

# Korg D1600mkII

## Руководство пользователя

Цифровая записывающая студия

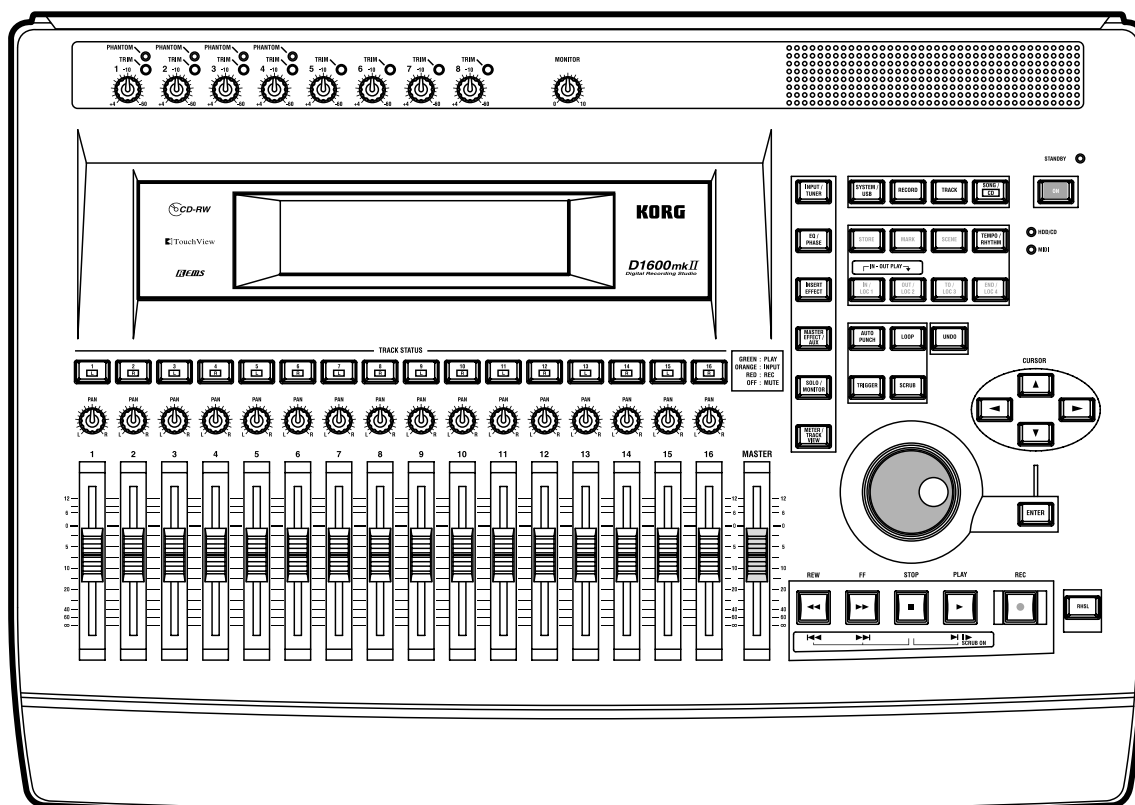
Официальный и эксклюзивный дистрибьютор компании Korg на территории России, стран Балтии и СНГ — компания A&T Trade.

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

© ® A&T Trade, Inc.

## Гарантийное обслуживание

По всем вопросам, связанным с ремонтом или сервисным обслуживанием цифровой записывающей студии D1600mkII, обращайтесь к представителям фирмы Korg — компании A&T Trade. Телефон для справок (095) 242-5325.



**TouchView**  
Graphical User Interface

**CD-RW** **REMS**

# KORG

# Правила безопасности

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

## Электромагнитное излучение

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

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

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

## Декларация соответствия европейским стандартам CE

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

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

## Относительно встроенного хард-диска

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

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

Не производите включение/отключение питания через малые промежутки времени. Это может повредить D1600mkII.

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

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

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

## Фантомное питание

Во избежание повреждений оборудования, используйте только соответствующие IEC-268-15A микрофоны и кабели.

## Корректность данных

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

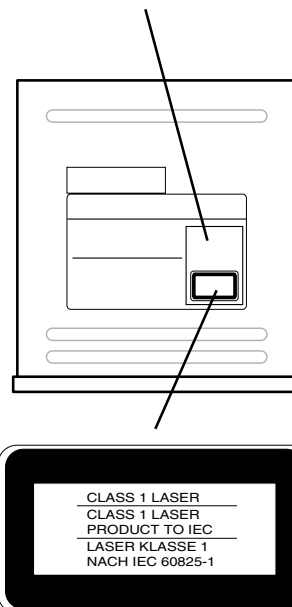
## Лазерное излучение

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

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

### Оптическая система

|                        |          |
|------------------------|----------|
| Тип:                   | SF-W35   |
| Производитель:         | SANYO    |
| Выходная мощность:     | 37.5 мВт |
| Максимальная мощность: | 76.3 мВт |
| Длина волны:           | 783.3 нм |



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

# Содержание

|  |           |
|--|-----------|
| <b>Введение</b> . . . . .                                | <b>10</b> |
| <b>Характеристики</b> . . . . .                          | <b>10</b> |
| <b>Общий вид устройства</b> . . . . .                    | <b>12</b> |
| Верхняя панель . . . . .                                 | 12        |
| Лицевая панель . . . . .                                 | 15        |
| Тыльная панель . . . . .                                 | 16        |
| <b>Объекты на экране дисплея и их функции.</b> . . . . . | <b>17</b> |
| Объекты на экране дисплея . . . . .                      | 17        |
| Установка контраста . . . . .                            | 18        |
| <b>Основные операции</b> . . . . .                       | <b>18</b> |
| Выбор режима . . . . .                                   | 18        |
| Выбор страницы меню . . . . .                            | 18        |
| Выбор параметра и осуществление установки . . . . .      | 19        |
| <b>Подготовка к работе</b> . . . . .                     | <b>19</b> |
| Коммутация . . . . .                                     | 19        |
| Включение/отключение питания . . . . .                   | 21        |
| Воспроизведение демонстрации . . . . .                   | 21        |
| <b>Начало работы</b> . . . . .                           | <b>22</b> |
| <b>Запись.</b> . . . . .                                 | <b>22</b> |
| Подготовка . . . . .                                     | 22        |
| Включение питания . . . . .                              | 22        |
| Создание новой песни . . . . .                           | 22        |
| Установка ритма . . . . .                                | 23        |
| Назначение аудиовхода на канал микшера . . . . .         | 23        |
| Запись . . . . .   | 24        |
| Воспроизведение . . . . .                                | 24        |
| <b>Наложение</b> . . . . .                               | <b>25</b> |
| Запись дополнительной партии . . . . .                   | 25        |
| Запись синтезатора . . . . .                             | 25        |
| Запись вокала на виртуальные дорожки . . . . .           | 26        |
| Установки разрыв-эффектов . . . . .                      | 27        |
| <b>Микширование</b> . . . . .                            | <b>28</b> |
| Введение разрыв-эффекта . . . . .                        | 28        |
| Эквализация дорожек . . . . .                            | 29        |
| Использование мастер-эффектов . . . . .                  | 29        |
| <b>Сведение</b> . . . . .                                | <b>29</b> |
| Использование общего эффекта . . . . .                   | 29        |
| Создание мастер-трека . . . . .                          | 30        |
| Создание аудио CD . . . . .                              | 30        |

|   |           |
|---|-----------|
| <b>Основы работы</b> . . . . .  | <b>31</b> |
| <b>Создание или выбор песни</b> . . . . .   | <b>31</b> |
| <b>Создание новой песни</b> . . . . .   | <b>31</b> |
| <b>Переименование песни</b> . . . . .   | <b>32</b> |
| <b>Выбор песни</b> . . . . .  | <b>32</b> |
| Кнопки транспорта. Смена номера. Выбор из списка песен.   |           |
| <b>Назначение входов на каналы микшера</b> . . . . .  | <b>33</b> |
| <b>Аналоговые входы</b> . . . . .   | <b>33</b> |
| <b>Цифровой вход</b> . . . . .  | <b>35</b> |
| <b>Использование тюнера</b> . . . . .   | <b>35</b> |
| <b>Запись</b> . . . . .   | <b>36</b> |
| <b>Установка уровня записи и запись</b> . . . . .   | <b>36</b> |
| <b>Запись на виртуальную дорожку</b> . . . . .  | <b>36</b> |
| <b>Запись с наложением</b> . . . . .  | <b>37</b> |
| <b>Запись с врезкой (Punch-in/out)</b> . . . . .  | <b>37</b> |
| Ручная врезка. Автоматическая врезка.   |           |
| <b>Суммирование нескольких дорожек в две</b> . . . . .  | <b>38</b> |
| Запись 16 дорожек при перезаписи 2 из них. Запись 16 аудиодорожек на 2 свободные виртуальные дорожки. Запись 14 аудиодорожек и 2 входных сигналов на оставшиеся 2 дорожки. Запись сигналов 8 входных источников на 2 дорожки. |           |
| <b>Другие методы записи</b> . . . . .   | <b>41</b> |
| Запись с запуском. Запись в цикле.  |           |
| <b>Воспроизведение</b> . . . . .  | <b>42</b> |
| <b>Воспроизведение</b> . . . . .  | <b>42</b> |
| <b>Воспроизведение по программе</b> . . . . .   | <b>42</b> |
| <b>Другие способы воспроизведения</b> . . . . .   | <b>43</b> |
| <b>Смена временной позиции</b> . . . . .  | <b>43</b> |
| <b>Переключение дисплея счетчика</b> . . . . .  | <b>43</b> |
| <b>Смена текущей временной позиции</b> . . . . .  | <b>44</b> |
| Использование счетчика. Использование кнопок [FF] и [REW]. Использование локаторов (LOC1, LOC2, LOC3, LOC4). Использование меток.   |           |
| <b>Использование скраббинга для оптимизации позиции</b> . . . . .   | <b>45</b> |
| <b>Использование микшера</b> . . . . .  | <b>46</b> |
| <b>Регулировка уровней</b> . . . . .  | <b>46</b> |
| <b>Регулировка панорамы</b> . . . . .   | <b>46</b> |
| <b>Эквализация (EQ)</b> . . . . .   | <b>46</b> |
| Назначение эквалайзера на дорожку воспроизведения. Назначение входного эквалайзера на аналоговые входы при записи.  |           |
| <b>Объединение в пары</b> . . . . .   | <b>47</b> |
| <b>Мониторинг</b> . . . . .   | <b>48</b> |
| Выбор сигнала для мониторинга. Регулировка уровня отбора Cue.   |           |
| <b>Установки соло</b> . . . . .   | <b>48</b> |
| Выбор солируемых сигналов. Подача сигнала Solo на мастер-шину LR.   |           |

|  |           |
|--|-----------|
| <b>Запись/вызов сцен</b> . . . . .   | <b>49</b> |
| Запись сцены. Автоматическое переключение сцен при воспроизведении. Вызов сцены. Копирование сцены. Редакция и перезапись сцены. Удаление сцены. Перемещение временной позиции записанной сцены. Фильтр сцены. Использование MIDI для управления сценами.  |           |
| <b>Использование эффектов</b> . . . . .  | <b>51</b> |
| <b>Разрыв-эффекты (Insert)</b> . . . . .   | <b>51</b> |
| Примеры использования разрыв-эффектов. Использование разрыв-эффектов при записи (только аналоговый вход/метроном). Введение разрыв-эффекта в дорожку при воспроизведении.  |           |
| <b>Мастер-эффекты (Master)</b> . . . . .   | <b>54</b> |
| <b>Общий эффект (Final)</b> . . . . .  | <b>55</b> |
| <b>Редакция эффекта</b> . . . . .  | <b>55</b> |
| <b>Управление эффектом с внешнего устройства</b> . . . . .   | <b>56</b> |
| <b>Использование внешнего эффекта</b> . . . . .  | <b>57</b> |
| <b>Сведение</b> . . . . .  | <b>57</b> |
| <b>Создание аудио CD</b> . . . . .   | <b>58</b> |
| Запись песни на CD. “Живая” запись на CD.  |           |
| <b>Запись на мастер-ленту</b> . . . . .  | <b>59</b> |
| <b>Использование дополнительных входов</b> . . . . .   | <b>59</b> |
| <b>Редакция дорожек</b> . . . . .  | <b>59</b> |
| <b>Функции редакции</b> . . . . .  | <b>59</b> |
| <b>Примеры редакции дорожек</b> . . . . .  | <b>60</b> |
| Копирование данных дорожки: Copy Track. Вставка промежутка: Insert Track. Стирание данных из дорожки: Erase Track. Удаление данных дорожки: Delete Track. Реверс данных дорожки: Reverse Track. Оптимизация данных дорожки: Optimize Track. Обмен данных дорожки: Swap Track. Временные растяжение/сжатие дорожки: Expansion/Compression Track. Копирование всей дорожки/Копирование на виртуальную дорожку: Copy Whole Track. Обмен данными всей дорожки/виртуальной дорожки: Swap Whole Track. Фейдинги: Fade Track. Увеличение уровня: Normalize Track. |           |
| <b>Редакция песни</b> . . . . .  | <b>69</b> |
| <b>Операции редакции песни</b> . . . . .   | <b>69</b> |
| <b>Примеры редакции песни</b> . . . . .  | <b>70</b> |
| Копирование песни: Copy Song. Перемещение песни: Move Song. Удаление песни: Delete Song. Защита песни: Protect Song.   |           |
| <b>Установки ритма/темпа</b> . . . . .   | <b>71</b> |
| <b>Выбор и воспроизведение ритма</b> . . . . .   | <b>71</b> |
| Включение/отключение ритма. Регулировка громкости ритма. Установка темпа и размера. Выбор ритмического паттерна.   |           |
| <b>Запись исполнения под метроном</b> . . . . .  | <b>72</b> |
| <b>Запись ритма</b> . . . . .  | <b>72</b> |
| <b>Установка темпа</b> . . . . .   | <b>73</b> |
| Ручной темп. Карта темпа. Дорожка темпа.   |           |
| <b>Работа с данными</b> . . . . .  | <b>75</b> |
| <b>Архивирование данных песен</b> . . . . .  | <b>76</b> |
| Архивирование на CD-R/RW. Архивирование на USB-диск.   |           |

|   |            |
|---|------------|
| <b>Восстановление данных песен</b> .....  | <b>77</b>  |
| <b>Архивирование данных эффектов</b> .....  | <b>78</b>  |
| Архивирование на CD-R/RW. Архивирование на USB-диск.                                  |            |
| <b>Восстановление данных эффектов</b> .....   | <b>79</b>  |
| <b>Работа с WAV-файлами</b> .....   | <b>80</b>  |
| Импорт WAV-файла. Экспорт WAV-файлов.   |            |
| <b>Совместимость данных между устройствами D-серии</b> .....                          | <b>82</b>  |
| <b>Диск</b> .....   | <b>83</b>  |
| <b>Проверка хард-диска</b> .....  | <b>83</b>  |
| <b>Форматирование диска</b> .....   | <b>83</b>  |
| <b>Стирание диска CD-RW</b> .....   | <b>84</b>  |
| <b>Оптимизация дискового пространства</b> .....                                       | <b>84</b>  |
| <b>USB</b> .....  | <b>85</b>  |
| <b>Сохранение данных в компьютер</b> .....  | <b>85</b>  |
| <b>Обновление системы</b> .....   | <b>87</b>  |
| <b>Загрузка программного файла</b> .....  | <b>87</b>  |
| <b>Обновление системы</b> .....   | <b>87</b>  |
| <b>MIDI</b> .....   | <b>87</b>  |
| <b>MIDI-коммутация</b> .....  | <b>87</b>  |
| <b>MIDI-сообщения устройства D1600mkII</b> .....                                      | <b>87</b>  |
| <b>Использование MIDI</b> .....   | <b>88</b>  |
| Управление D1600mkII от MIDI-секвенсера. Синхронизация двух устройств D1600mkII.      |            |
| Использование MIDI для управления микшером.   |            |
| <b>Обзор прибора</b> .....  | <b>90</b>  |
| <b>Счетчик</b> .....  | <b>90</b>  |
| <b>SYSTEM/USB</b> .....   | <b>90</b>  |
| <b>P1 Control: Установки ножного переключателя/внешнего контроллера</b> .....         | <b>90</b>  |
| <b>P2 MIDI: Установки MIDI</b> .....  | <b>91</b>  |
| <b>P3 Sync: Установки синхронизации</b> .....   | <b>92</b>  |
| <b>P4 MMC: Установки MMC</b> .....  | <b>92</b>  |
| <b>P5 B-U/Rst: Архивирование и восстановление данных со сменным накопителем</b> . . . | <b>93</b>  |
| <b>P6 DiskUtil: Обслуживание дисков</b> .....   | <b>97</b>  |
| <b>Запись</b> .....   | <b>101</b> |
| <b>P1 RecMode: Выбор режима записи</b> .....  | <b>101</b> |
| <b>P2 Bounce: Установки для записи с суммированием</b> .....                          | <b>101</b> |
| <b>Дорожка</b> .....  | <b>102</b> |
| <b>P1 Vtr 1-8: Выбор виртуальных дорожек 1-8</b> .....                                | <b>102</b> |
| <b>P2 Vtr9-16: Выбор виртуальных дорожек 9-16</b> .....                               | <b>102</b> |
| <b>P3 EditTrk: Редакция дорожек</b> .....   | <b>102</b> |
| <b>P4 Import: Импорт WAV-файла</b> .....  | <b>110</b> |
| <b>P5 Export: Экспорт WAV-файла</b> .....   | <b>111</b> |

|   |            |
|---|------------|
| <b>SONG/CD</b> . . . . .  | <b>113</b> |
| <b>P1 SelSong: Выбор песни</b> . . . . .  | <b>113</b> |
| <b>P2 EditSong: Редакция песни</b> . . . . .                                      | <b>114</b> |
| <b>P3 PrgPlay: Воспроизведение песен по программе</b> . . . . .                   | <b>116</b> |
| <b>P4 CDR/RW: Создание и воспроизведение CD-R/RW</b> . . . . .                    | <b>116</b> |
| <b>Сохранение</b> . . . . .   | <b>119</b> |
| <b>Метка</b> . . . . .  | <b>119</b> |
| <b>Сцена</b> . . . . .  | <b>119</b> |
| <b>P1 ReadDel: Включение/отключение воспроизведения и редакция сцен</b> . . . . . | <b>120</b> |
| <b>P2 MixView: Отображение панорам/фейдеров сцены</b> . . . . .                   | <b>121</b> |
| <b>Темп/ритм</b> . . . . .  | <b>122</b> |
| <b>P1 SetUp: Установки темпа и ритма</b> . . . . .                                | <b>122</b> |
| <b>P2 TmpMap: Редакция карты темпа</b> . . . . .                                  | <b>123</b> |
| <b>P3 TmpTrk: Создание дорожки темпа</b> . . . . .                                | <b>125</b> |
| <b>IN/LOC1, OUT/LOC2, TO/LOC3, END/LOC4</b> . . . . .                             | <b>125</b> |
| <b>Автоврезка</b> . . . . .   | <b>126</b> |
| <b>Цикл</b> . . . . .   | <b>128</b> |
| <b>Undo</b> . . . . .   | <b>128</b> |
| <b>Триггер</b> . . . . .  | <b>129</b> |
| <b>SCRUB</b> . . . . .  | <b>130</b> |
| <b>ENTER</b> . . . . .  | <b>131</b> |
| <b>Входы/Тюнер</b> . . . . .  | <b>131</b> |
| <b>P1 Ch1-8: Выбор входов для каналов микшера 1-8</b> . . . . .                   | <b>131</b> |
| <b>P2 Ch9-16: Выбор входов для каналов микшера 9-16</b> . . . . .                 | <b>133</b> |
| <b>P3 InEq1-4: Установки EQ для входов 1-4</b> . . . . .                          | <b>133</b> |
| <b>P4 InEq5-8: Установки EQ для входов 5-8</b> . . . . .                          | <b>133</b> |
| <b>P5 Tuner: Тюнер</b> . . . . .  | <b>133</b> |
| <b>Эквалайзер/Фаза</b> . . . . .  | <b>134</b> |
| <b>P1 Eq 1-4: Установки EQ для каналов микшера 1-4</b> . . . . .                  | <b>134</b> |
| <b>P2 Eq5-8: Установки EQ для каналов микшера 5-8</b> . . . . .                   | <b>134</b> |
| <b>P3 Eq9-12: Установки EQ для каналов микшера 9-12</b> . . . . .                 | <b>135</b> |
| <b>P4 Eq13-16: Установки EQ для каналов микшера 13-16</b> . . . . .               | <b>135</b> |
| <b>P5 Phase: Установки фазы для каналов микшера</b> . . . . .                     | <b>135</b> |
| <b>Разрыв-эффект</b> . . . . .  | <b>135</b> |
| <b>P1 InsAsn: Местоположение/тип разрыв-эффекта</b> . . . . .                     | <b>135</b> |
| <b>P2 Выбор и установки разрыв-эффекта 1</b> . . . . .                            | <b>136</b> |
| <b>P3 InsEff2: Выбор и установки разрыв-эффекта 2</b> . . . . .                   | <b>138</b> |
| <b>P4 InsEff3: Выбор и установки разрыв-эффекта 3</b> . . . . .                   | <b>138</b> |
| <b>P5 InsEff4: Выбор и установки разрыв-эффекта 4</b> . . . . .                   | <b>139</b> |
| <b>P6 Ins5-8: Выбор и установки разрыв-эффектов 5-8</b> . . . . .                 | <b>139</b> |



|   |            |
|---|------------|
| <b>Мастер-эффект/AUX/Общий эффект</b> . . . . .   | <b>139</b> |
| <b>P1 MstEff1: Выбор и установки для мастер-эффекта 1</b> . . . . .   | <b>139</b> |
| <b>P2 MstEff2: Выбор и установки для мастер-эффекта 2</b> . . . . .   | <b>140</b> |
| <b>P3 EffSnd1: Установки посылы для эффекта 1</b> . . . . .   | <b>140</b> |
| <b>P4 EffSnd2: Установки посылы для эффекта 2</b> . . . . .   | <b>140</b> |
| <b>P5 AuxSend: Установки внешнего посылы</b> . . . . .  | <b>140</b> |
| <b>P6 FinalEff: Выбор и установки общего эффекта</b> . . . . .  | <b>141</b> |
| <b>Соло/Монитор</b> . . . . .   | <b>142</b> |
| <b>P1 Solo: Выбор соло</b> . . . . .  | <b>142</b> |
| <b>P2 Monitor: Установки монитора</b> . . . . .   | <b>142</b> |
| <b>Измеритель/Дисплей дорожек</b> . . . . .   | <b>144</b> |
| <b>Индикаторы TRACK STATUS</b> . . . . .  | <b>145</b> |
| <b>Панорама</b> . . . . .   | <b>145</b> |
| <b>Фейдеры</b> . . . . .  | <b>145</b> |
| <b>Кнопки транспорта</b> . . . . .  | <b>146</b> |
| <b>Список параметров эффектов</b> . . . . .   | <b>147</b> |
| <b>Разрыв-эффекты (2in2outx2)/Мастер/Общий эффект</b> . . . . .   | <b>147</b> |
| <b>Reverb RV1 – RV7: Эффекты реверберации</b> . . . . .   | <b>147</b> |
| <b>Delay DL1 – DL6: Эффекты задержки</b> . . . . .  | <b>148</b> |
| <b>Modulation M01 – M07: Эффекты модуляционного типа</b> . . . . .  | <b>150</b> |
| <b>Dynamics DY1 – DY7: Динамические эффекты</b> . . . . .   | <b>152</b> |
| <b>Special Effect SE1 – SE4: Спецэффекты</b> . . . . .  | <b>155</b> |
| <b>Разрыв-эффекты (2in2outx2)/Общий эффект</b> . . . . .  | <b>156</b> |
| <b>Large size LS1 – LS7: Прецизионные эффекты</b> . . . . .   | <b>156</b> |
| <b>Разрыв-эффекты (1in2outx2)</b> . . . . .   | <b>158</b> |
| <b>GT1 – GT6: Гитарные комплексные</b> . . . . .  | <b>158</b> |
| <b>AS1 – AS3: Эмуляторы гитарных предусилителей</b> . . . . .   | <b>159</b> |
| <b>PA1: Эмулятор предусилителя</b> . . . . .  | <b>159</b> |
| <b>EB1 – EB3: Бас-гитарные комплексные</b> . . . . .  | <b>159</b> |
| <b>MS1: Микрофонные комплексные</b> . . . . .   | <b>159</b> |
| <b>V01 – V02: Вокальные комплексные</b> . . . . .   | <b>159</b> |
| <b>Эффекты и параметры составных программ GT1 – V02</b> . . . . .   | <b>159</b> |
| <b>Разрыв-эффекты (1in1outx4)</b> . . . . .   | <b>164</b> |
| <b>Эффекты в составных программах эффектов MM1 – MM33 и их параметры</b> . . . . .  | <b>165</b> |
| <b>Разрыв-эффекты (1in1outx8)</b> . . . . .   | <b>168</b> |
| <b>Управление эффектами</b> . . . . .   | <b>169</b> |
| <b>Приложения</b> . . . . .   | <b>170</b> |
| <b>Неисправности</b> . . . . .  | <b>170</b> |
| <p>Дисплей пуст. Отсутствует звук. Не работают каналные фейдеры или EQ. Не производится запись. Отсутствует сигнал с цифрового входа. Чрезмерный шум или искажения входного или записанного сигнала. Не подключаются эффекты. Ритм метронома. Не функционируют кнопки. MIDI. WAV. USB. CD-R/RW.</p> |            |

|  |            |
|--|------------|
| <b>Сообщения</b> . . . . .   | <b>174</b> |
| <b>Уведомительные сообщения</b> . . . . .  | <b>174</b> |
| <b>Сообщения об ошибках</b> . . . . .  | <b>175</b> |
| <b>Хард-диск и привод CD-R/RW</b> . . . . .  | <b>177</b> |
| <b>Хард-диск</b> . . . . .   | <b>177</b> |
| <b>Привод CD-R/RW</b> . . . . .  | <b>178</b> |
| Правила эксплуатации устройства. Правила эксплуатации дисков CD-R/RW. Установка диска. Удаление диска. |            |
| <b>Запись/воспроизведение сигнала аудио CD</b> . . . . .   | <b>180</b> |
| <b>Технические характеристики</b> . . . . .  | <b>181</b> |
| <b>Таблица MIDI-сообщений</b> . . . . .  | <b>184</b> |
| <b>Блок-схема</b> . . . . .  | <b>185</b> |
| <b>Список программ эффектов</b> . . . . .  | <b>186</b> |
| <b>Список ритмических паттернов (215)</b> . . . . .  | <b>188</b> |

## Введение

### Характеристики

#### Цифровой 16-дорожечный рекордер

D1600mkII поддерживает некомпьютеризированный формат записи на частоте 44.1 кГц при разрешении 16 или 24 бит при 24-битной внутренней обработке. Возможны одновременные 16 дорожек воспроизведения (16 бит) и до 8 дорожек записи. Каждая дорожка содержит 8 виртуальных дорожек, что в совокупности дает 128 треков для каждой песни. Максимальное время записи аудиоматериала составляет 122 часа (при 16 бит, один трек).

#### Универсальная коммутация

Для обеспечения высочайшего аудио-качества, в D1600mkII на всех аналоговых входах использованы симметричные предусилители. Четыре входа XLR оборудованы высококачественными микрофонными предусилителями и обеспечивают независимо отключаемое фантомное питание +48 В для подключения конденсаторных микрофонов. Все джековые входы организованы на симметричных разъемах TRS и согласуются с несимметричными источниками сигналов. Также имеется отдельный вход, поддерживающий уровни сигналов от микрофонного до +16 dBu (выше профессионального уровня). Цифровой вход S/P DIF содержит автоматический преобразователь частот дискретизации с 48 и 32 кГц в 44.1 кГц.

#### Высококачественная секция микшера

В состав D1600mkII входит 24-канальный 8-шинный микшер с трех-полосным эквалайзером для всех аналоговых входов и каналов воспроизведения: с полочными регулировками высоких и низких частот, а также параметрической “серединой”. Поскольку D1600mkII имеет отдельные эквалайзеры для входов и микшера, возможна различная установка их параметров для записи и воспроизведения, что помогает избежать проблем эквалайзера, свойственных многодорожечным рекордерам с аналоговыми микшерами. Установки фейдера, эквалайзера, панорамы и эффектов могут сохраняться в сцены, количество которых в памяти достигает 100. Сцены могут вызываться автоматически по MIDI или вручную.

#### Три независимых системы эффектов

Кроме режима моделирования, D1600mkII обеспечивает 3 независимых системы эффектов (с 44-битной внутренней шиной), разрыв, мастер и общий. Комбинации максимум из 5 доступных 98 алгоритмов эффектов обеспечивают 128 разрывов, 32 мастер- и 32 общих эффектов. Вы можете редактировать любую из 192 пресетных программ и сохранять собственные наработки в любую из 192 пользовательских ячеек памяти. Для управления разрыв-эффектами в реальном времени могут использоваться педаль экспрессии (EXP-2 или XVP-10).

## Удобная редакция

Снабженный полным комплектом инструментов неразрушающей редакции, D1600mkII дает вам возможность проведения любых модификаций не влияющих на качество исходного звука. Неразрушающая редакция позволяет экспериментировать, вносить изменения, заниматься созданием без потерь оригинального материала.

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

Доступно до 100 меток и 4 назначаемых локатора, используемых для идентификации регионов редакции.

## Встроенный хард-диск плюс диск и разъем USB

D1600mkII содержит большой 40-гигабайтный хард-диск. На нем выделяется область 2 Гб (формата FAT 16) для работы в качестве привода USB, осуществляющего связь с компьютером через стандартный USB-кабель. При сохранении в эту область данных песни или файлов WAV, вы можете архивировать или восстанавливать данные песен, импортировать или экспортировать WAV-файлы или загружать системные данные.

## Производство аудио CD с помощью привода CD-R/RW

Вы можете использовать привод CD-RW, позволяющий архивировать или восстанавливать данные песен и эффектов, импортировать/экспортировать WAV-файлы и создавать свои аудио CD. Также, вы можете установить в привод аудио CD, назначить его сигнал на канал микшера и записать.

К важным функциям производства CD относится "Disc At Once". Она позволяет записать аудио CD за "один проход" с расстановкой всех идентификационных кодов треков и расстояния между ними.

## Функция автосохранения

Данная функция производит автоматическое сохранение на хард-диск записанных или отредактированных данных при переключении композиций или отключении питания.

## Относительно REMS

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

## Используемые обозначения

### Переключатели и вращающиеся регуляторы

Термины, заключенные в квадратные скобки [...], относятся к физическим органам управления, расположенным на панелях прибора.

### Параметры экрана дисплея

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

### Шаги процедуры

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

### Примеры экранов дисплея

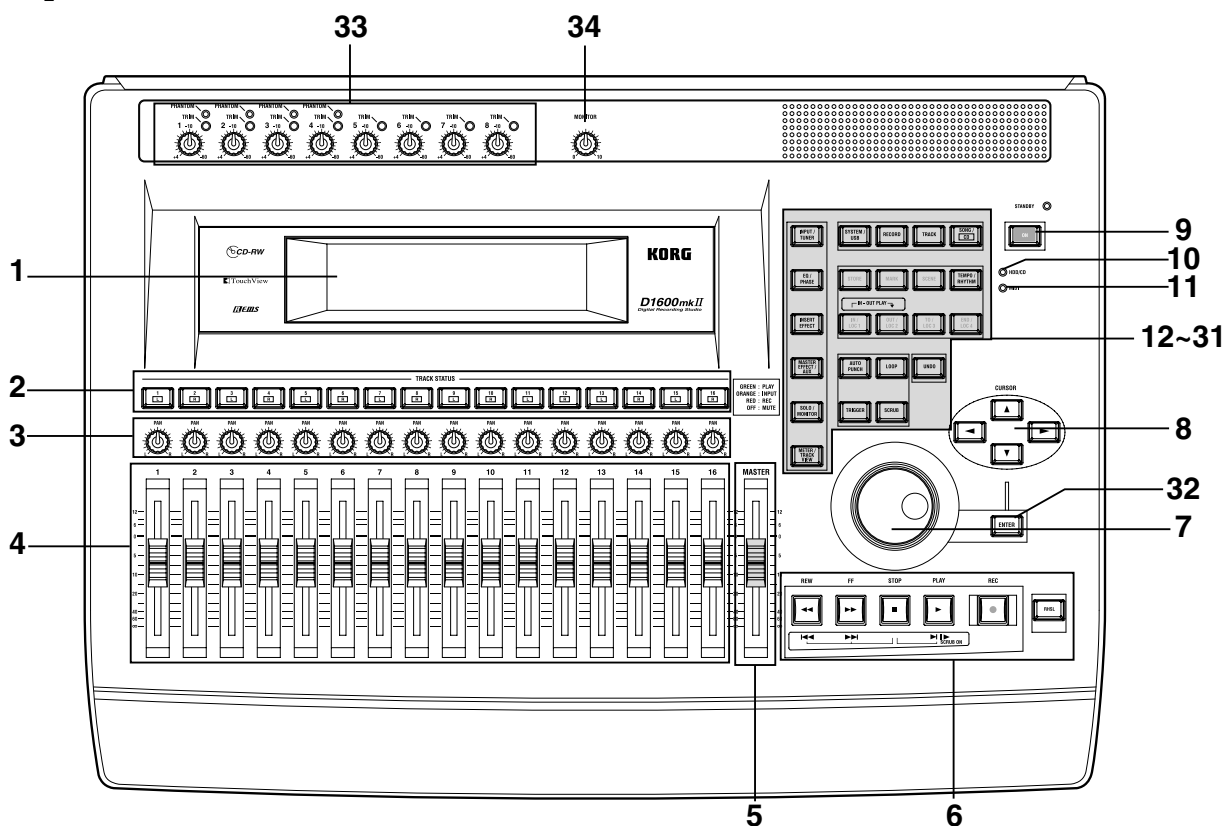
В данном руководстве используются примеры экранов дисплея. Приводимые на них значения параметров функциональной нагрузки не несут, и используются исключительно в целях повышения наглядности. Поэтому они могут не совпадать с теми, которые появляются на экране конкретного D1600mkII.

## Комплект поставки

- Руководство пользователя
- Сетевой шнур

# Общий вид устройства

## Верхняя панель



### 1. Дисплей

Дисплей D1600mkII имеет систему TouchView с сенсорным экраном, чувствительным к касанию. Нажатием на объекты, отображаемые на экране дисплея, возможно переключение страниц, установка значений параметров, перемещение курсора, изменение установок, и т. д.

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

### 2. Кнопки [TRACK STATUS]

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

**Зеленый:** Воспроизведение

**Оранжевый:** Вход

**Красный:** Запись

**Не горит:** Мьют

При записи с аналогового/цифрового входа Вы можете выбрать до 8 дорожек для записи.

*Данные установки могут производиться попарно.*

### 3. Регуляторы [PAN] (Каналы 1...16)

Данные регуляторы устанавливают панораму для каналов 1-16.

*Данные установки могут производиться попарно и записываться в сцену.*

### 4. Фейдеры [CHANNEL] (Каналы 1...16)

Данные фейдеры устанавливают уровень записи/воспроизведения каждого канала.

*Данные установки могут производиться попарно и записываться в сцену.*

## 5. Фейдер [MASTER]

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

## 6. Кнопки транспорта [REC], [RHSL], [PLAY], [STOP], [REW], [FF]

Данные кнопки управляют рекордером.

## 7. Колесо [VALUE]

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

## 8. Кнопка [CURSOR]

Данная кнопка перемещает курсор.

## 9. Кнопка [POWER]

Данная кнопка включает/отключает питание устройства. Когда D1600mkII находится в режиме ожидания, нажатие кнопки [POWER] включает питание. При работе D1600mkII, нажатие и удержание кнопки [POWER] переводит D1600mkII в режим ожидания.

## 10. Индикатор обращения к жесткому или CD-диску

Данный индикатор загорается при обращении к встроенным хард-диск или приводу CD-R/RW при записи, воспроизведении или редакции.

*Не перемещайте и не подвергайте D1600mkII вибрациям, когда данный индикатор светится.*

## 11. MIDI-индикатор

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

## 12. Кнопка [INPUT/TUNER]

Данная кнопка используется для выбора каналов микшера, на который направляется аудиосигнал с каждого входа, для выбора эквалайзера (при записи) аналоговых входов, а также для доступа к тюнеру.

## 13. Кнопка [EQ/PHASE]

Данная кнопка используется для выбора эквалайзера (на дорожку воспроизведения) и фазы каждого канала.

*Данные установки могут производиться попарно и записываться в сцену.*

## 14. Кнопка [INSERT EFFECT]

Данная кнопка используется для выбора позиции разрыв-эффекта, типа эффекта, а также для выбора и редакции программы эффектов.

*Данные установки могут записываться в сцену.*

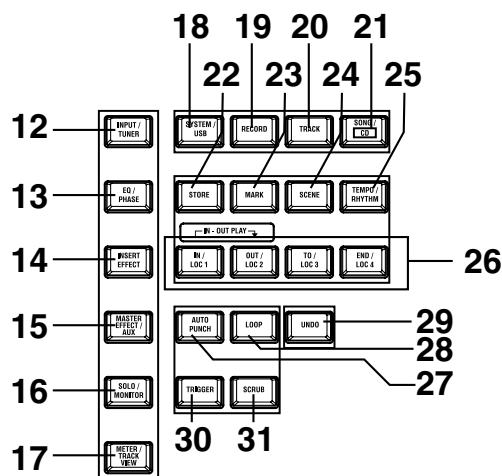
## 15. Кнопка [MASTER EFFECT/AUX]

Данная кнопка используется для выбора и редакции программ эффектов для мастер-эффектов 1 и 2, а также для установки уровней посылов с каждого канала на мастер-эффект. К тому же, она используется для установки общего уровня сигналов, направляемых на внешний эффект-процессор и для выбора и редакции программы эффектов мастер-эффекта.

*Данные установки могут записываться в сцену. Установки посылов могут производиться попарно.*

## 16. Кнопка [SOLO/MONITOR]

Данная кнопка используется для солирования отдельных каналов, посылов или возвратов, а также для выбора аудиисточника для мониторинга. Когда кнопка включена, светодиод мигает.



## **17. Кнопка [METER/TRACK VIEW]**

Данная кнопка используется для отображения данных громкости (измерителей уровня) в процессе записи и воспроизведения, а также событий аудиоданных в каждой дорожке.

## **18. Кнопка [SYSTEM/USB]**

Данная кнопка используется для установок ножного переключателя и MIDI, операций с дисковыми данными, а также архивирования и восстановления данных, в том числе через USB.

## **19. Кнопка [RECORD]**

Данная кнопка служит для установок рекордера, типа выбора источника записи, способа записи и т. д.

## **20. Кнопка [TRACK]**

Данная кнопка предназначена для выбора виртуальных дорожек в каждой дорожке, импорта/экспорта WAV-файлов или проведения операций редакции, типа копирования и удаления.

## **21. Кнопка [SONG/CD]**

Нажатие на данную кнопку создает новую песню, переименовывает/выбирает песню, дает доступ к операциям редакции песни, типа копирования и перемещения, осуществляет программное воспроизведение песен или записывает аудио CD.

## **22. Кнопка [STORE]**

Устанавливает точки локации, метки или сцены.

## **23. Кнопка [MARK]**

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

## **24. Кнопка [SCENE]**

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

## **25. Кнопка [TEMPO/RHYTHM]**

Данная кнопка используется для установки темпа, создания карты темпов и включения/отключения функции метронома. Когда функция Rhythm включена, данная кнопка светится.

## **26. Кнопки [IN/LOC1], [OUT/LOC2], [TO/LOC3], [END/LOC4]**

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

При удержании кнопки [IN/LOC1] и нажатии кнопки [OUT/LOC2], Вы можете прослушать аудиоматериал, находящийся между точками IN и OUT.

## **27. Кнопка [AUTO PUNCH]**

Данная кнопка используется для включения/отключения функции автоврезки, для установки времени пре/пост-прокрутки и для определения положения точек начала/окончания. Когда функция автоврезки включена, данная кнопка светится.

## **28. Кнопка [LOOP]**

Данная кнопка используется для включения/отключения функции Loop при воспроизведении или записи, а также для установки позиций старта и окончания. Данная кнопка светится, когда функция Loop включена.

## **29. Кнопка [UNDO]**

Данная кнопка выполняет функцию Undo, отменяющую последнее произведенное действие, и функцию Redo, обратную Undo. В памяти устройства содержится 99 уровней отмены. Когда функции Undo или Redo доступны, данная кнопка светится.

### 30. Кнопка [TRIGGER]

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

### 31. Кнопка [SCRUB]

Данная кнопка включает/отключает функции Scrub, Play To/From и Slow Play. Данные функции используются при работе с соответствующими органами управления. Данная кнопка светится, когда функция Scrub включена.

### 32. Кнопка [ENTER]

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

### 33. Регуляторы [TRIM]: -60..-10...+4 dBu

Данные регуляторы устанавливают входной уровень, определяющийся метками.

Цвет свечения светодиодов определяет следующие ситуации:

**Зеленый:** наличие сигнала;

**Оранжевый:** номинальный уровень;

**Красный:** перегрузка.

*Устанавливайте данные регуляторы таким образом, чтобы предотвратить красное свечение светодиодов.*

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

**-40 – -60 dBu:** микрофонный вход;

**-30 dBu:** гитара, бас-гитара;

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

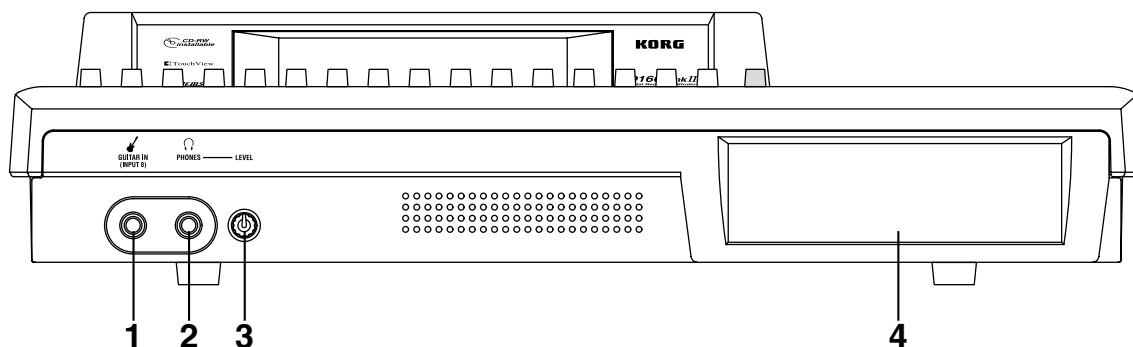
**+4 dBu:** синтезаторы и студийное оборудование.

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

### 34. Регулятор [MONITOR OUT LEVEL]

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

## Лицевая панель



#### 1. Разъем [GUITAR IN]

Несимметричный 1/4" входной разъем с сопротивлением 1 мОм служит для подключения гитары и бас-гитары.

#### 2. Разъем [PHONES]

Данный 1/4" стерео разъем служит для подключения головных телефонов. Сигнал на нем аналогичен сигналу на выходах [MONITOR OUT L/R].

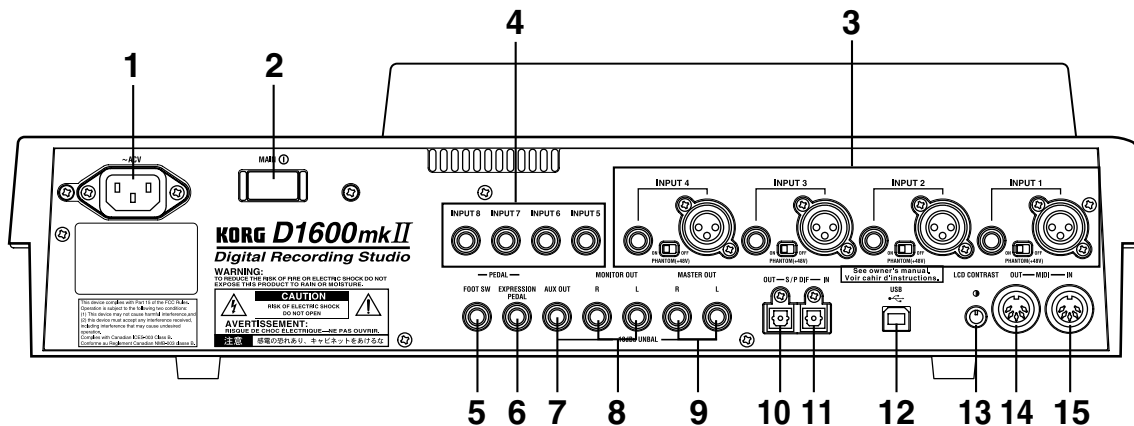
#### 3. Регулятор [PHONES LEVEL]: 0...10

Данный регулятор устанавливает уровень громкости в головных телефонах.

## 4. Привод CD-R/RW

Данный привод предназначен для воспроизведения или записи аудио CD.

## Тыльная панель



### 1. Разъем [AC]

Данный разъем служит для подключения прилагаемого кабеля питания.

### 2. Главный выключатель питания [MAIN]

Служит для общего включения/отключения питания. Когда выключатель [MAIN] включен, D1600mkII находится в режиме ожидания. При этом, нажатие кнопки [POWER] включает питание D1600mkII. При работе D1600mkII, нажатие кнопки [POWER] переводит D1600mkII в режим ожидания, а отключение выключателя [MAIN] полностью отключает прибор от сети.

*Никогда не отключайте питание выключателем [MAIN] и не отсоединяйте сетевой провод до отключения кнопки [POWER]. Несоблюдение этого условия может привести к потере данных и повреждению хард-диска.*

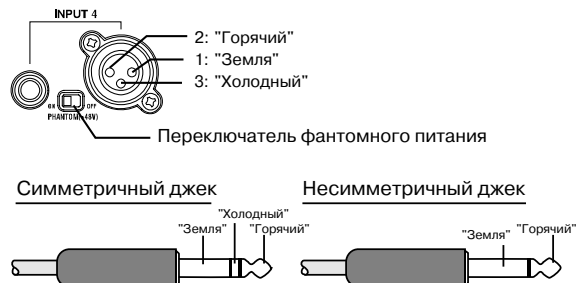
### 3. Разъемы [INPUT 1], [INPUT 2], [INPUT 3], [INPUT 4]

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

При подключении конденсаторных микрофонов, на них подается фантомное питание +48 В.

*Возможно одновременное использование только одного из разъемов (XLR или 1/4").*

*Перед коммутацией конденсаторных микрофонов всегда отключайте фантомное питание.*



### 4. Разъемы [INPUT 5], [INPUT 6], [INPUT 7], [INPUT 8]

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

*При коммутации кабеля с разъемом [GUITAR IN], на разъеме [INPUT 8] входной сигнал будет отсутствовать. Для использования разъема [INPUT 8], отключите кабель от разъема [GUITAR IN].*

### 5. Разъем [FOOT SW]

Вы можете использовать ножной переключатель для управления основными функциями D1600mkII, типа старт/стоп, ручной врезки, расстановки меток задания темпа и т. д.

Для подключения к данному разъему необходим опциональный ножной переключатель (PS-1 и т. д.).

### 6. Разъем [EXPRESSION PEDAL]

Вы можете использовать педаль для управления выбранным параметром разрыв-эффекта в реальном времени при записи и воспроизведении.

Для подключения к данному разъему необходима опциональная педаль экспрессии (EXP-2, XVP-10 и т. д.).



## 7. Разъем [AUX OUT]

Через данный 1/4" разъем выводятся сигналы посылов с каждого канала микшера на внешний эффект-процессор.

## 8. Разъемы [MONITOR OUT L/R]

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

## 9. Разъемы [MASTER OUT L/R]

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

## 10. Разъем [S/P DIF OUT]

Данный разъем представляет собой оптический цифровой выход формата S/P DIF (IEC60958, EIAJ CP-1201) (стерео) и требует применения оптического кабеля.

Аудиосигналы на данном разъеме аналогичны сигналам на разъемах [MASTER OUT L/R] и имеют частоту дискретизации 44.1 кГц.

## 11. Разъем [S/P DIF IN]

Данный разъем представляет собой оптический цифровой вход формата S/P DIF (IEC60958, EIAJ CP-1201) (стерео) и требует применения оптического кабеля.

Данный разъем имеет встроенный преобразователь частот дискретизации, поэтому источники с частотами 48 кГц или 32 кГц могут подключаться к нему непосредственно. Сигнал будет автоматически переконвертирован в 44.1 кГц.

## 12. Разъем [USB]

Данный разъем служит для подключения компьютера кабелем USB. Подключение периферийных USB-устройств не поддерживается.

## 13. Регулятор [LCD CONTRAST]

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

## 14. Разъем [MIDI OUT]

Через данный разъем с D1600mkII передаются MIDI-сообщения на внешнее MIDI-устройство.

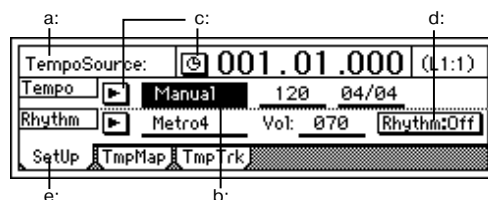
## 15. Разъем [MIDI IN]

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

# Объекты на экране дисплея и их функции

## Объекты на экране дисплея

Дисплей D1600mkII имеет систему TouchView с сенсорным экраном, чувствительным к касанию. Нажатием на объекты, отображаемые на экране дисплея, возможно переключение страниц, установка значений параметров, перемещение курсора, изменение установок, и т. д.



В данном руководстве, термины, заключенные в кавычки "...", относятся к объектам на дисплее. Термины, заключенные в квадратные скобки [...], относятся к физическим органам управления, расположенным на панелях прибора.

### а: Текущий параметр

Отображает название текущего выбранного параметра.

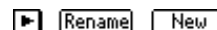
Для параметров типа иконок (EQ и фейдеры), значение отображается справа.

## b: Объект редакции

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

Для модификации значения параметра в объекте редакции, Вы можете использовать колесо [VALUE] или всплывающее меню на экране дисплея.

## c: Всплывающее меню



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

## d: Сенсор-переключатель



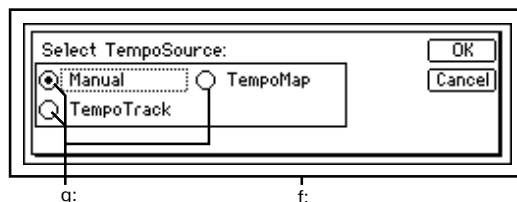
Данный тип сенсора при каждом нажатии переключает функции или установки включения/отключения.

## e: Сенсор меню

Нажмите сенсор меню для выбора необходимой страницы.

## f: Диалоговое окно

Для выполнения операции нажмите сенсор "OK". Для отказа от операции нажмите сенсор "Cancel". Диалоговое окно закроется.

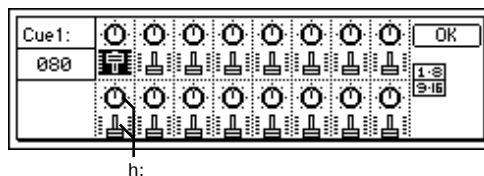


## g: Сенсоры выбора

Данные сенсоры используются для выбора одного из предлагаемых значений.

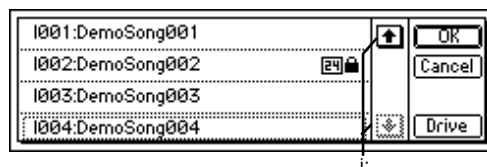
## h: Иконка

Для модификации значения параметра объекта, имеющего вид слайдера или регулятора, нажмите на него, превратив его в объект редакции, и вращайте колесо [VALUE] для установки значения.



## i: Сенсоры скроллинга

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

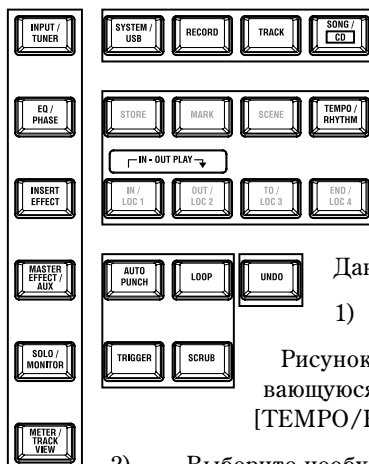


## Установка контраста

Установите желаемый контраст регулятором [LCD CONTRAST] тыльной панели.



## Основные операции



### Выбор режима

Для доступа к функции на экране дисплея D1600mkII, Вы должны сперва нажать соответствующую кнопку выбора режима, содержащую данную функцию.

### Выбор страницы меню

Каждый режим содержит набор параметров, организованных в страницы.

Данные страницы определяются сенсорами меню.

1) Выберите необходимый режим.

Рисунок показывает страницу, высвечивающуюся при нажатии кнопки [TEMPO/RHYTHM].



2) Выберите необходимую страницу меню. При каждом нажатии на кнопку текущего режима, Вы будете перемещаться через доступные для перехода на страницу меню.

Некоторые страницы имеют только один сенсор меню.

# Выбор параметра и осуществление установки

## Выбор параметра

Используйте один из следующих способов для выбора параметра:

- Непосредственно нажмите параметр на экране дисплея.
- Нажимайте на необходимые кнопки [CURSOR] для перемещения к параметру.
- Перемещайтесь вращением колеса [VALUE] по экранному списку.

## Установка значения параметра

Способ установки значения параметра зависит от его типа.

### Подчеркнутые “\_” параметры и иконки

Высветите параметр и вращайте колесо [VALUE] для установки значения. Это — обычный способ, который применим к подчеркнутым параметрам (“\_”), иконным параметрам, типа EQ, и при использовании локаторов для смены временной позиции.

### Всплывающие меню и диалоговые окна

Используйте всплывающее меню для доступа к диалоговому окну и выберите значение параметра. Доступ к диалоговому окну из всплывающего меню осуществляется следующими способами:

- Непосредственно нажмите выбранный сенсор.
- Используйте кнопку [CURSOR] для выбора параметра, и нажмите кнопку [ENTER].

### Сенсоры-переключатели

Данные сенсоры переключают функции или установки включения/отключения следующими способами:

- Непосредственно нажмите сенсор.
- Используйте кнопку [CURSOR] для выбора параметра, и нажмите кнопку [ENTER].

### Сенсоры выбора

Данные сенсоры позволяют сделать выбор между несколькими значениями следующими способами:

- Непосредственно нажмите выбранный сенсор.
- Используйте кнопку [CURSOR] для выбора значения, и нажмите кнопку [ENTER].

### Выбор из списка

- Для выбора песни или метки вращайте колесо [VALUE] для выбора необходимого объекта.
- Для выбора песни из списка программ:
  - 1) Выберите номер в списке.
  - 2) Вращайте колесо [VALUE] для выбора необходимой песни.

# Подготовка к работе

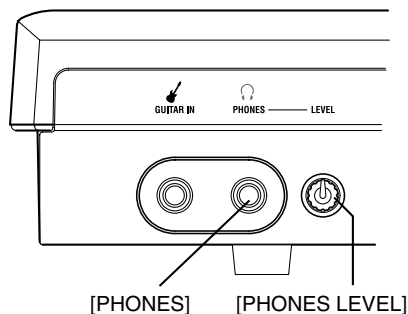
## Коммутация

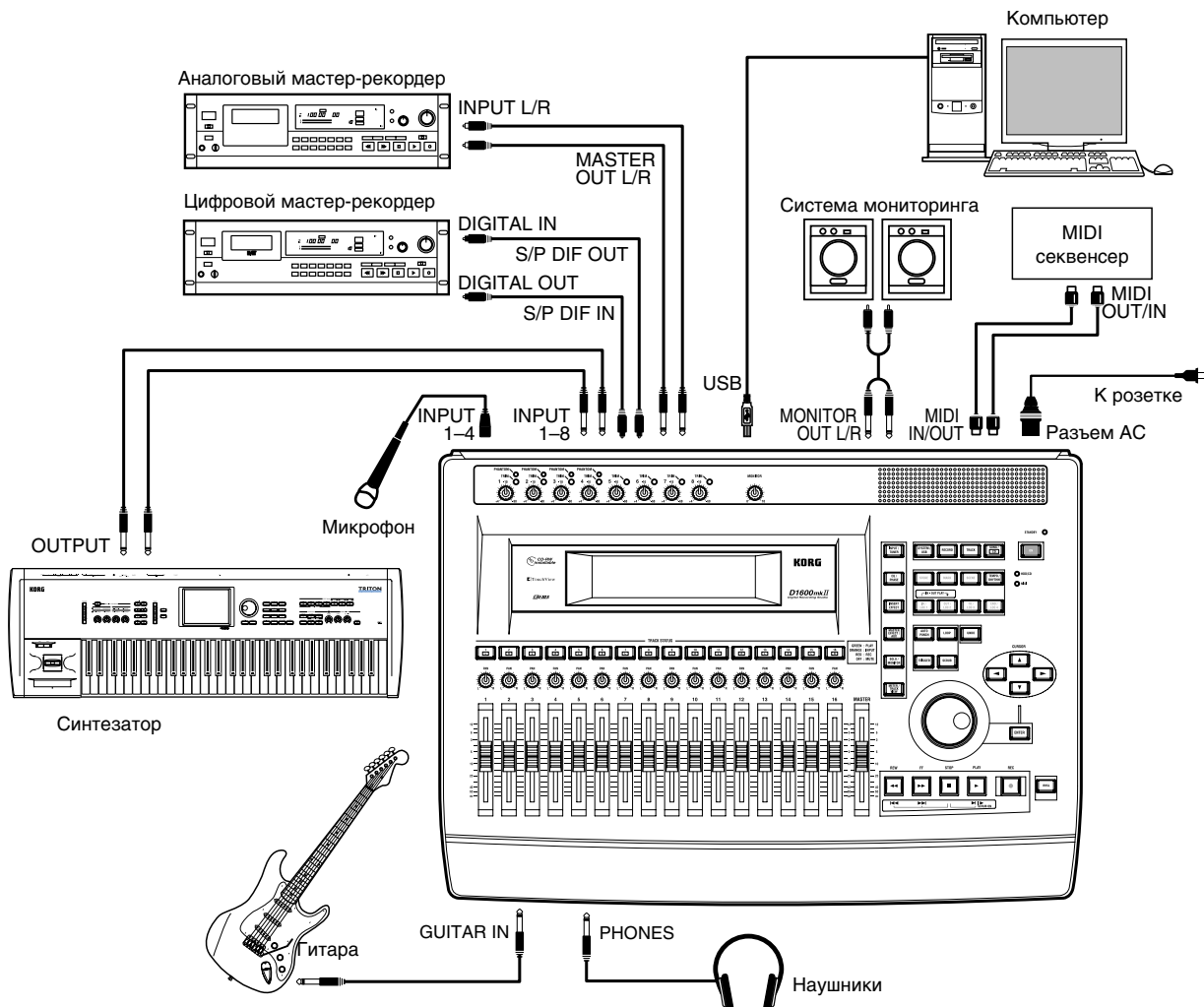
На следующей странице приведен пример базовой коммутации D1600mkII.

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

- 1) Подключите прилагаемый сетевой шнур одним концом к разьему [AC] на D1600mkII, а другим — к розетке.
- 2) Подключите систему внешнего мониторинга к разъемам [MONITOR OUT L/R]. При использовании головных телефонов, подключите их к разъему [PHONES]. Установите громкость в наушниках регулятором [PHONES LEVEL].

Источник аудиосигнала, проходящего на разъемы [MONITOR OUT L/R] и разъем [PHONE] устанавливается на странице меню “Monitor” при нажатии [SOLO/MONITOR].





3) Подключите входные устройства.

#### При записи с аналоговых источников

- Гитары, бас-гитары к разъему [GUITAR IN].
- Микрофон (XLR) к разъемам [INPUT 1] – [INPUT 4].
- Синтезаторы и т. д. к разъемам [INPUT 1] – [INPUT 8].

*Гитары или бас-гитары через гитарные предусилители подключаются к разъемам [INPUT 1] – [INPUT 8].*

*При работе со стереосигналами выбирайте парные входы (1-2, 3-4).*

*При работе со стереосигналами выбирайте парные входы (1-2, 3-4).*

*При записи с микрофона, во избежание дополнительных шумов, соблюдайте максимальную дистанцию между ним и D1600mkII.*

#### При записи с цифровых источников

Оптический цифровой выход (S/P DIF) источника сигнала, типа CD или MD подключите к разъему [S/P DIF IN] на D1600mkII с помощью оптического цифрового кабеля.

4) Произведите остальные коммутации.

#### Коммутация для сведения

Подключите устройство записи микса (DAT, MD, кассетный магнитофон и т. д.) к выходам D1600mkII.

- Оптический цифровой вход (S/P DIF) цифрового устройства записи (DAT) к разъему [S/P DIF OUT] на D1600mkII.
- Входы AUX IN аналогового устройства записи (кассетный магнитофон) к разъемам [MASTER OUT L/R] на D1600mkII.

## Коммутация при использовании внешних эффект-процессоров

Если Вы обрабатываете сигнал с выхода [AUX OUT] внешними эффект-процессорами, для приема сигналов возврата с них используйте разъемы [INPUT 1] – [INPUT 8]. В данном случае, Вы можете выбирать или каналы микшера в качестве обычных входов, или подавать приходящие сигналы непосредственно в мастер-шину.

## Коммутация при использовании ножного переключателя

Подключите педальный переключатель (PS-1) к разъему [FOOT SW].

## Коммутация при использовании ножной педали экспрессии

Подключите педаль экспрессии (EXP-2, XVP-10) к разъему [EXPRESSION PEDAL].

*Не подключайте педаль громкости, поскольку она функционирует некорректно.*

## Коммутация при управлении эффектами или переключении сцен от внешнего MIDI-устройства

Подключите разъем MIDI OUT внешнего MIDI-устройства к разъему [MIDI IN] на D1600mkII с помощью MIDI-кабеля.

## Коммутация при синхронизации D1600mkII с MIDI-секвенсером

Подключите разъем MIDI IN секвенсера к разъему [MIDI OUT] на D1600mkII с помощью MIDI-кабеля.

Подключите разъем MIDI OUT секвенсера к разъему [MIDI IN] на D1600mkII.

## Коммутация при архивировании данных в компьютер

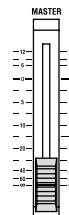
Подключите компьютер к разъему [USB] на D1600mkII с помощью USB-кабеля.

## Включение/отключение питания

### Включение питания

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

- 1) Поместите фейдер [MASTER] в положение “- ∞”. Затем установите уровни внешних устройств в минимальные положения.
- 2) Включите питание внешних источников сигналов (синтезаторов и т. д.).
- 3) Включите выключатель [MAIN] на D1600mkII. Загорится светодиод STANDBY. D1600mkII перейдет в режим ожидания.
- 4) Нажмите кнопку [POWER] на D1600mkII для включения его питания. Экран дисплея отобразит стартовое сообщение, и прибор перейдет на страницу меню “SelSong”. При этом активизируется песня, с которой велась работа перед последним отключением питания.
- 5) Включите питание внешних устройств, принимающих сигналы с D1600mkII, типа системы мониторинга.



### Отключение питания

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

*Никогда не отключайте выключатель [MAIN] и не отсоединяйте сетевой шнур до отключения прибора кнопкой [POWER]. Это может привести к потере данных и повреждению хард-диска.*

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

- 1) Сохраните необходимые установки эффектов.
- 2) Поместите фейдер [MASTER] в положение “- ∞”. Затем установите уровни внешних устройств в минимальные положения.
- 3) Отключите питание внешних устройств, принимающих сигналы с D1600mkII, типа системы мониторинга.
- 4) Нажмите и удерживайте кнопку [POWER] на D1600mkII для отключения его питания. При этом отображается запрос на отключение, поэтому нажмите сенсор “Yes”. В противном случае, нажмите сенсор “No”.

При нажатии сенсора “Restart”, D1600mkII перезагрузится.

- 5) Полностью обесточьте D1600mkII отключением выключателя [MAIN].
- 6) При использовании внешнего накопителя, отключите его питание.
- 7) Отключите питание внешних источников сигналов (синтезаторов и т. д.).

Перезапуском можно удалить данные отмены (Undo) и высвободить место на жестком диске.

## Воспроизведение демонстрации

- 1) Установите фейдеры [CHANNEL] в положение “0”, а фейдер [MASTER] в положение “- ∞”.
- 2) Нажмите кнопку [SONG/CD] для перехода на страницу меню “SelSong”. Убедитесь, что отображается песня “001: SISTER DANCE”.
- 3) Установите светодиоды кнопок [TRACK STATUS] каждой дорожки в зеленый цвет. Если цвет некоторых из них отличен от зеленого, или отсутствует, нажмите соответствующие кнопки статуса.
- 4) Нажмите кнопку [PLAY] для старта воспроизведения.
- 5) Фейдером [MASTER] установите необходимый уровень громкости.
- 6) Когда демо закончится, нажмите кнопку [STOP] для останова воспроизведения.



# Начало работы

## Запись

### Подготовка

- 1) Установите регулятор INPUT 8 [TRIM] в минимум и подключите гитару к входу [GUITAR IN].
- 2) Подключите наушники к разъему [PHONES]. При использовании системы мониторинга, подключите ее к разъемам [MONITOR OUT L/ R].

### Включение питания

- 1) Подключите сетевой кабель к разъему [AC IN] и к розетке.
- 2) Установите фейдер [MASTER] в положение “-∞”.
- 3) Включите выключатель [POWER ON]. D1600mkII перейдет в режим ожидания и загорится индикатор STANDBY.
- 4) Нажмите кнопку [POWER]. Дисплей отобразит следующее.



### Создание новой песни

- 1) Нажмите кнопку [SONG/CD] для перехода на страницу меню “SelSong”.



- 2) Нажмите сенсор “New”. Отобразится диалоговое окно “MakeNewSong”.

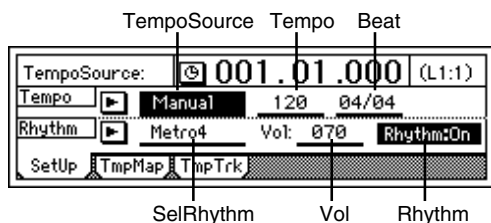


- 3) В поле “SongType” выберите разрешение (в битах) и количество дорожек. Аналогично сделайте установки микшера “MixerSet”. Например, “16Bit/16Track” и “New”.
- 4) Нажмите сенсор “OK”. Будет создана песня “NEWSONG”. Если прибор содержит песни, новая будет создана после имеющихся.



## Установка ритма

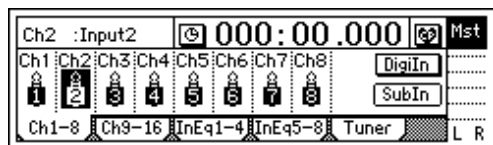
- 1) Нажмите кнопку [TEMPO/RHYTHM]. На странице меню “Setup” переключите “Rhythm” в “On”. Кнопка [TEMPO/RHYTHM] засветится. Фейдером [MASTER] установите громкость ритма.



- 2) Определите темп, размер и паттерн. Для смены этих величин в процессе песни создайте карты темпа. Выберите “TempoSource” и колесом [VALUE] установите источник темпа, например, “Manual”. Выберите “Tempo” и колесом [VALUE] установите темп. Выберите “Beat” и колесом [VALUE] установите размер. Выберите “SelRhythm” и колесом [VALUE] установите паттерн. Выберите “Vol” и колесом [VALUE] установите громкость ритма.

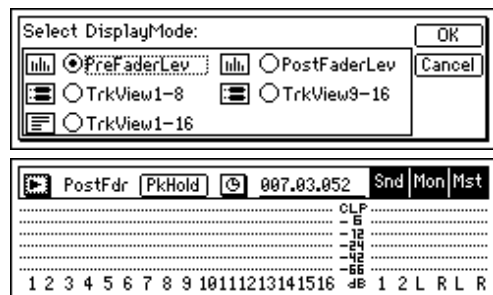
## Назначение аудиовхода на канал микшера

- 1) Нажмите [INPUT/TUNER] для перехода на страницу меню “Ch1-8”.



Выберите иконку “Ch8” и вращайте колесо [VALUE] для установки “INPUT 8”. Это назначит вход с разъема [GUITAR IN] на канал 8.

- 2) Выберите дорожку записи. Нажмите кнопку [TRACK STATUS] дорожки 8 для выбора INPUT (светодиод горит оранжевым цветом).
- 3) Нажмите кнопку [METER/TRACK VIEW]. Нажмите “>” для открытия диалогового окна “Select DisplayMode”. В нем нажмите “PreFaderLev” и нажмите “OK”.



Измеритель уровня канала 8 начнет отображать входной уровень.

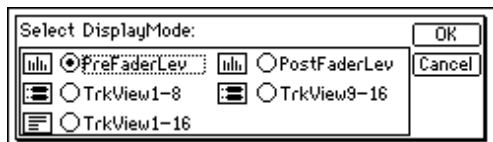
- 6) Регулятором [TRIM] входа 8 установите максимально возможный уровень без загорания “CLP”.
- 7) Установите фейдер [CHANNEL 8] в положение единичного усиления (0 dB).
- 8) Нажмите [SOLO/MONITOR] для перехода на страницу меню “Monitor”.
- 9) Нажмите сенсор “MasterLR” для его активизации (свечения).
- 10) Постепенно вводите фейдер [MASTER] для прослушивания аудиосигнала в головных телефонах или системе мониторинга.

## Запись

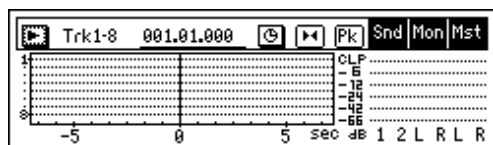
- 1) Нажмите кнопку [TRACK STATUS] дорожки 8 для установки ее в REC (светодиод будет светиться красным цветом).
- 2) Нажмите [RECORD] для перехода к странице "RecMode". Установите в поле "Select RecMode" значение "Input" (запись с аудиовхода).



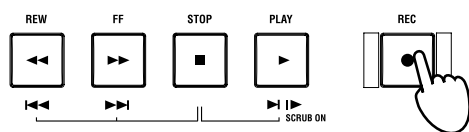
- 3) Нажмите кнопку [METER/TRACK VIEW].
- 4) Нажмите сенсор ">" для открытия диалогового окна "Select DisplayMode".



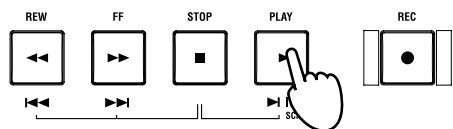
- 5) Нажмите сенсор "TrkView1-16", затем сенсор "OK" для отображения экрана дорожек.



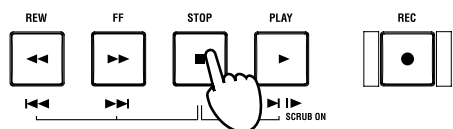
- 6) Переместите текущее время в позицию начала записи ("001.01.000" или "000:00.000" для начала песни).
- 7) Войдите в режим готовности к записи. Нажмите кнопку [REC]. (Светодиоды [REC] и [PLAY] начнут мигать.)



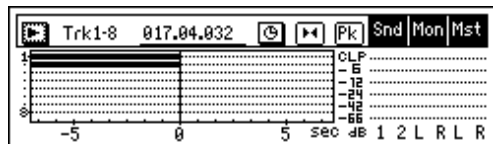
- 8) Для начала записи нажмите кнопку [PLAY]. (Светодиоды [REC] и [PLAY] начнут светиться.)



- 9) По окончании записи нажмите кнопку [STOP].

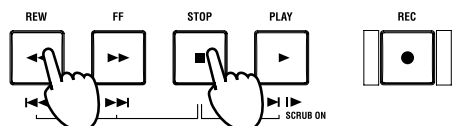


Для остановки ритма нажмите кнопку [TEMPO/RHYTHM], на странице "Setup" выберите "Rhythm" и переведите его в "Off". На дисплее треков жирной линией отобразится записанный регион.



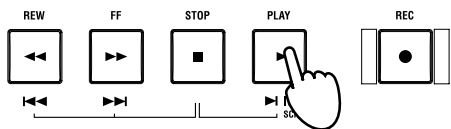
## Воспроизведение

- 1) Нажмите кнопки треков 1 и 2 [TRACK STATUS] для перевода в PLAY (зеленый светодиод).
- 2) Удерживая кнопку [STOP], нажмите кнопку [REW]. Счетчик переместится к началу песни.

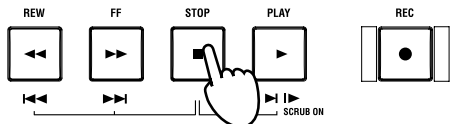




- 3) Нажмите кнопку [PLAY] для старта воспроизведения. В процессе воспроизведения светодиод [PLAY] светится зеленым цветом. Фейдером [MASTER] установите громкость.



- 4) Нажмите кнопку [STOP]. Воспроизведение остановится и светодиод [PLAY] погаснет.



## Наложение

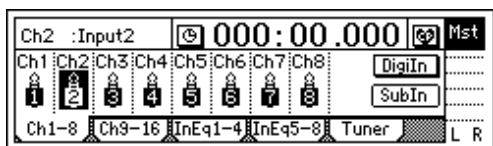
### Запись дополнительной партии

Назначим сигнал гитары, подключенной ко входу INPUT 8 на канал микшера 7.

- 1) Нажмите кнопку [INPUT/TUNER] для перехода на страницу меню “Ch 1–8”.
- 2) Нажмите иконку “Ch7” и вращайте колесо [VALUE] для выбора “INPUT 8”.
- 3) Нажмите кнопку [TRACK STATUS] дорожки 7 для выбора INPUT 1 (светодиод горит оранжевым цветом).
- 4) На странице [METER/TRACK VIEW] выберите “PreFaderLev”.
- 5) Регулятором INPUT 8 [TRIM] установите входной уровень.
- 6) Установите фейдер [CHANNEL 7] в положение единичного усиления (0 dB).
- 7) Нажмите [SOLO/MONITOR] для перехода на страницу меню “Monitor”. Нажмите сенсор “MasterLR” для его активизации (свечения).
- 8) Постепенно вводите фейдер [MASTER] для прослушивания аудиосигнала в головных телефонах или системе мониторинга.
- 9) Нажмите кнопку [TRACK STATUS] дорожки 7 для установки ее в REC (светодиод будет светиться красным цветом).
- 10) Нажмите кнопку [TRACK STATUS] дорожки 8 для установки ее в PLAY (светодиод будет светиться зеленым цветом).
- 11) Нажмите кнопки [TRACK STATUS] остальных дорожек для установки их в MUTE (светодиоды светиться не будут).
- 12) Нажмите [RECORD] для перехода к странице “RecMode”. Установите в поле “Select RecMode” значение “Input”.
- 13) Переместите текущее время в позицию начала записи (“001.01.000” или “000:00.000” для начала песни).
- 14) Удерживая кнопку [REC], нажмите кнопку [PLAY] для начала записи.
- 15) По окончании записи нажмите кнопку [STOP].
- 16) Удерживая кнопку [STOP], нажмите кнопку [REW] для возврата к началу песни.
- 17) Нажмите кнопку [TRACK STATUS] записанной дорожки для перевода ее состояния в PLAY.
- 18) Нажмите кнопку [PLAY] для воспроизведения.

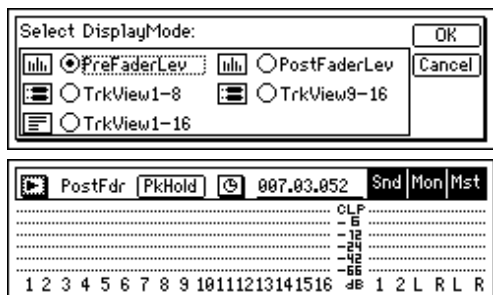
### Запись синтезатора

- 1) Установите регуляторы [TRIM] INPUT 5 и INPUT 6 в минимальное положение, закройте фейдер [MASTER] и подключите синтезатор к разъемам [INPUT 5] и [INPUT 6].
- 2) Нажмите [INPUT/TUNER] для перехода на страницу меню “Ch1-8”.



Нажмите иконку “Ch5” и вращайте колесо [VALUE] для выбора “INPUT 5”. Аналогично, назначьте “Ch6” на “INPUT 6”.

- 3) Нажмите кнопки [TRACK STATUS] дорожек 5 и 6 для выбора INPUT (светодиод будет светиться оранжевым цветом).
- 4) Нажмите кнопку [METER/TRACK VIEW]. Нажмите сенсор “>” для выбора “PreFaderLev” и нажмите сенсор “OK”.



- 5) Регуляторами [TRIM] входов INPUT 5 и 6 установите максимально возможный уровень без загорания “CLP”.
- 6) Установите фейдеры [CHANNEL 5, 6] в положение единичного усиления (0 dB).
- 7) Нажмите [SOLO/MONITOR] для перехода на страницу меню “Monitor”. Нажмите сенсор “MasterLR” для его активизации (свечения).
- 8) Постепенно вводите фейдер [MASTER] для прослушивания аудиосигнала в головных телефонах или системе мониторинга.
- 9) Нажмите кнопки [TRACK STATUS] дорожек 5 и 6 для установки их в REC (светодиоды будут светиться красным цветом).
- 10) Нажмите кнопку [TRACK STATUS] дорожек 7 и 8 для установки их в PLAY (светодиоды будут светиться зеленым цветом).
- 11) Нажмите кнопки [TRACK STATUS] остальных дорожек для установки их в MUTE (светодиоды светиться не будут).
- 12) Нажмите [RECORD] для перехода к странице “RecMode”. Установите в поле “Select RecMode” значение “Input”.
- 13) Переместите текущее время в позицию начала записи (“001.01.000” или “000:00.000” для начала песни).
- 14) Удерживая кнопку [REC], нажмите кнопку [PLAY] для начала записи.
- 15) По окончании записи нажмите кнопку [STOP].
- 16) Удерживая кнопку [STOP], нажмите кнопку [REW] для возврата к началу песни.
- 17) Нажмите кнопки [TRACK STATUS] записанных дорожек для перевода их состояния в PLAY.
- 18) Нажмите кнопку PLAY] для воспроизведения.

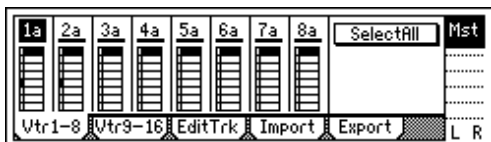
## Запись вокала на виртуальные дорожки

- 1) Установите регулятор [TRIM] для INPUT 4 в минимальное положение. Закройте фейдер [MASTER]. Подключите микрофон ко входу [INPUT 4].

*При использовании конденсаторного микрофона, после его коммутации включите фантомное питание.*

- 2) Нажмите [INPUT/TUNER] для перехода на страницу меню “Ch1-8”. Нажмите иконку “Ch4” и вращайте колесо [VALUE] для выбора “INPUT 4”.
- 3) Нажмите кнопку [TRACK STATUS] дорожки 4 для выбора INPUT (светодиод будет светиться оранжевым цветом).
- 4) Нажмите кнопку [METER/TRACK VIEW]. В диалоговом окне “Select DisplayMode” нажмите сенсор “>” для выбора “PreFaderLev” и нажмите сенсор “OK”. Установите регулятором INPUT 4 [TRIM] максимально возможный уровень без загорания CLP.
- 5) Установите фейдер [CHANNEL 4] в положение единичного усиления (0 dB).
- 6) Нажмите [SOLO/MONITOR] для перехода на страницу меню “Monitor”. Нажмите сенсор “MasterLR” для его активизации (свечения).

- 7) Постепенно вводите фейдер [MASTER] для прослушивания аудиосигнала в головных телефонах или системе мониторинга.
- 8) Нажмите кнопку [TRACK STATUS] дорожки 4 для установки ее в REC (светодиод будет светиться красным цветом).
- 9) Нажмите кнопки [TRACK STATUS] воспроизводимых дорожек для установки их в PLAY (светодиод будет светиться зеленым цветом).
- 10) Нажмите кнопки [TRACK STATUS] остальных дорожек для установки их в MUTE (светодиоды светиться не будут).
- 11) Нажмите [RECORD] для перехода к странице “RecMode”. Установите в поле “Select RecMode” значение “Input”.
- 12) Нажмите кнопку [TRACK] для доступа к странице меню “Vtr1-8”. Выберите трек “4a” и колесом [VALUE] смените его на “4b”.

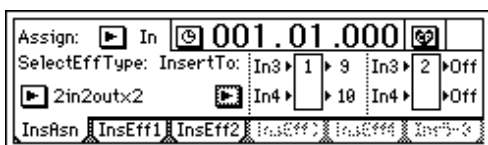


- 13) Переместите текущее время в позицию начала записи (“001.01.000” или “000:00.000” для начала песни).
- 14) Удерживая кнопку [REC], нажмите кнопку [PLAY] для начала записи на виртуальную дорожку “4b”.
- 15) По окончании записи нажмите кнопку [STOP].
- 16) Выберите другую виртуальную дорожку, как описано ранее, и произведите запись другого дубля.
- 17) Удерживая кнопку [STOP], нажмите кнопку [REW] для возврата к началу песни.
- 18) Нажмите кнопки [TRACK STATUS] записанных дорожек для перевода их состояния в PLAY.
- 19) Нажмите кнопку [PLAY] для воспроизведения. Будут звучать виртуальные дорожки, выбранные на странице “Vtr 1-8”. Переключением виртуальных дорожек на странице “Vtr 1-8” можно сравнивать различные дубли.
- 20) По окончании прослушивания нажмите кнопку [STOP].

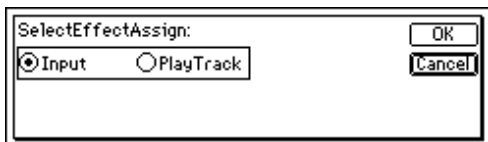
## Установки разрыв-эффектов

При записи возможна обработка сигнала разрыв-эффектами.

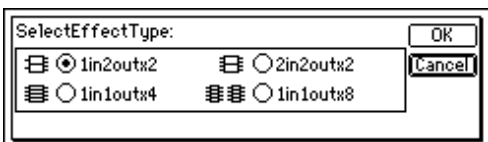
- 1) Нажмите [INSERT EFFECT] для перехода на страницу меню “InsAsn”.



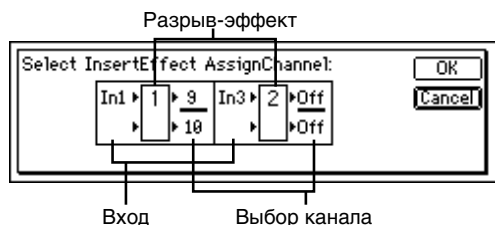
- 2) Нажмите “Assign:” для выбора в диалоговом окне “Select EffectAssign” сенсора “Input”. При этом разрыв-эффектом будет обрабатываться сигнал входа. Нажмите сенсор “OK”.



- 3) Нажмите сенсор “>” под надписью “SelectEffType:” и в диалоговом окне “Select EffType” определите тип эффекта, например, “2in2outx2” и нажмите сенсор “OK”.



- 4) Выберите канал для назначения эффекта. Нажмите сенсор “>” под надписью “InsertTo:” для открытия диалогового окна “Select InsertEffect AssignChannel”. Здесь определяется канал микшера, в который направляется обработанный сигнал.



В приведенном примере: в левой части экрана сигнал с разъема [INPUT 1] обрабатывается разрыв-эффектом 1 и поступает на канал микшера 9; в правой части экрана сигнал с разъема [INPUT 3] обрабатывается разрыв-эффектом 2 и не поступает на канал микшера (Off).

Для каждого эффекта колесом [VALUE] выберите вход и канал. По окончании нажмите сенсор "OK".

- 5) Выберите программу эффекта. Используйте [INSERT EFFECT] для перехода на страницу меню "InsEff1" для выбора эффекта. Нажмите "EffectNumber" и вращайте колесо [VALUE] для установки программы эффекта.

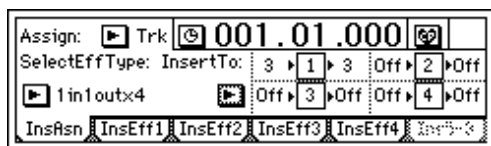


Номер эффекта

## Микширование

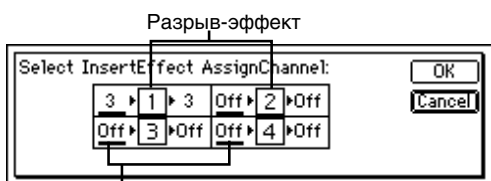
### Введение разрыв-эффекта

- 1) Выберите дорожку воспроизведения. Нажмите кнопку [TRACK STATUS] для перевода ее в режим PLAY.
- 2) Нажмите [INSERT EFFECT] для перехода на страницу меню "InsAsn".



Выбор дорожки

- 3) Нажмите "Assign:" для установки в диалоговом окне "PlayTrack". Нажмите "OK".
- 4) Нажмите "SelectEffType:" для открытия диалогового окна "Select EffectType", определите тип эффекта, например, "1in1outx4" и нажмите "OK".
- 5) Выберите канал для назначения эффекта. Нажмите "InsertTo:" для открытия диалогового окна "Select Insert Effect AssignChannel". Для каждого эффекта используйте "SelectTr" и вращайте колесо [VALUE] для выбора канала. По окончании установки нажмите кнопку "OK".



Выбор дорожки

- 6) Выберите программу эффекта. Используйте [INSERT EFFECT] для перехода на страницу меню "InsEff1" для выбора эффекта. Используйте "EffectNumber" и вращайте колесо [VALUE] для установки программы эффекта.

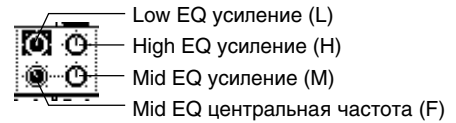
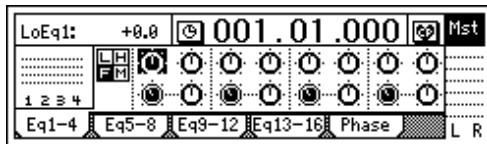


Номер эффекта

- 7) Нажмите кнопку [PLAY] для воспроизведения. Вы можете также выбрать программы эффектов в процессе воспроизведения.

## Эквализация дорожек

- 1) Нажмите кнопку [EQ/PHASE]. Выберите нужную страницу меню “EQ1-4”, “Eq5-8”, “Eq9-12” или “Eq13-16”.



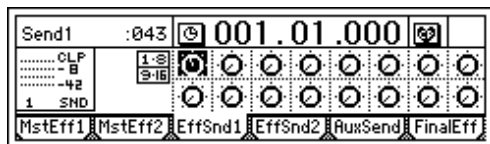
- 2) Выберите регулировки эквалайзера.
- 3) Отрегулируйте усиление и частоту.
- 4) Нажмите кнопку [PLAY] для воспроизведения. Можно производить эквализацию и при воспроизведении.

## Использование мастер-эффектов

- 1) Нажмите [MASTER EFFECT/AUX SEND SEND] для перехода на страницу меню “MstEff1”.



- 2) Нажмите “EffectNumber” и вращайте колесо [VALUE] для установки программы эффекта.
- 3) Установите уровень возврата с мастер-эффекта на мастер-шину LR и установите необходимый баланс возврата. Для данного примера, установите “RetLev” (уровень возврата) в “100”, а “RetBal” (баланс возврата) в “CNT”.



- 4) Установите уровни посылов. Настройки для мастер-эффекта 1 осуществляются на странице меню “EffSnd1”. Выберите соответствующий экраный регулятор “Send” и вращайте колесо [VALUE] для установки уровня посыла.



- 5) Включите воспроизведение и прослушайте результат.

Для установки мастер-эффекта 2 аналогично используйте установки на страницах меню “MstEff2” и “EffSnd2”.

## Сведение

### Использование общего эффекта

Общий эффект обычно используется для динамической обработки (компрессия и т. д.) конечного микса.

В процессе сведения Вы можете использовать общий эффект для добавления мастеринг-эффектов, типа многополосного лимитера.

- 1) Нажмите кнопку [PLAY] для воспроизведения и установите панораму треков регуляторами [PAN].
- 2) Фейдерами [CHANNEL] установите уровни воспроизведения. Нажмите кнопку [METER/TRACK VIEW] для просмотра измерителей уровня. Нажмите “>” для открытия диалогового окна. Выберите “PostFaderLev” для отображения измерителей для каждого фейдера и нажмите “OK”.
- 3) Нажмите [MASTER EFFECT/AUX] для перехода на страницу меню “FinalEff”.



Номер эффекта

- 4) Используйте “EffectNumber” и вращайте колесо [VALUE] для установки программы эффекта. По окончании установок нажмите “OK”.
- 5) Включите воспроизведение и прослушайте результат.

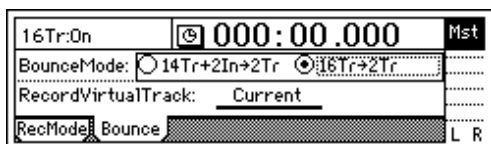
## Создание мастер-трека

Вы можете суммировать содержимое нескольких дорожек на две и переписать результат на другие дорожки для создания аудио CD. В качестве примера, опишем суммирование дорожек на дорожки 1 и 2.

- 1) Выберите дорожки воспроизведения и записи. Используйте кнопки [TRACK STATUS] для установки дорожек воспроизведения в PLAY и дорожек записи (1, 2) в REC. Для неиспользуемых дорожек используйте MUTE.
- 2) Используйте фейдер [MASTER] для установки уровня записи.
- 3) Нажмите [RECORD] для перехода на страницу меню “RecMode”. В поле “Select RecMode” выберите “Bounce”.



- 4) На странице меню “Bounce” установите “BounceMode” в “16Tr->2Tr”.



- 5) Выберите текущие дорожки для записи. Установите “RecordVirtualTrack” в “h”.
- 6) Переместите текущее время в начало произведения.
- 7) Нажмите кнопку [REC] для входа в режим готовности к записи (светодиод мигает) и нажмите кнопку [PLAY] для старта записи (светодиод горит). По окончании записи нажмите кнопку [STOP] для останова.
- 8) Нажмите кнопки [TRACK STATUS] на записанных дорожках (1, 2) для установки их в PLAY. Закройте фейдеры остальных каналов или переведите их [TRACK STATUS] в MUTE. Нажмите кнопку [PLAY] для воспроизведения. После прослушивания новой записи нажмите кнопку [STOP] для останова.

## Создание аудио CD

При записи на CD-R/RW, D1600mkII создает временные данные на диске. При отсутствии достаточного свободного места на диске операция записи невозможна.

Если песня начинается сразу (с нулевой временной отметки), ее начало может не воспроизводиться некоторыми CD-плеерами. Во избежание этого, при сведении в начало аудиоданных вставьте пустой промежуток длительностью около 0.5 секунд (“InsertTrack”).

- 1) Вложите чистый диск в устройство CD-R/RW.
- 2) Нажмите [SONG/CD] для перехода на страницу меню “CDR/RW”. Убедитесь, что поле дисплея “CD-R/RW Information” отображает “BlankDisc”.



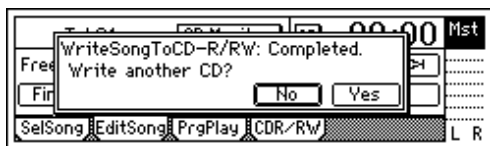
- 3) Нажмите “WriteCD”. Дисплей отобразит сообщения “Obey Copyright Rules”.



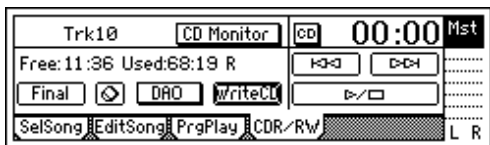
- 4) Установите скорость записи (например, 8X). Нажмите “Yes” для старта записи. Начнет записываться файл-образ, а затем CD.

Если Вы выберете “Abort” в процессе записи, запись будет остановлена. Однако, при этом диск будет создан не до конца.

- 5) По окончании записи дисплей отобразит “Completed”.

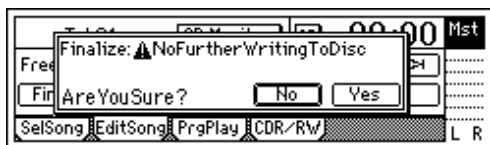


- 6) Нажмите сенсор “No”. Отобразится страница меню “CD/RW”.



Для записи другой песни повторите шаги 4 — 5.

- 7) Нажмите “Final” для завершения процесса создания диска (финализации).



После этого на диск производить запись невозможно. Это означает, что Вы должны нажать “Final” для выполнения финализации только после записи всех песен на диск. По окончании финализации лоток CD-R/RW откроется.



- 8) Прослушайте результат в CD-плеере.

## ОСНОВЫ РАБОТЫ

### Создание или выбор песни

#### Создание новой песни

- 1) Нажмите [SONG/CD] для перехода на страницу меню “SelSong”.



- 2) Нажмите сенсор “New”. Отобразится диалоговое окно “MakeNewSong”.
- 3) Выберите количество бит и дорожек для новой песни сенсорами “SongType”, а также установки микшера сенсорами “MixerSet”.



**16Bit/16Track:** 16-битная песня. Доступны дорожки 1–16.

**24Bit/8Track:** 24-битная песня. Доступны дорожки 1–8.

- 4) Нажмите сенсор “OK”. Будет создана песня с именем “NEWSONG” и номером, следующим за последней созданной песней.

## Переименование песни

Для смены названия песни необходимо сперва выбрать песню.

- 1) Нажмите [SONG/CD] для перехода на страницу меню “SelSong”.



- 2) Нажмите сенсор “Rename”. Отобразится диалоговое окно “RenameSong”
- 3) Измените название песни.

Используйте сенсоры “<” “>” для перемещения курсора по названию песни под символы, которые нуждаются в замене и вращайте колесо [VALUE] для выбора необходимых символов.



Сенсоры на экране дисплея выполняют следующие функции:

“A./a.”: Выбор буквенного символа “A”. Повторное нажатие меняет регистр на “a”.

“0...9”: Выбор цифровых символов “0–9”.

“Symbol”: Выбор символа.

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

“Space”: Выбор пробела.

“Backsp”: Удаляет символ перед курсором.

“Delete”: Удаляет символ под курсором.

“ClearAll”: Стирает все название.

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

## Выбор песни

Для этого имеются три способа.

### Кнопки транспорта

Используйте данный способ для выбора предыдущего или последующего песни на одном диске.

- Для выбора песни с последующим номером, удерживая нажатой кнопку [STOP], нажмите кнопку [FF].
- Для выбора песни с предыдущим номером, удерживая нажатой кнопку [STOP], нажмите кнопку [REW].

Если Вы находитесь в начале песни (“000:00.000”), Вы переместитесь к предыдущей песне.

Если Вы находитесь в середине песни, однократное нажатие переместит к началу текущей песни, а последующее нажатие переместит к началу предыдущей песни.

### Смена номера

- 1) Нажмите [SONG/CD] для перехода на страницу меню “SelSong”.



- 2) Нажмите сенсор “SongNumber” (он засветится) и вращайте колесо [VALUE] для выбора необходимого номера песни.

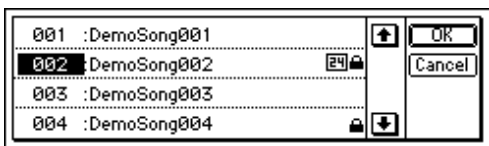
### Выбор из списка песен

- 1) Выберите [SONG/CD] для перехода на страницу меню “SelSong”.





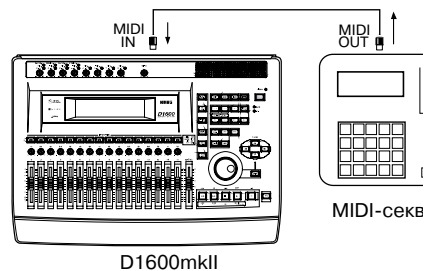
2) Нажмите сенсор “SongNumber: >”, расположенный левее номера песни. Отобразится список песен.



3) Находясь в списке песен, вращайте колесо [VALUE] для выбора необходимой песни и нажмите сенсор “OK”.

## Назначение входов на каналы микшера

D1600mkII имеет аналоговые и цифровой входы. При записи с внешнего источника сигнал должен назначаться на канал микшера. Вы сможете направлять сигнал с аудио CD привода CD-R/RW на каналы микшера в аналоговом формате.



### Аналоговые входы

- Сигнал гитары, подключенной к разъему [GUITAR IN], поступает на канал 8.
- Сигнал микрофона, подключенного к разъему [INPUT 2], поступает на вход канала 2.
- Сигнал синтезатора, подключенного к разъемам [INPUT 3] и [INPUT 4], поступает на каналы микшера 9 и 10.

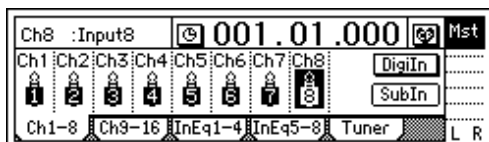
При работе со стереосигналами выбирайте парные входы (1-2, 3-4).

Перед началом записи создайте новую песню.

### Назначение гитарного входа [GUITAR IN] на канал 8

- 1) Закройте фейдер [MASTER] на D1600mkII и подключите гитару к разъему [GUITAR IN].
- 2) Установите регулятор [TRIM] для GUITAR IN/INPUT 8 в минимальное положение.
- 3) Выберите входной канал.

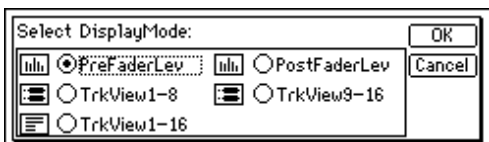
Нажмите [INPUT] для перехода на страницу меню “Ch1-8”.



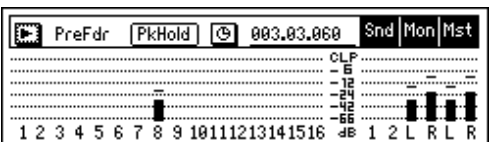
Нажмите иконку “Ch8” и вращайте колесо [VALUE] для выбора INPUT 8. Это назначит вход с разъема [GUITAR IN] на канал 8.

- 4) Нажмите кнопку [TRACK STATUS] дорожки 8 для выбора INPUT (светодиод горит оранжевым цветом).
- 5) Используйте измерители уровня для проверки входного пре-фейдерного уровня.

Нажмите кнопку [METER/TRACK VIEW]. Нажмите сенсор “>” для выбора “PreFaderLev” и нажмите “OK”.



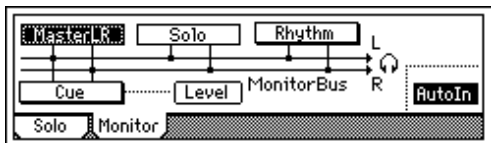
Измеритель уровня канала 8 начнет отображать входной уровень.



- 6) Прослушайте аудиосигнал. Регулятором [TRIM] канала 8 установите максимально возможный уровень без загорания CLP.

Установите фейдеры канала 8 и мастер в положение единичного усиления.

Нажмите [SOLO/MONITOR] для перехода на страницу меню “Monitor”. Нажмите сенсор “MasterLR” для его активизации (свечения).



Постепенно вводите регулятор [PHONES LEVEL] или [MONITOR OUT LEVEL] для прослушивания аудиосигнала в головных телефонах или системе мониторинга.

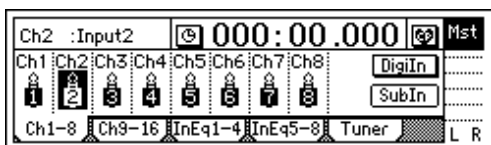
## Назначение микрофона с [INPUT 2] на канал микшера 2

- 1) Подключите микрофон ко входу [INPUT 2]. Установите регулятор [TRIM] для INPUT 2 в минимальное положение. Закройте фейдер [MASTER].

*При использовании конденсаторного микрофона, после его коммутации включите фантомное питание.*

- 2) Выберите входной канал.

Нажмите [INPUT] для перехода на страницу меню “Ch1-8”. Нажмите иконку “Ch2” и вращайте колесо [VALUE] для выбора “INPUT 2”. Это назначит вход [INPUT 2] на канал 2.



- 3) Нажмите кнопку [TRACK STATUS] дорожки 2 для выбора INPUT (светодиод будет светиться оранжевым цветом).
- 4) Используйте измерители уровня для проверки входного пре-фейдерного уровня.

Нажмите кнопку [METER/TRACK VIEW]. Нажмите сенсор “>” для выбора “PreFaderLev” и нажмите “OK”.

Измеритель уровня канала 2 начнет отображать входной уровень. Говоря в микрофон, отрегулируйте INPUT 2 [TRIM]. Установите максимально возможный уровень без загорания CLP.

- 5) Прослушайте аудиосигнал.

Установите фейдеры канала 2 и мастер в положение единичного усиления.

Нажмите [SOLO/MONITOR] для перехода на страницу меню “Monitor”.

Нажмите сенсор “MasterLR” для его активизации (свечения).

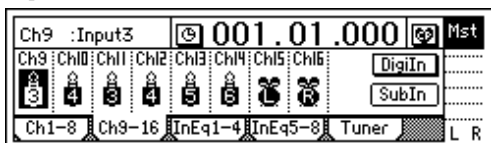
Постепенно вводите регулятор [PHONES LEVEL] или [MONITOR OUT LEVEL] для прослушивания аудиосигнала в головных телефонах или системе мониторинга.

## Назначение синтезатора с [INPUT 3] и [INPUT 4] на каналы 9 и 10

- 1) Установите регуляторы [TRIM] INPUT 3 и INPUT 4 в минимальное положение, закройте фейдер [MASTER] и подключите синтезатор к разъемам [INPUT 3] и [INPUT 4].

- 2) Выберите входные каналы.

Нажмите [INPUT] для перехода на страницу меню “Ch9-16”. Нажмите иконку “Ch9” и вращайте колесо [VALUE] для выбора “INPUT 3”. Аналогично, назначьте “Ch10” на “INPUT 4”. Это назначит входы синтезатора на каналы 9 и 10.



- 3) Нажмите кнопку [TRACK STATUS] дорожки 9/10 для выбора INPUT (светодиод будет светиться оранжевым цветом).
- 5) Установите входной уровень и прослушайте звук (см. шаги 4 и 5 предыдущего раздела).

## Цифровой вход

D1600mkII позволяет осуществлять запись через разъем цифрового входа S/P DIF. Данный вход имеет встроенный преобразователь форматов. Частоты дискретизации входных сигналов 48 или 32 кГц автоматически конвертируются в 44.1 кГц.

Для примера, будет объяснен процесс записи с DAT-магнитофона, подключенного к разъему [S/P DIF IN], на каналы 1 и 2.

- 1) Закройте фейдер [MASTER] на D1600mkII и подключите оптическим кабелем цифровой выход DAT-магнитофона к разъему [S/P DIF IN].
- 2) Выберите цифровой вход.

Нажмите [INPUT/TUNER] для перехода на страницу меню “Ch1-8”.

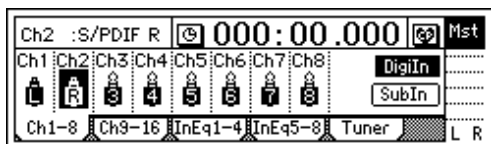
Нажмите сенсор “DigiIn” для его активизации (свечения). Отобразится сообщение “Obey Copyright Rules”.



Нажмите “Yes” и отобразится запрос “AreYouSure?”. Еще раз нажмите “Yes” и цифровой вход будет доступен.

- 3) Выбор входного канала.

Нажмите иконку “Ch1” и вращайте колесо [VALUE] для выбора “S/PDIF L”. Аналогично, установите “Ch2” в “S/PDIF R”. Это назначит вход [S/P DIF IN] на каналы 1 и 2.



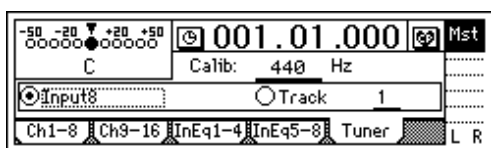
- 4) Включите воспроизведение DAT и нажмите кнопки [TRACK STATUS] дорожек 1 и 2 для установки их в INPUT (светодиод будет светиться оранжевым цветом).
- 5) Установите входной уровень и прослушайте звук (см. шаги 5 и 6 раздела “Назначение гитарного входа [GUITAR IN] на канал 8”).

## Использование тюнера

- 1) Используйте “SelectSource” для выбора источника сигнала.

Для настройки инструмента, типа гитары, подключите его ко входу [INPUT 8/GUITAR IN].

Нажмите [INPUT/TUNER] для перехода на страницу меню “Tuner” и установите “SelectSource” в “Input 8”.



Для измерения высоты тона дорожки установите “SelectSource” в “Track” и выберите дорожку.

- 2) Используйте “Calib” для установки опорной частоты.
- 3) Произведите настройку. Нотный дисплей отобразит название ноты, а шкала расстройки — высоту.

Если выбран “Input 8”, извлеките звук из инструмента, и настройте его так, чтобы символ затемненного треугольника находился в середине шкалы.



Если выбран “Track”, установите необходимую временную позицию, нажмите кнопку [PLAY] для воспроизведения и по шкале оцените результат.

*Данная страница недоступна при записи или воспроизведении. При ее отображении эффекты автоматически отключаются.*

# Запись

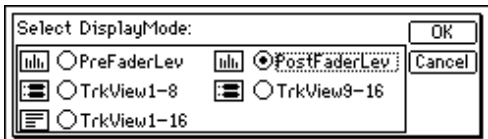
## Установка уровня записи и запись

Отключите кнопку [RHSL].

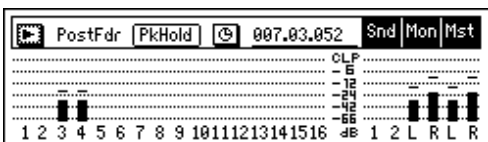
- 1) Нажмите [RECORD] для перехода к странице “RecMode”. Установите в поле “Select RecMode” значение “Input” (запись с аудиовхода). Используя фейдер [CHANNEL], установите уровень записи.



Нажмите кнопку [METER/TRACK VIEW]. Нажмите сенсор “>”, выберите “PostFaderLev” и нажмите “OK”.



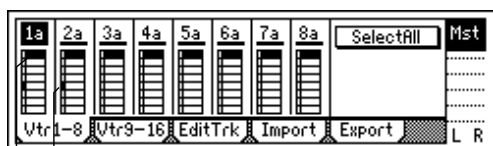
При вводе фейдера [CHANNEL] измеритель уровня входного канала будет отображать соответствующее увеличение уровня. Установите максимально возможный уровень без загорания отметки “CLP”.



- 2) Переместите текущее время в позицию начала записи (“001.01.000” или “000:00.000” для начала песни).
- 3) Нажмите кнопки [TRACK STATUS] выбранных дорожек для установки их в REC (светодиод будет светиться красным цветом).
- 4) Войдите в режим готовности к записи. Нажмите кнопку [REC]. (Светодиоды [REC] и [PLAY] начнут мигать.)
- 5) Начните запись. Нажмите кнопку [PLAY]. (Светодиоды [REC] и [PLAY] начнут светиться.)
- 6) Остановите запись. Нажмите кнопку [STOP]. (Светодиоды [REC] и [PLAY] погаснут.)
- 7) Переместитесь к началу песни.
- 8) Выберите дорожки для воспроизведения. Нажмите кнопки [TRACK STATUS] записанных дорожек для выбора PLAY (светодиоды светятся зеленым цветом).
- 9) Включите воспроизведение. Нажмите кнопку [PLAY]. (Светодиод [PLAY] начнет светиться.)
- 10) Остановите воспроизведение. Нажмите кнопку [STOP]. (Светодиод [PLAY] погаснет.)

## Запись на виртуальную дорожку

D1600mkII имеет 16 дорожек, каждая из которых включает в себя 8 виртуальных дорожек. При записи отдельных партий Вы можете записывать каждый дубль на отдельную виртуальную дорожку, оставив выбор на потом. При использовании записи с суммированием (пинг-понг), Вы можете в качестве назначения записи выбрать неиспользуемые виртуальные дорожки и произвести суммирование 16 дорожек на 2 дорожки без стирания изначальных данных.



Записанные дорожки  
Выбранная дорожка

- 1) Выбор виртуальной дорожки.

В режиме [TRACK] на странице меню “Vtr 1-8” или “Vtr 9-16” определите записываемую виртуальную дорожку и вращайте колесо [VALUE] для выбора необходимой виртуальной дорожки.

- 2) Установите уровень записи и начните запись.

## Запись с наложением

- 1) Нажмите кнопку [TRACK STATUS] на воспроизводимой дорожке(ах) для установки ее в режим PLAY (светодиод имеет зеленый цвет).
- 2) Нажмите кнопку [TRACK STATUS] на дорожке для записи для установки ее в режим REC (светодиод мигает красным цветом).
- 3) Закройте фейдеры [CHANNEL] неиспользуемых дорожек и нажмите кнопки [TRACK STATUS] для перевода их в режим MUTE (светодиоды не горят).
- 4) Установите уровень записи и начните запись.

Нажмите [RECORD] для перехода на страницу меню "RecMode" установите "Select RecMode" в "Input".

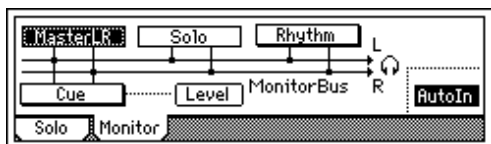
## Запись с врезкой (Punch-in/out)

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

### Ручная врезка

Для ручной врезки на D1600mkII нажмите в процессе воспроизведения кнопку [REC] или ножной переключатель для старта записи. Для прекращения записи нажмите кнопку [REC], [PLAY] или ножной переключатель.

- 1) Подключите входные устройства и установите уровень записи, как было описано ранее.
- 2) Выберите выход мониторинга. Нажмите [SOLO/MONITOR] для перехода на страницу меню "Monitor". Включите сенсор "AutoIn".



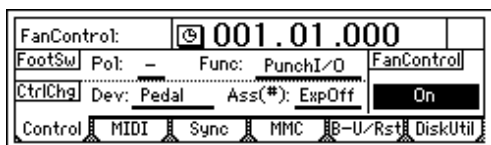
Если сенсор "AutoIn" выключен (Off), вы всегда будете слышать входной сигнал, назначенный на записываемую дорожку. Если он включен (On), записанный на данной дорожке звук будет слышен во время воспроизведения, а входной сигнал автоматически будет слышен при записи.

- 3) Переместите текущее время в позицию, находящуюся ранее точки врезки.
- 4) Нажмите кнопку [PLAY] для старта воспроизведения.
- 5) По достижении точки врезки нажмите кнопку [REC]. Начнется запись (ручной punch-in). При этом будет слышен звук источника.
- 6) По достижении точки окончания перезаписи нажмите кнопку [REC] или [PLAY]. Запись закончится, и дорожка продолжит воспроизведение (ручной punch-out).
- 7) Нажмите кнопку [STOP] для остановки воспроизведения. После окончания записи, переместите текущее время в позицию, находящуюся ранее начала записи, и отслушайте записанный материал.

### Ручная врезка с помощью ножного переключателя

Вы можете использовать ножной переключатель для переключения между записью и воспроизведением. Это удобно для дистанционного управления D1600mkII.

- 1) Подключите ножной переключатель к разъему [FOOT SW].
- 2) Нажмите [SYSTEM/USB] для перехода на страницу меню "Control".
- 3) Выберите функцию ножного переключателя. Установите параметр "Func" в "PunchI/O".

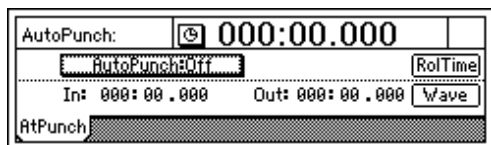


- 4) В шагах 5 и 6 раздела "Ручная врезка" для врезки нажмите вместо кнопки [REC] ножной переключатель. Можно использовать ножной переключатель для записи с начала песни. (Установите "Func" в "Play/Stop".) Если Вы нажмете кнопку [REC] в начале песни, запись начнется при нажатии на ножной переключатель.

## Автоматическая врезка

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

- 1) Нажмите [AUTO PUNCH] для перехода на страницу меню "AtPunch". Установите время начала записи в качестве позиции IN (punch-in) и время окончания записи в качестве позиции OUT (punch-out).



На странице меню "AtPunch", Вы можете нажать сенсор "Wave" для установки точек IN и OUT на дисплее формы волны.

*Будьте осторожны, введенные временные позиции будут переписывать установки кнопок [IN/LOC1] и [OUT/LOC2], соответственно.*

- 2) Подключите входные устройства и установите уровень записи. См. "Выбор входа и дорожки для записи".
- 3) Произведите установки мониторинга. См. "Ручная врезка" шаг 2.
- 4) Выберите расстояние между запуском воспроизведения и стартом записи также между окончанием записи и остановом воспроизведения (пост-прокрутка). На страницу меню "AtPunch" нажмите сенсор "RollTime" для доступа к странице "SetRollTime".

Установите время пре-прокрутки "PreRoll" и пост-прокрутки "PostRoll" в секундах (s) или событиях (M).

Затем нажмите сенсор "OK" для возврата к предыдущей странице.

- 5) Включение функции Auto Punch-in/out.

Нажмите [AUTO PUNCH] для перехода на страницу меню "AtPunch" и нажмите сенсор "Auto Punch". Кнопка [AUTO PUNCH] начнет светиться.

- 6) Начните запись.

Когда Вы нажмете кнопку [REC], D1600mkII автоматически установит позицию, предшествующую (на время пре-прокрутки) точке входа в запись, и перейдет в режим готовности к записи (светодиод мигает).

Когда Вы нажмете кнопку [PLAY], начнется воспроизведение. В процессе пре-прокрутки дорожка будет воспроизводиться. По достижении точки старта (IN) начнется запись. (Светодиод [REC] начнет светиться.)

По достижении точки окончания запись окончится. (Светодиод [REC] начнет мигать.)

- 7) Нажмите кнопку [STOP] для останова.

По истечении времени пост-прокрутки воспроизведение остановится, и текущая позиция переместится обратно в точку предшествующую на время пре-прокрутки точке входа в запись.

- 8) Отслушайте записанный материал.

## Суммирование нескольких дорожек в две

Вы можете суммировать содержимое нескольких дорожек на одну или две дорожки и переписать результат на другие дорожки, освободив место на изначальных дорожках для последующей записи. Данный процесс называется bouncing. Используйте данный процесс при необходимости воспроизведения более 16 дорожек.

Возможны следующие способы суммирования:

- 16 аудиодорожек переписываются на 2.
- 16 аудиодорожек переписываются на 2 свободные виртуальные дорожки.
- 14 аудиодорожек и 2 внешних входных сигнала записываются на оставшиеся 2 дорожки.
- Суммирование сигналов нескольких входных источников на 2 дорожки.

*Если Вы используете устройство CD-R/RW, на диск будут записаны данные дорожек 1 и 2, поэтому Вам необходимо суммировать все песни на дорожки 1 и 2.*

*Также возможна запись микса на две дорожки D1600mkII, вместо внешнего двухканального устройства.*

## **Запись 16 дорожек при перезаписи 2 из них**

В качестве примера, опишем запись дорожек 1-16 на дорожки 1 и 2.

- 1) Установите режим записи с суммированием.

Нажмите [RECORD] для перехода на страницу меню “RecMode”.

Выберите “Bounce” (запись с суммированием).

- 2) Выберите режим суммирования.

Нажмите [RECORD] для перехода на страницу меню “Bounce”.

Установите “BounceMode” в “16Tr->2Tr”.

- 3) Выберите текущие дорожки для записи. Установите “RecordVirtualTrack” в “Current”.

- 4) Выберите дорожки воспроизведения и записи. Используйте кнопки [TRACK STATUS] для установки дорожек воспроизведения (3-16) в PLAY и дорожек записи (1, 2) в REC.

- 5) Установите панорамы дорожек воспроизведения и входов. Нажмите кнопку [PLAY] для воспроизведения и используйте регуляторы [PAN] для установки панорам каналов 1-16.

- 6) Установите уровни воспроизведения/записи.

Используйте фейдеры [CHANNEL] для установки уровней воспроизведения и входных уровней.

Нажмите кнопку [METER/TRACK VIEW], затем нажмите сенсор “>” для выбора “PostFaderLev”. Измерители отобразят уровни, управляемые фейдерами.

- 7) Используйте фейдер [MASTER] для установки уровня записи. После этого, нажмите кнопку [STOP] для останова воспроизведения.

- 8) Переместите текущее время в начало песни.

- 9) Нажмите кнопку [REC] для входа в режим готовности к записи (светодиод мигает) и нажмите кнопку [PLAY] для старта записи (светодиод горит).

- 10) После окончания записи, нажмите кнопку [STOP] для останова.

- 11) Прослушивание результата записи.

Нажмите кнопки [TRACK STATUS] на записанных дорожках (1, 2) для установки их в PLAY.

Закройте фейдеры остальных каналов или включите режим соло “1”, “2” на странице “Solo”.

Нажмите кнопку [PLAY] для воспроизведения. После прослушивания новой записи нажмите кнопку [STOP] для останова.

## **Запись 16 аудиодорожек на 2 свободные виртуальные дорожки**

В качестве примера, опишем запись дорожек 1-16 (с виртуальной дорожкой “a”, выбранной для всех дорожек) на виртуальные дорожки “b” дорожек 1 и 2.

- 1) Начните запись с суммированием, как описано в разделе “Запись 16 дорожек при перезаписи 2 из них”.

Имеется только различие в шаге 3, необходимо установить “RecordVirtualTrack” в “b” для записи на виртуальные дорожки “b”.

- 2) Для прослушивания результата выберите виртуальные дорожки “b” и воспроизведите их. Нажмите [TRACK] для перехода на страницу меню “Vtr1-8”, и установите “VirtualTrackSelect” для 1 и 2 в “1b” и “2b”.

## **Запись 14 дорожек и 2 входных сигналов на оставшиеся 2 дорожки**

В качестве примера, опишем запись дорожек 1-14 и входов INPUT 1 и 2 на дорожки 15 и 16.

- 1) Выберите входные каналы.

Нажмите [INPUT/TUNER] для перехода на страницу меню “Ch9-16”.

Назначьте “Ch15” на “INPUT 1” и “Ch16” на “INPUT 2”.

- 2) Установите режим записи с суммированием.

Нажмите [RECORD] для перехода на страницу меню “RecMode”.

Выберите “Bounce” (запись с суммированием).

- 3) Выберите режим суммирования.  
Нажмите [RECORD] для перехода на страницу меню “Bounce”.  
Установите “BounceMode” в “14Tr+2In->2Tr”.
- 4) Выберите текущие дорожки для записи.  
Установите “RecordVirtualTrack” в “Current”.
- 5) Выберите дорожки воспроизведения и записи.  
Используйте кнопки [TRACK STATUS] для установки дорожек воспроизведения (1-14) в PLAY и дорожек записи (15, 16) в REC.
- 6) Установите панорамы дорожек воспроизведения и входов.  
Нажмите кнопку [PLAY] для воспроизведения и используйте регуляторы [PAN] для установки панорам каналов 1-14. Панорамируйте канал 15 влево, а канал 16 — вправо.
- 7) Установите уровни воспроизведения/записи.  
Используйте фейдеры [CHANNEL] для установки уровней воспроизведения и входных уровней.  
Нажмите кнопку [METER/TRACK VIEW], затем нажмите сенсор “>” для выбора “PostFaderLev”. Измерители отобразят уровни, управляемые фейдерами.
- 8) Используйте фейдер [MASTER] для установки уровня записи. После этого, нажмите кнопку [STOP] для останова воспроизведения.
- 9) Начните запись с суммированием.  
См. шаги 8) – 11) раздела “Запись 16 дорожек при перезаписи 2 из них”.

## **Запись сигналов 8 входных источников на 2 дорожки**

В качестве примера, опишем запись входов INPUT 1 – 8 на дорожки 1 и 2.

- 1) Выберите входные каналы.  
Нажмите [INPUT/TUNER] для перехода на страницу меню “Ch1-8”.  
Назначьте соответственно “Ch1” – “Ch8” на “INPUT1” – “INPUT8”.
- 2) Установите режим записи с суммированием.  
Нажмите [RECORD] для перехода на страницу меню “RecMode”.  
Выберите “Bounce” (запись с суммированием).
- 3) Выберите режим суммирования.  
Нажмите [RECORD] для перехода на страницу меню “Bounce”.  
Установите “BounceMode” в “14Tr+2In->2Tr”.
- 4) Выберите текущие дорожки для записи. Установите “RecordVirtualTrack” в “Current”.
- 5) Выберите дорожки записи.  
Используйте кнопки [TRACK STATUS] для установки дорожек записи (1 и 2) в REC, входных дорожек (3–8) в INPUT, а остальных дорожек (9–16) в MUTE.
- 6) Установите панорамы входов регуляторами [PAN] каналов 1-8.
- 7) Установите уровни воспроизведения/записи.  
Используйте фейдеры [CHANNEL] для установки входных уровней.  
Нажмите кнопку [METER/TRACK VIEW], затем нажмите сенсор “>” для выбора “PostFaderLev”. Измерители отобразят уровни, управляемые фейдерами.
- 8) Используйте фейдер [MASTER] для установки уровня записи.
- 9) Начните запись с суммированием.  
См. шаги 8) – 11) раздела “Запись 16 дорожек при перезаписи 2 из них”.



## Другие методы записи

### Запись с запуском

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

- 1) Подключите входные устройства и отрегулируйте уровень записи.
- 2) Нажмите [TRIGGER] для перехода на страницу меню “Trigger” и включите “TriggerRec” (кнопка [TRIGGER] начнет светиться).



- 3) Нажмите кнопку [REC] для входа в режим готовности к записи (светодиод мигает).
- 4) Когда входной уровень превысит пороговый уровень (“Threshold”), запись начнется автоматически. См. “Threshold” и “PreTrigTime”.

*Для установки порога триггера можно воспользоваться функцией репетиции.*

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

### Запись в цикле

Если Вы установите “Loop” в “On” при записи с автоврезкой, Вы сможете производить последовательную запись (цикл) в регионе IN-OUT. При этом, сонг будет воспроизводиться до и после региона IN-OUT согласно установкам “RoITime” (“PreRoll” и “PostRoll”) меню “AtPunch”.

- 1) Определите регион (IN-OUT) для записи. Вы можете также установить его с помощью дисплея “Wave” в меню “Loop” или “AtPunch”.
- 2) Подключите источник сигнала и настройте уровень записи.
- 3) Произведите установки выходного мониторинга. См. “Ручная врезка” шаг 2.
- 4) Установите время пре-прокрутки и пост-прокрутки.

Нажмите [AUTO PUNCH] для перехода на страницу меню “AtPunch”, выберите “RoITime”.

Установите необходимые значения “PreRoll” и “PostRoll”. Используйте “Unit” для выбора единиц установки пре/пост-прокрутки.

После осуществления установки нажмите сенсор “OK”.

- 5) Нажмите [AUTO PUNCH] для перехода на страницу меню “AtPunch”, переключите “Auto Punch” в “On”. Кнопка [AUTO PUNCH] засветится.
- 6) Нажмите [LOOP] для перехода на страницу меню “Loop”, установите “Loop” в “On”.
- 7) Начните запись.

При нажатии кнопки [REC], D1600mkII переместится в позицию, предшествующую точке начала записи IN на время пре-прокрутки, и войдет в режим готовности к записи. (Светодиод кнопки [REC] будет мигать).

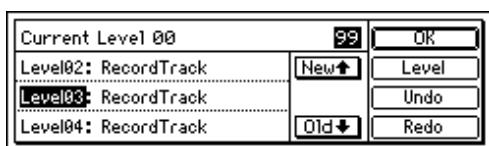
При нажатии на кнопку [PLAY] начнется воспроизведение. Воспроизведение будет продолжаться во время пре-прокрутки, и в точке IN начнется запись. (Светодиод кнопки [REC] начнет светиться.)

По достижении позиции OUT запись окончится, и продолжится воспроизведение в течение времени пост-прокрутки. (Светодиод кнопки [REC] будет мигать).

Затем D1600mkII вернется в начало пре-прокрутки, и весь процесс повторится.

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

- 8) Прослушайте результаты. Используйте Undo/Redo для выбора лучшего дубля.
- 9) Нажмите кнопку [UNDO]. Отобразится список всех дублей.



- 10) Вращайте колесо [VALUE] для выбора наилучшего дубля.
- 11) Нажмите сенсор “Undo” для выполнения операции Undo. Активизируется выбранный дубль.
- 12) Воспроизведите выбранный дубль. Если Вы нажмете кнопку [PLAY], когда включен параметр “AutoPunch” на странице меню “AtPunch”, начнется цикличное воспроизведение между стартовой (IN) и конечной (OUT) точками.
- 13) При нажатии сенсора “Redo” Вы вернетесь к дублю “Level00”. Операция Undo будет отменена. Нажмите сенсор “OK” для возврата к предыдущему экрану.

Также имеются другие методы записи:

- Введение эквализации во время записи.
- Введение эффектов во время записи.
- Прослушивание ритма встроенного метронома во время записи.
- Запись ритма встроенного метронома.
- Запись с репетицией.

## Воспроизведение

### Воспроизведение

- 1) Выбор дорожки(ек) для воспроизведения.

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

- 2) Установите временной локатор в необходимую позицию.

- 3) Включите воспроизведение.

Нажмите кнопку [PLAY] (светодиод [PLAY] начнет светиться).

- 4) Остановите воспроизведение.

Нажмите кнопку [STOP] (светодиод [PLAY] погаснет).

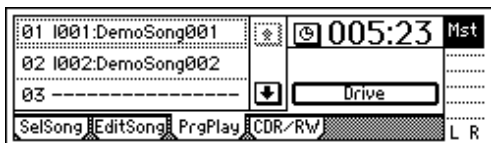
Вы можете также использовать ножной переключатель PS-1 (опциональный) для старта и останова воспроизведения.

### Воспроизведение по программе

Две и более песни могут воспроизводиться в определенном порядке, что удобно при сведении на DAT или MD.

#### Создание программы

- 1) Нажмите [SONG/CD] для перехода на страницу меню “PrgPlay”.



- 2) Выберите первую песню.

Нажмите “01” в списке программ и вращайте колесо [VALUE] для выбора необходимой песни. Для смены диска нажмите сенсор “Drive” для доступа к экрану “Drive Select”, выберите диск и нажмите сенсор “OK”.

- 3) Аналогично, выберите по порядку остальные песни.

*Для удаления песни из списка, выберите ее и вращайте колесо [VALUE] для установки “- -”.*

*Список программ сохраняется до момента отключения питания.*

*Воспроизведение по программе возможно только, когда Вы находитесь на странице меню “PrgPlay”.*

#### Использование воспроизведения по программе

- 1) Нажмите [SONG/CD] для перехода на страницу меню “PrgPlay”.

- 2) Нажмите кнопку [PLAY] для запуска воспроизведения.

Песни начнут воспроизводиться по порядку, установленному списком, начиная с начала списка.

В процессе воспроизведения Вы можете нажать кнопку [FF] для перехода к следующей песне. Нажатие кнопки [REW] вернет к началу текущей песни или к предыдущей песне, если Вы уже находитесь в начале текущей песни.

3) Нажмите кнопку [STOP] для останова воспроизведения.

## Другие способы воспроизведения

### Воспроизведение в цикле

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

- 1) Выберите дорожки для воспроизведения. Для каждой дорожки воспроизведения нажмите кнопку [TRACK STATUS] для установки PLAY.
- 2) Установите регион (IN-OUT) для воспроизведения в цикле. Вы можете использовать дисплей “Wave” в режимах “Loop” или “AtPunch”.
- 3) Нажмите [LOOP] для перехода на страницу меню “Loop” и включите сенсор “Loop”.
- 4) Когда Вы нажмете кнопку [PLAY], воспроизведение начнется с позиции IN и будет продолжаться непрерывно в регионе IN-OUT.
- 5) Нажмите кнопку [STOP] для останова.

Также имеются другие способы воспроизведения:

- Введение эквализации в воспроизводимый аудиоматериал.
- Регулировка уровня и панорамы воспроизводимого аудиоматериала.
- Наложение эффектов на воспроизводимый аудиоматериал.
- Воспроизведение ритма встроенного метронома вместе с воспроизведением аудиоматериала.

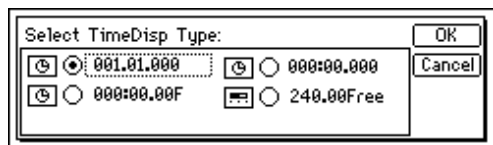
## Смена временной позиции

### Переключение дисплея счетчика

Вы можете переключать единицы измерения текущего времени на счетчике. Используйте следующую процедуру для переключения дисплея счетчика.



- 1) Нажмите сенсор “☉”, расположенный левее счетчика, для доступа к диалоговому окну “Select TimeDisp Type”.



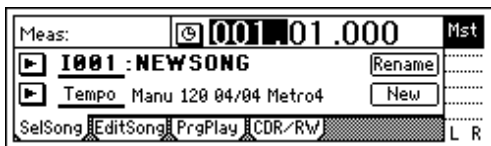
- 2) Выберите необходимый тип дисплея и нажмите сенсор “OK”. Возможен следующий выбор:
  - \_\_, \_\_, \_\_ “события”, “такты”, “1/96 такта”
  - \_\_; \_\_, \_\_ “минуты”; “секунды”, “1/1000 секунды”
  - \_\_: \_\_. \_\_F “минуты”; “секунды”, “1/30 секунды”
  - \_\_. \_\_Free “минуты”, “секунды” (оставшееся время записи).

Для определения реального оставшегося времени “\_\_.\_\_Free”, на записываемой дорожке установите [TRACK STATUS] в REC. При этом, оставшееся время записи будет отображаться для того количества дорожек, которые установлены в REC.

## Смена текущей временной позиции

### Использование счетчика

- 1) Выберите страницу, на которой отображается счетчик в верхней части дисплея, нажав [SONG] для перехода на страницу меню "SelSong".



- 2) Нажмите на часть счетчика, которую Вы хотите изменить, и вращайте колесо [VALUE] для перемещения временной позиции.

### Использование кнопок [FF] и [REW]

#### Перемещение назад

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

#### Перемещение вперед

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

#### Перемещение к началу песни

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

#### Перемещение к концу песни

Когда текущее время находится в середине песни, Вы можете, удерживая нажатой кнопку [STOP], нажать кнопку [FF] для перехода к концу песни.

### Использование локаторов (LOC1, LOC2, LOC3, LOC4)

Вы можете назначить выбранную временную позицию на локатор и моментально перемещаться в нее. В каждой песне может находиться до 4 локаторов.

Нажмите кнопки [IN/LOC1], [OUT/LOC2], [TO/LOC3] или [END/LOC4].

*Локаторы также используются для выбора позиций IN/OUT для записи с врезкой, определения диапазона ре-дакции и т. д.*

#### Запись точки локации

- 1) Переместите текущее время в необходимую позицию. Используйте счетчик или кнопки [FF]/[REW] для смены текущего времени.
- 2) Нажмите кнопку [STORE] для сохранения выбранной временной позиции.



- 3) Запись временной позиции. Нажмите кнопку [IN/LOC1], [OUT/LOC2], [TO/LOC3] или [END/LOC4] для назначения временной позиции на данную кнопку. Запись происходит в момент нажатия на кнопку.

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

#### Перемещение в точку локации

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

### Использование меток

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

### Установка метки

- 1) Переместитесь во временную позицию, в которую необходимо поставить метку. Используйте счетчик или кнопки [FF] и [REW] для смены текущего времени.
- 2) Нажмите кнопку [STORE] для сохранения выбранной временной позиции.



- 3) Нажмите кнопку [MARK] для установки метки. Установка будет произведена при нажатии кнопки, и номер установленной метки отобразится на дисплее. Метки автоматически перенумеруются в порядке их временных позиций.

*Вы можете устанавливать метки в процессе записи/воспроизведения песни, выполняя шаги 2 и последующие. (Будет записано время момента нажатия кнопки [STORE].)*

### Перемещение в позицию метки

- 1) Нажмите [MARK] для перехода на страницу меню "Mark".
- 2) Используйте "MarkNumber" для выбора необходимой метки.



- 3) Нажмите сенсор "Recall" для вызова метки. Вы переместитесь во временную позицию данной метки.

### Удаление метки

*Будьте осторожны, после удаление метки функция Undo недоступна.*

- 1) Нажмите [MARK] для перехода на страницу меню "Mark".
- 2) Используйте "MarkNumber" для выбора удаляемой метки.
- 3) Нажмите сенсор "Delete" для доступа в диалоговое окно.
- 4) Проверьте поле "mark number to be deleted" в верхней левой части экрана. Если Вы уверены в необходимости удаления данной метки, нажмите сенсор "Yes". Для отмены удаления нажмите сенсор "No". Для удаления всех меток нажмите сенсор "Select All" для установки его в "On" (шаг 2 необязателен) и затем нажмите сенсор "Yes" для удаления меток.

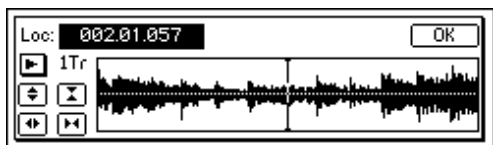
### Переименование метки

- 1) Нажмите сенсор "Rename" для доступа в диалоговое окно "RenameMark". Процедура переименования аналогична описанной в разделе "Переименование песни".
- 2) После введения названия нажмите сенсор "OK".

## Использование скраббинга для оптимизации позиции

Вы можете использовать функции Scrub, Play From/To и Slow Play для поиска временной позиции начала звука или уточнения положения точки локации или метки.

- 1) Нажмите кнопку [TRACK STATUS] выбранной дорожки, для перевода ее в режим PLAY (светодиод светится зеленым цветом).
- 2) Нажмите кнопку [SCRUB] для включения функции "Scrub" (кнопка светится).
- 3) Используйте "TrackSelect" для выбора воспроизводимой дорожки.



- 4) Выберите "Loc" и вращайте колесо [VALUE] для поиска необходимой позиции при прослушивании аудиоматериала, соответственно вращению колеса [VALUE].

# Использование микшера

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

## Регулировка уровней

Уровни входа или записи/воспроизведения регулируются фейдерами [CHANNEL].

Уровни регулируются от нуля (-∞) через положение единичного усиления (0 дБ) до +12 дБ.

- Когда включены пары, используйте нечетные каналные фейдеры.
- Данные установки могут быть записаны в сцену.

## Регулировка панорамы

Стереопанорама каждого канала изменяется регуляторами [PAN].

Вращение регулятора в направлении отметки L перемещает панораму сигнала влево, а вращение в направлении отметки R — вправо.

- Когда включены пары, используйте нечетные каналные фейдеры.
- Данные установки могут быть записаны в сцену.

*При установке каналов 1/2-15/16 в пары, необходимо оставить нечетные регуляторы [Pan] парных каналов в центральном положении.*

## Эквалаизация (EQ)

Тембр каждого канала регулируется трехполосным эквалайзером (EQ).

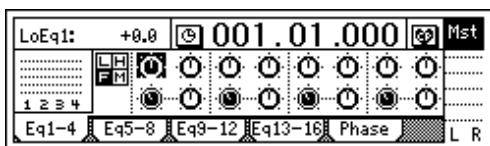
- Для изменения входного сигнала (аналогового) используйте параметр Input EQ (нажмите [INPUT/TUNER] для перехода на страницы меню “InEq1-4”, “InEq5-8”). Это влияет на записываемый сигнал.
- Для изменения воспроизводимого сигнала дорожки используйте EQ (нажмите [EQ/PHASE] для перехода на страницы меню “Eq1-4”, “Eq5-8”, “Eq9-12”, “Eq13-16”).

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

*Если Вы используете EQ для усиления при достаточно сильном усилении канала, возможно нарушение частотного баланса общего микса. EQ должен использоваться, по возможности, для “среза” частот, и в минимально возможном объеме.*

## Назначение эквалайзера на дорожку воспроизведения

- Если включены пары, используйте эквалайзеры нечетных каналов.
  - Данные установки могут быть записаны в сцену.
- 1) Нажмите [EQ/PHASE] для перехода на страницы меню “Eq1-4”, “Eq5-8”, “Eq9-12” и “Eq13-16”.



- 2) Выберите необходимый EQ.

Для каждого канала имеются следующие органы управления EQ:

- Усиление High EQ (H): правая иконка
- Усиление Low EQ (L): левая иконка
- Усиление Mid EQ (M): нижняя правая иконка
- Частота среза Mid EQ (F): нижняя левая иконка

- 3) Установка усиления и частоты среза.

Усиление снижается при “-” направлении и увеличивается при “+” направлении.

Частота среза увеличивается и уменьшается в соответствии с установленным значением.

## High EQ, Low EG

- Для необходимого канала выберите “High EQ Gain (H)” или “Low EQ Gain (L)” и вращайте колесо [VALUE] для установки усиления. Значение отображается в верхней левой части экрана.

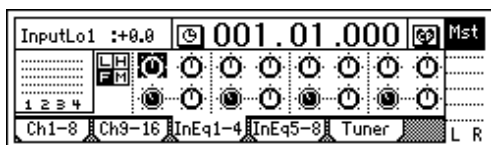
## MidEQ

- Для необходимого канала выберите “Mid EQ Cutoff Frequency (F)” и вращайте колесо [VALUE] для установки частоты среза. Значение отображается в верхней левой части экрана.
- Для необходимого канала выберите “Mid EQ Gain” и вращайте колесо [VALUE] для установки усиления. Значение отображается в верхней левой части экрана.

## Назначение входного эквалайзера на аналоговые входы при записи

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

- 1) Выберите страницу, содержащую необходимый канал: нажмите [INPUT/TUNER] для перехода на страницу меню “InEq1-4”.



- 2) Подключите источник сигнала и отрегулируйте его громкость по измерителю уровня.
- 3) Для каждого параметра “InputEQ” выберите установки усиления и частоты среза, вращая колесо [VALUE].
- 4) Произведите запись.


## Объединение в пары

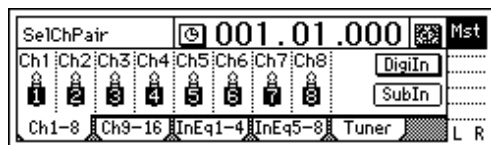
Регулировки каналов с нечетными и четными номерами (1-2, 3-4, 5-6, 7-8, 9-10, 11-12, 13-14, 15-16) могут производиться попарно, при этом изменения значений для нечетных каналов будут одновременно вызывать изменения значений для обоих каналов. Это — обычная практика для каналов, несущих стереоинформацию.


Возможны следующие установки:

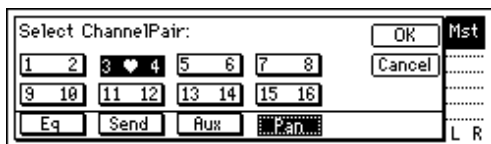
- кнопки [TRACK STATUS];
- EQ (канальные эквалайзеры);
- EffSnd 1+2 (посылы на эффект);
- AuxSend (внешний посыл);
- регуляторы [PAN];
- фейдеры [CHANNEL].

За исключением кнопок [TRACK STATUS] и фейдеров [CHANNEL], Вы можете выбирать включение в пару остальных параметров. Данный выбор осуществляется одновременно для посылов на эффект 1 и 2.

- 1) Нажмите сенсор “”, находящийся на страницах [INPUT/ TUNER], [EQ/PHASE] и [INSERT EFFECT], для доступа к экрану “Select ChannelPair”.



- 2) Нажмите сенсоры “1 2” – “15 16” для установки пар необходимых каналов. (При назначении отображается символ ““.)



- 3) Выберите включаемые в пару функции “Eq”, “Send”, “Aux” и “Pan” для каналов, выбранных в “Select ChannelPair” нажатием соответствующих сенсоров. Затем нажмите сенсор “OK” для завершения установки.

## Мониторинг

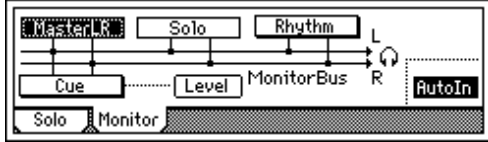
Обычно, мониторинг производится подключением системы внешнего мониторинга к разъемам [MONITOR OUT L/R] или подключением головных телефонов к разъему [PHONES].

### Выбор сигнала для мониторинга

- 1) Выберите сигнал для мониторинга.

Нажмите [SOLO/MONITOR] для перехода на страницу меню “Monitor”.

Обычно, выбирается “MasterLR”. Нажмите сенсор “MasterLR” для его активизации (свечения).



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

- 2) Выберите мониторинг входа.

Если сенсор “AutoIn” включен, каналы микшера с кнопками [TRACK STATUS], находящимися в REC, будут воспроизводить дорожки в процессе воспроизведения и сигналы внешних входов в процессе записи, репетиции или при останове. Это — обычная рабочая ситуация.

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

### Регулировка уровня отбора Cue

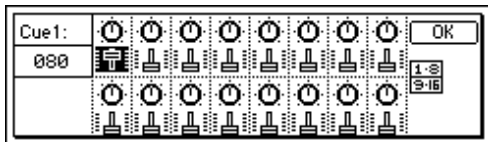
Поскольку фейдеры [CHANNEL] в D1600mkII регулируют уровни записи каждой дорожки и уровень каждого канала, уровни записи и мониторинга одинаковы. Поэтому, введена шина отбора Cue, позволяющая устанавливать комфортные уровни и панорамы мониторинга во время исполнения, не влияющие на уровень записи.

- 1) Выберите “Cue” в качестве сигнала для мониторинга.

Нажмите [SOLO/MONITOR] для перехода на страницу меню “Monitor”, включите сенсор “Cue”.

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

- 2) Установка уровня отбора Cue.



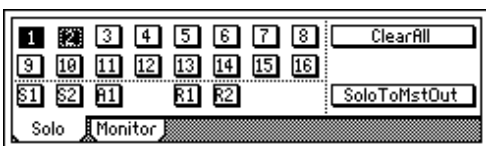
Нажмите сенсор “Level” для доступа к экрану Cue. Нажмите иконки для каждого канала и вращайте колесо [VALUE] для установки громкости и панорамы. Значения отображаются в верхней левой части экрана.

### Установки соло

Когда используется функция Solo, на мониторинговую шину поступают сигналы шин, на которых включен сенсор “Solo”. Используйте данную функцию, когда Вы хотите прослушать только выбранные сигналы. Сигналы Solo подаются на разъемы [MONITOR OUT L/R] и [PHONES].

### Выбор солируемых сигналов

- 1) Нажмите [SOLO/MONITOR] для перехода на страницу меню “Solo”. Нажмите один или более сенсоров “Solo” для необходимых сигналов. Даже при одном солированном сигнале кнопка [SOLO/MONITOR] начнет мигать.



Возможно солирование нескольких сигналов.

- 2) Используйте регулятор [MONITOR OUT LEVEL] или регулятор [PHONES LEVEL] для установки уровня мониторинга.



### 3) Отключение Solo.

- Нажмите [SOLO/MONITOR] для перехода на страницу меню “Solo”. Отключите сенсоры “Solo”.
- Если Вы нажмете сенсор “ClearAll”, Solo отключится для всех сигналов.

## Подача сигнала Solo на мастер-шину LR

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

Нажмите [SOLO/MONITOR] для перехода на страницу меню “Solo”, включите сенсор “SoloToMstOut”.

*Данная установка справедлива только на странице [SOLO/MONITOR]. При переходе на другую страницу, она автоматически отключается.*

## Запись/вызов сцен

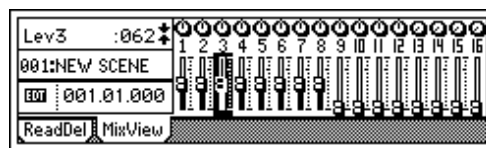
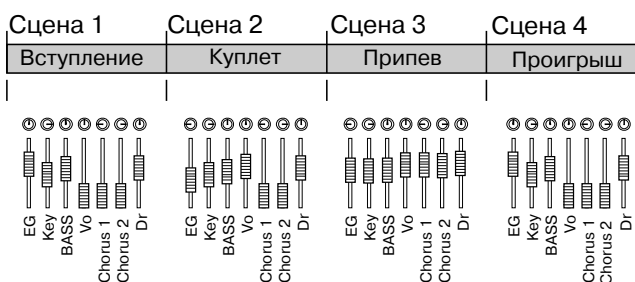
Все установки микшера могут записываться в сцены, которые могут автоматически вызываться в процессе воспроизведения. Сцены могут также вызываться, как глобальные установки, и вызываемые установки микшера могут копироваться в другую временную позицию или перенастраиваться, а затем перезаписываться.

В каждой песне может сохраняться до 100 сцен.

В сцене сохраняются следующие установки:

- EQ;
- установки эффектов;
- EffSnd (посыл на эффект);
- AuxSend (внешний посыл);
- регуляторы [PAN];
- фейдеры [CHANNEL].

*Фейдеры и регуляторы Pan/Balance верхней панели не перемещаются физически, однако Вы можете наблюдать изменения их значений в режиме [SCENE] на экране “MixView”.*



### Запись сцены

- 1) Переместите текущее время в позицию записи сцены. Используйте счетчик или кнопки [FF]/[REW] для перемещения.
- 2) Отрегулируйте установки микшера: фейдеры [CHANNEL], регуляторы [PAN], EQ и эффекты.
- 3) Запишите сцену.

Нажмите кнопку [STORE], и текущее время будет записано.

Нажмите кнопку [SCENE], отобразится номер записываемой сцены “SCENE \*\*\*” и операция будет завершена.

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

### Автоматическое переключение сцен при воспроизведении

*Осуществите запись сцен в необходимых временных позициях (“Процедура записи сцены”).*

- 1) Установите “SceneRead” в “On”.

Нажмите [SCENE] для перехода на страницу меню “ReadDel”.

Нажмите сенсор “SceneRead” для установки его в “On”. При этом кнопка [SCENE] начнет светиться.



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

## Вызов сцены

- 1) Нажмите [SCENE] для перехода на страницу меню “ReadDel”. Нажмите сенсор “SceneRead” для установки в “Off”. При этом, кнопка [SCENE] не будет светиться.

*Если “SceneRead” установлен в “On”, невозможно вызвать сцены, записанные в других временных позициях.*

- 2) Нажмите [SCENE] для перехода на страницы меню “ReadDel” или “MixView”, переместите курсор на номер сцены и вращайте колесо [VALUE] для выбора сцены. Выбранная сцена будет вызвана.

## Копирование сцены

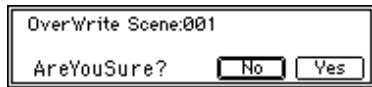
- 1) Выберите сцену, как описано в процедуре “Вызов сцены”.
- 2) Переместите текущее время в необходимую позицию.
- 3) Нажмите кнопку [STORE], а затем кнопку [SCENE].

## Редакция и перезапись сцены

- 1) Выберите сцену, как описано в процедуре “Вызов сцены”.
- 2) Отредактируйте установки сцены: фейдеры [CHANNEL], регуляторы [PAN], EQ и эффекты.
- 3) Перепишите установки сцены.

Нажмите [SCENE] для перехода на страницу меню “ReadDel”, убедитесь, что выбран необходимый номер сцены.

Нажмите сенсор “OvrWrt”. В диалоговом окне отобразится запрос на подтверждение.



Нажмите сенсор “Yes” для перезаписи сцены под выбранным номером.

## Удаление сцены

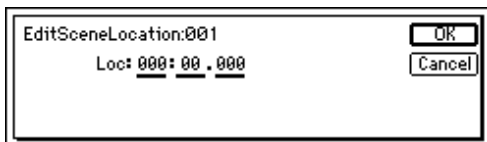
*Будьте осторожны, для данной операции функция Undo недоступна.*

- 1) Выберите удаляемую сцену, как описано в процедуре “Вызов сцены”.
- 2) Нажмите [SCENE] для перехода на страницу меню “ReadDel” и нажмите сенсор “Delete”. Проверьте номер сцены “Delete scene number” в верхнем левом углу экрана, и если Вы уверены в необходимости удаления, нажмите сенсор “Yes”. Для отмены удаления нажмите сенсор “No”. Для удаления всех сцен нажмите сенсор “SelectAll” для установки его в “On” (шаг 1 необязателен). Затем нажмите сенсор “Yes” для удаления всех сцен.

## Перемещение временной позиции записанной сцены

- 1) Выберите перемещаемую сцену, как описано в процедуре “Вызов сцены”.
- 2) Переместите временную позицию сцены.

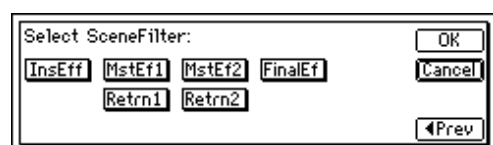
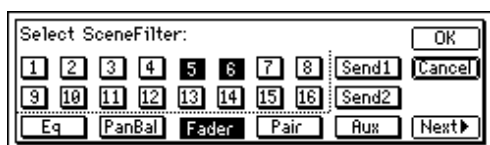
Нажмите сенсор “EditLoc”.



В диалоговом окне отредактируйте временную позицию и нажмите сенсор “OK” для выполнения операции.

## Фильтр сцены

- 1) Нажмите [SCENE] для перехода на страницу меню “ReadDel”, нажмите сенсор “Filter” для доступа к окну “Select SceneFilter”.



- 2) Выберите параметры для фильтрации. Для установок, занимающих две экранные страницы, используйте сенсор “Next” для перехода на следующую страницу.

Первая страница содержит установки для параметров каждого канала. Например, если Вы фильтруете фейдеры каналов 5 и 6, необходимо включить сенсоры “5”, “6” и “Fader”.

Вторая страница содержит установки для общих параметров. Аналогично, включите сенсоры фильтруемых параметров. Нажмите сенсор “OK” для активации установок.

## Использование MIDI для управления сценами

### MIDI-выход

При смене сцен в следующих случаях передается сообщение Program Change:

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

### MIDI-вход

Когда “SceneRead” установлен в “Off” и принимается сообщение Program Change, устанавливается сцена с соответствующим номером. Когда “SceneRead” установлен в “On”, данное сообщение будет игнорироваться, вне зависимости от воспроизведения или записи D1600mkII.

- 1) Подключите внешнее MIDI-устройство.
- 2) Нажмите [SYSTEM/USB] для перехода на страницу меню “MIDI”, а затем “GlobalCh” для установки MIDI-канала, соответствующего внешнему MIDI-устройству.

Для передачи MIDI-сообщений, на странице меню “MIDI” “ProgChange” “Trans” в “On”.

Для приема MIDI-сообщений, на странице меню “MIDI” установите “ProgChange” “Recv” в “On”.

- 3) Нажмите [SCENE] для перехода на страницу меню “ReadDel”, переключите “SceneRead” в “Off”.
- 4) Передавайте сообщения Program Change с внешнего MIDI-устройства для переключения сцен.

Когда D1600mkII принимает Program Change #0, устанавливается сцена “001”. Program Change #0-99 соответствуют сценам “001” – “100”.

## Использование эффектов

D1600mkII обеспечивает максимум 8 разрыв-эффектов, которые могут помещаться в любой аналоговый вход или канал микшера, 2 мастер-эффекта, принимающие сигнал посылы с каждого канала, и один общий эффект, обрабатывающий сигнал мастер-шины LR. Все данные эффекты не зависят друг от друга. Это означает, что Вы можете использовать максимум 11 программ эффектов одновременно.

- **Алгоритмы эффектов:** всего 98
- **Программы эффектов:**

|                | Пресетные (192) | Пользовательские (192) |
|----------------|-----------------|------------------------|
| Разрыв-эффекты | 1000,1001-1128  | U001-U128              |
| Мастер-эффекты | M000, M001-M032 | u001-u032              |
| Общие эффекты  | F000, F001-F032 | u033-u064              |

Пресетные эффекты содержат программы эффектов, созданные профессиональными музыкантами и студийными инженерами. Пользовательские эффекты могут включать в себя Ваши собственные программы эффектов, созданные в результате редакции пресетных эффектов.

*Пресетные программы переписать невозможно.*

### Разрыв-эффекты (Insert)

Разрыв-эффекты включаются в разрыв аналогового входа или канала микшера, обрабатывая входной аналоговый сигнал или дорожку воспроизведения. Эффекты могут также назначаться на звук встроенного метронома, аналогично каналу микшера. Имеется 4 типа разрыв-эффектов. Доступные программы эффектов зависят от выбранного типа эффекта.

*Выбор типа эффекта осуществляется сенсором “SelectEffType” на странице меню “InsAsn”.*

## 1in2outx2

Данная конфигурация моно-вход/стерео-выход (или моно-выход) составляет цепочку из 3 – 5 эффектов. Две таких конфигурации могут использоваться одновременно. Это — идеальный вариант для обработки гитары, вокала и т. д.

## 2in2outx2

Данная конфигурация стерео-вход/стерео-выход, типа реверберации, хоруса и задержки. Две таких конфигурации могут использоваться одновременно. Это — идеальный вариант для обработки стереосигналов, типа синтезатора.

## 1in1outx4

Данная конфигурация моно-вход/моно-выход составляет цепочку из 2 эффектов. Четыре таких конфигурации могут использоваться одновременно. Это — идеальный вариант для обработки монофонических инструментов, типа ритм-гитары.

## 1in1outx8

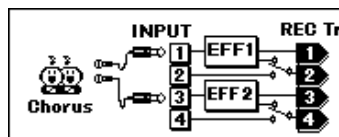
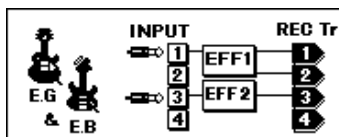
Данная конфигурация моно-вход/моно-выход. Восемь таких конфигураций могут использоваться одновременно. Это — идеальный вариант для обработки монофонических инструментов, типа барабанов.

## Примеры использования разрыв-эффектов

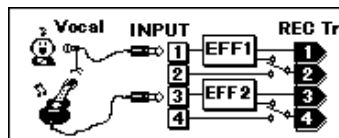
### В процессе записи

#### 1in2outx2 (моно-вход/стерео-выход x 2)

При одновременной записи гитары и баса, возможно использование эффектов Guitar Multi для гитары и Bass Multi для баса.



При одновременной записи 2 вокалистов, возможно использование программ эффектов Vocal Multi для каждого вокалиста.

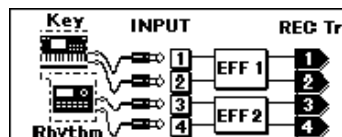
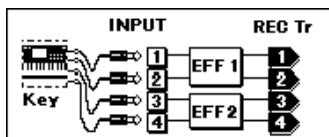
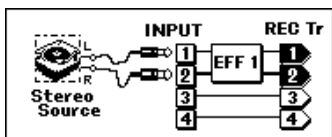


При одновременной записи вокала и гитары, возможно использование эффектов Vocal Multi на вокале и Guitar Multi для гитары.

#### 2in2outx2 (стерео-вход/стерео-выход x 2)

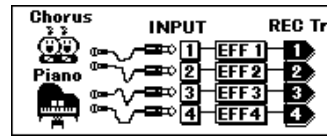
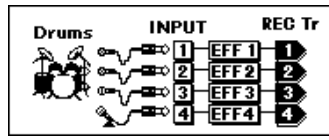
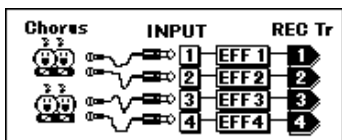
При одновременной записи синтезатора и ритм-машины, возможно использование эффектов St.Chorus для синтезатора и St.Comp для ритм-машины.

Возможны и другие варианты.



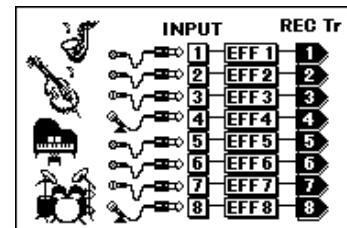
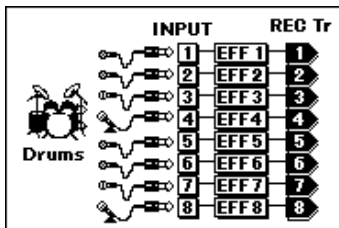
#### 1in1outx4 (моно-вход/моно-выход x 4)

При одновременной записи 4 вокалистов, возможно использование эффектов Exciter-Comp для основных вокалов и Limiter-P4EQ для громких голосов. Возможны и другие варианты.



#### 1in1outx8 (моно-вход/моно-выход x 8)

При одновременной записи с 8 микрофонов, возможно использование отдельных программ эффектов для каждого из них; т. е., Limiter на “бочке”, Gate на барабане и Exciter на томах.



При одновременной записи с 8 микрофонов, возможно использование эффекта Gate на каждом из них для снижения взаимопроникновения между микрофонами или Limiter для установки динамических характеристик.

## В процессе воспроизведения дорожки

### 2in2outx2 (стерео-вход/стерео-выход x 2)

Две дорожки со стереосигналом могут обрабатываться St.Comp или St.Limiter для регулировки динамики, а также Reverb для эмуляции пространства.

### 1in1outx4 (моно-вход/моно-выход x 4)

Возможно использование эффектов Exciter-Comp или Limiter-P4EQ на индивидуальных дорожках для регулировки динамики или P4EQ-Cho/FIn для добавления модуляции.

### 1in1outx8 (моно-вход/моно-выход x 8)

Возможно использование эффектов Comp, Limiter, Gate или Expander на индивидуальных дорожках для регулировки динамики, а также Chorus, Phaser или Delay.

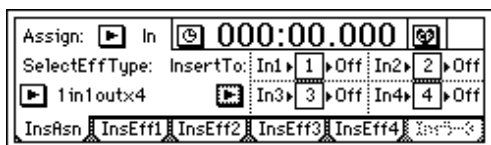
## Использование разрыв-эффектов при записи (только аналоговый вход/метроном)

При записи эффекты могут назначаться на аналоговые входы [INPUT 1] – [INPUT 8/GUITAR IN] или на ритм встроенного метронома, поступающий на вход канала микшера для последующей записи.

Вы можете обрабатывать эффектами сигнал с аудио CD внутреннего привода CD-R/RW.

В качестве примера, Вы можете подключить гитару к разъему [INPUT 8/GUITAR IN], подключить эффекты и записать материал на дорожку 8.

- 1) Подключите гитару и выберите дорожку для записи.
- 2) Нажмите [INSERT EFFECT] для перехода на страницу меню “InsAsn”.

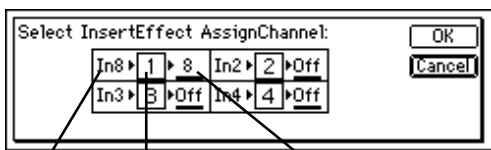


- 3) Нажмите сенсор “Assign: >” для выбора “Input (In)”.
- 4) Нажмите сенсор “SelectEffType: >” для выбора типа эффекта.  
Ниже приведен экран для случая, когда выбран “1in1outx4”.
- 5) Подключение эффекта между INPUT 8 (GUITAR IN) и каналом 8.

Нажмите сенсор “Insert To: >”.

Для эффекта 1 используйте “SelectCh” для установки канала в “8”.

Нажмите сенсор “OK” для подтверждения установки.



- 6) Выберите программу эффекта.

Нажмите [INSERT EFFECT] для перехода на страницу меню “InsEff1”.

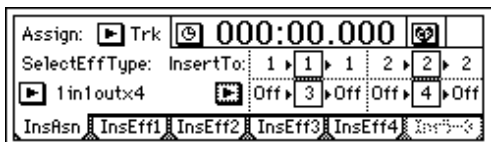
Нажмите “EffectNumber” и вращайте колесо [VALUE] для выбора программы эффекта.



- 7) Установите уровень записи и произведите запись.

## Введение разрыв-эффекта в дорожку при воспроизведении

- 1) Выберите дорожку для воспроизведения. Нажмите кнопку [TRACK STATUS] для перевода ее в PLAY.
- 2) Нажмите [INSERT EFFECT] для перехода на страницу меню “InsAsn”.



- 3) Нажмите сенсор “Assign: >” для выбора “PlayTrack (Trk)”.
- 4) Нажмите сенсор “SelectEffType: >” и выберите тип эффекта.
- 5) Выберите канал для назначения эффекта.

Нажмите сенсор “InsertTo: >”.

Для каждого эффекта используйте “SelectCh” и вращайте колесо [VALUE] для выбора канала.

По окончании установки нажмите сенсор “OK”.

- 6) Выберите программу эффекта.

Используйте [INSERT EFFECT] для перехода на страницы меню “InsEff1” и “InsEff2” для выбора эффекта.

Нажмите “EffectNumber” и вращайте колесо [VALUE] для выбора программы эффекта.



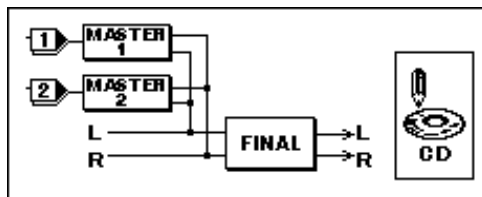
- 7) Нажмите кнопку [PLAY] для включения воспроизведения.

Вы можете также выбрать программы эффектов в процессе воспроизведения.

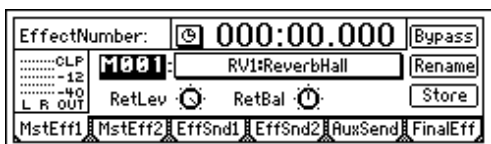
## Мастер-эффекты (Master)

D1600mkII содержит 2 мастер-эффекта (MstEff1 и MstEff2), которые могут использоваться одновременно. Вы можете установить уровень посыла с каждого канала для изменения глубины эффекта.

Мастер-эффекты обычно используются для пространственной обработки (реверберация и т. д.), создающей общее восприятие звучания. Вы также можете комбинировать два различных эффекта.

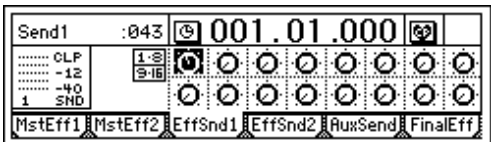


- 1) Нажмите [MASTER EFFECT/AUX] для перехода на страницу меню “MstEff1” или “MstEff2”.



- 2) Нажмите “EffectNumber”, и вращайте колесо [VALUE] для выбора программы эффекта.
- 3) Установите уровень возврата с мастер-эффекта на мастер-шину LR и установите необходимый баланс возврата.
- Для данного примера, установите “RetLev” (уровень возврата) в “100”, а “RetBal” (баланс возврата) в “CNT”.
- 4) Установите уровни посылов.

Настройки для Мастер-эффекта 1 осуществляются на странице меню “EffSnd1”, а для Мастер-эффекта 2 — на странице меню “EffSnd2”.



Выберите соответствующий иконный регулятор “Send” и вращайте колесо [VALUE] для установки уровня посыла.

Включите воспроизведение и прослушайте результат.

## Общий эффект (Final)

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

В процессе сведения Вы можете использовать общий эффект для добавления мастеринг-эффектов, типа многополосного лимитера, особенно при записи на CD.

- 1) Нажмите [MASTER EFFECT/AUX] для перехода на страницу меню “FinalEff”.



- 2) Нажмите “EffectNumber” и вращайте колесо [VALUE] для выбора программы эффекта.

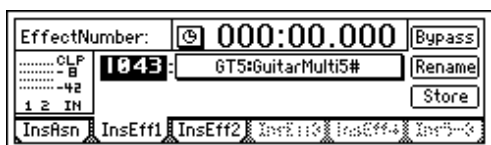
Включите воспроизведение и прослушайте результат.

## Редакция эффекта

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

*При выборе другого “EffectNumber” или отключении питания без сохранения, отредактированные установки эффектов будут потеряны.*

- 1) Перейдите на страницу выбранного эффекта. В приведенном примере нажмите [INSERT EFFECT] для перехода на страницу меню “InsEff1”.



- 2) Нажмите “EffectNumber” и вращайте колесо [VALUE] для выбора программы эффекта.

- 3) Прослушайте программу эффекта.

Если Вы нажмете сенсор “Bypass”, эффект будет отключен. Если Вы затем нажмете сенсор “Cancel”, эффект снова включится. Вы можете использовать данную функцию для сравнения обработанного и необработанного сигналов.

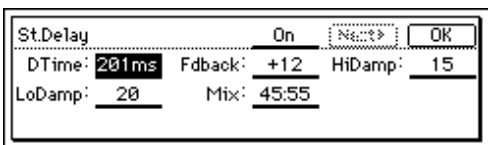


- 4) Нажмите сенсор с названием программы эффекта для перехода в диалоговое окно “EffectAlgorithm” и выбора программы эффекта.



- 5) Нажатием сенсора, расположенного под каждой иконкой эффекта, Вы можете включать/отключать каждый эффект.

- 6) Нажмите иконку выбранного эффекта. На рисунке приведено диалоговое окно для выбора “S.Dly”. Выберите параметр и вращайте колесо [VALUE] для его установки.



Используйте сенсор “On/Off” в верхней части диалогового окна для включения/отключения эффекта в целях сравнения. Данная установка включения/отключения связана с сенсором шага 5. Изменение одной установки приводит к смене другой.

По окончании, нажмите сенсор “OK”.

В диалоговом окне “EffectAlgorithm” нажмите сенсор “OK”.

7) Переименование программы эффекта.

Нажмите сенсор “Rename” для доступа в диалоговое окно “RenameEffect”. Для переименования, см. “Переименование песни”.



После ввода названия нажмите сенсор “OK”.

8) Сохранение программы эффекта. Если D1600mkII находится в процессе воспроизведения, нажмите кнопку [STOP] для останова воспроизведения.

Нажмите сенсор “Store” для доступа в диалоговое окно “StoreEffect”. Выберите номер для сохранения и нажмите сенсор “Exec.” для окончания операции.

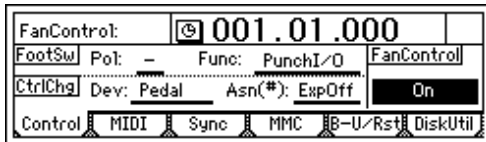


*Будьте осторожны при сохранении: данные, ранее находящиеся под выбранным номером, будут переписаны и потеряны.*

## Управление эффектом с внешнего устройства

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

- 1) Подключите педаль экспрессии или внешний MIDI-контроллер.
- 2) Выберите внешнее управляющее устройство. Нажмите [SYSTEM/USB] для перехода на страницу меню “Control”.



В поле “Device” установите “Pedal”, если Вы хотите использовать педаль экспрессии, или MIDI-сообщение, если Вы управляете по MIDI.

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

- 3) Используйте “Asn( # )” для выбора управляемого разрыв-эффекта.
- 4) Выберите программу эффекта для управления.

Нажмите [INSERT EFFECT] для перехода на страницы меню “InsEf1” – “InsEff4”, установите разрыв-эффект, выбранный в шаге 3.

Нажмите “EffectNumber” и вращайте колесо [VALUE] для выбора программы эффекта. Если выбранный эффект включает в себя функцию управления, и остальные условия не препятствуют управлению, в конце названия программы эффекта появляется символ “#”.



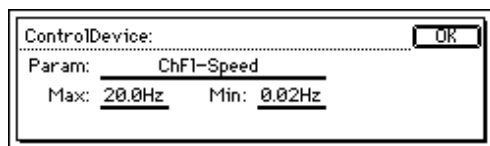
- 5) Выберите управляемый параметр и диапазон регулировки.

Нажмите сенсор названия программы. Отобразится диалоговое окно “Effect Algorithm” выбора программы эффекта.





Нажмите сенсор “Cntrl” для доступа в диалоговое окно “ControlDevice”.



Выберите “Param” и вращайте колесо [VALUE] для выбора управляемого параметра.

Вращайте колесо [VALUE] для установки “Max” на максимальное значение и “Min” на минимальное значение.

Когда Вы закончите установки, нажмите сенсор “OK”.

В диалоговом окне “Effect Algorithm” нажмите сенсор “OK”.

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

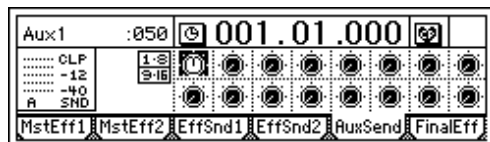
## Использование внешнего эффекта

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

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

- 1) Подключите разъем [AUX OUT] к входу внешнего эффект-процессора, а его выходы — к разъемам [INPUT 3] и [INPUT 4] на D1600mkII.
- 2) Направьте сигнал на внешний эффект-процессор.

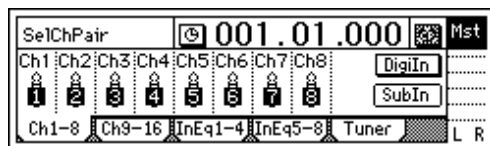
Нажмите [MASTER EFFECT/AUX] для перехода на страницу меню “AuxSend”.



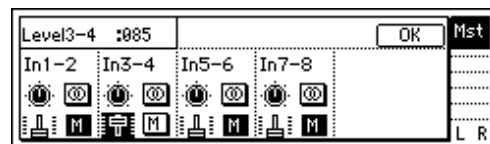
Выберите “Aux” для каналов, направляемых на внешний эффект-процессор и вращайте колесо [VALUE] для установки уровня посыла.

- 3) Скоммутируйте выход внешнего эффект-процессора.

Нажмите [INPUT/TUNER] для перехода на страницу меню “Ch1-8” или “Ch9-16”.



Нажмите сенсор “SubIn” для доступа в диалоговое окно. Используйте фейдер “In3-4” для установки уровня возврата и используйте “Balance” для установки баланса возврата.



## Сведение

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

## Создание аудио CD

При записи на CD-R/RW, D1600mkII создает временные данные на диске. При отсутствии достаточного свободного места на диске операция записи невозможна. Количество свободного места равно удвоенному времени наиболее длительной дорожки. Эти данные будут автоматически удалены после завершения записи CD-R/RW.

### Запись песни на CD

- 1) Выберите песню для записи. Перед этим она должна быть сведена и записана в режиме суммирования на две дорожки.

*Если песня начинается сразу (с нулевой временной отметки), ее начало может не воспроизводиться некоторыми CD-плеерами. Во избежание этого, при сведении в начало аудиоданных вставьте пустой промежуток длительностью около 0.5 секунд ("InsertTrack").*

- 2) Вложите чистый или нефинализованный диск в устройство CD-R/RW.

*Поскольку диски CD-RW могут не воспроизводиться некоторыми CD-плеерами, рекомендуется использовать матрицы CD-R.*

- 3) Нажмите [SONG/CD] для перехода на страницу меню "CDR/RW". Убедитесь, что поле дисплея "CD-R/RW Information" отображает "BlankDisc" или "номер песни". Отключите поле "DAO".



- 4) Нажмите сенсор "WriteCD". Дисплей отобразит сообщения "Obey Copyright Rules" и "AreYouSure?". Выберите скорость записи. Нажмите сенсор "Yes" для старта записи.



*Если Вы нажмете сенсор "Abort" в процессе записи, запись будет остановлена. Однако, при этом диск будет создан не до конца.*

- 5) По окончании записи дисплей отобразит "Completed". Нажмите сенсор "OK".
- 6) Нажмите сенсор "CD Monitor" для мониторинга и прослушайте результат.
- 7) Нажмите сенсор "Final" для завершения процесса создания диска.

*После этого на диск производить запись невозможно. Это означает, что Вы должны нажать на сенсор "Final" для выполнения финализации только после записи всех песен на диск.*

- 8) Прослушайте результат в CD-плеере.

### "Живая" запись на CD

При записи на аудио CD длинного произведения, типа концерта, удобно использовать режим Disc At Once. Расставленные в песне метки будут индексировать стартовые коды треков CD, что позволит избежать промежутков между треками.

Также, аудио CD, созданный в режиме Disc At Once, может использоваться в качестве матрицы для тиража.

*При выборе "DiscAtOnce" диск финализируется автоматически.*

- 1) Произведите подготовку аудиоматериала, как описано ранее.
- 2) Расставьте в нужных местах метки.
- 3) Нажмите [SONG/CD] для перехода на страницу меню "CDR/RW". Включите поле "DAO".



- 4) Вложите чистый диск в устройство CD-R/RW.

- 5) Нажмите [SONG/CD] для перехода на страницу меню “CD-R/RW Information”. Убедитесь, что поле дисплея “CD-R/RW Information” отображает “BlankDisc”.
- 6) Нажмите сенсор “WriteCD”. Дисплей отобразит сообщения “Obey Copyright Rules” и “AreYouSure?”. Выберите скорость записи. Нажмите сенсор “Yes” для старта записи.

## Запись на мастер-ленту

- 1) Используйте фейдеры и регуляторы для установки громкости и панорамы каждой дорожки при воспроизведении.
- 2) Подключите внешнее устройство записи.
- 3) Произведите запись.

Воспроизводите песню в D1600mkII и установите уровень записи на внешнем рекордере. Затем верните песню в начало.

Включите запись на внешнем устройстве и начните воспроизведение D1600mkII.

*Вы можете также использовать функцию Program Play для воспроизведения песен в необходимом порядке.*

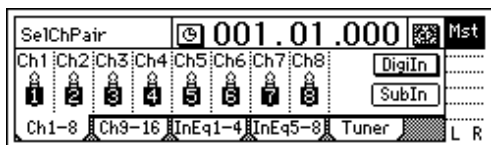
## Использование дополнительных входов

Вы можете использовать любые из аналоговых входов ([INPUT 1] – [INPUT 8/ GUITAR IN]) в качестве дополнительных входов для направления сигнала непосредственно в мастер шину.

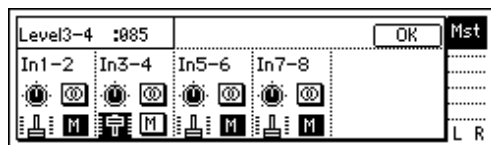
Это удобно при синхронизации секвенсера с законченной песней и и подачи сигналов возврата с внешнего эффект-процессора, подключенного к разъему [AUX OUT].

- 1) Подключите внешний аудиисточник к аналоговым входам [INPUT 1] – [INPUT 8/GUITAR IN].
- 2) Произведите установки для дополнительных входов.

Нажмите [INPUT/TUNER] для перехода на страницу меню “Ch1-8” или “Ch9-16”.



Нажмите сенсор “SubIn” для доступа к экрану установок.



Отключите сенсор “М (мьют)” для подключенного входа.

Нажмите иконку фейдера и вращайте колесо [VALUE] для увеличения значения аудиосигнала до необходимой величины.

Если вход монофонический, нажмите сенсор “Stereo/Mono” для выбора “Mono”. Сигнал будет направлен на обе шины L и R.

## Редакция дорожек

### Функции редакции

В D1600mkII имеются следующие способы редакции дорожек.

**Copy Track:** копирование данных дорожки

**Insert Track:** вставка промежутка

**Erase Track:** стирание данных дорожки

**Delete Track:** удаление дорожки

**Reverse Track:** реверс данных дорожки

**Optimize Track:** оптимизация данных дорожки

**Swap Track:** обмен данных дорожек

**Expansion/Compression Track:** временные растяжение/сжатие дорожки

**Copy Whole Track:** копирование всей дорожки

**Swap Whole Track:** обмен данных полных дорожек

**Fade Track:** фейдинг

**Normalize Track:** оптимизация уровня

*Иногда операции редакции не могут использоваться при нехватке свободного дискового пространства (эквивалентного времени IN-OUT или TO-END).*

## Процедура редакции дорожки

1) Выберите регион (время) для редакции.

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

Кнопка [IN/LOC1]: IN

Кнопка [OUT/LOC2]: OUT

Кнопка [TO/LOC3]: TO

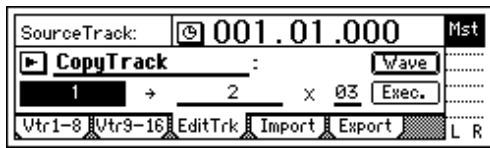
Кнопка [END/LOC4]: END.

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

|                       | IN                                 | OUT                                   | TO                               | END                                 |
|-----------------------|------------------------------------|---------------------------------------|----------------------------------|-------------------------------------|
| Copy Track            | Начало источника                   | Окончание источника                   | Начало значения                  | —                                   |
| Insert Track          | Начало промежутка                  | Окончание промежутка                  | —                                | —                                   |
| Erase Track           | Начало региона стирания            | Окончание региона стирания            | —                                | —                                   |
| Delete Track          | Начало региона удаления            | Окончание региона удаления            | —                                | —                                   |
| Swap Track            | Начало региона обмена              | Окончание региона обмена              | —                                | —                                   |
| Reverse Track         | Начало региона реверса             | Окончание региона реверса             | Начало копии реверса             | —                                   |
| Optimize Track        | Начало региона оптимизации         | Окончание региона оптимизации         | —                                | —                                   |
| Expand/Compress Track | Начало региона временной коррекции | Окончание региона временной коррекции | Начало копии временной коррекции | Окончание копии временной коррекции |
| Fade Track            | Начало фейдинга                    | Окончание фейдинга                    | —                                | —                                   |
| Normalize Track       | Начало нормализации                | Окончание нормализации                | —                                | —                                   |

В зависимости от установок "EditType", может отображаться сенсор "Wave", позволяющий наблюдать форму волны для более точного выбора точек локации.

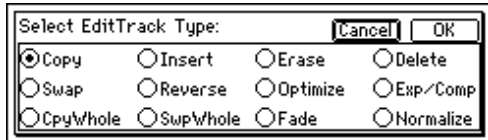
2) Нажмите [TRACK] для перехода на страницу меню "EditTrk".



3) Выберите тип операции.

Выберите "EditType". Нажмите на зону справа от сенсора ">" и вращайте колесо [VALUE] для выбора необходимой операции.

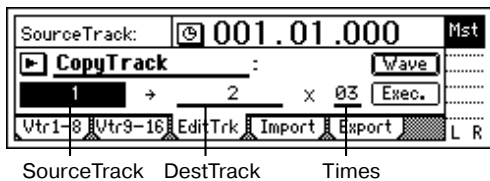
С другой стороны, Вы можете использовать сенсор ">" для отображения окна "Select EditTrack Type", выбрать тип редакции и нажать сенсор "OK".



4) Выберите дорожки для редакции.

Вид экрана дисплея зависит от выбора "EditType". Экран шага 2 приведен для случая, когда "EditType" установлен в "CopyTrack".

Для "CopyTrack" используйте "SourceTrack" для выбора дорожки-источника, "DestTrack" для выбора дорожки-назначения и "Time" для выбора количества копий. Вы можете использовать "Wave" для отображения формы волны копируемого региона.



5) Нажмите сенсор "Exec." для выполнения команды.

В приведенном примере данные региона IN-OUT дорожки 1 будут скопированы три раза, начиная с позиции TO дорожки 2.

## Примеры редакции дорожек

### Копирование данных дорожки: Copy Track

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

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

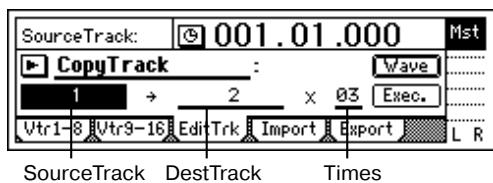
Данная команда может использоваться в следующих случаях.

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

### Копирование дорожки в одной песне

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

- 1) Определите позиции IN, OUT и TO.
- 2) Нажмите [TRACK] для перехода на страницу меню "EditTrk", установите "EditType" в "CopyTrack".
- 3) Выберите сору номер дорожки-источника. Установите "SourceTrack" на дорожку "1".



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

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

- 5) Выберите количество копий. Установите “Times” в “3”.

- 6) Нажмите сенсор “Exec.”. Дисплей отобразит “AreYouSure?”. Нажмите сенсор “Yes”.

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

*Данные дорожки-назначения будут переписаны.*

- 7) Нажмите кнопку [TO/LOC3] для перемещения в позицию TO, и проверьте результат.

*Вы можете использовать Undo для отмены.*

### Копирование дорожки в другую песню

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

- 1) Выберите песню 001.

- 2) Определите позиции IN и OUT.

- 3) Нажмите [TRACK] для перехода на страницу меню “EditTrk”, установите “EditType” в “CopyTrack”.

- 4) Выберите номер дорожки-источника. Установите “SourceTrack” на дорожку “1”.

- 5) Выберите буфер в качестве дорожки-назначения. Установите “DestTrack” в “Clip”.

- 6) Выполните операцию. См. шаг 6 “CopyTrack: Копирование дорожки в одной песне”.

*Данные буфера будут переписаны.*

- 7) Выберите песню 002.

- 8) Определите позицию TO.

- 9) Нажмите [TRACK] для перехода на страницу меню “EditTrk”, установите “EditType” в “CopyTrack”.

- 10) Выберите буфер в качестве номера дорожки-источника. Установите “SourceTrack” в “Clip 1”. Число означает номер дорожки в буфере.

- 11) Выберите номер дорожки-назначения. Установите “DestTrack” на дорожку “2”.

- 12) Выберите количество копий. Установите “Times” в “1”.

- 13) Выполните операцию. См. шаг 6 “CopyTrack: Копирование дорожки в одной песне”.

*Данные дорожки-назначения будут переписаны.*

- 14) Прослушайте результат. См. шаг 7 “CopyTrack: Копирование дорожки в одной песне”.

*Если Вы используете внешний диск, будьте осторожны, поскольку при переключении дисков данные буфера уничтожаются.*

### Вставка промежутка: Insert Track

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

- Вы можете вставить промежуток в несколько дорожек одновременно.

Данная команда может использоваться в следующих случаях.

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

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

- 1) Установите временные позиции IN и OUT.
- 2) Нажмите [TRACK] для перехода на страницу меню “EditTrk”, установите “EditType” в “InsertTrack”.



DestTrack

- 3) Выберите номер дорожки для операции. Установите “DestTrack” на дорожку “1”.
- 4) Нажмите сенсор “Exec.”. Дисплей отобразит “AreYouSure?” Нажмите сенсор “Yes”.  
Дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор “OK”.
- 5) Нажмите кнопку [IN/LOC1] для перемещения в позицию IN и проверьте результат.

*Вы можете использовать Undo для отмены.*

### Стирание данных из дорожки: Erase Track

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

*В отличие от команды Delete Track, данные, находящиеся за позицией OUT, не перемещаются вперед.*

- Вы можете стирать данные из региона IN-OUT нескольких дорожек одновременно.
- В следующем примере регион IN-OUT дорожки 1 будет стерт.

- 1) Установите временные позиции IN и OUT.
- 2) Нажмите [TRACK] для перехода на страницу меню “EditTrk”, установите “EditType” в “EraseTrack”.



DestTrack

- 3) Выберите номер дорожки для стирания данных. Установите “DestTrack” на дорожку “1”.
- 4) Нажмите сенсор “Exec.”. Дисплей отобразит “Are YouSure?”. Нажмите сенсор “Yes”. По окончании операции, дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор “OK”.
- 5) Нажмите кнопку [IN/LOC1] для перемещения в позицию IN и проверьте результат.

*Вы можете использовать Undo для отмены.*

### Удаление данных дорожки: Delete Track

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

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

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

- 1) Установите временные позиции IN и OUT.
- 2) Нажмите [TRACK] для перехода на страницу меню “EditTrk”, установите “EditType” в “DeleteTrack”.



DestTrack

- 3) Выберите номер дорожки. Установите “DestTrack” на дорожку “1”.
- 4) Нажмите сенсор “Exec.”. Дисплей отобразит “AreYouSure?”. Нажмите сенсор “Yes” для удаления данных. По окончании операции, дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор “OK”.

- 5) Нажмите кнопку [IN/LOC1] для перемещения в позицию IN и проверьте корректность удаления данных.

*Вы можете использовать Undo для отмены.*

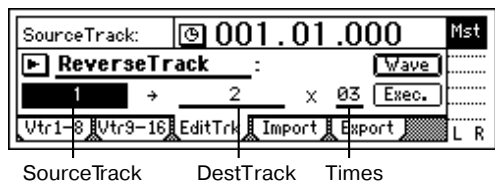
## Реверс данных дорожки: Reverse Track

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

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

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

- 1) Установите временные позиции IN, OUT и TO.
- 2) Нажмите [TRACK] для перехода на страницу меню "EditTrk", установите "EditType" в "ReverseTrack".



- 3) Выберите номер дорожки-источника. Установите "SourceTrack" на дорожку "1".
- 4) Выберите номер дорожки-назначения. Установите "DestTrack" на дорожку "2".
- 5) Выберите количество копий. Установите "Times" на "3".
- 6) Нажмите сенсор "Exec.". Дисплей отобразит "AreYouSure?". Нажмите сенсор "Yes". По окончании операции, дисплей отобразит "Completed". Нажмите сенсор "OK".
- 7) Нажмите кнопку [TO/LOC3] для перемещения в позицию TO и прослушайте результат.

*Вы можете использовать Undo для отмены.*

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

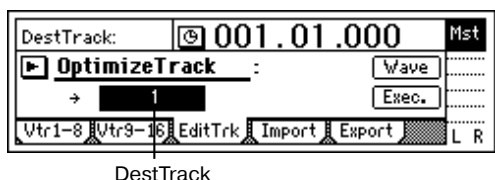
## Оптимизация данных дорожки: Optimize Track

Данная команда оптимизирует определенный регион (IN-OUT) записанных данных дорожки. Если запись или редакция производились многократно, определенная часть диска сильно фрагментируется, что снижает скорость доступа и вызывает "провалы" в звуке или индикацию сообщения "DiskBusy". Во избежание этого, Вы можете оптимизировать данную часть дискового пространства.

### Оптимизация данных дорожки

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

- 1) Установите временные позиции IN и OUT. Найдите позицию, находящуюся несколько ранее точки, с которой начинает появляться сообщение "DiskBusy", и позицию, начиная с которой оно исчезает, и установите IN и OUT в данные позиции.
- 2) Нажмите [TRACK] для перехода на страницу меню "EditTrk", установите "EditType" в "OptimizeTrack".



- 3) Выберите номер дорожки для оптимизации. Установите "DestTrack" на дорожку "1".
- 4) Нажмите сенсор "Exec.". Дисплей отобразит "AreYouSure?" Нажмите сенсор "Yes". По окончании операции, дисплей отобразит "Completed". Нажмите сенсор "OK".
- 5) Нажмите кнопку [IN/LOC1] для перемещения в позицию IN и прослушайте результат.

*Вы можете использовать Undo для отмены.*

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



## Удаление пустых аудиоданных

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

- 1) Установите временные позиции IN и OUT. Найдите позицию, находящуюся несколько ранее точки, с которой появляются промежутки, и позицию, начиная с которой они исчезают, и установите IN и OUT в данные позиции.
- 2) Нажмите [TRACK] для перехода на страницу меню “EditTrk”, установите “EditType” в “OptimizeTrack”.
- 3) Выберите режим оптимизации. Выберите “Mode” и затем “Erase Silence”. Нажмите сенсор “Yes”.
- 4) Выберите номер дорожки для оптимизации. Установите “DestTrack” на дорожку “1”.
- 5) Нажмите сенсор “Exec.”. Дисплей отобразит “AreYouSure?” Нажмите сенсор “Yes”. По окончании операции, дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор “OK”.
- 6) Нажмите кнопку [IN/LOC1] для перемещения в позицию IN и прослушайте результат. Если воспроизведение происходит корректно без индикации “Disk Busy”, оптимизация пошла успешно.

*Вы можете использовать Undo для отмены.*

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

## Удаление щелчков на стыках аудиоданных

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

- 1) Установите временные позиции IN и OUT. Найдите позицию, находящуюся несколько ранее точки, с которой появляются щелчки, и позицию, начиная с которой они исчезают, и установите IN и OUT в данные позиции.
- 2) Нажмите [TRACK] для перехода на страницу меню “EditTrk”, установите “EditType” в “OptimizeTrack”.
- 3) Выберите режим оптимизации. Выберите “Mode” и затем “Erase Punch Noise”. Нажмите сенсор “Yes”.
- 4) Выберите номер дорожки для оптимизации. Установите “DestTrack” на дорожку “1”.
- 5) Нажмите сенсор “Exec.”. Дисплей отобразит “AreYouSure?” Нажмите сенсор “Yes”. По окончании операции, дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор “OK”.
- 6) Нажмите кнопку [IN/LOC1] для перемещения в позицию IN и прослушайте результат.

*Вы можете использовать Undo для отмены.*

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

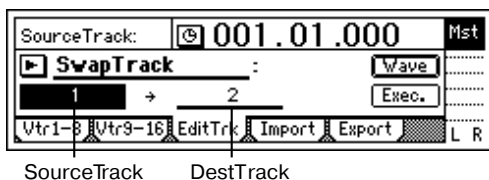
## Обмен данных дорожки: Swap Track

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

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

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

- 1) Установите временные позиции IN и OUT.
- 2) Нажмите [TRACK] для перехода на страницу меню “EditTrk”, установите “EditType” в “SwapTrack”.



- 3) Выберите номер дорожки-источника. Установите “SourceTrack” на дорожку “1”.
- 4) Выберите номер дорожки-назначения. Установите “DestTrack” на дорожку “2”.
- 5) Нажмите сенсор “Exec.”. Дисплей отобразит “Are YouSure?”. Нажмите сенсор “Yes”. По окончании операции, дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор “OK”.
- 6) Нажмите кнопку [IN/LOC1] для перемещения в позицию IN и прослушайте результат.

*Вы можете использовать Undo для отмены.*

## Временные растяжение/сжатие дорожки: Expansion/Compression Track

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

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

Данная команда может использоваться в следующих случаях.

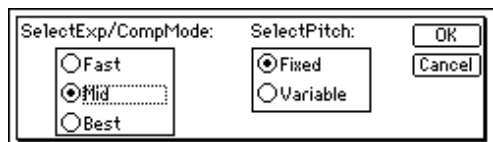
- Смена темпа барабанных петель.
- Подгонка длительности музыкальных фраз.

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

- 1) Установите временные позиции IN, OUT, TO и END.
- 2) Нажмите [TRACK] для перехода на страницу меню “EditTrk”, установите “EditType” в “Exp/CompTrack”.



- 3) Выберите режим процесса. Нажмите сенсор “Mode” для доступа в диалоговое окно.



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

- 4) Выберите номер дорожки-источника. Установите “SourceTrack” на дорожку “1”.
  - 5) Выберите номер дорожки-назначения. Установите “DestTrack” на дорожку “2”.
  - 6) Выберите количество копий. Установите “Times” в “3”.
  - 7) Нажмите сенсор “Exec.”. Дисплей отобразит “AreYouSure?” Нажмите сенсор “Yes”.
- По окончании операции, дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор “OK”.
- 8) Нажмите кнопку [TO/LOC3] для перемещения в позицию TO и прослушайте результат.

*Вы можете использовать Undo для отмены.*

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

## Копирование всей дорожки/Копирование на виртуальную дорожку: Copy Whole Track

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

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

Данная команда может использоваться в следующих случаях.

- Одна и та же дорожка может использоваться на несколько виртуальных дорожек для создания нескольких дублей.

### Копирование всей дорожки

В следующем примере дорожка 1 будет скопирована в виртуальную дорожку “a” (текущую) дорожки 2.

- 1) Нажмите [TRACK] для перехода на страницу меню “EditTrk”, установите “EditType” в “CopyWholeTrack”.



SourceTrack DestTrack DestVTrack

- 2) Выберите номер дорожки-источника. Установите “SourceTrack” на дорожку “1”.
- 3) Выберите номер дорожки-назначения. Установите “DestTrack” на дорожку “2”.
- 4) Выберите виртуальную дорожку-назначение. Установите “DestVTrk” на виртуальную дорожку “a”.
- 5) Нажмите сенсор “Exec.”. Дисплей отобразит “AreYouSure?” Нажмите сенсор “Yes” для копирования данных. По окончании операции, дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор “OK”.
- 6) Прослушайте результат.

*Вы можете использовать Undo для отмены.*

### Копирование на виртуальную дорожку

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

- 1) Нажмите [TRACK] для перехода на страницу меню “Vtr1-8” и убедитесь, что виртуальная дорожка “b” дорожки 1 пуста или может быть стерта (переписана). После проверки снова выберите “a”.
- 2) Нажмите [TRACK] для перехода на страницу меню “EditTrk”, установите “EditType” в “CopyWholeTrack”.
- 3) Выберите номер дорожки-источника. Установите “SourceTrack” на дорожку “1”.
- 4) Выберите номер дорожки-назначения. Установите “DestTrack” на дорожку “1”.
- 5) Выберите виртуальную дорожку-назначение. Установите “DestVTrk” на виртуальную дорожку “b”.
- 6) Нажмите сенсор “Exec.”. Дисплей отобразит “AreYouSure?” Нажмите сенсор “Yes”.

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

- 7) Нажмите [TRACK] для перехода на страницу меню “Vtr1-8” и выберите виртуальную дорожку “b” дорожки 1. Прослушайте результат.

*Вы можете использовать Undo для отмены. Для этого, установите виртуальную дорожку обратно в “a” для дорожки 1.*

### Обмен данными всей дорожки/виртуальной дорожки: Swap Whole Track

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

- Возможен одновременный обмен для нескольких дорожек.

Данная команда может использоваться в следующих случаях.

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

### Перемена мест полных дорожек

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

- 1) Нажмите [TRACK] для перехода на страницу меню “EditTrk”, установите “EditType” в “SwapWholeTrack”.



SourceTrack DestTrack DestVTrack

- 2) Выберите номер дорожки-источника. Установите “SourceTrack” на дорожку “1”.
- 3) Выберите номер дорожки-назначения. Установите “DestTrack” на дорожку “2”.
- 4) Выберите виртуальную дорожку-назначение. Установите “DestVTrk” на виртуальную дорожку “a”.

- 5) Нажмите сенсор “Ехес.”. Дисплей отобразит “Are YouSure?” Нажмите сенсор “Yes”. По окончании операции, дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор “OK”.
- 6) Прослушайте результат.

*Вы можете использовать Undo для отмены.*

### Перемена мест виртуальных дорожек

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

- 1) Нажмите [TRACK] для перехода на страницу меню “Vtr1-8” и убедитесь, что виртуальная дорожка “b” дорожки 1 выбрана правильно. После проверки снова выберите “а”.
- 2) Нажмите [TRACK] для перехода на страницу меню “EditTrk”, установите “EditType” в “SwapWholeTrack”.
- 3) Выберите номер дорожки-источника. Установите “SourceTrack” на дорожку “1”.
- 4) Выберите номер дорожки-назначения. Установите “DestTrack” на дорожку “1”.
- 5) Выберите виртуальную дорожку-назначение. Установите “DestVTrk” на виртуальную дорожку “b”.
- 6) Нажмите сенсор “Ехес.”. Дисплей отобразит “Are YouSure?”. Нажмите сенсор “Yes”. Когда операция закончится, дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор “OK”.
- 7) Нажмите [TRACK] для перехода на страницу меню “Vtr1-8”, выберите виртуальную дорожку “b” дорожки 1. Прослушайте результат.

*Вы можете использовать Undo для отмены. В данном случае, установите виртуальную дорожку обратно в “а” для дорожки 1.*

### Фейдинги: Fade Track

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

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

### Установка входного фейдинга

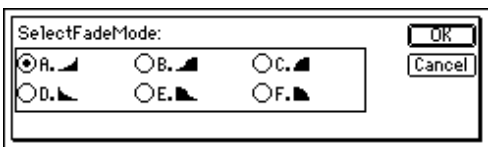
Для примера, установим входной фейдинг в регионе IN-OUT дорожки 1.

- 1) Выбор позиций IN и OUT. Выберите стартовую и конечную точки фейдинга.
- 2) На странице меню “EditTrk” установите “EditType” в “FadeTrack”.



DestTrack

- 3) Выбор кривой фейдинга. Нажмите сенсор “Mode” для доступа к диалоговому окну. Для данного примера, выберите кривую “A” и нажмите сенсор “OK” для возврата на страницу меню “EditTrk”.



- 4) Выбор номера дорожки-назначения входного фейдинга. Установите “DestTrack” на дорожку “1”.
- 5) Нажмите сенсор “Ехес.”, дисплей отобразит “AreYouSure?”. Нажмите сенсор “Yes”. По выполнении команды дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор “OK”.
- 6) Нажмите кнопку [IN/LOC1] для воспроизведения с временной позиции IN и прослушайте результат.

*Вы можете использовать Undo для отмены операции.*

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

## Установка выходного фейдинга

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

- 1) Выбор позиций IN и OUT. Выберите стартовую и конечную точки фейдинга.
- 2) На странице меню “EditTrk” установите “EditType” в “FadeTrack”.
- 3) Выбор кривой фейдинга. Нажмите сенсор “Mode” для доступа к диалоговому окну. Для данного примера, выберите кривую “D” и нажмите сенсор “OK” для возврата на страницу меню “EditTrk”.
- 4) Выбор номера дорожки-назначения входного фейдинга. Установите “DestTrack” на дорожку “1”.
- 5) Нажмите сенсор “Exec.”, дисплей отобразит “AreYouSure?”. Нажмите сенсор “Yes”. По выполнении команды дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор “OK”.
- 6) Нажмите кнопку [IN/LOC1] для воспроизведения с временной позиции IN и прослушайте результат.

*Вы можете использовать Undo для отмены операции.*

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

## Увеличение уровня: Normalize Track

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

- Определяется пиковый уровень аудиоданных региона IN-OUT, и уровень в данном регионе максимально увеличивается без возникновения перегрузки.
- Возможна нормализация данных одной или нескольких дорожек одновременно.

*Если нормализуются данные, записанные с чрезмерно низким уровнем, все шумовые компоненты усиливаются на соответствующую величину.*

Приведен пример нормализации региона IN-OUT дорожки 1.

- 1) Выбор позиций IN и OUT. Выберите стартовую и конечную точки региона нормализации.
- 2) На странице меню “EditTrk” установите “EditType” в “NormalizeTrack”.



DestTrack

- 3) Выбор номера дорожки-назначения. Установите “DestTrack” в дорожку “1”.
- 4) Нажмите сенсор “Exec.”, дисплей отобразит “AreYouSure?”. Нажмите сенсор “Yes”. По выполнении команды дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор “OK”.
- 5) Нажмите кнопку [IN/LOC1] для воспроизведения с временной позиции IN и прослушайте результат.

*Вы можете использовать Undo для отмены операции.*

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

## Редакция песни

В D1600mkII имеется ряд команд редакции песни.

*При редакции песни команда Undo недоступна.*

### Операции редакции песни

**Copy Song:** копирование песни

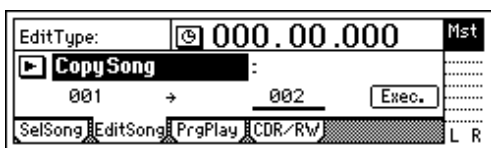
**Move Song:** перемещение песни

**Delete Song:** удаление песни

**Protect Song:** защита песни

## Основная процедура редакции песни

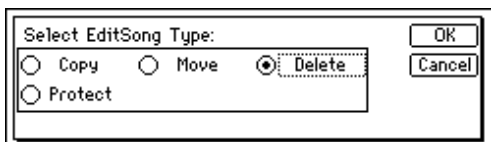
- 1) Выберите песню для редакции.
- 2) Нажмите [SONG/CD] для перехода на страницу меню “EditSong”.



- 3) Выберите тип операции, например, копирование или удаление.

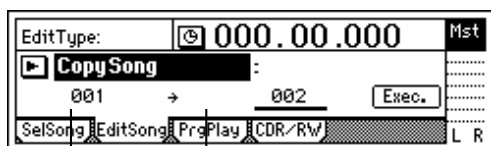
Выберите “EditType”. Нажмите на зону, находящуюся справа от сенсора “>”, и вращайте колесо [VALUE] для выбора необходимой операции.

С другой стороны, Вы можете использовать сенсор “>” для отображения окна “Select EditSong Type”, выбрать необходимую операцию и нажать сенсор “OK”.



- 4) Выберите редактируемую песню.

Показания экрана дисплея зависят от установки “EditType”. Дисплей в шаге 2 показан для случая, когда в качестве “EditType” выбрано “CopySong”. В этом случае, “SourceSong” отобразит копируемую песню-источник, выбранный в шаге 1. Используйте “DestSong” для выбора песни-назначения.



SourceSong DestSong

- 5) Нажмите сенсор “Exec.” для выполнения команды редакции.

В приведенном примере, песня 1 будет скопирована в песню 2.

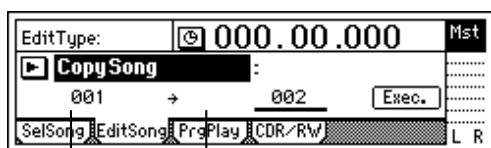
## Примеры редакции песни

### Копирование песни: Copy Song

Данная команда копирует текущую песню в определенный номер песни.

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

- 1) Выберите песню для копирования (“SourceSong”).
- 2) Нажмите [SONG/CD] для перехода на страницу меню “EditSong” и установите “EditType” в “CopySong”.



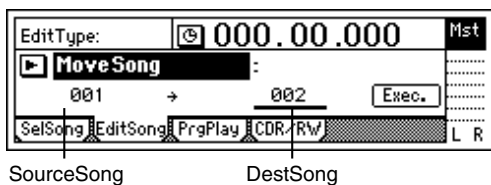
SourceSong DestSong

- 3) Убедитесь, что в качестве “SourceSong” выбрана песня-источник.
- 4) Используйте “DestSong” для выбора номера песни-назначения.
- 5) Нажмите сенсор “Exec.”. Дисплей отобразит “AreYouSure?”. Нажмите сенсор “Yes” для выполнения операции. По окончании операции, дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор “OK”.

### Перемещение песни: Move Song

Данная команда перемещает текущую песню в другой номер песни. Вы можете использовать данную команду для изменения порядка песен.

- 1) Выберите песню для перемещения (“SourceSong”).
- 2) Нажмите [SONG/CD] для перехода на страницу меню “EditSong”, установите “EditType” в “MoveSong”.



- 3) Убедитесь, что в качестве “SourceSong” выбрана песня-источник.
- 4) Используйте “DestSong” для выбора номера песни-назначения.
- 5) Нажмите сенсор “Exec.”. Дисплей отобразит “AreYouSure?” Нажмите сенсор “Yes” для выполнения операции. По окончании операции, дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор “OK”.

### Удаление песни: Delete Song

Данная команда удаляет выбранную песню.

- 1) Выберите песню для удаления (“DestSong”).
- 2) Нажмите [SONG/CD] для перехода на страницу меню “EditSong”, установите “EditType” в “DeleteSong”.



- 3) Убедитесь, что в качестве “DestSong” выбрана необходимая песня.
- 4) Нажмите сенсор “Exec.”. Дисплей отобразит “AreYouSure?” Нажмите сенсор “Yes” для удаления песни. По окончании операции, дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор “OK”.

### Защита песни: Protect Song

Данная команда защищает текущую песню от модификации и удаления.

Если данная установка включена, при попытке записи отображается сообщение об ошибке. Невозможно модифицировать любые параметры защищенной песни.

Используйте данную команду для предотвращения случайной модификации законченной песни.

- 1) Выберите песню для защиты (“DestSong”).
- 2) Нажмите [SONG/CD] для перехода на страницу меню “EditSong”, установите “EditType” в “ProtectSong”.



- 3) Убедитесь, что в качестве “DestSong” выбрана необходимая песня.
- 4) Нажмите сенсор “Exec.”. Если появился символ блокировки, песня защищена, и наоборот. Данная установка будет переключаться при каждом нажатии сенсора “Exec.”.

## Установки ритма/темпа

D1600mkII содержит ряд ритмических паттернов с различными музыкальными размерами.

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

### Выбор и воспроизведение ритма

Нажмите [ТЕМПО/РHYTHM] для перехода на страницу меню “SetUp”. Последующие установки производятся на данной странице.



## Включение/отключение ритма

Нажмите сенсор “Rhythm”. Кнопка [ТЕМПО/RHYTHM] начнет светиться, и в процессе воспроизведения или записи будет слышен ритм.

Для его отключения в процессе воспроизведения или записи нажмите сенсор “Rhythm” еще раз.

## Регулировка громкости ритма

Нажмите “RhythmVol (Vol)” и вращайте колесо [VALUE] для установки громкости.

## Установка темпа и размера

1) Нажмите “TempoSource” и выберите источник темпа.

В данном примере выбрано “Manual” с использованием одного темпа, размера и ритмического паттерна.

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

Для смены темпа, размера и ритмического паттерна в процессе песни необходимо создать карту темпа.

2) Нажмите “Tempo” и вращайте колесо [VALUE] для установки темпа.

3) Нажмите “Beat” и вращайте колесо [VALUE] для установки размера.

## Выбор ритмического паттерна

Нажмите сенсор “SelRhythm” и вращайте колесо [VALUE] для выбора необходимого ритмического паттерна.

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

## Запись исполнения под метроном

1) Произведите установки, как описано в разделе “Выбор и воспроизведение ритма”.

Нажмите сенсор “Rhythm” для перевода его в “On”.

Произведите остальные необходимые установки.

2) Подключите входные устройства и начните запись.

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

## Запись ритма

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

1) Осуществите установки, как описано в разделе “Выбор и воспроизведение ритма”.

Переключите “Rhythm” в “Off”. (При установке “On” звук будет дублироваться на дорожках и на мастер-шине LR.)

Поскольку сенсор “RhythmVol (Vol)” устанавливает уровень на мастер-шине, Вам в данном примере он не потребуется. Для установки уровня используйте каналы микшера.

При необходимости, произведите остальные установки.

2) Выберите входные каналы.

Нажмите [INPUT] для перехода на страницу меню “Ch1-8”.

Нажмите иконку “Ch1” и вращайте колесо [VALUE] для выбора “Rhythm L”. Аналогично, установите “Ch2” в “Rhythm R”.

3) Выберите дорожки для записи.

Нажмите кнопки [TRACK STATUS] дорожек 1 и 2 для установки их в REC.

4) Проверьте режим записи.

Нажмите [RECORD] для перехода на страницу меню “RecMode”.

Выберите “Input” (вход записи).

5) Установите фейдерами [CHANNEL] дорожек 1 и 2 уровень записи и начните запись.



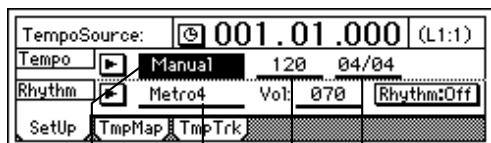
## Установка темпа

Сонг в D1600mkII может использовать следующие источники темпа.

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

Вы можете выбрать один из данных источников, а также управлять темпом от внешнего MIDI-устройства при синхронизации с D1600mkII.

Источник темпа выбирается нажатием на сенсор “Tempo-Source” на странице меню “SetUp”.



TempoSource SelRhythm Tempo Beat

### Ручной темп

Ручной темп использует установки “Tempo”, “Beat” и “Rhythm”. Они не могут изменяться в процессе песни.

Нажмите [TEMPO/RHYTHM] для перехода на страницу меню “SetUp”.

Нажмите “TempoSource” и вращайте колесо [VALUE] для выбора “Manual”.

### Карта темпа

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

- 1) Выбор карты темпа в качестве источника темпа.

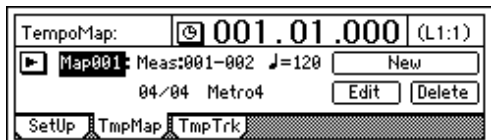
Нажмите [TEMPO/RHYTHM] для перехода на страницу меню “SetUp”.

Нажмите “TempoSource” и вращайте колесо [VALUE] для выбора “TempoMap”.

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

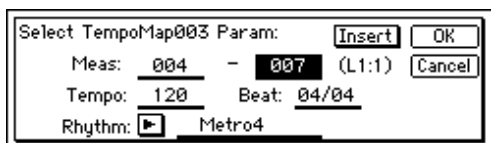
*Карта темпа состоит из карты темпа “001” (начальный темп) и карт темпа “002” – “200”, модифицирующих темп в заданных точках.*

Нажмите [TEMPO/RHYTHM] для перехода на страницу меню “TmpMap”.



Выберите “TempoMap” и вращайте колесо [VALUE] для выбора карты темпа “001”.

Нажмите сенсор “Edit” для доступа в диалоговое окно “Select TempoMap001 Param”.



Установите темп в “Tempo”, размер в “Beat” и ритмический паттерн в “Rhythm”. Для карты темпа “001” невозможно изменить стартовую позицию. По окончании, нажмите сенсор “OK”.

- 3) Добавление в карту темпа необходимых изменений.

Нажмите сенсор “New”, дисплей отобразит “Select TempoMap002 Param”. Установите “Meas” на стартовое событие, для которого будет создана новая карта темпа и выберите темп в “Tempo”, размер в “Beat” и ритмический паттерн в “Rhythm”. Нажмите сенсор “OK” для записи изменений.

Номера карт автоматически сменяются от начала к концу.

- 4) Повторите шаг 3 для создания карты темпа во всех необходимых позициях.

*Создав карту темпа и, используя “Rhythm” для изменения ритмического паттерна, Вы можете создавать барабанные паттерны для всех участков песни.*

## Удаление/модификация карты темпа

- 1) Выберите карту темпа для удаления или модификации.

Нажмите [ТЕМПО/RHYTHM] для перехода на страницу меню “TmpMap”.

Нажмите “TempMap” и вращайте колесо [VALUE] для выбора карты темпа.

- 2) Удаление или модификация карты темпа.

Для удаления нажмите сенсор “Delete”. Появится сообщение “AreYouSure?”.

Нажмите сенсор “OK”, и выбранная в шаге 1 карта темпа будет удалена. Если Вы включите сенсор “SelectAll” в “On”, все карты темпа, кроме “001” будут удалены.

*Для данной операции функция Undo недоступна.*

Если Вы захотите снова произвести установки, нажмите сенсор “Edit” для доступа в диалоговое окно. Установите необходимые параметры и нажмите сенсор “OK”.

## Дорожка темпа

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

### Запись данных MIDI Clock с MIDI-секвенсера и использование их в качестве дорожки темпа

Данный метод используется для синхронизации D1600mkII с данными песни, созданной в MIDI-секвенсере.

- 1) Выберите музыкальный размер в карте темпа.

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

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

- 2) Подключите разъем MIDI OUT секвенсера к разъему [MIDI IN] на D1600mkII.

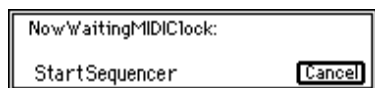
- 3) Установите MIDI-секвенсер на передачу сообщений MIDI clock.

- 4) Выберите тип записываемой дорожки темпа. Нажмите [ТЕМПО/RHYTHM] для перехода на страницу меню “TempTrk”, выберите “MIDIClock”.



- 5) Запишите данные MIDI clock.

Нажмите сенсор “RecStart” для перевода D1600mkII в режим готовности к записи.



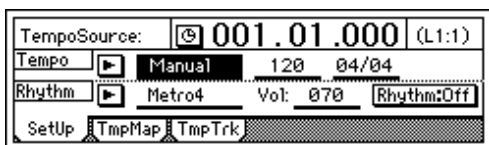
Запустите MIDI-секвенсер.

Когда с MIDI-секвенсера начнут поступать сообщения MIDI clock, дисплей отобразит “ReceivingMIDIClock”.

- 6) Когда воспроизведение закончится, остановите MIDI-секвенсер. D1600mkII окончит запись и отобразит “Completed”. Нажмите сенсор “OK”.

- 7) Выберите дорожку темпа в качестве источника темпа.

Нажмите [ТЕМПО/RHYTHM] для перехода на страницу меню “SetUp”.



Нажмите “TempoSource” и вращайте колесо [VALUE] для выбора “TempTrk”.

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

## Запись темпа нажатий (Tap tempo)

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

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

- Редакция дорожек в ритмических единицах.
  - Синхронизация внешних MIDI-устройств.
- 1) Аудиоданные, для которых осуществляется запись темпа, должны быть записаны с начала песни.
  - 2) Установите карту темпа для выбора размера.

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

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

- 3) Если Вы хотите использовать ножной переключатель для ввода темпа, подключите ножной переключатель PS-1 к разъему [FOOT SW] на D1600mkII.
- 4) Выберите тип дорожки темпа для записи.

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

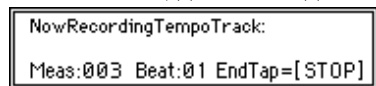


- 5) Произведите запись.

Нажмите сенсор “RecStart” для перевода D1600mkII в режим готовности к записи.

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

В процессе воспроизведения нажимайте кнопку [PLAY] или ножной переключатель с интервалами, выбранными в шаге 4, для записи данных нажатий. Счетчик будет отображать записываемые нажатия.



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

- 6) После последнего нажатия нажмите кнопку [STOP]. Например, если Вы записываете 4 события при размере 4/4, необходимо произвести 4 нажатия для “MeasTap” или 16 нажатий для “BeatTap”, и нажать кнопку [STOP] в начале события 5.

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

- 7) Выбор дорожки темпа в качестве источника темпа.

Нажмите [TEMPO/RHYTHM] для перехода на страницу меню “SetUp”.

Нажмите “TempoSource” и вращайте колесо [VALUE] для выбора “TempoTrk”.

## Работа с данными

D1600mkII имеет функцию автосохранения, которая автоматически сохраняет записанные/отредактированные песни и параметры на диск при отключении питания. Это означает, что Вы не нуждаетесь в операции сохранения данных.

*Необходимо сохранять эффект после редакции программы эффекта.*

Операции сохранения, в первую очередь, необходимы для сохранения песни на CD-R/RW или в компьютер для освобождения пространства на внутреннем хард-диске. Для сохранения в компьютер необходимо сперва сохранить данные на USB-диск внутреннего хард-диска.

Возможно сохранение следующих данных:

- Песен
- Пользовательских эффектов
- WAV-файлов

Создание аудио CD не сохраняет установки параметров, использующиеся для создания песен. Поэтому их необходимо архивировать.

Способы сохранения и типы сохраняемых файлов

| Способы        | Типы файлов                         | Назначение                       |                                  |
|----------------|-------------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|
|                |                                     | →CD-R/RW                         | →USB-диск                        |
| Backup1Song    | 1 песня + все польз. эффекты        | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            |
| BackupAllSongs | Все песни + все польз. эффекты      | <input type="radio"/>            | <input checked="" type="radio"/> |
| BackupUserData | Все пользовательские эффекты        | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            |
|                | Выборочные пользовательские эффекты | <input checked="" type="radio"/> | <input type="radio"/>            |
| Export         | WAV-файлы                           | <input type="radio"/>            | <input type="radio"/>            |

Расширения сохраняемых на USB-диск файлов

| Способ         | Тип файла                      | Расширение |
|----------------|--------------------------------|------------|
| Backup1Song    | 1 песня                        | .DBK       |
| BackupUserData | Все пользовательские эффекты   | .DFX       |
|                | Разрыв-эффекты [Ins001–Ins128] | .DFI       |
|                | Мастер-эффекты [Mst001–Mst032] | .DFM       |
| Export         | Общие эффекты [Fin033–Fin064]  | .DFF       |
|                | WAV-файлы                      | .WAV       |

## Архивирование данных песен

Для сохранения Вы можете выбрать 2 способа.

**Backup1Song:** архивация текущего произведения.

**BackupAllSongs:** архивация всех песен (только на CD-R/RW).

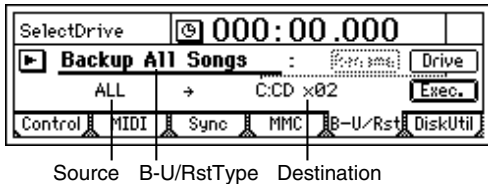
- Пользовательские данные эффектов также сохраняются
- Архивированная песня не может непосредственно воспроизводиться (она должна предварительно быть восстановлена)

## Архивирование на CD-R/RW

Запись дополнительных данных на архивный CD-R/RW невозможна.

Архивный диск CD-R/RW создается не в формате ISO9660. Его данные не распознаются компьютером или CD-плеером.

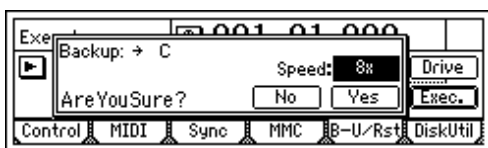
- 1) Вставьте диск CD-R/RW в привод CD-R/RW. Он должен быть чистым.
- 2) Нажмите [SYSTEM/USB] для перехода на страницу меню “B-U/Rst”, выберите “B-U/RstType” и колесом [VALUE] выберите “BackupAllSongs”. Можно выбрать “>” для выбора окна “Select Backup/Restore Type”.



- 3) Убедитесь, что “Source” установлено в “ALL”.
- 4) Выберите диск-назначение для архивации. Выберите “Drive” для доступа в диалоговое окно, выберите “C:CD” и нажмите “Yes”.



- 5) Дисплей отобразит количество требуемых для архивации дисков CD-R/RW. Приготовьте требуемое количество дисков, которые желательно пронумеровать.
- 6) Нажмите “Exec.”. Дисплей отобразит новый экран, на котором выберите скорость записи. Нажмите “Yes”.



- 7) Если в шаге 5 требуется несколько дисков, по заполнении каждого диска, дисплей будет отображать запрос следующего диска. Вставьте следующий диск и нажмите “Yes”.



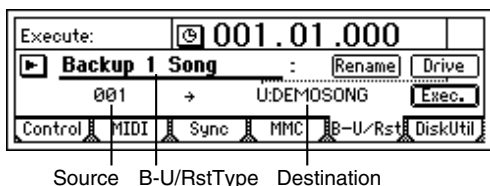
- 8) По окончании операции дисплей отобразит “Completed”. Нажмите “Yes”.

*После архивирования диск автоматически будет проверен на отсутствие ошибок.*

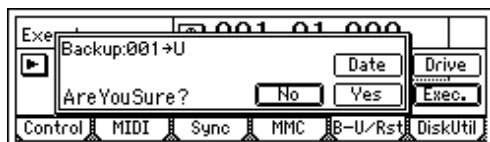
*При нажатии “Cancel” в процессе записи CD-R, запись остановится, и диск будет не дописан. В случае CD-RW, ранее записанные данные будут стерты.*

## Архивирование на USB-диск

- 1) Выберите архивируемую песню.
- 2) Нажмите [SYSTEM/USB] для перехода на страницу меню “B-U/Rst”, выберите “B-U/RstType” и колесом [VALUE] выберите “Backup1Song”. Можно выбрать “>” для выбора окна “Select Backup/Restore Type”.



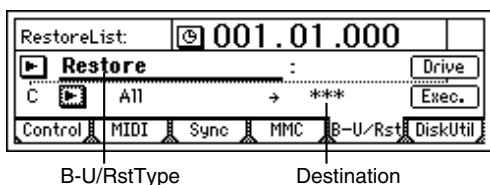
- 3) Убедитесь, что в “Source” отображается выбранная песня.
- 4) Выберите диск-назначение для архивации. Выберите “Drive” для доступа в диалоговое окно, выберите “U:USB DOS” и нажмите “Yes”.
- 5) Название выбранной песни будет именем файла. Убедитесь, что “Destination” установлено в “U:(имя песни)”.
- 6) Для переименования файла нажмите “Rename”. Измените имя файла в диалоговом окне “RenameFile”.  
*При наличии на USB-диске файла с идентичным именем, сохранение невозможно.*
- 7) Нажмите “Exec.”. Дисплей отобразит новый экран, на котором установите дату и время записи. Нажмите “Date” для доступа в диалоговое окно, выберите дату и время и введите их колесом ввода. Нажмите “Yes”.



*Данные эффектов сохраняются в файле с именем, определенном в шаге 6 с расширением .DFX. Эти данные не сохраняются при наличии на USB-диске файла с идентичным именем.*

## Восстановление данных песен

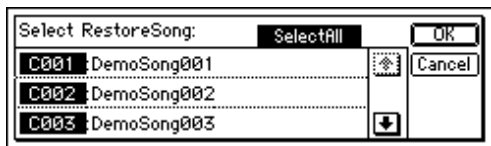
- 1) При восстановлении данных с диска CD-R/RW, вложите его в привод CD-R/RW.
- 2) Нажмите [SYSTEM/USB] для перехода на страницу меню “B-U/Rst” и установите параметр “B-U/RstType” в “Restore”. Можно выбрать “>” для выбора “Select Backup/Restore Type”.



- 3) Нажмите “Drive” для доступа в диалоговое окно, выберите диск-источник C:CD[B] или U:USB DOS и нажмите сенсор “Yes”.
- 4) Выберите песню-источник для восстановления (“Source”). Нажмите “>” для выбора нужной песни в “Select RestoreSong”.

## При восстановлении с CD-R/RW

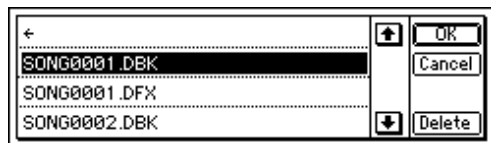
Выберите песню для восстановления из списка файлов. Для восстановления всех песен выберите "SelectAll". Затем нажмите сенсор "Yes".



Если данные занимают два или более дисков, когда данные текущего диска будут считаны, дисплей будет запрашивать у Вас следующий диск. Вставьте следующий диск и нажмите сенсор "Yes".

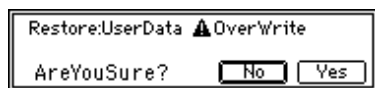
## При восстановлении с USB-диска

Выберите песню для восстановления из списка файлов. Невозможно одновременное восстановление всех песен. Нажмите сенсор "Yes".



5) При восстановлении одного произведения выберите песню-назначение ("Destination").

6) Нажмите "Ехес.". Дисплей отобразит "AreYouSure", нажмите сенсор "Yes".



При восстановлении данных Вы можете выбрать необходимость переписывания пользовательских данных. Для перезаписи нажмите сенсор "Yes". Для сохранения текущих данных нажмите сенсор "No".

*Если Вы переписываете данные, текущие данные будут потеряны.*

7) По окончании операции дисплей отобразит "Completed". Нажмите сенсор "Yes".

## Архивирование данных эффектов

Возможны следующие варианты.

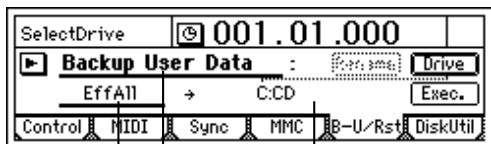
- Архивирование всех данных эффектов.
- Архивирование отдельных данных эффектов (только на USB-диск)

Также возможно архивирование всех данных эффектов вместе с песнями.

## Архивирование на CD-R/RW

1) Вставьте диск CD-R/RW в привод CD-R/RW.

2) Нажмите [SYSTEM /USB] для перехода на страницу меню "B-U/Rst", выберите "B-U/RstType" и колесом [VALUE] выберите "BackupUser Data". Можно нажать ">" для выбора "Select Backup/Restore Type".



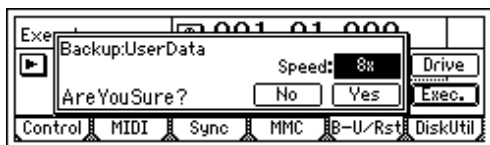
3) Выберите диск-назначение для архивации. Нажмите "Drive" для доступа в диалоговое окно, выберите "C:CD" и нажмите сенсор "Yes".

4) Убедитесь, что "Source" установлено в "EffAll".

5) Убедитесь, что "Destination" установлено в "C:CD".

6) Нажмите сенсор "Ехес.". Дисплей отобразит новый экран, на котором выберите скорость записи. Нажмите сенсор "Yes".

По окончании операции дисплей отобразит "Completed". Нажмите сенсор "Yes".



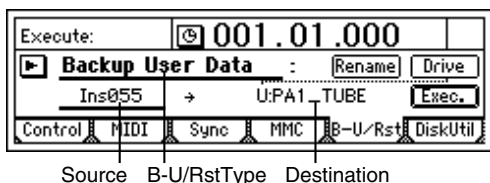
После архивирования диск автоматически будет проверен на отсутствие ошибок.

При нажатии "Cancel" в процессе записи CD-R, запись остановится, и диск будет не дописан. В случае CD-RW, ранее записанные данные будут стерты.

## Архивирование на USB-диск

Сохраним пользовательский разрыв-эффект "U055" на USB-диск.

- 1) Нажмите [SYSTEM/USB] для перехода на страницу меню "B-U/Rst", выберите "B-U/RstType" и колесом [VALUE] выберите "BackupUserData". Можно нажать ">" для выбора "Select Backup/Restore Type".

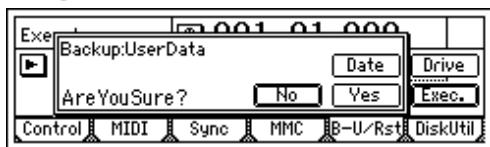


- 2) Выберите диск-назначение для архивации. Нажмите "Drive" для доступа в диалоговое окно, выберите "U:USB DOS" и нажмите сенсор "Yes".
- 3) Поместите курсор в поле "Source" и колесом [VALUE] выберите "Ins055".
- 4) Название выбранного эффекта будет именем файла. Убедитесь, что "Destination" установлено в "U:(имя эффекта)".
- 5) Для переименования файла нажмите "Rename". Измените имя файла в диалоговом окне "RenameFile".

При наличии на USB-диске файла с идентичным именем сохранение невозможно.

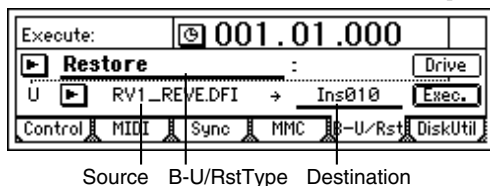
При выборе "EffAll" имя текущей песни будет использоваться в качестве имени файла данных эффектов.

- 6) Нажмите сенсор "Exec.". Дисплей отобразит новый экран, на котором установите дату и время записи. Нажмите "Date" для доступа в диалоговое окно, выберите дату и время и введите их колесом ввода. Нажмите сенсор "Yes".



## Восстановление данных эффектов

- 1) При восстановлении данных с диска CD-R/RW вложите его в привод CD-R/RW.
- 2) Нажмите [SYSTEM/USB] для перехода на страницу меню "B-U/Rst" и установите параметр "B-U/RstType" в "Restore". Можно нажать ">" для выбора "Select Backup/Restore Type".



- 3) Нажмите "Drive" для доступа в диалоговое окно, выберите диск-источник C:CD[B] или U:USB DOS и нажмите сенсор "Yes".
- 4) При восстановлении с USB-диска выберите данные эффектов для восстановления. Нажмите ">". В поле "BackUpFileList" выберите данные эффектов. Нажмите сенсор "Yes".
- 5) Выберите данные эффектов для восстановления. При выборе всех данных эффектов дисплей отобразит "\*\*\*\*". При восстановлении одного файла выберите номер эффекта-назначения в поле "Destination".
- 6) Нажмите сенсор "Exec.". Дисплей отобразит "AreYouSure", нажмите сенсор "Yes".
- 7) По окончании операции дисплей отобразит "Completed". Нажмите сенсор "Yes".

## Работа с WAV-файлами

WAV-файл с CD-ROM/R/RW или USB-диска может быть импортирован (загружен) в D1600mkII. Вы можете также экспортировать данные из буфера обмена в виде WAV-файла на CD-R/RW или USB-диск.

При этих операциях доступна функция Undo.

### Импорт WAV-файла

D1600mkII может импортировать WAV-файлы следующих форматов.

Частота дискретизации: 44.1 кГц

Разрешение: 8, 16, 24 бит

Количество каналов: 1, 2 (моно или стерео)

Для импорта WAV-файла в компьютер, он предварительно должен быть скопирован на USB-диск D1600mkII.

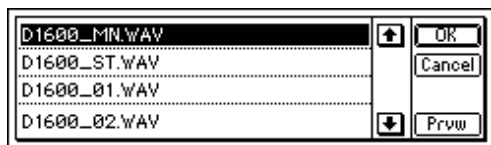
### Импорт WAV-файла в начало дорожки

В данном примере моно WAV-файл импортируется с CD в начало дорожки 1.

- 1) Нажмите [TRACK] для перехода на страницу меню "Import".



- 2) Выбор диска-источника импорта. Нажмите "DriveList" для доступа к диалоговому окну. Выберите "C:CD" и нажмите сенсор "Yes".
- 3) Выбор WAV-файла. Выберите "WavFileList" для доступа к диалоговому окну и нажмите сенсор "Yes". Вы можете использовать поле "Prvw" для прослушивания первых двух секунд выбранного WAV-файла.



- 4) Выбор номер дорожки-назначения импорта. Установите "DestTrack" на дорожку "1".
- 5) Нажмите "Exec.", дисплей отобразит "AreYouSure?". Нажмите сенсор "Yes". По выполнении команды дисплей отобразит "Completed". Нажмите сенсор "Yes".
- 6) Удерживая кнопку [STOP], нажмите кнопку [REW] для возврата к началу произведения и прослушайте результат.

Длительность операции зависит от длины импортируемого файла.

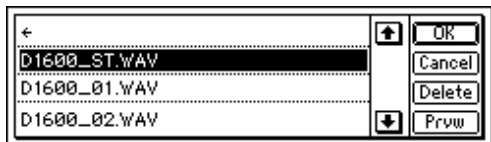
### Импорт WAV-файла в середину дорожки

В данном примере стерео WAV-файл импортируется с USB-диска в позицию TO дорожек 1 и 2.

- 1) Нажмите [TRACK] для перехода на страницу меню "Import".



- 2) Выбор диска-источника импорта. Нажмите "DriveList" для доступа к диалоговому окну. Выберите "U:USB DOS" и нажмите сенсор "Yes".
- 3) Выбор WAV-файла. Нажмите "WavFileList" для доступа к диалоговому окну. Выберите файл и нажмите сенсор "Yes".





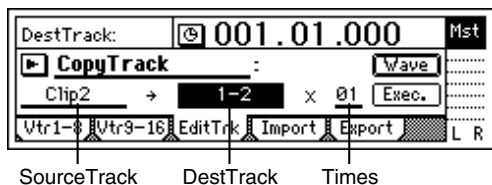
- 4) Выберите буфер обмена в качестве номера дорожки-назначения. Установите “DestTrack” в “Clip2”.

*Номер означает количество дорожек в буфере. В случае моно файла здесь отображается “Clip1”.*

- 5) Нажмите “Ехес.”, дисплей отобразит “AreYouSure?”. Нажмите сенсор “Yes”. По выполнении команды дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор “Yes”.

*Длительность операции зависит от длины файла.*

- 6) Определите временную позицию ТО.
- 7) Нажмите [TRACK] для перехода на страницу меню “EditTrk” и установите “EditType” в “Copy Track”.



- 8) Выберите буфер обмена в качестве дорожки-источника. Для “SourceTrack” выберите “Clip2”.
- 9) Выберите номер дорожки-назначения. Установите “DestTrack” на дорожку “1-2”.
- 10) Определите количество копий. Установите “Times” в “1”.
- 11) Нажмите “Ехес.”, дисплей отобразит “AreYouSure?”. Нажмите сенсор “Yes”. По выполнении команды дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор “Yes”.

*Данные будут переписаны на дорожку-назначение.*

- 12) Нажмите кнопку [ТО/LOC3] для воспроизведения с временной позиции ТО и прослушайте результат.

## Экспорт WAV-файлов

D1600mkII может экспортировать WAV-файлы следующих форматов.

Частота дискретизации: 44.1 кГц

Разрешение: 8, 16, 24 бит

Количество каналов: 1, 2 (моно или стерео)

Дисковый формат CD-R/RW: ISO 9660 Level 1 (CD)

*При экспорте на CD-R/RW возможна запись дополнительных файлов позже.*

*Данные экспорта распознаются D1600mkII или компьютером даже с нефинализированного диска.*

*Экспортированный на USB-диск файл может считываться компьютером.*

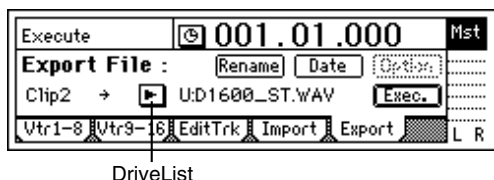
### Экспорт в WAV-файл

В данном примере регион IN-OUT дорожек 1 и 2 экспортируется в качестве 16-битного стерео WAV-файла на USB-диск.

- 1) Выберите песню.
- 2) Назначьте позиции IN и OUT.
- 3) Нажмите [TRACK] для перехода на страницу меню “EditTrk” и установите “EditType” в “CopyTrack”.



- 4) Выберите номер дорожки-источника. Установите “SourceTrack” на дорожки “1-2”.
- 5) Выберите буфер обмена в качестве номера дорожки-назначения. Установите “DestTrack” в “Clip2”.
- 6) Нажмите “Ехес.”, и дисплей отобразит “AreYouSure?”. Нажмите сенсор “Yes”. По выполнении команды дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор “Yes”.
- 7) Нажмите [TRACK] для перехода на страницу меню “Export”.
- 8) Нажмите “DriveTrack”. Выберите USB-диск “U:USB DOS”. Нажмите сенсор “Yes”.

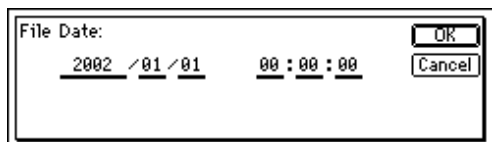


- 9) Наименование WAV-файла. Нажмите “Rename” для доступа к диалоговому окну. Измените название файла в диалоговом окне “RenameFile”.

*При экспорте стереофайла его 7 и 8 символам автоматически будет присвоено “ST”, для монофайла - “MN”.*

*При наличии WAV-файла с аналогичным названием операция экспорта не выполняется.*

- 10) Введите дату создания WAV-файла. Нажмите “Date” для доступа к диалоговому окну и введите год, месяц, число, час, минуты и секунды.



- 11) Нажмите сенсор “Exec.”, дисплей отобразит “AreYouSure?”. Нажмите сенсор “Yes”. По выполнении команды дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор “Yes”.

## Совместимость данных между устройствами D-серии

Ниже приведены возможности совместимости данных между D1600mkII и моделями D12, D16 (версии 2.0 и старше), D1200, D1600 и D1200mkII.

### Программы эффектов

Программы эффектов D1600mkII могут аналогично использоваться на D1200 и D1200mkII.

Следующие алгоритмы эффектов D1600mkII отличны от алгоритмов D12/16/1600.

48: PA1: Pre Amp Simulator

49: EB1: Bass Multi 1

52: MS1: Mic Multi

Если данные, использующие эти алгоритмы восстанавливаются на D12/16/1600, их звук отличается от оригинала. Это справедливо и при обратном процессе: восстановлении на D1600mkII алгоритмов, созданных на D12/16/1600.

*Если пресет разрыв-эффекта используется в сцене, эти установки при воспроизведении изменяются. Поэтому их необходимо корректировать.*

### Данные дисков CD-R и CD-RW

#### Совместимость с данными D12, D1200 и D1200mkII

Диск CD-R/RW с данными D12, D1200 или D1200mkII может использоваться аналогично данным D1600mkII. В списке дисков появится строка “D12[B]”.

Диск CD-R/RW с данными D1600mkII также может использоваться на этих моделях. В списке дисков появится строка “D16[B]”, однако данные дорожек 13-16 не восстановятся.

#### Совместимость с данными D16 или D1600

Диск CD-R/RW с данными D16 или D1600 может использоваться аналогично данным D1600mkII.

Диск CD-R/RW с данными D1600mkII может использоваться аналогично данным D16 или D1600.

### Сохраняемые в компьютер через USB данные

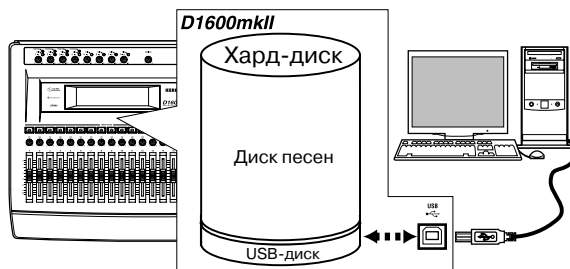
#### Совместимость с данными D1200 и D1200mkII

При восстановлении в D1600mkII данных, созданных в D1200 или D1200mkII, они могут использоваться аналогично данным D1600mkII.

При восстановлении данных D1600mkII в D1200 или D1200mkII, они могут использоваться аналогично данным D1200 или D1200mkII. Однако, данные дорожек 13-16 не восстановятся.

# Диск

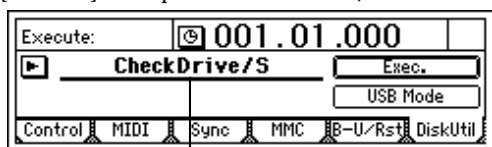
Хард-диск D1600mkII разделен на “диск песен”, служащий для хранения аудиоданных, и “USB-диск”, использующийся для обмена данными с компьютером. USB-диск имеет фиксированную емкость 2 Гб.



## Проверка хард-диска

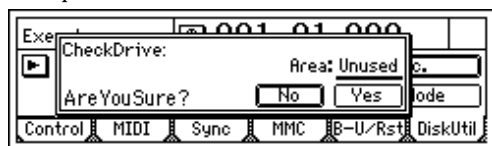
Данная операция проводится при частом возникновении в процессе работы сообщений “DiskError”.

- 1) Нажмите [SYSTEM/USB] для перехода на страницу меню “DiskUtil”, выберите “SelOperation” и колесом [VALUE] выберите “CheckDrive/S”.



SelOperation

- 2) Нажмите сенсор “Ехес.” для открытия диалогового окна. Определите проверяемую область, например “Unused”. Нажмите сенсор “Yes”. Когда операция закончится, дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор “Yes”.



## Форматирование диска

Данная операция проводится при частом возникновении в процессе работы сообщений “DiskError” или для полного уничтожения всех данных на диске. Вы можете форматировать диск песен и USB-диск вместе или по отдельности.

*При форматировании диска, все данные диска будут уничтожены.*

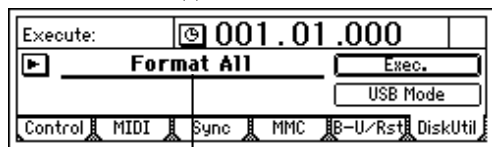
*При отключении питания в процессе форматирования внутреннего диска, D1600mkII может некорректно выполнить данную функцию. Если это случилось, обратитесь к дилеру.*

- 1) Нажмите [SYSTEM/USB] для перехода на страницу меню “DiskUtil” и используйте параметр “SelOperation” для выбора типа форматирования.

**Format ALL:** весь диск.

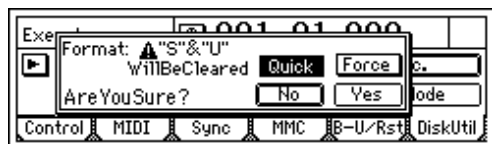
**Format/S:** диск песен.

**Format/U:** USB-диск.



SelOperation

- 2) Нажмите “Ехес.” для открытия диалогового окна. Сенсором “Quick” определите режим форматирования. Для быстрого форматирования выберите “On”. При частом появлении сообщений “DiskError” выберите “Off”.



- 3) Нажмите сенсор “Yes”. Когда операция закончится, дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор “Yes”.

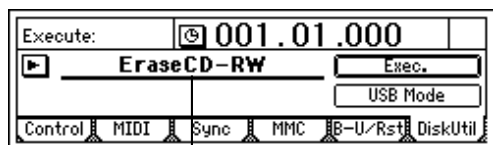
Если параметр “Force” установлен в “On”, форматирование осуществляется даже при наличии на диске защищенных песен. В противном случае выдается сообщение “SongProtect” и операция отменяется.

*Форматирование встроенного диска занимает около 7 секунд в режиме “On” и 10.5 часов в режиме “Off”.*

## Стирание диска CD-RW

Данная операция проводится для полной очистки диска. Она неприменима к отличным от CD-RW приводам.

- 1) Вложите диск CD-RW в привод CD-R/RW.
- 2) Нажмите [SYSTEM/USB] для перехода на страницу меню "DiskUtil" и выберите "SelOperation" и колесом [VALUE] установите "EraseCD-RW".



SelOperation

- 3) Нажмите сенсор "Exec." для открытия диалогового окна. Параметром "Quick" определите режим стирания. Для быстрого стирания установите "On". Это - обычная ситуация. При проблемах со считыванием диска установите "Off".



- 4) Нажмите сенсор "Yes". Когда операция закончится, дисплей отобразит "Completed". Нажмите сенсор "Yes".

Диски CD-RW также можно стирать на странице меню [SONG/CD] "CDR/RW".

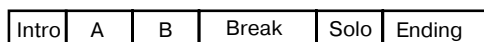
## Оптимизация дискового пространства

Имеются три способа оптимизации дискового пространства D1600mkII.

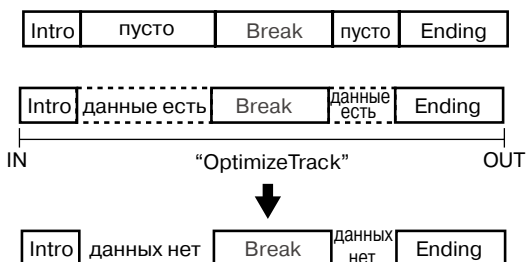
- Выполнение операции Optimize Track
- Удаление данных Undo
- Совместный доступ к аудиоданным

### Выполнение операции Optimize Track

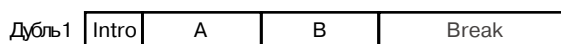
Например, Вы записываете песню со следующей структурой.



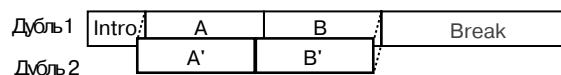
**Пример 1:** Вы начали запись на дорожку 1 с начала произведения и записали в первый дубль только Intro, Break и Ending. В этом случае, в секциях A, B и Solo записана тишина (то есть, уровень шумов), которая просто занимает дисковое пространство. Если Вы решите оставить только используемые аудиоданные (Intro, Break и Ending) и освободить остальное пространство, выполните команду Optimize Track в режиме "Erase Silence" на дорожке 1 между началом и окончанием произведения. Это создаст аудиоданные только в используемых областях, и дисковое пространство будет занимать только области Intro, Solo и Ending.



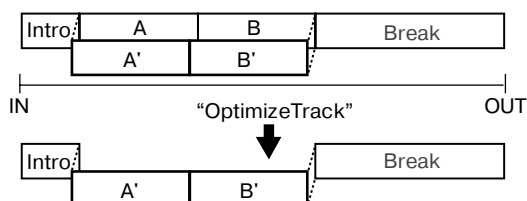
**Пример 2:** Вы начали запись на дорожку 1 с начала произведения и воспроизводите Intro, A, B и Break в качестве первого дубля. Затем Вы записываете A' и B' в качестве второго дубля. В этом случае, данные A и B (дубль 1) наслаиваются на данные A' и B' дорожки 1 и воспринимаются одними аудиоданными с Intro и Break, создавая список отмен Undo. Это означает, что дисковое пространство занято данными Intro, A+A', B+B' и Break.



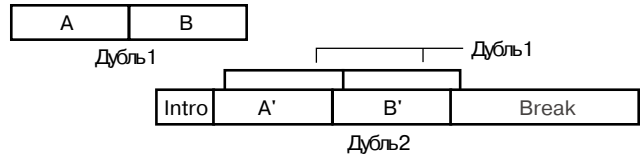
Запись дубля 2 ↓



Если Вы решите освободить дисковое пространство стиранием данных A и B первого дубля, выполните команду Optimize Track на дорожке 1 между началом и окончанием произведения. Это создаст аудиоданные, состоящие только из Intro дубля 1, A' дубля 2, B' дубля 2 и Break дубля 1. Области A и B дубля 1 перестанут занимать дисковое пространство.



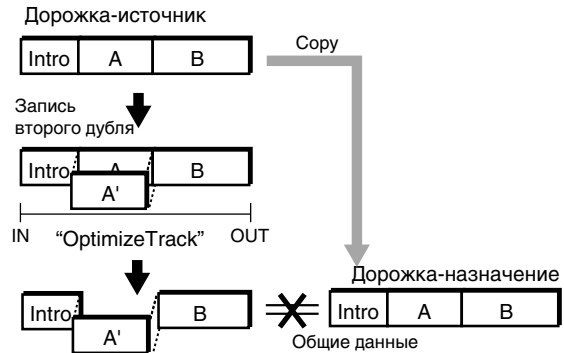
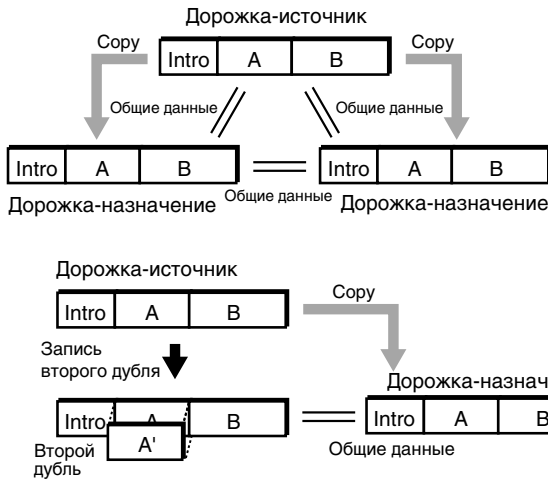
**Пример 3:** Вы записали A и B на дорожку 1 за первый дубль. Затем Вы переписываете Intro, A', B' и Break в качестве второго дубля. В этом случае, данные дубля 1 для A и B наслаиваются на данные A' and B' дорожки 1. Однако, по окончании дубля 2, аудиоданные дубля 1 вообще не используются, поэтому операция оптимизации не обязательна.



### Удаление данных Undo

Даже если Вы эффективно используете дисковое пространство в выше приведенных ситуациях (примеры 1, 2, 3), старые данные остаются на диске для поддержания функции Undo. Для стирания таких данных перезагрузите D1600mkII. При этом все данные Undo будут уничтожены, что освободит дисковое пространство.

### Совместный доступ к аудиоданным



Если перед выполнением операции Optimize Track, аудиоданные используются в других дорожках (включая виртуальные дорожки) или другими произ-

ведениями того же диска, старые данные не стираются. Это даже может привести к дополнительным затратам дискового пространства, чем до выполнения команды Optimize Track.

## USB

USB (Universal Serial Bus) является интерфейсом передачи данных между компьютером и периферийными устройствами.

*K D1600mkII не могут быть подключены периферийные устройства USB, типа хард-дисков или приводов CD-R/RW.*

D1600mkII имеет разъем [USB] для связи и обмена данными с компьютером с помощью области встроенного хард-диска D1600mkII, называемой USB-диск. Возможен обмен следующими данными.

### Данные песен

Данные всех дорожек, в том числе установки панорам и эффектов. Поскольку эти данные имеют уникальный формат D1600mkII, они не могут воспроизводиться и редактироваться в компьютере или на отличных от D1600mkII устройствах. Для работы с ними, их необходимо восстановить в D1600mkII.

### Пользовательские данные эффектов

Данные, хранящиеся в области пользовательских программ эффектов. Поскольку эти данные имеют уникальный формат D1600mkII, они не могут воспроизводиться и редактироваться в компьютере. Для работы с ними, их необходимо восстановить в D1600mkII.

### WAV-файлы

Аудиоданные дорожек, копируемые через буфер обмена.

## Сохранение данных в компьютер

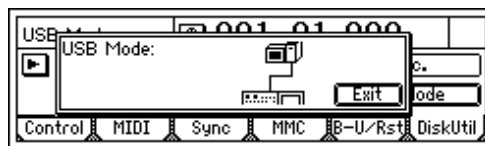
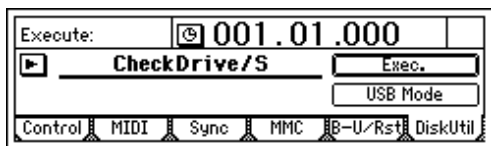
*Хард-диск D1600mkII может форматироваться только из D1600mkII, а не из компьютера.*

*Состояние экрана компьютера зависит от операционной системы, в данном примере установлена Windows XP.*

## Пользователи Windows (Windows Me/2000 и старше)

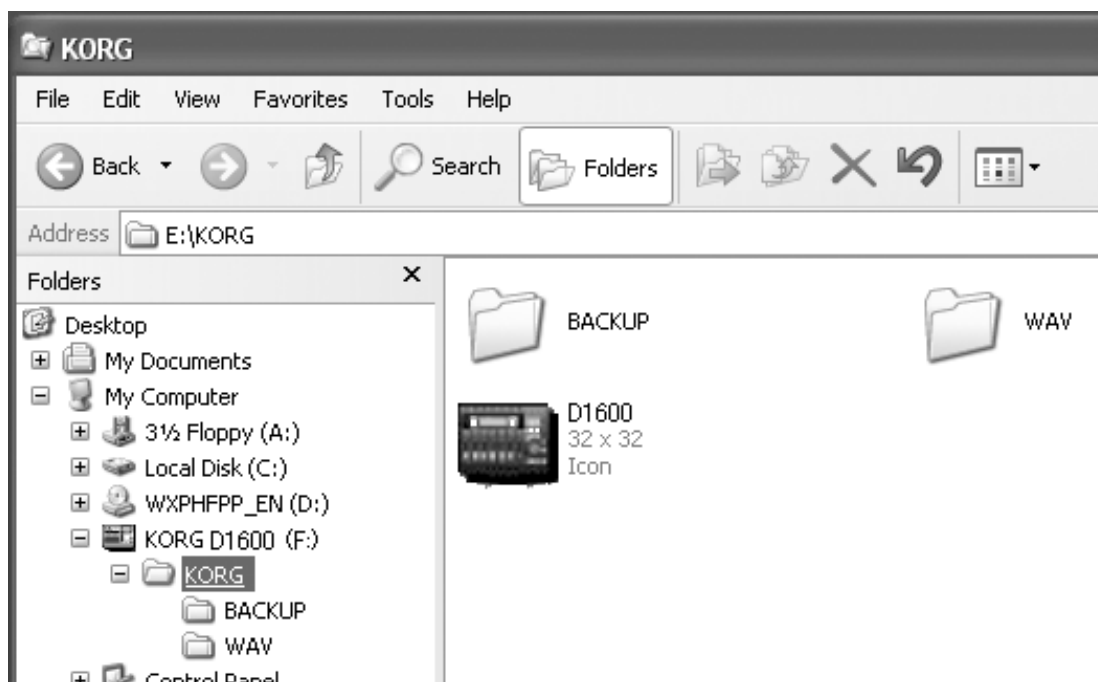
Для работы D1600mkII под управлением Windows 98 необходимо установить драйвер устройства. За информацией обращайтесь на сайт [www.korg.com](http://www.korg.com).

- 1) Перед коммутацией включите компьютер и запустите операционную систему. Подключите USB-кабелем компьютер к разьему [USB] на D1600mkII. Правильно ориентируйте разъем и вводите его на полную глубину.
- 2) Нажмите кнопку [SYSTEM/USB] для перехода на страницу меню “DiskUtil” и нажмите сенсор “USB Mode”.



Не отключайте USB-кабель и питание компьютера при отображении данного экрана.

- 3) На компьютере отобразится привод “KORG D1600”. В нем отображается содержимое USB-диска D1600mkII. Скопируйте необходимые данные с него в компьютер или наоборот.



- 4) Отключите D1600mkII от компьютера. Щелкните левой кнопкой мыши иконку, отображенную в правой части панели задач. В выпадающем меню выберите “Safely remove USB Mass Storage Device”. Выберите “Exit” на странице “USB Mode” и нажмите кнопку [ENTER]. После этого раскоммутируйте USB-кабель.



В Windows Me “USB Mass Storage Device” отображается как “USB Drive”.

## Пользователи Macintosh (Mac OS9.0.4 и старше)

- 1) Подключите USB-кабелем компьютер к разьему [USB] на D1600mkII. Правильно ориентируйте разъем и вводите его на полную глубину.
- 2) Нажмите кнопку [SYSTEM/USB] для перехода на страницу меню “DiskUtil” и нажмите сенсор “USB Mode”.

Не отключайте USB-кабель и питание компьютера при отображении данного экрана.

- 3) На рабочем столе компьютера отобразится привод “KORG D1600”. В нем отображается содержимое USB-диска D1600mkII. Скопируйте необходимые данные с него в компьютер или наоборот.

При первом подключении D1600mkII к компьютеру установится драйвер устройства.

- 4) Отключите D1600mkII от компьютера. Переместите подключенный привод в корзину или в меню команд “Special” выберите “Remove”. На странице “USB Mode” нажмите сенсор “Exit”. После этого раскоммутируйте USB-кабель.

# Обновление системы

## Загрузка программного файла

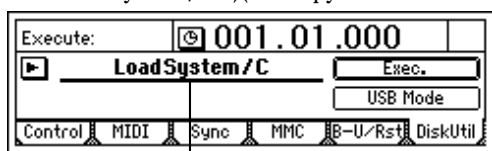
Наиболее простым способом является загрузка файла с сайта Korg ([www.korg.com](http://www.korg.com)).

При загрузке с CD-ROM/R/RW используйте диск с системным файлом.

При загрузке через USB подключите USB-кабель к компьютеру и скопируйте системный файл в корневой каталог USB-диска.

## Обновление системы

- 1) Нажмите [SYSTEM/USB] для перехода на страницу меню “DiskUtil” и нажмите сенсор “SelOperation”, а затем “LoadSystem/C” для загрузки с CD-ROM/R/RW или “LoadSystem/U” для загрузки с USB-диска.



SelOperation

- 2) Нажмите сенсор “Exec.”. Когда дисплей отобразит “AreYouSure?”, нажмите сенсор “Yes” для начала загрузки.



Если во время загрузки системы отключается питание, D1600mkII может выйти из строя. В этом случае обратитесь к дилеру.

- 3) По окончании загрузки будет произведена проверка загруженной системы. Если результат проверки удовлетворителен, дисплей отобразит “Check sum=OK”. Если нет, дисплей отобразит “Check sum=NG”. В последнем случае, произведите рестарт и выполните загрузку еще раз. При повторном отображении “NG” обратитесь к дилеру.

## MIDI

MIDI (Musical Instrument Digital Interface, цифровой интерфейс музыкальных инструментов) – стандартизированная система правил, определяющих протоколы обмена управляющей и другой информацией между электронными музыкальными инструментами, компьютерами и другим оборудованием.

### MIDI-коммутация

Для коммутации используются специальные MIDI-кабели, которые коммутируются с MIDI-портами внешнего оборудования и D1600mkII. Имеются два типа MIDI-разъемов.

**Вход MIDI IN:** Данный разъем используется для приема MIDI-данных от внешних MIDI-устройств. MIDI-кабель соединяет это гнездо с выходом MIDI OUT внешнего оборудования.

**Выход MIDI OUT:** Данный разъем используется для передачи MIDI-данных на внешние MIDI-устройства. MIDI-кабель соединяет это гнездо со входом MIDI IN внешнего оборудования.

**MIDI-канал:** D1600mkII и подключенное MIDI-устройство должны быть настроены на один MIDI-канал. Имеется шестнадцать MIDI-каналов: 1–16.

### MIDI-сообщения устройства D1600mkII

**Note, aftertouch, velocity, pitch bend:** Эти данные используются для управления эффектами D1600mkII.

**Program change:** Эти данные используются для переключения сцен D1600mkII.

**Control change:** Эти данные используются для управления параметрами микшера D1600mkII.

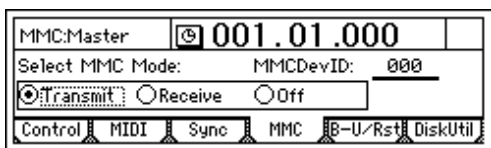
**MMC (MIDI Machine Control):** Команды MMC могут использоваться для управления внешними MIDI-устройствами или для управления D1600mkII от внешних MIDI-устройств.

**MTC (MIDI тайм-код):** Команды MTC могут использоваться для синхронизации D1600mkII с внешними MIDI-устройствами.

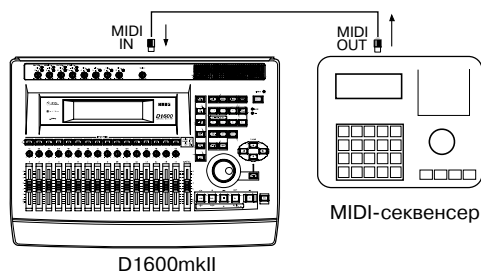
# Использование MIDI

## Управление D1600mkII от MIDI-секвенсера

Используйте MIDI-секвенсер, поддерживающий MMC. В противном случае, данные операции невыполнимы.



- 1) Используйте MIDI-кабель для подключения разъема MIDI OUT MIDI-секвенсера к разъему [MIDI IN] на D1600mkII.

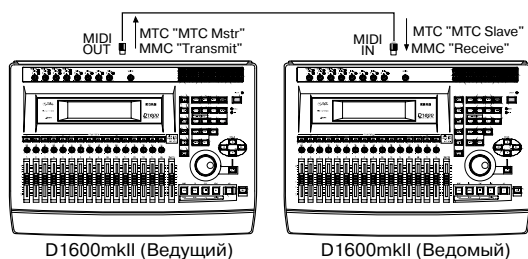


- 2) Произведите установки в MIDI-секвенсере, позволяющие передавать MMC для управления внешним устройством. (См. Руководство пользователя секвенсера.)
- 3) Нажмите [SYSTEM/USB] для перехода на страницу меню “MMC”, установите параметр “SelectMMCMode” в “Receive”.
- 4) Установите “MMCDevID” в соответствии со значением параметра “MMC device ID” MIDI-секвенсера. (См. Руководство пользователя секвенсера.)
- 5) Когда Вы будете выполнять операции стоп/воспроизведение/запись/перемотка вперед-назад/переход в точку локации в MIDI-секвенсере, D1600mkII будет управляться соответственно.

При этом, D1600mkII может передавать сообщения MTC (MIDI Time Code) или MIDI Clock для синхронизации MIDI-секвенсера.

## Синхронизация двух устройств D1600mkII

При синхронизации двух устройств D1600mkII одно из них является ведущим, другое – ведомым.



- 1) Установки ведущего устройства D1600mkII.

На странице меню “Sync” установите “Select MIDI SyncMode” в “MTC Mstr”. На странице меню “MMC” установите “Select MMC Mode” в “Transmit”. В данном примере, установите “MMC DevID” в “10”.

- 2) Установки ведомого устройства D1600mkII.

На странице меню “Sync” установите “Select MIDI SyncMode” в “MTC Slave”. На странице меню “MMC” установите “Select MMC Mode” в “Receive”. В данном примере, установите “MMC DevID” в “10” (аналогично ведущему). Нажмите кнопку [PLAY] на ведомом D1600mkII для перевода его в режим готовности к воспроизведению.

Если Вы не нуждаетесь в приеме данных управления микшером, Вы можете отключить (“Off”) параметр “Control Change: Trans” на странице “MIDI” ведущего D1600mkII, или параметр “Control Change: Recv” на странице “MIDI” ведомого D1600mkII.

- 3) Нажмите кнопку [PLAY] на ведущем D1600mkII.

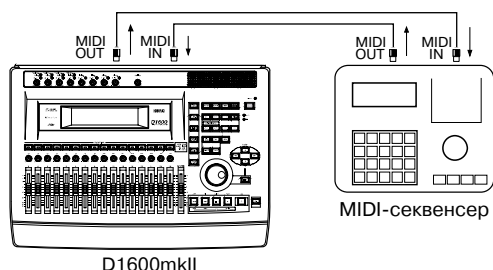


Когда ведомый D1600mkII принимает тайм-код и синхронизируется с ведущим устройством, начинается воспроизведение.

*Для установки синхронизации требуется несколько секунд.*

## Использование MIDI для управления микшером

На странице “MIDI” Вы можете включить параметры “Control Change: Trans” и “Recv” для передачи и приема параметров микшера D1600mkII.



### Запись установок микшера D1600mkII

- 1) Произведите установки синхронизации D1600mkII и внешнего MIDI-секвенсера. Назначьте D1600mkII ведущим устройством, а внешний MIDI-секвенсер – ведомым с использованием синхронизации по MIDI Clock или MTC.
- 2) Включите передачу сообщений Control Change с D1600mkII. На странице “MIDI” установите “Control Change: Trans” в ON.
- 3) Переведите внешний MIDI-секвенсер в режим готовности к записи. Данные управления микшером D1600mkII передаются по MIDI-каналам 1–16, соответственно дорожкам 1–16. Произведите установки во внешнем MIDI-секвенсере для записи всех MIDI-каналов 1–16.
- 4) Начните запись. Нажмите кнопку [PLAY] на D1600mkII для начала воспроизведения, и внешний MIDI-секвенсер начнет синхронную запись. При этом, изменения параметров микшера D1600mkII (фейдеров, панорам, эквалайзеров, и т. д.) будут записываться во внешний MIDI-секвенсер в виде сообщений Control Change.
- 5) Остановите D1600mkII. Когда Вы нажмете кнопку [STOP] на D1600mkII, запись внешнего MIDI-секвенсера также прекратится. Все изменения параметров микшера D1600mkII будут записаны во внешний MIDI-секвенсер.

### Управление микшером D1600mkII

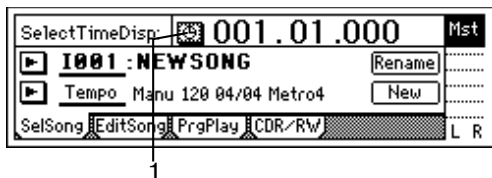
- 1) Произведите установки синхронизации D1600mkII и внешнего MIDI-секвенсера. Назначьте D1600mkII ведущим устройством, а внешний MIDI-секвенсер – ведомым с использованием синхронизации по MIDI Clock или MTC.
- 2) Включите прием сообщений Control Change на D1600mkII. На странице “MIDI” установите “Control Change: Recv” в ON.
- 3) Переведите внешний MIDI-секвенсер режим готовности к воспроизведению.
- 4) Включите воспроизведение на D1600mkII. Когда Вы нажмете кнопку [PLAY] на D1600mkII, внешний MIDI-секвенсер начнет синхронное воспроизведение. Ранее записанные данные управления микшером начнут передаваться с MIDI-секвенсера, и параметры микшера D1600mkII начнут соответственно изменяться.

# Обзор прибора

## Счетчик

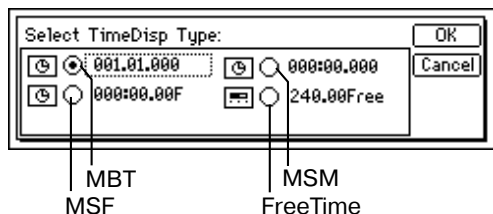
### Дисплей счетчика

Счетчик, расположенный в верхней правой части каждой страницы отображает текущую временную позицию рекордера.



#### 1. Select TimeDisp Type

Переключение дисплея счетчика. При нажатии сенсора "Ⓢ" в левой части счетчика отобразится диалоговое окно "Select TimeDisp Type". Выберите тип дисплея и нажмите сенсор "OK".



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

**\_\_:\_.\_\_ (MSM):** Текущая позиция отображается в качестве абсолютного времени от начала песни. Слева направо – Минуты: Секунды. Миллисекунды (1/1000 секунды).

**\_\_:\_.\_F (MSF):** Текущая позиция отображается в качестве абсолютного времени от начала песни. Обычно используется при синхронизации с МТС. Слева направо – Минуты: Секунды. Кадры (1/30 секунды).

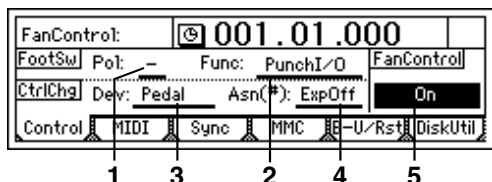
**\_\_.\_Free (Free Time):** Оставшееся время, доступное для записи на текущем диске. Слева направо – Минуты. Секунды.

Для смены текущего времени позиции, нажмите на значение счетчика или переместите курсор к значению времени и колесом [VALUE] измените его.

Если счетчик установлен в "Free", на страницах STORE, MARK, SCENE, A.PUNCH, LOOP и SCRUB будет отображаться абсолютное время (MSM).

## SYSTEM/USB

### P1 Control: Установки ножного переключателя/ внешнего контроллера (педаль/MIDI)



#### 1. Pol [-, +]

Устанавливает полярность ножного переключателя.

Подключите ножной переключатель (типа PS-1) к разьему [FOOT SW] и установите данный параметр так, чтобы индикатор полярности "⚡" загорался при нажатии на ножной переключатель.

#### 2. Func [PunchI/O, Play/Stop, Mark]

Выбор функции, управляемой ножным переключателем.

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

**Play/Stop:** Ножной переключатель осуществляет запуск/останов воспроизведения. Нажмите ножной переключатель для запуска воспроизведения, нажмите его еще раз для останова воспроизведения.

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

*При отображении данной страницы ножной переключатель может использоваться только для определения полярности, а остальные функции отключены. Также, в процессе записи нажатий, выбранная здесь функция будет игнорироваться, и ножной переключатель автоматически начнет функционировать, как датчик нажатий.*

### 3. Device (Контроллер) [Pedal, A.Touch, P.Bend, Velocity, NoteNum, CC#000...119]

Выбор внешнего устройства, управляющего внутренними эффектами D1600mkII. Эффект, определенный с помощью "Asn" может управляться в реальном времени.

**Pedal:** Для управления эффектом может использоваться педаль экспрессии. Подключите педаль экспрессии к разъему [EXPRESSION PEDAL] и используйте ее для управления эффектом.

**A.Touch, P.Bend, Velocity, NoteNum:** Для управления эффектом могут использоваться MIDI-сообщения Aftertouch, Pitch Bend, Velocity или номера нот. Подключите MIDI OUT внешнего MIDI-устройства к разъему [MIDI IN] на тыльной панели и передавайте выбранные MIDI-данные для управления эффектом.

**CC (Control Change) #000...119:** MIDI-контроллеры, используемые для управления эффектом. Подключите разъем MIDI OUT внешнего MIDI-устройства к разъему [MIDI IN] на тыльной панели и передавайте необходимые MIDI-сообщения.

### 4. Asn (Назначение контроллера) [ExpOff, InsEff1...4]

Выбор разрыв-эффекта, управляемого от устройства, назначенного в "Device".

**ExpOff:** Разрыв-эффект не управляется.

**InsEff1, InsEff2, InsEff3, InsEff4:** Управляется, соответственно, разрыв-эффект 1, 2, 3 или 4.

*Если используемая программа эффекта не поддерживает возможность управления, управлять ею невозможно.*

### 5. Fan Control [On, Rec&PlayOff, Off]

Управление встроенным вентилятором.

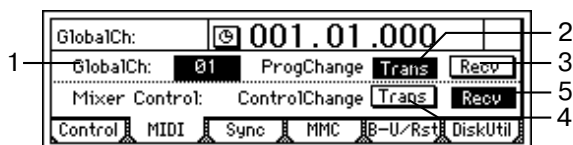
**On:** Вентилятор функционирует постоянно.

**Rec&PlayOff:** Вентилятор останавливается в процессе записи и воспроизведения.

**Off:** Вентилятор остановлен.

*При повышении температуры внутри прибора, вентилятор включается автоматически, даже при установке данного параметра в "Off". При снижении температуры до приемлемого уровня, вентилятор автоматически отключается.*

## P2 MIDI: Установки MIDI



#### 1. GlobalCh [01...16]

Выбор общего MIDI-канала.

Данная установка требуется в следующих ситуациях.

- Когда используемые для управления эффектом MIDI-сообщения, установленные в "Device", отличны от "Pedal".
- Когда для переключения сцен используются сообщения Program Change.

Для обмена MIDI-сообщениями подключите внешнее MIDI-устройство по MIDI к D1600mkII и установите MIDI-канал внешнего устройства аналогично значению “GlobalCh” в D1600mkII.

## 2. ProgramChange: Trans [On, Off]

Разрешает передачу сообщений Program Change. Данные сообщения передаются при смене или сохранении/вызове сцен.

## 3. ProgramChange: Recv [On, Off]

Разрешает прием сообщений Program Change. При приеме данных сообщений происходит смена сцен.

## 4. ControlChange: Trans [On, Off]

Разрешает передачу сообщений Control Change. Данные сообщения передаются при модификации параметров микшера и могут быть записаны в MIDI-секвенсер для автоматизации процесса при последующем воспроизведении.

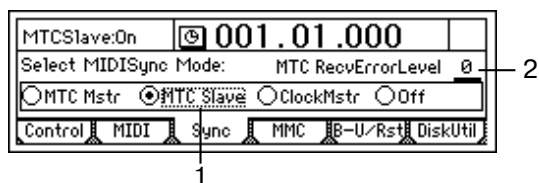
## 5. ControlChange: Recv [On, Off]

Разрешает прием сообщений Control Change. При приеме данных сообщений происходит модификация параметров микшера.

# P3 Sync: Установки синхронизации

При синхронизации D1600mkII с внешним MIDI-секвенсером Вы можете одновременно воспроизводить 16 аудиодорожек параллельно с внешним тон-генератором.

Процесс, позволяющий устанавливать временную зависимость работы D1600mkII и MIDI-секвенсера, называется синхронизация. Устройство, передающее синхрокод, называется ведущим (master), а принимающие устройства – ведомым (slave). D1600mkII может функционировать в качестве ведущего или ведомого устройства.



## 1. Select MIDISync Mode [MTC Mstr, MTC Slave, Clock Mstr, Off]

Выбор типа синхроданных, передаваемых через разъемы [MIDI IN/OUT].

**MTC Mstr:** D1600mkII будет функционировать в качестве ведущего устройства по синхрокоду MTC 30 NDF (MIDI тайм-код 30 кадров в секунду без выпадения).

**MTC Slave:** D1600mkII будет функционировать в качестве ведомого устройства по синхрокоду MTC 30 NDF (MIDI тайм-код 30 кадров в секунду без выпадения).

**ClockMstr:** D1600mkII будет передавать сообщения MIDI Clock.

**Off:** D1600mkII не принимает и не передает синхроданные.

## 2. MTC RecvErrorLevel [0...10]

Определяет уровень коррекции MTC, если параметр “SelectMIDISyncMode” установлен в “MTC Slave”.

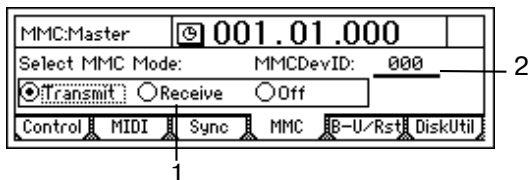
Если сообщения MTC в D1600mkII посылаются с ошибками, D1600mkII определяет отклонения состояния MTC и может остановить синхронизацию и воспроизведение. При этом, Вы можете уменьшить значение “MTC RecvErrorLevel” для продолжения синхронного воспроизведения даже при наличии сбоев MTC.

*Если параметр установлен в “0”, синхронное воспроизведение не останавливается даже при возникновении ошибок.*

*В зависимости от совместимости между двумя устройствами, корректная синхронизация может быть невозможна при старте не с начала песни.*

# P4 MMC: Установки MMC

D1600mkII поддерживает протокол приема/передачи данных MMC (MIDI Machine Control). При синхронизации двух устройств D1600mkII, или при совместном использовании D1600mkII с MMC-совместимым MIDI-секвенсером, Вы можете выполнять управление транспортными функциями только с ведущего устройства.



### 1. Select MMC Mode[Transmit, Receive, Off]

Установка разрешения приема/передачи сообщений MMC.

**Transmit:** Сообщения MMC передаются.

**Receive:** Сообщения MMC принимаются.

**Off:** Сообщения MMC игнорируются.

### 2. MMCDevID (MMC Device ID) [000...127]

Выбор идентификатора устройства, используемого при приеме/передаче сообщений MMC. Для приема/передачи сообщений MMC подключите внешнее MIDI-устройство к D1600mkII по MIDI, установите одинаковые Device ID и установите соответствующее значение “Select MMC Mode”.

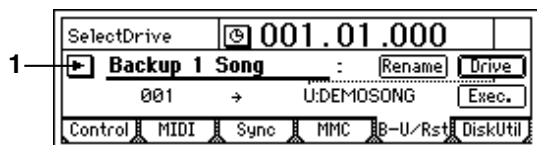
*Если данный параметр установлен в “127”, команды MMC будут передаваться/приниматься вне зависимости от установки номеров ID.*

## P5 B-U/Rst: Архивирование и восстановление данных со сменным накопителем

Вы можете архивировать (сохранить) и восстановить (загрузить) данные, используя сменный накопитель. D1600mkII поддерживает данные операции на CD-R или CD-RW. Возможно восстановление следующих данных.

- Данные архивирования D1600mkII
- Данные архивирования D12
- Данные архивирования D16
- Данные архивирования D1200
- Данные архивирования D1200mkII

*При архивировании на CD-R/RW невозможно сохранение нескольких наборов данных на один диск.*



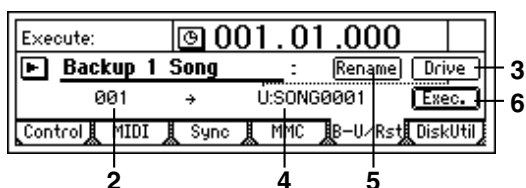
### 1. B-U/RstType [Backup1Song, BackupAllSongs, BackupUserData, Restore]

Выбор типа операции. Если Вы нажмете сенсор “>”, откроется диалоговое окно.



### B-U/RstType: “Backup1Song”

Архивирование выбранной песни и пользовательских данных эффектов на выбранный диск.



### 2. Source (001...100)

Здесь отображаются диск и номер песни, данные которых будут архивированы.

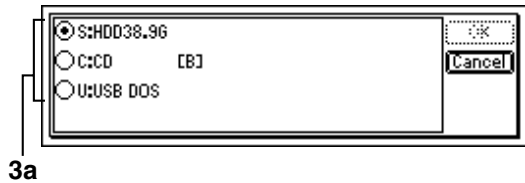
### 3. Drive [S, C, U]

Здесь выбирается диск-назначение архивирования. Отображаются ID диска, информация (тип и емкость) и формат.

**S:** HDD: хард-диск (не используется для архивирования/восстановления данных)

**C:** CD: привод CD-R/RW

**U:** USB DOS: USB-диск на хард-диске



### 3а. Format Type (B, D16[B], Audio)

Отображает тип формата диска CD-R/RW.

**[B]** (Архивные): Архивный диск устройств D1600mkII или D16/D1600

**D12[B]:** Архивный диск устройств D12, D1200 или D1200mkII

**Audio:** Аудио CD

*Если диск чистый, тип формата не отображается.*

### 4. Destination (C, U:CDx01...99, SONG001...100)

Здесь отображаются диск-назначение архивирования, дисковая информация и количество требуемых дисков ("x01" - "x99").

*Для архивирования на CD-R или CD-RW необходим чистый диск.*

### 5. Rename

При установке "Drive" в "U:USB-DOS" возможно переименование файла-назначения.



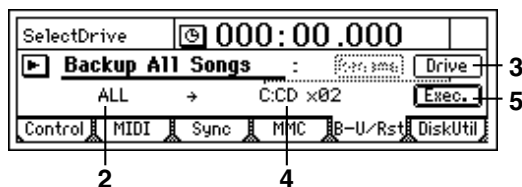
*Имя файла может включать в себя до 8 букв (символы и нижний регистр букв не допускаются).*

### 6. Exec.

Выполняет команду. Песня будет архивирована вместе с пользовательскими эффектами.

### **B-U/RstType: "BackupAllSongs"**

Архивирование всех песен и пользовательских данных эффектов на выбранный диск (только CD-R/RW).



### 2. Source (ALL)

Индицирует архивирование всех песен.

### 3. Drive [S, C, U]

Здесь выбирается диск-назначение архивирования, например C:CD.

### 4. Destination (C:CDx01...99)

Здесь отображаются диск-назначение, дисковая информация и количество требуемых дисков ("x01" - "x99").

## 5. Exec.

Выполняет команду. Все песни будут архивированы на вместе с пользовательскими эффектами.

### 5a. Speed

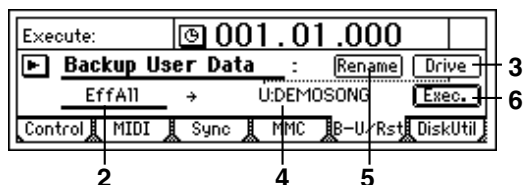
Скорость записи на CD-R/RW. Отображаются только поддерживаемые приводом скорости. Нажмите “Yes” для начала операции.

## **B-U/RstType: “BackupUserData”**

Архивирование данных пользовательских эффектов.

**CD-R/RW:** Все данные архивируются одновременно.

**USB:** Все данные архивируются одновременно или по отдельности.



## 2. SourceEffNo. (EffAll, Ins001...128, Mst001...032, Fin033...064)

Здесь отображаются пользовательские эффекты, данные которых будут архивированы.

**EffAll:** все

**Ins001...128:** разрыв-эффекты

**Mst001...032:** мастер-эффекты

**Fin033...064:** общий эффект

## 3. Drive [S, C, U]

Здесь выбирается диск-назначение архивирования.

## 4. Destination (C:CD, U:EffctName)

Здесь отображается диск-назначение архивирования (C:CD или U:имя файла).

Обычно, если “SourceEffNo.” Установлено в “EffAll”, имя файла представляет собой “имя текущей песни.DFX”. При выборе отдельного эффекта, имя файла представляет собой “имя эффекта.DFI/DFM/DFP”.

*Для архивирования на CD-R или CD-RW необходим чистый диск.*

## 5. Rename

При установке “Drive” в “U:USB-DOS” возможно переименование файла-назначения.

*Имя файла может включать в себя до 8 букв (символы и нижний регистр букв не допускаются).*

## 6. Exec.

Выполняет команду.

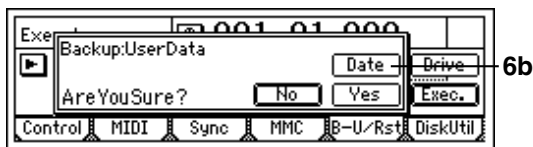
### **Архивирование на CD-R/RW**



### 6a. Speed

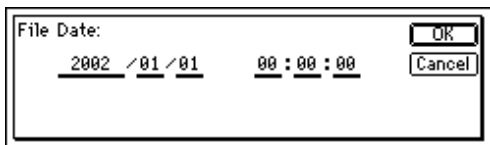
Скорость записи на CD-R/RW. Отображаются только поддерживаемые приводом скорости. Нажмите “Yes” для начала операции.

## Архивирование на USB-диск



### 6b. Date

Ввод даты и времени колесом [VALUE] после нажатия сенсора “Date”. Нажмите “Yes”.



Данные не сохраняются, если имя, дата и время файла совпадает с уже существующим на диске USB.

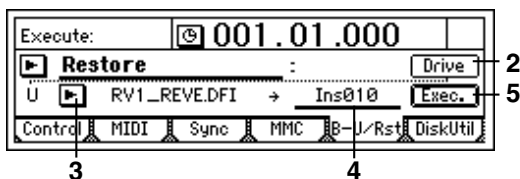
## B-U/RstType: “Restore”

Восстановление песни и пользовательских данных эффектов.

С диска, на который проводилось архивирование “Backup1Song”, восстановятся песня и пользовательские данные эффектов.

С диска, на который проводилось архивирование “BackupAllSongs”, Вы можете выбрать отдельную песню или все песни для восстановления.

С диска, на который проводилось архивирование “BackupUserData”, восстановятся пользовательские данные эффектов.



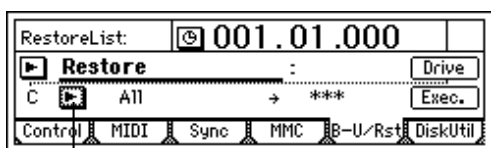
### 2. Drive [S, C, U]

Здесь выбирается диск-источник восстановления.

### 3. Source

Здесь отображается восстанавливаемую песню или эффект. С помощью сенсора “>” Вы сможете выбрать номер произведения в диалоговом окне.

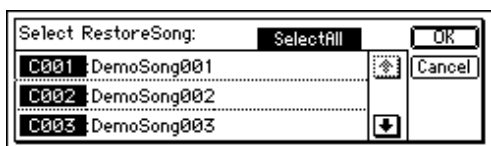
### При восстановлении с CD



3a

### 3a. BackUpFileList

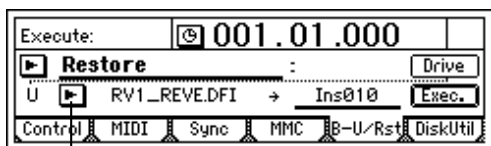
Выбор файла.



При выборе “SelectAll” восстанавливаются все песни. Нажмите “OK” для выполнения или “Cancel” для отмены.

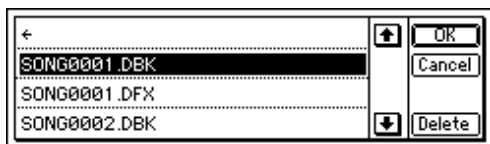


## При восстановлении с USB-диска



3b

### 3b. BackUpFileList



Выбор файла. Директории отображаются в квадратных скобках. Для просмотра их содержимого выберите [имя директории] и нажмите “OK”. Для возврата выберите “<-” и нажмите “OK”.

Нажмите “OK” для выполнения или “Cancel” для отмены. Для удаления файла или директории нажмите сенсор “Delete”.

*Длинные имена файлов не поддерживаются.*

*Одновременное восстановление всех данных невозможно.*

### 4. Destination (001...100, \*\*\*, Effect, Ins001...128, Mst001...032, Fin033...064)

Номера-назначение песен или эффектов. Если Вы восстанавливаете только одну песню или эффект, они восстановятся под выбранным здесь номером. Для восстановления всех песен выберите “\*\*\*”.

### 5. Exec.

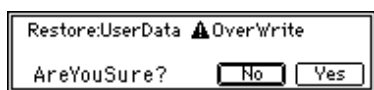
Выполняет команду. Песня или пользовательские данные “Source” будут восстановлены в назначение “Destination”.

При восстановлении одной песни, “Source” будет восстановлен под номером песни “Destination”. Все песни, начиная с номера “Destination” и далее, будут перенумерованы вперед. Они не переписываются.

При восстановлении всех песен, все песни “Source” будут восстановлены после существующих на диске “Destination” песен. Они не переписываются.

*При восстановлении данных пользовательских эффектов, пользовательские данные “Source” переписываются пользовательские данные диска “Destination”.*

При восстановлении данных песни Вы можете выбрать необходимость переписывания пользовательских данных.



“OK”: Данные пользовательских эффектов будут восстановлены.

“No”: Данные пользовательских эффектов не будут восстановлены.

*Пользовательские данные архивируются автоматически вместе с произведением.*

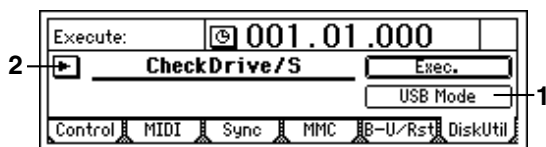
*Диалоговое окно “Restore: UserData” не появляется, если происходит восстановление с USB-диска и данные пользовательских эффектов с тем же именем файла отсутствуют (имя восстанавливаемой песни.DFX).*

*Перед восстановлением данных будет проверена емкость диска-назначения, и если она недостаточна, операция будет отменена.*

## P6 DiskUtil: Обслуживание дисков

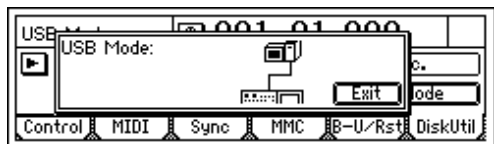
Здесь производятся операции проверки и форматирования диска, стирания CD-RW, подключение к компьютеру через USB и обновление операционной системы D1600mkII.

**Будьте осторожны при выполнении форматирования диска или стирания CD-RW; все данные на диске будут утеряны.**



## 1. USB Mode

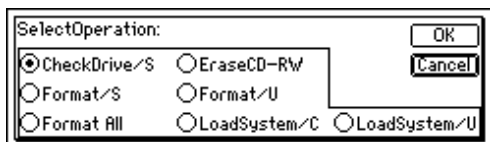
Производит подключение D1600mkII к компьютеру через USB. Нажмите эту кнопку, отобразится экран “USB Mode”, и подключенный компьютер распознает USB-диск.



Перед отстыковкой USB-кабеля выполните в компьютере операцию для распознавания D1600mkII в качестве USB-диска.

## 2. SelOperation [CheckDrive/S, EraseCD-RW, Format/S, Format/U, FormatALL, LoadSystem/ C, LoadSystem/U]

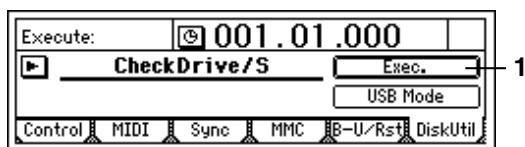
Выбор дисковой операции. Если Вы нажмете “>“, будет предоставлена возможность выбора из списка.



### “CheckDrive/S”

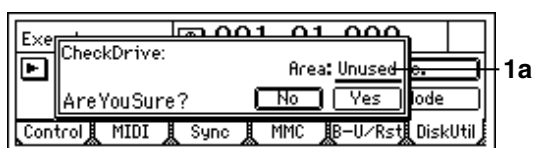
Диск будет проверен на ошибки и откорректирован. Данная операция производится при частом возникновении сообщения “DiskBusy”.

Проверка USB-диска невозможна.



## 1. Exec.

Выполняет команду.



### 1a. Area [Unused, Full, CurSng]

Выбор проверяемой области.

**Unused:** Первые 2 Гб неиспользуемой области.

**Full:** Весь диск.

**CurSong:** Область текущей песни.

Нажмите “Yes” для начала операции.

Операция CheckDrive требует некоторого времени. В режиме “Full” - 4.5 часа; “Unused” - 25 минут.

Если после выполнения операции CheckDrive продолжается отображение сообщения “DiskBusy”, оптимизируйте данные треков ([TRACK] “EditTrk”, “Optimize Track”).

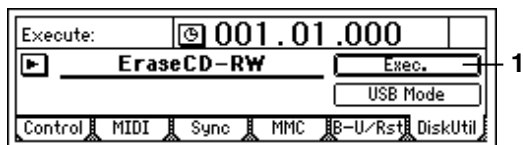
Отображение сообщения “DiskBusy” возможно при низкочастотной вибрации D1600mkII.

## “EraseCD-RW”

Стирание всех данных диска CD-RW.

После выполнения операции “Erase CD-RW” все данные на диске будут уничтожены.

Для отличных от CD-RW дисков операция “Erase CD-RW” неприменима.



### 1. Exec.

Выполняет команду.



### 1a. Quick SW[On, Off]

Выбор режима стирания.

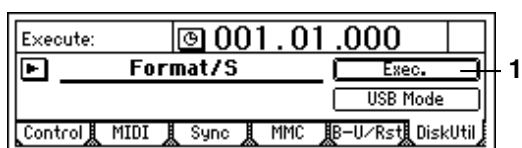
**Quick On:** Высокоскоростное стирание. Уничтожается только трековая информация.

**Quick Off:** Полное стирание CD-RW. Используется для коррекции ошибок диска.

Нажмите “Yes” для начала операции.

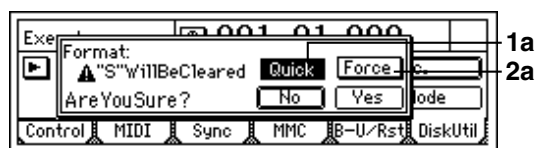
## “Format/S”

Форматирование области песен хард-диска.



### 1. Exec.

Выполняет команду.



### 1a. Quick SW[On, Off]

Выбор типа формата.

**Quick On:** Быстрое форматирование. Уничтожается только информация о песнях.

**Quick Off:** Полное форматирование. Используется для коррекции ошибок диска “DiskError”.

Форматирование при установке “Quick” в “Off” при 38 Гб требует около 10 часов.

### 2a. Force [On, Off]

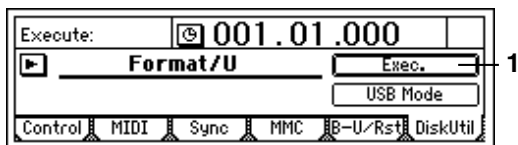
**Force On:** Даже если диск содержит защищенные песни (“Protect Song”), возможно быстрое форматирование.

**Force Off:** Если диск содержит защищенные песни (“Protect Song”), при попытке форматирования отображается сообщение “Song Protect” и команда отменяется.

Нажмите “Yes” для начала операции.

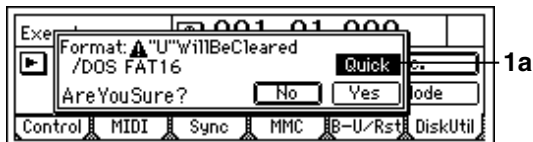
## “Format/U”

DOS-форматирование USB-диска.



### 1. Exec.

Выполняет команду.



### 1a. Quick SW[On, Off]

Выбор типа формата.

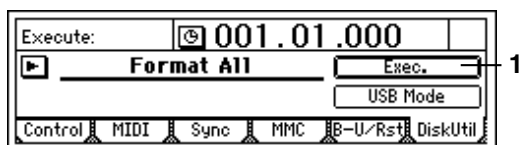
**Quick On:** Быстрое форматирование. Уничтожаются все данные USB-диска.

**Quick Off:** Полное форматирование. Используется для коррекции ошибок диска.

*Форматирование при установке “Quick” в “Off” при USB-диске 2 Гб требует около 35 минут.*

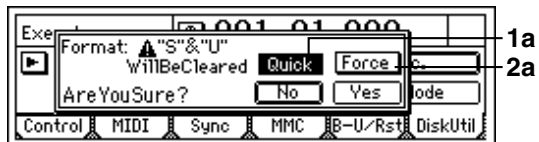
## “Format ALL”

Форматирование области песен и USB-диска.



### 1. Exec.

Выполняет команду.



### 1a. Quick SW[On, Off]

Выбор типа формата.

**Quick On:** Быстрое форматирование. Уничтожаются данные всего диска.

**Quick Off:** Полное форматирование. Используется для коррекции ошибок диска “Disk Error”.

*Форматирование при установке “Quick” в “Off” при диске 40 Гб требует около 10 часов 30 минут.*

### 2a. Force [On, Off]

**Force On:** Даже если диск содержит защищенные песни (“Protect Song”), возможно быстрое форматирование.

**Force Off:** Если диск содержит защищенные песни (“Protect Song”), при попытке форматирования отображается сообщение “Song Protect” и команда отменяется.

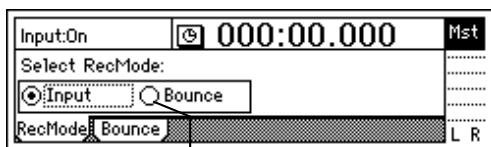
Нажмите “Yes” для начала операции.

## “LoadSystem/C”, “LoadSystem/U”

Операция загружает операционную систему с CD-R/RW или USB-диска и стирает существующую.

# Запись

## P1 RecMode: Выбор режима записи



1

### 1. Select RecMode [Input, Bounce]

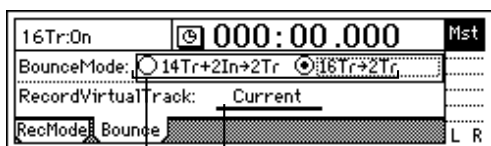
Выбор режима записи.

**Input:** Выбор входа (аналоговый, цифровой, метроном, привод CD-R/RW) для записи. Уровень записи каждой дорожки устанавливается канальными фейдерами. Это – обычный выбор для записи.

**Bounce:** Запись с мастер-шины. Уровень воспроизведения каждой дорожки устанавливается канальными фейдерами, а уровень записи устанавливается мастер-фейдером.

*При выборе "Bounce" одновременно может быть записано не более двух дорожек.*

## P2 Bounce: Установки для записи с суммированием



1

2

### 1. Select BounceMode [14Tr+2In->2Tr, 16Tr->2Tr]

Выбор типа записи.

**14Tr+2In->2Tr:** 14 дорожек воспроизведения + 2 входа записываются на две дорожки.

Входы, выбираемые на страницах меню "Ch1-8" и "Ch9-16", будут доступны для каналов, кнопка [TRACK STATUS] которых установлена в REC.

**16Tr->2Tr:** 16 дорожек воспроизведения записываются на две дорожки. Дорожки воспроизведения будут доступны для каналов, кнопка [TRACK STATUS] которых установлена в REC.

*Будьте осторожны, если метроном включен в процессе записи с суммированием, ритм также будет записан вместе с другими источниками звука.*

### 2. RecordVirtualTrack [Current, a...h]

Выбор виртуальной дорожки для записи, осуществляющийся кнопкой [TRACK STATUS].

Выбором виртуальной дорожки "a" – "h", отличной от "Current", Вы можете осуществить суммирование 16 дорожек на две виртуальные дорожки без стирания материала дорожек 1 – 16.

**Current:** Текущая дорожка.

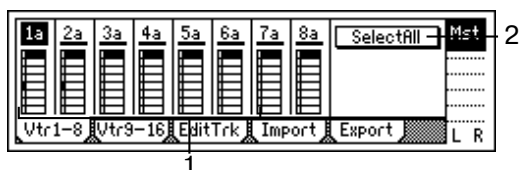
**a...h:** Определенная виртуальная дорожка.

Однако, если выбранная для записи дорожка совпадает с текущей виртуальной дорожкой, запись будет аналогична выбору "Current".

*Во избежание случайной записи на уже записанную дорожку, до начала записи нажмите [TRACK] для перехода на страницы меню "Vtr1-8" и "Vtr9-16" для проверки виртуальных дорожек на состоянии "Current" и наличие данных.*

# Дорожка

## Р1 Vtr 1-8: Выбор виртуальных дорожек 1-8



### 1. Select VirtualTrack [1a... 1h, ..., 8a...8h]

Выбор виртуальной дорожки для каждой из дорожек “1” – “8”. Каждая дорожка имеет 8 виртуальных дорожек: “a” – “h”. Одна из данных виртуальных дорожек может быть выбрана для записи/воспроизведения.

### 2. SelectAll [On, Off]

Выберите “On”, если Вы хотите использовать одинаковый номер виртуальной дорожки для всех дорожек (1-16). Затем выберите любую виртуальную дорожку в поле “Select VirtualTrack”.

**SelectAll On:** Все дорожки будут назначены на одинаковый номер виртуальной дорожки.

**SelectAll Off:** Номер виртуальной дорожки может быть выбран независимо для каждой дорожки.

## Р2 Vtr9-16: Выбор виртуальных дорожек 9-16

См. “Vtr1-8”.

*Данная страница не может быть выбрана для 24-битной песни.*

### 1. Select VirtualTrack [9a...9h, ..., 16a...16h]

Выбор виртуальной дорожки для каждой пары дорожек.

### 2. SelectAll [On, Off]

## Р3 EditTrk: Редакция дорожек

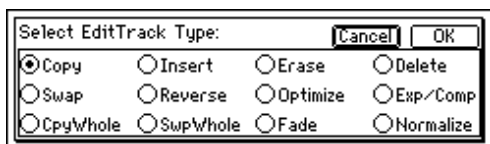
*Редакция относится к текущим дорожкам 1-16. Не выбранные виртуальные дорожки не будут редактироваться. (Однако, “CopyWholeTrack” и “SwapWholeTrack” являются исключениями.)*

*Регион (временной интервал) редакции будет определяться временными позициями, соответствующими кнопкам [IN/LOC1], [OUT/LOC2], [TO/LOC3] и [END/LOC4].*

*После выполнения данных операций функция Undo доступна.*



### 1. EditType [CopyTrack, InsertTrack, EraseTrack, DeleteTrack, SwapTrack, ReverseTrack, OptimizeTrack, Exp/CompTrack, CopyWholeTrack, SwapWholeTrack, FadeTrack, NormalizeTrack]



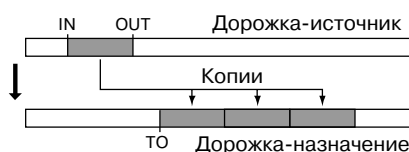
Выбор типа операции редакции.

Нажмите сенсор “>” и выберите операцию в диалоговом окне.

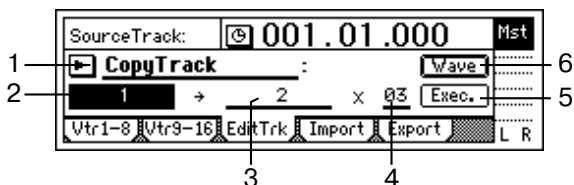
### EditType: “CopyTrack”

Данная операция копирует аудиоданные региона IN-OUT дорожки-источника (“SourceTrack”) в позицию TO дорожки-назначения (“DestTrack”) с повтором определенного количества раз.

Вы можете использовать буфер для копирования данных дорожки в другую песню.



После выполнения операции (“Exec”), дорожки-назначения (“DestTrack”) будут переписаны.



## 2. SourceTrack [1...16, 1-2...15-16, 1-4...13-16, 1-8...9-16, 1-16, Clip#\*]

Выбор дорожки-источника для копирования.

\*“Clip#” может быть выбрано только, если буфер обмена содержит данные. # – количество дорожек в буфере. Вы можете использовать “Clip#” для копирования дорожек между различными песнями.

Если Вы копируете данные между песнями с различной битностью, они будут обрабатываться, как 16-битные данные.

Для 24-битной песни доступны только дорожки 1-8.

## 3. DestTrack [1...16, 1-2...15-16, 1-4...13-16, 1-8...9-16, 1-16, Clip#\*]

Выбор дорожки-назначения для копирования.

\*: # – количество дорожек в буфере. Вы можете использовать “Clip#” для копирования дорожек между различными песнями. Если Вы копируете данные между песнями с различной битностью, они будут обрабатываться, как 16-битные данные.

Для 24-битной песни доступны только дорожки 1-8.

## 4. Times [1...99]

Выбор количества копий данных.

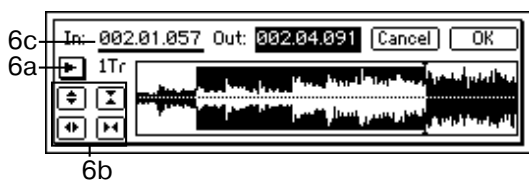
## 5. Exec. (Execute)

Выполнение операции редакции.

## 6. Wave

Данный дисплей отображает аудиоданные дорожки в виде формы волны, позволяя установить точки редакции (IN, OUT, TO) с максимальной точностью. Он может быть выбран, если курсор установлен на “SourceTrack” или “DestTrack”.

Перед использованием данного дисплея, желательно произвести заведомую установку точек IN, OUT и TO в приблизительно необходимые позиции.



### 6a. Select Track

Выбор дорожки, временную позицию которой Вы хотите определить.

### 6b. Zoom In/Out/Up/Down

Регулировка разрешения дисплея формы волны.

### 6c. Locate [In, Out, To]

Выбор позиции.

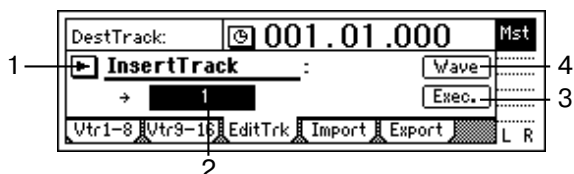
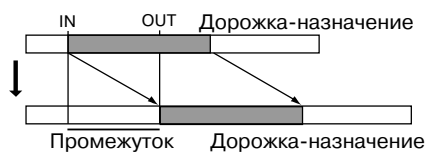
Когда Вы перемещаете курсор в “Locate”, автоматически включится скраббинг, и Вы можете вращать колесо [VALUE] для воспроизведения дорожки, выбранной командой “SelectTrack” в соло.

Когда Вы нажмете сенсор “OK”, выбранные временные позиции для кнопок ([IN/LOC1] и т. д.) будут переписаны. Если Вы нажмете сенсор “Cancel”, установка будет отменена.

## EditType: "InsertTrack"

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

После выполнения операции ("Exec"), все данные дорожки, следующие за промежутком, будут перемещены вперед по направлению к концу песни.



### 2. DestTrack [1...16, 1-2...15-16, 1-4...13-16, 1-8, 9-16, 1-16]

Выбор дорожки-назначения для врезки.

Для 24-битной песни доступны только дорожки 1-8.

### 3. Exec. (Execute)

Выполнение операции редактирования.

### 4. Wave

Данный дисплей отображает аудиоданные дорожки в виде формы волны, позволяя установить точки редактирования (IN, OUT, TO) с максимальной точностью.

## EditType: "EraseTrack"

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

После выполнения операции ("Exec"), регион IN-OUT будет пуст.



### 2. DestTrack [1...16, 1-2...15-16, 1-4...13-16, 1-8, 9-16, 1-16]

Выбор дорожки-назначения для стирания.

Для 24-битной песни доступны только дорожки 1-8.

### 3. Exec. (Execute)

Выполнение операции редактирования.

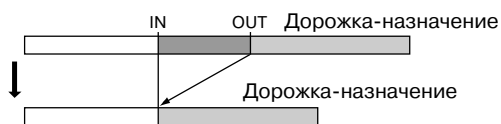
### 4. Wave

Данный дисплей отображает аудиоданные дорожки в виде формы волны, позволяя установить точки редактирования (IN, OUT, TO) с максимальной точностью.

## EditType: "DeleteTrack"

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

После выполнения операции ("Exec"), данные региона IN-OUT будут уничтожены, и все данные дорожки, следующие за удаленным регионом, будут перемещены назад по направлению к началу песни.





## 2. DestTrack [1...16, 1-2...15-16, 1-4...13-16, 1-8, 9-16, 1-16]

Выбор дорожки-назначения для удаления.

Для 24-битной песни доступны только дорожки 1-8.

## 3. Exec. (Execute)

Выполнение операции редактирования.

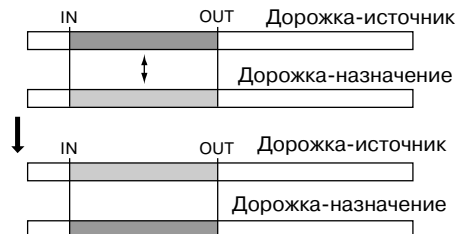
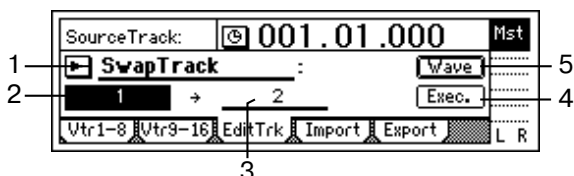
## 4. Wave

Данный дисплей отображает аудиоданные дорожки в виде формы волны, позволяя установить точки редактирования (IN, OUT, TO) с максимальной точностью.

### EditType: "SwapTrack"

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

После выполнения операции ("Exec"), данные регионов IN-OUT "SourceTrack" и "DestTrack" будут поменяны местами.



## 2. SourceTrack [1...16, 1-2...15-16, 1-4...13-16, 1-8, 9-16, 1-16]

Выбор дорожки-источника для обмена.

Для 24-битной песни доступны только дорожки 1-8.

## 3. DestTrack [1...16, 1-2...15-16, 1-4...13-16, 1-8, 9-16, 1-16]

Выбор дорожки-назначения для обмена.

Для 24-битной песни доступны только дорожки 1-8.

## 4. Exec. (Execute)

Выполнение операции редактирования.

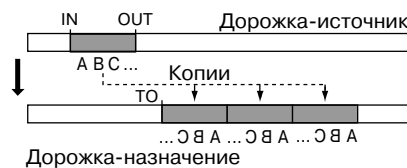
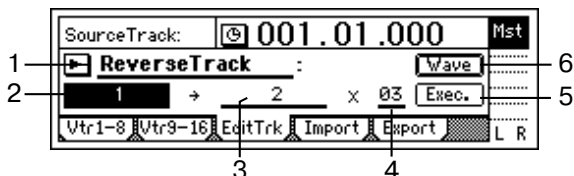
## 5. Wave

Данный дисплей отображает аудиоданные дорожки в виде формы волны, позволяя установить точки редактирования (IN, OUT, TO) с максимальной точностью.

### EditType: "ReverseTrack"

Данная операция копирует данные региона IN-OUT дорожки-источника ("SourceTrack") в позицию TO дорожки-назначения ("DestTrack") в обратном порядке (задом наперед). Вы можете выбрать количество повторов копии. После выполнения операции ("Exec"), скопированные данные будут реверсированы.

Выбранный регион дорожки-назначения реверса будет переписан.



## 2. SourceTrack [1...16, 1-2...15-16, 1-4...13-16, 1-8, 9-16, 1-16]

Выбор дорожки-источника для реверса.

Для 24-битной песни доступны только дорожки 1-8.

### 3. DestTrack [1...16, 1-2...15-16, 1-4...13-16, 1-8, 9-16, 1-16]

Выбор дорожки-назначения для копирования реверсивных данных.

Для 24-битной песни доступны только дорожки 1-8.

### 4. Times [1...99]

Выбор количества копий данных.

### 5. Exec. (Execute)

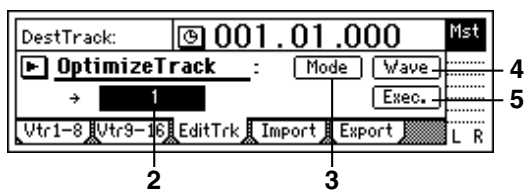
Выполнение операции редакции.

### 6. Wave

Данный дисплей отображает аудиоданные дорожки в виде формы волны, позволяя установить точки редакции (IN, OUT, TO) с максимальной точностью.

## EditType: "OptimizeTrack"

Данная операция оптимизирует данные региона IN-OUT дорожки-назначения ("DestTrack").



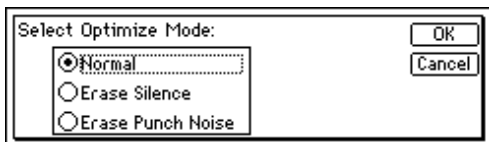
### 2. DestTrack [1...16, 1-2...15-16, 1-4...13-16, 1-8, 9-16, 1-16]

Выбор дорожки-назначения для оптимизации.

Для 24-битной песни доступны только дорожки 1-8.

### 3. Mode [Normal, Erase Silence, Erase Punch Noise]

Выбор типа оптимизации.

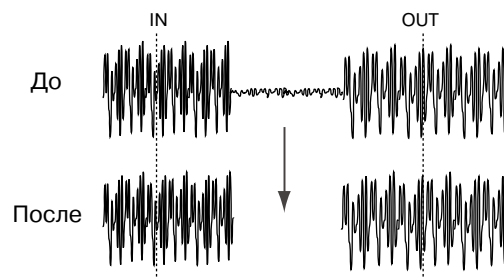


**Normal:** Операция воссоздает аудиособытия в регионе IN-OUT, предотвращая возникновение ошибок "DiskBusy". При наличии промежутков между аудиособытиями, последние объединяются в одно, сохраняя дисковое пространство.



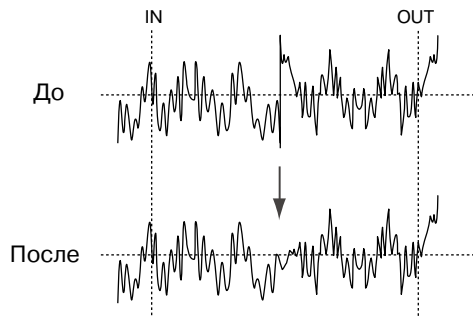
Обозначив регионом IN-OUT начало и конец песни и выполнив операцию Optimize Track, вы создадите наиболее комфортные условия для дискового доступа.

**Erase silence:** При наличии записи, содержащей большие промежутки, они стираются, и создается набор отдельных аудиособытий.



Уровни ниже -36 дБ воспринимаются промежутками.

**Erase Punch Noise:** Операция минимизирует “всплески” шума на границах аудиособытий (созданных при врезке или редакции). Устанавливайте точки IN и OUT вблизи “щелчков”.



#### 4. Wave

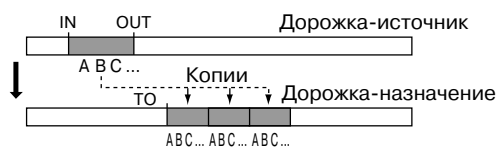
Данный дисплей отображает аудиоданные дорожки в виде формы волны, позволяя установить точки редакции (IN, OUT, TO) с максимальной точностью.

#### 5. Exec. (Execute)

Выполнение операции редакции.

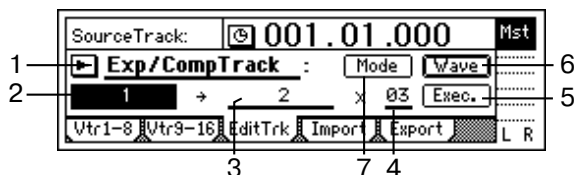
### EditType: “Exp/CompTrack”

Данная операция растягивает или сжимает во времени данные региона IN-OUT дорожки-источника (“SourceTrack”), помещая их в регион TO-END дорожки-назначения (“DestTrack”) и копирует их выбранное количество раз, начиная с позиции TO.



После выполнения операции (“Exec”), данные дорожки-назначения будут переписаны.

Доступный коэффициент растяжения/сжатия ограничен, и если длительность региона IN-OUT сильно отличается от длительности региона TO-END, появится сообщение об ошибке. Обычно, длительность TO-END может находиться в пределах 50-200% от длительности IN-OUT.



#### 2. SourceTrack [1...16, 1-2...15-16]

Выбор дорожки-источника для растяжения/сжатия.

Для 24-битной песни доступны только дорожки 1-8.

#### 3. DestTrack [1...16, 1-2...15-16]

Выбор дорожки-назначения для растяжения/сжатия.

Для 24-битной песни доступны только дорожки 1-8.

#### 4. Times [1...99]

Выбор количества копий данных.

#### 5. Exec. (Execute)

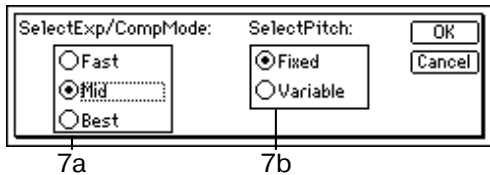
Выполнение операции редакции.

#### 6. Wave

Данный дисплей отображает аудиоданные дорожки в виде формы волны, позволяя установить точки редакции (IN, OUT, TO) с максимальной точностью.

## 7. Mode

Выбор способа вычисления временных растяжения/сжатия.



### 7a. SelectExp/CompMode [Fast, Mid, Best]

Выбор режима преобразования для временных растяжения/сжатия.

**Fast:** Максимальная скорость процесса.

**Mid:** Усредненный между “Fast” и “Best”.

**Best:** Максимальное качество звука.

Если “SelectPitch” (7b) установлен в “Variable”, данная установка не дает эффекта.

### 7b. SelectPitch [Fixed, Variable]

Выбор необходимости смены тональности результата временных растяжения/сжатия.

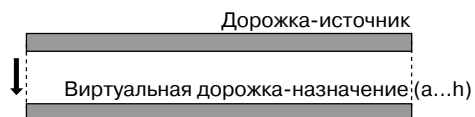
**Fixed:** Тональность не изменяется.

**Variable:** Тональность изменяется.

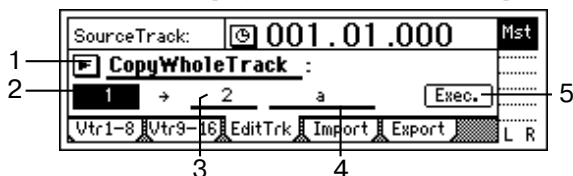
Нажмите сенсор “OK” для завершения операции. Если Вы нажмете сенсор “Cancel”, операция будет отменена.

## EditType: “CopyWholeTrack”

Данная операция копирует данные дорожки с начала до конца дорожки-источника (“SourceTrack”; текущая виртуальная дорожка) на выбранную виртуальную дорожку дорожки-назначения (“DestTrack”).



После выполнения операции (“Exec”), данные дорожки-назначения будут переписаны.



### 2. SourceTrack [1...16, 1-2...15-16, 1-4...13-16, 1-8, 9-16, 1-16]

Выбор дорожки-источника для копирования.

Для 24-битной песни доступны только дорожки 1-8.

### 3. DestTrack [1...16, 1-2...15-16, 1-4...13-16, 1-8, 9-16, 1-16]

Выбор дорожки-назначения для копирования.

Для 24-битной песни доступны только дорожки 1-8.

### 4. DestVTrk [a...h]

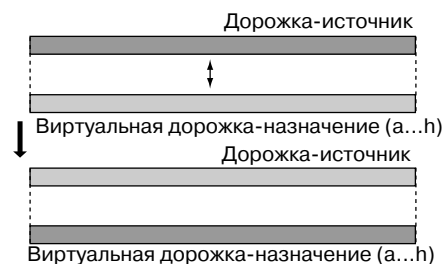
Выбор виртуальной дорожки-назначения для копирования (“DestTrack”).

### 5. Exec. (Execute)

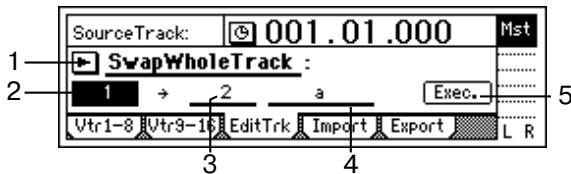
Выполнение операции редакции.

## EditType: “SwapWholeTrack”

Данная операция меняет местами данные дорожки с начала до конца дорожки-источника (“SourceTrack”; текущая виртуальная дорожка) с данными выбранной виртуальной дорожки дорожки-назначения (“DestTrack”). Используйте данную операцию для упорядочивания записанных дорожек.



После выполнения операции (“Ехес”), все данные “SourceTrack” и “DestTrack” переменяются местами.



**2. SourceTrack [1...16, 1-2...15-16, 1-4...13-16, 1-8, 9-16, 1-16]**

Выбор дорожки-источника для обмена.

Для 24-битной песни доступны только дорожки 1-8.

**3. DestTrack [1...16, 1-2...15-16, 1-4...13-16, 1-8, 9-16, 1-16]**

Выбор дорожки-назначения для обмена.

Для 24-битной песни доступны только дорожки 1-8.

**4. DestVTrk [a...h]**

Выбор виртуальной дорожки-назначения для обмена (“DestTrack”).

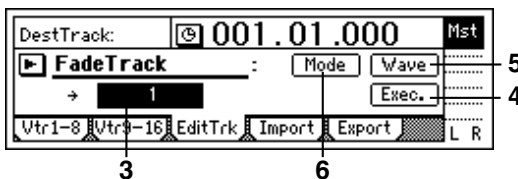
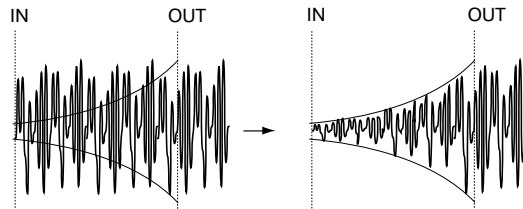
**5. Exec. (Execute)**

Выполнение операции редактирования.

**EditType: “FadeTrack”**

Данная команда создает фейдинги в регионе IN–OUT данных дорожки-назначения (“DestTrack”). При выполнении данной команды, уровень аудиоданных региона IN–OUT плавно изменяется к уровню позиции OUT.

После выполнения (“Ехес.”), фейдинг дорожки назначения переписывается.



**2. DestTrack [1...16, 1-2...15-16, 1-4...13-16, 1-8, 9-16, 1-16]**

Выбор дорожки-назначения для операции редактирования.

Для 24-битной песни доступны только дорожки 1-8.

**3. Exec. (Execute)**

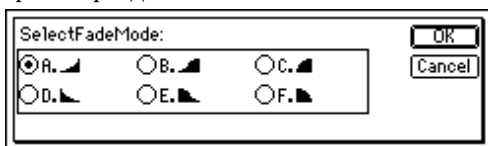
Выполнение операции редактирования.

**4. Wave**

Данный дисплей отображает аудиоданные дорожки в виде формы волны, позволяя установить точки редактирования (IN, OUT, TO) с максимальной точностью.

**5. Mode**

Выбор кривой фейдинга.



**SelectFadeMode [A...F]**

**Тип А:** Данная кривая идеальна для стандартного входного фейдинга.

**Тип В:** Данная кривая идеальна для создания кроссфейдов между двумя дорожками.

**Тип С:** Данная кривая обратна кривой типа А.

**Тип D:** Выходной фейдинг с кривой типа А.

**Тип E:** Выходной фейдинг с кривой типа В.

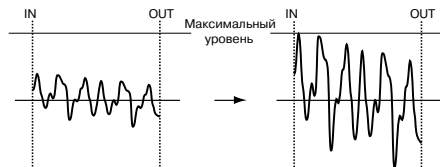
**Тип F:** Выходной фейдинг с кривой типа С.

Нажатие сенсора “OK” завершает операцию. Нажатие сенсора “Cancel” отменяет операцию.

### EditType: “NormalizeTrack”

Данная команда определяет пиковый уровень аудиоданных выбранного региона IN–OUT и увеличивает уровень аудиоданных таким образом, чтобы пиковый уровень соответствовал максимальному.

После выполнения данной команды дорожка-назначение переписывается.



### 2. DestTrack [1...16, 1-2...15-16]

Выбор дорожки-назначения для нормализации.

Для 24-битной песни доступны дорожки только до 7-8.

### 3. Exec. (Execute)

Выполняет команду редакции дорожки.

### 4. Wave

Данный дисплей отображает аудиоданные дорожки в виде формы волны, позволяя установить точки редакции (IN, OUT, TO) с максимальной точностью.

## P4 Import: Импорт WAV-файла

WAV-файл с CD-ROM/R/RW или USB-диска может быть загружен в дорожку D1600mkII. Вы можете также импортировать эти данные в буфер обмена и вставлять их в любую позицию.

D1600mkII может импортировать WAV-файлы следующих форматов.

**Частота дискретизации:** 44.1 кГц

**Разрешение:** 8 бит, 16 бит, 24 бита

**Количество каналов:** 1, 2 (моно или стерео)

Для импорта WAV-файла из компьютера, через USB-кабель сохраните WAV-файл на USB-диск в D1600mkII.

При использовании CD-ROM, CD-R и CD-RW, D1600mkII поддерживает WAV-файлы в формате ISO9660 Level 1.

При выполнении команды (“Exec.”), дорожка-назначение переписывается.

Импорт-экспорт WAV-файлов занимает некоторое время.

|         | CD                    | USB-диск           |
|---------|-----------------------|--------------------|
| Импорт  | 1 минута 40 секунд    | 1 минута 20 секунд |
| Экспорт | 2x 6 минут 10 секунд  | 1 минута 20 секунд |
|         | 4x 5 минут 20 секунд  |                    |
|         | 8x 4 минуты 10 секунд |                    |

\* Данное время зависит от формата WAV-файла и используемого диска.



## 1. DriveList [S, C, U]

Выбор накопителя.

## 2. WavFileList

Выбор WAV-файла. Нажмите сенсор “OK” для завершения, нажмите сенсор “Cancel” для отмены.

Поддиректории индицируются, как [имя] на экране списка файлов. Для входа в поддиректорию выберите [имя] и нажмите сенсор “OK”. Для возврата выберите “<” и нажмите сенсор “OK”.



### 2a. Delete

Удаление WAV-файла или директории с USB-диска.

Выберите WAV-файл и нажмите сенсор “Delete” для его удаления.

### 2b. Prvw

Прослушивание первых двух секунд выбранного WAV-файла. Если Вы выберете WAV-файл неподдерживаемого формата, возможно одно из следующих сообщений об ошибке:



**SAMPLE RATE NOT FIT:** Частота дискретизации WAV-файла отлична от 44.1 кГц.



**SAMPLE BIT NOT FIT:** Разрешение WAV-файла отлично от 8, 16 или 24 бит.



**ILLEGAL WAV DATA:** WAV-файл не поддерживается по другим соображениям (компрессия данных и т. д.).

## 3. DestTrack [1...16, 1-2...15-16, Clip#]

Выбор дорожки-назначения импорта.

Clip# равен 1, если выбран моно WAV-файл, и 2 если стерео файл.

## 4. FileType [M, S]

Индицирует количество каналов (моно/стерео) выбранного WAV-файла.

**M:** Моно WAV-файл.

**S:** Стерео WAV-файл.

## 5. Exec.

Выполнение команды импорта WAV-файла.

## P5 Export: Экспорт WAV-файла

Аудиоданные дорожки, скопированные в буфер обмена D1600mkII, могут экспортироваться в WAV-файл на CD-R/RW или USB-диск.

D1600mkII может экспортировать WAV-файлы следующих форматов.

**Частота дискретизации:** 44.1 кГц

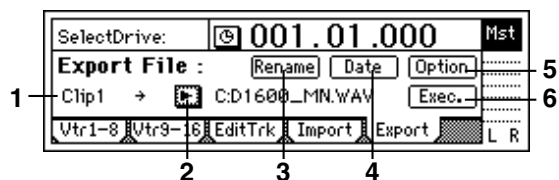
**Разрешение:** 16 бит, 24 бита

**Количество каналов:** 1, 2 (моно или стерео)

*Экспорт на CD-R/RW возможен только в формате ISO9660 level 1.*

*После экспорта WAV-файла на USB-диск его можно передать через USB-кабель в компьютер.*

*Данные буфера обмена в 24-битном формате могут экспортироваться в качестве 16- или 24-битных данных. При экспорте 24-битных данных из буфер обмена в 16-битные данные, Вы можете включить функцию дитеринга. Это приводит к снижению шумов квантизации.*



### 1. Clip#

Отображает состояние буфера обмена.

# индицирует количество дорожек в буфере обмена.

### 2. DriveList [S, C, U]

Выбор диска.

### 3. Rename

Выберите “Rename” для доступа к диалоговому окну и определите название для WAV-файла (до 6 символов).

*Седьмой и восьмой символы назначаются автоматически, согласно количеству экспортируемых треков.*

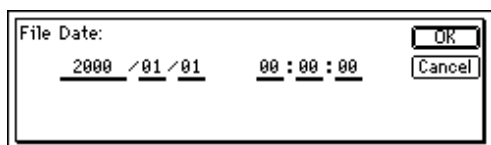
**MN:** Один трек (моно)

**ST:** Два трека (стерео)

**01:** 4 и более треков (каждый моно), номера 01-12 назначаются автоматически.

### 4. Date

Ввод даты экспорта WAV-файла. Выберите “Date” для доступа к диалоговому окну и определите дату создания WAV-файла. Выберите поле даты или времени и колесом [VALUE] измените их значение. Нажмите “OK” для выполнения команды или “Cancel” для отмены изменений.



*D1600mkII не поддерживает временной стандарт “GMT”. В зависимости от системы компьютера, дата и время создания могут отображаться некорректно.*

### 5. Option

Определяет способ экспорта файла на CD-R/RW.



#### 5a. CD WritingSpeed

Скорость записи. Дисплей отображает только поддерживаемые приводом и диском CD-R/RW скорости.

#### 5b. Finalize [On, Off]

Финализация диска, не допускающая запись дополнительных WAV-файлов на CD-R/RW. Некоторые старые приводы CD-ROM не распознают нефинализированные диски.

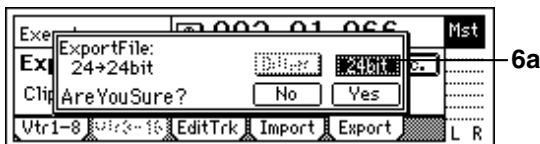
*Если дисковое пространство CD-R/RW исчерпано, он финализируется автоматически.*

### 6. Exec.

Выполнение экспорта WAV-файла.







### 6a. Export Size [16 bit, 24 bit]

Может быть выбрано, только если буфер обмена содержит 24-битные данные.

Определение формата экспортируемого WAV-файла: 16 или 24 бит.

### 6b. Dither SW [ON, OFF]

Может быть выбрано только для преобразования 24 -> 16 бит.

Включение/отключение функции дитеринга при экспорте 24-битных данных из буфера обмена в 16-битный WAV-файл.

Dither ON: Дитеринг включен.

Dither OFF: Дитеринг отключен.

## SONG/CD

### P1 SelSong: Выбор песни



#### 1. Номер песни [001...100]

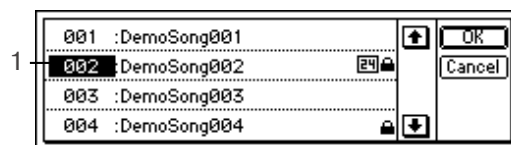
Дисплей отображает номер и название песни.

Если выбрана 24-битная запись, дисплей отобразит "24".

Если песня защищена, дисплей отобразит "🔒".

Нажмите сенсор ">" для выбора из списка.

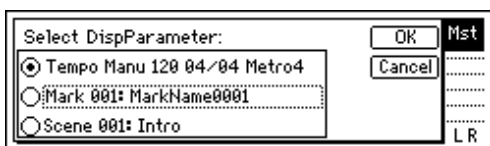
Вы можете также выбрать песни при удержании кнопки [STOP] и нажатии кнопок [FF] или [REW].



#### 2. Select DispParametr [Tempo, Mark, Scene]

Выбор отображения параметров на дисплее.

Нажмите сенсор ">" для выбора из списка:



**Tempo:** Дисплей отобразит источник темпа, темп, размер и ритм песни.

**Mark:** Дисплей отобразит номер и название метки предшествующей или стоящей в данной позиции.

**Scene:** Дисплей отобразит номер и название сцены для в данной позиции песни.

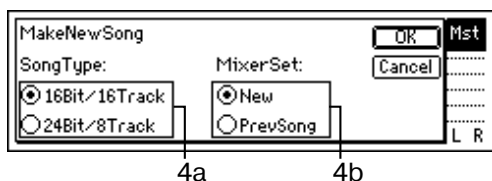
#### 3. Rename

Нажмите сенсор "Rename" для доступа в диалоговое окно, и измените название песни. Вы можете ввести в название песни до 16 символов.



## 4. New

Создает новую песню, следующую за последней песней на текущем диске. Нажмите сенсор “New” для доступа в диалоговое окно.



Установите “SongType” и “MixerSet”, затем нажмите сенсор “OK” для создания новой песни. Для отмены, нажмите сенсор “Cancel”.

### 4a. SongType [16Bit/16Track, 24Bit/8Track]

**16Bit/16Track:** Создание песни для 16-битных записи/воспроизведения. Могут использоваться дорожки 1-16. До 8 дорожек могут записываться одновременно.

**24Bit/8Track:** Создание песни для 24-битных записи/воспроизведения. Могут использоваться дорожки 1-8. Дорожки 9-16 недоступны. До 4 дорожек могут записываться одновременно.

*Когда аудиоданные передаются в 16-битную песню, они становятся 16-битными.*

*Установка “SongType” (Bit/Track) может изменяться только при создании новой песни.*

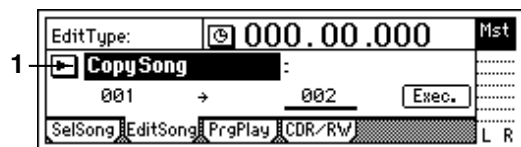
### 4b. MixerSet [New, PrevSong]

Выбор установки микшера для новой песни.

**New:** Будут использоваться новые установки.

**PrevSong:** Будут использоваться установки микшера текущей песни.

## P2 EditSong: Редакция песни



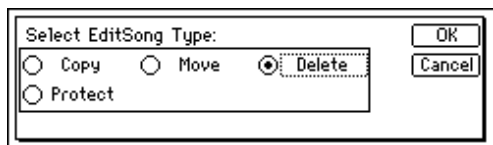
Редактируемой обычно является текущая песня.

После данных операций функция Undo недоступна.

### 1. EditType [CopySong, MoveSong, DeleteSong, ProtectSong]

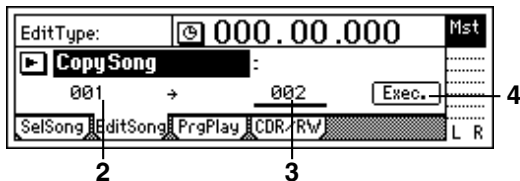
Выбор операции редакции песни.

Нажмите сенсор “>” для выбора операции в следующем диалоговом окне.



### EditType: “CopySong”

Текущая песня будет скопирована в песню под выбранным номером.



### 2. SourceSong (001...100)

Индицирует песню-источник. В качестве источника будут отображаться номер песни для копирования. Для смены, нажмите кнопку [SONG/CD] и произведите выбор на странице меню “SelSong”.

### 3. DestSong (001...100)

Индицирует номер песни-назначения. Доступные номера для выбора: “001” - “количество имеющихся песен + 1”.

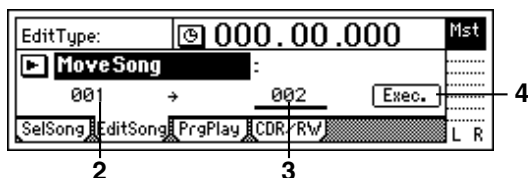
#### 4. Ехес.

Выполнение операции редакции. Песня будет скопирована в номер песни-назначения (“DestSong”). Если “DestSong” совпадает с существующим номером песни, данная и последующие песни будут перенумерованы на единицу в сторону возрастания. Они не переписываются.

*Будьте осторожны, функция Undo недоступна.*

#### **EditType: “MoveSong”**

Текущая песня будет перемещена в другой номер песни.



### 2. SourceSong (001...100)

Индицирует песню-источник. В качестве источника будут отображаться номер произведения для перемещения. Для смены, нажмите кнопку [SONG/CD] и произведите выбор на странице меню “SelSong”.

### 3. DestSong (001...100)

Индицирует номер песни-назначения. Доступные номера для выбора: “001” - “количество имеющихся песен + 1”.

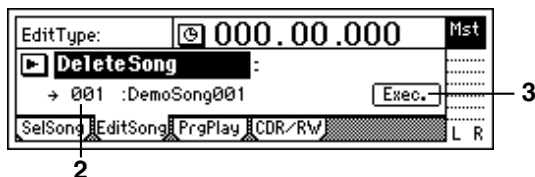
#### 5. Ехес.

Выполнение операции редакции. Если номер песни-назначения (“DestSong”) больше, чем номер песни-источника (“SourceSong”), “DestSong” и последующие песни будут перенумерованы на единицу в сторону убывания. Если номер назначения меньше номера источника, песня “DestSong” и последующие будут перенумерованы на единицу в сторону возрастания. Они не переписываются.

*Будьте осторожны, функция Undo недоступна.*

#### **EditType: “DeleteSong”**

Текущая песня будет удалена.



### 2. DestSong (001...100)

Индицирует номер и название удаляемой песни. Отображается текущая песня. Для смены, нажмите кнопку [SONG/CD] и на странице меню “SelSong” произведите выбор.

#### 3. Ехес.

Выполнение операции редакции. Песня “DestSong” будет удалена, а последующие песни будут перенумерованы на единицу в сторону убывания.

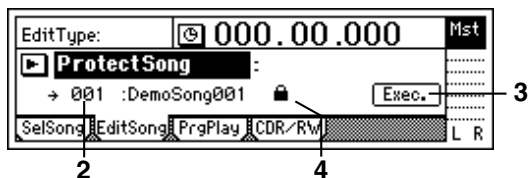
*Будьте осторожны, функция Undo недоступна.*

#### **EditType: “ProtectSong”**

Текущая песня будет защищена от записи. Это позволяет предотвратить случайное стирание данных.

*При включении защиты операции записи невозможны, включая запись, редакцию дорожек и запись сцен.*

*При включении защиты установки песни также сохраняются. Фейдеры, EQ и т. д. Будут соответствовать отредактированным, но не сохранятся.*



## 2. DestSong (001...100)

Индицирует номер и название защищаемой песни. Отображается текущая песня. Для смены, нажмите кнопку [SONG/CD] и на странице меню “SelSong” произведите выбор.

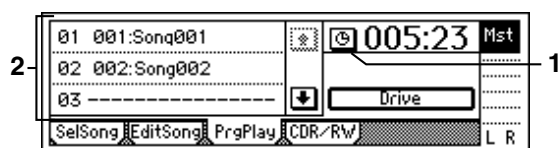
## 3. Exec.

Включение/отключение защиты.

## 4. Protect Song [On, Off]

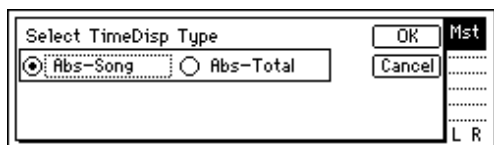
Когда защита включена (“On”), будет отображаться символ блокировки, и наоборот. Нажмите сенсор “Exec.” для переключения установки включения/отключения.

# P3 PrgPlay: Воспроизведение песен по программе



## 1. Select TimeDisp Type [Abs-Song, Abs-Total]

Выбор типа счетчика.



**Abs-Song:** Отображается истекшее время отдельной песни.

**Abs-Total:** Отображается истекшее время всей программы.

Для подтверждения нажмите сенсор “OK”. Для отмены нажмите сенсор “Cancel”.

## 2. ProgramPlay List [01...99]

Здесь Вы можете составить список песен. Песни будут воспроизводиться по порядку, начиная с верхней. Слева дисплей отображает номер в списке, номер песни и название песни.

Если список содержит номера без песен, данный номер будет пропущен, и начнет воспроизводиться следующая по списку песня.

# P4 CDR/RW: Создание и воспроизведение CD-R/RW

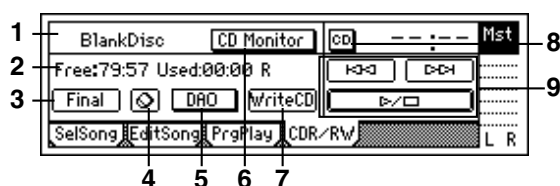
С первого до последнего аудиоданные двух выбранных дорожек текущего произведения будут записаны на аудио CD или CD-R/RW. Вы можете также воспроизводить созданные CD-R/RW.

Имеется два способа записи CD: Track At Once и Disc At Once.

Можно создать файл-образ на хард-диске для копирования CD.

Возможна запись до 99 треков на CD-R/RW.

*Некоторые аудио CD-плееры не могут воспроизводить диски CD-R/RW.*



## 1. Информация о CD-R/RW (Trk01...99, BlankDisc, NoAudioTracks, NoDrive)

Отображает воспроизводимый с CD-R/RW трек.

**Trk01...99:** Номер трека на диске CD-R/RW.

**BlankDisc:** Диск CD-R/RW не записан (чистый).

**NoAudioTracks:** Диск CD-R/RW отсутствует или не содержит аудиотреков.

**NoDrive:** Устройство CD-R/RW не подключено.

## 2. Size/DeviceType (Free, Used/R, RW, DA)

Отображает время, доступное для записи на CD-R/RW и тип диска.

### *Временной дисплей*

**Free:** Свободное время на диске.

**Used:** Использованное время на диске.

Время отображается в минутах и секундах.

### *Тип диска*

**R:** Диск определен, как CD-R.

**RW:** Диск определен, как CD-RW.

**DA:** Диск определен, как аудио CD. Это возможно в случаях:

- Финализированный CD-R, созданный на D1600mkII и т. д.
- Финализированный CD-RW, созданный на D1600mkII и т. д.
- Аудио CD

## 3. Final (Финализация)

Производит операцию финализации. Для дисков CD-R/RW, созданных в режиме Track At Once, возможность воспроизведения в аудио CD-плеере определяется выполнением операции финализации. При использовании режима Disc At Once диск финализируется автоматически.

*Финализация для CD-R может выполняться только один раз. После нее, на диск невозможно производить запись. Это означает, что Вы должны использовать "Final" для выполнения операции финализации только после записи всех песен на диск.*

## 4. (Erase)

Стирает данные, записанные на CD-RW.

*Не может выполняться для CD-R.*

*Будьте осторожны, удаленные данные не восстанавливаются.*

## 5. DAO (DiscAtOnce) [On, Off]

Включает/отключает режим записи Disc At Once.

** On:** используется режим Disc At Once.

С первого до последнего аудиоданные двух выбранных дорожек текущего произведения будут записаны на CD-R/RW, а затем диск автоматически финализируется. Возможна запись только одной песни на диск. Дальнейшее добавление невозможно.

Установленные метки будут восприниматься разделителями треков на CD. Начало выбранного трека автоматически становится первым треком CD (трек 1). Промежуток между песнями отсутствует.

Расстояние между метками должно превышать 4 секунды, иначе выдается сообщение об ошибке. Метки после времени окончания выбранных треков игнорируются.

** Off:** используется режим Track At Once.

Возможно дальнейшее добавление песен. Метки не используются.

Для корректного воспроизведения CD, его необходимо финализировать.

## 6. CD Monitor [On, Off]

Эта установка определяет подачу аудиосигнала с CD на шину мониторинга.

**CD Monitor On:** Мониторинг включен. При этом шина мониторинга недоступна для других сигналов.

**CD Monitor Off:** Мониторинг выключен.

Если аудиовыход встроенного привода CD-R/RW назначен на канал микшера через [INPUT/TUNER], меню "Ch1-8" или "Ch9-16", возможно прослушивание сигналов аудио CD через микшер даже при отключенном сенсоре "CD Monitor".

## 7. WriteCD

Выполняет операцию записи на CD-R/RW. Нажмите сенсор "Yes" для начала записи.



### 7a. Write Speed

Определяет скорость записи CD-R/RW.



По окончании записи появится предложение записи следующего диска. Нажмите сенсор "Yes" для выполнения или сенсор "No" для отмены.

При нажатии "Yes" появится следующее сообщение, и сработает выброс диска из привода. Вложите другой диск и нажмите сенсор "Yes".



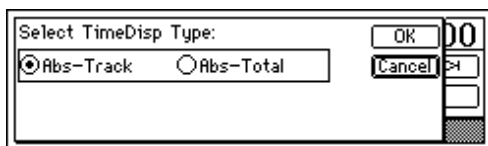
Временный образ файла сохраняется на хард-диске даже при смене скорости записи.

Запись на высоких скоростях может давать сбои. В таком случае понизьте ее.

При нажатии сенсора "Abort" в процессе записи, запись остановится. Однако, диск будет частично записан.

## 8. CD [Abs-Song, Abs-Total]

Выбор способа отображения счетчика при воспроизведении CD-R/RW.




**Abs-Song:** Отображается истекшее время для одного произведения.

**Abs-Total:** Отображается истекшее время для всего диска.

## 9. Кнопки транспорта CD-R/RW

Используйте данные кнопки для воспроизведения, останова и выбора треков аудио CD.

: Если Вы находитесь в середине трека, данная кнопка перемещает в начало трека. Если Вы находитесь в начале трека, данная кнопка перемещает в начало предыдущего трека.

: Данная кнопка перемещает в начало следующего трека.

: Данная кнопка запускает/останавливает воспроизведение.

Воспроизводимый сигнал снимается с аудиовыходов устройства CD-R/RW.

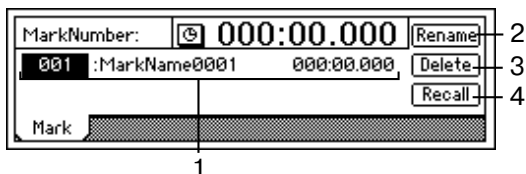
# Сохранение

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

Время нажатия кнопки [STORE] помещается в буфер памяти и может запоминаться нажатием одной из кнопок назначения (IN/LOC1, OUT/LOC2, TO/ LOC3 или END/LOC4). Если Вы, вместо кнопок назначения нажмете кнопку [STORE] еще раз, операция сохранения будет отменена.

Подробно данные функции и процедура назначения описаны далее.

## Метка



### P1 Mark: Редакция метки

#### 1. MarkNumber [001...100]

Выбор номера метки. Справа от номера метки дисплей отобразит название и временную позицию метки.

Номера меток располагаются в порядке их временных позиций.

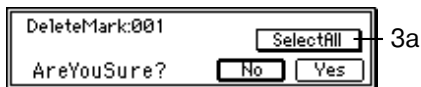
#### 2. Rename

Переименование метки.

Выберите метку, нажмите сенсор “Rename” для доступа в диалоговое окно и измените название. Вы можете ввести название, количеством до 16 символов.



#### 3. Delete



Удаление метки.

Будьте осторожны, после удаления метки функция Undo недоступна.

#### 3a. SelectAll [On, Off]

Выбор всех меток для удаления.

**SelectAll On:** Выбраны все метки. Номер метки будет отображаться, как “\*\*\*\*”.

**SelectAll Off:** Для удаления будет выбрана одна метка, имеющая номер “MarkNumber”.

#### 4. Recall

Вызов метки, определенной параметром “MarkNumber” и перемещение текущего времени в ее позицию.

## Сцена

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

В каждой песне может содержаться до 100 сцен. В сцену могут быть записаны следующие установки.

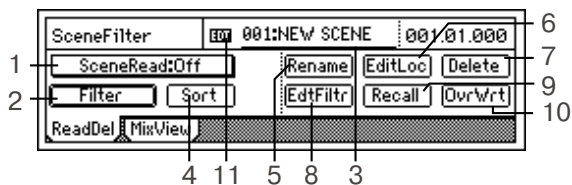
**MixerChannel:** Eq, EffectSend1, 2, AuxSend, Pan/Balance, ChFader, PairOn/Off

**InsertEffect** (только при установке “Assign” в “Trk”): EffectType, InsertTo, EffectNumber

**MasterEffect:** EffectNumber, EffectReturn

**FinalEffect:** EffectNumber

# P1 ReadDel: Включение/отключение воспроизведения и редакция сцен



## 1. SceneRead [On, Off]

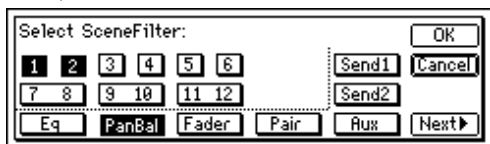
Включение/отключение воспроизведения сцен.

**SceneRead:On** **On:** Воспроизведение сцен разрешено. В процессе воспроизведения, каждая сцена будет вызываться по достижении ее времени записи, и установки микшера будут изменяться автоматически. При этом кнопка [SCENE] будет светиться.

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

## 2. Filter

Выбор параметров, включаемых в сцену при записи или вызове. Вы можете отфильтровать определенные установки микшера (параметры), и они не будут изменяться при записи или вызове сцен. Фильтры сохраняются, как часть сцены.



**On:** Фильтр доступен для каналов/параметров, так что сцены на них не будут оказывать влияния.

**Off:** Фильтр будет отключен, поэтому сцены будут оказывать влияние на параметры.

## 3. SceneNumber [001...100]

Вызов установок микшера сцены в текущей позиции времени, а также вызов сцены для смены ее названия или временной позиции. Временная позиция каждой сцены показана правее номера сцены.

Если "SceneRead" установлено в "Off", Вы можете выбрать любую сцену. Если в "On", сцена в текущее время будет выбрана автоматически; ручной выбор невозможен.

## 4. Sort

Сортирует сцены по времени. Обычно, сцены располагаются в порядке их записи.

*После выполнения данной операции функция Undo недоступна.*

## 5. Rename

Переименование сцены.



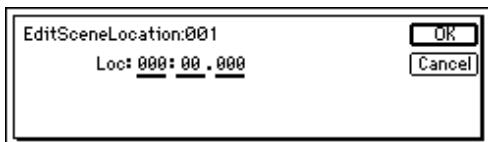
Используйте "SceneNumber" для вызова сцены, нажмите сенсор "Rename" для доступа в диалоговое окно и смените название. Название может состоять из 16 символов. Если на странице меню "SelSong" поле "Select DispParameter" установить в "Scene", название сцены будет отображаться на данной странице.

## 6. EditLoc

Смена временной позиции сцены.

Используйте номер сцены для вызова сцены, нажмите сенсор "EditLoc" для доступа в диалоговое окно и смените временную позицию сцены.

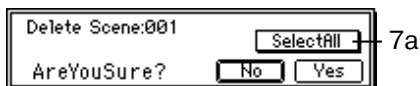




Вы можете использовать курсор для выбора, а затем колесо [VALUE] для смены времени. Нажмите сенсор “OK” для завершения или “Cancel” для отмены.

## 7. Delete

Удаление сцены.



*Будьте осторожны, для данной операции функция Undo недоступна.*

### 7a. SelectAll [On, Off]

Выбор всех сцен для удаления.

**SelectAll On:** Все сцены будут выбраны для удаления. Номер сцены будет отображаться в виде “\*\*\*\*”.

**SelectAll Off:** Для удаления будет выбрана сцена под текущим номером.

## 8. Фильтр редакции

Просмотр или модификация установок фильтров сцены в меню “Filter”.

Редакцией фильтров на данной странице возможно возвращение к начальным параметрам сцены, записанным в нее при сохранении.

## 9. Recall

Вызов установок, записанных в сцену.

Если Вы вызвали сцену и отредактировали установки, выбор “Recall” вызовет установки, предшествующие модификации (т. е. установки микшера, которые были записаны в сцену).

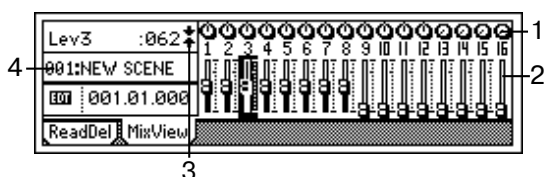
## 10. OvrWrt

Переписывает текущие установки микшера под текущим номером сцены. Используйте эту команду для частичной редакции сцены или для замещения другой сцены.

## 11. EDIT

Индикатор модификации сцены.

## P2 MixView: Отображение панорам/фейдеров сцены



### 1. Pan (Pan1...Pan16)

Отображает текущие установки панорам в верхней левой части дисплея.

### 2. Level (Lev1...Lev16)

Отображает текущие установки канальных фейдеров в верхней левой части дисплея.

### 3. Отображение панорам/фейдеров

Данные символы отображают разницу между реальными положениями фейдеров или регуляторов панорамы и значениями, записанными в загружаемой сцене. При этом, при выборе символа для регулировки сам символ индицируется, отображая разницу между внутренним значением установки и регулятором.

## Фейдеры

- ↓: Положение фейдера превышает внутреннее значение более, чем на 51 шаг.
- ↓: Положение фейдера превышает внутреннее значение на 21–50 шагов.
- ↕: Положение фейдера превышает внутреннее значение на 1–20 шагов.
- ⌘: Положение фейдера равно внутреннему значению.
- ↑: Положение фейдера ниже внутреннего значения на 1–20 шагов.
- ↑: Положение фейдера ниже внутреннего значения на 21–50 шагов.
- ↑: Положение фейдера ниже внутреннего значения более, чем на 51 шаг.

## Панорамы

- : Положение панорамы левее внутреннего значения более, чем на 51 шаг.
- : Положение панорамы левее внутреннего значения на 21–50 шагов.
- ↔: Положение панорамы левее внутреннего значения на 1–20 шагов.
- ⌘: Положение панорамы равно внутреннему значению.
- ←: Положение панорамы правее внутреннего значения на 1–20 шагов.
- ←: Положение панорамы правее внутреннего значения на 21–50 шагов.
- ←: Положение панорамы правее внутреннего значения более, чем на 51 шаг.

## 4. SceneNumber [001...100]

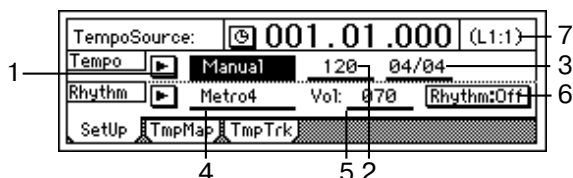
Отображает установки микшера в позиции текущего времени.

# Темп/ритм

Вы можете создать установки темпа, музыкального размера и ритма (метронома) для песни. Когда счетчик отображает “MBT”, его показания согласуются с выбранным темпом.

Темп/ритм также отображается на странице меню “SelSong”.

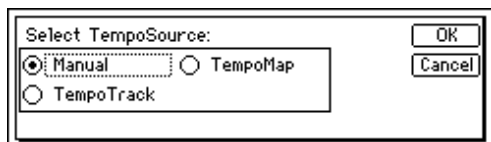
## P1 SetUp: Установки темпа и ритма



### 1. TempoSource [Manual, TempoMap, TempoTrack]

Выбор источника темпа.

Нажмите сенсор “>”, отобразится диалоговое окно.



**Manual:** Темп следует установкам “Tempo” и “Beat”. Невозможно автоматически изменять темп, размер и ритмический паттерн в процессе песни.

**TempoMap:** Темп, размер и ритмический паттерн будут автоматически изменяться в процессе песни, в соответствии с картой темпа. Карта темпа может быть создана на странице меню “TempMap”.

**TempoTrack:** Используется записанный темп нажатий или MIDI Clock. Используйте страницу меню “TempTrk” для записи темпа вручную или с секвенсера, а затем выберите “TempoTrack”.

Размер будет следовать установкам, созданным на странице меню “TempMap”.

## 2. Tempo [40...240, (\*\*\*)]

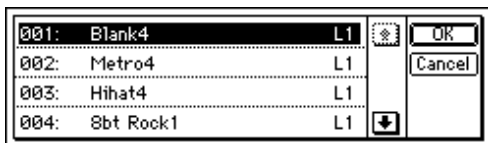
Выбор темпа, который используется, когда “TempoSource” установлен в “Manual”. В случае “TempoMap”, здесь отображается текущий темп, созданный на странице меню “TmpMap”. В случае “TempoTrack”, здесь отображается “\*\*\*”. Пределы измерения темпа: 40-240.

## 3. Beat [01/04...16/16]

Выбор размера, который используется, когда “TempoSource” установлен в “Manual”. В случаях “TempoMap” и “TempoTrack”, отображается размер, соответствующий текущему времени, определяемый на странице меню “TmpMap”.

## 4. SelRhythm [(Список паттернов)]

Выбор ритмического паттерна, который используется при установке “TempoSource” в “Manual”. В случаях “TempoMap” и “TempoTrack”, отображается ритм, соответствующий текущему времени, определяемый на странице меню “TmpMap”. Нажмите сенсор “>” для и в диалоговом окне выберите паттерн. Выбираемый ритм зависит от параметра “Beat”.



## 5. RhythmVol [000...100]

Выбор громкости ритма. Данный уровень устанавливается на мастер-шине LR, если сенсор “Rhythm” на странице “Monitor” отключен. Если сенсор включен, ритм направляется в мониторинговую LR шину.

## 6. Rhythm [On, Off]

Включение/отключение ритма в процессе записи и воспроизведения.

**Rhythm:On** On: Ритм включен. Светодиод кнопки [ТЕМПО/РHYТМ] начнет светиться.

**Rhythm:Off** Off: Ритм выключен.

*Если данная установка находится в “On”, в процессе записи с суммированием ритм будет записан.*

*Ритм, поступающий на входы, определяемые в меню “Ch1-8” и “Ch9-16” (“RhythmL” и “RhythmR”), будет звучать в процессе записи или воспроизведения вне зависимости от данной установки.*

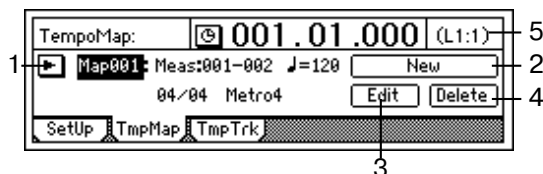
*Если Вы включите параметр “Rhythm” в “On” на странице меню “TmpMap”, звук ритма будет продолжаться в течение времени отображения данной страницы, даже при остановленном рекордере.*

## 7. Pattern Length, Pattern Position

Отображает длительность (количество событий) ритмического паттерна, выбранного в “SelRhythm”, и текущее событие.

Пример: (L4:1)... текущее событие 1 в паттерне, состоящем из четырех событий.

## P2 TmpMap: Редакция карты темпа



*Изменения темпа, размера или ритма могут осуществляться только в начале события.*

### 1. TempoMap [001...200]

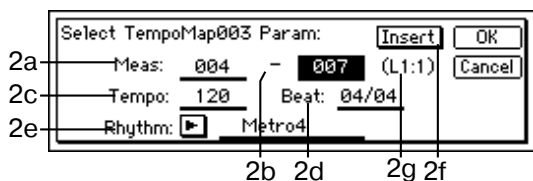
Определяет номер выбранной карты темпа. В правой части дисплея отображается стартовое событие, темп, размер и ритмический паттерн для данной карты темпа.

Вы можете нажать сенсор “>” и осуществить выбор в диалоговом окне.

*Когда “TempoSource” установлен в “Manual”, выбор “TempoMap” невозможен.*

## 2. New

Создание новой карты темпа. Для добавления новой карты темпа в середину песни, создайте новую карту темпа. Отображается диалоговое окно “Select TempoMap\*\*\* Param”.



### 2a. StartMeas[001...999]

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

### 2b. EndMeas [001...999]

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

### 2c. Tempo [40...240]

Выбор темпа в пределах 40 – 240.

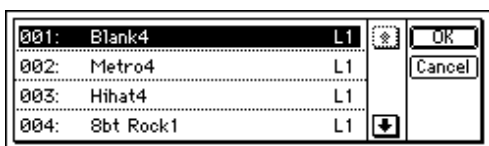
### 2d. Beat [01/04...16/16]

Выбор размера.

### 2e. Rhythm [(Список ритмических паттернов)]

Выбор ритма. Для получения “тишины” Вы можете выбрать “пустой” ритм.

Вы можете нажать сенсор “>” и осуществить выбор в диалоговом окне.



Выбор ритмов зависит от установки “Beat”.

### 2f. Insert [On, Off]

**On:** Новая карта темпа создается в режиме врезки.

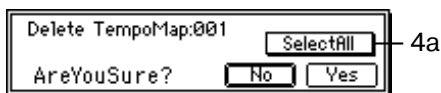
**Off:** Новая карта темпа создается в режиме перезаписи существующей карты темпа.

## 3. Edit

Редакция установок существующей карты темпа. Используйте “TempoMap” для выбора модифицируемой карты, а затем нажмите данный сенсор. Отобразится диалоговое окно “Select TempoMap \*\*\* Param”, и Вы сможете установить необходимые значения.

## 4. Delete

Удаление карты темпа.



### 4a. SelectAll [On, Off]

**On:** Все карты темпа будут помечены для удаления. Номер карты темпа будет показан, как “\*\*\*”.

**Off:** Только карта темпа, выбранная с помощью “TempoMap”, будет помечена для удаления.

В D1600mkII все карты темпа, следующие за удаляемой, перемещаются вперед.

## 5. Pattern Length, Pattern Position

Отображает длительность (количество событий) паттерна, выбранного в “SelRhythm”, и текущее событие.

## Р3 TmpTrk: Создание дорожки темпа

- Запись MIDI Clock
- Запись темпа нажатий

Первый способ используется для синхронизации D1600mkII с внешним секвенсером. Второй способ используется, когда темп записанных аудиоданных неизвестен (например, при записи с CD).

*Поскольку данные двух типов дорожки темпа записываются в одну и ту же область, одновременное их использование невозможно.*

*Если память в процессе записи переполняется, запись заканчивается.*



### 1. Select RecTempoTrack Type [MIDIClock, MeasTap, BeatTap]

Выбор типа дорожки темпа.

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

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

**BeatTap:** Дорожка темпа создается записью нажатий в начале каждого такта.

### 2. RecStart

Начало записи дорожки темпа.

## IN/LOC1, OUT/LOC2, TO/LOC3, END/LOC4

Если позиции песни назначены на кнопки [IN/LOC1], [OUT/LOC2], [TO/LOC3] и [END/LOC4], Вы можете использовать их для следующих функций:

- Точка локации (нажатие каждой кнопки перемещает в назначенную на нее временную позицию).
- Воспроизведение в цикле.
- Точки входа/выхода для записи с автоврезкой.
- Модификация позиций для редакции дорожек.
- Воспроизведение IN-OUT.

При данной функции, Вы можете, удерживая нажатой кнопку [IN/LOC1], нажать кнопку [OUT/LOC2] для воспроизведения от позиции IN, назначенной на кнопку [IN/LOC1] до позиции OUT, назначенной на кнопку [OUT/LOC2]. Это – дополнительный способ воспроизведения региона IN-OUT для проверки его содержимого.

## Функции локации

### IN/LOC1:

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

- Перемещение в точку локации 1
- Время входа в запись для записи с автоврезкой
- Стартовое время воспроизведения для воспроизведения в цикле
- Стартовое время воспроизведения для воспроизведения IN-OUT
- Временные отметки для операций редакции дорожек:

Стартовое время источника копирования для “Copy Track”

Стартовое время интервала для “Insert Track”

Стартовое время региона стирания для “Erase Track”

Стартовое время региона удаления для “Delete Track”  
Стартовое время источника и назначения обмена для “Swap Track”  
Стартовое время региона реверса для “Reverse Track”  
Стартовое время региона временной коррекции для “Exp/CmpTrack”  
Стартовое время региона оптимизации “OptimizeTrack”  
Стартовое время региона фейдинга “FadeTrack”  
Стартовое время региона нормализации “NormalizeTrack”

## **OUT/LOC2:**

Временная позиция, назначенная на кнопку [OUT/LOC2], используется в следующих целях:

- Перемещение в точку локации 2
- Время выхода из записи для записи с автоврезкой
- Время окончания воспроизведения для воспроизведения в цикле
- Время окончания воспроизведения для воспроизведения IN-OUT
- Временные отметки для операций редакции дорожек:
  - Время окончания источника копирования для “Copy Track”
  - Время окончания интервала для “Insert Track”
  - Время окончания региона стирания для “Erase Track”
  - Время окончания региона удаления для “Delete Track”
  - Время окончания источника и назначения обмена для “Swap Track”
  - Время окончания региона реверса для “Reverse Track”
  - Время окончания региона временной коррекции для “Exp/CmpTrack”
  - Время окончания региона оптимизации “OptimizeTrack”
  - Время окончания региона фейдинга “FadeTrack”
  - Время окончания региона нормализации “NormalizeTrack”

## **TO/LOC3:**

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

- Перемещение в точку локации 3
- Временные отметки для операций редакции дорожек:
  - Время назначения копирования для “Copy Track”
  - Время назначения копирования для “Reverse Track”
  - Стартовое время + время назначения копирования данных временной коррекции для “Exp/CmpTrack”

## **END/LOC4:**

Временная позиция, назначенная на кнопку [END/LOC4], используется в следующих целях:

- Перемещение в точку локации 4.
- Временные отметки для операций редакции дорожек:
  - Время окончания данных временной коррекции для “Exp/CmpTrack”

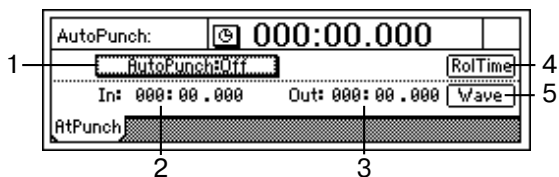
# **Автоврезка**

## **P1 AtPunch: Установки для записи с автоврезкой**

Запись с автоврезкой автоматически запускает (punch-in) и заканчивает (punch-out) запись в заранее выбранных временных позициях.

Если Вы производите запись, когда “AutoPunch” установлен в “On”, запись с автоврезкой происходит автоматически.

При включении кнопки [RHSL], Вы можете репетировать запись с автоврезкой (т. е., без практического осуществления записи).



## 1. AutoPunch [On, Off]

Включение/отключение функции записи с автоврезкой.

**AutoPunch:On On:** При записи происходит автоврезка. При этом кнопка [AUTO PUNCH] начнет светиться.

Когда Вы начнете запись, сонг стартует на время пре-прокрутки раньше записанной временной локации (IN), запись будет происходить в регионе (IN-OUT), и воспроизведение остановится по истечении времени пост-прокрутки.

**AutoPunch:Off Off:** Запись происходит, как обычно.

## 2. In (000:00.000...)

Установка времени входа в запись (начало записи).

Для установки данной временной позиции используйте кнопки [STORE] и [IN/LOC1] или дисплей “Wave”.

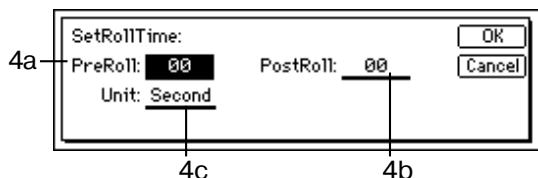
## 3. Out (000:00.000...)

Установка времени выхода из записи (окончание записи).

Для установки данной временной позиции используйте кнопки [STORE] и [IN/LOC2] или дисплей “Wave”.

## 4. RollTime

Установка времени пре-прокрутки и пост-прокрутки. Время пре-прокрутки дает возможность исполнителю подготовиться к записи перед началом записи в точке входа (IN). Время пост-прокрутки служит для адаптации к материалу, последующему за точкой окончания записи (OUT).



### 4a. PreRoll [00... 10]

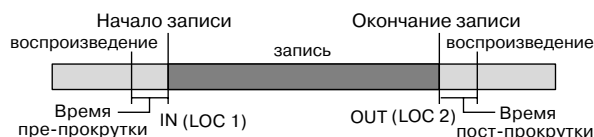
Установка времени пре-прокрутки.

### 4b. PostRoll [00...10]

Установка времени пост-прокрутки.

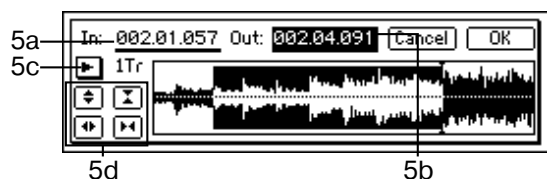
### 4c. Unit [Second, Meas (Measure)]

Устанавливает единицы измерения для времени пре-/пост-прокрутки. Вы можете выбрать секунды или события. Нажмите сенсор “OK”, и выбранное время пре-/пост-прокрутки станет актуально. Для отмены нажмите сенсор “Cancel”.



## 5. Wave

Отображение формы волны для установки точек IN и OUT с максимальной точностью.



### 5a. In [000:00.000...]

### 5b. Out [000:00.000...]

Установка IN и OUT.

Когда Вы поместите курсор в “In” или “Out”, дорожка, выбранная командой “TrackSelect”, будет автоматически установлена в Solo и Scrub, и Вы можете, вращая колесо [VALUE], прослушивать только данную дорожку.

### 5c. TrackSelect [Track1...16]

Нажмите сенсор “>” и выберите из списка воспроизводимую дорожку, форма волны которой будет отображена.

### 5d. Zoom In/Out/Up/Down

Установка разрешения дисплея формы волны и скорости воспроизведения.

☞: Растягивает дисплей формы волны по вертикали.

☜: Сжимает дисплей формы волны по вертикали.

☛: Растягивает дисплей формы волны по горизонтали.

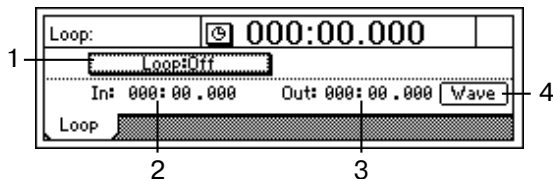
☚: Сжимает дисплей формы волны по горизонтали.

Когда Вы нажмете сенсор “OK”, временные позиции, определенные “In” и “Out” будут назначены на соответствующие кнопки ([IN/LOC1], [OUT/LOC2]). Для отмены нажмите сенсор “Cancel”.

## Цикл

### P1 Loop: Установки цикла воспроизведения/записи

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



#### 1. Loop [On, Off]

Включает/отключает воспроизведение в цикле.

**Loop:On** On: Воспроизведение происходит повторно в регионе IN-OUT. При этом кнопка [LOOP] начнет светиться.

**Loop:Off** Off: Обычное воспроизведение.

#### 2. In (000:00.000...)

Устанавливает стартовое время цикла.

Для установки данной временной позиции используйте кнопки [STORE] и [IN/LOC1] или дисплей “Wave”.

#### 3. Out (000:00.000...)

Устанавливает время окончания цикла.

Для установки данной временной позиции используйте кнопки [STORE] и [OUT/LOC2] или дисплей “Wave”.

#### 4. Wave

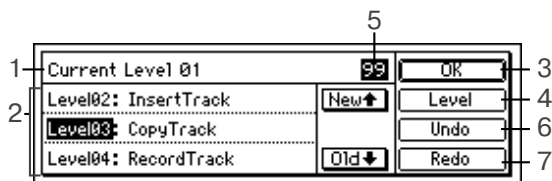
Отображение формы волны для установки точек IN и OUT с максимальной точностью.

## Undo

После выполнения приведенных ниже операций Вы можете использовать функцию Undo для возврата в состояние, предшествующее операции. Функция Redo отменяет Undo.



- Запись
- Редакция дорожек: CopyTrack, InsertTrack, EraseTrack, DeleteTrack, SwapTrack, ReverseTrack, OptimizeTrack, Exp/CmpTrack, CopyWholeTrack, SwapWholeTrack, FadeTrack, NormalizeTrack
- Импорт WAV-файла



### 1. Current Level (00...99)

Выбором отменяемой операции “01” - “99” (номера предшествующих выполненных операций) и выполнением Undo Вы можете вернуться в состояние, предшествующее номеру выбранной операции.

**Current 00:** Последняя выполненная операция.

**Current Level 01...99:** Предыдущие выполненные 99 операций.

### 2. Список Undo [Level01...99]

Выбор отменяемой операции осуществляется кнопками “New” (ранний уровень) и “Old” (следующий уровень).

### 3. ОК

Возврат с данной страницы на страницу, где Вы находились перед нажатием [UNDO].

### 4. Level [99Level, 8Level, 1Level]

Выбирает количество уровней отмены. Имеется выбор из 99, 8 или 1 уровня.

### 5. Уровень Undo

Отображает уровень отмены, выбранный параметром “Level”.

### 6. Undo

Возврат к состоянию, предшествующему последней операции в списке Undo.

### 7. Redo

Выполнение Redo и возврат к состоянию “Level 00”.

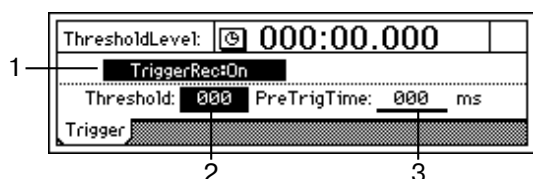
*Содержимое списка сохраняется до производства следующей записи или редакции дорожки. После записи или редакции, данные, последующие за уровнем, для которого последний раз выполнялось Undo будут удалены. Содержимое списка также будет удалено, когда Вы выберете другую песню и произведете запись или редакцию. Будьте внимательны!*

*Жест-диск D1600mkII сохраняет список до 99 последних записей, редакций или других, поддерживающих Undo функций, для возврата к более раннему этапу работы. Это означает, что старые данные, не существующие на дорожке, хранятся на диске. Эти данные уменьшают емкость диска и могут уменьшать время, доступное для записи. В этих случаях, Вы можете восстановить емкость диска отключением питания D1600mkII для удаления списка Undo.*

## Триггер

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

### P1 Trigger: Установки запуска Trigger Recording



## 1. TriggerRec [On, Off]

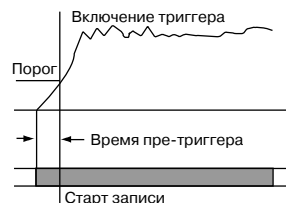
Служит для включения/отключения функции Trigger Recording.

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

**TriggerRec:Off** Off: Функция Trigger Recording отключена.

После установки “TriggerRec” в “On”, нажмите кнопку [REC] (светодиод мигает) для входа в режим готовности к записи. Когда входной уровень каналов, [TRACK STATUS] которых установлен в REC, превысит пороговый уровень, запись начнется автоматически. В режиме готовности к записи Вы можете нажать кнопку [STOP] или [REC] для отмены режима готовности к записи.

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



## 2. Threshold [000...100]

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

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

## 3. PreTrigTime [000... 700 ms]

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

*Данная установка недопустима для начала песни. Также, если Вы используете Trigger Recording для продолжения записи после конца ранее записанной дорожки, установка, отличная от “000 ms”, приведет к потере материала соответствующей длительности ранее записанной дорожки.*

# SCRUB

Включает/отключает функции Scrub, Play From/Play To и Slow Play. С помощью данных функций Вы можете устанавливать позиции локаторов и меток с большой точностью и удобством.

При каждом нажатии кнопки [SCRUB], установка будет переключаться между On или Off.

*При использовании функции Scrub в песне с дорожкой темпа, необходимо установить дисплей счетчика в единицы времени (MSM) или кадров (MSF). При установке MBT, вращение колеса [VALUE] может не обеспечить моментального доступа к данным.*

## On (кнопка [SCRUB] светится):

Будут доступны следующие функции:

**Функция Scrub:** Вращайте колесо [VALUE] для воспроизведения данных дорожки. Это удобно для поиска определенной позиции в песне на слух. Данный способ сходен с ручным перемещением аналоговой ленты магнитофона.

**Функция Play From:** При нажатии кнопки [PLAY], воспроизведение начнется с текущей позиции останова и закончится через 2 секунды. Затем Вы автоматически вернетесь в позицию начала воспроизведения.

**Функция Play To:** Когда Вы, удерживая нажатой кнопку [STOP], нажмете кнопку [PLAY], воспроизведение начнется на 2 секунды ранее текущей позиции останова и будет продолжаться до позиции останова воспроизведения.

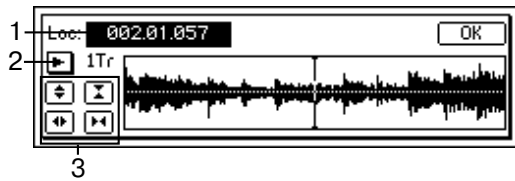
*Совместным использованием функций Play From и Play To, Вы можете установить временную позицию с очень большой точностью.*

**Функция Slow Play:** При нажатии кнопки [FF], воспроизведение начнется с текущей позиции останова и будет иметь замедленную в два раза скорость. Когда Вы нажмете кнопку [STOP], воспроизведение остановится, и Вы вернетесь в позицию начала воспроизведения.

*Звук будет иметь высоту, пониженную на одну октаву, по сравнению с обычной. Вы можете использовать данную функцию самостоятельно или в совокупности с эффектом сдвига высоты для изучения или компоновки сложных фраз.*

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

## Off (кнопка [SCRUB] не светится):



Обычная работа.

### 1. Loc (Локатор) [000:00.000...]

Смена текущего времени позиции. Вы можете вращать колесо [VALUE] для смены текущего времени позиции при прослушивании звука и наблюдении формы волны.

### 2. TrackSelect [Trk1...16]

Выбор воспроизводимой дорожки и отображения ее формы волны. Нажмите сенсор “>” и выберите из списка.

### 3. Zoom In/Out/Up/Down

Установка разрешения дисплея формы волны и скорости воспроизведения.

☛: Растягивает дисплей формы волны по вертикали.

☚: Сжимает дисплей формы волны по вертикали.

☛: Растягивает дисплей формы волны по горизонтали.

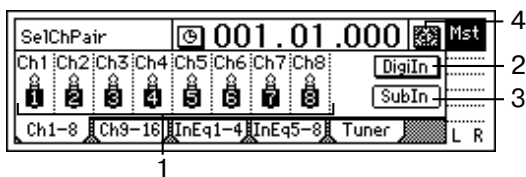
☚: Сжимает дисплей формы волны по горизонтали.

## ENTER

Данная кнопка используется для подтверждения выбора параметра или его включения/отключения. Ее действие аналогично непосредственному нажатию на экран дисплея.

## Входы/Тюнер

### P1 Ch1-8: Выбор входов для каналов микшера 1-8



#### 1. Ch1-8 [Input1...8, S/PDIF L, R, Rhythm L, R, CD-L, -R]

Выберите иконки каналов “Ch1” – “Ch8”, затем выберите источники входов каждого канала.

**INPUT1...8:** Ко входу канала подключен аналоговый выход инструмента, скоммутированный с разъемами [INPUT 1] – [INPUT 8/GUITAR IN].

**CD-L, -R:** Сигналы воспроизводимого в приводе CD-R/ RW аудио-CD могут быть поданы на входы каналов. Они могут быть выбраны только при установке “DigiIn” в “Off”.

**S/P DIF L, R:** Ко входу канала подключен цифровой выход с DAT, скоммутированный с разъемом [S/P DIF IN]. Доступно, когда “DigiIn” находится в “On”.

*Разрыв-эффекты не могут использоваться на цифровом входе.*

**Rhythm L, R:** Ко входу канала подключен метроном, выбранный сенсором “SelRhythm”. В процессе записи/воспроизведения, ритм будет слышен независимо от установки “Rhythm” “On/Off”. Данный ритм может быть записан.

## 2. DigiIn [On, Off]

Включение/отключение цифрового входа (S/P DIF IN).

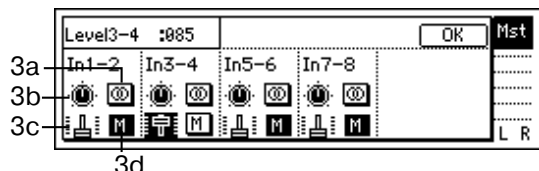
**DigiIn On:** Для “Ch1...16” могут выбираться “S/P DIF L” или “S/P DIF R”.

При установке в “On”, разрыв-эффекты недоступны.



**DigiIn Off:** Используется при использовании выходов аудио CD (т.е., выборе “CD-L” и “CD-R”) для “Ch1”–“Ch16”.

## 3. SubIn



Данные установки необходимы при использовании входов в качестве “дополнительных входов” для подключения возвратов с внешних эффектов на разъемы [INPUT 1] – [INPUT 8/GUITAR IN] или для микширования их входных сигналов с дорожками воспроизведения.

После создания песни в D1600mkII Вы можете синхронизировать секвенсер с D1600mkII и использовать дополнительные входы для микширования звуков синтезатора с дорожками воспроизведения D1600mkII. Сигналы с данных входов проходят через переключатель стерео/моно, установки баланса и фейдера и затем поступают на мастер-шину LR.

Используйте разъем [AUX OUT] для подачи сигнала посылы на внешний эффект-процессор. (Нажмите [MASTER EFFECT/AUX] для перехода на страницу меню “AuxSend”)

### 3a. Стерео/Моно [Stereo, Mono]

**Stereo:** Входы нечетных каналов направляются на мастер-шину L, а четные – на R.

**Mono:** Входы четных и нечетных каналов суммируются, и одинаковый сигнал будет направлен на мастер-шины L и R. Используйте это, когда на вход поступает только один канал.

Если при установке в “Mono” звук искажается, отрегулируйте входной уровень.

### 3b. Balance [L63...CNT...R63]

Регулирует баланс, когда дополнительный вход направляется на мастер-шину LR.

### 3c. Фейдер [000...100]

Регулирует уровень сигнала дополнительного входа, который направляется на мастер-шину LR.

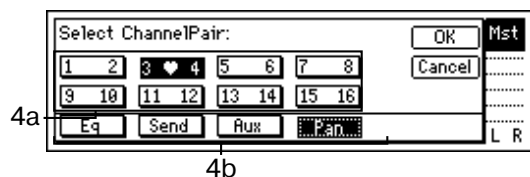
### 3d. Mute [On, Off]

**On:** Дополнительный вход будет замыкнут; он не будет направлен на мастер-шину LR.

**Off:** Дополнительный вход не будет замыкнут; он будет направлен на мастер-шину LR.

## 4. Pair

Включает парное управление соседних каналов микшера. Нажмите сенсор “” для доступа к экрану.



Каналы, установленные в пару, будут управляться регуляторами и фейдерами нечетного канала. Регуляторы или фейдеры четного канала отключаются.

#### 4a. Select ChannelPair [1 2...15 16]

Нажмите сенсор “1 2” – “15 16” для устанавливаемых в пару каналов. В режиме “On” отображается символ “сердечка”.

#### 4b. Select Function [Eq, Send, Aux, Pan]

Выбор функций для устанавливаемых в пару каналов.

Для функций “EQ” – “Pan”, нажмите соответствующий сенсор (сенсор будет светиться). Установки будут приняты, когда Вы нажмете сенсор “OK”.

*Когда пара включена, она всегда распространяется на фейдеры и статус дорожек.*

## P2 Ch9-16: Выбор входов для каналов микшера 9-16

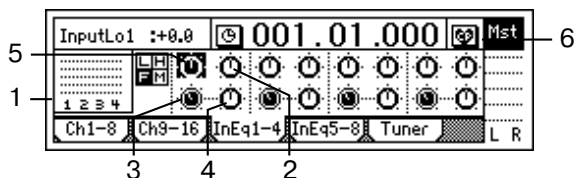
См. “P1 Ch1-8: Выбор входов для каналов микшера 1-8”.

## P3 InEq1-4: Установки EQ для входов 1-4

Вы можете назначить EQ (эквалайзер) на аналоговые входы [INPUT 1] – [INPUT 4]. Данные установки осуществляются при эквализации записываемого сигнала.

Эквалайзер имеет 3 полосы. Регулировки High EQ (высокочастотная) и Low EQ (низкочастотная) имеют полочный тип, а Mid EQ (среднечастотная) является колоколом с регулируемой частотой среза.

*Данный эквалайзер не может использоваться для цифрового входа (S/P DIF IN) или метронома.*



### 1. InputLevelMeter [1, 2, 3, 4/CLP, -8, -18, -42 дБ]

Отображает входной уровень каждого аналогового входа. Горизонтальная ось отображает канал, вертикальная – уровень. Не выбранные в меню “Ch1...8” выходы не отображаются.

### 2. InputHigh [(Fc=10 кГц) -15.0...+15.0 (дБ)]

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

### 3. InMidFc [100 Гц...20.0 к(Гц)]

Установка частоты среза для Mid EQ в диапазоне 100 Гц – 20 кГц.

### 4. InputMid [-15.0...+15.0 (дБ)]

Установка усиления Mid EQ в диапазоне 15 дБ на частоте среза “InMidFc”.

### 5. InputLow [(Fc=100 Гц) -15.0...+15.0 (дБ)]

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

### 6. Pair

Включает парное управление для соседних каналов микшера.

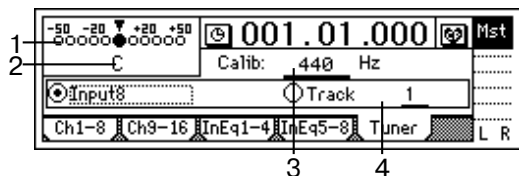
## P4 InEq5-8: Установки EQ для входов 5-8

Устанавливает эквализацию для аналоговых входов [INPUT 5] – [INPUT 8/GUITAR IN]. См. “P3 InEq1-4: Установки EQ для входов 1-4”.

## P5 Tuner: Тюнер

Вы можете использовать встроенный тюнер для настройки инструмента, подключенного к разъему [INPUT 8/GUITAR IN]. Вы можете также определять высоту тона дорожки.

*При отображении данной страницы запись невозможна. В процессе записи или воспроизведения обращение к данной странице невозможно. При отображении данной страницы эффекты отключаются.*



### 1. Шкала расстройки (-50...+50)

Центральный символ “▽” при точной настройке изменяется на “▼”. Расстройка отображается в центах (100 центов = 1 полутона, 1200 центов = 1 октаве)

### 2. Нотный дисплей (C...B)

Отображает название ближайшей ноты. При одновременном воспроизведении двух или более нот определение высоты невозможно.

### 3. Calib [435...440...445 Hz]

Выбор опорной частоты настройки. Обычно, данное значение равно “440”.

### 4. SelectSource [Input8, Track No1...16]

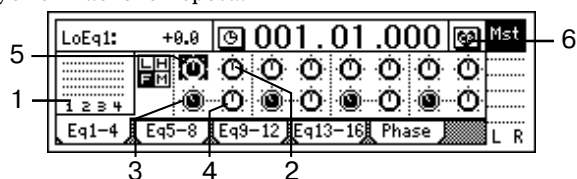
**Input8:** Используется при настройке инструмента, типа гитары.

**Track No “1...16”:** Выбор дорожки для измерения высоты. Переместитесь в необходимую временную позицию, затем выберите дорожку на данной странице и воспроизведите ее для получения результатов измерений.

## Эквалайзер/Фаза

### P1 Eq 1-4: Установки EQ для каналов микшера 1-4

Используются во время воспроизведения. Эквалайзер имеет 3 полосы. Регулировки High EQ (высокочастотная) и Low EQ (низкочастотная) имеют полочный тип, а Mid EQ (среднечастотная) является колоколом с регулируемой частотой среза.



### 1. TrackLevelMeter [1, 2, 3, 4/CLP, -8, -12, -42 (дБ)]

Отображает входной уровень каждой дорожки. Горизонтальная ось отображает канал, вертикальная – уровень.

### 2. HighEq [(Fc=10 кГц) -15.0...+15.0 (дБ)]

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

### 3. MidFc [100 Гц...20.0 к(Гц)]

Установка частоты среза для Mid EQ в диапазоне 100 Гц – 20 кГц.

### 4. MidEq [-15.0...+15.0 (дБ)]

Установка усиления Mid EQ в диапазоне 15 дБ на частоте среза “MidFc”.

### 5. LowEq [(Fc=100 Гц) -15.0...+15.0 (дБ)]

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

### 6. Pair

Включает парное управление для соседних каналов микшера.

### P2 Eq5-8: Установки EQ для каналов микшера 5-8

Устанавливает эквалазацию для дорожек воспроизведения 5-8.

См. “P1 Eq1—4: Установки EQ для каналов микшера 1-4”.

## P3 Eq9-1: Установки EQ для каналов микшера 9-12

Устанавливает эквализацию для дорожек воспроизведения 9-12.

См. “P1 Eq1—4: Установки EQ для каналов микшера 1-4”.

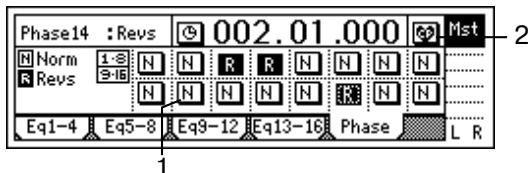
## P4 Eq13-16: Установки EQ для каналов микшера 13-16

Устанавливает эквализацию для дорожек воспроизведения 13-16.

См. “P1 Eq1—4: Установки EQ для каналов микшера 1-4”.

## P5 Phase: Установки фазы для каналов микшера

Возможна инверсия фазы каждого канала. Данные установки применимы в дорожкам воспроизведения и полезны в случае неправильной распайки входного шнура.



### 1. Phase [N, R]

**N** (NormalPhase): Фаза данного канала не инвертирована. Это – обычная ситуация.

**R** (ReversePhase): Фаза данного канала инвертирована.

### 2. Pair

Включает парное управление для соседних каналов микшера.

## Разрыв-эффект

Разрыв-эффекты могут назначаться на аналоговые входы в процессе записи или на дорожки воспроизведения.

D1600mkII дает возможность использовать до 8 различных разрыв-эффектов одновременно.

*Разрыв-эффекты не могут использоваться, если на страницах меню “Ch1-8” или “Ch9-16” параметр “DigiIn” установлен в “On”.*

## P1 InsAsn: Местоположение/тип разрыв-эффекта



### 1. Assign [In (Input), Trk (PlayTrack)]

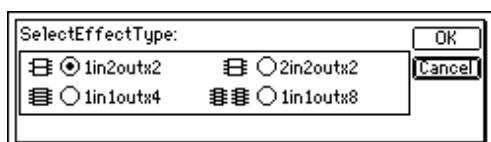
Выбор назначения разрыв-эффекта: на аналоговый вход или на дорожку воспроизведения.

**In** (Input): Используйте данные установки для назначения эффекта на аналоговые входы с разъемов [INPUT 1] – [INPUT 8/GUITAR IN] при записи.

**Trk** (PlayTrack): Используйте данные установки для назначения эффекта на дорожку воспроизведения. Эффекты также могут использоваться в процессе сведения.

### 2. SelectEffType [1in2outx2, 2in2outx2, 1in1outx4, 1in1outx8]

Выбор конфигурации разрыв-эффектов. Перечень эффектов, доступных для каждой конфигурации, приведен в “Списке параметров эффектов”.



**lin2outx2:** Выбирается для использования 2 эффектов моно-вход/стерео-выход.

*Может быть выбрано, только если параметр "Assign" установлен в "In".*

**2in2outx2:** Выбирается для использования 2 эффектов стерео-вход/стерео-выход.

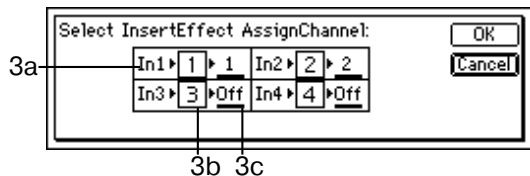
**1in1outx4:** Выбирается для использования 4 эффектов моно-вход/моно-выход.

**1in1outx8:** Выбирается для использования 8 эффектов моно-вход/моно-выход.

### 3. InsertTo

Выбор местоположения разрыв-эффекта. Нажмите сенсор ">" для доступа в диалоговое окно и осуществите установки. Нажмите сенсор "OK" для выполнения установки, или нажмите сенсор "Cancel" для отмены.

*Местоположение разрыв-эффектов имеет приоритет по нумерации с начала.*



### Когда "Assign" установлен в "In"

Путь сигнала будет следующим: Вход → Эффект → Возврат.

#### 3a. Input [In1...8, CL, CR, DrL, DrR]

Выбор входов.

**In1...8:** Выбор аналоговых входов [INPUT 1] – [INPUT8/GUITAR IN].

**CL, CR:** Сигналы L или R с внутреннего привода CD-RW (при его наличии).

**DrL, DrR:** Выбор ритма L или R.

#### 3b. Effect (1...8)

Отображает номер эффекта.

#### 3c. SelectCh [1...16, Off]

Выбор канала возврата для выхода эффекта.

### Когда "Assign" установлен в "Trk"

Путь сигнала будет следующим: Вход → Эффект → Возврат (= разрыву канала).

#### 3a. SelectCh [1...16, Off]

Выбор канала микшера для разрыва.

*Когда "SelectEffType" установлен в "2in2outx2", для "SelectCh" доступны только нечетные каналы.*

#### 3b. Effect (1...8)

Отображает номер разрыв-эффекта.

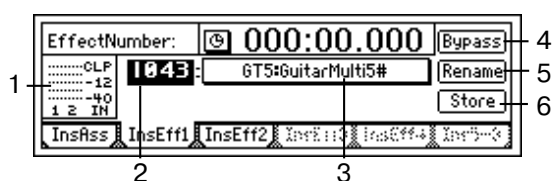
#### 3c. OutputCh (1...16, Off)

Отображает канала возврата для выхода эффекта. Будет выбран канал, аналогичный каналу "3a. SelectCh".

### 4. Pair

Включает парное управление для соседних каналов микшера.

## P2 Выбор и установки разрыв-эффекта 1





### 1. Измеритель [IN1, 2/CLIP, -8, -18, -42 дБ]

Отображает входной уровень каждого эффекта. Горизонтальная ось отображает вход эффекта, вертикальная - уровень. "IN2" будет наблюдаться, только если "InsEff1" установлен в "2in2outx2".

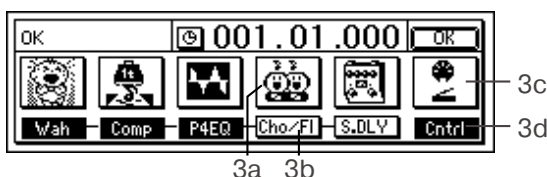
### 2. Номер эффекта [000, 001...128, U001...128, (#)]

Выбор программы эффекта.

"U001" – "U128" относятся к пользовательским установкам, где сохраняются отредактированные программы эффектов. Если программа эффекта имеет функцию управления, за названием эффекта будет отображаться символ "#". Эффекты, которые могут быть выбраны, зависят от установки "SelectEffType" на странице меню "InsAss".

### 3. Название программы эффектов

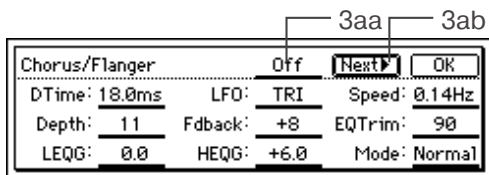
Когда Вы нажмете данный сенсор, появится диалоговое окно "Effect Algorithm". Здесь Вы можете увидеть структуру программ и установки включения/отключения каждого эффекта. Каждая программа разрыв-эффектов включает в себя до 5 различных эффектов.



#### 3a. Иконка эффекта

Выбор эффекта для редакции.

Когда Вы нажмете сенсор иконки эффекта, отображается диалоговое окно "Effect Edit". Для ознакомления с параметрами, см. "Список параметров эффектов". Установка "On/Off" в верхней части экрана связана с параметром "Effect On/Off".

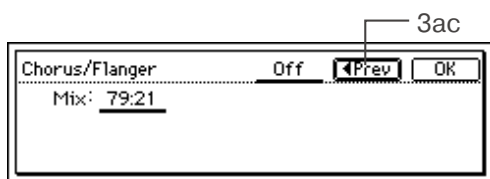


#### 3aa. Effect On/Off [On, Off]

Эта установка связана с параметром "Effect On/Off" (3b).

#### 3ab. Next

Отображает следующую страницу.



#### 3ac. Prev

Отображает предыдущую страницу.

#### 3b. Effect On/Off [On, Off]

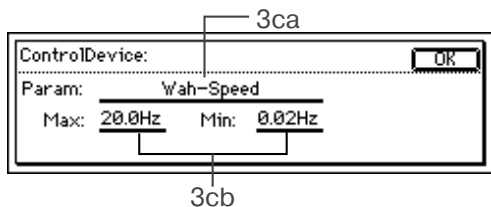
Включение/отключение каждого эффекта.

**On:** Эффект включен.

**Off:** Эффект выключен.

#### 3c. Control Device

Позволяет определить параметр, управляемый от внешнего устройства и диапазон значений изменения.



Это отображается только при установке “Asn” в “InsEff1”-“InsEff4” на странице меню [SYSTEM/USB] “Control”.

### 3ca. Parameter

Выбор управляемого параметра.

### 3cb. Max, Min

Выбор максимального и минимального значений параметра.

### 3d. Control On/Off (On, Off)

Отображает статус управления эффектом.

**On:** “Parameter”, определенный в окне “Control Device”.

**Off:** “Parameter” установлен в “Off” в окне “Control Device”. Внешнее управление невозможно.

## 4. Bypass

Позволяет сравнивать прямой и обработанный сигналы. Нажмите сенсор “Bypass” для отключения эффекта (будет слышен прямой сигнал).



Нажмите сенсор “Cancel” для отмены функции Bypass.

## 5. Rename

Позволяет изменить название программы эффекта.

Выберите программу эффекта, нажмите сенсор “Rename” для доступа в диалоговое окно и измените название. Название может содержать до 16 символов.

*После смены названия программы используйте “Store” для ее сохранения. Название программы эффекта будет принято только после сохранения.*

## 6. Store

Программа эффекта с измененным названием или параметрами может быть сохранена в пользовательские программы “U001” – “U128”. D1600mkII обеспечивает 128 пользовательских программ для разрыв-эффектов.

В диалоговом окне “StoreEffect” выберите “User area number” и нажмите сенсор “Exec.” для сохранения эффекта. Для отмены нажмите сенсор “Cancel”.



*Будьте внимательны, эффекты всегда переписываются.*

## P3 InsEff2: Выбор и установки разрыв-эффекта 2

См. “P2 InsEff1: Выбор и установки разрыв-эффекта 1”.

## P4 InsEff3: Выбор и установки разрыв-эффекта 3

Доступна, если в “SelectEffType” на странице меню “InsAss” установлены “1in1outx4” или “1in1outx8”.

См. “P2 InsEff1: Выбор и установки разрыв-эффекта 1”.

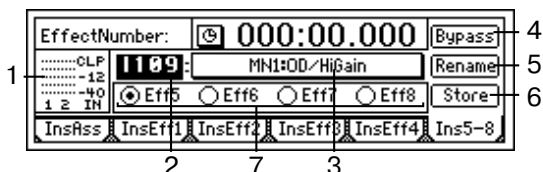
## P5 InsEff4: Выбор и установки разрыв-эффекта 4

Доступна, если в "SelectEffType" на странице меню "InsAss" установлены "1in1outx4" или "1in1outx8".

См. "P2 InsEff1: Выбор и установки разрыв-эффекта 1".

## P6 Ins5-8: Выбор и установки разрыв-эффектов 5-8

Данная страница доступна только при выборе "1in1outx8" в качестве "SelectEffType" на странице меню "InsAsn".



### 7. SelectEffect5...8 [Eff5, Eff6, Eff7, Eff8]

Для разрыв-эффектов 5-8 выберите эффект, отображаемый на данной странице.

См. "P2 InsEff1: Выбор и установки для разрыв-эффекта 1".

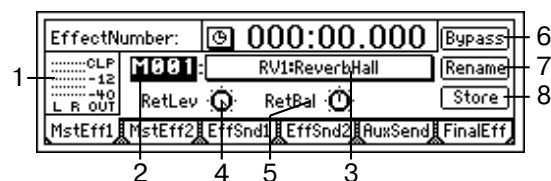
## Мастер-эффект/AUX/Общий эффект

Мастер-эффекты используются при отборе определенного уровня сигнала с каждого канала на эффект. Они могут использоваться для установки общей звуковой картины. D1600mkII обеспечивает 2 мастер-эффекта.

Общий эффект используется для окончательной обработки мастер-шины LR. D1600mkII обеспечивает один стерео общий эффект.

Посыл AUX используется для обработки звука внешним эффект-процессором.

## P1 MstEff1: Выбор и установки для мастер-эффекта 1



### 1. Измеритель [OUT L, R/CLP, -8, -18, -42 дБ]

Отображает выходной уровень каждого эффекта. Горизонтальная ось отображает выход эффекта, вертикальная – уровень.

Уровень посылы с каждого канала регулируется на странице меню "EffSnd1".

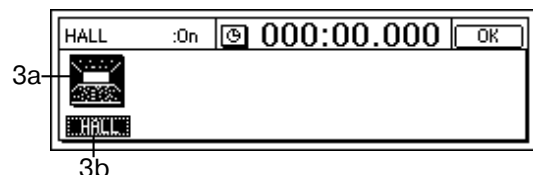
### 2. Номер эффекта [M000, M001...032, u001...032]

Выбор программы эффекта.

"u001" – "u032" относятся к пользовательским установкам, где сохраняются отредактированные программы эффектов.

### 3. Название программы эффектов

Когда Вы нажмете данный сенсор, появится диалоговое окно "Effect Algorithm". Здесь Вы можете увидеть структуру программы и установки включения/отключения каждого эффекта.



#### 3a. Иконка эффекта

#### 3b. Effect On/Off [On, Off]

Аналогичны соответствующим параметрам для разрыв-эффектов.

#### 4. RetLev [000...100]

Установка уровня возврата с мастер-эффекта на мастер-шину. Чем больше значение, тем выше уровень эффекта.

#### 5. RetBal [L63...CNT...R63]

Установка баланса возврата с мастер-эффекта на мастер-шину LR. “L” и “R” индицируют L (левый) и R (правый) каналы мастер-шины.

#### 6. Bypass

См. “Bypass” для разрыв-эффектов.

#### 7. Rename

Позволяет изменить название программы эффекта.

Выберите программу эффекта, нажмите сенсор “Rename” для доступа в диалоговое окно и измените название. Название может содержать до 16 символов.

*После смены названия программы используйте “Store” для ее сохранения. Название программы эффекта будет принято только после сохранения.*

#### 8. Store

Программа эффекта с измененным названием или параметрами может быть сохранена в пользовательские программы “u001” – “u032”. D1600mkII обеспечивает 32 пользовательских программ для мастер-эффектов.

В диалоговом окне “StoreEffect” выберите “User area number” и нажмите сенсор “Exec.” для сохранения эффекта. Для отмены нажмите сенсор “Cancel”.

*Будьте внимательны, эффекты всегда переписываются.*

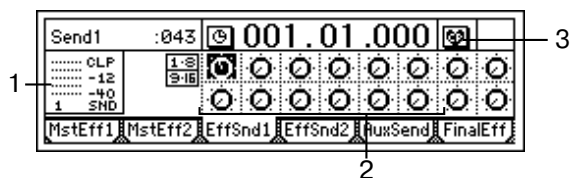
## P2 MstEff2: Выбор и установки для мастер-эффекта 2

См. “P1 MstEff1: Выбор и установки для мастер-эффекта 1”.

*Уровень посылы с каждого канала устанавливается на странице меню “EffSnd2”.*

## P3 EffSnd1: Установки посылы для эффекта 1

Здесь Вы можете установить уровень посылы с каждого канала микшера на эффект 1.



### 1. Измеритель (SND 1 /CLP, -8, -18, -42 дБ)

Отображает уровень посылы на эффект 1. Вертикальная ось отображает уровень.

### 2. Send [Ch1...16/000...100]

Регулировка уровня посылы с каждого канала микшера на эффект 1.

### 3. Pair

Включает парное управление для соседних каналов микшера.

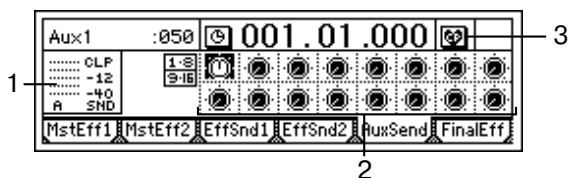
## P4 EffSnd2: Установки посылы для эффекта 2

Здесь Вы можете установить уровень посылы с каждого канала микшера на эффект 2.

См. “P3 EffSnd1: Установки посылы для эффекта 1”.

## P5 AuxSend: Установки внешнего посылы

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



### 1. Измеритель (SND A/CLP, -8, -18, -42 дБ)

Отображает выходной уровень на разъеме [AUX OUT]. Вертикальная ось отображает уровень.

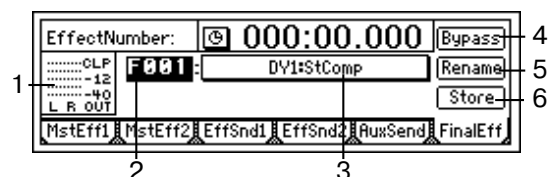
### 2. Aux [Ch1...16/000...100]

Регулировка уровня посыла с каждого канала микшера на разъем [AUX OUT].

### 3. Pair

Включает парное управление для соседних каналов микшера.

## Р6 FinalEff: Выбор и установки общего эффекта



### 1. Измеритель (OUTL, R/CLP, -8, -18, -42 дБ)

Отображает выходной уровень эффекта. Горизонтальная ось отображает выход эффекта, вертикальная – уровень.

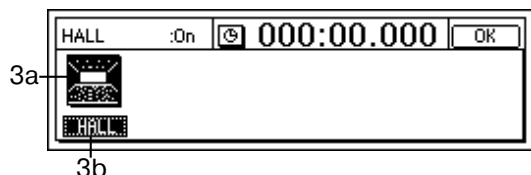
### 2. Номер эффекта [F000, F001..032, u033...064]

Выбор программы эффекта.

“u033” – “u064” относятся к пользовательским установкам, где сохраняются отредактированные программы эффектов.

### 3. Название программы эффектов

Когда Вы нажмете данный сенсор, появится диалоговое окно “Effect Algorithm”. Здесь Вы можете увидеть структуру программы и установки включения/отключения каждого эффекта.



### 3a. Иконка эффекта

### 3b. Effect On/Off [On, Off]

Аналогичны соответствующим параметрам для разрыв-эффектов.

### 4. Bypass

См. “Bypass” для разрыв-эффектов.

### 5. Rename

Позволяет изменить название программы эффекта.

Выберите программу эффекта, нажмите сенсор “Rename” для доступа в диалоговое окно и измените название. Название может содержать до 16 символов.

*После смены названия программы используйте “Store” для ее сохранения. Название программы эффекта будет принято только после сохранения.*

## 6. Store

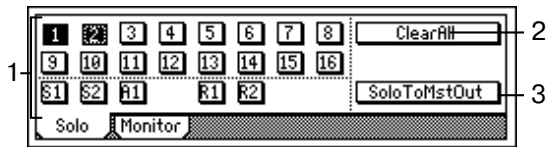
Программа эффекта с измененным названием или параметрами может быть сохранена в пользовательские программы “u033” – “u064”. D1600mkII обеспечивает 32 пользовательских программ для общих эффектов.

В диалоговом окне “StoreEffect” выберите “User area number” и нажмите сенсор “Exec.” для сохранения эффекта. Для отмены нажмите сенсор “Cancel”.

*Будьте внимательны, эффекты всегда переписываются.*

# Соло/Монитор

## P1 Solo: Выбор соло



### 1. SelectSolo [1...16, S1, S2, A1, R1, R2/On, Off]

Включение/отключение функции соло.

На мониторинговую шину поступают сигналы только тех источников, сенсоры “Solo” которых установлены в “On”. Используйте данную функцию для прослушивания только выборочных каналов, дорожек и посылов. Сигнал соло подается на выходы [MONITOR OUT L/R] и [PHONES].

При включении соло хотя бы для одного источника, кнопка [SOLO/MONITOR] будет мигать.

**1 On:** Соло для выбранных сигналов включено.

**1 Off:** Соло выключено.

**1...16:** Каналы микшера 1-16

**S1, S2:** Посылы на мастер-эффекты 1 и 2

**A1:** Посыл на внешний выход [AUX OUT]

**R1, R2:** Возврат с мастер-эффектов 1 и 2

*Для установки уровней каждого сигнала используйте соответствующие страницы или регуляторы. Будьте осторожны, когда Вы переключаете выбранный сигнал, некоторые установки могут приводить к резкой смене громкости в мониторинговой шине.*

### 2. ClearAll

Отключает все установки соло.

### 3. SoloToMstOut [On, Off]

Определяет возможность подачи сигнала соло на разъемы [MASTER OUT L/R]. Используйте данную установку, если система мониторинга подключена к разъемам [MASTER OUT L/R] и используется для прослушивания соло.

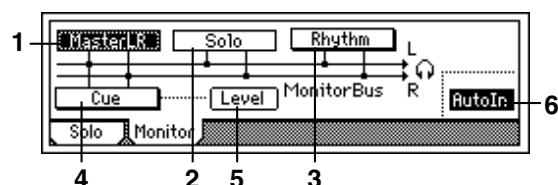
**SoloToMstOut On:** Сигнал будет поступать на разъемы [MASTER OUT L/R].

**SoloToMstOut Off:** Обычный режим. Сигнал будет поступать на разъемы [MONITOR OUT L/R] и [PHONES].

Установка “On” возможна только на странице [SOLO/MONITOR]. При выходе с данной страницы, она автоматически переключается в “Off”.

## P2 Monitor: Установки монитора

Выбор аудиосигналов, которые будут поступать на выходы мониторинга [MONITOR OUT L/R] и головных телефонов [PHONES].



## 1. MasterLr [On, Off]

Выходом мониторинга будет мастер-шина LR. Обычно, это основной выбор.

MasterLR **On:** Мониторинг сигнала включен.

MasterLR **Off:** Мониторинг сигнала отключен.

## 2. Solo [On, Off]

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

Solo **On:** Мониторинг сигнала включен.

Solo **Off:** Мониторинг сигнала отключен.

## 3. Rhythm [On, Off]

Для мониторинга будет подан звук встроенного метронома. В процессе “живого” исполнения Вы можете использовать это для подачи звука дорожек через разъемы [MASTER OUT L/R], и использовать головные телефоны для прослушивания только ритма. Обычно данная установка отключена.

Rhythm **On:** Мониторинг сигнала включен.

Rhythm **Off:** Мониторинг сигнала отключен.

## 4. Cue [On, Off]

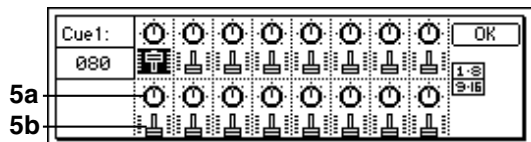
Для мониторинга будут поданы каналы с определенными установками. Выбирайте это для установки независимых уровня и панорамы мониторинга в процессе записи, не влияющих на уровни записи.

Cue **On:** Мониторинг сигнала включен.

Cue **Off:** Мониторинг сигнала отключен.

## 5. Level

Регулировка уровня и панорамы каждого канала микшера, когда “Cue” установлено в “On” параметром “SelectMonitor”. Нажмите сенсор “Level” и произведите установки на странице установки “Cue”.



### 5a. Pan (Ch1-16) [L63...CNT...R63]

Регулировка панорамы мониторинга для сигналов Cue каждого канала.

### 5b. Cue [000...100]

Регулировка выходного уровня мониторинга для сигнала Cue каждого канала.

## 6. AutoIn [On, Off]

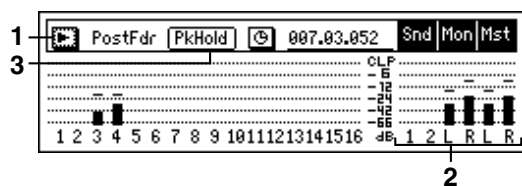
Для каналов микшера, [TRACK STATUS] которых установлен в REC, Вы можете переключать мониторинг или на внешний вход или на дорожку воспроизведения.

AutoIn **On:** Для каналов микшера, [TRACK STATUS] которых установлен в REC, в процессе воспроизведения будет слышен звук дорожек воспроизведения, а сигнал с внешнего входа будет слышен в процессе записи (и репетиции) и в режиме останова.

AutoIn **Off:** Обычный режим. Для каналов микшера, [TRACK STATUS] которых установлен в “REC”, всегда слышен сигнал со входа.

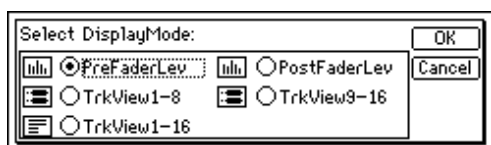
# Измеритель/Дисплей дорожек

Здесь отображаются пре- и пост-фейдерные измерители уровня. Вы можете также использовать дисплей дорожек для поиска дорожек, содержащих аудиособытия.



## 1. Select DisplayMode [PreFaderLev, PostFaderLev, TrkView1-8, TrkView9-16, TrkView1-16]

Выбор отображаемых сигналов. Нажмите сенсор “>” для доступа в диалоговое окно выбора. Нажмите сенсор “OK” для подтверждения выбора или нажмите сенсор “Cancel” для отмены.



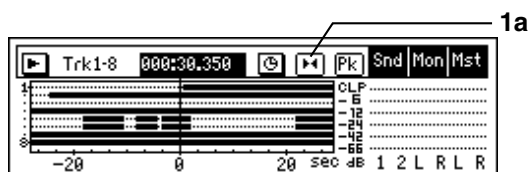
**PreFaderLev:** Отображает пре-фейдерный уровень каждого канала микшера.

**PostFaderLev:** Отображает пост-фейдерный уровень каждого канала микшера.

**TrkView1-8:** Отображает дорожки 1-8. Участки с аудиоданными отображаются жирной линией.

**TrkView9-16:** Отображает дорожки 9-16. Участки с аудиоданными отображаются жирной линией.

**TrkView1-16:** Отображает дорожки 1-16. Участки с аудиоданными отображаются жирной линией.



## 1a. ScaleChangeSW [(5, 10, 20, 40)]

Выбор длительности отображаемого региона до и после текущей позиции в пределах от 5 до 40 с.

Сенсор имеет вид “>” при расширении и “<” — при сжатии.

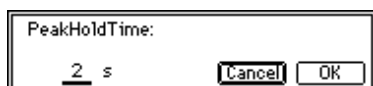
## 2. Snd1, 2/Mon L, R/Mst L, R

Измерители уровней для “Send 1, 2” (посылы на эффект 1, 2), “Mon L, R” (монитор L, R), и “Mst L, R” (мастер L, R).

*“MstL, R” также отображается в правой части страницы в режимах [SONG/CD], [TRACK], [RECORD], [INPUT] и [EQ/PHASE].*

## 3. PkHold [0...8s, ∞]

Выбор времени удержания пикового значения измерителя уровня.



Данная установка действует на измерители уровня данной страницы. Нажмите сенсор “PkHold” для доступа в диалоговое окно, и осуществите необходимые установки. Нажмите сенсор “OK” для активации выбора или сенсор “Cancel” для отмены.

**0...8s:** 0 – 8 секунд

**∞:** Индикатор пикового значения будет удерживаться постоянно и сбросится, когда Вы нажмете сенсор “PkHold” для доступа в диалоговое окно.



# Индикаторы TRACK STATUS

Данные индикаторы отображают статус каждой дорожки.

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

**PLAY** (Светодиод имеет зеленый цвет)

Выбранная дорожка может воспроизводиться.

**REC** (Светодиод имеет красный цвет)

Выбранная дорожка может записываться.

**INPUT** (Светодиод имеет оранжевый цвет)

На выбранную дорожку может подаваться внешний аудиосигнал. Данный выбор может осуществляться только в режиме останова.

**MUTE** (Светодиод не светится)

Выбранная дорожка будет замьютирована (отключена).

*Доступные здесь установки будут зависеть от состояния и установок рекордера. При останове, выбор осуществляется в порядке PLAY→INPUT→REC→MUTE→PLAY. В процессе записи или воспроизведения, выбор будет альтернативен между PLAY↔MUTE или INPUT↔MUTE.*

## Панорама

Для каждого канала регуляторы панорамы направляют сигнал на мастер-шину LR. Если для каналов 1-16 установка пар отключена, данные регуляторы управляют панорамой сигнала.

*Данные установки могут производиться попарно и записываться в сцены.*

*При записи на дорожки, соответствующие каналам с регуляторами баланса, установите регуляторы в положение "CNT".*

## Фейдеры

Устанавливают уровни сигналов в различных режимах работы.

### Фейдеры [CHANNEL] [1-16]

Устанавливают уровень сигнала каждого канала.

- Для канала, [TRACK STATUS] которого установлен в PLAY, фейдер устанавливает уровень воспроизведения.
- Для канала, [TRACK STATUS] которого установлен в REC, фейдер устанавливает уровень записи с внешнего входа или ритма.
- Для канала, [TRACK STATUS] которого установлен в INPUT, фейдер устанавливает уровень записи с внешнего входа.

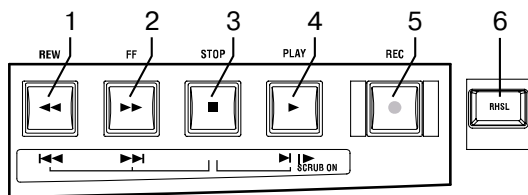
### Фейдер [MASTER]

Устанавливает уровень сигнала на мастер-шине LR. Данный уровень будет иметь сигнал с разъемов [MASTER OUT L/R] и [S/P DIF OUT].

- При записи с внешнего входа (когда в качестве "SelectRecMode" выбрано "Input" на странице меню "RecMode"), данный фейдер устанавливает уровень сигнала в мастер-шине.
- При записи с суммированием (когда в качестве "SelectRecMode" выбрано "Bounce" на странице меню "RecMode"), данный фейдер устанавливает уровень записи дорожки для которой [TRACK STATUS] установлен в REC.

# Кнопки транспорта

Данные кнопки используются для управления операциями рекордера, типа записи и воспроизведения.



## 1. Кнопка [REW]

При остановке или воспроизведении данная кнопка перемещает время назад (перемотка назад). Если Вы, удерживая нажатой кнопку [STOP], нажмете данную кнопку, произойдет перемещение на начало предыдущей песни, если Вы находитесь в начале текущей песни, или к началу текущей песни, если Вы находитесь в середине песни.

## 2. Кнопка [FF]

При остановке или воспроизведении данная кнопка перемещает время вперед (перемотка вперед). Если Вы, удерживая нажатой кнопку [STOP], нажмете данную кнопку, произойдет перемещение в конец текущей песни. Если Вы уже находитесь в конце песни, произойдет перемещение на начало следующей песни.

Когда включена функция Scrub, Вы можете нажать данную кнопку для осуществления функции Slow Play.

## 3. Кнопка [STOP]

Данная кнопка оканчивает запись или воспроизведение и останавливает рекордер.

## 4. Кнопка [PLAY]

Когда Вы нажмете данную кнопку, начнут воспроизводиться дорожки, статус [TRACK STATUS] которых находится в PLAY. Для дорожек, статус [TRACK STATUS] которых находится в REC, нажатие кнопки [REC] и затем нажатие данной кнопки начнет запись.

В режиме записи или воспроизведения светодиод светится.

Когда включена функция Scrub, Вы можете нажать данную кнопку для осуществления функции Play From, или удерживая нажатой кнопку [STOP], нажмите данную кнопку для осуществления функции Play To.

## 5. Кнопка [REC]

Когда Вы нажмете данную кнопку, D1600mkII войдет в режим готовности к записи (светодиод мигает). При этом, [TRACK STATUS] должны быть установлены в REC хотя бы для одной дорожки. Когда Вы нажмете кнопку [PLAY], светодиод начнет светиться и начнется запись.

Если функция ножного переключателя установлена в "PunchI/O", ножной переключатель будет работать, как замена кнопки [REC].

## 6. Кнопка [RHSL]

Данная кнопка производит репетицию записи. Когда Вы нажмете данную кнопку, включится функция Rehearsal (светодиод начнет светиться), и Вы сможете производить репетицию записи (реально запись не происходит). При включении записи, выходы мониторинга будут нести ту же информацию, что и при реальной записи, позволяя скорректировать все настройки.

*Данная функция очень удобна при записи с автофрезкой.*

# Список параметров эффектов

Пример

**Номер алгоритма: Категория: Название алгоритма**

## 1: RV1: Reverb Hall

| Название параметра на экране | Диапазон изменений параметра | Объяснение                       |
|------------------------------|------------------------------|----------------------------------|
| *Time [сек]                  | 0.1...10.0                   | Устанавливает время реверберации |

\* Параметры, отмеченные "\*" перед экранным названием параметра, могут управляться от внешнего устройства, типа педали экспрессии.

## Разрыв-эффекты (2in2outx2)/Мастер/Общий эффект

Данные алгоритмы могут быть выбраны для разрыв-эффектов, если в качестве "SelectEffType" установлено "2in2outx2". Они могут также быть выбраны для мастер-эффекта или общего эффекта.

*Когда данные эффекты используются в качестве разрыв-эффекта или общего эффекта, они имеют конфигурацию стерео-вход/стерео-выход. Однако, когда данные эффекты используются в качестве мастер-эффекта, они имеют конфигурацию моно-вход/стерео-выход.*

## Reverb RV1 – RV7: Эффекты реверберации

### 1: RV1: Reverb Hall

Данный эффект эмулирует реверберацию среднего зала.

### 2: RV2: Smooth Hall

Данный эффект эмулирует реверберацию большого зала или стадиона с плавным затуханием.

### 3: RV3: Reverb Wet Plate

Данный эффект эмулирует реверберацию плотной пластины.

### 4: RV4: Reverb Dry Plate

Данный эффект эмулирует реверберацию легкой пластины.

|               |                       |   |
|---------------|-----------------------|---|
| Time [сек]    | 0.1...10.0            | Устанавливает время реверберации                      |
| HiDamp [%]    | 0...100               | Устанавливает степень подавления высоких частот       |
| PreDly [мсек] | 0...200               | Устанавливает время задержки начала эффекта           |
| Thru [%]      | 0...100               | Устанавливает коэффициент незадержанного сигнала      |
| EQTrim        | 0...100               | Устанавливает входной уровень EQ                      |
| LEQG [дБ]     | -15...+15             | Устанавливает усиление Low EQ                         |
| HEQG [дБ]     | -15...+15             | Устанавливает усиление High EQ                        |
| Mix           | Dry, 1:99...99:1, Wet | Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом |

### 5: RV5: Reverb Room

Данный эффект усиливает ранние отражения, "уплотняя" звук. Позволяет эмулировать различные покрытия стен помещения.

### 6: RV6: Bright Room

Данный эффект усиливает ранние отражения, "просветляя" звук.

|               |           |  |
|---------------|-----------|--|
| Time [сек]    | 0.1...3.0 | Устанавливает время реверберации                 |
| HiDamp [%]    | 0...100   | Устанавливает степень подавления высоких частот  |
| PreDly [мсек] | 0...200   | Устанавливает время задержки начала эффекта      |
| Thru [%]      | 0...100   | Устанавливает коэффициент незадержанного сигнала |

|           |                       |   |
|-----------|-----------------------|---|
| ERLvl     | 0...100               | Устанавливает уровень ранних отражений                |
| RvbLvl    | 0...100               | Устанавливает уровень реверберации                    |
| EQTrim    | 0...100               | Устанавливает входной уровень EQ                      |
| LEQG [дБ] | -15...+15             | Устанавливает усиление Low EQ                         |
| HEQG [дБ] | -15...+15             | Устанавливает усиление High EQ                        |
| Mix       | Dry, 1:99...99:1, Wet | Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом |

### ERLvl, RvbLvl

Данные параметры позволяют Вы эмулировать тип стен в помещении. Чем больше значение “ERLvl”, тем плотнее материал стен, и чем больше значение “RvbLvl”, тем мягче материал стен.

## 7: RV7: Early Reflections

Данный эффект представляет собой только ранние отражения, как часть общего звука реверберации, и добавляет эффект присутствия.

|               |                              |   |
|---------------|------------------------------|---|
| Type          | Sharp, Loose, Modula, Revers | Устанавливает кривую затухания ранних отражений       |
| ERTime [мсек] | 10...800                     | Устанавливает длительность ранних отражений           |
| PreDly [мсек] | 0...200                      | Устанавливает время задержки начала эффекта           |
| EQTrim        | 0...100                      | Устанавливает входной уровень EQ                      |
| LEQG [дБ]     | -15...+15                    | Устанавливает усиление Low EQ                         |
| HEQG [дБ]     | -15...+15                    | Устанавливает усиление High EQ                        |
| Mix           | Dry, 1:99...99:1, Wet        | Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом |

## Delay DL1 – DL6: Эффекты задержки

### 8: DL1: L/C/R Delay

Данный эффект производит 3 независимых повтора (Tap) слева TapL, справа TapR и в центре TapC.

|              |                       |   |
|--------------|-----------------------|---|
| LTime [мсек] | 0...1360              | Устанавливает время задержки TapL                     |
| Llevel       | 0...50                | Устанавливает выходной уровень TapL                   |
| CTime [мсек] | 0...1360              | Устанавливает время задержки TapC                     |
| Clevel       | 0...50                | Устанавливает выходной уровень TapC                   |
| RTime [мсек] | 0...1360              | Устанавливает время задержки TapR                     |
| Rlevel       | 0...50                | Устанавливает выходной уровень TapR                   |
| Fdback       | -100...+100           | Устанавливает глубину обратной связи TapC             |
| HiDamp [%]   | 0...100               | Устанавливает степень подавления высоких частот       |
| LoDamp [%]   | 0...100               | Устанавливает степень подавления низких частот        |
| Spread       | 0...50                | Устанавливает ширину стереобазы эффекта               |
| Mix          | Dry, 1:99...99:1, Wet | Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом |

### 9: DL2: St/Cross Delay (Stereo/Cross Delay)

Данный эффект используется в качестве кросс-задержки, где задержанный звук попадает через обратную связь в противоположный канал.

|              |               |   |
|--------------|---------------|---|
| Mode         | Stereo, Cross | Переключение между стерео и кросс задержкой             |
| LTime [мсек] | 0...680       | Устанавливает время задержки для левого канала          |
| RTime [мсек] | 0...680       | Устанавливает время задержки для правого канала         |
| LFback       | -100...+100   | Устанавливает глубину обратной связи для левого канала  |
| RFback       | -100...+100   | Устанавливает глубину обратной связи для правого канала |
| HiDamp [%]   | 0...100       | Устанавливает степень подавления высоких частот         |

|            |                       |   |
|------------|-----------------------|---|
| LoDamp [%] | 0...100               | Устанавливает степень подавления низких частот        |
| Spread     | -50...+50             | Устанавливает ширину стереобазы эффекта               |
| Mix        | Dry, 1:99...99:1, Wet | Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом |

### 10: DL3: St.Multitap Delay (Stereo Multitap Delay)

Эффект представляет двухшаговые задержки для левого и правого каналов.

|               |                                 |   |
|---------------|---------------------------------|---|
| Mode          | Normal, X.Fback, X.Pan1, X.Pan2 | Переключает направление между левым и правым каналом  |
| T1Time [мсек] | 0...680                         | Устанавливает время задержки Tap1                     |
| T2Time [мсек] | 0...680                         | Устанавливает время задержки Tap2                     |
| T1Lvl         | 0...100                         | Устанавливает выходной уровень Tap1                   |
| Fdback        | -100...+100                     | Устанавливает обратную связь для Tap2                 |
| HiDamp [%]    | 0...100                         | Устанавливает степень подавления высоких частот       |
| LoDamp [%]    | 0...100                         | Устанавливает степень подавления низких частот        |
| Spread        | -100...+100                     | Устанавливает ширину стереобазы эффекта               |
| Mix           | Dry, 1:99...99:1, Wet           | Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом |

### 11: DL4: StModulation Delay (Stereo Modulation Delay)

Данный эффект использует LFO для изменения времени задержки и высоты.

|                 |                               |   |
|-----------------|-------------------------------|---|
| LFO             | TRI, SIN                      | Устанавливает форму волны LFO                         |
| Shape           | -100...+100                   | Определяет степень изменения формы волны LFO          |
| *Speed [Гц]     | 0.02...20.0                   | Устанавливает скорость LFO                            |
| LPhase [градус] | -180...+180                   | Устанавливает фазовый сдвиг левого LFO                |
| RPhase [градус] | -180...+180                   | Устанавливает фазовый сдвиг правого LFO               |
| *Ldepth         | 0...200                       | Устанавливает глубину модуляции левого LFO            |
| *Rdepth         | 0...200                       | Устанавливает глубину модуляции правого LFO           |
| LTime [мсек]    | 0...500                       | Устанавливает время задержки для левого канала        |
| RTime [мсек]    | 0...500                       | Устанавливает время задержки для правого канала       |
| LFback          | -100...+100                   | Устанавливает глубину обратной связи левой задержки   |
| RFback          | -100...+100                   | Устанавливает глубину обратной связи правой задержки  |
| Mix             | -Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet | Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом |

#### LPhase, RPhase

Устанавливают разность фаз между двумя LFO, когда они сбрасываются. Это позволяет независимо устанавливать модуляцию расстройки для каждого канала.

### 12: DL5: St.Dynamic Delay (Stereo Dynamic Delay)

Данный эффект управляет уровнем задержки от уровня входного сигнала.

|              |               |   |
|--------------|---------------|---|
| Contrl       | None, Out, FB | Выбор управления: неуправляем, выходной уровень, обратная связь |
| Polrty       | +,-           | Меняет полярность управления                                    |
| Thrshl       | 0...100       | Устанавливает пороговый уровень                                 |
| Offset       | 0...100       | Устанавливает величину сдвига                                   |
| Attack       | 1...100       | Устанавливает время атаки                                       |
| Relse        | 1...100       | Устанавливает время отпускания                                  |
| LTime [мсек] | 0...680       | Устанавливает время задержки для левого канала                  |
| RTime [мсек] | 0...680       | Устанавливает время задержки для правого канала                 |

|            |                       |   |
|------------|-----------------------|---|
| Fdback     | -100...+100           | Устанавливает глубину обратной связи                  |
| HiDamp [%] | 0...100               | Устанавливает степень подавления высоких частот       |
| LoDamp [%] | 0...100               | Устанавливает степень подавления низких частот        |
| Spread     | -100...+100           | Устанавливает ширину стереобазы эффекта               |
| Mix        | Dry, 1:99...99:1, Wet | Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом |

#### Polrty, Thrshl, Offset

Параметр “Offset” определяет значение для параметра “Contrl” (когда не установлено управление уровнем), выраженное в относительном коэффициенте от установки параметра. Установка параметра будет иметь значение “Wet/Dry”, если “Contrl” = “Out”, или значение “Feedback”, если “Contrl” = “FB”.

Когда полярность положительна, значение “Contrl” представляет собой результат деления значения параметра на значение “Offset” (если входной уровень ниже порога) или будет равно значению параметра, если входной уровень превышает порог.

Когда полярность отрицательна, значение “Contrl” будет равно значению параметра, если входной уровень ниже порога представлять собой результат деления значения параметра на значение “Offset”, если входной уровень превышает порог.

### 13: DL6: St.Aufo Panning Delay (Stereo Auto Panning Delay)

Данный эффект панорамирует задержанный звук слева направо с помощью LFO.

|                |                       |   |
|----------------|-----------------------|---|
| LTime [мсек]   | 0...680               | Устанавливает время задержки для левого канала          |
| LFback         | -100...+100           | Устанавливает глубину обратной связи для левого канала  |
| RTime [мсек]   | 0...680               | Устанавливает время задержки для правого канала         |
| RFback         | -100...+100           | Устанавливает глубину обратной связи для правого канала |
| HiDamp [%]     | 0...100               | Устанавливает степень подавления высоких частот         |
| LoDamp [%]     | 0...100               | Устанавливает степень подавления низких частот          |
| LFO            | TRI, SIN              | Устанавливает форму волны LFO                           |
| Shape          | -100...+100           | Определяет степень изменения формы волны LFO            |
| Phase [градус] | -180...+180           | Устанавливает разность фаз между левым и правым LFO     |
| *Speed [Гц]    | 0.02...20.0           | Устанавливает скорость панорамирования                  |
| *Depth         | 0...100               | Устанавливает ширину панорамирования                    |
| Mix            | Dry, 1:99...99:1, Wet | Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом   |

## Modulation M01 – M07: Эффекты модуляционного типа

### 14: M01: St.Chorus (Stereo Chorus)

Сtereo хорус добавляет “плотность” звуку, модулируя время задержки входного сигнала. Для изменения тембральной окраски может использоваться 2-полосный эквалайзер. Вы можете управлять пространственными характеристиками установкой разности фаз левого и правого LFO.

|                |                       |   |
|----------------|-----------------------|---|
| LFO            | TRI, SIN              | Устанавливает форму волны LFO                         |
| Phase [градус] | -180...+180           | Устанавливает разность фаз между левым и правым LFO   |
| *Speed [Гц]    | 0.02...20.0           | Устанавливает скорость LFO                            |
| LDly [мсек]    | 0.0...50.0            | Устанавливает время задержки для левого канала        |
| RDly [мсек]    | 0.0...50.0            | Устанавливает время задержки для правого канала       |
| *Depth         | 0...100               | Устанавливает степень модуляции LFO                   |
| EQTrim         | 0...100               | Устанавливает входной уровень EQ                      |
| LEQG [дБ]      | -15...+15             | Устанавливает усиление Low EQ                         |
| HEQG [дБ]      | -15...+15             | Устанавливает усиление High EQ                        |
| Mix            | Dry, 1:99...99:1, Wet | Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом |

### 15: M02: St.Flanger (Stereo Flanger)

Сtereo флэнжер создает “вращение звука” за счет изменения его высоты. Максимальная эффективность наблюдается при звуке, богатом гармониками. Вы можете управлять пространственными характеристиками установкой разности фаз левого и правого LFO.

|                |                               |   |
|----------------|-------------------------------|---|
| Time [мсек]    | 0.0...50.0                    | Устанавливает время задержки от исходного звука       |
| LFO            | TRI, SIN                      | Устанавливает форму волны LFO                         |
| Shape          | -100...+100                   | Определяет степень изменения формы волны LFO          |
| Phase [градус] | -180...+180                   | Устанавливает разность фаз между левым и правым LFO   |
| *Speed [Гц]    | 0.02...20.0                   | Устанавливает скорость LFO                            |
| *Depth         | 0...100                       | Устанавливает степень модуляции LFO                   |
| Fdback         | -100...+100                   | Устанавливает глубину обратной связи                  |
| HiDamp [%]     | 0...100                       | Устанавливает степень подавления высоких частот       |
| Mix            | -Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet | Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом |

### 16: M03: St.Phaser (Stereo Phaser)

Сtereo фэйзер создает “вращение звука” за счет сдвига фаз. Он очень эффективен на тембрах электропиано. Вы можете управлять пространственными характеристиками установкой разности фаз левого и правого LFO.

|                |                               |   |
|----------------|-------------------------------|---|
| LFO            | TRI, SIN                      | Устанавливает форму волны LFO                         |
| Shape          | -100...+100                   | Определяет степень изменения формы волны LFO          |
| Phase [градус] | -180...+180                   | Устанавливает разность фаз между левым и правым LFO   |
| *Speed [Гц]    | 0.02...20.0                   | Устанавливает скорость LFO                            |
| Manual         | 0...100                       | Устанавливает частоту, на которую воздействует эффект |
| *Depth         | 0...100                       | Устанавливает степень модуляции LFO                   |
| Reso           | -100...+100                   | Устанавливает уровень резонанса                       |
| HiDamp [%]     | 0...100                       | Устанавливает степень подавления высоких частот       |
| Mix            | -Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet | Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом |

### 17: M04: St. Vibrato (Stereo Vibrato)

Данный эффект используется для частотной модуляции входного сигнала. Вы можете использовать педаль экспрессии и т. д. для значительного увеличения или уменьшения скорости модуляции.

|             |                       |   |
|-------------|-----------------------|---|
| LFO         | TRI, SIN              | Устанавливает форму волны LFO                         |
| Shape       | -100...+100           | Определяет степень изменения формы волны LFO          |
| *Speed [Гц] | 0.02...20.0           | Устанавливает скорость LFO                            |
| *Depth      | 0...100               | Устанавливает степень модуляции LFO                   |
| Mix         | Dry, 1:99...99:1, Wet | Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом |

### 18: M05: St.Tremolo (Stereo Tremolo)

Данный эффект модулирует уровень входного сигнала. Сдвиг фаз между левым и правым LFO производит эффект тремоло между двумя каналами.

|                |                             |   |
|----------------|-----------------------------|---|
| LFO            | TRI, SIN, Vintage, Up, Down | Устанавливает форму волны LFO                         |
| Shape          | -100...+100                 | Определяет степень изменения формы волны LFO          |
| Phase [градус] | -180...+180                 | Устанавливает разность фаз между левым и правым LFO   |
| *Speed [Гц]    | 0.02...20.0                 | Устанавливает скорость LFO                            |
| *Depth         | 0...100                     | Устанавливает степень модуляции LFO                   |
| Mix            | Dry, 1:99...99:1, Wet       | Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом |

## LFO

Значение “Vintage” эмулирует характеристики тремоло, создаваемого гитарным усилителем. В комбинации с эффектом Amp Simulation дает реалистичный звук.

### Phase

Высокие значения эмулируют эффект автопанорамы между каналами.

## 19: M06: St.Auto Pan (Stereo Auto Pan)

Данный эффект производит автопанорамирование сигнала между левым и правым каналами.

|                |                       |   |
|----------------|-----------------------|---|
| LFO            | TRI, SIN              | Устанавливает форму волны LFO                         |
| Shape          | -100...+100           | Определяет степень изменения формы волны LFO          |
| Phase [градус] | -180...+180           | Устанавливает разность фаз между левым и правым LFO   |
| *Speed [Гц]    | 0.02...20.0           | Устанавливает скорость LFO                            |
| *Depth         | 0...100               | Устанавливает степень модуляции LFO                   |
| Mix            | Dry, 1:99...99:1, Wet | Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом |

### Phase

При установке значения, отличного от “0”, сигнал начнет перемещаться между левым и правым каналами. Если Вы установите параметр в “+180” или “-180”, сигналы каналов начнут пересекаться друг с другом. Для максимальной эффективности данного параметра на каждый канал должны быть поданы разные сигналы.

## 20: M07: Ensemble

Данный эффект имеет три блока хоруса, что при использовании LFO создает биение, и дает тройной глубокий и рассеянный звук.

|         |                       |   |
|---------|-----------------------|---|
| *Speed  | 1...100               | Устанавливает скорость LFO                            |
| *Depth  | 0...100               | Устанавливает степень модуляции LFO                   |
| Shimmer | 0...100               | Устанавливает биение формы волны LFO                  |
| Mix     | Dry, 1:99...99:1, Wet | Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом |

## Dynamics DY1 – DY7: Динамические эффекты

### 21: DY1: St.Compressor (Stereo Compressor)

Данный эффект компрессирует входной сигнал, регулируя его уровень и давая эффект “накачки”. Вы можете объединять управление левым и правым каналами или использовать каждый канал отдельно.

|           |                       |   |
|-----------|-----------------------|---|
| Envelop   | L/RMix, Indivi        | Определяет отдельную или объединенную работу левого и правого каналов |
| Sens      | 1...100               | Устанавливает чувствительность компрессора                            |
| Attack    | 1...100               | Устанавливает уровень атаки   |
| EQTrim    | 0...100               | Устанавливает входной уровень EQ                                      |
| LEQG [дБ] | -15...+15             | Устанавливает усиление Low EQ   |
| HEQG [дБ] | -15...+15             | Устанавливает усиление High EQ  |
| Level     | 0...100               | Устанавливает выходной уровень компрессора                            |
| Mix       | Dry, 1:99...99:1, Wet | Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом                 |

### Sens

Чем выше значение данного параметра, тем более слабые сигналы будут усиливаться. При этом общий уровень будет выше.



## 22: DY2: St.Limiter (Stereo Limiter)

Лимитер регулирует уровень входного сигнала. Аналогичен компрессору, за исключением того, что лимитер компрессирует только пиковые сигналы, выходящие за определенный уровень. Лимитер имеет эквалайзер для установки частотной зависимости обработки, базирующейся на пост-EQ сигнале триггера. Вы можете объединять управление левым и правым каналами или использовать каждый канал отдельно.

|             |                                |   |
|-------------|--------------------------------|---|
| Envelp      | L/RMix, L Only, R Only, Indivi | Управление: от обоих каналов, от левого, от правого, отдельно             |
| Ratio       | 1.0:1...50.0:1, Inf:1          | Устанавливает коэффициент компрессии                                      |
| ThrshI [дБ] | -40...0                        | Устанавливает пороговый уровень компрессора                               |
| Attack      | 1...100                        | Устанавливает время атаки   |
| Relse       | 1...100                        | Устанавливает время отпускания  |
| GLevel [дБ] | -Inf, -38...+24                | Устанавливает выходной уровень  |
| SPEQ        | Off, On                        | Включает/отключает эквалайзер сигнала триггера                            |
| Triggr      | Off, On                        | Переключает выходной мониторинг между выходом эффекта и сигналом триггера |
| Mix         | Dry, 1:99...99:1, Wet          | Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом                     |
| Fc [Гц]     | 20...12.0 кГц                  | Устанавливает центральную частоту EQ для сигнала триггера                 |
| Q (Q)       | 0.5...10.0                     | Устанавливает полосу EQ для сигнала триггера                              |
| Gain [дБ]   | -18.0...+18.0                  | Устанавливает усиление EQ для сигнала триггера                            |

### Triggr

Установка данного параметра в "On" позволяет оценить сигнал триггера с EQ. Обычно, он установлен в "Off".

## 23: DY3: Multiband Limiter

Данный эффект лимитирует входной сигнал в трех диапазонах: низко-, средне- и высокочастотном. Вы можете управлять динамикой сигнала в каждом диапазоне частот.

|             |                       |   |
|-------------|-----------------------|---|
| Ratio       | 1.0:1...50.0:1, Inf:1 | Устанавливает коэффициент компрессии                        |
| ThrshI [дБ] | -40...0               | Устанавливает порог компрессора                             |
| Attack      | 1...100               | Устанавливает время атаки                                   |
| Relse       | 1...100               | Устанавливает время отпускания                              |
| LoOfst [дБ] | -40...0               | Устанавливает усиление на низких частотах сигнала триггера  |
| MdOfst [дБ] | -40...0               | Устанавливает усиление на средних частотах сигнала триггера |
| HiOfst [дБ] | -40...0               | Устанавливает усиление на высоких частотах сигнала триггера |
| GLevel [дБ] | -Inf, -38...+24       | Устанавливает выходной уровень                              |
| Mix         | Dry, 1:99...99:1, Wet | Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом       |

## 24: DY4: St.Gate (Stereo Gate)

Данный эффект закрывает входной сигнал, если его уровень ниже установленного порога. Возможна инверсия работы гейта и использование сообщений Note On и Off для включения/отключения гейта.

|              |                        |   |
|--------------|------------------------|---|
| Envelp       | L/RMix, L Only, R Only | Управление: сумма левого и правого каналов, только левый, только правый |
| Polrty       | +,-                    | Меняет полярность включения/отключения гейта                            |
| ThrshI       | 0...100                | Устанавливает пороговый уровень гейта                                   |
| Attack       | 1...100                | Устанавливает время атаки   |
| Relse        | 1...100                | Устанавливает время отпускания  |
| DTime [мсек] | 0...100                | Устанавливает время задержки срабатывания гейта                         |
| Mix          | Dry, 1:99...99:1, Wet  | Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом                   |

### Polrty

При отрицательном значении гейт закрывается, когда уровень входного сигнала превышает порог.

## 25: DY5: St.Exciter/Enhancer (Stereo Exciter/Enhancer)

Данный эффект является комбинацией эксайтера, добавляющего гармоник в сигнал, и энхэнсера, который улучшает пространственные характеристики.

|             |                       |   |
|-------------|-----------------------|---|
| Blend       | -100...+100           | Устанавливает интенсивность (глубину) эксайтера           |
| Empha       | 0...140               | Устанавливает усиливаемый частотный диапазон              |
| LDly [мсек] | 0.0...50.0            | Устанавливает время задержки для левого канала энхэнсера  |
| RDly [мсек] | 0.0...50.0            | Устанавливает время задержки для правого канала энхэнсера |
| *Depth      | 0...100               | Устанавливает глубину энхэнсера                           |
| EQTrim      | 0...100               | Устанавливает входной уровень EQ                          |
| LEQG [дБ]   | -15...+15             | Устанавливает усиление Low EQ                             |
| HEQG [дБ]   | -15...+15             | Устанавливает усиление High EQ                            |
| Mix         | Dry, 1:99...99:1, Wet | Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом     |

## 26: DY6: St. Decimator (Stereo Decimator)

Данный эффект создает “грубый” звук, определяющийся понижением частоты дискретизации и разрешения. Вы можете также эмулировать “цифровой” шум.

|            |                       |   |
|------------|-----------------------|---|
| LPF        | Off, On               | Включение/отключение гармонического шума              |
| Fs [Гц]    | 1.0 k...44.1 k        | Устанавливает частоту дискретизации                   |
| Bit        | 4...24                | Устанавливает разрешение в битах                      |
| Speed [Гц] | 0.02...20.0           | Устанавливает скорость LFO                            |
| *Depth     | 0...100               | Устанавливает глубину модуляции частоты дискретизации |
| HiDamp [%] | 0...100               | Устанавливает степень подавления высоких частот       |
| Level      | 0...100               | Устанавливает выходной уровень                        |
| Mix        | Dry, 1:99...99:1, Wet | Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом |

### LPF

Если сэмплер с очень низкой частотой дискретизации принимает сигнал с очень высокой частотой, который не слышен в процессе воспроизведения, он может генерировать шум, отсутствующий в исходном звуке. Установите “Pre LPF” в “On” для защиты от генерации данного шума.

Если Вы установите частоту дискретизации около “3 кГц” и “LPF” в “Off”, Вы можете создать звук кольцевого модулятора.

### Bit, Level

Если Вы установите малое значение для параметра “Bit”, звук может искажаться. Также может измениться уровень громкости. Используйте “Output Level” для установки уровня.

## 27: DY7: St.Paramtrc 4band EQ (Stereo Parametric 4band EQ)

Данный эффект – стерео 4-полосный параметрический эквалайзер.

|          |                 |   |
|----------|-----------------|---|
| Trim     | 0...100         | Устанавливает входной уровень параметрического EQ |
| B1Type   | Peaking, ShelvL | Устанавливает тип фильтра диапазона 1             |
| B4Type   | Peaking, ShelvH | Устанавливает тип фильтра диапазона 4             |
| Fc1 [Гц] | 20...1.0 кГц    | Устанавливает центральную частоту диапазона 1     |
| Q1 (Q)   | 0.5...10.0      | Устанавливает полосу диапазона 1                  |
| G1 [дБ]  | -18.0...+18.0   | Устанавливает усиление диапазона 1                |
| Fc2 [Гц] | 50...10.0 кГц   | Устанавливает центральную частоту диапазона 2     |
| Q2 (Q)   | 0.5...10.0      | Устанавливает полосу диапазона 2                  |
| G2 [дБ]  | -18.0...+18.0   | Устанавливает усиление диапазона 2                |

|          |                       |   |
|----------|-----------------------|---|
| Fc3 [Гц] | 300...10.0 кГц        | Устанавливает центральную частоту диапазона 3         |
| Q3 (Q)   | 0.5...10.0            | Устанавливает полосу диапазона 3                      |
| G3 [дБ]  | -18.0...+18.0         | Устанавливает усиление диапазона 3                    |
| Fc4 [Гц] | 500...20.0 кГц        | Устанавливает центральную частоту диапазона 4         |
| Q4 (Q)   | 0.5...10.0            | Устанавливает полосу диапазона 4                      |
| G4 [дБ]  | -18.0...+18.0         | Устанавливает усиление диапазона 4                    |
| Mix      | Dry, 1:99...99:1, Wet | Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом |

## Special Effect SE1 – SE4 . . . . Категория: Спецэффекты

### 28: SE1: St.Ring Modulator (Stereo Ring Modulator)

Данный эффект создает металлический звук, модулируя входной сигнал.

|            |                       |  |
|------------|-----------------------|--|
| LPFLvl     | 0...100               | Устанавливает степень подавления высоких частот на входе эффекта |
| Fc [Гц]    | 0...12.0 кГц          | Устанавливает фиксированную частоту генератора                   |
| Speed [Гц] | 0.02...20.0           | Устанавливает скорость LFO                                       |
| Depth      | 0...100               | Устанавливает степень модуляции LFO                              |
| Mix        | Dry, 1:99...99:1, Wet | Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом            |

### 29: SE2: Doppler

Данный эффект эмулирует “эффект Доплера”, т. е. изменение тональности при перемещении звука. Микширование эффекта с прямым сигналом создает уникальный эффект хоруса.

|             |                       |   |
|-------------|-----------------------|---|
| *Speed [Гц] | 0.02...20.0           | Устанавливает скорость LFO  |
| *Pitch      | 0...100               | Устанавливает степень изменения тональности при перемещении звука |
| *Pan        | -100...+100           | Устанавливает ширину стереобазы перемещения звука                 |
| Mix         | Dry, 1:99...99:1, Wet | Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом             |

#### Pan Depth

При положительных значениях, звук перемещается слева направо, и наоборот.

### 30: SE3: St.Analog Record (Stereo Analog Record)

Данный эффект эмулирует шум, вызванный царапинами и загрязнением аналоговых носителей. Он также добавляет некоторую модуляцию, производимую механическими устройствами.

|             |                       |   |
|-------------|-----------------------|---|
| RPM         | 33 1/3, 45, 78        | Устанавливает скорость вращения пластинки             |
| *Wah        | 0...100               | Устанавливает глубину модуляции                       |
| NsDens      | 0...100               | Устанавливает плотность шумов                         |
| NsTone      | 0...100               | Устанавливает спектральную окраску шумов              |
| NsLvl       | 0...100               | Устанавливает уровень шумов                           |
| ClkLvl      | 0...100               | Устанавливает уровень потрескивания                   |
| EQTrim      | 0...100               | Устанавливает входной уровень EQ                      |
| Fc [Гц]     | 300...10.0 кГц        | Устанавливает центральную частоту EQ                  |
| Q (Q)       | 0.5...10.0            | Устанавливает ширину полосы EQ                        |
| GLevel [дБ] | -18.0...+18.0         | Устанавливает усиление EQ                             |
| Mix         | Dry, 1:99...99:1, Wet | Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом |

### 31: SE4: Talking Modulator

Данный эффект придает входному сигналу характер человеческого голоса.

|             |                       |   |
|-------------|-----------------------|---|
| *Speed [Гц] | 0.02...20.0           | Устанавливает скорость LFO                            |
| VTop        | A, I, U, E, O         | Устанавливает звук в верхней точке управления         |
| VCentr      | A, I, U, E, O         | Устанавливает звук в средней точке управления         |
| Vbottom     | A, I, U, E, O         | Устанавливает звук в нижней точке управления          |
| Formnt      | -100...+100           | Устанавливает частоту эффекта                         |
| Reso        | 0...100               | Устанавливает уровень резонанса                       |
| Mix         | Dry, 1:99...99:1, Wet | Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом |

## Разрыв-эффекты (2in2outx2)/ Общий эффект

Данные алгоритмы могут быть выбраны для разрыв-эффекта, если в "Select Eff Type" установлено "2in2outx2". Также возможно их использование для общего эффекта.

### Large size LS1 - LS7: Прецизионные эффекты

#### 32: LS1: St.Graphic 7band EQ (Stereo Graphic 7band EQ)

Данный эффект – стерео 7-полосный графический эквалайзер.

Type 1:Wide1, 2:Wide2, 3:Wide3, 4:HalfW1, 5:HalfW2, 6:HalfW3, 7:Low, 8:WideLo, 9:Mid, 10:WideM, 11:High, 12:WideHi  
Выбирает комбинацию центральных частот для каждого диапазона

|         |                       |   |
|---------|-----------------------|---|
| Trim    | 0...100               | Устанавливает входной уровень                         |
| B1 [дБ] | -18...+18             | Устанавливает усиление диапазона 1                    |
| B2 [дБ] | -18...+18             | Устанавливает усиление диапазона 2                    |
| B3 [дБ] | -18...+18             | Устанавливает усиление диапазона 3                    |
| B4 [дБ] | -18...+18             | Устанавливает усиление диапазона 4                    |
| B5 [дБ] | -18...+18             | Устанавливает усиление диапазона 5                    |
| B6 [дБ] | -18...+18             | Устанавливает усиление диапазона 6                    |
| B7 [дБ] | -18...+18             | Устанавливает усиление диапазона 7                    |
| Mix     | Dry, 1:99...99:1, Wet | Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом |

#### 33: LS2: St.Multiband Limiter (Stereo Multiband Limiter)

Стерео многополосный лимитер.

|             |                       |   |
|-------------|-----------------------|---|
| Ratio       | 1.0:1...50.0:1, Inf:1 | Устанавливает коэффициент компрессии                  |
| ThrshI [дБ] | -40...0               | Устанавливает пороговый уровень компрессора           |
| Attack      | 1...100               | Устанавливает время атаки                             |
| Relse       | 1...100               | Устанавливает время отпускания                        |
| LoOfst [дБ] | -40...0               | Устанавливает усиление на низких частотах             |
| MdOfst [дБ] | -40...0               | Устанавливает усиление на средних частотах            |
| HiOfst [дБ] | -40...0               | Устанавливает усиление на высоких частотах            |
| GLevel [дБ] | -Inf, -38...+24       | Устанавливает выходной уровень                        |
| Mix         | Dry, 1:99...99:1, Wet | Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом |

### 34: LS3: Vocoder

Данный эффект обрабатывает сигналом правого канала (модулятором) сигнал левого канала (несущей).

|             |                              |  |
|-------------|------------------------------|--|
| Carri       | 0...100                      | Устанавливает входной уровень левого канала (несущей)                |
| Modul       | 0...100                      | Устанавливает входной уровень правого канала (модулятора)            |
| Formnt      | -2...+2                      | Устанавливает полосу частот для эффекта                              |
| Respo       | 0...100                      | Устанавливает быстроту срабатывания модулятора                       |
| NLevel      | 0...100                      | Устанавливает уровень шумов для несущей                              |
| LoGain [дБ] | -12...+12                    | Устанавливает выходной уровень низкочастотного диапазона вокодера    |
| HiGain [дБ] | -12...+12                    | Устанавливает выходной уровень высокочастотного диапазона вокодера   |
| HiMix       | 0...100                      | Устанавливает выходной уровень высокочастотного диапазона модулятора |
| Bal         | Carrier, 1:99...99:1, Vocode | Устанавливает баланс между выходом вокодера и несущей                |
| Mix         | Dry, 1:99...99:1, Wet        | Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом                |

#### Formnt

Установкой фильтра несущей Вы можете регулировать тембральную окраску вокодера.

#### NLevel

Данный параметр позволяет подмешивать к несущей белый шум.

### 35: LS4: St.Pitch Shifter (Stereo Pitch Shifter)

Сtereo эффект расстройки. Сдвиг частоты для левого и правого канала может быть инверсирован относительно друг друга.

|                    |                       |   |
|--------------------|-----------------------|---|
| Mode               | Slow, Medium, Fast    | Переключает режим эффекта                             |
| L/R                | Normal, Up/Dwn        | Переключает режим инверсии эффекта                    |
| *Pitch [полутонов] | -24...+24             | Устанавливает сдвиг частоты в полутонах               |
| Fine [цент]        | -100...+100           | Устанавливает сдвиг частоты в центах                  |
| LDly [мсек]        | 0...1000              | Устанавливает время задержки для левого канала        |
| RDly [мсек]        | 0...1000              | Устанавливает время задержки для правого канала       |
| FPoint             | Pre, Post             | Переключает подключение обратной связи                |
| Fdback             | -100...+100           | Устанавливает глубину обратной связи                  |
| HiDamp [%]         | 0...100               | Устанавливает степень подавления высоких частот       |
| Spread             | -100...+100           | Устанавливает ширину стереобазы эффекта               |
| Mix                | Dry, 1:99...99:1, Wet | Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом |

#### L/R

При выборе значения “Up/Dwn”, сдвиг частоты для правого канала будет инвертирован. Если расстройка положительна, частота левого канала возрастет, а правого канала – уменьшится. Если для управления используется педаль экспрессии и т. д., расстройка левого канала будет управляться.

### 36: LS5: Early Reflections L

Данный эффект обеспечивает более точные ранние отражения, чем обычный эффект. Вы можете создавать очень плавный и “плотный” звук.

|               |                              |   |
|---------------|------------------------------|---|
| Type          | Sharp, Loose, Modula, Revers | Выбирает кривую затухания ранних отражений                |
| Time [мсек]   | 10...1600                    | Устанавливает длительность ранних отражений               |
| PreDly [мсек] | 0...200                      | Устанавливает время задержки до первого раннего отражения |
| EQTrim        | 0...100                      | Устанавливает входной уровень EQ                          |
| LEQG [дБ]     | -15...+15                    | Устанавливает усиление Low EQ                             |
| HEQG [дБ]     | -15...+15                    | Устанавливает усиление High EQ                            |
| Mix           | Dry, 1:99...99:1, Wet        | Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом     |

### 37: LS6: Rotary Speaker

Данный эффект эмулирует вращающийся громкоговоритель, и обеспечивает реалистичный звук раздельной эмуляцией ротора в низкочастотном диапазоне и рупора в высокочастотном диапазоне. Эффект также эмулирует установки стереомикрофона.

|        |                       |  |
|--------|-----------------------|--|
| ODSW   | Off, On               | Включение/отключение овердрайва                                      |
| DGain  | 0...100               | Уровень искажений  |
| DLevel | 0...100               | Выходной уровень овердрайва  |
| DTone  | 0...15                | Тембр овердрайва   |
| SPsim  | Off, On               | Включение/отключение эмулятора громкоговорителя                      |
| Mode   | Rotate, Stop          | Включение/отключение вращения громкоговорителя                       |
| Speed  | Slow, Fast            | Переключение скорости вращения между медленной и быстрой             |
| HrnAcc | 0...100               | Устанавливает ускорение при переключении скорости вращения рупора    |
| Horn   | Stop, 0.50...2.00     | Устанавливает скорость вращения рупора. Стандартное значение – 1.00. |
| RotAcc | 0...100               | Устанавливает ускорение при переключении скорости вращения ротора    |
| Rotor  | Stop, 0.50...2.00     | Устанавливает скорость вращения ротора. Стандартное значение – 1.00. |
| HRBal  | Rotor, 1...99, Horn   | Устанавливает баланс уровней между рупором и ротором                 |
| MicDst | 0...100               | Устанавливает расстояние между стереомикрофоном и громкоговорителем  |
| Spread | 0...100               | Устанавливает угол левого и правого микрофонов                       |
| Mix    | Dry, 1:99...99:1, Wet | Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом                |

### 38: LS7: Center Canceller

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

|        |                 |   |
|--------|-----------------|---|
| Pitch  | -12...0...+12   | Устанавливает сдвиг частоты с шагом в полутон                         |
| Adjust | L50...CNT...R50 | Устанавливает панораму удаления                                       |
| Hmix   | 0...100         | Устанавливает значение высокочастотной составляющей центральной части |
| Lomix  | 0...100         | Устанавливает значение низкочастотной составляющей центральной части  |

## Разрыв-эффекты (1in2outx2)

Данные алгоритмы могут быть выбраны для разрыв-эффекта, если “Select Eff Type” установлен в “1in2outx2”. Эффекты GT1 – V02 являются составными эффектами для гитары/баса/вокала и содержат от 3 до 5 эффектов, соединенных последовательно.

Пример

**Номер алгоритма: Номер категории: Название алгоритма [Название эффекта в цепочке]**

### 39: GT1: Guitar Multi1 [Dist, NR, Cho/FI, S.Dly]

Цепочные структуры каждого составного эффекта показаны ниже.

Описание параметров каждого эффекта в цепочке см. “Эффекты в составных программах эффектов GT1 – V02 и их параметры”.

## GT1 – GT6: Гитарные комплексные

### 39: GT1: Guitar Multi1 [Dist, NR, Cho/FI, S.Dly]

### 40: GT2: Guitar Multi2 [Wah, Dist, NR, Delay]

### 41:GT3: Guitar Multi3 [Dist, NR, AmpSim, CabRes, Delay]

### 42: GT4: Guitar Multi4 [Comp, P4EQ, AmpSim, Cho/FI, S.Dly]

**43: GT5: Guitar Multi5 [Wah, Comp, P4EQ, Cho/FI, S.Dly]**

**44: GT6: Guitar Multi6 [Comp, P4EQ, Pitch, Delay]**

### **AS1 – AS3: Эмуляторы гитарных предусилителей**

**45: AS1: Amp Simulator1 [NR, AmpSim, CabRes, Cho/FI, S.Dly]**

**46: AS2: Amp Simulator2 [NR, AmpSim, CabRes, Trem1, Delay]**

**47: AS3: Amp Simulators [NR, AmpSim, CabRes, Phaser, Delay]**

### **PA1: Эмулятор предусилителя**

**48: PA1: Pre Amp Simulator [Drive, NR2, Tone, Cabinet]**

### **EB1 – EB3: Бас-гитарные комплексные**

**49: EB1: BassMulti1 [Comp, Exctr, P4EQ, Cho/FI, S.Dly]**

**50: EB2: Bass Multi2 [Dist, NR, Filter, Delay]**

**51: EB3: BassMulti3 [Comp, P4EQ, Gate]**

### **MS1: Микрофонные комплексные**

**52: MS1: MicMulti [CabRes, MicSim, Comp]**

### **VO1 – VO2: Вокальные комплексные**

**53: VO1: Vocal Multi 1 [Comp, Exctr, Pitch, S.Dly]**

**54: VO2: Vocal Multi 2 [NR, DeEss, P4EQ, Cho/FI, S.Dly]**

## **Эффекты и параметры составных программ GT1 – VO2**

### **Dist (Distortion)**

Данный эффект вносит искажения во входной сигнал.

|        |   |   |
|--------|---|---|
| Type   | Tube, Crunch, Scream, HotBox, Hlgain, Valve, Crush, Scoop, Fuzz | Выбор типа драйва                       |
| Drive  | 1...100   | Устанавливает уровень искажений         |
| Treble | -15.0...+15.0   | Устанавливает тембр на высоких частотах |
| Level  | 0...100   | Устанавливает выходной уровень          |

### **Drive**

Данный эффект моделирует гитарную приставку или усилитель.

|       |  |                                 |
|-------|--|---------------------------------|
| Type  | TubeOD, Classic, FatDist, Metal, Seattle, BigFuzz, TopBst, US.HiG, B.Stack, Direct | Выбор типа драйва               |
| Drive | 0...100  | Устанавливает уровень искажений |
| Level | 0...100  | Устанавливает выходной уровень  |
| Tube  | SS, 1...99, Burn!  | Характеристики лампы            |
| Bias  | 0...100  | Коэффициент усиления лампы      |

### **NR (Noise Reduction)**

Эффект шумоподавления.

|       |              |                                 |
|-------|--------------|---------------------------------|
| Thrsh | -40.0...-1.0 | Устанавливает пороговый уровень |
|-------|--------------|---------------------------------|

### **NR2 (Noise Reduction 2)**

Эффект шумоподавления. Оптимизирован для предусилителя.

|       |              |                                 |
|-------|--------------|---------------------------------|
| Thrsh | -40.0...-1.0 | Устанавливает пороговый уровень |
| Decay | 0...20       | Время затухания                 |

## Comp (Compressor/Limiter)

|             |                       |   |
|-------------|-----------------------|---|
| Ratio       | 1.0:1...50.0:1, Inf:1 | Устанавливает коэффициент компрессии        |
| ThrshI [дБ] | -40...0               | Устанавливает пороговый уровень компрессора |
| Attack      | 1...100               | Устанавливает время атаки                   |
| Relse       | 1...100               | Устанавливает время отпуска                 |
| GLevel [дБ] | -Inf, -38...+24       | Устанавливает выходной уровень компрессора  |

## CompT (Tube Compressor/Limiter)

Ламповый компрессор.

|                 |                       |   |
|-----------------|-----------------------|---|
| Ratio           | 1.0:1...50.0:1, Inf:1 | Устанавливает коэффициент компрессии        |
| Thrsh [дБ]      | -40...0               | Устанавливает пороговый уровень компрессора |
| Attck (Attack)  | 1...100               | Устанавливает время атаки                   |
| Relse (Release) | 1...100               | Устанавливает время отпуска                 |
| GLevel [дБ]     | -Inf, -38...+24       | Устанавливает выходной уровень компрессора  |
| Tube            | SS, 1-99, Burn!       | Характеристики лампы                        |

## P4EQ (Parametric 4band EQ)

|          |                |   |
|----------|----------------|---|
| Fc1 [Гц] | 20...1.0 кГц   | Устанавливает центральную частоту диапазона 1     |
| Q1 (Q)   | 0.5...10.0     | Устанавливает полосу диапазона 1                  |
| G1 [дБ]  | -18...+18      | Устанавливает усиление диапазона 1                |
| Fc2 [Гц] | 50...5.0 кГц   | Устанавливает центральную частоту диапазона 2     |
| Q2 (Q)   | 0.5...10.0     | Устанавливает полосу диапазона 2                  |
| G2 [дБ]  | -18...+18      | Устанавливает усиление диапазона 2                |
| Fc3 [Гц] | 300...10.0 кГц | Устанавливает центральную частоту диапазона 3     |
| Q3 (Q)   | 0.5...10.0     | Устанавливает полосу диапазона 3                  |
| G3 [дБ]  | -18...+18      | Устанавливает усиление диапазона 3                |
| Fc4 [Гц] | 500...20.0 кГц | Устанавливает центральную частоту диапазона 4     |
| Q4 (Q)   | 0.5...10.0     | Устанавливает полосу диапазона 4                  |
| G4 [дБ]  | -18...+18      | Устанавливает усиление диапазона 4                |
| Trim     | 0...100        | Устанавливает входной уровень параметрического EQ |

## Exctr (Exciter)

|           |             |   |
|-----------|-------------|---|
| Blend     | -100...+100 | Устанавливает интенсивность (глубину) эффекта Exciter |
| Empha     | 0...140     | Устанавливает усиливаемый частотный диапазон          |
| EQTrim    | 0...100     | Устанавливает входной уровень EQ                      |
| LEQG [дБ] | -15...+15   | Устанавливает усиление Low EQ                         |
| HEQG [дБ] | -15...+15   | Устанавливает усиление High EQ                        |

## Wah

Производит "вау"-эффект. Может управляться педалью экспрессии.

|             |             |  |
|-------------|-------------|--|
| FcBtm       | 0...100     | Устанавливает нижний предел частоты вау            |
| FcTop       | 0...100     | Устанавливает верхний предел частоты вау           |
| *Mode       | Auto, Pedal | Переключает между авто-вау и педальным управлением |
| LFOIvl      | 0...100     | Устанавливает уровень LFO                          |
| *Speed [Гц] | 0.02...20.0 | Устанавливает скорость LFO                         |



|      |         |   |
|------|---------|---|
| Reso | 0...100 | Устанавливает уровень резонанса             |
| LPF  | Off, On | Включает/отключает фильтр низких частот вау |

## Filter

Резонансный фильтр с управляемой частотой.

|          |               |   |
|----------|---------------|---|
| Type     | LPF, BPF, HPF | Выбирает тип фильтра                                  |
| Sens     | 0...100       | Устанавливает чувствительность                        |
| Attack   | 1...100       | Устанавливает время атаки                             |
| Manual   | 0...100       | Устанавливает частоту, на которую воздействует эффект |
| Reso     | 0...100       | Устанавливает уровень резонанса                       |
| Polarity | +,-           | Меняет полярность управления                          |

## AmpSim (AmpSimulator)

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

|      |          |                                    |
|------|----------|------------------------------------|
| Type | AMP1...5 | Определяет тип гитарного усилителя |
|------|----------|------------------------------------|

## CabRes (CabinetResonator)

Данный эффект эмулирует акустические характеристики и резонанс громкоговорителя гитарного комбо. Аналогично "AmpSimulator", идеально для записи инструмента в линию.

|       |                                   |                               |
|-------|-----------------------------------|-------------------------------|
| Type  | 1x8, 1x10, 1x12, 2x12, 4x10, 4x12 | Определяет тип комбо          |
| Depth | 0...100                           | Устанавливает глубину эффекта |

## Tone

Данный эффект эмулирует темброблок гитарного усилителя и позволяет устанавливать характеристики электронных ламп.

|        |                    |   |
|--------|--------------------|---|
| Bass   | 0...100            | Устанавливает уровень низких частот           |
| Middle | 0...100            | Устанавливает уровень средних частот          |
| Treble | 0...100            | Устанавливает уровень высоких частот          |
| Tube   | SS, 1... 99, Burn! | Устанавливает характеристики электронных ламп |

## Cabinet

Данный эффект эмулирует кабинет гитарного комбо.

|        |  |                                |
|--------|--|--------------------------------|
| Type   | 1x8TW (Tweed), 1x12T (Tweed), 1x12B (Black), 1x12V (Vox), 2x12B (Black), 2x12V (Vox), 2x12C (ClassicA), 4x10T (Tweed), 4x12C (Classic), 4x12V (Vintage), 4x12M (Modern), FullR (FullRange) | Тип кабинета                   |
| Air    | 0-100  | Модель воздушного пространства |
| Level  | 0-100  | Выходной уровень               |
| Presnc | 0...100  | Уровень высоких частот         |

## Gate

|        |         |  |
|--------|---------|--|
| ThrshI | 0...127 | Устанавливает пороговый уровень          |
| Attack | 1...100 | Устанавливает время атаки                |
| Relse  | 1...100 | Устанавливает время отпускания           |
| Respo  | 1...100 | Определяет быстроту срабатывания эффекта |

## DeEss (Deesser)

Данный эффект снижает уровень шипящих звуков в вокале.

|       |                |  |
|-------|----------------|--|
| Sense | 1...100        | Устанавливает чувствительность                       |
| Fc    | 500...20.0 кГц | Устанавливает центральную частоту EQ бокового канала |

|            |                       |   |
|------------|-----------------------|---|
| Q          | 0.5...10              | Устанавливает полосу EQ бокового канала     |
| Gain       | -18...+18             | Устанавливает усиление EQ бокового канала   |
| Ratio      | 1.0:1...50.0:1, Inf:1 | Устанавливает коэффициент компрессии        |
| Thrsh [дБ] | -40...0               | Устанавливает пороговый уровень компрессора |
| Attack     | 1...100               | Устанавливает время атаки                   |
| Relse      | 1...100               | Устанавливает время отпускания              |
| Level [дБ] | -Inf, -38...+24       | Устанавливает выходной уровень              |

### Cho/FI (Chorus/Flanger)

Данный эффект производит изменение высоты и глубины звука. Регулировка времени задержки оказывает значительное воздействие на эффект.

|             |                               |   |
|-------------|-------------------------------|---|
| DTime       | 0.0...50.0                    | Устанавливает время задержки                          |
| LFO         | TRI, SIN                      | Устанавливает форму волны LFO                         |
| *Speed [Гц] | 0.02...20.0                   | Устанавливает скорость LFO                            |
| *Depth      | 0...100                       | Устанавливает степень модуляции LFO                   |
| Fdback      | -100...+100                   | Устанавливает глубину обратной связи                  |
| Trim        | 0...100                       | Устанавливает входной уровень EQ                      |
| LEQG [дБ]   | -15...+15                     | Устанавливает усиление Low EQ                         |
| HEQG [дБ]   | -15...+15                     | Устанавливает усиление High EQ                        |
| Mode        | Normal, Invert                | Устанавливает выходной режим эффекта                  |
| Mix         | -Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet | Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом |

#### Mode

При установке в "Invert", фаза правого канала будет инвертирована для создания псевдостерео эффекта.

### Trem (Tremolo)

|             |                             |   |
|-------------|-----------------------------|---|
| LFO         | TRI, SIN, Vintage, Up, Down | Устанавливает форму волны LFO                         |
| Shape       | -100...+100                 | Определяет степень изменения формы волны LFO          |
| *Speed [Гц] | 0.02...20.0                 | Устанавливает скорость LFO                            |
| *Depth      | 0...100                     | Устанавливает степень модуляции LFO                   |
| Mix         | Dry, 1:99...99:1, Wet       | Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом |

### Phaser

|             |                               |   |
|-------------|-------------------------------|---|
| LFO         | TRI, SIN                      | Устанавливает форму волны LFO                         |
| *Speed [Гц] | 0.02...20.0                   | Устанавливает скорость LFO                            |
| Manual      | 0...100                       | Устанавливает частоту, на которую воздействует эффект |
| *Depth      | 0...100                       | Устанавливает степень модуляции LFO                   |
| Reso        | -100...+100                   | Устанавливает уровень резонанса                       |
| Mix         | -Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet | Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом |

### Delay

Данный эффект дает простую задержку и имеет конфигурацию моно-вход/стерео-выход.

|            |                       |  |
|------------|-----------------------|--|
| Dtime      | 0...680               | Устанавливает время задержки                                   |
| Fdback     | -100...+100           | Устанавливает глубину обратной связи                           |
| HiDamp [%] | 0...100               | Устанавливает степень подавления высоких частот обратной связи |
| LoDamp [%] | 0...100               | Устанавливает степень подавления низких частот обратной связи  |
| Mix        | Dry, 1:99...99:1, Wet | Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом          |

## S.Dly (Stereo Delay)

Имеет два входных канала. Параметры аналогичны "Delay".

## Pitch (Pitch shifter)

Данный эффект сдвигает высоту входного сигнала. Имеется три типа: быстрая отдача, минимальные тональные изменения и установка между данными двумя. Благодаря наличию задержки с обратной связью, Вы можете создавать спецэффекты с понижением (повышением) тона.

|                   |                       |   |
|-------------------|-----------------------|---|
| Mode              | Slow, Medium, Fast    | Переключает режимы эффекта Pitch Shifter              |
| *Pitch [полутона] | -24...+24             | Устанавливает сдвиг частоты в полутонах               |
| Fine [цент]       | -100...+100           | Устанавливает сдвиг частоты в центах                  |
| DTime [мсек]      | 0...500               | Устанавливает время задержки                          |
| FbSel             | Pre, Post             | Переключает точку подключения обратной связи          |
| Fdback            | -100...+100           | Устанавливает глубину обратной связи                  |
| HiDamp [%]        | 0...100               | Устанавливает степень подавления высоких частот       |
| Mix               | Dry, 1:99...99:1, Wet | Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом |

### Mode

Желательно использовать "Fast", когда необходим небольшой тональный сдвиг, а "Slow" – наоборот.

### FbSel, Fdback

Когда параметр "FbSel" установлен в "Pre", выходной сигнал эффекта будет снова подан в эффект. Это означает, что при увеличении параметра "Fdback", высота тона последовательно возрастает (или понижается) при каждом повторном прохождении сигнала через обратную связь. Если параметр "FbSel" установлен в "Post", однократно обработанный сигнал повторяется без дальнейшего изменения высоты тона.

## MicSim (Mic Simulator)

Данный эффект преобразует сигнал, записанный на обычный динамический микрофон, так, что он начинает звучать, как записанный на какой-либо студийный микрофон.

|        |  |   |
|--------|--|---|
| InMic  | Vo.Dy, Mlt.Dy                                      | Выбор микрофона, используемого для записи |
| OutMic | Vnt.Dy, Mlt.Cn, Pc.Cn, Whale, Vo.Cn, Vo.Tb, BDr.Dy | Выбор эмулируемого микрофона              |
| Set    | Close, On, Off, Far                                | Установка положения микрофона             |
| Trim   | 0...100  | Устанавливает входной уровень             |

### InMic

Vo.Dy: Обычный вокальный динамический микрофон.

Mlt.Dy: Динамический микрофон широкого назначения.

### OutMic

Vnt.Dy: Эмуляция микрофона "vintage", обладающего "теплым и богатым" тембром и идеального для вокала.

Mlt.Cn: Эмуляция классического студийного конденсаторного широкодиапазонного микрофона, идеального для большинства инструментов.

Pc.Cn: Эмуляция небольшого инструментального конденсаторного микрофона, имеющего ярко выраженный высокочастотный диапазон, идеального для ударных и акустических гитар.

Whale: Эмуляция динамического микрофона с высокой чувствительностью и чистотой звука, идеального для барабанов.

Vo.Cn: Эмуляция стандартного студийного конденсаторного микрофона, идеального для вокала, акустических инструментов и речи.

Vo.Tb: Эмуляция лампового микрофона "vintage", идеального для вокала.

BDr.Dy: Эмуляция большого динамического микрофона, идеального для бас-барабана и т. д., чувствительного к перемещению воздуха при близкой записи.

### Set

Установки "Close" или "On" эмулируют эффект приближения, усиливающий низкочастотный диапазон, поэтому для установки общего уровня необходимо использовать "Trim".

## Разрыв-эффекты (1in1outx4)

Данные алгоритмы могут быть выбраны для разрыв-эффекта, когда в качестве “Select Eff Type” выбрано “1in1outx4”. Различные эффекты могут одновременно использоваться 4 каналами/дорожками.

Эффекты MM1 – MM33 имеют два последовательно соединенных моно эффекта.

Пример

**Номер алгоритма: Номер категории: Название алгоритма [Название эффекта в цепочке]**

**55: MM 1:P4EQ-Exciter [P4EQ, Excit1]**

Цепочные структуры каждого составного эффекта показаны ниже.

Описание параметров каждого эффекта в цепочке см. “Эффекты в составных программах эффектов MM1 – MM33 и их параметры”.

**55: MM1: P4EQ – Exciter [P4EQ, Excit1]**

**56: MM2: P4EQ – Wah [P4EQ, Wah]**

**57: MM3: P4EQ – Cho/FIng [P4EQ, ChFI1]**

**58: MM4: P4EQ – Phaser [P4EQ, Phaser]**

**59: MM5: P4EQ – Mt.Delay [P4EQ, Mt.Dly]**

**60: MM6: Comp-Wah [Comp2, Wah]**

**61: MM7: Comp – AmpSim [Comp2, AmpSim]**

**62: MM8: Comp – OD/HiG [Comp1, ODHIG]**

**63: MM9: Comp – P4EQ [Comp1, P4EQ]**

**64: MM 10: Comp – Cho/FIng [Comp2, ChFI1]**

**65: MM11: Comp – Phaser [Comp2, Phaser]**

**66: MM12: Comp – Mt.Delay [Comp2, Mt.Dly]**

**67: MM 13: Exciter – Comp [Excit2, Comp1]**

**68: MM14: Exciter – Limiter [Excit2, Lmtr]**

**69: MM15: Exciter – Cho/FIng [Excit2, ChFI1]**

**70: MM16: Exciter – Phaser [Excit2, Phaser]**

**71: MM17: Exciter – Mt.Delay [Excit2, Mt.Dly]**

**72: MM18: Limiter – P4EQ [Lmtr, P4EQ]**

**73: MM19: Limiter – Cho/FIng [Lmtr, ChFI2]**

**74: MM20: Limiter – Phaser [Lmtr, Phaser]**

**75: MM21: Limiter – Mt.Delay [Lmtr, Mt.Dly]**

**76: MM22: OD/HiG – Cho/FIng [OD/HiG, ChFI1]**

**77: MM23: OD/HiG – Phaser [OD/HiG, Phaser]**

**78: MM24: OD/HiG – Mt.Delay [OD/HiG, Mt.Dly]**

**79: MM25: OD/HiG – AmpSim [OD/HiG, AmpSim]**

**80: MM26: Wah – AmpSim [Wah, AmpSim]**

**81: MM27: Decimator – AmpSim [Decim, AmpSim]**

**82: MM28: Decimator – Comp [Decim, Comp1]**

**83: MM29: Cho/Flng – Mt.Delay [ChFl2, Mt.Dly]**

**84: MM30: Phaser – Cho/Flng [Phaser, ChFl2]**

**85: MM31: AmpSim – Tremolo [AmpSim, Trml]**

**86: MM32: Reverb – Gate [Reverb, Gate]**

**87: MM33: MicSim – Limiter [MicSim, Lmtr]**

## **Эффекты в составных программах эффектов MM1 – MM33 и их параметры**

### **P4EQ (Parametric 4band EQ)**

|            |                |   |
|------------|----------------|---|
| Trim       | 0...100        | Устанавливает входной уровень                 |
| Fc1 [Гц]   | 20... 1.0 кГц  | Устанавливает центральную частоту диапазона 1 |
| Q1 (Q)     | 0.5...10.0     | Устанавливает полосу диапазона 1              |
| Q1 [дБ]    | -18...+18      | Устанавливает усиление диапазона 1            |
| Fc2 [Гц]   | 50...5.0 кГц   | Устанавливает центральную частоту диапазона 2 |
| Q2 (Q)     | 0.5...10.0     | Устанавливает полосу диапазона 2              |
| G2 [дБ]    | -18...+18      | Устанавливает усиление диапазона 2            |
| Fc3 [Гц]   | 300...10.0 кГц | Устанавливает центральную частоту диапазона 3 |
| Q3 (Q)     | 0.5...10.0     | Устанавливает полосу диапазона 3              |
| G3 [дБ]    | -18...+18      | Устанавливает усиление диапазона 3            |
| Fc4 [Гц]   | 500...20.0 кГц | Устанавливает центральную частоту диапазона 4 |
| Q4 (Q)     | 0.5...10.0     | Устанавливает полосу диапазона 4              |
| Gain4 [дБ] | -18...+18      | Устанавливает усиление диапазона 4            |

### **Excit1 (Exciter1)**

|       |             |  |
|-------|-------------|--|
| Blend | -100...+100 | Устанавливает интенсивность (глубину) эксайтирования |
| Empha | 0...140     | Устанавливает усиливаемый частотный диапазон         |

### **Excit2 (Exciter2)**

Добавляет эквалайзер в Exciter 1.

|           |             |  |
|-----------|-------------|--|
| Blend     | -100...+100 | Устанавливает интенсивность (глубину) эксайтирования |
| Empha     | 0...140     | Устанавливает усиливаемый частотный диапазон         |
| Trim      | 0...100     | Устанавливает входной уровень EQ                     |
| LEQG [дБ] | -15...+15   | Устанавливает усиление Low EQ                        |
| HEQG [дБ] | -15...+15   | Устанавливает усиление High EQ                       |

### **Wah (Wah/Auto Wah)**

|             |                  |  |
|-------------|------------------|--|
| FcBtm       | 0...100          | Устанавливает нижний предел центральной частоты вау  |
| FcTop       | 0...100          | Устанавливает верхний предел центральной частоты вау |
| *Mode       | Auto, Pedal, LFO | Переключает управление от авто-вау, педали и LFO     |
| *Speed [Гц] | 0.02...20.0      | Устанавливает скорость LFO                           |
| Reso        | 0...100          | Устанавливает величину резонанса                     |
| LPF         | Off, On          | Включает/отключает фильтр низких частот “вау”        |

### Comp1 (Compressor1)

|        |         |  |
|--------|---------|--|
| Sense  | 1...100 | Устанавливает чувствительность             |
| Attack | 1...100 | Устанавливает время атаки                  |
| Level  | 1...100 | Устанавливает выходной уровень компрессора |

### Comp2 (Compressor2)

Добавляет эквалайзер в Comp1.

|           |           |  |
|-----------|-----------|--|
| Sense     | 1...100   | Устанавливает чувствительность             |
| Attack    | 1...100   | Устанавливает время атаки                  |
| Level     | 0...100   | Устанавливает выходной уровень компрессора |
| Trim      | 0...100   | Устанавливает входной уровень EQ           |
| HEQG [дБ] | -15...+15 | Устанавливает усиление High EQ             |
| LEQG [дБ] | -15...+15 | Устанавливает усиление Low EQ              |

### Lmtr (Limiter)

|             |                       |  |
|-------------|-----------------------|--|
| Ratio       | 1.0:1...50.0:1, Inf:1 | Устанавливает коэффициент компрессии     |
| Thrsh [дБ]  | -40...0               | Устанавливает пороговый уровень          |
| Attack      | 1...100               | Устанавливает время атаки                |
| Relse       | 1...100               | Устанавливает время отпускания           |
| GLevel [дБ] | -Inf, -38...+24       | Устанавливает выходное усиление лимитера |

### AmpSim (Amp Simulator)

|      |               |                                  |
|------|---------------|----------------------------------|
| Type | SS, EL84, 6L6 | Выбирает тип гитарного усилителя |
|------|---------------|----------------------------------|

### MicSim (Mic Simulator)

См. выше.

### Decima (Decimator)

|            |                |   |
|------------|----------------|---|
| LPF        | Off, On        | Включение/отключение гармонического шума        |
| HiDamp [%] | 0...100        | Устанавливает степень подавления высоких частот |
| Fs [Гц]    | 1.0 k...44.1 k | Устанавливает частоту дискретизации             |
| Bit        | 4...24         | Устанавливает разрешение в битах                |
| Level      | 0...100        | Устанавливает выходной уровень дециматора       |

### ODHiG (OverDrive/HighGain)

|            |                |   |
|------------|----------------|---|
| Mode       | OD, HiG        | Переключает режимы овердрайва и предусиления        |
| *Drive     | 1...100        | Устанавливает уровень искажений                     |
| Level      | 0...50         | Устанавливает выходной уровень овердрайва           |
| LoFc [Гц]  | 20...1.0 кГц   | Устанавливает центральную частоту для Low EQ        |
| LoG [дБ]   | -18...+18      | Устанавливает усиление Low EQ                       |
| Md1Fc [Гц] | 300...10.0 кГц | Устанавливает центральную частоту для Mid/High EQ 1 |
| Md1Q       | 0.5...10.0     | Устанавливает ширину полосы Mid/High EQ 1           |
| Md1G [дБ]  | -18...+18      | Устанавливает усиление Mid/High EQ 1                |
| Md2Fc [Гц] | 500...20.0 кГц | Устанавливает центральную частоту для Mid/High EQ 2 |
| Md2Q       | 0.5...10.0     | Устанавливает ширину полосы Mid/High EQ 2           |
| Md2G [дБ]  | -18...+18      | Устанавливает усиление Mid/High EQ 2                |

### **ChFl1 (Chorus/Flanger)**

|              |                               |   |
|--------------|-------------------------------|---|
| DTime [мсек] | 0.0...50.0                    | Устанавливает время задержки                          |
| *Speed [Гц]  | 0.02...20.0                   | Устанавливает скорость LFO                            |
| LFO          | TRI, SIN                      | Устанавливает форму волны LFO                         |
| *Depth       | 0...100                       | Устанавливает степень модуляции LFO                   |
| Fdback       | -100...+100                   | Устанавливает глубину обратной связи                  |
| Mix          | -Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet | Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом |

### **ChFl2 (Chorus/Flanger2)**

|              |                               |   |
|--------------|-------------------------------|---|
| DTime [мсек] | 0.0...50.0                    | Устанавливает время задержки                          |
| *Speed [Гц]  | 0.02...20.0                   | Устанавливает скорость LFO                            |
| LFO          | TRI, SIN                      | Устанавливает форму волны LFO                         |
| *Depth       | 0...100                       | Устанавливает степень модуляции LFO                   |
| Fdback       | -100...+100                   | Устанавливает глубину обратной связи                  |
| Trim         | 0...100                       | Устанавливает входной уровень EQ                      |
| LEQG [дБ]    | -15...+15                     | Устанавливает усиление Low EQ                         |
| HEQG [дБ]    | -15...+15                     | Устанавливает усиление High EQ                        |
| Mix          | -Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet | Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом |

### **Phaser**

|             |                               |   |
|-------------|-------------------------------|---|
| *Speed [Гц] | 0.02...20.0                   | Устанавливает скорость LFO                            |
| LFO         | TRI, SIN                      | Устанавливает форму волны LFO                         |
| Manual      | 0...100                       | Устанавливает частоту, на которую воздействует эффект |
| *Depth      | 0...100                       | Устанавливает степень модуляции LFO                   |
| Reso        | -100...+100                   | Устанавливает величину резонанса                      |
| Mix         | -Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet | Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом |

### **Trml (Tremolo)**

|             |                             |  |
|-------------|-----------------------------|--|
| LFO         | TRI, SIN, Vintage, Up, Down | Устанавливает форму волны LFO                |
| Shape       | -100...+100                 | Определяет степень изменения формы волны LFO |
| *Speed [Гц] | 0.02...20.0                 | Устанавливает скорость LFO                   |
| *Depth      | 0...100                     | Устанавливает степень модуляции LFO          |

### **Mt.Dly (Multitap Delay)**

|               |                       |   |
|---------------|-----------------------|---|
| T1Time [мсек] | 0...680               | Устанавливает время задержки Tap1                     |
| T1Lvl         | 0...100               | Устанавливает выходной уровень Tap1                   |
| T2Time [мсек] | 0...680               | Устанавливает время задержки Tap2                     |
| Fback         | -100...+100           | Устанавливает глубину обратной связи Tap2             |
| Mix           | Dry, 1:99...99:1, Wet | Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом |
| HiDamp [%]    | 0...100               | Устанавливает степень подавления высоких частот       |

### **Reverb (Mono Reverb)**

|               |            |  |
|---------------|------------|--|
| Time [sec]    | 0.1...10.0 | Устанавливает время реверберации                         |
| HiDamp [%]    | 0...100    | Устанавливает степень подавления высоких частот          |
| PreDly [мсек] | 0...200    | Устанавливает время задержки начала сигнала реверберации |
| EQTrim        | 0...100    | Устанавливает входной уровень EQ                         |

|           |                       |   |
|-----------|-----------------------|---|
| LEQG [дБ] | -15...+15             | Устанавливает усиление Low EQ                         |
| HEQG [дБ] | -15...+15             | Устанавливает усиление High EQ                        |
| Mix       | Dry, 1:99...99:1, Wet | Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом |

## Gate

|        |                       |   |
|--------|-----------------------|---|
| Contrl | Dry, 1:99...99:1, Wet | Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом |
| ThrshI | 0...100               | Устанавливает пороговый уровень гейта                 |
| Polrty | +,-                   | Меняет полярность включения/отключения гейта          |
| Attack | 1...100               | Устанавливает время атаки                             |
| Relse  | 1...100               | Устанавливает время отпускания                        |

Гейт в эффекте 86: MM32: Reverb-Gate подключен к выходу блока реверберации. Это означает, что включение/отключение гейта связано с реверберацией.

## Разрыв-эффекты (1in1outx8)

Данные алгоритмы могут быть выбраны в качестве разрыв-эффекта если для "SelectEffType" установлено "1in1outx8". С каждым из 8 каналов/дорожек могут использоваться различные разрыв-эффекты.

Эффекты MN1 – MN11 являются монофоническими.

Эффекты "1in1outx8" не могут управляться педалью экспрессии и т. д.

### 88: MN1: OverDrive/HighGain

Параметры аналогичны ODHIG.

### 89: MN2: Compressor2

Параметры аналогичны Comp2.

### 90: MN3: Limiter

Параметры аналогичны Lmtr.

### 91: MN4: Gate

|        |         |   |
|--------|---------|---|
| ThrshI | 0...100 | Устанавливает пороговый уровень каждого гейта |
| Polrty | +,-     | Меняет полярность включения/отключения гейта  |
| Attack | 1...100 | Устанавливает время атаки                     |
| Relse  | 1...100 | Устанавливает время отпускания                |

### 92: MN5: Exciter2

Параметры аналогичны Excit2.

### 93: MN6: Parametric 4band EQ

|          |                |   |
|----------|----------------|---|
| Trim     | 0...100        | Устанавливает входной уровень                 |
| Fc1 [Гц] | 20...1.0 кГц   | Устанавливает центральную частоту диапазона 1 |
| Q1 (Q)   | 0.5...10.0     | Устанавливает полосу диапазона 1              |
| G1 [дБ]  | -18...+18      | Устанавливает усиление диапазона 1            |
| Fc2 [Гц] | 300...10.0 кГц | Устанавливает центральную частоту диапазона 2 |
| Q2 (Q)   | 0.5...10.0     | Устанавливает полосу диапазона 2              |
| G2 [дБ]  | -18...+18      | Устанавливает усиление диапазона 2            |
| Fc3 [Гц] | 300...10.0 кГц | Устанавливает центральную частоту диапазона 3 |
| Q3 (Q)   | 0.5...10.0     | Устанавливает полосу диапазона 3              |
| G3 [дБ]  | -18...+18      | Устанавливает усиление диапазона 3            |
| Fc4 [Гц] | 500...20.0 кГц | Устанавливает центральную частоту диапазона 4 |



|         |            |                                    |
|---------|------------|------------------------------------|
| Q4 (Q)  | 0.5...10.0 | Устанавливает полосу диапазона 4   |
| G4 [дБ] | -18...+18  | Устанавливает усиление диапазона 4 |

### 94: MN7: Amp Simulator

|      |          |                                    |
|------|----------|------------------------------------|
| Type | AMP1...5 | Выбор типа гитарного предусилителя |
|------|----------|------------------------------------|

### 95: MN8: Multitap Delay

Параметры аналогичны Mt.Dly.

### 96: MN9: Chorus/Flanger 2

Параметры аналогичны ChFl2.

### 97: MN10: Phaser

Параметры аналогичны Phaser.

### 98: MN11: Expander

Данный эффект увеличивает динамический диапазон и отношение сигнал/шум компрессированием сигналов, лежащих ниже порогового уровня.

|        |               |                                     |
|--------|---------------|-------------------------------------|
| ThrshI | 0...127       | Устанавливает пороговый уровень     |
| Ratio  | 1.0:1...inf:1 | Определяет коэффициент компрессии   |
| Attack | 1...100       | Устанавливает время атаки           |
| Relse  | 1...100       | Устанавливает время отпускания      |
| Respo  | 1...100       | Определяет скорость реакции эффекта |

## Управление эффектами

### Cntrl (Control)

Выберите параметр, управляемый педалью экспрессии или внешним MIDI-контроллером, затем выберите диапазон значений управляемых параметров.

|       |     |                                 |
|-------|-----|---------------------------------|
| Param | *** | Название параметра              |
| Max   | *** | Максимальное значение параметра |
| Min   | *** | Минимальное значение параметра  |

#### Param

Выбор управляемого параметра. Параметры, который могут быть выбраны, сильно зависят от программы. Когда параметр находится в "Off", управление отсутствует.

#### Max, Min

Выбор верхней и нижней границ диапазона, в котором будет управляться значение параметра. Изменением значений "Max" и "Min" Вы можете (например) инвертировать возникновение эффекта при нажатии и отпускании педали. Доступные значения зависят от эффекта. Когда "Param" установлен в "Off" или "Wah", "Max" и "Min" не отображаются.

#### Использование педали для управления "wah"

- 1) Осуществите установки для "Device" и т. д. и выберите программу эффекта, поддерживающую "wah", как описано в разделе "Управление эффектами от внешнего устройства".
- 2) Выберите иконку эффекта для "Ctrl" и установите "Param" в "Wah".
- 3) Выберите иконку эффекта для "Wah" и установите "Mode" в "Pedal".

# Приложения

## Неисправности

### Дисплей пуст

Проверьте питание D1600mkII и корректность установки контраста.

### Отсутствует звук

1. Проверьте питание D1600mkII или подключенного оборудования.
2. Проверьте положение фейдера [MASTER] или регулятора [PHONES LEVEL].
3. Проверьте уровни каналов. После переключения сцен и пар реальные уровни могут не соответствовать положениям фейдеров.

### Отсутствует воспроизведение

1. Проверьте установки [TRACK STATUS].
2. Проверьте отключение режима Solo.
3. При записи с врезкой и отсутствии воспроизведения записанных дорожек вне региона IN-OUT, проверьте установку "AutoIn" в "On" на странице меню "Monitor".
4. При выборе Cue мал уровень его отбора.

### Отсутствует сигнал со входа

1. Нажмите [INPUT/TUNER] для перехода на страницу меню "Ch1-8" или "Ch9-16" и проверьте назначение сигнала на канал микшера.
2. Проверьте уровни сигналов. Нажмите [METER/TRACK VIEW], установите "SelectDisplay" в "PostFdr" и установите фейдерами [CHANNEL] и [MASTER] достаточные уровни.
3. Проверьте установки мониторинга. Нажмите [SOLO/MONITOR] для перехода на страницу меню "Monitor", выберите сигнал для мониторинга. (Обычно, устанавливают "MasterLR" в "On".) Если "Rhythm" или "Cue" установлены в "On", увеличьте их значения.
4. Проверьте установки [TRACK STATUS] в REC или INPUT.
5. Проверьте установку регулятора [TRIM].
6. Если входной сигнал не слышен при воспроизведении дорожки, [TRACK STATUS] которой установлен в REC, проверьте установку "AutoIn" в "On" на странице меню "Monitor".
7. Когда выбрано Cue, проверьте установку уровня Cue каждого канала на странице меню "Monitor", нажмите сенсор "Level" и увеличьте уровень.
8. В некоторых случаях, сигнал с цифрового входа слышен не сразу. Если частота дискретизации подключенного к цифровому входу устройства отлична от рабочей частоты D1600mkII, входной конвертер форматов требует задержку в течение 2 или 3 секунд для осуществления преобразования. Подождите появления звука снова.
9. Проверьте формат подключаемого к цифровому входу сигнала. Он должен быть CP-1201 или S/P DIF.

### Отсутствует сигнал с аудио CD, установленного во внутренний привод CD-R/RW

1. Выход внутреннего привода CD-R/RW не назначен на канал микшера. Нажмите [INPUT] для перехода на страницу меню "Ch1-8" или "Ch9-16" и установите [TRACK STATUS] выбранного канала в INPUT.
2. Некорректная установка внутреннего привода CD-R/RW.

### Слышен сигнал только с аудио CD

Сенсор "CD Monitor" находится в состоянии "On", поэтому остальные источники сигналов отключены. Переведите сенсор "CD Monitor" в состояние "Off".

### Отсутствует сигнал скраббинга

Дорожка выбрана некорректно.

## Не работают каналные фейдеры или EQ

### Не работают фейдеры

1. В процессе воспроизведения, фейдеры каналов, [TRACK STATUS] которых установлен в REC, не будут функционировать. Фейдеры будут фиксированы в единичном усилении. Для выхода из данной ситуации переключите [TRACK STATUS] в PLAY.
2. Когда включена пара, фейдеры четных каналов 1-16 не будут функционировать. После переключения сцен и пар реальные уровни могут не соответствовать положениям фейдеров.

### Не работают эквалайзеры

Проверьте использование входного EQ на страницах меню “InEq1-4” или “InEq5-8” и канального EQ на страницах меню “Eq1-4”, “Eq5-8”, “Eq9-12” или “Eq13-16”.

Входной EQ не может использоваться на цифровом входе или метрономе, а только на аналоговых входах.

## Не производится запись

1. Проверьте положение фейдеров [CHANNEL] (когда сенсор “Select RecMode” на странице меню “RecMode” установлен в “Input”).
2. Проверьте положение фейдера [MASTER] (когда сенсор “Select RecMode” на странице меню “RecMode” установлен в “Bounce”).
3. Проверьте установку [TRACK STATUS] в REC для дорожки-назначения записи.
4. Проверьте емкость диска. Установите дисплей счетчика в “FreeTime” и проверьте время доступное для записи.
5. Проверьте назначение входа на канал микшера. Нажмите [INPUT] для перехода на страницу меню “Ch1-8” или “Ch9-16” и назначьте вход на канал микшера.
6. Проверьте установку режима записи (“Select RecMode”).
7. Проверьте отключение режима репетиции “RHSL”.

## Отсутствует сигнал с цифрового входа

1. Нажмите [INPUT/TUNER] для перехода на страницу меню “Ch1-8” или “Ch9-16”, затем нажмите сенсор “DigiIn” для установки его в “On”.
2. Частота 96 кГц не поддерживается.

## Чрезмерный шум или искажения входного или записанного сигнала

1. Проверьте установку [TRIM]. Если она завышена, звук будет искажен. Если занижена, повысится уровень шума. Для регулировки [TRIM] входов [INPUT 1] – [INPUT 8/GUITAR IN] переключите параметр “SelectDisplay” в “PreFdr” и установите значения максимально возможными без загорания отметки “CLP” на измерителе уровня.
2. Если сигнал на входе или выходе эффекта искажен, проведите следующие регулировки.

### Вход

- Разрыв-эффект: по измерителю уровня на странице меню “InsEff1” – “InsEff5-8”, регулировками [TRIM] и т. д. установите входные значения без загорания отметки “CLIP”.
- Мастер-эффект: по измерителю уровня на страницах меню “EffSnd1” или “EffSnd2”, отрегулируйте уровни посылы без загорания отметки “CLIP”.
- Общий эффект: по измерителю уровня на странице меню “FinalEff”, отрегулируйте уровень каждого канала без загорания отметки “CLIP”.

### Выход

- Разрыв-эффект: установите параметры эффекта или [TRIM] на слух.
- Мастер/общий эффект: по измерителю уровня на странице меню “EffSnd1”, “EffSnd2” или на странице меню “FinalEff”, отрегулируйте параметры эффектов без загорания отметки “CLP”.

3. Если искажения происходят в эквалайзере: для аналогового входа отрегулируйте входной EQ; для воспроизведения отрегулируйте усиление канального EQ.

## **Не подключаются эффекты**

Выбранная программа эффекта имеет номер 000. Выберите “EffectNumber”, отличный от “000”.

### **Не подключаются разрыв-эффекты**

1. Включен цифровой вход. На страницах меню “Ch1-8” или “Ch9-16” установите “Digiln” в “Off”.
2. Положение эффекта ошибочно. Нажмите [INSERT EFFECT] для перехода на страницу меню “InsAsn”, установите “Assign” в “In”, если разрыв-эффект включается во вход, или в “Trk”, если разрыв-эффект подключается к дорожке воспроизведения.

### **Разрыв-эффект не управляется педалью экспрессии или по MIDI**

1. Проверьте выбор эффекта для “Asn(#)” в “SelectEffType” на странице меню “Control”.
2. Проверьте устройство, выбранное для управления эффектом (параметр “Device” на странице меню “Control”).
3. Выбранная программа эффекта не поддерживает функцию управления.
4. Установите одинаковый номер MIDI-канала D1600mkII и внешнего MIDI-устройства.

### **Невозможен выбор разрыв-эффекта “1in2outx2”**

Разрыв-эффект назначен на дорожку (“Trk”). Нажмите [INSERT EFFECT] для перехода на страницу меню “InsAss” и установите параметр “Assign” в “In”.

### **Не подключаются мастер-эффект**

1. Уровень посыла с каждого канала мал. Нажмите [MASTER EFFECT/AUX] для перехода на страницу меню “EffSnd1” или “EffSnd2” и увеличьте значение “Send”.
2. Уровень возврата мал. Нажмите [MASTER EFFECT/AUX] для перехода на страницу меню “MstEff1” или “MstEff2” и увеличьте уровень возврата “RetLevel”.
3. При мониторинге через разъемы [MONITOR OUT L/R] выход мастер-шины LR отключен. Нажмите [SOLO/MONITOR] для перехода на страницу меню “Monitor”, затем активизируйте сенсор “MasterLR”.

### **Не подключаются общий эффект**

При мониторинге через разъемы [MONITOR OUT L/R] выход мастер-шины LR отключен. Нажмите [SOLO/MONITOR] для перехода на страницу меню “Monitor”, затем активизируйте сенсор “MasterLR”.

### **Не подключаются внешний эффект ([AUX OUT])**

1. Уровень посыла на внешний эффект мал. Нажмите [MASTER EFFECT/AUX] для перехода на страницу меню “AuxSend” и используйте “Aux” для регулировки уровня посыла.
2. Выход внешнего эффекта, подключенный к разъемам [INPUT 1] – [INPUT 8], не назначен на канал микшера. Используйте “Ch1-8” или “Ch9-16” для назначения входа.
3. Проверьте установки дополнительного входа.

## **Ритм метронома**

### **Отсутствует звук ритма**

1. Нажмите [TEMPO/RHYTHM] для перехода на страницу меню “SetUp”, проверьте установку “Rhythm” в “On”.
2. Рекордер остановлен. Нажмите кнопку [PLAY] для воспроизведения. Ритм слышен, когда рекордер находится в процессе записи или воспроизведения. Для установки ритма в режиме останова, выберите [TEMPO/RHYTHM] для перехода на страницу меню “SetUp”.
3. Выбран пустой ритмический паттерн.
4. Мала громкость ритма. Нажмите [TEMPO/RHYTHM] для перехода на страницу меню “SetUp”, используйте “RhythmVol” для установки громкости. При использовании карты темпа, на странице меню “TmpMap” сенсором “Edit” установите громкость каждой карты.

## **Звук ритма не останавливается или дублируется (громкость чрезмерна)**

1. Нажмите [ТЕМПО/RHYTHM] для перехода на страницу меню “SetUp”, переключите “Rhythm” в “Off” или используйте “Vol” для снижения громкости.
2. Установлен мониторинг ритма. Нажмите [SOLO/MONITOR] для перехода на страницу меню “Monitor” и отключите параметр “Rhythm”.
3. Ритм назначен на вход. Нажмите [INPUT/TUNER] для перехода на страницу меню “Ch1-8” или “Ch9-16”, отключите “Rhythm L” или “Rhythm R” от каналов или закройте фейдеры соответствующих каналов.

## **Не функционируют кнопки**

1. Некоторые кнопки не функционируют в процессе записи или воспроизведения рекордера. Остановите рекордер и затем выполните операцию.
2. Некоторые кнопки не функционируют при включенном скраббинге. Отключите функцию Scrub и затем выполните операцию.
3. Закройте диалоговое окно нажатием “Yes”, “No”, “OK” или “Cancel”.

## **MIDI**

### **MIDI-секвенсер не синхронизируется**

Проверьте целостность и подключение MIDI-кабеля.

### **Синхронизация по МТС или MIDI Clock отсутствует**

1. Установите D1600mkII в качестве ведущего, а MIDI-секвенсер в качестве ведомого устройств.
2. Проверьте установки “Select MIDISync Mode”.
3. Если “TempoSource” установлен не в “TempoTrack”, MIDI clock или темп нажатий не записывается на дорожку темпа.
4. Проверьте установки синхронизации MIDI-секвенсера. Обратитесь к руководству по эксплуатации MIDI-секвенсера.

### **D1600mkII не принимает MMC**

1. Не активизирован параметр “RcvMMC” на странице меню “MIDI”.
2. На странице меню “MIDI” установка “MMCDevID” не совпадает с аналогичной установкой MIDI-секвенсера.
3. MIDI-секвенсер не установлен на передачу MMC. Обратитесь к руководству по эксплуатации MIDI-секвенсера.

### **Отсутствует управление эффектов/сцен по MIDI**

Установите одинаковый номер MIDI-канала D1600mkII и внешнего MIDI-устройства. Нажмите [SYSTEM/USB] для перехода на страницу меню “MIDI”, проверьте параметр “GlobalCh”.

### **D1600mkII не синхронизируется в качестве ведомого устройства**

В данном случае возможна задержка начала синхронизации в течение несколько секунд.

### **Отсутствует управление по MMC**

1. Нажмите [SYSTEM/USB] для перехода на страницу меню “MMC” и установите “Select MMC Mode” в “Transmit”.
2. Приемное устройство имеет некорректные установки приема MMC.

### **D1600mkII не передает параметры микшера**

1. На странице меню “MIDI” включите параметр “Trans” установки “ControlChange”.
2. Приемное устройство имеет некорректные установки MIDI-канала для записи.

### **D1600mkII не принимает параметры микшера**

На странице меню “MIDI” включите параметр “Rcv” установки “ControlChange”.

## **WAV**

### **Отсутствует предпросмотр**

WAV-файл имеет неподдерживаемый формат.

## **USB**

### **Компьютер не распознает D1600mkII**

1. Проверьте правильность USB-коммутации.
2. Переведите D1600mkII в режим USB.

### **Ошибка при отключении D1600mkII от компьютера**

Проведите процедуру корректно.

### **При подключении D1600mkII компьютер требует драйвер**

Операционная система компьютера не поддерживает D1600mkII.

## **CD-R/RW**

### **Привод CD-R/RW не опознается**

Некорректная установка или повреждение внутреннего привода CD-R/RW.

### **Запись не производится**

1. Была выполнена операция финализации.
2. Диск CD-RW содержит данные, созданные на другом устройстве.

### **Сбой в процессе записи CD**

1. Понижьте скорость записи CD-R/RW.
2. Смените CD-матрицу.

### **Невозможно воспроизведение диска на аудио CD-плейере**

1. Не произведена операция финализации. Нажмите [SONG/CD] для перехода на страницу меню "CDR/RW", нажмите сенсор "Final" для финализации диска.
2. Использован диск CD-RW, не распознающийся данным CD-плейером.
3. Тип диска CD-R/RW не соответствует рекомендованным.

### **Архивация на CD-R/RW невозможна**

CD-матрица содержит данные. В случае CD-R, используйте новую матрицу. В случае CD-RW, нажмите [SONG/CD] для перехода на страницу меню "CDR/RW" и нажмите сенсор "Erase" для стирания данных с матрицы.

## **Сообщения**

### **Уведомительные сообщения**

#### **Completed**

Операция успешно завершена. Нажмите сенсор "OK".

#### **SongFull**

Количество песен превысило емкость диска. Удалите ненужные песни.

#### **Окончание \*\*\*ing (\*\* для Copy, Write, и т. д.)**

Происходит операция. Ждите исчезновения данного сообщения.

#### **Obey Copyright Rules**

Напоминание о соблюдении авторских прав при записи с цифрового входа или создании аудио CD.

## **Сообщения об ошибках**

### **INIT Internal Hard Disk Drive**

Данные на хард-диске повреждены. При нажатии сенсора “ОК”, все данные хард-диска уничтожаются, и D1600mkII запускается нормально.

### **AE Timeout**

Нарушение коммутации привода CD-R/RW и питания или неисправность D1600mkII.

### **Blank Disc**

Чистый диск CD.

### **Can't Play CD**

Невозможно воспроизвести аудио CD.

1. CD не финализирован.
2. Проверьте коммутацию или попробуйте сменить диск.

### **Disc Full**

Недостаточна емкость CD-матрицы.

### **Disc Error**

Ошибка чтения диска. Выполните операцию “CheckDrive/S” в меню “DiskUtil”. Если данное сообщение повторяется, удалите песню. Если данное сообщение повторяется снова, переформатируйте диск.

### **Disk Busy**

1. Диск сильно фрагментирован. Выполните операцию “OptimizeTrk”. Если это не помогло, выполните операцию “CheckDrive”.
2. Воздействие низкочастотной вибрации. Смените местоположение D1600mkII.

### **Disk Repaired 1**

DiskRepaired1 индицирует наличие исправленной ошибки. При появлении данного сообщения возможно дальнейшее использование диска.

### **Disk Repaired 2**

### **Disk Repaired 3**

DiskRepaired 2 и 3 индицируют наличие не полностью исправленной ошибки. При появлении данных сообщений дальнейшее использование диска может привести к возможным повреждениям и потерям данных. Желательно произвести операцию “OptimizeTrack”.

### **Drive Condition Error**

1. Если данное сообщение возникает при воспроизведении не финализированного CD, Ваш привод не поддерживает не финализированные CD. Финализируйте диск.
2. Если данное сообщение возникает при использовании привода CD-R/RW, возникла ошибка в приводе. Проверьте установки привода или смените диск.

### **Drive Full**

Емкость диска недостаточна. Выключите и включите питание. Если данное сообщение повторяется, удалите лишние песни.

### **Illegal Disc**

Попытка выполнения операции на неподходящем носителе CD.

### **Illegal Drive/Operation**

Запрошенная операция не подходит для выбранного диска. Например, данное сообщение появляется при попытке загрузки системы с не содержащего системы диска.

## **Illegal Fat Number**

Часть данных на диске повреждена. Удалите песни, для которых появляется данное сообщение. Если сообщение остается, отформатируйте диск.

## **Illegal Mark Point**

При записи аудио CD в режиме Disc At Once, расстояние между метками меньше 4 секунд.

## **Illegal To-End Time**

При использовании операций временной коррекции ("Exp/CompTrk"), установки TO и END не соответствуют региону IN-OUT. Установите регион TO-END в пределах 50-200% региона IN-OUT.

## **InTime>=OutTime**

Данное сообщение появляется, если позиция IN находится позже позиции OUT, или если они совпадают.

## **Memory Full**

Недостаточно памяти для записи или редакции. Удалите ненужные данные или отключите, а затем включите питание.

## **MIDI Overflow**

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

## **No CDRW Disc**

Стираемый диск имеет формат, отличный от CD-RW.

## **No Disc**

Матрица CD не установлена в привод.

## **No Event**

При записи аудио CD дорожки 1 и 2 не содержат аудиоданных. Произведите запись с суммированием на дорожки 1 и 2.

## **No internal hard disk drive**

Внутренний хард-диск не определяется. Проверьте корректность установки внутреннего хард-диска.

## **Number Of Tracks**

1. В процессе редакции дорожек количество дорожек-источников отлично от количества дорожек-назначений.
2. Данные в буфере отсутствуют и не могут быть скопированы.

## **SameFileNameExists!**

При экспорте WAV-файла, WAV-файл с аналогичным названием уже существует на диске-назначении.

## **SongProtected**

Песня защищена.

## **TempoFast**

Записываемый темп слишком высок для корректной записи.

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

Если Вы записываете темп нажатий, уменьшите темп нажатий.

## **TempoSlow**

Записываемый темп слишком мал для корректной записи.

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

Если Вы записываете темп нажатий, увеличьте темп нажатий.



### **ToTime>=EndTime**

Данное сообщение появляется, если позиция TO находится позже позиции END, или если они совпадают.

### **Track Full**

Количество дорожек (песен), записываемых на аудио CD, превышает 99.

### **Unsupported File Type**

Импортируется WAV-файл неподдерживаемого формата.

### **Write CD Failed**

Сбой при записи CD.

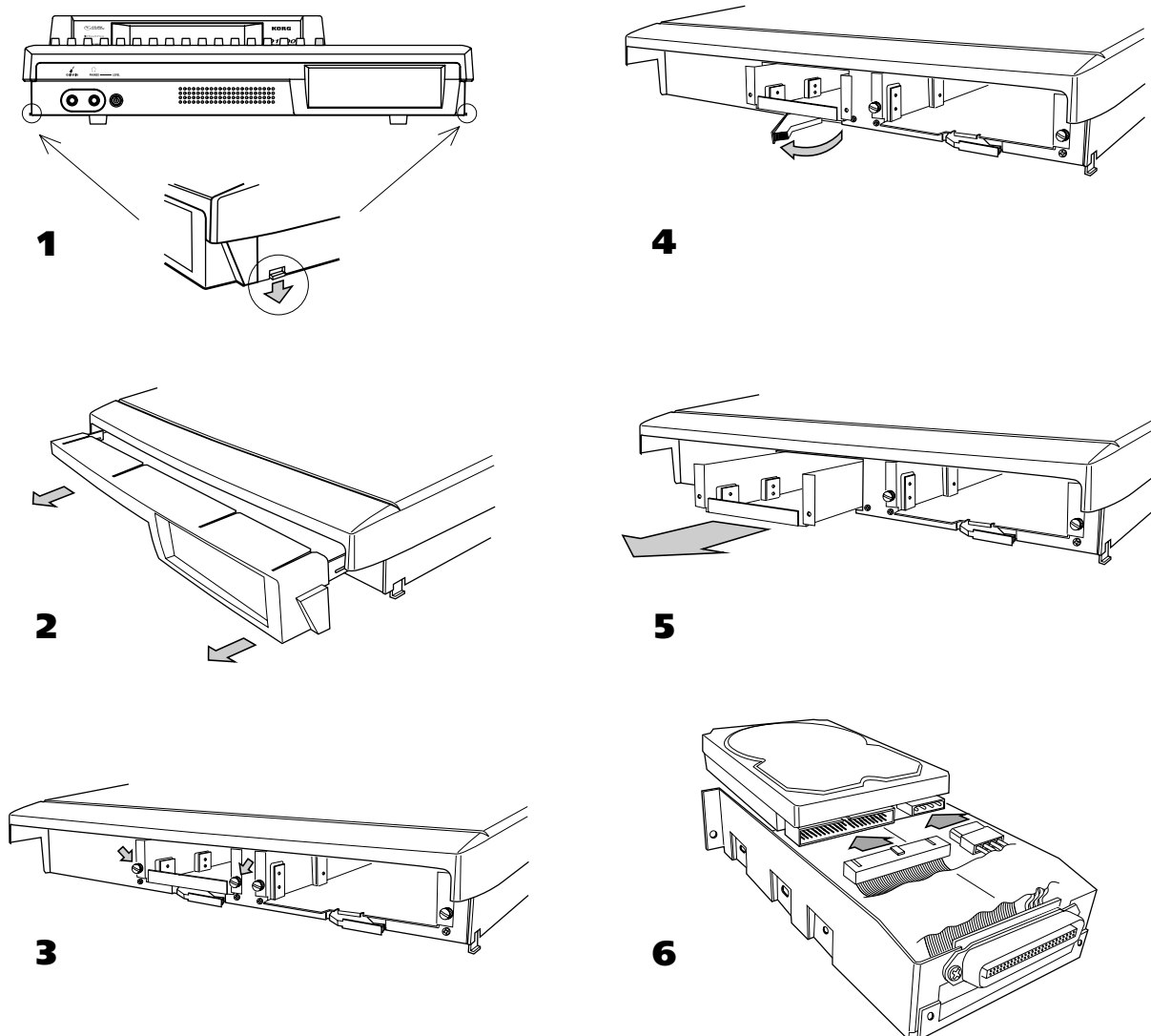
Понизьте скорость записи CD-R/RW.

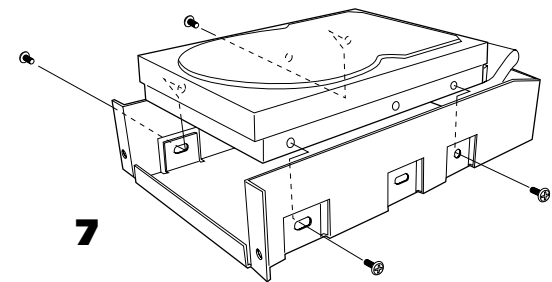
## **Хард-диск и привод CD-R/RW**

D1600mkII поставляется с установленными хард-диск и приводом CD-R/RW. При перемещении и транспортировке D1600mkII проявляйте осторожность.

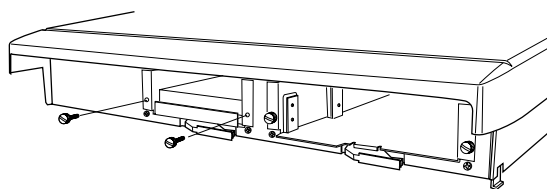
### **Хард-диск**

Хард-диск устанавливается следующим образом.

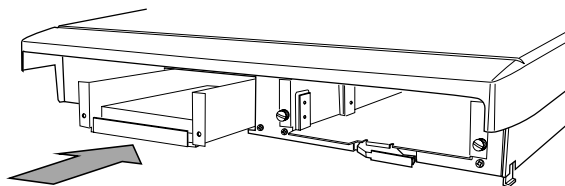




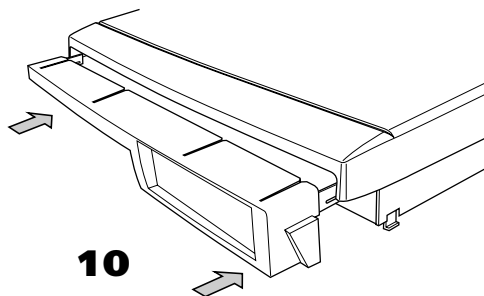
**7**



**9**



**8**



**10**

## Привод CD-R/RW

### Правила эксплуатации устройства

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

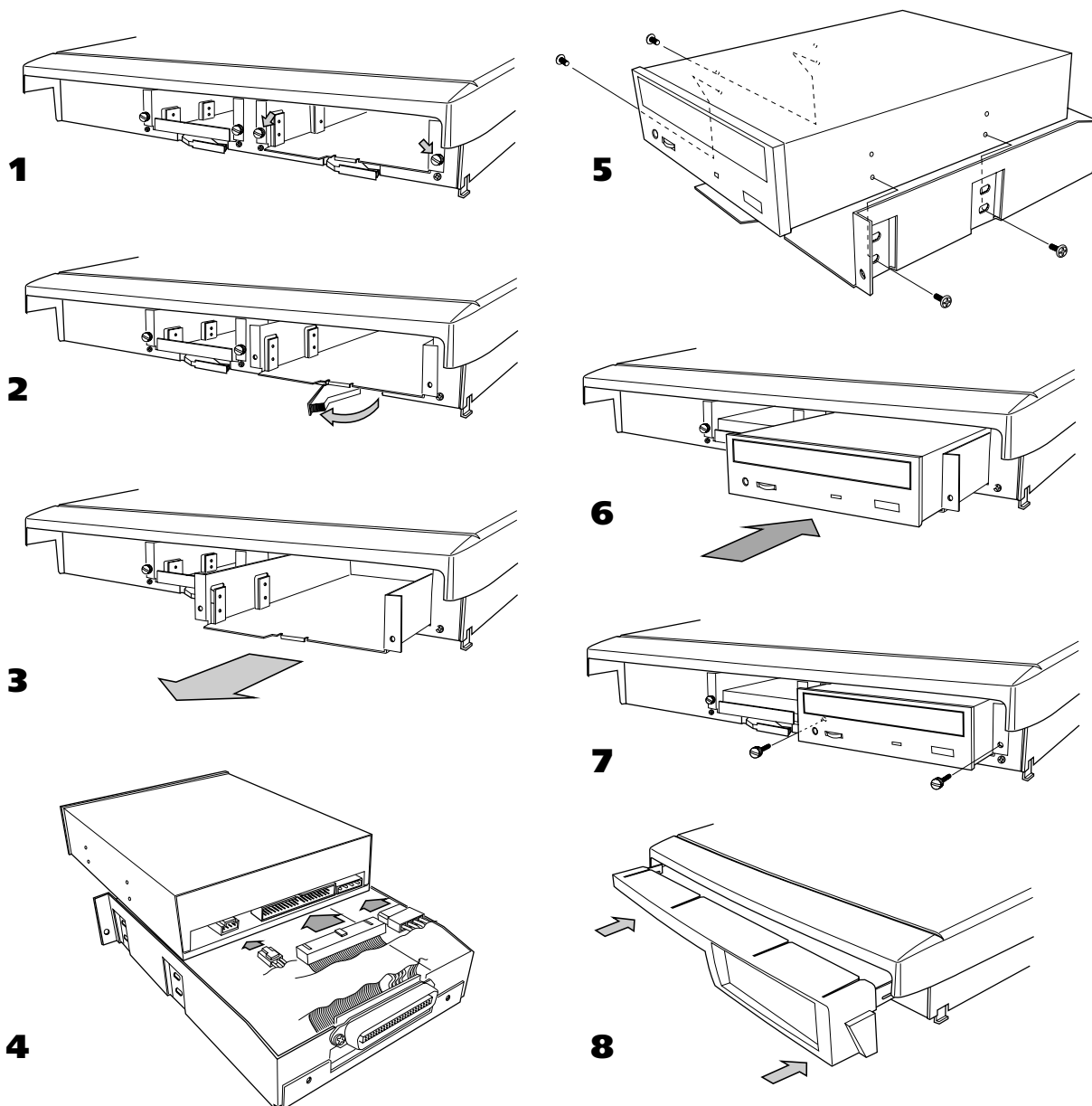
### Правила эксплуатации дисков CD-R/RW

Нарушение данных условий может привести к проблемам записи и хранения данных, а также к повреждениям привода.

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

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

Привод CD-R/RW устанавливается следующим образом.



### Установка диска

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

### Удаление диска

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

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


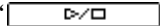
*Будьте осторожны, не повредите устройство CD-R/RW.*

*Данная процедура должна производиться при отключенном питании.*

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

## Запись/воспроизведение сигнала аудио CD

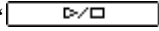
### Прослушивание аудио CD

- 1) Установите регуляторы [PHONES LEVEL] и [MONITOR OUT] в 0.
- 2) Нажмите кнопку выброса привода CD-R/RW для открытия лотка и поместите в него аудио CD.
- 3) Нажмите кнопку [SONG/CD] для перехода на страницу меню “CDR/RW”. Включите сенсор “CD Monitor”.
- 4) Нажмите сенсор “”.
- 5) Регуляторами [PHONES LEVEL] или [MONITOR OUT] установите громкость.
- 6) Для останова нажмите сенсор “”.

### Запись сигнала аудио CD

В данном примере, левый канал аудио CD назначен на канал микшера 1, а правый — на канал 2.

*При записи звука с аудио CD выбор цифрового входа [S/P DIF IN] невозможен.*

- 1) Установите фейдеры [CHANNEL 1] и [CHANNEL 2] на 0 dB.  
*Положения фейдера [MASTER] не влияет на уровень записи.*
- 2) Вложите аудио CD в привод CD-R/RW.
- 3) На странице “Ch1–8” отключите сенсор “DigiIn”.
- 4) На странице “Ch1–8” выберите иконку “Ch1” и вращайте колесо [VALUE] для установки “CD-L”. Затем выберите иконку “Ch2” и вращайте колесо [VALUE] для установки “CD-R”.
- 5) Нажмите кнопку [RECORD] для перехода на страницу меню “RecMode”. Установите “SelectRecMode” в “Input”.
- 6) Нажмите кнопки [TRACK STATUS] на дорожках 1 и 2 для перевода их в режим REC (красный светодиод).
- 7) Нажмите кнопку [SOLO/MONITOR] для перехода на страницу меню “Monitor” и включите сенсор “MasterLR”.
- 8) Для запуска воспроизведения аудио CD на странице меню “CDR/RW” нажмите сенсор “”.
- 9) Нажмите кнопку [REC] для входа в режим готовности к записи, затем нажмите кнопку [PLAY] для начала записи.

*Начало записи D1600mkII не синхронизируется с воспроизведением CD на внутреннем приводе CD-R/RW. Для начала записи с начала CD-трека используйте функцию Trigger Recording.*

- 10) По окончании записи нажмите кнопку [STOP].

Для останова воспроизведения аудио CD на странице меню “CDR/RW” нажмите сенсор “”.

По окончании записи переведите [TRACK STATUS] дорожек 1 и 2 в PLAY (зеленый светодиод) и прослушайте результат.

# Технические характеристики

Рабочая температура: +5 – +35°C

## Секция рекордера

**Количество дорожек:** 128 (включая виртуальные дорожки)

16 дорожек одновременного воспроизведения, 8 дорожек одновременной записи при 16 бит

8 дорожек одновременного воспроизведения, 4 дорожек одновременной записи при 24 бит

**Формат записи:** 24 бит/16 бит некомпьютеризированный, 44.1 кГц

**В:** максимум 62 часа при 16 бит, 31 час при 24 бит

**Максимальная дисковая емкость:** внутренний хард-диск 40 Гб (2 Гб зарезервировано под USB-диск)

**Количество песен:** 100 на диск

**Точки локации:** 4 на песню

**Метки:** 100 на песню

**Паттерны метронома:** 96

**Ритмы:** 215

**ММС:** прием/передача

**Синхронизация:** прием/передача МТС, передача MIDI Clock

**Карта темпа:** 200 событий на песню

**Синхродорожка:** 1 на песню, запись темпа

**Возможности CD-R/RW:** создание аудио CD (Disc At Once/Track At Once), архивирование/восстановление, экспорт/импорт WAV-файла (ISO 9660)

**Возможности USB:** архивирование/восстановление (FAT 16), импорт (FAT 16)/экспорт (FAT 16) WAV-файла

**Редакция дорожки:** копирование (дорожки могут копироваться между песнями), вставка промежутка, стирание, удаление, обмен данных, реверс данных, временная коррекция, фейдинг, нормализация, оптимизация

**Редакция песни:** копирование, перемещение, удаление, переименование, защита

**Формат счетчика/локатора:** минуты/секунды/миллисекунды, события/такты/тики, минуты/секунды/кадры (только 30NDF)

**Возможности MIDI:** управление микшером, управление эффектами, прием/передача ММС, прием/передача МТС, передача MIDI Clock

## Секция микшера

**Структура:** 24 входа каналов, 8 шин, 1 AUX, 1 мастер-шина

**Обработка сигнала:** 32 бит, 44.1 кГц

**Эквалайзер:** ВЧ (10 кГц, ±15 дБ); СЧ (1 – 20 кГц, ±15 дБ); НЧ (100 Гц, ±15 дБ)

**Память сцен:** 100 на песню

## Секция эффектов

**Структура:** одновременно 8 разрыв-эффектов (максимум), 2 мастер-эффекта (максимум), 1 общий эффект

**Обработка сигнала:** 44 бит, 44.1 кГц

**Программы:** разрыв-эффектов (128 пресетных, 128 пользовательских); мастер-эффектов (32 пресетных, 32 пользовательских); общего эффекта (32 пресетных, 32 пользовательских)

**Алгоритмы:** 98

**Эффекты:** 106

## Общие

Частотный диапазон: 10 Гц – 20 кГц  $\pm 1$  дБ (+4 dBu, на нагрузке 10 кОм)

Отношение сигнал/шум (типовое): 96 дБ, IHF-A

Динамический диапазон (типовой): 96 дБ, IHF-A

Коэффициент нелинейных искажений (типовой): 0.02 % (20 Гц – 20 кГц, +16 dBu, при нагрузке 10 кОм)

Конвертер A/D: 24 бит, со 64-кратной передискретизацией

Конвертер D/A: 24 бит, со 128-кратной передискретизацией

Частота дискретизации: 44.1 кГц

Дисплей: 240 x 64 точек с подсветкой и сенсорной панелью

Питание: сеть переменного тока

Потребляемая мощность: 40 Вт

Габариты (включая выступы): ширина 510 мм, глубина 383 мм, высота 138 мм

Вес: 7.8 кг

## Входы/выходы

### <INPUT 1, 2, 3, 4>

Разъемы: XLR, 1/4" TRS джек (симметричный)

Входное сопротивление: 4 кОм (XLR); 10 кОм (TRS)

Номинальный уровень: -60 dBu (TRIM=макс.); +4 dBu (TRIM=мин.)

Максимальный уровень: -48 dBu (TRIM=макс.); +16 dBu (TRIM=мин.)

Сопротивление источника: 600 Ом

### <INPUT 5, 6, 7, 8>

Разъемы: 1/4" джек (симметричный)

Входное сопротивление: 10 кОм

Номинальный уровень: -60 dBu (TRIM=макс.); +4 dBu (TRIM=мин.)

Максимальный уровень: -48 dBu (TRIM=макс.); +16 dBu (TRIM=мин.)

Сопротивление источника: 600 Ом

### <GUITAR INPUT>

Разъем: 1/4" джек (несимметричный)

Входное сопротивление: 1 мОм

Номинальный уровень: -60 dBu (TRIM=макс.); +4 dBu (TRIM=мин.)

Максимальный уровень: -48 dBu (TRIM=макс.); +16 dBu (TRIM=мин.)

Сопротивление источника: 600 Ом

### <MASTER OUTPUT L/R>

Разъем: 1/4" джек (несимметричный)

Выходное сопротивление: 150 Ом

Номинальный уровень: -10 dBu

Максимальный уровень: +2 dBu

Сопротивление нагрузки: 10 кОм или более

### **<MONITOR OUTPUT L/R>**

Разъем: 1/4" джек (несимметричный)

Выходное сопротивление: 150 Ом

Номинальный уровень: -10 dBu

Максимальный уровень: +2 dBu

Сопротивление нагрузки: 10 кОм или более

### **<AUX OUTPUT>**

Разъем: 1/4" джек (несимметричный)

Выходное сопротивление: 150 Ом

Номинальный уровень: -10 dBu

Максимальный уровень: +2 dBu

Сопротивление нагрузки: 10 кОм или более

### **<PHONES OUTPUT>**

Разъем: 1/4" стереоджек

Выходное сопротивление: 100 Ом

Максимальный уровень: 50 мВт (32 Ом)

### **<S/P DIF INPUT/OUTPUT>**

Разъем: оптический

Формат: 24 бит S/P DIF (IEC60958, EIAJ CP-1201)

### **<USB>**

Разъем: Type B

Формат: Slave, USB 1.1

Поддерживаемые операционные системы: Window Me, Windows 2000, Mac OS 9.0.4 и старше

*Для использования D1600mkII с Windows 98 обратитесь к дистрибьютеру или на сайт Korg.*

### **<MIDI IN/OUT>**

Разъемы: 2 x 5-контактный DIN

### **<FOOT SW>**

Разъем: 1/4" джек

### **<EXPRESSION PEDAL>**

Разъем: 1/4" стереоджек

## **Аксессуары**

Сетевой шнур

Руководство пользователя

Демо-CD

## **Опции**

Педальный переключатель PS-1

Педаль громкости/экспрессии XVP-10 EXP/VOL

Ножной контроллер EXP-2

*\* Характеристики данного продукта могут изменяться без предварительного уведомления.*

## Таблица MIDI-сообщений

| Функция  |  | Передача         | Прием                  | Дополнительно   |
|--|--|------------------|------------------------|---|
| Basic Channel  | Default Changed  | X<br>X           | X<br>X                 |   |
| Mode   | Memorized Messages Altered                             | X<br>X<br>*****  | X<br>X                 |   |
| Note Number:   | True Voice   | X<br>*****       | 0 – 127                | *5  |
| Velocity   | Note On<br>Note Off                                    | X<br>X           | O<br>X                 | *5  |
| Aftertouch   | Polyphonic (Key)<br>Monophonic (Channel)               | X<br>X           | X<br>O                 | *5  |
| Pitch bender   |  | X                | O                      | *5  |
| Control Change   | 0-119  | O                | *6 O                   | *5, *6<br>Управление эффектами (только прием): #000-119<br>Управление микшером (прием/передача)<br>07 Fader<br>10 Pan<br>12, 13 EffSend 1/2<br>14 AuxSend<br>16, 19, 20, 25 Eq Low/Mid/MidFc/Hi<br>68, 71, 72, 77 InEq Low/Mid/MidFc/Hi<br>80, 81, 82, 83 SubIn Lev/Bal/Mono/Mute<br>86, 87 MstEff1 RetLev/RetBal<br>88, 89 MstEff2 RetLev/RetBal<br>08, 94 ChannelPair/Function<br>95 Master fader |
| Program Change   | Variable Range   | O<br>0-99        | O<br>0-99              | *7 *7<br>Номера сцен 1-100  |
| System Exclusive   |  | O                | O                      | *8 *1   |
| System Common  | Quarter frame<br>Song Position<br>Song Select<br>Tune  | O<br>O<br>X<br>X | *2 O<br>*3 X<br>X<br>X | *9 *9<br>Передается/принимается только для 30 кадров без выпадения  |
| System Real Time   | Clock<br>Command                                       | O<br>O           | *3 O<br>O              | *4  |
| Aux Messages   | Local On/Off<br>All Notes Off<br>Active Sense<br>Reset | X<br>X<br>X<br>X | X<br>X<br>X<br>X       |   |
| Примечания:<br>*1: Принимается при установке "MMC Mode: Receive" в меню "MMC", [SYSTEM/USB]<br>*2: Передается при выборе "MTC Mstr" в меню "Sync", [SYSTEM/USB]<br>*3: Передается при выборе "Clock Mstr" в меню "Sync", [SYSTEM/USB]<br>*4: Принимается при установке "SelectRecTempoType" в "MIDIClock" (меню "TmpTrk", [TEMPO/RHYTHM])<br>*5: Принимается при соответствующей установке в меню "Control", [SYSTEM/USB]<br>*6: Передается/принимается при разрешении ControlChange в меню "MIDI", [SYSTEM/USB]<br>*7: Передается/принимается при разрешении ProgChange в меню "MIDI", [SYSTEM/USB]<br>*8: Передается при выборе "MMC Mode: Transmit" в меню "MMC", [SYSTEM/USB]<br>*9: Принимается при выборе "MIDISync Mode: MTC Slave" в меню "Sync", [SYSTEM/USB] |  |                  |                        |   |

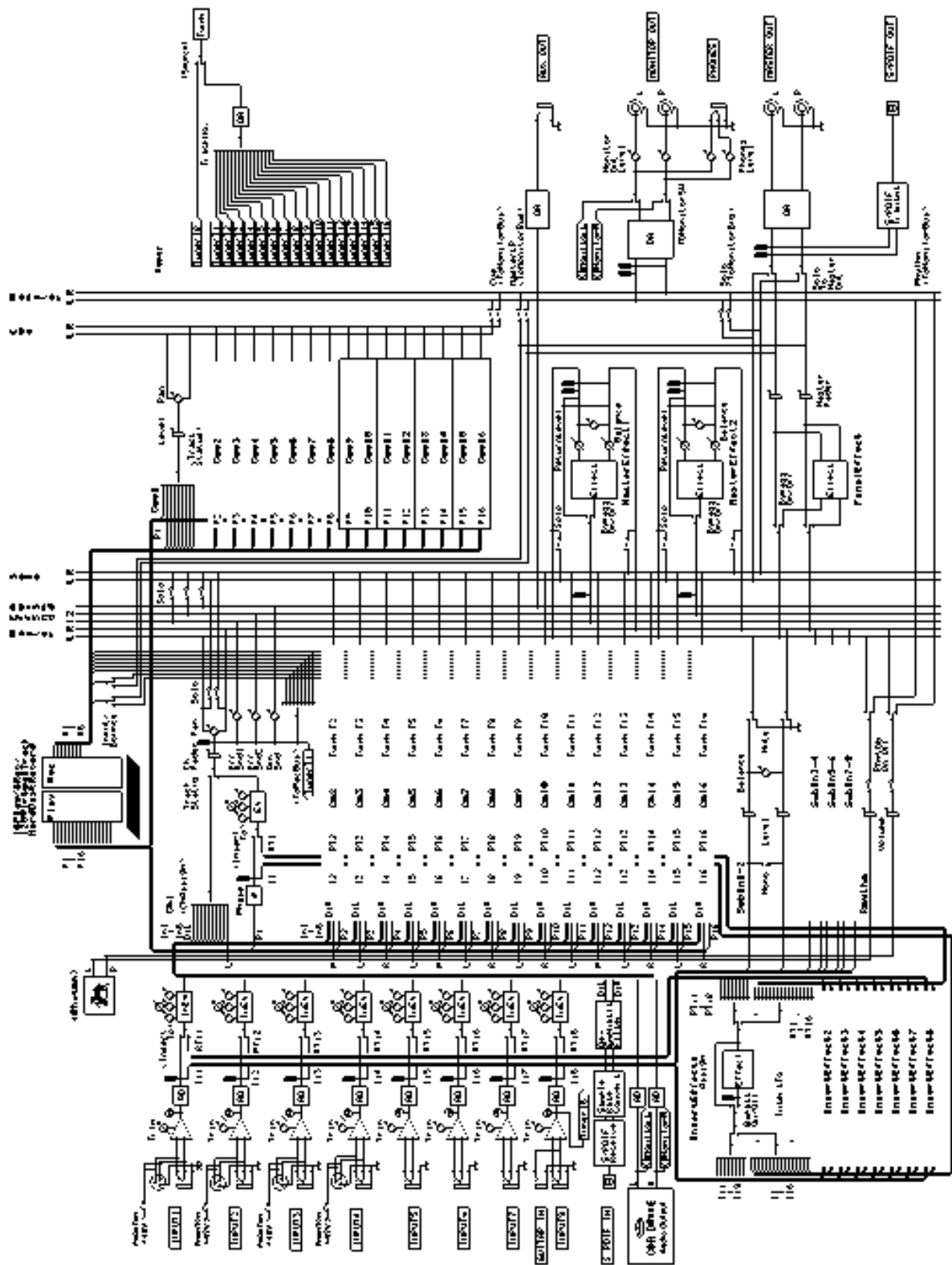
Mode 1: OMNI ON, POLY  
Mode 3: OMNI OFF, POLY

Mode 2: OMNI ON, MONO  
Mode 4: OMNI OFF, MONO

O: Да  
X: Нет



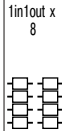
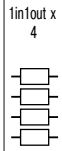
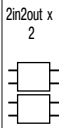
# Блок-схема



# Список программ эффектов

Разрыв-эффекты (пресетных 128, пользовательских 128)

| №                        | Катер. | Программа     | Алгоритм               | EFF1    | EFF2   | EFF3   | EFF4   | EFF5  | Режим |
|--------------------------|--------|---------------|------------------------|---------|--------|--------|--------|-------|-------|
| <b>Reverb 7</b>          |        |               |                        |         |        |        |        |       |       |
| 1001                     | RV1    | ReverbHall    | Reverb Hall            | HALL    |        |        |        |       |       |
| 1002                     | RV2    | SmoothHall    | Smooth Hall            | SmtHall |        |        |        |       |       |
| 1003                     | RV3    | WetPlate      | Reverb Wet Plate       | WPlate  |        |        |        |       |       |
| 1004                     | RV4    | DryPlate      | Reverb Dry Plate       | DPlate  |        |        |        |       |       |
| 1005                     | RV5    | ReverbRoom    | Reverb Room            | ROOM    |        |        |        |       |       |
| 1006                     | RV6    | BrightRoom    | Bright Room            | BrRoom  |        |        |        |       |       |
| 1007                     | RV7    | ER            | Early Reflection       | ER      |        |        |        |       |       |
| <b>Delay 6</b>           |        |               |                        |         |        |        |        |       |       |
| 1008                     | DL1    | L/C/R Delay   | L/C/R Delay            | LCRDly  |        |        |        |       |       |
| 1009                     | DL2    | St/XDelay     | St/Cross Delay         | StDly   |        |        |        |       |       |
| 1010                     | DL3    | St.MapDelay   | St.Multitap Delay      | MtDly   |        |        |        |       |       |
| 1011                     | DL4    | St.ModDelay   | St.Modulation Delay    | ModDly  |        |        |        |       |       |
| 1012                     | DL5    | St.DynaDelay  | St.Dynamic Delay       | DyDly   |        |        |        |       |       |
| 1013                     | DL6    | AutoPanDelay  | St.Auto Panning Delay  | PanDly  |        |        |        |       |       |
| <b>Modulation 7</b>      |        |               |                        |         |        |        |        |       |       |
| 1014                     | MO1    | St.Chorus     | St.Chorus              | Chorus  |        |        |        |       |       |
| 1015                     | MO2    | St.Flanger    | St.Flanger             | Flangr  |        |        |        |       |       |
| 1016                     | MO3    | St.Phaser     | St.Phaser              | Phaser  |        |        |        |       |       |
| 1017                     | MO4    | St.Vibrato    | St.Vibrato             | Vibrat  |        |        |        |       |       |
| 1018                     | MO5    | St.Tremolo    | St.Tremolo             | StTml   |        |        |        |       |       |
| 1019                     | MO6    | St.AutoPan    | St.Auto Pan            | AutPan  |        |        |        |       |       |
| 1020                     | MO7    | Ensemble      | Ensemble               | Ensmbl  |        |        |        |       |       |
| <b>Dynamics 7</b>        |        |               |                        |         |        |        |        |       |       |
| 1021                     | DY1    | St.Comp       | St.Compressor          | StComp  |        |        |        |       |       |
| 1022                     | DY2    | St.Limiter    | St.Limiter             | StLimit |        |        |        |       |       |
| 1023                     | DY3    | MBandLimiter  | Multiband Limiter      | BnLmt   |        |        |        |       |       |
| 1024                     | DY4    | St.Gate       | St.Gate                | StGate  |        |        |        |       |       |
| 1025                     | DY5    | St.Exciter    | St.Exciter/Enhancer    | StExctr |        |        |        |       |       |
| 1026                     | DY6    | St.Decimator  | St.Decimator           | Decim   |        |        |        |       |       |
| 1027                     | DY7    | St.P4EQ       | St.Parametric 4band EQ | P4EQ    |        |        |        |       |       |
| <b>Special Effects 4</b> |        |               |                        |         |        |        |        |       |       |
| 1028                     | SE1    | St.RingMod    | St.Ring Modulator      | RingMd  |        |        |        |       |       |
| 1029                     | SE2    | Doppler       | Doppler                | Dopplr  |        |        |        |       |       |
| 1030                     | SE3    | AnalogRecord  | St.Analog Record       | Record  |        |        |        |       |       |
| 1031                     | SE4    | TalkingMod    | Talking Modulator      | TalkMd  |        |        |        |       |       |
| <b>LargeSizeEffect7</b>  |        |               |                        |         |        |        |        |       |       |
| 1032                     | LS1    | St.G7EQ       | St.Graphic 7band EQ    | G7EQ    |        |        |        |       |       |
| 1033                     | LS2    | St.MBLimiter  | Multiband Limiter      | SbnLmt  |        |        |        |       |       |
| 1034                     | LS3    | Vocoder       | Vocoder                | Vocodr  |        |        |        |       |       |
| 1035                     | LS4    | St.PitchShift | St.Pitch Shifter       | StPitch |        |        |        |       |       |
| 1036                     | LS5    | ER_Large      | Early Reflections L    | ER-L    |        |        |        |       |       |
| 1037                     | LS6    | RotarySpeakr  | Rotary Speaker         | RotSP   |        |        |        |       |       |
| 1038                     | LS7    | CntrCancellr  | Center Canceller       | Cancr   |        |        |        |       |       |
| <b>Guitar Multi 13</b>   |        |               |                        |         |        |        |        |       |       |
| 1039                     | GT1    | GuitarMulti1  | Guitar Multi1          | Dist    | NR     | Cho/FI | S.Dly  |       |       |
| 1040                     | GT2    | GuitarMulti2  | Guitar Multi2          | Wah     | Dist   | NR     | Delay  |       |       |
| 1041                     | GT3    | GuitarMulti3  | Guitar Multi3          | Dist    | NR     | AmpSim | CabRes | Delay |       |
| 1042                     | GT4    | GuitarMulti4  | Guitar Multi4          | Comp    | P4EQ   | AmpSim | Cho/FI | S.Dly |       |
| 1043                     | GT5    | GuitarMulti5  | Guitar Multi5          | Wah     | Comp   | P4EQ   | Cho/FI | S.Dly |       |
| 1044                     | GT6    | GuitarMulti6  | Guitar Multi6          | Comp    | P4EQ   | Pitch  | Delay  |       |       |
| 1045                     | GT2    | StackWah      | Guitar Multi2          | Wah     | Dist   | NR     | Delay  |       |       |
| 1046                     | GT4    | Clean         | Guitar Multi4          | Comp    | P4EQ   | AmpSim | Cho/FI | S.Dly |       |
| 1047                     | EB1    | CleanChorus   | Bass Multi 1           | Comp    | Exctr  | P4EQ   | Cho/FI | S.Dly |       |
| 1048                     | GT4    | SemiClean     | Guitar Multi4          | Dist    | NR     | Tone   | AmpSim |       |       |
| 1049                     | GT5    | HalfTone      | Guitar Multi5          | Wah     | Comp   | P4EQ   | Cho/FI | S.Dly |       |
| 1050                     | GT6    | Detune        | Guitar Multi6          | Comp    | P4EQ   | Pitch  | Delay  |       |       |
| 1051                     | GT6    | 12string_Sim  | Guitar Multi6          | Comp    | P4EQ   | Pitch  | Delay  |       |       |
| <b>Amp Simulator 4</b>   |        |               |                        |         |        |        |        |       |       |
| 1052                     | AS1    | Amp-Stack     | Amp Simulator1         | NR      | AmpSim | CabRes | Cho/FI | S.Dly |       |
| 1053                     | AS2    | Vox-Tremolo   | Amp Simulator2         | NR      | AmpSim | CabRes | TremL  | Delay |       |
| 1054                     | AS3    | Amp-Phaser    | Amp Simulator3         | NR      | AmpSim | CabRes | Phaser | Delay |       |
| 1055                     | AS1    | Amp-SS        | Amp Simulator1         | NR      | AmpSim | CabRes | Cho/FI | S.Dly |       |
| <b>PreAmpSimulator 5</b> |        |               |                        |         |        |        |        |       |       |
| 1056                     | PA1    | PreAmpSim     | Pre Amp Simulator      | Dist    | NR     | Tone   | AmpSim |       |       |
| 1057                     | PA1    | RockLead      | Pre Amp Simulator      | Dist    | NR     | Tone   | AmpSim |       |       |
| 1058                     | PA1    | Blues         | Pre Amp Simulator      | Dist    | NR     | Tone   | AmpSim |       |       |
| 1059                     | PA1    | SeattleLead   | Pre Amp Simulator      | Dist    | NR     | Tone   | AmpSim |       |       |
| 1060                     | PA1    | Crunch        | Pre Amp Simulator      | Dist    | NR     | Tone   | AmpSim |       |       |
| <b>Bass Multi 3</b>      |        |               |                        |         |        |        |        |       |       |
| 1061                     | EB1    | BassMulti1    | Bass Multi1            | Comp    | Exctr  | P4EQ   | Cho/FI | S.Dly |       |
| 1062                     | EB2    | BassMulti2    | Bass Multi2            | Dist    | NR     | Filter | Delay  |       |       |
| 1063                     | EB3    | BassMulti3    | Bass Multi3            | Comp    | P4EQ   | Gate   |        |       |       |
| <b>Mic Multi 1</b>       |        |               |                        |         |        |        |        |       |       |
| 1064                     | MS1    | MicMulti      | Mic Multi              | CabRes  | MicSim | Comp   |        |       |       |
| <b>Vocal Multi 4</b>     |        |               |                        |         |        |        |        |       |       |
| 1065                     | VO1    | Vocal Multi1  | Vocal Multi1           | Comp    | Exctr  | Pitch  | S.Dly  |       |       |
| 1066                     | VO2    | Vocal Multi2  | Vocal Multi2           | NR      | DeEss  | P4EQ   | Cho/FI | S.Dly |       |
| 1067                     | EB1    | RockVocal     | Bass Multi1            | Comp    | Exctr  | P4EQ   | Cho/FI | S.Dly |       |
| 1068                     | EB1    | VocalDouble   | Bass Multi1            | Comp    | Exctr  | P4EQ   | Cho/FI | S.Dly |       |
| <b>Mono-Mono 40</b>      |        |               |                        |         |        |        |        |       |       |
| 1069                     | MM1    | P4EQ-Exciter  | P4EQ-Exciter           | P4EQ    | Excit1 |        |        |       |       |
| 1070                     | MM2    | P4EQ-Wah      | P4EQ-Wah               | P4EQ    | Wah    |        |        |       |       |
| 1071                     | MM3    | P4EQ-Cho/Fin  | P4EQ-Cho/Fing          | P4EQ    | ChF1   |        |        |       |       |
| 1072                     | MM4    | P4EQ-Phaser   | P4EQ-Phaser            | P4EQ    | Phaser |        |        |       |       |
| 1073                     | MM5    | P4EQ-MtDelay  | P4EQ-Mt.Delay          | P4EQ    | Mt.Dly |        |        |       |       |
| 1074                     | MM6    | Comp-Wah      | Comp-Wah               | Comp2   | Wah    |        |        |       |       |
| 1075                     | MM7    | Comp-AmpSim   | Comp-AmpSim            | Comp2   | AmpSim |        |        |       |       |
| 1076                     | MM8    | Comp-OD/HIG   | Comp-OD/HIG            | Comp1   | ODHIG  |        |        |       |       |
| 1077                     | MM9    | Comp-P4EQ     | Comp-P4EQ              | Comp1   | P4EQ   |        |        |       |       |
| 1078                     | MM10   | Comp-Cho/FI   | Comp-Cho/Fing          | Comp2   | ChF1   |        |        |       |       |
| 1079                     | MM11   | Comp-Phaser   | Comp-Phaser            | Comp2   | Phaser |        |        |       |       |
| 1080                     | MM12   | Comp-MtDly    | Comp-Mt.Delay          | Comp2   | Mt.Dly |        |        |       |       |
| 1081                     | MM13   | Exctr-Comp    | Exciter-Comp           | Excit2  | Comp1  |        |        |       |       |
| 1082                     | MM14   | Exctr-Limtr   | Exciter-Limiter        | Excit2  | Limtr  |        |        |       |       |
| 1083                     | MM15   | Exctr-Ch/FI   | Exciter-Cho/Fing       | Excit2  | ChF1   |        |        |       |       |
| 1084                     | MM16   | Exctr-Phasr   | Exciter-Phaser         | Excit2  | Phaser |        |        |       |       |
| 1085                     | MM17   | Exctr-MtDly   | Exciter-Mt.Delay       | Excit2  | Mt.Dly |        |        |       |       |
| 1086                     | MM18   | Limtr-P4EQ    | Limiter-P4EQ           | Limtr   | P4EQ   |        |        |       |       |
| 1087                     | MM19   | Limtr-Ch/FI   | Limiter-Cho/Fing       | Limtr   | ChF2   |        |        |       |       |
| 1088                     | MM20   | Limtr-Phasr   | Limiter-Phaser         | Limtr   | Phaser |        |        |       |       |
| 1089                     | MM21   | Limtr-MtDly   | Limiter-Mt.Delay       | Limtr   | Mt.Dly |        |        |       |       |
| 1090                     | MM22   | OD/HG-Ch/FI   | OD/HIG-Cho/Fing        | ODHIG   | ChF1   |        |        |       |       |
| 1091                     | MM23   | OD/HG-Phasr   | OD/HIG-Phaser          | ODHIG   | Phaser |        |        |       |       |
| 1092                     | MM24   | OD/HG-MtDly   | OD/HIG-Mt.Delay        | ODHIG   | Mt.Dly |        |        |       |       |
| 1093                     | MM25   | OD/HG-AmpSm   | OD/HIG-AmpSim          | ODHIG   | AmpSim |        |        |       |       |
| 1094                     | MM26   | Wah-AmpSim    | Wah-AmpSim             | Wah     | AmpSim |        |        |       |       |
| 1095                     | MM27   | Deci-AmpSim   | Decimator-AmpSim       | Decima  | AmpSim |        |        |       |       |
| 1096                     | MM28   | Decima-Comp   | Decimator-Comp         | Decima  | Comp1  |        |        |       |       |
| 1097                     | MM29   | Ch/FI-MtDly   | Cho/Fing-Mt.Delay      | ChF2    | Mt.Dly |        |        |       |       |
| 1098                     | MM30   | Phasr-Ch/FI   | Phaser-Cho/Fing        | Phaser  | ChF2   |        |        |       |       |
| 1099                     | MM31   | Amp-Tremolo   | AmpSim-Tremolo         | AmpSim  | TremL  |        |        |       |       |
| 1100                     | MM32   | Reverb-Gate   | Reverb-Gate            | Reverb  | Gate   |        |        |       |       |
| 1101                     | MM33   | MicSim-Lmtr   | MicSim-Limiter         | MicSim  | Limtr  |        |        |       |       |
| 1102                     | MM33   | MicSim57/87   | MicSim-Limiter         | MicSim  | Limtr  |        |        |       |       |
| 1103                     | MM33   | MicSim57/47   | MicSim-Limiter         | MicSim  | Limtr  |        |        |       |       |
| 1104                     | MM33   | MicSim57/451  | MicSim-Limiter         | MicSim  | Limtr  |        |        |       |       |
| 1105                     | MM33   | MicSim57/414  | MicSim-Limiter         | MicSim  | Limtr  |        |        |       |       |
| 1106                     | MM33   | MicSim57/20   | MicSim-Limiter         | MicSim  | Limtr  |        |        |       |       |
| 1107                     | MM33   | MicSim57/421  | MicSim-Limiter         | MicSim  | Limtr  |        |        |       |       |
| 1108                     | MM33   | MicSim57/55   | MicSim-Limiter         | MicSim  | Limtr  |        |        |       |       |
| <b>Mono-Mono 20</b>      |        |               |                        |         |        |        |        |       |       |
| 1109                     | MN1    | OD/HiGain     | OverDrive/HighGain     | ODHIG   |        |        |        |       |       |
| 1110                     | MN2    | Compressor    | Compressor2            | Comp2   |        |        |        |       |       |
| 1111                     | MN3    | Limiter       | Limiter                | Limtr   |        |        |        |       |       |
| 1112                     | MN4    | Gate          | Gate                   | Gate    |        |        |        |       |       |
| 1113                     | MN5    | Exciter       | Exciter2               | Excit2  |        |        |        |       |       |
| 1114                     | MN6    | P4EQ          | Parametric 4band EQ    | P4EQ    |        |        |        |       |       |
| 1115                     | MN7    | AmpSim        | AmpSimulator           | AmpSim  |        |        |        |       |       |
| 1116                     | MN8    | Mt.Delay      | Multitap Delay         | Mt.Dly  |        |        |        |       |       |
| 1117                     | MN9    | Cho/Fing      | Chorus/Flanger2        | ChF2    |        |        |        |       |       |
| 1118                     | MN10   | Phaser        | Phaser                 | Phaser  |        |        |        |       |       |
| 1119                     | MN11   | Expander      | Expander               | Expnдр  |        |        |        |       |       |
| 1120                     | MN6    | LoBoost       | Parametric 4band EQ    | P4EQ    |        |        |        |       |       |
| 1121                     | MN6    | LoCut         | Parametric 4band EQ    | P4EQ    |        |        |        |       |       |
| 1122                     | MN6    | MidBoost      | Parametric 4band EQ    | P4EQ    |        |        |        |       |       |
| 1123                     | MN6    | MidCut        | Parametric 4band EQ    | P4EQ    |        |        |        |       |       |
| 1124                     | MN6    | HiBoost       | Parametric 4band EQ    | P4EQ    |        |        |        |       |       |
| 1125                     | MN6    | HiCut         | Parametric 4band EQ    | P4EQ    |        |        |        |       |       |
| 1126                     | MN2    | PowerPop      | Compressor2            | Comp2   |        |        |        |       |       |
| 1127                     | MN2    | Dance         | Compressor2            | Comp2   |        |        |        |       |       |
| 1128                     | MN2    | Rock          | Compressor2            | Comp2   |        |        |        |       |       |



## Мастер-эффект (пресетных 32, пользовательских 32)

| №                        | Катер | Программа     | Алгоритм              | EFF 1   |
|--------------------------|-------|---------------|-----------------------|---------|
| <b>Reverb 15</b>         |       |               |                       |         |
| M001                     | RV1   | ReverbHall    | Reverb Hall           | HALL    |
| M002                     | RV2   | SmoothHall    | Smooth Hall           | SmtHall |
| M003                     | RV3   | WetPlate      | Reverb Wet Plate      | WPlate  |
| M004                     | RV4   | DryPlate      | Reverb Dry Plate      | DPlate  |
| M005                     | RV5   | ReverbRoom    | Reverb Room           | ROOM    |
| M006                     | RV6   | BrightRoom    | Bright Room           | BrRoom  |
| M007                     | RV7   | ER            | Early Reflections     | ER      |
| M008                     | RV3   | DarkPlate     | Reverb Wet Plate      | WPlate  |
| M009                     | RV4   | BrightPlate   | Reverb Dry Plate      | DPlate  |
| M010                     | RV1   | ARENA         | Reverb Hall           | HALL    |
| M011                     | RV2   | Cathedral     | Smooth Hall           | SmtHall |
| M012                     | RV5   | Club          | Reverb Room           | ROOM    |
| M013                     | RV6   | ListeningRoom | Bright Room           | BrRoom  |
| M014                     | RV7   | NeoAcoustic   | Early Reflections     | ER      |
| M015                     | RV6   | Garage        | Bright Room           | BrRoom  |
| <b>Delay 6</b>           |       |               |                       |         |
| M016                     | DL1   | L/C/R Delay   | L/C/R Delay           | LCRDly  |
| M017                     | DL2   | St/XDelay     | St/Cross Delay        | StDly   |
| M018                     | DL3   | St.MtapDelay  | St.Multitap Delay     | MtDly   |
| M019                     | DL4   | St.ModDelay   | St.Modulation Delay   | ModDly  |
| M020                     | DL5   | St.DynaDelay  | St.Dynamic Delay      | DyDly   |
| M021                     | DL6   | AutoPanDelay  | St.Auto Panning Delay | PanDly  |
| <b>Modulation 7</b>      |       |               |                       |         |
| M022                     | MO1   | St.Chorus     | St.Chorus             | Chorus  |
| M023                     | MO2   | St.Flanger    | St.Flanger            | Flangr  |
| M024                     | MO3   | St.Phaser     | St.Phaser             | Phaser  |
| M025                     | MO4   | St.Vibrato    | St.Vibrato            | Vibrat  |
| M026                     | MO5   | St.Tremolo    | St.Tremolo            | STTrml  |
| M027                     | MO6   | St.AutoPan    | St.AutoPan            | AutPan  |
| M028                     | MO7   | Ensemble      | Ensemble              | Ensmbl  |
| <b>Special Effects 4</b> |       |               |                       |         |
| M029                     | SE1   | St.RingMod    | St.Ring Modulator     | RingMd  |
| M030                     | SE2   | Doppler       | Doppler               | Dopplr  |
| M031                     | SE3   | AnalogRecord  | St.Analog Record      | Record  |
| M032                     | SE4   | TalkingMod    | Talking Modulator     | TalkMd  |

## Общий эффект (пресетных 32, пользовательских 32)

| №                         | Катер | Программа    | Алгоритм               | EFF 1   |
|---------------------------|-------|--------------|------------------------|---------|
| <b>Dynamics 10</b>        |       |              |                        |         |
| F001                      | DY1   | St.Comp      | St.Compressor          | StComp  |
| F002                      | DY1   | StudioComp   | St.Compressor          | StComp  |
| F003                      | DY1   | TwoMix 60's  | St.Compressor          | StComp  |
| F004                      | DY1   | TwoMix 70's  | St.Compressor          | StComp  |
| F005                      | DY2   | St.Limiter   | St.Limiter             | StLimit |
| F006                      | DY2   | ReMSTR POP   | St.Limiter             | StLimit |
| F007                      | DY2   | ReMSTR DANCE | St.Limiter             | StLimit |
| F008                      | DY2   | StudioLimitr | St.Limiter             | StLimit |
| F009                      | DY4   | St.Gate      | St.Gate                | StGate  |
| F010                      | DY7   | St.P4EQ      | St.Parametric 4band EQ | P4EQ    |
| <b>LargeSizeEffect 10</b> |       |              |                        |         |
| F011                      | LS1   | St.G7EQ      | St.Graphic 7band EQ    | G7EQ    |
| F012                      | LS2   | St.MBLimiter | St.Multiband Limiter   | SBNLmt  |
| F013                      | LS2   | ReMasterLA   | St.Multiband Limiter   | SBNLmt  |
| F014                      | LS2   | GrooveBeat   | St.Multiband Limiter   | SBNLmt  |
| F015                      | LS2   | TwoMixHipHop | St.Multiband Limiter   | SBNLmt  |
| F016                      | LS2   | TwoMixDance  | St.Multiband Limiter   | SBNLmt  |
| F017                      | LS2   | 2MixGirlPop  | St.Multiband Limiter   | SBNLmt  |
| F018                      | LS2   | Digital Rock | St.Multiband Limiter   | SBNLmt  |
| F019                      | LS2   | TwoMix 80's  | St.Multiband Limiter   | SBNLmt  |
| F020                      | LSS   | ER_Large     | Early Reflections L    | ER-L    |
| <b>Reverb 6</b>           |       |              |                        |         |
| F021                      | RV1   | ReverbHall   | Reverb Hall            | HALL    |
| F022                      | RV2   | SmoothHall   | Smooth Hall            | SmtHall |
| F023                      | RV3   | WetPlate     | Reverb Wet Plate       | WPlate  |
| F024                      | RV4   | DryPlate     | Reverb Dry Plate       | DPlate  |
| F025                      | RV5   | ReverbRoom   | Reverb Room            | ROOM    |
| F026                      | RV6   | BrightRoom   | Bright Room            | BrRoom  |
| <b>Delay 6</b>            |       |              |                        |         |
| F027                      | DL1   | L/C/R Delay  | L/C/R Delay            | LCRDly  |
| F028                      | DL2   | St/XDelay    | St/Cross Delay         | StDly   |
| F029                      | DL3   | St.MtapDelay | St.Multitap Delay      | MtDly   |
| F030                      | DL4   | St.ModDelay  | St.Modulation Delay    | ModDly  |
| F031                      | DL5   | St.DynaDelay | St.Dynamic Delay       | DyDly   |
| F032                      | DL6   | AutoPanDelay | St.Auto Panning Delay  | PanDly  |

# Список ритмических паттернов (215)

Для установок Beat, отличных от 3/4, 4/4 или 6/8, доступны только (Blank), Metro или Hihat.

Для установок Beat 3/4, 4/4 или 6/8, кроме (Blank), Metro или Hihat, доступны дополнительные паттерны.

[I], [F] и [E] обозначают паттерны Intro, Fill и Ending. В данном списке, значения Length и Tempo соответствуют количеству долей каждого ритма при рекомендованном темпе.

## ----3/4---- (13 паттернов)

| Название     | Длина | Темп |
|--------------|-------|------|
| 3/4          | 4     | 150  |
| [I]3/4       | 7     | 150  |
| [F]3/4       | 1     | 150  |
| [E]3/4       | 4     | 150  |
| JazzWaltz1   | 8     | 150  |
| JazzWaltz2   | 8     | 150  |
| [I]JazzWaltz | 4     | 150  |
| [F]JazzWaltz | 2     | 150  |
| [E]JazzWaltz | 5     | 150  |
| Waltz        | 8     | 150  |
| [I]Waltz     | 8     | 150  |
| [F]Waltz     | 2     | 150  |
| [E]Waltz     | 4     | 150  |

## ----6/8---- (14 паттернов)

| Название | Длина | Темп |
|----------|-------|------|
| 6/8 Var1 | 4     | 120  |
| 6/8 Var2 | 2     | 120  |
| 6/8 Var3 | 4     | 120  |
| 6/8 Var4 | 8     | 120  |
| 6/8 Var5 | 8     | 120  |
| [I]6/8 1 | 5     | 120  |
| [I]6/8 2 | 5     | 120  |
| [I]6/8 3 | 8     | 120  |
| [F]6/8 1 | 2     | 120  |
| [F]6/8 2 | 1     | 120  |
| [F]6/8 3 | 2     | 120  |
| [E]6/8 1 | 6     | 120  |
| [E]6/8 2 | 5     | 120  |
| [E]6/8 3 | 5     | 120  |

## ----4/4---- (188 паттернов)

| Название     | Длина | Темп |
|--------------|-------|------|
| 8bt Rock1    | 1     | 120  |
| 8bt Rock2    | 8     | 120  |
| 8bt Rock3    | 8     | 120  |
| 8bt Rock4    | 8     | 120  |
| 8bt Rock5    | 4     | 120  |
| 8bt Rock6    | 4     | 120  |
| [I]8bt Rock1 | 4     | 120  |
| [I]8bt Rock2 | 8     | 120  |
| [I]8bt Rock3 | 4     | 120  |
| [F]8bt Rock1 | 1     | 120  |
| [F]8bt Rock2 | 1     | 120  |
| [F]8bt Rock3 | 1     | 120  |
| [E]8bt Rock1 | 4     | 120  |
| [E]8bt Rock2 | 7     | 120  |
| [E]8bt Rock3 | 4     | 120  |

| Название      | Длина | Темп |
|---------------|-------|------|
| 8beat 1       | 4     | 120  |
| 8beat 2       | 4     | 120  |
| 8beat 3       | 4     | 120  |
| 8beat 4       | 2     | 120  |
| 8beat 5       | 8     | 120  |
| 8beat 6       | 2     | 120  |
| 8beat 7       | 2     | 120  |
| [I]8beat 1    | 5     | 120  |
| [I]8beat 2    | 4     | 120  |
| [F]8beat 1    | 1     | 120  |
| [F]8beat 2    | 1     | 120  |
| [F]8beat 3    | 1     | 120  |
| [E]8beat 1    | 5     | 120  |
| [E]8beat 2    | 3     | 120  |
| [E]8beat 3    | 3     | 120  |
| 16bt Rock1    | 4     | 100  |
| 16bt Rock2    | 4     | 100  |
| [I]16bt Rock1 | 5     | 100  |
| [I]16bt Rock2 | 4     | 100  |
| [F]16bt Rock1 | 1     | 100  |
| [F]16bt Rock2 | 1     | 100  |
| [E]16bt Rock1 | 6     | 100  |
| [E]16bt Rock2 | 4     | 100  |
| 16beat 1      | 2     | 100  |
| 16beat 2      | 2     | 100  |
| 16beat 3      | 4     | 100  |
| 16beat 4      | 2     | 100  |
| 16beat 5      | 4     | 100  |
| 16beat 6      | 4     | 100  |
| [I]16beat 1   | 4     | 100  |
| [I]16beat 2   | 5     | 100  |
| [I]16beat 3   | 4     | 100  |
| [F]16beat 1   | 1     | 100  |
| [F]16beat 2   | 1     | 100  |
| [F]16beat 3   | 1     | 100  |
| [E]16beat 1   | 3     | 100  |
| [E]16beat 2   | 3     | 100  |
| [E]16beat 3   | 5     | 100  |
| Shuff 1       | 4     | 130  |
| Shuff 2       | 4     | 130  |
| Shuff 3       | 4     | 130  |
| Shuff 4       | 8     | 130  |
| Shuff 5       | 8     | 130  |
| Shuff 6       | 8     | 130  |
| [I]Shuff 1    | 5     | 130  |
| [I]Shuff 2    | 4     | 130  |
| [I]Shuff 3    | 8     | 130  |
| [F]Shuff 1    | 2     | 130  |
| [F]Shuff 2    | 2     | 130  |
| [F]Shuff 3    | 1     | 130  |
| [E]Shuff 1    | 3     | 130  |
| [E]Shuff 2    | 5     | 130  |
| [E]Shuff 3    | 4     | 130  |
| HalfTime      | 8     | 150  |
| [I]HalfTime   | 5     | 150  |
| [F]HalfTime   | 1     | 150  |
| [E]HalfTime   | 6     | 150  |

| Название     | Длина | Темп |
|--------------|-------|------|
| RockBld 1    | 8     | 90   |
| RockBld 2    | 8     | 90   |
| [I]RockBld 1 | 4     | 90   |
| [I]RockBld 2 | 4     | 90   |
| [F]RockBld 1 | 1     | 90   |
| [F]RockBld 2 | 1     | 90   |
| [E]RockBld 1 | 6     | 90   |
| [E]RockBld 2 | 4     | 90   |
| R&Funk 1     | 4     | 98   |
| R&Funk 2     | 1     | 98   |
| R&Funk 3     | 2     | 98   |
| R&Funk 4     | 4     | 98   |
| R&Funk 5     | 4     | 98   |
| R&Funk 6     | 2     | 98   |
| R&Funk 7     | 2     | 98   |
| [I]R&Funk 1  | 2     | 98   |
| [I]R&Funk 2  | 4     | 98   |
| [I]R&Funk 3  | 2     | 98   |
| [F]R&Funk 1  | 1     | 98   |
| [F]R&Funk 2  | 1     | 98   |
| [F]R&Funk 3  | 1     | 98   |
| [E]R&Funk 1  | 1     | 98   |
| [E]R&Funk 2  | 2     | 98   |
| [E]R&Funk 3  | 4     | 98   |
| Jazz 1       | 8     | 100  |
| Jazz 2       | 8     | 100  |
| [I]Jazz      | 8     | 100  |
| [F]Jazz 1    | 1     | 100  |
| [F]Jazz 2    | 1     | 100  |
| [E]Jazz      | 8     | 100  |
| Motown       | 4     | 120  |
| [I]Motown    | 4     | 120  |
| [F]Motown    | 1     | 120  |
| [E]Motown    | 4     | 120  |
| SurfRock     | 8     | 169  |
| [I]SurfRock  | 4     | 169  |
| [F]SurfRock  | 1     | 169  |
| [E]SurfRock  | 4     | 169  |
| Twist        | 2     | 165  |
| [I]Twist     | 4     | 165  |
| [F]Twist     | 1     | 165  |
| [E]Twist     | 4     | 165  |
| Reggae       | 4     | 95   |
| [F]Reggae    | 1     | 95   |
| HipHop 1     | 8     | 90   |
| HipHop 2     | 4     | 90   |
| HipHop 3     | 2     | 90   |
| HipHop 4     | 2     | 90   |
| HipHop 5     | 2     | 90   |
| HipHop 6     | 2     | 90   |
| HipHop 7     | 2     | 90   |
| [I]HipHop 1  | 3     | 90   |
| [I]HipHop 2  | 5     | 90   |
| [I]HipHop 3  | 2     | 90   |
| [F]HipHop 1  | 1     | 90   |
| [F]HipHop 2  | 1     | 90   |
| [F]HipHop 3  | 2     | 90   |
| [E]HipHop 1  | 4     | 90   |
| [E]HipHop 2  | 7     | 90   |

| Название    | Длина | Темп |
|-------------|-------|------|
| Rap         | 4     | 95   |
| [I]Rap      | 4     | 95   |
| [F]Rap      | 1     | 95   |
| [E]Rap      | 5     | 95   |
| House 1     | 4     | 130  |
| House 2     | 4     | 130  |
| House 3     | 4     | 130  |
| House 4     | 4     | 130  |
| [I]House 1  | 4     | 130  |
| [I]House 2  | 8     | 130  |
| [F]House 1  | 1     | 130  |
| [F]House 2  | 1     | 130  |
| [E]House 1  | 3     | 130  |
| [E]House 2  | 6     | 130  |
| Jungle 1    | 8     | 160  |
| Jungle 2    | 8     | 160  |
| [I]Jungle   | 8     | 160  |
| [F]Jungle 1 | 1     | 160  |
| [F]Jungle 2 | 1     | 160  |
| [E]Jungle   | 6     | 160  |
| Techno 1    | 4     | 130  |
| Techno 2    | 4     | 130  |
| Techno 3    | 4     | 130  |
| Techno 4    | 2     | 130  |
| Techno 5    | 2     | 130  |
| [I]Techno 1 | 4     | 130  |
| [I]Techno 2 | 4     | 130  |
| [I]Techno 3 | 4     | 130  |
| [F]Techno 1 | 1     | 130  |
| [F]Techno 2 | 1     | 130  |
| [E]Techno 1 | 5     | 130  |
| [E]Techno 2 | 5     | 130  |
| [E]Techno 3 | 5     | 130  |
| Bossa nova  | 4     | 132  |
| [I]Bossa    | 4     | 132  |
| [F]Bossa    | 1     | 132  |
| [E]Bossa    | 5     | 132  |
| Beguine     | 2     | 120  |
| [I]Beguine  | 4     | 120  |
| [F]Beguine  | 1     | 120  |
| [E]Beguine  | 5     | 120  |
| Mambo       | 2     | 100  |
| [I]Mambo    | 4     | 100  |
| [F]Mambo    | 1     | 100  |
| [E]Mambo    | 3     | 100  |
| Salsa       | 8     | 90   |
| [I]Salsa    | 2     | 90   |
| [F]Salsa    | 1     | 90   |
| [E]Salsa    | 3     | 90   |
| Samba1      | 4     | 95   |
| [I]Samba1   | 4     | 95   |
| [F]Samba1   | 1     | 95   |
| [E]Samba1   | 3     | 95   |
| Samba2      | 4     | 111  |
| [I]Samba2   | 4     | 111  |
| [F]Samba2   | 1     | 111  |
| [E]Samba2   | 5     | 111  |