P2 Установка Low EQ

P2-1 [1, 2, 3, 4, 5, 6, 1-2, 3-4, 5-6, 7-8]

Номер выбранного канала. Значения 1-2, 3-4 и 5-6 доступны при включении пар.

P2-2 [-15...+00...+15]

Установка усиления Low EQ в диапазоне -15 – +15 дБ на частоте 100 Гц.



Данные установки могут производиться попарно и записываться в сцены.

23. Посыл на эффект

P1 Регулировки уровня посыла

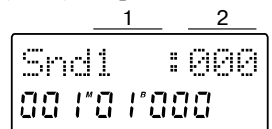
Данные регулировки управляют уровнем посыла с каждого канала (пост-фейдер) на встроенный эффект.

P1-1 [1, 2, 3, 4, 5, 6, 1-2, 3-4, 5-6, 7-8]

Номер выбранного канала. Значения 1-2, 3-4 и 5-6 доступны при включении пар.

P1-2 [000...100, Wet]

Регулировка уровня посыла с канала микшера на встроенный эффект.



Когда [EFFECT ASSIGN] установлен в INPUT 1/2

Шина посыла для каждого канала автоматически отключается, на эффект подается сигнал с со входов INPUT 1/2.

Когда [EFFECT ASSIGN] установлен в MASTER (Send Type)

000–100: Регулировка уровня посыла на мастер-эффект.

Wet: Весь сигнал с канала подается на эффект, прямой сигнал на мастер-шину не подается.

Когда [EFFECT ASSIGN] установлен в MASTER (Global Type)

Шина посылы для каждого канала автоматически отключается, на эффект подается сигнал с мастер-шины.

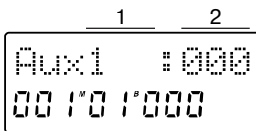
Данные установки могут производиться попарно и записываться в сцены.

P2 Установки внешнего посыла (Aux)

Здесь Вы можете установить уровень посылы с каждого канала микшера на выходном разъеме [AUX OUT].

P2-1 [1, 2, 3, 4, 5, 6, 1-2, 3-4, 5-6, 7-8]

Номер выбранного канала. Значения 1-2, 3-4 и 5-6 доступны при включении пар.



P2-2 [000...100, Off]

Регулировка уровня посылы на AUX OUT.

Данные установки могут производиться попарно и записываться в сцены.

24. Панорама/баланс

Для каждого канала регуляторы панорамы или баланса направляют сигнал на мастер-шину. Если для каналов 1-6 установка пар отключена, данные регуляторы управляют панорамой сигнала. Для каналов 7/8 и, если для каналов 1-6 установка пар включена, данные регуляторы управляют балансом.

Данные установки могут производиться попарно и записываться в сцены.

25. Фейдеры

Устанавливают уровни сигналов.

Фейдеры [CHANNEL] (1...7/8)

Устанавливает уровень сигнала каждого канала.

• Для канала, [TRACK STATUS] которого установлен в PLAY, фейдер устанавливает уровень воспроизведения.

• Для канала, [TRACK STATUS] которого установлен в REC, фейдер устанавливает уровень записи с входа INPUT 1/2 или DIGITAL IN.

Фейдер [MASTER]

Устанавливает уровень сигнала на мастер-шине. Данный уровень будет иметь сигнал на разъемах [OUTPUT L-R] и [DIGITAL OUT].

Когда [REC SELECT] установлен в INPUT 1/2 или DIGITAL IN, данный фейдер устанавливает уровень сигнала в мастер-шине.

Когда [REC SELECT] установлен в MASTER, данный фейдер устанавливает уровень записи дорожки для которой [TRACK STATUS] установлен в REC (ANALOG).

26. Пары

[On, Off]

Включение/отключение пар каналов микшера.

Регулировки микшера для нечетных и четных каналов (1-2, 3-4 и 5-6) могут объединяться в пары таким образом, что изменения установок одного канала будут вызывать изменения установок другого. Устанавливающиеся в пары следующие установки: кнопки [TRACK STATUS]; эквалайзеры High EQ "HEQ" и Low EQ "LEQ"; посылы на эффекты "Snd" и "Aux"; регуляторы [PAN]; фейдеры [CHANNEL].

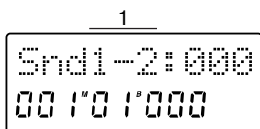
Все параметры, кроме [TRACK STATUS] и фейдеров [CHANNEL], могут назначаться в пары индивидуально.

Пары могут включаться/отключаться одновременным нажатием кнопок [EFFECT SEND] выбранных каналов.

Параметры "HEQ", "LEQ", "Snd" и "Aux" могут устанавливаться из нечетных и из четных каналов.

Для фейдеров [CHANNEL] и регуляторов [BALANCE (PAN)] актуальны только нечетные каналы.

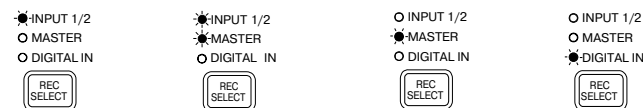
Когда пара включена (On), установки соответствующих каналов отображаются через дефис "-" (например, HEQ1-2).



Когда пара отключена (Off), установки соответствующих каналов отображаются обычно (например, HEQ1).

27. Выбор источника записи

[INPUT 1/2, INPUT 1/2+MASTER, MASTER, DIGITAL IN]



INPUT 1/2 (индикатор светится): Выбор входов INPUT 1/2.

INPUT 1/2+MASTER (оба индикатор светятся): Выбор для записи с мастер-шины при суммировании дорожек (bounce), или для параллельной записи со входов INPUT 1/2.

MASTER (индикатор светится): Выбор для записи с мастер-шины, или при суммировании всех 8 дорожек.

DIGITAL IN (индикатор светится): Выбор для записи с цифрового входа DIGITAL IN.

28. Эффект

D8 содержит один мультиэффекторный блок, обеспечивающий 130 различных программ эффектов: 65 заводских и 65 пользовательских (редактируемых). Каждая программа эффектов содержит до 4 типов эффектов. Последовательность эффектов называется "цепочкой". Для облегчения выбора, все программы эффектов разделены на 11 категорий.



Возможен выбор одной из трех позиций размещения эффекта: INSERT, MASTER (Send Type) или MASTER (Global Type).

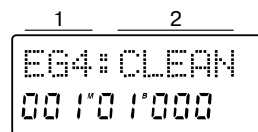
Отдельно от программ эффектов, D8 обеспечивает задержку мониторинга, действующую только на сигнал мониторинга.

P1 Выбор эффекта

P1-1 [RD1...SE9 (заводские), U01...U65 (пользовательские)]

Выбор программы эффекта.

За двумя символами категории эффекта следуют номер внутри категории и название эффекта. При редакции эффекта символ "." изменяется на "#". После сохранения эффекта происходит обратная замена.



Каждая программа эффектов D8 входит в одну из 11 функциональных категорий.

Функция	Дисплей
Реввербация/задержка	RD
Модуляция	MO
Динамика	DY
Эквалайзер	EQ

Инструмент

Инструмент	Дисплей
Электрогитара	EG
Акустическая гитара	AG
Электрический бас	EB
Вокал	VO
Ударные	DR
Клавишные	KB
Спецэффекты	SE

P1-2 (ROOM... CnCNL)

Тип эффекта.

Входы и выходы эффектов сконфигурированы одним из трех способов: "моно-вход/стерео-выход", "моно-вход/моно-выход x 2", или "стерео-вход/стерео-выход".

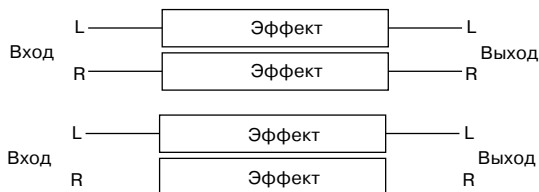
Для эффектов "моно-вход/моно-выход x 2" и "стерео-вход/стерео-выход" перед названием эффекта отображается символ "S".

<Моно-вход/стерео-выход>



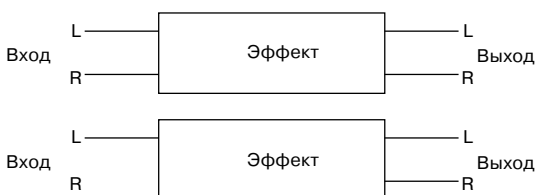
Данными эффектами обрабатывается один канал (или несколько каналов, смикшированных до входа эффекта). Для моно выхода используется один из стерео выходных каналов. Однако, в зависимости от цепочки эффектов, оба канала могут иметь одинаковый сигнал, даже при стерео выходе. При выборе данного типа для стерео источника, сигналы обоих каналов микшируются.

<Моно-вход/моно-выход x 2>



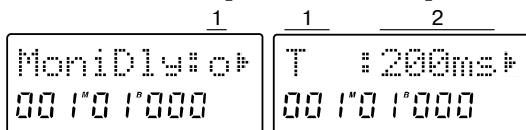
Данные эффекты используются для обработки двух каналов одинаковым эффектом. Однако, параллельный двухканальный вход допустим только при установке [EFFECT ASSIGN] в INPUT 1/2 или MASTER (Global Type). Естественно, возможно использование только одного входного канала. При выборе данного типа для моно источника, эффектом обрабатывается только один входной/выходной канал.

<Стерео-вход/стерео-выход>



Данные эффекты используются со стерео входными источниками. Иногда, входной моно сигнал может не согласовываться со стерео эффектом.

P2 Установки задержки мониторинга



Страница задержки мониторинга доступна при установке [EFFECT ASSIGN] в INPUT 1/2 и [REC SELECT] – в INPUT 1/2.

P2-1 [o (On), - (Off)]

Включение (o) или отключение (-) задержки мониторинга. Задержка мониторинга актуальна для дорожек, [TRACK STATUS] которых установлен в REC (ANALOG), когда [EFFECT ASSIGN] установлен в INPUT 1/2 и [REC SELECT] – в INPUT 1/2. Задержкой мониторинга обрабатывается только сигнал со входов INPUT 1-2. Задержка мониторинга невозможна для дорожек воспроизведения.

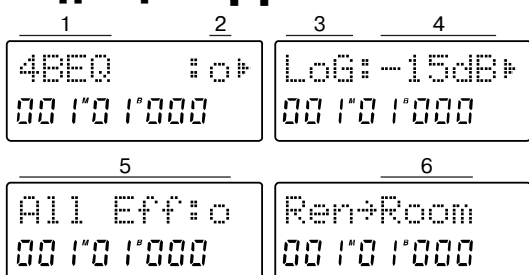
Задержка мониторинга управляется только для всех каналов. При отключении питания, задержка мониторинга отключается.

P2-2 Выбор параметров задержки мониторинга

P2-3 Выбор значений задержки мониторинга

Установленные для задержки мониторинга параметры сохраняются автоматически. При отключении питания, они возвращаются к стандартным значениям. При отображении страницы задержки мониторинга, Вы можете нажать [EDIT] для перехода к странице редакции текущей программы эффектов. При нажатии [EDIT] для выхода со страницы редакции, Вы вернетесь на предыдущую страницу задержки мониторинга.

29. Редакция эффекта



В каждой программе содержится до 4 эффектов.

Последовательное нажатие кнопки [EFFECT] циклически переключает дисплей через различные эффекты, образующие цепочку, а затем отображаются страницы On/Off >Rename >Save.

P1-1 Выбор эффекта

P1-2 [o, -]

Включение (o) или отключение (-) эффекта.

P1-3 Выбор параметров эффекта

Нажмите [>] для перемещения к следующему параметру или нажмите [<] для перемещения к предыдущему. При отображении любого параметра, нажатие кнопки [EFFECT] переводит на страницу выбора эффекта P1-1.

P1-4 Значение параметра эффекта

P1-5 [o, -]

Включение (o) или отключение (-) программы эффектов. Данная функция зависит от установки [EFFECT ASSIGN].

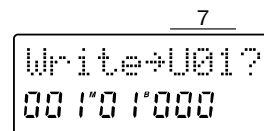
[EFFECT ASSIGN]	Программа отключена	
INPUT 1/2 MASTER (Global Type)	Все эффекты отключены	
MASTER (Send Type)	"Snd" равен 0...100	"EffRet" установлен в 0
	"Snd" равен Wet	Все эффекты отключены

Значение (-) доступно только на данной странице. При перемещении на другую страницу оно автоматически переключается в (o).

P1-6 Название сохраняемой программы эффектов

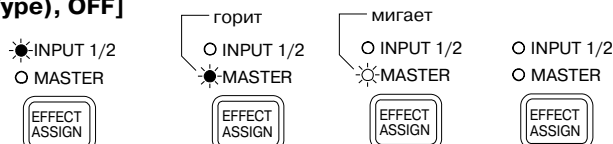
P1-7 Выбор позиции для сохранения

При редакции пользовательской программы эффектов U## (## – номер), отображается тот же номер U##. При редакции пресетной программы эффектов, автоматически отображается номер U01. Вращайте колесо [VALUE] для выбора номера, затем нажмите и удерживайте [>] около одной секунды. Дисплей отобразит "Complete". Пользовательский банк доступен для всех сонгов.



30. Назначение эффекта

[INPUT 1/2, MASTER (Send Type), MASTER (Global Type), OFF]



Выбор местоположения разрыв-эффекта.

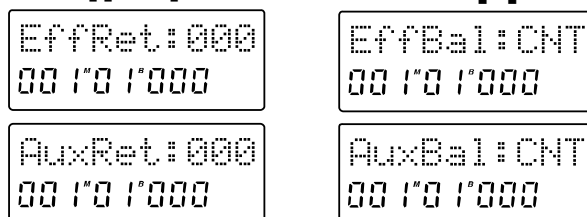
INPUT 1/2: Эффект находится в разрыве между EQ и фейдером канала, когда [TRACK STATUS] установлен в REC (ANALOG).

MASTER (Send Type): Сигналы посылов с каждого канала подаются на эффект, а эффект находится в разрыве перед входом мастер-шины.

MASTER (Global type): Выход мастер-шины направлен на эффект, а эффект находится в разрыве перед мастер-фейдером.

OFF: Возврат с встроенного эффекта отключен.

31. Редакция назначения эффекта



P1 Установка уровня возврата [000...100]

P2 Установка баланса возврата [L50...CNT...R50]

P3 Установка входного уровня AUX IN [000...100]

P4 Установка баланса AUX IN [L50...CNT...R50]

"L" и "R" индицируют L (левый) и R (правый) каналы.

Приложения

Неисправности

Отсутствует звук

Проверьте питание D8 или подключенного оборудования.

Проверьте положение фейдера [MASTER] или регулятора [PHONES].

Проверьте уровни каналов. После переключения сцен и пар реальные уровни могут не соответствовать положениям фейдеров.

Проверьте установки [TRACK STATUS].

Проверьте коммутацию.

Отсутствует сигнал со входа

Проверьте установку регулятора [TRIM].

Проверьте установки [TRACK STATUS] в REC.

Проверьте установки [REC SELECT].

При использовании входа AUX, проверьте установку уровня "AuxRet".

Если входной сигнал не слышен при воспроизведении дорожки, проверьте установку "Monitor" в "Auto".

Проверьте формат подключаемого к цифровому входу сигнала. Он должен быть CP-1201 или S/P DIF.

Не работают каналные фейдеры или EQ

В процессе воспроизведения, фейдеры каналов, [TRACK STATUS] которых установлен в REC, не будут функционировать. Фейдеры будут фиксированы в единичном усилении. Для выхода из данной ситуации переключите [TRACK STATUS] в PLAY.

Не производится запись

Проверьте положение фейдеров [CHANNEL] (когда [REC SELECT] установлен в INPUT 1/2 или DIGITAL IN).

Проверьте положение фейдера [MASTER].

Проверьте установку [TRACK STATUS] в REC для дорожки-значения записи.

Проверьте доступную для записи емкость диска.

Проверьте назначение входа "InAssign" на канал микшера.

Проверьте установку режима записи ([REC SELECT]).

Реальное время для записи не совпадает с отображаемым оставшимся временем

Когда [DISPLAY MODE] отображает FreeTime, оставшееся время вычисляется из расчета емкости диска для монофонической записи (т.е., одной дорожки). Для оценки реального времени, установите два индикатора [TRACK STATUS] в REC.

Чрезмерный шум или искажения входного или записанного сигнала

Проверьте установку [TRIM]. Если она завышена, звук будет искажен. Если занижена, повысится уровень шума.

Если искажения происходят в EQ, отрегулируйте усиление канального EQ.

Выпадение звука

Сильная фрагментация диска. Произведите дефрагментацию (см. сообщение об ошибке DiskBusy).

Не функционируют эффекты

Установка [EFFECT ASSIGN] отключена или отлична от MASTER.

Включен цифровой вход.

Встроенный эффект: Проверьте установку уровней "Snd" и "EffRet".

Внешний эффект: Проверьте установку уровней "AuxRet" и "Aux".

Не работает курсор

Прибор не находится в режиме останова.

Включена функция Scrub.

Кнопки не функционируют

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.

MIDI-секвенсер не синхронизируется

Проверьте целостность и подключение MIDI-кабеля.

Синхронизация по MTC или MIDI Clock отсутствует

Установите D8 в качестве ведущего, а MIDI-секвенсер в качестве ведомого устройств.

Проверьте соответствие MIDI-установок D8 и секвенсера.

Если "TmpSrc" установлен не в "Trk", MIDI clock или темп нажатий не записывается на дорожку темпа.

Проверьте установки синхронизации MIDI-секвенсера. Обратитесь к руководству по эксплуатации MIDI-секвенсера.

D8 не принимает MMC

"RcvMMC" не установлен в "On".

Установка "Device ID" не совпадает с аналогичной установкой MIDI-секвенсера.

MIDI-секвенсер не установлен на передачу MMC. Обратитесь к руководству по эксплуатации MIDI-секвенсера.

Внешний накопитель не определяется

1. Проверьте правильность соединений.

2. Проверьте установку SCSI ID. Обратитесь к руководству по эксплуатации SCSI-устройства.

При выборе сонгов дисковод не распознается

Диск не инициализирован. Произведите инициализацию, после чего он может использоваться.

Невозможно удалить внешний сменный накопитель

Если внешний сменный накопитель содержит текущий сонг, D8 блокирует дисковод. Смените текущий накопитель и удалите диск.

После 10 минут и более простоя диска, воспроизведение некорректно

Некоторые диски при долгом простое переходят в режим "Sleep". Нажмите кнопку [STOP] для отмены режима "Sleep".

Сообщения

Completed

Операция успешно завершена. Нажмите [>].

SongFull

Количество сонгов превысило емкость диска. Сотрите ненужные сонги или смените диск.

Working

Происходит операция. Не предпринимайте никаких действий до исчезновения данного сообщения. Выключение питания в данный момент может привести к потере данных.

Сообщения об ошибках

Для сброса сообщения нажмите [>].

DAT Read

В процессе операции восстановления с DAT обнаружены ошибки. Повторите операцию.

DigIn

На цифровом входе отсутствует сигнал. Проверьте коммутацию и источник сигнала.

Disk

Ошибка чтения диска. Если данное сообщение повторяется, удалите сонг. Если данное сообщение повторяется снова, реформатируйте диск.

DiskBusy

1. Если данное сообщение возникает при первом использовании диска, диск является слишком медленным для обеспечения процесса записи/воспроизведения. Используйте данный диск для архивации.

2. Диск сильно фрагментирован. Найдите дорожку с фрагментированными данными, скопируйте ее в буфер (CLP), затем создайте новый сонг и скопируйте в него данную дорожку из буфера. Установите для нового сонга "REC SELECT=MASTER", "EFFECT ASSIGN=OFF", "MASTER FADER=UNITY (=10)", "Copy destination track TRACK STATUS=PLAY" и произведите запись с суммированием в свободную дорожку. Результат будет аналогичен копируемой дорожке с дефрагментированными данными. Затем скопируйте данные из нового сонга в буфер, а из не-

го – в оригинальную позицию.

DrvFull

Емкость диска недостаточна. Выключите и включите питание. Если данное сообщение повторяется, удалите лишние сонги или смените диск.

IlligIFs

В процессе операции восстановления, частота дискретизации DAT некорректна. Проверьте правильность заряженной ленты и включите DAT на воспроизведение.

In>=Out

Данное сообщение появляется, если IN находится позже, чем OUT, или если они имеют одинаковую временную позицию.

MemFull

Недостаточно памяти для записи или редакции. Удалите ненужные данные.

MIDI Ovr

При приеме MMC или записи MIDI Clock MIDI-данные ошибочны. Удалите ненужные данные с передающего устройства.

NoData

Текущий выбранный сонг не содержит данных.

NumOfTrk

1. В процессе редакции дорожек количество дорожек-источников отлично от количества дорожек-назначений.

2. Данные в буфере отсутствуют и не могут быть скопированы.

Protect

Выбранный сменный накопитель защищен от записи. Удалите диск и снимите защиту.

TmpFast

При записи темпа, темп слишком высок для корректной записи.

Если Вы записываете MIDI clock, уменьшите темп передающего устройства (секвенсера).

Если Вы записываете темп нажатий, уменьшите темп нажатий.

TmpSlow

При записи темпа, темп слишком мал для корректной записи.

Если Вы записываете MIDI clock, увеличьте темп передающего устройства (секвенсера) до 40 или более.

Если Вы записываете темп нажатий, увеличьте темп нажатий.

Гарантийное обслуживание

По всем вопросам, связанным с ремонтом или сервисным обслуживанием цифровой записывающей студии D8, обращайтесь к представителям фирмы Korg — компании A&T Trade. Телефон для справок (095) 796-9262. E-mail: info@attrade.ru

Список параметров эффектов

4BEQ (4-полосный эквалайзер)

LoG	-15...+15 дБ	Усиление НЧ
LoF	80...1.00 кГц	Частота среза НЧ
LMG	-15...+15 дБ	Усиление НЧ-СЧ
LMF	80...16.0 кГц	Центральная частота НЧ-СЧ
LMQ	WIDE,..., NRRW	Ширина полосы НЧ-СЧ
HMG	-15...+15 дБ	Усиление СЧ-ВЧ
HMF	80...16.0 кГц	Центральная частота СЧ-ВЧ
HMQ	WIDE,..., NRRW	Ширина полосы СЧ-ВЧ
HiG	-15...+15 дБ	Усиление ВЧ
HiF	1.00...16.0 кГц	Частота среза ВЧ
TRM	-24...+6 дБ	Входной уровень

S.4BEQ (Сtereo 4-полосный эквалайзер)

Двухканальный вариант 4BEQ с аналогичными параметрами.

AMP SIM (Эмулятор усилителя)

Данный эффект эмулирует акустические характеристики гитарного усилителя. Это удобно при записи инструмента в линию.

Type AMP1...5 Тип гитарного предусилителя

CAB RES (Резонатор кабинета)

Данный эффект эмулирует акустические характеристики и резонанс громкоговорителя гитарного комбика. Аналогично "Amp Simulator", идеально для записи инструмента в линию.

SIZE	0...50	Габариты кабинета
DEPTH	0...50	Глубина эффекта

CH/FL (Хорус/Флэнжер)

Данный эффект добавляет "плотность" звуку, модулируя время задержки входного сигнала.

SPD	0.01...16.0 Гц	Скорость модуляции
DEPTH	0...50	Глубина модуляции
DLY	0.1...60 мс	Время задержки
Fback	-50...+50	Глубина обратной связи
H.Damp	0...50	Подавление высоких частот
L.Damp	0...50	Подавление низких частот
MIX	DRY, 1...49, WET	Микс сигнал/эффект

S.CH/FL (Сtereo Хорус/Флэнжер)

Двухканальный вариант CH/FL с большинством аналогичных параметров.

PHASE 0...180 Сдвиг фаз каналами

CnCNL (Center Canceller)

Данный эффект удаляет из стереосигнала центральную часть (типа вокала и лидирующих инструментов). Также, Вы можете изменять высоту тона.

PITCH	-12,..., 0,...,+12	Сдвиг частоты с шагом в полутон
ADJ	L50...0...R50	Панорама удаления

COMP (Компрессор/Лимитер)

Когда значение Ratio равно inf:1, эффект действует, как лимитер, в остальных случаях – как компрессор.

THR	-1 ... -40 дБ	Пороговый уровень
RTO	1.0:1...inf:1	Коэффициент компрессии
ATK	FAST,..., SLOW	Время атаки
REL	FAST,..., SLOW	Время отпускания
LVL	0...50	Уровень эффекта

S.COMP (Сtereo Компрессор/Лимитер)

Двухканальный вариант COMP с большинством аналогичных параметров.

LINK OFF, L, R, L+R Триггер канала

DECIMA (Сtereo Дециматор)

Данный эффект создает "грубый" звук, определяющийся понижением частоты дискретизации и разрешения.

PreLPF	0...50	Ослабление гармонического шума
Fs	1...36 кГц	Частота дискретизации
H.Damp	0...50	Подавление высоких частот
MIX	DRY,..., WET	Микс сигнал/эффект

DEESSER (Де-эссер)

Данный эффект снижает уровень шипящих звуков в вокале.

SENS	0...50	Чувствительность
Fc	80...16.0 кГц	Частота EQ бокового канала
G	-15...+15 дБ	Усиление EQ бокового канала
Q	0.5...10	Полоса EQ бокового канала

DISTORT (Дисторшн)

Данный эффект вносит искажения во входной сигнал.

TYPE	OD, DIST, HI-G	Тип драйва
DRIVE	0...50	Уровень искажений
TRE	-15...+15 дБ	Тембр высоких частот
LVL	0...50	Выходной уровень
MIX	DRY,..., WET	Микс сигнал/эффект

S.DIST (Сtereo Дисторшн)

Двухканальный вариант Distortion с аналогичными параметрами.

DLY (Моно)

Данный эффект производит задержку входного сигнала.

T	1 мс...1 с	Время задержки
Fback	0...50	Глубина обратной связи
H.Damp	0...50	Подавление высоких частот
L.Damp	0...50	Подавление низких частот
MIX	DRY,..., WET	Микс сигнал/эффект

TempDLY (Темпо-задержка)

Данный эффект определяет время задержки в терминах нот и темпа.

TEMPO	30...250	Темп
NOTE	4...64T	Длительность ноты
Fback	0...50	Глубина обратной связи
H.Damp	0...50	Подавление высоких частот
L.Damp	0...50	Подавление низких частот
MIX	DRY,..., WET	Микс сигнал/эффект

DualDLY (Двойная Задержка)

Данный эффект производит независимую задержку для левого и правого каналов.

LT	1 мс...1 с	Время задержки левого канала
RT	1 мс...1 с	Время задержки правого канала
LFBck	0...50	Регенерация левого канала
RFBck	0...50	Регенерация правого канала
LHDamp	0...50	Подавление ВЧ левого канала
RHDamp	0...50	Подавление ВЧ правого канала
LLDamp	0...50	Подавление НЧ левого канала
RLDamp	0...50	Подавление НЧ правого канала
LMx	DRY, ..., WET	Микс сигнал/эффект левого канала
RMx	DRY, ..., WET	Микс сигнал/эффект правого канала

S.DLY (Сtereo Задержка)

Двухканальный вариант Mono Delay с аналогичными параметрами.

X.DLY (Кросс-задержка)

Данный эффект используется в качестве кросс-задержки, где задержанный звук попадает через обратную связь в противоположный канал.

LT	1 мс...1 с	Время задержки левого канала
RT	1 мс...1 с	Время задержки правого канала
Fbck	0...50	Глубина обратной связи
H.Damp	0...50	Подавление высоких частот
L.Damp	0...50	Подавление низких частот
MIX	DRY, ..., WET	Микс сигнал/эффект

DOPPLER (Допплер)

Данный эффект эмулирует "эффект Допплера".

SPD	0.01...4.00 Гц	Скорость перемещения
PITCH	0...50	Степень изменения тональности
SPRED	-50...+50	Ширина стереобазы
DLY	1 мс...1 с	Время задержки
MIX	DRY, ..., WET	Микс сигнал/эффект

ENSEMBL (Ансамбль)

Данный эффект имеет несколько блоков хоруса и дает трехмерный звук.

SPD	0.01...16.0 Гц	Скорость модуляции
DEPTH	0...50	Глубина модуляции
H.Damp	0...50	Подавление высоких частот
L.Damp	0...50	Подавление низких частот
MIX	DRY, ..., WET	Микс сигнал/эффект

ER (Ранние Отражения)

Данный эффект представляет собой только ранние отражения, как часть общего звука реверберации, и добавляет эффект присутствия.

CRV	SHARP, LOOSE, MOD, REV	Форма кривой отражений
T	10...400 мс	Длительность ранних отражений
PDL	0...200 мс	Время задержки эффекта
H.Damp	0...50	Подавление высоких частот
MIX	DRY, ..., WET	Микс сигнал/эффект

EXCITER (Эксайтер)

Данный эффект добавляет гармоники в сигнал.

BLEND	0...50	Интенсивность (глубина) эксайтера
EMPHA	0...100	Усиливаемый частотный диапазон

S.XCITE (Сtereo Эксайтер)

Двухканальный вариант Exciter с аналогичными параметрами.

FILTER (Фильтр)

Резонансный фильтр с управляемой частотой.

TYPE	LPF, BPF, HPF	Тип фильтра
SENS	0...50	Чувствительность
ATK	FAST, ..., SLOW	Время атаки
MANUAL	0...50	Частота эффекта
RES	0...50	Уровень резонанса
PLTY	UP, DOWN	Полярность

GATE (Гейт)

THR	-80...-1 дБ	Пороговый уровень
ATK	FAST, ..., SLOW	Время атаки
REL	FAST, ..., SLOW	Время отпущения

NR (Noise Reduction)

Эффект шумоподавления.

THR	-1 ... -40 дБ	Пороговый уровень
-----	---------------	-------------------

S.NR (Stereo NR)

Двухканальный вариант NR с аналогичными параметрами.

PAN (Автопанорама)

Данный эффект производит панорамирование сигнала между левым и правым каналами.

SPD	0.01...16.0 Гц	Скорость модуляции
DEPTH	0...50	Глубина модуляции
BAL	L50, ..., 0, ..., R50	Центральное положение

PHASER (Фейзер)

Данный эффект создает "вращающийся звук" за счет сдвига фаз.

SPD	0.01...16.0 Гц	Скорость модуляции
DEPTH	0...50	Глубина модуляции
MANUAL	0...50	Частота эффекта
RES	-50...+50	Уровень резонанса
MIX	DRY, ..., WET	Микс сигнал/эффект

S.PHASE (Сtereo Фейзер)

Двухканальный вариант Phaser с большинством аналогичных параметров.

PHASE	0...180	Сдвиг фаз каналами
-------	---------	--------------------

PHONO (Turntable SIM)

Данный эффект эмулирует звучание грампластинок.

RPM	33, 45, 78	Скорость вращения
WOW	0...50	Нестабильность высоты тона
HiCUT	0...50	Обрезной фильтр ВЧ
NOISE	0...50	Шум "царапин"

PITCH (Сдвиг частоты)

Данный эффект сдвигает высоту входного сигнала.

PITCH	-24...+24	Сдвиг частоты в полутонах
FINE	-50...+50	Сдвиг частоты в центах
DLY	1 мс...1 с	Время задержки
Fbck	0...50	Глубина обратной связи
H.Damp	0...50	Подавление высоких частот
TYPE	SLOW, FAST	Скорость передачи
MIX	DRY, ..., WET	Микс сигнал/эффект

D.PITCH (Двойной Сдвиг частоты)

Данный эффект аналогичен Pitch Shifter с двумя блоками.

PTCH1	-24...+24	Сдвиг частоты в полутонах 1
FINE1	-50...+50	Сдвиг частоты в центах 1
HDamp1	0...50	Подавление высоких частот 1
LVL1	0...50	Время задержки 1
PITCH2	-24...+24	Сдвиг частоты в полутонах 2
FINE2	-50...+50	Сдвиг частоты в центах 2
HDamp2	0...50	Подавление высоких частот 2
LVL2	0...50	Время задержки 2
TYPE	SLOW, FAST	Скорость передачи
MIX	DRY, ..., WET	Микс сигнал/эффект

HALL (Зал)

Данный эффект эмулирует реверберацию концертного зала.

T	0.26...16 с	Время реверберации
PDL	0...300 мс	Время задержки эффекта
H.Damp	0...25	Подавление высоких частот
MIX	DRY, ..., WET	Микс сигнал/эффект

ROOM (Комната)

Данный эффект эмулирует реверберацию комнаты. Большинство параметров аналогично Hall Reverb.

T	0.10...5.2 с	Время реверберации
---	--------------	--------------------

PLATE (Пластина)

Данный эффект эмулирует реверберацию пластины. Большинство параметров аналогично Hall Reverb.

T	0.26...16 с	Время реверберации
---	-------------	--------------------

RingMOD (Кольцевой модулятор)

Данный эффект создает металлический звук, модулируя входной сигнал.

Fc	50...5000 Гц	Частота генератора
MIX	DRY, ..., WET	Микс сигнал/эффект

ROTARY (Rotary Speaker SIM)

Данный эффект эмулирует вращающийся громкоговоритель.

Hspd	0.01...16.0 Гц	Скорость вращения рупора
Rspd	0.01...16.0 Гц	Скорость вращения ротора
BAL	0...50	Микс сигналов рупор/ротор

TREMOLO (Тремоло)

Данный эффект модулирует уровень входного сигнала.

SPD 0.01...16.0 Гц Скорость модуляции
DEPTH 0...50 Глубина модуляции

S.TREM (Сtereo Tremolo)

Двухканальный вариант Tremolo с большинством аналогичных параметров.

PHASE 0...180 Сдвиг фаз каналами

WAN+OD (Wah+Overdrive)

Эффект авто-вау с овердрайвом.

PLTY UP, DOWN Полярность
SENS 0...50 Чувствительность
ATK FAST,..., SLOW Время атаки
MANUAL 0...50 Частота эффекта
DRIVE 0...50 Уровень искажений
LVL 0...50 Выходной уровень

MoniDly (Задержка мониторинга)

T 1...200 мс Время задержки
Fback 0...50 Глубина обратной связи
H.Damp 0...50 Подавление высоких частот
LVL 0...50 Выходной уровень

Технические характеристики

<Секция рекордера>

Дорожки: 8 (50 сонгов x 8 дорожек), 8 дорожек одновременно воспроизведения, 2 дорожки одновременной записи

Формат записи: некомпьютеризированный 16 бит, 44.1 кГц

Время записи: максимум 4.5 часа (одна дорожка), максимум 34 минуты (8 дорожек) на встроенный 1.4 Гб жесткий диск

Максимальная емкость жестких дисков: 1 встроенный + 7 внешних дисков по 4 Гб каждый

Сонги: 50 (при переключении сонгов система прямого доступа автоматизирует операции сохранения и загрузки)

Локаторы: 3 на сонг

Метки: 100 на сонг

Метроном/ритм-паттерны: 131

MIDI-синхронизация: передача (MTC, MIDI Clock), прием (MMC), Tempo Map (10 событий на сонг), синхродорожка (1 дорожка на сонг)

Редактирование: дорожка (копирование, врезка, стирание, удаление, обмен, копирование дорожек между сонгами); сонг (копирование, перемещение, удаление, восстановление); счетчик/локатор Undo/Redo; формат времени: Min/Sec/mSec, Meas/Beat/Tick, Min/Sec/Frame (только 30 NDF)

<Секция микшера>

Структура: 12 каналов, 4 шины, 1 посыл на внутренний эффект, 1 посыл на AUX, 1 мастер-стереовыход

Внутренняя обработка сигнала: 24 бит, 44.1 кГц

Эквалайзер: ВЧ (10 кГц ±15 дБ), НЧ (100 Гц ±15 дБ)

Память сцен сведения: 20 на сонг

<Секция эффектов>

Структура: 1 вход-2 выхода или 2 входа-2 выхода или (1 вход-1 выход) x 2

Внутренняя шина данных: 24 бит 44.1 кГц

Количество программ: 65 пресетных, 65 пользовательских

Типы эффектов: 38

Количество эффектов: 50

<Основные>

Дисплей: 102 мм x 23 мм жидкокристаллический

Блок питания: AC 9 В

Потребляемая мощность: 16 Вт

Габариты: ширина 386 мм, глубина 249 мм, высота 83.82 мм

Вес: 2.586 кг

Частотный диапазон: 10 Гц — 21 кГц, (±1 дБ) @+4 dBu, на нагрузке 10 кОм

Динамический диапазон: не ниже 102 дБ @IHF-A

АЦП/ЦАП: линейные 18 бит

Частота сэмплирования: 44.1 кГц

Отношение сигнал/шум: не менее 92 дБ, IHF-A

Коэффициент нелинейных искажений: 0.03 % (20 Гц – 20 кГц, +16 dBu, на нагрузке 10 кОм)

Входы/Выходы

<LINE, MIC/GUITAR INPUT1>

Разъем: 1/4" TRS джек (симметричный для LINE, MIC; несимметричный для GUITAR)

Входное сопротивление: 10 кОм (LINE, MIC), 1 мОм (GUITAR)

Номинальный уровень: -50 dBu (TRIM=макс.); +4 dBu (TRIM=мин.)

Максимальный уровень: -38 dBu (TRIM=макс.); +16 dBu (TRIM=мин.)

Сопротивление источника: 600 Ом

<LINE, MIC INPUT2>

Разъемы: 1/4" джек (симметричный)

Входное сопротивление: 10 кОм

Номинальный уровень: -50 dBu (TRIM=макс.); +4 dBu (TRIM=мин.)

Максимальный уровень: -38 dBu (TRIM=макс.); +16 dBu (TRIM=мин.)

Сопротивление источника: 600 Ом

<AUX INPUTS L/R>

Разъем: RCA

Входное сопротивление: 10 кОм

Номинальный уровень: -10 dBu

Максимальный уровень: +2 dBu

Сопротивление источника: 600 Ом

<MASTER OUTPUTS L/R>

Разъем: RCA

Выходное сопротивление: 150 Ом

Номинальный уровень: -10 dBu

Максимальный уровень: +2 dBu

Сопротивление нагрузки: 10 кОм или более

<AUX OUTPUT>

Разъем: RCA

Выходное сопротивление: 150 Ом

Номинальный уровень: -10 dBu

Максимальный уровень: +2 dBu

Сопротивление нагрузки: не менее 10 кОм

<PHONES OUTPUT>

Разъем: 1/4" стереоджек

Выходное сопротивление: 100 Ом

Максимальный уровень: 50 мВт (32 Ом)

<DIGITAL INPUT/OUTPUT>

Разъем: оптический

Формат: S/P DIF (IEC958, EIAJ CP-1201)

<SCSI>

Разъем: D-sub 25-контактный (F)

<MIDI IN/OUT>

Разъемы: 2 x 5-контактный DIN

<FOOT SW>

Разъем: 1/4" джек

<AC 9V IN>

Разъем: 4-контактный DIN

Аксессуары: блок питания AC/AC

Опции: педальный переключатель PS-1

* Характеристики данного продукта могут изменяться без предварительного уведомления.

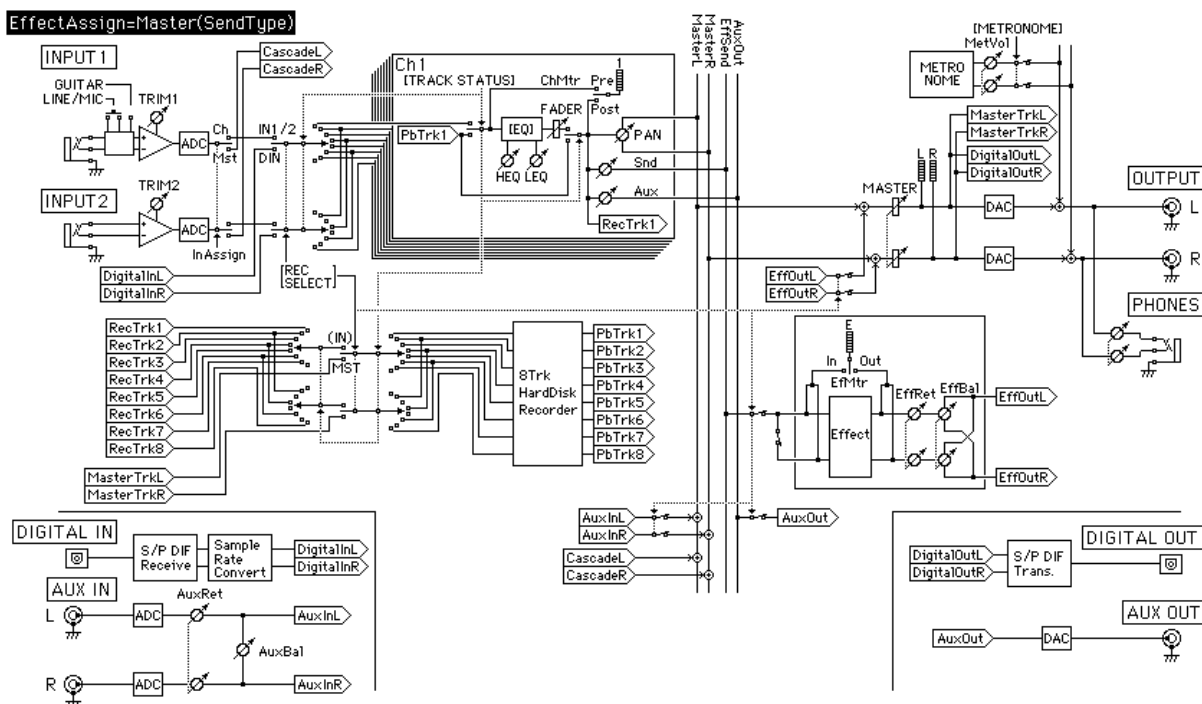
Таблица MIDI-сообщений

Функция		Передача	Прием	Дополнительно
Basic	Default	X	X	
Channel	Changed	X	X	
Mode	Memorized	X	X	
	Messages	X	X	
	Altered	*****	X	
Note		X	X	
Number:	True Voice	*****	X	
Velocity	Note On	X	X	
	Note Off	X	X	
Aftertouch	Polyphonic (Key)	X	X	
	Monophonic (Channel)	X	X	
Pitch bender		X	X	
Control		X	X	
Change				
Program		X	X	
Change	Variable Range	X	X	
System Exclusive		X	O	*1
System	Quarter frame	O	*2 X	*2
System	Song Position	O	*3 X	*3
Common	Song Select	X	X	
	Tune	X	X	
System	Clock	O	*4 O	*5
Real Time	Command	O	O	*5
Aux	Local On/Off	X	X	
Messages	All Notes Off	X	X	
	Active Sense	X	X	
	Reset	X	X	

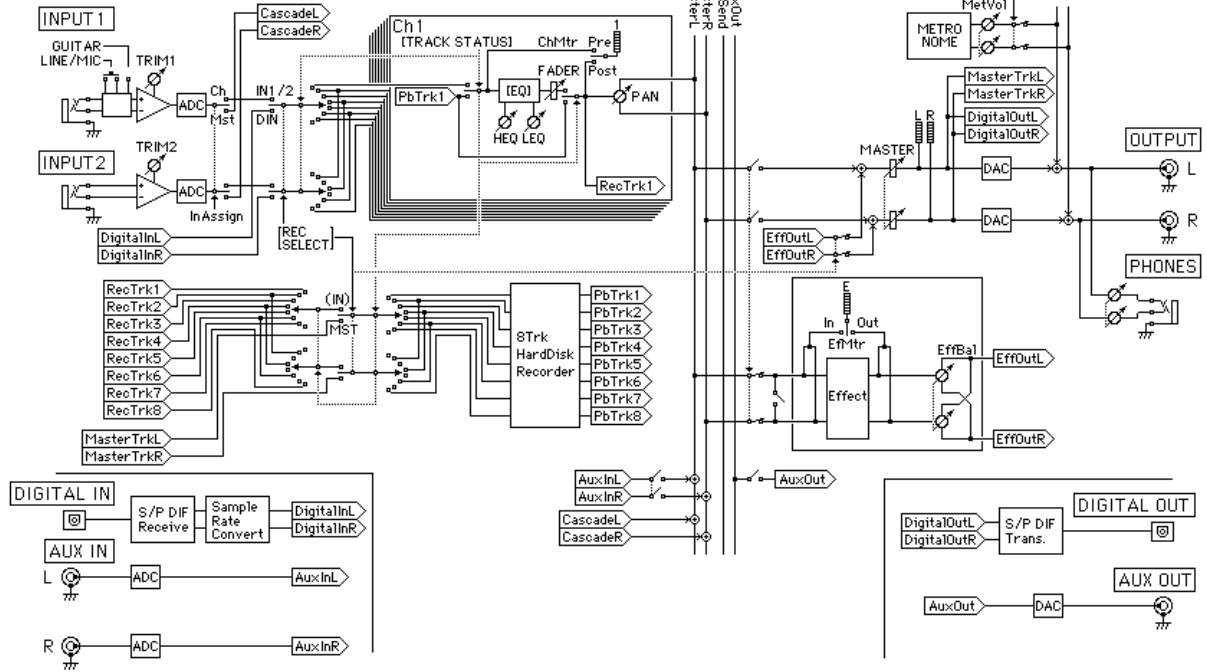
Примечания:
 *1: Принимается при установке RcvMMC= 0
 *2: Передается при установке Gen=MTC30
 *3: Передается при установке Gen=Clock
 *4: Передается при установке Gen=Clock
 *5: Принимается при установке TempoRec в MIDIClk

Mode 1: OMNI ON, POLY Mode 2: OMNI ON, MONO : Да O
 Mode 3: OMNI OFF, POLY Mode 4: OMNI OFF, MONO : Нет X

Блок-схемы



EffectAssign=Master(GlobalType)



EffectAssign=Input 1/2

