

# KORG i30 Основное Руководство

## Руководство пользователя.

Интерактивная музыкальная рабочая станция

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.

© © A&T Trade, Inc.

### Гарантийное обслуживание

По всем вопросам, связанным с ремонтом или сервисным обслуживанием Korg i30, обращайтесь к представителям фирмы Korg — компании A&T Trade. Телефон для справок (095) 796-9262, e-mail: info@attrade.ru.

## Глава 1.

### Лицевая панель

#### 1. SW1, SW2

Функциональное назначение кнопок программируется в глобальном режиме. Определение соответствующих установок производится на страницах SW1 и SW2.

#### Джойстик

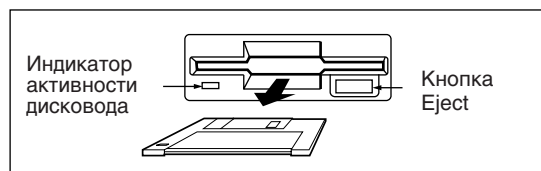
Перемещается в горизонтальной плоскости по всем направлениям и используется для управления частотой и модуляцией.

#### 2. Дисковод для гибких дисков

Используется для работы с 3.5" гибкими дисками форматов 2DD (двухсторонняя запись двойной плотности) и 2HD (двухсторонняя запись повышенной плотности). Более подробно работа с гибкими дисками описана в главе "Глава 3. Редактирование", раздел "Работа с гибким диском".

#### Кнопка Eject

Для извлечения гибкого диска из дисковода необходимо нажать на кнопку Eject. Предварительно необходимо убедиться, что дисковод не находится в состоянии считывания/записи данных, т.е. индикатор его активности не горит. Если гибкий диск не вынимается, обратитесь за помощью к местному дилеру.



#### Разъем для наушников

Позволяют коммутировать инструмент с наушниками. На них подаются сигналы основных выходов OUTPUT1/L/MONO и OUTPUT2/R.

#### 3. Слайдер MASTER VOLUME

Определяет общую громкость i30.

#### Слайдеры OUTPUT MIXER

Определяют громкостной баланс партий аранжировки в режимах воспроизведения аранжировки, секвенсера аккомпанемента и редактирования стиля.

Поскольку слайдеры этой секции предназначены для управления балансом в режиме реального времени, то при создании аранжировки рекомендуется позиционировать их на одинаковом уровне и определять громкость каждой из партий с помощью параметра Volume жидкокристаллического дисплея.

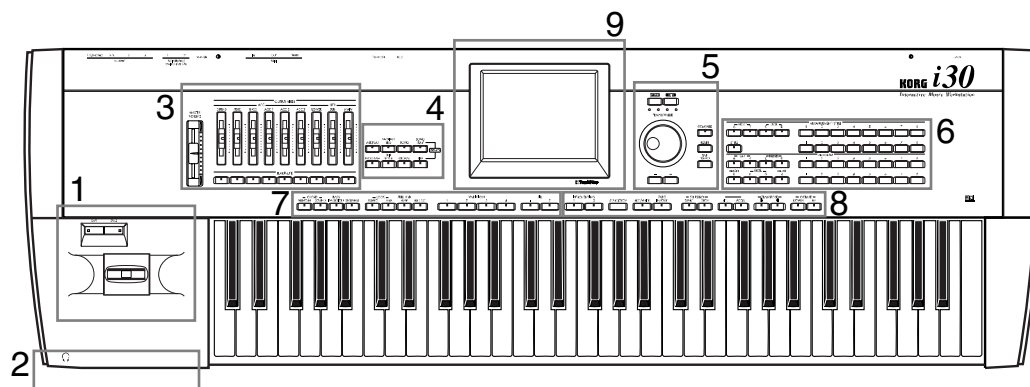
Слайдеры MAIN/SUB/LOWER управляют громкостью мелодических или аккордовых партий, исполняемых на клавиатуре инструмента. Они называются клавиатурными партиями (KBD).

Слайдеры DRUM/PERC/BASS/ACC1 — 3 управляют партиями аккомпанемента при воспроизведении аранжировки и называются партиями аккомпанемента (ACC). При манипуляциях с этими слайдерами события изменения громкости по MIDI не передаются.

#### Кнопки PLAY/MUTE

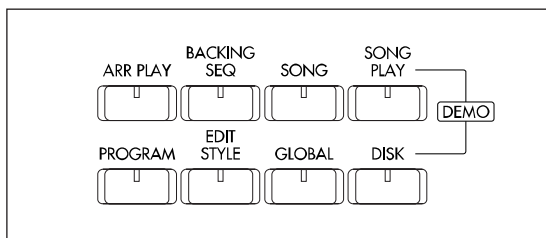
Используются в режимах воспроизведения аранжировки и секвенсера аккомпанемента для определения состояния каждой из партий (воспроизводится или мьютирована). Если партия мьютируется, то соответствующий индикатор гаснет.

**Замечание:** мьютированные партии не воспроизводятся ни по основным выходам OUTPUT, ни по телефонному (наушники), а также не генерируют MIDI-сообщений.



## 4. Кнопки выбора режима

Используются для выбора режима работы i30.



### Кнопка ARP PLAY

Режим воспроизведения аранжировки позволяет разнообразить исполнение с помощью функции автоматического аккомпанеента.

**Замечание:** произведенные здесь установки аранжировки распространяются на все секвенции аккомпанеента, использующие ее.

### Кнопка BACKING SEQ

Режим секвенсера аккомпанеента позволяет записывать исполнение с использованием функции автоматического аккомпанеента, а также воспроизводить записанные ранее данные.

### Кнопка SONG

Режим песни позволяет создавать 16-трековые секвенции.

Он используется для формирования песни "с нуля" или для редактирования данных секвенсера аккомпанеента, конвертированных в формат стандартного MIDI-файла (SMF).

### Кнопка SONG PLAY

Режим воспроизведения песни используется для проигрывания файлов формата SMF, которые загружаются либо с гибкого, либо с жесткого дисков, если последний установлен.

**Замечание:** если одновременно нажать на кнопки **SONG PLAY** и **DISK**, то будет загружен демонстрационный режим. Более подробно воспроизведение демонстрационных песен описано в главе "Глава 2. Воспроизведение", раздел "Воспроизведение демонстрационных песен".

### Кнопка PROGRAM

Режим программы позволяет редактировать программы (звуки) и использовать i30 как обычный синтезатор.

### Кнопка EDIT STYLE

Режим редактирования стиля позволяет создавать и редактировать стили, используемые в аранжировках.

### Кнопка GLOBAL

Глобальный режим используется для редактирования установок, действие которых распространяется на весь инструмент, например, чувствительность клавиатуры.

### Кнопка DISK

Режим работы с диском используется для сохранения данных i30 на гибкий или жесткий диски, если последний установлен, а также для загрузки данных в i30.

**Замечание:** если одновременно нажать на кнопки **SONG PLAY** и **DISK**, то будет загружен демонстрационный режим. Более подробно воспроизведение демонстрационных песен описано в главе "Глава 2. Воспроизведение", раздел "Воспроизведение демонстрационных песен".

## 5. Кнопка EXIT

Используется для возврата к основной странице текущего режима.

**Замечание:** в режиме работы с диалоговыми окнами функциональное назначение кнопок **EXIT** и **CANCEL** совпадает.

### Кнопка MENU

Используется для перехода к странице **Jump** текущего режима, на которой отображаются кнопки, позволяющие выбрать требуемую страницу.

## Светодиоды TEMPO

Мигают в соответствии с текущим темпом, обозначая такты и доли.

## Регуляторы TEMPO/VALUE

### Колесо

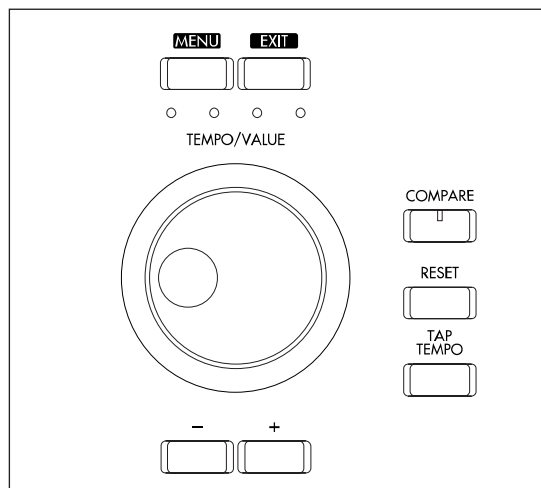
Используется для редактирования значения параметра, выбранного на жидкокристаллическом дисплее.

### Кнопка [+]

Используется для увеличения значения параметра с единичным шагом.

### Кнопка [-]

Используется для уменьшения значения параметра с единичным шагом.



### Кнопка COMPARE (сравнение/отмена произведенной операции)

Используется в режимах **программы** и **воспроизведения аранжировки** для восстановления установок, хранящихся во внутренней памяти инструмента. При этом загорается ее светодиод.

Для возврата к отредактированным установкам нажмите на кнопку **COMPARE** еще раз. Ее светодиод погаснет.

Если откорректировать установки при горящем светодиоде кнопки **COMPARE**, то он гаснет и в качестве отредактированных установок используются текущие.

При редактировании или записи данных в режимах **секвенсера аккомпанеента**, **песни** или **редактирования стиля** эта кнопка используется для восстановления установок, которые были до выполнения операции.

Если откорректировать установки при горящем светодиоде кнопки **COMPARE**, то он гаснет и в качестве отредактированных установок используются настоящие. Таким образом функция отмены текущей операции становится недоступной.

### Кнопка RESET

Используется в режимах **секвенсера аккомпанеента**, **песни** или **редактирования стиля** для перехода к первому такту. Для модификации начальных установок каждой из партий секвенсера аккомпанеента или песни нажмите сначала на эту кнопку, а затем произведите необходимые корректировки.

Кнопку **RESET** можно использовать также в случае "зависания" нот.

### Кнопка TAP TEMPO

Используется для определения темпа. Для этого необходимо нажимать на кнопку **TAP TEMPO** с соответствующей частотой.

## 6. Кнопки ARRANGEMENT/STYLE

### Кнопки STYLE

- A — D** Используются для выбора банка
- 1 — 8** Ввод первой цифры двузначного числа
- 1 — 8** Ввод второй двузначного числа

Эти кнопки используются в режимах **воспроизведения аранжировки** или **секвенсера аккомпанемента** для выбора аранжировки.

При нажатии на кнопку **STYLE** ее светодиод загорается. Далее для выбора стиля используются кнопки **A — D** и **1 — 8**.

Если светодиод кнопки **STYLE** не горит, то кнопки **A — D** и **1 — 8** используются для выбора аранжировок.

Для выбора аранжировки или стиля первым делом необходимо определить банк. Для этого используются сначала кнопки **A — D**, а затем, для ввода двузначного числа — кнопки **1 — 8**. Далее с помощью кнопок **1 — 8** необходимо задать двузначный номер требуемой аранжировки или стиля. Если банк переопределять не надо, то процедуру его выбора можно опустить. Аналогично, если первую цифру изменять не надо, то ее можно и не вводить.

В банках аранжировок **A** и **D** хранятся пресетные аранжировки, а банки **C** и **D** используются для пользовательских.

В банках стилей **A** и **D** хранятся пресетные стили, а банк **C** используется для пользовательских.

### Кнопки PROGRAM

- A — R** Используются для выбора банка
- 1 — 8** Ввод первой цифры двузначного числа
- 1 — 8** Ввод второй двузначного числа

Кнопки используются для выбора программ.

Для выбора программы первым делом необходимо определить банк. Для этого используются сначала кнопки **A — R**, а затем, для ввода двузначного числа — кнопки **1 — 8**. Далее с помощью кнопок **1 — 8** необходимо задать двузначный номер требуемой программы. Если банк переопределять не надо, то процедуру его выбора можно опустить. Аналогично, если первую цифру изменять не надо, то ее можно и не вводить.

Банки программ **A** и **B** используются для поддержки формата **GM**, в банках **C — E** хранятся пресетные программы, а в банках **F** и **G** — пользовательские. Банк **R** предназначен для программ

ударных. Для сохранения отредактированных программ банка **R** предусмотрены позиции 51 — 58.

Для выбора в режимах **воспроизведения аранжировки** и **секвенсера аккомпанемента** конфигурации клавиатуры (**Keyboard Set**), нажмите сначала на кнопку **KBD SET**, а затем — с помощью кнопок **1 — 8** введите соответствующий номер.

## 7. Кнопка CHORD MEMORY

Используется в режимах **воспроизведения аранжировки** и **секвенсера аккомпанемента** для определения состояния функции запоминания аккорда. Если она включена (светодиод кнопки горит), то взятый аккорд удерживается даже после снятия всех нот до тех пор, пока не будет взят новый или не будет отключена функция запоминания.

### Кнопка CHORD SOUND

Используется в режимах **воспроизведения аранжировки** и **секвенсера аккомпанемента** для определения состояния функции воспроизведения гармонической и басовой партий. Если она включена (светодиод кнопки горит), то при взятии аккорда воспроизводятся гармоническая (**Harmony**) и басовая (**K.Bass**) партии. Их установки можно сохранять в составе параметров аранжировки или клавиатуры.

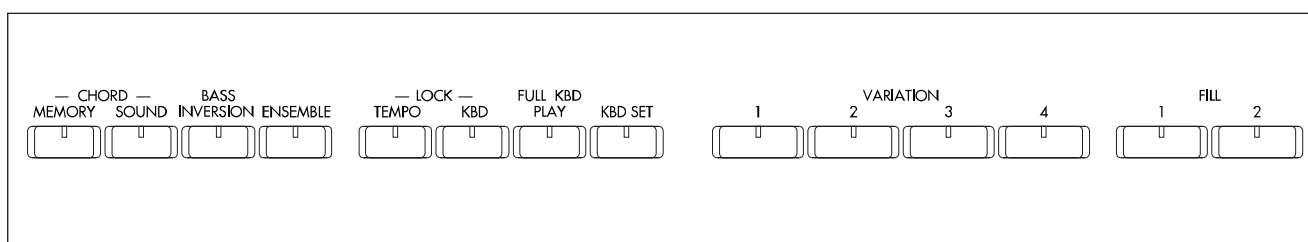
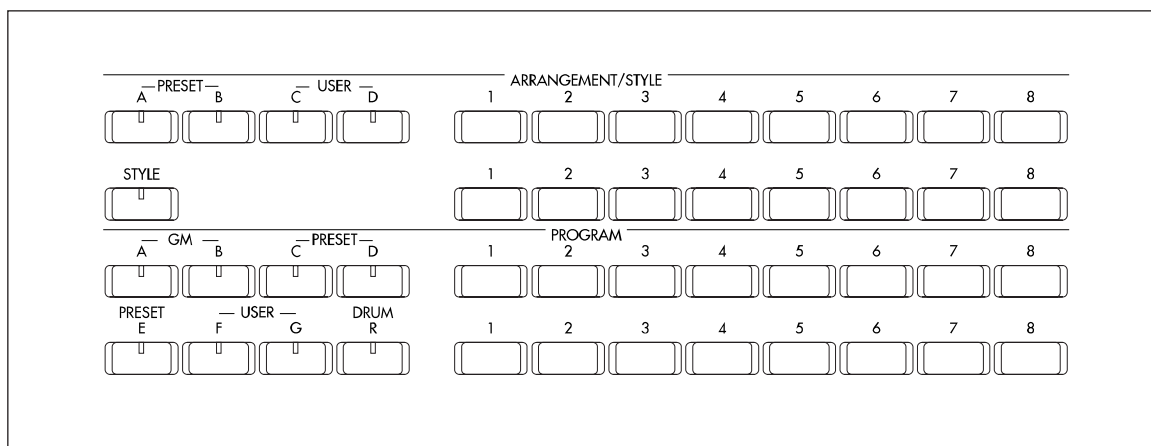
### Кнопка BASS INVERSION

Используется в режимах **воспроизведения аранжировки** и **секвенсера аккомпанемента** для определения состояния функции обращения баса. Если она включена (светодиод кнопки горит), то при идентификации аккорда учитывается его обращение.

Допустим на клавиатуре взяты ноты **G-C-E**. Если функция включена, то идентифицируется аккорд **C** (До мажор), если включена — то **C/G** (второе обращение До мажор). Таким образом во втором случае в басу воспроизводится **G**.

### Кнопка ENSEMBLE

Используется в режимах **воспроизведения аранжировки** и **секвенсера аккомпанемента** для определения состояния функции гармонизации. Если она включена (светодиод кнопки горит), то к мелодии добавляются ноты в соответствии с идентифицированным аккордом. Для выбора одного из десяти типов гармонизации используется параметр **Ensemble Type** страницы **Ensemble** глобальных установок режима **воспроизведения аранжировки**.



## Кнопка TEMPO LOCK

Используется в режиме **воспроизведения аранжировки** для определения состояния функции фиксации темпа. Если она включена (светодиод кнопки горит), то при выборе новой аранжировки темп остается неизменным, если выключена — то устанавливается в значение, которое определено для загружаемой аранжировки.

## Кнопка KBD LOCK

Используется в режимах **воспроизведения аранжировки** и **секвенсера аккомпанемента** для определения состояния функции фиксации клавиатуры. Если она включена (светодиод кнопки горит), то при выборе новой аранжировки установки клавиатурных партий KBD остаются неизменными, если выключена — то выбираются установки, которые определены в загружаемой аранжировке. Более подробно об этом рассказывается в главе “Глава 3. Редактирование”, подраздел “5. Другие сервисные функции”.

## Кнопка FULL KBD PLAY

Используется в режимах **воспроизведения аранжировки** и **секвенсера аккомпанемента** для определения состояния функции разделения клавиатуры. Если она включена (светодиод кнопки горит), то установки разделения клавиатуры игнорируются и партии Main KBD и Sub KBD воспроизводятся на всем ее диапазоне.

## Кнопка KBD SET

Используется в режимах **воспроизведения аранжировки** и **секвенсера аккомпанемента** для входа в диалоговое окно выбора конфигурации клавиатуры. Для загрузки конфигурации клавиатуры необходимо с помощью кнопок **PROGRAM 1 — 8** ввести соответствующий номер и нажать на кнопку **EXIT**. Эта опция позволяет оперативно управлять сменой клавиатурных партий KBD. Более подробно об этом рассказывается в главе “Глава 3. Редактирование”, подраздел “4. Использование установки KBD Set”.

## Кнопки VARIATION 1 — 4

Используется в режимах **воспроизведения аранжировки** и **секвенсера аккомпанемента** для модификации воспроизводимой аранжировки. Более подробно об этом рассказывается в главе “Глава 3. Редактирование”, подраздел “1. Воспроизведение аранжировки”.

## Кнопки FILL 1, 2

Используется в режимах **воспроизведения аранжировки** и **секвенсера аккомпанемента** для добавления сбивок. Более подробно об этом рассказывается в главе “Глава 3. Редактирование”, подраздел “1. Воспроизведение аранжировки”.

## 8. Кнопки INTRO/ENDING 1, 2

Используются в режимах **воспроизведения аранжировки** и **секвенсера аккомпанемента** для добавления вступлений и код. Если нажать на одну из этих кнопок до запуска аранжировки, то последняя начнется со вступления. Если же нажать на кнопку при запущенной аранжировке, то будет проиграна кода и воспроизведение аранжировки будет остановлено. В режиме секвенсера аккомпанемента воспроизведение не останавливается. Более подробно об этом рассказывается в главе “Глава 3. Редактирование”, раздел “1. Воспроизведение аранжировки”.

Если нажать на кнопку **INTRO/ENDING**, у которой горит светодиод, то вступление/кода будут повторены. Если нажать на одну

из кнопок **VARIATION 1 — 4** во время воспроизведения вступления, то после завершения последнего будет выбрана соответствующая вариация.

## Кнопка START/STOP

В режиме **воспроизведения аранжировки** используется для запуска и останова аранжировки.

В режиме **секвенсера аккомпанемента** кнопка применяется для запуска/останова воспроизведения секвенсера аккомпанемента или процесса записи в режиме реального времени.

В режиме **песни** кнопка **START/STOP** управляет запуском/остановом процессов воспроизведения данных песни или записи в режиме реального времени.

Режим **воспроизведения песни** предусматривает использование кнопки для запуска/останова воспроизведения данных формата SMF.

В режиме **редактирования стиля** на кнопку **START/STOP** возлагается функция управления запуском/остановом воспроизведения стиля или его записи в режиме реального времени.

## Кнопка REC/WRITE

При нажатии на кнопку в режимах **секвенсера аккомпанемента**, **песни** и **редактирования стиля** ее светодиод загорается и инструмент переходит в состояние готовности к записи. Для выхода из него нажмите на кнопку **REC/WRITE** еще один раз. Для запуска процесса записи нажмите на кнопку **START/STOP** при горящем светодиоде кнопки **REC/WRITE**.

В режиме **воспроизведения аранжировки** эта кнопка используется для входа в диалоговое окно сохранения аранжировки, в режиме **программы** — для входа в диалоговое окно сохранения программы.

## Кнопка FADE IN/OUT

При нажатии на кнопку в режимах **воспроизведения аранжировки**, **секвенсера аккомпанемента**, **песни** и **воспроизведения песни** громкость воспроизведения при его запуске увеличивается постепенно. Если нажать на нее при запущенном воспроизведении, то громкость постепенно будет уменьшаться. Как только будет достигнут нулевой уровень, воспроизведение остановится.

## Кнопка SYNCHRO START

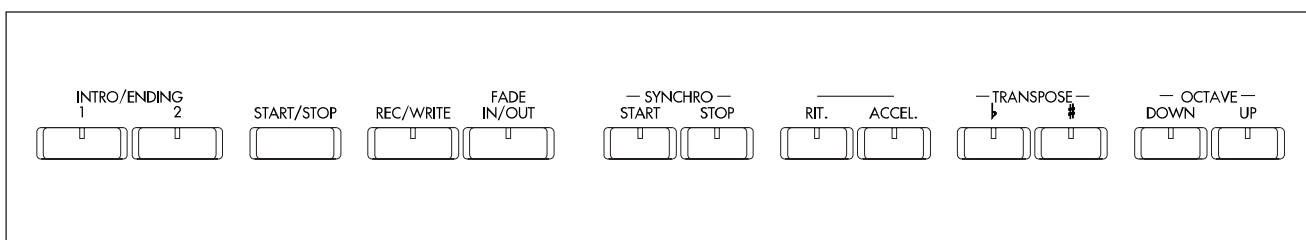
Используется в режиме **воспроизведения аранжировки** для определения состояния функции синхронного старта. Если она включена (светодиод кнопки горит), то при взятии ноты, расположенной ниже точки разделения клавиатуры, автоматически запускается воспроизведение аранжировки.

## Кнопка SYNCHRO STOP

Используется в режиме **воспроизведения аранжировки** для определения состояния функции синхронного останова. Если она включена (светодиод кнопки горит), то при снятии всех нот, расположенных ниже точки разделения клавиатуры, воспроизведение аранжировки автоматически останавливается.

## Кнопка RIT.

При нажатии на кнопку в режимах **воспроизведения аранжировки**, **секвенсера аккомпанемента**, **песни** и **воспроизведения песни** при запущенном воспроизведении темп постепенно замедляется. Скорость замедления темпа определяется в глобальном режиме на странице Rit.&Accel.



## Кнопка ACCEL.

При нажатии на кнопку в режимах **воспроизведения аранжировки, секвенсера аккомпанеента, песни и воспроизведения песни** при запущенном воспроизведении темп постепенно увеличивается. Скорость увеличения темпа определяется в глобальном режиме на странице Rit.&Accel.

## TRANSPOSE

### Кнопка b (бемоль)

Понижает строй инструмента с точностью до полутона.

### Кнопка # (диез)

Повышает строй инструмента с точностью до полутона.

В **глобальном** режиме и режиме **работы с диском** с помощью этих кнопок можно транспонировать целый перформанс.

Диапазон транспонирования составляет 11 полутонов вверх/вниз.

Для перехода к оригинальной высоте настройки необходимо нажать одновременно на кнопки b и #.

## OCTAVE

### Кнопка DOWN

Понижает строй инструмента с точностью до октавы.

### Кнопка UP

Повышает строй инструмента с точностью до октавы.

В **глобальном** режиме и режиме **работы с диском** с помощью этих кнопок можно транспонировать целый перформанс.

Диапазон транспонирования составляет две октавы вверх/вниз. Эта опция может использоваться для воспроизведения нот, лежащих за пределами диапазона клавиатуры инструмента.

В режимах **воспроизведения аранжировки и секвенсера аккомпанеента** эти кнопки используются для октавного транспонирования клавиатурных партий KBD (Lower KBD, Sub KBD, Main KBD), отображенных на дисплее.

## 9. Жидкокристаллический дисплей

В музыкальной рабочей станции **i30** пользовательский интерфейс реализован в виде сенсорного жидкокристаллического дисплея, который позволяет выбирать объекты и редактировать их установки с помощью прикосновений к соответствующим полям. Более подробно соответствующие процедуры описаны в разделе "Принципы работы с жидкокристаллическим дисплеем".

## Тыльная панель и коммутация



Вся коммутация должна производиться при отключенном питании. Игнорирование этого правила может привести к выходу из строя динамиков или к нестабильной работе системы.

### 1. Коммутация кабеля питания

Скоммутируйте входящий в комплект кабель питания с сетевым разъемом **i30**, а затем вставьте другой конец в розетку.

### 2. Коммутация аудиооборудования

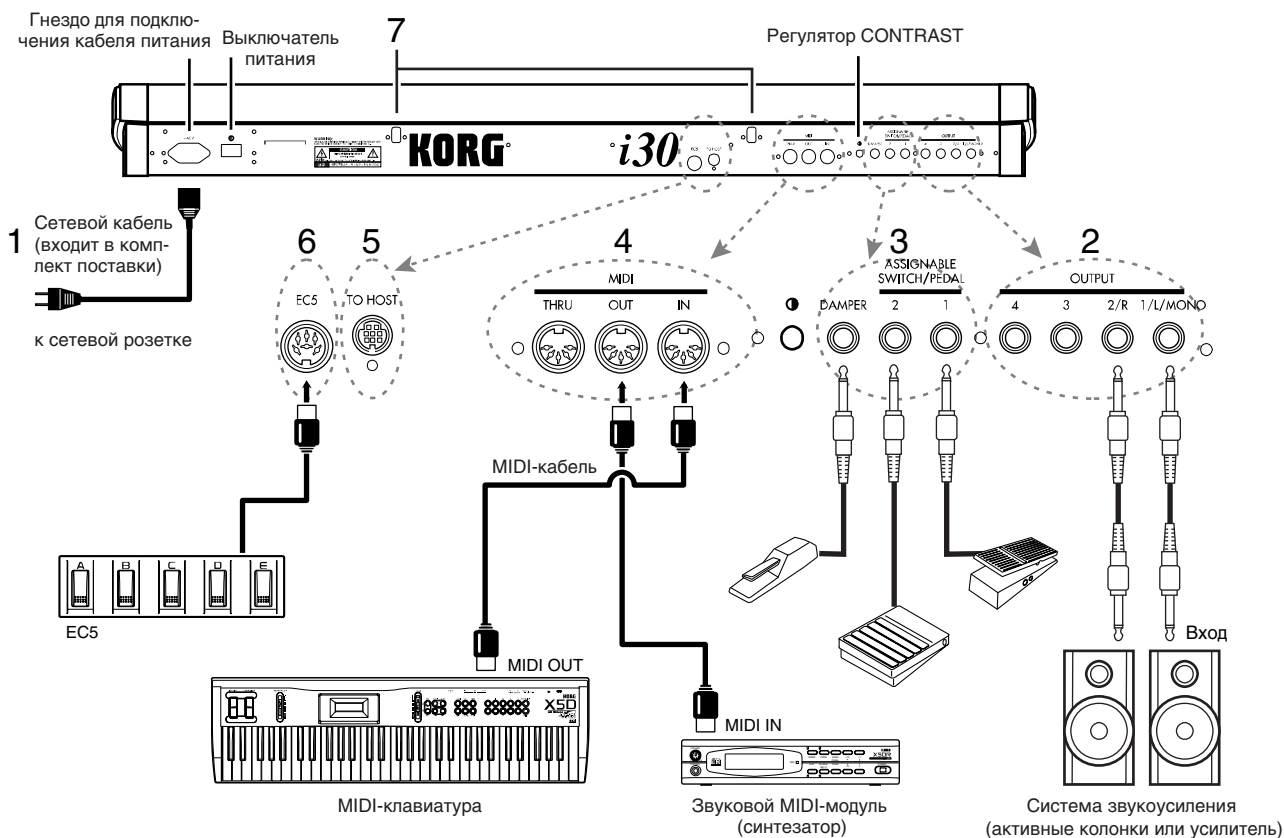
#### Разъемы OUTPUT (1/L/MONO, 2/R, 3, 4)

Музыкальную рабочую станцию **i30** можно коммутировать с аудиосистемой (активными мониторами или усилителем).

Для воспроизведения сигнала в формате стерео необходимо коммутировать оба выхода OUTPUT 1/L/MONO и 2/R. В монофоническом режиме коммутируется только выход OUTPUT 1/L/MONO. На выход **i30** подается сигнал линейного уровня.



При игре на **i30** увеличивайте громкость постепенно. В противном случае система звукоусиления может выйти из строя.



### 3. Коммутация педали

#### Разъемы ASSIGNABLE PEDAL/SWITCH (1, 2)

К i30 можно подключать опциональные ножные контроллеры или ножные переключатели, например, Korg XVP-10, EXP-2 или PS-1. Их функциональное назначение, например, запуск/останов, определяется в глобальном режиме на странице Assignable Pedal.

#### Разъем DAMPER

Используется для коммутации с опциональной демпферной педалью, например, Korg DS-1H. Ее полярность определяется в глобальном режиме на странице Assignable Pedal.

### 4. Коммутация с MIDI-оборудованием

#### MIDI-разъемы (IN, OUT, THRU)

Для коммутации с внешним MIDI-оборудованием необходимо использовать специальный MIDI-кабель. Более подробно об этом рассказывается в главе "Приложение", раздел "Использование MIDI".

Эти разъемы предназначены для обмена данными с приборами, укомплектованными MIDI-интерфейсом, например, компьютером или другим синтезатором. Еще раз обращаем внимание на то, что для коммутации необходимо использовать специальный MIDI-кабель.

Разъем **MIDI IN** применяется для приема MIDI-сообщений с внешнего MIDI-оборудования.

Разъем **MIDI OUT** используется для передачи MIDI-сообщений на внешнее MIDI-оборудование.

Разъем **MIDI THRU** дублирует все MIDI-сообщения, поступившие на вход **MIDI IN**.

### 5. Разъем TO HOST

Используется для обмена MIDI-данными с компьютером и другими приборами, не оборудованными MIDI-интерфейсом. Для коммутации необходимо приобрести опциональные аксессуары, соответствующие формату порта компьютера.

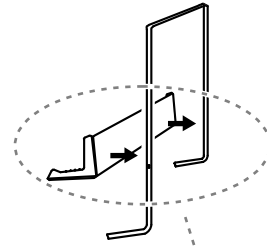
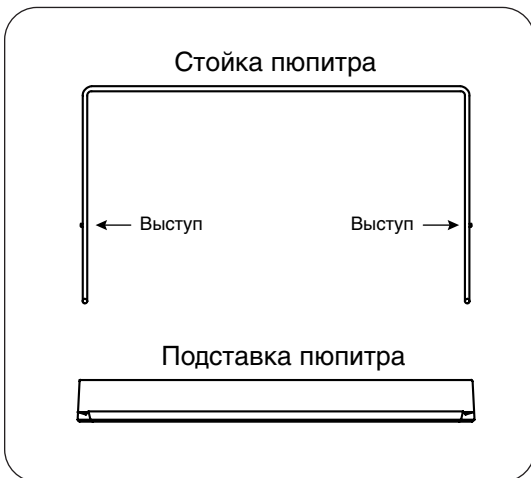
### 6. Разъем EC5

Используется для коммутации с опциональным внешним контроллером Korg EC5. Программирование каждого из пяти его переключателей производится в глобальном режиме.

### 7. Отверстия для пюпитра

Предназначены для установки пюпитра (см. ниже).

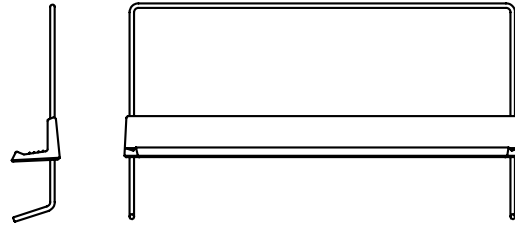
#### Процедура установки пюпитра



Вид с обратной стороны



Пюпитр в сборе

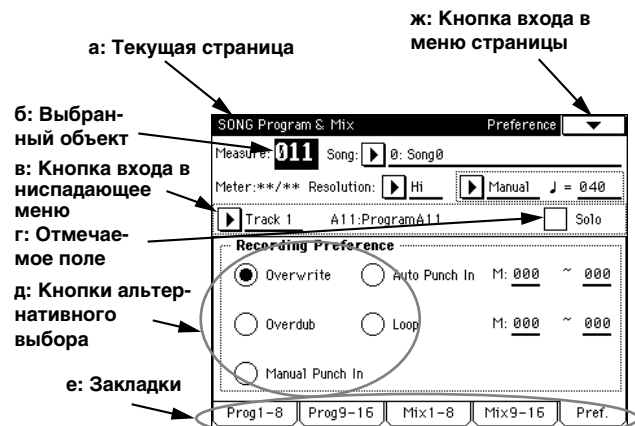


## Принципы работы с жидкокристаллическим дисплеем

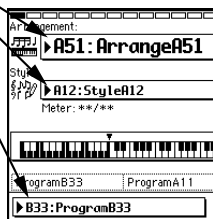
Музыкальная станция i30 оборудована сенсорным жидкокристаллическим дисплеем.

### 1. Использование жидкокристаллического дисплея

Для выбора страницы, параметра, команды и осуществления других манипуляций по управлению инструментом достаточно прикоснуться к соответствующей области экрана дисплея.



### з: Кнопки выбора



### а: Текущая страница

Отображается название загруженной страницы в формате (слева направо): **имя режима**; **имя кнопки**, выбранной на странице Jump; **имя страницы**.



### б: Выбранный объект

Выбранный параметр экрана дисплея, если его можно редактировать, обозначается подсвеченной областью. В операциях редактирования участвует выбранный объект.

Для редактирования параметра его сначала необходимо выбрать, прикоснувшись к соответствующему объекту экрана дисплея, а затем — откорректировать значение с помощью колеса **ТЕМПО/VALUE**, кнопку **[+]/[-]** или экранных кнопок ниспадающего меню.

### в: Кнопка входа в ниспадающее меню

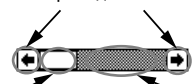
Ниспадающее меню содержит список доступных значений выбранного параметра. Для выбора необходимого достаточно прикоснуться к соответствующему объекту ниспадающего меню.



### \* Строка прокрутки

Появляется в том случае, если список доступных значений выбранного параметра на одной странице не помещается.

### Кнопки перехода влево/вправо



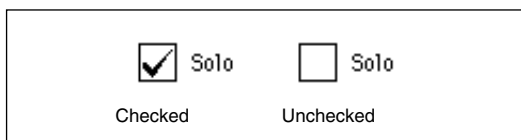
Нажмите и, не отрывая палец, перемещайтесь влево/вправо

Нажмите для перехода в нужную позицию

### г: Отмечаемое поле

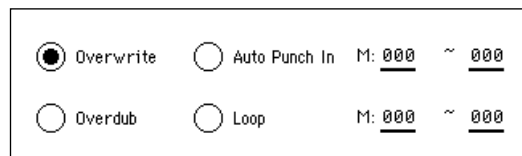
При каждом прикосновении изменяется состояние соответствующего объекта (отмечен/не отмечен).

Если поле **отмечено**, то параметр **включен** (активизирован), в противном случае — **выключен**.



### д: Кнопки альтернативного выбора

Используются для выбора одного значения из нескольких возможных.

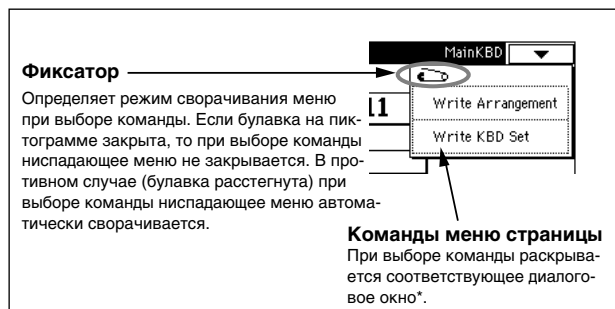


### е: Закладки

Используются для выбора (перехода) соответствующей страницы.

### ж: Кнопка входа в меню страницы

Используются для перехода к меню команд страницы. Его конкретное содержание зависит от текущей страницы.

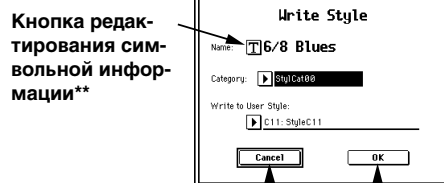


### \* Диалоговое окно

Содержание диалогового окна зависит от выбранной команды.

В некоторых случаях оно может содержать кнопки входа в ниспадающее меню или кнопки редактирования символьной информации. В любом случае следуйте указаниям, которые появляются в диалоговом окне команды.

Для выполнения команды нажмите на кнопку **OK**, для отказа — на кнопку **Cancel**.



Кнопка редактирования символьной информации\*\*

Кнопка Cancel Кнопка OK

Для выхода из диалогового окна команды нажмите на одну из кнопок (Cancel или OK).

### \*\* Кнопка редактирования символьной информации

Используется для входа в меню редактирования символьной информации, которое предназначено для ввода имени аранжировки, секвенции аккомпанемента, песни и т.д.

### Текстовая информация



Кнопки управления перемещением курсора

Кнопка Clear  
Стирает все введенные символы

Кнопка Space  
Вставка пробела в позицию, отмеченную курсором

Кнопка Delete  
Используется для стирания символа, расположенного слева от курсора.

Кнопки Cancel и OK  
Для ввода отредактированной символьной строки нажмите на кнопку OK. Если необходимо выйти из диалогового окна редактирования символьной информации без изменения оригинальных установок, нажмите на кнопку Cancel.

### з: Кнопки выбора

Музыкальная рабочая станция i30 предоставляет два способа выбора программ, аранжировок или стилей: с помощью кнопок лицевой панели инструмента и с помощью кнопок экрана жидкокристаллического дисплея.

При нажатии на экранную кнопку выбора на дисплей выводятся названия 16 групп, на которые разбиты все звуки. Выберите требуемую группу. При этом на дисплее отобразится список ее звуков. Для выбора требуемого прикоснитесь к соответствующему полю экрана дисплея.

Более подробно процедуры выбора звуков описаны в главе "Глава 2. Воспроизведение", раздел "Выбор звуков".

### и: Другие объекты

Для редактирования параметров, представленных на экране в графическом формате, сначала необходимо выбрать соответствующий объект, а затем модифицировать его значение с помощью колеса TEMPO/VALUE или кнопок [+]/[-].

## Глава 2. Воспроизведение

### Проверка коммутации

#### 1. Коммутация

См. главу "Глава 1", раздел "Тыльная панель и коммутация".

#### 2. Включение/выключение питания

##### Включение питания

1. Включите питание i30 с помощью переключателя, расположенного на тыльной стороне инструмента.

На дисплей выведется страница Main KBD режима **воспроизведения аранжировки**.

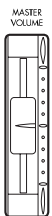
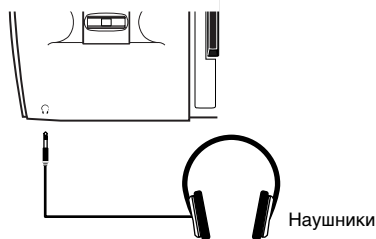
2. Включите питание системы звукоусиления.

##### Выключение питания

1. Выключите питание системы звукоусиления.
2. Выключите питание i30 с помощью переключателя, расположенного на тыльной стороне инструмента.

#### 3. Использование наушников

Скоммутируйте с инструментом стереофонические наушники.



#### 4. Регулировка громкости

Отрегулируйте громкость сигнала с помощью слайдера **MASTER VOLUME**. Отметим, что при этом соответствующим образом изменяется уровень сигнала на стереовыходе для наушников.

### Воспроизведение демонстрационных песен

#### 1. Прослушивание демонстрационных песен

1. Нажмите одновременно на кнопки **SONG PLAY** и **DISK**. Загрузится демонстрационный режим.



2. Нажмите на кнопку **START/STOP**. Запустится последовательное воспроизведение демонстрационных песен инструмента, начиная с песни под номером 0. После того, как будут проиграны все песни, произойдет переход к первой (номер 0).
3. Для останова воспроизведения демонстрационных песен нажмите на кнопку **START/STOP**.
4. Для выхода из демонстрационного режима нажмите на любую кнопку выбора режима.

#### 2. Запуск воспроизведения конкретной демонстрационной песни

1. Нажмите одновременно на кнопки **SONG PLAY** и **DISK**. Загрузится демонстрационный режим.

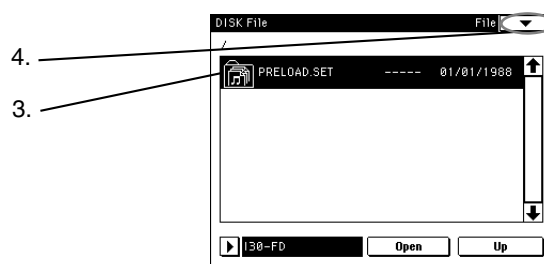


2. Нажмите на кнопку входа в ниспадающее меню и выберите демонстрационную песню, с которой необходимо начать воспроизведение.
3. Нажмите на кнопку **START/STOP**. Запустится последовательное воспроизведение демонстрационных песен, начиная с выбранной. После того, как будут проиграны все песни, произойдет переход к первой (номер 0).
4. Для останова воспроизведения демонстрационных песен нажмите на кнопку **START/STOP**.
5. Для выхода из демонстрационного режима нажмите на любую кнопку выбора режима.

#### 3. Воспроизведение демонстрационных данных в режиме секвенсера аккомпанемента

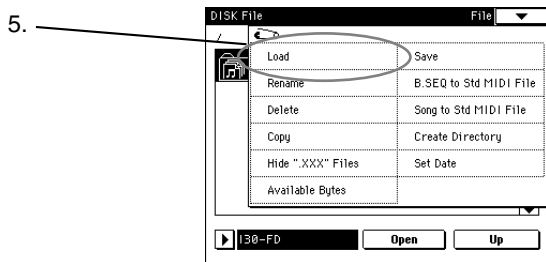
При загрузке описанных ниже данных с гибкого диска в память i30 перезаписываются установки, данные секвенсера аккомпанемента и песни. Поэтому, если их планируется использовать в дальнейшем, то перед загрузкой необходимо выполнить операцию сохранения (см. главу "Глава 3. Редактирование", раздел "Сохранение данных (режим работы с диском)").

1. Вставьте в дисковод гибкий диск **i30FD-OOP**, который входит в комплект поставки инструмента.
2. Для входа в режим работы с диском нажмите на кнопку **DISK**.

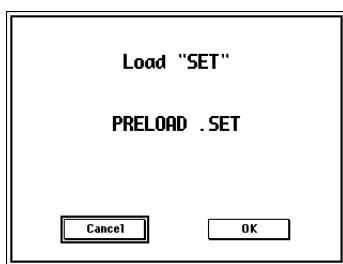




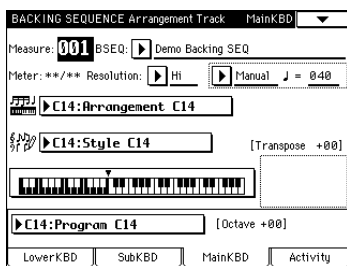
- Убедитесь, что в верхней части экрана дисплея отображается надпись **File** (файл) и выберите **PRELOAD.SET**. Если слово **File** не отображается, то нажмите на кнопку **EXIT**.
- Для перехода к меню команд нажмите на кнопку выбора меню страницы.



- Выберите команду **Load**.  
На дисплей выведется страница следующего содержания.



- Нажмите на экранную кнопку **OK**.
- Для входа в режим секвенсера аккомпанемента нажмите на кнопку **BACKING SEQ**.



- Для запуска воспроизведения нажмите на кнопку **START/STOP**.
- Для остановки воспроизведения нажмите еще один раз на кнопку **START/STOP**.

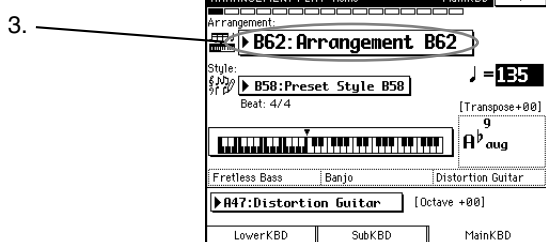
## Выбор звуков

Для выбора аранжировок, стилей, программ и т.п. можно воспользоваться одним из трех способов: с помощью групп, непосредственно, с использованием контроллера.

### 1. Выбор с помощью групп

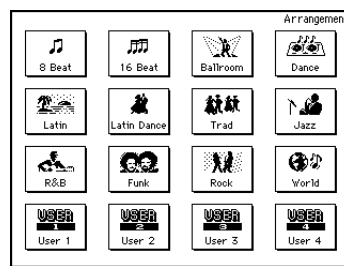
- Для входа в режим воспроизведения аранжировок нажмите на кнопку **ARR PLAY**.
- Убедитесь, что в верхней части дисплея высвечивается **Home**.

Если это не так, то нажмите сначала на кнопку **MENU**, а затем — на кнопку **Home**.



3.

- Нажмите на кнопку выбора аранжировки.  
На дисплее отобразятся 16 пиктограмм групп аранжировок.



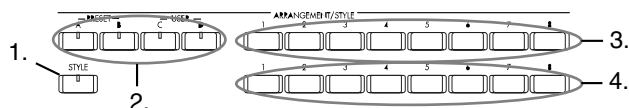
- Выберите **группу**.  
На дисплее выведется список аранжировок выбранной группы.
  - Выберите **аранжировку**.  
При выборе аранжировки список автоматически закрывается. При загрузке аранжировки соответствующим образом модифицируются установки стиля (секвенсерные данные, соответствующие музыкальной партитуре группы), темпа и программы.
- Для того, чтобы было удобнее перебирать аранжировки группы, можно “закрыть” булавку, пиктограмма которой расположена в верхнем левом углу окна списка аранжировок. Теперь можно выбирать аранжировки и сразу же их прослушивать. Окно списка аранжировок группы при этом закрываться не будет.

## 2. Непосредственный выбор аранжировки, стиля или программы

Если вы помните номер звука, который необходимо использовать, то его можно выбрать непосредственно с помощью кнопок лицевой панели инструмента.

### Выбор аранжировки

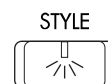
- Убедитесь, что не горит светодиод кнопки **STYLE**, расположенной в секции регуляторов ARRANGEMENT/STYLE. Если это не так, то нажмите на кнопку **STYLE**.
- С помощью кнопок ARRANGEMENT/STYLE **A — D** выберите требуемый банк.
- С помощью **верхнего** ряда кнопок **1 — 8** введите первую цифру номера аранжировки.
- С помощью **нижнего** ряда кнопок **1 — 8** введите вторую цифру номера аранжировки.



Если необходимо выбрать другую аранжировку из этого же банка, то достаточно просто ввести ее двузначный номер. В случае, когда совпадают и банк и первая цифра номера, то загрузить новую аранжировку можно нажав всего на одну кнопку (вторая цифра номера аранжировки).

### Выбор стиля

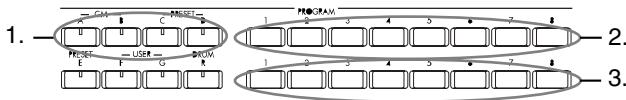
- Нажмите на кнопку **STYLE**, расположенную в секции регуляторов ARRANGEMENT/STYLE, чтобы ее светодиод загорелся.



- С помощью кнопок ARRANGEMENT/STYLE **A — C** выберите требуемый банк.
- С помощью **верхнего** ряда кнопок **1 — 8** введите первую цифру номера стиля.
- С помощью **нижнего** ряда кнопок **1 — 8** введите вторую цифру номера стиля.

## Выбор программы

1. С помощью кнопок **PROGRAM A — D** выберите требуемый банк.



2. С помощью **верхнего** ряда кнопок **1 — 8** введите первую цифру номера программы.
3. С помощью **нижнего** ряда кнопок **1 — 8** введите вторую цифру номера программы.

## 3. Выбор с использованием контроллера

Аранжировку, стиль или программу можно выбрать с помощью контроллера, например, SW1 или SW2.

1. Для входа в глобальный режим нажмите на кнопку **GLOBAL**.
2. Нажмите на кнопку **MENU**, а затем — на экранную кнопку **Assign**.
3. Выберите закладку **SW1** или **SW2**.  
На дисплей выведется соответствующая страница.
4. Если для выбора аранжировки планируется использовать кнопку **SW1**, расположенную на лицевой панели инструмента, то установите параметр SW1 в значение Arrange/Style Up или Arrange/Style Down.

Если управлять выбором аранжировок будет кнопка **SW2**, то соответствующую функцию необходимо назначить на параметр SW2.

5. Для входа в режим воспроизведения аранжировок нажмите на кнопку **ARR PLAY**. Затем нажмите на кнопку **SW1**.

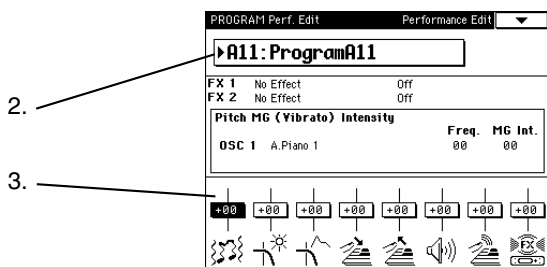
Если светодиод кнопки **STYLE** не горит, то при каждом нажатии на кнопку **SW1** будет загружаться аранжировка с номером, отличающимся от текущего на единицу. При горячем светодиоде кнопки **STYLE** аналогичным образом будут меняться уже не аранжировки, а стили.

- Для управления сменой аранжировок, стилей или программ можно использовать внешний опциональный контроллер Korg EC5, скоммутированный с гнездом EC5, которое расположено на тыльной панели **i30**. Переключатели контроллера программируются на странице EC5 глобального режима. Кроме того, загружать новые аранжировки, стили или программы можно с помощью ножного переключателя.

## Редактирование перформанса

Во время воспроизведения программ можно с помощью дисплея изменять частоту, яркость, громкость звука и др. установки. Функция, позволяющая в реальном времени корректировать эти параметры, называется редактированием перформанса (**Performance Edit**).

1. Для входа в режим программы нажмите на кнопку **PROG**.



Если страница редактирования перформанса Performance Edit на дисплей не выводится, нажмите на кнопку **EXIT**.

2. С помощью кнопок выбором программ загрузите требуемую.
3. Выберите объект на дисплее в виде слайдера и манипулируйте им во время исполнения с помощью колеса **VALUE** или кнопку **[+]/[-]**. В центре экрана дисплея отображается

имя текущего (выбранного, а следовательно редактируемого) параметра.

Если редактируя программу вы добились желаемого результата, то необходимо сохранить установки с помощью команды Write Program, которая записывает откорректированную программу во внутреннюю память инструмента. Если загрузить новую программу до выполнения команды Write Program, то отредактированная версия программы теряется.

## Режимы работы i30

Музыкальная рабочая станция **i30** поддерживает восемь режимов работы.

### 1. Режим воспроизведения аранжировки

Это основной режим работы, который загружается при включении питания инструмента. Он позволяет определять установки аранжировок **i30**.

Всего **i30** имеет 256 аранжировок (4 x 64), хранящихся в четырех банках: A, B, C и D. Банки A и B используются для пресетных аранжировок, а C и D — для пользовательских. Аранжировки можно использовать для записи в режиме секвенсера аккомпанемента.

В аранжировку входят установки стиля для трех клавиатурных партий (Lower KBD, Sub KBD, Main KBD). Каждая аранжировка включает в себя параметры, определяющие программу (тембр), громкость, панораму, эффект, темп, состояние мьютирования и др.

Созданную аранжировку можно сохранить в банк C или D.

### 2. Режим секвенсера аккомпанемента

Режим секвенсера аккомпанемента используется для записи исполнения вместе с аранжировкой, а также для воспроизведения записанных ранее данных.

Секвенция аккомпанемента состоит из аранжировочных треков трех типов: клавиатурный трек, управляющий трек и трек аккордов.

На **управляющий трек** записывается информация о манипуляциях с регуляторами лицевой панели инструмента, на **трек аккордов** — последовательность взятых на клавиатуре аккордов. В дальнейшем эти данные используются для управления воспроизведением треков секвенции аккомпанемента.

**Клавиатурный трек** используется в случае, когда к аккомпанементу необходимо добавить мелодические партии, исполняемые на клавиатуре инструмента. В принципе можно оставить этот трек пустым и играть партии в режиме реального времени.

Кроме аранжировочных треков имеется еще пять дополнительных клавиатурных треков KBD, на которые можно прописывать партии песни.

### 3. Режим песни

Режим песни позволяет использовать встроенный секвенсер для записи 16 треков. В режиме работы с диском созданную песню можно сохранить на гибкий диск.

### 4. Режим воспроизведения песни

Режим воспроизведения песни позволяет проигрывать непосредственно с гибкого диска данные, сохраненные в формате SMF. Кроме того, он позволяет назначать на треки другие программы, корректировать громкость, панораму и послылы на эффект каждого из каналов, воспроизводить файлы SMF в определенной последовательности, мьютировать отдельные треки или играть по ним в режиме реального времени. И, наконец, можно регулировать темп, определять установки транспонирования и эффекты.

### 5. Режим программы

Звуки (тембры) **i30** называются программами. Инструмент имеет 448 программ (7 x 64), которые хранятся в семи банках: A и B (банки, совместимые с форматом GM); банки C и D (пресетные банки); и банки F и G (пользовательские банки). Кроме того, имеется банк R, в котором находится 40 программ ударных (несколько из них отведены под пользовательские программы).

Таким образом в общей сложности в памяти **i30** хранится 488 программ.

Режим программы позволяет редактировать установки яркости, тонального баланса и др. параметры звука, обеспечивая возможность создания оригинальных программ.

Программы инструмента назначаются на партии или треки режимов воспроизведения аранжировки и секвенсера аккомпанемента, а также могут использоваться при проигрывании стандартных MIDI-файлов в режиме воспроизведения песни.

## 6. Режим редактирования стиля

Стиль — это совокупность элементов, из которых komponуются песни или аккомпанемент. Он состоит из характерных музыкальных паттернов различных жанров, таких как рок, поп или этнос. Музыкальная рабочая станция **i30** позволяет создавать свои оригинальные стили.

В памяти инструмента хранится 176 стилей: 128 в банках А и В (2 x 64), и 48 в банке С (банк пользовательских стилей).

Стили, созданные в режиме редактирования стиля, сохраняются в банк С. Для этого используется команда Write Style.

В режиме воспроизведения аранжировки стили воспринимают данные аккордов, берущихся на клавиатуре инструмента, и генерируют соответствующие партии аккомпанемента.

Любой из стилей состоит из шести треков: ударные (стандартный набор ударных), перкуссия (все перкуSSIONные инструменты, отличные от ударных), бас (инструмент с низким частотным диапазоном) и аккомпанемент 1 — 3 (стандартные аккомпанирующие инструменты).

## 7. Глобальный режим

Используется для определения установок, действие которых распространяется на весь инструмент.

- Параметры настройки клавиатуры
- MIDI-установки
- Функциональное назначение контроллеров SW1 и SW2
- Функциональное назначение скоммутированной с инструментом ножной педали
- Установки для внешних контроллеров
- Установки кривых скорости нажатия (velocity)
- Установки строя
- Условия приема/передачи MIDI-информации

**Замечание:** для сохранения отредактированных глобальных установок необходимо выполнить команду Write Global Settings.

## 8. Режим работы с диском

Используется для сохранения данных внутренней памяти **i30** на гибкий или жесткий диски (жесткий диск является опциональным и в комплект поставки не входит). Во внутреннюю память **i30** можно загрузить данные другого **i30** или данные формата SMF с гибкого или жесткого дисков.

**Замечание:** в **i30** можно загружать данные стилей других инструментов серии **i**.

# Глава 3. Редактирование

## Основные функции

### 1. Выбор режима

Инструмент поддерживает работу восьми режимов, которые выбираются с помощью кнопок **ARR PLAY** — **DISK**, расположенных на лицевой панели инструмента.

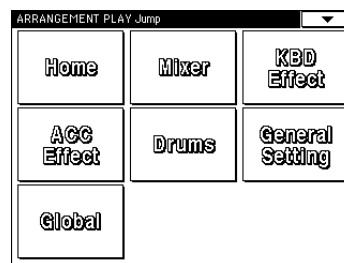
При включении питания инструмента автоматически загружается режим воспроизведения стиля.



## 2. Страницы

Каждый из восьми режимов инструмента позволяет использовать множество различных функций.

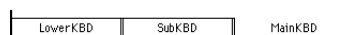
Параметры режима распределены по нескольким страницам, список которых выводится на экран дисплея при нажатии на кнопку **MENU**. Список страниц режима называется страницей Jump.



Для перехода к требуемой странице режима необходимо прикоснуться к соответствующему объекту страницы Jump.

Левая верхняя кнопка страницы Jump (на приведенном выше рисунке — кнопка Home) используется для перехода к основной странице текущего режима. Для загрузки основной страницы режима можно воспользоваться также кнопкой **EXIT**, расположенной на лицевой панели инструмента.

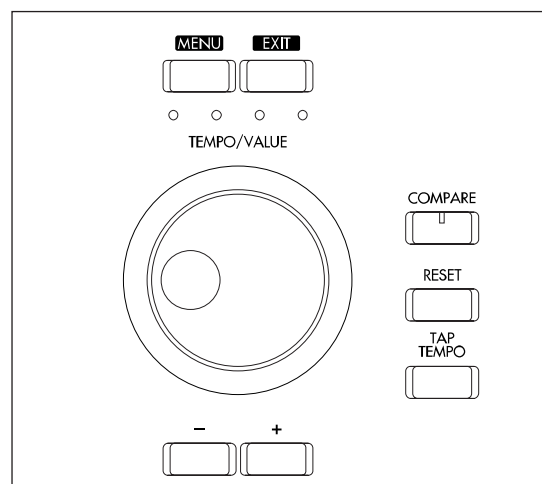
Если страница состоит из нескольких подстраниц, то для перехода к ним используются закладки, пиктограммы которых располагаются в нижней части экрана дисплея.



## 3. Редактирование значения параметра

Для изменения значения объекта (параметра), выбранного на экране дисплея, используется колесо **TEMPO/VALUE** или кнопки **[+]/[-]**, расположенные на лицевой панели инструмента.

Кроме того, можно с помощью соответствующей кнопки войти в ниспадающее меню и выбрать в нем нужное значение.



## Колесо TEMPO/VALUE

Удобно для изменения значения параметра в большом диапазоне.

## Кнопки [+]/[-]

Используются обычно для корректировки параметра в небольшом диапазоне.

## Кнопка COMPARE

Используется для сравнения отредактированных версий программы или аранжировки с оригинальными, хранящимися во внутренней памяти инструмента.

Если во время редактирования нажать на эту кнопку, то загорится ее светодиод и будут загружены установки, которые были сохранены в памяти в последний раз. Для возврата к отредактированной версии нажмите еще раз на кнопку **COMPARE**. Ее светодиод погаснет.

При работе с секвенциями аккомпанемента или стилями эту кнопку можно использовать для сравнения результатов ввода данных секвенции или ее редактирования.

Если были вызваны установки внутренней памяти **i30** (нажата кнопка **COMPARE**), а затем — откорректированы, то отредактированная ранее версия теряется и не восстанавливается даже при нажатии на кнопку **COMPARE**.

## Редактирование аранжировки (режим воспроизведения аранжировки)

### 1. Воспроизведение аранжировки

Для примера выберем аранжировку B62 и воспроизведем ее.

1. Для входа в режим воспроизведения аранжировки нажмите на кнопку **ARP PLAY**.

2. Убедитесь, что светодиод кнопки **STYLE**, расположенной в секции регуляторов ARRANGEMENT/STYLE, не горит и нажмите на кнопку **B**.

Если светодиод кнопки **STYLE** горит, то нажмите на нее один раз.

3. Нажмите сначала на кнопку **6** верхнего ряда, а затем — на кнопку **2** нижнего.

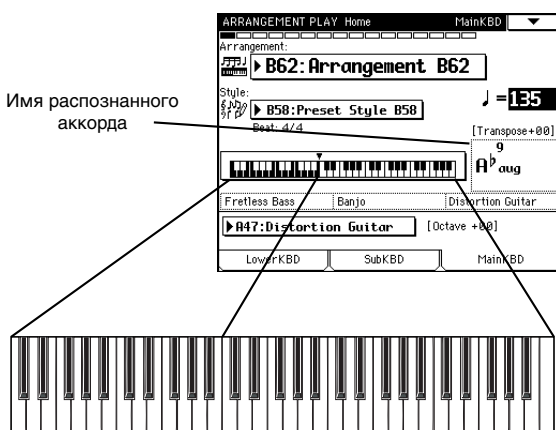
При этом будет загружена аранжировка B62.

4. Нажмите на кнопку **START/STOP**.

Запустится воспроизведение аранжировки.

5. Возьмите на клавиатуре аккорд в диапазоне, расположенном ниже точки разделения.

В середине дисплея отображается клавиатура **i30**. При воспроизведении аккорда в области, обозначенной инверсным цветом, он идентифицируется и его имя выводится в правой части дисплея.



Диапазон клавиатуры, в котором происходит идентификация взятых аккордов

Если включена функция фиксации аккорда (горит светодиод кнопки **CHORD MEMORY**), то последний распознанный аккорд продолжает воспроизводиться даже после того, как будут сняты все ноты.

6. Возьмите другой аккорд.

Музыкальная рабочая станция **i30** идентифицирует его и автоматически сгенерирует аккомпанемент соответствующей гармонии.

В воспроизведении аранжировки участвуют четыре партии: Drums (барабаны), Perc (перкуссия), Bass (бас) и ACC1 — ACC3 (аккомпанемент).

Партии Bass и ACC1 — ACC3 воспроизводятся только в том случае, если был идентифицирован аккорд (на дисплей выведено имя аккорда). В противном случае проигрываются только партии Drums и Perc.

7. Для останова воспроизведения аранжировки нажмите еще раз на кнопку **START/STOP**.

8. Нажмите на кнопку **INTRO/ENDING 1**.

Ее светодиод загорится. Одновременно с этим начинает мигать светодиод одной из кнопок **VARIATION 1 — 4**. Это используется для обозначения вариации, которая будет запущена после вступления.

Перформанс, воспроизводимый аранжировкой, зависит от используемой вариации.

9. Нажмите на кнопку **START/STOP**.

Запустится воспроизведение вступления.

При этом в левом верхнем углу дисплея отображается текущая (воспроизводимая) позиция такта играемого вступления.

После завершения вступления запускается воспроизведение вариации, номер которой был определен на шаге "8."

10. Нажмите на кнопку **FILL 1**.

При этом будет вставлена небольшая сбивка.

**Замечание:** при нажатии на кнопки **INTRO/ENDING** или **FILL 1** инструмент пытается плавно перейти от воспроизводимого фрагмента к выбранному. Однако в некоторых случаях, в зависимости от момента нажатия на эти кнопки, это принципиально невозможно и поэтому может воспроизвестись только часть выбранного фрагмента (вступления/коды или сбивки). Чтобы этого не происходило следите за текущим темпом и ритмом.

Также как и в случае со вступлением, после окончания сбивки будет запущена вариация, соответствующая мигающей кнопке. В **i30** имеется возможность определять номер вариации, которая запускается после окончания сбивки. Более подробно об этом рассказывается в руководстве "Управление параметрами", глава "Режим воспроизведения аранжировки", раздел "6. General Settings", подраздел "6-4. Fill/Scale".

11. Нажмите на кнопку **INTRO/ENDING 1**.

Запустится код. После окончания ее воспроизведения аранжировка останавливается.

• В заводских пресетных аранжировках характер вступления и коды зависит от того, какая из кнопок была нажата — **INTRO/ENDING 1** или **INTRO/ENDING 2**.

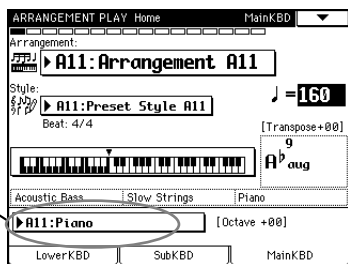
Вступление/коды, которые назначены на кнопку **INTRO/ENDING 1**, используют гармоническое развитие, а аналогичные объекты кнопки **INTRO/ENDING 2** — нет.

• Поскольку вариации, вступления и коды воспроизводятся в соответствии с секвенциями стиля, музыкальная фактура зависит от выбранного стиля. Напомним, что **i30** позволяет создавать свои собственные стили. Более подробно об этом рассказывается в разделе "Редактирование стиля (режим редактирования стиля)".

## 2. Смена клавиатурного (KBD) звука

Три клавиатурных партии аранжировки KBD (Main KBD, Sub KBD, Lower KBD) воспроизводятся одновременно с помощью клавиатуры инструмента. На каждую из них можно назначить свою программу.

1. Находясь в режиме воспроизведения аранжировки, нажмите на кнопку **EXIT**.
2. Выберите закладку **Main KBD**.  
На дисплей выведется страница Main KBD.



3. Нажмите на кнопку выбора программы.  
На дисплей выведется список групп.
4. Выберите требуемую группу.  
На дисплей выведется список программ выбранной группы.
5. Выберите программу.
  - Программу можно выбрать непосредственно с помощью кнопок секции **PROGRAM**, расположенных на лицевой панели инструмента. Более подробно процедуры выбора аранжировок, стилей и программ описаны в главе "Глава 2. Воспроизведение", подраздел "2. Непосредственный выбор аранжировки, стиля или программы".
6. Для выбора программ партий, отличных от Main KBD, нажмите на кнопку **Sub KBD** или **Lower KBD**. Они расположены в нижней части экрана дисплея. При этом будет загружена соответствующая страница, на которой можно выбрать программу для одной из этих партий.

Установки эффектов, произведенные в режиме программы, распространяются на партию Main KBD. Поэтому на нее обычно назначают звук, который играет наиболее существенную роль, например, партию, проводящую мелодическую линию.

Помимо описанных выше партий, при игре на клавиатуре воспроизводятся также партии **Harmony** (гармонизация) и **K.Bass** (бас). Если светодиод кнопки **CHORD SOUND** горит, то **i30** распознает аккорды и воспроизводит соответствующие партии гармонии и баса.

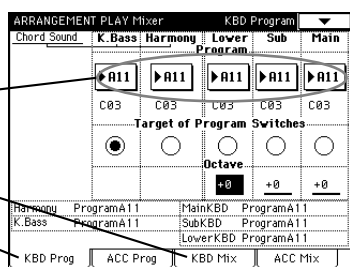
Если воспроизведение аранжировки не запущено, то функция **CHORD SOUND** позволяет воспроизводить более насыщенные звуки при игре на клавиатуре инструмента.

Партии Main KBD, Sub KBD, Lower KBD, Harmony и K.Bass называются клавиатурными (KBD).

### 3. Редактирование аранжировки

#### Определение программы каждой из партий

1. Находясь в режиме воспроизведения аранжировки, нажмите на кнопку **MENU**.
2. Нажмите на кнопку **Mixer**, а затем выберите закладку **KBD Prog**.  
На дисплей выведется страница KBD Prog. На ней можно определить программы для каждой из клавиатурных партий (KBD) стиля.

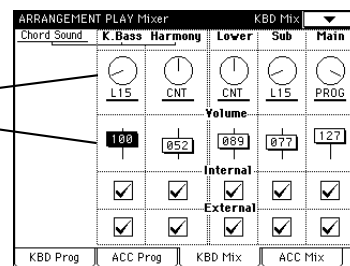


3. Для смены звука партии нажмите на кнопку выбора программы соответствующей партии, выберите группу, а затем — программу внутри нее.

Для партии, идентифицированной с помощью альтернативных кнопок "Target of Program Switches", программу можно выбрать с помощью кнопок **PROGRAM A — R** и верхних/нижних цифровых кнопок **1 — 8**.

4. Для редактирования установок баланса партий выберите закладку **KBD Mix**.

На дисплей выведется страница KBD Mix.



5. Параметр **Volume** используется для редактирования громкости соответствующей партии, а параметр **Pan** — ее панорамы, т.е. позиции в стереополе для выходных каналов L (левый) и R (правый).

Для редактирования установок громкости можно использовать также слайдеры **OUTPUT MIXER**, которые расположены в левой части лицевой панели инструмента. Однако сначала рекомендуется определить баланс с помощью параметров, расположенных на дисплее, а потом корректировать его по мере необходимости слайдерами **OUTPUT MIXER** во время исполнения.

Баланс партий аккомпанемента (ACC) определяется на странице ACC Mix. Для перехода к ней выберите закладку ACC Prog.

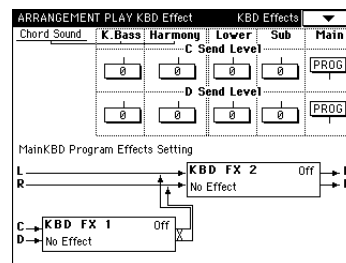
В общем случае параметры панорамы партий Drums (ударные), Perc (перкуссия) и Main KBD (основная клавиатурная) устанавливаются в **PROG**. На партии ударных и перкуссии обычно назначаются программы из банка ударных R, в которых панорама каждого из звуков определяется независимо. Установка **PROG** позволяет использовать установки панорамы, определенные внутри программы ударных.

Таким образом, если для партии ударных и перкуссии необходимо в качестве панорамы использовать установки, определенные в соответствующей программе, то необходимо выбрать значение **PROG**.

#### Редактирование установок эффектов

Партия **Main KBD** обрабатывается эффектами KBD FX1 и KBD FX2, а партии **ACC** (Drums, Perc, Bass, ACC1 — 3) — эффектами ACC FX1 и ACC FX2. Ниже описывается процедура редактирования установок эффектов этих партий.

1. Находясь в режиме воспроизведения аранжировки, нажмите на кнопку **MENU**.
2. Нажмите на кнопку **KBD Effect**.  
На дисплей выведется страница KBD Effect.



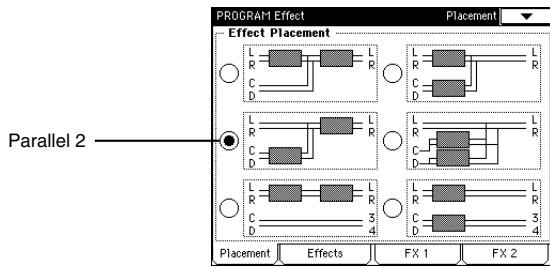
Для обработки партии Main KBD используются эффекты выбранной программы. В нижней части дисплея отображаются соответствующие установки.

Редактирование установок эффектов программы производится на страницах Effect режима программы.

Для того, чтобы установки, произведенные в режиме программы, адекватно воздействовали на партию Main KBD, необходимо произвести следующие установки.

## [Установки в режиме программы]

- Установите Effect Placement в **Parallel 2** (параллельная конфигурация 2).



- Рекомендуется для процессора FX2 выбирать эффект реверберационного типа.

Поскольку звук всех выходных каналов (L/R/C/D) обрабатывается в соответствии с установками KBD FX2, произведенными в режиме воспроизведения аранжировки, то надлежащим образом будут обработаны и партии Lower KBD и Sub KBD. Таким образом смена программы партии Main KBD сопровождается сменой эффектов, поэтому в качестве последних не рекомендуется использование специальных.

- При необходимости специальные эффекты назначают на процессор FX1.

На процессор FX1 рекомендуется назначать эффекты, определяющие характерное звучание той или иной программы. Например, для программы дисторшеновой гитары используется эффект дисторшена, для органа — эффект вращающихся динамиков и т.д.

## [Установки в режиме воспроизведения аранжировки]

- На странице KBD Effect для партии Main KBD установите параметры C Send Level и D Send Level в значение **PROG**. Для партий Lower KBD и Sub KBD рекомендуется использовать параметры C Send Level и D Send Level, равные **0**.
  - На странице KBD Mix установите для партии Main KBD параметр Pan в значение **PROG**.
3. Нажмите на кнопку **MENU**, а затем — на кнопку **ACC Effect**.

В нижней части экрана дисплея выводятся закладки Placement — ACC FX2. Соответствующие им страницы используются для определения установок партий аккомпанемента **ACC** (Drums, Perc, Bass, ACC1 — 3).

Конфигурация эффекта определяется на странице Placement, а его тип — на странице ACC Effect. При желании можно определить значения посылов, чтобы одни партии обрабатывались эффектами, а другие — не обрабатывались. Эти установки производятся с помощью параметров ACC FX1 и ACC FX2 страницы ACC Effect. Эти страницы используются для определения детализированных установок эффектов. Например, можно откорректировать длину реверберационного хвоста, глубину модуляции флэнжера, отредактировать установки **динамической модуляции**, которая позволяет с помощью контроллера управлять параметром эффекта в реальном времени.

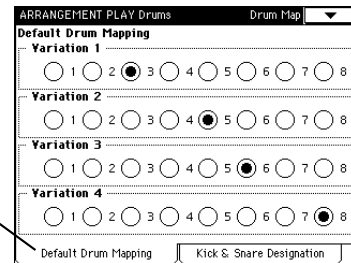
## Изменение звука партии ударных Drum

Для партии Drum используются программы банка R, которые воспроизводят секвенцию, определенную в рамках стиля.

Параметры Drum Map и Kick&Snare Designation позволяют изменять звуки, которыми воспроизводится секвенция стиля.

1. Находясь в режиме воспроизведения аранжировки, нажмите на кнопку **MENU**.
2. Нажмите на кнопку Drum и выберите закладку **Default Drum Mapping**.

На дисплей выведется страница Default Drum Mapping.



2.

Параметр Default Drum Mapping определяет барабанную карту (распределение звуков набора ударных по нотам), которая используется при воспроизведении каждой из вариаций Variation 1 — 4.

3. Для запуска воспроизведения аранжировки нажмите на кнопку **START/STOP**.

Запустится воспроизведение вариации и загорится светодиод соответствующей кнопки Variation 1 — 4.

4. Запомните вариацию которая воспроизводится, т.е. номер кнопки, у которой горит светодиод. Затем найдите на дисплее соответствующий параметр **Variation 1 — 4** и нажмите на альтернативную кнопку 1.

Партия Drum будет воспроизводиться звуками перкуссионного типа.

Переключая на экране альтернативные кнопки **1 — 8**, можно изменять характер звучания партии ударных Drum.

**1:** Перкуссия (без бочки и малого барабана)

**2:** Без малого барабана

**3:** Палочка по ободу и хэт

**4:** Палочка по ободу и тарелка

**5:** Оригинальные установки стиля

**6:** Малый барабан и тарелка

**7:** Открытый хэт

**8:** Крэш

Поэкспериментируйте с различными картами ударных.

5. Выберите закладку **Kick&Snare Designation**.

Параметр **Kick Designation** позволяет изменять звук бочки, а **Snare Designation** — звук малого барабана.

Программы банка R имеют звуки бочки и малого барабана четырех различных типов.

6. Для останова воспроизведения аранжировки нажмите еще раз на кнопку **START/STOP**.

## Ансамблевая игра

1. Находясь в режиме воспроизведения аранжировки, нажмите на кнопку **EXIT**.

2. Нажмите на кнопку **ENSEMBLE**.

Ее светодиод загорится, что свидетельствует о включенной функции гармонизации.

3. Нажмите на кнопку **START/STOP**.

Запустится воспроизведение аранжировки.

4. Возьмите аккорд ниже точки разделения клавиатуры.

Графическое представление клавиатуры **i30** отображается в средней части экрана дисплея. Если берется аккорд в области, выделенной инверсным цветом, то **i30** идентифицирует его и в правой части экрана выводится соответствующее имя.

5. Играйте левой рукой аккорды, а правой — мелодию.

При этом к мелодической линии автоматически добавляются ноты, которые согласуются с гармонией распознанного аккорда.

Если включена функция фиксации аккорда (горит светодиод кнопки **CHORD MEMORY**), то аккомпанемент продолжает воспроизводиться даже после того, как все ноты были сняты.

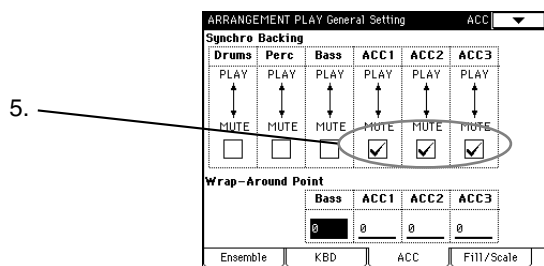
## Изменение типа гармонизации

1. Находясь в режиме воспроизведения аранжировки, нажмите на кнопку **MENU**.
2. Нажмите на кнопку **General Settings** и выберите закладку **Ensemble**.  
На дисплей выведется страница Ensemble.
3. Для выбора типа гармонизации используется параметр **Ensemble Type**.

Он определяет правила, в соответствии с которыми к играемой мелодии автоматически добавляются голоса при включенной функции гармонизации. Для управления состоянием последней используется кнопка **ENSEMBLE**. Функция гармонизации включена, если светодиод кнопки **ENSEMBLE** горит.

## Функция синхронизации Synchro Backing

1. Находясь в режиме воспроизведения аранжировки, нажмите на кнопку, **MENU**.
2. Нажмите на кнопку **General Settings** и выберите закладку **ACC**.  
На дисплей выведется страница ACC.



Параметр Synchro Backing управляет воспроизведением партий аккомпанемента при вводе аккорда.

3. Нажмите на кнопку **CHORD MEMORY**.  
Ее светодиод загорится, сигнализируя о том, что включена функция фиксации аккорда.
4. Нажмите на кнопку **VARIATION 4**, а затем — на кнопку **START/STOP**.  
Запустится воспроизведение аранжировки.
5. Отметьте поля MUTE параметра **Synchro Backing** для партий ACC1, ACC2 и ACC3.
6. Нажмите на кнопку **PLAY/MUTE** для **ACC3**.  
Партия ACC3 мьютируется и светодиод гаснет.
7. Возьмите на клавиатуре аккорд.  
При нажатых нотах аккорда воспроизводится партия ACC3, а партии ACC1 и ACC2 мьютируются. После снятия аккорда партия ACC3 мьютируется и одновременно запускаются партии ACC1 и ACC2.  
Таким образом функция синхронизации Synchro Backing позволяет в реальном времени управлять состоянием партий ACC (воспроизводится/мьютирована).
8. Для остановки воспроизведения аранжировки нажмите еще раз на кнопку **STAR/STOP**.

## Определение вариации, которая выбирается при смене аранжировки

В каждой из аранжировок определяется вариация, которая загружается при выборе соответствующей аранжировки. Эта вариация (1 — 4) называется начальной вариацией аранжировки.

1. Войдите в режим воспроизведения аранжировки и убедитесь, что она не запущена.  
Если аранжировка воспроизводится, то нажмите один раз на кнопку **START/STOP**.  
При запущенном воспроизведении откорректировать номер начальной вариации аранжировки невозможно.
2. Определите вариацию, которая должна запускаться первой и нажмите на соответствующую ей кнопку **VARIATION 1 — 4**. Светодиод нажатой кнопки загорится.
3. Нажмите на кнопку входа в меню страницы и выберите команду **Write Arrangement** (сохранение аранжировки).

Раскроется диалоговое окно.

Введите с помощью кнопки редактирования текста имя аранжировки (см. главу “Глава 1”, раздел “Принципы работы с жидкокристаллическим дисплеем”), определите группу и выберите позицию C11 — D88.

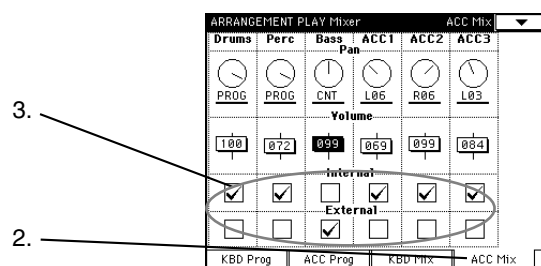
4. Для сохранения аранжировки во внутреннюю память инструмента нажмите на кнопку **OK**. Вместе с номером начальной вариации сохраняются также текущие установки вступления и коды.

## Использование внешнего оборудования для работы с партиями аккомпанемента ACC

### [Использование внешнего MIDI-оборудования]

Допустим необходимо воспроизвести партию баса Bass с помощью внешнего генератора звука. Для этого необходимо произвести описанные ниже установки.

1. Находясь в режиме воспроизведения аранжировки, нажмите на кнопку **MENU**.
2. Нажмите на кнопку **Mixer** и выберите закладку **ACC Mix**.  
На дисплей выведется страница ACC Mix.
3. Отключите (отмените выделение поля) для партии баса Bass функцию **Internal** и включите (отметьте поле) **External**.



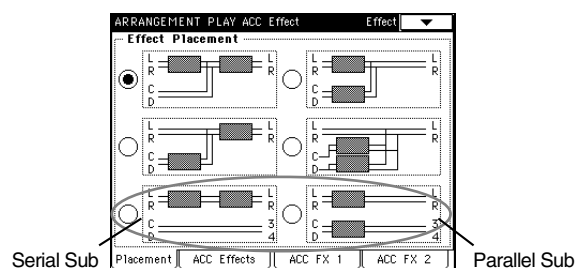
В соответствии с этими установками генератор **i30** партию Bass не воспроизводит, однако передает на выход MIDI OUT или TO HOST соответствующие MIDI-сообщения, позволяющие проигрывать ее с помощью внешнего генератора звука. Убедитесь, что для всех остальных партий функция **External** отключена. В противном случае они также будут воспроизводиться на внешнем генераторе звука.

4. Нажмите на кнопку **MENU**.
5. Нажмите на кнопку **Global** и выберите закладку **MIDI Ch**.  
Раскроется окно MIDI Ch.
6. Определите на какой канал назначена партия Bass и настройте на него внешнее оборудование.  
Установки глобального режима страниц Chord Sound — MIDI Ch. применяются ко всем аранжировкам инструмента. Поэтому рекомендуется корректировать установки канала на внешнем оборудовании, а не редактировать их в **i30**.
7. Для запуска аранжировки нажмите на кнопку **START/STOP**.

### [Использование внешнего процессора эффектов]

Допустим необходимо с помощью внешнего процессора эффектов обработать партию аккомпанемента ACC1.

1. Находясь в режиме воспроизведения аранжировки, нажмите на кнопку **MENU**.
2. Нажмите на кнопку **ACC Effect** и выберите ярлык **Placement**.  
Раскроется окно Placement.
3. Выберите конфигурацию из нижнего ряда.



**Serial Sub** (последовательная конфигурация) — на выходы OUTPUT 3 и 4 подается необработанный сигнал.

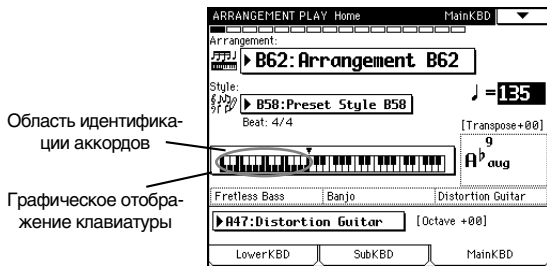
**Parallel Sub** (параллельная конфигурация) — на выходы OUTPUT 3 и 4 подается сигнал, обработанный процессором эффектов FX2.

- Для перехода к странице ACC Effects выберите закладку **ACC Effects**.
- Установите для партии ACC1 параметр C Send Level или D Send Level в отличное от 0 значение. Для всех остальных партий выберите значение 0.  
Таким образом звук партии ACC1 будет подаваться на каналы C и D.
- Скоммутируйте с выходами OUTPUT 3 и 4 внешний процессор эффектов. Таким образом на него будет подаваться сигнал только партии ACC1.

### Определение диапазона идентификации аккордов

В большинстве аранжировок в качестве точки разделения клавиатуры используется нота До средней октавы (C4). Диапазон клавиатуры, расположенный выше (правее) точки разделения клавиатуры предназначен для исполнения партий **Main Kbd** или **Sub KBD**. Остальная часть клавиатуры применяется для воспроизведения партии **Lower KBD**.

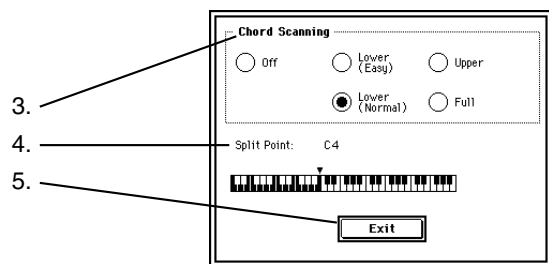
Кроме того, координаты точки разделения клавиатуры определяют область, используемую для идентификации аккордов. На страницах Lower KBD — Main KBD она отображается инверсным цветом (см. приведенный ниже рисунок).



Большинство пресетных аранжировок банков A и B запрограммированы таким образом, что позволяют исполнять соло выше ноты C4 и играть аккорды соответственно ниже ноты C4.

При желании можно изменить положение точки разделения. Ниже описывается соответствующая процедура.

- Находясь в режиме воспроизведения аранжировки, нажмите на кнопку **EXIT**.
- Выберите на дисплее **Keyboard Display**.  
Раскроется окно следующего вида.



- Параметр Chord Scanning определяет положение области идентификации аккордов и метод их распознавания.

Если выбрать значение **Off**, то при игре на клавиатуре инструмента аккорды не распознаются.

Для идентификации аккорда при значениях **Lower (Normal)**, **Upper** или **Full** необходимо взять не менее трех нот одновременно.

Режим **Lower (Easy)** позволяет идентифицировать аккорды с помощью всего одной ноты, взятой ниже точки разделения клавиатуры.

- Для определения значения параметра **Split Point** (точка разделения клавиатуры) возьмите на клавиатуре ноту соответствующей высоты.

Область клавиатуры, расположенная выше точки разделения, используется для воспроизведения партий **Upper** (Main KBD и Sub KBD), ниже — партии **Lower** (Low KBD).

- Нажмите на кнопку **EXIT**.

### Воспроизведение одного и того же звука на всем диапазоне клавиатуры

Клавиатуру инструмента можно разделить на две части и в одной из них играть звуками Upper, а в другой — звуками Lower. В качестве альтернативы можно использовать весь диапазон клавиатуры для игры одним и тем же звуком.

Нажмите на кнопку **FULL KBD PLAY**, расположенную на лицевой панели **i30**. При этом загрузятся следующие установки.

- На всем диапазоне клавиатуры воспроизводятся партии Main KBD и Sub KBD, партия Lower KBD не воспроизводится.

Для того, чтобы воспроизводилась только партия Main KBD или только Sub KBD, используйте кнопки **PLAY/MUTE** для мьютирования той, которую воспроизводить не надо.

- Если на клавиатуре берется три и более нот, то независимо от их высоты идентифицируется соответствующий аккорд. Ноты, сыгранные по отдельности, интерпретируются как мелодия. Это похоже на режим, в котором параметр Chord Scanning установлен в значение **Full**.

Если параметр Chord Scanning установлен в значение **Off**, то аккорды не распознаются даже в том случае, если горит светодиод кнопки FULL KBD PLAY.

## 4. Использование установки KBD Set

### Сохранение установки KBD Set

Музыкальная рабочая станция **i30** позволяет работать с 64 различными конфигурациями партий KBD, которые хранятся отдельно от аранжировок. Ниже описывается процедура записи установки KBD Set во внутреннюю память инструмента.

- Находясь в режиме воспроизведения аранжировки, нажмите на кнопку **EXIT**.
- Нажмите на кнопку входа в меню страницы и выберите команду **Write KBD Set**.  
Раскроется диалоговое окно.
- Выберите номер конфигурации клавиатуры и нажмите на кнопку **OK**.

При редактировании партий KBD аранжировки корректируется не только сама аранжировка, но и конфигурация клавиатуры. По окончании процесса редактирования необходимо определить объект сохранения — аранжировку или конфигурацию клавиатуры, в зависимости от того, что именно было отредактировано.

Ниже перечислены параметры, которые входят в понятие конфигурации клавиатуры **i30**.

#### [Установки, произведенные на экране дисплея]

- Home: параметры Chord Scanning и Split Point
- Mixer: установки страниц KBD Prog и KBD Mix
- KBD Effect: установки страницы KBD Effect
- General Setting: установки страницы KBD, параметр KBD Scale страницы Fill/Scale

#### [Установки, произведенные с помощью регуляторов лицевой панели]

- Состояние кнопки FULL KBD PLAY (включена/выключена)
- Состояние кнопок PLAYMUTE для MAIN, SUB, LOWER.

### Загрузка конфигурации клавиатуры KBD Set

- Находясь в режиме воспроизведения аранжировки, нажмите на кнопку KBD Set. Раскроется диалоговое окно.
- С помощью кнопок **PROGRAM 1 — 8** введите номер требуемой конфигурации.



Верхний ряд кнопок **1 — 8** используется для ввода первой цифры числа, нижний — для ввода второй.

3. Нажмите на кнопку **EXIT** или **KBD Set**.

## 5. Другие сервисные функции

### Фейдирование

Если нажать на кнопку **FADE IN/OUT** при остановленной аранжировке, то при ее запуске громкость увеличивается постепенно. Если же нажать на эту кнопку при запущенной аранжировке, то громкость ее постепенно уменьшается до нулевого уровня и воспроизведение останавливается.

### Синхронный запуск/останов

Если функция синхронного запуска включена (горит светодиод кнопки **SYNCHRO START**), то для запуска аранжировки достаточно взять аккорд в диапазоне, расположенном ниже точки разделения клавиатуры.

Если включена функция синхронного останова (горит светодиод кнопки **SYNCHRO STOP**), то воспроизведение запущенной аранжировки останавливается при снятии всех нот, расположенных ниже точки разделения клавиатуры. Это позволяет делать паузы во время воспроизведения аранжировки. Если одновременно включена и функция синхронного запуска, то при вводе аккорда аранжировка автоматически запускается.

### Фиксация темпа и конфигурации клавиатуры

Если функция фиксации темпа включена (горит светодиод кнопки **TEMPO LOCK**), то при загрузке новой аранжировки во время воспроизведения текущей темп не изменяется.

Если функция фиксации установок клавиатуры включена (горит светодиод кнопки **KBD LOCK**), то при запущенном воспроизведении аранжировки изменить установки партий KBD или аккомпанемента невозможно.

При выборе новой аранжировки во время воспроизведения текущей изменяется аккомпанемент, однако установки партий KBD остаются прежними.

При выборе новой конфигурации клавиатуры во время воспроизведения аранжировки изменяются установки партий KBD, т.е. загружаются новые звуки для партий, которые исполняются с помощью клавиатуры инструмента. Однако в этом случае установки аккомпанемента остаются прежними.

Установки партий включают описанные выше [Установки, произведенные на экране дисплея] и [Установки, произведенные с помощью регуляторов лицевой панели].

### Кнопки SW1/SW2

Кнопки **SW1** и **SW2**, расположенные на лицевой панели инструмента над джойстиком, способствуют повышению выразительности исполнения.

Их функциональное назначение программируется в глобальном режиме на страницах SW1 и SW2.

Например, если выбрать Intro 1 или Intro 2, то с помощью кнопок **SW1** или **SW2** можно будет во время воспроизведения аранжировки загружать перформансы, которые используются во вступлении.

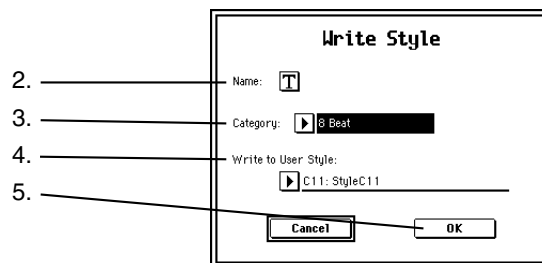
На кнопки **SW1** и **SW2** можно назначать самые разнообразные функции. Эти установки относятся к категории глобальных и распространяются на все режимы.

## 6. Сохранение аранжировки

Для того, чтобы сохранить отредактированную аранжировку, ее необходимо записать во внутреннюю память **i30**. Если этого не сделать, то при загрузке новой аранжировки или после выключения питания инструмента результаты коррективы теряются.

1. В режиме воспроизведения аранжировки нажмите на кнопку входа в меню страницы и выберите команду **Write Arrangement**. То же самое можно сделать, нажав на кнопку лицевой панели **REC/WRITE**.

Раскроется диалоговое окно следующего вида.



2. При необходимости можно откорректировать имя аранжировки, нажав на кнопку редактирования текстовой информации (параметр **Name**).
3. Параметр **Category** позволяет выбрать имя группы.
4. Для записи аранжировки в один из пользовательских банков выберите C или D (параметр **Write to User Arrangement**).
5. Нажмите на кнопку **OK**.

Ниже перечислены установки, сохраняющиеся вместе с аранжировкой.

#### [Установки, произведенные на экране дисплея]

- Установки, отличные от произведенных на страницах глобального режима (страницы Home, Mixer, KBD Effect, ACC Effect, Drums и General Setting)

#### [Установки, произведенные с помощью регуляторов лицевой панели инструмента]

- Состояние кнопок **PLAY/MUTE** каждой из партий
- Состояние кнопки **FULL KBD PLAY**
- Начальная вариация
- Установки кнопки **TRANSPOSE**

## Редактирование секвенции аккомпанемента (режим секвенсера аккомпанемента)

Режим позволяет записывать в секвенсер музыкальные данные аранжировки, а затем — воспроизводить их.

Режим секвенсера аккомпанемента позволяет создавать до 10 секвенций (BSEQ)

**Замечание:** память инструмента, рассчитанная на **65'536** событий, используется совместно секвенсером аккомпанемента и режимом песни (10 песен + 100 паттернов).



При отключении питания содержимое этой памяти стирается. Поэтому прежде чем выключить инструмент, предварительно необходимо сохранить данные, созданные в режимах секвенсера аккомпанемента и песни, на диск. Для этого используется режим работы с диском.

Секвенция аккомпанемента насчитывает 9 треков, на каждый из которых записываются музыкальные данные или манипуляции с клавишами лицевой панели инструмента. Треки секвенсера аккомпанемента можно классифицировать на три группы.

### Аранжировочные треки: треки для исполнения аранжировки

- **KBD Track:** данные исполнения на клавиатуре инструмента (нотные события)
- **Control Track:** данные манипуляций с регуляторами инструмента (управляющие события)
- **Chord Track:** данные аккордов, берущихся на клавиатуре инструмента (аккордовые события)

### Дополнительные треки KBD: используются для добавления мелодии или фраз к аранжировке

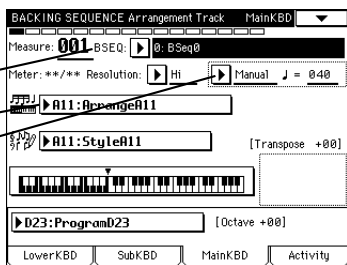
- **KBD 4 Track — KBD 8 Track** (клавиатурные треки 4 — 8)

### Темповый трек: трек для ввода событий управления темпом

- **Tempo Track**

## 1. Запись в секвенсер исполнения аранжировки

1. Для входа в режим секвенсера аккомпанемента нажмите на кнопку **BACKING SEQ.**
2. Нажмите на кнопку **EXIT.**
3. С помощью параметра **BSEQ** выберите секвенцию, которая будет записываться.



4. С помощью кнопки выбора аранжировки загрузите требуемую.
5. Нажмите на кнопку **REC/WRITE.**
6. Если необходимо записывать на темповый трек события управления темпом, то установите параметр **Tempo Track** в значение **REC.**
7. Нажмите на кнопку **START/STOP.**  
Запустится метроном. На дисплее параметр Measure (такт) изменяется от “-2” до “-1”. Процесс записи начинается с такта “001”.
8. Для остановки записи нажмите еще раз на кнопку **START/STOP.**  
Счетчик тактов (параметр Measure) установится в значение 001.
9. Для воспроизведения записанных данных нажмите на кнопку **START/STOP.**  
Если на темповый трек были записаны события управления темпом, то для того, чтобы соответствующим образом изменялся темп воспроизведения секвенции, установите параметр **Tempo Track** в значение **AUTO.**

## 2. Что делать, если при записи была допущена ошибка

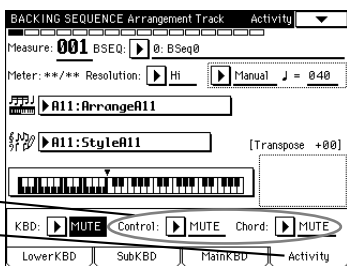
### Перезапись фрагмента

С помощью параметра Measure выберите такт, с которого необходимо начать перезапись и повторите только что описанную процедуру с шага “4.”. Длина перезаписываемого фрагмента определяется продолжительностью процесса записи, который начинается с такта, определенного с помощью параметра Measure, и заканчивается при повторном нажатии на кнопку **START/STOP.**

### Перезапись мелодии

Процедура используется в случае, если последовательность аккордов была записана верно, однако при исполнении мелодии были допущены ошибки.

1. Находясь в режиме секвенсера аккомпанемента, нажмите на кнопку **EXIT.**
2. Выберите закладку **Activity.**  
Раскроется окно Activity.



3. Нажмите на кнопку **REC/WRITE.**  
Параметр Activity треков **KBD**, **Control** и **Chord** установится в значение REC (готовность к записи).
4. Установите параметр Activity треков **Control** и **Chord** в значение PLAY (воспроизведение).
5. Нажмите на кнопку **START/STOP.**

Прослушивая данные уже записанных треков **Control** и **Chord**, исполняйте на клавиатуре инструмента мелодию. При этом будет перезаписан только трек **KBD.**

6. Для остановки записи нажмите еще раз на кнопку **START/STOP.**

Параметр Activity позволяет реализовывать независимую запись треков **KBD — Chord.**

Кроме того, с помощью параметра Activity можно отключить треки, которые необходимо перезаписать, выбрав для них значение MUTE, а все остальные установить в состояние PLAY. При нажатии на кнопку **START/STOP** будут воспроизводиться только треки, установленные в режим PLAY, позволяя организовать режим репетиции перед перезаписью.

## Сравнение состояний до и после записи

Если нажать на кнопку **COMPARE**, чтобы загорелся ее светодиод, то в секвенсер загрузятся данные, которые были в нем до момента начала записи.

Если нажать на нее еще один раз, то светодиод погаснет и в секвенсер загрузятся данные, записанные в последний раз.

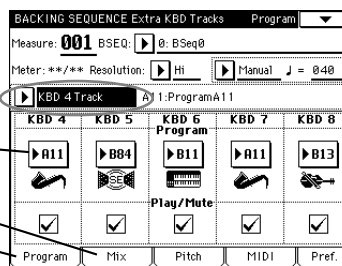
Это дает возможность прослушать данные обеих секвенций и выбрать наиболее удачную из них. Для записи/останова воспроизведения используется кнопка **START/STOP.**

## 3. Использование дополнительных клавиатурных треков

Секвенсер аккомпанемента предоставляет пользователю пять дополнительных треков. Они используются в случае, если трех треков аранжировки окажется недостаточно.

1. Находясь в режиме секвенсера аккомпанемента, нажмите на кнопку **MENU.**
2. Нажмите на кнопку **Extra KBD Track** и выберите закладку **Program.**

На дисплей выведется страница **Program.**

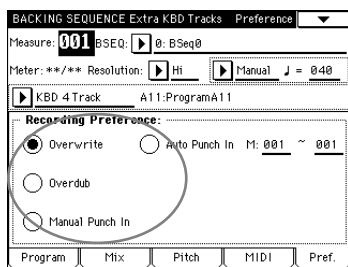


3. С помощью параметра **Track** выберите трек (KBD 4 — KBD 8), который необходимо записать.
4. Назначьте на трек, выбранный на шаге “3.”, соответствующую программу.
5. Для перехода к странице Mix выберите закладку **Mix.**
6. Откорректируйте для трека, выбранного на шаге “3.”, установки панорамы и громкости.
7. Для перехода к странице Pitch выберите закладку **Pitch.**
8. Откорректируйте частоту (высоту настройки) трека, выбранного на шаге “3.”.
9. Для перехода к странице MIDI выберите закладку **MIDI.**
10. Определите для трека, выбранного на шаге “3.”, какой генератор звука он будет использовать — внутренний или внешний. Во втором случае необходимо настроить MIDI-канал.

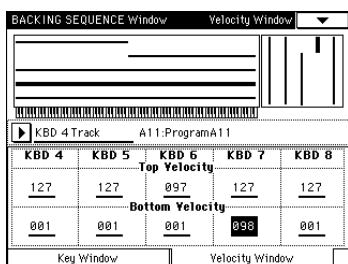
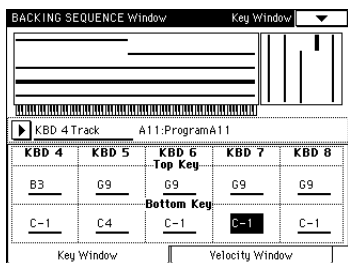
Если на MIDI-канал, выделенный для работы с внешним генератором звука, назначен еще и другой трек аранжировки, то они будут воспроизводиться одновременно. MIDI-канал каждого из треков аранжировки определяется с помо-

щью параметра MIDI Channel страницы MIDI Ch. режима воспроизведения аранжировки.

11. Для перехода к странице Perf. выберите закладку **Perf.**
12. Определите тип записи трека, который был выбран на шаге “3.”.



- **Overwrite** — данные, записанные ранее замещаются новыми. Будьте внимательны — все данные, расположенные после точки начала записи, будут уничтожены.
  - **Overdub** — Записываемые данные добавляются к уже существующим.
  - **Manual Punch In** — перезапись части трека. Для запуска воспроизведения нажмите на кнопку **START/STOP**. Как только воспроизведение достигнет точки, с которой необходимо начать запись, нажмите на кнопку **REC/WRITE**. Запустится процесс перезаписи. Для выхода из режима записи нажмите на кнопку **REC/WRITE** еще один раз. Ее светодиод погаснет, загрузится режим воспроизведения и будет проигран записанный фрагмент.
  - **Auto Punch In** — аналогично **Manual Punch In**, за исключением того, что перезаписываемая область трека определяется заранее. С помощью соответствующих параметров в терминах номеров тактов задаются точки начала и окончания записи.
13. Нажмите на кнопку **REC/WRITE**, а затем — на кнопку **START/STOP**. Запустится процесс записи. На соответствующие треки записываются события взятия нот на клавиатуре инструмента, манипуляций с контроллерами (джойстик, послекасание и т.д.), смены программ, корректировки громкости, панорамы, посылов (C Send Level и D Send Level) и т.д.
  14. Для останова записи нажмите на кнопку **START/STOP**.
    - С помощью установок Window страниц Key Window или Velocity Window можно определить диапазон нот (номер ноты или скорость нажатия соответственно), которые будут воспроизводиться внешним генератором звука. Например, если для дополнительных треков, которые настроены на один и тот же MIDI-канал, произвести установки, соответствующие приведенному ниже рисунку, то ноты, расположенные ниже C4, будут воспроизводиться по треку KBD4, а расположенные выше C4 — по треку KBD5. Аналогично можно задать установки, при которых ноты с небольшой скоростью нажатия (velocity) будут воспроизводиться по треку KBD6, а сыгранные экспрессивно — по треку KBD7.



На странице эффектов KBD имеются параметры C Send Level и D Send Level, управляющие уровнями соответствующих посылов.

Они задают уровни сигналов, поступающих на процессор эффектов KBD FX1. Тип эффекта определяется программой партии Main KBD. Необходимо помнить следующее. При смене программы партии Main KBD могут измениться и эти установки.

Для записи трека аранжировки в режиме реального времени установите параметр **Track** (см. шаг “3.”) в Atr. KBD Track, Atr. Control Track или Atr. Chord Track. А затем следуйте процедуре, описанной в подразделе “1. Запись в секвенсер исполнения аранжировки” или “2. Что делать, если при записи была допущена ошибка”.

## Редактирование программы (режим программы)

Режим программы предоставляет два способа редактирования установок программы: редактирование отдельных параметров и редактирование “перформанса” в режиме реального времени.

Режим программы позволяет корректировать звук существующей программы или инициализировать все параметры и создавать абсолютно новую программу.

### 1. Структура программы

#### OSC (генератор)

Определяет волновую форму, которая является основой звука программы.

Программа может использовать два генератора OSC1 и OSC2, для каждого из которых выбирается своя волновая форма и настраивается частота.

#### Pitch (частота)

Определяет закон изменения высоты (частоты) звука во времени.

#### VDF (настраиваемый цифровой фильтр)

Модифицирует волновую форму, усиливая или подавляя определенные частотные диапазоны.

#### VDA (настраиваемый цифровой усилитель)

Определяет закон изменения громкости во времени.

**Режим программы** позволяет создавать звук, определяя установки генератора, фильтра и усилителя (и установки эффектов). Сформированную программу можно сохранить во внутреннюю память i30.

При использовании программы в режимах, отличных от режимов **воспроизведения аранжировки** и **секвенсера аккомпанемента**, восстанавливаются только установки генератора, фильтра и амплитуды.

Если же программа назначается на партию **Main KBD** в режимах **воспроизведения аранжировки** и **секвенсера аккомпанемента**, то инициализируются все установки, включая параметры процессоров эффектов FX1 и FX2. Таким образом, если соблюдать описанные ниже правила, то звук партии **Main KBD** будет обработан эффектом, который был определен для соответствующей программы.

#### EG (генератор огибающей)

**Pitch EG:** управляет изменением частоты во времени.

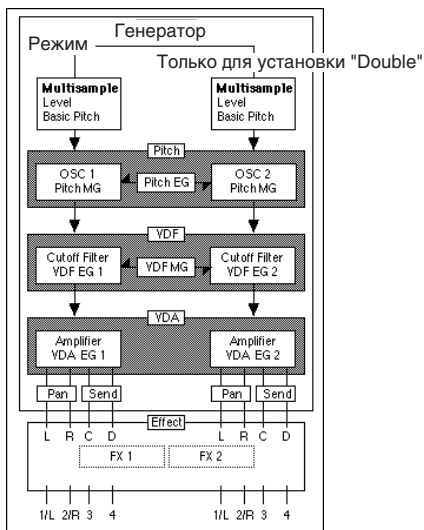
**VDF EG1, VDF EG2:** управляют изменением насыщенности высокочастотного спектра сигнала (“яркостью”) во времени.

**VDA EG1, VDA EG2:** управляют изменением громкости во времени.

#### MG (модуляционный генератор)

**Pitch MG1, Pitch MG2:** используют для циклической модуляции частоты звука низкочастотный генератор (LFO).

**VDF MG:** использует для циклической модуляции насыщенности высокочастотного спектра сигнала (“яркости”) низкочастотный генератор (LFO).



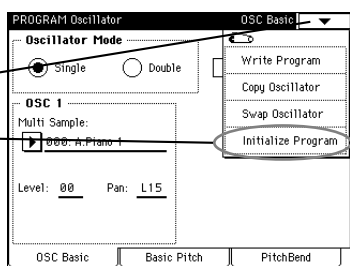
## 2. Основы редактирования программы

В подразделе описаны процедуры инициализации программы и создания собственной программы «с нуля». Для того, чтобы понять назначение каждого из параметров, рекомендуется выполнить действия, описанные ниже в параграфах а — з.

### а. Инициализация программы

Если необходимо откорректировать только небольшую часть уже существующей программы, то нет смысла инициализировать ее. Однако если новая программа создается «с нуля», то эта процедура необходима.

1. Установите с помощью слайдера **MASTER VOLUME**, расположенного на лицевой панели инструмента, невысокую громкость.
2. В режиме программы нажмите на кнопку выбора программы, выберите группу Initialize, а затем — программу. Для выбора программы можно воспользоваться также кнопками, расположенными на лицевой панели инструмента. С помощью кнопок **PROGRAM A — G** выберите банк, а затем с помощью верхнего (первая цифра, старший разряд) и нижнего (вторая цифра, младший разряд) рядов цифровых кнопок **1 — 8** введите двузначный номер программы.
3. Нажмите на кнопку **MENU**, а затем — на **OSC**.

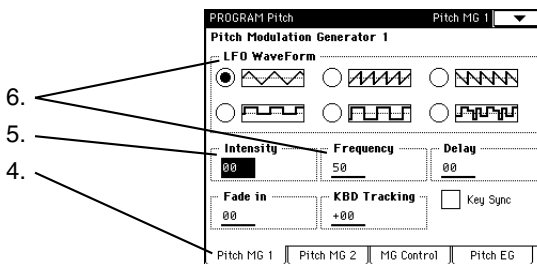


4. Нажмите на кнопку входа в меню страницы и выберите команду **Initialize Program**.
5. Нажмите на кнопку **OK**.  
Параметры программы инициализируются и на дисплее выводится прежняя страница.

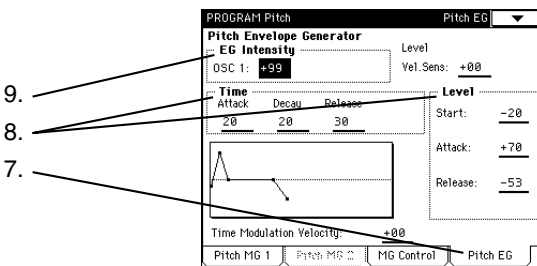
### б. Регулировка частоты (высоты) звука

1. Выберите закладку **Basic Pitch**.  
Раскроется окно Basic Pitch, позволяющее определить установки высоты настройки программы.
2. Определите значение параметра **Octave**.  
Например, оставьте его в стандартном значении 8'Standard.
3. Нажмите на кнопку **MENU**, а затем — на кнопку **Pitch**.
4. Выберите закладку **Pitch MG1**.  
Раскроется окно Pitch MG1.

Pitch MG используется для управления эффектом вибрато, который довольно часто применяется при игре на духовых и других инструментах.



5. При увеличении значения параметра **Intensity** частота начинает изменяться по циклическому закону.  
*Параметр Intensity определяет глубину воздействия генератора огибающей (EG) или модуляционного генератора (MG). Если он установлен в 0, то MG и EG (за исключением VDA EG) на звук влияния не оказывают.*
6. С помощью параметра **LFO Waveform** выберите форму волны LFO и определите частоту (параметр **Frequency**).  
Поиграйте на клавиатуре инструмента, обращая внимание на эффект, который оказали на программу произведенные установки. Затем установите параметр **Intensity** в значение **0**.
7. Для перехода к странице Pitch EG выберите закладку **Pitch EG**.



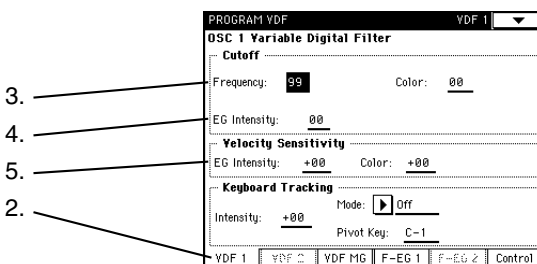
8. С помощью параметров **Time** и **Level** определите форму кривой.
9. Если установить параметр **EG Intensity** в положительное значение и играть на клавиатуре инструмента, то частота будет изменяться в соответствии с кривой, определенной на шаге «8». В соответствии с текущими установками, эффект фазы затухания, которая активируется при снятии всех нот, проявляться не будет. Для того, чтобы это произошло, необходимо увеличить время спада в VDA EG.  
Параметр EG Intensity определяется независимо для генераторов OSC1 и OSC2. Если установить один из них в отрицательное значение, то форма огибающей инвертируется.  
Поиграйте на клавиатуре инструмента, обращая внимание на эффект, который оказали на программу произведенные установки. Затем установите параметр **EG Intensity** в значение **0**.

### в. Регулировка «яркости» звука

#### [Установка параметра Cutoff (обрезной фильтр)]

Музыкальная рабочая станция i30 оборудована обрезными фильтрами высоких частот, которые подавляют высокочастотный сигнал, начиная с заданной частоты.

1. Нажмите на кнопку **MENU**.
2. Нажмите на кнопку **VDF** и выберите закладку **VDF1**.  
Раскроется окно VDF1.



3. Определите значение параметра **Frequency**, расположенного в секции **Cutoff**.

Он определяет граничную частоту, выше которой сигнал начинает подавляться.

Чем меньше значение граничной частоты, тем более широкий спектр высокочастотного сигнала подавляется и звук становится глуше. Если выбрать слишком маленькое значение, то звук может и вовсе пропасть.

4. Определите значение параметра **EG Intensity**, расположенного в секции **Cutoff**.

Он определяет глубину модуляции с помощью огибающей, установки которой задаются на странице **F-EG**.

Увеличьте значение параметра **EG Intensity**, а затем на странице **F-EG** откорректируйте установки огибающей.

#### [Использование **Velocity Sensitivity**]

5. Отредактируйте значение параметра **EG Intensity**, расположенного в секции **Sensitivity**.

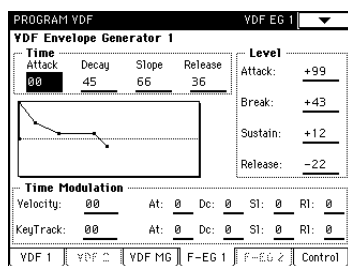
Если он установлен в положительное значение, то с ростом экспрессивности исполнения (увеличения скорости *velocity* играемых нот) эффект, который оказывает на звук огибающая, усиливается.

Например, если произвести на странице **F-EG1** установки, соответствующие приведенному ниже рисунку, определить значения параметров **Cutoff** и **Velocity Sensitivity** (см. ниже), то звук атаки становится более ярким (звонким) по мере роста экспрессивности исполнения, и наоборот — будет более глухим при малых значениях *velocity*.

**Параметр Cutoff Frequency: 13**

**Параметр EG Intensity: 99**

**Параметр Velocity Sensitivity EG Intensity: +99**



#### [Использование параметров **Keyboard Tracking** (трекинг клавиатуры)]

- Если программа в нижнем диапазоне звучит хорошо, а в верхнем — слишком пронзительно, то установите параметры **Keyboard Tracking** следующим образом.

Параметр **Mode**: High

Параметр **Pivot Key**: нота клавиатуры, с которой звук становится слишком звонким.

Параметр **Intensity**: отрицательное значение.

Ноты, расположенные выше **Pivot Key**, будут воспроизводиться более мягко.

- Если необходимо, чтобы ноты нижнего диапазона воспроизводились более ярко, установите параметры **Keyboard Tracking** следующим образом.

Параметр **Mode**: Low

Параметр **Pivot Key**: нота клавиатуры, с которой звук становится слишком "мутным".

Параметр **Intensity**: отрицательное значение.

- Если необходимо, чтобы ноты верхнего диапазона воспроизводились более мягко, а нижнего — более ярко, установите параметры **Keyboard Tracking** следующим образом.

Параметр **Mode**: All

Параметр **Intensity**: отрицательное значение.

Откорректируйте значения параметров **Pivot Key** и **Intensity**, чтобы добиться желаемого результата.

*VDM MG* используется совместно генераторами **OSC1** и **2**. Сначала отметьте поле соответствующего генератора, чтобы

включить его, а затем — определите значение параметра **Intensity**.

## г. Управление изменением громкости (**VDA**)

1. Нажмите на кнопку **MENU**.
2. Нажмите на кнопку **VDA** и выберите закладку **VDA 1**. Раскроется окно **VDA 1**.
3. Откорректируйте значение параметра **Velocity Sensitivity Level**.

При **положительных** значениях параметра более экспрессивная игра сопровождается увеличением уровня громкости, и наоборот — чем меньше *velocity*, тем меньше громкость.

Параметр используется для реализации режима, в котором громкость звука зависит от динамики исполнения, например, как при игре на пианино.

4. Выберите закладку **VDA EG1**. Раскроется окно **VDA EG1**.
5. Откорректируйте значение параметра.

Параметры страницы **VDA EG1**, в отличие от страниц **Pitch EG** или **VDF EG**, оказывают на звук непосредственное влияние и для них установок интенсивности воздействия (**Intensity**) не предусмотрено.

Например, если увеличить значение параметр **Release Time** (время затухания) страницы **VDA EG1**, то после снятия ноты громкость звука будет уменьшаться постепенно. Таким образом получают возможность проявить себя и установки **Release Time** и **Release Level** (уровень затухания), произведенные для **Pitch EG** или **VDF EG**.

Для того, чтобы послушать производимый эффект, проинициализируйте параметры программы с помощью команды **Initialize Program** и произведите на страницах **VDA EG1** и **Pitch EG** (находится в **Pitch**) описанные ниже установки. В соответствии с ними при снятии ноты постепенно уменьшаются громкость и частота.

Параметр **VDA EG Release Time**: 70

Параметр **Pitch EG Release Time**: 70

Параметр **Pitch EG Release Level**: -99

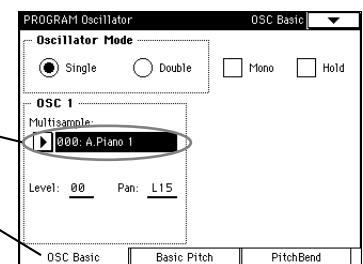
Параметр **Pitch EG Intensity**: +99

## д. Смена мультисэмпла

На каждый из генераторов **i30** назначается волновая форма, называемая мультисэмплом.

Ниже описывается процедура выбора мультисэмпла для генератора звука.

1. Нажмите на кнопку **MENU**.
2. Нажмите на кнопку **OSC** и выберите закладку **OSC Basic**. Раскроется окно **OSC Basic**.



3. С помощью параметра **Multisample** выберите мультисэмпл для генератора **OSC1**.

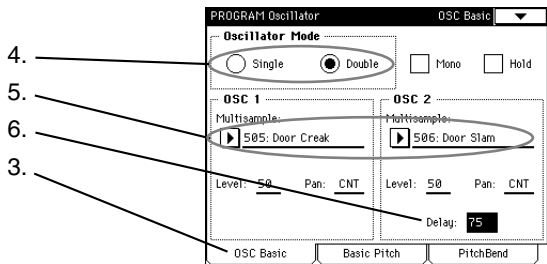
Если выбрать **505: Door Creak**, то загрузится звук скрипящей двери, если **506: Door Slam** — то звук хлопающей. Они будут воспроизводиться при взятии нот на клавиатуре инструмента.

## е. Простые (**single**) и составные (**double**) программы

Каждая из программ **i30** может использовать один или два генератора звука. Программы, в которых задействован только один генератор, называются простыми (**single**). Если же программа использует оба генератора, то она называется составной (**double**).

Ниже описывается процедура создания программы на основе двух мультисэмплов (скрипящая и хлопающая дверь).

1. Инициализируйте параметры программы с помощью команды **Initialize Program** (см. параграф “а. Инициализация программы”).
2. Нажмите на кнопку **MENU**.
3. Нажмите на кнопку **OSC** и выберите закладку **OSC Basic**. Раскроется окно OSC Basic.



4. Установите параметр **Oscillator Mode** в значение Double.
5. Установите параметр **OSC1 Multisample** в 505: Door Creak, а **OSC2 Multisample** — в 505: Door Slam.

Возьмите ноту на клавиатуре инструмента. При этом оба мультисэмпла (скрипящая и хлопающая дверь) воспроизведутся одновременно.

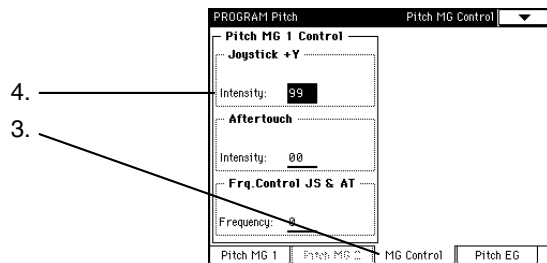
6. Установите параметр **OSC2 Delay** в значение 75. При этом запуск воспроизведения мультисэмпла, назначенного на генератор OSC2, задерживается.
7. Возьмите ноту на клавиатуре инструмента.

При создании составных программ на оба генератора OSC1 и OSC2 можно назначать одинаковые мультисэмплы и немного расстраивать их частоту друг относительно друга, добиваясь тем самым более насыщенного звука. Также можно разнести генераторы OSC1 и OSC2 по панораме влево и вправо, и с помощью огибающей или трекинга клавиатуры сформировать стереофонический звук. Заводские программы используют множество подобных приемов. Поэтому рекомендуется ознакомиться с ними.

### ж. Контроллерные установки

Музыкальная рабочая станция **i30** позволяет использовать для управления в реальном времени различными аспектами программ джойстик, расположенный слева от клавиатуры, и послекасание (давление на уже нажатую клавишу клавиатуры инструмента).

1. Инициализируйте параметры программы с помощью команды **Initialize Program** (см. параграф “а. Инициализация программы”).
2. Нажмите на кнопку **MENU**.
3. Нажмите на кнопку **Pitch** и выберите закладку **MG Control**. Раскроется окно MG Control.



4. Увеличьте значение параметра **Joystick+Y Intensity**.
5. Играйте что-нибудь на клавиатуре инструмента и манипулируйте джойстиком.

При отклонении джойстика от себя глубина воздействия Pitch EG увеличивается.

Таким образом появляется возможность управлять в режиме реального времени параметрами, связанными с джойстиком.

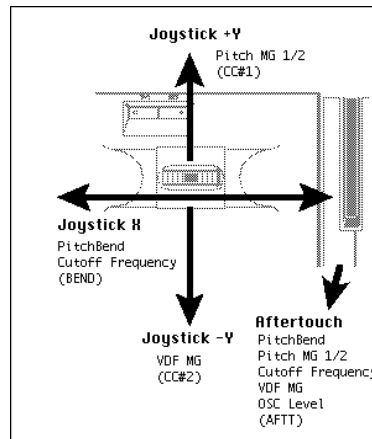
То же самое относится и к контроллеру послекасания.

Например, если необходимо применять эффект вибрато только при давлении на клавиатуру инструмента, перейдите на страницу Pitch MG1 и установите параметр Intensity в значение 0. Затем перейдите на эту страницу и увеличьте значение параметра Aftertouch Intensity.

### з. Установки джойстика и послекасания

Установки, связанные с джойстиком и послекасанием, осуществляются на следующих страницах.

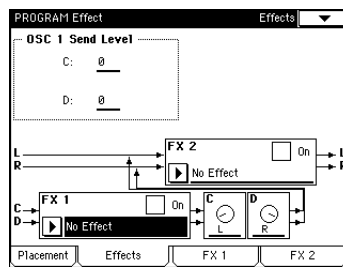
- Подстраница Pitch страницы OSC
- Подстраница MG Control страницы Pitch
- Подстраница Control страницы VDF
- Подстраница Control страницы VDA



Манипуляции с этими контроллерами (джойстиком и послекасанием) можно записать в секвенсер. Позиционирование джойстика и сила давления на клавишу записываются в секвенсер в формате событий CC (Control Change — управляющее событие), BEND (Pitch Bend — изменение частоты звука) и AFTT (AfterTouch — послекасание), фиксируя тем самым изменения, которые были произведены со звуком в масштабе реального времени.

### 3. Установки эффектов

Нажмите на кнопку **MENU**, а затем — на кнопку **Effect**. Для перехода к странице Effect выберите закладку **Effect**.



В нижней части страницы приводится схема прохождения сигнала через систему эффектов (звук идет слева направо).

L и R справа обозначают выходные каналы, громкость которых определяется параметром панорамы страницы OSC Basic секции OSC.

Например, если параметр Pan установлен в значение CNT, то громкость обоих каналов одинакова. Значение L15 (максимально влево) соответствует максимальной громкости канала L и минимальной громкости канала R (сигнал отсутствует). Для того, чтобы не подавать сигнал с выхода процессора эффектов на каналы L и R, необходимо установить параметр Pan в значение Off.

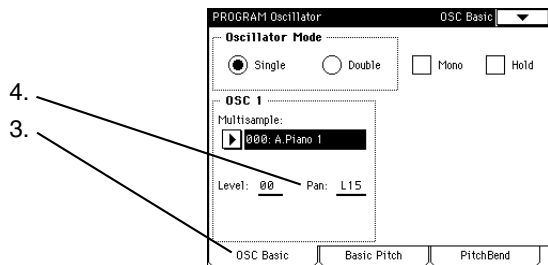
Параметры Send Level C и D, расположенные в верхней части страницы, определяют уровни сигналов, подаваемых на каналы C и D (см. левую часть схемы). Это монофонические каналы. В зависимости от выбранной конфигурации процессоров эффектов могут использоваться параметры C Pan и D Pan, определяющие панораму сигналов соответствующих каналов перед их передачей на каналы L и R.

На приведенной выше схеме звук, распанорамированный на выходе процессора эффектов FX1, микшируется в каналы L и R,

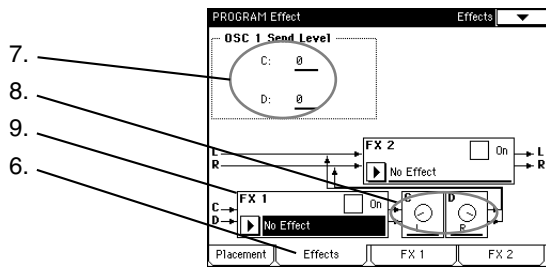
проходит через процессор эффектов FX2 и подается на выходные разъемы OUTPUT 1/L/MONO и 2/R.

## Установки эффекта и схема прохождения сигнала

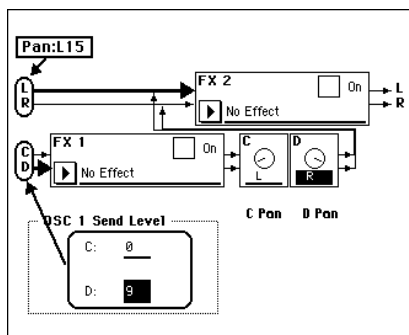
1. Проинициализируйте установки программы, выполнив команду инициализации **Initialize Program** (см. подраздел “2. Основы редактирования программы”, параграф “а. Инициализация программы”).
2. Нажмите на кнопку **MENU**, а затем — на кнопку **OSC**.
3. Выберите закладку **OSC Basic**.  
Раскроется окно OSC Basic.



4. Установите параметр **Pan** в значение L15.
5. Нажмите на кнопку **MENU**, а затем — на кнопку **Effect**.
6. Выберите ярлык **Effect**.  
Раскроется окно Effect.



7. Установите параметры **Send Level C** и **D** в 0 и 9 соответственно.
8. Установите панораму на выходе процессора эффектов FX1: **C Pan = R**, **D Pan = L**.  
В соответствии с этими установками сигнал будет присутствовать только на шинах L и D.



9. Выберите эффект для процессора FX1.  
Выберите **St.Multi Tap Delay 1** и отметьте поле **On**.  
Играйте на клавиатуре инструмента. Задержка будет присутствовать только в правом канале. Если эффект не очевиден, то попробуйте прослушать сигнал с помощью наушников.  
Поскольку параметр **Send Level D** отличен от нуля, то звук с выхода канала **D** будет поступать на процессор FX1, обрабатываться эффектом и панорамироваться в соответствии с установкой **D Pan**. Поскольку последний установлен в значение R, то обработанный процессором эффектов звук подается только на канал R. Таким образом звук, обработанный эффектом St.Multi Tap Delay 1, будет присутствовать только в правом канале.

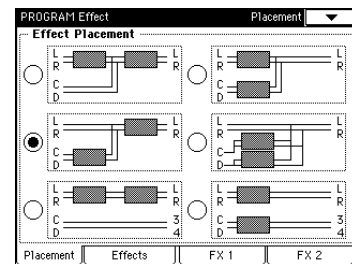
Выберите эффект **Distortoin** и отметьте поле **On**.

Поскольку эффект Distortoin относится к классу монофонических, то одинаковый сигнал подается на оба его выходных канала. Отмените выделение поля **On** и прослушайте результат этой корректировки.

Для стереофонических эффектов используется стереоконфигурация с возможностью определения громкостного баланса C и D Send. Однако некоторые из эффектов, например, St.Multi Tap Delay 2, воздействуют на установку панорамы. Для того, чтобы убедиться в этом, назначьте эффект St.Multi Tap Delay 2 на процессор FX2 и установите параметр **Send** в 0.

## Конфигурация эффектов

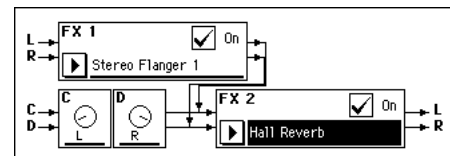
Музыкальная рабочая станция i30 позволяет изменять конфигурацию процессоров эффектов, т.е. схему их коммутации.



В режиме воспроизведения аранжировки применяется конфигурация **Parallel 2**, а в качестве установок эффектов используются установки программы, назначенной на партию Main KBD. Таким образом, чтобы конфигурация эффектов программы соответствовала конфигурации эффектов аранжировки, необходимо установить в программе, которая назначается на партию Main KBD, конфигурацию **Parallel 2**.

### [Serial]

Процессоры эффектов FX1 и FX2 коммутуются последовательно.

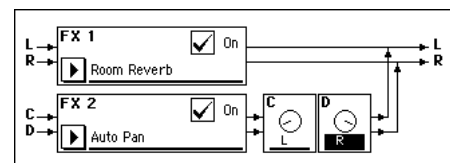


Поскольку сигнал, подающийся на выход каналов L и R, проходит через оба эффекта FX1 и FX2, то эта схема идеальна для сохранения стереообраза.

Если при воспроизведении аранжировки, секвенции аккомпанемента, данных песни или файла формата SMF необходимо, чтобы отдельные партии процессором эффектов FX1 не обрабатывались, можно увеличить для них уровень посыла и одновременно установить параметр панорамы Pan в значение Off. Распанорируйте C Pan и D Pan до упора влево и вправо (см. приведенный выше рисунок). Регулируя громкостной баланс посылов C и D каждой из партий, можно управлять их панорамой. Однако, если на процессор эффектов FX2 назначен монофонический эффект, то установки панорамы игнорируются.

### [Parallel 1]

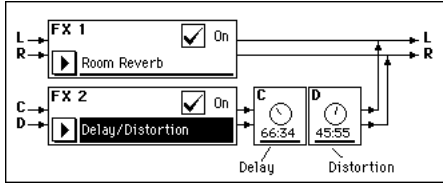
Процессоры эффектов FX1 и FX2 коммутуются параллельно.



На процессор эффектов FX1 подается сигнал, назначенный на каналы L и R, а уровень посыла на процессор эффектов FX2 определяется параметрами C Send Level и D Send Level. Панораму каждой из партий можно изменять, регулируя их громкостной баланс с помощью посылов C и D. Однако, если на процес-

сор FX2 назначен монофонический эффект, то установки панорамы игнорируются.

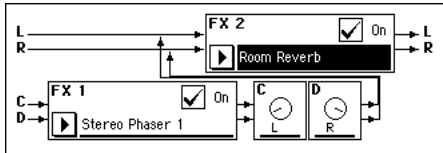
Использование комбинированных эффектов позволяет с помощью одного процессора эффектов получать два различных эффекта. Например, как это показано на приведенном ниже рисунке, на процессор эффектов FX2 назначен составной эффект Delay/Distortion. Таким образом обработанный задержкой звук управляется с помощью параметра C Pan, а обработанный дисторшеном — с помощью параметра D Pan. Таким образом с помощью установок посылов C и D можно добиться того, что, например, звук сольной партии будет обрабатываться задержкой, а звук гитары — дисторшеном.



### [Parallel 2]

Сигнал, подаваемый на каналы L и R, проходит через процессор эффектов FX2, а звук каналов C и D обрабатывается обоими процессорами (FX1 и FX2).

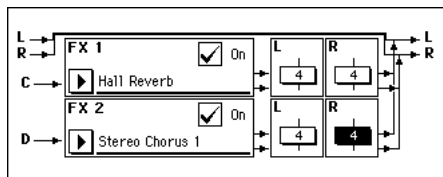
Установки KBD Effect режимов **воспроизведения аранжировки** и **секвенсера аккомпанемента** используют именно эту конфигурацию.



Рекомендуется в качестве эффекта процессора FX2 выбирать пространственный эффект, например, реверберацию. Как показано на приведенной выше схеме, параметры C Pan и D Pan распанорамированы до упора влево и вправо соответственно. Регулируя громкостной баланс посылов C и D, можно управлять панорамой сигнала соответствующей партии. Однако если на FX1 назначен монофонический эффект, то установки панорамы игнорируются.

### [Parallel 3]

Сигнал, назначенный на шины L и R передается на выход без изменения и эффектами не обрабатывается. Параметры C Send Level и D Send Level определяют уровни сигналов на входах процессоров эффектов FX1 и FX 2 соответственно. Параметры возвратов L и R определяют уровни обработанных процессорами FX1 и FX2 сигналов, которые подаются на выходы каналов L и R соответственно.

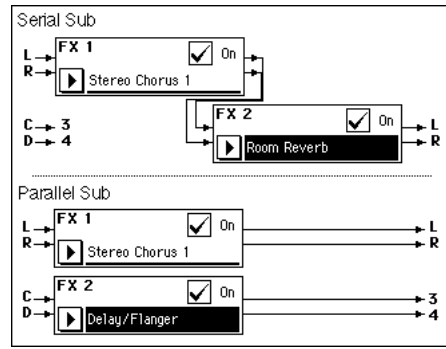


Эта конфигурация имитирует схему посылов/возвратов традиционного аудиомикшера. В частности, большинство данных в формате SMF воспроизводятся адекватно, если на процессор эффектов FX1 назначен алгоритм реверберации, а на процессор эффектов FX2 — алгоритм хора (см. приведенный выше рисунок).

В большинстве файлов формата SMF параметр C Send Level (CC#91) управляет глубиной реверберации, а параметр D Send Level (CC#93) — глубиной хора, поэтому в режиме воспроизведения песни в качестве выбираемых по умолчанию используется именно эта конфигурация.

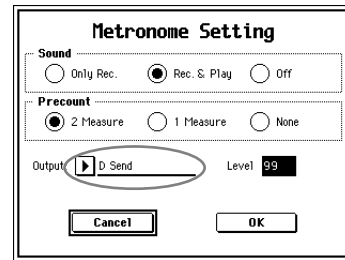
### [Serial Sub] и [Parallel Sub]

Конфигурации используются для направления звука на выходы OUTPUT3 и 4, расположенные на тыльной панели инструмента. Они могут применяться и в творческих целях для коммутации i30 с внешним микшером или процессором эффектов.



**Serial Sub** — эффектами обрабатывается сигнал каналов L и R, а на выходы OUTPUT 3 и 4 подается необработанный сигнал.

Например, если для какой-нибудь партии установить параметр **C Send Level** в отличное от нуля значение, а параметр **Pan** — в значение Off, то ее сигнал будет присутствовать только на выходе OUTPUT 3 (на выходы OUTPUT 1/L/MONO или 2/R сигнал данной партии не подается). Для всех остальных партий можно установить уровни посылов в ноль, чтобы на выходе OUTPUT 3 присутствовал только сигнал данной партии. Можно привести еще один пример использования данной конфигурации процессоров эффектов **i30**. Допустим при игре в составе группы необходимо вывести сигнал метронома только для барабанщика. Для этого войдите в диалоговое окно **Metronome Setting** и установите параметр **Output** в **C Send**, чтобы сигнал метронома подавался на выход OUTPUT 3. Можно установить **Output** в **D Send**. В этом случае сигнал метронома будет сниматься с выхода OUTPUT 4.



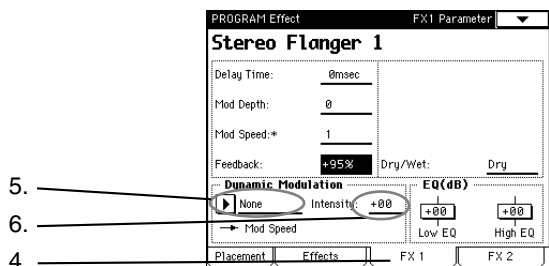
**Parallel Sub** — процессор эффектов FX1 обрабатывает сигналы каналов L и R, а процессор эффектов FX2 — сигналы каналов C и D. Эта конфигурация эффектов применяется, при использовании внешнего ревербератора, или же когда ревербератор в принципе не нужен. Во втором случае на процессор FX2 можно назначить комбинацию эффектов и обрабатывать сигнал одновременно с помощью трех алгоритмов: стереофонический эффект процессора FX1, монофонический эффект процессора FX2 по каналу C и еще один монофонический эффект процессора FX2 по каналу D.

### Параметры эффекта

Для детального редактирования эффектов, назначенных на процессоры FX1 и FX2 используются страницы **FX1** и **FX2** соответственно.

1. Проинициализируйте установки программы, выполнив команду инициализации **Initialize Program** (см. подраздел "2. Основы редактирования программы", параграф "а. Инициализация программы").  
Установите панораму генератора в **CNT**, а посылы C Send Level и D Send Level — в максимум (9).
2. Нажмите на кнопку **MENU**, а затем — на кнопку **Effect**.  
Загрузится страница **Effect**.
3. Для FX1 выберите **Stereo Flanger 1** и отметьте поле **On**.  
Воспроизведите что-нибудь на клавиатуре и обратите внимание на эффект "завихрения".
4. Для перехода к странице FX1 выберите ярлык **FX1**. На дисплей выведутся параметры эффекта, выбранного на шаге "3."





Для модификации эффекта откорректируйте его параметры. Например, если изменить значение параметра на -95%, то эффект “завихрения” усиливается и приобретает металлический оттенок при взятии каждой ноты.

### [Динамическая модуляция]

На страницах FX1 и FX2 можно определить установки динамической модуляции, под которой подразумевается функция управления параметрами эффектов в реальном времени.

Параметры, которые можно использовать в рамках функции динамической модуляции, отмечаются звездочками (\*). На приведенном выше рисунке — это параметр Mod Speed эффекта Stereo Flanger 1.

5. Можно нажать на кнопку входа в ниспадающее меню Dynamic Modulation и определить контроллер, который будет использоваться для динамической модуляции параметра.

В данном случае выберем, например, JS(-Y).

6. Установите параметр Intensity в значение +15.

Играя на клавиатуре инструмента, манипулируйте с джойстиком. Обратите внимание, что при отклонении джойстика от себя частота модуляции сигнала возрастает. При плавном перемещении джойстика частота также увеличивается постепенно.

Поскольку обычно контроллер JS(-Y) используется еще и для управления VDF MG, то необходимо решить — оставить эту установку или отменить.

### [Управление с помощью педали экспрессии]

Для управления динамической модуляцией можно использовать педаль экспрессии.

1. Скоммутируйте с гнездом SWITCH/PEDAL1 педаль экспрессии EXP-2 или аналогичную ей. Определите тип педали, который соответствует используемой динамической модуляции. Например, если необходимо включать/выключать эффект имитации вращающихся динамиков, то логично будет выбрать переключательный тип.
2. Аналогично шагу “5.” процедуры, описанной выше, выберите CC#12 (сообщение формата Control Change номер 12).
3. Нажмите на кнопку GLOBAL, а затем — на кнопку MENU.
4. Нажмите на кнопку Assign и выберите закладку Assignable Pedal. Загрузится страница Assignable Pedal.
5. Выберите для параметра ASSIGNABLE SW/PEDAL1 значение Effect Control 1 (CC#12).

### Установки эффектов при воспроизведении аранжировки

При игре на клавиатуре инструмента в режиме воспроизведения аранжировки используются установки эффектов программы, назначенной на партию Main KBD.

Например, если выбрана программа A47: Distortion Guitar, то звук будет обрабатываться эффектом дисторшена. Таким образом партия Main KBD использует эффект, который определяется в режиме программы и отличается от партий ACC или других партий KBD.

Однако для того, чтобы использование в аранжировке эффекта программы стало возможным, необходимо выполнить следующие условия.

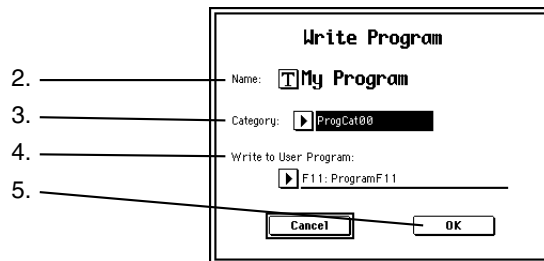
- Выберите конфигурацию эффектов Parallel 2.
- В качестве эффекта процессора FX2 необходимо использовать пространственный эффект, например, реверберацию.

## 4. Сохранение программы

После того, как программа будет отредактирована, ее необходимо записать во внутреннюю память инструмента.

1. Находясь в режиме программы нажмите на кнопку входа в меню страницы и выберите команду Write Arrangement. Того же эффекта можно добиться, нажав на кнопку REC/WRITE, которая расположена на лицевой панели инструмента.

Раскроется диалоговое окно следующего вида.



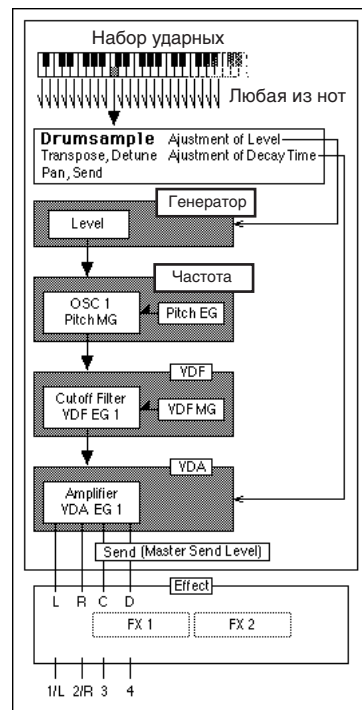
2. При необходимости можно отредактировать имя программы с помощью кнопки редактирования текста параметра Name.
3. Параметр Category используется для выбора группы.
4. С помощью параметра Write to User Program выберите пользовательский банк (F или G).
5. Нажмите на кнопку OK.

## 5. Установки программы ударных

Банк R используется для хранения программ ударных, использующих наборы ударных. Справа представлена схема программы ударных.

В наборе ударных на каждую ноту назначается свой сэмпл ударных (волновая форма, воспроизводящая звук ударных или перкуссии), а также определяются установки Oscillator — VDA и Effect.

Как и в стандартной программе, установки EG и MG могут корректироваться на страницах Pitch, VDF и VDA. Однако обычно новую программу ударных создают на основе уже существующей, которая берется из банка ударных.



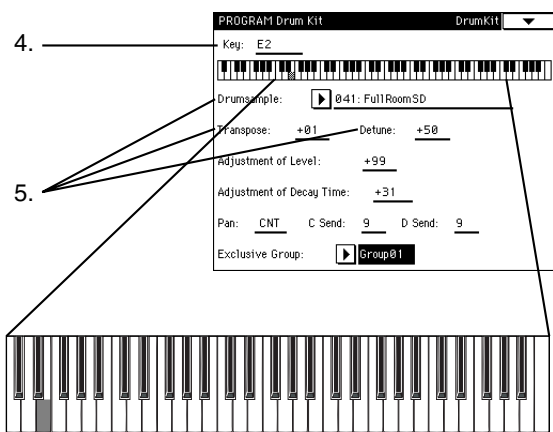
### Редактирование набора ударных

1. Для перехода к странице Performance Edit нажмите на кнопку EXIT.
2. Нажмите на кнопку PROGRAM R, находящуюся на лицевой панели инструмента. Затем с помощью верхнего (первая цифра, старший разряд) и нижнего (вторая цифра, младший разряд) рядов цифровых кнопок 1 — 8 введите двузначный номер программы. Пусть это будет “11”.

При этом загрузится программа R11: GM Kit 1.

В выбранной программе на каждую ноту назначен уникальный перкуSSIONный звук.

3. Нажмите на кнопку MENU, а затем — на кнопку Drum Kit. Раскроется окно Drum Kit.



Диапазон клавиатуры **i30**  
(установки Transpose и Octave не изменялись)

#### 4. Установите параметр **Key** в E2.

На экран дисплея выведутся установки, связанные с этой нотой.

#### 5. Воспроизводя ноту E2 (самая нижняя нота клавиатуры **i30**), модифицируйте параметры.

Если отредактировать параметр **Drumsample**, то на эту ноту будет назначен другой сэмпл ударных и соответствующим образом изменится звук.

Параметры **Transpose** и **Detune** изменяют частоту сэмпла, воспроизводимого с помощью ноты E2.

Выбрав для каждой из нот программы ударных свою волновую форму, можно сформировать собственный набор ударных.

### Редактирование программы ударных

#### 1. Для перехода к странице Performance Edit нажмите на кнопку **EXIT**.

#### 2. Выберите программу ударных, больше всего похожую на ту, которую необходимо создать.

#### 3. С помощью перечисленных ниже параметров определите базовые установки звука, которые относятся ко всей программе ударных.

Страница **OSC Basic**, раздел **OSC** — параметр Level.

Страница **VDF1**, раздел **VDF** — параметр Cutoff Frequency.

Страница **Effect**, раздел **Effect** — параметр OSC1 Send Level.

#### 4. Для перехода к странице Drum Kit нажмите сначала на кнопку **MENU**, а затем — на кнопку **Drum Kit**.

#### 5. Определите установки каждой ноты (клавиши).

Для управления частотой (высотой) используются параметры **Transpose** и **Detune**; громкостью генератора OSC1 — параметр **Adjustment of Level**; временем затухания, определяемым VDA EG — параметр **Adjustment of Decay Time**; панорамой каждой из нот — параметр **Pan**.

Установки посылов определяются параметрами **C Send** и **D Send**, а также параметром общего посыла **Send Level** страницы Effect. Другими словами, если **C Send** или **D Send** установлены в 0, то соответствующий сигнал эффектом не обрабатывается.

#### 6. После того, как будут произведены установки для всех нот, можно приступить к более детальному редактированию параметров, расположенных на других страницах.

Для определения установок нот, которые находятся за пределами клавиатурного диапазона **i30**, используются кнопки транспонирования **OCTAVE**.

### [Выбор сэмплов ударных]

Параметры **Default Drum Mapping**, **Kick Designation** и **Snare Designation** режима воспроизведения аранжировки позволяют заменять звуки ударных. Для адекватного использования этих параметров рекомендуется применять сэмплы ударных, которые схожи с основными установками Drum Kit.

Например, допустим, что в соответствии со значениями трех перечисленных выше параметров режима воспроизведения аранжировки на ноту C2 назначена бочка. Соответственно для этой ноты лучше выбирать сэмплы ударных с именами **XX Kick** или **XX BD**. Аналогично, если звук малого барабана назначен на ноту D2, то для нее логичнее выбирать сэмплы с именами **XX Snare** или **XX SD**.

Более подробно параметры **Default Drum Mapping**, **Kick Designation** и **Snare Designation** описаны в руководстве “Управление параметрами”, глава “Режим воспроизведения аранжировки”, раздел “5. Drums”.

### [Взаимоисключающая группа]

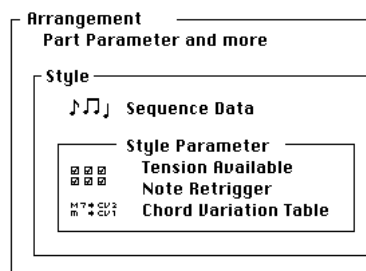
Если взять на клавиатуре ноту Ab2, то воспроизведется звук хэта с короткой фазой затухания, если Bb2 — то с длинной. Эти звуки соответствуют различным приемам игры на одном и том же инструменте (хэте). В реальном инструменте оба звука одновременно воспроизводиться не могут. Для имитации этой ситуации на **i30** можно назначить ноты Ab2 и Bb2 на одну и ту же группу и выбрать значение параметра **Exclusive Group**.

#### 7. После того, как все необходимые корректировки будут сделаны, нажмите на кнопку меню страницы и для сохранения программы ударных в банк R (R51 — 58) выберите команду **Write Program**.

## Редактирование стиля (режим редактирования стиля)

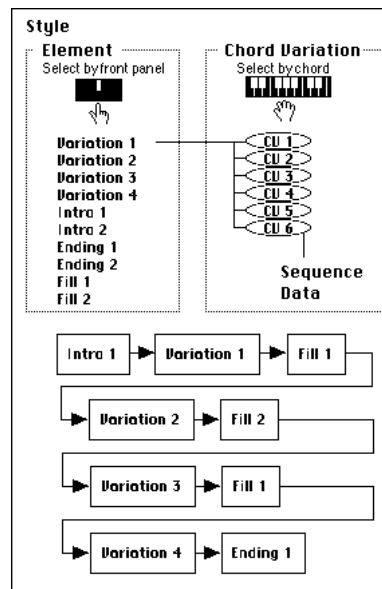
### 1. Понятие стиля

Под стилем в **i30** подразумевается партитура партий аккомпанемента ACC, т.е. данные секвенции, содержащей ноты и другие события. Секвенция стиля воспроизводится соответствующей партией при идентификации аккорда, взятого на клавиатуре инструмента.



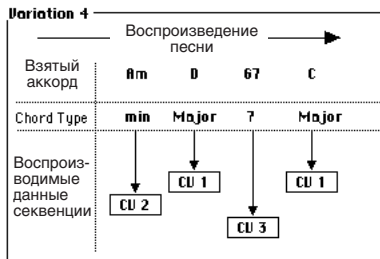
Данные секвенции стиля состоят из вариаций аккордов (Chord Variations).

Выбор вариации осуществляется с помощью кнопок лицевой панели инструмента Variation 1 — 4.



Для создания стиля запишите одну вариацию и протестируйте ее на странице Test. Иногда для адекватного воспроизведения любых аккордов бывает достаточно одной вариации. Если это не так, то запишите для них отдельные вариации.

Допустим воспроизводится последовательность аккордов Am -> D -> G7 -> C. Может произойти так, что чистые мажорные аккорды (в данном случае D и C) воспроизводятся хорошо, а минорный и септаккорд — неудовлетворительно.



В этом случае можно прописать вариацию аккорда для минорной гармонии и попытаться использовать ее также и для септаккорда. Если для септаккорда минорная вариация не подходит, то запишите отдельную вариацию и для него.

Variation 1		sus2:		mM7:		dim:	
Major:	CV 1	CV 1	CV 2	CV 2	CV 1	CV 1	CV 1
6:	CV 1	CV 1	CV 2	CV 2	CV 1	CV 1	CV 1
M7:	CV 1	CV 2	CV 3	CV 3	CV 1	CV 1	CV 1
M7b5:	CV 1	CV 2	CV 3	CV 3	CV 1	CV 1	CV 1
sus4:	CV 1	CV 2	CV 3	CV 3	CV 1	CV 1	CV 1

Если записано две и более вариации аккорда, то для назначения вариации на конкретный аккорд используется таблица вариаций аккордов (Chord Variation Table). Например, можно назначить CV1 на мажорные аккорды, CV2 — на минорные, CV3 — на септаккорды и т.д. Таким образом данный параметр определяет вариацию, которая будет воспроизводиться при идентификации того или иного аккорда.

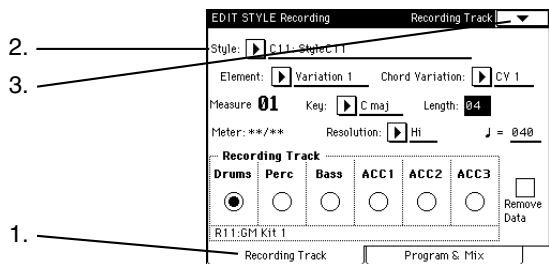
## 2. Запись стиля

В подразделе описывается процедура инициализации стиля и создания нового «с нуля». Для того, чтобы понять функциональное назначение каждого из параметров, рекомендуется выполнить шаги «а — в».

### а. Инициализация стиля

Если стиль только модифицируется, а не создается заново, то необходимость его инициализации отсутствует. Однако если поставлена задача создания нового стиля, то его параметры сначала необходимо проинициализировать.

1. Находясь в режиме редактирования стиля, нажмите на кнопку **EXIT** и выберите закладку **Recording Track**. Раскроется окно Recording Track.



2. Нажмите на кнопку выбора стиля для выбора стиля, установки которого необходимо инициализировать.
3. Нажмите на кнопку входа в меню страницы и выберите команду **Initialize Style**.

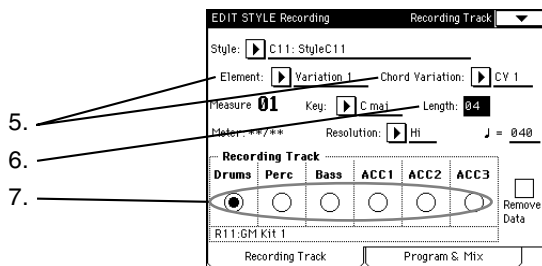
Write Style	Get ACC2 Part
Metronome Setting	Get ACC3 Part
Get Style	Get Style Element
Get Drums Part	Initialize Style
Get Perc Part	Erase User Style
Get Bass Part	Memory Status
Get ACC1 Part	

4. Нажмите на кнопку **OK**.

Параметры стиля будут проинициализированы и на дисплей выведется страница, которая была на нем до выполнения команды.

## б. Запись треков ударных и перкуссии

5. Установите параметр, **Element** в Variation1 и выберите CV1 для параметра Chord Variation.



6. Параметр **Length** определяет в тактах длину вариации аккорда.

Для примера выберите значение 4.

7. Параметр **Recording Track** определяет трек, который необходимо записать.

В данном случае нам необходимо выбрать трек ударных (Drum). Режим редактирования стиля позволяет записывать любой из треков.

Программу, панораму и громкость трека можно определить на странице Program&Mix. Однако при воспроизведении аранжировки эти установки будут замещены параметрами аранжировки. Так что полного соответствия добиваться необязательно. Достаточно произвести установки, которые позволили бы комфортно записать трек.

8. Нажмите на кнопку **REC/WRITE**.

Инструмент установится в режим готовности к записи.

При необходимости с помощью параметра **Meter** откорректируйте размерность (метр).

Для квантования записываемых данных установите соответствующим образом параметр Resolution. Например, если он равен ♩, то исполняемые ноты автоматически перемещаются в позиции ближайших к ним восьмых нот.

9. Нажмите на кнопку **START/STOP**.

Метромом проиграет два такта предварительного отсчета (установка Metronome Setting) и запустится запись.

Запись осуществляется в циклическом режиме. Таким образом после того, как будет достигнут конец четвертого такта, запись продолжится с первого.

Если была допущена ошибка, то отметьте поле Remove Data и удерживайте нажатой ноту, которая была взята ошибочно. При этом стираются ноты, данной высоты, которые были воспроизведены при нажатой клавише. Убедитесь, что все ненужные ноты были стерты, отмените выделение поля Remove Data и продолжите запись.

10. Для остановки записи нажмите еще раз на кнопку **START/STOP**.

## Сравнение результатов до и после записи

Если нажать на кнопку **COMPARE**, чтобы загорелся ее светодиод, то восстановится состояние трека, которое было до начала записи.

Нажмите еще раз на кнопку **COMPARE**. Ее светодиод погаснет и будут загружены вновь записанные данные.

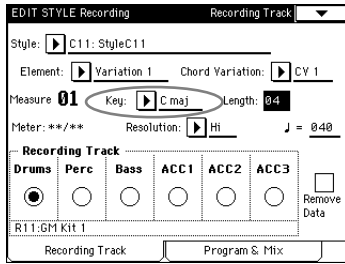
Для прослушивания воспроизведения данных, соответствующих этим двум состояниям используется кнопка **START/STOP**.

## в. Запись треков баса (Bass) и аккомпанемента ACC1 — ACC3

Ниже рассмотрен пример записи трека ACC1.

1. Определите значение параметра **Key**.

Он оказывает существенное воздействие на запись треков Bass, ACC1, ACC2 или ACC3.



Установите параметр **Key** в соответствии с тональностью вариации аккорда, затем — запишите исполнение для каждого из треков в выбранной тональности.

Например, если параметр **Key** установлен в Cmaj (До мажор), то следует использовать ноты аккорда CM7 (C, E, G и B). Если выбрана тональность Cmin (До минор), то применяются ступени аккорда Cm7 (C, Eb, G и Bb).

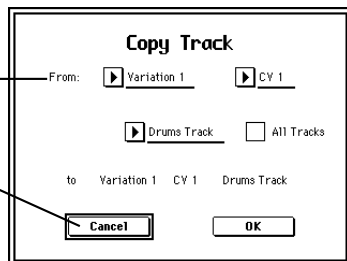
2. Аналогично тому, как это было сделано в процедуре, описанной выше (см. шаг "7."), выберите ACC1.
3. Нажмите на кнопку **REC/WRITE**, с помощью параметра **Meter** выберите требуемый метр, а с помощью **Resolution** — точность квантования.
4. Нажмите на кнопку **START/STOP** и играйте ноты, соответствующие ступеням аккорда CM7 (C, E, G, B).
5. Для останова записи нажмите на кнопку **START/STOP**.

## Копирование вариации аккорда

Поскольку для треков ударных и перкуссии (Drum и Perc соответственно) гармония значения не имеет, можно прописать всего одну вариацию аккорда, а затем — скопировать ее во все остальные.

Ниже для трека Drum описана процедура копирования CV1 (вариация аккорда 1) вариации Variation1 в CV2.

1. Находясь в режиме редактирования стиля, нажмите на кнопку **MENU**, а затем — на кнопку **EDIT**.
2. Для определения вариации аккорда, в которую будут копироваться данные, используются параметры **Element** и **Chord Variation**. В данном примере выберите Variation1 и CV2.
3. Для определения трека, на который копируются данные, используется параметр **Recording Track**.
4. Нажмите на кнопку входа в меню страницы и выберите команду **Copy Track**.

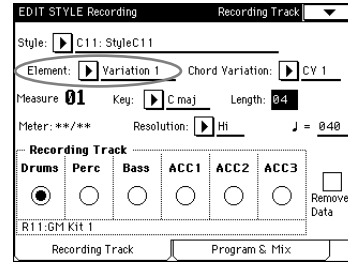


5. С помощью параметра **From** выберите элемент и вариацию аккорда с исходными данными.  
В данном случае выберите Variation 1, CV1, Drum Track и отмените выделение All Tracks.

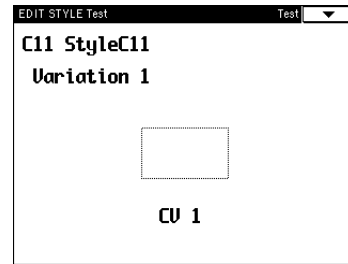
## 3. Проверка вариации аккорда

Страница **Test** позволяет протестировать исполнение записанного стиля в рамках аранжировки.

1. Находясь в режиме редактирования стиля, нажмите на кнопку **EXIT** и с помощью параметра **Element** выберите элемент, который необходимо проверить.



2. Нажмите на кнопку **MENU**, а затем — на кнопку **Test**. На дисплей выведется страница **Test**.



3. Для запуска воспроизведения выбранного элемента стиля нажмите на кнопку **START/STOP**.
4. Берите аккорды на клавиатуре инструмента.

При этом соответствующим образом будет изменяться исполнение записанного трека и в центральной части дисплея — отображаться аббревиатура взятого аккорда.

Если исполнение не соответствует взятому аккорду, перепишите вариацию или запишите новую, которая будет работать удовлетворительно.

Например, если при взятии аккорда Cmin воспроизведение не соответствует ожидаемому результату, запишите на CV2 вариацию аккорда для минорной тональности, назначьте CV2 на ряд m (минор) страницы Chord Var. Table и на странице **Test** еще раз протестируйте вариацию аккорда.

## 4. Использование преимуществ паттернов

Секвенсерная память пользовательских стилей организована в виде двенадцати блоков.

- Блок 1: C11 — 14
- Блок 2: C15 — 18
- Блок 3: C21 — 24
- Блок 4: C25 — 28
- Блок 5: C31 — 34
- Блок 6: C35 — 38
- Блок 7: C41 — 44
- Блок 8: C45 — 48
- Блок 9: C51 — 54
- Блок 10: C55 — 58
- Блок 11: C61 — 64
- Блок 12: C65 — 68

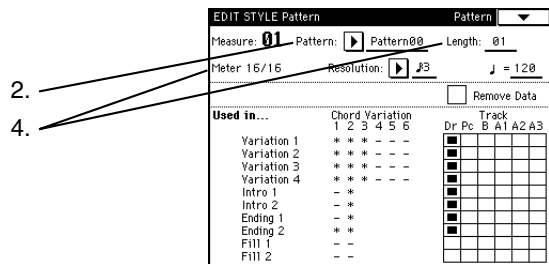
В каждый из блоков можно записать приблизительно 15'200 событий секвенсерных данных. Блок рассчитан на четыре стиля, поэтому каждый из стилей может содержать примерно 3'800 событий. Использование паттернов для повторяющихся фраз, например, для партий ударных, позволяют экономить секвенсерную память инструмента.

### Создание паттерна ударных

Для перехода к странице **Recording Track**, находясь в режиме редактирования стиля, нажмите на кнопку **EXIT**. С помощью параметра **Style** выберите стиль, который необходимо создать, а с помощью параметра **Recording Track** — трек ударных (Drum).

При игре на клавиатуре инструмента будут воспроизводиться звуки ударных.

1. Нажмите на кнопку **MENU**, а затем — на **Pattern**.  
На дисплее выведется страница Pattern.



2. С помощью параметра **Pattern** выберите патерн. В данном случае — это патерн Pattern 00.

Рекомендуется выработать для себя правило форматирования нумерации патернов. Например, цифры 0x зарезервировать за треком ударных Drum, а номера 1x использовать для перкуSSIONного трека Perc, и т.д.

В каждом из стилей можно использовать до ста патернов.

3. Нажмите на кнопку **REC/WRITE**.  
Инструмент войдет в режим готовности к записи.
4. С помощью параметра **Length** определите в тактах длину создаваемого патерна.

В данном случае выберите значение 01 (один такт).

Использование коротких патернов обеспечивает большую гибкость, поэтому рекомендуется создавать одно- или двухтактные патерны.

При необходимости, с помощью параметра **Meter** отредактируйте метр такта.

Определите точность квантования (параметр **Resolution**). Если выбрать значение  $\text{♩}$ , то взятые ноты автоматически перемещаются в позиции ближайших шестнадцатых.

5. Нажмите на кнопку **START/STOP**.  
Метроном отсчитывает два такта (длина предварительного отсчета определяется значением **Metronome Setting**) и запустится запись.

Если была сделана ошибка, отметьте поле **Remove Data** и удерживайте нажатой ноту, которая была взята ошибочно. Записываемый патерн воспроизводится в циклическом режиме. При этом удаляются ноты соответствующей высоты, которые были воспроизведены при нажатой клавише (и при отмеченной опции **Remove Data**). Убедитесь, что все неправильные ноты были стертые, отмените выделение поля **Remove Data** и продолжите запись со следующего цикла.

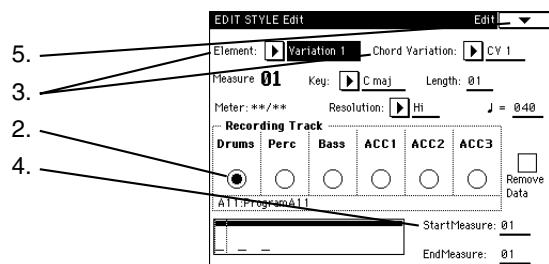
6. Для выхода из режима записи нажмите на кнопку **START/STOP**.

Чтобы вернуться к состоянию, которое было на момент начала записи, нажмите на кнопку **COMPARE**.

### Помещение патерна на трек

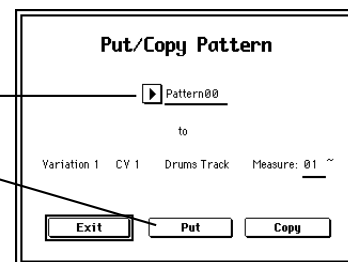
Теперь разместим патерн ударных, который был только что записан, на трек Drums в такты с первого по четвертый.

1. Находясь в режиме редактирования стиля, нажмите на кнопку **MENU**, а затем — на кнопку **Edit**.  
Раскроется окно Edit.

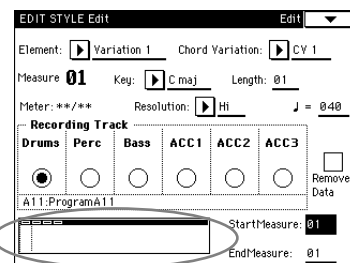


2. Установите параметр **Recording Track** в значение Drums.

3. Выберите для параметра **Element** значение Variation 1, а для параметра **Chord Variation** — значение CV1.
4. Установите параметр **Start Measure** в значение 01.
5. Нажмите на кнопку входа в меню страницы и выберите команду **Put/Copy Pattern**.



6. Выберите патерн.  
В данном случае выберите Pattern 00.
7. Нажмите на кнопку **Put**.  
Обратите внимание, что параметр **Measure** изменил свое значение на 02.
8. Для размещения записанного патерна ударных на четыре такта необходимо нажать на кнопку **Put** четыре раза.
9. Для возврата к предыдущей странице нажмите на кнопку **Exit**. Здесь можно убедиться, что патерн размещен надлежащим образом.



10. Нажмите на кнопку **START/STOP** и прослушайте воспроизведение трека ударных Drums.

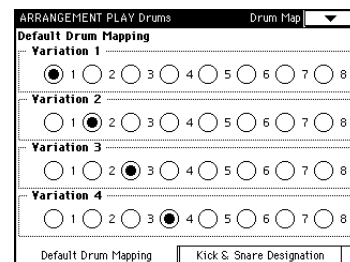
Созданный патерн будет повторяться каждые четыре такта. В рассматриваемом примере на каждом такте трека Drums размещаются только ссылки на данные патерна Pattern 00. Реально же данные патерна находятся только в одном такте. Таким образом чем чаще используется патерн, тем более рационально расходует память. Кроме того, патерн избавляет от необходимости записывать соответствующие данные на треке.

Однако, если перестараться в слишком частом использовании одинаковых патернов, то перформанс станет монотонным.

## 5. Усложненная методика записи трека ударных Drum

### Использование параметров Default Drum Mapping и Kick&Snare Designation

Если при записи трека ударных Drum принимать во внимание приведенные ниже соображения, то появляется возможность разнообразить воспроизведение аранжировки средствами страницы Drums воспроизведения аранжировки.



- Для бочки используется нота C2 (самая левая клавиша инструмента), а для малого барабана — нота D2. С помощью

параметров Kick Designation и Snare Designation на них можно назначить другие сэмплы бочки и малого барабана соответственно.

- Используйте вместо малого барабана (нота D2) сэмпл удара палочкой по ободу (нота C#2).

Если параметр Default Drum Mapping установить в 3 или 4, то звук малого барабана преобразуется в удар по ободу и наоборот.

- Используйте вместо хэта (ноты F#2, F#1, A#1) сэмплы тарелок (ноты D#3, B3, F3).

Если параметр Default Drum Mapping установить в 4 или 6, то звук хэта преобразуется в тарелку и наоборот.

- При записи партии хэта главным образом используется сэмпл закрытого хэта (нота F#2).

Если параметр Default Drum Mapping установить в 7, то звук закрытого преобразуется в звук открытого (нота A#2).

- Сэмпл акцентированного хэта (нота F#1) используется для расставления акцентов.

Если параметр Default Drum Mapping установить в 8, то звук акцентированного хэта преобразуется в звук крэша 2 (нота A3), а звук открытого хэта (нота A#2) — в звук крэша 1 (нота C#3).

## 6. Элементы

Стиль **i30** состоит из десяти элементов: Variation 1 — 4 (вариация), Intro 1/2 (вступление), Ending 1/2 (кода) и Fill 1/2 (сбивка).

При создании пользовательских элементов стиля нет необходимости для каждого из них начинать процедуру «с чистого листа». Достаточно сначала создать Variation 1, затем скопировать ее в Variation 2 и добавить необходимые данные. Потом можно скопировать Variation 2 в Variation 3, соответствующим образом откорректировать последнюю, и т.д.

### Не ограничивайте полет фантазии при создании элементов Intro 1 и Ending 1

Для запуска воспроизведения вступления или коды можно использовать кнопку **INTRO/ENDING 1** или **2**.

Воспроизведением коды/вступления 2 (кнопка **INTRO/ENDING 2**) можно управлять с помощью аккордов, берущихся на клавиатуре инструмента. Если же исполняется кода/вступление 1 (кнопка **INTRO/ENDING 1**), то гармония не распознается.

Поэтому во втором случае коду/вступление 1 можно записать с гармоническим развитием, для воспроизведения которого не надо брать соответствующие аккорды на клавиатуре инструмента. Кроме того, для элементов Intro 1 и Ending 1 игнорируется установка Default Drum Mapping, что позволяет абсолютно «предсказуемо» прописывать трек ударных Drums.

Для адекватного воспроизведения вступления/коды в мажорном и минорном ключах рекомендуется записать CV1 в мажорной тональности и CV2 — в минорной.

## 7. Сохранение стиля

После того, как стиль будет создан, его необходимо записать во внутреннюю память инструмента. Если загрузить другой стиль, не сохранив текущий, то результаты редактирования пропадают.

- Находясь в режиме редактирования стиля, нажмите на кнопку входа в меню страницы и выберите команду **Write Style**. В качестве альтернативного варианта можно нажать на кнопку лицевой панели **REC/WRITE**.  
Раскроется диалоговое окно следующего вида.



- При необходимости можно откорректировать имя стиля. Для этого войдите в диалоговое окно редактирования текста, нажав на кнопку редактирования текстовой информации параметра **Name**.
- С помощью параметра **Category** выберите требуемую группу.
- С помощью параметра **Write to User Style** выберите банк C (банк пользовательских стилей).
- Нажмите на кнопку **OK**.  
Перечисленные ниже данные будут сохранены в виде стиля.

### [Установки на дисплее]

- Параметр Key
- Установки всех страниц
- Вариации аккордов

## Воспроизведение стандартного MIDI-файла

### (режим воспроизведения песни)

Режим воспроизведения песни позволяет воспроизводить стандартные MIDI-файлы (формат SMF) непосредственно с гибкого диска. Если необходимо просто прослушать MIDI-файл формата SMF, не редактируя его, то необходимо выбрать именно этот режим.

### 1. Формат SMF

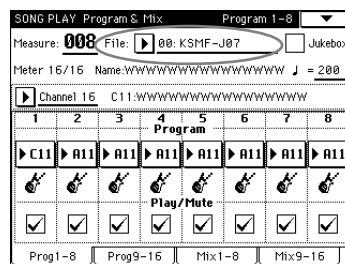
Для воспроизведения данных SMF на **i30** рекомендуется использовать формат **0**. Файлы SMF формата **1** загружаются несколько дольше.

Музыкальная рабочая станция **i30** интерпретирует файлы с расширением **“.MID”** как данные формата SMF. Прежде чем воспроизвести файл, убедитесь, что он имеет расширение **“.MID”**.

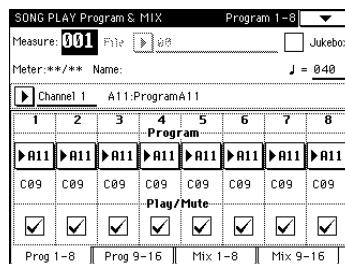
### 2. Воспроизведение данных формата SMF

#### Воспроизведение непосредственно с гибкого диска

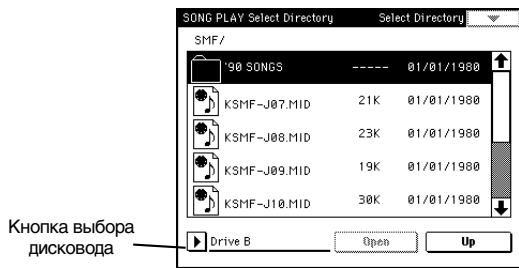
- Для входа в режим воспроизведения песни нажмите на кнопку **SONG PLAY**.
- Вставьте в дисковод **i30**, предназначенный для гибких дисков, дискету.
- Прикоснитесь к экрану дисплея.  
При этом загрузятся данные с гибкого диска.
- В поле параметра File отобразится имя выбранного SMF-файла.



Если гибкий диск или выбранная директория не содержат данных формата SMF, то параметр File на дисплее не выводится (см. приведенный ниже рисунок).



Для перехода к директории, содержащей данные формата SMF, нажмите сначала на кнопку **MENU**, а затем, для перехода к странице Select Directory — на кнопку **Select Directory**.

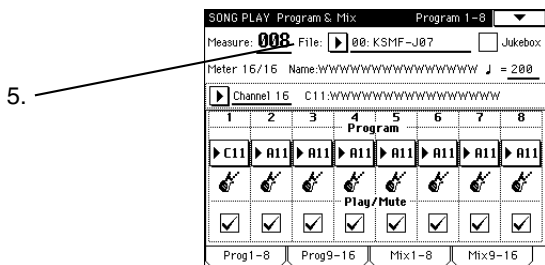


Если в **i30** установлен жесткий диск, то появляется возможность с помощью кнопки выбора дисковода определить тот, на котором находятся требуемые данные.

Для перемещения по файловой структуре выбранного носителя в поисках необходимых данных формата SMF используются кнопки **Open** (раскрыть директорию) и **Up** (закрыть директорию).

После того, как на дисплее отобразится имя требуемого SMF-файла (файла с расширением ".MID"), нажмите на кнопку **EXIT**.

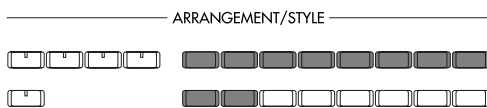
- Нажмите на кнопку выбора файла и из списка файлов выберите тот, который необходимо воспроизвести.



- Нажмите на кнопку **START/STOP**. Запустится воспроизведение выбранного файла.
- Для остановки воспроизведения нажмите еще один раз на кнопку **START/STOP**.

### Воспроизведение с помощью функции NMS (выбор MIDI-файла по его номеру)

При сохранении SMF-файла на диск ему присваивается уникальный номер, который впоследствии может использоваться в режиме воспроизведения песни для выбора необходимого файла с помощью кнопки **ARRANGEMENT/STYLE**, расположенных на лицевой панели инструмента.



- При воспроизведении текущего SMF-файла кнопки секции **ARRANGEMENT/STYLE** применяются для выбора файла, который будет воспроизводиться следующим.

Для выбора файла необходимо ввести его трехзначный номер. Например, для ввода номера 15 необходимо нажать на последовательность кнопок "0", "1" и "5". После того, как это будет сделано, введенный номер отобразится в поле параметра NMS.

При удалении файла с диска стирается и соответствующий ему номер. Будьте внимательны, чтобы не ввести номер несуществующего SMF-файла.

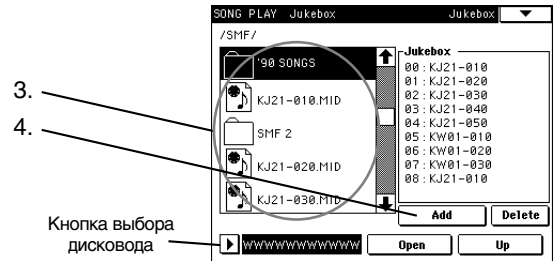
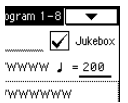


- Остановите воспроизведение и нажмите на кнопку **START/STOP** еще один раз, чтобы вновь запустить его. Будет воспроизводиться SMF-файл, номер которого был введен.

### Воспроизведение с помощью функции списка воспроизведения (Jukebox)

Функция Jukebox позволяет определять порядок воспроизведения файлов из списка (см. страницу шага "5." описанной ранее процедуры).

- Отметьте поле **Jukebox**.
- Нажмите на кнопку **MENU**, а затем — на кнопку **Jukebox**. Раскроется окно Jukebox.



Если в **i30** установлен жесткий диск, то с помощью кнопки выбора дисковода можно определить драйвер, на котором находятся требуемые данные.

- С помощью строки прокрутки перейдите к SMF-файлу (файлу с расширением ".MID"), который должен воспроизводиться первым, и выберите его.
- Нажмите на кнопку **Add**.

Имя файла, выбранного на шаге "3.", отобразится в списке воспроизведения.

- Выберите аналогичным образом файл, который должен воспроизводиться вторым, и нажмите на кнопку **Add**.

Действуя по описанной схеме, определите порядок воспроизведения файлов из списка Jukebox. Список воспроизведения файлов может состоять не более чем из ста объектов (00 — 99).

- После того, как редактирования списка воспроизведения файлов будет закончено, нажмите на кнопку **EXIT**.
- Нажмите на кнопку **START/STOP**. Запустится воспроизведение файлов в определенной выше последовательности.
- Для остановки воспроизведения нажмите еще один раз на кнопку **START/STOP**.

Список воспроизведения может состоять только из файлов одной директории.

Ниже перечислены действия, выполнение которых в момент редактирования списка воспроизведения файлов приводит к его потере. Если это произошло, то список воспроизведения необходимо сформировать с помощью опций страницы Jukebox заново.

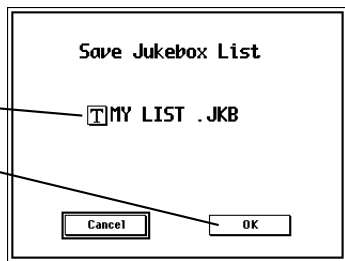
- Переход в новую директорию
- Извлечение гибкого диска из дисковода
- Смена дисковода (операция доступна только в том случае, если установлен опциональный жесткий диск)

### 3. Сохранение списка воспроизведения файлов

Список воспроизведения файлов сохраняется на диск.

#### Процедура сохранения

- С помощью описанной выше процедуры создайте список воспроизведения файлов.
- Нажмите на кнопку входа в меню страницы и выберите команду **Save Jukebox List**.



3. Для ввода имени списка воспроизведения файлов используйте кнопку редактирования текстовой информации.
4. Нажмите на кнопку **OK**.  
При этом список воспроизведения файлов будет сохранен на диск.

#### Процедура загрузки списка воспроизведения

1. Выберите на странице Jukebox файл, содержащий список воспроизведения (файл с расширением **“.JKB”**).
2. Нажмите на кнопку входа в меню страницы и выберите команду **Load Jukebox List**.  
В **i30** загрузится выбранный список воспроизведения файлов.

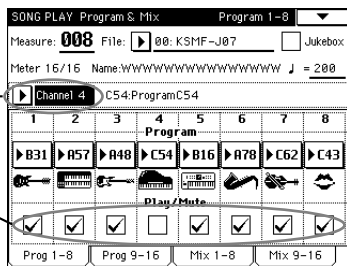
### 4. Исполнение вместе с воспроизведением данных формата SMF

#### Игра в формате “минус один”

Музыкальная рабочая станция **i30** позволяет совмещать воспроизведение SMF-файлов и исполнения одной из его партий “в живую” с помощью клавиатуры инструмента. Такой способ игры называется работой в формате “минус один”.

1. С помощью процедуры, описанной выше в подразделе “2. Воспроизведение данных формата SMF”, запустите воспроизведение SMF-файла и определите канал партии, которая будет исполняться в режиме реального времени. Остановите воспроизведение.
2. Нажмите на кнопку **EXIT** и выберите закладку **Prog 1 — 8**.
3. С помощью ниспадающего меню параметра Channel выберите канал партии, которая будет играть “в живую”. В данном примере выберите канал номер 4.

Играйте на клавиатуре инструмента. При этом будет воспроизводиться программа, назначенная на канал 4.



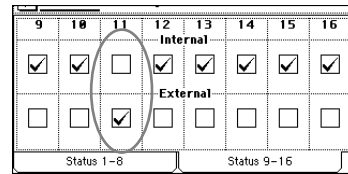
4. Определите установки **Play/Miute** (воспроизведение/мьютирование).  
Например, если необходимо, чтобы записанные ранее данные канала не воспроизводились, отмените выделение соответствующего поля Play/Miute. Если же вы хотите играть вместе с партией канала 4, то наоборот — отметьте это поле.
5. Для запуска воспроизведения нажмите один раз на кнопку **START/STOP** и играйте на клавиатуре инструмента.

#### [Использование внешнего MIDI-оборудования]

Для воспроизведения партий отдельных каналов можно использовать внешний генератор звука.

Перейдите к странице Track Status и отмените выделение полей **Internal**, соответствующих каналам, которые должны воспроизводиться с помощью внешнего генератора звука. Одновременно необходимо отметить соответствующие поля **External**, чтобы MIDI-данные выбранных каналов передавались на выход MIDI OUT, но не воспроизводились с помощью внутреннего генератора **i30**.

В соответствии с установками, отображенными ниже на рисунке, партия канала 11 воспроизводится только внешним генератором звука. Для того, чтобы это действительно происходило, необходимо настроить последний на прием данных по MIDI-каналу 11.

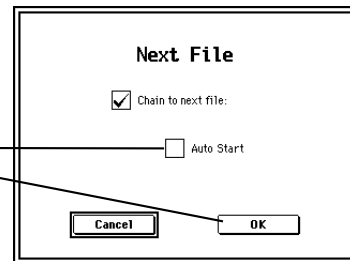


### 5. Воспроизведение за один раз только одной песни

В соответствии с заводскими установками, при нажатии на кнопку **START/STOP** запускается последовательное воспроизведение песен, находящихся в ниспадающем меню File.

Если выполнить процедуру, описанную ниже, то после проигрывания одной песни воспроизведение останавливается. Для запуска воспроизведения следующей песни необходимо будет нажать на кнопку **START/STOP**.

1. Находясь в режиме воспроизведения песни, нажмите на кнопку **EXIT**. Затем нажмите на кнопку входа в меню страницы и выберите команду **Next File**.



2. Отмените выделение поля **Auto Start** и нажмите на кнопку **OK**.

В соответствии с этой установкой, после проигрывания любой из песен воспроизведение останавливается.

3. Для запуска воспроизведения нажмите на кнопку **START/STOP**. После того, как песня будет проиграна до конца, воспроизведение остановится. Для запуска воспроизведения следующей песни нажмите на кнопку **START/STOP**.

Если необходимо проигрывать одну и ту же песню, а не переходить к воспроизведению следующей, отмените выделение поля **Chain to next file** (см. шаг “2.”). В этом случае после окончания воспроизведения текущей песни она остается в выделенном состоянии. Поэтому при нажатии на кнопку **START/STOP** перехода к воспроизведению следующей песни не происходит и еще раз проигрывается та же самая песня.

## Сохранение данных (режим работы с диском)

### 1. Допустимые носители информации

Данные, созданные с помощью **i30**, можно сохранить на гибкий или жесткий диски. Впоследствии их можно загрузить обратно во внутреннюю память **i30**.

Ниже описываются типы гибких и жестких дисков, с которыми рекомендуется работать.

#### Гибкие диски

- 2HD, 1.44 Мб
- 2DD, 720 Мб



Хотя и можно использовать гибкие диски формата 2DD, некоторые из файлов сохранить на них будет невозможно, поскольку они обладают меньшей емкостью, по сравнению с дисками 2HD.



## Жесткие диски (для установки в i30)

- В i30 можно устанавливать 2.5" жесткие диски E-IDE (Enhanced IDE) с максимальной емкостью 1.080 Мб.

### Рекомендуемые модели

Toshiba	MK1401MAV	1.4 Гб
Hitachi	DK224A-14	1.4 Гб
Fujitsu	M2723TAM	1.2 Гб

За более подробной информацией по поводу установки жесткого диска обращайтесь в ближайший сервисный центр компании Korg.

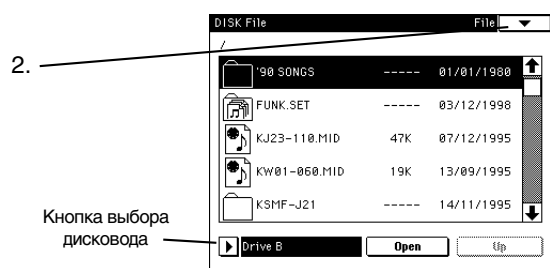
## 2. Сохранение данных

При отключении питания инструмента данные секвенсера аккомпанемента и песни стираются. Для того, чтобы сохранить их, необходимо записать соответствующую информацию на гибкий или жесткий диск.

Кроме того, эти носители можно использовать для хранения данных других типов. При необходимости их можно загружать во внутреннюю память инструмента.

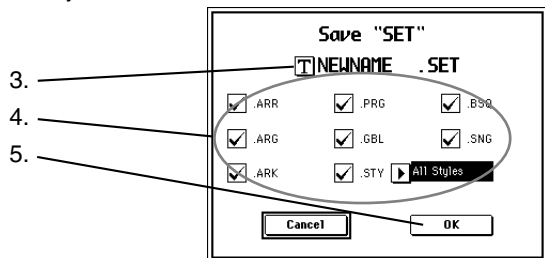
1. Находясь в режиме работы с диском, нажмите на кнопку **EXIT**.

На дисплее выведется страница File.



Если в i30 установлен жесткий диск, то становится доступной кнопка выбора дисководов, позволяющая определять драйвер, на который будут записываться данные.

2. Нажмите на кнопку входа в меню страницы и выберите команду **Save**.



3. Для ввода имени используется кнопка редактирования символьной информации.

4. Отмените выделение полей, соответствующих расширениям файлов, которые не должны сохраняться. Для стопроцентной уверенности в адекватном сохранении информации рекомендуется выделять все расширения, а для **“.STY”** выбирать опцию All Styles.

5. Нажмите на кнопку **OK**.

Данные выбранных форматов будут записаны на диск и произойдет возврат к странице File.

На дисплее выведется директория с именем **<имя>.SET**.

## 3. Загрузка данных

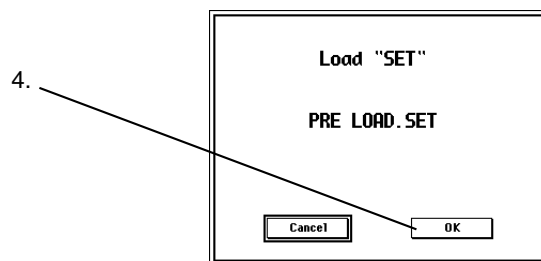
Ниже описывается процедура загрузки данных с диска во внутреннюю память i30.

1. Находясь в режиме работы с диском нажмите на кнопку **EXIT**.

Раскроется окно File.

Если установлен жесткий диск, то с помощью кнопки выбора дисководов необходимо определить тот, который содержит требуемые данные.

2. Выберите на экране дисплея **.Set directory**.
3. Нажмите на кнопку входа в меню страницы и выберите команду **Load**.



4. Нажмите на кнопку **OK**.

Во внутреннюю память инструмента загрузятся данные директории SET и произойдет возврат к странице File.

Выберите директорию SET и нажмите на кнопку Open. Можно заметить, что директория содержит файлы с расширениями, которые были выбраны в диалоговом окне при выполнении операции сохранения. Все эти файлы можно загрузить во внутреннюю память i30 с помощью всего одной операции. Для этого необходимо выбрать директорию SET, а затем — загрузить ее.

## 4. Форматы данных режима работы с диском

Ниже описываются форматы данных, которые используются в режиме работы с диском. Это те же самые данные, которые записываются во внутреннюю память инструмента с помощью команды Write.

### Данные режима воспроизведения аранжировки

- **“.ARR”** (параметры аранжировки): данные пользовательских аранжировок (C11 — 88, D11 — 88).
  - Установки клавиатурных партий (KBD).
  - Конфигурация инструмента и громкостной баланс партий автоаккомпанемента (партии ACC).
  - Данные, которые определяют используемый стиль.
  - Темп и т.д.
- **“.ARG”** (глобальные параметры аранжировки): установки, относящиеся ко всем аранжировкам.
  - Установки страницы Global режима воспроизведения аранжировки.
  - Состояние кнопки **CHORD MEMORY**, расположенной на лицевой панели инструмента и т.д.
- **“.ARK”** (параметры конфигурации клавиатуры): установки клавиатурных партий аранжировки (партии KBD) (11 — 88).

### Данные режима программы

- **“.PRG”** (параметры программы): данные пользовательских программ (F11 — 88, G11 — 88, R51 — 58)

### Данные, записанные в глобальном режиме

- **“.GBL”** (глобальные параметры): установки, действующие во всех режимах.
  - Master Tune (настройка)
  - Функциональное назначение кнопок SW1/2 и т.д.

### Данные режима редактирования стиля

- **“.STY”** (данные/параметры стиля): данные пользовательских стилей (C11 — 68) режима воспроизведения аранжировки.
  - Секвенсерные данные.
  - Таблица вариаций аккордов и т.д.

### Данные, созданные в режиме секвенсера аккомпанемента

- **“.BSQ”** (данные секвенсера аккомпанемента): музыкальные данные (0 — 9), созданные в режиме воспроизведения аранжировки с использованием аранжировки.

### Данные, созданные в режиме песни

- **“.SNG”** (данные песни): 16 треков музыкальных данных (0 — 9) без автоаккомпанемента.

## Работа с гибким диском

При работе с гибкими дисками придерживайтесь описанных ниже правил. Некорректная эксплуатация дисков может привести к потере хранящихся на них данных.

### 1. Типы гибких дисков и их форматирование

Музыкальная рабочая станция **i30** поддерживает работу с 3.5" дисками типов 2HD и 2DD.

Чистые диски или диски, используемые ранее при работе с другими приборами, предварительно необходимо отформатировать на **i30**.

Подробно процедура редактирования описана в руководстве "Управление параметрами", глава "Режим работы с диском", раздел "3-1. Format".

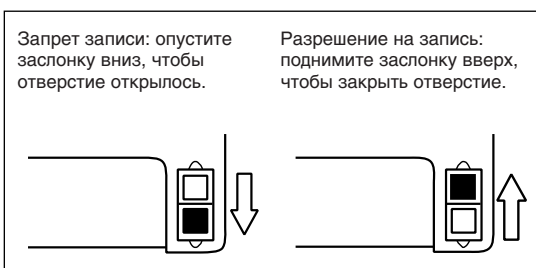
### 2. Правила обращения с гибким диском

- Не открывайте заслонку гибкого диска и не прикасайтесь к магнитному слою. Если магнитный слой поврежден или загрязнен, то дальнейшая эксплуатация гибкого диска становится невозможной.
- Во время транспортировки **i30** извлекайте из дисковода гибкий диск. В противном случае вследствие вибрации головок дисковода рабочая поверхность гибкого диска может быть повреждена и он выйдет из строя.
- Не оставляйте гибкие диски вблизи источников магнитных полей, например, рядом с телевизорами, компьютерами, компьютерными дисплеями, динамиками или трансформаторами мощности. Это может привести к потере информации, записанной на гибкий диск.
- Избегайте использования или хранения гибких дисков в условиях повышенных температуры или влажности, а также в местах прямого попадания солнечных лучей, запыленных или загрязненных помещениях.
- Не ставьте на гибкий диск никаких посторонних предметов.
- Не пытайтесь извлечь гибкий диск из дисковода во время его активного состояния и не трясите инструмент.

### 3. Защита гибкого диска от случайной перезаписи

Корпус гибкого диска имеет небольшое отверстие, предотвращающее случайную перезапись или стирание нужных данных.

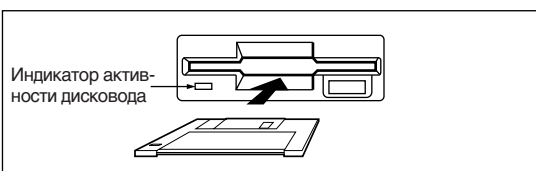
Для того, чтобы запретить запись на гибкий диск, опустите заслонку вниз, чтобы отверстие открылось.



### 4. Вставка гибкого диска

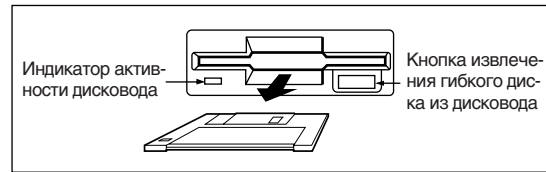
Вставьте гибкий диск в дисковод лицевой стороной вверх. Продвиньте его до щелчка.

Попытка применить чрезмерные усилия при вставке гибкого диска в дисковод могут вывести его из строя. Диск необходимо вставлять аккуратно, избегая перекосов.



### 5. Извлечение гибкого диска

Прежде чем извлечь гибкий диск из дисковода, убедитесь, что индикатор активности последнего не горит. Затем нажмите на кнопку извлечения гибкого диска. Если таким образом извлечь гибкий диск из дисковода не удастся, не пытайтесь сделать это за счет применения силы. Обратитесь за помощью к местному дилеру.



### 6. Чистка головок

Загрязнение головок устройства может привести к сбоям при выполнении операций записи или загрузки данных. Поэтому периодически рекомендуется чистить головки дисковода. Для этого используется 3.5" двухсторонняя чистящая дискета влажного типа. Подробно вопросы процедуры очистки должны быть описаны в руководстве по эксплуатации чистящей дискеты.

## Приложение

### Использование MIDI

Музыкальную рабочую станцию **i30** можно коммутировать с компьютером через MIDI-интерфейс с помощью MIDI-кабеля или непосредственно с помощью специального. При использовании автономного MIDI-секвенсера ознакомьтесь с правилами коммутации, описанными ниже.

- Коммутация MIDI-секвенсера... "Коммутация по MIDI"
- Коммутация с компьютером через MIDI-интерфейс... "Коммутация по MIDI"
- Коммутация с IBM PC совместимыми компьютерами (с помощью специального кабеля)... "Коммутация с компьютерами типа IBM PC"
- Коммутация с Apple Macintosh совместимыми компьютерами (с помощью специального кабеля)... "Коммутация с компьютерами типа Apple Macintosh"

### Коммутация с компьютером

При коммутации **i30** с компьютером посредством специального кабеля необходимо установить драйвер "Korg MIDI Driver".

Музыкальная рабочая станция **i30** может коммутироваться непосредственно с компьютерами следующих типов.

#### IBM PC и совместимые с ним

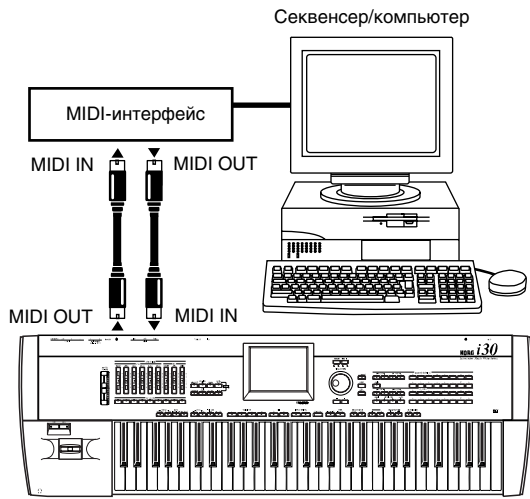
Коммутационный комплект AG-001B (коммутационный кабель, программное обеспечение "Korg MIDI Driver") [приобретается дополнительно]

#### Apple Macintosh

Коммутационный комплект AG-002B (коммутационный кабель, программное обеспечение "Korg MIDI Driver") [приобретается дополнительно]

### 1. Коммутация по MIDI

Для коммутации **i30** с автономным MIDI-секвенсером или компьютером через MIDI-интерфейс используется MIDI-кабель, который соединяет выход MIDI OUT секвенсера/компьютерного MIDI-интерфейса со входом MIDI IN музыкальной рабочей станции **i30**. Кроме того, необходим еще один MIDI-кабель для коммутации выхода MIDI OUT музыкальной рабочей станции **i30** со входом MIDI IN секвенсера/компьютерного MIDI-интерфейса.



При наличии другого MIDI-оборудования оно коммутируется с выходом MIDI OUT секвенсера/компьютерного MIDI-интерфейса или с разъемом MIDI THRU музыкальной рабочей станции i30.

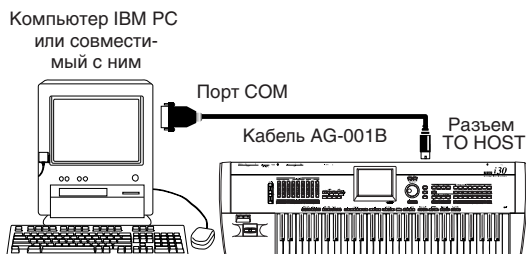
🔧 Подробности коммутации компьютера и MIDI-интерфейса, а также установки MIDI-порта должны быть описаны в пользовательском руководстве по MIDI-интерфейсу.

Если необходимо, чтобы исполнение на клавиатуре i30 записывалось в компьютер или секвенсер, а затем — воспроизводилось на i30 (т.е. инструмент одновременно работает и как MIDI-клавиатура, и как MIDI-генератор звука), необходимо скоммутировать входы и выходы MIDI IN/OUT музыкальной рабочей станции i30 с выходами/входами MIDI OUT/IN компьютера/секвенсера. В этом случае, если в компьютере/секвенсере функция Echo Back, передающая сигнал со входа MIDI IN на выход MIDI OUT включена, то ноты на i30 воспроизводятся дважды: первый раз при взятии ноты и второй — в ответ на MIDI-сообщение, пришедшее от компьютера/секвенсера. При использовании такой схемы коммутации необходимо выбирать в i30 установку Local Off, отключающую клавиатуру инструмента от его генератора звука. Параметр Local Off находится на странице Filter, MIDI глобального режима.

🔧 Если выбрана установка Local Off, то i30 звука сам по себе не воспроизводит. Имеется в виду, что при игре на клавиатуре инструмента звука не воспроизводится. Поэтому при автономном использовании i30 необходимо выбирать установку Local On.

## 2. Коммутация с компьютерами типа IBM PC с помощью AG-001B

Скоммутируйте с помощью специального кабеля (AG-001B [приобретается дополнительно]) последовательный порт (COM) компьютера IBM PC или совместимого с ним и разъем TO HOST музыкальной рабочей станции i30.



🔧 Если последовательный порт компьютера выполнен на 25-контактном разъеме, то необходим переходник с 9 контактов на 25.

При коммутации i30 с компьютером IBM PC или совместимым с ним необходимо установить параметр "TO HOST" Baud Rate глобального режима (страница Clock, Host, Damper) в значение "38.4к".

При использовании операционной системы **Windows** установите драйвер Korg MIDI Driver (см. описанную ниже процедуру).

## 3. Коммутация с компьютерами типа Apple Macintosh с помощью AG-002B

Скоммутируйте с помощью приобретаемого отдельно кабеля AG-002B модемный или принтерный порты компьютера Apple Macintosh с разъемом TO HOST музыкальной рабочей станции i30.



🔧 Если прикладная программа (секвенсер) имеет параметр синхронизации (Clock), то установите его в 1 МГц.

При коммутации i30 с компьютером Apple Macintosh необходимо установить параметр "TO HOST" Baud Rate глобального режима (страница Clock, Host, Damper) в значение "31.25к".

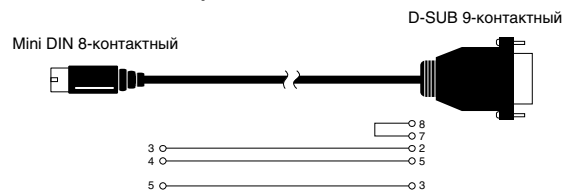
Детали установки драйвера Korg MIDI Driver будут описаны ниже.

## Параметр "TO HOST" Baud Rate

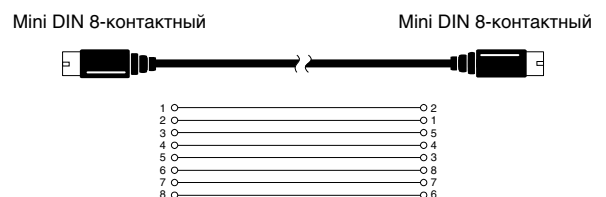
1. Для входа в глобальный режим нажмите на кнопку **GLOBAL**.
2. Нажмите на кнопку **MENU**, а затем — на кнопку **Clock, Host, Damper**.  
Раскроется окно Clock, Host, Damper.
3. Установите параметр "TO HOST" Baud Rate в значение 31.25 или 38.4  
**31.25к:** используется при коммутации с компьютером Apple Macintosh.  
**38.4:** используется при коммутации с компьютером IBM PC или совместимым с ним.

## Распайка специальных кабелей

(1) AG-001B (для компьютеров IBM PC или совместимых с ними)



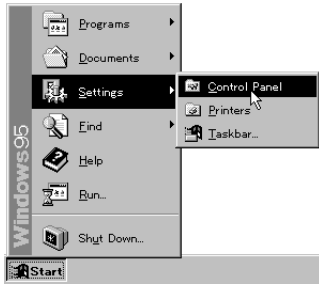
(2) AG-002B (для компьютеров Apple Macintosh)



# Установка драйвера Korg MIDI Driver

## 1. Установка Korg MIDI Driver в среде Windows 95 (англоязычная версия)

1. Нажмите на кнопку [Start] в строке задач и в [Settings] щелкните на [Control Panel].



2. Щелкните два раза в панели управления (Control Panel) на пиктограмме [Hardware], а затем — на [Next>].
3. В ответ на вопрос “Automatically detect new hardware?” выберите “No”, а затем щелкните на кнопке [Next>].



4. Выберите [Sound, video and game controllers] и щелкните на кнопке [Next>].



5. Щелкните на [Have Disk].



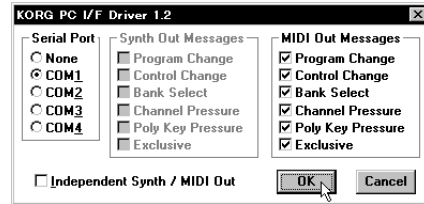
Раскроется диалоговое окно, позволяющее выбрать драйвер и директорию.

6. Вставьте диск, входящий в состав комплекта AG-001B в дисковод компьютера. Если он был вставлен в драйвер A, то напечатайте “A:\”, если в драйвер B — то “B:\”. Нажмите на кнопку [OK].

7. Щелкните на [OK], а затем — еще раз на [OK].



8. Произведите установки, описанные ниже в параграфе “Установка драйвера Korg MIDI Driver (Windows)” и щелкните на кнопке [OK].

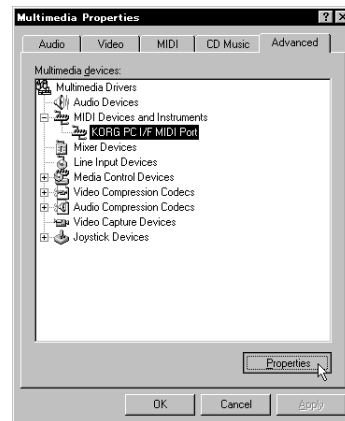


9. Перезапустите компьютер.



## Адаптация Korg MIDI Driver к Windows 95

1. В панели управления Control Panel щелкните два раза на пиктограмме [Multimedia]. Раскроется диалоговое окно следующего вида.



2. Щелкните на закладке [Advanced], расположенной в правом верхнем углу.
3. Щелкните на значке [+] для [MIDI Devices]. Символ [+] заменится на [-]. Щелкните на [KORG PC I/F MIDI Port].
4. Щелкните на кнопке [Properties].  
На дисплей выведутся свойства порта KORG PC I/F MIDI Port.
5. Щелкните на кнопке [Settings].

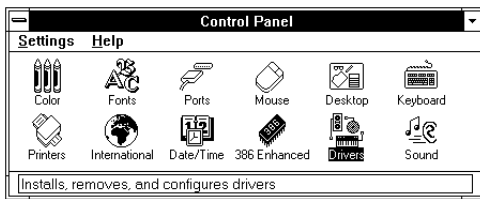


Произведите установки, описанные ниже в параграфе “Установка драйвера Korg MIDI Driver (Windows)” и щелкните на кнопке [OK].

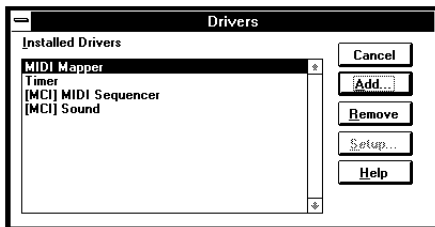
Если установки были откорректированы, то для того, чтобы они вступили в действие, компьютер необходимо перезапустить.

## 2. Установка Korg MIDI Driver в среде Windows 3.1 (англоязычная версия)

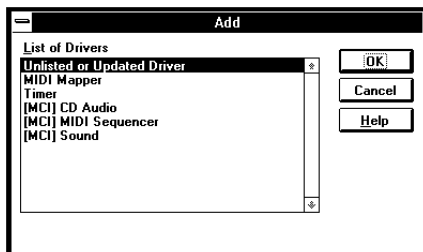
1. В панели управления Control Panel щелкните два раза на пиктограмме Driver.



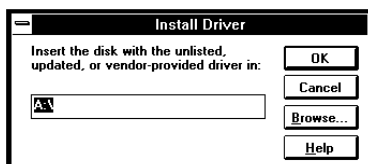
2. Щелкните на кнопке [Add...].



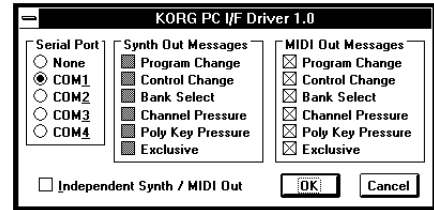
3. Выберите из списка драйверов [Unlisted or updated driver] и щелкните на кнопке [OK].



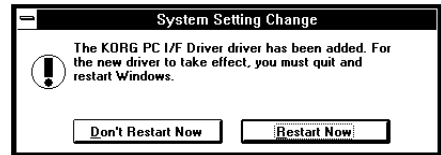
4. Вставьте диск, входящий в состав комплекта AG-001B в дисковод компьютера. Если он был вставлен в драйвер A, то напечатайте “A:\”, если в драйвер B — “B:\”. Нажмите на кнопку [OK].



5. Выберите Korg PC I/F Driver и щелкните на кнопке [OK]. Раскроется окно установок. Произведите корректировки в соответствии указаниями, приведенными в параграфе “Установка драйвера Korg MIDI Driver (Windows)”.

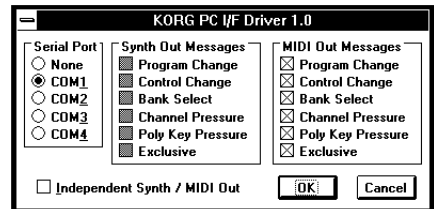


6. После завершения установки выньте диск и выберите [Restart], чтобы окончательно подключить установленный драйвер.



## Установки драйвера Korg MIDI Driver (Windows)

1. В Control Panel щелкните два раза на пиктограмме [KORG PC I/F Driver], а затем — на кнопке установок (Setting), чтобы раскрылось окно следующего вида.



2. В установке Serial Port выберите порт, с которым коммутирован i30 ([COM1] — [COM4]).

Если после инсталляции драйвера Korg MIDI Driver последовательный порт планируется использовать в других целях, то выберите опцию [None], чтобы отключить драйвер.

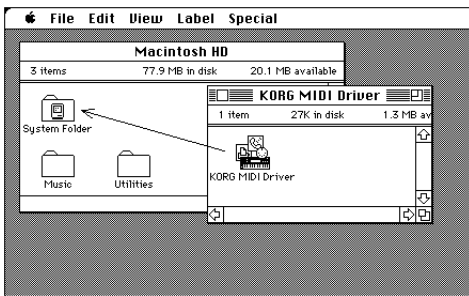
3. Отмените выделение поля [Independent Synth/MIDI Out]. Если это поле отмечено, то произойдет сбой.
4. Подгруппа параметров [MIDI Out Messages] позволяет определять тип сообщений, передаваемых в i30.
5. После того, как все необходимые установки будут произведены, щелкните на кнопке [OK]. Для отмены внесенных корректировок щелкните на кнопке [Cancel].

## 3. Установка Korg MIDI Driver в среде Macintosh

Для того, чтобы использовать Korg MIDI Driver, предварительно необходимо установить Apple MIDI Manager и PatchBay. Используйте версии Apple MIDI Manager и PatchBay, которые входят в состав установленного на компьютере MIDI-приложения. В комплект AG-002B эти программные продукты не входят.

При использовании Korg MIDI Driver номера MIDI-каналов и типы сообщений, передаваемых в i30, определяются в диалоговом окне “Modem MIDI Out/Port Setting” (см. ниже). Если эти функции не нужны, то можно использовать Apple MIDI Driver без Korg MIDI Driver. Работа с Apple MIDI Driver или с секвенсером, который не использует Apple MIDI Manager, описывается ниже.

1. Скопируйте Korg MIDI Driver с диска, входящего в комплект поставки AG-002B, в системную папку запуска (startup).



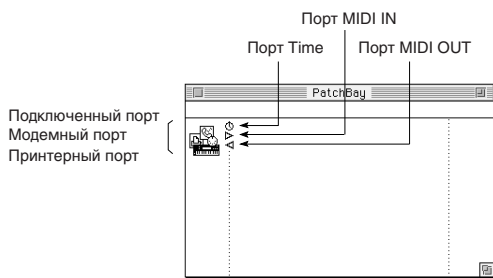
- Если в системной папке уже есть копия Apple MIDI Driver, то либо уничтожьте ее, либо перенесите в другую папку. Будьте внимательны, чтобы не стереть Apple MIDI Manager.

Korg MIDI Driver выполняет все функции, включенные в состав программного обеспечения Apple MIDI Driver.

- Выберите из меню Special опцию "Restart".

## Установка Korg MIDI Driver (Macintosh)

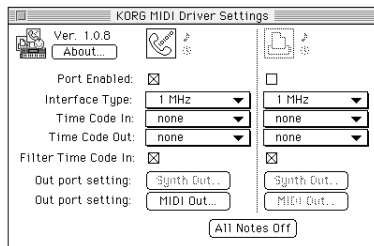
- Запустите PatchBay.



Если инсталляция прошла успешно, то при запуске PatchBay в окне (см. приведенный выше рисунок) появится пиктограмма Korg MIDI Driver. Наличие модемного и принтерного портов зависит от конфигурации программного обеспечения данного компьютера.

- Щелкните два раза в окне PatchBay на пиктограмме Korg MIDI Driver.

Раскроется диалоговое окно следующего вида.

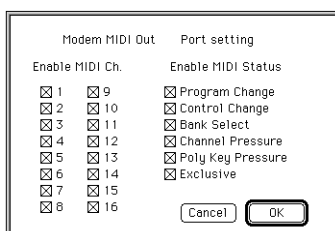


- Отметьте поле Port Enable для порта, который скоммутирован с i30, и выберите для него значение [1 MHz].

Поскольку i30 не включает в себя KORG PC IF, то [KORG PCIF] выбирать не следует.

- Нажмите на кнопку [Out Port Setting].

Раскроется диалоговое окно (см. ниже). Оно позволяет определять MIDI-каналы/-сообщения, которые будут выдаваться по каждому из портов. На выход передаются только те сообщения и только по тем каналам, у которых поле отмечено.



- После того, как все установки будут определены, щелкните на кнопке [OK].

- Запустите MIDI-приложение (секвенсер) и перетащите мышку из "◀" выходного порта Out Port приложения MIDI — в выходной порт MIDI Out драйвера MIDI Driver.37



Подробности использования PatchBay описаны в "About PatchBay..." меню Apple.

Для использования **Apple MIDI Driver**, сначала необходимо стереть или переместить из системной папки Korg MIDI Driver, если он там есть. Затем запустите PatchBay, щелкните два раза на появившейся пиктограмме Apple MIDI Driver, отметьте поле Enable для порта, скоммутированного с i30, установите Interface Type в [1 MHz] и закройте диалоговое окно. Перетащите мышку из "◀" выходного порта Out Port приложения MIDI, чтобы подсоединиться к выходу MIDI Out.

Если на компьютере установлено программное MIDI-приложение (секвенсер), которое не использует Apple MIDI Driver, выберите порт (Port), с которым скоммутирован i30, и установите параметр Clock в значение [1 MHz].

## Использование PC Exchange для конвертирования данных SMF

Большинство стандартных MIDI-файлов (файлов формата SMF) используют формат MS-DOS. Для того, чтобы адаптировать его в среду Macintosh, используется приложение PC Exchange.

- В панели управление (Control Panel) выберите PC Exchange.

Раскроется панель управления PC Exchange.

- Нажмите на кнопку [Add...].

Раскроется окно [Specify application associated with DOS extension].

- Введите ".MID" в поле расширения DOS.

Расширением файла в среде MS-DOS называются три символа после точки, которые добавляются к имени файла. Расширение используется для идентификации типа файла. Данные формата SMF имеют расширение ".MID".

- Из списка, появляющегося в нижней части диалогового окна, выберите SMF-совместимое приложение MIDI (секвенсер).

В поле Application появится пиктограмма выбранного приложения.

- Из ниспадающего меню [Document Type] выберите [Midi] и щелкните на кнопке [OK].

В окне PC Exchange появится элемент, который был выбран. Это говорит о том, что он зарегистрирован.

Теперь, компьютер позволяет работать с дисками, на которых находятся файлы SMF формата MS-DOS.

Более подробно эта проблема рассматривается в документации по "Macintosh PC Exchange".

## Конвертер MIDI File Translator, входящий в состав AG-002B

Если на компьютере Macintosh программное обеспечение PC Exchange не установлено, однако имеется Apple File Exchange, то для конвертации данных MS-DOS SMF можно воспользоваться MIDI File Translator, который входит в комплект AG-002B.

- Поместите MIDI File Translator в папку, где находится Apple File Exchange.



- Щелкните два раза на пиктограмме Apple File Exchange, чтобы запустить программу.

- Вставьте в дисковод гибкий диск формата MS-DOS, который необходимо перекодировать.

**Внимание:** гибкий диск формата MS-DOS должен вставляться в дисковод только после того, как будет запущена программа Apple File Exchange.

4. Выберите файл, который необходимо перекодировать.
5. Нажмите на расположенную в центре кнопку “<<Convert<<” (или “>>Convert>>”).  
Запустится процесс конвертации. Он завершится в момент, когда гистограмма достигнет 100%. Конвертированный файл отобразится в левой части диалогового окна.
6. Завершите работу с программой Apple File Exchange.

## Сообщения об ошибках

### C

#### Can't Calibrate

- Невозможно выполнить процедуру калибровки.
- ☞ Выполните операцию еще раз.

#### Complete

- Процедура выполнена. Перейдите к следующему шагу.

### D

#### Destination and source are identical

- При выполнении команд **Copy** или **Bounce** в качестве источника и приемника выбран один и тот же объект.

#### Destination block has not enough memory

- При выполнении команды **Save** исчерпана свободная память объекта-приемника.
- ☞ Выберите другой объект-приемник или с помощью команды **Erase User Style** сотрите стиль выбранного объекта-приемника.

#### Destination is empty

- Секвенция аккомпанемента, песня, трек или патерн, выбранные в качестве приемника, не содержат данных.

#### Destination measure is empty

- Такт, выбранный в качестве приемника информации, не содержит данных.

### E

#### Error in formatting medium

- При форматировании диска был обнаружен сбойный сектор. Завершение процедуры форматирования невозможно.
- ☞ Возьмите другой диск.

#### Error in reading from medium

- Сбой при считывании информации с диска.
- ☞ Попробуйте выполнить операцию еще один раз. Если сбой повторился, то возможно информация, хранящаяся на данном носителе, утеряна.

#### Error in writing to medium

- Сбой при записи на диск.
- ☞ Возможно физическое повреждение носителя. Замените его.

#### Events of track overflow

- Превышено максимально допустимое количество событий (16'384), которое можно разместить на одном треке.

### F

#### File already exists

- При выполнении команд **Create Directory**, **Copy** или **Rename** были обнаружены одноименная директория или файл.
- ☞ С помощью команды **Delete** сотрите старую директорию или файл, либо переименуйте их.

#### File is read only protected

- Попытка стереть или перезаписать файл, который предназначен только для считывания.
- ☞ Сохраните данные в файл с другим именем.

### File/path not found

- Выбранный файл или директория не существуют. Либо же предпринята попытка открыть директорию DOS, длина полного имени пути которой превышает 64 символа.

### I

#### Illegal file description

- При сохранении файла или создании новой директории задано некорректное имя файла.
- ☞ Не используйте в качестве имен файлов CON, PRN или AUX.
- Не выбрано имя файла
- ☞ Выберите имя.

#### Illegal SMF data

- Попытка загрузить или воспроизвести файл формата, отличного от SMF.

#### Illegal SMF division

- Попытка загрузить SMF-файл, базирующийся на time-code.

#### Illegal SMF format

- Попытка загрузить SMF-файл формата 2.
- ☞ Выберите SMF-файл форматов 0 или 1.

### M

#### Measure is occupied by pattern

- В объекте-приемнике существует начальный такт паттерна. Выполнение операции невозможно, поскольку паттерн открыть не удастся.

#### Measure over max

- При выполнении операции редактирования будет превышено максимально допустимое количество тактов (999), либо будет нарушено ограничение на длину стиля.

#### Medium changed

- Был вставлен другой гибкий диск.

#### Medium unavailable

- Попытка использования гибкого диска формата, отличного от MS-DOS 2HD или 2DD.

#### Medium write protected

- Попытка сохранения информации на гибкий диск, защищенный от операции записи.
- ☞ Снимите защиту записи на гибком диске.

### N

#### No medium

- Не вставлен гибкий диск.

#### No space available on medium

- При выполнении команд **Save** или **Create Directory** исчерпано свободное пространство на диске.
- ☞ Удалите ненужные файлы или вставьте чистый диск.

#### Not enough memory

- Операцию редактирования выполнить невозможно, поскольку исчерпана свободная область памяти секвенсера.
- ☞ Освободите память, стерев ненужные песни, треки, паттерны.

#### Not enough memory to load

- При загрузке данных формата SMF недостаточно места в памяти секвенсера.
- ☞ Возможно данные можно будет загрузить, если удалить ненужные данные песни.

#### Not enough memory to open pattern

- Свободной памяти секвенсера для открытия паттерна недостаточно.
- ☞ Освободите память, стерев ненужные песни, треки или паттерны.

## Р

### Pattern conflicts with events

- При выполнении команды **Bounce** на такт был размещен патерн. Операцию выполнить невозможно, поскольку патерн не открыт.

☞ Откройте патерн.

### Pattern has been put on destination or source tarck. Open Pattern?

- В приемник или источник был помещен патерн. В данный момент можно определить нужно ли его открывать.

## R

### Root directory is full

- При копировании файла в корневую директорию или выполнении команды **Create Directory** нарушено ограничение на максимально допустимое количество объектов корневой директории.

☞ Сотрите ненужные файл или директорию, либо смените носитель.

## S

### Source includes pattern

- Источник содержит второй или последующий такты патерна, и операция невозможна, поскольку патерн не был открыт.

### Source is empty

- Трек, такт или патерн, которые были выбраны в качестве источника информации, данных не содержат.

### Source overlaps destination

- При выполнении команды **Copy Measure** области источника и приемника информации частично перекрываются.

## T

### Tempo Track can't be recorded alone

- Попытка записи на темповый трек (Tempo Track).

☞ Отдельно трек темпа записать невозможно. Для записи на Tempo Track установите его состояние в REC при записи какого-либо *другого* трека.

### This style has not been done “Write Style” yet. Do you discard this edited style?

- Попытка выбрать другой стиль, в то время как только что отредактированный еще не был сохранен.

☞ Если необходимо сохранить результаты корректировки текущего стиля, нажмите на кнопку **Cancel** и выполните команду **Write Style**.

### Track number over

- При загрузке данных формата SMF количество треков превысило 16.

## U

### Unable to create directory

- Попытка создать директорию, длина имени полного пути которой превышает 64 символа.

## Y

### You can't undo this change. Are you shure?

- Вследствие недостатка свободной памяти секвенсера операция возврата к предыдущему состоянию с помощью кнопки **COMPARE** невозможна.

☞ Очистите память с помощью команд Erase Song режимов секвенсера аккомпанемента или песни.

## Неисправности

### Не включается питание инструмента

- Проверьте — включен ли в розетку кабель питания?

- Проверьте — включен ли переключатель питания инструмента **POWER**, расположенный на тыльной стороне инструмента?

### Питание включено, но на дисплее ничего не отображается

- Отрегулируйте контрастность изображения с помощью регулятора **CONTRAST**, расположенного на тыльной панели инструмента.

### Неадекватная работа сенсорного дисплея

- Выполните команду Touch Panel Calibration страницы Basic Setup глобального режима и отрегулируйте чувствительность дисплея. Если к команде меню страницы с помощью дисплея перейти невозможно, нажмите в глобальном режиме одновременно на кнопки **EXIT** и [+].

### Отсутствует звук

- Проверьте — подключен ли инструмент к усилителю, микшеру или наушникам.
- Убедитесь, что включено питание усилителя и микшера.
- Убедитесь, что функция Local Control установлена в состояние ON (поле Local Control On страницы Filter, MIDI глобального режима).
- Убедитесь, что не установлены в минимум слайдеры MASTER VOLUME или OUTPUT MIXER.
- При отсутствии сигнала на выходах OUTPUT 3 и 4 убедитесь, что эффекты сконфигурированы так, чтобы звук на них присутствовал. Убедитесь также, что уровни посылов отличны от нуля.
- Если в режимах воспроизведения аранжировки или секвенсера аккомпанемента не воспроизводится отдельная партия, то проверьте — не замьютирована ли она (не погашен ли светодиод соответствующей кнопки PLAY/MUTE).
- Если в режимах песни или воспроизведения песни не воспроизводится отдельная партия, то проверьте, отмечены ли поля Play/Mute, Internal; установлен ли параметр Pan в отличное от OFF значение; принимают ли посылы C Send и D Send отличные от нуля значения; позволяют ли установки страниц Key Window и Velocity Window воспроизводить ноты данной партии.

### Зависание нот

- Режим программы — отменено ли выделение поля Hold страницы OSC Basic.
- Глобальный режим — проверьте корректность установки Damper Switch Polarity страницы Clock, Host, Damper.

### Некорректное воспроизведение аранжировки после ее загрузки

- Убедитесь, что при сохранении аранжировки были отмечены все опции, соответствующие необходимым данным.

### Некорректное воспроизведение секвенции аккомпанемента после ее загрузки

- Убедитесь, что при сохранении секвенции были отмечены все опции, соответствующие необходимым данным.

### Некорректное воспроизведение песни после ее загрузки

- Убедитесь, что при сохранении песни были отмечены все опции, соответствующие необходимым данным.

### При нажатии на кнопку START/STOP воспроизведение не запускается

- Установлен ли параметр Clock Source страницы Clock, Host, Damper глобального режима в состояние Internal?

### Недоступна запись в режимах секвенсера аккомпанемента или песни

- Установлен ли параметр Clock Source страницы Clock, Host, Damper глобального режима в состояние Internal?

### Инструмент не реагирует на MIDI-сообщения, передаваемые с внешнего оборудования

- Убедитесь в правильности коммутации MIDI-кабелей.
- Убедитесь, что прием и передача данных осуществляется по соответствующим MIDI-каналам.



## Неадекватная реакция на MIDI-сообщения, принимаемые с внешнего оборудования

- Убедитесь, что отмечены опции Enable Program Change, Enable Bank Change, Enable Control Change и Enable Aftertouch страницы Filter, MIDI глобального режима.
- Убедитесь, что i30 поддерживает работу с сообщениями данного формата.

## Не отображаются установки генератора 2

- Убедитесь, что не выбрана простая программа, использующая всего один генератор.

## Невозможно отформатировать гибкий диск

- Убедитесь, что используется 3.5" диск форматов 2HD или 2DD.
- Убедитесь, что гибкий диск вставлен правильно.
- Убедитесь, что заслонка не установлена в состояние, запрещающее запись на гибкий диск.

## Невозможно записать или загрузить данные на/с гибкого диска

- Убедитесь, что гибкий диск вставлен правильно.
- Убедитесь, что гибкий диск отформатирован.
- Убедитесь, что заслонка не установлена в состояние, запрещающее запись на гибкий диск.

## Инициализированные программы и стили

При инициализации программы или стиля их параметры устанавливаются в следующие значения.

### 1. Программы

#### Oscillator

##### <OSC Basic>

Oscillator Mode	Single	-----
Mono	Off	Off
Hold	Off	Off
Multisample	360: Square	-----
Level	50	50
Pan	CNT	CNT

##### <Basic Pitch>

Octave	8' (Standard)	-----
--------	---------------	-------

##### <Pitch Bend Range>

Joystick X	+2	+2
Aftertouch	+0	+0

#### Pitch

##### <Pitch MG 1>

LFO Waveform	Triangle	Triangle
Intensity	00	00
Frequency	50	50
Delay	00	00
Fade in	00	00
KBD Tracking	+00	+00
Key Sync	Off	Off

##### <MG Control>

Joystick	00	00
Aftertouch	00	00
Freq.Control JS & AT	0	0

##### <Pitch EG>

EG Intensity	+00	+00
Level Velocity Sens.	+00	+00
Attack Time	00	00
Decay Time	00	00

Release Time	00	00
Start Level	+00	+00
Attack Level	+00	+00
Release Level	+00	+00
Time Modulation Vel.	+00	+00

#### VDF

##### <VDF 1>

Cutoff Frequency	99	99
Color	00	00
Cutoff EG Intensity	00	00
Vel.Sens. EG Intensity	+00	+00
Vel.Sens. Color	+00	+00
Key.Trk Intensity	+00	+00
Key.Trk Mode	Off	Off
Key.Trk Pivot Key	C4	C4

##### <VDF MG>

Enable OSC 1	Off	Off
LFO Waveform	Triangle	Triangle
Intensity	00	00
Frequency	50	50
Delay	00	00
Key Sync	Off	Off

##### <VDF EG 1>

Attack Time	00	00
Decay Time	00	00
Slope Time	00	00
Release Time	00	00
Attack Level	+00	+00
Start Level	+00	+00
Attack Level	+00	+00
Release Level	+00	+00
Time Modulation Vel.	00	00
Attack Time	0	0
Decay Time	0	0
Slope Time	0	0
Release Time	0	0
Time Modulation Key.	00	00
Attack Time	0	0
Decay Time	0	0
Slope Time	0	0
Release Time	0	0

##### <Control>

Cutoff Freq. JS X	+00	+00
VDF MG Intensity JS-Y	00	00
Cutoff Freq. AT	+00	+00
VDF MG Intensity AT	00	00

#### VDA

##### <VDA 1>

Vel.Sens. Level	+00	+00
Key.Trk Intensity	+00	+00
Key.Trk Mode	Off	Off
Key.Trk Pivot Key	C4	C4

##### <VDA EG 1>

Attack Time	00	00
Decay Time	00	00
Slope Time	00	00
Release Time	00	00
Attack Level	99	99
Break Level	99	99

Sustin Level	99	99
Time Modulation Vel.	00	00
Attack Time	0	0
Decay Time	0	0
Slope Time	0	0
Release Time	0	0
Time Modulation Key.	00	00
Attack Time	0	0
Decay Time	0	0
Slope Time	0	0
Release Time	0	0
<b>&lt;Control&gt;</b>		
OSC Level	+00	+00

### Effect

OSC 1 C Send Level	9	9
OSC 1 D Send Level	9	9
Placement	Parallel 2	Parallel 2
FX 1	No Effect: Off	No Effect: Off
FX 2	No Effect: Off	No Effect: Off
C Pan	L	L
D Pan	R	R

### Drum Kit:

#### All Keys (A0...C8)

DrumSample	-----	Аналогично R11
Transpose	-----	+00
Detune	-----	+00
Adjustment of Level	-----	+00
Adjustment of Decay Time	-----	+00
Pan	-----	CNT
C Send	-----	0
D Send	-----	0
Exclusive Group	-----	None

## 2. СТИЛЬ

Tempo		120
Drums	(Program)	R11
	(Pan)	PROG
	(Volume)	100
Perc	(Program)	R23
	(Pan)	PROG
	(Volume)	100
Bass	(Program)	A52
	(Pan)	CNT
	(Volume)	100
	(Wrap-Around)	07
	(Retrigger)	On
ACC1	(Program)	A11
	(Pan)	CNT
	(Volume)	100
	(Wrap-Around)	07
	(Tension)	On
	(Retrigger)	Off
ACC2	(Program)	A43
	(Pan)	CNT
	(Volume)	100
	(Wrap-Around)	07
	(Tension)	On
	(Retrigger)	Off

ACC3	(Program)	A86
	(Pan)	CNT
	(Volume)	100
	(Wrap-Around)	07
	(Tension)	On
	(Retrigger)	Off

### Установки каждого из элементов

Chord Variation Table	CV 1
-----------------------	------

### Установки каждой из вариаций аккорда (Chord Variation)




Key	C maj
Length	04

Секвенсерные данные стираются

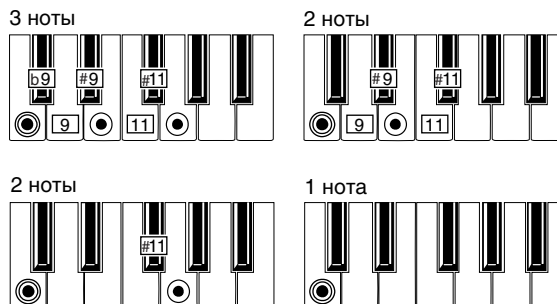
## Список распознаваемых аккордов

Идентификация при взятии двух и менее нот возможна, если параметр Chord Scanning установлен в значение Lower (Easy).

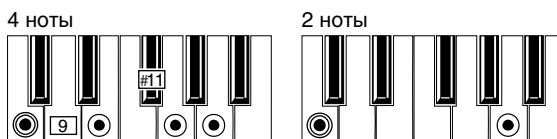
В идентификации мажорных и минорных секстаккордов важное значение приобретает тоника. Например, оба аккорда C6 и Am7 состоят из одних и тех же нот: C, E, G и A. Однако для того, чтобы был идентифицирован C6, необходимо в качестве тоники (нижней ноты) взять C.

 : Тоника
  : Образующие аккорд ноты  
 : Ноты, которые могут использоваться в качестве неустойчивых ступеней

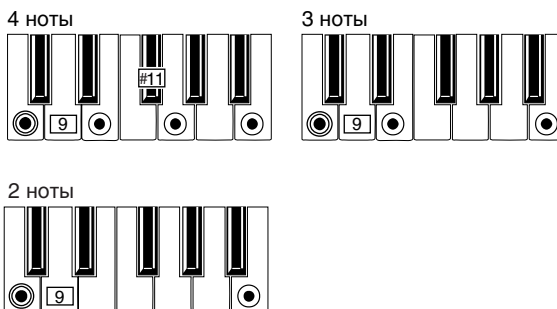
### Major "C"



### Major 6th "C6"

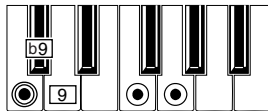


### Major 7th "CM7"

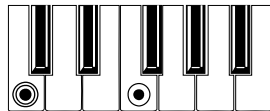


**Sus 4 "Csus4"**

3 ноты

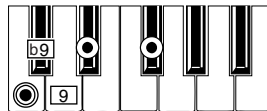


2 ноты



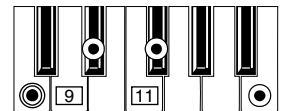
**Diminished "Cdim"**

3 ноты



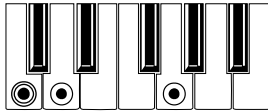
**Diminished Major 7th "CdimM7"**

4 ноты



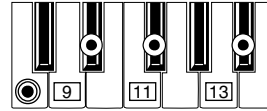
**Sus 2 "Csus2"**

3 ноты



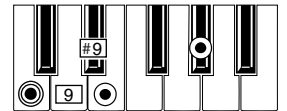
**Minor 7th b5 "Cm7b5"**

4 ноты



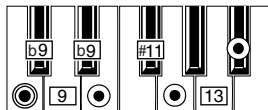
**Augmented "Caug"**

3 ноты

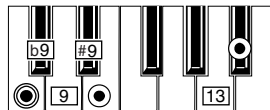


**Dominant 7th "C7"**

4 ноты

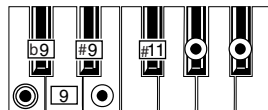


3 ноты



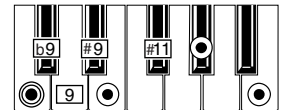
**Augmented 7th "Caug7"**

4 ноты



**Augmented Major 7th "CaugM7"**

4 ноты

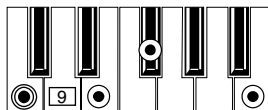


2 ноты



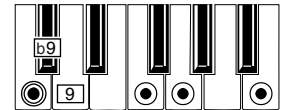
**Major 7th b5 "CM7b5"**

4 ноты



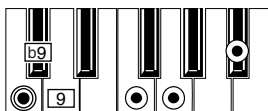
**Major 7th Sus 4 "CM7sus4"**

4 ноты

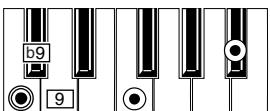


**Dominant 7th Sus 4 "C7sus4"**

4 ноты

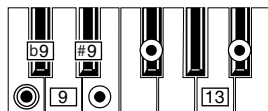


3 ноты



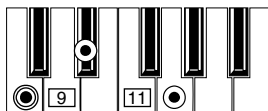
**Dominant 7th b5 "C7b5"**

4 ноты



**Minor "Cm"**

3 ноты

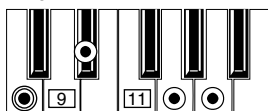


2 ноты



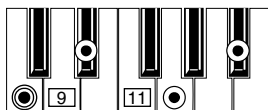
**Minor 6th "Cm6"**

4 ноты



**Minor 7th "Cm7"**

4 ноты

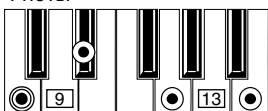


3 ноты



**Minor-Major 7th "CmM7"**

4 ноты



3 ноты



# Технические характеристики и опции

## Технические характеристики

### Метод генерации звука

AI2

### Секция генератора звука

Режим воспроизведения аранжировки/режим секвенсера аккомпанемента

Партии KBD: 32 голоса, 32 генератора (простая программа)

16 голосов, 32 генератора (составная программа)

Партии ACC: 32 голоса, 32 генератора (простая программа)

16 голосов, 32 генератора (составная программа)

Другие режимы

64 голоса, 64 генератора (простая программа)

32 голоса, 64 генератора (составная программа)

### Волновая память

PCM ROM 18 Мб

### Режимы

Режим воспроизведения аранжировки

Режим секвенсера аккомпанемента

Режим песни

Режим воспроизведения песни

Режим программы

Режим редактирования стиля

Глобальный режим

Режим работы с диском

### Секция эффектов

Цифровая система стереофонических мультиэффектов  
47 типов

Режим воспроизведения аранжировки/режим секвенсера аккомпанемента

Два блока эффектов для партий KBD и ACC

Другие режимы

Два блока эффектов

### Программы

352 пресетных программы, включая 32 программы ударных

136 пользовательских программ, включая 8 программ ударных

### Аранжировки

128 пресетных аранжировок

128 пользовательских аранжировок

### Стили

128 пресетных стилей

Максимум 48 пользовательских стилей

### Конфигурации клавиатуры

64

### Секвенции аккомпанемента

10

### Песни

10

### Объем секвенции аккомпанемента + песни

65'536 событий

### Клавиатура

61 нота, чувствительность к скорости нажатия и послекасанию

### Дисплей

320 x 240 точек, сенсорный

### Дисковод для гибких дисков

3.5" 2HD/2DD

### Жесткий диск (поддерживается работа только одного жесткого диска)

2.5" E-IDE

### Аудиовыходы

1/L/MONO, 2/R, 3, 4

Разъем под наушники

### MIDI-разъемы

IN, OUT, THRU

### Другие разъемы

Разъем DAMPER

Разъемы ASSIGNABLE PEDAL/SWITCH (1, 2)

Разъем EC5

Разъем TO HOST

### Потребляемая мощность

20 Вт

### Габариты (ширина x глубина x высота)

1'090 x 348 x 117 (мм)

### Вес

14.2 кг

### Аксессуары

Блок питания переменного тока

Гибкий диск (i30FD-00P)

Подставка под ноты

### Опции (приобретаются дополнительно)

Внешний контроллер EC5

Демпферная педаль DS-1H

Педальный переключатель PS-1

Ножной контроллер EXP-2

Педаль экспрессии XVP-10

MIDI-кабели

Коммутационный набор AG-001B, AG-002B

Технические характеристики подлежат изменению без специального уведомления.

# Карта MIDI-функций

Функция	Передается	Принимается	Примечание	
Basic Channel	Default	1 — 16	1 — 16	Запоминается
	Changed	1 — 16	1 — 16	
Mode	Default		3	
	Messages	X	X	
	Altered	*****		
Note Number:	True Voice	0 — 127	0 — 127	При передаче секвенсерных данных: 0 — 127
		*****	0 — 127	
Velocity	Note On	0 9n, V = 2 — 127	0 9n, V = 1 — 127	При передаче секвенсерных данных: 2 — 126
	Note Off	X	X	
Aftertouch	Polyphonic (Key)	O	O	*A
	Monophonic (Channel)	O	O	*A
Pitch Bend	O	O	*C	
Control Change	0, 32	O	O	Bank Select (MSB, LSB) *P
	1, 2	O	O	Joystick (+Y, -Y) *C
	4, 64	O	O	Pedal (лад, демпфирование) *C
	6, 38	O	O	Data Entry (MSB, LSB) *E
	7, 11	O	O	Volume, Expression *C
	10, 91, 93	O	O	Panpot, send C, D *C
	12, 13	O	O	Effect controll 1, 2 *C
	72, 73, 74	O	O	EG time (Release, Attack), Brightness *C
	92, 94	O	O	Effects 1, 2 on/off *C*4
	96, 97	O	O	Data Inc, Dec *C
	100, 101	X	O	RPN (LSB, MSB) *2
	120, 121	X	O	Снятие всех нот, инициализация всех контроллеров
	0 — 101	O	O	(Секвенсерные данные)
Program Change	Variable Range	O 0 — 127	O 0 — 127	*P
		*****	0 — 127	
System Exclusive	O	O	*3 *E	
System Common	Song Position	O	O	*1
	Song Select	O 0 — 9	O 0 — 9	*1
	Tune	X	X	
System Real Time	Clock	O	O	*1
	Command	O	O	*1
Aux Messages	Local On/Off	X	X	
	All Notes Off	X	O 123 — 127	
	Active Sense	O	O	
	Reset	X	X	

**Замечания:** \*C, \*P, \*A, \*E: передаются и принимаются, если MIDI Filter (Controller, Program Change, Aftertouch, System Exclusive) в глобальном режиме установлен в ENA

\*1: если Clock установлен в Internal, то передается, но не принимается, если в External — то принимается, но не передается.

\*2: LSB, MSB = 00,00: диапазон колеса подстройки частоты; = 01, 00: точная настройка; =02, 00: грубая настройка.

\*3: включает сообщения Inquiry, GM Mode On, Master Balance и Master Volume.

\*4: в режимах воспроизведения аранжировки и секвенсера аккомпанемента включает/отключает ACC FX1 и ACC FX2.

Режим 1: OMNI ON, POLY

Режим 2: OMNI ON, MONO

O: да

Режим 3: OMNI OFF, POLY

Режим 4: OMNI OFF, MONO

X: нет

# Содержание

Гарантийное обслуживание ..... 1

## Глава 1. .... 1

### Лицевая панель ..... 1

1. SW1, SW2 ..... 1

2. Дискковод для гибких дисков ..... 1

3. Слайдер MASTER VOLUME ..... 1

Слайдеры OUTPUT MIXER ..... 1

Кнопки PLAY/MUTE ..... 1

4. Кнопки выбора режима ..... 1

5. Кнопка EXIT ..... 2

Кнопка MENU ..... 2

Светодиоды TEMPO ..... 2

Регуляторы TEMPO/VALUE ..... 2

Кнопка COMPARE (сравнение/отмена произведенной операции) ..... 2

Кнопка RESET ..... 2

Кнопка TAP TEMPO ..... 2

6. Кнопки ARRANGEMENT/STYLE ..... 2

Кнопки PROGRAM ..... 3

7. Кнопка CHORD MEMORY ..... 3

Кнопка CHORD SOUND ..... 3

Кнопка BASS INVERSION ..... 3

Кнопка ENSEMBLE ..... 3

Кнопка TEMPO LOCK ..... 3

Кнопка KBD LOCK ..... 4

Кнопка FULL KBD PLAY ..... 4

Кнопка KBD SET ..... 4

Кнопки VARIATION 1 — 4 ..... 4

Кнопки FILL 1, 2 ..... 4

8. Кнопки INTRO/ENDING 1, 2 ..... 4

Кнопка START/STOP ..... 4

Кнопка REC/WRITE ..... 4

Кнопка FADE IN/OUT ..... 4

Кнопка SYNCHRO START ..... 4

Кнопка SYNCHRO STOP ..... 4

Кнопка RIT. .... 4

Кнопка ACCEL. .... 4

TRANSPOSE ..... 5

OCTAVE ..... 5

9. Жидкокристаллический дисплей ..... 5

### Тыльная панель и коммутация ..... 5

1. Коммутация кабеля питания ..... 5

2. Коммутация аудиооборудования ..... 5

3. Коммутация педали ..... 5

4. Коммутация с MIDI-оборудованием ..... 6

5. Разъем TO HOST ..... 6

6. Разъем EC5 ..... 6

7. Отверстия для пюпитра ..... 6

### Принципы работы с жидкокристаллическим дисплеем ..... 6

1. Использование жидкокристаллического дисплея ..... 6

## Глава 2. Воспроизведение ..... 8

### Проверка коммутации ..... 8

1. Коммутация ..... 8

2. Включение/выключение питания ..... 8

3. Использование наушников ..... 8

4. Регулировка громкости ..... 8

### Воспроизведение демонстрационных песен .. 8

1. Прослушивание демонстрационных песен ..... 8

2. Запуск воспроизведения конкретной демонстрационной песни ..... 8

3. Воспроизведение демонстрационных данных в режиме секвенсера аккомпанемента ..... 8

### Выбор звуков ..... 9

1. Выбор с помощью групп ..... 9

2. Непосредственный выбор аранжировки, стиля или программы ..... 9

3. Выбор с использованием контроллера ..... 10

### Редактирование перформанса ..... 10

#### Режимы работы i30 ..... 10

1. Режим воспроизведения аранжировки ..... 10

2. Режим секвенсера аккомпанемента ..... 10

3. Режим песни ..... 10

4. Режим воспроизведения песни ..... 10

5. Режим программы ..... 10

6. Режим редактирования стиля ..... 11

7. Глобальный режим ..... 11

8. Режим работы с диском ..... 11

## Глава 3. Редактирование ..... 11

### Основные функции ..... 11

1. Выбор режима ..... 11

2. Страницы ..... 11

3. Редактирование значения параметра ..... 11

### Редактирование аранжировки (режим воспроизведения аранжировки) ..... 12

1. Воспроизведение аранжировки ..... 12

2. Смена клавиатурного (KBD) звука ..... 12

3. Редактирование аранжировки ..... 13

4. Использование установки KBD Set ..... 16

5. Другие сервисные функции ..... 17

6. Сохранение аранжировки ..... 17

### Редактирование секвенции аккомпанемента (режим секвенсера аккомпанемента) ..... 17

1. Запись в секвенсер исполнения аранжировки ..... 17

2. Что делать, если при записи была допущена ошибка .... 18

3. Использование дополнительных клавиатурных треков ... 18

### Редактирование программы (режим программы) ..... 19

1. Структура программы ..... 19

2. Основы редактирования программы ..... 20

3. Установки эффектов ..... 22

4. Сохранение программы ..... 25

5. Установки программы ударных ..... 25

<b>Редактирование стиля (режим редактирования стиля)</b> .....	<b>26</b>	<b>Приложение</b> .....	<b>34</b>
1. Понятие стиля .....	26	<b>Использование MIDI</b> .....	<b>34</b>
2. Запись стиля .....	27	<b>Коммутация с компьютером</b> .....	<b>34</b>
3. Проверка вариации аккорда .....	28	1. Коммутация по MIDI .....	34
4. Использование преимуществ паттернов .....	28	2. Коммутация с компьютерами типа IBM PC с помощью AG-001B .....	35
5. Усложненная методика записи трека ударных Drum .....	29	3. Коммутация с компьютерами типа Apple Macintosh с помощью AG-002B .....	35
6. Элементы .....	30	<b>Параметр “TO HOST” Baud Rate</b> .....	<b>35</b>
7. Сохранение стиля .....	30	<b>Распайка специальных кабелей</b> .....	<b>35</b>
<b>Воспроизведение стандартного MIDI-файла (режим воспроизведения песни)</b> .....	<b>30</b>	<b>Установка драйвера Korg MIDI Driver</b> .....	<b>35</b>
1. Формат SMF .....	30	1. Установка Korg MIDI Driver в среде Windows 95 (англоязычная версия) .....	36
2. Воспроизведение данных формата SMF .....	30	2. Установка Korg MIDI Driver в среде Windows 3.1 (англоязычная версия) .....	37
3. Сохранение списка воспроизведения файлов .....	31	3. Установка Korg MIDI Driver в среде Macintosh .....	37
4. Исполнение вместе с воспроизведением данных формата SMF .....	32	<b>Сообщения об ошибках</b> .....	<b>39</b>
5. Воспроизведение за один раз только одной песни .....	32	<b>Неисправности</b> .....	<b>40</b>
<b>Сохранение данных (режим работы с диском)</b> .....	<b>32</b>	<b>Инициализированные программы и стили</b> .....	<b>41</b>
1. Допустимые носители информации .....	32	1. Программы .....	41
2. Сохранение данных .....	33	2. Стили .....	42
3. Загрузка данных .....	33	<b>Список распознаваемых аккордов</b> .....	<b>42</b>
4. Форматы данных режима работы с диском .....	33	<b>Технические характеристики и опции</b> .....	<b>43</b>
<b>Работа с гибким диском</b> .....	<b>33</b>	Технические характеристики .....	44
1. Типы гибких дисков и их форматирование .....	34	Опции (приобретаются дополнительно) .....	44
2. Правила обращения с гибким диском .....	34	<b>Карта MIDI-функций</b> .....	<b>44</b>
3. Защита гибкого диска от случайной перезаписи .....	34		
4. Вставка гибкого диска .....	34		
5. Извлечение гибкого диска .....	34		
6. Чистка головок .....	34		