

# KORG

**Pa 600**  
professional arranger

**Pa 600**  
professional arranger

**QT**

## Справочное руководство

# Правила эксплуатации

- Прочтите руководство.
- Строго выполняйте все инструкции.
- Выполняйте все требования, изложенные в руководстве.
- Не располагайте прибор вблизи воды.
- Протирайте прибор только сухой материей.
- При установке прибора необходимо обеспечить циркуляцию воздуха через вентиляционные отверстия.
- Не устанавливайте прибор вблизи источников тепла, таких как радиаторы, батареи и т.д.
- Оберегайте сетевой шнур от повреждений и скручивания, особенно вблизи соединительных разъемов. Не наступайте и не кладите на него тяжелые предметы.
- Применяйте только сертифицированное оборудование и аксессуары.
- Отключайте прибор от сети во время грозы и при длительных перерывах в эксплуатации.
- Пользуйтесь услугами только квалифицированного персонала в следующих случаях:
  - Повреждение сетевого шнура
  - Повреждение прибора вследствие падения
  - Попадание внутрь прибора жидкости или посторонних предметов
  - Нарушение нормальной работы прибора
  - Повреждение корпуса прибора
  - Попадание прибора под дождь
- Данный прибор должен быть заземлен. Во избежание поражения электрическим током применяйте только розетки с шиной заземления.
- Чтобы полностью обесточить прибор, отключите сетевой шнур от розетки.
- Не допускайте попадания внутрь инструмента посторонних металлических предметов или жидкости. Это может привести к его поломке, возгоранию или поражению пользователя электрическим током.
- Устанавливайте прибор поблизости от электрических розеток и не затрудняйте доступ к ним.
- В прибор установлена литиевая батарея. При некорректной замене она может взорваться. Для замены используйте батареи только аналогичного типа. Эту батарею пользователь может менять самостоятельно.
- Не подвергайте батареи нагреванию, например, вследствие прямого попадания солнечных лучей или близкого расположения к огню.
- Обращайтесь с батареями согласно инструкциям производителя.
- Не используйте прибор в условиях ограниченного пространства, например, в транспортировочных боксах.
- При перевозке прибора на транспортировочных тележках будьте осторожны, чтобы не опрокинуть его и не получить травму.

## Важное замечание

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

## Утилизация

Данное изделие должно утилизироваться отдельно от домашних отходов, согласно принятому в конкретной стране законодательству.

## Торговые марки

Все названия компаний, изделий, форматов, и т.д. являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми марками соответствующих собственников.

## Электромагнитное излучение

Оборудование прошло тестовые испытания и соответствует требованиям, накладываемым на цифровые приборы класса "B". 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), 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.

## Автоматическое отключение питания

В целях экономии электроэнергии в приборе предусмотрено автоматическое отключение питания через определенное время после его простоя (отсутствия манипуляций с клавишами, дисплеем или регуляторами инструмента). Чтобы не потерять отредактированные данные (перформансы, стили, песни и так далее), заблаговременно сохраняйте их.

## Корректность данных

Сбои в работе могут привести к потере хранящейся в памяти прибора информации. Поэтому настоятельно рекомендуется создавать резервные копии данных на внешних носителях. Компания Korg за ущерб, который может возникнуть вследствие потери данных, ответственности не несет.

## Примеры экранов дисплея

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

## Уход за дисплеем

Для удаления пыли и грязи с экрана дисплея используйте чистую материю из хлопка. Некоторые материалы, такие как бумажные полотенца, могут поцарапать внешнюю поверхность экрана. Кроме того, для протирки экрана дисплея можно использовать компьютерные аксессуары, предназначенные для ухода за жидкокристаллическими дисплеями. Не распыляйте моющую жидкость непосредственно на экран. Сначала смочите жидкостью материю, а затем протирайте ей экран.

## Дискламация

Приведенная в руководстве информация подверглась тщательной проверке. Однако она может устареть вследствие постоянного процесса модернизации инструмента. Компания Korg не несет ответственности за полное соответствие приведенной в руководстве информации реальной работе инструмента и оставляет за собой право изменения технических характеристик без отдельного уведомления.

## Обязательства

Для каждой из стран, имеющих свои стандарты на технические характеристики и используемое напряжение питания, компания Korg производит приборы, удовлетворяющие соответствующим спецификациям. Гарантийные обязательства поддерживаются дистрибьюторами компании Korg в каждой из стран. Приборы, приобретенные без гарантийной карты или с иными нарушениями, лишаются права на гарантийное обслуживание.

## Сервисное обслуживание

По поводу сервисного обслуживания прибора обращайтесь в ближайший авторизованный сервисный центр компании Korg, а за более подробной информацией по программному обеспечению и аксессуарам — к местному авторизованному дилеру компании Korg или на сайт [www.korg.com](http://www.korg.com).

## Обновления

Компанией Korg постоянно выпускаются обновления операционной системы инструмента. Их можно загрузить с сайта [www.korg.com](http://www.korg.com). Обязательно изучайте инструкции, прилагаемые к загруженным файлам.

# Справочное руководство

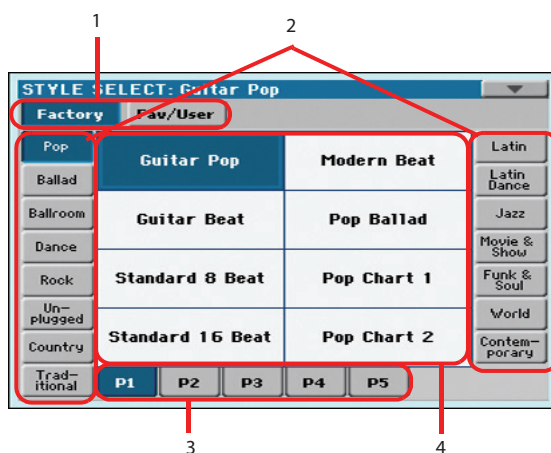
## Выбор элементов

Описанные ниже страницы используются при выборе программ, перформансов, стилей или песен.

## Страница выбора стилей

Для перехода к странице выбора стилей Style Select прикоснитесь к области стилей или нажмите на одну из кнопок STYLE секции SELECTION. Для выхода из окна Style Select и возврата к предыдущей странице без выбора стиля нажмите на кнопку EXIT.

\* В зависимости от состояния параметра "Auto Select", стиль может загружаться сразу же после нажатия на одну из кнопок STYLE SELECT. Выбирается последний использовавшийся стиль этого банка.



### 1. Типы стилей

Выбранный набор стилей. Стили **Factory** запрограммированы на заводе. **Fav/User** — "любимые" (**Favorite**) и пользовательские (**User**) стили.

### 2. Боковые закладки (банки)

Используются для выбора банка стилей. Доступно переименование банков **Favorite**.

### 3. Нижние закладки (страницы)

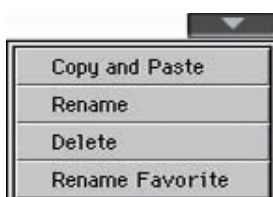
Используются для перемещения по доступным страницам выбранного банка.

### 4. Стили

Для выбора стиля прикоснитесь к соответствующей области экрана. Если опция Display Hold отключена, после выбора стиля текущее окно автоматически закрывается. После выбора здесь стиля при воспроизведении другого, имя нового стиля начинает мигать, и стиль меняется со следующего такта.

## Меню страницы выбора стиля

Для перехода в меню страницы прикоснитесь к соответствующей пиктограмме. Для выбора команды прикоснитесь к ее полю. Для того чтобы закрыть меню страницы, не выбирая команды, прикоснитесь к дисплею за пределами окна меню страницы.



## Copy and Paste

Команда используется для копирования выбранного стиля в другую ячейку.

1. Выберите копируемый стиль. Чтобы выбрать несколько стилей, удерживая кнопку SHIFT, прикасайтесь к стилям, которые требуется скопировать. Чтобы отменить выбор одного из отмеченных стилей, удерживая кнопку SHIFT, прикоснитесь к нему.
2. Выберите команду **Copy and Paste**.
3. Выберите приемник копирования. Если копируется несколько стилей, все остальные будут скопированы в следующие за выбранной ячейки.

\* *Все стили, находящиеся в приемниках копирования, будут переписаны.*

## Delete

Команда используется для удаления выбранного стиля. Удалить можно только те стили, защита которых выключена.

1. Выберите удаляемый стиль,
2. Выберите команду **Delete** и подтвердите необходимость удаления.

\* *Удаленный стиль восстановить невозможно.*

## Rename

Команда используется для переименования стиля. Переименовать можно только те стили, защита которых выключена.

1. Выберите стиль, который требуется переименовать,
2. Выберите команду **Rename** и с помощью экранной клавиатуры введите новое имя.
3. Прикоснитесь к кнопке ОК.

## Rename Favorite

Команда используется для переименования банков стилей Favorite.



Чтобы ввести имя, состоящее из двух строк, разделите его символом абзаца (¶). Например, чтобы разбить фразу "World Music" на две строки, введите "World¶Music".

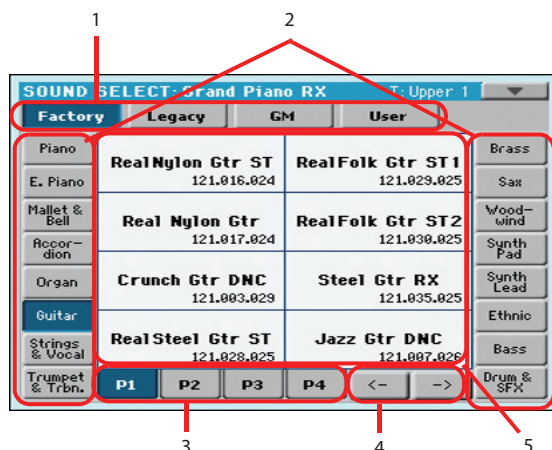
Кроме того, Ра600 автоматически разбивает на две строки фразу из двух слов, разделенных двумя пробелами.

Не используйте слова, превышающих по длине ширину боковой закладки окна Style Select.

1. Выберите команду **Rename Favorites**.
2. Прикоснитесь к кнопке [T], чтобы открыть окно экранной клавиатуры.
3. С помощью экранной клавиатуры введите новое имя.
4. Прикоснитесь к кнопке ОК.

## Страница выбора программ

Для перехода к странице выбора программ Sound Select прикоснитесь к области программы или нажмите на одну из кнопок SOUND секции SELECTION лицевой панели. Для выхода из окна Sound Select и возврата к предыдущей странице без выбора программы нажмите на кнопку EXIT.



### 1. Наборы программ

Выбранный набор программ. Программы **Factory** запрограммированы на заводе. Программы **Legacy** совместимы с другими моделями серии Pa. Программы и наборы ударных **GM** соответствуют стандартам General MIDI 2 или XG. Программы **User** являются пользовательским.

### 2. Боковые закладки (банки)

Используются для выбора банка программ.

### 3. Нижние закладки (страницы)

Используются для перемещения по доступным страницам выбранного банка.

### 4. Закладки <- / ->

Если доступны дополнительные страницы, появляются закладки, которые позволяют перемещаться по ним.

### 5. Программы

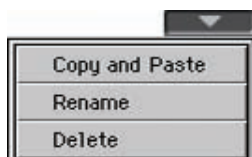
Для выбора программы прикоснитесь к соответствующей области экрана. Если опция Display Hold отключена, то после выбора программы текущее окно автоматически закрывается.

## Program Change

Номер контроллера Program Change. Отображается только в том случае, если в глобальном режиме включен параметр "Show".

## Меню страницы выбора программ

Для перехода в меню страницы прикоснитесь к соответствующей пиктограмме. Для выбора команды прикоснитесь к ее полю. Для того чтобы закрыть меню страницы, не выбирая команды, прикоснитесь к дисплею за пределами окна меню страницы. Команды аналогичны командам меню страницы выбора стиля, за исключением **Delete**.



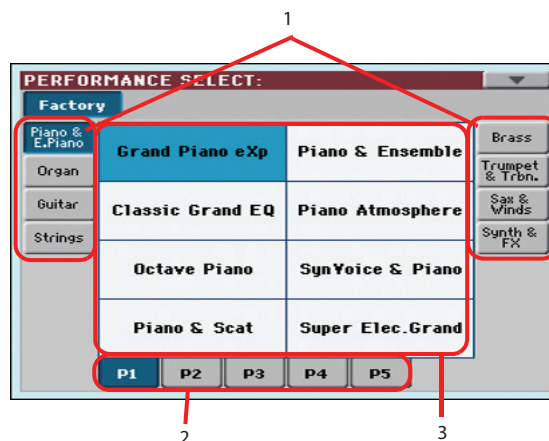
### Delete

При удалении программы, использующей пользовательские сэмплы PCM, выводится запрос на удаление сэмплов и мультисэмплов. Подтверждайте удаление только в том случае, если вы не планируете использовать эти сэмплы и мультисэмплы в составе других пользовательских программ. После удаления область памяти PCM будет высвобождена.

- \* Чтобы удалить и другие неиспользуемые сэмплы и мультисэмплы из памяти PCM, используйте команду "Delete Non-assigned User PCM Samples" меню страницы Sound > User PCM Sample.

## Страница выбора перформансов

Для перехода к странице выбора перформансов Performance Select прикоснитесь к области перформансов или нажмите на одну из кнопок PERFORMANCE. Кнопки PERFORMANCE обеспечивают прямой доступ к выбранному банку. Для выхода из окна Performance Select и возврата к предыдущей странице без выбора перформанса нажмите на кнопку EXIT.



- \* В зависимости от состояния параметра "Auto Select", перформанс может загружаться сразу же после нажатия на одну из кнопок PERFORMANCE. Выбирается перформанс этого банка, использовавшийся последним.

### 1. Боковые закладки (банки)

Используются для выбора банка перформансов. Каждая закладка соответствует одной из кнопок PERFORMANCE панели управления.

### 2. Нижние закладки (страницы)

Используются для перемещения по доступным страницам выбранного банка.

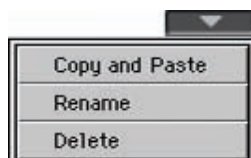
При повторном нажатии на кнопку PERFORMANCE панели управления выбирается следующая страница того же банка. Это позволяет перемещаться по страницам банка без использования закладок.

### 3. Перформансы

Для выбора перформанса прикоснитесь к соответствующей области экрана. Если опция Display Hold отключена, то после выбора перформанса текущее окно автоматически закрывается.

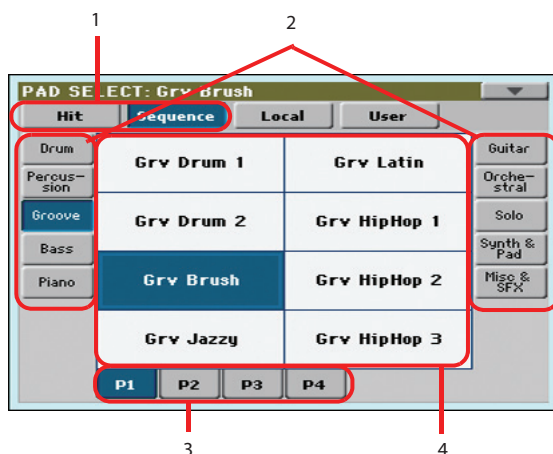
## Меню страницы выбора перформансов

Для перехода в меню страницы прикоснитесь к соответствующей пиктограмме. Для выбора команды прикоснитесь к ее полю. Для того чтобы закрыть меню страницы, не выбирая команды, прикоснитесь к дисплею за пределами окна меню страницы. Действия команд аналогичны командам меню страницы выбора стиля.



## Страница выбора пэда

Для перехода к странице выбора пэда Pad Select прикоснитесь к области пэдов. Для выхода из окна Pad Select и возврата к предыдущей странице без выбора пэда нажмите на кнопку EXIT.



### 1. Типы пэдов

**Hit** — однотонные заводские пэды. **Sequence** — заводские пэды на основе секвенций. **Local** могут содержать пэды, локализованные для местного рынка. **User** могут быть как однотонными пэдами, так и основанными на секвенциях, их можно записывать и редактировать.

### 2. Боковые закладки (банки)

Используются для выбора банка пэдов.

### 3. Нижние закладки (страницы)

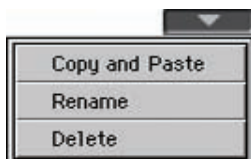
Используются для перемещения по доступным страницам выбранного банка.

### 4. Область пэдов

Для выбора пэда прикоснитесь к соответствующей области. Если опция Display Hold отключена, после выбора пэда текущее окно автоматически закрывается.

## Меню страницы выбора пэдов

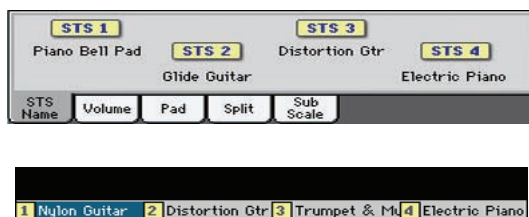
Для перехода в меню страницы прикоснитесь к соответствующей пиктограмме. Для выбора команды прикоснитесь к ее полю. Для того чтобы закрыть меню страницы, не выбирая команды, прикоснитесь к дисплею за пределами окна меню страницы. Действия команд аналогичны командам меню страницы выбора стиля.





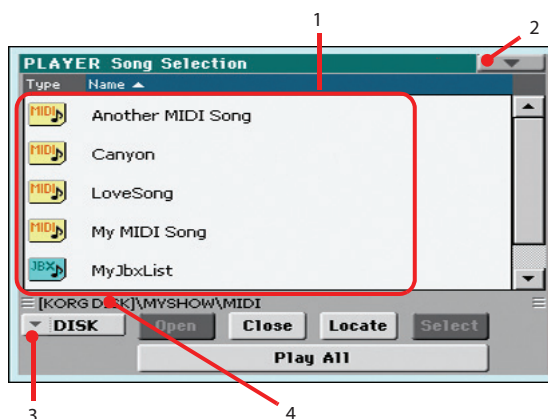
## Выбор установки STS

Для выбора одной из четырех установок STS, ассоциированных с данным стилем или записью базы данных SongBook, используются 4 кнопки STS панели управления. Или же можно прикоснуться к закладке STS главной страницы режимов воспроизведения стиля или песни. Имя STS также выводится на страницах Lyrics and Markers:



## Страница выбора песен

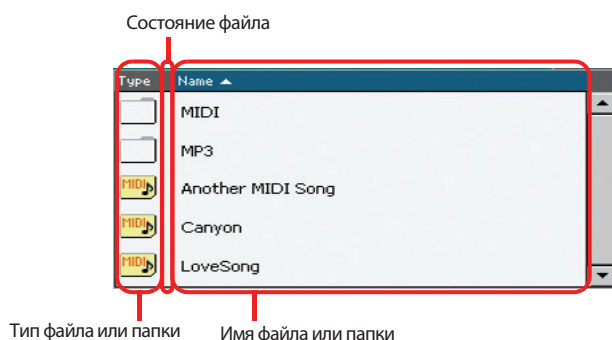
Для перехода к странице выбора песен Song Select прикоснитесь к области отображения песен или нажмите на одну из кнопок SONG секции SELECTION панели управления. Для выхода из окна выбора песен и возврата к предыдущей странице без выбора песни нажмите на кнопку EXIT.



Находясь на этой странице, можно выбрать файл одного из форматов: SMF (Standard MIDI File), Karaoke, MP3 или Jukebox.

### 1. Директория

Список файлов/папок выбранного накопителя.





Для просмотра всего списка объектов используйте строку прокрутки или колесо VALUE.


Если в верхней части окна отображается метка Name, для перехода к следующей/предыдущей алфавитной секции можно, удерживая нажатой кнопку SHIFT, нажать на одну из стрелок.

Можно коснуться одной из меток вверху списка для изменения порядка сортировки элементов списка. При каждом прикосновении порядок сортировки изменяется с нисходящего на восходящий и наоборот.

В списке могут находиться папки или файлы следующих типов.

Пиктограмма	Тип файла/папки
	Стандартный MIDI-файл (MID)
	Файл Karaoke (KAR)
	Файл MPEG Layer 3 (MP3)
	Файл списка воспроизведения Jukebox (JBX)
	Папка

Состояние файла/папки может принимать одно из описанных ниже значений.

Пиктограмма	Состояние папки/файла
	Объект защищен
—	Защита объекта снята

## 2. Пиктограмма меню страницы

Используется для перехода в меню страницы.

## 3. Накопитель

Для выбора накопителя предусмотрено ниспадающее меню.

Накопитель	Тип
DISK	Встроенная память
USB	Устройство, подключенное к порту USB Host

Имя накопителя (метка) отображается в квадратных скобках ([ ]).

## 4. Путь к песне

В этой строке показан путь к файлу песни на текущем накопителе.

### Open

Используется для открытия выбранной папки. Неоткрытые папки обозначаются пиктограммами .

### Close

Используется для закрытия текущей папки и перехода в папку более высокого уровня.

### Locate

Обеспечивает оперативный переход к папке выбранной песни. Удобно, если пользователь “заблудился” в папках.

### Select

Выбирает объект дисплея, который имеет инверсный цвет. Если в данный момент воспроизводится песня, то она останавливается и новая песня устанавливается в режим готовности к воспроизведению. При этом происходит возврат к главной странице.

### Play All

При прикосновении к этой кнопке все файлы SMF и MP3 текущей папки добавляются в новый список воспроизведения, автоматически назначаются на плеер. Порядок их воспроизведения зависит от текущего режима сортировки, т.е., от порядка, в котором файлы выводятся на дисплей.

Данный список воспроизведения можно использовать в стандартном порядке (запускать кнопкой PLAY/STOP, редактировать на странице Jukebox, и т.д.).

\* Список воспроизведения может содержать до 127 песен. Если папка содержит больше файлов, задействуются только первые 127.

\* Чтобы не потерять этот список после выключения питания инструмента, перейдите на страницу Jukebox и сохраните его в качестве файла “.JBX”.

## Выбор песни по идентификационному номеру (ID)

Каждой песне, расположенной на накопителе (до 9999 в папке), присваивается уникальный идентификационный номер. В окне выбора песни он выводится перед именем песни. Идентификационный номер может использоваться при выборе песен. Это облегчает доступ к песням и повышает оперативность управления инструментом.

0007: CANYON.MID

Находясь в окне выбора песен Song Select, нажмите на кнопку SONG секции SELECTION и введите номер нужной песни.

Для того чтобы перейти к окну ввода идентификационного номера песни, можно, находясь на любой странице режима воспроизведения песни, нажать два раза подряд кнопку SONG секции SELECTION.

- \* Если песни с данным идентификационным номером не существует, выводится сообщение “Song not available”.
- \* Папка не может содержать более 9999 файлов, поэтому с помощью цифровой клавиатуры можно выбрать песню с номером в диапазоне 0001 — 9999.

## Меню страницы выбора песни

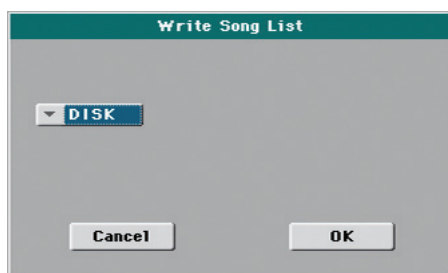
Для перехода в меню страницы прикоснитесь к соответствующей пиктограмме. Для выбора команды прикоснитесь к ее полю. Для того чтобы закрыть меню страницы, не выбирая команды, прикоснитесь к дисплею за пределами окна меню страницы.



### Export Song List

Команда используется для сохранения текущего списка песен в формате текстового файла. Это позволяет распечатать список песен и просмотреть их нумерацию.

1. Находясь в окне выбора песни Song Select, выберите папку, список песен которой необходимо сохранить в текстовом формате.
2. Выберите в меню страницы команду **Export Song List**.
3. Откроется диалоговое окно, позволяющее выбрать накопитель.



4. Выберите накопитель и прикоснитесь к кнопке ОК.

- \* В текстовый файл включаются только файлы с расширениями “.mid”, “.kar”, “.mp3” и “.jbx”. Папки и файлы других типов игнорируются.
- \* Сохраненный текстовый файл именуется в соответствии с выбранной папкой. Например, если папка имеет имя “Ditty”, текстовый файл будет назван “Ditty.txt”. Если на накопителе уже существует файл с таким именем, он перезаписывается без каких бы то ни было предупреждений. Файл со списком всех доступных файлов, находящихся в корневой директории накопителя, будет иметь имя “Root.txt”.

- \* Список содержит следующую информацию: номер песни, имя файла, общее количество файлов в списке.
- \* Для корректного отображения списка на экране компьютера в текстовом редакторе необходимо использовать символы фиксированного (не масштабируемого) кегля.

## Show Song Number

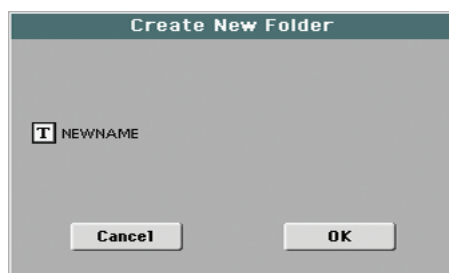
Отметьте эту опцию для отображения рядом с каждой песней списка ее номера ID.

## Show Song Extension

Отметьте эту опцию для отображения в списке расширений файлов (\*.mid, \*.mp3, \*.kar, \*.jbx) в конце имени каждой песни.

## Create New Folder

Эта команда создает новую папку в корневой директории накопителя или внутри другой папки. Невозможно создать папку ".SET", поскольку этот тип зарезервирован за операциями сохранения (и создается кнопкой New SET на каждой странице Save).

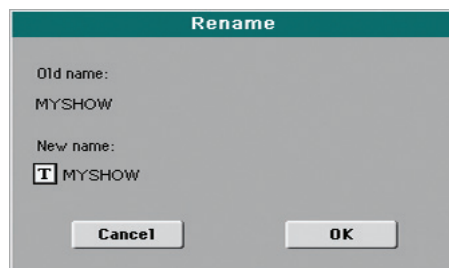


С помощью кнопки [T] можно открыть окно Text Edit. Введите имя, затем нажмите OK для подтверждения и закрытия окна Text Edit.

## Rename

- \* Доступна только в случае, если выбран элемента списка.

Данная команда переименовывает существующий файл или папку. Невозможно переименовать расширения файлов и папки ".SET", поскольку этот тип зарезервирован.



С помощью кнопки [T] можно открыть окно Text Edit. Введите имя, затем нажмите OK для подтверждения и закрытия окна Text Edit.

## Delete

Данная команда удаляет выбранный файл или папку.

---

## Режим воспроизведения стиля

Режим воспроизведения стиля (Style Play) загружается при включении питания инструмента. Он может использоваться для воспроизведения автоаккомпанеента, или просто для игры одним из 4 клавиатурных треков (Upper 1...3 и Lower). С помощью перформансов и установок STS можно оперативно управлять выбором программ и эффектов. Для автоматического выбора стиля требуемого жанра можно использовать базу музыкальных данных SongBook.

---

## Начальные установки

При включении питания инструмента автоматически загружается перформанс "My Setting". В него можно загрузить "начальные" установки.

Выберите программы, эффекты и другие установки, которые должны автоматически загружаться при включении питания инструмента. Нажмите и удерживайте кнопку MY SETTING не менее одной секунды. Когда откроется окно Write Startup Settings, подтвердите запись кнопкой OK.

\* Чтобы при смене перформансов, стилей и STS некоторые из текущих установок не изменялись, их необходимо "зафиксировать".

---

## Взаимосвязь стилей, вариаций, перформансов и STS

Стили, вариации, перформансы и установки STS взаимосвязаны друг с другом.

- Если индикатор STS MODE горит или мигает, то при выборе стиля соответствующим образом настраиваются клавиатурные треки (выбирается установка STS 1). При этом модифицируются установки перформанса.
- Если индикатор STS MODE мигает, то при выборе вариации загружается соответствующая установка STS.
- Если индикатор STYLE CHANGE горит, то при выборе перформанса загружается соответствующий стиль (стиль, сохраненный в качестве одной из установок перформанса).
- В зависимости от выбранной команды меню страницы, установки треков можно сохранить в перформанс, стиль или STS.

---

## Стили и пэды

Каждый стиль содержит по 4 трека пэда. При выборе стиля эти треки назначаются на 4 кнопки PAD. Для воспроизведения стиля и пэдов используется одинаковое значение темпа.

---

## Регуляторы MASTER VOLUME и BALANCE

Регулятор MASTER VOLUME устанавливает общий уровень громкости инструмента, а с помощью регулятора BALANCE можно установить баланс громкости между аккомпанементом стиля и клавиатурными треками.

\* Кроме того, регулятор BALANCE может использоваться для управления громкостью.

---

## Стили Factory, Favorite и User

Стили подразделяются на три типа.

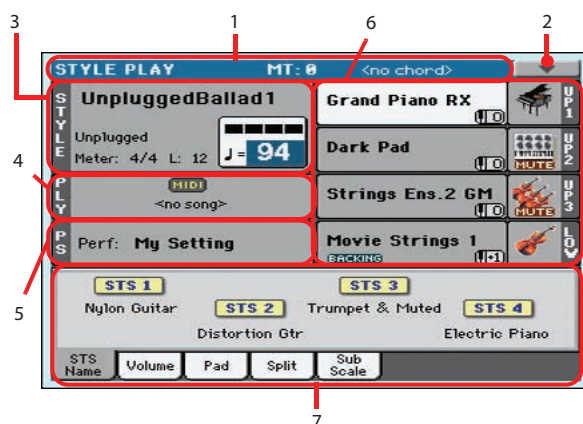
- В банках **Factory** хранятся заводские стили, по умолчанию защищенные от редактирования (при необходимости защиту можно отключить).
- В банках **Favorite** хранятся стили, загруженные с внешних устройств, созданные или отредактированные пользователем. На странице Style Select доступно переименование или добавление банков этого типа.
- В банках **User** (аналогично банкам **Favorite**) хранятся стили, загруженные с внешних устройств, созданные или отредактированные пользователем. Эти банки позиционируются в качестве "рабочего места" — то есть области, в которой производится предварительная работа по формированию стилей и банков перед их окончательным сохранением.

# Главная страница

Данная страница загружается при включении питания инструмента.

Для перехода к ней из другого режима работы нажмите на кнопку STYLE PLAY.

Для перехода к этой странице с одной из страниц редактирования стиля нажмите на кнопку EXIT.



Для переключения между различными режимами отображения, стандартный (клавиатурные треки, сгруппированные треки стиля) и стилевой (отдельные треки стиля), используется кнопка TRACK SELECT. Для отображения детальных настроек отдельного трека используется закладка Volume.

## 1. Заголовок страницы

В строке отображается имя текущего режима, интервал общего транспонирования и идентифицированная гармония (аккорд, взятый на клавиатуре инструмента).



### 1) Текущий режим

Название текущего режима работы.

### 2) Интервал общего транспонирования

Интервал общего транспонирования в полутонах. Этот параметр можно отредактировать с помощью кнопок TRANSPOSE лицевой панели.

\* При выборе другого перформанса или стиля установка транспонирования может измениться. Кроме того, она может меняться при загрузке файла SMF, созданного с помощью инструмента Korg серии Pa. Чтобы интервал общего транспонирования (Master Transpose) не изменялся, этот параметр необходимо "зафиксировать" с помощью глобальной установки.

### 3) Идентифицированная гармония

Аккорд, взятый на клавиатуре инструмента. Если поле аббревиатуры аккорда пустое, проверьте состояние индикатора кнопки ACCOMP (он должен гореть).

Режим идентификации аккордов определяется с помощью параметра "Chord Recognition" страницы Global > Style.

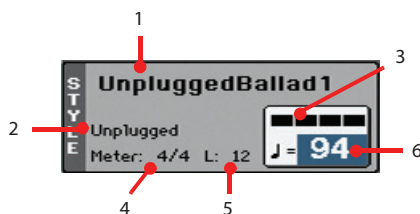
## 2. Пиктограмма меню страницы

Для перехода в меню страницы прикоснитесь к этой пиктограмме.



### 3. Область стиля

Здесь отображаются имя стиля, а также параметры темпа и метра (размера).



#### 1) Имя стиля

Текущий выбранный стиль. Для перехода к окну выбора стилей прикоснитесь к полю имени стиля (или нажмите на кнопку STYLE секции SELECTION).

#### 2) Банк стиля

Банк, которому принадлежит текущий стиль.

#### 3) Текущая доля

Номер доли текущего воспроизводимого такта.

#### 4) Метр элемента стиля

Метр (размер) текущего элемента стиля.

#### 5) Текущий такт

При воспроизведении стиля отображается “M” и номер такта воспроизводимого элемента стиля. При останове стиля отображается “L” и общее количество тактов текущего элемента стиля.

#### 6) Текущий темп

Темп воспроизведения (30 — 250). Для изменения этого параметра используйте кнопки TEMPO.

В качестве альтернативы можно удерживать нажатой кнопку SHIFT и вращать колесо VALUE, или же прикоснуться к полю темпа и изменять его значение, перемещая палец по экрану или вращая колесо VALUE.

Для возврата к значению темпа, сохраненному в рамках установок текущего стиля, нажмите одновременно на кнопки TEMPO “-“ и “+“.

Чтобы запретить изменение темпа, включите кнопку TEMPO LOCK.

\* Во время воспроизведения элемента стиля темп может варьироваться. Каждый из элементов стиля может содержать данные управления темпом (Tempo Change).

### 4. Область песни

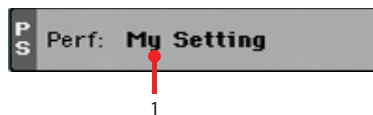
Показывает песню, назначенную на плеер.



#### 1) Имя песни

Имя песни, назначенной на плеер. Песни можно выбирать в процессе воспроизведения стиля, чтобы при переключении в режим воспроизведения песни они были уже готовы.

## 5. Область перформанса/STS



### 1) Выбранные перформанс или STS

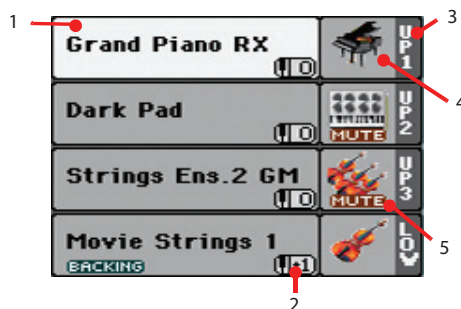
Показывает перформанс (Perf) или номер установки STS (STS#), которые были загружены в последний раз.

Для перехода к странице выбора перформанса прикоснитесь к полю его имени. Выбрать перформанс можно также с помощью кнопок PERFORMANCE.

Для выбора установок STS используются кнопки STS, расположенные под дисплеем.

## 6. Область клавиатурных треков

Показывает информацию о клавиатурных треках.



### 1) Имя программы

Имя программы, назначенной на соответствующий клавиатурный трек.

- Если трек уже выбран (выделен белым фоном), то для перехода к странице выбора программ Sound Select прикоснитесь к полю имени программы.
- Если трек еще не выбран (выделен темным фоном), сначала выберите его, а затем, для перехода к странице выбора программ Sound Select прикоснитесь к полю имени программы.

Также окно Sound Select можно открыть с помощью кнопки SOUND секции SELECTION.

### 2) Октавное транспонирование клавиатурных треков

Нередактируемое поле, в котором отображается установка октавного транспонирования соответствующего трека. Редактирование этой установки для каждого из треков в отдельности производится на странице "Mixer/Tuning: Tuning".

Для изменения интервала транспонирования всех треков Upper можно воспользоваться кнопкой UPPER OCTAVE.

### Пиктограмма **BACKING** **BACKING**

Пиктограмма BACKING сигнализирует о включенном состоянии функции Bass & Lower Backing для трека Lower.

### 3) Имя клавиатурного трека

Нередактируемое поле, в котором показано имя соответствующего трека:

Аббревиатура	Трек	Рука
UP1	Upper 1	Правая
UP2	Upper 2	
UP3	Upper 3	
LOW	Lower	Левая



#### 4) Пиктограмма банка программ

Банк, которому принадлежит выбранная программа.

#### 5) Состояние клавиатурных треков

Показывает состояние трека (воспроизводится/мьютирован). Сначала выберите трек, а затем — измените состояние трека, прикоснувшись к этой области.

Иконка отсутствует: состояние воспроизведения, трек воспроизводится.

Иконка MUTE (MUTE): состояние мьютирования, трек не воспроизводится.

## 7. Панели

В нижней части главной страницы располагаются панели, которые можно выбирать с помощью закладок.



### Панель STS Name

Для выбора этой панели прикоснитесь к закладке STS Name. Здесь отображаются имена установок STS, принадлежащих выбранному в последний раз стилю или записи базы данных SongBook. Прикоснитесь к имени, чтобы загрузить соответствующую установку STS.



Изменять имена установок STS в рамках этой панели не представляется возможным. Для редактирования имени сначала выберите соответствующую установку STS, а затем выполните команду Write Single Touch Setting меню страницы.

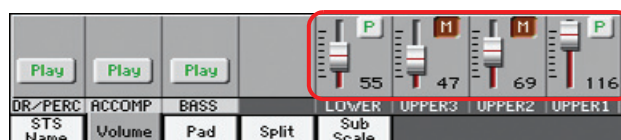
### Панель Volume

Для выбора этой панели прикоснитесь к закладке Volume. Здесь можно откорректировать уровень сигнала каждого из треков, а также поменять их состояния (мьютирован/воспроизводится).

\* Громкость клавиатурных треков можно сохранить в перформанс или STS. Громкость треков стиля запоминается в текущих установках стиля.

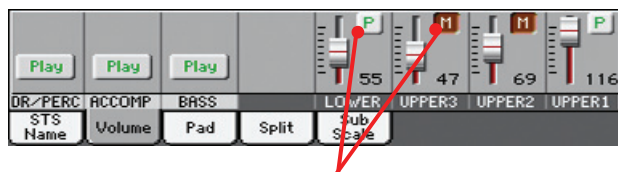
### Управление громкостью треков

Чтобы изменить громкость трека, перемещайте по экрану соответствующий слайдер. Также можно прикоснуться к слайдеру и изменять громкость колесом VALUE.



## Состояние воспроизведения/мьюта трека

Для изменения состояния текущего трека (воспроизводится/мьютирован) прикоснитесь к области, показанной на рисунке.



**P** Состояние воспроизведения. Трек воспроизводится.

**M** Состояние мьютирования. Трек не воспроизводится.

## Сохранение громкости и состояния трека

Разные треки можно сохранять в различные структуры. Это повышает гибкость использования инструмента при работе с треками различных типов.

- Громкость и состояние клавиатурных треков можно сохранить в перформанс или STS.
- Громкость и состояние отдельных треков стиля сохраняются в установки текущего стиля.
- Относительная громкость сгруппированных треков стиля автоматически сохраняется в виде глобальной установки.

## Имена треков

Под каждым слайдером отображается метка соответствующего трека. Для переключения между различными режимами просмотра трека используется кнопка TRACK SELECT.

TRACK  
SELECT

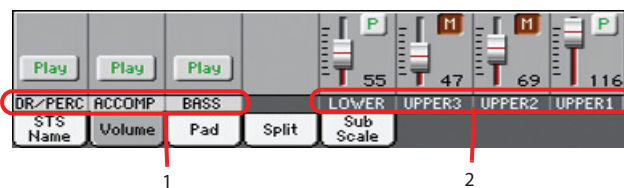


Трек	Описание
<b>Стандартное отображение</b>	
DR/PERC (*)	Сгруппированные треки ударных и перкуссии
ACCOMP (*)	Сгруппированные треки аккомпанемента (Acc1 — 5)
BASS (*)	Сгруппированный басовый трек стиля
LOWER	Трек Lower
UPPER1...3	Треки Upper
<b>Отображение стилей треков</b>	
DRUM	Трек ударных стиля
PERC	ПеркуSSIONный трек стиля
BASS	Басовый трек стиля
ACC1...5	Треки аккомпанемента стиля

\* Относительная громкость сгруппированных треков изменяется глобально на странице *Global > Mode Preferences > Style*.

## Стандартный режим просмотра

В этом режиме отображаются сгруппированные треки стиля (доступны только кнопки воспроизведения/мьюта) и отдельные установки клавиатурных треков.



### 1. Сгруппированные треки стиля

Для сгруппированных треков стиля (Dr/Perc, Accomp, Bass) доступно только одновременное изменение состояния воспроизведения/мьюта.

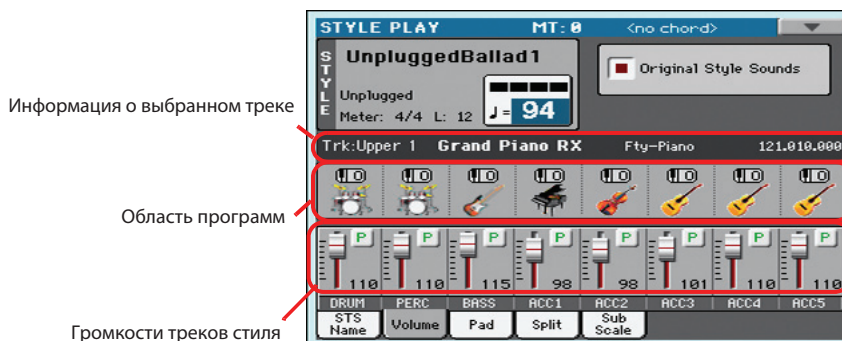
Громкость сгруппированных треков изменяется глобально на странице Global > Mode Preferences > Style.

### 2. Клавиатурные треки

В этой области можно независимо редактировать громкость и состояние (воспроизводится/мьютирован) клавиатурных треков.

## Страница просмотра треков стиля

Для переключения со стандартного режима просмотра в режим просмотра отдельных треков стиля нажмите на кнопку TRACK SELECT. В этом случае в нижней части дисплея будут показаны отдельные треки стиля, а в верхней части главной страницы будут представлены параметры выбранного трека стиля.



Для возврата к стандартному режиму просмотра нажмите на кнопку TRACK SELECT еще раз.

### Громкость треков стиля

В этой области можно независимо редактировать громкость и состояние (воспроизводится/мьютирован) треков стиля.

### Original Style Sounds

Параметр позволяет назначать на треки стиля другие программы, отличные от записанных в элементе стиля.

- \* При назначении программы на трек стиля параметр "Original Style Sounds" автоматически отключается.
- \* Параметр сохраняется в составе установок перформанса или установок стиля.

### Поле отмечено

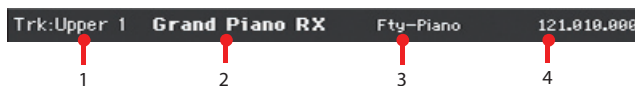
Треки стиля используют оригинальные программы, записанные вместе с каждым из элементов стиля. Если на трек стиля назначить другую программу, то этот параметр отключается (флажок снимается).

### Поле не отмечено

Для каждого из треков стиля можно выбрать другую программу, а затем сохранить произведенные установки в качестве перформанса или установок стиля с помощью команд "Write Performance" или "Write Current Style Settings". Выбранные программы показаны в области программ данной страницы.

## Информация о выбранном треке

В этой строке содержится информация о программе, назначенной на выбранный трек. Строка отображается не только на главной странице, но и на некоторых страницах редактирования.



### 1. Имя трека

Имя выбранного трека.

### 2. Имя программы

Программа, назначенная на выбранный трек. Для перехода к странице выбора программ Sound Select прикоснитесь к этому полю.

### 3. Банк программы

Банк, которому принадлежит программа выбранного трека.

### 4. Program Change

Номер сообщения Program Change (в формате Bank Select MSB, Bank Select LSB, Program Change).

## Область программ

Позволяет просматривать программы, которые назначены на треки стиля, а также установки октавного транспонирования.



### 1. Октавное транспонирование треков стиля

Нередактируемое поле, в котором отображается установка октавного транспонирования (Octave) соответствующего трека. Редактирование октавного транспонирования производится кнопками UPPER OCTAVE или на странице Mixer/Tuning: Tuning”.

### 2. Банк программы

Банк, которому принадлежит программа выбранного трека. Для выбора соответствующего трека прикоснитесь к полю имени один раз. На дисплее отобразится детальная информация об этом треке (см. выше). Если прикоснуться к этому полю еще раз, откроется окно выбора программ Sound Select.

## Панель Pad

Для выбора этой панели прикоснитесь к закладке Pad. Она используется для назначения программ на каждую из пэдовых кнопок и для просмотра их установок. Другие опции пэдовых кнопок находятся на странице “Pad/Switch: Pad”.



### Назначение пэда

Имя звука или секвенции, назначенных на каждый пэд. Коснитесь поля, откроется окно Pad Select.

Если блокировка пэда не установлена, назначения пэдов могут изменяться при смене стиля или записи SongBook.

## Блокировка пэда (🔒)

Пиктограмма закрытого замка говорит о том, что при смене стиля или записи SongBook, назначения пэдовых кнопок остаются неизменными.

---

## Панель Split

Для выбора этой панели прикоснитесь к закладке Split. Панель позволяет определять положение точки разбиения клавиатуры и включать режим инверсии баса.



### Split Point

Параметр используется для определения положения точки разделения клавиатуры. На дисплее изображена полнодиапазонная рояльная клавиатура, разделенная на два диапазона с помощью точки разбиения клавиатуры. Треки Upper воспроизводятся правее точки разбиения, трек Lower — левее.

### Изображение клавиатуры

Прикоснитесь к любой точке изображения клавиатуры. Выведется сообщение, предлагающее определить высоту ноты, которая будет соответствовать точке разделения клавиатуры. Для этого нажмите на соответствующую клавишу на клавиатуре Pa. Для отмены операции нажмите на кнопку EXIT.

### Global

Доступна установка как глобальной, так и локальной точки разделения клавиатуры, которую можно сохранить в перформанс или STS.

#### Поле отмечено

Определяется положение глобальной точки разделения клавиатуры. Она будет использоваться при загрузке перформанса или STS, не содержащих локальной точки разделения клавиатуры.

#### Поле не отмечено

Определяется положение локальной точки разделения клавиатуры, сохраняемой в текущие перформанс или STS.

### Bass Inversion

Параметр включает/отключает функцию инверсии баса.

\* Данная функция может автоматически включаться при увеличении скорости нажатия на клавиши.

#### Поле отмечено

Нижняя нота аккорда, взятого в обращении, используется в качестве тоники. То есть аранжировщик может идентифицировать обращенные гармонии, например, "Am7/G" или "F/C".

#### Поле не отмечено

Обращения аккорда не распознаются.

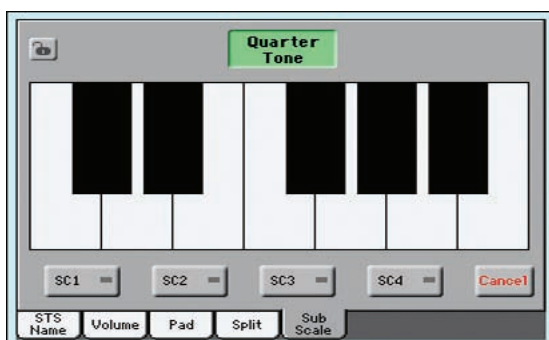
---

## Панель Sub-Scale

Для перехода к панели альтернативного строя выберите закладку Sub-Scale. Панель дублирует страницу редактирования "Mixer/Tuning: Sub Scale". Кнопка Quarter Tone соответствует кнопке QUARTER TONE лицевой панели (только в модели Pa600 Quarter Tone).



Кнопка "Quarter Tone" не нажата.



Кнопка "Quarter Tone" нажата.

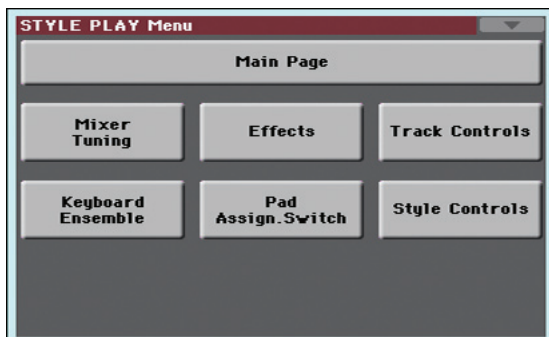
---

## Меню редактирования

Для перехода в меню редактирования Style Play, находясь на любой из страниц, нажмите на кнопку MENU.

Находясь в меню можно выбрать раздел редактирования или выйти из меню и перейти на главную страницу, нажав на кнопку EXIT или STYLE PLAY. Для перехода к главной странице можно также выбрать в меню пункт Main Page.

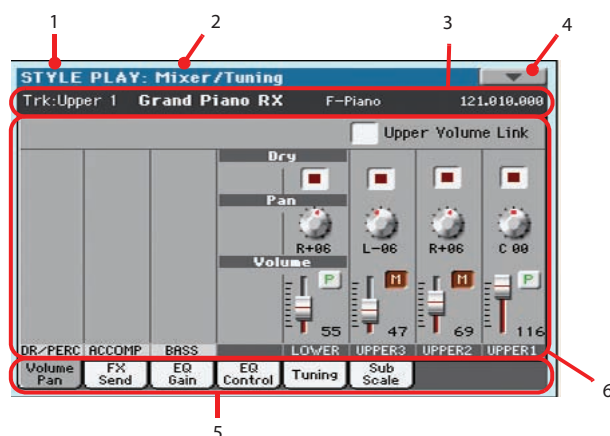
Для перехода из меню редактирования к главной странице режима воспроизведения стиля нажмите на кнопку EXIT или STYLE PLAY.



Пункты меню соответствуют разделам редактирования, каждый из которых состоит из нескольких страниц редактирования. Для перемещения по страницам редактирования предусмотрены закладки, располагающиеся в нижней части дисплея.

## Структура страницы редактирования

Все страницы редактирования построены на основных базовых элементах.



### 1. Текущий режим

Название текущего режима работы.

### 2. Раздел редактирования

Идентифицирует текущий раздел редактирования, который соответствует одному из пунктов меню.

### 3. Информация о выбранном треке

См. выше.

### 4. Пиктограмма меню страницы

Для перехода в меню страницы прикоснитесь к этой пиктограмме.

### 5. Закладки

Используются для выбора страниц редактирования в рамках текущего раздела.

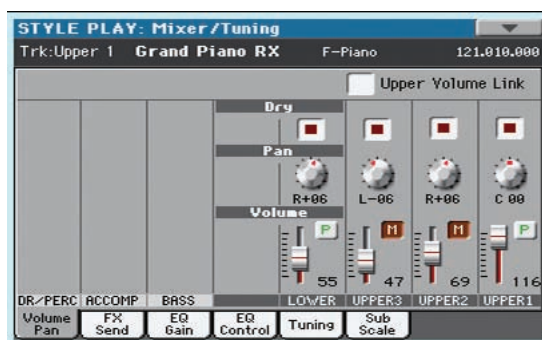
### 6. Область параметров

На каждой из страниц размещается несколько параметров. Для выбора требуемой страницы используются закладки. Типы параметров будут описаны ниже.

## Mixer/Tuning: Volume/Pan

Страница позволяет определить громкость и панораму каждого из клавиатурных треков и треков стиля. Установки громкости совпадают с определенными в панели Volume главной страницы.

Для переключения между клавиатурными треками и треками стиля используется кнопка TRACK SELECT.



## Upper Volume Link

Определяет, будут ли при изменении громкости одного трека Upper пропорционально меняться установки громкости остальных треков Upper.

### Поле отмечено

При изменении громкости одного из треков Upper пропорционально изменяется громкость остальных треков Upper.

### Поле не отмечено

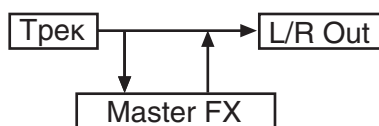
Изменение громкости одного из треков Upper никак не сказывается на установках громкости других треков Upper.

## Dry

Поле используется для включения/отключения прямого сигнала трека.

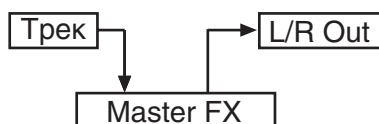
### Поле отмечено

Прямой сигнал поступает на выход, микшируясь с сигналом эффектов.



### Поле не отмечено

Прямой сигнал не поступает на выход, а подается только на эффекты. Обработанный сигнал панорамируется (только для стерео эффектов) согласно установке Pan.



## Pan

Панорама трека (положение его в стереополе).

**L-64...L-1:** левый стереоканал.

**C00:** в центре.

**R+1...R+63:** правый стереоканал.


## Volume


Громкость трека. Это — громкость трека, сохраненная в стиле, перформансе или STS. Она может изменяться при смене стиля, перформанса или STS.

**0...127:** MIDI-значение громкости трека.

## Пиктограмма воспроизведения/мьютирования

Определяет состояние трека (воспроизводится/мьютирован).

 Состояние воспроизведения. Трек воспроизводится.

 Состояние мьютирования. Трек не воспроизводится.



## Mixer/Tuning: FX Send

Pa600 имеет два процессора эффектов, FX A и FX B. В режиме воспроизведения стиля процессор A используется треками стиля и пэдов, а процессор B — клавиатурными треками.

Выбор и редакция эффектов производится в на соответствующей странице (см. далее).

Эта страница используется для определения уровней посылов треков на процессоры эффектов Master FX. Они скоммутированы параллельно с прямым сигналом трека. Таким образом, с помощью посылы определяется уровень сигнала, обрабатываемого эффектами.

Для того, чтобы на выходе присутствовал только сигнал, обработанный эффектом, установите параметр Dry в значение Off (см. выше описание параметра Dry).

На каждый Master FX можно назначить эффект любого типа. Однако в целях унификации для всех стилей, установок STS и перформансов Pa600 рекомендуется следующая схема:

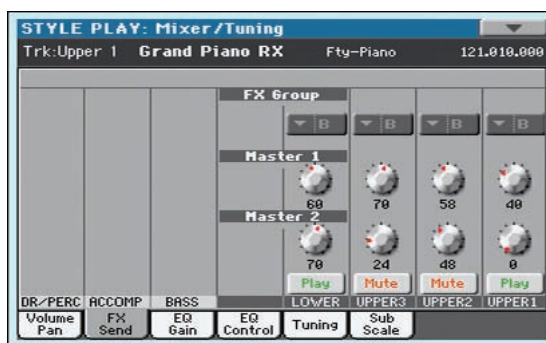
**A-Master 1:** реверберация для треков стиля и пэдов.

**A-Master 2:** модуляционный эффект для треков стиля и пэдов.

**B-Master 1:** реверберация для клавиатурных треков.

**B-Master 2:** модуляционный эффект для клавиатурных треков.

Для переключения между клавиатурными треками и треками стиля используется кнопка TRACK SELECT.



### FX Group


Процессор эффектов (A или B), назначенный на группу показанных треков.

### Уровень посылы (Master 1, Master 2)

000...127: уровень сигнала, подаваемого на вход соответствующего процессора эффектов.

### Пиктограмма воспроизведения/мьютирования

Определяет состояние трека (воспроизводится/мьютирован).

 Состояние воспроизведения. Трек воспроизводится.

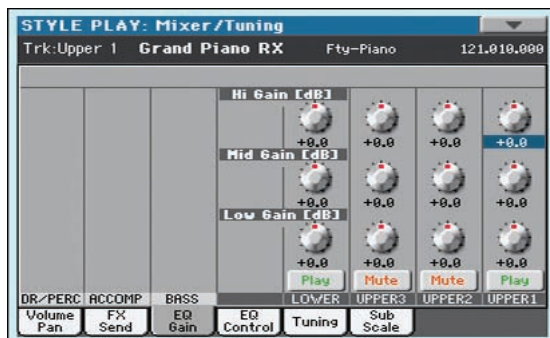
 Состояние мьютирования. Трек не воспроизводится.

---

## Mixer/Tuning: EQ Gain

Здесь производятся установки трехполосного эквалайзера (EQ) для каждого из треков.

Для переключения между клавиатурными треками и треками стиля используется кнопка TRACK SELECT.



### Hi Gain

Управляет высокочастотным полочным фильтром в диапазоне  $\pm 18$  децибел (dB).

### Mid Gain


Управляет среднечастотным колокольным фильтром в диапазоне  $\pm 18$  децибел (dB).


### Low Gain

Управляет низкочастотным полочным фильтром в диапазоне  $\pm 18$  децибел (dB).

### Пиктограмма воспроизведения/мьютирования

Определяет состояние трека (воспроизводится/мьютирован).

 Состояние воспроизведения. Трек воспроизводится.

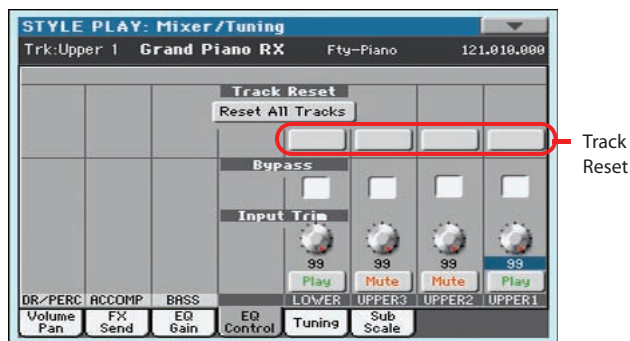
 Состояние мьютирования. Трек не воспроизводится.

---

## Mixer/Tuning: EQ Control

Здесь производится сброс или обход эквализации треков, программируемой на предыдущей странице.

Для переключения между клавиатурными треками и треками стиля используется кнопка TRACK SELECT.



### Кнопка Reset All Tracks

Используется для сброса эквализации (т.е., “ровная АЧХ”) всех треков.

### Кнопки Track Reset

Используются для сброса эквализации (т.е., “ровная АЧХ”) соответствующих треков.

## Вурасс

### Поле отмечено

Эквалайзер соответствующего трека отключен, но его установки не сбрасываются.

### Поле не отмечено


Эквалайзер включен.


## Input Trim

Данный регулятор позволяет ограничить уровень сигнала, проходящего через эквалайзер. Это помогает предотвратить перегрузку сигнала при экстремальных значениях эквализации. Диапазон значений от 0 до 99.

## Пиктограмма воспроизведения/мьютирования

Определяет состояние трека (воспроизводится/мьютирован).

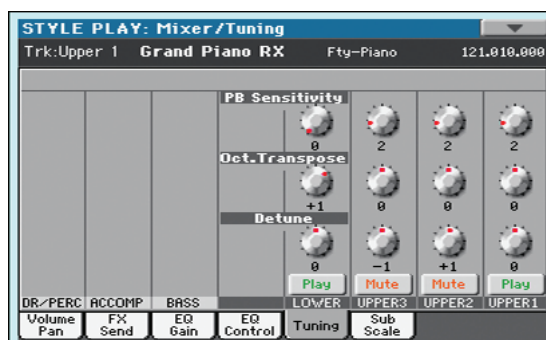
 Состояние воспроизведения. Трек воспроизводится.

 Состояние мьютирования. Трек не воспроизводится.

## Mixer/Tuning: Tuning

На странице определяются установки октавного транспонирования и точной регулировки высоты настройки треков. Кроме того, для каждого из треков определяется диапазон управления высотой тона (Pitch Bend).

Для переключения между клавиатурными треками и треками стиля используется кнопка TRACK SELECT.



### PB Sensitivity

Диапазон изменения высоты тона с помощью колеса (Pitch Bend) в полутонах.

**1...12:** максимальный диапазон в полутонах равен 12 ( $\pm 1$  октава)

**0:** колесо Pitch Bend на высоту тона не влияет.

### Octave Transpose

Интервал транспонирования с точностью до октавы.

**-3:** самая нижняя октава.

**0:** стандартная высота настройки.

**+3:** самая верхняя октава.

### Detune

Определяет точную высоту настройки.


**-64:** самая низкая высота.

**00:** стандартная высота.

**+63:** самая высокая настройка.

## Пиктограмма воспроизведения/мьютирования

Определяет состояние трека (воспроизводится/мьютирован).

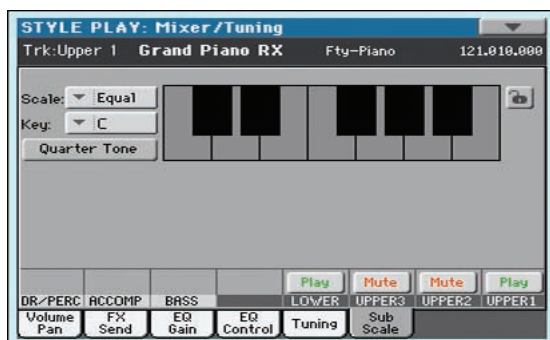
 Состояние воспроизведения. Трек воспроизводится.

 Состояние мьютирования. Трек не воспроизводится.

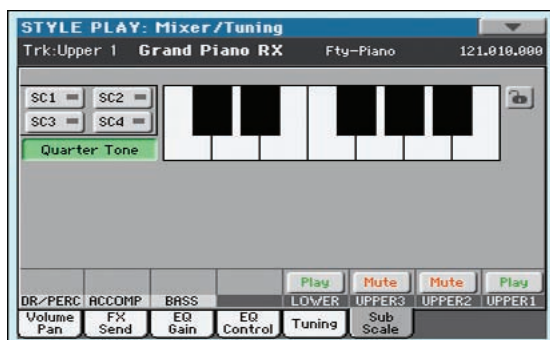
## Mixer/Tuning: Sub Scale

Страница используется для определения альтернативных строев для треков, выбранных с помощью параметра "Scale Mode" на странице Global > Mode Preferences > Style. С каждым из перформансов или установкой STS можно связать свой строй.

Для всех остальных треков используется "стандартный" строй, определенный на странице Global > Tuning > Scale.



Кнопка "Quarter Tone" не нажата



Кнопка "Quarter Tone" нажата

\* Выбор *Quarter Tone* может осуществляться по MIDI (т.е., с помощью внешнего секвенсора или контроллера). Кроме того, установки *Quarter Tone* могут передаваться из Pa600 на внешний MIDI-рекордер в качестве данных *System Exclusive*.

## Scale

Выбранный строй. При выборе пользовательского строя (User) становится доступной диаграмма клавиатуры, расположенная справа (см. ниже).

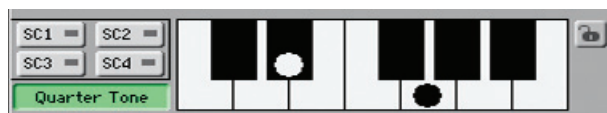
## Key

Параметр необходим для некоторых строев и определяет их тонику.

## Quarter Tone

\* **Только для Pa600 Quarter Tone:** если кнопка *Quarter Tone* нажата, эта страница дублирует регуляторы секции *QUARTER TONE* лицевой панели. В этом случае установки строя можно редактировать как с помощью экрана дисплея, так и с помощью регуляторов лицевой панели. Регуляторы лицевой панели остаются активными, даже если загрузить другую страницу.

Нажмите на кнопку Quarter Tone, чтобы активизировалась диаграмма клавиатуры (*Pa600 Quarter Tone* — при этом активируются регуляторы секции QUARTER TONE лицевой панели). Прикоснитесь к ноте на дисплее, высоту строя которой необходимо понизить на четверть тона. На ней появится жирная точка. Чтобы точка пропала, прикоснитесь к этой ноте еще раз.



Кнопками SC Preset выбирайте один из 4 запрограммированных строев.

Произведенные здесь корректировки являются временными и в память не сохраняются. Данная функция альтерации высоты отдельных нот предназначена для работы в реальном времени. Для управления ею можно использовать ножную педаль или переключатель.

Более подробно функция альтерации описана ниже.

### Кнопки SC Preset

Эти кнопки доступны только при активированном параметре "Quarter Tone". Нажимайте эти кнопки для загрузки соответствующих пресетных строев.

### Диаграмма клавиатуры

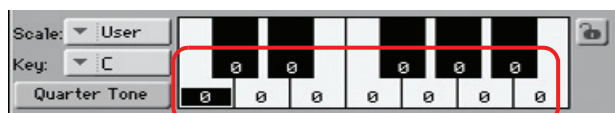
При отмеченной опции "Quarter Tone" или при выборе пользовательского строя становится доступной диаграмма клавиатуры, позволяющая изменять высоту настройки нот.

### Пиктограмма замка

Если пиктограмма имеет вид закрытого замка, то при смене перформансов или STS параметры строя остаются неизменными.

## Определение высоты настройки нот пользовательского строя

При выборе пользовательского строя становится доступной диаграмма клавиатуры. Она позволяет изменять высоту каждой из нот с точностью до сотых долей полутона ( $\pm 99$  центов) по отношению к стандартной равнотемперированной настройке. Таким образом реализуется возможность создания собственных строев, которые можно сохранять в виде перформансов или установок STS.



Значения настройки нот

Выбрав пользовательский строй (User), прикоснитесь к ноте на диаграмме клавиатуры, а затем колесом VALUE определите высоту ее настройки.

\* Эти установки можно сохранить в перформанс или STS.

## Выбор строя с помощью пресета

Если кнопка Quarter Tone нажата, с помощью кнопок SC Preset можно выбрать один из 4 пресетных пользовательских строев.

\* *Pa600 Quarter Tone*: эти кнопки дублируют регуляторы секции QUARTER TONE лицевой панели.

- Запрограммируйте и сохраните пользовательский строй в SC Preset.**  
Запрограммируйте строй на странице Global > Tuning: Scale. Затем выберите команду "Write SC Preset" в меню страницы и один из пресетов для сохранения текущих установок.
- Вернитесь на данную страницу и активируйте опцию "Quarter Tone", после чего кнопки "SC Preset" станут доступными.**
- Прикоснитесь к одной из кнопок "SC Preset", чтобы выбрать соответствующий пользовательский строй.**  
В рамках пресета высота всех нот определяется произвольно.

Если пресет не выбран, автоматически загружается строй по умолчанию, высота всех нот которого устанавливается в значение -50 центов.

Пресетные строи можно выбирать, назначив соответствующую функцию на программируемые ножной переключатель или регулятор.

#### 4. С помощью диаграммы клавиатуры включайте/выключайте расстройку отдельных нот.

Если нота расстроена, она отмечается жирной точкой.

#### 5. Восстановите исходный строй.

Отключите опцию "Quarter Tone", чтобы восстановить исходный строй.

## Выбор строя с помощью ножной педали или переключателя

Функция Quarter Tone используется для программирования пользовательского строя в режиме реального времени. Такие "неожиданные" изменения строя характерны для арабской музыки. Произведенные корректировки нигде не запоминаются и, следовательно, отменяются при выборе новых перформансов или установок STS или при повторном нажатии на кнопку Quarter Tone.

\* В режиме воспроизведения стиля можно создать пользовательский строй и сохранить его в перформанс или STS (см. выше).

Функцией Quarter Tone можно управлять с помощью ножной педали или переключателя.

#### 1. Запрограммируйте педаль или ножной переключатель на управление функцией Quarter Tone.

Для этого перейдите в глобальный режим и откройте страницу "Controllers: Foot Controllers". На ней расположен параметр "Pedal/Footswitch", на который можно назначить функцию Quarter Tone.

#### 2. Откорректируйте высоту нот.

Удерживайте нажатой педаль, которая назначена на управление функцией Quarter Tone. В это время клавиатура инструмента звука не воспроизводит. Возьмите ноту, высоту которой необходимо понизить на четверть тона. Отпустите педаль.

#### 3. Играйте с использованием нового строя.

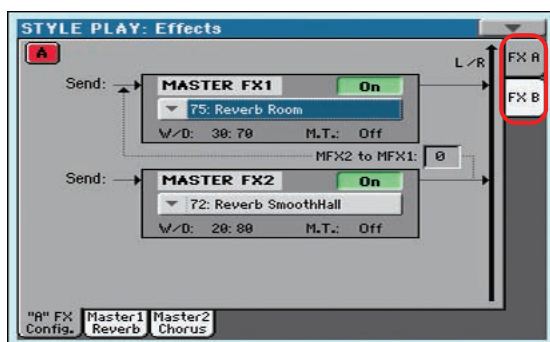
Ноты, которые были взяты на шаге 2, будут понижены на четверть тона.

#### 4. Вернитесь к оригинальному строю.

Нажмите и отпустите педаль, которая назначена на управление функцией Quarter Tone, не беря при этом никаких нот. При этом восстановятся установки строя выбранных перформанса или STS.

## Effects: A/B FX Configuration

Страница используется для назначения эффектов на процессоры A (стиль и пэды) и B (клавиатурные треки). Для переключения процессоров используются боковые закладки "FX A" и "FX B".



## FX A, FX B

Pa600 имеет два процессора эффектов (FX A и FX B), являющихся мастер-эффектами (Master FX). В режиме воспроизведения стиля процессор A назначен на треки стиля и пэдов, процессор B — на клавиатурные треки.

### Master FX 1, 2

Эффекты, назначенные на соответствующие процессоры. Обычно процессор FX1 используется для реверберационных алгоритмов, а процессор FX2 — для эффектов модуляционного типа (хорус, флэнжер, задержка). Список эффектов приведен в конце руководства.

Эффекты обоих процессоров FX можно сохранить в перформанс, эффекты процессора A (треки стиля и пэдов) — в установках стиля, а эффекты процессора B (клавиатурные треки) — в качестве установки STS.

### W/D

Уровень эффекта, добавляемого к прямому (необработанному) сигналу.

### MF2 to MF1

Уровень сигнала, подаваемого с выхода процессора MF2 на вход процессора MF1.

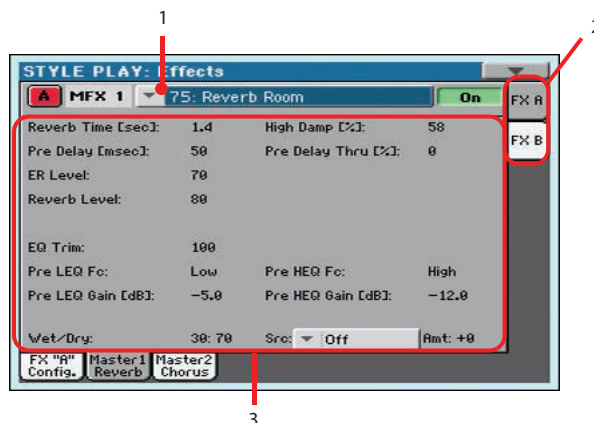
### M.T. (Modulating Track)

Трек, использующийся для передачи MIDI-сообщений модуляции. Параметры эффектов можно модулировать с помощью MIDI-сообщений, генерируемых физическим контроллером.

---

## Effects: Master 1, 2

Страницы содержат параметры эффектов каждого из процессоров. Ниже приведен пример страницы FX A. На процессор эффектов A назначен реверберационный алгоритм Reverb Wet Plate.



### 1. Выбранный эффект

Для выбора эффекта используется ниспадающее меню.

\* Для каждого из процессоров эффектов можно выбрать свой алгоритм (эффект).

### 2. Процессоры эффектов

### 3. Параметры эффекта

Список доступных для редактирования параметров определяется выбранным эффектом. Полный список эффектов приведен в конце руководства.

### Wet/Dry

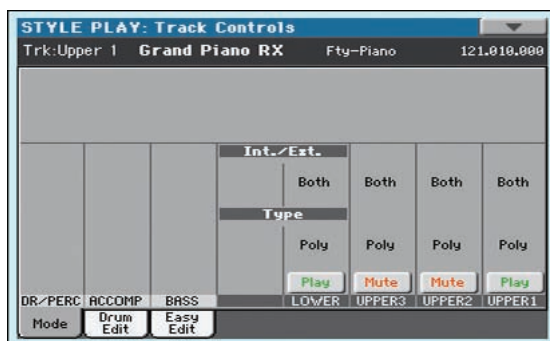
Уровень эффекта, добавляемого к прямому (необработанному) сигналу.

### Src (Source)

Источник модуляции. Для выбора трека, генерирующего это сообщение, используйте параметр "M.T. (Modulating Track)" страницы "Effects: A/B FX Configuration" (см. выше). Список источников модуляции приведен в конце руководства.

## Track Controls: Mode

На странице определяются установки, позволяющие направлять треки как на встроенный генератор, так и на внешнее MIDI-оборудование. Это часто используется для воспроизведения трека стиля внешним модулем или управления цифровым фортепиано с помощью клавиатурного трека Ра600. Кроме того, здесь определяются установки полифонии каждого из треков.



### Int./Ext. (Internal/External)

#### Internal

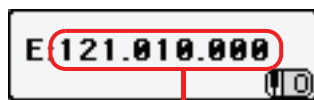
Трек управляет воспроизведением звука внутреннего генератора и не передает сообщений на внешние инструменты, скоммутированные с выходом MIDI OUT.

#### External

Трек управляет воспроизведением звука внешних инструментов, скоммутированных с выходом MIDI OUT и не передает сообщений на внутренний генератор. Внешнее оборудование необходимо настроить на прием информации по тому каналу, по которому трек Ра600 передает ее.

Трек, статус которого установлен в это значение, воспроизведением внутренних программ не управляет.

Если трек установлен в состоянии "External", на главной странице вместо имени назначенной на него программы выводится <E: aaa.bbb.ccc>.



Control Change/Program Change

Если трек установлен в состоянии "External" ("E"), рядом выводится строка с передаваемыми данными Control Change и Program Change. Это помогает определить, какие сообщения передаются на выход MIDI OUT. В рассматриваемом ниже примере CC#0 — сообщение Control Change с номером 0 (Bank Select MSB), CC#32 — сообщение Control Change с номером 32 (Bank Select LSB), PC — сообщение формата Program Change.



Если прикоснуться к полю программы, вместо окна выбора программы появится клавиатура ввода символов, позволяющая ввести значения сообщений Control Change/Program Change (см. рисунок).

#### Both

Трек управляет воспроизведением звука как внутреннего генератора, так и внешних инструментов, скоммутированных с выходом MIDI OUT.



## Type

### Drum

Трек ударных/перкуссии. Трек устанавливается в режим Drum в случае возникновения необходимости независимой регулировки громкости и направления на различные выходы перкуSSIONных групп выбранной программы ударных.

- \* Если для Style Record параметр "Track Type" установлен в режим Drum или Percussion, то здесь отредактировать эту установку невозможно. Она имеет серый цвет. Также невозможно установить здесь режим Drum для других треков стиля.
- \* Транспонирование трека недоступно при выборе для него режима Drum. Поэтому выбирайте этот режим для треков, транспонирование программ которых нежелательно (они будут определяться инструментом, как наборы ударных).

### Poly

Полифонический трек — может воспроизводиться несколько нот одновременно.

### Mono

Монофонический трек — каждая взятая нота прерывает воспроизведение предыдущей.

### Mono Right


Монофонический трек, в котором приоритетной считается более высокая нота.

### Mono Left

Монофонический трек, в котором приоритетной считается более низкая нота.

## Пиктограмма воспроизведения/мьютирования

Определяет состояние трека (воспроизводится/мьютирован).

 Состояние воспроизведения. Трек воспроизводится.

 Состояние мьютирования. Трек не воспроизводится.

---

## Track Controls: Drum Edit

На странице определяются установки громкости каждой из групп инструментов Drum (ударные) и Percussion (перкуссия) выбранного трека. Список групп инструментов приведен ниже.









Эти параметры доступны только для треков, для которых выбран режим Drum (см. выше). Для того чтобы можно было прослушать результаты произведенных корректировок, на трек сначала необходимо назначить набор ударных (Drum Kit).

- \* Кнопкой TRACK SELECT можно циклично переключать группы треков. Выбрав трек, выполните команду "Solo Track" меню страницы, чтобы отключить воспроизведение других треков в процессе редактирования.
- \* Все значения параметров являются относительными величинами по отношению к базовым значениям оригинальной программы.



## Выбор группы

Кнопки с пиктограммами служат для выбора редактируемой группы ударных. Они доступны только для треков ударных (Drum).

Кнопка	Группа ударных
	Бочки
	Малые барабаны
	Томы
	Хай-хэты
	Тарелки райд, крэш и остальные
	Перкуссия с низким звуком
	Перкуссия с высоким звуком
	Спецэффекты

## Текущие параметры

Под кнопками групп ударных приведены нередатируемые (серые) параметры для каждой из групп. Они позволяют сравнивать соответствующие показатели различных групп.

## Параметры редакции ударных

Для редакции доступны следующие параметры.

Параметр звука	Описание
Volume	Громкость ударного инструмента.
EQ Hi	Эквализация в диапазоне высоких частот.
EQ Mid	Эквализация в диапазоне средних частот.
EQ Low	Эквализация в диапазоне низких частот.
Attack	Время атаки — время, в течение которого громкость звука увеличивается от 0 (момент нажатия на клавишу) до своего максимального значения.
Decay	Время спада — время, в течение которого уровень сигнала уменьшается от значения на момент окончания времени атаки до минимального значения.
Cutoff	Граничная частота фильтра, определяющая яркость звука.
Resonance	Коэффициент усиления сигнала в районе граничной частоты.
Fine Tune	Точная настройка высоты звука ударного инструмента.
Coarse Tune	Грубая настройка высоты звука ударного инструмента.
MFX 1 Send	Уровень посылы на MFX1.
MFX2 Send	Уровень посылы на MFX2.

**0...127**

Громкость (см. выше).

**-64...0...+63**

Величина смещения значения параметра относительно базового (оригинального). Если выбрать "0", текущее значение параметра будет совпадать с оригинальным, которое сохранено в памяти для данного ударного или перкуSSIONного инструмента. При других значениях текущий параметр либо увеличивается, либо уменьшается относительно оригинального значения.

## Select

Кнопки используются для выбора трека, установки которого необходимо отредактировать.

## Reset Family


Кнопка используется для отмены всех корректировок выбранной группы.


## Reset Track

Кнопка используется для отмены всех корректировок громкости перкуSSIONНЫХ инструментов выбранного трека.

## Пиктограмма воспроизведения/мьютирования

Определяет состояние трека (воспроизводится/мьютирован).

 Состояние воспроизведения. Трек воспроизводится.

 Состояние мьютирования. Трек не воспроизводится.

## Редактирование отдельной группы ударных

Ниже описан пример управления громкостью (Volume).

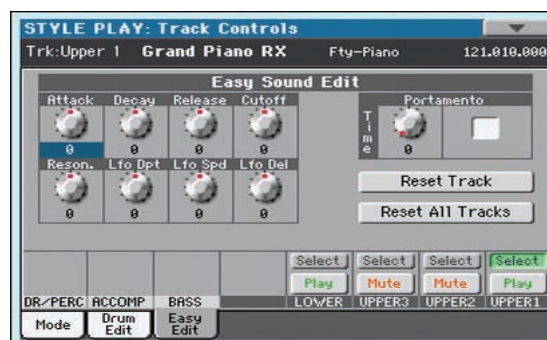
1. Находясь на этой странице, нажмите на кнопку TRACK SELECT, чтобы перейти к просмотру установок отдельных треков.
2. Прикоснитесь к кнопке Select, расположенной над треком DRUM.
3. Для запуска воспроизведения стиля нажмите на кнопку START/STOP.
4. При необходимости выберите команду "Solo Track" меню страницы, чтобы солировать трек ударных.
5. Прослушивая воспроизведение стиля, выберите на экране параметр Volume и колесом VALUE установите громкость в ноль.  
Обратите внимание, что барабаны теперь не воспроизводятся.
6. Прикоснитесь к кнопке Reset Track, чтобы восстановить оригинальную громкость барабанов.

---

## Track Controls: Easy Edit

Страница используется для редактирования основных параметров программ каждого из треков.

- \* Кнопкой TRACK SELECT можно циклично переключать группы треков. Выбрав трек, выполните команду "Solo Track" меню страницы, чтобы отключить воспроизведение других треков в процессе редактирования.
- \* Все значения параметров являются относительными величинами по отношению к базовым значениям оригинальной программы.



## Описание параметров

Определяют величину изменения значения параметра относительно базового.

Параметр звука	Описание
Attack	Время атаки — время, в течение которого громкость звука увеличивается от 0 (момент нажатия на клавишу) до своего максимального значения.
Decay	Время спада — время, в течение которого уровень сигнала уменьшается от значения на момент окончания времени атаки до значения уровня сустейна.
Release	Время затухания — время, в течение которого громкость звука падает с уровня фазы сустейна (или фазы спада) до 0. Фаза затухания инициируется в момент отпускания клавиши.
Cutoff	Граничная частота фильтра, определяющая яркость звука.
Resonance	Коэффициент усиления сигнала в районе граничной частоты фильтра.
LFO Depth	Глубина эффекта вибрато.
LFO Speed	Частота эффекта вибрато.
LFO Delay	Задержка между началом воспроизведения звука запуском эффекта вибрато.

### -64...0...+63

Величина смещения значения параметра относительно базового (оригинального). Если выбрать “0”, текущее значение параметра будет совпадать с оригинальным, которое сохранено в памяти для данного ударного или перкуSSIONного инструмента. При других значениях текущий параметр либо увеличивается, либо уменьшается относительно оригинального значения.

## Секция Portamento

Регулятором Time устанавливается скорость портаменто (скорость перехода между нотами). Чтобы включить портаменто, установите флажок, чтобы выключить портаменто — снимите его.

## Select

Кнопки используются для выбора трека, установки которого необходимо отредактировать.

## Reset Track


Кнопка используется для отмены всех корректировок параметров программы выбранного трека.


## Reset All Tracks

Кнопка используется для отмены всех корректировок параметров программ всех треков.

## Пиктограмма воспроизведения/мьютирования

Определяет состояние трека (воспроизводится/мьютирован).

 Состояние воспроизведения. Трек воспроизводится.

 Состояние мьютирования. Трек не воспроизводится.

## Редактирование параметров отдельной программы

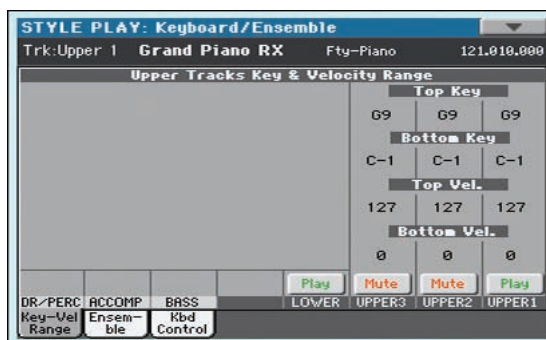
Ниже приведен пример использования функции Easy Edit.

1. При необходимости, находясь на этой странице, нажмите на кнопку TRACK SELECT, чтобы получить доступ к установкам клавиатурных треков.
2. Прикоснитесь к кнопке Select, расположенной над треком Upper 1.
3. Играйте на клавиатуре инструмента, чтобы прослушать звук программы. Выберите на дисплее объект Cutoff и колесом VALUE установите его значение в ноль.  
Будет слышно действие фильтра, постепенно срезающего высокие частоты, делая звук более глухим и “мутным”.
4. Для восстановления оригинального значения частоты среза фильтра прикоснитесь к экранной кнопке Reset Track.

## Keyboard/Ensemble: Key/Velocity Range

На странице определяются установки клавиатурного и динамического (velocity) диапазонов каждого из клавиатурных треков. Клавиатурный диапазон позволяет определять различные зоны для воспроизведения клавиатурных треков. Например, рожок можно назначить на один диапазон клавиатуры, а другие духовые — на другой. Диапазон скорости нажатия (velocity) может иметь до трех различных уровней, на каждый из которых можно назначить свой трек Upper.

Например, назначим на трек Upper 1 программу El.Piano 1, а на трек Upper 2 — программу El.Piano 2. Затем для трека Upper 1 определим следующие установки: [Bottom = 0, Top = 80], а для трека Upper 2 — [Bottom = 81, Top = 127]. В этом случае при мягкой манере исполнения будет воспроизводиться программа El.Piano 1, а при экспрессивной — программа El.Piano 2.



### Top/Bottom Key (Key Range)

Пара этих параметров определяет верхнюю (Top) и нижнюю (Bottom) границы клавиатурного диапазона соответствующего трека.

**C-1...G9:** высота ноты.

### Top/Bottom Vel. (Velocity Range)


Пара этих параметров определяет верхнюю (Top) и нижнюю (Bottom) границы динамического диапазона соответствующего трека.


**0:** минимальное значение velocity.

**127:** максимальное значение velocity.

### Пиктограмма воспроизведения/мьютирования

Определяет состояние трека (воспроизводится/мьютирован).

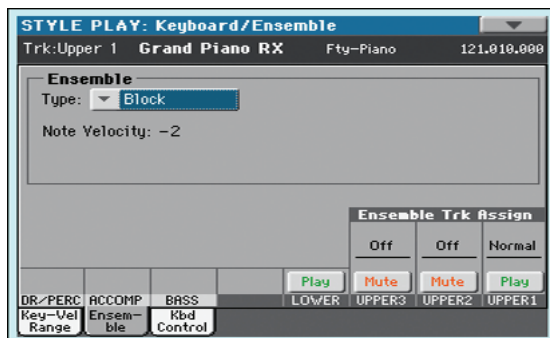
 Состояние воспроизведения. Трек воспроизводится.

 Состояние мьютирования. Трек не воспроизводится.

## Keyboard/Ensemble: Ensemble

Параметры страницы используются для программирования функции Ensemble. Она позволяет гармонизировать мелодическую линию правой руки (исполняемой в реальном времени) с распознанными аккордами, взятыми левой.

\* Функция Ensemble работает также и в режиме воспроизведения песни (с аналогичными установками). Аккорды распознаются в области Lower Chord Scan.



### Ensemble

Параметр определяет тип гармонизации.

#### Duet

Добавляет к мелодии одну ноту.

#### Close

Добавляет к мелодии аккорд с узким расположением ступеней.

#### Open 1

Добавляет к мелодии аккорд с широким расположением ступеней.

#### Open 2

Аналогично предыдущему значению, но с использованием другого алгоритма.

#### Block

Гармонизация блок-аккордами, типичная для джазовой музыки.

#### Power Ensemble

К мелодии добавляется квинта и октава, что типично для роковой музыки.

#### Third Up

К мелодии сверху добавляется терция (в зависимости от распознанного аккорда).

#### Fourths LO

Характерно для джазовой музыки. Ниже мелодической линии добавляется чистая кварта и минорная септима.

#### Fourths UP

Аналогично предыдущему значению, но ноты добавляются выше мелодической линии.

#### Fifths

Ниже взятой ноты добавляется ряд квинт.

#### Octave

К мелодии добавляется одна или более октав.

#### Dual

К мелодической линии добавляется нота с фиксированным интервалом, величина которого определяется значением параметра Note. При выборе этой опции на дисплей выводится величина транспонирования (-24...+24 полутона).

### **Brass**

Гармонизация, характерная для медных духовых инструментов.

### **Reed**

Гармонизация, характерная для язычковых музыкальных инструментов.

### **Trill**

Если взято две ноты, они трансформируются в трель. Если взято три и более нот, в трель преобразуются только последние две. Частота трели определяется параметром Tempo (см. ниже).

### **Repeat**

Взятая нота повторяется с частотой, определяемой параметром Tempo (см. ниже). При игре аккордами повторяется только нота, взятая последней.

### **Echo**

Аналогично значению Repeat, однако громкость повторов уменьшается со скоростью, которая определяется параметром Feedback (см. ниже).

### **AutoSplit1**

Если воспроизводится более одного трека Upper, трек Upper 1 воспроизводит монофоническую мелодию, а остальные треки Upper воспроизводят ноты аккордов. Если воспроизводится только трек Upper 1, он воспроизводит все ноты аккордов полифонически.

### **AutoSplit2**

Сходно с AutoSplit1, но трек Upper 1 всегда воспроизводит самую высокую ноту.

## **Note Velocity**

Параметр определяет разницу velocity (скорость нажатия) между взятыми и гармонизированными нотами.

-10...0: уменьшает значение velocity.

## **Tempo**

\* Параметр доступен только при выборе опции *Trill*, *Repeat* или *Echo*.

Параметр определяет частоту соответствующего эффекта гармонизации, который синхронизируется с темпом метронома.

## **Feedback**

\* Параметр доступен только при выборе опции *Echo*.

Параметр определяет число повторов эффекта Echo.

## **Ensemble Track Assign**

Параметры позволяют устанавливать различное состояние функции гармонизации для треков Upper.

### **Off**

Трек не гармонизируется.

### **Normal**


Трек включается в процесс гармонизации.


### **Mute**

По треку воспроизводятся только гармонизированные ноты (исходные взятые ноты не воспроизводятся).

## **Пиктограмма воспроизведения/мьютирования**

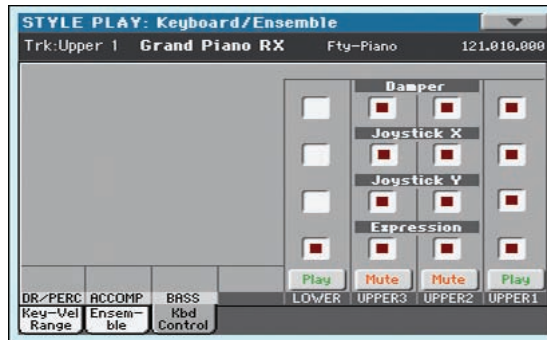
Определяет состояние трека (воспроизводится/мьютирован).

 Состояние воспроизведения. Трек воспроизводится.

 Состояние мьютирования. Трек не воспроизводится.

# Keyboard/Ensemble: Keyboard Control

Параметры страницы определяют, будут ли демпферная педаль, педаль экспрессии и джойстик управлять соответствующим треком Upper.



## Damper

### Поле отмечено

Если клавиши отпускаются при нажатой демпферной педали, то обрабатывается фаза сустейна звука.

### Поле не отмечено

Педаль сустейна на воспроизведение трека влияния не оказывает.

## Joystick X

Определяет, будет ли перемещение джойстика влево/вправо влиять на значение соответствующего параметра (высота звука, иногда другой параметр программы).

## Joystick Y

Определяет, будет ли перемещение джойстика от себя/на себя влиять на значение соответствующего параметра (Y+: модуляция, иногда другой параметр программы; Y-: различные режимы управления или не имеет значения).

## Expression


Параметр позволяет включать/отключать управление экспрессией для каждого из клавиатурного трека отдельно. Экспрессия — относительная величина, которая вычитается из значения громкости (Volume).


Допустим на трек Upper 1 назначена программа Piano, а на трек Upper 2 — программа Strings. Если для трека Upper 1 управление экспрессией отключить, а для трека Upper 2 — включить, то с помощью педали можно управлять громкостью трека струнных, не воздействуя при этом на громкость трека рояля.

С помощью педали-переключателя управлять этой функцией невозможно. В этом случае требуется контроллер непрерывного типа, например, педаль громкости или экспрессии. Для педали или программируемого слайдера необходимо выбрать опцию "KB Expression". А затем для сохранения произведенных установок в память глобальных параметров — выбрать команду Write Global-Global Setup меню страницы.

## Пиктограмма воспроизведения/мьютирования

Определяет состояние трека (воспроизводится/мьютирован).

 Состояние воспроизведения. Трек воспроизводится.

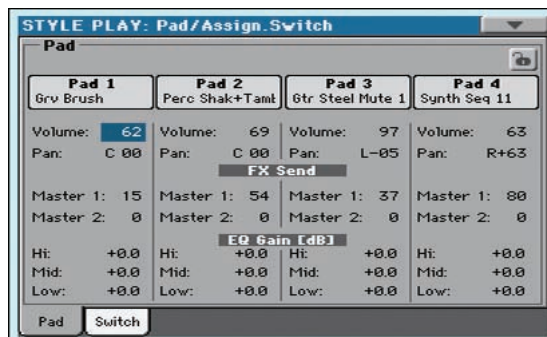
 Состояние мьютирования. Трек не воспроизводится.



## Pad/Switch: Pad

Параметры страницы определяют функциональное назначение каждой из четырех кнопок PAD. Назначения можно сохранять в текущие установки стиля или в запись базы данных SongBook. Пэды используют тот же процессор эффектов FX A, что и треки стиля.

- \* На пэдовые кнопки с панели Pad главной страницы можно назначать программы и секвенции.
- \* Каждый элемент стиля или базы SongBook может изменять назначение пэдов.



### Назначение пэдов

Для назначения программы на каждую из четырех кнопок PAD используется окно Pad Select.

### Volume

0...127: громкость каждого из четырех пэдовых треков.

### Pan

Панорама каждого из четырех пэдовых треков.

-64...1: левый канал стереопары.

0: центр.

+1...+63: правый канал стереопары.

### FX Send (Master 1, 2)

Уровни посылы на процессоры эффектов Master FX для каждого из четырех пэдовых треков.

0...127: уровень посылы прямого сигнала с пэдового трека на процессор эффектов.

### EQ Gain [dB] (Hi, Mid, Low)

Эквалализация каждого из четырех пэдовых треков.

-18.0...+0.0...18.0: усиление/ослабление в диапазонах ВЧ, СЧ и НЧ.

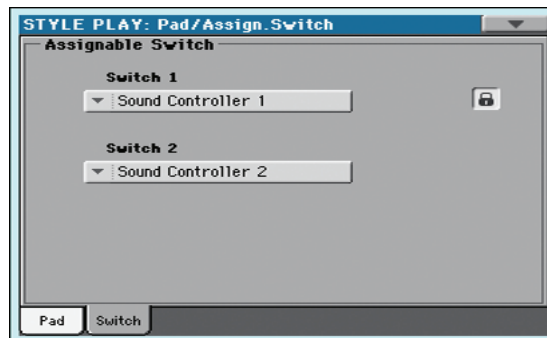
### Пиктограмма замка

Позволяет запретить смену назначенной на пэд программы при выборе стилей или записей SongBook.

---

## Pad/Switch: Switch

Страница используется для программирования функций кнопок ASSIGNABLE SWITCH. Назначения можно сохранять в перформанс, STS или в запись SongBook.



### Switch 1, 2

Для определения функционального назначения кнопки ASSIGNABLE SWITCH используется ниспадающее меню. Полный список доступных функций приводится в конце руководства.

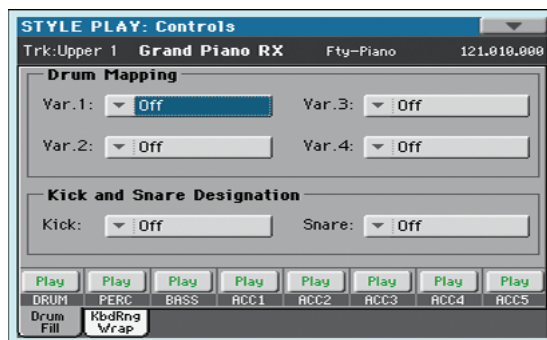
### Пиктограмма замка

Позволяет запретить смену назначенных на кнопки функций при выборе перформансов или STS.

---

## Style Controls: Drum/Fill

На странице определяются значения основных параметров стиля.



### Drum Mapping (Var.1...Var.4)

Параметры используются для определения альтернативной барабанной карты выбранного набора ударных без необходимости дополнительного программирования. Достаточно выбрать другую барабанную карту, и звуки одних перкуSSIONНЫХ инструментов будут заменены другими.

#### Off

Стандартная раскладка звуков ударных.

#### Drum Mapping 1...7

Номер барабанной карты. Mapping 1 содержит “тихие звуки”, Mapping 7 — “громкие”.

## Kick and Snare Designation

Параметр Kick Designation используется для замены звука одной бочки звуком другой из того же набора ударных, а параметр Snare Designation — для замены звука одного малого барабана звуком другого из того же набора ударных.

\* Попробуйте различные замены при включенном воспроизведении стиля. Полученный результат можно сохранить в перформанс или в установки стиля.

### Off

Оригинальные бочка или малый барабан.


### Type 1...3

Оригинальные бочка или малый барабан замещаются другими из того же набора ударных.

## Пиктограмма воспроизведения/мьютирования

Определяет состояние трека (воспроизводится/мьютирован).

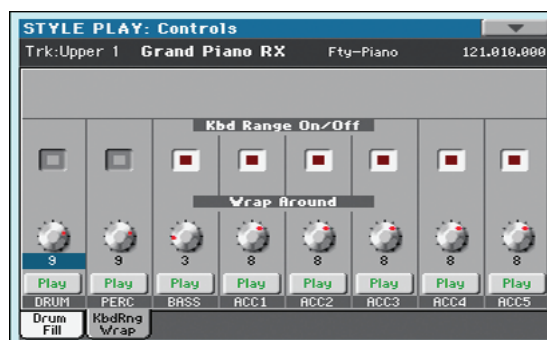
 Состояние воспроизведения. Трек воспроизводится.

 Состояние мьютирования. Трек не воспроизводится.

---

## Style Controls: Keyboard Range On/Off / Wrap Around

Параметры страницы используются для программирования функции циклической замены (Wrap Around) и включения/выключения клавиатурного диапазона каждого из треков стиля.



### Keyboard Range On/Off

Параметр включает/отключает действие установки диапазона клавиатуры Key Range, сохраненной в каждом из элементов стиля трека.

#### Поле отмечено

Параметр диапазона клавиатуры активен, при условии, что он был запрограммирован. Если ноты трека выходят за границу диапазона, то они автоматически транспонируются таким образом, чтобы попасть в него.

#### Поле не отмечено

Параметр диапазона клавиатуры не действует.

### Wrap Around

Точка циклической замены является верхней границей регистра трека аккомпанемента. Паттерны аккомпанемента транспонируются в соответствии с распознанной гармонией. Если аккорд взят слишком высоко, то в этом регистре трек стиля может звучать неестественно. Если же достигается точка циклической замены, то ноты автоматически транспонируются на октаву вниз.

Точка циклической замены устанавливается в полутонах для каждого из треков в пределах октавы относительно тоники аккорда. Это значение задает интервал между тоникой, определенной элементом стиля (параметр "Key/Chord"), и точкой циклической замены.

#### 1...12

Максимальный интервал транспонирования трека в полутонах относительно оригинальной тоники паттерна.

## Пиктограмма воспроизведения/мьютирования

Определяет состояние трека (воспроизводится/мьютирован).

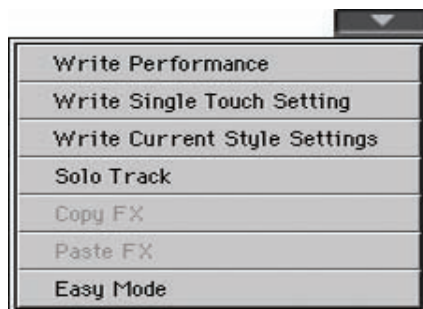
**Play** Состояние воспроизведения. Трек воспроизводится.

**Mute** Состояние мьютирования. Трек не воспроизводится.

---

## Меню страницы

Для того чтобы открыть меню страницы, прикоснитесь к пиктограмме меню страницы. Для выбора команды прикоснитесь к полю команды, а для выхода из меню страницы без выбора какой бы то ни было команды — к полю дисплея, расположенному за пределами меню страницы.



### Write Performance

Команда используется для перехода к диалоговому окну **Write Performance**, позволяющему сохранять большинство текущих установок панели управления инструмента в виде перформанса.

### Write Single Touch Setting

Команда используется для перехода к диалоговому окну **Write Single Touch Setting (STS)**, позволяющему сохранять установки клавиатурных треков в одну из установок STS текущего стиля.

### Write Current Style Settings

Команда используется для перехода к диалоговому окну **Write Current Style Settings**, позволяющему сохранять установки треков стиля в установки текущего стиля.

### Solo Track

Выберите трек, который необходимо солировать, а затем отметьте это поле. Теперь будет воспроизводиться только этот трек, а в заголовке страницы будет мигать предупреждение "Solo".

Для отключения режима сольного воспроизведения трека отмените выделение этого поля.

Работа функции солирования может варьироваться в зависимости от типа выбранного трека.

- **Клавиатурный трек**

При игре на клавиатуре воспроизводится только выбранный трек, все остальные клавиатурные треки мьютируются. Состояние треков стиля остается без изменения.

- **Трек стиля**

Из треков аккомпанемента воспроизводится только выбранный, все остальные мьютируются. Состояние клавиатурных треков остается без изменения.

- **Сгруппированные треки стиля**

Функция соло не работает для этих треков.

**[SHIFT]** Удерживая нажатой кнопку SHIFT, коснитесь трека, чтобы солировать его. Повторите эту операцию для отмены соло.

## Copy/Paste FX

Имеется возможность копирования установок одного или обоих эффектов между стилями, перформансами, STS, песнями и программами.

\* Данные команды копируют только параметры секции "Effects". Параметры остальных секций, например, "Dry" или "FX Send", не копируются. Поэтому после копирования эффектов может потребоваться дополнительная подстройка этих параметров.

### Копирование установок одного эффекта

1. Выберите источник копирования — программу, песню, перформанс, стиль или STS.
2. Выберите процессор эффектов FX (A или B) с помощью боковой закладки.
3. Перейдите на страницу копируемого эффекта (Master 1, Master 2).
4. Выберите команду меню "Copy FX".
5. Выберите приемник копирования — программу, перформанс, стиль или STS.
6. Выберите тот же процессор эффектов FX (A или B) с помощью боковой закладки.
7. Перейдите на страницу эффекта-приемника (Master 1, Master 2).
8. Выберите команду меню "Paste FX".

### Копирование всех эффектов процессора FX

1. Выберите источник копирования — программу, песню, перформанс, стиль или STS, а затем перейдите на страницу Effects > A/B FX Config для копирования всех эффектов.
2. Выберите процессор эффектов FX (A или B) с помощью боковой закладки.
3. Выберите команду меню "Copy FX".
4. Выберите приемник копирования — программу, перформанс, стиль или STS, а затем перейдите на страницу the Effects > A/B FX Config.
5. Выберите процессор-приемник эффектов (FX A или FX B) с помощью боковой закладки.
6. Выберите команду меню "Paste FX".

## Easy Mode

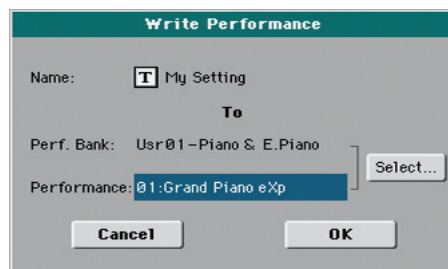
Облегченный режим Easy Mode упрощает структуру пользовательского интерфейса в режимах воспроизведения стиля и песни. Он рекомендуется для начинающих изучение аранжировщика.

Включение/отключение этого режима осуществляется с помощью команды Easy Mode меню страницы в режимах воспроизведения стиля и песни.

---

## Диалоговое окно Write Performance

Перейдите к этому окну из меню страницы, выбрав команду Write Performance. Диалоговое окно позволяет сохранять в перформанс установки всех треков, выбранный стиль и различные установки стиля.



**[SHIFT]** Удерживая нажатой кнопку SHIFT, нажмите одну из кнопок PERFORMANCE, чтобы открыть это окно.

### Name

Имя, которое будет присвоено перформансу после сохранения в него установок. Для того чтобы отредактировать его, прикоснитесь к пиктограмме [T].

## Perf Bank

Банк перформансов, куда будут сохраняться установки. Каждому из банков перформансов соответствует своя кнопка PERFORMANCE. Для выбора другого банка используется колесо VALUE.

## Performance

Перформанс-приемник в выбранном банке, в который будут сохраняться установки. Для выбора другого перформанса используется колесо VALUE.

## Кнопка Select...

Используется для перехода на страницу Performance Select, позволяющую выбрать перформанс-приемник, в который будут сохраняться установки.

---

## Диалоговое окно Write Single Touch Setting

Перейдите к этому окну из меню страницы, выбрав команду Write Single Touch Setting. Оно позволяет сохранять в одну из четырех установок STS текущего стиля параметры клавиатурных треков и выбранный пресет голосового процессора.



**[SHIFT]** Удерживая нажатой кнопку SHIFT, нажмите на одну из кнопок STS, чтобы открыть это окно.

\* Если на странице *Global > Mode Preferences > Media* отмечена опция "Factory Style and Pad Protect", запись установки STS поверх заводского стиля будет невозможно, а команда "Write Single Touch Setting" меню страницы будет недоступна. Исходные установки стилей Factory будут защищены от перезаписи.

## Name

Имя, которое будет присвоено установке STS после сохранения в нее параметров. Для того чтобы отредактировать имя, прикоснитесь к пиктограмме [T].

## Current Style

Нередактируемый параметр. Параметры сохраняются в одну из четырех установок STS текущего стиля, имя которого отображается в этом поле.

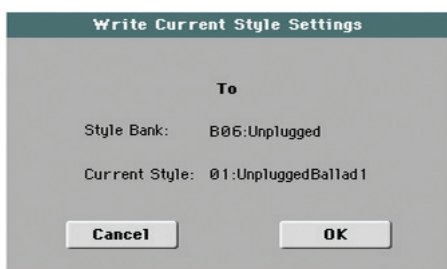
## STS

Определяет установку STS-приемник, в которую будут сохраняться параметры. Для выбора другой установки STS используется колесо VALUE.

---

## Диалоговое окно Write Style Settings

Перейдите к этому окну из меню страницы, выбрав команду Write Style Performance. Оно позволяет сохранять установки трека стиля в установки текущего стиля.



**[SHIFT]** Удерживая нажатой кнопку SHIFT, нажмите одну из кнопок STYLE, чтобы открыть это окно.

\* Если на странице *Global > Mode Preferences > Media* отмечена опция "Factory Style and Pad Protect", записать установки поверх заводского стиля будет невозможно, а команда "Write Single Touch Setting" меню страницы будет недоступна. Исходные установки стилей Factory будут защищены от перезаписи.

## Style bank

Нередактируемый параметр. Банк стилей, в котором расположен текущий стиль.

## Current Style

Нередактируемый параметр. Имя текущего стиля.

---

## Банки Favorite

Можно создавать пользовательские наборы стилей и сохранять их в 10 банков Favorite. Для удобства навигации каждой закладке банка в окне Style Select можно назначить свое уникальное имя.

Стили Favorite содержатся в 10 файлах, которые Pa600 создает автоматически в папке Style в области системной памяти (SYS). Эти файлы имеют неизменные имена.

Имя файла	Банки FAVORITE
FAVORITE01...10.STY	1...10

\* Новые стили периодически выкладываются на сайт производителя.

## Создание новых банков Favorite

Для создания банков Favorite предусмотрено два способа:

- В режиме записи стиля можно записать новый или отредактированный стиль в банк Favorite, а не в User.
- В режиме Media можно загрузить любой стиль в банк Favorite, а не в User.

## Переименование банков Favorite

В меню страницы Style Select выберите команду Rename Favorite и введите новое имя для закладки банка Favorite.



Чтобы ввести имя, состоящее из двух строк, разделите его символом абзаца (¶). Например, чтобы разбить фразу "World Music" на две строки, введите "World¶Music".

Не используйте слова, превышающих по длине ширину боковой закладки окна Style Select.

# Режим записи стиля/пэда

Режим записи стиля/пэда позволяет создавать новые стили или пэды, а также редактировать уже существующие.

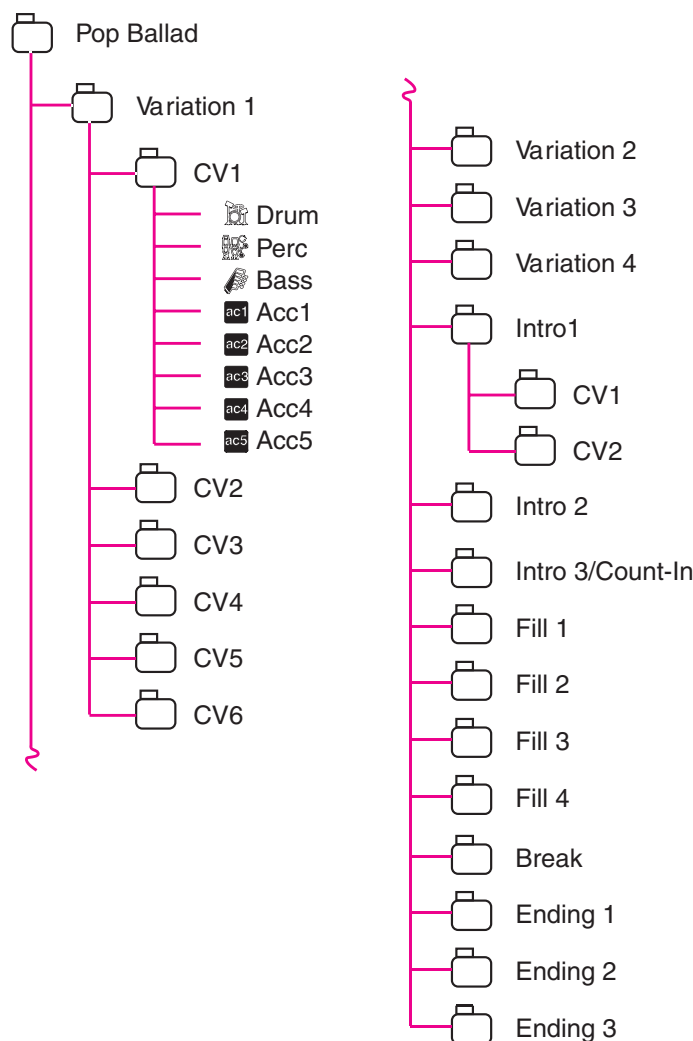
## Запись стилей и пэдов

Стили и пэды имеют сходную структуру и процедуры записи/редактирования.

### Структура стиля

Под термином “стиль” подразумеваются музыкальные секвенции, которые воспроизводятся аранжировочным модулем Pa600 в автоматическом режиме. Стиль состоит из 15 элементов стиля (E): 4 вариации (Variation 1 — 4), 3 вступления (Intro 1 — 3), 4 сбивки (Fill 1 — 4), пауза (Break) и 3 коды (Ending 1 — 3). Во время исполнения элементы стиля можно выбирать с помощью соответствующих кнопок панели управления.

Для более ясного понимания структуры стиля, приводится его блок-схема.



Каждый из элементов стиля состоит из небольших блоков (CV — Chord Variations), называемых вариациями аккордов. Различные элементы стиля могут иметь разное число вариаций аккордов (CV). Например, вариации (Variations) 1 — 4 могут состоять максимум из 6 CV, в то время как остальные элементы стиля — только из 2 CV.

При игре на клавиатуре в области сканирования (Lower или Full, в зависимости от состояния кнопки SPLIT), аранжировщик распознает взятый аккорд. Затем, в зависимости от выбранного элемента стиля, он определяет вариацию аккорда (CV), которая должна воспроизводиться. Соответствие идентифицированного аккорда и CV определяется таблицей вариаций аккордов (Chord Variation Table). Каждый элемент стиля имеет свою таблицу, которая выглядит следующим образом.



Аккорд	Вариации аккорда (CV)	
	Variation 1 — 4	Intro 1 — 2, Count-In, Fill 1 — 4, Break, Ending 1 — 3
Major	CV1 — CV6	CV1 — CV2
6		
M7		
M7 <sup>(b5)</sup>		
sus		
sus2		
M7sus		
m		
m6		
m7		
m7 <sup>(b5)</sup>		
m <sup>(M7)</sup>		
7		
7 <sup>(b5)</sup>		
7sus4		
dim		
dim <sup>(M7)</sup>		
#5		
7 <sup>(#5)</sup>		
M7 <sup>(#5)</sup>		
1+5		
1+8		
b5		
dim7		

После того, как аранжировщик определил вариацию аккорда (CV), которую необходимо воспроизвести, он запускает для каждого из треков соответствующую секвенцию. Поскольку секвенция записана в определенной тональности (например, До мажор, Соль мажор или Ми минор), аранжировщик транспонирует ее в соответствии с распознанным аккордом. Ноты секвенции транспонируются в зависимости от распознанного аккорда.

Переходя на более глубокий уровень структуры стиля, можно заметить, что каждая вариация аккордов CV состоит из секвенций треков (Track Sequences). Ра600 поддерживает работу 8 треков. Треки DRUM и PERC используются для барабанных и перкуSSIONных секвенций соответственно, BASS — для басовых секвенций, а ACC1-5 — для секвенций аккомпанемента (струнные, гитара, фортепиано или любой другой аккомпанирующий инструмент).

Итак, суммируя все выше сказанное, получается следующая картина. При игре на клавиатуре в области сканирования аранжировщик определяет используемый элемент стиля, а затем вариацию аккорда (CV), соответствующую взятому аккорду. Далее по каждому из треков аранжировщика запускается секвенция, соответствующая CV. Секвенция транспонируется в соответствии с распознанным аккордом. Этот алгоритм обрабатывается каждый раз при взятии аккорда.

## Структура пэда

По сути, пэд представляет собой стиль с одним треком. Большинство функций записи стиля также распространяется и на запись пэда.

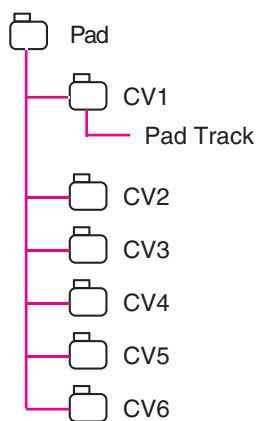
Существует две категории пэдов.

- **Пэды "Hit"**

По большей части эти пэды используются в качестве "нетранспонируемых" событий, хотя могут представлять из себя и транспонированные ноты или аккорды. Чаще всего они являются секвенциями, состоящими из одной ноты или одного аккорда.

- **Пэды "Sequence"**

Эти пэды являются одотрековыми паттернами, которые можно транспонировать с помощью взятия различных аккордов на клавиатуре аналогично треку стиля. Грубо говоря, они эквивалентны одотрековым многоаккордным вариациям стилей с одним элементом (см. рис.).



Каждый пэд может содержать до 6 небольших элементов, называемых вариациями аккорда (CV). Каждая вариация аккорда состоит из одного трека (Pad Track).

Как и для стилей, при взятии аккорда в области распознавания загружается соответствующая вариация аккорда. Идентифицированный аккорд сопоставляется вариации аккорда с помощью таблицы вариаций аккордов (Chord Variation Table). Каждый пэд имеет таблицу вариаций аккордов.

Аналогично стилям, на пэды воздействуют таблицы транспонирования нот (НТТ).

## Стандартные, гитарные и ударные треки

Имеется три типа треков, каждый из которых по-разному интерпретируется аранжировщиком:

- **Треки Acc (аккомпанемента) и Bass (баса)**

При распознавании аккорда запрограммированные ноты аккорда транспонируются в соответствующую тональность согласно таблице транспонирования нот (НТТ — Note Transposition Tables). Она позволяет записывать только несколько вариаций аккордов (CV), а остальные генерируются автоматически.

- **Треки Drum (ударных) и Perc (перкуссии)**

Транспонирование отсутствует. Всегда воспроизводятся оригинальные паттерны.

- **Треки Gtr (гитары)**

При распознавании аккорда, аранжировщик генерирует отдельные ноты, бой и арпеджио на “виртуальной гитаре”, отслеживая корректность расположения нот на гитарной клавиатуре. Имейте в виду, что в гитарном треке могут также содержаться некоторые элементы, присущие треку аккомпанемента, используемые для воспроизведения “свободных” пассажей.

## Понятие записи стиля

Под записью стиля подразумевается запись треков, внутренней последовательности вариаций аккордов, элементов стиля и стиля как такового.

В общем случае при записи элементов стиля нет необходимости записывать все вариации аккордов. Очень часто бывает достаточно сформировать только одну вариацию аккордов для каждого элемента стиля. Исключение составляют вступление 1 и кода 1, в которых рекомендуется записывать мажорные и минорные вариации аккордов.

## Понятие записи пэда

Запись пэда аналогична записи одного трека, содержащего последовательность вариаций аккордов и сам пэд.

Нет необходимости записывать все вариации аккордов. Часто бывает достаточно сформировать только одну вариацию аккордов.

## Данные паттерна и данные трека

Режим записи стиля позволяет создавать и редактировать музыкальные паттерны стиля, а редактирование параметров трека (назначенная на трек программа, громкость, панорама, установки октавного транспонирования, эффектов...) происходит в режиме воспроизведения стиля.

- После того как в режиме записи стиля/пэда будут созданы или откорректированы музыкальные паттерны, их необходимо сохранить. Для этого предусмотрены команды меню "Write Style" или "Write Pad".
- После того как в режиме воспроизведения стиля будут отредактированы параметры треков, их необходимо сохранить в установки стиля. Для этого предусмотрена команда меню "Write Current Style Settings".

## Программы

Для назначения программ на треки стиля предусмотрено два способа:

- В режиме записи стиля можно назначать различные программы на каждый элемент стиля. Программу на пэд можно назначить на той же странице в режиме записи пэда.
- В режиме воспроизведения стиля можно назначить одну программу на установки стиля (вместе с другими параметрами трека), и она будет актуальна для всех элементов стиля.

Доступные программы зависят от состояния параметра "Original Style Sounds".

- \* При назначении программы в режиме воспроизведения стиля параметр "Original Style Sounds" автоматически отключается.

---

## Импорт/экспорт стиля/пэда

В Ра600 предусмотрена возможность обмениваться стилями между компьютером и Ра600 с помощью стандартных MIDI-файлов (файлы формата SMF).

---

## Вход в режим записи стиля/пэда

Находясь в режиме воспроизведения стиля, нажмите на кнопку RECORD. Откроется окно следующего вида.



Чтобы иметь возможность редактировать заводские (Factory) стили и пэды, на странице Global > Mode Preferences > Media установите параметр "Factory Style and Pad Protect" в **Off**.

- Для редактирования текущего стиля выберите опцию Record/Edit Current Style.
- Если процесс создания стиля необходимо начать "с нуля", выберите опцию Record New Style. При этом будут загружены установки стиля по умолчанию. Результаты записи необходимо сохранить в банк Favorite или User. Если параметр "Factory Style and Pad Protect" установлен в значение **Off**, отредактированную версию стиля можно сохранить в один из заводских стилей.
- Для редактирования текущего пэда выберите опцию Record/Edit Pad.
- Если процесс создания пэда необходимо начать "с нуля", выберите опцию Record New Pad. Результаты записи необходимо сохранить в банк User. Если параметр "Factory Style and Pad Protect" установлен в значение **Off**, отредактированную версию пэда можно сохранить в один из заводских пэдов.

После того, как стиль или пэд будет отредактирован, его необходимо сохранить (см. ниже) и выйти из режима записи стиля/пэда.

Затем отредактируйте установки трека стиля или пэда.

- Для стиля: перейдите в режим воспроизведения стиля, отредактируйте установки стиля для треков (темп, громкость, панораму, посыл на эффекты...) и сохраните его с помощью команды меню страницы "Write Current Style Settings".
- Для пэда: перейдите на страницу Pad режима воспроизведения стиля или песни, назначьте на кнопку PAD новый паттерн Hit или Sequence, отредактируйте установки пэда (громкость, панораму, посыл на эффекты...) и сохраните его с помощью команды меню страницы "Write Current Style Settings".
- \* После операции записи или редактирования стиля внутренняя память реорганизуется. Поэтому при нажатии на кнопку START/STOP возникает пауза, прежде чем стиль начнет воспроизводиться. Ее продолжительность зависит от числа MIDI-событий, которые содержит стиль.
- \* В режиме записи все ножные переключатели, в отличие от педали громкости/экспрессии, отключаются.

## Выход из режима редактирования

После завершения процедуры редактирования стиль можно записать в память или отказаться от произведенных корректировок.

- Для сохранения результатов редактирования выберите команду "Write Style/Pad" меню страницы.
- Для отмены результатов редактирования выберите команду "Exit from Record" меню страницы или нажмите на кнопку RECORD. При этом происходит возврат к главной странице режима записи стиля.
- \* Чтобы не потерять результаты редактирования, рекомендуется их сохранять как можно чаще.

## Прослушивание стиля в режиме редактирования

В зависимости от текущей страницы экрана, в процессе редактирования стиля можно прослушать выбранную вариацию аккорда (CV) или весь стиль/пэд.

Для выбора вариации аккорда перейдите к главной странице режима записи/редактирования.

- На страницах Main, Event Edit, Quantize, Transpose, Velocity и Delete предоставляется возможность воспроизведения выбранной вариации аккорда (CV). Для этого нажмите на кнопку START/STOP. Для останова воспроизведения нажмите на кнопку START/STOP еще раз.
- На страницах Sounds/Expression, Keyboard Range, Chord Table, Trigger/Tension, Delete All, Copy, Style/Pad Element Controls и Style/Pad Control можно прослушать стиль целиком. Нажмите на кнопку START/STOP и берите на клавиатуре аккорды. С помощью кнопок VARIATION 1 — 4, INTRO 1 — 3, AUTO FILL, BREAK и ENDING 1 — 3 можно выбрать любой элемент стиля. Для останова воспроизведения нажмите на кнопку START/STOP еще раз.
- На странице Guitar Mode можно прослушать созданный паттерн в выбранной тональности.
- \* В режиме записи стиля автоматически выбирается режим идентификации аккордов согласно используемому в режиме воспроизведения стиля. Для идентификации аккорда должно быть взято не менее 3 нот.

Режим идентификации аккордов		
Режим воспроизведения стиля	Режим записи стиля	Минимальное количество взятых нот
One Finger	Fingered	3
Fingered	Fingered	3
Expert	Expert	3

- \* В этом режиме паттерн всегда воспроизводится циклично, даже при установке параметра "Pad Type" в "One Shot".

## Записываемые события

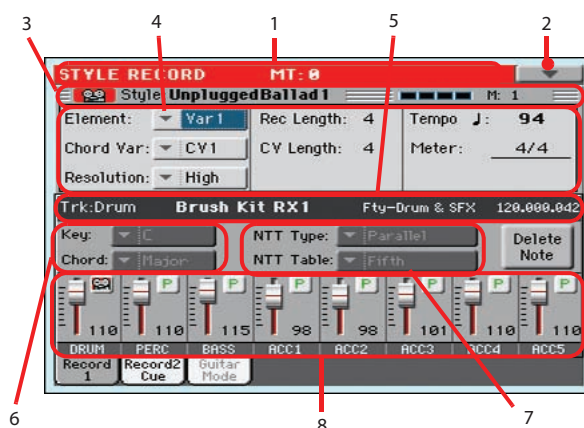
Режим записи стиля позволяет блокировать (отфильтровывать) некоторые события, которые могут привести к неадекватной работе стиля. Ниже приводится перечень записываемых событий.

Функция управления	CC# (номер Control Change)
Allowed	
Note On	
RX Noise On	
Pitch Bend	
Channel After Touch	
Modulation	1
Breath	2
Pan	10
Expression	11
CC#12	12
CC#13	13
Damper (Hold 1)	64
Filter Resonance (Harmonic Content)	71
Low Pass Filter Cutoff (Brightness)	74
CC#80 (General Purpose #5)	80
CC#81 (General Purpose #6)	81
CC#82 (General Purpose #7)	82

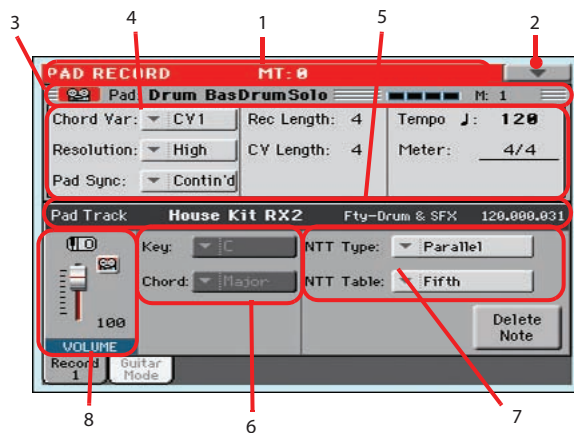
- \* Некоторые из событий Control Change невозможно записать с помощью контроллеров Pa600.
- \* Любой из доступных контроллеров можно назначить на Assignable Pedal/Slider/Switch (программируемые педаль/слайдер/переключатель).
- \* Сообщения MIDI Control Change, вставленные с помощью программного обеспечения на внешнем компьютере, импортируются при использовании специальной функции ("Import: Import SMF").
- \* Некоторые контроллеры в конце паттерна переустанавливаются.

## Главная страница — Record 1

После нажатия на кнопку RECORD и выбора необходимой функции (редактирования существующего стиля или создания нового) открывается главная страница режима записи стиля с выбранной закладкой "Record 1".



Запись стиля



Запись пэда

## 1. Заголовок страницы

В этой строке выводятся название текущего режима и установки транспонирования.



### 1) Текущий режим

Название текущего режима.

### 2) Установка общего транспонирования

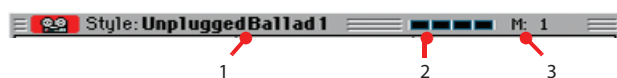
Параметр общего транспонирования определяется с точностью до полутона. Для его редактирования предусмотрены кнопки TRANSPOSE панели управления.

## 2. Пиктограмма меню страницы

Для перехода в меню страницы прикоснитесь к этой пиктограмме.

## 3. Подзаголовок страницы

Здесь выводится информация об установках исполнения стиля/пэда.



### 1) Стиль, который записывается/редактируется

Имя стиля, который записывается или редактируется.

### 2) Счетчик долей такта

Указывает на текущую долю.

### 3) Номер текущего такта

Текущий такт, в который производится запись.

## 4. Область параметров записи

### Element (только для стиля)

Параметр используется для выбора элемента стиля, который необходимо отредактировать. Каждому элементу стиля соответствует одноименная кнопка панели управления. После выбора элемента стиля необходимо выбрать вариацию аккорда (CV), которая реально будет редактироваться (см. ниже).

**Var1...End3:** выбранный элемент стиля.

### Chord Var

Параметр используется для выбора вариации аккорда (CV), которую необходимо отредактировать. Вариации выбираются из определенного ранее элемента стиля или пэда.

- \* Если параметр и его значение отображаются прописными символами (cv1...cv6), значит вариация аккорда пустая (не содержит событий), в противном случае используются заглавные символы (CV1...CV6).
- Если в качестве элемента стиля выбраны Var1, Var2, Var 3 или Var4, для редактирования доступно 6 вариаций аккорда.
- Если в качестве элемента стиля выбраны Intro1, Intro2, Intro3, Fill1, Fill2, Fill3, Fill4, Ending1, Ending2 или Ending3, для редактирования доступна одна из двух вариаций аккорда.
- Для пэда доступен выбор одной из 6 вариаций аккорда (CV1 — CV6).

### Resolution

Параметр определяет точность квантования (разрешение) во время записи. Квантование — процесс исправления ритмических погрешностей исполнения, когда ноты берутся либо слишком рано, либо слишком поздно. Квантование позволяет корректировать положение нот, привязывая их к определенной ритмической «сетке».

\* Для квантования уже записанных данных используется функция *Quantize* раздела редактирования.

### High

Квантование не применяется.

### ♪ (1/32)... ♪ (1/8)

Цена деления сетки квантования в терминах длительностей нот. Например, если выбрано значение 1/16, все ноты автоматически перемещаются к ближайшим шестнадцатым, если же установить параметр в 1/8 — то к ближайшим восьмым. Цифра '3' после величины интервала квантования означает триоль.



## Pad Sync (только для пэда)

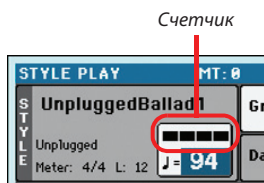
Параметр определяет режим синхронизации паттерна пэда.

### Off

Синхронизация отсутствует. Секвенция запускается при нажатии на кнопку PAD.

### Continued

Паттерн запускается моментально, синхронно с темпом аранжировщика или плеера. В зависимости от текущих показаний счетчика, он может запускаться не с начала; а с текущей позиции.



Например, если счетчик аранжировщика или плеера показывает третью долю и тик 91, воспроизведение паттерна пэда начнется с его третьей доли и тика 91.

Работа аналогична режиму сбивки.

### Beat

Секвенция запускается со следующего такта, синхронно с темпом аранжировщика или плеера. Воспроизведение начинается с тика 1 или с первой доли.

## Rec Length

Параметр определяет в тактах длину записываемой части выбранного трека. Его значение равно или кратно длине вариации аккорда (см. описание следующего параметра).

Это длина не всей вариации аккорда, а только текущего трека. Например, вариация аккорда может состоять из восьми тактов, а барабанный паттерн повторяться через каждые два. В этом случае, прежде чем приступить к записи трека ударных, параметр “CV Length” необходимо установить в “8”, а параметр “Rec Length” — в “2”. При сохранении стиля или выполнении над ним любой операции редактирования 2-тактный паттерн распространяется на всю 8-тактную вариацию аккорда.

\* Если установить значение параметра CV Length меньше Rec Length, то величина последнего на дисплее автоматически не обновляется. На этом этапе еще остается возможность откорректировать длину вариации аккорда, чтобы лишние такты не уничтожались (см. далее описание параметра CV Length). Однако, если запустить процесс записи, нажав на кнопку START/STOP, то значение параметра Rec Length установится равным длине вариации аккорда, хотя на дисплее ничего не изменится.

Допустим, изначально параметры CV Length и Rec Length были установлены в значение 4. Если впоследствии отредактировать CV Length = 2 и нажать на кнопку START/STOP, то запустится процесс записи паттерна длиной 2 такта, хотя на экране параметр все равно будет равен 4. После того как процесс записи с помощью кнопки START/STOP будет остановлен, значение Rec Length обновится (тоже станет равным 2), и все такты после второго будут стерты.

## CV Length

Параметр определяет в тактах длину выбранной вариации аккорда CV (до 32 тактов). При воспроизведении стиля он определяет длину зацикленного паттерна аккомпанемента, который соответствует данной вариации аккорда.

\* Если уменьшить длину вариации аккорда после того, как она была записана, то лишние такты удаляются. Будьте внимательны при уменьшении значения параметра CV Length после окончания записи! Если установка была откорректирована ошибочно, выйдите из записи без сохранения результатов корректировки.

## Tempo

Для корректировки темпа выберите этот параметр и кнопками TEMPO измените значение.

\* Темп можно откорректировать даже в том случае, если этот параметр не выбран. Для этого, удерживая нажатой кнопку SHIFT, вращайте колесо.

\* При записи установки темпа предыдущее значение замещается новым.

\* Реальным значением темпа будет то, которое выводится на экран в момент сохранения установок стиля в режиме воспроизведения стиля.



## Meter

Параметр определяет метр (размер) элемента стиля или секвенции пэда. Его можно отредактировать только в том случае, если элемент стиля или пэд пустой, т.е. перед началом записи.

## 5. Область информации о выбранном треке

В этой строке выводится имя программы, назначенной на выбранный трек, а также другая информация.



### 1) Имя трека

Имя выбранного трека.

Drum...Acc5: трек стиля.

### 2) Имя программы

Программа, назначенная на выбранный трек. Прикоснувшись к ее имени, можно открыть окно выбора программ (Sound Select) и назначить на трек другую программу.

### 3) Банк программ

Банк, в котором находится выбранная программа.

### 4) Сообщение Program Change

Строка сообщения Program Change (Bank Select MSB, Bank Select LSB, Program Change).

## 6. Установки Key/Chord

### Key/Chord

Параметры определяют тональность и тип оригинального аккорда трека. В режиме воспроизведения стиля этот аккорд воспроизводится точно так, как был записан, без какого-то ни было транспонирования с помощью таблицы NTT (см. выше).

\* Для соответствия требованиям спецификаций Korg рекомендуется для элементов стиля Intro 1 (вступление 1) и Ending 1 (кода 1) записывать мажорную и минорную вариации аккордов.

При выборе трека активируются соответствующие установки Key/Chord. По всем остальным записанным трекам будет воспроизводиться эта же гармония. Допустим, оригинальная гармония трека Acc1 установлена в значение A7th. Если выбрать этот трек, то по всем остальным будет воспроизводиться гармония, соответствующая Ля-мажорному септаккорду.

В приведенном выше примере трек Acc1 будет записываться в тональности Ля мажор нотами, соответствующими Ля-мажорному септаккорду. Этот паттерн будет воспроизводиться без использования таблицы транспонирования при взятии на клавиатуре Ля-мажорного септаккорда.

\* Это не применяется в режиме гитары, поскольку там действуют другие законы.

## 7. Установки NTT

### NTT Type/Table

NTT (таблица транспонирования нот) являются удобным алгоритмом, позволяющим аранжировщикам Korg преобразовывать распознанные аккорды в музыкальные паттерны. Таблица транспонирования нот (NTT) определяет, каким образом аранжировщик будет транспонировать ноты паттерна, когда распознанный аккорд отличается от оригинального аккорда соответствующей вариации. Например, если была записана только вариация аккорда для CMaj, а на клавиатуре взят аккорд CMaj7, аранжировщик должен транспонировать некоторые ноты для воссоздания отсутствующей 7 степени.

\* Эти параметры недоступны для треков ударных или перкуссии, в этом случае они имеют серый цвет.

\* Параметры NTT программируются отдельно для каждого трека элемента стиля.

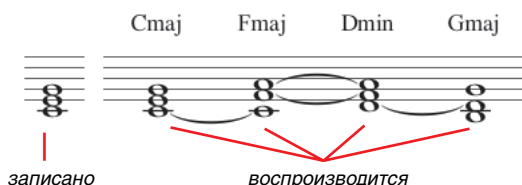
\* Для соответствия спецификации Korg устанавливайте NTT в "No Transpose" для Intro 1 и Ending 1.

Имеются два основных типа NTT:

- При выборе типа **Parallel** ноты транспонируются в пределах области, заданной параметром Wrap Around. Эти таблицы идеально подходят для мелодических партий.



- При выборе типа **Fixed** аранжировщик по возможности перемещает ноты, создавая естественные легато и смену аккордов. Эти таблицы идеально подходят для треков аккордов (струнные, фортепиано, и т.д.).



### Parallel/Root

В отсутствующие ноты транспонируется тоника (в CMaj = C).

### Parallel/Fifth

В отсутствующие ноты транспонируется 5 ступень (в CMaj = G).



### Parallel/i-Series

Все оригинальные паттерны должны программироваться на аккордах "Maj7" или "min7". При загрузке старых стилей Korg i-Series, эта опция выбирается автоматически.



### Parallel/No Transpose

Транспонирование отключено. Паттерн воспроизводится так, как он был записан. Это — стандартная установка для Intro 1 и Ending 1 в оригинальных стилях Korg (где обычно записана последовательность аккордов, неизменная для любой тональности).

### Fixed/Chord

Данная таблица по возможности перемещает ноты, создавая естественные легато и смену аккордов. Эти таблицы идеально подходят для треков аккордов (струнные, фортепиано, и т.д.). В отличие от режима Parallel, программируемые аккорды не транспонируются согласно параметру Wrap Around, а всегда базируются на оригинальной позиции с поиском общих для аккордов нот.

### Fixed/No Transpose

Программируемые ноты могут транспонироваться только с помощью общего транспонирования (Master Transpose). Они не транспонируются при смене аккордов.

## Кнопка Delete Note

Позволяет стирать отдельные ноты или отдельные перкуссионные инструменты с выбранного трека. Например, для удаления звука барабана удерживайте соответствующую ему ноту D2.

1. Выберите трек.
2. Нажмите и удерживайте кнопку “Delete Note”.
3. Нажмите на кнопку START/STOP для запуска стиля.
4. По достижении нужной позиции, возьмите ноту на клавиатуре. Удерживайте ее до тех пор, пока не будут стерты все ненужные ноты.
5. По окончании отпустите кнопку Delete и нажмите снова на кнопку START/STOP для останова стиля.

\* Если нота расположена в начале паттерна, возьмите ноту перед запуском стиля.


## 8. Установки громкости/состояния трека


### Виртуальные слайдеры


Прикоснувшись к экранному слайдеру, измените значение параметра перемещая слайдер пальцем или с помощью колеса VALUE.

### Пиктограммы состояния трека

Для установки состояния трека прикоснитесь к соответствующей пиктограмме.

 Состояние воспроизведения. Трек воспроизводится.

 Состояние мьютирования. Трек не воспроизводится.

 Состояние готовности к записи. После запуска записи трек принимает ноты, взятые на клавиатуре инструмента, а также полученные со входа MIDI IN.

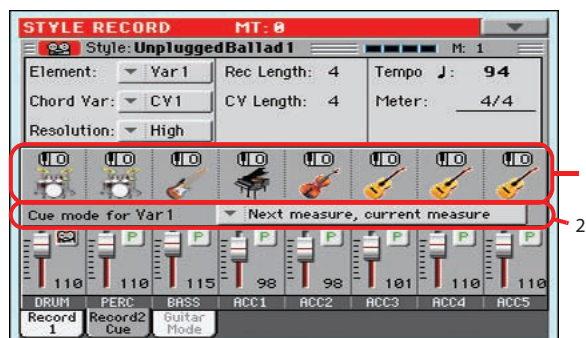
### Имена треков (только для стиля)

Под слайдерами расположены метки каждого из треков.

**Drum...Acc5:** треки стиля.

## Главная страница — Record 2/Cue (только для стиля)

Для перехода к этой странице, находясь на главной, прикоснитесь к закладке “Record 2/Cue”. Большинство параметров этой страницы аналогичны описанным для страницы “Главная страница — Record 1”. Кроме того, здесь можно просмотреть и выбрать программы для каждого из треков стиля, а также режим Cue для элемента стиля.



# 1. Область программ

Используется для просмотра программ и установок октавного транспонирования каждого из восьми треков стиля.



## 1) Пиктограмма октавы

Нередактируемый параметр. Индикатор отображает установку октавного транспонирования трека. Отредактировать ее можно на странице "Mixer/Tuning: Tuning" режима воспроизведения стиля кнопками UPPER OCTAVE. Значение сохраняется в установки стиля.

## 2) Пиктограмма банка программы

Банк программы, назначенной на трек. Для выбора трека прикоснитесь к полю имени соответствующей программы. Если прикоснуться к этому полю еще один раз, откроется окно выбора программ "Sound Select".

\* Если в режиме воспроизведения стиля поле параметра "Original Style Sounds" не отмечено, то при выборе перформанса программы могут поменяться.

# 2. Область Cue

## Cue mode for [элемент стиля]

Данный параметр определяет режим запуска элемента стиля после его выбора. Эта установка доступна только для элементов стиля "Variation" и "Fill".

### Immediate, first measure

Элемент стиля запускается сразу же с первого такта (только для элементов Fill).

### Immediate, current measure

Элемент стиля запускается сразу же с текущего такта (только для элементов Fill).

### Next measure, first measure

Элемент стиля запускается с начала следующего такта и с первого своего такта (для элементов Variation и Fill).

### Next measure, current measure

Элемент стиля запускается с начала следующего такта и со своего текущего такта (для элементов Variation и Fill).

---

## Главная страница — Guitar Mode

Для перехода на данную страницу выберите на главной странице гитарный трек и коснитесь ярлыка "Guitar Mode". Здесь осуществляется программирование режима гитары.



- \* Для доступа к этой странице нужно выбрать гитарный трек, для пэда трек тоже должен иметь тип *Guitar* (параметр "Track Type" на странице *Pad Track Controls > Sound/Expression*), иначе ярлык *Guitar Mode* останется недоступным (серым).
- \* При программировании гитарного трека с внешнего секвенсора необходимо связать гитарные треки с нужным каналом. Перейдите на страницу *Global > MIDI > MIDI IN Channels* и назначьте соответствующий трек стилю (обычно *Acc1 ~ Acc5*) на аналогичный канал гитарного трека на внешнем секвенсоре. Затем перейдите на страницу *Style Record > Style Track Controls > Type/Tension/Trigger* и установите для этого трека тип "Gtr".

Режим гитары позволяет быстро создавать естественные партии ритм-гитары без необходимости прибегать к трудоемкому MIDI-программированию. Просто запишите несколько нот, чтобы получить ритмические гитарные треки, где каждый аккорд будет звучать согласно реальной позиции на гитаре, а не генерироваться простым транспонированием записанного паттерна.

## Обзор записи

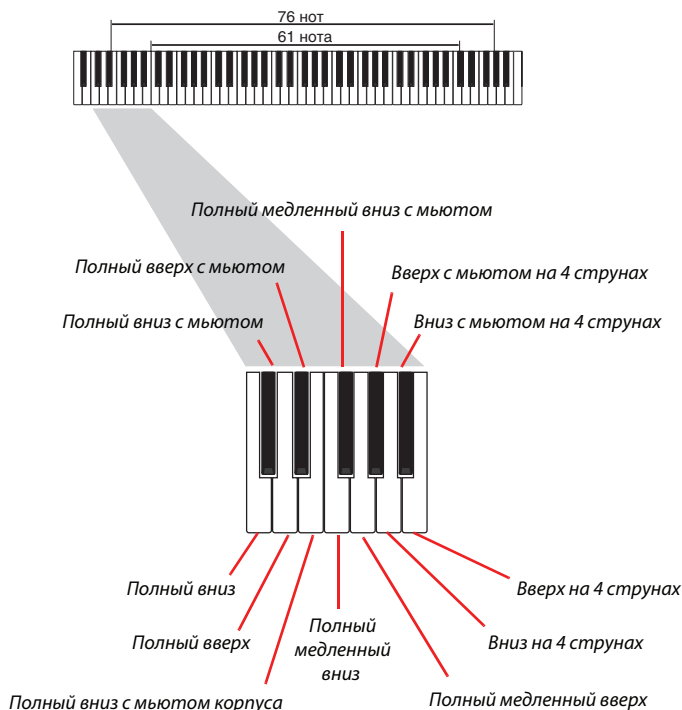
Запись гитарного трека отличается от записи обычных, где она осуществляется за счет простого исполнения соответствующих нот мелодической линии или аккордов. При записи гитарных треков можно:

- Брать ноты, соответствующие режимам боя.
- Играть арпеджио (перебор) на клавишах, соответствующих шести струнам (и специальных клавишах, соответствующих тонике и квинте).
- Использовать *RX Noises* для повышения естественности звучания паттерна.
- Добавлять стандартные паттерны для коротких мелодических пассажей, не задействуя трек аккомпанемента.
- Использовать MIDI-программирование для формирования аккордов и воссоздания всех нюансов гитарного звукоизвлечения.

Далее будут описаны различные управляющие клавиши.

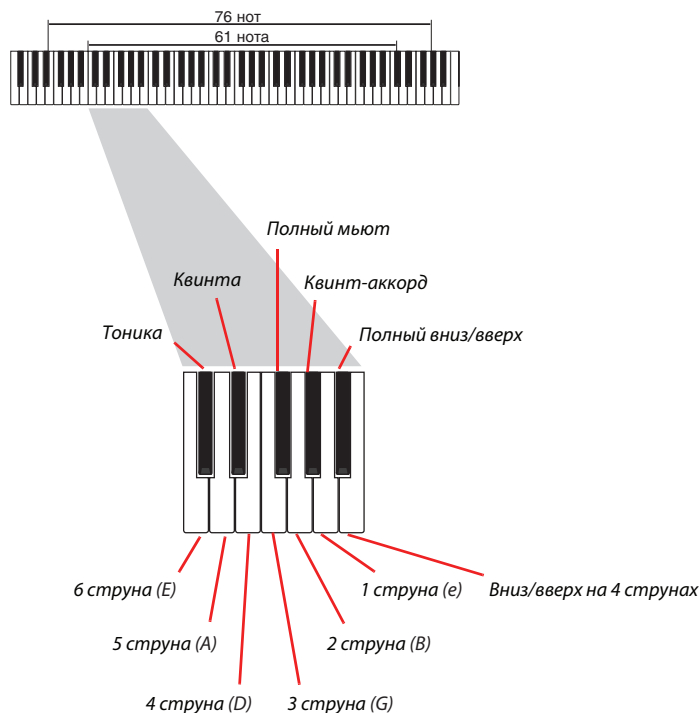
## Запись типов боя

Октава клавиатуры, содержащая ноты с C1 по B1, используется для выбора типа боя. С помощью этих клавиш можно оперативно воспроизводить различные виды боя.



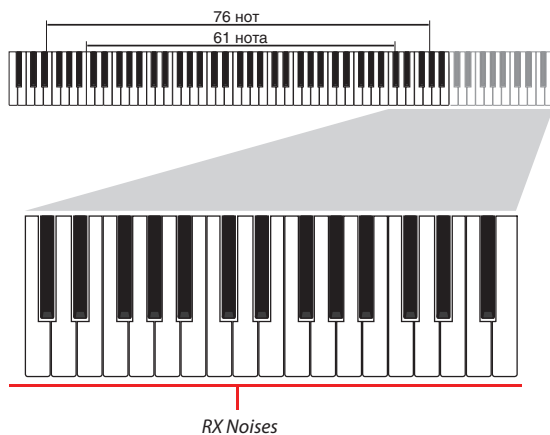
## Запись отдельных струн

Октава клавиатуры, содержащая ноты с C2 по B2, используется для выбора отдельных струн (возможно нескольких) для игры арпеджио или квинт-аккордов. Можно играть либо спокойным перебором на шести гитарных аккордах, назначенных на клавиши C~A, либо с помощью верхних клавиш воспроизводить записанные в быстром темпе арпеджио. Тоника всегда назначена на ноту C#, а квинта — на ноту D#; с их помощью всегда можно взять самую низкую ноту арпеджио. Предусмотрена также клавиша сброса (F#).



## Запись RX Noises

Верхние октавы клавиатуры используются для запуска RX Noises.

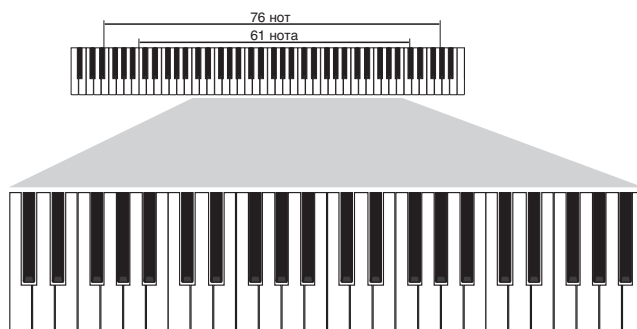


## Выбор капо

Кроме типов боя, отдельных струн и RX Noises, также можно выбрать капо (каподастр). Имейте в виду, что это может, в зависимости от аккорда, прерывать звук некоторых отдельных струн. Звучащие и мьютированные струны показаны на диаграмме (см. далее).

## Запись стандартного паттерна

В дополнении к боям и арпеджио можно записывать стандартные паттерны, как для треков аккомпанемента. Это позволяет не занимать треки аккомпанемента при записи коротких мелодических пассажей (например, заглушения рукой струн в конце паттерна боя). Запись паттерна производится в диапазоне клавиш, показанном на рисунке.



## Формирование аккордов

Точное формирование аккордов реализуется с помощью MIDI-сообщений. Если взять ноту C0 со значением velocity, указанным в таблице, будет воспроизведен аккорд, имеющий определенную позицию и заданное количество нот (струн).

Velocity	Диапазон	Первая струна	Последняя струна	Позиция
0	6 струн	I	VI	0
1	6 струн	I	VI	0
2	6 струн	I	VI	1
3	6 струн	I	VI	2
4	6 струн	I	VI	3
5	6 струн	I	VI	4
6	6 струн	I	VI	5
7	5 басовых струн	II	VI	0
8	5 басовых струн	II	VI	1
9	5 басовых струн	II	VI	2
10	5 басовых струн	II	VI	3
11	5 басовых струн	II	VI	4
12	5 басовых струн	II	VI	5
13	5 высоких струн	I	V	0
14	5 высоких струн	I	V	1
15	5 высоких струн	I	V	2
16	5 высоких струн	I	V	3
17	5 высоких струн	I	V	4
18	5 высоких струн	I	V	5
19	4 басовые струны	III	VI	0
20	4 басовые струны	III	VI	1
21	4 басовые струны	III	VI	2
22	4 басовые струны	III	VI	3
23	4 басовые струны	III	VI	4
24	4 басовые струны	III	VI	5
25	4 средние струны	II	V	0
26	4 средние струны	II	V	1
27	4 средние струны	II	V	2
28	4 средние струны	II	V	3
29	4 средние струны	II	V	4
30	4 средние струны	II	V	5
31	4 высокие струны	II	IV	0
32	4 высокие струны	I	IV	1

Velocity	Диапазон	Первая струна	Последняя струна	Позиция
33	4 высокие струны	I	IV	2
34	4 высокие струны	I	IV	3
35	4 высокие струны	I	IV	4
36	4 высокие струны	I	IV	5
37	3 басовые струны	IV	VI	0
38	3 басовые струны	IV	VI	1
39	3 басовые струны	IV	VI	2
40	3 басовые струны	IV	VI	3
41	3 басовые струны	IV	VI	4
42	3 басовые струны	IV	VI	5
43	3 средние басовые струны	III	V	0
44	3 средние басовые струны	III	V	1
45	3 средние басовые струны	III	V	2
46	3 средние басовые струны	III	V	3
47	3 средние басовые струны	III	V	4
48	3 средние басовые струны	III	V	5
49	3 средние высокие струны	II	IV	0
50	3 средние высокие струны	II	IV	1
51	3 средние высокие струны	II	IV	2
52	3 средние высокие струны	II	IV	3
53	3 средние высокие струны	II	IV	4
54	3 средние высокие струны	II	IV	5
55	3 высокие струны	I	III	0
56	3 высокие струны	I	III	1
57	3 высокие струны	I	III	2
58	3 высокие струны	I	III	3
59	3 высокие струны	I	III	4
60	3 высокие струны	I	III	5
61	2 басовые струны	V	VI	0
62	2 басовые струны	V	VI	1
63	2 басовые струны	V	VI	2
64	2 басовые струны	V	VI	3
65	2 басовые струны	V	VI	4
66	2 басовые струны	V	VI	5
67	2 средние басовые струны	IV	V	0
68	2 средние басовые струны	IV	V	1
69	2 средние басовые струны	IV	V	2
70	2 средние басовые струны	IV	V	3
71	2 средние басовые струны	IV	V	4
72	2 средние басовые струны	IV	V	5
73	2 средние струны	III	IV	0
74	2 средние струны	III	IV	1
75	2 средние струны	III	IV	2
76	2 средние струны	III	IV	3
77	2 средние струны	III	IV	4
78	2 средние струны	III	IV	5
79	2 средние высокие струны	II	III	0
80	2 средние высокие струны	II	III	1
81	2 средние высокие струны	II	III	2
82	2 средние высокие струны	II	III	3
83	2 средние высокие струны	II	III	4
84	2 средние высокие струны	II	III	5
85	2 высокие струны	I	II	0
86	2 высокие струны	I	II	1
87	2 высокие струны	I	II	2



Velocity	Диапазон	Первая струна	Последняя струна	Позиция
88	2 высокие струны	I	II	3
89	2 высокие струны	I	II	4
90	2 высокие струны	I	II	5

## Выбор Key/Chord

Паттерн записывается в тональности, определяемой парой параметров Key/Chord. Однако, они действуют только при воспроизведении элементов стиля Intro 1 и Ending 1. Все остальные элементы стиля воспроизводятся в соответствии с распознанной гармонией.

Для Intro 1 и Ending 1 (для обеих вариаций аккорда 1 и 2) можно выбирать различные прогрессии аккордов. Это осуществляется с помощью нижней октавы MIDI (C-1 ~ B-1). Типы аккордов вводятся с использованием velocity, как показано в таблице.

Velocity	Тип аккорда
1	Мажор
2	Мажорный сектаккорд
3	Мажорный септаккорд
4	Мажорный сектаккорд с пониженной квинтой
5	Увеличенная кварта
6	Увеличенная секунда
7	Мажорный септаккорд с увеличенной квартой
8	Минор
9	Минорный сектаккорд
10	Минорный септаккорд
11	Минорный септаккорд с пониженной квинтой
12	Минорный септаккорд с повышенной септимой
13	Доминант септаккорд
14	Септаккорд с пониженной квинтой
15	Септаккорд с увеличенной квартой
16	Уменьшенное трезвучие
17	Уменьшенный мажорный септаккорд
18	Увеличенное трезвучие
19	Увеличенный септаккорд
20	Увеличенный мажорный септаккорд
21	Мажор без 3 ступени
22	Мажор без 3 и 5 ступени
23	Пониженная квинта
24	Уменьшенный септаккорд

## Воспроизведение паттерна

В режиме воспроизведения стиля записанный гитарный паттерн транспонируется в соответствии с распознанным аккордом. Способ транспонирования зависит от программирования паттерна, выбранных позиций, режимов боя и т.д.

## Параметры режима гитары

Ниже приведено подробное описание параметров страницы Guitar Mode.

### Key/Chord

Данная пара параметров позволяет определить оригинальные тонику трека и тип аккорда. Параметр действует иначе, чем на других треках. Если для других треков он всегда является опорной tonикой для транспонирования NTT, то для гитарных треков имеются отличия для записи вариации аккордов элементов стиля Intro 1 или Ending 1 и вариации аккорда другого типа:

- Для вариаций аккорда 1 вступления (Intro) и коды (Ending), этот аккорд используется в качестве опорной тоники последовательности аккордов.

- Для большинства вариаций аккорда, этот аккорд используется только для прослушивания при записи. При воспроизведении в режиме воспроизведения стиля, аккорд подчиняется алгоритму распознавания аккордов.

## Капо - Fret

Капо (каподастр) является передвижным устройством, крепящимся на гриф гитары, и служит для подъема высоты звучания всех струн одновременно. Он уменьшает длину струн, а соответственно тембр и позицию аккордов (но не их структуру).

**0:** открытые струны без капо.

**I...X:** положение капо на грифе (т.е., "I" соответствует первому ладу, "II" — второму и т.д.).

## Strings - High/Low

Данная пара параметров позволяет определить струны, участвующие в воспроизведении паттерна.

**1...6:** номера струн.

## Диаграмма

Диаграмма отображает табулатуру аккорда. Для этого используются следующие символы:

**Красная точка:** зажатая струна (воспроизводимая нота).

**Белая точка:** квинта, звучащая на ноте D#2.

**X:** мьютированная нота (не звучащая).

**Узкая полоса:** барре (указательный палец поперек струн, аналогично мобильному капо).

**Широкая полоса:** капо.

## Процедура записи стиля/пэда

Существует два способа записи стиля/пэда: в реальном времени и в пошаговом режиме.

- Первый способ позволяет записывать паттерны стиля/пэда в реальном времени.
- Режим пошаговой записи позволяет создавать новый стиль/пэд путем ввода отдельных нот или аккордов на каждый из треков. Он может пригодиться при анализе существующей партитуры или в случае необходимости глубокой детализации и особенно часто применяется при формировании треков ударных и перкуссии.

Также можно запрограммировать стиль в компьютере и затем импортировать его с помощью функции Import.

## Подготовка к записи

1. Если необходимо отредактировать существующий стиль/пэд, выберите его.
2. Для входа в режим записи стиля/пэда нажмите на кнопку **RECORD**. Будет предложено выбрать либо текущий (**Current**), либо новый (**New**) стиль или пэд.  
Для редактирования текущего стиля/пэда или создания нового на базе уже существующего необходимо выбрать опцию "Record/Edit Current Style"/"Record/Edit Current Pad", для создания нового — опцию "Record New Style/Pad".
3. После того, как будет выбрана необходимая опция, откроется главное окно режима записи стиля/пэда.
4. Выберите параметры "Element" (элемент стиля, только для стиля) и "Chord Var" (вариация аккорда), чтобы определить вариацию аккорда, которую необходимо записать/отредактировать.
5. С помощью параметра "Rec Length" определите в тактах длину записываемого паттерна.
6. С помощью параметра "Meter" определите размер (метр) элемента стиля или пэда.

\* Параметр можно отредактировать только в том случае, если при входе в режим записи выбрана опция "Record New Style/Pad" или когда редактируется пустой элемент стиля.



7. Выберите параметр "Tempo" и откорректируйте темп.

8. *(Только для стилей)* Для просмотра области программ треков прикоснитесь к закладке Record 2. Здесь можно выбрать нужные программы для каждого из треков стиля.  
*(Только для пэдов)* Нажмите на кнопку SOUND для выбора программы, назначаемой на трек пэда.
9. При необходимости определите установки октавного транспонирования (Octave Transpose) для каждого из треков.
  - \* Действие установок октавного транспонирования распространяется только на ноты, генерируемые клавиатурой инструмента, а не блоком аранжировщика.
10. На этом этапе можно выбрать режим записи в реальном времени, либо пошаговый режим. Соответствующие процедуры описаны ниже.

## Процедура записи в реальном времени

1. Выберите трек, который необходимо записать. Пиктограмма его состояния установится в 'Record'.
  - \* При входе в режим записи выбранный на тот момент трек автоматически становится готовым к записи. Поэтому можно сразу запускать запись кнопкой START/STOP.

При желании перед записью можно отрепетировать партию:

  - Замытируйте трек, прикасаясь к пиктограмме состояния до тех пор, пока она не сменится на .
  - Нажмите на кнопку START/STOP, чтобы воспроизвести любой из записанных треков, и играйте на клавиатуре инструмента.
  - Для того чтобы остановить аранжировщик, нажмите еще раз на кнопку START/STOP. Размытируйте трек, установив пиктограмму его состояния в .
2. Убедитесь, что пиктограмма состояния записываемого трека установлена в Record. Нажмите на кнопку START/STOP. Запустится процесс записи. Перед началом записи, воспроизведется один такт предварительного отсчета. После этого начните играть на клавиатуре инструмента. Паттерн будет иметь длительность в несколько тактов, количество которых определяется параметром Rec Length. Затем паттерн запустится с начала.
 

Запись осуществляется в режиме наложения. Таким образом, новые данные добавляются к уже существующим, не стирая их. Это удобно при записи различных перкуссионных инструментов в цикле.

При записи установка трека Keyboard Range игнорируется, и трек воспроизводится на всем диапазоне клавиатуры. Параметр Local автоматически устанавливается в значение "On".
3. По окончании записи для останова аранжировщика нажмите на кнопку START/STOP. Выберите следующий трек и таким образом запишите вариацию аккорда (CV) целиком.
  - \* Другой трек можно выбрать только при остановленном аранжировщике.
4. После того, как одна вариация аккорда будет записана, выберите другую, или же выберите другой элемент стиля (только для стиля). Таким образом, запишите стиль/пэд полностью.
5. После окончания записи для сохранения стиля/пэда в память инструмента выберите команду "Write Style/Pad" меню страницы, чтобы открыть диалоговое окно Write Style/Pad.
 

Для выхода из режима редактирования стиля без сохранения результатов выберите команду "Exit from Record" меню страницы или нажмите на кнопку RECORD.

## Процедура пошаговой записи

1. Находясь на главной странице режима записи стиля/пэда, чтобы использовать пошаговую запись в режиме наложения, выберите команду "Overdub Step Recording" меню страницы.
2. Текущая позиция обозначается параметром "Pos".
  - Если в текущей позиции не должно быть нот или аккорда, вставьте паузу (см. пункт "4.").
  - Чтобы перейти к следующему такту, заполнив оставшиеся доли паузами, прикоснитесь к кнопке Next M.
3. Длительность шага определяется параметром "Step Time values".

#### 4. Вставьте в текущую позицию ноту, паузу или аккорд.

- Чтобы вставить ноту, возьмите ее на клавиатуре инструмента. Длительность ноты определяется длительностью шага. Скорость нажатия и длительность ноты можно откорректировать с помощью параметров “Duration” и “Velocity”.
- Чтобы вставить паузу, прикоснитесь к кнопке **Rest**. Ее длительность определяется длительностью шага.
- Для лигирования вставляемой ноты с предыдущей прикоснитесь к кнопке **Tie**. Вставляемая нота лигуется с предыдущей. При этом необходимость вводить ее с помощью клавиатуры отпадает.
- Процедуры ввода аккорда или второго голоса будут описаны ниже.

#### 5. После вставки нового события можно вернуться назад, прикоснувшись к кнопке **Back**. При этом введенное событие стирается, позволяя снова отредактировать данный шаг.

#### 6. После того, как будет достигнут конец паттерна, на дисплей выведется сообщение “End of Loop”, и произойдет переход в начало паттерна, то есть в позицию “001.01.000”. Если длительность ноты выходит за границы паттерна, то она соответствующим образом трансформируется, чтобы соответствовать его длине.

После перехода в начало паттерна можно продолжить запись новых событий в режиме наложения. Записанные ранее события не стираются. Эта возможность используется преимущественно при записи треков ударных и перкуссии, когда, например, на первом проходе записывается бочка, на втором — малый барабан, затем — хэт, тарелки и т.д.

#### 7. После того, как процесс записи будет завершен, чтобы выйти из режима пошаговой записи, прикоснитесь к кнопке **Done**.

Откроется диалоговое окно с запросом на сохранение или отмену изменений.



Если выбрать **Cancel**, выход будет отменен, и можно будет продолжить редактирование. Если выбрать **No**, сохранения изменений не произойдет, и окно Step Record закроется. Если выбрать **Yes**, изменения будут сохранены, и окно Step Record закроется.

#### 8. После возврата к главной странице режима записи стиля можно установить все треки в состояние воспроизведения, а затем, чтобы прослушать стиль, нажать на кнопку **START/STOP**. Для останова воспроизведения нажмите на кнопку **START/STOP** еще раз.

#### 9. Для выхода из режима записи стиля, находясь на его главной странице, выберите команду “Write Style/Pad” или “Exit from Record” меню страницы. В первом случае результаты записи сохраняются, а во втором — отменяются.

## Ввод аккордов и вторых голосов

Ра600 позволяет вводить в качестве событий трека не только отдельные ноты или паузы, но и аккорды или вторые голоса. Эта процедура будет рассмотрена далее для режима секвенсора.

## Меню редактирования

Для того чтобы открыть меню редактирования режима записи стиля/пэда, находясь на любой из его страниц (за исключением страницы записи в пошаговом режиме), нажмите на кнопку MENU. Меню обеспечивает доступ к различным разделам редактирования режима записи стиля/пэда.

Находясь в меню, выберите раздел редактирования. Для выхода из меню с возвратом к главной странице нажмите на кнопку EXIT или выберите пункт меню Main Page.

Для перехода со страницы редактирования к главной странице режима записи стиля нажмите на кнопку EXIT.



**Режим записи стиля**

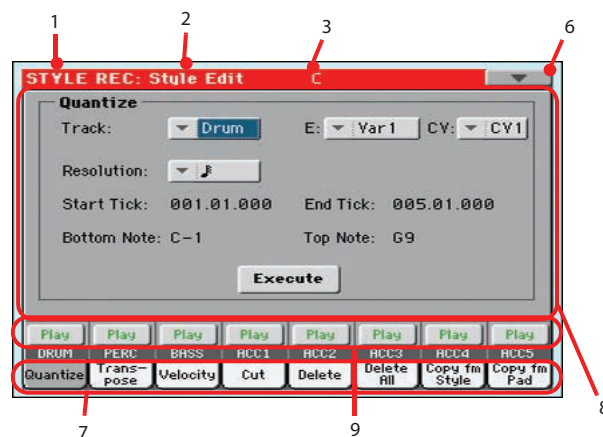
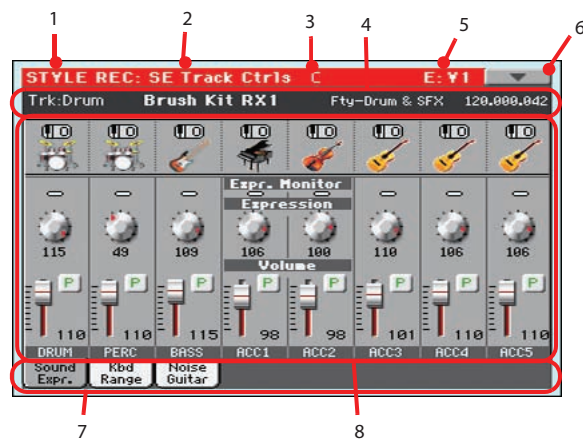


**Режим записи пэда**

- \* Во время воспроизведения стиля перейти в раздел редактирования с главной страницы невозможно. Прежде чем нажать на кнопку MENU, остановите воспроизведение.
- \* При переходе со страниц раздела редактирования (Quantize, Transpose, Velocity, Delete) на страницы других разделов и наоборот, воспроизведение стиля, если оно запущено, останавливается.

# Структура страницы редактирования

Страницы редактирования имеют следующую структуру.



## 1. Текущий режим

Название текущего режима. В данном случае — это режим записи стиля/пэда.

## 2. Раздел редактирования

Идентифицирует текущий раздел редактирования, соответствующий одному из пунктов меню редактирования.

## 3. Аккорд (только для стиля)

Редактируемый аккорд.

## 4. Информация о выбранном треке

## 5. Выбранный элемент стиля (только для стиля)

В режиме редактирования все манипуляции производятся над выбранным элементом стиля.

## 6. Пиктограмма меню страницы

Используется для перехода в меню страницы.

## 7. Закладки

Используются для перемещения по страницам текущего раздела редактирования.

## 8. Область параметров

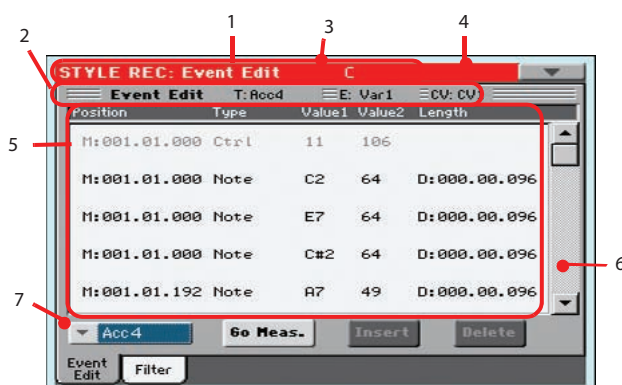
На каждой странице размещается несколько параметров. Для перемещения по доступным страницам используются закладки. Более подробно различные типы параметров описаны далее.

## 9. Пиктограммы состояния треков

Используются для мьютирования/воспроизведения треков в процессе их редактирования.

## Event Edit: Event Edit

Страница Event Edit позволяет редактировать отдельные MIDI-события выбранной вариации аккорда (CV). Можно, например, заменить одну ноту другой, или откорректировать velocity (скорость нажатия) ноты.



### 1. Заголовок страницы

См. стр.54.

### 2. Подзаголовок страницы

Содержит текущую информацию о песне.



#### 1) Выбранный трек (только для стиля)

Имя трека, выбранного для редактирования. Для выбора трека стиля, который необходимо отредактировать, используется ниспадающее меню.

#### 2) Выбранный элемент стиля (SE, только для стиля)

#### 3) Выбранная вариация аккорда (CV)

Нередактируемые параметры, показывающие выбранные элемент стиля (только для стиля) и вариацию аккорда. Для выбора другого элемента стиля и вариации аккорда нажмите на кнопку EXIT, чтобы вернуться к главной странице режима редактирования стиля.

### 3. Аккорд (только для стиля)

### 4. Пиктограмма меню страницы

Используется для входа в меню страницы.

### 5. Список событий

Используется для отображения всех событий выбранного трека текущего элемента стиля. Для выбора события прикоснитесь к нему. Его цвет инвертируется.

#### Position

Позиция события в формате "aaa.bbb.vvv":

- 'aaa' — такт
- 'bbb' — доля
- 'vvv' — тик (каждая доля разбивается на 384 тика)

Редактируя этот параметр, можно перемещаться по различным событиям трека. Существует два способа корректировки параметра Position:

- 1) Выберите этот параметр и измените его значение колесом VALUE.
- 2) Выберите параметр, прикоснувшись к нему. Затем еще один раз прикоснитесь к полю параметра. На дисплей выведется изображение цифровой клавиатуры. Введите значение позиции, придерживаясь описанного выше формата. Не забывайте про точки, разделяющие различные поля. Незначащие нули можно опускать. Например, для перехода к событию с координатами 002.02.193 можно ввести значение "2.2.193", а для перехода к событию с координатами 002.04.000 — "2.4". Обратите внимание, что для перехода к событию с координатами 002.01.000 достаточно ввести значение "2".

## Type, Value 1, Value 2

Тип и значения событий, отображаемых на экране. В начале трека всегда присутствует нередатируемое (имеет серый цвет) событие "CC#11" (экспрессия), а в конце (также не редактируемое) — событие "End Of Track".

Для смены типа события выберите параметр **Type** и колесом VALUE откорректируйте его значение. Событию автоматически присваиваются установки, принятые по умолчанию.

Для редактирования значения события сначала выберите его, а затем откорректируйте колесом VALUE.

## Length

Длительность выбранного нотного события. Формат аналогичен параметру **Position**. Параметр **Length** доступен только для событий нотного типа.

\* Если изменить значение "000.00.000" на какое-либо другое, то вернуться к нему будет уже невозможно. Это нестандартное событие с нулевой длительностью часто встречается в треках ударных и перкуссии.

## 6. Строка прокрутки

Для просмотра событий предусмотрена строка прокрутки или комбинация SHIFT + колесо VALUE.

## 7. Ниспадающее меню трека

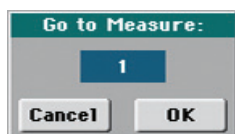
Используется для выбора трека в рамках текущей вариации аккорда (CV), который необходимо отредактировать.

**Drum...Асс5:** треки стиля.

## Кнопки

### Go Meas.

Если воспроизведение стиля остановлено, то кнопка открывает окно Go to Measure (переход к заданному такту).



Выберите такт, к которому необходимо перейти, и прикоснитесь к **OK**. При этом будет выбрано первое событие заданного такта.

### Insert

Для вставки нового события в текущую позицию, определенную параметром **Position**, прикоснитесь к кнопке **Insert**. По умолчанию вставляемому событию присваиваются следующие атрибуты: Type = Note, Pitch = C4, Velocity = 100, Length = 192.

### Delete

Для стирания события, выбранного на экране, прикоснитесь к кнопке **Delete**.



## Процедура редактирования события

1. Выберите стиль/пэд, который необходимо отредактировать и нажмите на кнопку RECORD.  
Для входа в режим записи выберите опцию “Current Style/Pad”. Откроется главная страница режима записи стиля/пэда.
2. Определите значение параметров “Element” (элемент стиля, только для стиля) и “Chord Var” (вариация аккорда).
3. Нажмите на кнопку MENU и выберите раздел Event Edit. Откроется страница Event Edit.
4. Для прослушивания выбранной вариации аккорда (CV) нажмите на кнопку START/STOP. Для останова воспроизведения нажмите на кнопку START/STOP еще раз. Функция идентификации аккордов (Chord Scanning) не работает, и паттерн воспроизводится в соответствии с оригинальными значениями параметров Key/Chord.
5. Для перехода к странице фильтрации событий Filter прикоснитесь к закладке Filter и для событий, которые необходимо вывести на экран, установите состояние фильтра в “Off” (снимите соответствующие флажки).
6. Для возврата к странице Event Edit прикоснитесь к закладке Event Edit.
7. (Только для стиля) Выберите в ниспадающем меню трек, который необходимо отредактировать.
8. На дисплей выведется список событий выбранного трека (события вариации аккорда, выбранной на шаге 2). Несколько событий в начале вариации аккорда и последнее событие “EndOfTrk” редактированию не подлежат и потому отображаются серым цветом.
9. Для просмотра всех событий используйте строку прокрутки.
10. Прикоснувшись к соответствующему полю дисплея, выберите событие, которое необходимо отредактировать. Обычно редактируются нотные события.

M:001.01.000 Note	C#2	64	D:000.00.096
-------------------	-----	----	--------------

11. Отредактируйте событие.
  - Выберите параметр “M” и колесом VALUE измените положение события в треке.
  - Выберите параметр **Type** и колесом VALUE откорректируйте тип события, а также его атрибуты **Value 1** и **Value 2**.
  - Если выбрано событие **Note** (нота), выберите параметр **Length** и колесом VALUE отредактируйте длительность события.
12. Для перехода к другому такту можно воспользоваться командой Go Meas.
13. После того, как паттерн был изменен, его можно воспроизвести с помощью кнопки START/STOP (см. шаг 4). Для останова воспроизведения нажмите на кнопку START/STOP еще раз.
14. С помощью кнопки Insert вставьте событие в позицию, определенную с помощью параметра Position (нотное событие Note вставляется с принятыми по умолчанию значениями). Для удаления события используется кнопка Delete.
15. По завершении редактирования можно выбрать другой трек (шаг 7).
16. После того, как выбранная вариация аккорда (CV) будет отредактирована, для перехода к главной странице режима редактирования стиля нажмите на кнопку EXIT. Затем перейдите к шагу 2 описываемой процедуры, выберите и отредактируйте другую вариацию аккорда.

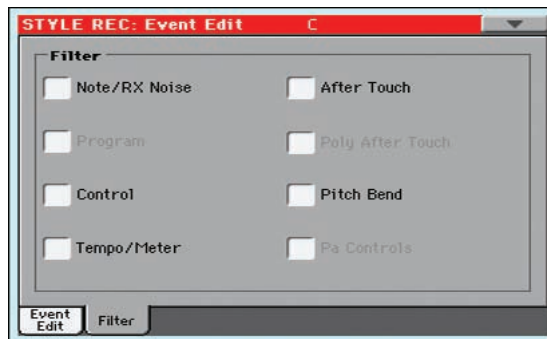
17. По завершении редактирования стиля выберите команду “Write Style/Pad”, чтобы открыть диалоговое окно записи стиля Write Style/Pad, или команду “Exit from Record”, чтобы отменить результаты редакции.

- Откройте диалоговое окно Text Edit, прикоснувшись к пиктограмме [T]. Введите имя и для подтверждения прикоснитесь к кнопке **OK**.
- Выберите ячейку памяти, в которую будет сохраняться отредактированная версия стиля/пэда. При этом на дисплей выводится имя стиля/пэда, находящегося в данный момент в выбранной ячейке памяти.
- \* Если записать отредактированную версию стиля/пэда поверх уже существующего, последний будет утерян. Чтобы этого не произошло, стиль необходимо предварительно сохранить на накопитель.

18. Для записи стиля/пэда в память инструмента прикоснитесь к кнопке **OK**, а для того, чтобы аннулировать все изменения, произведенные в режиме записи стиля — к кнопке **Cancel**. На экран выведется сообщение “Are you sure?”. Для подтверждения выполнения операции прикоснитесь к кнопке **OK**, для отказа и возврата к диалоговому окну “Write Style/Pad” — к кнопке **Cancel**.

## Event Edit: Filter

Здесь можно определить типы событий, которые будут выводиться на странице Event Edit.



Для событий, которые должны присутствовать на странице Event Edit, снимите флажки (отмените выделение соответствующих полей).

\* Недоступные для редактирования события стиля отображаются пунктирным шрифтом.

### Note/RX Noise

Ноты и шумы (RX Noises).

### Control

События Control Change. Ниже перечислены номера доступных событий Control Change.

Функция управления	CC# (Номер Control Change)
Modulation 1	1
Modulation 2	2
Pan	10
Expression*	11
CC#12	12
CC#13	13
Ribbon	16
Damper	64
Filter Resonance	71
Low Pass Filter Cutoff	74
CC#80	80
CC#81	81
CC#82	82

\* События экспрессии нельзя вставлять в начальную позицию (001.01.000), поскольку значение экспрессии уже определено в начальных параметрах элемента стиля или трека пэда.

## Tempo/Meter

Изменение темпа и метра (только мастер-трек).

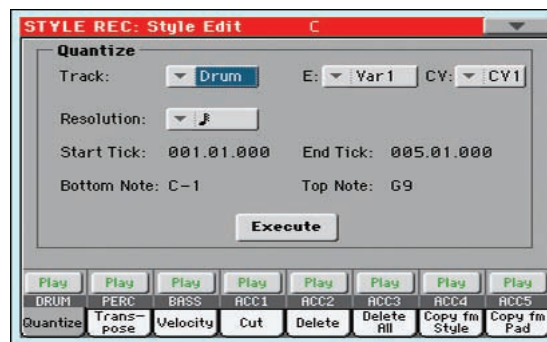
## Pitch Bend

События управления высотой нот Pitch Bend.

---

## Style/Pad Edit: Quantize

Функция квантования может использоваться для устранения ритмических неточностей после записи или для подгонки паттерна под определенный ритмический шаблон.



После определения установок квантования прикоснитесь к кнопке **Execute**.

### Track (только для стиля)

Параметр используется для выбора трека.

#### All

Выбираются все треки.

#### Drum...Acc5

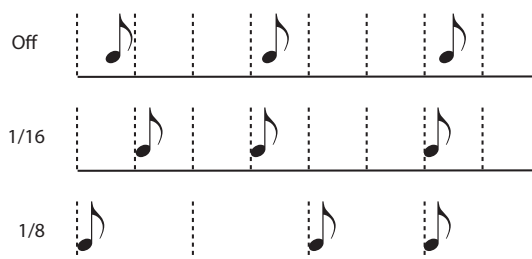
Выбранный трек.

### E / CV (элемент стиля/вариация аккорда)

Параметры используются для выбора элемента стиля (только для стиля) и вариации аккорда, которые необходимо отредактировать.

### Resolution

Параметр определяет точность квантования уже записанных событий. Например, если выбрано значение 1/8, все ноты автоматически перемещаются к ближайшим восьмым, если же установить параметр в 1/4 — то к ближайшим четвертным.



### ♪ (1/32)... ♪ (1/4)

Цена деления сетки квантования в терминах длительностей нот. Если после числа стоят символы "b...f", то при квантовании ноты свингуются. Символ "3" используется для обозначения триоли.

## Start / End Tick

Параметры определяют диапазон тактов, которые подвергаются квантованию.

Если вариация аккорда (CV) состоит из четырех тактов и необходимо отквантовать их все, параметр “Start” необходимо установить в 1.01.000, а параметр “End Tick” — в 5.01.000.

## Bottom / Top Note

Параметры определяют диапазон нот (клавиатуры), которые подвергаются квантованию. Если верхняя и нижняя границы диапазона совпадают, квантуются события только одной ноты. Это используется для выбора и квантования отдельных инструментов треков перкуссии или ударных.

\* Параметры доступны только в том случае, если выбран трек ударных или перкуSSIONный трек.


## Execute

Кнопка используется для выполнения функции квантования.

## Пиктограмма состояния треков

Состояние треков. Для изменения состояния трека прикоснитесь к его пиктограмме.

 Состояние воспроизведения. Трек воспроизводится.

 Состояние мьютирования. Трек не воспроизводится.

## Имена треков

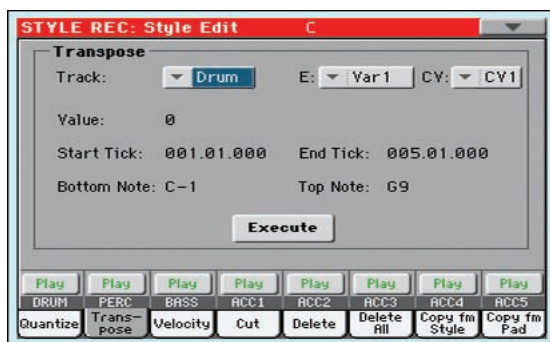
Под экранными кнопками расположены метки имен каждого из треков.

---

## Style/Pad Edit: Transpose

Страница используется для определения установок транспонирования выбранного трека.

\* После транспонирования не забудьте откорректировать параметр “Key/Chord” главной страницы редактирования стиля.



После определения установок функции транспонирования прикоснитесь к кнопке **Execute**.

## Track (только для стиля)

Параметр используется для выбора трека.

### All

Выбираются все треки, за исключением треков, установленных в режим ударных (барабанные или перкуSSIONные треки). Транспонируется целиком выбранная вариация аккорда.

### Drum...Acc5

Выбранный трек.

## E / CV (элемент стиля/вариация аккорда)

Параметры используются для выбора элемента стиля (только для стиля) и вариации аккорда, которые необходимо отредактировать.

## Value

Интервал транспонирования ( $\pm 127$  полутонов).

## Start / End Tick

Параметры определяют диапазон тактов, которые подвергаются транспонированию.

Если вариация аккорда состоит из четырех тактов и необходимо транспонировать их все, то параметр “**Start**” необходимо установить в 1.01.000, а параметр “**End**” — в 5.01.000.

## Bottom / Top Note


Параметры определяют диапазон нот (клавиатуры), которые подвергаются транспонированию. Если верхняя и нижняя границы диапазона совпадают, транспонируются события только одной ноты (ноты одной высоты). Это используется для выбора и транспонирования отдельных инструментов треков перкуссии или ударных. Поскольку в наборе ударных каждому инструменту соответствует своя нота, то транспонирование перкуSSIONного инструмента эквивалентно передаче его партии другому.

## Execute

Кнопка используется для выполнения функции транспонирования.

## Пиктограмма состояния треков

Состояние треков. Для изменения состояния трека прикоснитесь к его пиктограмме.

 Состояние воспроизведения. Трек воспроизводится.

 Состояние мьютирования. Трек не воспроизводится.

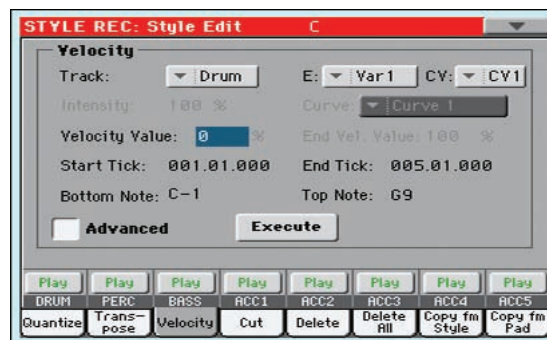
## Имена треков

Под экранными кнопками расположены метки имен каждого из треков.

---

## Style/Pad Edit: Velocity

Страница используется для корректировки значений скорости нажатия (velocity) нот выбранного трека. Режим Advance позволяет определять для выбранного диапазона кривую скорости нажатия (velocity). Эта возможность может использоваться для реализации кроссфейдов.



После определения установок прикоснитесь к кнопке **Execute**.

\* Если на отредактированный с помощью этой опции трек назначена программа типа RX Sound, то результирующий звук может существенным образом поменяться. Это происходит в силу того, что программы этого класса состоят из нескольких наложенных друг на друга тембров, которые переключаются по velocity.

## Track (только для стиля)

Параметр используется для выбора трека.

### All

Выбираются все треки. Корректируются velocity всех нот вариации аккорда.

### Drum...Acc5

Выбранный трек.

## E / CV (элемент стиля/вариация аккорда)

Параметры используются для выбора элемента стиля (только для стиля) и вариации аккорда, которые необходимо отредактировать.

### Value

Величина изменения velocity ( $\pm 127$ ).

### Start / End Tick

Параметры определяют диапазон тактов, внутри которого будет корректироваться velocity.

Если вариация аккорда состоит из четырех тактов и необходимо выбрать их все, то параметр **“Start”** необходимо установить в 1.01.000, а параметр **“End”** — в 5.01.000.

### Bottom / Top Note

Параметры определяют диапазон клавиатуры, velocity нот которого будут модифицироваться. Если верхняя и нижняя границы диапазона совпадают, то выбирается только один инструмент трека ударных или перкуссии.

### Advanced

Если отмечено это поле, то становятся доступными для редактирования параметры **“Intensity”**, **“Curve”**, **“Start Velocity Value”** и **“End Velocity Value”**.

### Intensity

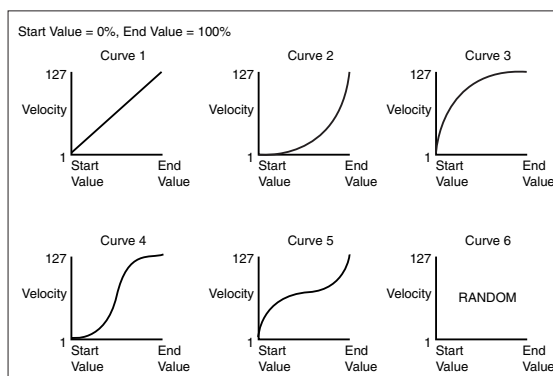
*(Доступен только в режиме Advanced).* Параметр определяет глубину модуляции данных velocity с помощью выбранной кривой.

**0...100%**

Глубина модуляции. При 0% установки velocity не меняются, при 100% — модифицируются максимально.

### Curve

*(Доступен только в режиме Advanced).* Используется для выбора одной из шести кривых, определяющих изменение velocity во времени.



### Start / End Vel. Value

*(Доступен только в режиме Advanced).* Определяет изменение velocity в начале и конце выбранного диапазона.

**0...100**


Изменение velocity в процентах.


### Execute

Кнопка используется для выполнения функции корректировки velocity.

### Пиктограмма состояния треков

Состояние треков. Для изменения состояния трека прикоснитесь к его пиктограмме.

 Состояние воспроизведения. Трек воспроизводится.

 Состояние мьютирования. Трек не воспроизводится.

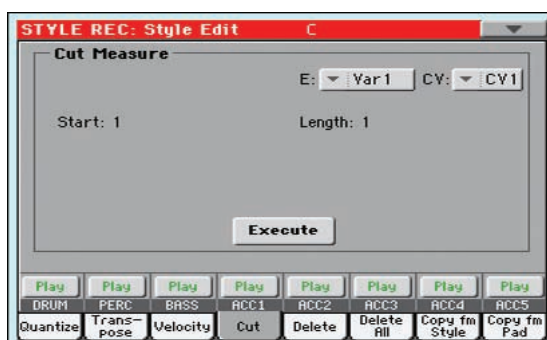
### Имена треков

Под экранными кнопками расположены метки имен каждого из треков.

---

## Style/Pad Edit: Cut

Страница используется для стирания заданного такта (или последовательности тактов) выбранной вариации аккорда. При этом события, расположенные за областью стирания, смещаются и замещают удаленные.



После определения установок для выполнения функции прикоснитесь к кнопке **Execute**.

### E / CV (элемент стиля/вариация аккорда)

Параметры используются для выбора элемента стиля (только для стиля) и вариации аккорда, которые необходимо отредактировать.

### Start

Первый такт, который необходимо стереть.

### Length


Количество стираемых тактов.

### Execute

Кнопка используется для выполнения функции стирания тактов.

### Пиктограмма состояния треков

Состояние треков. Для изменения состояния трека прикоснитесь к его пиктограмме.

 Состояние воспроизведения. Трек воспроизводится.

 Состояние мьютирования. Трек не воспроизводится.

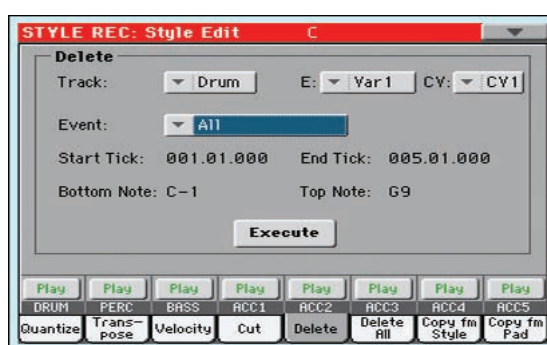
### Имена треков

Под экранными кнопками расположены метки имен каждого из треков.

---

## Style/Pad Edit: Delete

Страница используется для стирания отдельных MIDI-событий стиля/пэда. При выполнении этой функции такты из паттерна не удаляются. Для стирания тактов предусмотрена описанная выше функция Cut.



После определения установок для выполнения функции прикоснитесь к кнопке **Execute**.

## Track (только для стиля)

Параметр используется для выбора трека.

### All

Выбираются все треки. После выполнения команды стирания вариация аккорда не содержит никаких событий.

### Drum...Acc5

Выбранный трек.

## E / CV (элемент стиля/вариация аккорда)

Параметры используются для выбора элемента стиля (только для стиля) и вариации аккорда, которые необходимо отредактировать.

## Event

Тип MIDI-событий, которые будут удаляться.

### All

Все события. Такты из вариации аккорда не удаляются.

### Note

Все ноты выбранного диапазона.

### Dup.Note

Все двойные ноты. Если две ноты одинаковой высоты расположены на одном и том же тике, стирается нота с меньшей velocity.

### After Touch

События послекасания After Touch.

### Pitch Bend

События позиционирования колеса транспонирования Pitch Bend.

### Prog.Change

События смены программы Program Change, за исключением сгруппированных событий Control Change #00 (Bank Select MSB — старший значащий байт события выбора банка) и #32 (Bank Select LSB — младший значащий байт события выбора банка).

\* При записи события этого типа стираются автоматически.

### Ctl.Change

Все события Control Change, например, Bank Select, Modulation, Damper, Soft Pedal...

### CC00/32...CC127

Отдельные события Control Change. Спаренные события Control Change (такие как 00/32) группируются.

\* Некоторые события Control Change во время записи стираются автоматически.

## Start / End Tick

Параметры определяют диапазон тактов, внутри которого будут стираться события.

Если вариация аккорда состоит из четырех тактов и необходимо выбрать их все, то параметр "Start" следует установить в 1.01.000, а параметр "End" — в 5.01.000.

## Bottom / Top Note

Параметры определяют диапазон клавиатуры, внутри которого будут стираться события. Если верхняя и нижняя границы диапазона совпадают, то выбирается только один инструмент трека ударных или перкуссии.

\* Параметры доступны только в том случае, если выбрана опция All или Note.


## Execute


Кнопка используется для выполнения функции стирания событий.



## Пиктограмма состояния треков

Состояние треков. Для изменения состояния трека прикоснитесь к его пиктограмме.

 Состояние воспроизведения. Трек воспроизводится.

 Состояние мьютирования. Трек не воспроизводится.

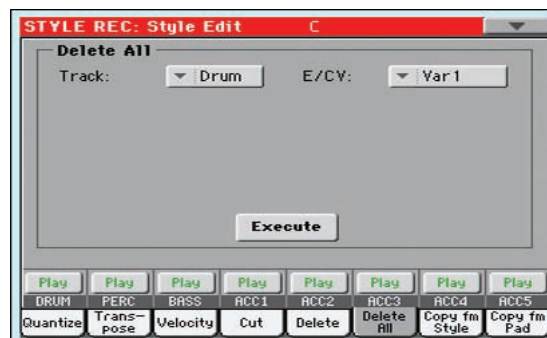
## Имена треков

Под экранными кнопками расположены метки имен каждого из треков.

---

## Style/Pad Edit: Delete All

Функция позволяет оперативно удалять выбранные элемент стиля, вариацию аккорда или стиль целиком.



После определения установок для выполнения функции прикоснитесь к кнопке **Execute**.

### Track (только для стиля)

Параметр используется для выбора трека.

#### All

Все треки выбранного стиля, элемента стиля или вариации аккорда.

#### Drum...Acc5

Отдельный трек выбранного стиля, элемента стиля или вариации аккорда.

### E / CV (элемент стиля/вариация аккорда)

Параметры используются для выбора элемента стиля (только для стиля) и вариации аккорда, которые необходимо отредактировать.

#### All

Все элементы стиля, т.е. весь стиль. Если E/Track=All и CV=All, то вместе со стиранием стиля все параметры устанавливаются в значения, принятые по умолчанию.

#### Var1...CountIn

Отдельный элемент стиля.

#### V1-CV1...CI-CV2


Отдельная вариация аккорда.


### Execute

Кнопка используется для выполнения функции удаления.

## Пиктограмма состояния треков

Состояние треков. Для изменения состояния трека прикоснитесь к его пиктограмме.

 Состояние воспроизведения. Трек воспроизводится.

 Состояние мьютирования. Трек не воспроизводится.

## Имена треков

Под экранными кнопками расположены метки имен каждого из треков.

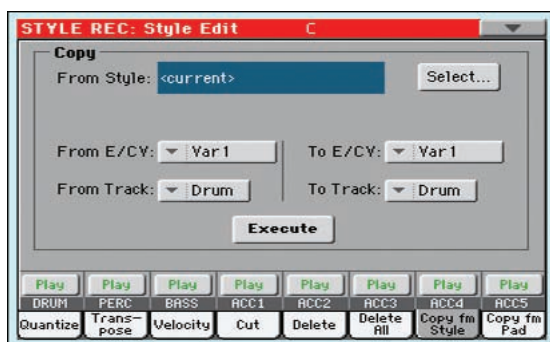
---

## Style/Pad Edit: Copy from Style

Страница используется для копирования трека, вариации аккорда или элемента стиля в рамках одного стиля или между различными стилями. Более того, можно скопировать стиль целиком.

\* После выполнения операции копирования все установки объекта-приемника перезаписываются.

После определения установок для выполнения операции прикоснитесь к кнопке **Execute**.



\* Если на один и тот же тик скопировано слишком много событий, на дисплей выводится сообщение "Too many events!", и операция копирования отменяется.

\* При копировании в существующую вариацию аккорда события Program Change в операции не участвуют. Таким образом, вариация аккорда использует оригинальные программы.

## From Style

Эта опция используется для определения стиля-источника, из которого будут копироваться треки, вариации аккордов или элементы стиля. Для того чтобы открыть окно выбора стиля Style Select и выбрать стиль-источник, прикоснитесь к кнопке **Select**.

## From...To E/CV (элемент стиля/вариация аккорда)

Параметры используются для выбора элементов стиля или вариаций аккордов, которые будут использоваться в качестве источника и приемника.

\* Вариацию (Variation) в другой элемент стиля копировать невозможно (и наоборот), поскольку эти объекты имеют различную структуру.

### All

Все элементы стиля, т.е. весь стиль. В этом случае невозможно отредактировать приемник информации, который автоматически устанавливается также в значение All.

### Var1...End2

Отдельный элемент стиля.

### V1-CV1...E2-CV2

Отдельная вариация аккорда.

## From... To Track

Параметр используется для выбора трека-источника и трека-приемника. Для получения более насыщенного паттерна трек можно дублировать.

### All

Все треки выбранного стиля, элемента стиля или вариации аккорда.

### Drum...Acc5

Отдельный трек выбранного стиля, элемента стиля или вариации аккорда.


## Execute

Кнопка используется для выполнения функции копирования.

## Пиктограмма состояния треков

Состояние треков. Для изменения состояния трека прикоснитесь к его пиктограмме.

 Состояние воспроизведения. Трек воспроизводится.

 Состояние мьютирования. Трек не воспроизводится.

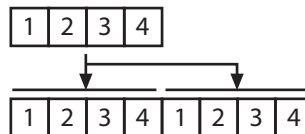
## Имена треков

Под экранными кнопками расположены метки имен каждого из треков.

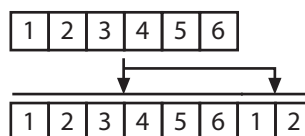
## Копирование вариаций аккордов различной длительности

Если в операции копирования принимают участие объекты различной длины, действуют следующие правила:

- Если длина объекта-источника кратна длине объекта-приемника, то вариация аккорда-источника копируется несколько раз, чтобы заполнить всю вариацию аккорда-приемника. Например, если источник 4-тактовый, а приемник — 8-тактовый, то вариация аккорда-источника копируется два раза.



- Если длина объекта-источника не кратна длине объекта-приемника, то вариация аккорда-источника копируется столько раз, сколько необходимо, чтобы заполнить всю вариацию аккорда-приемника. Например, если источник 6-тактовый, а приемник — 8-тактовый, то вариация аккорда-источника копируется один раз, а оставшиеся два такта вариации аккорда-приемника заполняются двумя первыми тактами источника.

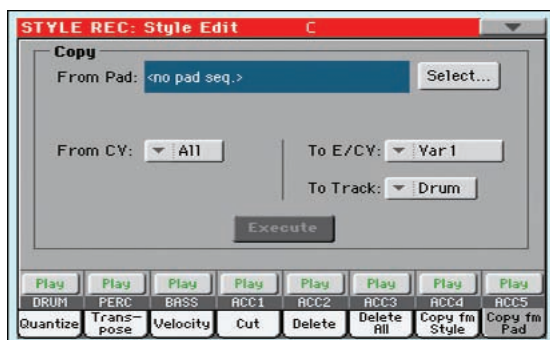


- \* Не рекомендуется выполнять операцию копирования над вариациями аккордов с несовпадающими метрами, например, копировать вариацию аккорда с метром 4/4 в вариацию аккорда с метром 3/4.

## Style/Pad Edit: Copy from Pad

Страница используется для копирования вариации аккорда из пэда. Более того, можно скопировать пэд целиком.

- \* При выполнении операции копирования все установки объекта-приемника перезаписываются.



После определения установок для выполнения операции прикоснитесь к кнопке **Execute**.

- \* Если на один и тот же тик скопировано слишком много событий, то на дисплей выводится сообщение "Too many events!", и операция копирования отменяется.
- \* При копировании в существующую вариацию аккорда события *Program Change* в операции не участвуют. Таким образом, вариация аккорда использует оригинальные программы.

### From Pad

Эта опция используется для определения пэда-источника, из которого будут копироваться вариации аккордов. Для того чтобы открыть окно выбора пэда Pad Select и выбрать пэд-источник, прикоснитесь к кнопке **Select**.

### From CV (вариация аккорда)

Параметр используется для выбора вариации аккордов, которая будет использоваться в качестве источника.

#### All

Все вариации аккорда, т.е. весь пэд. В этом случае невозможно отредактировать приемник информации, который автоматически устанавливается также в значение All.

#### CV1...CV6

Отдельная вариация аккорда.

### To CV (вариация аккорда)

Параметр используется для выбора вариации аккордов, которая будет использоваться в качестве приемника в текущем пэде.

#### CV1...CV6

Вариация аккорда. Автоматически устанавливается в All, если параметр "From CV" также установлен в All.

### To Track (только для стиля)

Параметр используется для выбора трека-приемника.

#### All

Все треки выбранного стиля, элемента стиля или вариации аккорда.

#### Drum...Acc5

Отдельный трек выбранного стиля, элемента стиля или вариации аккорда.

### Execute

Кнопка используется для выполнения функции копирования.

## Style Element Track Controls: Sound/Expression

Страница используется для назначения программ на каждый из треков выбранного элемента стиля. Для каждого из элементов стиля можно выбирать различные программы. После сохранения нового стиля не забудьте в режиме воспроизведения стиля отметить поле параметра "Original Style Sounds", чтобы позволить стилю выбирать программы в обход установок стиля.

На этой странице можно также модифицировать для каждого трека элемента стиля значение экспрессии Expression (CC#11). Это позволяет изменять уровень громкости трека одного элемента стиля, не воздействуя на громкость всего стиля. Это очень удобно, когда на один и тот же трек в разных элементах стиля назначены программы с различными внутренними уровнями громкости.



Для выбора на этой странице элемента стиля (VARIATION1...ENDING3) нажмите на соответствующую кнопку панели управления.

Для копирования установок этой страницы в другой элемент стиля используйте команды "Copy Sound" и "Copy Expression" меню страницы.

## Информация о выбранном треке

См. стр.57.

## Область программ

См. стр.60.

## Область Expression

### Expression Monitor

С помощью этих индикаторов удобно отслеживать наличие сообщений CC#11 (Expression) на треке. Данные сообщения могут изменять громкость трека. Их достаточно сложно обнаружить, необходимо пользоваться страницей Event Edit.

Данный монитор позволяет просматривать на странице Event Edit только треки, содержащие сообщения экспрессии. Нажмите на кнопку START/STOP для запуска воспроизведения и следите за индикаторами. Если один из них загорится, можно на странице Event Edit выбрать соответствующий трек и удалить лишние сообщения Expression.

### Expression

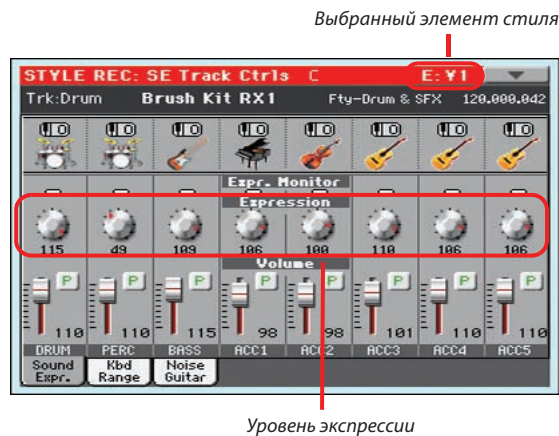
Регуляторы используются для определения экспрессии Expression (CC#11) соответствующего трека. Это значение показано в начале списка событий.

Для каждого элемента стиля можно определить свое значение экспрессии, регулируя тем самым баланс громкости его треков.

## Управление экспрессией

Регуляторы используются для точной и оперативной настройки уровней экспрессии всех треков каждого из элементов стиля.

1. Откройте эту страницу и выберите один из элементов стиля, нажав на соответствующую кнопку панели управления.



2. Удерживая кнопку SHIFT, нажимайте на кнопку TEMPO+ для увеличения значения экспрессии всех треков вариации стиля или на кнопку TEMPO- для его уменьшения.
3. Отпустите кнопку SHIFT.
4. Повторите эту процедуру для всех требуемых элементов стиля.

\* Громкость трека может изменяться с помощью событий Expression, содержащимися в нем. Чтобы проверить их наличие в треке, запустите воспроизведение элемента стиля и используйте индикаторы экспрессии, находящиеся на этой же странице. При обнаружении событий Expression перейдите на страницу Event Edit и удалите их.

## Область Volume

Эти регуляторы используются для определения громкости и состояния каждого из треков.

Значение **Volume** определяется для всего стиля. Для регулировки баланса между треками в каждом из элементов стиля используются регуляторы **Expression**.

## Style Element Track Controls: Keyboard Range

Параметры страницы позволяют автоматически транспонировать ноты паттерна, которые выходят из рабочего диапазона акустического инструмента. Это позволяет добиться более правдоподобного звучания. Например, нижняя граница стандартно настроенной гитары — нота E2. Если взять аккорд ниже этой ноты, то транспонированный паттерн выйдет за этот предел. В результате звук станет неестественным. Для решения этой проблемы достаточно установить нижний предел для гитарного трека в E2.

Для каждого элемента стиля можно определить свой рабочий диапазон.



\* Во время записи эти установки игнорируются. По выбранному треку можно играть на всем диапазоне клавиатуры.

Для выбора элемента стиля (VARIATION1...ENDING3) на этой странице нажмите на соответствующую кнопку панели управления.

Для копирования установок этой страницы в другой элемент стиля используйте команду “Copy Keyboard Range” меню страницы.

## Top/Bottom

Параметры определяют нижнюю и верхнюю границы диапазона соответствующего трека текущего элемента стиля.

## Область Volume

Регуляторы используются для управления громкостью каждого из треков.

---

## Style Element Track Controls: Noise/Guitar

Параметры страницы служат для установки уровня RX Noise и управления “реалистичностью” звучания гитарных треков.



### RX Noise

Данные регуляторы используются для изменения громкости RX Noises в соответствующих треках. Эти изменения воздействуют на все типы треков (изменяют звук, содержащий RX Noises).

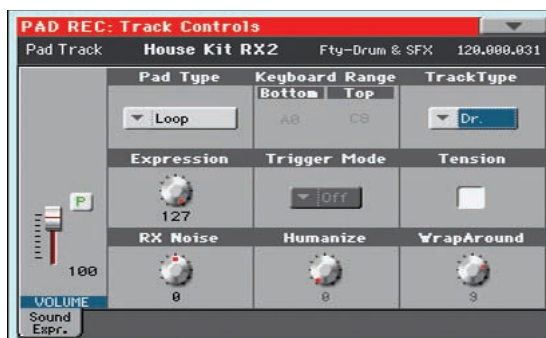
### Humanize GTR

Данные регуляторы используются для установки случайного значения позиции, velocity и длительности нот гитарных треков. На треки других типов эти регуляторы влияния не оказывают.

---

## Pad Track Controls: Sound/Expression

Страница предназначена для назначения программы на трек пэда, установки значений его громкости (CC#07) и экспрессии (CC#11), а также других параметров.



## Sound/Bank

Программа, назначенная на трек пэда.

## Volume

Слайдер, устанавливающий громкость (CC#07) трека пэда. Это значение не сохраняется вместе с пэдом, а используется только для управления громкостью пэда в процессе редактирования или записи.

## Pad Type

Параметр определяет режим воспроизведения пэда.

\* В режиме записи пэда паттерн всегда воспроизводится циклично, даже при выборе установки "One Shot".

### One Shot

При нажатии на кнопку **PAD** соответствующий пэд воспроизводится один раз. Это используется для звуков или секвенций, которые должны воспроизводиться только один раз.

### Loop

При нажатии на кнопку **PAD** соответствующий пэд воспроизводится от начала до конца, а затем его воспроизведение запускается с начала. Чтобы остановить воспроизведение, нажмите на кнопку **STOP** секции **PAD**. Это используется для воспроизведения циклических секвенций.

## Keyboard Range

Параметр позволяет автоматически транспонировать ноты паттерна, которые выходят из рабочего диапазона акустического инструмента. Это позволяет добиться более правдоподобного звучания.

\* При записи установка *Keyboard Range* игнорируется, и трек воспроизводится на всем диапазоне клавиатуры.

## Trigger Mode

(Недоступно, если *Track Type = Drum*). Установка используется для определения режима перезапуска басового трека (*Bass*) и треков аккомпанемента (*Acc*) при смене гармонии.

### Off

При взятии нового аккорда воспроизведение текущих нот прерывается. Трек остается замьютированным до тех пор, пока не встретится новая нота паттерна.

### Rt

Звук прерывается и начинают воспроизводиться ноты, соответствующие распознанному аккорду.

### Rp

Звук не прерывается. Высота текущих нот транспонируется в соответствии с распознанным аккордом. Эта установка часто используется для басовых (*Bass*) и гитарных (*Guitar*) треков.

## Track Type

Параметр используется для определения типа трека.

### Drum

Треки ударных. Треки этого типа аранжировщиком не транспонируются. Они используются для наборов ударных, состоящих из программ ударных.

### Bass

Басовый трек. При смене гармонии по этому треку всегда воспроизводится тоника.

### Acc

Трек аккомпанемента. Треки этого типа допускают широкое использование в мелодических и гармонизированных паттернах аккомпанемента.

## Expression

Регулятор используется для определения экспрессии *Expression* (CC#11) трека пэда. Это значение показано в начале списка событий.

Для каждого пэда можно определить свое значение экспрессии, регулируя тем самым баланс их громкости.



## Tension

Параметр используется для добавления к аккомпанементу взятых девятой, одиннадцатой и/или тринадцатой ступеней даже в том случае, если их нет в паттерне пэда. Ступени добавляются в треки аккомпанеента (Acc).

### On

Ступени добавляются.

### Off

Ступени не добавляются.

## RX Noise

Данные регуляторы используются для изменения громкости RX Noises в соответствующих треках. Эти изменения воздействуют на все типы треков (изменяют звук, содержащий RX Noises).

## Humanize GTR

Данные регуляторы используются для установки случайного значения позиции, velocity и длительности нот гитарных треков. На треки других типов они влияния не оказывают.

## Wrap Around

Точка циклической замены является верхней границей регистра трека пэда. Паттерн пэда транспонируются в соответствии с распознанной гармонией. Если аккорд взят слишком высоко, то в этом регистре трек пэда может звучать неестественно. Если же достигается точка циклической замены, то ноты автоматически транспонируются на октаву вниз.

Точка циклической замены устанавливается в полутонах для каждого из треков в пределах октавы относительно тоники аккорда.

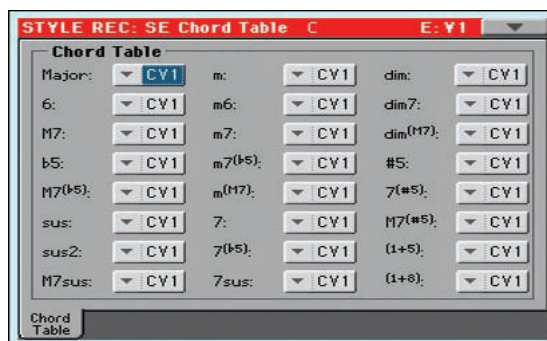
### 1...12

Максимальный интервал транспонирования трека в полутонах относительно оригинальной тоники паттерна.

---

## Style Element/Pad Chord Table: Chord Table

Страница используется для определения соответствия между распознанным аккордом и вариацией аккорда (CV). После идентификации аккорда аранжировщик автоматически выбирает соответствующую вариацию аккорда.



Для выбора элемента стиля (VARIATION1...ENDING3) на этой странице нажмите на соответствующую кнопку панели управления.

## Chord / Chord Variation

Параметры используются для назначения вариации аккорда (CV) на аккорды каждого из типов.

## Style Track Controls: Type/Trigger/Tension

Страница используется для определения режима переключения треков стиля, а также состояния функции добавления неустойчивых ступеней в треки аккомпанемента.



Для выбора элемента стиля (VARIATION1...ENDING3) на этой странице нажмите на соответствующую кнопку панели управления.

### Track Type

Параметр используется для определения типа соответствующего трека.

#### Drum

Трек ударных. Треки этого типа аранжировщиком не транспонируются. Они используются для наборов ударных, состоящих из программ ударных. На эти треки распространяется действие карты ударных (Drum Mapping) режима воспроизведения стиля.

#### Perc

Перкуссионный трек. Треки этого типа аранжировщиком не транспонируются. Они используются для наборов ударных, состоящих из программ перкуссионных звуков. Действие карты ударных (Drum Mapping) на треки этого типа не распространяется.

#### Bass

Басовый трек. При смене гармонии по этому треку всегда воспроизводится тоника.

#### Acc

Трек аккомпанемента. Треки этого типа допускают широкое использование в мелодических и гармонизированных паттернах аккомпанемента.

#### Gtr

Гитарный трек. Треки этого типа используют режим гитары для создания гитарных стилей игры. При выборе этого типа параметр "Tension" становится не редактируемым.

### Trigger Mode

Определяет режим перезапуска басового трека (Bass) и треков аккомпанемента (Acc) при смене гармонии.

#### Off

При взятии нового аккорда воспроизведение текущих нот прерывается. Трек остается замьютированным до тех пор, пока не встретится новая нота паттерна.

#### Rt

Звук прерывается, и начинают воспроизводиться ноты, соответствующие распознанному аккорду.

#### Rp

Звук не прерывается. Высота текущих нот транспонируется в соответствии с распознанным аккордом. Эта установка часто используется для басовых (Bass) и гитарных (Guitar) треков.

### Tension

Параметр используется для добавления к аккомпанементу взятых девятой, одиннадцатой и/или тринадцатой ступеней даже в том случае, если их нет в паттерне стиля. Ступени добавляются в треки аккомпанемента (Acc).

#### On

Ступени добавляются.

#### Off

Ступени не добавляются.

---

## Import: Import Groove

Функция Import Groove позволяет загружать паттерны MIDI Groove (файлы ".GRV"). После импорта этих данных на трек и назначения на тот же трек программы, использующей "нарезанные" сэмплы, можно будет воспроизводить исходный аудиогрув в любом темпе.



- \* После импортирования грува, сгенерированного мелодической линией (не перкуссионного грува), грув и сэмплы вместе с другими треками стиля не транспонируются, поскольку аудиоданные аранжировщиком не транспонируются.
- \* Выполняйте операцию Import Groove до отключения питания инструмента, поскольку после этого все файлы ".GRV", сгенерированные командой Time Slice, будут удалены из оперативной памяти.

### From

Параметр используется для выбора одного из паттернов MIDI Groove (файла ".GRV"), сгенерированных при сохранении результатов операции Time Slice.

### To E/CV (элемент стиля/вариация аккорда)

Параметр используется для выбора приемника, элемента стиля (только для стиля) и вариации аккорда.

### To Track (только для стиля)

Параметр используется для выбора трека-приемника в рамках текущей вариации аккорда. Предпочтительно использование перкуссионного трека, поскольку на трек ударных обычно назначаются стандартные наборы ударных. После импортирования паттерна MIDI Groove назначьте программу, использующую "нарезанные" сэмплы, на трек, воспроизводящий паттерн MIDI Groove.

---

## Import: Import SMF

Функция Import SMF позволяет импортировать MIDI-данные файла формата SMF, созданного на внешнем секвенсоре, и преобразовывать их в вариацию аккорда.

- \* В общем случае использовать эту функцию для импорта данных из любой песни нельзя. Файл SMF должен быть запрограммирован как одна из вариаций аккорда Ра600.



При импорте файла SMF распознаются следующие параметры: **CV Length** (длина вариации аккорда), **Meter** (метр), **Tempo Changes** (смена темпа), **Program Change** (смена программы) и **Expression** (экспрессия). Они импортируются в качестве заголовка элемента стиля, содержащего вариацию аккорда, при условии, что отмечен параметр “Initialize” или элемент стиля пустой.

- \* При импорте первой вариации аккорда элемента стиля рекомендуется отмечать параметр “Initialize” и отключать его при импортировании последующих вариаций аккорда.
- Можно импортировать программы каждого из треков при условии, что события Program Change, Bank Select MSB и LSB находятся на первом тике файла SMF.
- \* Программы заголовка стиля могут быть замещены программами установок стиля, если отмечен параметр “Original Style Sound” главной страницы режима воспроизведения стиля.
- Если на первом тике импортированного файла SMF перечисленные выше события отсутствуют, то программы на каждый из треков можно назначить вручную. Это можно сделать на страницах “Record 1”, “Record 2” или “Sound/Expression” режима записи стиля.
- Установки Key/Chord, Chord Table, Expression, а также значения других параметров вариации стиля необходимо определить вручную на соответствующих страницах записи стиля.
- Начальные значения параметров Tempo и Volume каждого из треков программируются в качестве установок стиля и туда же запоминаются.
- Изменения метра не допускаются, поскольку не распознаются.
- Длина вариации аккорда определяется длиной файла SMF. Ее можно откорректировать с помощью параметра CV Length главной страницы режима записи стиля/пэда.
- \* Если длительность ноты выходит за рамки последнего такта вариации аккорда, то добавляется еще один такт. Например, если нота выходит за пределы четвертого такта 4-тактного паттерна, то генерируется 5-тактная вариация аккорда. Если это произошло, откорректируйте длину вариации аккорда с помощью параметра CV Length. При этом будет откорректирована длительность не уместящейся в такт ноты, чтобы она соответствовала длине паттерна.

При программировании вариации аккорда на внешнем секвенсоре настройте треки стиля на правильные MIDI-каналы (см. таблицу).

Трек стиля	MIDI-канал
Бас	09
Ударные / Пэд	10
Перкуссия	11
Аккомпанемент 1	12
Аккомпанемент 2	13
Аккомпанемент 3	14
Аккомпанемент 4	15
Аккомпанемент 5	16

При программировании вариации аккорда на внешнем секвенсоре назначайте трек пэда на MIDI-канал 10.

- \* Загружаются только файлы SMF формата 0.

## From Song

Имя загружаемого файла SMF. С помощью кнопки Select выберите файл “.SMF”.

## Select

Кнопка, используемая для вызова окна просмотра и загрузки файлов SMF.

## Initialize

Если необходимо, чтобы при загрузке файла SMF параметры (т.е. Key/Chord, Chord Table, Sounds...) элемента стиля-приемника были переустановлены, отметьте это поле.

- \* При импорте первой вариации аккорда элемента стиля рекомендуется отмечать параметр “Initialize” и отключать его при импортировании последующих вариаций аккорда.

## To E/CV

Параметр определяет вариацию аккорда, которая выступает в роли приемника данных.

## Execute

После того как значение всех параметров этой страницы будет определено, прикоснитесь к этой кнопке. При этом выбранный файл SMF будет импортирован в соответствующую вариацию аккорда.

## Импорт SMF, содержащего маркеры, в стиль

В качестве альтернативной операции импорта вариаций аккорда по отдельности, можно импортировать стиль целиком из SMF, содержащего маркеры, т.е., если файл SMF содержит все вариации аккордов (Variation 1, Variation 2, и т.д.), разделенные маркерами (также маркеры используются в режиме воспроизведения песни).

1. **Находясь на этой странице, прикоснитесь к кнопке Select и выберите импортируемый SMF.**
2. **Нажмите и удерживайте кнопку SHIFT.**
3. **Удерживая кнопку SHIFT, прикоснитесь к кнопке Execute.**
4. **Отпустите кнопку SHIFT.**

При создании нового стиля рекомендуется установить флажок "Initialize". Но не ставьте его, если загружаемый SMF был ранее экспортирован из отредактированного стиля, поскольку в этом случае важно сохранить все ранее сделанные установки.

Треки стиля и MIDI-каналы должны соответствовать приведенной выше таблице, поскольку она отражает внутренний стандарт организации стиля Korg.

\* Треки/MIDI-каналы, отличные от приведенных в таблице, при импорте игнорируются.

При импорте приведенные ниже события вычлняются и автоматически заносятся в заголовок элемента стиля:

- Метр (это событие является обязательным)
- Группы Control Change #00 — 32 (Bank Select MSB/LSB)
- Program Change
- Control Change #11 (Expression)

Сообщения Control Change 00, Control Change 32 и Program Change должны размещаться в самом начале каждой вариации аккорда (на тике 0).

Если сообщения Program Change, Control Change 00, 11 и 32 не содержатся в SMF, их можно запрограммировать в режиме записи стиля с помощью операций редактирования.

\* Ра600 распознает только формат SMF 0. Если импорт файла не выполняется, проверьте его формат с помощью внешнего секвенсора и при необходимости пересохраните его в формате 0.

Имена маркеров в SMF имеют структуру "EnCVn", расшифровка компонентов которой приведена в таблице.

Компонент	Описание
E	Элемент стиля (V = вариация, i = вступление, f = сбивка, e = кода)
n	Номер элемента стиля (1'~ 4 для вариаций, 1 ~ 2 для других элементов стиля)
CV	Вариация аккорда (cv = вариация аккорда, другие варианты не допускаются)
n	Номер вариации аккорда [1 ~ 6 для вариаций, 1~2 для других элементов стиля)

\* В именах маркеров запрещается использование заглавных букв. Примеры доступных имен приведены ниже:

"i1cv2" = Вступление 1 - Вариация аккорда 2

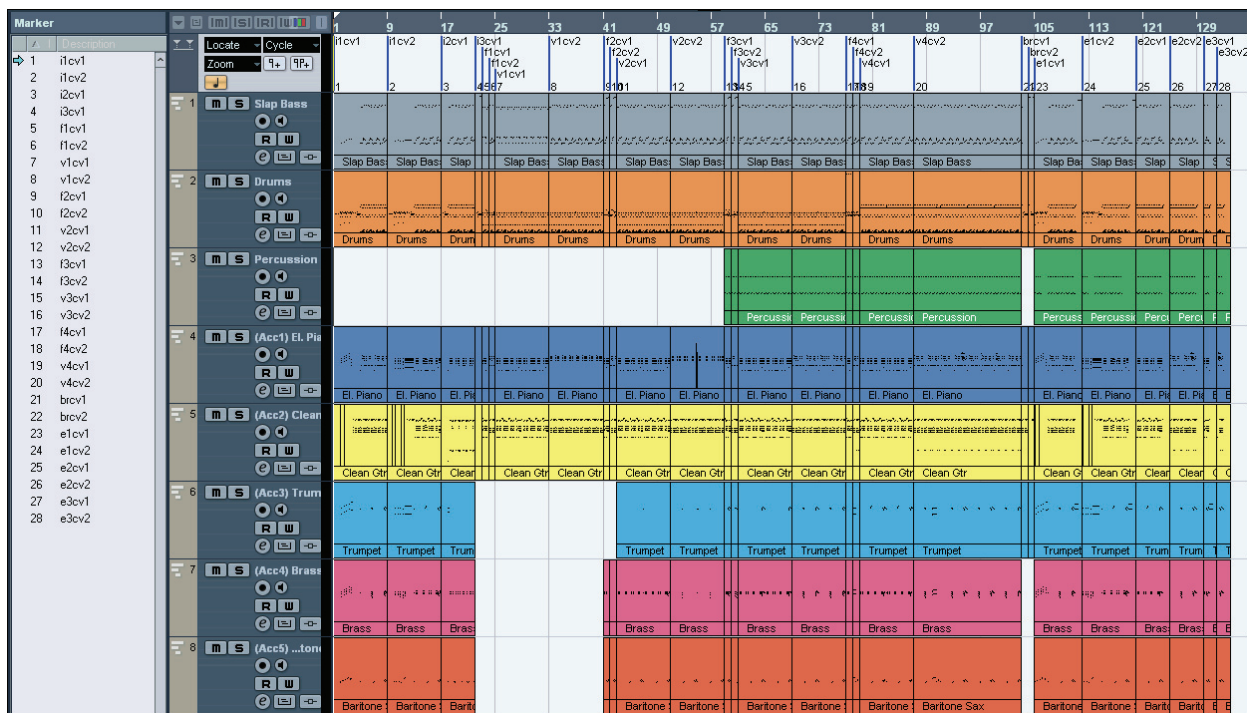
"v4cv3" = Вариация 4 - Вариация аккорда 3

Примеры недопустимых имен:

"V1cv2", "v1CV2", "intro i1cv2", "v1cv1 chorus"

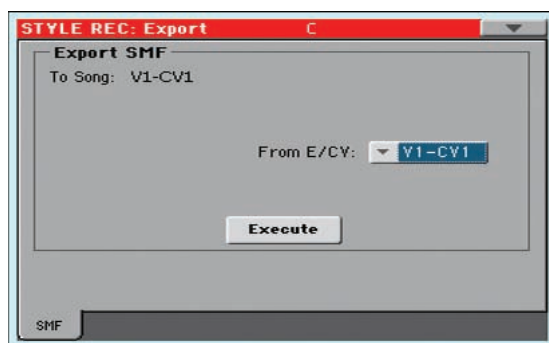
Порядок расположения вариаций аккорда в SMF не важен, поскольку они идентифицируются с помощью маркеров.

Ниже приведен скриншот тестового файла, созданного в Steinberg Cubase, в котором приведен пример расстановки маркеров в SMF. Аналогичным образом можно использовать и другие программы-секвенсоры, например, Logic, Digital Performer, Pro Tools или Sonar.



## Export SMF

Функция Export SMF используется для экспорта вариации аккорда в виде файла SMF, который затем можно отредактировать на внешнем секвенсоре.



### To Song

Нередактируемый параметр, соответствующий имени генерируемого файла SMF. Автоматически генерируется имя, совпадающее с именем экспортируемой вариации аккорда.

### From E/CV

Ниспадающее меню, используемое для выбора вариации аккорда текущего стиля.

### Execute

После выбора требуемой вариации аккорда коснитесь этой кнопки. Откроется стандартное окно просмотра файлов. Выберите накопитель-приемник и папку на нем. Затем коснитесь кнопки **Save**. Откроется диалоговое окно, позволяющее переименовать файл.

## Экспорт стиля в SMF, содержащий маркеры

В качестве альтернативной операции экспорта вариаций аккорда по отдельности, можно экспортировать стиль целиком в SMF, содержащий маркеры, т.е., когда файл SMF содержит все вариации аккордов (Variation 1, Variation 2, и т.д.), разделенные маркерами (также маркеры используются в режиме воспроизведения песни).

1. Находясь на этой странице, нажмите и удерживайте кнопку **SHIFT**.
2. Удерживая кнопку **SHIFT**, прикоснитесь к кнопке **Execute**.
3. Отпустите кнопку **SHIFT**.
4. Назначьте имя файлу **SMF**, в который сохраняется стиль.

При этом на выбранном накопителе создается файл SMF формата 0, содержащий все MIDI-данные выбранного стиля, включая все вариации аккорда, разделенные маркерами (структура имен которых была описана в предыдущем параграфе).

В начале каждой вариации аккорда (на тике 0) будут содержаться следующие сообщения:

- Метр
- Группы Control Change #00 — 32 (Bank Select MSB/LSB)
- Program Change
- Control Change #11 (Expression)

---

## Меню страницы

Для перехода к меню страницы прикоснитесь к пиктограмме меню страницы. Для выбора команды прикоснитесь к соответствующему полю. Для того чтобы закрыть меню страницы, не выбирая ни одну из команд, прикоснитесь к экрану в любом месте, расположенном за пределами меню страницы.



*Режим записи стиля*



*Режим записи пэда*

### Write Style/Pad

Используется для перехода к диалоговому окну Write Style или Write Pad, позволяющему сохранить стиль/пэд во внутреннюю память инструмента.

### Undo

Команда доступна только в режиме записи. Она позволяет отменить результат выполнения последней процедуры записи. При этом записанные данные замещаются данными, которые были на момент начала последней операции записи. Если еще раз выбрать эту команду, то результаты записи восстановятся (функция "Redo").

## Delete Pad Track

Команда доступна только на главной странице режима записи пэда. Она позволяет удалить трек пэда.

## Copy Key/Chord

Команда используется для копирования установок Key/Chord выбранного трека во все остальные треки текущей вариации аккорда (CV) или всего стиля.

## Copy Sound

*(Доступна не на всех страницах редактирования).* Если выбран раздел редактирования Style Element Track Control, то эта команда используется для перехода к диалоговому окну Copy Sound, которое позволяет скопировать все программы, назначенные на треки текущего элемента стиля, в другой элемент стиля.

## Copy Expression

*(Доступна не на всех страницах редактирования).* Если выбран раздел редактирования Style Element Track Control, то эта команда используется для перехода к диалоговому окну Copy Expression, которое позволяет скопировать все установки Expression (экспрессия), назначенные на треки текущего элемента стиля, в другой элемент стиля.

## Copy Keyboard Range

*(Доступна не на всех страницах редактирования).* Если выбран раздел редактирования Style Element Track Control, то эта команда используется для перехода к диалоговому окну Copy Keyboard Range, которое позволяет скопировать все установки Keyboard Range (рабочий диапазон клавиатуры), назначенные на треки текущего элемента стиля, в другой элемент стиля.

## Copy Chord Table

Команда доступна только на странице Style Element Chord Table. После выбора этой команды открывается диалоговое окно Copy Chord Table.

## Delete Current Track

Команда используется для удаления выбранного трека на страницах Main Record.

## Overdub Step Recording

Команда используется для перехода со страниц Main Record к диалоговому окну Overdub Step.

## Solo Track

Выберите трек, который необходимо солировать, а затем отметьте этот пункт меню. Теперь будет воспроизводиться только этот трек, а в заголовке страницы будет мигать предупреждение "Solo".

Для отключения режима сольного воспроизведения трека отмените выделение этого поля.

**[SHIFT]** Удерживая нажатой кнопку SHIFT, прикоснитесь к треку для его солирования. Повторная процедура отменяет режим солирования трека.

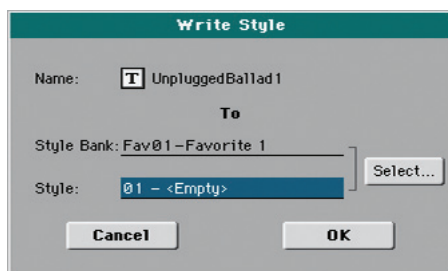
## Exit from Record

Команда используется для выхода из режима записи стиля без сохранения результатов записи.



## Диалоговое окно Write Style/Pad

Это окно открывается при выборе в меню страницы команды Write Style или Write Pad. Оно используется для сохранения записанного или отредактированного стиля/пэда в память инструмента.



### Name

Имя сохраняемого стиля/пэда. Для определения имени войдите в окно ввода символьной информации, прикоснувшись к пиктограмме [T].

### Style/Pad Bank

Банк-приемник, в который будет записан стиль/пэд. Для выбора банка используется экранная кнопка **Select** или колесо VALUE.

### Style

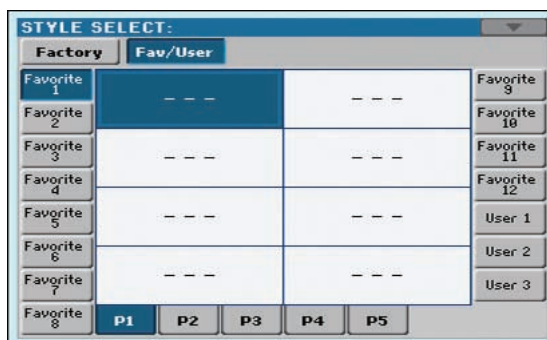
Стиль-/пэд-приемник в выбранном банке, в который будет сохранен записанный/отредактированный стиль/пэд. Для выбора банка используется экранная кнопка **Select** или колесо VALUE.

При записи стиля предлагается сохранить его в область **User** или **Favorite**, при записи пэда — в область **User**. Однако можно перезаписать и заводской стиль/пэд. В этом случае необходимо снять флажок с параметра "Factory Style and Pad Protect".

### Кнопка Select...

Открывает окно Style/Pad Select для выбора объекта-приемника.

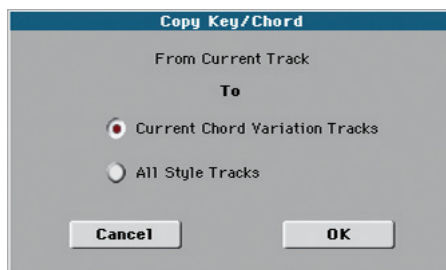
В окне Style/Pad Select используйте кнопки в верхней его части для выбора банков **User** или **Favorite**.



---

## Диалоговое окно Copy Key/Chord (только для стиля)

Окно открывается при выборе в меню страницы команды Copy Key/Chord. Оно используется для копирования установок Key/Chord текущего трека во все остальные треки той же вариации аккорда или всего стиля. Данная функция удобна для ускорения процесса программирования паттерна с одинаковыми установками Key/Chord в рамках одной вариации аккорда.



### Current Chord Variation Tracks

Установки Key/Chord текущего трека будут скопированы во все треки текущей вариации аккорда.

### All Style Tracks

Установки Key/Chord текущего трека будут скопированы во все треки стиля (т.е., во все вариации аккорда).

---

## Диалоговое окно Copy Sounds (только для стиля)

Окно открывается при выборе в меню страницы команды Copy Sounds. Оно используется для копирования всех программ, назначенных на треки текущего элемента стиля, в другой элемент стиля.



### From Style Element

Нередактируемый параметр, показывает текущий элемент стиля.

### To Style Element

Элемент стиля, в который будут копироваться программы текущего элемента стиля.

#### All

Копируются установки во все элементы стиля в рамках редактируемого стиля.

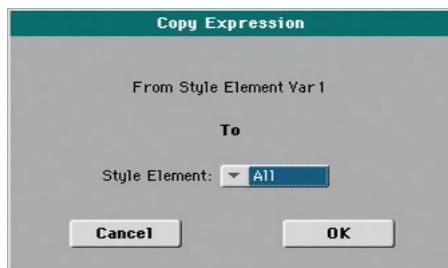
#### Var1...CountIn

Копируются установки только одного элемента стиля.

---

## Диалоговое окно Copy Expression (только для стиля)

Окно открывается при выборе в меню страницы команды Copy Expression. Оно используется для копирования всех установок Expression (экспрессия) треков текущего элемента стиля, в другой элемент стиля.



### From Style Element

Нередактируемый параметр, показывает текущий элемент стиля.

### To Style Element

Элемент стиля, в который будут копироваться установки экспрессии текущего элемента стиля.

#### All

Копируются установки во все элементы стиля в рамках редактируемого стиля.

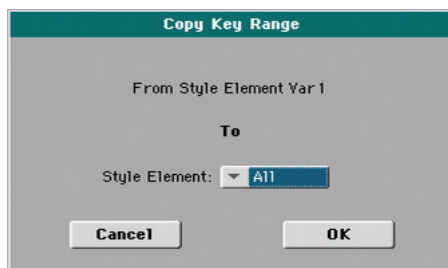
#### Var1...CountIn

Копируются установки только одного элемента стиля.

---

## Диалоговое окно Copy Key Range (только для стиля)

Окно открывается при выборе в меню страницы команды Copy Key Range. Оно используется для копирования всех установок Keyboard Range (рабочий диапазон клавиатуры) треков текущего элемента стиля, в другой элемент стиля.



### From Style Element

Нередактируемый параметр, показывает текущий элемент стиля.

### To Style Element

Элемент стиля, в который будут копироваться установки Keyboard Range текущего элемента стиля.

#### All

Копируются установки во все элементы стиля в рамках редактируемого стиля.

#### Var1...CountIn

Копируются установки только одного элемента стиля.

---

## Диалоговое окно Copy Chord Table (только для стиля)

Окно открывается при выборе в меню страницы команды Copy Chord Table. Здесь осуществляется копирование таблицы аккордов текущего элемента стиля в другой элемент стиля.



### To Style Element

Элемент стиля, в который будет копироваться таблица аккордов.

#### All

Копируются установки во все элементы стиля в рамках редактируемого стиля.

#### Var1...CountIn

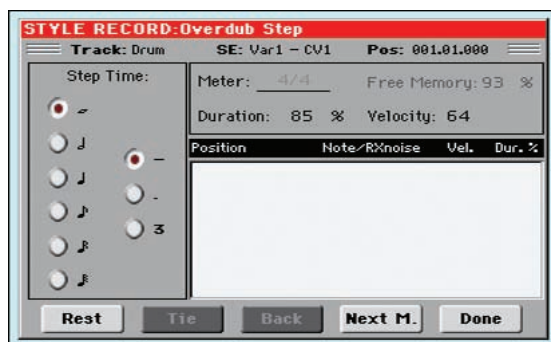
Копируются установки только одного элемента стиля.

---

## Окно Overdub Step Recording

Режим пошаговой записи Step Record позволяет создавать новый стиль/пэд, вводя на каждый из треков ноты или аккорды с помощью клавиатуры инструмента не в реальном времени. Это очень удобно при “забивке” уже готовой партитуры или в случае необходимости более детальной проработки отдельных партий. Особенно часто эта опция используется при записи треков ударных и перкуссии.

Окно открывается при выборе в меню страницы команды “Overdub Step Recording”.



### Track

Имя трека, выбранного для записи.

**DRUM...ACC5:** трек стиля.

### SE

Выбранный элемент стиля.

### CV

Выбранная вариация аккорда.

### Pos


Позиция вставляемого события (ноты, паузы или аккорда).

## Список событий

Ранее вставленные события. С помощью кнопки **Back** событие можно стереть и ввести заново.

## Установки Step Time

Длительность вставляемого события.

-  Длительность в терминах нот.
- : Стандартная длительность, соответствующая выбранной.
- .: Длительность увеличивается в полтора раза относительно выбранной.
- 3: Триольная длительность.

## Meter

Метр текущего такта. Это — не редактируемый параметр. Метр такта определяется на главной странице режима записи стиля до начала самого процесса записи.

## Free Memory

Объем свободной памяти, отведенной под запись.

## Duration

Относительная длительность вставляемой ноты. Проценты вычисляются относительно значения, определенного с помощью параметра Step Time.

- 25%: Резкое стаккато.
- 50%: Стaccкато
- 85%: Стандартная артикуляция.
- 100%: Легато.

## Velocity

Параметр необходимо задать до ввода ноты или аккорда. Он определяет скорость нажатия (velocity) вставляемого события.

### Kbd

Для выбора этой опции вращайте колесо DIAL против часовой стрелки. В этом случае velocity определяется скоростью нажатия, с которой берется нота на клавиатуре инструмента.

### 1...127

Значение velocity. В этом случае скорость нажатия, с которой берется нота на клавиатуре инструмента, игнорируется.

## Rest

Кнопка используется для ввода паузы.

## Tie

Кнопка используется для лигирования вставляемой ноты с предыдущей.

## Back

Кнопка используется для перехода к предыдущему шагу с одновременным стиранием вставленного события.

## Next M.

Кнопка используется для перехода к следующему такту с одновременным заполнением оставшейся его части паузами.

## Done

Выход из режима пошаговой записи (Step Record). Если были вставлены ноты, откроется диалоговое окно с запросом на сохранение изменений.



При выборе **Cancel** выход не будет произведен, и состояние редакции сохранится. При выборе **No** изменения сохранены не будут, и окно Step Record закроется. При выборе **Yes** изменения сохранятся, и окно Step Record закроется.

---

## Режим воспроизведения песни

Режим воспроизведения песни используется для прослушивания песен. Поддерживается работа с файлами форматов Standard MIDI File, Karaoke и MP3, а также MID+G и MP3+G.

Одновременно с воспроизведением песни можно играть по четырем клавиатурным трекам (Upper 1 — 3, и Lower) и на 4 пэдах. С помощью выбора перформансов и STS на клавиатурные треки можно назначать различные программы и эффекты.

Режим воспроизведения песни поддерживает работу с базой данных SongBook, которая автоматизирует процесс выбора песен определенного музыкального стиля. С каждой из записей SongBook связано четыре установки STS.

\* Режим воспроизведения песни можно использовать в упрощенном режиме.

---

## MIDI Clock

В режиме воспроизведения песни Pa600 генерирует управляющие сообщения MIDI Clock даже в том случае, если на странице Global > MIDI > Setup/General Controls параметр Clock установлен в значение **MIDI** или **USB**. В этом режиме прием сообщений MIDI Clock по входу MIDI IN не производится.

Для передачи сообщений MIDI Clock параметр "Clock Send" на странице Global > MIDI > Setup/General Controls должен быть активирован.

---

## Темпо Lock

Для сохранения значения темпа при смене песен включите функцию фиксации темпа кнопкой TEMPO LOCK. Если индикатор этой кнопки горит, остается возможность изменения темпа вручную. Для этого используйте кнопки TEMPO +/- или прикоснитесь к полю темпа и вращайте колесо VALUE. В качестве альтернативы можно манипулировать колесом VALUE при нажатой кнопке SHIFT.

---

## Регуляторы MASTER VOLUME и BALANCE

Регулятор MASTER VOLUME устанавливает общий уровень громкости инструмента, а с помощью регулятора BALANCE можно откорректировать баланс громкости между треками песни/пэда и клавиатурными треками.



---

## Параметры трека

Установки клавиатурного трека, произведенные в режиме воспроизведения песни, можно сохранить в перформанс.

Установки треков песни, такие как панорама, громкость и посылы на эффект, определяются в MIDI-файле. Изменения треков, произведенные в режиме воспроизведения песни, сохранить в MIDI-файл невозможно. Для этого предусмотрен режим секвенсора.

## Песни и формат стандартного MIDI-файла

Внутренний формат песни Ра600 совпадает со стандартным форматом MIDI-файла (SMF), являющимся универсальным для всех производителей. Файлы этого формата (с расширением .MID) читаются всеми музыкальными инструментами и компьютерами. Также Ра600 распознает файлы с расширением .KAR.

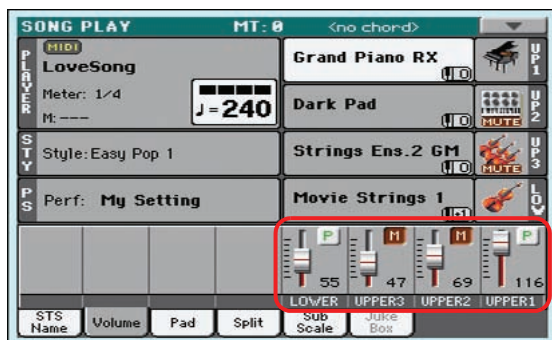
Если песня на Ра600 создавалась с использованием только программ General MIDI, то в принципе она будет звучать узнаваемо на любом музыкальном инструменте или компьютере. Применение в песне эксклюзивных программ KORG нарушает ее совместимость с другим оборудованием.

И наоборот, при воспроизведении на Ра600 файлов формата SMF, построенных исключительно на звуках General MIDI, никаких проблем не возникает. Несмотря на широкую совместимость Ра600 с другими инструментами, при использовании нестандартных форматов эта закономерность может быть нарушена.

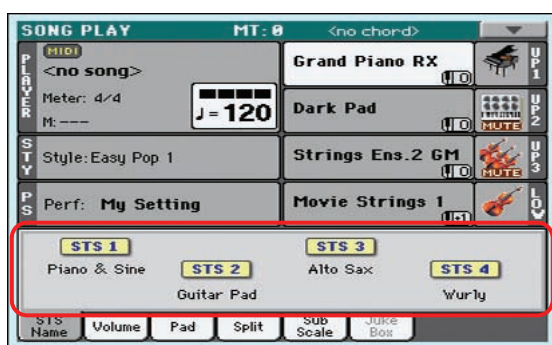
Если это произошло, войдите в режим песни и загрузите файл SMF. Затем вручную поменяйте несовпадающие программы на похожие программы Ра600. Сохраните файл SMF. Теперь в режиме воспроизведения песни он будет звучать аналогично оригиналу.

## Треки клавиатуры, пэдов и секвенсора

Ра600 оборудован плеером который может воспроизводить до 16 треков песни. Кроме того, во время воспроизведения песни можно играть по клавиатурным трекам Upper 1 — 3 и Lower. На главной странице режима воспроизведения песни можно управлять громкостью и состоянием треков, но эти изменения в файл SMF сохраняться не будут.



В режиме воспроизведения песни можно загружать перформансы или установки STS стиля, выбранного в последний раз. Для выбора другого множества установок STS сначала необходимо выбрать другой стиль. Имена доступных установок STS показываются на главной странице режима воспроизведения стиля, если открыта панель имен установок STS (см. иллюстрацию)



При выборе различных стилей или записей базы данных SongBook установки пэдов могут меняться.

При переходе в режим воспроизведения песни из режима воспроизведения стиля установки клавиатурных и пэдовых треков не изменяются.

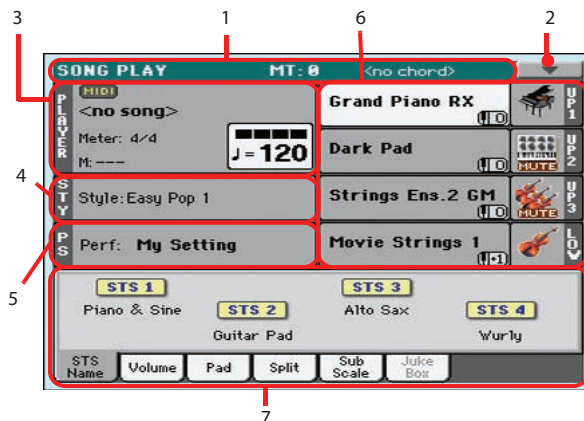


## Главная страница

Для перехода к этой странице из другого режима нажмите на кнопку SONG PLAY.

- \* При переходе в режим воспроизведения песни из режима воспроизведения стиля автоматически загружаются установки песни. Это может привести к тому, что изменятся некоторые параметры треков.

Для возврата к главной странице с одной из страниц редактирования режима воспроизведения песни нажмите на кнопку EXIT или SONG PLAY.



Для получения детальной информации об отдельном треке прикоснитесь к соответствующему ярлычку Volume. Для переключения между клавиатурными треками (стандартный режим) и треками песни используется кнопка TRACK SELECT. При первом нажатии на нее на дисплее выводится информация по трекам 1 — 8, при втором нажатии — информация по трекам 9 — 16, при третьем — снова информация по клавиатурным трекам.

### 1. Заголовок страницы

В строке показаны имя текущего режима, идентифицированного аккорда и установки транспонирования.



#### 1) Текущий режим

Название текущего режима работы.

#### 2) Интервал общего транспонирования

Интервал общего транспонирования в полутонах. Этот параметр можно отредактировать с помощью кнопок TRANSPOSE лицевой панели.

- \* Предусмотрено также транспонирование файлов MP3, однако оно производится в ограниченном диапазоне от -5 до +6 полутонов. Этого достаточно, чтобы перекрыть все тональности и предотвратить искажение аудиосигнала. Поэтому, если попытаться выбрать значение +7 (квинта вверх), на дисплее это значение появится, но реально файл MP3 будет транспонирован на 5 полутонов вниз (кварта вниз).
- \* При выборе другого перформанса установка транспонирования может измениться. Кроме того, она может поменяться при загрузке файла SMF, созданного с помощью инструмента Korg серии Pa. Чтобы интервал общего транспонирования (Master Transpose) не изменялся, этот параметр необходимо "зафиксировать" с помощью глобальной установки.

#### 3) Идентифицированный аккорд

Аккорд, взятый на клавиатуре инструмента.

### 2. Пиктограмма меню страницы

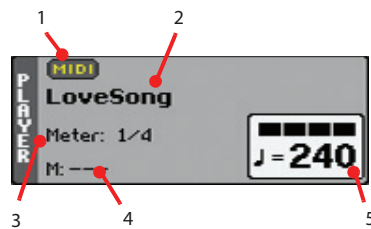
Для перехода в меню страницы прикоснитесь к этой пиктограмме.



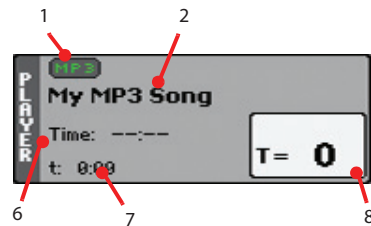
### 3. Поле песни

Отображает имя песни и параметры, состав которых определяется типом выбранной песни.

Ниже показано поле песни, если выбран файл **SMF** или **Карaoke**.



Ниже показано поле песни, если выбран файл **MP3**.



#### 1) Пиктограмма типа песни

На плеер можно назначать песни различных типов, описанных ниже.



Стандартный MIDI-файл. Для его обозначения часто используют аббревиатуру SMF. Файлы этого формата имеют расширение “\*.MID” или “\*.KAR”. При записи песни Pa600 использует именно формат SMF (\*.MID). MIDI-файлы караоке (\*.KAR) являются дальнейшим развитием формата SMF.



Файл формата MPEG Layer-3, или MP3 (расширение \*.MP3). Он представляет собой компрессированный аудиофайл, который можно создать в компьютере или с помощью Pa600.



Файл списка воспроизведения (расширение “\*.JBX”). Его можно назначить на плеер, однако его имя в этом поле не появляется. Пиктограмма JBX отображается в списке воспроизведения (Jukebox) вместе с выбранной в настоящий момент песней. Работа с файлами Jukebox производится на странице Jukebox Edit.

#### 2) Имя песни

Имя песни, назначенной на плеер.

Для перехода к окну выбора песни (Song Select) прикоснитесь к полю имени песни. В окне Song Select можно выбрать либо песню (Song), либо файл со списком воспроизведения песен (Jukebox).

Если выбрать новую песню при запущенном воспроизведении старой, то воспроизведение останавливается, загружается новая песня и плеер устанавливается в режим готовности к воспроизведению.

Для выбора песни можно также нажать на кнопку SONG секции SELECTION. Для выбора песни с помощью ввода ее идентификационного номера нажмите на кнопку SELECT еще раз.

#### 3) Meter

Метр (размер) выбранной песни.

\* Параметр доступен только при выборе файла SMF или Karaoke.

#### 4) Текущий такт

Отображает номер текущего такта.

\* Параметр доступен только при выборе файла SMF или Karaoke.

## 5) Темп

Темп метронома. Выберите этот параметр и с помощью кнопок ТЕМПО+ и ТЕМПО- или, перемещая палец по экрану, откорректируйте темп.

\* Параметр доступен только при выборе файла SMF или Karaoke.

## 6) Time

Общая длительность (в минутах:секундах) выбранного файла MP3.

\* Параметр доступен только при выборе файла MP3.

## 7) Истекшее время

Истекшее время воспроизведения (в минутах:секундах) выбранного файла MP3.

\* Параметр доступен только при выборе файла MP3.

## 8) Вариация темпа

Изменение темпа файла MP3 в диапазоне  $\pm 30\%$  от оригинального. При изменении темпа скорость воспроизведения файла MP3 плавно увеличивается или замедляется (в диапазоне  $\pm 30\%$  от исходного). Это осуществляется с помощью специального алгоритма Korg.

\* Параметр доступен только при выборе файла MP3.

## 4. Область стиля



Текущий стиль. Новый стиль можно выбрать во время воспроизведения песни, чтобы при переходе в режим воспроизведения стиля уже был загружен необходимый. Также это позволяет изменять пэды и STS, которые загружаются вместе со стилем.

Для перехода к окну Style Select (выбор стиля) прикоснитесь к полю его имени. Стиль можно выбрать также с помощью кнопки STYLE секции SELECTION панели управления.

## 5. Область перформанса/STS



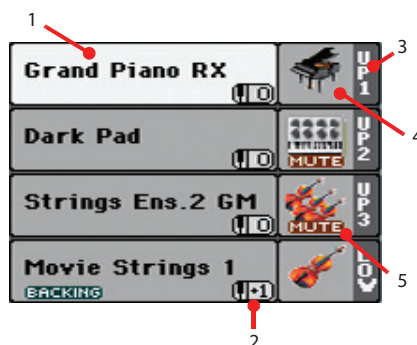
Показывает выбранный в последний раз перформанс (PERF) или номер установки STS.

Для перехода к странице выбора перформанса прикоснитесь к полю его имени. Выбрать перформанс можно также с помощью кнопок PERFORMANCE.

Для выбора установок STS используются кнопки STS, расположенные под дисплеем.

## 6. Область клавиатурных треков

Показывает информацию о клавиатурных треках.



## 1) Имя программы

Имя программы, назначенной на соответствующий клавиатурный трек.

- Если трек уже выбран (имеет белый фон), то для перехода к странице выбора программ Sound Select прикоснитесь к полю имени программы.
- Если трек еще не выбран (имеет темный фон) сначала выберите его, а затем, для перехода к странице выбора программ Sound Select прикоснитесь к полю имени программы.

Также окно Sound Select можно открыть с помощью кнопки SOUND в секции SELECTION.

## 2) Октавное транспонирование трека

Нередактируемое поле, в котором отображается установка октавного транспонирования соответствующего трека. Редактирование этой установки для каждого из треков в отдельности производится на странице "Mixer/Tuning: Tuning".

Для изменения интервала транспонирования всех треков Upper можно воспользоваться кнопкой UPPER OCTAVE.

## 3) Имя трека

Нередактируемое поле, в котором показано имя соответствующего трека:

Аббревиатура	Трек	Рука
UP1	Upper 1	Правая
UP2	Upper 2	
UP3	Upper 3	
LOW	Lower	Левая

## 4) Пиктограмма банка программ

Банк, которому принадлежит выбранная программа.

## 5) Состояние трека

Показывает состояние трека (воспроизводится/мьютирован). Сначала выберите трек, а затем измените состояние трека, прикоснувшись к этой области.

**Иконка отсутствует:** состояние воспроизведения, трек воспроизводится.

**Иконка MUTE (MUTE):** состояние мьютирования, трек не воспроизводится.

## 7. Панели

В нижней части главной страницы располагаются панели, которые можно выбирать с помощью закладок.



## Панель STS Name

Для выбора этой панели прикоснитесь к закладке STS Name. Здесь показаны имена установок STS. Прикоснитесь к имени, чтобы загрузить соответствующую установку STS.



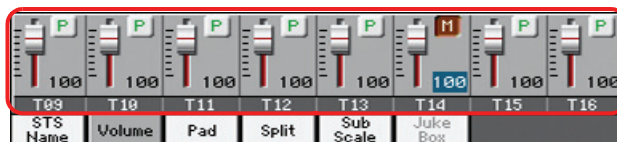
## Панель Volume

Для выбора этой панели прикоснитесь к закладке Volume. Здесь можно откорректировать уровень сигнала каждого из треков, а также поменять их состояния (мьютирован/воспроизводится).

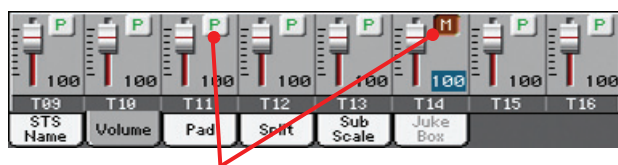
\* Громкость клавиатурных треков можно сохранить в перформанс или STS. Установки громкости треков песни не сохраняются.

## Управление громкостью и состоянием треков

Чтобы изменить громкость трека, перемещайте по экрану соответствующий слайдер. Также можно прикоснуться к слайдеру и изменять громкость колесом VALUE.



Для изменения состояния текущего трека (воспроизводится/мьютирован) прикоснитесь к области, показанной на рисунке.



## Сохранение громкости и состояния трека

Каждый набор треков сохраняется по-разному. Это повышает гибкость использования инструмента при работе с треками различных типов.

- Громкости и состояния клавиатурных треков сохраняются в перформанс или STS.
- Состояния треков песни сохраняются в качестве глобальных установок на странице Global > Mode Preferences > Song & Sequencer.

Это позволяет использовать одни и те же установки состояния треков даже при воспроизведении различных SMF. Например, можно замьютировать трек баса, чтобы дать возможность бас-гитаристу исполнять соответствующую партию на концерте самостоятельно.

Однако, исключением из вышесказанного является случай использования SMF, созданных в инструментах серии Pa, поскольку эти файлы не содержат специальных команд, управляющих состоянием (воспроизводится/мьютирован) каждого трека.

## Имена треков

Под каждым слайдером отображается метка соответствующего трека. Для переключения между различными режимами просмотра треков используется кнопка TRACK SELECT.

TRACK  
SELECT



Аббревиатура	Трек
UPPER1...3	Треки Upper. Их громкость и состояние сохраняются в перформанс или STS.
LOWER	Трек Lower. Его громкость и состояние сохраняются в перформанс или STS.
T01...T16	Треки песни. Их громкость сохраняется в SMF. Состояния сохраняются в качестве глобальных установок.

---

## Панель Pad

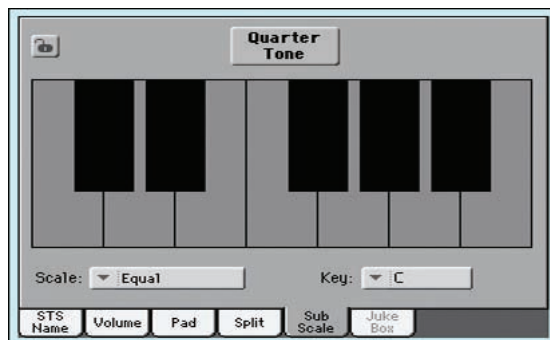
Панель используется для назначения программ на каждую из пэдовых кнопок и для просмотра их установок.



---

## Панель Sub-Scale

Панель используется для определения установок альтернативного строя.



---

## Панель Split

Панель позволяет определить положение точки разбиения клавиатуры на диапазоны.



---

## Панель Jukebox

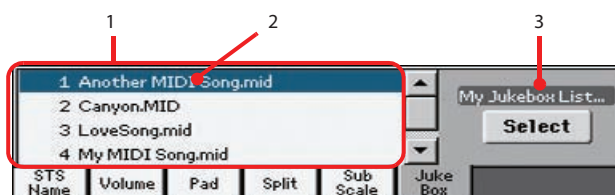
Если на плеер назначить файл Jukebox (расширение ".JBX"), то можно будет просматривать и выбирать песни из списка с помощью кнопки Select. Можно выбрать любую песню и поменять порядок воспроизведения песен.

\* Панель становится доступной только при выборе файла Jukebox.

Для создания или редактирования файла Jukebox используется страница Jukebox Edit. Для быстрого создания списка воспроизведения нажмите на кнопку "Play All" в окне Song Select.

\* При попытке удалить песню, включенную в список воспроизведения, и которая в настоящий момент воспроизводится, плеер останавливается и выводится сообщение "No Song". При этом можно прикоснуться к закладке JukeBox, чтобы открыть панель Jukebox, и выбрать другую песню.

\* Следующую песню можно выбрать также и с помощью комбинации кнопок SHIFT + >> (быстрая перемотка вперед) секции PLAYER. Затем нажмите на кнопку ►■ (PLAY/STOP) этой же секции.



## 1) Список песен

Используется для просмотра списка песен файла Jukebox. Для перемещения по списку используйте строку прокрутки.

## 2) Выбранная песня

Имя воспроизводящейся песни. Можно выбрать другую песню и прикоснуться к кнопке Select, чтобы воспроизвести ее.

### Кнопка Select

Для назначения выбранной песни (отображается в инверсном цвете) на плеер прикоснитесь к кнопке Select. Воспроизведение текущей песни прерывается и запускается выбранная.

## 3) Файл Jukebox

Имя выбранного файла Jukebox. Для редактирования файла предусмотрена страница "Jukebox Editor".

## Управление воспроизведением

Управление воспроизведением файла Jukebox несколько отличается от управления воспроизведением песен.

<< и >>

Команды быстрой перемотки назад/вперед.

**[SHIFT]** Если удерживая кнопку SHIFT нажать на одну из этих кнопок, произойдет переход к предыдущей/следующей песне в списке.

**|◀ (HOME)**

Возвращает к такту 1 текущей песни.

**▶/■ (PLAY/STOP)**

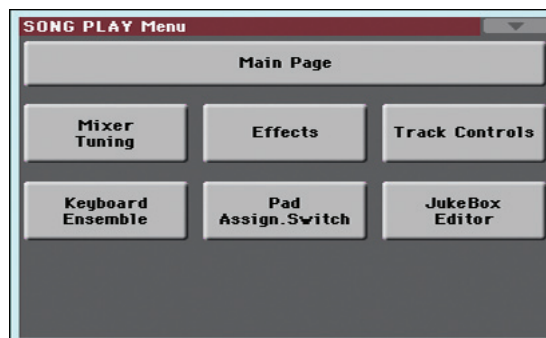
Запускает или останавливает воспроизведение песни в текущей позиции.

Если открыта панель Jukebox, можно запустить воспроизведение с выбранной песни (см. описанную выше панель Jukebox).

## Меню редактирования

Для перехода в меню редактирования Song Play, находясь на любой странице, нажмите на кнопку MENU. Меню обеспечивает доступ к различным разделам редактирования. Находясь в меню, выберите требуемый раздел редактирования или для выхода из меню нажмите на кнопку **EXIT** или **SONG PLAY**.

Для возврата к главной странице режима воспроизведения песни со страницы редактирования нажмите на кнопку **EXIT** или **SONG PLAY**.



Каждый пункт меню соответствует разделу редактирования. Каждый раздел редактирования состоит из нескольких страниц, для выбора которых предусмотрены закладки, расположенные в нижней части дисплея.

\* Действие некоторых параметров распространяется только на клавиатурные треки. Параметры клавиатурного трека можно сохранить в перформанс или в SongBook STS, а параметры трека песни — в качестве глобальных.

---

## Структура страницы редактирования

Все страницы редактирования используют основные элементы, аналогичные описанным для режима воспроизведения стиля.

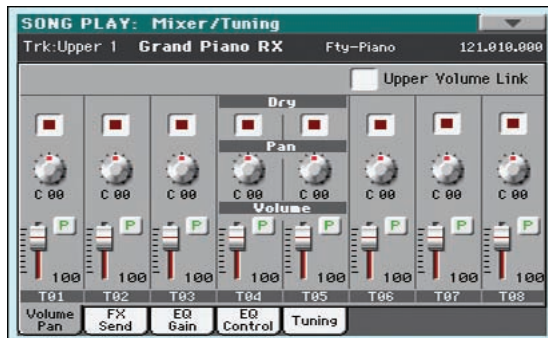
---

### Mixer/Tuning: Volume/Pan

На странице находятся установки громкости и панорамы клавиатурных треков или треков песни.

\* При выборе песни, созданной в инструменте серии Pa, установки состояния треков могут меняться.

Для переключения просмотра между клавиатурными треками и треками песни используется кнопка TRACK SELECT.



#### Параметры

Параметры этой страницы аналогичны параметрам соответствующей страницы режима воспроизведения стиля.

---

### Mixer/Tuning: FX Send

Pa600 содержит два процессора эффектов, A и B. В режиме воспроизведения песни эти процессоры используются для обработки треков пэдов, MIDI, а также клавиатурных.

- Клавиатурные треки всегда используют процессор FX B.
- Треки пэдов всегда используют процессор FX A.
- Файлы SMF и Karaoke используют только процессор FX A.
- Файлы SMF, созданные в инструментах серии Pa (в режиме секвенсора) могут использовать процессоры FX A и FX B.

Выбор и редакция эффектов производится в на соответствующей странице (см. далее).

Для того, чтобы на выходе присутствовал только сигнал, обработанный эффектом, установите параметр Dry в значение **Off**.

На каждый Master FX можно назначить эффект любого типа. Однако в целях унификации рекомендуется следующая схема:

**A-Master 1:** реверберация для треков песни.

**A-Master 2:** модуляционный эффект для треков песни.

**B-Master 1:** реверберация для клавиатурных треков.

**B-Master 2:** модуляционный эффект для клавиатурных треков.



Для переключения между клавиатурными треками и треками песни используется кнопка TRACK SELECT.



- \* Если остановить песню и запустить снова или выбрать новую песню, то восстанавливаются параметры песни, принятые по умолчанию. Однако можно приостановить воспроизведение песни (пауза), откорректировать установки эффектов и снова запустить воспроизведение. Для того чтобы сохранить откорректированные установки песни, редактируйте ее в режиме секвенсора.
- \* Установки эффектов для треков можно сохранить в качестве глобальных на странице *Global > Mode Preferences > Song & Sequencer*. Это позволяет унифицировать звучание Pa600 при воспроизведении любых стандартных MIDI-файлов (кроме созданных в инструментах серии Pa, поскольку их настройки могут иметь приоритет).

## Параметры

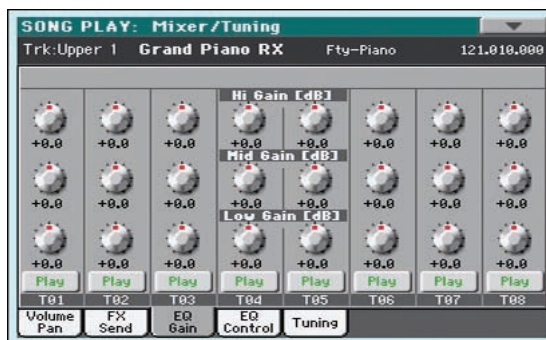
Параметры этой страницы аналогичны параметрам соответствующей страницы режима воспроизведения стиля.

---

## Mixer/Tuning: EQ Gain

Здесь производятся установки трехполосного эквалайзера (EQ) для каждого из треков.

Для переключения между клавиатурными треками и треками песни используется кнопка TRACK SELECT.



- \* Установки эквализации для треков можно сохранить в качестве глобальных на странице *Global > Mode Preferences > Song & Sequencer*. Это позволяет унифицировать звучание Pa600 при воспроизведении любых стандартных MIDI-файлов (кроме созданных в инструментах серии Pa, поскольку их настройки могут иметь приоритет).

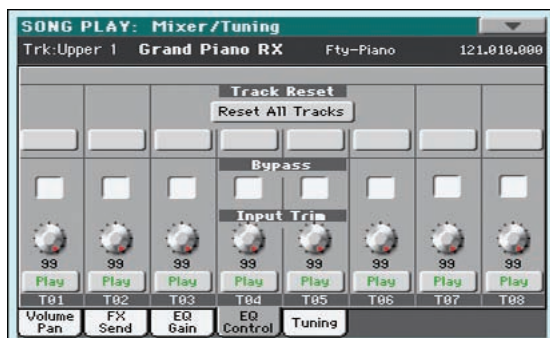
## Параметры

Параметры этой страницы аналогичны параметрам соответствующей страницы режима воспроизведения стиля.

## Mixer/Tuning: EQ Control

Здесь производится сброс или обход установок эквализации треков, программируемой на предыдущей странице.

Для переключения между клавиатурными треками и треками песни используется кнопка TRACK SELECT.

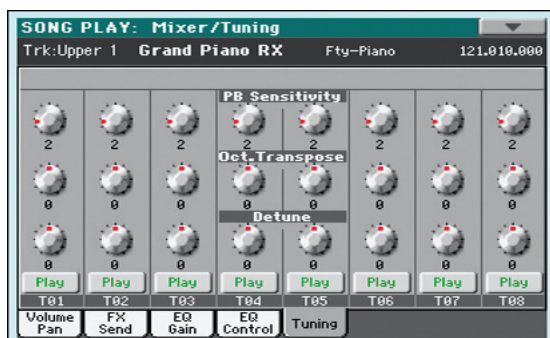


### Параметры

Параметры этой страницы аналогичны параметрам соответствующей страницы режима воспроизведения стиля.

## Mixer/Tuning: Tuning

Параметры страницы позволяют определить различные установки настройки высоты тона. Все параметры этой страницы продублированы в глобальном режиме.



### Параметры

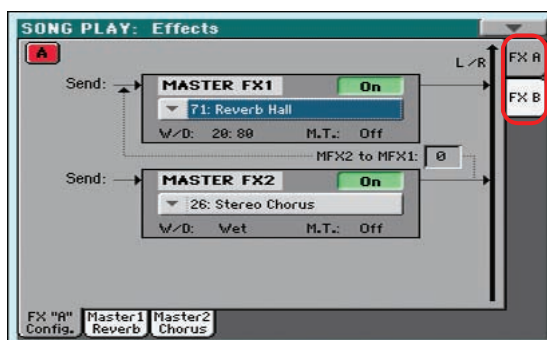
Параметры этой страницы аналогичны параметрам соответствующей страницы режима воспроизведения стиля.

\* Установки трека песни, отредактированные на этой странице, не сохраняются.

## Effects: A/B FX Configuration

Страница используется для назначения эффектов на процессоры A (треки песни) и B (клавиатурные треки). Для переключения процессоров используются боковые закладки "FX A" и "FX B". (Песни, созданные в режиме секвенсора на других инструментах серии Pa, могут использовать также и процессор FX B).

Типы и маршрутизация эффектов аналогичны описанным для режима воспроизведения стиля.



- \* Установки эффектов по умолчанию можно сохранить на странице *Global > Mode Preferences > Song & Sequencer*.
- \* При останове песни или выборе новой активизируются установки эффектов, принятые по умолчанию. Однако можно остановить песню, отредактировать установки эффектов, и снова запустить ее. Для того чтобы откорректированные установки эффектов песни сохранялись, редактируйте ее в режиме секвенсора.

### Параметры

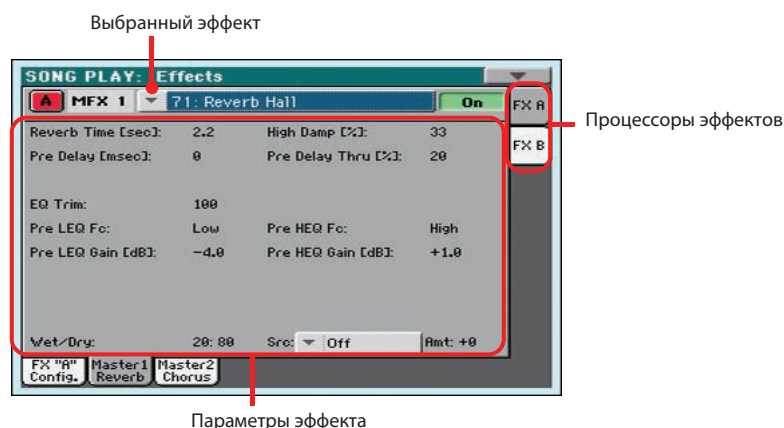
Параметры этой страницы аналогичны параметрам соответствующей страницы режима воспроизведения стиля.

### M.T. (Modulating Track)

Трек песни, использующийся для передачи MIDI-сообщений модуляции. Параметры эффектов можно также модулировать с помощью MIDI-сообщений, генерируемых физическим контроллером.

## Effects: Master 1, 2

Страницы содержат параметры эффектов каждого из процессоров. Ниже приведен пример страницы для процессора FX A. На процессор эффектов A назначен реверберационный алгоритм Reverb Hall.



### Параметры

Параметры этой страницы аналогичны параметрам соответствующей страницы режима воспроизведения стиля.

---

## Track Controls: Mode

Параметры определяют установки Internal/External и Poly/Mono треков песни.

### Параметры

Параметры этой страницы аналогичны параметрам соответствующей страницы режима воспроизведения стиля.

\* На странице *Global > Mode Preferences > Song & Sequencer* эти параметры можно сохранить в качестве глобальных установок.

---

## Track Controls: Drum Edit

Параметры определяют громкость и другие установки каждой из групп перкуSSIONНЫХ инструментов.

### Параметры

Параметры этой страницы аналогичны параметрам соответствующей страницы режима воспроизведения стиля.

\* Установки трека песни, произведенные на этой странице, в память инструмента не сохраняются и предназначены исключительно для оперативного использования.

---

## Track Controls: Easy Edit

Установки страницы предназначены для точной настройки параметров программ, назначенных на треки.

### Параметры

Параметры этой страницы аналогичны параметрам соответствующей страницы режима воспроизведения стиля.

Установки трека песни, произведенные на этой странице, в память инструмента не сохраняются и предназначены исключительно для оперативного использования.

---

## Keyboard/Ensemble: Key/Velocity Range

Параметры страницы определяют диапазоны нот и velocity клавиатурных треков.

### Параметры

Параметры этой страницы аналогичны параметрам соответствующей страницы режима воспроизведения стиля.

---

## Keyboard/Ensemble: Ensemble

Параметры страницы служат для настройки функции Ensemble.

### Параметры

Параметры этой страницы аналогичны параметрам соответствующей страницы режима воспроизведения стиля.

---

## Keyboard/Ensemble: Keyboard Control

Установки страницы позволяют определять значения параметров клавиатурных треков.

### Параметры

Параметры этой страницы аналогичны параметрам соответствующей страницы режима воспроизведения стиля.

---

## Pad/Switch: Pad

Параметры страницы определяют функциональное назначение каждой из четырех кнопок PAD.

### Параметры

Параметры этой страницы аналогичны параметрам соответствующей страницы режима воспроизведения стиля.

---

## Pad/Switch: Assignable Switch

Страница используется для программирования функций кнопок ASSIGNABLE SWITCH.

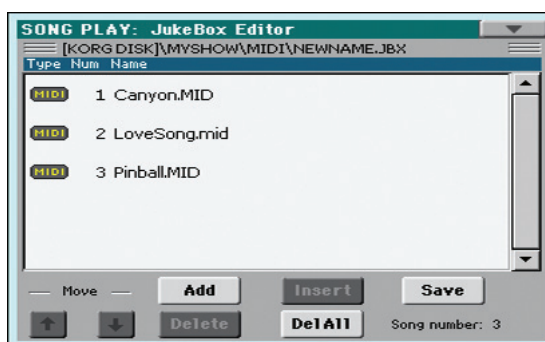
### Параметры

Параметры этой страницы аналогичны параметрам соответствующей страницы режима воспроизведения стиля.

---

## Jukebox Editor

Функция Jukebox позволяет последовательно воспроизводить песни списка (максимум 127) без необходимости выбора каждой из них по отдельности. Для прослушивания файла со списком воспроизведения с помощью плеера достаточно выбрать его на странице Song Select аналогично обычной песне.



Страница используется для создания, редактирования и сохранения файла Jukebox. Он может включать в себя файлы форматов SMF, Karaoke и MP3.

Если файл Jukebox уже выбран, его можно отредактировать, открыв эту страницу. В противном случае список воспроизведения будет пустой.

Для создания нового файла Jukebox прикоснитесь к кнопке **Del All**, чтобы удалить все песни из текущего списка. Затем добавьте новые песни, прикоснитесь к кнопке **Save** и до подтверждения введите другое имя. Новый файл Jukebox будет сохранен на накопитель.

### Move Up/Down

Эти кнопки используются для перемещения записи списка вверх/вниз.

### Add

Кнопка используется для добавления песни в конец текущего списка. Список воспроизведения может состоять максимум из 127 песен. Кнопка открывает стандартное окно выбора файлов.

- \* Список воспроизведения может содержать песни, находящиеся только в одной папке.
- \* Вместо одной песни можно выбрать файл Jukebox и добавить его в текущий список воспроизведения целиком.

### Insert

Вставляет песню в текущую позицию (т.е. между выбранной песней и предыдущей). Все последующие песни сдвигаются на следующие шаги. Список воспроизведения может состоять максимум из 127 песен.

- \* Список воспроизведения может содержать песни, находящиеся только в одной папке.
- \* Можно выбрать файл Jukebox и добавить его в текущий список воспроизведения песен целиком.

## Delete

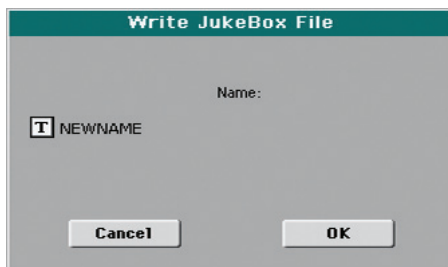
Кнопка используется для удаления из списка выбранной песни.

## Del All

Кнопка используется для удаления всего списка воспроизведения песен.

## Save

Кнопка используется для вызова процедуры сохранения файла Jukebox песен на накопитель. В открывшемся диалоговом окне Save Jukebox File имеется возможность переименовать и сохранить файл.



Чтобы переименовать файл, перейдите к окну ввода текстовой информации Text Edit, прикоснувшись к пиктограмме [T].

Если отредактировать существующий список и сохранить его под тем же именем, старый список будет утерян.

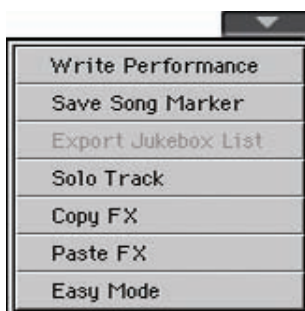
При сохранении нового списка воспроизведения песен на дисплей автоматически выводится имя "NEWNAME.JBX", которое можно отредактировать.

\* *Файл с расширением ".JBX" можно сохранить только в ту папку, в которой находятся содержащиеся в нем песни.*

---

## Меню страницы

Для перехода к меню страницы прикоснитесь к пиктограмме меню страницы. Для выбора команды прикоснитесь к соответствующему полю. Для того чтобы закрыть меню страницы, не выбирая ни одну из команд, прикоснитесь к экрану в любом месте, расположенном за пределами меню страницы.



### Write Performance

Команда используется для перехода к диалоговому окну Write Performance и сохранению большинства текущих установок панели управления в перформанс.

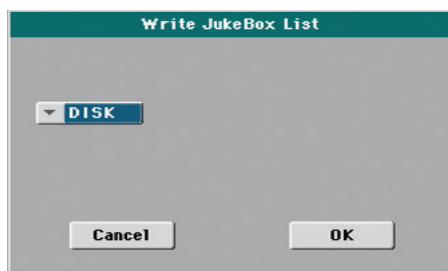
### Save Song Marker

Выберите эту команду для сохранения маркеров, созданных на странице Markers.

### Export Jukebox List

Команда доступна только при выборе файла Jukebox. Она используется для сохранения на накопитель списка воспроизведения песен в формате текстового файла.

1. Назначьте на плеер файл Jukebox и выберите в меню страницы команду Export Jukebox List.
2. Откроется диалоговое окно с запросом на выбор накопителя.



3. Выберите накопитель и нажмите на ОК для подтверждения.

- \* Сохраняемому текстовому файлу присваивается имя выбранного списка воспроизведения. Например, если файл Jukebox называется "Dummy.jbx", будет сформирован текстовый файл с именем "Dummy.txt". Для нового списка воспроизведения, имя которого еще не определено, формируется файл "New\_name.txt". Если на накопителе уже существует одноименный файл, то он будет перезаписан без какого-то ни было предупреждения.
- \* В текстовом файле будут содержаться: список песен с последовательными номерами, имена файлов песен и общее количество песен в списке.
- \* Для корректного отображения списка на компьютере и его распечатки используйте в текстовом редакторе символы фиксированного размера.

### Solo Track

Выберите трек, который необходимо солировать и отметьте этот пункт меню. В результате будет воспроизводиться только выбранный трек, и в заголовке страницы будет мигать надпись "Solo".

Для выхода из режима сольного воспроизведения трека отмените выделение этого пункта меню.

Режим работы функции солирования зависит от типа выбранного трека.

- **Клавиатурный трек**

При игре на клавиатуре инструмента воспроизводится только солированный клавиатурный трек, все остальные клавиатурные треки мьютируются. Треки песни воспроизводятся в обычном режиме и не мьютируются.

- **Трек песни**

Воспроизводится только выбранный трек песни. Все остальные треки песни мьютируются. Клавиатурные треки воспроизводятся в обычном режиме и не мьютируются.

**SHIFT** Удерживая нажатой кнопку SHIFT, коснитесь трека для его солирования. Чтобы отключить режим солирования трека, сделайте тоже самое еще раз.

### Copy/Paste FX

Имеется возможность копирования установок одного или обоих процессоров FX (A или B).

### Easy Mode

Облегченный режим Easy Mode упрощает структуру пользовательского интерфейса в режимах воспроизведения стиля и песни. Он рекомендуется для начинающих пользователей.

Включение/отключение этого режима осуществляется с помощью команды Easy Mode меню страницы в режимах воспроизведения стиля и песни.

## Режим секвенсора

Режим секвенсора позволяет создавать песни “с нуля” или редактировать записанные ранее. Кроме того, в этом режиме можно корректировать начальные параметры стандартного MIDI-файла, созданного на внешнем секвенсоре или с помощью встроенного секвенсора Pa600.

Новую или отредактированную песню можно сохранить в виде стандартного MIDI-файла (SMF, расширение “.MID”) и проиграть в режимах воспроизведения песни, секвенсора, либо на любом внешнем секвенсоре.

В режиме секвенсора для воспроизведения песни используются кнопки секции PLAYER.

## Файлы SMF и MP3

### Формат песни и стандартного MIDI-файла

Внутренний формат песни Pa600 совпадает с форматом стандартного MIDI-файла (SMF).

При сохранении песни в формате SMF в ее начало автоматически вставляется один такт, который содержит параметры инициализации песни. После загрузки SMF этот такт автоматически удаляется.

### Файлы формата MP3

В режиме секвенсора загрузка или сохранение файлов MP3 не поддерживается. Этот режим предназначен для работы только с файлами формата SMF.

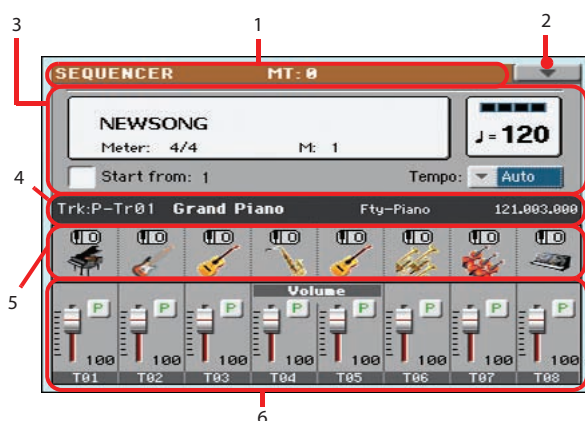
## Главная страница

Для перехода к главной странице режима секвенсора из любого другого режима нажмите на кнопку SEQUENCER. На этой странице песни загружаются и воспроизводятся с помощью кнопок секции PLAYER.

\* При переходе из режима воспроизведения стиля в режим секвенсора автоматически выбираются установки секвенсора. При этом некоторые параметры треков могут измениться.

Для перехода к этой странице с любой страницы редактирования режима секвенсора нажмите на кнопку EXIT или SEQUENCER.

Для переключения между страницами треков песни 1 — 8 и 9 — 16 используется кнопка TRACK SELECT.



### 1. Заголовок страницы

Здесь показаны имя текущего режима и установки транспонирования.





### 1) Текущий режим

Название текущего режима работы.

### 2) Интервал общего транспонирования

Интервал общего транспонирования в полутонах. Этот параметр можно отредактировать с помощью кнопок TRANSPOSE лицевой панели.

\* При загрузке файла SMF, созданного с помощью инструмента серии Korg Pa, установка транспонирования может автоматически измениться.

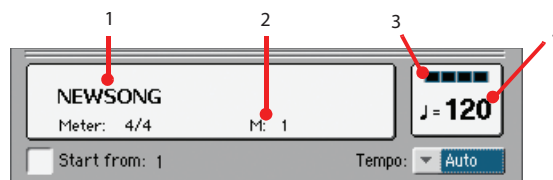
## 2. Пиктограмма меню страницы

Для перехода в меню страницы прикоснитесь к этой пиктограмме.



## 3. Поле песни

Здесь показаны имя песни, установки темпа и метра (размера), а также номер текущего такта.



### 1) Имя песни

Имя выбранной песни. Если в поле присутствует надпись "NEWSONG", значит выбрана новая (пустая) песня.

Для выбора другой песни перейдите к окну Song Select, прикоснувшись к имени песни.

Песню можно выбрать и с помощью кнопки SONG секции SELECTION. Для того чтобы выбрать песню, введя ее идентификационный номер, нажмите на кнопку SONG еще раз.

\* Поддерживается загрузка только файлов SMF. Файлы MP3 не распознаются.

### Meter

Метр (размер) текущей песни.

### 2) M:

Номер текущего такта.

### 3) Счетчик долей

Индикация доли текущего такта.

### 4) Темп

Темп метронома. Для изменения темпа выберите этот параметр и кнопками TEMPO откорректируйте его значение. Если выбран другой параметр или загружена другая страница, то темп секвенсора можно отредактировать, удерживая нажатой кнопку SHIFT и вращая колесо.

### Start from

Если поле отмечено, заданный этим параметром такт будет использоваться в качестве временной стартовой точки песни вместо такта 1. При нажатии на кнопки |◀ (HOME) или << (REWIND) песня вернется именно к этой позиции.

## Темпо

Выбор режима управления темпом.

### Manual

Для управления темпом используются кнопки TEMPO. Песня воспроизводится в темпе, который был установлен вручную.

### Auto

Темп песни определяется событиями управления темпа, прописанными в песне.

## 4. Информация о выбранном треке

Здесь выводится имя программы, назначенной на выбранный трек. Эта информация доступна не только на главной странице, но и на ряде других страниц редактирования.



### 1) Имя трека

Имя выбранного трека.

### 2) Имя программы

Имя программы, назначенной на выбранный трек. Для выбора другой программы перейдите к окну Sound Select, прикоснувшись к полю имени программы.

### 3) Банк программ

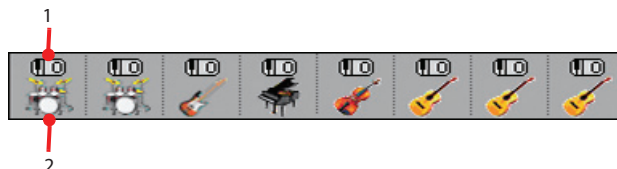
Банк, в котором расположена выбранная программа.

### 4) Program Change

Номер сообщения Program Change (Bank Select MSB, Bank Select LSB, Program Change).

## 5. Область программ

Здесь показаны имена программ выбранных восьми треков и установки их транспонирования.



### 1) Установка октавного транспонирования

Нередактируемый параметр октавного транспонирования соответствующего трека. Для его изменения перейдите к странице "Mixer/Tuning: Tuning".

### 2) Пиктограмма банка программы

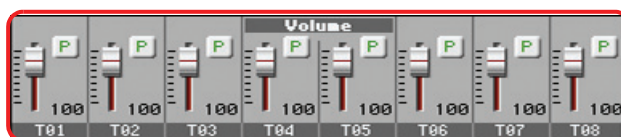
Банк программы, назначенной на трек. Для выбора соответствующего трека прикоснитесь к этому полю. Для перехода к окну выбора программ Sound Select прикоснитесь к этому полю еще раз.

## 6. Область установок треков громкость/состояние

Определяются установки громкости каждого из треков, а также их состояние (мьютирован/воспроизводится).

### Виртуальные слайдеры

Для изменения громкости трек перемещайте по экрану соответствующий слайдер. Кроме того, можно выбрать трек, прикоснувшись к его полю, и манипулировать колесом VALUE. Для переключения между окнами просмотра треков 1 — 8 и 9 — 16 используется кнопка TRACK SELECT.



### Пиктограмма состояния трека

Состояние текущего трека (воспроизводится/мьютирован). Для изменения состояния трека выберите его и прикоснитесь к пиктограмме. Состояние треков песни можно сохранить в песню.



Состояние воспроизведения. Трек воспроизводится.



Состояние мьютирования. Трек не воспроизводится.

### Имена треков

Под слайдерами расположены метки имен каждого из треков. Для переключения между просмотром треков 1 — 8 и 9 — 16 используйте кнопку TRACK SELECT.

#### T01...T16

Треки песни. Их громкости запоминаются в файле SMF. Состояния треков также запоминаются в файле SMF и распознаются в режиме воспроизведения песни.

---

## Вход в режим записи

Для входа в режим записи, находясь в режиме секвенсора, нажмите на кнопку RECORD. Откроется диалоговое окно следующего вида.



Выберите один из трех доступных режимов записи и прикоснитесь к кнопке **OK** (или **Cancel** для отказа).

### Multitrack Sequencer

Полнофункциональный секвенсор. Этот режим выбирается при классической мультитрековой записи.

### Backing Sequence (Quick Record)

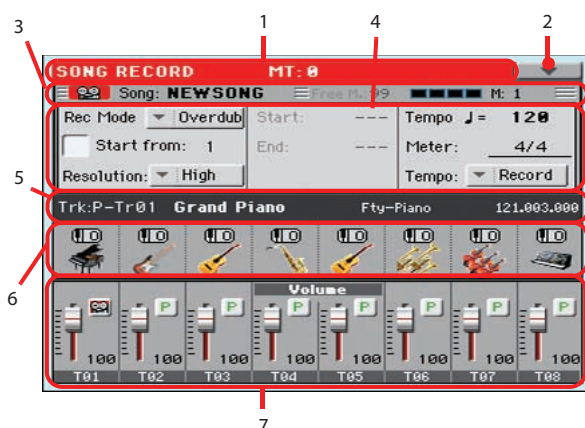
Упрощенный способ записи в режиме секвенсора аккомпанемента. Просто запустите воспроизведение стиля и записывайте исполнение в реальном времени.

### Step Backing Sequence

Пошаговая запись. Пошаговый ввод аккордов и нот в статическом режиме. Очень удобен для музыкантов, которые не обладают техникой игры на клавишном инструменте.

## Режим мультитрековой записи

Находясь в режиме секвенсора, нажмите на кнопку RECORD и выберите опцию “Multitrack Sequencer”. Откроется страница мультитрекового секвенсора.



### 1. Заголовок страницы

См. стр. 120.

### 2. Пиктограмма меню страницы

См. стр. 121.

### 3. Подзаголовок страницы

Здесь приведена информация о песне.



#### 1) Имя песни

Имя записываемой песни.

#### 2) Free memory %

Объем свободной для записи памяти в процентах.

#### 3) Счетчик долей

Индикация доли текущего такта.

#### 4) Номер такта

Текущий записываемый такт.

### 4. Область параметров записи

#### Rec mode

Параметр используется для выбора режима записи.

##### Overdub

Записываемые события добавляются к уже существующим.

##### Overwrite

Записываемые события замещают все существующие.

### Auto Punch

Процесс записи начинается в позиции, определяемой параметром “Start” и заканчивается в позиции определяемой параметром “End” (см. ниже).

\* Если песня не содержит событий (пустая), то функция Auto Punch недоступна. Должен быть записан, по крайней мере, один трек.

### PedalPunch

Процесс записи начинается при нажатии на педаль, запрограммированную на управление функцией “Punch In/Out”. Для останова записи нажмите на эту педаль еще раз.

\* Если песня не содержит событий (пустая), то функция Pedal Punch недоступна. Должен быть записан, по крайней мере один трек.

### Start from

Если поле отмечено, заданный этим параметром такт будет использоваться в качестве временной стартовой точки песни вместо такта 1. При нажатии на кнопки |◀ (HOME) или << (REWIND) песня вернется именно к этой позиции.

### Resolution

Параметр определяет точность квантования во время записи. Квантование — процесс коррекции ошибок исполнителя, связанных с отклонением от заданного ритма. Другими словами сыгранные ноты перемещаются к ближайшим линиям так называемой “сетки” квантования, ширина шага которой определяется этим параметром.

#### High

Ноты не квантуются

#### ♪(1/32)...♪ (1/8)

Шаг квантования в терминах длительностей нот. Например, если шаг квантования равен 1/16, то все ноты перемещаются к ближайшим шестнадцатым нотам, если 1/8 — то к ближайшим восьмым.



### Start/End

Параметры доступны только в том случае, если выбран режим записи “Auto Punch”. Они определяют точки начала и окончания процесса записи.

### Tempo

Для изменения темпа выберите этот параметр и используйте кнопки TEMPO или колесо VALUE.

\* Темп можно откорректировать и в том случае, если выбран другой параметр. Для этого вращайте колесо VALUE при нажатой кнопке SHIFT.

### Meter

Метр (размер) песни. Этот параметр можно редактировать только в том случае, если песня пустая (не содержит никаких событий). Для вставки события изменения метра внутри песни используется функция “Insert Measure”.

## Темпо (режим управления темпом)

Параметр определяет режим воспроизведения и записи событий управления темпом.

### Manual

Ручной режим, в котором темп определяется с помощью кнопок TEMPO. События управления темпом не записываются. Это удобно, когда необходимо записать песню в темпе, который гораздо медленнее оригинального.

### Auto

Секвенсор воспроизводит и обрабатывает все события управления темпом. События управления темпом не записываются.

### Record

Во время записи все события управления темпом сохраняются на мастер-трек.

\* Установки темпа всегда записываются в режиме замещения (старые данные заменяются новыми).

## 5. Область информации о выбранном треке

Позволяет определить, какая из программ назначена на выбранный трек.

## 6. Область программ


Позволяет просмотреть программы и установки октавного транспонирования восьми треков.


## 7. Область установок громкости/состояния треков


Используется для определения установок громкости каждого из треков и его состояния.

### Пиктограмма состояния трека

Состояние текущего трека (воспроизводится/мьютирован). Для изменения состояния трека выберите его и прикоснитесь к пиктограмме.

 Состояние воспроизведения. Трек воспроизводится.

 Состояние мьютирования. Трек не воспроизводится.

 Состояние готовности к записи. Для запуска записи необходимо нажать на кнопку PLAY/STOP. На трек будут записываться ноты, принимаемые с клавиатуры инструмента и с входа MIDI IN или USB.

## Запись песни в мультитрековом режиме

1. Для входа в режим секвенсора нажмите на кнопку SEQUENCER.
2. Для перехода в режим мультитрековой записи (Multitrack Record) нажмите на кнопку RECORD и выберите опцию "Multitrack Sequencer". Здесь можно произвести настройку необходимых параметров.
3. Убедитесь, что выбран режим записи Overdub или Overwrite (см. описание параметра "Rec mode).
4. Одним из следующих способов установите темп.
  - Отрегулируйте темп кнопками TEMPO.
  - Выберите параметр "Tempo" и отрегулируйте темп колесом VALUE.
5. Для перехода между страницами треков 1 — 8 и 9 — 16 используйте кнопку TRACK SELECT. Выберите требуемую страницу и назначьте соответствующие программы на каждый из треков.
6. Выберите трек, который необходимо записать. Его пиктограмма состояния автоматически сменится на Record (см. выше).
7. С помощью параметра "Start from" выберите такт, с которого запись должна начинаться.
8. Нажмите на кнопку METRO, чтобы включить метроном, и отрепетируйте партию.

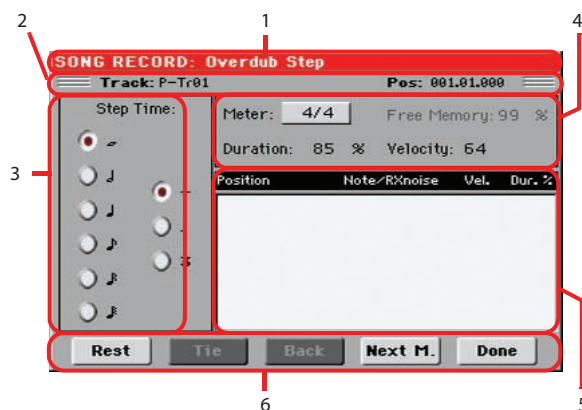
9. Для запуска записи нажмите на кнопку ►/■ (PLAY/STOP). Перед записью прозвучит 1 такт предварительного отсчета.
  - Если выбран режим Auto Punch, запись начнется с позиции, определяемой параметром “Start”.
  - Если выбран режим Pedal Punch, то для запуска записи нажмите на педаль. Для останова записи нажмите на педаль еще раз.
  - \* Если песня пустая, то функции *Punch* недоступны. Должен быть записан по крайней мере один трек.
10. После того, как запись будет завершена, для останова секвенсора нажмите еще раз на кнопку ►/■ (PLAY/STOP). Выберите другой трек и таким образом запишите всю песню.
11. После окончания записи новой песни либо нажмите на кнопку RECORD, либо выберите команду “Exit from Record” меню страницы.
  - \* Прежде чем отключить питание инструмента, необходимо сохранить песню. В противном случае она будет утеряна.
  - \* При выходе из режима записи параметр октавного транспонирования *Octave Transpose* автоматически устанавливается в “0”.
12. Отредактируйте созданную песню, нажав на кнопку MENU и загрузив соответствующую страницу редактирования.

## Режим пошаговой записи

Страница пошаговой записи позволяет создавать новую песню, вводя в статическом режиме на каждый из треков ноты и аккорды. Это очень удобно при забивке в секвенсор готовой партитуры или в случае необходимости детальной проработки записанной на треке информации. Наиболее часто этот режим применяется при работе с треками ударных и перкуссии.

Для перехода к этой странице выберите команду “Overdub Step Recording” или “Overwrite Step Recording” меню страницы.

В режиме записи Overdub Step Recording новые события добавляются к уже существующим, а в режиме Overwrite Step Recording — замещают их.



Процедура записи в пошаговом режиме будет описана ниже.

### 1. Заголовок страницы

Отображает имя текущего режима.

## 2. Подзаголовок страницы

### Track

Tr01...Tr16: имя трека, выбранного для записи.

### Pos

Позиция, в которую будет вставлено событие (нота, пауза или аккорд).

## 3. Длительность шага

Длительность вставляемого события (шага).



Длительность ноты

—:

Выбранная не модифицированная длительность.

Точка (.):

Увеличивает выбранную длительность в полтора раза.

Триоль (3):

Модифицирует выбранную длительность в триоли.

## 4. Параметры ноты

### Meter

Размерность (метр) текущего такта. Это не редактируемый параметр. Однако события изменения метра можно вставить с помощью функции **Insert** меню редактирования Edit.

### Free Memory

Объем доступной для записи памяти.

### Duration

Определяет в процентах длительность вставляемой ноты относительно длительности текущего шага.

50%:

Стаккато.

85%:

Стандартная артикуляция.

100%:

Легато.

### Velocity

Значение параметра необходимо определить до ввода ноты или аккорда. Определяет скорость нажатия вводимой ноты или аккорда.

#### Kbd

Для того, чтобы установить параметр в это значение, вращайте колесо VALUE против часовой стрелки. В этом случае скорость нажатия события (ноты или аккорда) определяется динамикой игры на клавиатуре инструмента.

1...127

Определяет абсолютное значение velocity события. Реальная динамика в расчет не принимается.



## 5. Список событий

### Список вставленных событий

Список записанных событий. С помощью экранной кнопки Back вставленные события можно стирать.

#### Position

Позиция трека, куда необходимо вставить новое событие. Значение отображается в формате “такт. доля.тик”.

#### Note/RX Noise

Тип вставляемого события (Note или RX Noise). При вводе аккорда после его тоники следует многоточие.

#### Vel.

Velocity (скорость нажатия) вставляемого события.

#### Dur.%

Длительность вставляемого события в процентах.

## 6. Кнопки

### Rest

Используется для вставки пауз.

### Tie

Используется для лигирования вводимой ноты с предыдущей. Вставляется нота той же высоты и заданной длительности, которая лигуется с предыдущей.

### Back

Используется для перехода к предыдущему шагу. При этом ранее вставленное событие стирается.

### Next M.

Используется для перехода к следующему такту с одновременным заполнением всех оставшихся его долей паузами.

### Done

Используется для выхода из режима пошаговой записи.

## Процедура пошаговой записи

1. Для входа в режим секвенсора нажмите на кнопку SEQUENCER.
2. Нажмите на кнопку RECORD и перейдите в режим мультитрековой записи, выбрав опцию “Multitrack Sequencer”. В меню страницы выберите требуемый режим: “Overdub Step Recording” (запись в режиме добавления) или “Overwrite Step Recording” (запись в режиме замещения). Откроется окно пошаговой записи Step Record.
3. Позиция, в которую будет вставляться событие, определяется параметром Pos, который расположен в правом верхнем углу дисплея.
  - Если в данной позиции ноты быть не должно, вставьте паузу (см. шаг “5.”).
  - Для перехода к следующему такту с одновременным заполнением оставшихся долей паузами, прикоснитесь к экранной кнопке Next M.
4. Для определения длительности шага используются параметр Step Time.

## 5. Вставьте в текущую позицию ноту, паузу или аккорд.

- Для вставки ноты нажмите на соответствующую клавишу клавиатуры инструмента. Длительность ноты определяется длительностью события (шага). Скорость нажатия и длительность ноты можно откорректировать с помощью параметров "Velocity" и "Duration".
- Для вставки паузы прикоснитесь к экранной кнопке **Rest**. Длительность паузы определяется длительностью события (шага).
- Для лигирования вставляемой ноты с предыдущей прикоснитесь к экранной кнопке **Tie**. Вставляемая нота лигуется с предыдущей. При этом необходимость вводить ее с помощью клавиатуры отпадает.
- Процедуры ввода аккорда или второго голоса описана ниже.

## 6. После вставки нового события можно вернуться назад, прикоснувшись к кнопке Back. При этом введенное событие стирается, позволяя отредактировать данный шаг заново.

## 7. По окончании записи прикоснитесь к экранной кнопке Done. Откроется диалоговое окно, которое предлагает на выбор отмену, сброс или сохранение изменений.



**Cancel:** выход отменяется, и редакция продолжается.

**No:** изменения не сохраняются, и окно Step Record закрывается.

**Yes:** изменения сохраняются, и окно Step Record закрывается.

## 8. Для выхода из режима записи, находясь на его главной странице, нажмите на кнопку RECORD или выберите команду "Exit from Record" меню страницы.

## 9. На главной странице режима секвенсора можно прослушать песню, нажав на кнопку ►/■ (PLAY/STOP) секции PLAYER, или же сохранить ее на накопитель, выбрав команду Save Song меню страницы.

# Аккорды и вторые голоса

Ra600 позволяет вводить в качестве событий трека не только отдельные ноты, но и аккорды или вторые голоса.

## Ввод аккорда

Вместо одной ноты возьмите аккорд. Имя события будет соответствовать первой взятой ноте аккорда, а затем следует его аббревиатура "...".

## Вставка аккорда с нотами, обладающими различными velocity

Можно, например, самую низкую и самую высокую ноты аккорда сделать несколько громче остальных. Ниже описывается пример, в котором вводится аккорд из трех нот:

1. Отредактируйте значение Velocity первой ноты.
2. Нажмите на клавишу клавиатуры, соответствующую первой ноте, и держите ее нажатой.
3. Отредактируйте значение Velocity второй ноты.
4. Нажмите клавишу клавиатуры, соответствующую второй ноте, и держите ее нажатой.
5. Отредактируйте значение Velocity третьей ноты.
6. Нажмите клавишу клавиатуры, соответствующую третьей ноте, а затем снимите все ноты.

### Вставка второго голоса

Можно вставлять пассажи, в которых одна нота удерживается, а с помощью других — проводится мелодическая линия.

#### Пример 1:

Step Time =

Нажмите  
Возьмите E и C

Отпустите  
Снимите E, удерживая C

Step Time =

Нажмите  
Возьмите G

Отпустите  
Снимите G и C

#### Пример 2:

Step Time =

Нажмите  
Возьмите F и C

Отпустите  
Снимите F, удерживая C

Нажмите  
Нажмите G, удерживая C

Отпустите  
Снимите G, удерживая C

Нажмите  
Нажмите D, удерживая C

Отпустите  
Снимите D, удерживая C

Step Time =

Нажмите  
Нажмите E, удерживая C

Отпустите  
Снимите E и C

#### Пример 3:

Step Time =

Нажмите  
Возьмите C

Step Time =

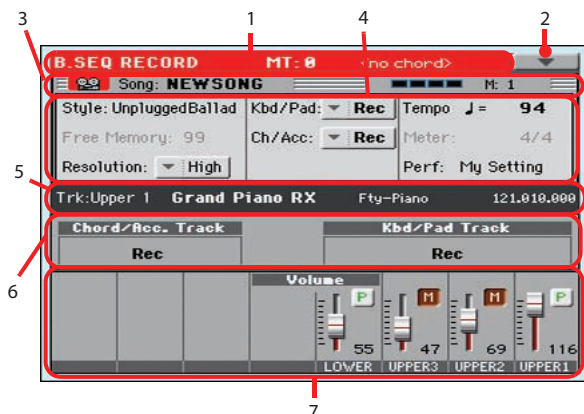
Нажмите  
Возьмите G, удерживая C

Отпустите  
Снимите G и C

## Режим записи аккомпанемента (Quick Record)

Режим секвенсора аккомпанемента позволяет записывать исполнение в реальном времени с использованием стилей. В целях упрощения процедуры доступными остаются только два сгруппированных трека: Kbd/Pad, предназначенные для записи клавиатурных треков и пэдов, а также Ch/Асс, зарезервированные под запись аккордов и аккомпанемента стиля.

Для перехода к странице секвенсора аккомпанемента Backing Sequence (Quick Record), находясь в режиме секвенсора, нажмите кнопку RECORD и выберите опцию “Backing Sequence (Quick Record)”.



### 1. Заголовок страницы

См. стр.120. Здесь также показан распознанный аккорд.

### 2. Пиктограмма меню страницы

См. стр.121.

### 3. Подзаголовок страницы

См. стр.124.

### 4. Поле параметров записи

#### Style

Выбранный стиль. Для выбора другого стиля прикоснитесь к этому полю, или нажмите на одну из кнопок STYLE секции SELECTION, чтобы перейти к окну Style Select.

#### Free memory

Объем свободной памяти для записи (в процентах).

## Resolution

Параметр определяет точность квантования во время записи. Квантование — процесс коррекции ошибок исполнителя, связанных с отклонением от заданного темпа или ритма. Другими словами сыгранные ноты перемещаются к ближайшим линиям так называемой “сетки” квантования, ширина шага которой определяется этим параметром.

### High

Ноты не квантуются

### ♪ (1/32)... ♪ (1/8)

Шаг квантования в терминах длительностей нот. Например, если шаг квантования равен 1/8, все ноты перемещаются к ближайшим восьмым нотам, если 1/4 — то к ближайшим четвертным нотам.



## Ch/Acc, Kbd/Pad

Параметры позволяют определить состояние сгруппированных треков при записи. Установки текущего состояния отображаются с помощью индикаторов, расположенных над слайдерами треков.

### Play

Трек находится в режиме воспроизведения. Если на нем есть данные, то при записи другого трека секвенсора аккомпанемента они воспроизводятся.

### Mute

Трек мьютируется. Если записанные ранее треки установить в это состояние, то при записи другого трека секвенсора аккомпанемента они не воспроизводятся.

### Rec

Трек находится в режиме записи. Все записанные ранее данные трека стираются. Для запуска записи нажмите на кнопку ►/■ (PLAY/STOP). На трек записываются ноты, поступившие с клавиатуры инструмента, со входа MIDI IN или USB.

## Ch/Acc

Группа треков секвенсора аккомпанемента, объединяющая все треки стиля, распознанные аккорды, а также операции выбора стилей и элементов стиля. Они распределяются по трекам песни 9 — 16 следующим образом.

Трек Ch/Acc	Трек песни/Канал
Bass	9
Drum	10
Percussion	11
Accompaniment 1	12
Accompaniment 2	13
Accompaniment 3	14
Accompaniment 4	15
Accompaniment 5	16

## Kbd/Pad

Треки секвенсора аккомпанеента, включающие 4 клавиатурных и 4 пэдовых трека. Эти восемь треков распределяются по трекам песни 1 — 8 следующим образом.

Трек Kbd/Pad	Трек песни/Канал
Upper 1	1
Upper 2	2
Upper 3	3
Lower	4
Pad 1	5
Pad 2	6
Pad 3	7
Pad 4	8

## Темпо

Темп метронома. Выберите этот параметр и колесом VALUE откорректируйте темп или же используйте кнопки TEMPO.

## Meter

Нередактируемый параметр показывает метр выбранного стиля.

## PERF или STS

Выбранный перформанс или установка STS (в зависимости от выбранного в последний раз объекта).

Для выбора перформанса либо прикоснитесь к этому полю, либо нажмите на соответствующую кнопку PERFORMANCE. При этом откроется окно Performance Select, позволяющее выбрать нужный перформанс.

Для выбора STS используйте 4 кнопки STS, расположенные под дисплеем.

## 5. Информационное поле выбранного трека

Программа, назначенная на выбранный трек

## 6. Область треков секвенсора аккомпанеента

### Индикаторы состояния треков

Индикаторы состояние состояния параметров “Kbd/Pad, Ch/Acc” (см. выше).

## 7. Область установок громкости/состояния трека

Используется для управления установками громкости клавиатурных треков и их состоянием.

### Виртуальные слайдеры

Являются графическим представлением громкости каждого из треков.

### Пиктограммы состояния треков

Помимо того, что с помощью трека Kbd/Pad секвенсора аккомпанеента можно управлять состоянием сразу всех клавиатурных треков, имеется опция определения состояния каждого из них в отдельности. Для этого достаточно прикоснуться к пиктограмме состояния индивидуального трека.



Состояние воспроизведения. Трек воспроизводится.



Состояние мьютирования. Трек не воспроизводится.

## Имена треков

Под слайдерами расположены метки каждого из треков.

### UPPER 1...3

Треки Upper.

### LOWER

Треки Lower.

## Запись в режиме секвенсора аккомпанемента

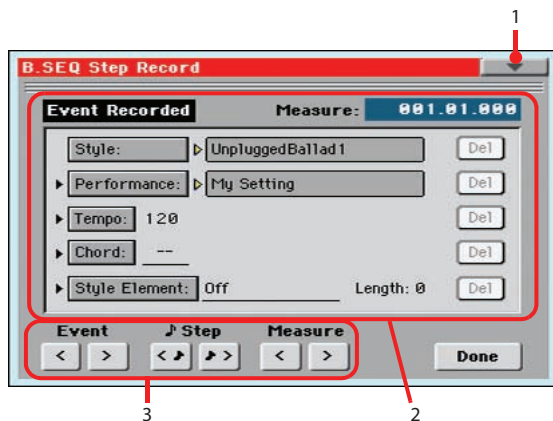
1. Войдите в режим секвенсора, нажав на кнопку **SEQUENCER**.
2. Для входа в режим секвенсора аккомпанемента нажмите на кнопку **RECORD** и выберите опцию **“Backing Sequence (Quick Record)”**. Теперь можно настроить параметры записи.
3. Текущим становится стиль, выбранный в последний раз. При необходимости можно выбрать другой.
4. Также как и в случае со стилем, текущим перформансом или установкой **STS** становятся перформанс или установка **STS**, выбранные в последний раз. При необходимости можно выбрать другой перформанс или установку **STS**.
5. С помощью параметров **Kbd/Pad** и **Ch/Асс** определите состояние сгруппированных треков секвенсора аккомпанемента. Параметр **Kbd/Pad** определяет состояние клавиатурных и пэдовых треков, а параметр **Ch/Асс** — состояние треков стиля. Для того чтобы записать все исполнение на клавиатуре плюс автоаккомпанемент, оставьте установки состояния всех треков в значении **REC**.
  - \* Треки, имеющие состояние **REC**, в момент начала записи стираются (инициализируются). Если необходимо, чтобы трек остался неизменным, установите его состояние в **PLAY** или **MUTE**. Например, если необходимо записать клавиатурный трек поверх уже существующих треков стиля, установите параметр **Ch/Асс** в **PLAY**, а параметр **Kbd/Pad** установите в **REC**.
6. Для запуска процесса записи нажмите на кнопку **▶/■ (PLAY/STOP)** (или на кнопку **START/STOP**, чтобы запустить воспроизведение стиля сразу же).
  - Если была нажата кнопка **▶/■ (PLAY/STOP)**, то предоставляется возможность записи вступления без стилизового аккомпанемента. Запись запускается после предварительного отсчета.  
Сыграйте сольное вступление, а затем запустите аккомпанемент, нажав на кнопку **START/STOP**.
  - Если нажать кнопку **START/STOP**, то стиль запускается с самого начала песни.  
С помощью кнопок управления стилем можно запустить его с любого вступления, сбивки и даже коды.
  - \* В режиме секвенсора аккомпанемента манипуляции с регуляторами **SYNCHRO**, **TAP TEMPO/RESET**, **MANUAL BASS** и **BALANCE** не записываются.
7. Играйте на инструменте. Можно даже остановить стиль, нажав на кнопку **START/STOP**. Если во время записи стиль был остановлен с помощью кнопки **START/STOP**, то для его запуска нажмите на кнопку **START/STOP** еще раз.
8. Для окончания записи нажмите на кнопку **▶/■ (PLAY/STOP)** секции **PLAYER**. Произойдет переход к главной странице режима воспроизведения секвенсора.  
Если в этот момент нажать на кнопку **▶/■ (PLAY/STOP)** секции **PLAYER**, то запустится воспроизведение записанной песни.  
Записанную песню можно отредактировать, нажав на кнопку **MENU**.
9. Сохраните песню.
  - \* При отключении питания инструмента, переходе в режим воспроизведения стиля или песни, а также при повторном входе в режим записи содержимое памяти стирается. Чтобы не утратить записанную песню, ее необходимо сохранить на накопитель.

## Пошаговый режим записи аккомпанемента

Пошаговый режим записи аккомпанемента (Step Backing Sequence) предназначен для ввода аккордов, создания или редактирования партии стиля (Chord/Acc) песни. Пошаговый режим позволяет вводить аккорды даже пользователю, не владеющему техникой игры на клавишном инструменте, исправлять ошибки в гармонии или в выборе стиля, которые произошли при записи аккомпанемента в режиме реального времени.

Редактировать можно только песни, созданные в режиме секвенсора аккомпанемента. При сохранении песни, созданной в реальном времени, запоминаются все данные стиля Chord/Acc. Их можно впоследствии загрузить и отредактировать в пошаговом режиме.

Находясь в режиме секвенсора, нажмите на кнопку RECORD и выберите опцию “Step Backing Sequence”. Откроется окно Step Backing Sequence.



### 1. Пиктограмма меню страницы

Используется для перехода в меню страницы.

### 2. Область параметров

#### Символ стрелки ( ▶ )

Небольшая стрелка рядом с параметром означает, что соответствующее значение вступает в силу в текущей позиции. Например, если указатель песни (текущая позиция) установлен на “003.01.000” и стрелка находится рядом с параметром Chord, то в этой позиции (начало такта 003) происходит смена аккорда.

#### Measure

Параметр определяет текущее положение указателя песни в режиме пошагового редактирования. Для перехода к другой точке песни воспользуйтесь одним из описанных ниже способов:

- Выберите этот параметр и колесом VALUE перейдите к другому такту.
- Для перемещения по тактам используйте экранные кнопки Measure, по восьмым долям (192 тика) — экранные кнопки Step, а для перехода к следующему/предыдущему событию — экранные кнопки Event.

Текущее положение указателя имеет формат “такт.доля.тик”

#### Такт

Номер такта.

#### Доля

Номер доли такта (число долей такта зависит от метра).

#### Тик

Величина, соответствующая максимальному разрешению секвенсора. Во внутреннем секвенсоре Pa600 четвертная доля разбивается на 384 тика.



## Style

Стиль, который был выбран в последний раз. Для вставки события смены стиля в текущую позицию прикоснитесь к имени стиля, чтобы открыть окно Style Select, или выберите требуемый стиль с помощью кнопок STYLE секции SELECTION.

- \* Если событие смены стиля расположено не в начале такта (т.е. в позиции, отличной от xxx.01.000), то оно обрабатывается в следующем такте. Например, если событие смены стиля вставлено в позицию 004.03.000, то соответствующий стиль запускается только в такте 005.01.000.
- \* Если вставляется событие смены стиля, то в эту же позицию можно вставить событие изменения темпа. При вставке события смены стиля событие темпа стиля автоматически не вставляется.

## Performance

Параметр соответствует перформансу, выбранному в последний раз. Для загрузки стиля, сохраненного в перформансе, необходимо выбрать последний. Для вставки события смены перформанса в текущую позицию песни используйте стандартную процедуру. Прикоснитесь к имени перформанса, чтобы открыть окно Performance Select, или выберите перформанс с помощью кнопок секции PERFORMANCE

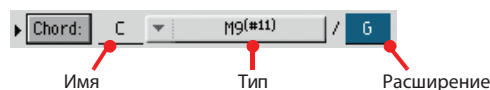
- \* При загрузке пошагового режима Chord/Acc Step Mode автоматически загорается индикатор STYLE CHANGE. Это означает, что при выборе перформанса автоматически загружается стиль, сохраненный вместе с ним.
- \* Кнопки STS MODE и STS автоматически отключаются. Таким образом, в пошаговом режиме Chord/Acc Step Mode изменять клавиатурные треки невозможно.

## Tempo

Параметр используется для управления темпом. Для вставки события изменения темпа в текущую позицию выберите этот параметр и колесом VALUE отредактируйте его значение.

## Chord

Параметр состоит из четырех объектов.



Выберите требуемый объект и колесом VALUE откорректируйте его значение. Кроме того, можно взять аккорд на клавиатуре, и он будет автоматически идентифицирован.

Если параметр установлен в "---", то в текущей позиции аккомпанемент не воспроизводится (за исключением треков ударных и перкуссии). Значение "---" задается следующим образом. Выберите поле "Имя" параметра Chord, а затем колесом VALUE установите самое последнее значение параметра (C...B, Off).

- \* При изменении аккорда необходимо помнить о том, что трек Lower, если он записан, автоматически на другую гармонию не перенастраивается.

## Style Element

Параметр определяет элемент стиля (вариация, сбивка, вступление или кода). Длительность выбранного элемента стиля отображается с помощью параметра "Length" (см. ниже).

Если параметр установлен в "Off", то в выбранной позиции аккомпанемент не воспроизводится, то есть воспроизводиться будут только клавиатурные и пэдовые треки.

- \* Событие Style Element Off можно использовать для остановки воспроизведения аккомпанеента, например, в конце песни.

## Length

Параметр позволяет понять, куда необходимо поместить следующее событие смены элемента стиля. Например, если было вставлено событие запуска вступления длиной 4 такта, то после него можно вставить четыре пустых такта, а затем, в конец вступления — событие запуска вариации.

## Кнопка Del

Текущее событие обозначается с помощью стрелки (▶). Для того, чтобы его стереть, прикоснитесь к соответствующей кнопке Del.

Для стирания всех событий, начиная с текущего, используйте команду "Delete All from selected" меню страницы.

### 3. Экранные кнопки управления секвенсором



Кнопки используются для перехода к предыдущему/следующему событию.



Кнопки используются для перехода к предыдущему/следующему шагу (восьмая нота или 192 тика). Если событие расположено до предыдущего или следующего шага, то указатель песни устанавливается на него. Например, если указатель находится в позиции M001.01.000 и до позиции M001.01.192 событий нет, то при нажатии на кнопку указатель перемещается в позицию M001.01.192. Если при тех же условиях в позиции M001.01.010 есть событие, то указатель песни установится на него. Кнопки действуют даже в том случае, если не выбран параметр Measure.



Кнопки используются для перехода к предыдущему/следующему такту. Кнопки действуют даже в том случае, если не выбран параметр Measure.

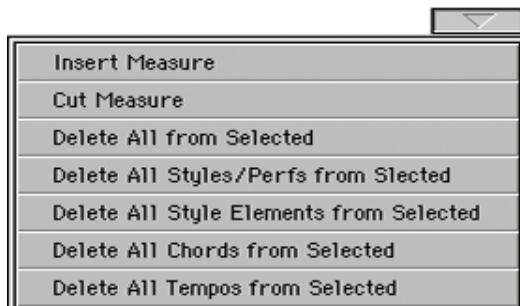
#### Кнопка Done

Используется для выхода из режима секвенсора аккомпанемента. Все произведенные корректировки сохраняются в памяти инструмента.

\* Для того, чтобы не потерять данные при отключении питания инструмента, сохраните песню с помощью команды "Save Song" меню страницы.

### Меню страницы секвенсора аккомпанемента (пошаговый режим)

Для перехода к меню страницы прикоснитесь к пиктограмме меню страницы. Для выбора команды прикоснитесь к соответствующему полю. Для того чтобы закрыть меню страницы, не выбирая ни одну из команд, прикоснитесь к экрану в любом месте, расположенном за пределами меню страницы.



#### Insert Measure

Команда используется для вставки пустого такта перед текущим. Все события Chord/Acc, находящиеся в текущем такте, перемещаются в следующий. Событие, находящееся в позиции Mxxx.xx.000 (т.е. точно в начале такта) остается на месте.

#### Cut Measure

Команда используется для стирания текущего такта. Все события Chord/Acc, находящиеся в следующих за стираемым тактах, перемещаются на один такт вперед (к началу песни).

#### Delete All from Selected

Команда используется для стирания событий всех типов, начиная с текущей позиции.

\* События, расположенные на первом тике (M001.01.000), такие как выбор перформанса, стиля, темпа, аккорда и элемента стиля, не стираются.

#### Delete All Styles/Perfs from Selected

#### Delete All Styles Elements from Selected

#### Delete All Chords from Selected

#### Delete All Tempos from Selected

Для стирания событий определенного типа, начиная с текущей позиции, выберите одну из этих команд. Для стирания всех событий заданного типа, перейдите в начало песни (M001.01.000) и выберите соответствующую команду.

\* События, расположенные на первом тике (M001.01.000), такие как выбор перформанса, стиля, темпа, аккорда и элемента стиля, не стираются.

## Процедура пошаговой записи в секвенсор аккомпанемента

\* Прежде чем перейти в режим секвенсора аккомпанемента для редактирования песни в пошаговом режиме, предварительно сохраните ее, выбрав команду "Save Song" меню страницы. Это позволит вернуться к оригиналу в случае, если отредактированная версия окажется неудачной.

1. Находясь в режиме секвенсора аккомпанемента, нажмите на кнопку RECORD и выберите опцию "Step Backing Sequence".
2. Выберите параметр Measure и колесом VALUE перейдите в требуемую позицию. В качестве альтернативы для перемещения по песне можно использовать экранные кнопки управления секвенсором.
3. Выберите тип события (стиль, перформанс, темп,...), которое необходимо вставить, отредактировать или удалить.
4. Отредактируйте выбранное событие колесом VALUE. Для стирания события прикоснитесь к кнопке Del, расположенной рядом с ним. При попытке отредактировать событие, рядом с которым нет стрелки ( ▶ ), в текущую позицию вставляется новое событие.
5. Выйдите из режима пошаговой записи, прикоснувшись к кнопке Done.
6. Для прослушивания отредактированной песни нажмите на кнопку ▶/■ (PLAY/STOP) секции PLAYER. Если результат достигнут, сохраните песню на накопитель.

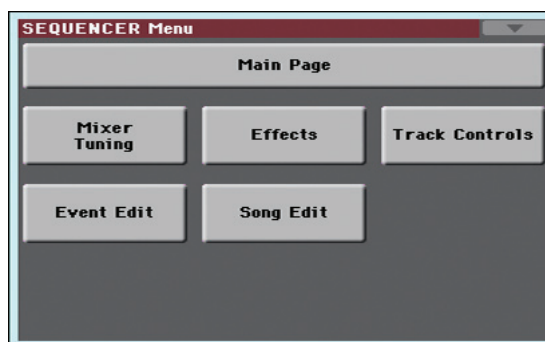
---

## Меню редактирования

Для перехода в меню редактирования режима секвенсора, находясь на любой странице, нажмите на кнопку MENU. Меню обеспечивает доступ к различным разделам редактирования режима секвенсора.

Находясь в меню, выберите требуемый раздел редактирования или выйдите из него, нажав на кнопку EXIT.

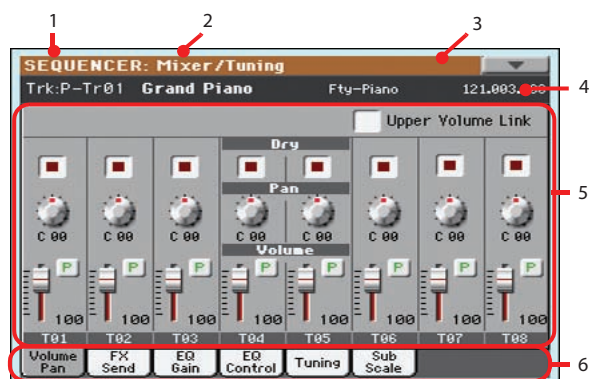
Для того чтобы перейти со страницы редактирования на главную страницу режима секвенсора нажмите на кнопку EXIT или SEQUENCER.



Каждый пункт меню соответствует разделу редактирования, который, в свою очередь, состоит из нескольких страниц редактирования. Для перемещения по страницам редактирования используются закладки, расположенные в нижней части дисплея.

## Структура страницы редактирования

Все страницы редактирования имеют сходную структуру.



### 1) Текущий режим

Показывает, что инструмент находится в режиме секвенсора.

### 2) Раздел редактирования

Указывает на выбранный раздел редактирования, соответствующий одному из пунктов меню редактирования.

### 3) Пиктограмма меню страницы

Используется для перехода в меню страницы редактирования.

### 4) Информация о выбранном треке

### 5) Поле параметров

На каждой странице редактирования расположено несколько параметров. Для выбора требуемой страницы используются закладки, расположенные в нижней части дисплея. Более подробно параметры различных типов будут описаны ниже.

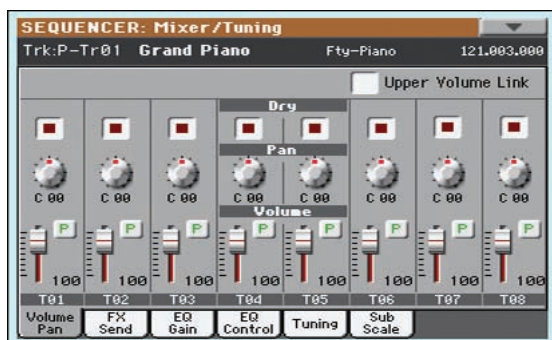
### 6) Закладки

Используются для выбора требуемой страницы в рамках текущего раздела редактирования.

## Mixer/Tuning: Volume/Pan

Страница позволяет определять установки громкости и панорамы каждого из треков песни.

Для переключения между окнами треков 1 — 8 и 9 — 16 используется кнопка TRACK SELECT.



### Параметры

Параметры этой страницы аналогичны параметрам соответствующей страницы режима воспроизведения песни.

---

## Mixer/Tuning: FX Send

На странице определяются уровни посылов на встроенные процессоры эффектов.

Для переключения между окнами треков 1 — 8 и 9 — 16 используется кнопка TRACK SELECT.



### FX Group

Ниспадающее меню для выбора одного из процессоров эффектов A или B.

Ра600 имеет два процессора эффектов (FX A и FX B). В режиме воспроизведения песни процессор FX A используется для обработки треков песни и пэдов, а процессор FX B — для обработки клавиатурных треков. Однако песни, созданные в режиме секвенсора, также могут использовать процессор FX B для обработки треков песни.

### Параметры

Параметры этой страницы аналогичны параметрам соответствующей страницы режима воспроизведения песни.

---

## Mixer/Tuning: EQ Gain

Здесь производятся установки трехполосного эквалайзера (EQ) для каждого из треков.

Для переключения между окнами треков 1 — 8 и 9 — 16 используется кнопка TRACK SELECT.



### Параметры

Параметры этой страницы аналогичны параметрам соответствующей страницы режима воспроизведения песни.

---

## Mixer/Tuning: EQ Control

Здесь производится сброс или обход эквализации треков, программируемой на предыдущей странице.

Для переключения между окнами треков 1 — 8 и 9 — 16 используется кнопка TRACK SELECT.



### Параметры

Параметры этой страницы аналогичны параметрам соответствующей страницы режима воспроизведения песни.

---

## Mixer/Tuning: Tuning

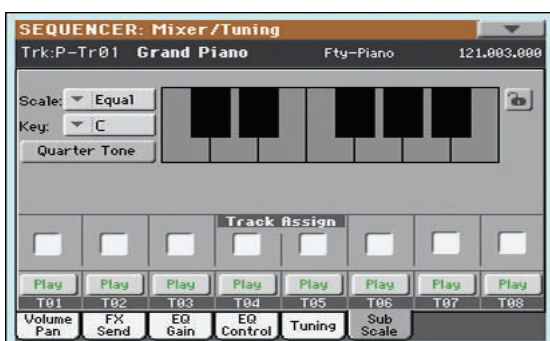
### Параметры

Параметры этой страницы аналогичны параметрам глобального режима.

---

## Mixer/Tuning: Sub Scale

Страница используется для программирования альтернативных строев треков, выбранных с помощью параметра "Track Assign". Для всех остальных треков (если таковые имеются) используется строй, определенный в глобальном режиме.



\* Выбор Quarter Tone может осуществляться по MIDI (т.е., от внешнего секвенсора или контроллера). Также, установки Quarter Tone могут передаваться из Pa600 на внешний MIDI-рекордер в формате данных System Exclusive.

### Параметры


Параметры этой страницы аналогичны параметрам глобального режима.


### Track Assign

Параметр определяет треки, для которых используется альтернативный строй Sub Scale.

## Пиктограмма состояние трека

Определяет состояние трека (воспроизводится/мьютирован).

 Состояние воспроизведения. Трек воспроизводится.

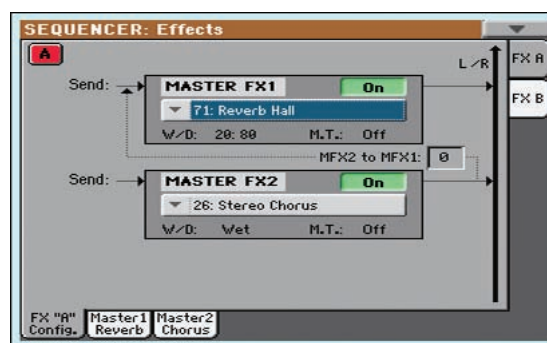
 Состояние мьютирования. Трек не воспроизводится.

---

## Effects: A/B FX Configuration

Страница используется для назначения эффектов на процессоры FX A (треки песни) и FX B (клавиатурные треки). Выбор процессоров эффектов осуществляется с помощью боковых закладок "FX A" и "FX B". Песни, созданные в режиме секвенсора в инструментах серии Pa, также могут использовать процессор FX B.

Доступные типы эффектов аналогичны эффектам соответствующей страницы режима воспроизведения стиля.



\* При остановке воспроизведения песни или выборе новой восстанавливаются установки эффектов, принятые по умолчанию. Однако можно остановить песню, поменять установки эффектов и снова запустить песню. Чтобы не потерять текущие установки песни, их необходимо сохранить.

## FX A и FX B

Боковые закладки для выбора одного из процессоров эффектов A или B.

Pa600 имеет два процессора эффектов (FX A и FX B). В режиме воспроизведения песни процессор FX A используется для обработки треков песни и пэдов, а процессор FX B — для обработки клавиатурных треков.

Однако песни, созданные в режиме секвенсора, также могут использовать процессор FX B и для обработки треков песни.

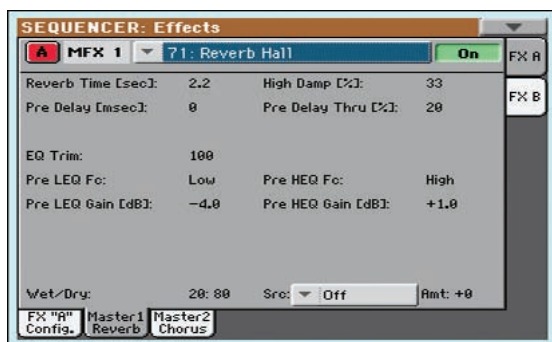
## Параметры

Параметры этой страницы аналогичны параметрам соответствующей страницы режима воспроизведения песни.

---

## Effects: Master 1, 2

Страницы содержат параметры эффектов каждого из процессоров. Ниже приведен пример страницы FX A, где на процессор эффектов A назначен реверберационный алгоритм Reverb Hall.



### Выбранный эффект

Для выбора эффекта используется ниспадающее меню. Параметры эквивалентны параметрам описанной выше страницы "Effects: A/B FX Configuration".

### Параметры

Параметры этой страницы аналогичны параметрам соответствующей страницы режима воспроизведения стиля.

---

## Track Controls: Mode

### Параметры

Параметры этой страницы аналогичны параметрам соответствующей страницы режима воспроизведения стиля.

---

## Track Controls: Drum Edit

### Параметры

Параметры этой страницы аналогичны параметрам соответствующей страницы режима воспроизведения стиля.

---

## Track Controls: Easy Edit

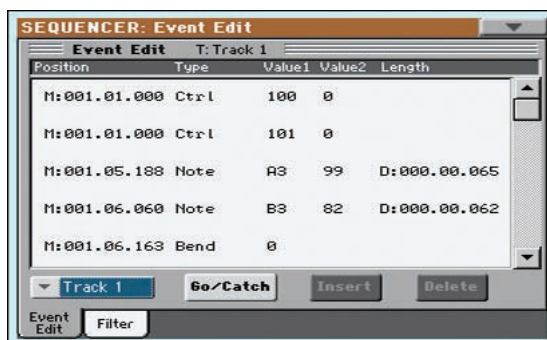
### Параметры

Параметры этой страницы аналогичны параметрам соответствующей страницы режима воспроизведения стиля.



## Event Edit: Event Edit

Страница Event Edit: Event Edit используется для редактирования отдельных MIDI-событий выбранного трека. Например, можно заменить одну ноту другой или откорректировать скорость ее нажатия (velocity).



### Position

Позиция события, представленная в формате 'aaa.бб.ввв':

- "aaa" — такт
- "бб" — доля
- "ввв" — тик (четвертная доля равна 384 тикам)

Для перемещения события в другое место трека необходимо отредактировать этот параметр.

Это можно сделать двумя способами:

- 1) Выберите параметр и модифицируйте его с помощью колеса VALUE.
- 2) Выберите параметр, а затем снова прикоснитесь к нему. Откроется окно с изображением цифровой клавиатуры. Введите значение позиции, придерживаясь описанного выше формата. Не забывайте про точки, разделяющие поля. Незначащие нули можно опускать. Например, для перехода к событию с координатами 002.02.193 можно ввести значение "2.2.193", а для перехода к событию с координатами 002.04.000 — "2.4". Обратите внимание, что для перехода к событию с координатами 002.01.000 достаточно ввести значение "2".

### Type

Тип события, отображенного на экране. Для изменения значения параметра сначала выберите его, а затем отредактируйте колесом VALUE.

При достижении конца трека в поле параметра выводится сообщение (нередатируемое) "End Of Track".

### Value 1 и 2

Значение события, показанного на дисплее. Формат значения определяется выбранным событием.

Ниже приводится список событий, которые могут находиться на треках 1 — 16.

Type	Value 1	Value 2
Note	Имя ноты	Velocity
RX Noise	Имя ноты	Velocity
Prog	Номер Program Change	—
Ctrl	Номер Control Change	Значение Control Change
Bend	Значение высоты тона	—
Aftt	Значение Mono (Channel) Aftertouch	—
PAft	Нота, к которой применяется Aftertouch	Значение Poly Aftertouch

Ниже приводится список событий, которые могут находиться на мастер-треке.

Type	Value 1	Value 2
Tempo	Смена темпа	—
Volume	Значение Master Volume	—
Meter	Смена метра <sup>a</sup>	—
KeySign	Ключ <sup>b</sup>	—
Scale	Один из пресетных строев	Тоника строя
Uscale	Альтернированная нота	Альтерация ноты <sup>c</sup>
QT	Альтернированная нота	Альтерация ноты (0, 50)
QT Clear	Сброс всех установок Quarter Tone (QT)	—

- Событие смены метра отредактировать или вставить безотносительно такта невозможно. Для вставки события смены метра используется функция *Insert*, позволяющая добавлять такты с новым метром. В эти такты можно копировать уже существующие данные, либо вводить новые.
- Ключ партитуры. Если это событие отсутствует, партитура показывается в ключе *C Major*.
- Для редактирования установок пользовательского и четверть-тонового строев сначала необходимо выбрать первое значение (*Value 1*), а затем — строй, который необходимо отредактировать. Далее с помощью второго значения (*Value 2*) модифицируйте высоту выбранной ноты строя.

Для редактирования параметров *Type* и *Value 1/2* сначала выберите требуемый параметр, а затем модифицируйте его колесом *VALUE*. В случае если параметр принимает цифровое значение, можно прикоснуться к нему два раза, чтобы открыть окно с изображением цифровой клавиатуры.

## Length

Длительность выбранного нотного события. Формат аналогичен параметру *Position*.

- \* Если изменить значение "000.00.000" на какое-либо другое, то вернуться к нему будет уже невозможно. Это нестандартное значение с нулевой длительностью часто встречается в треках ударных и перкуссии, созданных в режиме секвенсора аккомпанемента.

## Track

Ниспадающее меню выбора трека.

### Track 1...16

Один из стандартных треков песни. Треки содержат музыкальные данные, такие как нотные и управляющие события.

### Master

Специальный трек, содержащий события смены темпа, метра, данные строя и транспонирования, а также установки параметров эффектов.

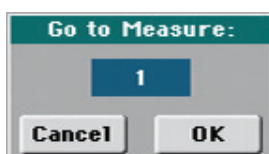
## Строка прокрутки

Используется для обеспечения возможности просмотра всех событий списка. Также для прокрутки списка можно использовать комбинацию *SHIFT* + колесо.

## Go/Catch

Команда, позволяющая выполнять две различные функции.

- Если секвенсор не запущен, команда работает как *Go to Measure* (переход к заданному такту). При этом открывается окно следующего вида:



Выберите такт, к которому необходимо перейти, и прикоснитесь к кнопке **OK**. При этом будет выбрано первое событие заданного такта.

- Если секвенсор запущен, то команда работает как *Catch Locator*. Она позволяет выводить на экран событие, которое воспроизводится в данный момент.

## Insert

Для вставки нового события в текущую позицию, определяемую параметром Position, прикоснитесь к кнопке **Insert**. По умолчанию вставляемому событию присваиваются следующие атрибуты: Type = Note, Pitch = C4, Velocity = 100, Length = 192.

- \* Вставка нового события в пустую (не содержащую событий) песню невозможна. Предварительно необходимо создать в ней пустые такты с помощью функции *Insert Measure*.

## Delete

Для стирания события, выбранного на экране, прикоснитесь к кнопке **Delete**.

- \* Событие "End of Track" (конец трека) удалить невозможно.

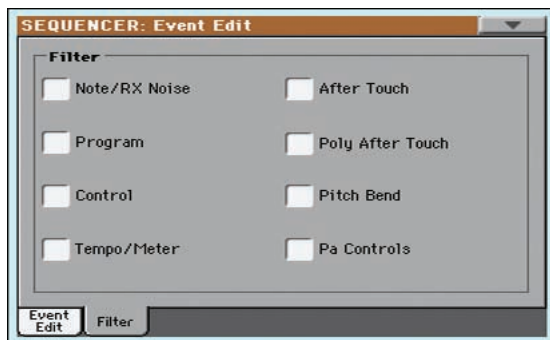
## Процедура редактирования события

1. Для воспроизведения песни, находясь на странице редактирования событий (Event Edit), нажмите на кнопку ►/■ (PLAY/STOP) секции PLAYER. При повторном нажатии на эту кнопку воспроизведение песни остановится.
2. Перейдите на страницу Filter и для типов, события которых должны выводиться на дисплей, выберите значение "Off".
3. Вернитесь на страницу Event Edit.
4. С помощью ниспадающего меню "Track" выберите трек, события которого будут редактироваться. На дисплей выведется список событий данного трека.
  - \* Более подробно возможные типы событий и их значения описаны выше.
5. Выберите параметр "Position" и колесом VALUE откорректируйте положение события в треке. В качестве альтернативы можно выбрать этот параметр, а затем снова прикоснуться к его полю, чтобы открыть окно ввода цифровой информации.
6. Выберите параметр "Type" и колесом VALUE определите тип события. Выберите параметр "Value 1" или "Value 2" и колесом VALUE модифицируйте его значение. В качестве альтернативы можно выбрать параметр "Value 1" (или "Value 2"), а затем — снова прикоснуться к его полю, чтобы открыть окно ввода цифровой информации.
7. В случае нотного события выберите параметр "Length" и колесом VALUE модифицируйте его значение. В качестве альтернативы можно выбрать параметр "Length", а затем снова прикоснуться к его полю, чтобы открыть окно ввода цифровой информации.
  - Если воспроизведение секвенсора не запущено, с помощью экранной кнопки Go/Catch (см. выше) можно перейти к требуемому такту.
  - Если секвенсор запущен, с помощью экранной кнопки Go/Catch на дисплей можно вывести событие, производящееся в данный момент.
  - Для управления воспроизведением используйте кнопки секции PLAYER.
8. Для вставки события в позицию, определенную параметром "Position", используйте экранную кнопку **Insert**. Нотному событию присваиваются принятые по умолчанию значения. Для стирания выбранного события используйте экранную кнопку **Delete**.
9. После того, как все правки в текущий трек будут внесены, выберите следующий (см. шаг 4 описываемой процедуры).
10. По окончании редактирования всей песни выберите команду Save Song меню страницы и сохраните песню на накопитель.

---

## Event Edit: Filter

Страница позволяет определять типы событий, которые будут отображаться на странице редактирования событий Event Edit.



Для событий, которые необходимо отображать на странице Event Edit, установите значение в “Off” (отмените выделение соответствующих полей).

### Note/RX Noise

Ноты и шумы (RX Noises).

### Program

Значения Program Change.

### Control

События Control Change.

### Tempo/Meter

События смены темпа и метра (могут находиться только на мастер-треке).

### After Touch

События монофонического (канального) послекасания.

### Poly After Touch

События полифонического послекасания.

### Pitch Bend

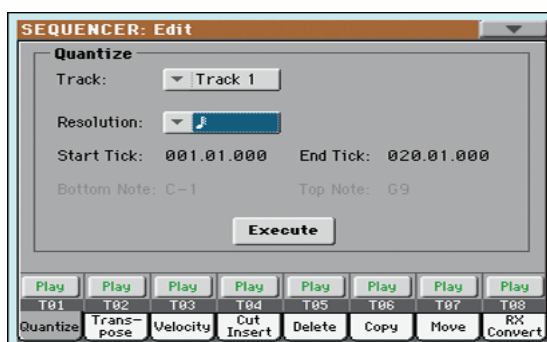
Сообщения управления высотой тона.

### Pa Controls

Эксклюзивные сообщения Pa600, такие как установки строя. Сообщения этого типа записываются на мастер-трек и сохраняются в формате данных SysEx.

## Song Edit: Quantize

Функция квантования событий песни может использоваться для устранения ритмических неточностей после окончания процесса записи.



После определения установок для выполнения операции прикоснитесь к кнопке **Execute**.

### Track

Параметр используется для выбора трека.

#### All

Квантуются все треки.

#### Track 1...16

Операция применяется только к выбранному треку.

### Resolution

Параметр определяет точность квантования уже записанных событий. Например, если выбрано значение 1/8, все ноты автоматически перемещаются к ближайшим восьмым, если же установить параметр в 1/4 — то к ближайшим четвертным.



#### ♪ (1/32)... ♪ (1/4)

Цена деления сетки квантования в терминах длительностей нот. Если после числа стоят символы “b...f”, то при квантовании ноты свингуются. Символ “3” используется для обозначения триольной длительности сетки квантования.

### Start / End Tick

Параметры определяют диапазон тактов, которые подвергаются квантованию.

Если необходимо отквантовать первые четыре такта секвенции, то параметр “Start” необходимо установить в 1.01.000, а параметр “End Tick” — в 5.01.000.

### Bottom / Top Note

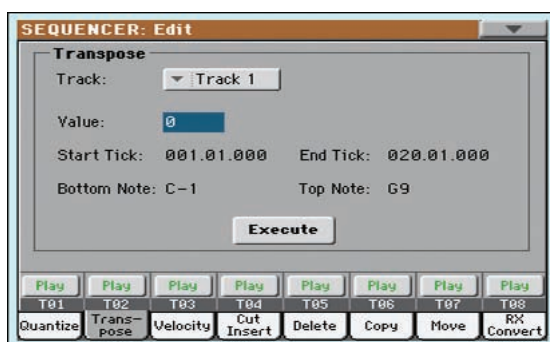
Параметры определяют диапазон нот клавиатуры, которые квантуются. Если верхняя и нижняя границы диапазона совпадают, то квантуются ноты только одной высоты. Это используется для выбора и квантования отдельных инструментов треков перкуссии или ударных.

\* Параметры доступны только в том случае, если выбран трек ударных или перкуSSIONный трек.

---

## Song Edit: Transpose

Страница используется для определения установок транспонирования песни, трека или партии трека.



После определения установок для выполнения операции прикоснитесь к кнопке **Execute**.

### Track

Параметр используется для выбора трека.

#### All

Выбираются все треки, за исключением треков ударных (Drum).

#### Track 1...16

Выбранный трек.

### Value

Интервал транспонирования ( $\pm 127$  полутонов).

### Start / End Tick

Параметры определяют диапазон тактов, которые подвергаются транспонированию.

Если необходимо транспонировать первые четыре такта секвенции, то параметр "Start" необходимо установить в 1.01.000, а параметр "End Tick" — в 5.01.000.

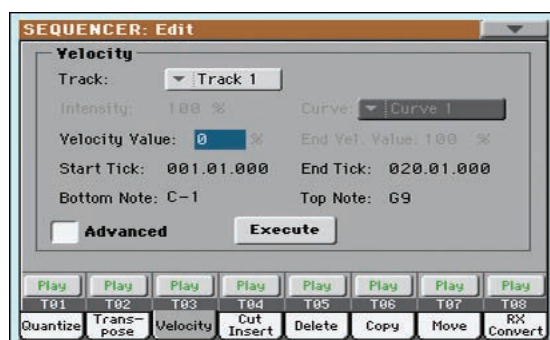
### Bottom / Top Note

Параметры определяют диапазон нот клавиатуры, которые подвергаются транспонированию. Если верхняя и нижняя границы диапазона совпадают, то транспонируется только одна нота (ноты одной высоты). Это используется для выбора и транспонирования отдельных инструментов трека ударных.

---

## Song Edit: Velocity

Страница используется для корректировки скорости нажатия (velocity) нот. В расширенном режиме редактирования можно выбирать кривую изменения velocity. Это удобно при создании фейдингов.



После определения установок для выполнения операции прикоснитесь к кнопке **Execute**.

## Track

Параметр используется для выбора трека.

### All

Выбираются все треки.

### Track 1...16

Выбранный трек.

## Value

Величина изменения velocity ( $\pm 127$ ).

## Start / End Tick

Параметры определяют диапазон тактов, внутри которого будут корректироваться velocity.

Если необходимо выбрать первые четыре такта секвенции, то параметр "Start" необходимо установить в 1.01.000, а параметр "End" — в 5.01.000.

## Bottom / Top Note

Параметры определяют диапазон клавиатуры, velocity нот которого будут модифицироваться. Если верхняя и нижняя границы диапазона совпадают, то можно выбрать только один инструмент трека ударных или перкуссии.

## Advanced

Если отмечено это поле, то становятся доступными для редактирования параметры "Intensity", "Curve", "Start Velocity Value" и "End Velocity Value".

## Intensity

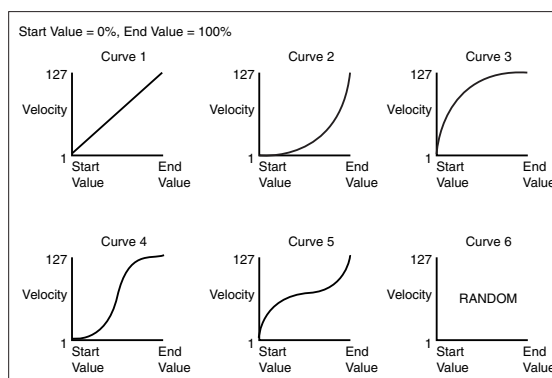
*(Доступен только в режиме Advanced)*. Параметр определяет глубину модуляции данных velocity с помощью выбранной кривой.

### 0...100%

Глубина модуляции. При 0% установки velocity остаются неизменными, при 100% — модифицируются в наибольшей степени.

## Curve

*(Доступен только в режиме Advanced)*. Используется для выбора одной из шести кривых, определяющих изменение velocity во времени.



## Start / End Vel. Value

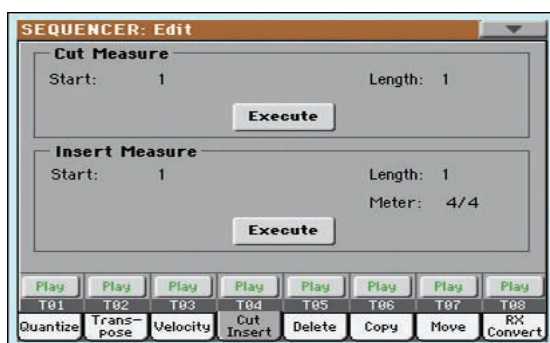
*(Доступен только в режиме Advanced)*. Определяет изменение velocity в начале и конце выбранного диапазона.

0...100: изменение velocity в процентах.

---

## Song Edit: Cut/Insert Measures

Страница используется для вырезания и вставки тактов в песню.



После определения значений параметров Start и Length для выполнения операции прикоснитесь к соответствующей кнопке **Execute**.

После выполнения операции вырезания (Cut) расположенные правее такты сдвигаются и замещают удаленные.

После выполнения операции вставки (Insert) такты, расположенные за точкой вставки, смещаются вправо, освобождая место для новых.

### Start

Первый такт, который необходимо вырезать/вставить.

### Length

Количество вырезаемых/вставляемых тактов.

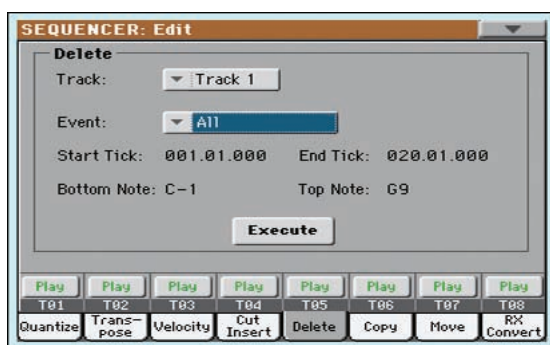
### Meter

Метр вставляемых тактов.

---

## Song Edit: Delete

Страница используется для удаления MIDI-событий песни.



После определения установок для выполнения операции прикоснитесь к кнопке **Execute**.

### Track

Параметр используется для выбора трека.

#### All

Выбираются все треки.

#### Track 1...16

Выбранный трек.

#### Master

Мастер-трек, на который записываются события управления темпом, строем и эффектами.



## Event

Тип MIDI-событий, которые будут удаляться.

### All

Все события. Такты из песни не удаляются и остаются пустыми.

### Note

Все ноты выбранного диапазона.

### Dup.Note

Все двойные ноты. Если на одном и том же тике расположены две ноты одинаковой высоты, то стирается нота с меньшей velocity.

### After Touch

События послекасания After Touch.

### Pitch Bend

События транспонирования Pitch Bend.

### Prog.Change

События смены программы Program Change, за исключением сгруппированных событий Control Change #00 (Bank Select MSB — старший значащий байт события выбора банка) и #32 (Bank Select LSB — младший значащий байт события выбора банка).

### Ctl.Change

Все события Control Change, например, Bank Select, Modulation, Damper, Soft Pedal.

### CC00/32...CC127

Отдельные события Control Change. Парные события Control Change (00/32) группируются в пары MSB/LSB.

## Start / End Tick

Параметры определяют диапазон тактов, внутри которого будут удаляться события.

Если необходимо выбрать первые четыре такта секвенции, то параметр “Start” необходимо установить в 1.01.000, а параметр “End” — в 5.01.000.

## Bottom / Top Note

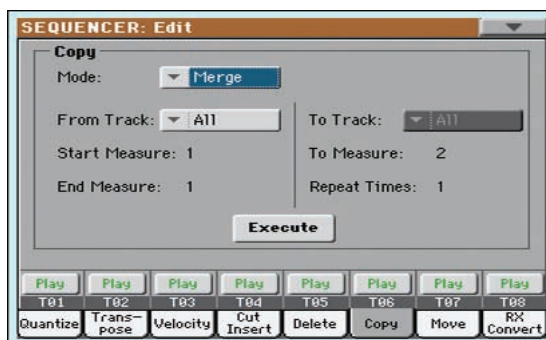
Параметры определяют диапазон клавиатуры, внутри которого будут удаляться события. Если верхняя и нижняя границы диапазона совпадают, то выбирается только один инструмент трека ударных или перкуссии.

\* Параметры доступны только в том случае, если выбрана опция All или Note.

---

## Song Edit: Copy

Страница используется для копирования треков или фраз.



После определения установок для выполнения операции прикоснитесь к кнопке **Execute**.

\* Если на один и тот же тик скопировано слишком много событий, на дисплей выводится сообщение “Too many events!”, и операция копирования отменяется.

## Mode

Параметр определяет режим копирования.

### Merge

Копируемые данные добавляются к данным приемника.

### Overwrite

При копировании старые данные приемника стираются и замещаются новыми.

\* *Стертые данные восстановить невозможно.*

## From Track... To Track

Параметры используются для определения источника и приемника данных, которые участвуют в операции копирования.

### All

Все треки. Трек-приемник выбрать невозможно.

### Track 1...16

Треки, выбранные в качестве источника и приемника.

## Start Measure... End Measure

Параметры определяют диапазон тактов, которые будут копироваться. Например, если From Measure = 1 и To Measure = 4, будут скопированы первые четыре такта.

## To Measure

Первый такт приемника.

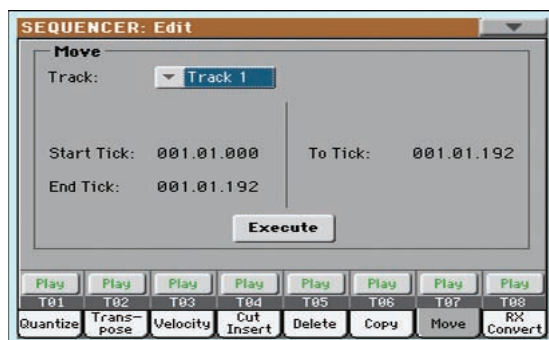
## Repeat Times

Количество копий выбранного диапазона тактов источника, которые копируются в приемник. Копии размещаются в виде непрерывной области.

---

## Song Edit: Move

Здесь можно перемещать трек вперед/назад с точностью до тика.



Определите значения параметров и для выполнения операции нажмите на кнопку **Execute**.

## Track

Параметр определяет трек, который необходимо переместить.

**Track 1...16:** выбранный трек.

## Start / End Tick

Параметры определяют начало и конец области, которая будет перемещаться.

## To Tick

Параметр определяет начало области, в которую перемещается выбранный диапазон заданного трека.

## Song Edit: RX Convert

Здесь можно конвертировать ноты MIDI-файла в RX Noise, и наоборот. Это помогает программировать песни на внешнем секвенсоре.



После выбора конвертируемого трека прикоснитесь к кнопке **Execute**.

### Track

Параметры выбора конвертируемого трека или RX Noise.

### RX Note Velocity

Используйте данный параметр для изменения уровня громкости RX Noises в выбранных треках.

### Add RX Noises to Guitar track

Используйте данный параметр для автоматического анализа файла SMF и добавления RX Noises к гитарным трекам. Данная команда сканирует отдельный трек или весь файл SMF на предмет гитарных боев, сыгранных на нейлоновых, стальных струнах или электрогитарах.

После сканирования на подходящие треки автоматически назначается гитарный звук, и при необходимости автоматически добавляются RX Noises.

## Меню страницы

Для перехода к меню страницы прикоснитесь к пиктограмме меню страницы. Для выбора команды прикоснитесь к соответствующему полю. Для того чтобы закрыть меню страницы, не выбирая ни одну из команд, прикоснитесь к экрану в любом месте, расположенном за пределами меню страницы.



### Load Song

Команда используется для перехода к диалоговому окну Song Select, которое применяется для загрузки песни в секвенсор.

### Save Song

Команда используется для сохранения новой или отредактированной песни на накопитель в формате SMF. Файлу автоматически назначается расширение “.MID”.

\* При выключении питания инструмента песня, находящаяся в его памяти, стирается. Чтобы не потерять песню, ее необходимо сохранить на накопитель. Песня стирается из памяти также при переходе из режима секвенсора в режимы воспроизведения стиля или песни.

## Undo

При выборе команды Undo результаты последней выполненной операции аннулируются, и происходит возврат к предыдущему состоянию.

## Overdub Step Recording

Команда доступна только в режиме записи. Она используется для перехода в режим Overdub Step Record. Он позволяет добавлять новые данные к уже существующим, не замещая их.

## Overwrite Step Recording

Команда доступна только в режиме записи. Она используется для перехода в режим Overwrite Step Record. Он позволяет вводить новые данные, замещая старые.

## Delete Song

Команда используется для удаления песни и создания новой (пустой).

## Delete Current Track

Команда используется для удаления выбранного трека.

## Solo Track

Выберите трек, который необходимо солировать, а затем отметьте это поле. Теперь будет воспроизводиться только этот трек и над заголовком страницы появится мигающее предупреждение "Solo".

Для отключения функции солирования отмените выделение этого поля.

**[SHIFT]** Удерживая нажатой кнопку SHIFT, прикоснитесь к треку для его солирования. Чтобы выключить режим солирования, сделайте то же самое еще раз.

## Copy/Paste FX

Имеется возможность копирования установок одного или обоих эффектов. Для этого используйте команды "Copy FX" и "Paste FX" меню страницы.

## Exit from Record

Команда доступна только в режиме записи. Она используется для выхода из режима записи и возврата к главной странице режима воспроизведения секвенсора.

---

## Окно Song Select

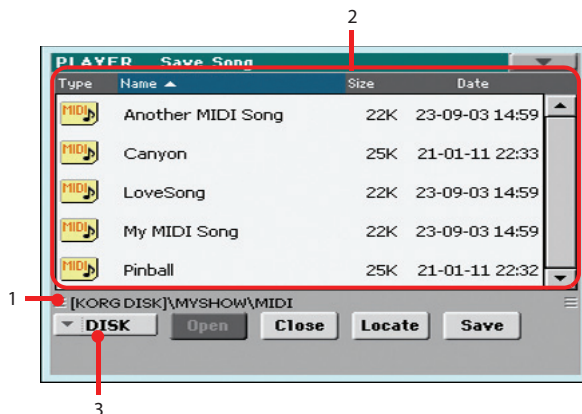
Окно загружается либо при выборе команды "Load Song" меню страницы, либо при нажатии на кнопку SONG секции SELECTION.

## Окно Save Song

Песня находится в оперативной памяти инструмента и при отключении его питания стирается. Кроме того, песня стирается при записи в режиме замещения или при утвердительном ответе на предупреждение, которое выводится при переходе в режимы воспроизведения стиля или песни. Для того чтобы не утратить данные песни, ее необходимо сохранить.

Ниже описывается окно, которое выводится на дисплей при выборе команды “Save Song” меню страницы.

Для выхода из этого окна без сохранения песни и возврата к главной странице режима секвенсора нажмите на кнопку **EXIT**.



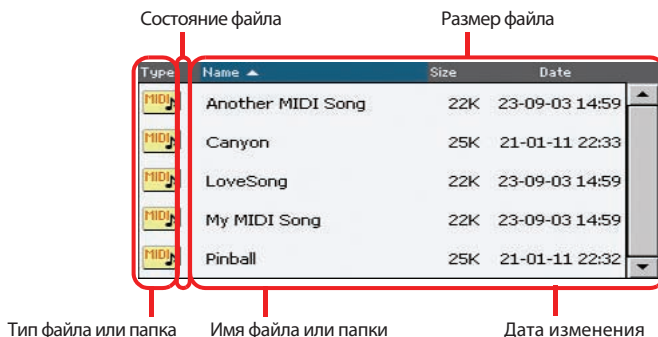
### 1) Путь к песне

В строке указывается путь к файлу, в который будет сохраняться песня.

### 2) Папка

Список папок выбранного накопителя.

Для перемещения по списку используйте строку прокрутки.



### 3) Накопитель

Это выпадающее меню используется для выбора накопителя, на который будет сохранена песня.

**DISK:** память инструмента.

**USB:** устройство, подключенное к порту USB Host.

Имя (метка) накопителя отображается в квадратных скобках ([ ]).

### Open

Кнопка используется для открытия выбранной папки (объекта, обозначенного пиктограммой).

### Close

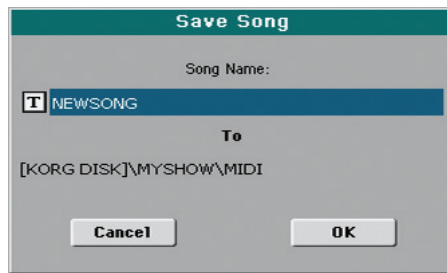
Кнопка используется для закрытия текущей папки и перехода на более высокий уровень файловой структуры.

## Locate

Кнопка используется, чтобы посмотреть, какая песня назначена на секвенсор. Это удобно для быстрого возврата к ней после длительного “плутания” по папкам.

## Save

Кнопка используется для перехода к диалоговому окну Save Song и сохранения песни в текущую папку.



- Если перед прикосновением к кнопке **Save** на дисплее не был выбран ни один из файлов, то песне автоматически назначается имя “NewSong”.
- \* *Для того чтобы отменить выделение выбранного файла, прикоснитесь к полю накопителя.*
- Если перед прикосновением к кнопке **Save** на дисплее был выбран один из файлов, то его имя автоматически выбирается в качестве имени песни.

В любом из описанных выше случаев имя песни можно отредактировать, прикоснувшись к пиктограмме [T].

- \* *Если в папке уже существует файл с таким именем, то будет выдано соответствующее предупреждение. При подтверждении старый файл будет заменен новым. Перед выполнением операции сохранения выбирайте файл только в том случае, если хотите перезаписать его старую версию, заменив новой (т.е. когда необходимо внести изменения в существующий файл).*

## Пустой такт в начале файла SMF

При сохранении песни в формате SMF в ее начало автоматически вставляется пустой такт. В нем размещаются параметры инициализации песни.

## Установки воспроизведения/мьютирования

При сохранении песни записываются ее установки воспроизведения/мьютирования, которые впоследствии соответствующим образом обрабатываются при ее проигрывании в режиме воспроизведения песни.

## Установка Master Transpose

При сохранении песни вместе с другими параметрами сохраняется установка общего транспонирования “Master Transpose”. Поскольку данная установка сохраняется в качестве данных SysEx, то ее действие распространяется и на режим воспроизведения песни.

Поскольку параметр “Master Transpose” относится к глобальным, то загрузка песни с нестандартной установкой транспонирования может привести к нежелательному транспонированию песен, которые этих данных не содержат. В силу этого для транспонирования песни предпочтительней использовать функцию Transpose раздела редактирования режима секвенсора.

Кроме того, можно заблокировать параметр Master Transpose, чтобы запретить нежелательное транспонирование.

Таким образом, кнопки TRANSPOSE (установки общего транспонирования “Master Transpose”) на лицевой панели инструмента рекомендуется использовать, когда вместе с песней необходимо транспонировать клавиатурные треки, а функцию транспонирования Transpose в том случае, если необходимо транспонировать только данную песню.

- \* *Значение установки “Master Transpose” показано в заголовке страницы:*



## Процедура сохранения песни

1. Если инструмент находится в режиме записи, остановите секвенсор и выйдите из режима записи. Затем перейдите к главной странице режима воспроизведения секвенсора.
2. Выберите команду **Save Song** меню страницы. Откроется окно **Save Song**.
3. Выберите папку, в которую необходимо сохранить песню. Для перемещения по файловой структуре используются экранные кнопки **Open** и **Close**, а по списку файлов — строка прокрутки.
4. После выбора папки, в которую будет сохраняться песня, прикоснитесь к кнопке **Save**.
  - Для перезаписи существующего файла, прежде чем прикоснуться к кнопке **Save**, выберите его.
  - Для создания нового файла, ничего не выбирая, прикоснитесь к кнопке **Save**. Песне автоматически будет присвоено имя "NewSong" ("NEWSONG.MID" на накопителе).
5. После прикосновения к кнопке **Save** откроется диалоговое окно **Save Song**.
6. Чтобы отредактировать имя песни, прикоснитесь к пиктограмме [T].
7. Для подтверждения выполнения операции сохранения прикоснитесь к кнопке **OK**, а для ее отмены — к кнопке **Cancel**.

## Режим программы

Режим программы используется для прослушивания отдельных программ и их редактирования. Выбранная программа воспроизводится на всем диапазоне клавиатуры.

Находясь в другом режиме, можно легко определить программу, которая будет выбрана при переходе в режим редактирования программы. Для этого нажмите на кнопку SOUND при нажатой кнопке SHIFT.

\* Это часто используется для определения номеров сообщений Bank Select/Program Change при программировании песни на внешнем секвенсоре.

## MIDI-канал

В режиме программы прием/передача MIDI-информации осуществляется по каналу трека Upper 1. Если на этот трек назначен глобальный канал, то по нему можно принимать ноты.

## Выбор генераторов

На странице редактирования программы необходимо выбрать генератор, установки которого будут модифицироваться. Для этого используются кнопки вертикального ряда справа (максимум 1...24). Количество доступных генераторов зависит от параметра "Oscillators Count".

Если нужный генератор не виден, нажимайте на стрелку прокрутки для вывода на дисплей не уместяющихся на экране генераторов.

Если нужный генератор выбрать невозможно (кнопки имеют серый цвет и недоступны), значит содержащийся на данной странице параметр является глобальным и влияет на всю программу в целом.

## Программы, наборы ударных

Pa600 поддерживает работу с программами двух типов:

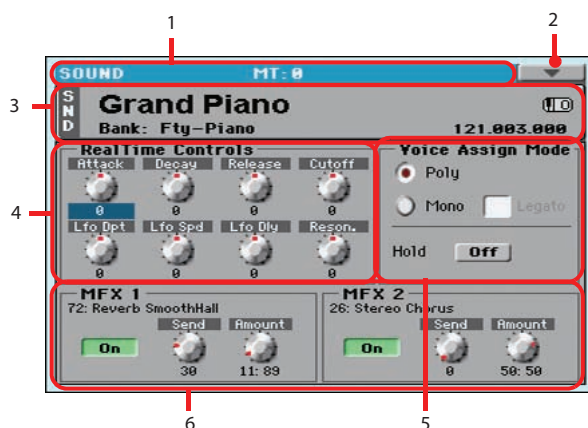
- Стандартные программы с обычными звуками инструментов, таких как фортепиано, струнные, бас.
- Наборы ударных, в которых каждая нота клавиатуры соответствует определенному ударному или перкуSSIONному инструменту. Наборы ударных хранятся в банках Drum & SFX и User Dk.

Прежде чем войти в меню, нажав на кнопку MENU, необходимо выбрать тип программы, которую необходимо отредактировать или создать.

\* Замечания, относящиеся только к наборам ударных, обозначаются пиктограммой "DRUM".

## Главная страница

Ниже приведена структура главной страницы режима программы.





## 1. Заголовок страницы

В строке показаны имя текущего операционного режима и установка транспонирования.



### 1) Текущий режим

Имя текущего режима работы.

### 2) Интервал общего транспонирования

Интервал общего транспонирования в полутонах. Этот параметр можно отредактировать с помощью кнопок TRANSPOSE лицевой панели инструмента.

## 2. Пиктограмма меню страницы

Для перехода к меню страницы прикоснитесь к этой пиктограмме.



## 3. Информация о программе

Здесь показаны основные сведения о программе. Для перехода к окну выбора программы Sound Select прикоснитесь к этому полю.

### Имя программы

Программа, назначенная на соответствующий клавиатурный трек.

### Банк

Банк, которому принадлежит выбранная программа.

### Номера Bank Select / Program Change

Последовательность номеров Bank Select MSB / Bank Select LSB / Program Change в виде "CC00.CC32.PC".

#### CC00

Значение сообщения Control Change (CC#00 — Bank Select MSB) для выбранной программы.

#### CC32

Значение сообщения Control Change (CC#32 — Bank Select LSB) для выбранной программы.

#### PC

Значение сообщения Program Change (PC) для выбранной программы. Значения параметра лежат в MIDI-диапазоне 0 — 127.

Некоторые производители используют нумерацию программ 1 — 128. Если Pa600 скоммутирован с таким инструментом, то увеличьте значение PC на 1.

### Пиктограмма октавного транспонирования

Значение октавного транспонирования. Для его изменения используйте кнопки UPPER OCTAVE.

## 4. Область Realtime Controls

Регулировки этой области позволяют редактировать основные параметры программы, назначенной на каждый трек. Коснитесь любого регулятора и измените его значение колесом VALUE (или перемещая палец).

- \* Значения контроллеров прибавляются (вычитаются) к оригинальным значениям программы.
- \* При выборе команды меню Write Sound, в программу сохраняются текущие значения после редакции. После сохранения регуляторы этой области возвращаются в исходные положения.
- \* После смены программы значения данных регуляторов сбрасываются в 0.

**Attack**

Время атаки — время, в течении которого громкость увеличивается от нуля (момент взятия ноты) до максимума.

**Decay**

Время спада — время, в течении которого громкость уменьшается с уровня атаки до уровня фазы сустейна.

**Release**

Время затухания — время, в течении которого громкость падает с уровня фазы сустейна до нуля. Фаза затухания запускается в момент снятия ноты.

**Cutoff**

Частота среза фильтра, влияющая на прозрачность звука.

**LFO Depth**

Интенсивность вибрато (LFO).

**LFO Speed**

Частота вибрато (LFO).

**LFO Delay**

Задержка между началом звука и началом вибрато (LFO).

**Resonance**

Резонанс фильтра, управляющий усилением сигнала вблизи частоты среза.

## 5. Область Voice Assign Mode

**Poly**

Программа звучит полифонически, позволяя играть аккордами.

**Mono**

Программа звучит монофонически, производя одновременно звук только одной ноты.

**Hold**

Параметр позволяет удерживать ноты в состоянии сустейна даже после их снятия.

\* *Перед взятием удерживаемых нот параметр Hold должен быть включен.*

**Legato**

Параметр доступен при выборе опции Mono.

\* *Если параметр "Legato" включен (On), некоторые мультисэмплы или ноты определенного диапазона клавиатуры могут воспроизводиться некорректно.*

**On**

Режим legato включен. При взятии нескольких нот запускается звук первой из взятых, а последующие не звучат.

Если одна нота уже звучит и берется следующая, первый голос продолжает звучать. Звук, огибающая и LFO генератора не сбрасываются, а изменяется только высота генератора. Данная установка хорошо работает для звуков духовых инструментов и аналогового синтеза.

**Off**

Режим legato выключен. Каждая нота перезапускает звук. Звук, огибающая и LFO генератора сбрасываются (и перезапускаются) согласно установкам программы.

## 6. Область FX

В режиме программы доступны два процессора мастер-эффектов (MFX1 и MFX2).

### On/Off

Данная кнопка включает/отключает соответствующий эффект.

### Выбранный эффект

Нередактируемый параметр, отображающий эффект, назначенный на соответствующий процессор FX. Для смены эффекта используется параметр "FX1/2".

### Send

Уровень прямого сигнала, подаваемого на соответствующий эффект.

### Amount

Уровень сигнала эффекта, добавляемого к прямому сигналу.

---

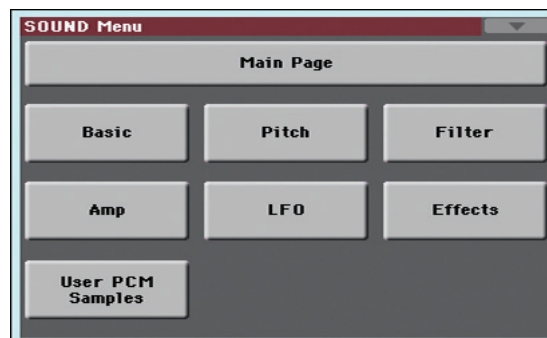
## Меню редактирования

Для того чтобы войти в меню редактирования программы, находясь на любой странице, нажмите на кнопку MENU. Меню обеспечивает доступ к различным разделам редактирования программы.

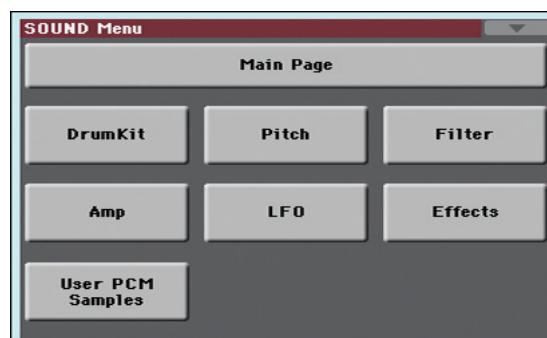
Находясь в меню, выберите раздел редактирования, а для выхода из меню нажмите на кнопку EXIT или SOUND. Для перехода к главной странице можно также воспользоваться командой Main Page меню страницы.

Для перехода из страницы редактирования к главной странице программы нажмите на кнопку EXIT или SOUND.

- Вид меню при выборе стандартной программы:



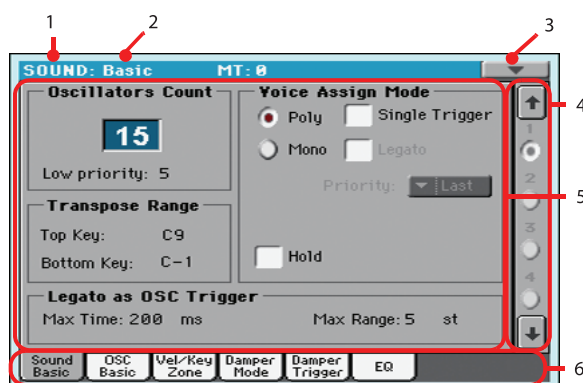
- Вид меню при выборе набора ударных; секция "Basic" заменяется секцией "DrumKit":



Каждый пункт меню соответствует определенному разделу редактирования. В свою очередь каждый из разделов редактирования состоит из страниц редактирования.

## Структура страницы редактирования

Все страницы редактирования имеют одинаковую структуру.



### 1) Текущий режим

Указывает, что инструмент находится в режиме программы.

### 2) Раздел редактирования

Текущий раздел редактирования, соответствующий одному из пунктов меню редактирования.

### 3) Пиктограмма меню страницы

Используется для перехода в меню страницы.

### 4) Выбранный генератор

Кнопки выбора редактируемого генератора.

### 5) Поле параметров

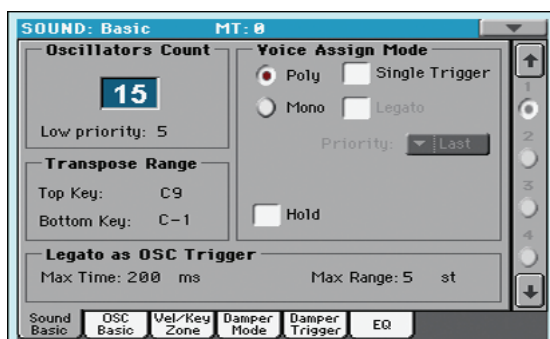
На каждой странице расположено несколько параметров. Для выбора страниц предусмотрены закладки.

### 6) Закладки

Используются для выбора страниц текущего раздела редактирования.

## Basic: Sound Basic

Страница используется для определения основных установок программы, таких как базовые параметры генератора, количество генераторов и режим воспроизведения (полифонический/монофонический).



## Oscillator Count

### Oscillators Count

Параметр определяет количество используемых генераторов (максимум 24).

Этот параметр влияет на полифонию программы (максимум 128 голосов для одного генератора).

- \* При редактировании программы *Grand Piano* имейте в виду, что генераторы 10 — 15 звучат только при нажатой демпферной педали.

### Low priority

Параметр определяет возможность отключения генераторов с высшими номерами при необходимости увеличения полифонии. Имейте в виду, что при интенсивном использовании полифонии некоторые генераторы звука производить не будут.

- 0: генераторы не отключаются.
- 1: отключается генератор с высшим номером.
- 2: отключаются два генератора с высшими номерами.
- [n]...24: последовательно отключаются генераторы с заданными номерами "n" (до 24).

## Transpose Range

### Top/Bottom Key

Параметры определяют диапазон, внутри которого ноты транспонируются. Это полезно для отключения транспонирования программ RX при транспонировании всей программы.

- \* Настраивайте эти значения таким образом, чтобы все назначенные на генераторы программы *RX Noises* находились вне диапазона транспонирования. Например, если назначить *RX Noise* на G7 для *OSC1* и на A7 для *OSC2*, установите значение "Top Key" не выше F#7 (т.е., ниже минимальной ноты *RX Noise*).

## Voice Assign Mode

### Poly/Mono

Параметр определяет режим воспроизведения программы.

#### Poly

Программа воспроизводится в полифоническом режиме, позволяя играть аккордами.

#### Mono

Программа воспроизводится в монофоническом режиме, то есть в каждый определенный момент времени может звучать только одна нота.

### Single Trigger

Установка доступна, если параметр "Voice Assign Mode" установлен в значение Poly.

#### On

При повторном взятии одной и той же ноты воспроизводится только нота, которая была взята последней. Предыдущие ноты той же высоты автоматически снимаются, и их звук не накладывается друг на друга.

#### Off

При повторном взятии одной и той же ноты воспроизведение взятых ранее не прерывается.

### Legato

Установка доступна, если параметр "Voice Assign Mode" установлен в значение **Mono** (см. выше).

## Priority

Установка доступна, если параметр "Voice Assign Mode" установлен в **Mono**. Он определяет приоритет воспроизведения одновременно взятых нот.

**Low:** наибольший приоритет имеет самая низкая нота.

**High:** наибольший приоритет имеет самая высокая нота.

**Last:** наибольший приоритет имеет нота, взятая последней.

## Hold

Параметр позволяет удерживать ноты в состоянии сустейна даже после их снятия.

## Legato as OSC Trigger

Параметры воздействуют на звучание нот при игре легато. Они воздействуют на всю программу (все генераторы).

### Max Time

Интервал времени, в течении которого ноты идентифицируются как залигованные даже при наличии небольшой паузы между ними. Это помогает исключить ситуацию при игре аккордами, когда некоторые ноты идентифицируются как залигованные, а некоторые, как взятые стаккато.

**1...999 ms**

Ноты, взятые с паузой, длина которой меньше выбранной, идентифицируются как сыгранные легато. Для игры аккордами стандартным значением является 15 ms.

### Max Range

Диапазон (в полутонах) в рамках которого ноты идентифицируются как сыгранные легато. При игре в более широком интервале ноты идентифицируются как сыгранные стаккато. Это стандартно используется при игре на акустических инструментах, для которых диапазон лигованных нот ограничен.

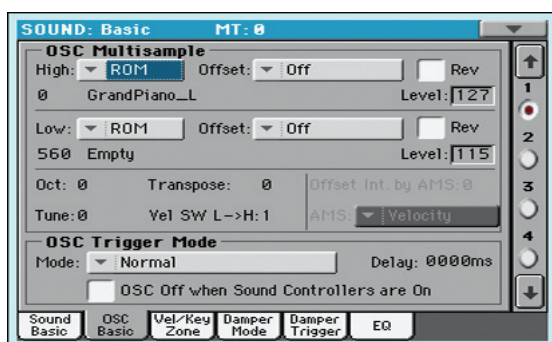
Например, установите для программы "Nylon Guitar DNC" параметр Max Range в 5 полутонов. Если играть легато с интервалами, меньшими чем 5 полутонов, вы услышите более плавное звучание лигованных нот. Если играть легато с большими интервалами, плавность звучания исчезнет.

**1...127 st:** максимальный диапазон в полутонах.

---

## Basic: OSC Basic

На странице выбираются мультисэмплы для каждого из генераторов программы. На генератор программы можно назначить два мультисэмпла (один на уровень High, другой — на уровень Low).



## OSC Multisample

### High/Low Bank/Num

Параметры используются для назначения различных мультисэмплов на уровни High и Low. Для переключения между ними можно использовать скорость нажатия (velocity). Для мультисэмплов, назначенных на уровни High и Low, можно независимо определить значения параметров Offset и Level.

Ниспадающие меню High и Low позволяют выбрать банк (ROM или RAM), числовое поле под которым служит для выбора мультисэмпла в заданном банке. Имя программы отображается справа.

Мультисэмпл уровня High воспроизводится для нот, у которых velocity больше значения параметра "Velocity Multisample Switch Low-High" (см. ниже). Если необходимость в организации velocity-зависимого переключения между мультисэмплами отсутствует, то установите его в 001 и выберите мультисэмпл только для уровня High.

## **ROM**

Заводской банк в памяти инструмента, содержащий 560 стандартных для Korg пресетных мультисэмплов.

## **RAM**

Пользовательские мультисэмплы, хранящиеся в оперативной памяти.

- \* *Если созданная программа использует мультисэмплы RAM, они должны быть загружены с встроенного или внешнего накопителя. Если их не загрузить, программа воспроизводится не будет даже после ее выбора в качестве текущей.*
- \* *Все мультисэмплы имеют верхнюю границу диапазона нот, за пределами которого они не воспроизводятся.*

## **Offset**

Параметры определяют точку начала воспроизведения мультисэмплов. Для некоторых мультисэмплов этот параметр недоступен.

### **Off**

Мультисэмпл воспроизводится с самого начала.

### **1st...6th**

Точка запуска воспроизведения мультисэмпла смещена относительно фактического его начала. Для каждого мультисэмпла определено свое значение величины смещения.

### **No Attack**

Начальная часть мультисэмпла (атака) игнорируется.

### **AMS**

Используется источник альтернативной модуляции (см. ниже).

### **PseudoRandom**

*(Доступно только при наличии в мультисэмпле нескольких точек смещения).* Случайный выбор точки смещения (включая Attack и Off).

## **Level**

Параметры определяют громкость воспроизведения каждого из мультисэмплов.

**0...127:** громкость мультисэмпла.

- \* *При больших значениях параметра при игре аккордами звук некоторых мультисэмплов может искажаться. Если это произошло, уменьшите громкость воспроизведения мультисэмпла.*

## **Octave**

Параметр определяет высоту настройки генератора в октавах. Для стандартной настройки используйте значение "0".

**-2...+1:** октавное транспонирование.

## **Transpose**

Параметр определяет высоту настройки выбранного генератора с точностью до полутона в пределах октавы вверх/вниз.

**-12...+12:** транспонирование по полутонам.

## **Tune**

Параметр определяет высоту настройки воспроизведения сэмпла с точностью до сотых долей полутона в пределах октавы вверх/вниз.

**-1200...+1200:** точная настройка.

## Velocity Multisample Switch Low-High

Параметр определяет значение velocity, при котором происходит переключение между мультисэмплами уровней High и Low. Если скорость нажатия на ноту больше значения, определяемого этим параметром, то воспроизводится мультисэмпл уровня High.

## AMS / Offset Intensity by AMS

*(Доступно только при выборе для параметра "Offset" значения AMS). Источник альтернативной модуляции для смещения.*

Если значение параметра "Offset Intensity by AMS" положительное, точка смещения определяется значением AMS. Например, если в качестве AMS выбрать Velocity, при слабом звукоизвлечении в качестве Offset будут выбираться установки Off или 1st, а при сильном — 6th или No Attack.

Если значение параметра "Offset Intensity by AMS" отрицательное, выбор будет происходить инверсно (сначала будут выбираться установки Offset с большими номерами).

## OSC Trigger Mode

Параметры OSC Trigger используются для выбора условий запуска выбранного генератора. Например, генератор Normal звучит всегда, а генератор Legato будет звучать только при игре легато.

### Mode

Режим запуска генератора.

#### Normal

Генератор звучит всегда при взятии ноты (за исключением случая, когда отмечен параметр "OSC Off when Sound Controllers are On").

#### Legato

Генератор звучит только когда ноты берутся легато. В расчет принимаются также установки параметров "Legato as OSC Trigger" (см. выше) предыдущей ноты.

#### Staccato

Генератор звучит только когда ноты берутся стаккато (противоположно предыдущей опции).

#### Sound Controller 1

Генератор звучит только после нажатия на ножной или назначаемый переключатель, запрограммированный в качестве Sound Controller 1. Если нажать и отпустить его, следующая нота также запустит выбранный генератор. Если нажать и не отпускать его, генератор будет продолжать запускаться до момента, пока контроллер не будет отпущен.

\* *В режимах секвенсора и программы контроллер Assignable Switch 1 автоматически назначается на Sound Controller 1.*

#### Sound Controller 2

Аналогично предыдущей опции, если ножной или назначаемый переключатель запрограммирован в качестве Sound Controller 2.

\* *В режимах секвенсора и программы контроллер Assignable Switch 2 автоматически назначается на Sound Controller 2.*

\* *Установки Sound Controller удобно использовать, если требуется подчеркнуть различные нюансы последовательно берущихся нот.*

#### Sound Controller Y+

Аналогично предыдущей опции, если джойстик, запрограммированный в качестве Sound Controller, перемещен в направлении "от себя" хотя бы наполовину (значение 64). При отпуске джойстика контроллер отключается. Такой же контроль можно осуществлять с помощью сообщений Control Change CC#01 (Modulation).

#### Sound Controller Y-

Аналогично предыдущей опции, если джойстик, запрограммированный в качестве Sound Controller, перемещен в направлении "к себе" хотя бы наполовину (значение 64). При отпуске джойстика контроллер отключается. Такой же контроль можно осуществлять с помощью сообщений Control Change CC#02 (Breath Controller).



### **Cycle 1**

Все генераторы, установленные в этот режим, воспроизводятся циклично. Например, если генераторы 1, 2 и 4 установлены в режим Cycle 1, каждая из последовательно взятых нот будет циклично запускать генераторы 1, 2, 4, затем снова 1 и так далее.

- \* *Этот режим удобно использовать, если требуется подчеркнуть различные нюансы звука или для создания ярко выраженных звуковых последовательностей.*

### **Cycle 2**

Аналогично предыдущей опции, режим используется для параллельного запуска другой группы генераторов. Использование двух режимов Cycle позволяет циклично воспроизводить стереофонические мультисэмплы.

### **Random**

Аналогично двум предыдущим опциям, но в группы назначаются генераторы, выбранные случайным образом.

### **After Touch Trigger On**

Генератор начинает звучать при приеме сообщения After Touch со значением не менее 90. Значение Velocity используется от последнего сообщения Note On. Воспроизведение генератора прекращается, когда значение After Touch падает до нуля.

- \* *Сообщения After Touch могут приниматься по MIDI или быть записаны в файле SMF.*
- \* *Этот режим (как и последующие режимы Trigger) удобно использовать для запуска воспроизведения дополнительных призвуков при уже звучащей ноте.*

### **Y+ Trigger On**

Аналогично описанной выше опции, если джойстик, запрограммированный в качестве Sound Controller, перемещен в направлении "от себя" хотя бы наполовину (значение 64). При отпускании джойстика контроллер отключается. Такой же контроль можно осуществлять с помощью сообщений Control Change CC#01 (Modulation).

### **Y- Trigger On**

Аналогично описанной выше опции, если джойстик, запрограммированный в качестве Sound Controller, перемещен в направлении "к себе" хотя бы наполовину (значение 64). При отпускании джойстика контроллер отключается. Такой же контроль можно осуществлять с помощью сообщений Control Change CC#02 (Breath Controller).

### **Legato Up**

Аналогично режиму Legato, но запуск происходит, когда вторая нота выходит за верхнюю границу диапазона, определенного параметром "Max Range" (см. выше).

### **Legato Down**

Аналогично режиму Legato, но запуск происходит, когда вторая нота выходит за нижнюю границу диапазона, определенного параметром "Max Range" (см. выше).

## **Delay**

Параметр определяет задержку, т.е. продолжительность интервала с момента взятия ноты и до начала фактического воспроизведения звука. Если выбрана установка KeyOff, звук начинает воспроизводиться в момент снятия ноты. Это используется, например, для имитации щелчков, которые слышны при отпускании клавиши при игре на клавиатуре. В этом случае параметр "Sustain" следует установить в "0" (см. далее).

### **0...5000**

Время задержки в миллисекундах.

### **Key Off**

Звук начинает воспроизводиться в момент снятия ноты. Значение velocity ноты равно значению параметра Key On Velocity.

### **Key Rel Key Release**

Звук начинает воспроизводиться в момент снятия ноты. Значение velocity ноты равно значению параметра Key Off Velocity.

### **Nat Rel Natural Release**

Звук начинает воспроизводиться в момент снятия ноты. Начальная громкость ноты равна текущей громкости программы. Если громкость программы уже равна нулю, генератор не перезапускается.

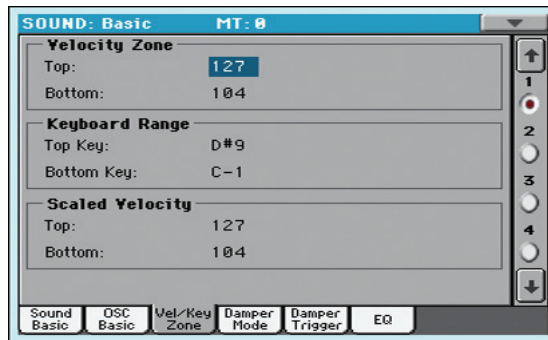
## OSC Off when Sound Controllers are On

Если этот параметр отмечен, текущий генератор не будет воспроизводиться при активации одного из Sound Controller (Sound Controller 1, Sound Controller 2, Sound Controller Y+, Sound Controller Y-). Воздействие будет оказываться на генераторы, находящиеся в режимах Normal, Legato, Staccato, Cycle 1, Cycle 2, Random, After Touch Trigger On, Y+ Trigger On, Y- Trigger On, Legato Up и Legato Down, и их можно будет отключить с помощью ножного/назначаемого переключателя или джойстика, запрограммированного в качестве Sound Controller.

---

## Basic: Vel/Key Zone

Здесь можно определить диапазоны нот и velocity для выбранного генератора.



### Velocity Zone

Параметры Top и Bottom определяют соответственно верхнюю и нижнюю границы диапазона velocity для выбранного генератора.

- \* Значение верхней границы velocity не может быть меньше значения нижней и наоборот — значение нижней границы velocity не может быть больше значения верхней.

0...127: значение velocity.

### Keyboard Range

Параметры Top Key и Bottom Key определяют соответственно верхнюю и нижнюю границы нотного диапазона для выбранного генератора.

- \* Значение верхней границы не может быть меньше значения нижней и наоборот — значение нижней границы не может быть больше значения верхней.

C-1...G9: назначенная нота.

### Scaled Velocity

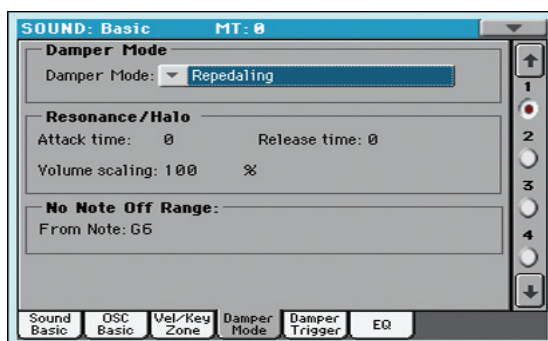
Параметры определяют преобразование значений velocity, принимаемых генератором. С помощью функции "Velocity Zone" (см. выше) можно ограничить рабочий диапазон значений velocity генератора (например, от 10 до 20), что может изменить динамический диапазон при запуске назначенного сэмпла. С помощью данных параметров суженный диапазон можно искусственно расширить (например, нижнее значение 10 узкого диапазона будет преобразовано в значение 0, а высшее значение 20 может соответствовать 127). Все промежуточные значения перераспределяются соответствующим образом.

Например, можно создать звук RX гитары, назначив эффект шумов ладов гитары на диапазон velocity от 10 до 20. При приеме значений между 10 и 20 реальное значение velocity будет отмасштабировано, и звук станет громче.

0...127: назначенное значение velocity.

## Basic: Damper Mode

Здесь определяются установки работы демпферной педали, эффект Resonance/Halo и диапазон, в рамках которого сообщения Note Off не передается на выбранный генератор:



## Damper Mode

Здесь программируется режим DAMPER для каждого из генераторов.

### Damper Mode

Параметр определяет режим работы демпферной педали.

#### Normal

Демпферная педаль работает в стандартном режиме: при нажатии на нее длительность затухания нот увеличивается, как на акустическом фортепиано.

#### Damper Off

Демпферная педаль не воздействует на выбранный генератор.

- \* Выберите режим *Damper Off*, если планируете использовать выбранный на странице *Damper Trigger* генератор для запуска звуков.

#### Resonance/Halo

Демпферная педаль управляет фортепианным эффектом Resonance/Halo. Если нажать на педаль в процессе воспроизведения ноты, скорость и громкость колебаний звука мультисэмпла будут определяться параметрами "Resonance/Halo", описанными ниже.

- \* Этот режим обеспечивает более реалистичное звучание, чем режим *Normal*, но более интенсивно использует полифонический ресурс, поэтому его рекомендуется использовать только для сольных партий.
- \* Уровнем эффекта Resonance/Halo можно управлять с помощью функции полу-педальирования, а также MIDI-сообщений *Damper* (Control Change #64).

#### Repedaling

Этот режим аналогичен режиму *Normal*, но также включает демпферный эффект при нажатии на педаль после отпускания ноты (Note Off). В этом случае демпферный эффект запускается с текущего уровня Release и медленно затухает.

- \* Не используйте программы, параметр "Repedaling" которых назначен на какой-либо генератор в стиле или на протяженный звук, поскольку при этом могут возникнуть диссонансные явления. В частности, "Grand Piano RX" является примером программы, которую не рекомендуется использовать в треках стиля.

## Resonance/Halo

Здесь программируется эффект Resonance/Halo, включаемый демпферной педалью в режиме "Resonance/Halo" (см. выше). Эти параметры воздействуют на звук только при нажатии на демпферную педаль при уже воспроизводящейся ноте.

### Attack Time

Время, в течении которого эффект Resonance/Halo достигает максимума после нажатия на демпферную педаль.

- 0...99: значение времени атаки относительно текущей величины Amp Env Attack.

## Release Time

Время, в течении которого эффект Resonance/Halo полностью исчезает после отпущания демпферной педали.

**0...99:** значение времени затухания относительно текущей величины Amp Env Release.

## Volume Scaling

Громкость эффекта Resonance/Halo относительно уровня громкости программы (являющейся суммой громкости мультисэмпла, значения Velocity и текущего значения Amp Env).

**0%:** эффект отсутствует.

**1...100%:** громкость эффекта в процентах от уровня громкости программы.

## No Note Off Range

### From Note

Как и в акустическом фортепиано, демпферы приглушают струны определенного диапазона. Ноты, начиная с определенной высоты, воспроизводятся как будто демпферная педаль всегда нажата.

\* Этот параметр действует только в режиме Normal и не воздействует в режиме Resonance/Halo.

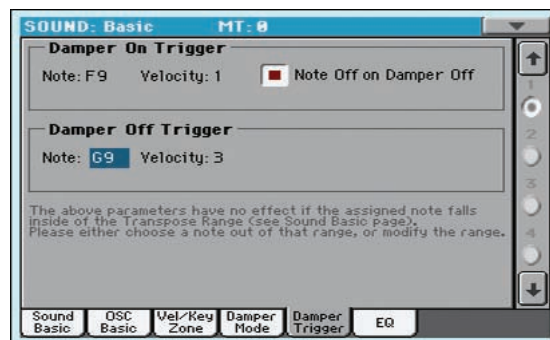
### C#-1...G9

Для ноты, начиная с заданной, демпферная педаль будет всегда “нажата”. Для акустического фортепиано этой нотой является G6.

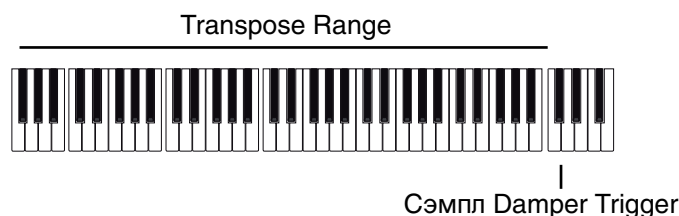
---

## Basic: Damper Trigger

Здесь определяется режим запуска нот с помощью манипуляций с демпферной педалью. Параметры этой страницы воздействуют на программу в целом, а не на отдельные генераторы.



Сообщение в нижней части дисплея предупреждает о том, что данные параметры игнорируются, если назначенная нота попадает в границы диапазона, определенного параметром “Transpose Range” на странице Basic: Sound Basic. Поэтому выбирайте ноту вне этого диапазона, или измените значения Transpose Range, чтобы нота находилась за его пределами.



## Damper On Trigger

При нажатии на демпферную педаль (Damper On) может запускаться воспроизведение сэмпла, назначенного на определенную ноту (например, скрип педали в программе "Grand Piano RX", призвук дыхания в программе "Harmonica DNC" и так далее).

### Note

Нота, на которую назначен сэмпл Damper On.

### Velocity

Фиксированное значение Velocity сэмпла Damper On.

### Note Off on Damper Off

Если поле отмечено, при отпускании педали воспроизведение сэмпла Damper On прекращается.

## Damper Off Trigger

При отпускании демпферной педали (Damper Off) может запускаться воспроизведение сэмпла, назначенного на определенную ноту (например, призвук отпускаемой демпферной педали в программе "Grand Piano RX").

### Note

Нота, на которую назначен сэмпл Damper Off.

### Velocity

Фиксированное значение Velocity сэмпла Damper Off.

---

## Basic: EQ

На этой странице производятся установки трехполосного полупараметрического эквалайзера (EQ) для выбранного генератора.



### Enable

Если флажок установлен, эквалайзер для выбранного генератора включен.

### TRIM

Данный регулятор позволяет ограничить уровень сигнала, проходящего через эквалайзер. Это помогает предотвратить перегрузку сигнала при экстремальных значениях эквализации. Диапазон значений от 0 до 99.

### Low Gain

Управляет низкочастотным полочным фильтром в диапазоне  $\pm 18$  децибел (dB).

### Mid Gain

Управляет среднечастотным колокольным фильтром в диапазоне  $\pm 18$  децибел (dB).

## Mid Freq

Центральная частота среднечастотного фильтра в диапазоне от -0.100 до +10 кГц.

## Hi Gain

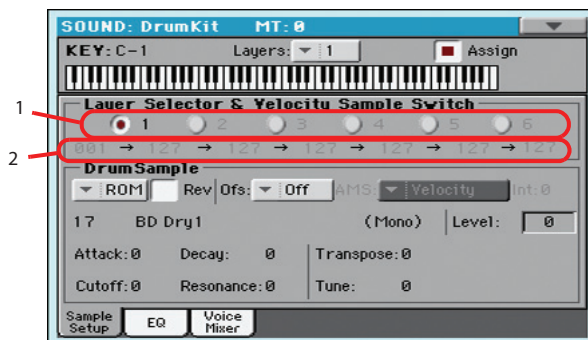
Управляет высокочастотным полочным фильтром в диапазоне  $\pm 18$  децибел (dB).

---

## DrumKit: Sample Setup

Страница доступна при редактировании набора ударных. Она используется для выбора перкуссионных сэмплов для уровней High и Low каждой из нот.

\* В наборах ударных используется только один генератор.



## Key

### Key

Нота, которая будет редактироваться. Для определения значения параметра можно нажать на соответствующую клавишу клавиатуры инструмента.

### Layers

Количество уровней, назначенных на выбранную ноту. В зависимости от количества уровней можно использовать различное количество переключений по velocity.

### Assign

Параметр используется для подключения/отключения сэмплов.

#### On

На выбранную ноту назначен сэмпл.

#### Off

На выбранную ноту сэмпл не назначен. Для нее используется сэмпл, назначенный на ближайшую более высокую ноту.

## Layer Selector & Velocity Sample Switch

### 1) Selected Layer

С помощью этих кнопок выбирается редактируемый уровень. Число доступных уровней определяется значением параметра "Layers" (см. выше).

### 2) Velocity Switches

Каждое из этих значений делит два смежных уровня для выбранных сэмпла/ноты. Ноты, взятые сильнее, чем переключатель velocity, воспроизводятся правым уровнем, остальные — левым.

Первое и последнее значения не редактируются, они всегда равны 001 и 127 (соответственно).

# Drum Sample

## Bank/Num/Name

Параметры используются для назначения различных сэмплов ударных на разные уровни. Для переключения между ними можно использовать скорость нажатия (velocity). Для различных мультисэмплов можно независимо определить значения параметров Offset и Level.

Ниспадающее меню позволяет выбрать банк (ROM или RAM), числовое поле под которым служит для выбора сэмпла в заданном банке. Имя сэмпла отображается справа.

Сэмпл текущего уровня воспроизводится для нот, у которых velocity больше значения параметра "Velocity Switches" (см. выше). Если необходимость в организации velocity-зависимого переключения отсутствует, то назначьте на выбранную ноту один уровень и выберите сэмпл только для уровня 1.

## ROM

Заводской банк в памяти инструмента, содержащий 560 стандартных для Korg пресетных мультисэмплов.

## RAM

Пользовательские мультисэмпы, хранящиеся в оперативной памяти.

- \* Если созданная программа использует мультисэмпы RAM, они должны быть загружены с встроенного или внешнего накопителя. Если их не загрузить, программа воспроизводиться не будет даже после ее выбора в качестве текущей.
- \* Все мультисэмпы имеют верхнюю границу диапазона нот, за пределами которого они не воспроизводятся.

## Rev

Нередактируемый параметр. Сэмпл воспроизводится в обратном направлении. Для зацикленных заводских (ROM) или пользовательских (RAM) сэмплов зацикливания не происходит они воспроизведятся только один раз. Если сэмпл изначально определен как реверсивный, направление его воспроизведения не изменится.

**Поле отмечено:** сэмпл воспроизводится в обратном направлении.

**Поле не отмечено:** сэмпл воспроизводится в прямом направлении.

## Ofs

Параметры определяют точку начала воспроизведения мультисэмплов. Для некоторых мультисэмплов этот параметр недоступен.

### Off

Мультисэмпл воспроизводится с самого начала.

### 1st...6th

Точка запуска воспроизведения мультисэмпа смещена относительно фактического его начала. Для каждого мультисэмпа определено свое значение величины смещения.

### NoAtk

Начальная часть мультисэмпа (атака) игнорируется.

### AMS

Используется источник альтернативной модуляции (см. ниже).

### PseudoRandom

*(Доступно только при наличии в мультисэмпе нескольких точек смещения).* Случайный выбор точки смещения (включая Attack и Off).

## AMS / Int

*(Доступно только при выборе для параметра "Offset" опции AMS).* Источник альтернативной модуляции для смещения.

Если значение параметра положительное, выбранная точка смещения определяется значением AMS. Например, если в качестве AMS выбрать Velocity, при слабом звукоизвлечении в качестве Offset будут выбираться установки Off или 1st, а при сильном — 6th или No Attack.

Если значение параметра отрицательное, выбор будет происходить инверсно (сначала будут выбираться установки Offset с большими номерами).

## Level

Параметр определяет громкость сэмпла. См. “Level”, выше.

## Attack

Параметр определяет смещение атаки огибающей, которая используется для обработки звука выбранного сэмпла.

## Decay

Параметр определяет смещение спада огибающей, которая используется для обработки звука выбранного сэмпла.

## Cutoff

Параметр определяет частоту среза фильтра, который используется для обработки звука выбранного сэмпла.

## Resonance

Параметр определяет резонанс фильтра, который используется для обработки звука выбранного сэмпла.

## Transpose

Параметр используется для транспонирования выбранного мультисэмпла. Он применяется для изменения высоты настройки выбранной ноты.

0: транспонирование отключено.

-64...+63: интервал транспонирования в полутонах.

## Tune

Параметр используется для точной настройки высоты выбранного сэмпла.

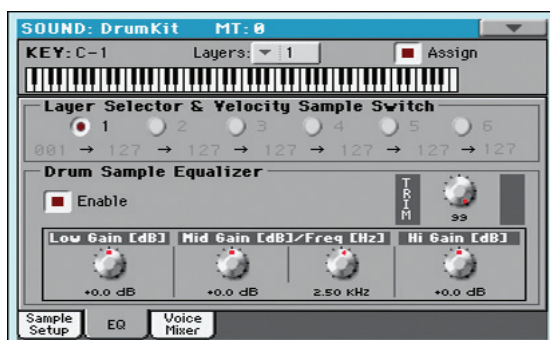
0: высота не корректируется.

-99...+99: высота сэмпла с точностью до цента (1/100 полутона).

---

## DrumKit: EQ

На этой странице производятся установки трехполосного полупараметрического эквалайзера (EQ) для выбранного ударного инструмента.



## Key

См. параметр “Key” выше.

## Layer Selector & Velocity Sample Switch

См. параметр “Layer Selector & Velocity Sample Switch” выше.



## Drum Sample Equalizer

### Enable

Если флажок установлен, эквалайзер для выбранного генератора включен.

### TRIM

Данный регулятор позволяет ограничить уровень сигнала, проходящего через эквалайзер. Это помогает предотвратить перегрузку сигнала при экстремальных значениях эквализации. Диапазон значений от 0 до 99.

### Low Gain

Управляет низкочастотным полочным фильтром в диапазоне  $\pm 18$  децибел (dB).

### Mid Gain

Управляет среднечастотным колокольным фильтром в диапазоне  $\pm 18$  децибел (dB).

### Mid Freq

Центральная частота среднечастотного фильтра в диапазоне от -0.100 до +10 кГц.

### Hi Gain

Управляет высокочастотным полочным фильтром в диапазоне  $\pm 18$  децибел (dB).

---

## DrumKit: Voice Mixer

Страница доступна при редактировании набора ударных. Она используется для установки различных параметров перкуссионных сэмплов, назначенных на выбранный уровень и ноту.



### Key

См. параметр "Key" выше.

## Voice Assign Mode

### Single Trigger

Параметр определяет режим воспроизведения последовательности нот одинаковой высоты.

#### Поле отмечено

При воспроизведении последовательности нот одинаковой высоты предыдущая нота прерывается до того, как будет запущено воспроизведение следующей. Таким образом ноты одинаковой высоты не накладываются друг на друга.

#### Поле не отмечено

При воспроизведении последовательности нот одинаковой высоты предыдущая нота в момент начала воспроизведения следующей не прерывается.

## Exclusive Group

Ноты, находящиеся в одной группе, прерывают воспроизведение друг друга. Например, если открытый и закрытый хэт находятся в одной группе, то в данный момент времени может звучать только один из этих инструментов.

### Off

Данная нота не принадлежит ни одной из взаимоисключающих групп Exclusive Group и ее воспроизведение не прерывается другими нотами.

### 1...127

Номер взаимоисключающей группы. При воспроизведении ноты из этой группы все остальные, которые также принадлежат ей, прерываются.

## Enable Note On Receive

Параметр определяет режим приема сообщений взятия ноты Note On.

### Поле отмечено

Сообщения Note On принимаются.

### Поле не отмечено

Сообщения Note On не принимаются. Таким образом соответствующие ноты (клавиши клавиатуры) мьютируются.

## Enable Note Off Receive

Параметр определяет режим приема сообщений взятия ноты Note Off.

### Поле отмечено

После снятия ноты звук прерывается.

### Поле не отмечено

Сэмпл воспроизводится до конца, сообщения снятия ноты Note Off игнорируются.

## Mixer

### Pan

Панорама выбранной ноты (положение в стерео поле).

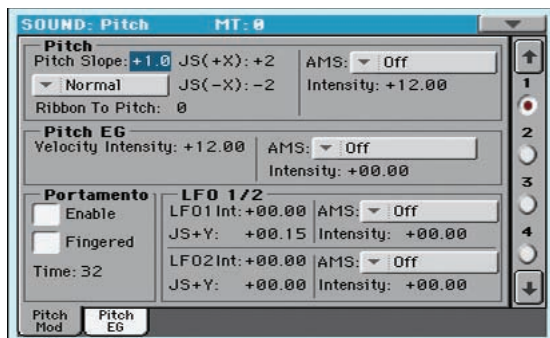
### Send to MFX1, MFX2

Уровень посыла выбранной ноты на процессор эффектов MFX1 или MFX2.

---

## Pitch: Pitch Mod

На странице определяются установки частоты каждого из генераторов. Они управляют трекингом клавиатуры, т.е. определяют как высота взятой ноты влияет на частоту генератора, а также выбирают контроллеры, которые воздействуют на частоту генератора и задают интенсивность этого воздействия. Здесь также можно определить интенсивность влияния на частоту огибающей частоты и генераторов LFO1 и LFO2, состояние эффекта портаменто (включен/выключен) и режим его работы.



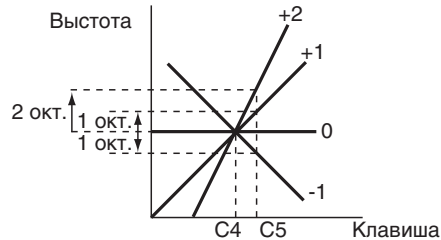
# Pitch

## Pitch Slope

Стандартно этот параметр устанавливается в значение +1.0. При положительных значениях с ростом высоты ноты частота генератора увеличивается. При отрицательных значениях параметра все происходит также, но с точностью до обратного.

Если параметр установлен в значение 0, то независимо от высоты взятой ноты воспроизводится нота До четвертой октавы (C4).

На рисунке показано влияние параметра Pitch Slope на частоту:



-1.0...+2.0: угол наклона графика трекинга клавиатуры.

## Pitch Bend Mode

Параметр Pitch Bend может изменяться по-разному, в зависимости от выбранной опции.

### Normal

Линейная зависимость.

### Fixed Scale

Если для генератора выбрана данная опция, параметры Pitch Bend и Sub Scale не влияют на его настройку. Все зависимые от высоты параметры недоступны и имеют серый цвет. Это удобно при назначении на генератор шумового эффекта (например призвука дыхания в духовом инструменте) с фиксированной частотой, которая должна оставаться постоянной при смене нот.

### Highest Pitch Bend only

Если для генератора выбрана данная опция, параметр Pitch Bend активируется только для самой высокой из нот, взятых в данный момент на клавиатуре.

### Lowest Pitch Bend only

Если для генератора выбрана данная опция, параметр Pitch Bend активируется только для самой низкой из нот, взятых в данный момент на клавиатуре.

## Ribbon to Pitch

Диапазон Pitch Bend, назначенный на сообщение ленточного контроллера Ribbon Controller (CC#16). Сообщение Ribbon Controller может приниматься по MIDI или содержаться в SMF.

### -12...0...+ 12

Максимальный диапазон изменения высоты тона при прикосновении к крайним левой и правой точкам ленточного контроллера.

## JS (+X)

Параметр определяет диапазон изменения частоты при перемещении джойстика вправо. Значение 12 соответствует одной октаве.

Например, если выбрать значение +12, то при перемещении джойстика в крайнее правое положение, частота увеличится на одну октаву по сравнению с оригинальной.

### -60...+12

Максимальный диапазон изменения частоты в полутонах.

## JS (-X)

Параметр определяет диапазон изменения частоты при перемещении джойстика влево. Значение 12 соответствует одной октаве.

Например, если выбрать значение -60, то при перемещении джойстика в крайнее левое положение, частота уменьшится на пять октав, по сравнению с оригинальной. Это может использоваться для моделирования приема игры на гитаре, когда частота понижается с помощью рычага вибрато.

**-60...+12**

Максимальный диапазон изменения частоты в полтонах.

## AMS (источник альтернативной модуляции)

Параметр определяет источник, который будет использоваться для модуляции частоты выбранного генератора.

### Intensity

Параметр определяет глубину и направление эффекта, производимого источником альтернативной модуляции, который задается параметром "AMS". Если выбрать значение 0, то модуляция отсутствует, если 12.00, то частота изменяется в пределах октавы.

Например, если "AMS" установлен в значение **Joystick +Y**, то при положительном значении параметра по мере отклонения джойстика "от себя" частота увеличивается и уменьшается при отрицательном. Максимальный диапазон изменения частоты составляет одну октаву.

**-12.00...+12.00**: значение параметра.

## Pitch EG

Определяет установки модуляции с помощью огибающей частоты Pitch EG (Envelope Generator), уникальные для каждого из генераторов.

### Velocity Intensity

Параметр определяет глубину и направление модуляции, производимой огибающей частоты (см. Pitch: Pitch EG) на частоту генератора. Значение 12 соответствует одной октаве.

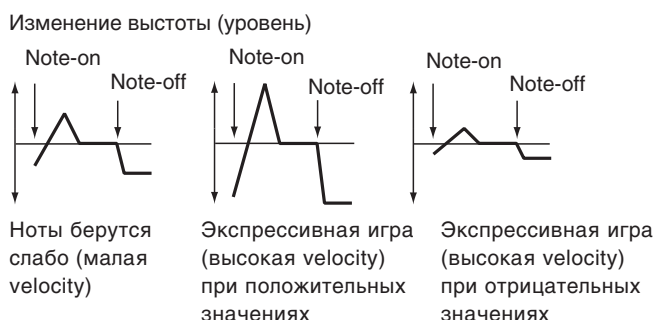
**-12.00...+12.00**: значение параметра.

## Pitch EG AMS

Параметр определяет источник, который будет модулировать огибающую частоты выбранного генератора.

### Pitch EG Intensity

Параметр определяет глубину и направление эффекта, оказываемого источником альтернативной модуляции "AMS". Например, если параметр "AMS" установить в Velocity, а Intensity — в +12.00, то скорость нажатия (velocity) может управлять изменением частоты под воздействием огибающей частоты в диапазоне одной октавы. Чем меньше скорость нажатия, тем ближе будет частота к той, которая определяется установками огибающей частоты.



\* Глубина и направление модуляции частоты под воздействием огибающей частоты определяется путем сложения значений "Intensity" огибающей частоты и источника альтернативной модуляции.

## Portamento

### Enabled

Параметр определяет состояние эффекта портаменто (включен/выключен). Эффект портаменто заключается в плавном изменении частоты при последовательном взятии двух нот.

\* Состояние эффекта портаменто переключается при получении сообщений CC#65 (Portamento SW).

**Поле отмечено:** эффект портаменто включен.

**Поле не отмечено:** эффект портаменто выключен.

### Fingered

Параметр определяет режим перезапуска эффекта портаменто при взятии нот.

**Поле отмечено:** портаменто перезапускается при взятии каждой новой ноты.

**Поле не отмечено:** портаменто не перезапускается при взятии каждой новой ноты.

### Time

Параметр определяет время эффекта портаменто. Чем больше его значение, тем медленнее изменяется частота.

000...127: скорость портаменто в формате MIDI.

## LFO 1/2

### LFO1/2 Int

Интенсивность соответствующего LFO.

-12...0...+12: значение параметра. При отрицательных значениях фаза LFO инвертируется.

### JS+Y

Интенсивность влияния соответствующего LFO при перемещении джойстика от себя.

-12...0...+12: значение параметра. При отрицательных значениях фаза LFO инвертируется.

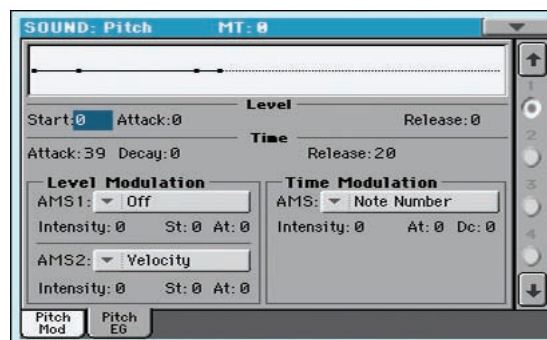
### AMS / Intensity

Определяет источник модуляции для LFO. Интенсивность модуляции определяется параметром "Intensity".

---

## Pitch: Pitch EG

На странице определяются установки огибающей частоты, которая управляет изменением частоты генераторов во времени. Глубина модуляции частоты с помощью огибающей частоты в конечном итоге задается параметром "Intensity (AMS1/2 Intensity)" (см. выше).



## Диаграмма

В верхней части страницы расположен график огибающей частоты.

### Level

Параметры определяют величину изменения частоты генератора. В конечном итоге реальное изменение частоты зависит от параметра "Intensity (AMS1/2 Intensity)" (см. ниже). Например, если "Intensity" установлен в **+12.00**, а "Level" — в **+99**, то частота увеличивается на октаву. Если же "Level" равен **-99**, то частота понижается на октаву.

### Start Level

Определяет величину изменения частоты в момент взятия ноты (событие note-on).

**-99...+99**: значение параметра.



### Attack Level

Определяет величину изменения частоты по истечении времени атаки.

**-99...+99**: значение параметра.

### Release Level

Определяет величину изменения частоты по истечении времени затухания.

**-99...+99**: значение параметра.

## Time

Параметры определяют временные характеристики огибающей частоты.

### Attack Time

Время, в течении которого частота изменяется от значения, которое было в момент взятия ноты, до значения, определяемого параметром "Attack Level".

**-99...+99**: значение параметра.

### Decay Time

Время, в течении которого частота изменяется от значения, которое было установлено на момент окончания времени атаки, до нормальной частоты.

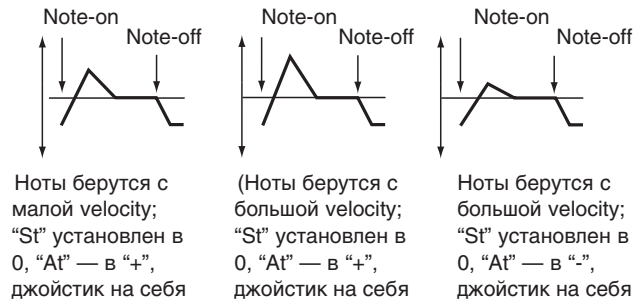
**-99...+99**: значение параметра.

### Release Time

Время, в течении которого частота изменяется от значения, которое было в момент снятия ноты, до значения, определяемого параметром "Release Level".

**-99...+99**: значение параметра.

## Level Modulation



### AMS1/2

Параметры определяют источники, которые будут управлять параметрами "Level" огибающей частоты.

#### Intensity (AMS1/2 Intensity)

Параметры определяют глубину и направление эффекта, оказываемого источниками альтернативной модуляции (параметр "AMS1"). Если выбрано значение 0, то используются установки "Level".

Например, если "AMS1" установлен в After Touch, то при давлении на клавиши изменяются параметры "Level" огибающей частоты. С ростом абсолютного значения "Intensity" уровни огибающей частоты изменяются более сильно. Направление изменения определяется параметрами "St (Start Level Swing)" и "At (Attack Level Swing)". Если клавиши отпущены, то уровни огибающей возвращаются к оригинальным значениям.

Если параметр "AMS1" установлен в Velocity, то с ростом абсолютного значения "Intensity" уровни огибающей частоты изменяются сильнее для более экспрессивно взятых нот. Направление изменения определяется параметрами "St (Start Level Swing)" и "At (Attack Level Swing)". Для более мягко сыгранных нот изменение частоты будет ближе к тому, которое определяется установками "Level" огибающей частоты.

-99...+99: значение параметра.

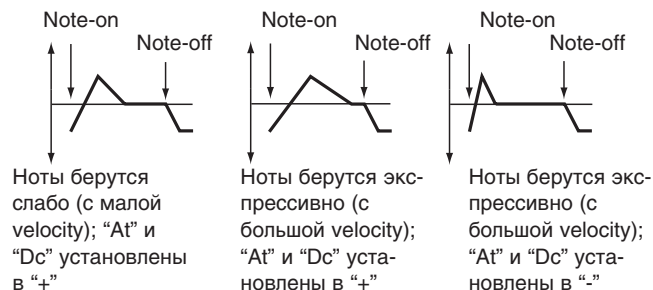
#### St (Start Level Swing)

Параметр определяет направление изменения "Start Level" под воздействием "AMS1/2". При положительном значении параметра "Intensity" установка "+" приводит к увеличению уровня огибающей частоты, установка "-" — к его уменьшению. Если параметр установлен в "0", то уровень огибающей частоты под воздействием источника альтернативной модуляции не изменяется.

#### At (Attack Level Swing)

Параметр определяет направление изменения "Attack Level" под воздействием "AMS1/2". При положительном значении параметра "Intensity" установка "+" приводит к увеличению уровня огибающей частоты, установка "-" — к его уменьшению. Если параметр установлен в "0", то уровень огибающей частоты под воздействием источника альтернативной модуляции не изменяется.

## Time Modulation



### AMS

Параметр определяет источник, который будет управлять временными характеристиками "Time" огибающей частоты.

## Intensity (AMS Intensity)

Параметр определяет глубину и направление эффекта, оказываемого источником альтернативной модуляции (параметр "AMS") на временные характеристики огибающей частоты. Если он установлен в 0, то используются установки "Time".

Значение источника альтернативной модуляции в момент, когда огибающая достигает конца определенной фазы, будет определять продолжительность (время) следующей.

Например, время спада будет определяться значением источника альтернативной модуляции в момент, когда огибающая достигает уровня атаки.

Если данный параметр установлен в 16, 33, 49, 66, 82 или 99, то временные параметры огибающей сжимаются в 2, 4, 8, 16, 32 или 64 раза соответственно (или растягиваются с этими же коэффициентами) по отношению к оригинальным значениям.

Допустим, в качестве источника альтернативной модуляции выбрана скорость нажатия (параметр "AMS" установлен в Velocity). С ростом абсолютного значения данного параметра и с увеличением velocity взятой ноты увеличиваются изменения значений временных параметров "Time" огибающей частоты. Направление изменения (увеличение/уменьшение) определяется параметрами "At (Attack Time Swing)" и "Dc (Decay Time Swing)". С уменьшением velocity взятых нот временные значения параметров огибающей частоты приближаются к их оригинальным значениям.

-99...+99: значение параметра.

## At (Attack Time Swing)

Параметр определяет направление изменения "Attack Time" под воздействием "AMS". При положительном значении параметра "Intensity" установка "+" приводит к увеличению продолжительности фазы атаки огибающей частоты, установка "-" — к уменьшению. Если параметр установлен в "0", то продолжительность фазы атаки огибающей частоты под воздействием источника альтернативной модуляции не изменяется.

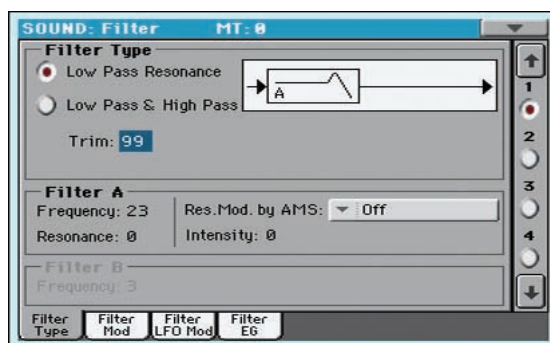
## Dc (Decay Time Swing)

Параметр определяет направление изменения "Decay Time" под воздействием "AMS". При положительном значении параметра "Intensity" установка "+" приводит к увеличению продолжительности фазы спада огибающей частоты, установка "-" — к уменьшению. Если параметр установлен в "0", то продолжительность фазы спада огибающей частоты под воздействием источника альтернативной модуляции не изменяется.

---

## Filter: Filter Type

На странице определяются установки фильтров, используемых генераторами. Можно выбрать либо обрезающий фильтр высоких частот с резонансом и крутизной подавления 24 дБ/окт, либо последовательно соединенные обрезающие фильтры высоких и низких частот с крутизной подавления 12 дБ/окт.



## Filter Type

Параметр используется для определения типа фильтра (Low Pass Resonant, Low Pass & High Pass) выбранного генератора.

### Low Pass Resonance

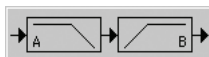
Включается только фильтр А.





## Low Pass & High Pass

Также включаются фильтры А и В.



## Trim

Определяет уровень сигнала, подаваемого с выхода выбранного генератора на вход фильтра А.

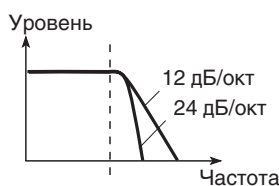
\* При увеличении значения этого параметра могут возникнуть искажения, если задано высокое значение "Resonance" или при воспроизведении аккордов.

-99...+99: значение параметра.

## Filter A

### Frequency (Cutoff Frequency A)

Определяет граничную частоту (частоту среза) фильтра А.



Фильтр ослабляет сигналы выше частоты среза. Это наиболее часто используемый фильтр, применяемый для "смягчения" тембра звука. Если для "Filter Type" выбрать опцию Low Pass Resonance, крутизна подавления увеличится.

-99...+99: значение параметра.

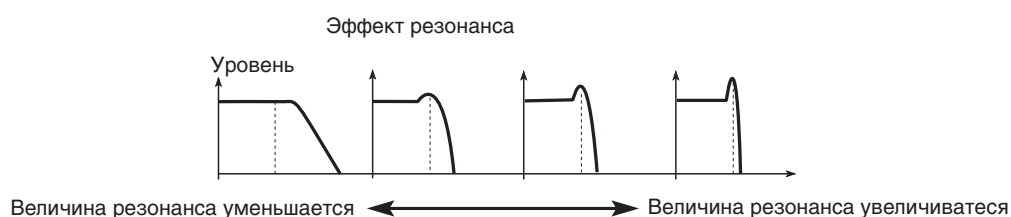
### Resonance (Resonance A)

Параметр отвечает за усиление сигнала вблизи частоты среза, определенной параметром "Frequency". Чем больше значение "Resonance", тем выразительнее эффект.

-99...+99: значение параметра.

### Res. Mod. by AMS

Используется для определения источника альтернативной модуляции, который будет управлять параметром "Resonance".



### Intensity (AMS Intensity)

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником альтернативной модуляции (параметр "AMS") на уровень резонанса (параметр "Resonance").

Например, если в качестве источника альтернативной модуляции используется Velocity, то изменение скорости нажатия будет влиять на значение резонанса.

При положительных значениях параметра увеличение скорости нажатия (velocity) приводит к увеличению резонанса.

Для отрицательных значений все происходит с точностью до обратного: значение резонанса уменьшается при увеличении скорости нажатия.

Результирующее значение уровня резонанса определяется суммой значений "Resonance A" и "Intensity".

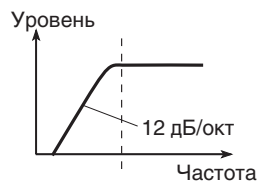
-99...+99: значение параметра.

## Filter B

### Frequency (Cutoff Frequency B)

Определяет граничную частоту (частоту среза) фильтра B. Установка доступна только в том случае, если параметр "Type" установлен в Low Pass & High Pass.

Фильтр ослабляет сигналы ниже частоты среза, делая тембр более "прозрачным".



-99...+99: значение параметра.

---

## Filter: Filter Mod

Страница используется для определения установок модуляции частоты среза фильтра (параметр "Frequency") выбранного генератора.



Если параметр "Type" установлен в Low Pass Resonance, то установки фильтра B недоступны (отображаются серым цветом).

## Keyboard Tracking

### Key Low/High

Эти установки определяют влияние трекинга клавиатуры на частоту среза фильтра. Зависимость частоты среза от высоты взятой ноты, задается параметрами "Key Low", "Key High", "Ramp Low" и "Ramp High".

Клавиатурный трекинг воздействует на ноты, ниже заданной параметром "Key Low", и на ноты, выше заданной параметром "Key High".

**C-1...G9:** границы диапазона клавиатурного трекинга.

### Ramp Low/High

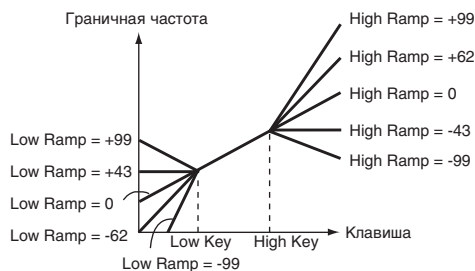
Определяет угол наклона прямой, описывающей эффект трекинга клавиатуры.

Если параметры "Intensity to A" и "Intensity to B" установлены в +50, "Ramp Low" — в -62, а "Ramp High" — в +62, то угол изменения частоты среза соответствует высоте взятой ноты (частоте). Это означает, что колебания, возникающие при увеличении параметра "Resonance A" соответствуют высоте ноты.

Если установить "Ramp Low" в +43, а "Ramp High" — в -43, то частота среза от высоты взятой ноты не зависит.

-99...+99: угол наклона.

На рисунке показана зависимость частоты среза от высоты взятой ноты и установок Ramp ("Intensity to A" и "Intensity to B" = +50):



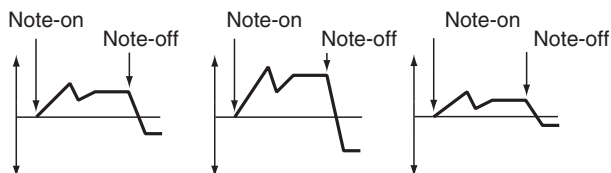
## Tracking to A/B

Эти параметры, вместе с параметрами "Intensity to A" и "Intensity to B" определяют интенсивность эффекта трекинга клавиатуры для фильтров A и B, а также его направление.

Для нот, расположенных между "Key Low" и "Key High", частота среза изменяется в соответствии с высотой взятой ноты.

-99...+99: значение параметра.

## Filter EG



## Velocity to A

Параметр определяет глубину и направление эффекта, оказываемого velocity (скорость нажатия) на процесс модуляции частоты среза фильтра A с помощью огибающей фильтра (см. "Filter: Filter EG").

При положительных значениях параметра более экспрессивная игра обуславливает более глубокие изменения, производимые огибающей фильтра на граничную частоту. В случае отрицательных значений параметра более экспрессивная игра также приводит к более глубоким изменениям граничной частоты, однако полярность огибающей инвертируется.

-99...+99: значение параметра.

## Velocity to B

Параметр определяет глубину и направление эффекта, оказываемого velocity (скорость нажатия) на процесс модуляции частоты среза фильтра B с помощью огибающей фильтра (см. описание параметра "Velocity to A").

-99...+99: значение параметра.

## Int to A (Intensity to A)

Определяет глубину и направление модуляции частоты среза фильтра A с помощью огибающей фильтра.

При положительных значениях звук становится ярче, когда огибающая фильтра (см. параметры "Level" и "Time") находится выше оси абсцисс (в положительной зоне). Если огибающая переходит в отрицательную зону, то звук делается более глухим.

При отрицательных значениях звук становится глуше, когда огибающая фильтра (см. параметры "Level" и "Time") находится выше оси абсцисс (в положительной зоне). Если огибающая переходит в отрицательную зону, то звук делается более ярким.

-99...+99: значение параметра.

## Int to B (Intensity to B)

Определяет глубину и направление модуляции граничной частоты фильтра B с помощью огибающей фильтра (см. описание параметра "Int to A (Intensity to A)").

-99...+99: значение параметра.

## AMS (EG)

Определяет источник альтернативной модуляции, который будет управлять глубиной и направлением модуляции частоты среза фильтров A и B с помощью огибающей фильтра.

### Int to A (Intensity to A)

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником альтернативной модуляции (параметр "AMS") на частоту среза фильтра A (см. описание параметра "Int to A (Intensity to A)").

### Int to B (Intensity to B)

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником альтернативной модуляции (параметр "AMS") на частоту среза фильтра B (см. описание параметра "Int to A (Intensity to A)").

Глубина и направление эффекта, производимого огибающей фильтра, определяется суммой установок "Velocity to A/B", "Intensity to A/B" и "(AMS) Intensity to A/B".

## Filter A/B Modulation

### AMS1 (для фильтра A/B)

Параметр определяет источник, управляющий модуляцией граничной частоты фильтра A.

\* Параметры фильтра B доступны только в том случае, если параметр "Filter Type" установлен в Low Pass & High Pass.

### Intensity (Intensity to AMS1)

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником альтернативной модуляции (параметр "AMS1").

Допустим "AMS1" установлен в JS X, а параметр "Intensity" принимает положительное значение. В этом случае при перемещении джойстика вправо значение частоты среза будет увеличиваться, при перемещении джойстика влево — уменьшаться. Если "Intensity" принимает отрицательное значение, то все происходит с точностью наоборот.

Значение параметра "Intensity" складывается со значением параметра "Frequency" фильтра A.

### AMS2 (для фильтра A/B)

Параметр определяет источник, управляющий модуляцией граничной частоты фильтра A.

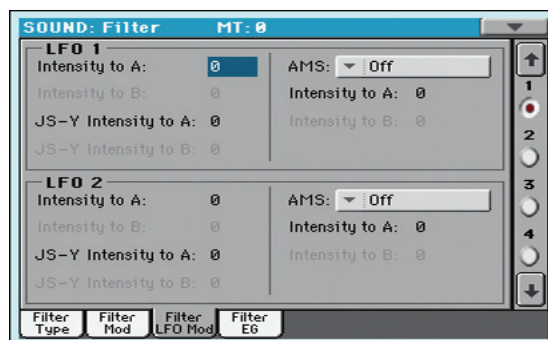
### Intensity (Intensity to AMS2)

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником альтернативной модуляции "AMS2" (см. выше описание параметра "Intensity (Intensity to AMS1)").

---

## Filter: Filter LFO

На странице определяются установки LFO, который управляет периодической модуляцией частоты среза фильтра.



## LFO 1

### Intensity to A

Определяет глубину и направление модуляции частоты среза фильтра А с помощью LFO1 (см. "LFO: LFO1"). При отрицательных значениях параметра фаза LFO инвертируется.



-99...+99: значение параметра.

### Intensity to B

Определяет глубину и направление модуляции частоты среза фильтра В с помощью LFO1 (см. описание параметра "Intensity to A").

-99...+99: значение параметра.

### JS (Joystick) -Y Intensity to A

Глубиной модуляции частоты среза фильтра А с помощью LFO1 можно управлять джойстиком, перемещая его по оси -Y (на себя). Данный параметр определяет интенсивность и направление этого управления

Например, чем больше значение данного параметра, тем больший эффект оказывается на фильтр с помощью LFO1 при перемещении джойстика вдоль оси -Y.

-99...+99: значение параметра.

### JS (Joystick) -Y Intensity to B

Глубиной модуляции частоты среза фильтра В с помощью LFO1 можно управлять с помощью джойстика, перемещая его по оси -Y (на себя). Данный параметр определяет интенсивность и направление этого управления (см. описание параметра "JS (Joystick) -Y Intensity to A").

### AMS (Filter LFO1)

Параметр определяет источник, управляющий глубиной и направлением изменения частоты среза обоих фильтров А и В.

### Intensity to A

Определяет глубину и направление модуляции, производимой источником альтернативной модуляции (параметр "AMS") на фильтр А.

Допустим, "AMS" установлен в Joystick Y+. При этом чем больше значение этого параметра, тем большее влияние источник альтернативной модуляции оказывает на LFO1 при перемещении джойстика от себя.

-99...+99: значение параметра.

### Intensity to B

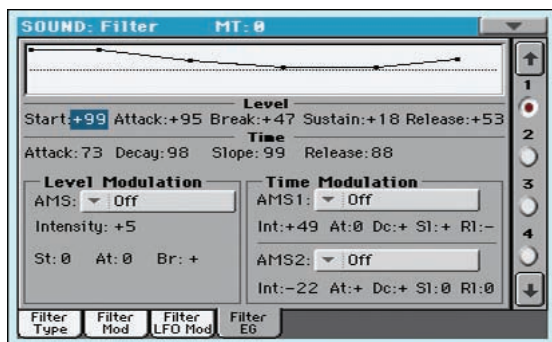
Определяет глубину и направление модуляции, производимой источником альтернативной модуляции (параметр "AMS") на фильтр В (см. описание параметра "Intensity to A").

## LFO 2

На странице определяются установки LFO2 (см. раздел "LFO: LFO2"), который управляет периодической модуляцией частоты среза фильтров А и В. Параметры аналогичны "LFO 1", описанным выше.

## Filter: Filter EG

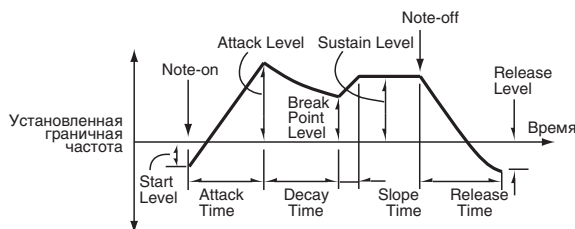
На странице определяются установки огибающей, которая управляет изменением частоты среза фильтров А и В выбранного генератора. Глубина и направление этого эффекта определяются параметрами "Velocity" и "Intensity".



## Диаграмма

В верхней части страницы расположен график огибающей фильтра.

## Огибающая фильтра



## Level

Параметры определяют уровни отдельных сегментов огибающей. Их влияние на звук зависит от типа выбранного фильтра (параметр "Filter Type"). Например, если он установлен в Low Pass Resonance (обрезной фильтр высоких частот с резонансом), то при положительных значениях EG Intensity и положительном уровне (огибающая выше оси абсцисс) звук становится ярче, если уровень отрицательный — то глуше.

## Start

Определяет величину изменения частоты среза в момент взятия ноты (событие note-on).

-99...+99: значение параметра.

## Attack

Определяет величину изменения частоты среза по истечении времени атаки.

-99...+99: значение параметра.

## Break (Break Point)

Определяет величину изменения частоты среза по истечении времени спада.

-99...+99: значение параметра.

## Sustain

Определяет уровень огибающей частоты среза, который устанавливается с момента окончания времени восстановления (см. ниже) и до момента снятия ноты (событие note-off).

-99...+99: значение параметра.

## Release

Определяет величину изменения частоты среза по истечении времени затухания.

-99...+99: значение параметра.

## Time

Параметры определяют временные характеристики огибающей частоты среза.

### Attack

Время, в течении которого частота среза изменяется от значения, которое было в момент взятия ноты, до значения, определяемого параметром "Attack Level".

-99...+99: значение параметра.

### Decay

Время, в течении которого частота среза изменяется от значения, которое было установлено на момент окончания времени атаки, до значения, определяемого параметром "Break Level".

-99...+99: значение параметра.

### Slope

Время восстановления. Определяет длительность интервала, в течении которого частота среза изменяется от значения, определяемого параметром "Break Level" до значения, определяемого параметром "Sustain Level".

-99...+99: значение параметра.

### Release

Время, в течении которого частота среза изменяется с момента снятия ноты, до значения, определяемого параметром "Release Level".

-99...+99: значение параметра.

## Level Modulation



## AMS

Параметр определяет источник, который будет управлять установками уровней огибающей фильтра.

### Intensity (AMS Intensity)

Параметр определяет глубину и направление эффекта, производимого источником альтернативной модуляции (параметр "AMS"). Если "Intensity" равен 0, то используются уровни, определенные в "Cutoff Frequency A".

Допустим, в качестве источника альтернативной модуляции выбрана скорость нажатия на клавиши (параметр "AMS" установлен в Velocity) и параметры "St (Start Level Swing)", "At (Attack Level Swing)" и "Br (Break Level Swing)" установлены в "+". Если параметр "Intensity" примет положительное значение, то при увеличении скорости нажатия на клавиши (velocity), параметры уровней огибающей фильтра будут расти, если отрицательное — уменьшаться.

-99...+99: значение параметра.

### St (Start Level Swing)

Параметр определяет направление изменения "Start" под воздействием "AMS". При положительном значении параметра "Intensity" установка "+" приводит к увеличению уровня огибающей, установка "-" — к его уменьшению. Если "St (Start Level Swing)" установлен в "0", то уровень огибающей под воздействием источника альтернативной модуляции не изменяется.

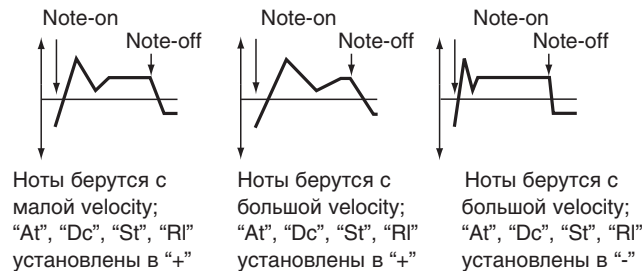
## At (Attack Level Swing)

Параметр определяет направление изменения "Attack" под воздействием "AMS". При положительном значении параметра "Intensity" установка "+" приводит к увеличению уровня огибающей, установка "-" — к его уменьшению. Если "At (Attack Level Swing)" установлен в "0", то уровень огибающей под воздействием источника альтернативной модуляции не изменяется.

## Br (Break Level Swing)

Параметр определяет направление изменения "Break" под воздействием "AMS". При положительном значении параметра "Intensity" установка "+" приводит к увеличению уровня огибающей, установка "-" — к его уменьшению. Если "Br (Break Level Swing)" установлен в "0", то уровень огибающей под воздействием источника альтернативной модуляции не изменяется.

## Time Modulation



## AMS1/2

Параметр используется для определения источника, который будет управлять временными установками огибающей фильтра.

## Int (AMS Intensity)

Параметр определяет глубину и направление эффекта, производимого источником альтернативной модуляции (параметр "AMS1/2").

Например, если "AMS1/2" равен FltKTr +/+, временные параметры "Time" огибающей контролируются установками трекинга клавиатуры. При положительных значениях параметров "Ramp Low/High" временные параметры огибающей увеличиваются, при отрицательных — уменьшаются. Направление изменения определяется значениями параметров "At (Attack Time Swing)", "Dc (Decay Time Swing)", "SI (Slope Time Swing)" и "RI (Release Time Swing)" (см. далее).

Если "Intensity" установлен в 0, то используются значения, которые были заданы в "Cutoff Frequency A".

Если в качестве источника альтернативной модуляции выбрана скорость нажатия на клавиши (параметр "AMS1/2" установлен в Velocity), то при положительных значениях "Intensity" с ростом velocity (скорости нажатия) значения временных характеристик огибающей увеличиваются. При отрицательных значениях "Intensity" с ростом velocity временные параметры огибающей уменьшаются.

-99...+99: значение параметра.

## At (Attack Time Swing)

Определяет направление изменения времени атаки под воздействием источника альтернативной модуляции, который задается параметром "AMS1/2". Если "Intensity" принимает положительные значения, то при "At (Attack Time Swing)" равном "+" время атаки огибающей увеличивается, при "At (Attack Time Swing)" равном "-" — уменьшается. Если "At (Attack Time Swing)" установлен в 0, то никаких изменений не происходит.

## Dc (Decay Time Swing)

Определяет направление изменения времени спада под воздействием источника альтернативной модуляции, который задается параметром "AMS1/2". Если "Intensity" принимает положительные значения, то при "Dc (Decay Time Swing)" равном "+" время спада огибающей увеличивается, при "Dc (Decay Time Swing)" равном "-" — уменьшается. Если "Dc (Decay Time Swing)" установлен в 0, то никаких изменений не происходит.

## SI (Slope Time Swing)

Определяет направление изменения времени восстановления под воздействием источника альтернативной модуляции, который задается параметром "AMS1/2". Если "Intensity" принимает положительные значения, то при "SI (Slope Time Swing)" равном "+" время восстановления огибающей увеличивается, при "SI (Slope Time Swing)" равном "-" — уменьшается. Если "SI (Slope Time Swing)" установлен в 0, то никаких изменений не происходит.



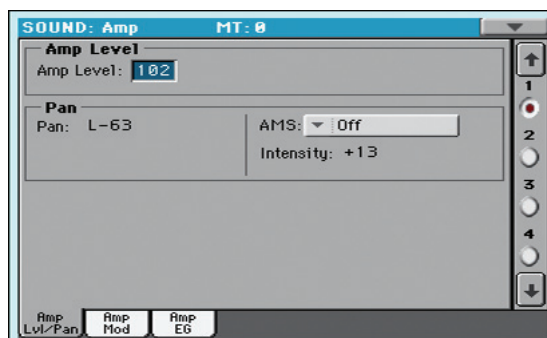
## RI (Release Time Swing)

Определяет направление изменения времени затухания под воздействием источника альтернативной модуляции, который задается параметром "AMS1/2". Если "Intensity" принимает положительные значения, то при "RI (Release Time Swing)" равном "+" время затухания огибающей увеличивается, при "RI (Release Time Swing)" равном "-" — уменьшается. Если "RI (Release Time Swing)" установлен в 0, то никаких изменений не происходит.

---

## Amp: Amp Level/Pan

Параметры страницы управляют громкостью и панорамой выбранного генератора.



### Amp Level

Устанавливает громкость генератора.

- \* Громкостью программы можно управлять с помощью MIDI-сообщений CC#7 (громкость, volume) и CC#11 (экспрессия, expression). Результирующая громкость определяется перемножением величин CC#7 и CC#11. Для управления используется глобальный MIDI-канал.

0...127: уровень громкости.

### Pan

Определяет панораму (положение в стерео поле) выбранного генератора.

- \* При редактировании программы ударных этот параметр недоступен. В этом случае панорама устанавливается для каждой ноты отдельно.

L001: звук панорамируется до упора влево.

C064: звук панорамируется по центру.

R127: звук панорамируется до упора вправо.

- \* Панорамой программы можно управлять с помощью MIDI-сообщений CC#10 (панорама, panpot). При получении сообщения CC#10 со значениями 0 или 1 панорама сдвигается в крайнее левое положение. Если значение этого MIDI-сообщения равно 64, то позиция стерео поля определяется параметром "Pan" каждого из генераторов. Значению 127 соответствует крайнее правое положение. Для управления используется глобальный MIDI-канал.

## Модуляция панорамы

### AMS

Определяет источник альтернативной модуляции, который используется для управления панорамой. Изменение панорамы с помощью источника альтернативной модуляции происходит относительно установки параметра "Pan".

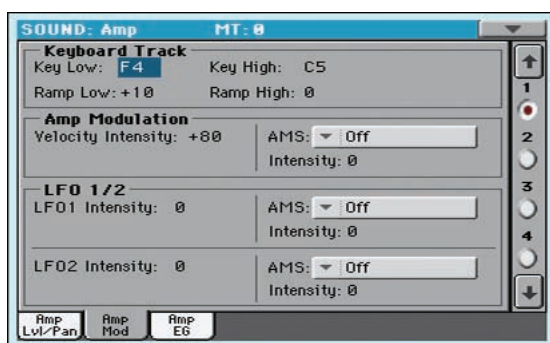
### Intensity

Определяет степень влияния источника альтернативной модуляции (параметр "AMS") на панораму генератора. Допустим, параметр "Pan" установлен в C064, "AMS" — в Note Number, а параметр "Intensity" — в положительное значение. В этом случае для нот, расположенных выше ноты C4, панорама будет смещаться вправо, а для нот, расположенных ниже C4 — влево. Если параметр "Intensity" установлен в отрицательное значение, то эффект противоположный.

-99...+99: значение параметра.

## Amp: Amp Mod

Параметры страницы используются для модуляции громкости каждого из генераторов.



### Keyboard Track

Параметры позволяют использовать трекинг клавиатуры для управления громкостью генератора. Для определения того, каким образом будет изменяться громкость в зависимости от высоты взятой ноты, используются параметры "Key" и "Ramp".

#### Key Low/High

Установки определяют номера нот, с которых начинается действие клавиатурного трекинга. В диапазоне клавиатуры, заключенном между нотами, которые задаются параметрами "Key Low" и "Key High", громкость не изменяется.

**C-1...G9:** нижняя/верхняя ноты диапазона.

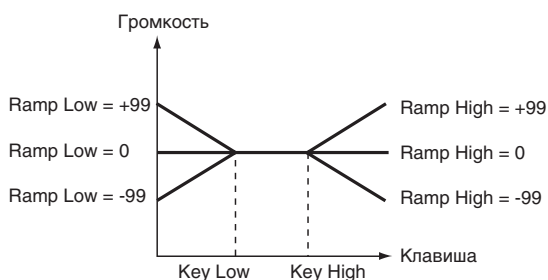
#### Ramp Low/High

Определяет угол наклона прямой, описывающей эффект трекинга клавиатуры.

При положительном значении параметра "Ramp Low", громкость нот, расположенных ниже ноты, задаваемой параметром "Key Low" возрастает, при отрицательном — падает.

При положительном значении параметра "Ramp High" громкость нот, расположенных выше ноты, задаваемой параметром "Key High" возрастает, при отрицательном — падает.

**-99...+99:** угол наклона.

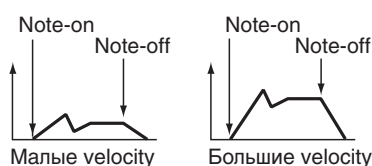


### Amp Modulation

Параметры определяют зависимость громкости от скорости нажатия (velocity).

#### Velocity Intensity

При положительных значениях параметра с ростом velocity громкость возрастает, а при отрицательных — падает.



**-99...+99:** значение параметра.

## AMS

Определяет источник альтернативной модуляции, который будет управлять громкостью выбранного генератора. Параметр нельзя установить в Velocity.

## Intensity

Определяет глубину и направление эффекта, который оказывает источник альтернативной модуляции (параметр "AMS"). Окончательная громкость вычисляется перемножением величины, определяемой огибающей амплитуды, и значениями параметров альтернативной модуляции. Чем меньше уровень огибающей амплитуды, тем меньшие изменения на результирующую громкость оказывает источник альтернативной модуляции.

Допустим, в качестве источника альтернативной модуляции используется Joystick Y+ и параметр "Intensity" установлен в положительное значение. В этом случае при перемещении джойстика от себя громкость будет расти. Однако, если она (громкость) под воздействием огибающей и т.п. уже находится в максимальном состоянии, то никаких изменений не происходит.

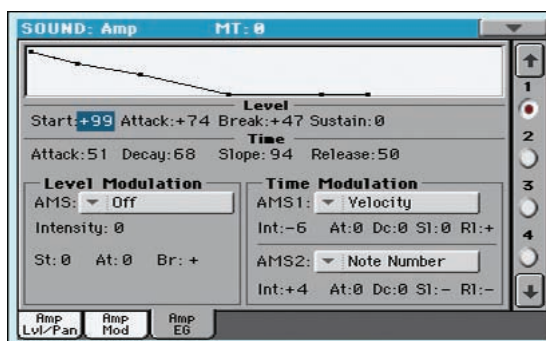
Если параметр "Intensity" отрицательный, то при перемещении джойстика от себя громкость будет падать.

**-99...+99:** значение параметра.

---

## Amp: Amp EG

Параметры страницы определяют установки огибающей громкости выбранного генератора.

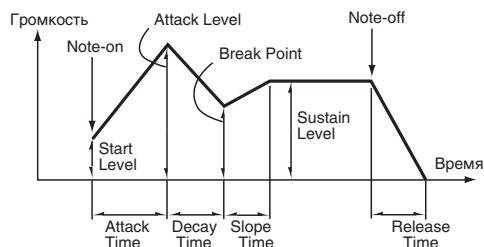


## Диаграмма

В верхней части страницы расположен график огибающей амплитуды.

## Level

Параметры определяют уровни отдельных сегментов огибающей громкости.



## Start

Определяет уровень громкости в момент взятия ноты (событие note-on).

**0...99:** величина уровня.

## Attack

Определяет уровень громкости по истечении времени атаки.

**0...99:** величина уровня.

## Break

Определяет уровень громкости по истечении времени спада.

**0...99:** величина уровня.

## Sustain

Определяет уровень громкости, который устанавливается с момента окончания времени восстановления (см. ниже) и до момента снятия ноты (событие note-off).

**0...99:** величина уровня.

## Time

Параметры определяют временные характеристики огибающей громкости.

### Attack

Время, в течении которого громкость изменяется от значения, которое было в момент взятия ноты, до значения, определяемого параметром "Attack Level". Если параметр Start Level установлен в **0**, то громкость будет возрастать, начиная с нулевого уровня.

**0...99:** значение параметра.

### Decay

Время, в течении которого громкость изменяется от значения, которое было установлено на момент окончания времени атаки, до значения, определяемого параметром "Break Level".

**0...99:** значение параметра.

### Slope

Время восстановления. Определяет длительность интервала, в течении которого громкость изменяется от значения, определяемого параметром "Break Level" до значения, определяемого параметром "Sustain Level".

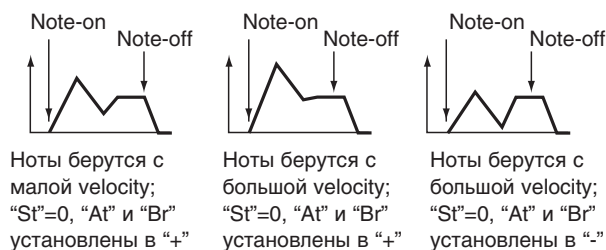
**0...99:** значение параметра.

### Release

Время, в течении которого громкость изменяется с уровня, который был в момент снятия ноты, до нуля.

**0...99:** значение параметра.

## Level Modulation



## AMS

Параметр определяет источник, который будет управлять установками уровней огибающей громкости.

### Intensity

Параметр определяет глубину и направление эффекта, производимого источником альтернативной модуляции (параметр "AMS"). Допустим, в качестве источника альтернативной модуляции выбрана скорость нажатия на клавиши (параметр "AMS" установлен в Velocity) и параметры "St (Start Level Swing)", "At (Attack Level Swing)" и "Br (Break Level Swing)" установлены в "+". Если параметр "Intensity" положительный, то при увеличении скорости

нажатия на клавиши (velocity), параметры уровней огибающей громкости будут расти, если отрицательный — уменьшаться. Если "Intensity" = 0, то уровни огибающей громкости от источника альтернативной модуляции не зависят.

0...99: значение параметра.

### St (Start Level Swing)

Параметр определяет направление изменения "Start Level" под воздействием "AMS". При положительном значении параметра "Intensity" установка "+" приводит к увеличению уровня огибающей, установка "-" — к его уменьшению. Если "St (Start Level Swing)" установлен в "0", то уровень огибающей под воздействием источника альтернативной модуляции не изменяется.

### At (Attack Level Swing)

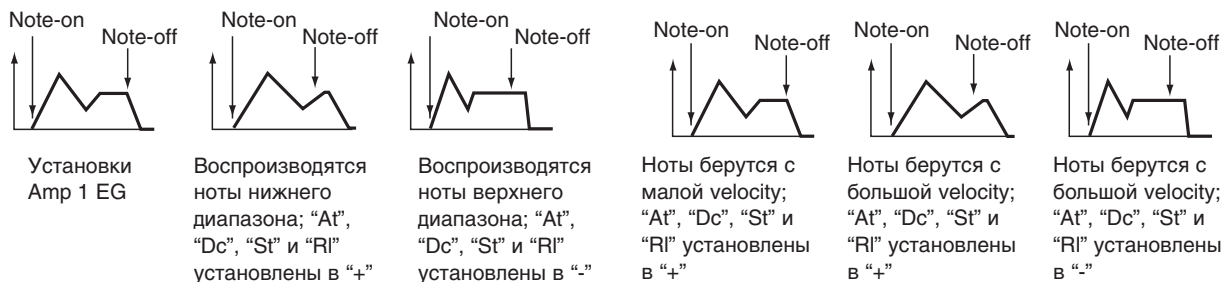
Параметр определяет направление изменения "Attack Level" под воздействием "AMS". При положительном значении параметра "Intensity" установка "+" приводит к увеличению уровня огибающей, установка "-" — к его уменьшению. Если "At (Attack Level Swing)" установлен в "0", то уровень огибающей под воздействием источника альтернативной модуляции не изменяется.

### Br (Break Point Level Swing)

Параметр определяет направление изменения "Break Level" под воздействием "AMS". При положительном значении параметра "Intensity" установка "+" приводит к увеличению уровня огибающей, установка "-" — к его уменьшению. Если "Br (Break Level Swing)" установлен в "0", то уровень огибающей под воздействием источника альтернативной модуляции не изменяется.

## Time Modulation

Описанные ниже параметры позволяют использовать источники альтернативной модуляции для модификации временных параметров огибающей громкости ("Time", см. выше).



### AMS1 (Time)

Параметр определяет источник модуляции, который будет управлять временными характеристиками "Time" огибающей громкости. Если он установлен в **Off**, то модуляция отсутствует.

### Intensity

Параметр определяет глубину и направление эффекта, оказываемого "AMS1" на временные характеристики огибающей громкости. Например, если "AMS1" установлен в Amp KTrk +/+, то временные параметры огибающей громкости будут управляться с помощью установок трекинга клавиатуры. При положительных значениях параметров "Intensity" и "Ramp (Ramp Setting)" временные параметры огибающей амплитуды растут, при отрицательных значениях "Ramp (Ramp Setting)" — уменьшаются. Направление изменения определяется параметрами "At (Attack Time Swing)", "Dc (Decay Time Swing)", "Sl (Slope Time Swing)" и "Release Time".

Если "AMS1" установлен в Velocity, то при положительных значениях "Intensity" более экспрессивное исполнение приводит к увеличению временных характеристик огибающей громкости, при отрицательных — к уменьшению. Если "Intensity" установлен в 0, то используются оригинальные установки огибающей.

### At (Attack Time Swing)

Параметр определяет направление изменения "Attack Time" под воздействием "AMS1". При положительном значении параметра "Intensity" установка "+" приводит к увеличению времени фазы атаки огибающей громкости, установка "-" — к его уменьшению. Если "At (Attack Time Swing)" установлен в "0", то продолжительность фазы атаки огибающей громкости под воздействием источника альтернативной модуляции не изменяется.

## Dc (Decay Time Swing)

Параметр определяет направление изменения "Decay Time" под воздействием "AMS1". При положительном значении параметра "Intensity" установка "+" приводит к увеличению времени фазы спада огибающей громкости, установка "-" — к его уменьшению. Если "Dc (Decay Time Swing)" установлен в "0", то продолжительность фазы спада огибающей громкости под воздействием источника альтернативной модуляции не изменяется.

## SI (Slope Time Swing)

Параметр определяет направление изменения "Slope Time" под воздействием "AMS1". При положительном значении параметра "Intensity" установка "+" приводит к увеличению времени фазы восстановления огибающей громкости, установка "-" — к его уменьшению. Если "SI (Slope Time Swing)" установлен в "0", то продолжительность фазы восстановления огибающей громкости под воздействием источника альтернативной модуляции не изменяется.

## RI (Release Time)

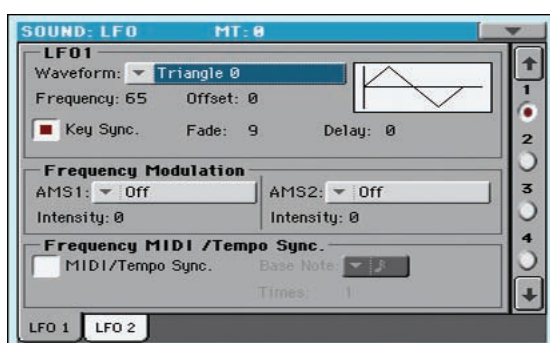
Параметр определяет направление изменения "Release Time" под воздействием "AMS1". При положительном значении параметра "Intensity" установка "+" приводит к увеличению времени фазы затухания огибающей громкости, установка "-" — к его уменьшению. Если "RI (Release Time Swing)" установлен в "0", то продолжительность фазы затухания огибающей громкости под воздействием источника альтернативной модуляции не изменяется.

## AMS2

Другой источник модуляции параметров огибающей громкости (см. выше описание параметров "AMS1").

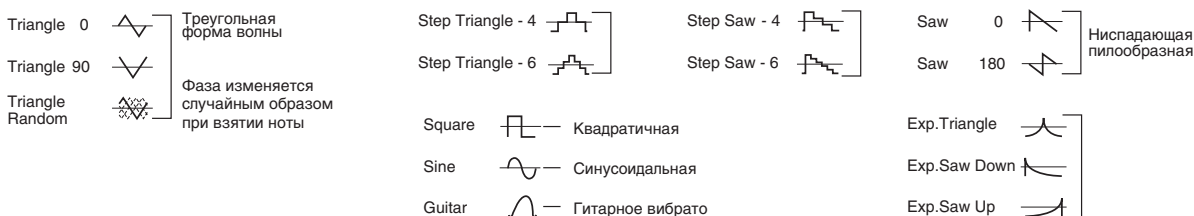
## LFO: LFO1

Страница используется для определения параметров генератора LFO, который управляет периодическим изменением во времени установок частоты, фильтра и громкости каждого из генераторов. На каждый из генераторов выделено по два LFO. При отрицательных значениях "Intensity" LFO1 или LFO2 волновая форма LFO инвертируется.



## Waveform

Определяет волновую форму LFO. Цифры справа от названия волновой формы LFO обозначают фазу, с которой она начинается.



## Random1 (S/H)

Традиционная волновая форма sample&hold (S/H), в которой уровень изменяется случайным образом через установленные промежутки времени.

## Random2 (S/H)

Уровни и временные интервалы изменяются случайным образом.

### Random3 (S/H)

Максимальный и минимальный уровни чередуются через случайные промежутки времени (т.е. квадратная форма с случайным периодом).

### Random4 (Vector), Random5 (Vector), Random6 (Vector)

Соответствуют волновым формам Random1 — 3, но с более плавными изменениями. Они могут использоваться для моделирования нестабильности звучания акустических инструментов и т.п.

## Frequency

Определяет частоту LFO. Значение 99 соответствует самой высокой частоте.

00...99: частота LFO.

## Offset

Определяет центральное положение волновой формы LFO. Например, если параметр установлен в 0 (см. приведенный рисунок), то эффект вибрато центрируется относительно частоты в момент взятия ноты (событие note-on). Если "Offset" равен +99, то вибрато только увеличивает частоту относительно той, которая была в момент взятия ноты (аналогично эффекту вибрато на гитаре).

Если параметр "Waveform" установлен в **Guitar**, то модуляция осуществляется только в положительном направлении, даже при "Offset" равном 0.

Значения Offset и изменение частоты, производимое эффектом вибрато:



-99...+99: значение параметра.

## Key Sync

Параметр определяет режим синхронизации LFO с взятием нот на клавиатуре инструмента.

### Поле отмечено

LFO запускается каждый раз при взятии ноты (каждая из них модулируется независимым LFO).

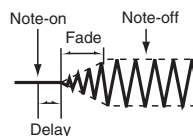
### Поле не отмечено

LFO запускается при взятии первой ноты и модулирует все последующие. В этом случае задержка (Delay) и фейдинг (Fade) обрабатываются только один раз при первом запуске LFO.

## Fade

Определяет длительность интервала от момента начала действия LFO и до момента достижения максимальной амплитуды. Если параметр "Key Sync" установлен в **Off**, то фейдинг обрабатывается только один раз при первом запуске LFO.

Влияние параметра "Fade In" на LFO (параметр "Key Sync" установлен в **On**):



00...99: скорость фейдинга.

## Delay

Определяет задержку — величину интервала от момента взятия ноты (событие note-on) и до момента начала действия LFO. Если параметр "Key Sync" установлен в **Off**, то задержка обрабатывается только один раз при первом запуске LFO.

00...99: время задержки.

## Frequency Modulation

Для управления частотой LFO1 можно использовать два источника альтернативной модуляции.

### AMS1

Определяет источник модуляции, который будет управлять частотой генератора LFO1. В качестве источника модуляции LFO1 можно использовать LFO2.

### Intensity (AMS1 Intensity)

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником альтернативной модуляции (задается параметром "AMS1"). Если параметр равен **16, 33, 49, 66, 82** или **99**, то частоту LFO можно увеличить максимум в 2, 4, 8, 16, 32 или 64 раза соответственно (или уменьшить в 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32 или 1/64 раза соответственно).

Допустим "AMS1" установлен в **Note Number**, а параметр "Intensity" — в положительное значение. В этом случае с увеличением высоты взятой ноты частота LFO будет расти. Если "Intensity" отрицательный, то с увеличением высоты взятой ноты частота LFO будет падать. Изменения частоты центрируются относительно ноты C4 (для нее частота не изменяется).

Если "AMS1" установлен в **JS+Y**, то частота LFO1 увеличивается при перемещении джойстика инструмента в направлении от себя. Если "Intensity" равен **+99**, то при максимальном перемещении джойстика от себя, частота LFO увеличивается приблизительно в 64 раза.

**-99...+99**: значение параметра.

### AMS2

### Intensity (AMS2 Intensity)

Определяет установки второго источника альтернативной модуляции, который управляет частотой LFO1 (см. описание параметров "AMS1" и "Intensity").

## Frequency MIDI/Tempo Sync

### MIDI/Tempo Sync

Параметр используется для включения/отключения синхронизации LFO с темпом секвенсора.

Если поле отмечено, частота LFO синхронизируется с темпом (сообщениями MIDI Clock) секвенсора. В этом случае установки параметра "Frequency" и параметров альтернативной модуляции (см. выше) игнорируются.

### Base Note

Если поле "MIDI/Tempo Sync" отмечено, то эти параметры устанавливают длительность ноты "Base Note" относительно "Tempo" и кратную "Times". Они определяют частоту LFO1. Например, если "Base Note" равен четвертной ноте, а "Times" установлен в **04**, то цикл LFO равен четырем четвертным долям.

Цикл LFO (в данном случае 4 доли) не изменяется даже в том случае, если было переопределено значение темпа секвенсора.

Параметр определяется в терминах длительностей нот.

\* При редактировании программы ударных этот параметр недоступен.

### Times

\* При редактировании программы ударных этот параметр недоступен.

**01...16**: число нот заданной длительности, определяющих частоту LFO.

---

## LFO: LFO2

На странице определяются установки LFO2, являющегося вторым LFO выбранного генератора (см. предыдущий раздел "LFO: LFO1").

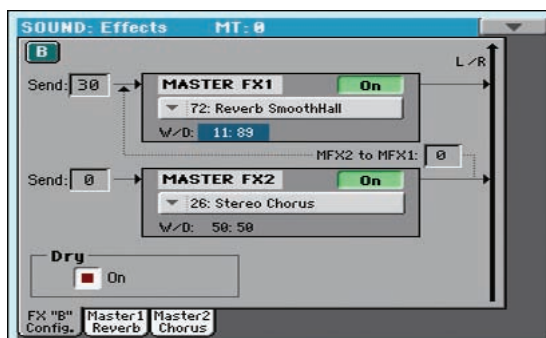
Однако в подразделе "Frequency Modulation" в качестве источника модуляции "AMS1" или "AMS2" значение LFO выбрать невозможно.



---

## Effects: "B" FX Config

Установки страницы позволяют назначить на программу два эффекта, определить их состояние (включен/выключен) и последовательность соединения. Доступны те же типы эффектов, что и в режиме воспроизведения стиля (страница "Effects: A/B FX Configuration").



### Имя эффекта

Эффект, выбранный в ниспадающем меню.

### Параметры эффекта

Все параметры эффектов аналогичны описанным для режима воспроизведения стиля (страница "Effects: A/B FX Configuration").

### Send

Уровень посылы на эффект.

000...127: уровень посылы на эффект.

### Dry

Если поле отмечено, с сигналом эффекта микшируется необработанный сигнал.

---

## Effects: Master 1 / Reverb

Страница используется для редактирования параметров эффектов, назначенных на процессор эффектов FX1 (обычно реверберация).

---

## Effects: Master 2 / Chorus

Страница используется для редактирования параметров эффектов, назначенных на процессор эффектов FX2 (обычно модуляционный эффект).

---

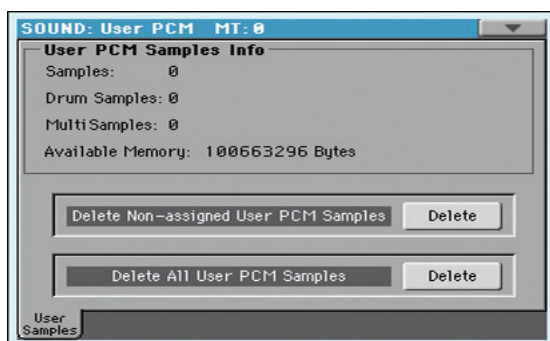
## User PCM Samples: User Samples

Pa600 содержит 96 Мб сэмплерной памяти PCM, позволяющей загружать программы и наборы ударных в формате серии Pa, базирующиеся на пользовательских сэмплах PCM. Компрессированные данные PCM не поддерживаются.

Доступна загрузка всех сэмплов, содержащихся в файле \*.SET. В случае, если памяти для размещения всех сэмплов недостаточно, загружайте только отдельные программы и используйте в них сэмплы.

Пользовательские сэмплы PCM автоматически загружаются при включении питания инструмента, поэтому для входа в рабочий режим может потребоваться некоторое время.

На этой странице приведена информация о загруженных в память сэмплах и доступны функции удаления ненужных сэмплов при переполнении сэмплерной памяти.



## User PCM Samples Info

В данной области приведена подробная информация о загруженных пользовательских сэмплах PCM и о состоянии сэмплерной памяти.

### Samples

Количество пользовательских сэмплов PCM в памяти.

### Drum Samples

Количество пользовательских наборов ударных в памяти.

### Multisamples

Количество пользовательских мультисэмплов в памяти.

### Available Memory

Ra600 поставляется с 96 Мб памяти PCM, позволяющей загружать некомпрессированные пользовательские сэмплы PCM. Этот параметр показывает состояние загрузки сэмплерной памяти (в байтах).

## Кнопки Delete

Позволяют удалить ненужные сэмплы PCM из памяти.

### Delete Non-assigned User PCM Samples

С помощью кнопки Delete можно удалить все сэмплы, сэмплы ударных и мультисэмплы, не используемые в программах или наборах ударных. Это обычно требуется после удаления исходных программ или наборов ударных, чтобы высвободить память для загрузки новых сэмплов.

### Delete All User PCM Samples

С помощью кнопки Delete можно удалить все пользовательские сэмплы PCM из сэмплерной памяти.

\* *Будьте внимательны! После выполнения данной операции программы или наборы ударных, использующие эти сэмплы, будут звучать некорректно.*

## Использование локализованных данных PCM

При поставке в некоторые страны в инструмент может быть загружен так называемый "локализованный" набор программ и стилей. Эти данные используются для работы в определенных музыкальных стилях. Эти данные могут быть защищены и не совместимы с другими моделями Ra600. Относительно наличия локализованных данных обратитесь к местному дистрибьютеру.

---

## Меню страницы

Для перехода к меню страницы прикоснитесь к пиктограмме меню страницы. Для выбора команды прикоснитесь к соответствующему полю. Для того чтобы закрыть меню страницы, не выбирая ни одну из команд, прикоснитесь к экрану в любом месте, расположенном за пределами меню страницы.



### Write Sound

Команда используется для перехода к диалоговому окну **Write Sound** и сохранения всех отредактированных параметров в программу.

### Solo Oscillator

Команда используется для солирования выбранного генератора и мьютирования остальных. Для отмены мьютирования генераторов еще раз выберите эту команду.

Если данная функция активирована, в заголовке страницы мигает индикатор “Solo OSC [n]” (n = номер генератора). При этом можно выбирать для солирования разные генераторы.

### Swap LFO

Команда используется для замены установок генератора LFO1 установками генератора LFO2 и наоборот.

### Copy Oscillator

Команда используется для копирования всех установок между генераторами.

### Copy/Paste FX

Команда используется для копирования всех установок одного или двух эффектов из другой программы.

### Copy Drum Kit

Команда используется для копирования набора ударных из другого набора ударных.

### Init Sound

Команда используется для сброса всех параметров в начальные значения.

### Compare

Если данная опция отмечена, временно загружаются оригинальные значения параметров программы для их сравнения с отредактированными. В данном состоянии редакция программы невозможна.

Если данная функция активирована, в заголовке страницы мигает индикатор “Compare”.

---

## Диалоговое окно Write Sound

Для перехода к этому диалоговому окну выберите команду Write Sound меню страницы. Оно позволяет сохранить все параметры программы в выбранную ячейку памяти.

- \* При записи поверх существующей программы предыдущая программа удаляется и замещается сохраняемой ("переписывается"). Чтобы не потерять данные, предварительно сохраните нужные пользовательские программы на накопитель.
- \* Наборы ударных переписать стандартными программами невозможно, и наоборот.
- \* Для сохранения в ячейки заводских программ, снимите флажок с параметра "Factory Sound Protect" на странице Global > Mode Preferences > Media.
- \* При перезаписи заводских программ имейте в виду, что все использующие их перформансы, STS, стили и песни будут также модифицированы. Будьте осторожны!
- \* Для восстановления заводских данных используйте команду "Factory Restore" страницы Utility режима Media.



### Name

Имя сохраняемой программы. Нажмите на кнопку редактирования текста [T] для перехода в окно ввода текста.

### Sound Bank

Банк-приемник программы. Выбирайте банк колесом VALUE.

### Sound

Ячейка-приемник для записи программы в выбранном банке. Выбирайте ячейку колесом VALUE.

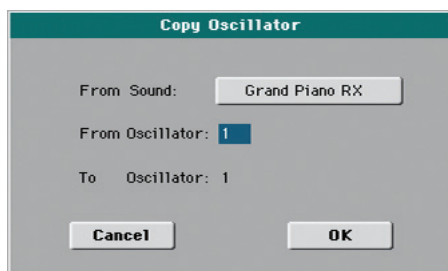
### Select...

Прикоснитесь к этой кнопке, чтобы открыть окно Sound Select, и выберите ячейку-приемник.

---

## Диалоговое окно Copy Oscillator

Для перехода к этому диалоговому окну выберите команду Copy Oscillator меню страницы. Оно позволяет копировать установки между генераторами.



### From Sound

Прикоснитесь к этой кнопке, чтобы открыть окно Sound Select, и выберите копируемую программу.

### From Oscillator

Выбор генератора, установки которого копируются.

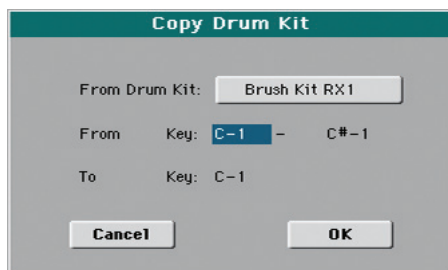
### To Oscillator

Выбор генератора, в который копируются установки.

---

## Диалоговое окно Copy Drum Kit

Для перехода к этому диалоговому окну выберите команду Copy Drum Kit меню страницы. Оно позволяет копировать установки диапазона нот набора ударных.



### From Drum Kit

Прикоснитесь к этой кнопке, чтобы открыть окно Sound Select, и выберите копируемый набор ударных.

### From Key

Выбор диапазона нот, установки которого копируются.

### To Key

Нота-приемник. Установки копируются в эту ноту и расположенные выше.

## Список источников альтернативной модуляции (AMS)

Off	Альтернативная модуляция не используется
Pitch EG	Огибающая частоты
Filter EG	Огибающая фильтра того же генератора
Amp EG	Огибающая громкости того же генератора
LFO1	LFO1 того же генератора
LFO2	LFO2 того же генератора
Flt KTrk +/- (Filter Keyboard Track +/-)	Клавиатурный трекинг фильтра того же генератора
Flt KTrk +/- (Filter Keyboard Track +/-)	Клавиатурный трекинг фильтра того же генератора
Flt KTrk 0/+ (Filter Keyboard Track 0/+)	Клавиатурный трекинг фильтра того же генератора
Flt KTrk +/-0 (Filter Keyboard Track +/-0)	Клавиатурный трекинг фильтра того же генератора
Amp KTrk +/- (Amp Keyboard Track +/-)	Клавиатурный трекинг громкости того же генератора
Amp KTrk +/- (Amp Keyboard Track +/-)	Клавиатурный трекинг громкости того же генератора
Amp KTrk 0/+ (Amp Keyboard Track 0/+)	Клавиатурный трекинг громкости того же генератора
Amp KTrk +/-0 (Amp Keyboard Track +/-0)	Клавиатурный трекинг громкости того же генератора
Note Number	Номер ноты
Velocity	Скорость нажатия
Poly AT (Poly After Touch)	Полифоническое послекасание (получаемые по MIDI или содержащиеся в SMF)
Channel AT (Channel After Touch)	Канальное послекасание (получаемые по MIDI или содержащиеся в SMF)
Joystick X	Перемещение джойстика по горизонтальной оси X
Joystick +Y	Перемещение джойстика по оси +Y (от себя) (CC#01)
Joystick Y	Перемещение джойстика по оси -Y (на себя) (CC#02)
JS+Y & AT/2 (Joy Stick +Y & After Touch/2)	Перемещение джойстика по оси +Y (от себя) и послекасание (получаемые по MIDI или содержащиеся в SMF)
JS-Y & AT/2 (Joy Stick Y & After Touch/2)	Перемещение джойстика по оси -Y (на себя) и послекасание (получаемые по MIDI или содержащиеся в SMF)
Assign. Pedal	Программируемая ножная педаль (CC#04)
Ribbon Ctl.	Ленточный контроллер (CC#16) (получаемые по MIDI или содержащиеся в SMF)
CC#18	CC#18
CC#17	CC#17
CC#19	CC#19
CC#20	CC#20
CC#21	CC#21
Damper	Демпферная педаль (CC#64)
CC#65	Переключатель эффекта портаменто (CC#65)
Sostenuto	Педаль сустейна (CC#66)
CC#80	CC#80
CC#81	CC#81
CC#82	CC#82
CC#83	CC#83
Tempo	Темп (данные темпа секвенсора или внешние сообщения MIDI Clock)
Velocity Plus	Сообщения Velocity для событий Key On и Key Off
Velocity Exp	Сообщения Velocity с кривой Exponential (при высоких значениях звук громче)
Velocity Log	Сообщения Velocity с кривой Logarithmic (при высоких значениях звук тише, чем для кривой Linear)

**Flt KTrk +/- (Filter Keyboard Track +/-)**  
**Flt KTrk +/- (Filter Keyboard Track +/-)**  
**Flt KTrk 0/+ (Filter Keyboard Track 0/+)**  
**Flt KTrk +/-0 (Filter Keyboard Track +/-0)**  
**Amp KTrk +/- (Amp Keyboard Track +/-)**  
**Amp KTrk +/- (Amp Keyboard Track +/-)**  
**Amp KTrk 0/+ (Amp Keyboard Track 0/+)**  
**Amp KTrk +/-0 (Amp Keyboard Track +/-0)**

**+/+**

Направление эффекта определяется знаком (положительный или отрицательный) параметра "Ramp Low" или "Ramp High".

**+/-**

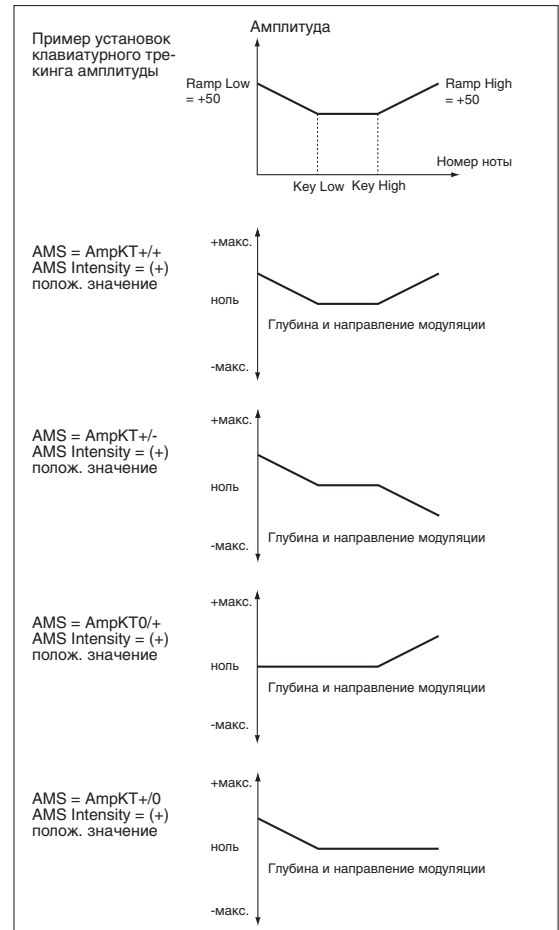
Направление эффекта определяется знаком параметра "Ramp Low" и противоположно знаку параметра "Ramp High" (-50 для значения +50 и +50 для значения -50).

**0/+**

Параметр "Ramp Low" в альтернативной модуляции не участвует. Направление эффекта определяется знаком параметра "Ramp High".

**+/0**

Направление эффекта определяется знаком параметра "Ramp Low". Параметр "Ramp High" в альтернативной модуляции не участвует.



## JS +Y & AT/2 (Joy Stick +Y & After Touch/2)

Для управления эффектом используются: перемещение джойстика по оси +Y (от себя) и послекасание. В этом случае интенсивность влияния послекасания вдвое меньше определяемой параметром "Intensity".

## JS Y & AT/2 (Joy Stick -Y & After Touch/2)

Для управления эффектом используются: перемещение джойстика по оси -Y (на себя) и послекасание. В этом случае интенсивность влияния послекасания вдвое меньше определяемой параметром "Intensity".

---

## Глобальный режим

В глобальном режиме определяются параметры общих функций инструмента. Глобальный режим “накладывается” на текущий (режим воспроизведения стиля, воспроизведения песни, секвенсора, редактирования программы), не отменяя его.

---

## Обзор глобального режима

Глобальные установки относятся ко всему инструменту или к конкретному режиму работы. Они автоматически сохраняются в памяти инструмента после редактирования. К ним относятся, например, Master Tuning или Power Management.

Определенные глобальные установки, которые воздействуют на весь инструмент, можно сохранить в качестве “пресета” для загрузки набора этих параметров в дальнейшем. Например, назначение MIDI-канала, сохраняемое в пресете MIDI, или установки общего эквалайзера, сохраняемые в пресете Master EQ.

Параметры глобального режима, сохраняемые автоматически или в составе пресета, отличаются от “локальных” параметров, доступ к которым осуществляется из других рабочих режимов. В качестве примера локальных параметров можно привести назначение программ на треки или функций на кнопки, которые сохраняются в перформанс или STS (пресеты двух типов, которые соержат музыкальные данные, относящиеся к соответствующему рабочему режиму).

\* При сохранении или загрузке папки “.SET” можно также сохранить или загрузить файл глобальных установок. С помощью установок “General Controls: Lock” глобального режима можно заблокировать изменение как отдельных параметров, так и групп параметров.

---

## Главная страница

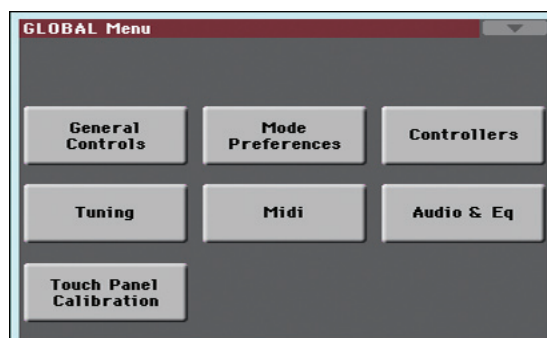
В глобальном режиме главная страница отсутствует. Поэтому при нажатии на кнопку EXIT происходит переход в режим, из которого был загружен глобальный.

---

## Меню редактирования

Для перехода в меню редактирования глобального режима, находясь на любой из его страниц, нажмите на кнопку MENU. Оно обеспечивает доступ к различным разделам редактирования глобального режима.

Для выбора требуемого раздела прикоснитесь к соответствующей области меню. Если нажать на кнопку EXIT, то произойдет возврат в режим (воспроизведения стиля, воспроизведения песни, секвенсора, программы), из которого был загружен глобальный.



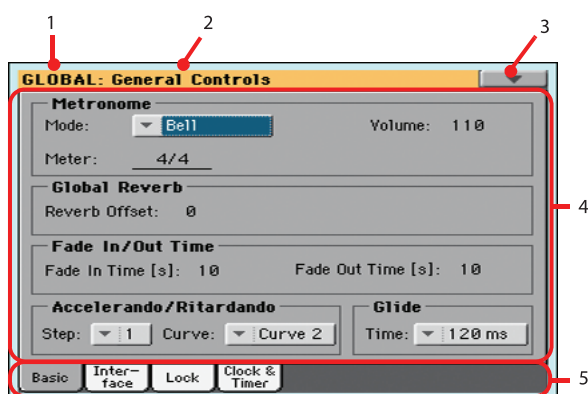
Каждый пункт меню соответствует разделу редактирования. Все разделы редактирования состоят из нескольких страниц, для навигации по которым предусмотрены закладки, расположенные в нижней части дисплея.

\* В режимах записи (стиля, пьеса или песни) глобальный режим недоступен.



## Структура страницы редактирования

Все страницы редактирования имеют одинаковую структуру.



### 1) Режим

Указывает на то, что инструмент находится в глобальном режиме

### 2) Раздел редактирования

Указывает на текущий раздел редактирования. Каждому разделу редактирования соответствует пункт страницы меню редактирования (см. выше).

### 3) Пиктограмма меню страницы

Используется для перехода в меню страницы (см. ниже).

### 4) Поле параметров

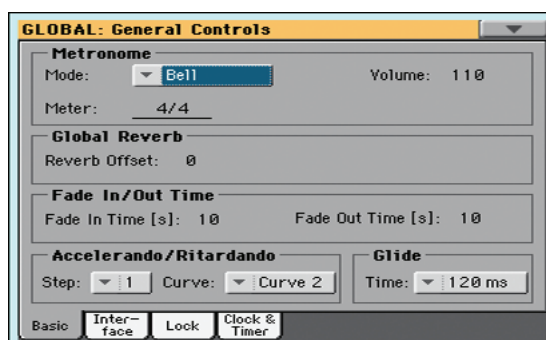
На каждой странице расположено несколько параметров. Для выбора страниц используются закладки, расположенные в нижней части дисплея. Типы параметров будут рассмотрены ниже.

### 5) Закладки

Используются для навигации по страницам текущего раздела редактирования.

## General Controls: Basic

На странице находятся различные общие параметры, установки состояния клавиатуры, фейдирования и ускорения/замедления темпа.



# Metronome

## Mode

Параметр определяет тип акцента при звучании метронома.

**Normal:** акцент не используется.

**Accent:** акцентируется первая доля каждого такта.

**Bell:** первая доля каждого такта выделяется колокольным звуком.

## Volume

Параметр определяет громкость метронома.

**0...127:** уровень громкости.

## Meter

Параметр определяет метр (размер) метронома.

**1/1...16/16:** выбранный метр.

# Global Reverb

## Reverb Offset

Корректировка установок всех реверберационных эффектов одновременно. Используется для настройки звука под конкретное помещение. Если зал характеризуется высокой естественной реверберацией, то необходимо выбирать отрицательные значения, если реверберационные отражения практически отсутствуют, положительные.

Возможность глобального управления установками реверберации избавляет от необходимости перенастройки параметров реверберации в отдельных перформансах, STS, установках стиля или песнях.

**-50:** самая слабая реверберация.

**0:** стандартная реверберация.

**+50:** самая сильная реверберация.

# Fade In/Out Time

Параметры позволяют определять скорость функции фейдирования.

## Fade In Time

Время увеличение уровня сигнала от нуля до максимально доступного значения при нажатии на кнопку FADE IN/OUT.

**5...20:** время фейдинга (в секундах).

## Fade Out Time

Время падение уровня сигнала от максимально доступного значения до нуля при нажатии на кнопку FADE IN/OUT.

**5...20:** время фейдинга (в секундах).

# Accelerando/Ritardando

Параметры определяют скорость функций Accelerando (ускорение) и Ritardando (замедление).

## Step

Скорость изменение темпа (от 1 до 6). Чем больше значение, тем быстрее происходит изменение темпа.

## Curve

Кривые ускорения/замедления (от 1 до 3). Поэкспериментируйте с различными значениями и выберите наиболее подходящее.

## Glide

Функцию Glide (плавное изменение частоты) можно назначить на ножной переключатель. В этом случае при нажатой педали высота нот треков Upper изменяется в соответствии с установками Pitch Bend для этих треков. При отпускании педали высота нот устанавливается в стандартные значения со скоростью, определяемой параметром "Time".

Для изменения значения Pitch Bend откорректируйте параметр "PB Sensitivity" режима воспроизведения стиля.

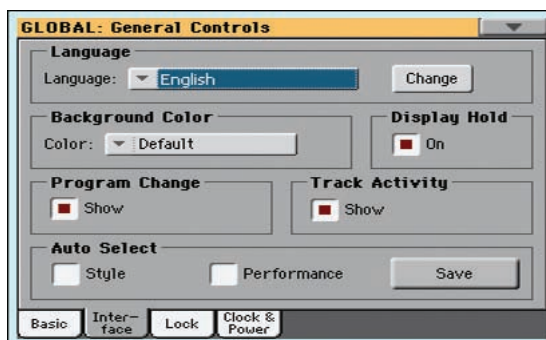
## Time

Время, в течение которого высота нот, которая была изменена под воздействием функции Glide, устанавливается в оригинальное значение.

---

## General Controls: Interface

На странице находятся параметры, определяющие формат экранных сообщений.



## Language

### Language

Ниспадающее меню для выбора одного из доступных языков экранной клавиатуры.

\* Некоторые символы доступны только в именах записей базы данных *SongBook*.

### Кнопка Change

Используется для подтверждения выбора языка. Переключение на выбранный язык происходит после перезагрузки инструмента.

### Процедура выбора языка

1. Поскольку для завершения процедуры смены языка необходима перезагрузка, убедитесь, что все необходимые данные сохранены.
2. Находясь на этой странице, выберите в ниспадающем меню требуемый язык.
3. Кнопка **Change** начнет мигать красным цветом. Прикоснитесь к ней.
4. Появится сообщение, предлагающее перезагрузить инструмент. Для закрытия окна нажмите кнопку **OK**.
5. Выключите и снова включите питание инструмента.

## Background Color

### Color

Параметр определяет цветовую схему экрана дисплея.

Доступные варианты обозначены цифрами.

## Display Hold

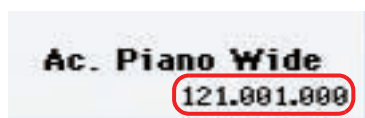
### On/Off

Если отметить это поле, то при выводе на экран временных окон (таких как Sound Select) они не будут закрываться до момента нажатия на кнопку **EXIT** или кнопку рабочего режима. Если поле не отмечено, каждое временное окно через некоторое время закрывается автоматически.

## Program Change

### Show

Включает/отключает вывод на экран в окне Sound Select рядом с именем программы соответствующего сообщения Program Change. По умолчанию это поле отмечено.

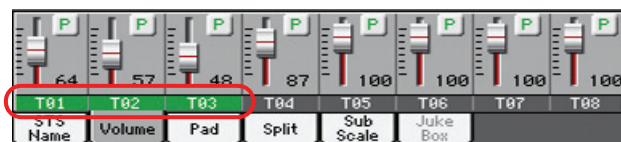


\* Сообщения Program Change всегда выводятся в области информации трека.

## Track Activity

### Show

Параметр используется для включения/выключения мониторинга активности треков. Если поле отмечено, при приеме сообщений по MIDI метка соответствующего трека меняет цвет.



## Auto Select

### Style

Если поле отмечено, то при прикосновении к имени банка в окне Style Select загружается выбранный из него в последний раз стиль. Однако в случае необходимости можно выбрать и другой стиль.

\* Если установить параметр "Factory Style and Pad Protect" в значение **Off**, то можно сохранить наиболее часто используемые стили в первые позиции каждого из банков. После чего, отметив это поле, можно будет загружать нужный стиль с помощью всего одной кнопки.

### Performance

Если поле отмечено, то при нажатии на кнопку PERFORMANCE соответствующего банка загружается выбранный из него в последний раз перформанс. Однако при нажатии на кнопку PERFORMANCE в любом случае открывается окно выбора перформанса Performance Select, позволяющее в случае необходимости загрузить другой объект.

\* Сохраните наиболее часто используемые перформансы в первые позиции каждого из банков. Это позволит выбирать их с помощью всего одной кнопки.

### Save

Прикоснитесь к этой кнопке, чтобы сохранить текущее назначение стиля и перформанса.

---

## General Controls: Lock

Страница содержит все возможные виды блокировки, выбираемые боковыми закладками. Блокировка предотвращает изменение значения параметра вследствие загрузки данных с накопителя, или же выбора другого перформанса, стиля или STS.

### Lock

В этой области находятся все доступные виды блокировки. Пиктограмма закрытого замка свидетельствует о запрете изменения соответствующих объектов. Эти же пиктограммы закрытых замков появляются и на других страницах рядом с заблокированным параметром.

\* Для того чтобы сохранить зафиксировать состояние определенных параметров, чтобы их значения не изменялись, запишите их в перформанс MY SETTING, который автоматически загружается при включении питания инструмента, а затем заблокируйте их на этих страницах.

## Панель Tuning



### Master Transpose

Если замок закрыт, то при смене перформанса или стиля, а также при воспроизведении файла SMF, созданного на инструменте Korg серии Pa, установка общего транспонирования остается неизменной.

### Sub Scale/Quarter Tone

Если замок закрыт, то при смене перформанса или STS значения Sub-Scale или Quarter Tone не изменяются.

### SubScale/Quarter Tone from STS

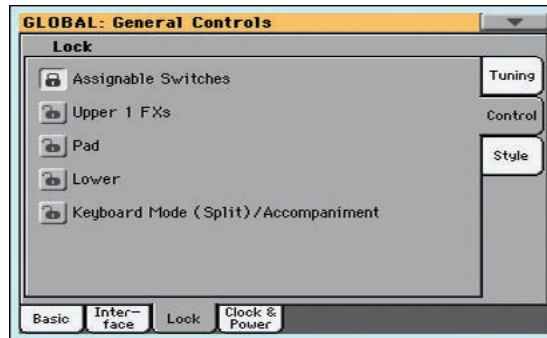
Если замок закрыт, то при смене STS значения Sub-Scale или Quarter Tone не изменяются. То есть, при смене программ и эффектов установки строя остаются неизменными.

### Auto Octave

Эта установка позволяет определить, будут ли при включении/выключении режима SPLIT автоматически транспонироваться треки Upper.

- Если замок закрыт, то при включении/выключении режима SPLIT интервал транспонирования треков Upper остается неизменным.
- Если замок открыт, то при выключении режима SPLIT установка Octave Transpose для треков Upper автоматически устанавливается в "0", а при включении режима SPLIT — в "-1".

## Панель Control



### Assignable Switches

Если замок закрыт, то при смене перформанса или STS назначение программируемых кнопок (Assignable Switch) остается неизменным.

### Upper 1 FXs

В режиме программы на нее можно назначить эффект FX В. При выборе для трека Upper 1 новой программы автоматически загружаются установки FX В и посылов Master FX, сохраненные вместе с ней. Эти установки могут отменить для трека Upper 1 соответствующие установки перформанса/STS. Будут установки новой программы замещать установки перформанса/STS или нет, определяется с помощью данного параметра.

- Если поле Upper 1 FX Lock отмечено, то при выборе новой программы для трека Upper 1 установки перформанса/STS, параметры эффектов и уровни посылов на эффект остаются неизменными.
- Если поле Upper 1 FX Lock не отмечено, то при выборе новой программы для трека Upper 1 загружаются сохраненные в ней установки эффектов и посылов на эффекты.
- \* Если эффекты выбранной программы не совместимы с текущими эффектами процессора FX В, то посылы Master FX остальных клавиатурных треков автоматически устанавливаются в 0.

*Например, на процессор Master 2 FX назначен эффект хоруса. Если в загружаемой программе на процессор Master 2 FX назначен дисторшн, то уровни посылов на Master 2 FX для треков Upper 2, Upper 3 и Lower автоматически установятся в нулевое значение, во избежание некорректного их звучания. Таким образом, трек Upper 1, обычно наиболее важный, использующийся для исполнения сольных партий, будет обрабатываться назначенным на него эффектом, а все остальные клавиатурные треки будут воспроизводиться чистым звуком.*

### Pad

Если замок закрыт, то при смене стиля или записи SongBook назначение пэдов остается неизменным.

### Lower

Если замок закрыт, трек Lower при переключении стилей, перформансов или STS остается неизменным. Это удобно, например, когда партия левой руки мьютируется и используется только для управления аранжировщиком.

- \* Если требуются зафиксировать одинаковые установки Lower для всего выступления, сохраните необходимые установки в перформанс MY SETTING, который автоматически выбирается при включении питания инструмента, а затем запретите их изменение.

### Keyboard Mode (Split)/Accompaniment

Если замок закрыт, состояния кнопок SPLIT (установки клавиатурного режима) и ACCOMP при переключении перформансов или STS остаются неизменными. Это удобно, например, когда надо играть только в режиме Full Keyboard, когда аккорды распознаются на всем диапазоне клавиатуры.

- \* Если требуются зафиксировать одинаковые установки Keyboard Mode и Lower Scanning для всего выступления, сохраните необходимые установки в перформанс MY SETTING, который автоматически выбирается при включении питания инструмента, а затем запретите их изменение.

## Панель Style



### Style Tracks Volume

Если замок закрыт, громкость треков стиля при переключении стилей остается неизменной. Это удобно при создании собственных стилей и необходимости динамической подстройки громкости с помощью слайдеров. Данную установку не рекомендуется использовать при работе с заводскими стилями, поскольку каждый из них уже оптимально смикширован производителем.

### Style Tracks Play/Mute Lock

Если замок закрыт, то при загрузке новых стилей состояние трека (воспроизводится/мьютирован) не изменяется. Это позволяет, например, отключить басовый трек во время выступления, чтобы соответствующая партия исполнялась музыкантом. Также можно замьютировать все треки аккомпанемента и воспроизводить только треки ударных и баса.

### Style Element

Если замок закрыт, то при смене стиля элемент стиля не изменяется. Эта блокировка игнорируется для стилей, автоматически загружаемых при выборе записи SongBook, поскольку в этом случае всегда загружается элемент стиля, сохраненный в записи SongBook.

### Bass Inversion

Если замок закрыт, то при смене перформанса или STS установка обращения баса остается неизменной.

### Manual Bass

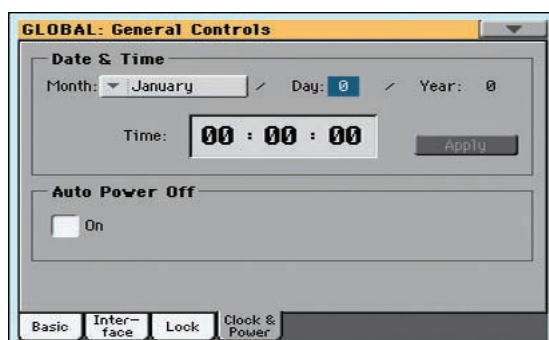
Если замок закрыт, то при смене перформанса или STS установка Manual Bass остается неизменной.

---

## General Controls: Clock & Power

### Date & Time

Pa600 имеет системные календарь и часы, работающие от батареи. Это позволяет сохранять вместе с файлом время и дату его создания или модификации.



\* При редактировании файла ресурса (программы, стиля и т.д.) изменяется дата модификации всех объектов в соответствующем банке. Например, если отредактировать один стиль в банке "Pop", дата модификации всех стилей этого банка будет обновлена.

## Month

Ниспадающее меню для выбора месяца.

## Day

Числовое поле для ввода дня месяца.

## Year

Числовое поле для ввода года.

## Time

Числовое поле для ввода времени в формате "часы:минуты:секунды".

## Apply

После заполнения описанных выше полей прикоснитесь к этой кнопке, чтобы принять изменения.

## Auto Power Off

Pa600 имеет функцию энергосбережения, автоматически отключающую питание инструмента через 2 часа после последней манипуляции с ним.

### On

Если это поле отмечено, за несколько минут перед автоматическим отключением питания на дисплей выведется предупреждение. После отключения питания все несохраненные результаты работы будут утеряны.



Чтобы питание не отключалось, прикоснитесь к дисплею, нажмите какую-нибудь кнопку или возьмите любую ноту на клавиатуре.

---

## Mode Preferences: Style

На странице определяются основные параметры режима воспроизведения стиля.



### Split Point

Параметр определяет глобальную точку раздела клавиатуры. Это значение соответствует точке раздела, выбранной на панели Split в режиме воспроизведения стиля и песни при отмеченном поле Global. Данная точка раздела не зависит от установок перформанса или STS.



## Chord Recognition

Параметр определяет режим идентификации гармонии процессором автоаккомпанемента.

При выборе режима Full Keyboard (индикатор кнопки SPLIT не горит) параметр Chord Recognition автоматически принимает одно из приведенных в таблице значений.

Chord Recognition		
Индикатор кнопки SPLIT горит	Индикатор кнопки SPLIT не горит	Минимальное количество взятых нот
One Finger	Fingered	3
Fingered	Fingered	3
Expert	Expert	3

### One Finger

Используется упрощенный метод идентификации гармонии.

- Если берется одна нота, то идентифицируется мажорный аккорд.
- Для идентификации мажорного септаккорда необходимо взять тонику и ближайшую слева белую клавишу. Например, комбинация C3 + B2 соответствует До-мажорному септаккорду.
- Для идентификации минорного аккорда необходимо взять тонику и ближайшую слева черную клавишу. Например, комбинация C3 + Bb2 соответствует До-минорному аккорду.
- Для идентификации минорного септаккорда необходимо взять тонику и ближайшие слева черную и белую клавиши. Например, комбинация C3 + B2 + Bb2 соответствует До минорному септаккорду.

### Fingered

В режиме Split берите одну или более нот. Полный мажорный аккорд идентифицируется даже в том случае, если была взята одна единственная нота.

В режиме Full Keyboard для идентификации аккорда необходимо взять не менее трех нот.

### Expert

В режиме Split берите две или более нот. В режиме Full Keyboard берите не менее трех нот.

Если берется только одна нота, то воспроизводится звук в унисон, если взять малую квинту — то уменьшенный аккорд.

В этом режиме возможно распознавание аккордов без тоники, характерных для джаза, фьюжна, современной и легкой музыки. Этот тип распознавания удобен для воссоздания стиля игры джазовых пианистов. Тонику брать не требуется, она воспроизводится по треку баса.

## Velocity Control

Параметр используется для запуска одной из описанных ниже функций при экспрессивной игре левой рукой. Выбранный с помощью него элемент стиля запускается, если воспроизводится нота со скоростью нажатия (velocity) большей, чем значение параметра "Velocity Control Value".

Данная функция работает только при включенной кнопке SPLIT.

### Break

При игре по треку Lower с velocity большей, чем значение переключения, автоматически запускается элемент стиля Break.

### Start/Stop

Позволяет запускать или останавливать воспроизведение стиля в зависимости от динамики игры на клавиатуре инструмента.

### Bass Inversion

При игре с velocity большей, чем значение переключения, включается или отключается функция обращения баса (Bass Inversion).

### Memory

При игре с velocity большей, чем значение переключения, включается или отключается функция запоминания (Memory).

## Velocity Control Value

Параметр определяет пороговое значение velocity, выше которого автоматически происходит запуск/останов воспроизведения стиля или выбор одной из перечисленных выше функций.

## Scale Mode

Параметр определяет треки, на которые будет распространяться действие альтернативного строя.

### Keyboard Tracks

Альтернативный строй действует на все клавиатурные треки.

### Upper Tracks

Альтернативный строй действует только на клавиатурные треки Upper 1 — 3.

### All Tracks

Альтернативный строй действует на все треки (клавиатурные треки, треки стиля, пэдовые треки).

## Memory Mode

Параметр определяет режим работы кнопки MEMORY.

### Chord

Если индикатор кнопки MEMORY горит, то при снятии рук с клавиатуры запоминается последний распознанный аккорд. Если индикатор кнопки не горит, то при снятии рук с клавиатуры гармония сбрасывается.

### Chord + Lower

Если индикатор кнопки MEMORY горит, то при снятии рук с клавиатуры запоминается последний распознанный аккорд, а также удерживается воспроизведение трека Lower до тех пор, пока не будет взята следующая нота или аккорд. Если индикатор кнопки не горит, то при снятии рук с клавиатуры гармония сбрасывается, и воспроизведение трека Lower прерывается.

### Fixed Arr. + Lower

Если индикатор кнопки MEMORY горит, то воспроизведение трека Lower удерживается до тех пор, пока не будет взята следующая нота или аккорд. Если индикатор кнопки не горит, то при снятии рук с клавиатуры воспроизведение трека Lower прерывается. Распознанный аккорд запоминается и воспроизводится независимо от состояния кнопки MEMORY.

## Bass & Lower Backing

Если выбран режим разделения клавиатуры (SPLIT), и стиль не воспроизводится, то эта функция позволяет левой рукой исполнять простейший аккомпанемент. По умолчанию эта функция включена.

### Поле отмечено

Если воспроизведение стиля остановлено, то при взятии аккорда левой рукой воспроизводится звук программы, назначенной на трек Lower (даже если он замьютирован), а в басовом треке — тоника. После запуска воспроизведения стиля восстанавливается стандартный режим работы.

Этот режим идентифицируется пиктограммой **BACKING** в области программы для трека Lower.

### Поле не отмечено

Если воспроизведение стиля остановлено, и трек Lower замьютирован, то при игре левой рукой звук не воспроизводится. Если установить трек Lower в состояние воспроизведения, то будет звучать назначенная на него программа.

## Style Tracks Global Volume

В режиме воспроизведения стиля громкость сгруппированных треков стиля устанавливается относительно значений, сохраненных в стиле. После смены стиля это относительное значение не изменяется, и усредненная громкость треков стиля остается прежней.

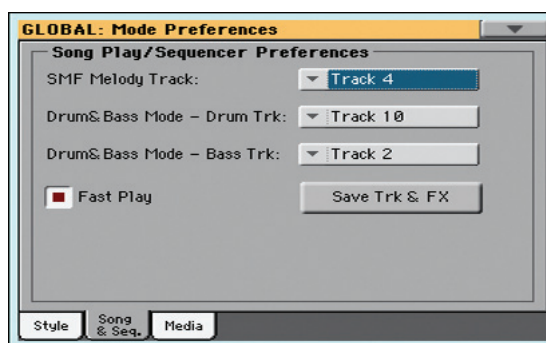
Данные регуляторы позволяют глобально установить баланс между треками ударных/перкуссии, баса и аккомпанемента. Например, чтобы выделить звучание ритм-секции (треков ударных и баса), уменьшите громкость сгруппированных треков аккомпанемента.

Эти изменения не запоминаются в перформансе или в текущих установках стиля, поскольку являются глобальными параметрами.

**0...127**: уровень громкости.

## Mode Preferences: Song & Sequencer

На странице определяются значения основных параметров режимов воспроизведения песни и секвенсора.



### SMF Melody Track

Параметр используется для выбора мелодического трека песни. Его можно мьютировать с помощью функции “Song-Melody Mute”, которую можно назначить на программируемый или ножной переключатель.

### Drum & Bass Mode - Drum

Параметр используется для выбора трека ударных песни. При вызове функции “Drum&Bass”, которую можно назначить на программируемый или ножной переключатель, трек остается в режиме воспроизведения (также как и трек баса).

### Drum & Bass Mode - Bass

Параметр используется для выбора басового трека песни. При вызове функции “Drum&Bass”, которую можно назначить на программируемый или ножной переключатель, трек остается в режиме воспроизведения (также как и трек ударных).

### Fast Play

Если поле отмечено, данная функция позволяет пропускать пустые доли, находящиеся в начале песни и запускать воспроизведение сразу с первой ноты. Однако, все установочные данные считываются и учитываются.

Имейте в виду, что в случае MP3 пустые данные в начале аудиофайла пропустить невозможно.

\* Если Pa600 управляет внешним музыкальным инструментом, быстрая передача MIDI-данных через порты MIDI OUT или USB может вызвать задержку воспроизведения песни. Поэтому рекомендуется отключать эту функцию при совместной работе с другим оборудованием.

### Save Trk & FX

Прикоснитесь к этой кнопке, чтобы сохранить глобальные параметры для режима воспроизведения песни. Эти параметры не связаны с отдельными песнями.

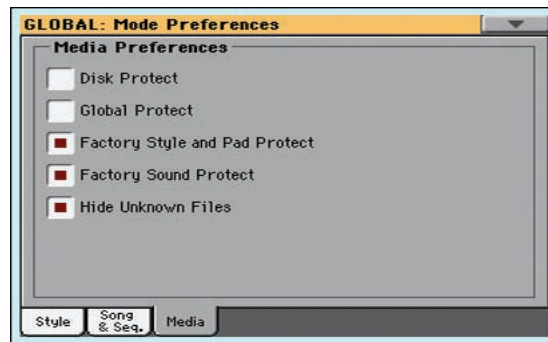
К сохраняемым параметрам относятся следующие:

- Состояние воспроизводится/мьютирован треков песни.
- Установки эффектов по умолчанию.
- Установки эквализации треков песни.
- Состояние Internal/External треков песни.

---

## Mode Preferences: Media

Страница используется для программирования функций блокировки режима Media.



### Disk Protect

Если поле отмечено, то запись на встроенный диск "KORG [KORG DISK]" будет невозможна.

### Global Protect

Если поле отмечено, то загрузка набора глобальных параметров будет невозможна.

### Factory Style and Pad Protect

Если поле отмечено, то при загрузке данных заводские стили и заводские пэды ("Hit", "Sequence" и "Local" в окне Pad Select) не перезаписываются. Более того, при выполнении операции сохранения данных доступ к этим банкам блокируется.

Также, если поле отмечено, невозможна запись установок STS или стиля в заводские стили. Команды "Write Single Touch Setting" и "Write Current Style Settings" меню страницы становятся недоступными. Все оригинальные настройки заводских стилей будут оставаться неизменными.

Если поле не отмечено, то пользовательские стили или пэды можно загрузить или сохранить в заводские банки.

Помните о том, что банки стилей FAVORITE и USER, а также банки пэдов USER используются в операции Save All независимо от этой установки.

- \* При включении инструмента параметр автоматически включается (поле отмечено).
- \* Если случайно были удалены какие-нибудь заводские данные, загрузите их архивную копию, либо используйте процедуру Factory Restore страницы Media > Utility.

### Factory Sound Protect

Если поле отмечено, сохранение отредактированных программ будет невозможно. Если поле не отмечено, отредактированные программы можно сохранять в банки заводских или пользовательских программ.

- \* Будьте внимательны при использовании данной опции, поскольку реорганизация структуры заводских программ может вызвать некорректное воспроизведение стилей и файлов SMF!
- \* При включении инструмента параметр автоматически включается (поле отмечено).
- \* Если случайно были удалены какие-нибудь заводские данные, загрузите их архивную копию, либо используйте процедуру Factory Restore страницы Media > Utility.

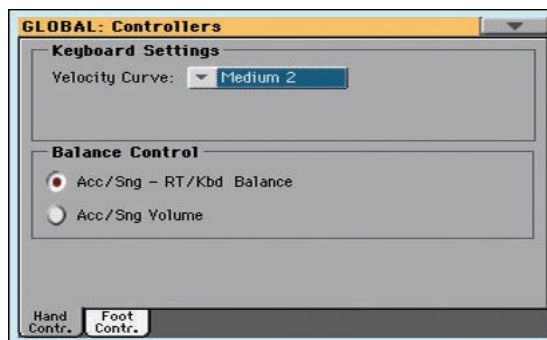
### Hide Unknown Files

Если поле отмечено, то при работе с накопителем на дисплей выводятся только распознаваемые Ра600 файлы.

---

## Controllers: Hand Controllers

На странице программируются контроллеры, для манипуляции которыми используются руки.



## Keyboard Settings

### Velocity Curve

Параметр определяет чувствительность клавиатуры к скорости нажатия (velocity).

#### Fix

Управление динамикой отсутствует. Громкость не зависит от экспрессивности исполнения, как на классическом органе.

#### Soft1...Hard3

Кривые чувствительности клавиатуры, начиная с малой и заканчивая высокой.

## Balance Control

Регулятор BALANCE используется как для установки микса между клавиатурными треками и треками аккомпанемента/песни, так и для управления громкостью аккомпанемента/песни без воздействия на клавиатурные треки. Эта регулировка является относительной, а максимальное значение определяется положением регулятора MASTER VOLUME.

\* Регулятор BALANCE работает только в режимах воспроизведения стиля и песни.

### Acc/Song - Kbd Balance

В режимах воспроизведения стиля и песни регулятор BALANCE устанавливает баланс громкости клавиатурных (Kbd) треков относительно треков стиля (Accompaniment), песни и пэдов.

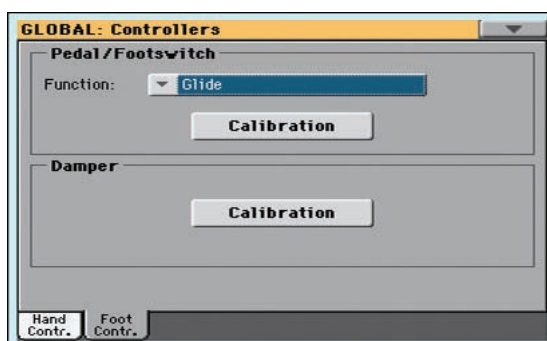
### Acc/Song Volume

В режимах воспроизведения стиля и песни регулятор BALANCE управляет громкостью треков стиля (Accompaniment), песни и пэдов.

---

## Controllers: Foot Controllers

На странице определяется функциональное назначение программируемых педали и ножного переключателя (Assignable Pedal/Footswitch), а также их полярность и полярность демпферной педали.



Для совместимости с Ра600 рекомендуются следующие опциональные педали Korg.

Тип	Модель
Непрерывный (громкость/экспрессия)	EXP-2, XVP-10
Ножной переключатель	PS-1, PS-3
Демпферная педаль	DS-1H (с поддержкой полу-педальирования)

## Pedal/Footswitch

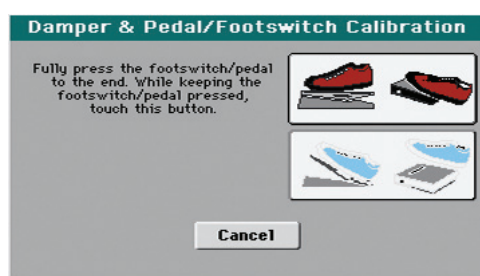
### Function

Функция, назначенная на педаль непрерывного типа (громкости/экспрессии) или на ножной переключатель, подключенные к разъему ASSIGNABLE PEDAL. Список функций приведен в главе “Приложение”.

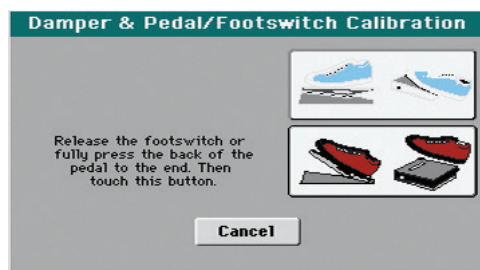
### Calibration

Кнопка используется для калибровки и определения полярности педали/переключателя.

1. Подключите педаль или переключатель к разъему ASSIGNABLE PEDAL тыльной панели.
2. Перейдите на данную страницу и прикоснитесь к кнопке “Calibration”. Откроется следующее диалоговое окно:



3. В окне показан запрос на установку педали в максимальное значение. Переведите ножной переключатель или педаль в максимальное значение (обычно нажатие).
4. Прикоснитесь к кнопке “Push” для подтверждения максимального значения. Откроется следующее диалоговое окно:



5. В окне показан запрос на установку педали в минимальное значение. Переведите ножной переключатель или педаль в минимальное значение (обычно отпускание).
6. Прикоснитесь к кнопке “Push” для подтверждения минимального значения.
7. Проверьте работу педали/переключателя и назначьте на них функцию.

\* После загрузки обновления операционной системы или ранее сохраненного файла глобальных установок, папки "SET", содержащий этот файл, или файла архива может потребоваться повторная калибровка педали/переключателя.

## Damper

### Calibration

Кнопка используется для калибровки и определения полярности демпферной педали. Процедура аналогична описанной выше.

---

## Tuning: Basic

На странице определяется общая настройка инструмента.



## Global Tuning

### Master Tuning

Высота строя всего инструмента (с точностью до сотой доли полутона). Используется для точной настройки при работе с акустическими инструментами, например, роялем.

-100: нижняя граница высоты строя.

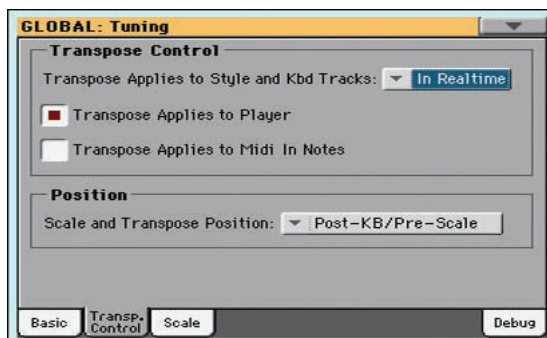
0: стандартная высота строя (A4 = 440 Гц).

+100: верхняя граница высоты строя.

---

## Tuning: Transpose Control

Страница используется для определения треков, к которым будет применять установка общего транспонирования, а также корректировки соответствующих параметров.



## Transpose Control

### Transpose applies to Style and Kbd tracks

Параметр используется для включения/выключения общего транспонирования и определения характера его воздействия на треки стиля и клавиатурные треки.

#### Off

Режим общего транспонирования для треков стиля и клавиатурных треков отключается. Однако, аккорды, показанные на странице Lyrics, транспонируются.

#### In Sync

При нажатии на любую из кнопок TRANSPOSE [b]/[#] режим общего транспонирования включается с первой доли следующего такта.

## In Realtime

При нажатии на любую их кнопок TRANSPOSE [b]/[#] режим общего транспонирования для треков стиля и клавиатурных треков включается независимо со следующей ноты.

Следующие взятые нота или аккорд будут воспроизводиться с новыми установками транспонирования. Обратите внимание, что если взять новую ноту по клавиатурному треку до того, как после смены транспонирования был взят аккорд по треку стиля, то клавиатурные треки и треки стиля будут воспроизводиться в различных тональностях. Это будет происходить до тех пор, пока по треку стиля не будет взят новый аккорд.

## Transpose applies to Player

Включение/выключение общего транспонирования для встроенного плеера.

## Transpose applies to Midi In notes

Включение/выключение общего транспонирования нот, принимаемых со входа MIDI IN.

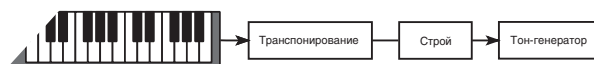
## Position

### Scale and Transpose position

Установка определяет взаимосвязь параметров Scale (строй) и Master Transpose (общее транспонирование).

#### Post-KB/Pre-Scale

Если выбрана эта опция, то ноты транспонируются сразу же после их взятия на клавиатуре инструмента. Установки строя Scale применяются к уже транспонированным нотам. Например, в строе изменена высота ноты **E**, а параметр транспонирования Master Transpose установлен в **+1**. В этом случае при взятии ноты **E** будет воспроизводиться нота **F**. Для того чтобы воспроизвести ноту, высота которой была отредактирована с помощью установок строя, необходимо взять **E<sub>b</sub>**.



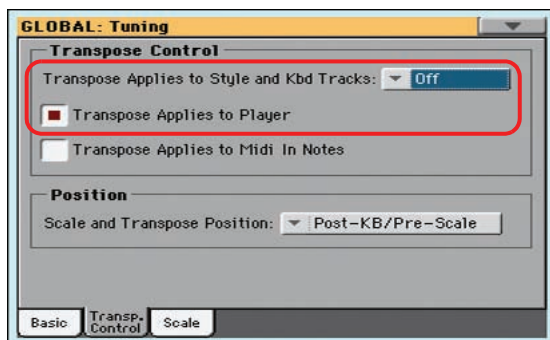
#### Post-KB & Scale

Если выбрана эта опция, то ноты транспонируются непосредственно перед их передачей в тон-генератор. Таким образом, установки строя Scale обрабатываются до транспонирования. Например, в строе изменена высота ноты **E**, а параметр транспонирования Master Transpose установлен в **+1**. В этом случае при взятии ноты **E** будет воспроизводиться альтерированная в строе нота, но на полтона выше.



## SMF и транспонирование аккордов

При изменении общего транспонирования аббревиатуры аккордов, содержащихся в файле SMF, транспонируются и показываются на дисплее в корректном виде. Установка Master Transpose должна быть включена для плеера, но не для клавиатуры.



\* Аккорды, содержащиеся в связанном файле TXT или загруженные из файла CDG, не транспонируются.



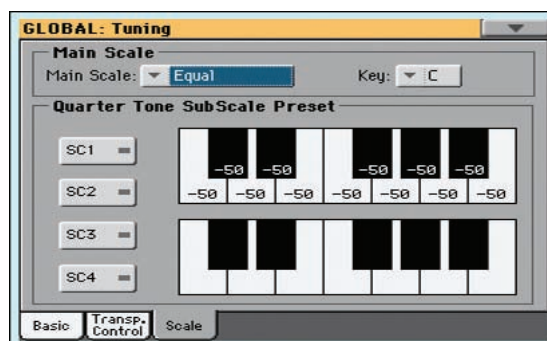
## Наборы ударных и транспонирование

Наборы ударных никогда не транспонируются. Чтобы назначенная на трек программа не транспонировалась, переведите этот трек в режим Drum на странице Style Play/Song Play > Track Control > Mode.

---

## Tuning: Scale

Страница используется для выбора основного (базового) строя всего инструмента.



### Main Scale

#### Main Scale

Параметр определяет основной строй для всего инструмента, за исключением треков, для которых в перформансе или STS был определен альтернативный строй.

\* В глобальном режиме невозможно выбрать пользовательский строй.

#### Key

Параметр используется только для некоторых из строев и определяет их тонику.

### User Quarter Tone SubScale

Эта секция предназначена для программирования строя Quarter Tone и сохранения до 4 пресетов Quarter Tone Scale (SC).

В модели Pa600 Quarter Tone эта секция соответствует секции QUARTER TONE лицевой панели.

#### Кнопки SC Preset

Используйте эти кнопки для загрузки соответствующих пресетов. В каждом пресете содержится запрограммированная пользователем настройка каждой ноты строя (верхний рисунок клавиатуры) и выбранная степень расстройки (нижний рисунок клавиатуры).

Если пресет не выбран, по умолчанию загружается пресет, назначающий значение -50 центов каждой ноте и отключающий расстройку.

Также можно выбрать пресет строя, назначив соответствующую функцию на ножной или программируемый переключатель.

Чтобы сохранить пресет, используйте команду меню "Write SC Preset" этой страницы и выберите одну из ячеек пресетов для сохранения текущих установок.

В модели Pa600 Quarter Tone можно удерживать нажатой одну из кнопок SC Preset лицевой панели несколько секунд.

#### Верхний рисунок клавиатуры

Позволяет изменять высоту настройки каждой ноты строя.

**-99...0...+99**

Расстройка ноты в центах. Ноль соответствует отсутствию расстройки, 50 соответствует полному сдвигу на четверть тона вверх или вниз, 99 соответствует приблизительно полному полутону вверх или вниз.

## Нижний рисунок клавиатуры

Позволяет включать или отключать расстройку. Наличие расстройки зависит от запрограммированного набора на верхнем рисунке, или она загружается с помощью выбора одного из пресетов SC.

Если нота расстроена, соответствующая клавиша на рисунке отмечена черной точкой.

В модели Pa600 Quarter Tone рисунок соответствует клавиатуре, находящейся в секции QUARTER TONE лицевой панели.

---

## MIDI: General Controls

Страница используется для выбора пресета MIDI и определения глобальных параметров MIDI-коммутиации.



## MIDI Preset

### Preset

При выборе конфигурации MIDI Preset автоматически соответствующим образом перенастраиваются MIDI-каналы. В каждой из MIDI-конфигураций определенным образом подобраны MIDI-параметры, обеспечивающие простоту коммутации с определенным MIDI-контроллером.

После выбора пресета MIDI можно корректировать любые установки каждого из каналов. Чтобы сохранить эти установки в памяти, выберите команду "Write Midi Preset" в меню страницы.

\* Если файл ".SET", в котором хранятся оригинальные данные, отсутствует, можно восстановить исходные пресеты MIDI с помощью команды "Factory Restore" Имейте в виду, что эта процедура стирает все заводские и пользовательские данные из памяти инструмента!

## General Controls

Параметры используются для определения установок MIDI Clock и Local Off.

### Clock Send

Параметр используется для включения/выключения функции передачи на выход MIDI OUT или USB Device сообщений синхронизации.

\* При включении питания инструмента этот параметр автоматически отключается.

#### Поле не отмечено

Сгенерированные Pa600 сообщения MIDI Clock на выход MIDI OUT и USB Device не передаются. Поэтому Pa600 не может выступать в качестве ведущего (master) для синхронизации скомутированных с ним приборов.

#### Поле отмечено

Сгенерированные Pa600 сообщения MIDI Clock передаются на его выход. Это дает возможность управлять темпом и запуском/остановом секвенсора внешнего оборудования с помощью соответствующих команд, поступающих от Pa600. Для этого внешнее оборудование необходимо скомутировать с выходом MIDI OUT или USB Device.

## Clock Source

Параметр определяет источник синхросигнала MIDI Clock для режимов воспроизведения стиля и секвенсора.

- \* В режиме воспроизведения песни всегда используется внутренний генератор синхросигнала.
- \* Каждый раз при включении питания инструмента параметр устанавливается в значение "Internal".

### Internal

Синхросигнал генерируется аранжировщиком и плеером Pa600.

### External MIDI

В режимах воспроизведения стиля и секвенсора Pa600 работает в качестве ведомого (slave) устройства под управлением внешнего оборудования, скоммутированного со входом MIDI IN. При этом с помощью регуляторов лицевой панели Pa600 невозможно управлять запуском/остановом стиля и секвенсора, а также темпом. Эти операции осуществляются с помощью MIDI-сообщений, принимаемых от внешнего оборудования.

### External USB

Аналогично External MIDI, только для приема команд используется порт USB Device.

## Local Control On

Используется для подключения/отключения клавиатуры инструмента к внутреннему тон-генератору.

- \* При каждом включении питания инструмента этот параметр включается (поле отмечено).

### Поле отмечено

При игре на клавиатуре MIDI-данные передаются как на внутренний тон-генератор, так и на выход MIDI OUT или USB Device.

### Поле не отмечено

Внутренний тон-генератор от клавиатуры отключается. Сгенерированные с помощью нее MIDI-данные передаются только на выход MIDI OUT или USB Device.

Эта установка часто используется при работе с внешним секвенсором для предотвращения повторной обработки MIDI-сообщений. Она позволяет организовать следующую схему работы: MIDI-информация, сгенерированная клавиатурой и контроллерами инструмента, передается на внешний секвенсор, который возвращает ее обратно. Таким образом, инструмент воспроизводит звук под воздействием MIDI-сообщений, принятых от внешнего секвенсора.

## Note to RX Noise

RX Noises являются специальными звуками, позволяющими повысить естественность звучания программ. Для большинства программ они располагаются выше ноты C7.

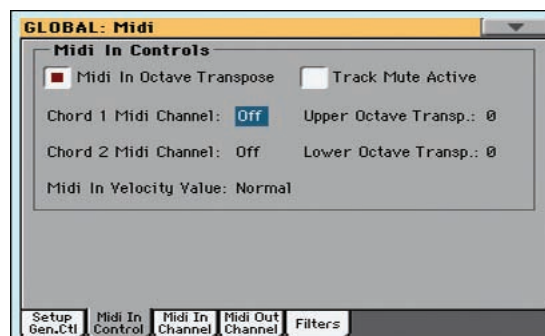
Если поле отмечено, то ноты, принимаемые по MIDI или генерируемые встроенным плеером и находящиеся в пределах диапазона RX Noises, распознаются и преобразуются в RX Noises. В противном случае эти ноты игнорируются.

- \* При включении питания инструмента этот параметр автоматически включается.

---

## MIDI: MIDI In Controls

Страница используется для определения общих параметров входов MIDI IN и USB Device, таких как канал блока идентификации аккордов. Все эти параметры сохраняются в пресет MIDI.



## Midi In Controls

### Midi In Octave Transpose

Параметр определяет, будет ли установка Octave Transpose применяться к нотам, принятым с входа MIDI IN или USB Device.

#### Поле отмечено

Ноты, принятые с входа MIDI IN или USB Device, транспонируются в соответствии со значением параметра Octave Transpose, которое определено для каждого из треков.

#### Поле не отмечено

Данные, принятые с входа MIDI IN или USB, не транспонируются.

### Track Mute Active

Параметр определяет, будет ли замьютированный трек воспроизводить ноты, принятые с входа MIDI IN или USB Device.

#### Поле отмечено

Данные, принятые с входа MIDI IN или USB Device для замьютированного трека, не воспроизводятся.

#### Поле не отмечено

Данные, принятые с входа MIDI IN или USB Device, воспроизводятся даже в том случае, если трек замьютирован.

### Chord 1 Midi Channel

### Chord 2 Midi Channel

Ноты, принятые по этим каналам с входа MIDI IN или USB Device, поступают в блок идентификации гармонии аранжировщика.

Pa600 имеет два канала, по которым можно передавать информацию для распознавания гармонии. Второй канал используется при коммутации с инструментами, которые передают гармонию по двум каналам, например, MIDI-аккордеоном.

#### Off

Данные, принятые с входа MIDI IN или USB Device, не поступают в блок аранжировщика.

#### 1...16

Данные, принятые по этим каналам с входа MIDI IN или USB Device, поступают в блок аранжировщика.

### Upper Octave Transp.

Параметр используется для транспонирования нот треков Upper, принятых с входа MIDI IN или USB Device. Например, если установить его в +1, то при приеме ноты **C4** на Pa600 будет воспроизводиться нота **C5**.

Этот параметр обычно используется исполнителями на MIDI-аккордеоне, когда MIDI-интерфейс передает данные в другой той октаве.

**-2...+2:** значение октавного транспонирования.

### Lower Octave Transp.

Параметр используется для транспонирования нот трека Lower, принятых с входа MIDI IN или USB Device. Например, если установить его в +1, то при приеме ноты **C4** на Pa600 будет воспроизводиться нота **C5**.

Этот параметр обычно используется исполнителями на MIDI-аккордеоне, когда MIDI-интерфейс передает данные в другой той октаве.

**-2...+2:** значение октавного транспонирования.

### Midi In Velocity Value

Параметр определяет режим интерпретации velocity (скорости нажатия) принятых MIDI-нот. Установка используется при извлечении звуков Pa600 с помощью внешнего органа или MIDI-аккордеона.

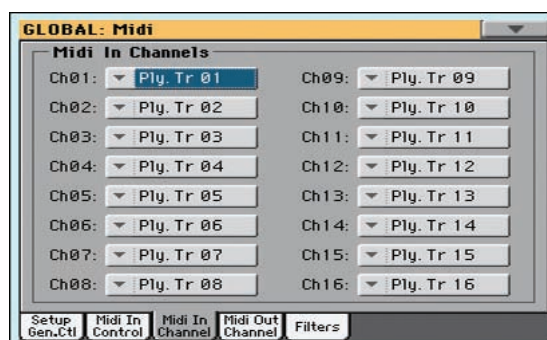
**Normal:** скорость нажатия интерпретируется стандартным образом.

**40...127:** скорость нажатия всех нот приравнивается к определенной здесь величине.

---

## MIDI: MIDI In Channels

Страница используется для назначения треков Pa600 на MIDI-каналы, принимаемые с входов MIDI IN и USB Device. Все эти параметры сохраняются в пресет MIDI.



### Каналы

Для каждого из каналов можно выбрать один из следующих треков.

#### Off

На канал не назначен ни один из треков.

#### Lower

Клавиатурный трек Lower.

#### Upper1...3

Один из клавиатурных треков Upper.

#### Pad 1...4

Один из пэдовых треков.

#### Drum

Трек ударных.

#### Percussion

Перкуссионный трек.

#### Bass

Басовый трек.

#### Acc1...5

Один из треков автоаккомпанемента.

#### Ply Tr 01...16

Один из треков плеера.

#### Global

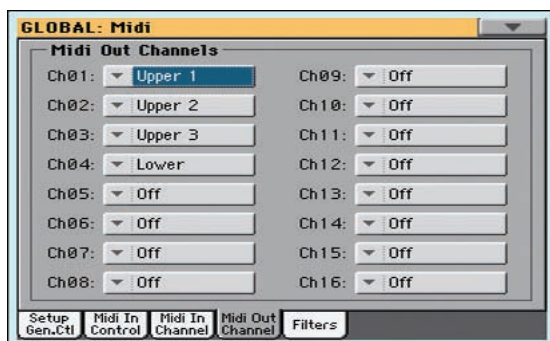
Специальный канал, позволяющий имитировать работу контроллеров Pa600 (клавиатура, педали, джойстик) с помощью внешней MIDI-клавиатуры или контроллера. MIDI-сообщения, принимаемые по этому каналу, рассматриваются в качестве сообщений, которые были сгенерированы встроенными контроллерами Pa600.

#### Control

Специальный канал, по которому Pa600 принимает от внешнего оборудования MIDI-сообщения выбора стилей, перформансов, установок STS, элементов стилей и записей SongBook.

## MIDI: MIDI Out Channels

Страница используется для назначения треков Ра600 на MIDI-каналы, передаваемые через выходы MIDI OUT и USB Device. Все эти параметры сохраняются в пресет MIDI.



### Каналы

Для каждого из каналов можно выбрать один из следующих треков.

#### Off

На канал не назначен ни один из треков.

#### Lower

Клавиатурный трек Lower.

#### Upper1...3

Один из клавиатурных треков Upper.

#### Pad 1...4

Один из пэдовых треков.

#### Drum

Трек ударных.

#### Percussion

ПеркуSSIONный трек.

#### Bass

Басовый трек.

#### Acc1...5

Один из треков автоаккомпанемента.

#### Ply Tr 01...16

Один из треков плеера.

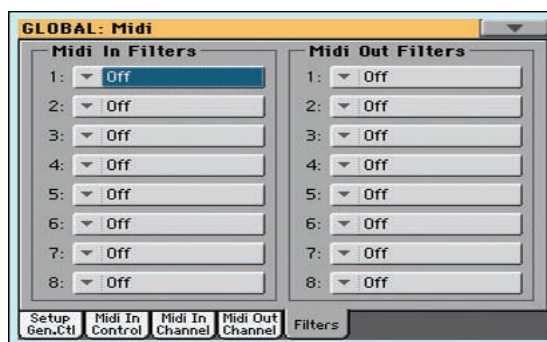
#### Chord

Канал будет использоваться для передачи на выходы MIDI OUT и USB Device нот, распознанных блоком идентификации аккордов. Эту опцию можно использовать для управления внешним гармонойзером по треку Lower, даже если он на Ра600 замьютирован.

---

## MIDI: Filters

Страница используется для определения установок 8 фильтров, воздействующих на принимаемые и передаваемые MIDI-данные. Все эти параметры сохраняются в пресет MIDI.



### Midi In Filters

Выбранный фильтр входных MIDI-сообщений. Фильтры воздействуют на все MIDI-каналы одновременно.

#### Off

Фильтр отключен.

#### Pitch Bend

Фильтрация сообщений Pitch Bend.

#### MonoTouch

Фильтрация сообщений монофонического (канального) послекасания (After Touch).

#### PolyTouch

Фильтрация сообщений полифонического послекасания (Poly After Touch).

#### PrgChange

Фильтрация сообщений Program Change.

#### SysExcl

Фильтрация системных сообщений формата System Exclusive (SysEx).

#### All CC

Фильтрация всех сообщений Control Change.

#### 0...127

Фильтрация сообщений Control Change с заданным здесь номером.

#### Notes

Фильтрация нотных сообщений.

### Midi Out Filters

Выбранные фильтры выходных MIDI-сообщений. Доступные типы фильтров описаны выше.

---

## Audio & EQ: MP3 / Speakers

Страница используется для определения различных параметров плеера MP3 и динамиков.



### MP3 Player

#### Volume

Параметр используется для установки максимальной громкости плеера MP3. Она служит для регулировки баланса громкости между файлами MP3 и песнями/стилями.

0...100: максимальная громкость в процентах.

### Speakers

#### On/Off

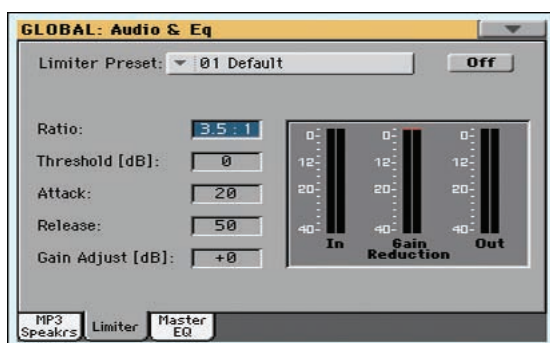
Параметр используется для включения/выключения встроенных динамиков Pa600.

---

## Audio & EQ: Limiter

Лимитер используется для ограничения громкости треков MIDI (стилей и песен) за счет компрессии сигнала, превышающего заданный пороговый уровень. На файлы MP3 лимитер не воздействует (поскольку они обычно изначально имеют корректные уровни).

Все эти параметры можно сохранить в пресет лимитера,



#### Limiter Preset

Ниспадающее меню для выбора одного из доступных пресетов лимитера и автоматической переконфигурации его параметров.

#### On/Off

Кнопка используется для включения/отключения секции лимитера.



## Ratio

Установка степени компрессии. Компрессия происходит только при превышении сигналом порогового уровня, заданного значением Threshold.

## Threshold

Установка порогового уровня, выше которого начинается компрессия сигнала.

## Attack

Установка времени атаки. Чем выше значение, тем более плавно включается компрессия, что предотвращает искажение нот с быстрыми перепадами громкости.

## Release

Установка времени восстановления. Чем выше значение, тем более плавно происходит отключение компрессии; что увеличивает сустейн длительных нот.

## Gain Adjust

Установка выходного усиления. Используется для компенсации потерь сигнала за счет компрессии.

## Индикация

Эти индикаторы показывают уровни различных сигналов в секции лимитера.

- Если индикатор In показывает слишком высокий уровень, уменьшите уровни воспроизводящихся программ, стилей и/или песен.
- Если индикатор Out показывает слишком высокий уровень, уменьшите значение параметра "Gain Adjust".
- По индикатору Gain Reduction оцените степень компрессии. Слишком глубокая компрессия может привести к искажению звука.

---

## Audio & EQ: Master EQ

Страница используется для управления полнопараметрическим мастер-эквалайзером. Он расположен в конце аудиотракта непосредственно перед аудиовыходами инструмента. Эквалайзер воздействует на треки MIDI (стили и песни), а также на файлы MP3.

Все эти параметры можно сохранить в пресет мастер-эквалайзера.



## EQ Preset

Ниспадающее меню для выбора одного из доступных пресетов эквалайзера и автоматической переконфигурации его параметров.

## On/Off

Кнопка используется для включения/отключения секции эквалайзера.

## Индикация

Эти индикаторы показывают частотную характеристику и уровни различных сигналов в секции мастер-эквайзера.

- Если индикатор In показывает слишком высокий уровень, уменьшите значение параметра "Input Trim".
- Если индикатор Out показывает слишком высокий уровень, уменьшите значение параметров "Gain".
- \* *Имейте в виду, что чрезмерное увеличение значений параметров "Gain" не всегда дает положительный эффект. Гораздо эффективней добиться нужного результата можно, уменьшив значение Gain одного из диапазонов, что позволит выделить остальные.*

## Input Trim

Регулятор используется для установки входного уровня эквалайзера. Слишком большие значения могут привести к искажениям сигнала в секции эквалайзера.

**Q**  
"Добротность" фильтра эквализации. Чем выше значение, тем уже частотный диапазон фильтра. Используйте высокие значения для коррекции только определенных частот, а низкие — для более плавной общей эквализации.

**Все диапазоны:** 0.5...10

## Freq

Центральная частота соответствующего диапазона. Выберите с помощью этих параметров гармоник, которые требуется усилить или ослабить.

**Low:** 20 Hz...1 kHz

**Mid-Low:** 50 Hz...10 kHz

**Mid-High:** 300 Hz...10 kHz

**High:** 500 Hz...20 kHz

## Gain

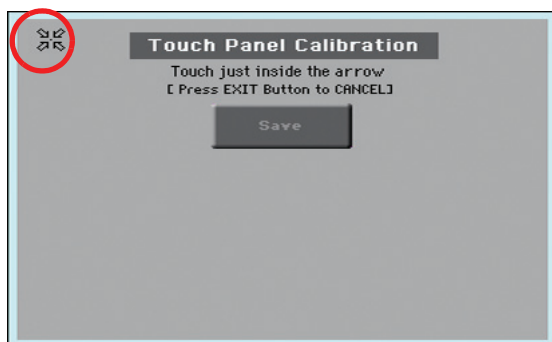
Усиление/ослабление соответствующего частотного диапазона.

**Все диапазоны:** -18...0...+18 dB

---

## Touch Panel Calibration

В некоторых случаях, например, после обновления операционной системы, возникает необходимость калибровки чувствительности сенсорного дисплея. Для этого предусмотрена данная страница.



1. Находясь на этой странице, прикоснитесь к стрелкам, расположенным в верхнем левом углу.
2. Стрелки будут последовательно перемещаться в другие углы дисплея. Каждый раз прикасайтесь к ним.
3. Для подтверждения выполнения калибровки чувствительности прикоснитесь к кнопке Save.



Для отказа от калибровки нажмите на EXIT.

- \* Чтобы перейти на эту страницу с любой другой, нажмите на кнопку GLOBAL для входа в глобальный режим, затем еще раз нажмите и удерживайте ее до тех пор, пока не появится эта страница.

---

## Меню страницы

Для перехода к меню страницы прикоснитесь к пиктограмме меню страницы. Для выбора команды прикоснитесь к соответствующему полю. Для выхода из меню страницы без выбора команды прикоснитесь к любому месту дисплея за пределами меню страницы.



- \* На каждой из страниц глобального режима доступна только одна соответствующая ей команда сохранения параметров. Остальные команды имеют серый цвет и недоступны.

### Write Quarter Tone SC Preset

Команда открывает диалоговое окно Write SC Preset, предназначенное для сохранения установок строя в один из 4 пресетов SC.

### Write Midi Preset

Команда открывает диалоговое окно Write Midi Preset, предназначенное для сохранения текущих установок MIDI в один из пресетов MIDI.

### Write Limiter Preset

Команда используется для сохранения установок лимитера в один из пресетов Limiter.

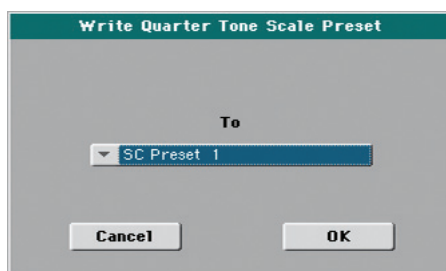
### Write Master EQ Preset

Команда используется для сохранения установок мастер-эквалайзера в один из пресетов Master EQ.

---

## Диалоговое окно Write Quarter Tone SC Preset

Для перехода к этому диалоговому окну выберите пункт Quarter Tone Write SC Preset меню страницы. Оно используется для сохранения текущих установок строя в один из 4 пресетов SC.



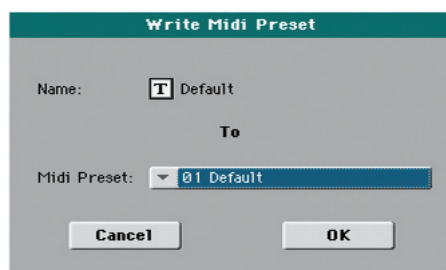
### To

Одна из 4 доступных ячеек пресетов SC, куда можно сохранить текущие установки строя.

---

## Диалоговое окно Write Midi Preset

Для перехода к этому диалоговому окну выберите пункт Write Midi Preset меню страницы. Оно используется для сохранения всех установок MIDI в пресет.



### Name

Имя сохраняемого пресета. Для того чтобы отредактировать его, перейдите к окну редактирования символической информации, прикоснувшись к пиктограмме [T].

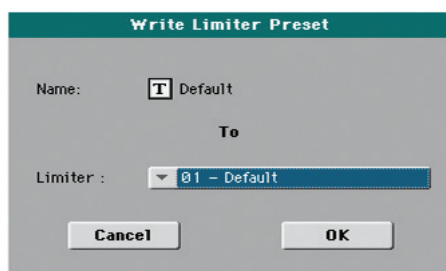
### Midi Preset

Один из доступных пресетов, куда можно сохранить текущие MIDI-установки.

---

## Диалоговое окно Write Limiter Preset

Для перехода к этому диалоговому окну выберите пункт Write Limiter Preset меню страницы. Оно используется для сохранения текущих установок секции лимитера в пресет.



### Name

Имя сохраняемого пресета. Для того чтобы отредактировать его, перейдите к окну редактирования символической информации, прикоснувшись к пиктограмме [T].

### Limiter Preset

Один из доступных пресетов, куда можно сохранить текущие установки лимитера.

---

## Диалоговое окно Write Master EQ Preset

Для перехода к этому диалоговому окну выберите пункт Write Master EQ Preset меню страницы. Оно используется для сохранения текущих установок секции мастер-эквалайзера в пресет.



### Name

Имя сохраняемого пресета. Для того чтобы отредактировать его, перейдите к окну редактирования символической информации, прикоснувшись к пиктограмме [T].

### Master EQ Preset

Один из доступных пресетов, куда можно сохранить текущие установки мастер-эквалайзера.

---

## Режим Media

Режим Media используется для управления файлами. Он накладывается на текущий режим (режимы воспроизведения стиля, воспроизведения песни, секвенсора, программы), не отменяя его.

---

## Внутренние и внешние запоминающие устройства

### Пользовательские запоминающие устройства

В режиме Media обычно происходит обмен файлами между носителями информации и встроенной памятью инструмента. Ра600 поддерживает работу с носителями следующих типов.

#### SYS [KORG SYSTEM]

Заводская область памяти инструмента. Она доступна только для обновления операционной системы, а также загрузки из нее заводских программ, стилей и пэдов.

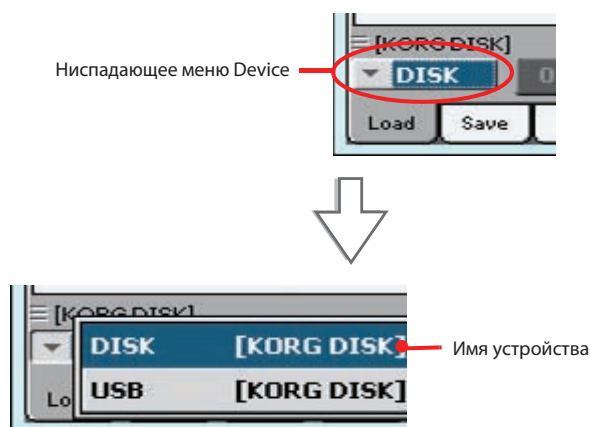
#### DISK [KORG DISK]

Пользовательская область памяти инструмента. Предназначена для сохранения в нее песен и других данных.

#### USB

Запоминающее устройство USB (например, флэш-накопитель), подключенное к порту USB Host.

Для выбора носителя используется ниспадающее меню Device, расположенное в левом нижнем углу на большинстве страниц режима Media.



## Поддерживаемые устройства

Ра600 поддерживает работу с внешними запоминающими устройствами, такими как жесткие диски и накопители USB, отформатированные в системе FAT16 или FAT32 с поддержкой длинных имен файлов. Системы NTFS (Windows NT/2000/XP/Vista/7), HFS (Mac OS 9) и HFS+ (Mac OS X) не поддерживаются.

---

## Выбор и отмена выбора файлов

Для выбора файла из списка, находящегося на экране, прикоснитесь к его имени. Имя файла подсветится (изменит цвет).

Для отмены выбора всех файлов можно воспользоваться одним из двух способов:

- Прикоснитесь к области дисплея, расположенной за пределами списка файлов.
- Прикоснитесь к пиктограмме выбора запоминающего устройства и выберите текущей накопитель еще раз.

---

## Поиск файлов

С помощью функции Search можно производить поиск файлов и музыкальных ресурсов на внутренних и внешних запоминающих устройствах.

---

## Общие установки

Общие (глобальные) установки режима Media осуществляются на странице Global > Mode Preferences > Media.

---

## Типы файлов

Ниже описаны типы файлов и папок, работу с которыми (чтение и запись) поддерживает Pa600.

Расширение	Тип файла/папки
SET	Все пользовательские данные (в этой папке находятся все остальные папки)
ВКР	Резервный файл, создаваемый с помощью команды "Full Resource Backup" страницы Media > Utility
PKG	Файлы операционной системы и музыкальных ресурсов
GBL	Глобальные установки
QTP	Пресеты Quarter Tone Scale
MPR	Пресеты MIDI
AUD	Пресеты Limiter и Master EQ
PRF	Перформансы
PCG	Программы (серии Korg Pa)
STY	Стили
PAD	Пэды
SBD	База музыкальных данных SongBook
SBL	Пользовательский список базы музыкальных данных SongBook
JBX	Список воспроизведения песен Jukebox
MID	Стандартные MIDI-файлы (SMF)
MP3	Файлы MP3
TXT	Текстовые файлы

Pa600 может также читать (но не записывать) файлы также следующих типов.

Расширение	Тип файла
KAR	Файлы караоке
CDG	Файлы CD+Graphics

## Файловая структура носителя

На носителе, а также во внутренней памяти, могут храниться файлы и папки. По сравнению с компьютером, на файловую структуру Ра600 накладываются более жесткие ограничения. Это объясняется фиксированной структурой данных внутренней памяти инструмента. На рисунке приводится общая структура носителя Ра600.

\* В режиме Media банки стилей 1 — 15 (заводские стили) показываются на дисплее только в том случае, если параметр "Factory Style and Pad Protect" установлен в Off, и только при загрузке или сохранении одного банка стилей, а также при любой операции стирания.



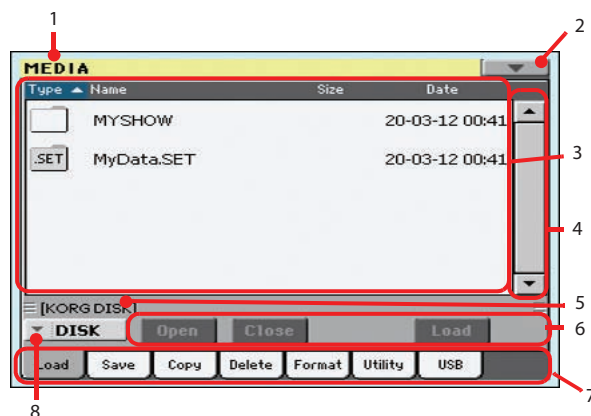


## Главная страница

В режиме Media главная страница отсутствует. Поэтому при нажатии на кнопку EXIT происходит выход из режима Media и возврат к ранее загруженному.

## Структура страницы

Все страницы редактирования имеют похожую структуру.



### 1) Текущий режим

Указывает на режим — Media.

### 2) Пиктограмма меню страницы

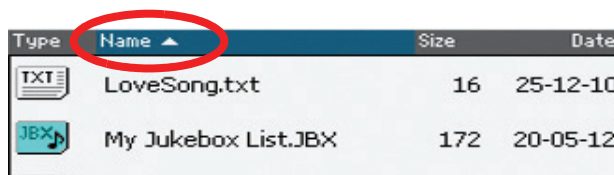
Используется для перехода к меню страницы.

### 3) Список файлов

Файлы и папки выбранного запоминающего устройства.

Прикасаясь к меткам заголовков, расположенных над списком, можно изменять режим сортировки файлов. Например, если прикоснуться к метке "Name", список отсортируется в алфавитном порядке имен файлов. Выбранная метка подсвечивается, указывая на текущий режим сортировки.

Если еще раз прикоснуться к подсвеченной метке, алфавитный порядок поменяется с восходящего на нисходящий, и так далее. Маленькая стрелка за именем метки указывает на выбранный порядок.



### 4) Строка прокрутки

Используется для просмотра списка файлов и папок. При прикосновении к стрелке происходит переход к следующей строке, а при прикосновении к строке прокрутки — к следующей странице.

Если прикоснуться к стрелке при нажатой кнопке SHIFT, происходит переход к следующей алфавитной секции или типу файлов/папок (в зависимости от режима сортировки).

### 5) Путь

Полный путь к папке, показанной в данный момент на экране дисплея.

### 6) Команды

Конкретный набор команд зависит от выбранной страницы.

## 7) Закладки

Используются для выбора страниц редактирования текущего раздела редактирования.

## 8) Ниспадающее меню выбора устройства

Используется для выбора запоминающего устройства.

---

## Навигация

Для перемещения по папкам и файлам в режиме Media можно использовать следующие инструменты.

### Строка прокрутки

См. выше.

### Колесо VALUE

Используется для перемещения по списку вниз/вверх.


### Ниспадающее меню выбора устройства

См. выше.

### Кнопки Load/Save/Copy/Erase

Используются для выполнения соответствующих операций режима Media.

### Кнопка Open

Используется для открытия папки (объекта, который обозначается пиктограммой “”).

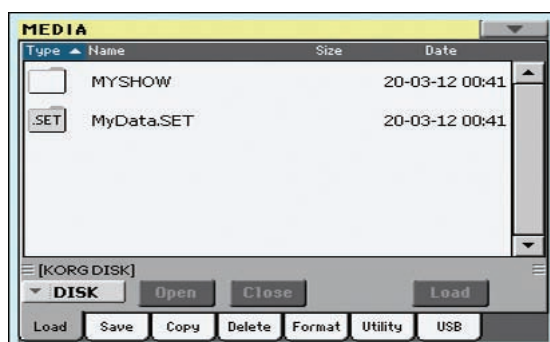
### Кнопка Close

Используется для закрытия текущей папки и перехода на один уровень вверх.

---

## Load

Страница используется для загрузки пользовательских файлов (перформансы, пользовательские программы, пользовательские стили, база музыкальных данных, глобальные данные) с носителя в память инструмента.



\* На этой странице показываются только доступные для загрузки данные.

## Объединение данных

При загрузке всех пользовательских данных или всех данных одного типа большинство загружаемых данных добавляются к данным, которые уже находятся в памяти инструмента. Например, если в памяти находятся данные всех трех банков стилей USER (USER01, USER02, USER03), а с накопителя загружается только банк стилей USER01, банк USER01 будет переписан, а банки USER02 и USER03 останутся без изменений.

В результате в памяти инструмента будет сформирована папка STYLE, содержащая загруженный банк USER01 и предыдущие банки USER02 и USER03.

## Загрузка всех пользовательских данных

1. При использовании внешнего носителя подключите его к порту USB Host.
2. В ниспадающем меню Device выберите носитель. Его содержимое будет выведено на дисплей.
3. Если требуемая папка находится внутри другой, то с помощью кнопки Open откройте последнюю. Чтобы закрыть папку и вернуться на более высокий уровень, прикоснитесь к кнопке Close.
4. Выберите папку “.SET”, содержащую необходимые данные, и прикоснитесь к кнопке Load.

## Загрузка всех данных определенного типа

1. При использовании внешнего носителя подключите его к порту USB Host.
2. В ниспадающем меню Device выберите носитель. Его содержимое будет выведено на дисплей.
3. Если требуемая папка находится внутри другой, то с помощью кнопки Open откройте последнюю. Чтобы закрыть папку и вернуться на более высокий уровень, прикоснитесь к кнопке Close.
4. Выберите папку “.SET”, содержащую данные, которые необходимо загрузить, и прикоснитесь к кнопке Open. На дисплей выведутся данные (перформансы, программы, стили, глобальные установки...).

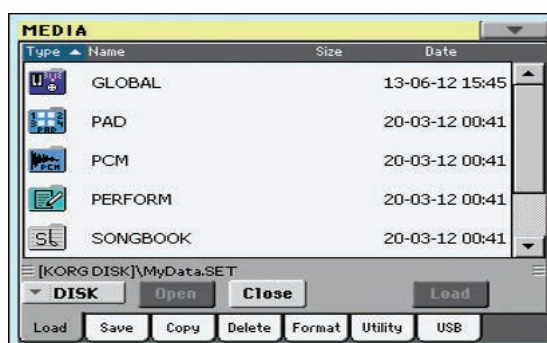


5. Выберите данные, которые необходимо загрузить, и прикоснитесь к кнопке Load.

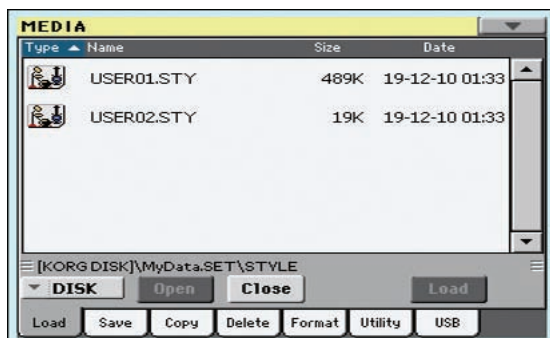
## Загрузка одного банка

Ниже описывается процедура загрузки одного банка данных (программы, стили, перформансы). Каждый банк соответствует боковой закладке соответствующего окна выбора (Style Select, Performance Select.).

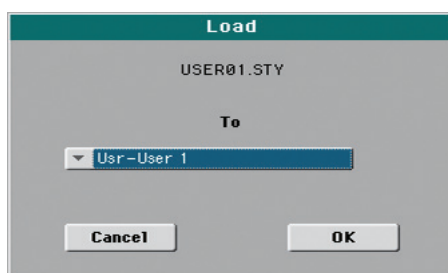
1. При использовании внешнего носителя подключите его к порту USB Host.
2. В ниспадающем меню Device выберите носитель. Его содержимое будет выведено на дисплей.
3. Если требуемая папка находится внутри другой, то с помощью кнопки Open откройте последнюю. Чтобы закрыть папку и вернуться на более высокий уровень, прикоснитесь к кнопке Close.
4. Выберите папку “.SET”, содержащую данные, которые необходимо загрузить, и прикоснитесь к кнопке Open. На дисплей выведутся данные (перформансы, программы, стили, глобальные установки...).



5. Выберите папку с данными, которые необходимо загрузить, и прикоснитесь к кнопке Open. На дисплей выведется список пользовательских банков.



6. Выберите банк, который необходимо загрузить, и прикоснитесь к кнопке Load. Откроется диалоговое окно, позволяющее выбрать один из доступных банков.



В соответствии с установками страницы выбранный банк стилей загружается в банк USER 1 памяти инструмента. Находящиеся в нем стили перезаписываются.

7. Выберите банк-приемник и прикоснитесь к кнопке OK.

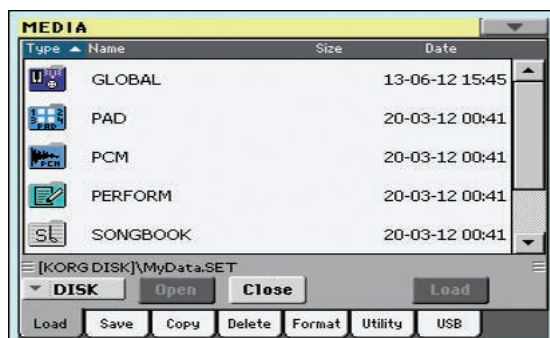
\* После выполнения операции все пользовательские данные банка-приемника стираются.

\* Чтобы увеличить объем свободной памяти для загрузки данных, удалите из нее все ненужные сэмплы PCM, оставшиеся после удаления использовавших их программ и наборов ударных с помощью команды "Delete Non-assigned User PCM Samples" страницы Sound > User PCM Samples.

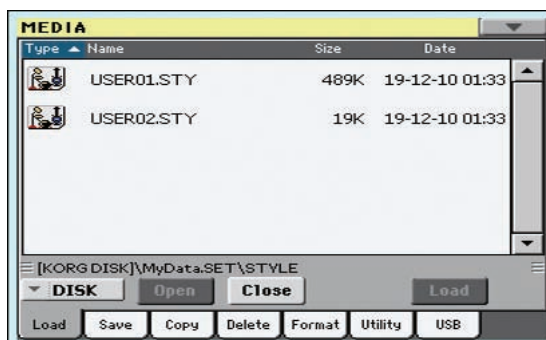
\* При загрузке банка программ, если какие-либо из них используют внешние сэмплы PCM, эти сэмплы также будут загружены автоматически (если их еще в памяти нет).

## Загрузка одного объекта

1. При использовании внешнего носителя подключите его к порту USB Host.
2. В ниспадающем меню Device выберите носитель. Его содержимое будет выведено на дисплей.
3. Если требуемая папка находится внутри другой, то с помощью кнопки Open откройте последнюю. Чтобы закрыть папку и вернуться на более высокий уровень, прикоснитесь к кнопке Close.
4. Выберите папку ".SET", содержащую данные, которые необходимо загрузить, и прикоснитесь к кнопке Open. На дисплей выведутся данные (перформансы, программы, стили, глобальные установки...).



5. Выберите папку с данными, которые необходимо загрузить, и прикоснитесь к кнопке Open. На дисплее выведется список пользовательских банков.



6. Выберите банк, который необходимо загрузить, и прикоснитесь к кнопке Open. На дисплее выведется список объектов банка.



7. Выберите объект, который необходимо загрузить, и прикоснитесь к кнопке Load. Откроется диалоговое окно, позволяющее выбрать ячейку в пользовательской памяти.



В данном примере выбранный стиль загружается в ячейку 01 банка Usr01. Находившийся ранее в этой ячейке стиль стирается.

Пустые позиции обозначаются "- - -".

8. Выберите ячейку-приемник и прикоснитесь к кнопке ОК.

- \* После выполнения операции предыдущие данные объекта-приемника стираются.
- \* Чтобы увеличить объем свободной памяти для загрузки данных, удалите из нее все ненужные сэмплы PCM, оставшиеся после удаления использовавших их программ и наборов ударных с помощью команды "Delete Non-assigned User PCM Samples" страницы Sound > User PCM Samples.
- \* При загрузке программ или наборов ударных, использующих внешние сэмплы PCM, эти сэмплы также будут загружены автоматически (если их еще в памяти нет).

## Загрузка данных Pa3X

Pa600 совместим с данными Pa2X/Pa800, кроме файлов глобальных установок (GLB) и пресетов голосового процессора (VOC). Также имеются некоторые различия в программах и эффектах. Кроме того, вследствие различий в структуре и содержимом, база музыкальных данных SongBook будет обращаться к другим стилям, поэтому потребуется корректировка записей SongBook с помощью программы SongBook Editor, доступной для свободной загрузки с сайта <http://www.korg.com>.

## Загрузка данных Pa2X/Pa800

Pa600 совместим с данными Pa2X/Pa800, кроме файлов глобальных установок (GLB) и пресетов голосового процессора (VOC). Кроме того, вследствие различий в структуре и содержимом, база музыкальных данных SongBook будет обращаться к другим стилям, поэтому потребуется корректировка записей SongBook с помощью программы SongBook Editor, доступной для свободной загрузки с сайта <http://www.korg.com>.

Загрузка данных Pa600 в Pa2X/Pa800 невозможна.

## Загрузка данных Pa1X

Pa600 совместим с данными Pa1X, кроме файлов глобальных установок (GLB) и пресетов голосового процессора (VOC). Кроме того, вследствие различий в структуре и содержимом, база музыкальных данных SongBook будет обращаться к другим стилям, поэтому потребуется корректировка записей SongBook с помощью программы SongBook Editor, доступной для свободной загрузки с сайта <http://www.korg.com>.

Загрузка данных Pa600 в Pa1X невозможна.

## Загрузка данных Pa80/60/50

Pa600 совместим с данными Pa80/60/50, кроме файлов глобальных установок (GLB) и пресетов голосового процессора (VOC). Единственное отличие заключается в том, что папка "SOUND" в Pa600 именуется в Pa80/60/50 как "PROGRAM". Чтобы загрузить программы с диска Pa80/60/50 необходимо сделать следующее:

- Перед загрузкой папки ".SET" переименовать на компьютере папку "PROGRAM" в "SOUND", либо
- Сначала загрузить папку ".SET", а затем отдельно файл ".PCG" папки "PROGRAM".

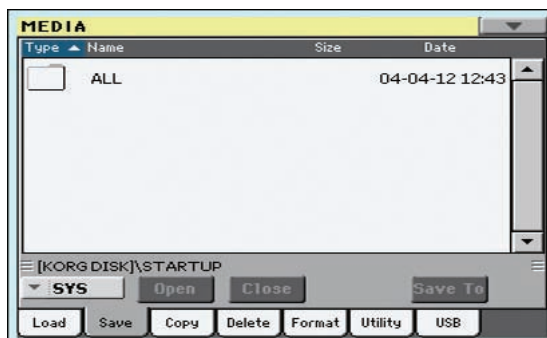
## Загрузка данных моделей серии i

Pa600 совместим по стилям с инструментами старых моделей серии i. Их можно загружать как обычные данные для Pa600.

1. Скопируйте данные старых моделей серии i на устройство USB и подключите его к Pa600.
2. Для загрузки режима Media нажмите на кнопку MEDIA. Перейдите к странице Load.
3. Находясь на странице Load, выберите в ниспадающем меню устройство с данными моделей серии i.
4. Если считываются данные инструмента i30, выберите папку ".SET" и прикоснитесь к кнопке Open.
5. Выберите папку ".STY".
6. На этом этапе можно загрузить либо всю папку ".STY" целиком, либо открыть ее и выбрать один стиль.
  - Для загрузки всей папки прикоснитесь к кнопке Load. Если в папке находится более 40 стилей, то они загружаются в последовательно расположенные банки USER. В противном случае предлагается выбрать один из банков USER или FAVORITE. После выбора банка прикоснитесь к кнопке Load. В ответ на запрос "Are you sure?" для подтверждения выполнения операции загрузки прикоснитесь к кнопке OK, для отказа — к кнопке Cancel.
  - Для того чтобы загрузить один стиль, откройте папку ".STY", прикоснувшись к кнопке Open. Запустится процесс преобразования форматов. Для его завершения потребуется несколько секунд.  
Выберите стиль, который необходимо загрузить, и прикоснитесь к кнопке Load. На дисплей выведется запрос, предлагающий определить место в памяти, куда необходимо загрузить стиль. После того, как будет определен стиль-приемник, прикоснитесь к кнопке Load. В ответ на запрос "Are you sure?" для подтверждения выполнения операции загрузки прикоснитесь к кнопке OK, для отказа — к кнопке Cancel.
- \* Для загрузки всех данных папки ".SET" из файла i30 может потребоваться некоторое время.
7. Перейдите в режим воспроизведения стиля и выберите загруженный стиль. Отрегулируйте темп и выберите команду "Write Current Style Settings", чтобы сохранить произведенные корректировки в установки стиля. Для подтверждения выполнения операции прикоснитесь два раза к кнопке OK.
8. Поскольку Pa600 использует другие программы, скорее всего потребуется некоторая корректировка загруженных стилей (смена программы, изменение громкости, панорамы, темпа, карты ударных...).
9. Для того чтобы треки стиля использовали новые программы, назначенные на них, убедитесь, что параметр "Original Style Sounds" не отмечен.
10. Еще раз сохраните установки стиля. Выберите команду "Write Current Style Settings", чтобы записать изменения в установки стиля. Прикоснитесь к кнопке OK.

## Save

Страница используется для сохранения пользовательских данных внутренней памяти на носитель (жесткий диск или накопитель USB). Можно сохранять отдельные файлы, банки или все пользовательские стили (User и Favorite) внутренней памяти.



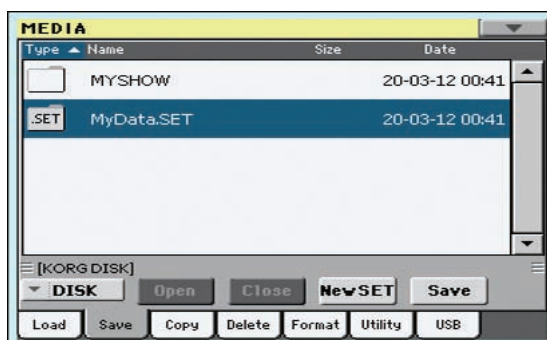
\* На странице отображаются только доступные для сохранения данные.

Ниже описаны типы файлов/папок, которые могут находиться во внутренней памяти инструмента.

Тип	Содержание	Формат на носителе
All	Все пользовательские данные памяти	Папка ".SET"
Style	Стили банков FAVORITE 01 — 10 и USER 01 — 03	Папка STYLE в папке ".SET"
Sound	Программы и наборы ударных банков USER	Папка SOUND в папке ".SET"
Pad	Пэды банков USER	Папка PAD в папке ".SET"
Perform	Перформансы	Папка PERFORM в папке ".SET"
SongBook	База данных SongBook	Папка SONGBOOK в папке ".SET"
PCM	Все мультисэмплы и сэмплы PCM	Папка PCM в папке ".SET"
Global	Все глобальные установки, в том числе пресеты MIDI, SC, Limiter и Master EQ	Папка GLOBAL в папке ".SET". В папке GLOBAL создаются другие папки, содержащие пресеты MIDI, SC, Limiter и Master EQ.

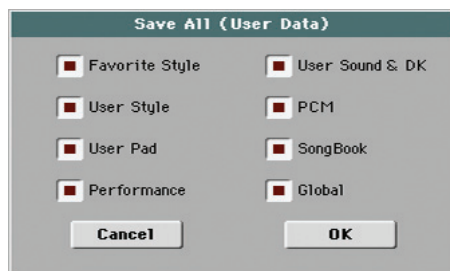
## Сохранение всех данных памяти

1. При использовании внешнего носителя подключите его к порту USB Host.
2. Автоматически выбирается опция "All" (показываются все данные внутренней памяти). Выберите ее и для подтверждения прикоснитесь к кнопке Save. На дисплей выведется список файлов устройства-приемника.



3. При необходимости в ниспадающем меню Device выберите другой носитель. Его содержимое будет показано на дисплее.
4. На этом шаге можно:
  - Создать новую папку ".SET" с помощью кнопки New SET.
  - Выбрать существующую папку ".SET".

- Для подтверждения выполнения операции прикоснитесь к кнопке Save. Откроется диалоговое окно, позволяющее определить типы данных, подлежащих сохранению.



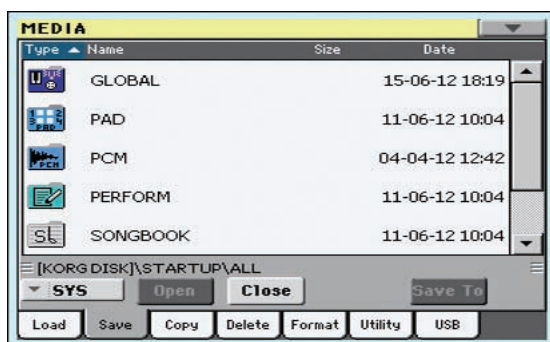
Выберите в диалоговом окне данные, которые необходимо сохранить.

- Для подтверждения выполнения операции прикоснитесь к кнопке OK, для отказа — к кнопке Cancel.

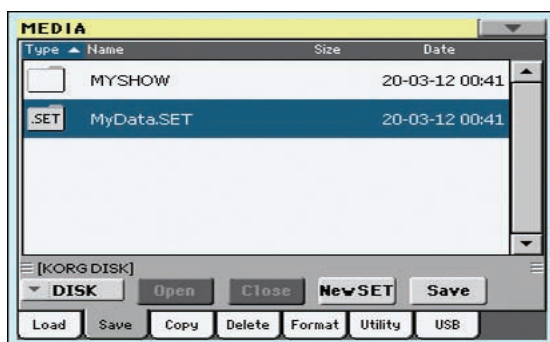
\* После подтверждения все данные в папке-приемнике стираются.

## Сохранение всех данных определенного типа

- При использовании внешнего носителя подключите его к порту USB Host.
- Автоматически выбирается опция "All" (показываются все данные внутренней памяти). Выберите ее и для подтверждения прикоснитесь к кнопке Open. На дисплей выведется список папок с различными типами данных.



- Выберите папку, содержащую данные, которые необходимо сохранить, и прикоснитесь к кнопке Save To. На дисплей выведется список файлов устройства-приемника.



- При необходимости в выпадающем меню Device выберите другой носитель. Его содержимое выведется на дисплей.
- На этом шаге можно:
  - Создать новую папку ".SET" с помощью кнопки New SET.
  - Выбрать существующую папку ".SET" и прикоснуться к кнопке Save.

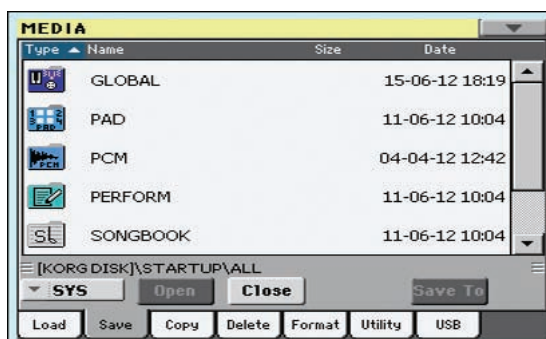
\* После подтверждения все данные выбранного типа в папке-приемнике стираются.



## Сохранение одного банка

Ниже описывается процедура сохранения данных одного пользовательского банка. Банкам соответствуют боковые закладки на каждой из страниц выбора (Style Select, Performance Select...).

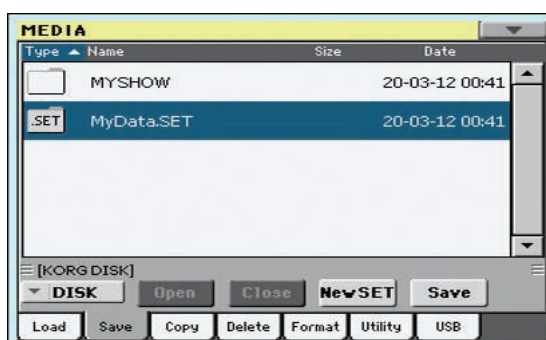
1. При использовании внешнего носителя подключите его к порту USB Host.
2. Автоматически выбирается опция "All" (показываются все данные внутренней памяти). Выберите ее и для подтверждения прикоснитесь к кнопке Open. На дисплей выведется список папок с различными типами данных.



3. Выберите папку, содержащую данные, которые необходимо сохранить, и с помощью кнопки Open откройте ее.

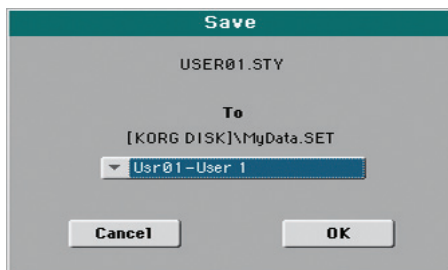


4. Выберите банк, который необходимо сохранить, и прикоснитесь к кнопке Save To. На дисплей выведется список файлов устройства-приемника.



5. При необходимости в ниспадающем меню Device выберите другой носитель. Его содержимое будет выведено на дисплей.
6. На этом шаге можно:
  - Создать новую папку ".SET" с помощью кнопки New SET.
  - Выбрать существующую папку ".SET" и прикоснуться к кнопке Save.

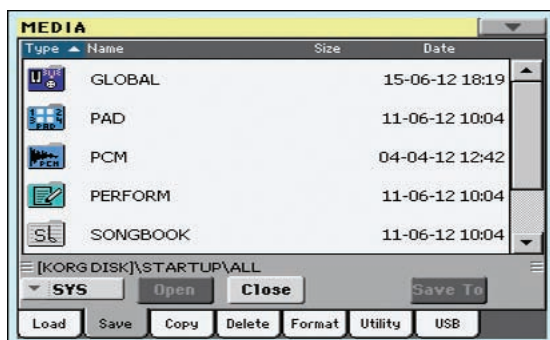
7. Откроется диалоговое окно, позволяющее выбрать банк User (или стиль Favorite/User).  
В соответствии с приведенными на рисунке установками, выбранный банк стилей будет сохранен в пользовательский банк User 01 выбранной папки. Всего доступно 3 банка User.



8. Для подтверждения выполнения операции прикоснитесь к кнопке OK, для отмены — к кнопке Cancel.  
\* После подтверждения соответствующий банк папки-приемника стирается.

## Сохранение одного объекта

1. При использовании внешнего носителя подключите его к порту USB Host.
2. Автоматически выбирается опция "All" (показываются все данные внутренней памяти). Выберите ее и для подтверждения прикоснитесь к кнопке Open. На дисплей выведется список папок с различными типами данных.



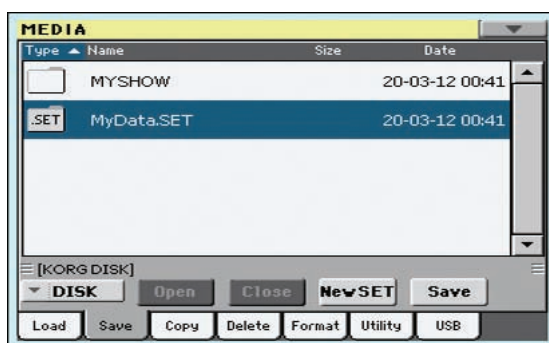
3. Выберите папку, содержащую данные, которые необходимо сохранить, и с помощью кнопки Open откройте ее.



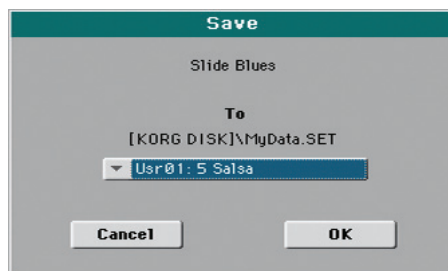
4. Выберите необходимый банк и для доступа к отдельным файлам прикоснитесь к кнопке Open.



5. Для подтверждения выбора прикоснитесь к кнопке Save To. На дисплей выведется список файлов устройства-приемника.



6. При необходимости в ниспадающем меню Device выберите другой носитель. Его содержимое выведется на дисплей.
7. На этом шаге можно:
- Создать новую папку “.SET” с помощью кнопки New SET.
  - Выбрать существующую папку “.SET” и прикоснуться к кнопке Save.
8. Откроется диалоговое окно, позволяющее выбрать ячейку User (или стиль Favorite) в выбранной папке.



В соответствии с приведенными на рисунке установками выбранный стиль будет сохранен в ячейку 01 банка Usr01 в выбранной папке.

9. Для подтверждения выполнения операции прикоснитесь к кнопке OK, для отмены — к кнопке Cancel.
- \* После подтверждения соответствующий файл папки-приемника стирается.

## Создание новой папки “.SET”

Данные Ра600 сохраняются в специальные папки с расширением “.SET”. Папки этого типа могут находиться внутри обычных папок.

При сохранении данных в качестве приемника можно либо использовать уже существующие папки “.SET”, либо создать новую. Ниже описывается процедура создания новой папки.

1. После того, как на дисплей будет выведен список данных устройства-приемника, прикоснитесь к кнопке “New SET”.



2. Откроется диалоговое окно, предлагающее ввести имя новой папки “.SET”.



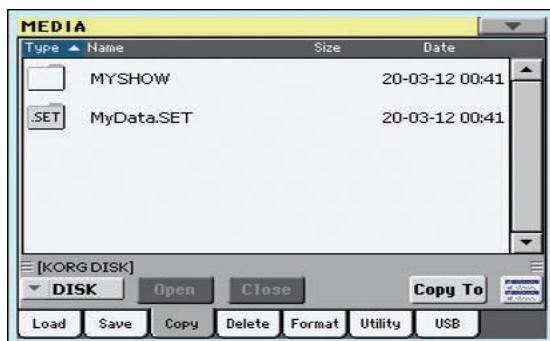
3. С помощью пиктограммы [T] перейдите к окну редактирования текстовой информации, введите имя папки и прикоснитесь к кнопке ОК.
  4. Для создания папки и выхода из диалогового окна прикоснитесь к кнопке ОК.
- \* Расширение “.SET” к имени папки добавляется автоматически.

---

## Сору

Страница используется для копирования отдельных файлов, целых папок (папок общего назначения или папок “.SET”) или содержания папок общего назначения. Операции копирования можно выполнять как с одним, так и с несколькими носителями.

Для поддержания целостности структуры данных, во время копирования выполнение команд открытия папки “.SET” и копирования отдельных ее файлов блокируется. Разрешается открывать только папки общего назначения.

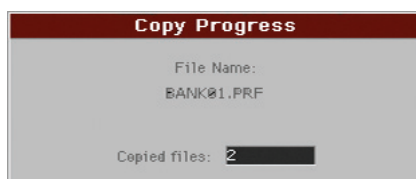


В отличие от страниц Load и Save, здесь показываются все типы файлов, даже те, работу с которыми инструменты серии Ра не поддерживают.

## Копирование содержимого всей папки

Если в открытой папке не выбран ни один из объектов, то копируется только содержание без копирования папки как таковой.

- \* Во время операции копирования команда открытия папки “.SET” блокируется. Однако остается возможность открыть любую папку общего назначения.
1. При использовании внешнего носителя подключите его к порту USB Host.
  2. В ниспадающем меню Device выберите носитель-источник копирования.
  3. Если требуемая папка находится внутри другой, откройте ее с помощью кнопки Open. Для возврата на более высокий уровень файловой структуры прикоснитесь к кнопке Close.
  4. Для копирования только содержимого папки без копирования папки как таковой не выбирайте ничего.
  5. Прикоснитесь к кнопке Copy To. Содержимое носителя-приемника выведется на дисплей.
    - \* Если выбранное устройство недоступно, выведется сообщение "Device not found, or unknown format", и автоматически будет выбран другой носитель.
  6. При необходимости в ниспадающем меню Device выберите другой носитель.
  7. Для перемещения по директориям с целью выбора другой папки используйте кнопки Open и Close.
    - Для копирования в существующую папку общего назначения (не в папку “.SET”), выберите ее.
    - Для копирования в текущую папку ничего не выбирайте.
  8. После выбора приемника прикоснитесь к кнопке Copy. Если на устройстве-приемнике находятся файл или папка, имена которых совпадают с именами источника, на дисплей выведется запрос “Overwrite” (перезапись существующих объектов). В процессе копирования открывается следующее окно.



## Копирование одного файла или папки

Можно копировать один файл или папку в другую папку. Файл-источник должен находиться либо в корневой папке, либо в папке общего назначения. Файл или папку из папки “.SET” скопировать невозможно.

1. При использовании внешнего носителя подключите его к порту USB Host.
2. В ниспадающем меню Device выберите носитель-источник копирования.
3. Выберите папку, содержащую файл, который необходимо скопировать. Если она находится внутри другой папки, перейдите в нее с помощью кнопки Open. Для возврата на более высокий уровень файловой структуры используется кнопка Close.
4. Чтобы открыть папку, содержащую файл/папку-источник, прикоснитесь к кнопке Open.
5. Выберите файл/папку, который необходимо скопировать, и прикоснитесь к кнопке Copy To.
  - \* Если выбранное устройство недоступно, выведется сообщение "Device not found, or unknown format", и автоматически будет выбран другой носитель.
6. При необходимости в ниспадающем меню Device выберите другой носитель.
7. Для перемещения по папкам с целью выбора другой папки используйте кнопки Open и Close.
8. После выбора приемника прикоснитесь к кнопке Copy. Если на устройстве-приемнике находятся файл или папка, имена которых совпадают с именами источника, на дисплей выведется запрос “Overwrite” (перезапись существующих объектов).

## Выбор нескольких файлов

На страницах Delete и Copy режима Media перед выполнением операции можно выбрать одновременно несколько файлов или папок. Файлы или папки могут выбираться последовательно (т.е. непрерывным блоком) или произвольно (т.е., когда между выбранными файлами или папками располагаются другие файлы или папки).

Для определения режима выбора файлов (последовательный или произвольный) используйте кнопку Mode, расположенную справа от кнопок команд страницы. При этом изменяется соответствующим образом функциональное назначение кнопки SHIFT.




Выбор файлов или папок осуществляется последовательно (т.е., непрерывным блоком).




Выбор файлов или папок осуществляется произвольно (т.е., когда между выбранными файлами или папками располагаются другие файлы или папки).

### Процедура последовательного выбора нескольких файлов или папок

1. Нажмите на кнопку Mode, чтобы выбрать опцию  для кнопки SHIFT.
2. Выберите первый файл или папку.
3. Нажмите и удерживайте кнопку SHIFT.
4. Выберите последний файл или папку.
5. Отпустите кнопку SHIFT.

### Процедура произвольного выбора файлов или папок

1. Нажмите на кнопку Mode, чтобы выбрать опцию  для кнопки SHIFT.
2. Выберите первый файл или папку.
3. Нажмите и удерживайте кнопку SHIFT.
4. Выберите второй файл или папку.
5. Не отпуская кнопку SHIFT, продолжайте выбор файлов или папок.
6. Отпустите кнопку SHIFT.

### Отмена выбора файлов или папок

- Для отмены выбора одного или нескольких файлов или папок, не затрагивая остальные выбранные, удерживая нажатой кнопку SHIFT, нажимайте на файлы или папки, выбор которых необходимо отменить.
- Для отмены выбора всех элементов, выберите любой другой файл или папку. Выбор всех файлов или папок будет отменен.

## Перезапись существующих папок или файлов

При копировании файлов на устройстве-приемнике могут находиться файл или папка, имена которых совпадают с именами источника. В этом случае, Ра600 выдает запрос на их перезапись.

При обнаружении совпадающего имени открывается диалоговое окно.



#### Cancel

Процедура прерывается.

#### No

Файл или папка не переписывается. Файл-/папка-источник не копируется. Процедура продолжается с остальными файлами или папками.

#### Yes

Файл или папка переписывается. Процедура продолжается с остальными файлами или папками.

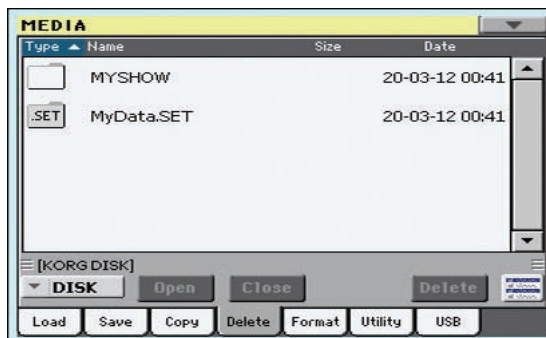
## Yes All

Файл или папка переписывается. Любые другие дублирующиеся файлы или папки также переписываются без повторного запроса. Процедура продолжается с остальными файлами или папками.

---

## Delete

Данная функция используется для удаления с носителя файлов и папок.



В отличие от страниц Load и Save, здесь показываются файлы всех типов, даже те, работу с которыми инструменты серии Pa не поддерживают. Чтобы не поддерживаемые Pa600 файлы не показывались, отметьте опцию "Hide Unknown Files" на странице Global > Mode Preferences > Media.

## Процедура удаления

1. При использовании внешнего носителя подключите его к порту USB Host.
2. При необходимости в ниспадающем меню Device выберите другой носитель.
3. Если искомые папка или файл находятся внутри другой папки, с помощью кнопки Open откройте ее. Для возврата на более высокий уровень файловой структуры прикоснитесь к кнопке Close.
4. Выберите файл или папку, которые необходимо удалить.
5. Для удаления выбранного объекта прикоснитесь к кнопке Delete.  
В процессе выполнения удаления открывается диалоговое окно.

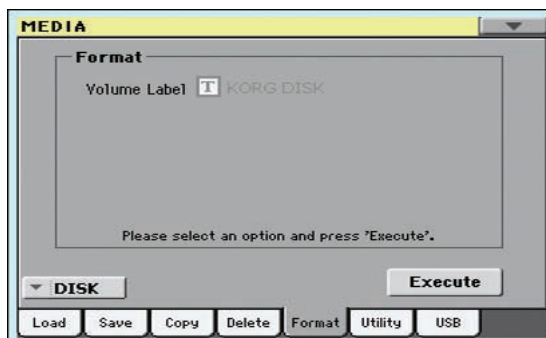
## Выбор нескольких файлов

См. выше для операции копирования.

---

## Format

Функция Format используется для форматирования (инициализации) носителя информации.



\* При форматировании все данные, хранящиеся на носителе информации, уничтожаются.

## Volume Label

Параметр используется для определения имени форматируемого носителя.

- \* *Переименование встроенного в инструмент диска невозможно. При его форматировании операция переименования недоступна.*

С помощью пиктограммы [T] перейдите к окну редактирования текстовой информации, введите имя и нажмите кнопку ОК.

- \* *При смене имени носителя, содержащего используемые базой данных SongBook файлы MIDI или MP3, связи будут утеряны. Поэтому рекомендуется при форматировании сохранять прежнее имя носителя.*
- \* *Переименование встроенного в Ра600 диска невозможно даже при его подключении к компьютеру через USB. При любых попытках такого рода Ра600 восстановит исходное имя.*

## Кнопка Execute

Используется для запуска форматирования после того, как на этой странице будут определены все необходимые опции.

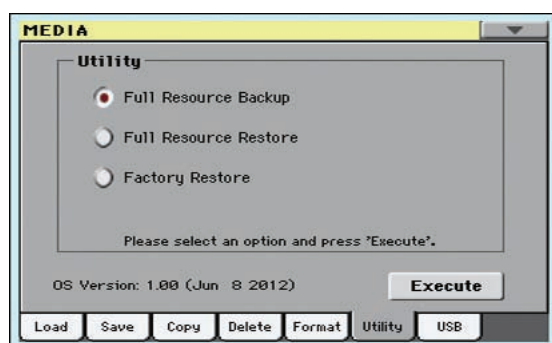
## Процедура форматирования

1. При форматировании внешнего носителя подключите его к порту USB Host.
  2. В выпадающем меню Device выберите носитель.
  3. Для форматирования нажмите кнопку Execute.
  4. На дисплей выведется сообщение "If you confirm, all data in the media will be lost. Are you sure?". Для выполнения форматирования нажмите кнопку Yes, для отмены — кнопку No.
- \* *При форматировании жесткого диска или внешнего устройства USB выводится дополнительное предупреждение.*

---

## Utility

Страница содержит набор сервисных программ (утилит).



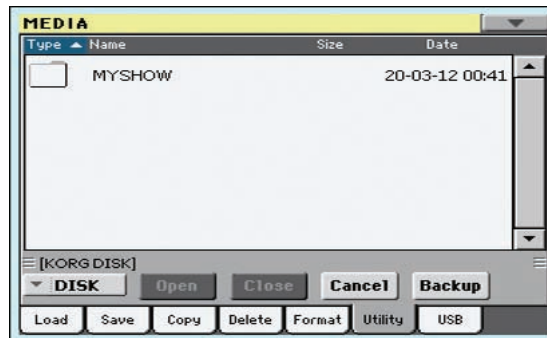
## Full Resources Backup

Команда используется для создания резервной копии на носителе, в которую входят все внутренние данные инструмента, в формате файла ".ВКР".

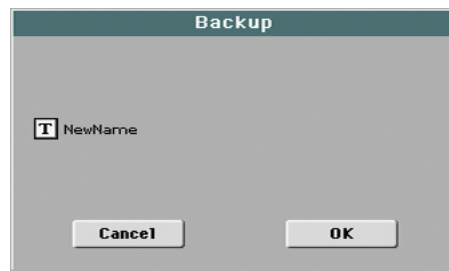
- \* *Эту команду невозможно использовать для сохранения отдельных объектов (стилей, банков перформансов...). В этих целях используются команды Save.*
- \* *Чтобы восстановить исходные данные, используйте команду "Factory Restore" (см. ниже).*
- \* *Загрузить данные этого файла с помощью команды Media > Load невозможно. Он предназначен исключительно для архивирования данных. Для сохранения данных обычным способом используйте операции Media > Save.*



1. При использовании внешнего носителя подключите его к порту USB Host.  
Убедитесь в достаточном объеме свободной памяти на носителе, иначе процедура архивирования не будет завершена.
2. Выберите команду “Full Resources Backup” и прикоснитесь к кнопке Execute. На дисплей выведется содержимое носителя.



3. При необходимости в ниспадающем меню Device выберите другой носитель.
4. Если нужная папка находится внутри другой папки, с помощью кнопки Open откройте ее. Для возврата на более высокий уровень файловой структуры прикоснитесь к кнопке Close.
5. После выбора папки прикоснитесь к кнопке Backup для сохранения. Если ничего не выбрано, данные сохраняются в текущую папку.  
Откроется окно, позволяющее определить имя файла, куда будет записана резервная копия.



Для перехода к окну редактирования текстовой информации прикоснитесь к пиктограмме [T], введите имя файла и прикоснитесь к кнопке OK.

6. Для запуска процесса создания резервной копии прикоснитесь к кнопке OK.
7. По окончании процесса сохраните копию в надежном месте.

## Full Resources Restore

Команда используется для загрузки во внутреннюю память данных, сформированных с помощью команды “Full Backup Resources”.

- \* Эта операция уничтожает все данные в памяти инструмента (включая пользовательские).
- \* Эту команду невозможно использовать для загрузки отдельных объектов (стилей, банков перформансов...), поскольку архивы являются единственными объектами.
- \* Загрузка архивных файлов, созданных в инструментах Pa- и i-серий невозможна.
- \* Во время перезагрузки данных не играйте на клавиатуре инструмента и не выходите из режима Media. Дождитесь, когда с экрана пропадет сообщение “Wait”.

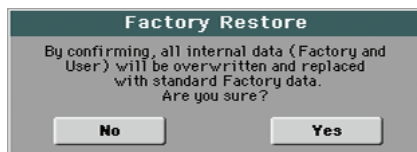
1. При использовании внешнего носителя подключите его к порту USB Host.
2. Выберите команду Full Restore Resources и прикоснитесь к кнопке Execute. На дисплей выведется содержимое носителя.
3. При необходимости в ниспадающем меню Device выберите другой носитель.
4. Найдите файл, содержащий резервную копию.
5. Выберите файл с расширением “.ВКР” и прикоснитесь к кнопке Restore.
6. После того как выведется сообщение "Data Restored. Please switch off", выключите питание инструмента, а затем снова включите его.

## Factory Restore

Команда используется для удаления всех данных банков Factory и User с последующим восстановлением заводских данных и настроек инструмента.

\* Эта операция уничтожает все данные в памяти инструмента (включая пользовательские).

1. Выберите команду Factory Restore и прикоснитесь к кнопке Execute.  
Откроется окно с предупреждением об удалении всех данных из памяти инструмента.



2. Прикоснитесь к кнопке Yes для подтверждения (или No для отмены). Операция будет выполнена.

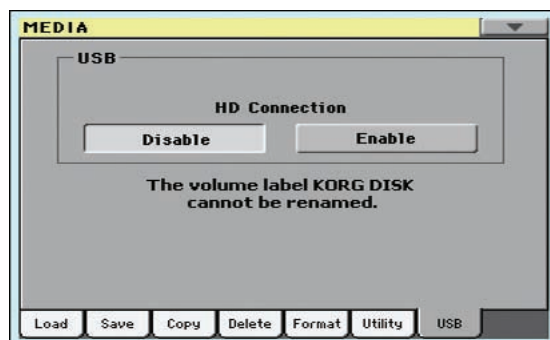
## OS Version Number

В этой строке отображается номер операционной системы, установленной на данном инструменте. Последние версии операционных систем находятся на сайте [www.korg.com](http://www.korg.com).

---

## USB

Страница используется для включения (Enable)/выключения (Disable) порта USB Device, который обеспечивает доступ к памяти инструмента с помощью компьютера (Windows или Macintosh), подключенного по USB. Это позволяет осуществлять обмен файлами и создавать копию внутреннего диска Pa600 (устройство DISK) на компьютере.



- \* На прилагаемом диске Accessory Disk находятся драйверы только для MIDI-коммутиации по USB (MIDI Over USB).
- \* При передаче файлов через интерфейс USB все остальные функции Pa600 блокируются.
- \* Переименование встроенного в Pa600 диска невозможно даже при подключении к компьютеру по USB. При любых попытках такого рода Pa600 восстановит исходное имя.

## HD Connection

В штатном состоянии порт USB Device находится во выключенном состоянии (однако, для передачи MIDI он доступен всегда). Чтобы включить его, прикоснитесь к кнопке Enable, чтобы отключить — к кнопке Disable.

1. Скоммутируйте Pa600 с компьютером с помощью стандартного кабеля USB.
2. Прикоснитесь к кнопке "Enable". Pa600 станет устройством **B USB** (называемым Device или Slave), а компьютер станет устройством **A USB** (называемым Host или Master). После установления связи среди прочих внешних устройств, подключенных к компьютеру, появляется пиктограмма Pa600.
  - \* Не изменяйте структуру папок ".SET". В противном случае они станут в Pa600 недоступными. Используйте коммутацию USB только для обмена данными или редактирования папок общего назначения.
  - \* После установления связи по USB доступ к данным Pa600 с компьютера открывается через некоторый промежуток времени. Продолжительность паузы определяется емкостью жесткого диска и объемом хранящихся на нем данных.

3. По окончании передачи данных разорвите связь USB со стороны компьютера с помощью штатной процедуры его операционной системы.
  4. Когда пиктограмма Pa600 исчезнет с рабочего стола компьютера, прикоснитесь к кнопке "Disable" на экране Pa600.
- \* *Не разрывайте связь USB до тех пор, пока не будут переданы все необходимые данные (файлы). Это может привести к потере данных.*

---

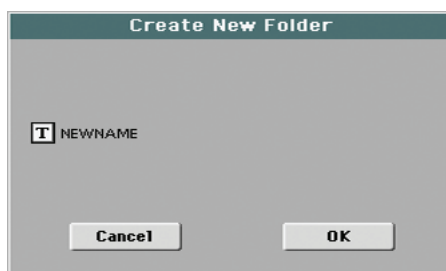
## Меню страницы

Для перехода в меню страницы прикоснитесь к пиктограмме меню страницы. Для выбора команды прикоснитесь к соответствующему полю меню страницы. Для выхода из меню страницы без выбора команды прикоснитесь к области дисплея, расположенной за пределами меню страницы.



### Create New Folder

Команда используется для создания новой папки общего назначения. Создать с помощью этой команды папку ".SET" невозможно. Это можно сделать в рамках команды Save с помощью кнопки New SET.

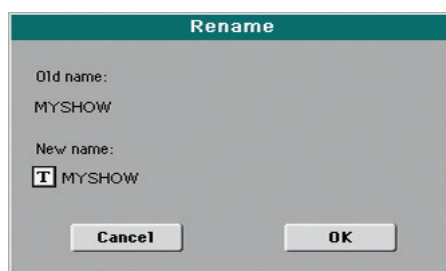


Для перехода к окну редактирования символьной информации прикоснитесь к пиктограмме [T], введите имя и прикоснитесь к кнопке OK.

### Rename

\* *Команда доступна только в том случае, если выбран объект в списке файлов.*

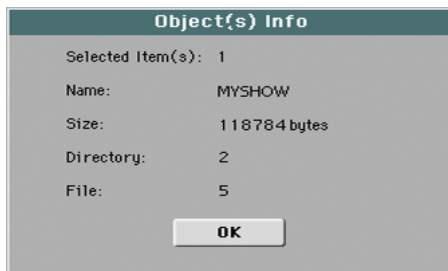
Функция используется для изменения имени файла или папки. Для предотвращения нарушения целостности данных файлы папки ".SET" переименовать невозможно. Кроме того, запрещается изменять трехсимвольные расширения файлов и папок ".SET".



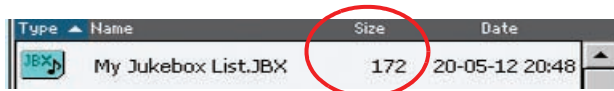
Для перехода к окну редактирования символьной информации прикоснитесь к пиктограмме [T], введите имя и прикоснитесь к кнопке OK.

## Object(s) info

Команда используется для получения информации о размере файла или папки. Кроме того, показывается количество файлов директории.



\* Размер файла всегда отображается справа от его имени в списке файлов.



## Device Info

Команда используется для получения информации о выбранном запоминающем устройстве. Для выбора другого носителя информации предусмотрено ниспадающее меню, кнопка вызова которого расположена в левом нижнем углу практически на всех страницах режима Media.



Для перехода к окну редактирования символьной информации прикоснитесь к пиктограмме [T], введите имя (метку) устройства и прикоснитесь к кнопке ОК.

\* Если переименовывается устройство, подключенное к порту USB Host, и оно содержит файлы, используемые записями базы данных SongBook, имеющиеся в них ссылки на ресурсы будут повреждены. Если это произошло, либо верните старое имя, либо окорректируйте ссылки в базе данных с помощью программного обеспечения SongBook Editor.

\* Переименовать встроенный диск инструмента невозможно.

## Protect

Команда используется для запрета перезаписи/стирания выбранных файла или папки. Если она активирована, то рядом с именем файла отображается пиктограмма закрытого замка.



## Unprotect

Команда используется для снятия защиты перезаписи/стирания выбранных файла или папки.

---

## Использование носителей информации

Pa600 поддерживает сохранение большинства внутренних данных во встроенную память или на внешнее устройство (жесткий диск или накопитель USB), подключенное к порту USB Host. Ниже описаны правила эксплуатации запоминающих устройств.

## Защита памяти инструмента от перезаписи

Для защиты памяти инструмента от перезаписи предназначена команда “Disk Protect” глобального режима.

## Правила эксплуатации

- Не отключайте устройство и не перемещайте инструмент в процессе обмена данными.
- Чтобы уменьшить риск потери данных при повреждениях аппаратуры, сохраняйте архивную копию данных, находящихся на устройстве, в компьютер или на другое устройство. Передачу данных с встроенной памяти Pa600 (устройство DISK) в компьютер можно организовать с помощью порта USB Device.
- Не оставляйте устройство USB подключенным к инструменту, когда надобность в нем отпадет.
- Избегайте размещения вблизи запоминающих устройств или инструмента источников сильных магнитных полей, таких как телевизоры, холодильники, компьютеры, мониторы, динамики, сотовые телефоны или трансформаторы, поскольку магнитные поля могут негативно воздействовать на данные.
- Не подвергайте запоминающие устройства воздействию слишком высоких или низких температур, не храните их на прямых солнечных лучах или в запыленных местах.
- Не кладите на устройства тяжелые предметы.
- Выполняйте все предписания. Дефрагментацию и восстановление данных можно произвести с помощью любого компьютера, подключив к нему Pa600 по USB.

## Возможные проблемы

Магнитные поля, пыль, влажность и интенсивная эксплуатация могут привести к повреждению данных на устройстве. Восстановить данные можно попытаться с помощью программного обеспечения компьютера. Однако, не забывайте вовремя сохранять резервные копии рабочих данных.

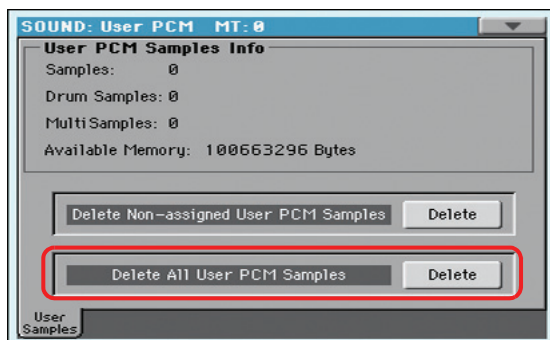
## Загрузка сэмплов PCM из различных источников

После загрузки папки “.SET” все пользовательские сэмплы PCM удаляются из памяти. Поэтому объединение сэмплов при загрузке папок “.SET” не происходит.

Чтобы загрузить сэмплы из различных источников, необходимо по отдельности загружать программы и наборы ударных, использующие пользовательские сэмплы PCM.

## Удаление всех сэмплов и мультисэмплов

1. Чтобы удалить все сэмплы и мультисэмплы из памяти инструмента, нажмите на кнопку SOUND EDIT для перехода в режим программы, затем нажмите на кнопку MENU и выберите секцию User PCM Samples.
2. На странице User PCM Samples прикоснитесь к кнопке “Delete All User PCM Samples” и подтвердите необходимость выполнения операции.



- \* Перед удалением не забудьте сохранить копию всех важных данных.
- \* Можно удалить программы в окне *Sound Select* с помощью команды “Delete” меню страницы. После выполнения этой команды также можно удалить больше не связанные с ними сэмплы и мультисэмплы PCM.

## Создание новой папки “.SET” для сэмплов

1. Нажмите на кнопку MEDIA для перехода в режим Media. Откройте страницу Load.
2. Откройте первую папку “.SET”, содержащую необходимые сэмплы PCM. Откройте папку SOUND, затем один из банков USER и выберите первую программу или набор ударных, использующие загружаемые сэмплы. Прикоснитесь к кнопке Load и выберите ячейку-приемник User в памяти инструмента. Программа или набор ударных загрузится вместе с соответствующими сэмплами PCM.
3. Аналогичным образом загрузите остальные программы или наборы ударных с соответствующими сэмплами.
4. По окончании загрузки сохраните новую папку “.SET”, не забыв отметить опцию PCM в диалоговом окне Save All.

# База музыкальных данных SongBook

Встроенная база музыкальных данных (SongBook) позволяет оптимизировать управление различными музыкальными ресурсами (стилями, файлами форматов SMF, KAR и MP3).

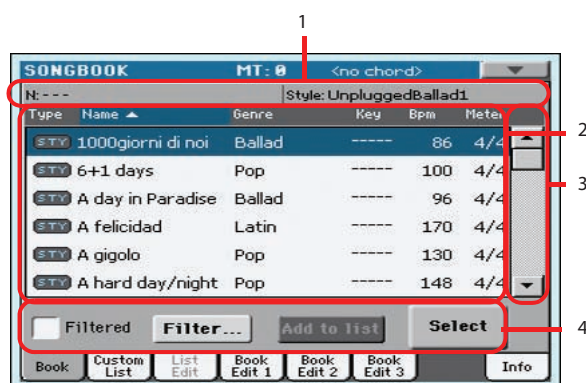
Режим SongBook накладывается на режимы воспроизведения стиля и песни. При выборе записи из базы автоматически загружается требуемый режим (воспроизведения стиля или песни). Выбор того или иного режима определяется типом запрошенной записи.

Для оперативного управления инструментом с каждым файлом SMF или MP3 в режиме воспроизведения песни можно связать 4 пэда и 4 установки STS. Это облегчает выбор установок клавиатурных треков и эффектов при игре в реальном времени совместно с воспроизведением файлов SMF/MP3.

- \* Записи базы SongBook реальных данных не содержат. В них находятся ссылки на стили в памяти инструмента или файлы SMF/MP3. При копировании файла SongBook файлы, на которые указывают ссылки, не копируются.
- \* Для управления базой данных с помощью компьютера служит свободно распространяемая программа SongBook Editor, которую можно скачать с сайта [www.korg.com](http://www.korg.com).
- \* Если база SongBook копируется с носителя, то содержимое базы, хранящейся в памяти инструмента (включая пользовательские списки), стирается. Поэтому прежде чем загрузить новую базу SongBook, старую рекомендуется сохранить.

## Book

Страница Book содержит полный список записей песен базы данных SongBook. Для запуска воспроизведения требуемой песни выберите ее и прикоснитесь к кнопке Select. Затем нажмите на кнопку PLAY или START для запуска воспроизведения песни или стиля.



Каждая запись SongBook может содержать информацию об авторе песни, названии жанра, оригинальной тональности, темпе и метре. При выборе записи автоматически загружается соответствующий стиль, файл SMF/MP3, установки STS и пэды.

### 1. Заголовок списка

В заголовке выводится: имя текущей записи ("N:") — слева; имя соответствующего стиля или файла SMF/MP3 ("Style:" или "Player:") — справа.

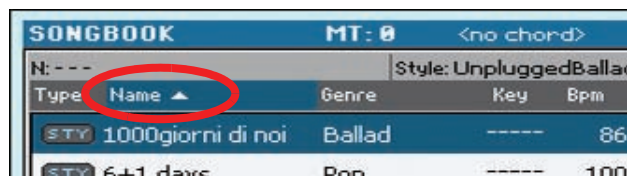


- \* Если выбрать другой стиль или файл SMF/MP3, то поле имени записи ("N:") обнуляется (---), сигнализируя о том, что она была модифицирована.

## 2. Главный список

Список всех записей базы SongBook. Для его просмотра предусмотрена строка прокрутки (или колесо VALUE).

Если прикоснуться к одному из заголовков над списком, порядок сортировки изменится в соответствии с выбранным заголовком. Например, если выбрать заголовок "Name", список сортируется в алфавитном порядке имен записей. Выбранный заголовок подсвечивается, показывая текущий критерий сортировки.



Если еще раз прикоснуться к выбранному заголовку, порядок сортировки меняется на противоположный, что обозначается маленькой стрелкой.

## 3. Строка прокрутки

Используется для просмотра записей базы музыкальных данных.

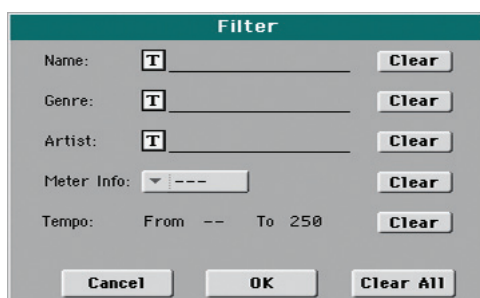
## 4. Команды

### Filtered

Если поле отмечено, то в основном списке выводятся только события, которые удовлетворяют заданным критериям фильтрации. При каждом выходе из диалогового окна Filter с помощью кнопки ОК (см. ниже) это поле автоматически помечается.

### Filter...

Кнопка используется для перехода к диалоговому окну Filter, в котором задаются ограничения на типы записей базы данных, которые будут выводиться в главном списке.



Для редактирования критерия поиска (Name — автор, Genre — жанр, Artist — исполнитель), прикоснитесь к соответствующей пиктограмме [T]. Кроме того, можно определить значения метра (Meter) и диапазона темпа (Tempo).

Для удаления критерия поиска или установки его в значение, принятое по умолчанию, прикоснитесь к соответствующей кнопке Clear.

Для сброса всех критериев поиска прикоснитесь к кнопке Clear All.

\* Также поиск записей базы данных SongBook можно произвести, нажав на кнопку SEARCH и используя функцию Search. Однако, функция Filter позволяет произвести более подробный поиск.

### Add to list

Если в меню страницы отмечена опция "Enable List Edit", становится доступной кнопка "Add to list", позволяющая добавлять записи в выбранный пользовательский список.



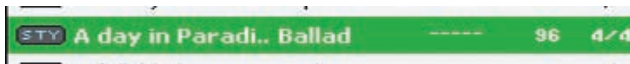
## Select

Кнопка используется для подтверждения сделанного выбора записи главного списка, имеющей инверсный цвет. После прикосновения к этой кнопке имя записи появляется в левом верхнем углу дисплея ("N:").

При выборе песни из базы данных ее имя отображается инверсным шрифтом на сине-зеленом фоне. Это происходит в случае, если песня выбрана, но еще не загружена.



Если прикоснуться к кнопке Select, то песня загружается, сине-зеленый фон изменяется на светло-зеленый, а шрифт становится жирным.

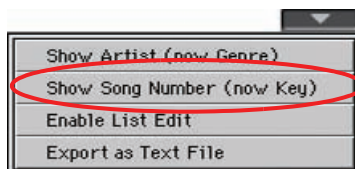


Для запуска воспроизведения песни или стиля нажмите на кнопку PLAY или START соответственно.

## Выбор записей базы данных по номерам

Записи базы данных можно выбирать с помощью их номеров. Уникальные номера записей базы данных программируются на странице Book Edit 2 (см. ниже).

Для того чтобы на странице Book выводились номера записей базы данных, выполните команду "Show Song Numbers (now Key)" меню страницы. После ее выбора на дисплее появляется столбец "Num":



Для того чтобы снова вывести на дисплей столбец "Key", выберите команду "Show Key (now Song Numbers)" меню страницы.

Type	Name	Genre	Num	Bpm	Meter
STY	1000giorni di noi	Ballad	285	86	4/4
STY	6+1 days	Pop	119	100	4/4
STY	A day in Paradise	Ballad	203	96	4/4
STY	A felicidad	Latin	2	170	4/4
STY	A gigolo	Pop	3	130	4/4
STY	A hard day/night	Pop	5	148	4/4

Для выбора записи базы данных по ее номеру, находясь на любой из страниц режима SongBook, нажмите на кнопку SONGBOOK. На дисплее выведется окно цифровой клавиатуры, с помощью которой можно будет ввести номер требуемой записи.

\* Доступен экспорт списка записей SongBook в текстовый файл формата TXT, включающий в себя и присвоенные записям номера. Этот список можно распечатать в компьютере.

## Выбор записей базы данных по MIDI

Для выбора записей базы данных по MIDI используются сообщения формата NRPN: сообщение Control Change #99 (MSB со значением 2) и #98 (LSB со значением 64). Для обмена этими сообщениями используется специальный канал Control.

### Выбор MIDI-канала Control

Перейдите на страницу Global > MIDI > General > Controls и выберите пресет MIDI, в который будут сохраняться установки.

Затем перейдите на страницу Global > MIDI > Midi In Channel и выберите MIDI-канал Control. В качестве Control можно выбрать любой из 16 MIDI-каналов (обычно используется канал с наибольшим номером, например, 16).

Далее сохраните произведенные установки в пресет MIDI. Для этого выполните команду "Write Midi Preset" меню страницы.

### Выбор записей базы данных по MIDI

После того как будут произведены все подготовительные операции, перейдите в режим воспроизведения стиля или песни.

На этом этапе Pa600 должен получить по каналу Control одно за другим два сообщения инициализации: NRPN Control Change #99 (MSB, со значением 2) и #98 (LSB, со значением 64). Эти сообщения посылаются только один раз, если до момента выбора записи базы данных по этому же каналу Control не будет передано других сообщений NRPN.

После передачи сообщений инициализации нужно передать сообщения Control Change выбора записи базы данных. Этот блок состоит из двух сообщений: CC#06 (Data Entry MSB) — для определения тысяч и сотен, и CC#38 (Data Entry LSB) — для определения десятков и единиц. Диапазон значений Data Entry, вместо стандартного 0 — 127, составляет в этом случае 0 — 99.

Рассмотрим несколько стандартных примеров.

- Для выбора записи #77 необходимо передать следующую строку:

Data 1	Data 2	
NRPN MSB	2	— Строка инициализации (CC#99, 98)
NRPN LSB	64	
DataEnt MSB	0	— Тысячи и сотни (00xx)
DataEnt LSB	77	— Десятки и единицы (xx77)

- Для выбора записи #100 необходимо передать следующую строку:

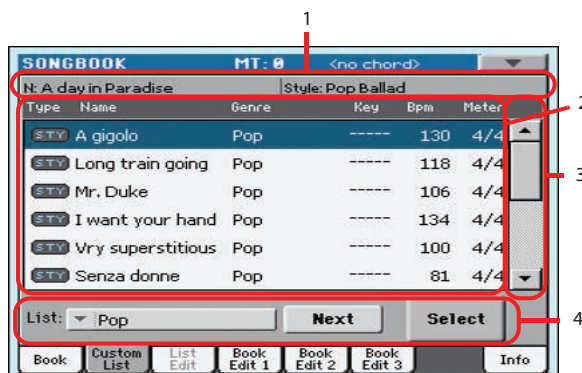
Data 1	Data 2	
NRPN MSB	2	— Строка инициализации (CC#99, 98)
NRPN LSB	64	
DataEnt MSB	1	— Тысячи и сотни (01xx)
DataEnt LSB	0	— Десятки и единицы (xx00)

- Для выбора записи #2563 необходимо передать следующую строку:

Data 1	Data 2	
NRPN MSB	2	— Строка инициализации (CC#99, 98)
NRPN LSB	64	
DataEnt MSB	85	— Тысячи и сотни (85xx)
DataEnt LSB	63	— Десятки и единицы (xx63)

## Custom List

Страница используется для выбора одного из доступных пользовательских списков (Custom List). Он содержится в файле "LISTDB.SBL", хранящемся в той же папке, что и файл базы данных ".SBD". Пользовательский список представляет собой набор записей, экспортированных из основного списка SongBook страницы Book. Это позволяет формировать на основе общей базы данных небольшие списки, адаптированные к конкретному выступлению и т.п.



\* К странице Custom List можно перейти, если нажать на кнопку SONGBOOK, удерживая нажатой кнопку SHIFT.

### 1. Заголовок списка

См. стр.263.

### 2. Пользовательский список

Перечень записей, содержащихся в пользовательском списке. Для просмотра списка используйте строку прокрутки или колесо VALUE.

### 3. Строка прокрутки

Строка прокрутки используется для просмотра содержимого списка.

### 4. Команды

#### Ниспадающее меню List

Ниспадающее меню с перечнем всех доступных пользовательских списков.

#### Next

Кнопка используется для выбора следующей записи списка.

\* Эту команду можно назначить на программируемый переключатель или программируемый ножной переключатель.

#### Select

Кнопка используется для подтверждения выбора записи пользовательского списка, имеющей инверсный цвет. После нажатия на эту кнопку имя записи появится в левом верхнем углу дисплея ("N:").

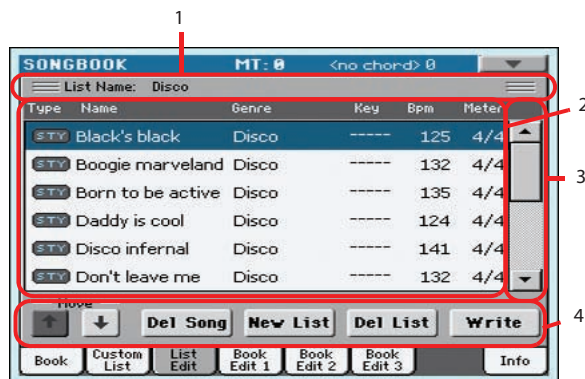
\* С помощью этой команды удобно осуществлять навигацию по списку для выбора записей.

# List Edit

\* Страница доступна только в том случае, если отмечена опция меню "Enable List Edit".

Страница используется для редактирования доступных пользовательских списков (Custom List). Пользовательский список формируется на базе основного списка SongBook.

Для добавления записи в пользовательский список сначала создайте его, либо выберите уже существующий. Затем перейдите к странице Book, выберите запись, которую необходимо добавить в текущий пользовательский список и прикоснитесь к кнопке "Add to list". После того, как в пользовательский список будут добавлены все необходимые записи, вернитесь к этой странице и отредактируйте список.



## 1. Имя списка

Имя выбранного списка. Перейдите на страницу "Custom List" и в ниспадающем меню выберите требуемый пользовательский список.

## 2. Пользовательский список

Список песен выбранного пользовательского списка. Для просмотра содержимого всего списка используйте строку прокрутки или колесо VALUE.

## 3. Строка прокрутки

Используется для перемещения по списку.

## 4. Команды

### Move

Используется для перемещения в списке выбранной записи вверх/вниз.

### Del Song

Используется для удаления выбранной записи из списка.

### New List

Используется для создания нового пустого пользовательского списка.

\* Максимальное количество пользовательских списков в файле SongBook равно 256.

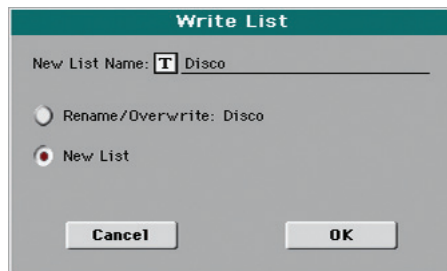
\* Несохранный пользовательский список после использования этой команды будет утерян.

### Del List

Используется для удаления текущего пользовательского списка.

## Write

Используется для сохранения изменений, внесенных в текущий пользовательский список.



Для переименования выбранного пользовательского списка перейдите к окну Text Edit, прикоснувшись к пиктограмме [T].

Выберите режим сохранения отредактированного пользовательского списка:

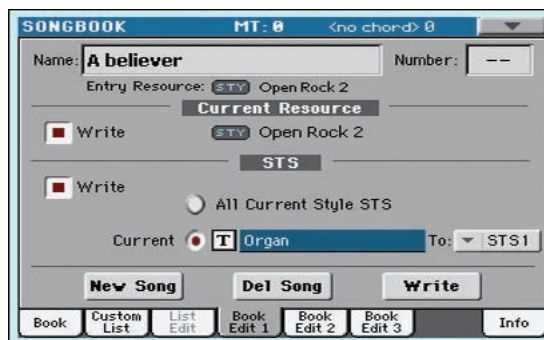
- Для перезаписи существующего списка выберите опцию Rename/Overwrite. При этом можно переименовать список. Имейте в виду, что предыдущий список будет удален!
- Для сохранения текущего пользовательского списка в новый выберите опцию New List. Новый список добавится к перечню доступных на странице "Custom List".

---

## Book Edit 1

Страница используется для организации связи записей SongBook с музыкальными ресурсами (стилями и песнями).

- \* Для поиска записи, которую необходимо отредактировать, используйте критерии поиска (Filter), определенные на странице Book.
- Страница Book Edit 1 для записи на основе стиля:



- Страница Book Edit 1 для записи на основе песни:



## Заголовок

### Name

Имя выбранной записи. Имя закрепляется за записью после ее сохранения в базу данных SongBook с помощью кнопки Write.

### Number

Уникальный идентификационный номер (до 9999) текущей записи SongBook. Если ввести его (с помощью экранной цифровой клавиатуры) и еще раз нажать на кнопку SONGBOOK, соответствующая запись будет загружена со страницы Book.

Назначение записям базы данных уникальных номеров не является обязательным, однако помогает повысить эффективность работы с базой данных. Например, можно использовать группы по 100 записей для упорядочивания записей по жанрам или другим критериям.

### Entry Resource

Стиль или файл SMF/MP3, связанный с сохраненной записью.

\* *Если заменить данный ресурс другим, имеющим тот же путь на носителе и совпадающее имя (в случае файлов SMF/MP3) или тот же номер ячейки в памяти (в случае стиля), то запись базы данных будет ссылаться на некорректные данные. Будьте внимательны, чтобы не стереть или не переместить в другую позицию стиль или файл, на которые определена ссылка в записи SongBook.*

## Current Resource

### Write

Если поле отмечено, то с помощью кнопки Write вместе с записью сохраняется следующая информация.

- При сохранении записи на основе стиля сохраняется ссылка на стиль, выбранный последним, имя которого показано справа от данного параметра. Также сохраняется ссылка на пэды, выбранные в панели Pad главной страницы режима воспроизведения стиля.

Кроме того, сохраняются соответствующие установки стиля и пэдов. Если они были отредактированы (с помощью изменения программ, эффектов, транспонирования...), вместо исходных будут сохранены модифицированные данные.

- При сохранении записи на основе песни сохраняется ссылка на назначенный на плеер файл MID, KAR или MP3, имя которого показано справа от данного параметра. Также сохраняется ссылка на пэды, выбранные в панели Pad главной страницы режима воспроизведения песни.

Кроме того, сохраняются соответствующие установки пэдов. Если они были отредактированы, вместо исходных будут сохранены модифицированные данные.

Если поле не отмечено, то ссылка на новый ресурс вместе с записью не сохраняется. Если прикоснуться к кнопке Write, будет сохранен оригинальный ресурс.

Если прикоснуться к кнопке New Song, чтобы создать новую пустую запись, то поле "Write" автоматически помечается и отредактировать его не представляется возможным. Таким образом, вместе с новой записью сохраняется и ссылка на соответствующий ресурс.

### Имя ресурса

Имя выбранного стиля или файла SMF/MP3. Оно может отличаться от имени ресурса, указанного в заголовке страницы.

Для выбора другого ресурса можно войти в режим воспроизведения стиля или песни, выбрать ресурс там, а затем нажать на кнопку SONGBOOK, чтобы вернуться к странице Book Edit.

После прикосновения к кнопке Write вместе с записью сохранится ссылка на выбранный ресурс, если отмечено поле "Write". Теперь при выборе этой записи будут загружаться связанный с ней ресурс.

# STS

## Write

Если сохраняется запись базы данных, и это поле отмечено, можно сохранить либо текущую установку STS, либо все четыре STS стиля, выбранного последним.

### All Current Style STS

В текущую запись SongBook сохраняются все четыре установки STS. В качестве источников информации выступают установки STS стиля, который выбран в режиме воспроизведения стиля.

Если прикоснуться к кнопке Write и выбрать опцию Rename/Overwrite, все STS переписываются.

### Current

В выбранную установку STS базы данных сохраняется одна установка STS. Источником являются клавиатурные треки, сконфигурированные с помощью выбора перформанса, STS стиля, STS базы данных или отредактированные пользователем.

Если прикоснуться к кнопке Write и выбрать опцию Rename/Overwrite, переписываются только новая установка STS, а остальные остаются без изменений.

- **STS Name:** имя текущей установки STS. Чтобы изменить его, прикоснитесь к пиктограмме [T] для перехода к окну редактирования текстовой информации Text Edit.
- **To STS Location:** одна из четырех установок STS, имеющихся в каждой записи базы данных. В них можно сохранять текущие установки клавиатурных треков.

## Кнопки

### New Song

Используется для создания новой записи. Установки копируются из текущего стиля или файла SMF/MP3, назначенного на плеер. Имя выбранного ресурса показано в поле "Имя ресурса" (см. выше).

### Del Song

Используется для удаления текущей записи.

### Write

Используется для перехода к диалоговому окну Write Song, позволяющему сохранять текущую запись в основной список базы данных SongBook.

- \* *Максимальное количество записей в файле SongBook равно 3000.*



Для переименования записи перейдите к окну Text Edit, прикоснувшись к пиктограмме [T].

Выберите режим сохранения новой записи в базу данных SongBook.

- Для перезаписи существующей записи выберите опцию Rename/Overwrite. При этом можно переименовать запись. Имейте в виду, что предыдущая запись будет удалена!
- Для сохранения записи в базу данных в качестве новой выберите опцию New Song.

## Book Edit 2

Страница используется для добавления различной информации (жанр, исполнитель, тональность...) в запись базы данных SongBook.

- Страница Book Edit 2 для записи на основе стиля:



- Страница Book Edit 2 для записи на основе песни:



## Заголовок

Заголовок аналогичен странице Book Edit 1 (см. выше).

## Область данных

### Genre

Музыкальный жанр, определенный в записи базы данных.

### Artist

Имя исполнителя, определенное в записи базы данных.

### Key Info

Оригинальная тональность. Первое поле соответствует тонике, второе — ладу (мажорный или минорный).

### Tempo/BPM

Базовый темп стиля или начальный темп файла SMF, определенные в записи базы данных. Если в соответствующем ресурсе имеются события управления темпом, то в процессе воспроизведения он может меняться.

- \* *Даже при изменении этого значения всегда используются данные, записанные в файлах SMF, которые имеют приоритет.*
- \* *Можно редактировать это значение, даже если с записью SongBook связан файл MP3. Однако, это значение будет являться только описательным.*



## Meter Info

Базовый метр стиля или начальный метр файла SMF, определенные в записи базы данных. Если в соответствующем ресурсе имеются события управления метром, то в процессе воспроизведения он может меняться.

## M.Transp.

Общее транспонирование. При выборе записи автоматически изменяется установка Master Transpose, определяющая высоту строя всего инструмента. Данное значение, сохраненное в записи SongBook, отменяет сохраненное в соответствующей песне значение.

Если установка Master Transpose заблокирована (Global > General Controls > Lock), то не изменяться не будет.

---

## Book Edit 3

На странице можно выбрать сохраняемые параметры, ссылку на файл ".TXT" и источник нот гармонии для связанной с записью песни.

- Страница Book Edit 3 для записи на основе стиля:



- Страница Book Edit 3 для записи на основе песни:



## Synchro Start / Synchro Stop / Memory

Состояние этих функций можно сохранить в запись базы данных.

- \* Для записи на основе песни поля *Synchro Start* и *Synchro Stop* имеют серый цвет и недоступны для редактирования, поскольку они не оказывают на песню никакого влияния.

### Unchanged

При выборе этой записи базы данных состояние соответствующей функции остается неизменным.

### Off

При выборе этой записи базы данных соответствующая функция отключается.

### On

При выборе этой записи базы данных соответствующая функция включается.

## Linked .TXT

Позволяет выбрать текстовый файл (.TXT) и связать его со стилем или песней, которые ассоциированы с текущей записью базы данных. При выборе этой записи автоматически загружается соответствующий текстовый файл.

Текстовые файлы можно просматривать на дисплее. Поскольку функции автоматической синхронизации между выводом текстовой информации этого типа и воспроизведением песни не предусмотрено, то это необходимо делать вручную одним из описанных ниже способом:

- При выборе файла “.TXT” на странице Lyrics появляется вертикальная строка прокрутки, позволяющая пролистывать текстовый файл во время исполнения.
- Текстовый файл можно пролистывать с помощью команд Text Page Down/Up, назначенных на ножной или программируемый переключатели.

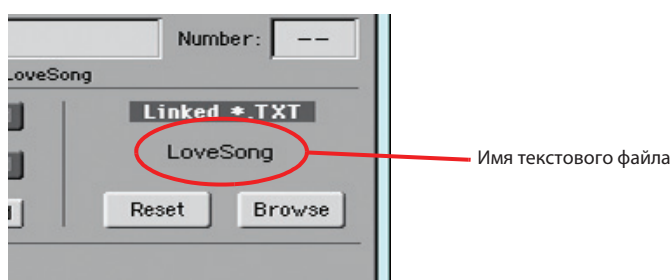
В этой секции имеются две кнопки.

### Reset

Используется для отмены связи текстового файла с данной записью базы данных.

### Browse

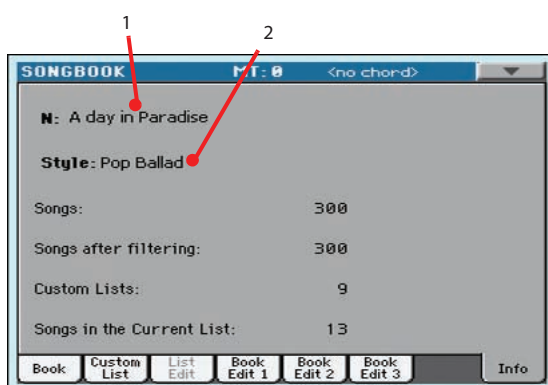
Используется для вызова стандартного интерфейса просмотра файлов, позволяющего выбрать текстовый файл “.TXT”, который необходимо связать с текущей записью базы данных. После выбора имя текстового файла будет показано над этими кнопками.



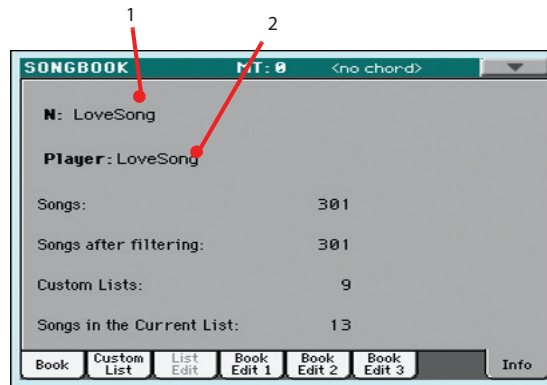
## Info

Страница используется для просмотра имени выбранной записи, связанных с ней ресурсов, общего количества песен в базе данных, количества отфильтрованных записей, количества доступных пользовательских списков и количества песен в текущем списке.

- Если запись основана на стиле:



- Если запись основана на песне форматов SMF или MP3:



### 1) Выбранная запись

Параметр указывает на выбранную на данный момент запись. В случае пробелов (- -) выбранная в последний раз запись модифицирована, или не было выбрано ни одной записи.

### 2) Связанный ресурс

Стиль или файл SMF/MP3, связанные с выбранной записью.

### Songs

Общее число записей, хранящихся в списке SongBook.

### Songs after filtering

Количество записей, показанных на странице Book. Значение параметра определяется установками фильтра поиска. Если фильтры отсутствуют (критерии не определены), в этом поле показывается общее число записей базы данных SongBook.

### Custom Lists

Количество доступных пользовательских списков.

### Songs in the Current List

Количество записей в выбранном пользовательском списке.

## Меню страницы

Для перехода к меню страницы прикоснитесь к пиктограмме меню страницы. Для выбора команды прикоснитесь к соответствующему полю. Для того чтобы закрыть меню страницы, не выбирая ни одну из команд, прикоснитесь к экрану в любом месте, расположенном за пределами меню страницы.



### Show Artist/Genre

Команда используется для переключения между просмотром столбцов Artist (исполнитель) и Genre (жанр) на страницах Book и Custom List.

### Show Number/Key

Команда используется для переключения между просмотром столбцов Number (номер) и Key (тональность) на страницах Book и Custom List.

## Enable List Edit

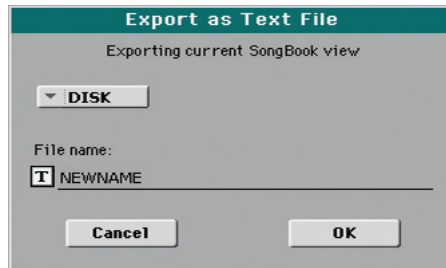
Для того чтобы страница редактирования списка (List Edit) стала доступной, отметьте эту опцию.

## Export as Text File

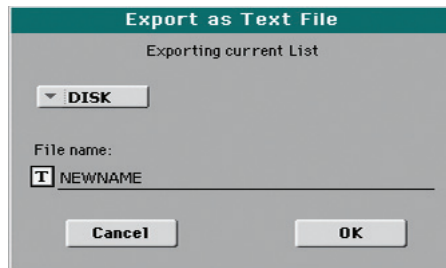
Команда доступна только на страницах Book и Custom List. Она используется для перехода к диалоговому окну Export as Text File, позволяющему сохранять базу данных SongBook и пользовательский список Custom List в формате текстового файла. При этом к экспортируемому списку, при условии, что отмечена кнопка Filter, применяются установки критериев поиска (фильтрации),

Вид диалогового окна зависит от страницы, на которой была выбрана данная команда.

- Команда выбрана на странице Book:



- Команда выбрана на странице Custom List:



Для определения имени сохраняемого текстового файла перейдите к окну редактирования текстовой информации Text Edit, прикоснувшись к пиктограмме [T].

Затем выберите носитель, на который будет сохранен текстовый файл.

В диалоговом окне прикоснитесь к кнопке OK.

---

## Страницы Lyrics, Score, Markers

С помощью кнопки LYRICS можно вывести на экран текст в режиме воспроизведения стиля, а также текст и аббревиатуры аккордов в режиме воспроизведения песни. Кнопка SCORE позволяет просматривать нотацию в режиме воспроизведения песни. Кнопка MARKER обеспечивает доступ к работе с маркерами в режиме воспроизведения песни.

---

### Страница Lyrics

Страница Lyrics открывается после нажатия на кнопку LYRICS. На ней отображается текст в режиме воспроизведения стиля, а также текст и аббревиатуры аккордов в режиме воспроизведения песни.

### Просмотр текста и аккордов для песни

Поддерживаются следующие форматы текста/аккордов.

- Текст, содержащийся в файлах SMF или Karaoke в качестве текстовых событий, или текст, содержащийся в файле MP3 в формате ID3 (см. <http://www.id3.org>).
- Текст, содержащийся в файле ".CDG", загружаемом вместе с файлом MP3, имеющим то же имя и содержащимся в одной папке с файлом MP3.
- Текст, содержащийся в файле ".TXT", загружаемом вместе с файлом SMF, Karaoke или MP3, имеющим то же имя и содержащимся в одной папке с файлом ".MID" или "MP3".
- Текст, содержащийся в файле ".TXT", связанном с записью SongBook на основе песни.
- Если песня не содержит текстовой информации или запись SongBook не связана с ней, можно использовать текст из файла ".TXT", загружаемого независимо после выбора песни (см. далее).

Выводимые на экран текстовые данные имеют следующий приоритет (в порядке убывания).

- 1) Файл CDG, находящийся в той же папке, что и файл MP3.
- 2) Файл TXT, связанный с записью SongBook.
- 3) Файл TXT, находящийся в той же папке, что и файл SMF или MP3, когда последний связан с записью SongBook.
- 4) Текстовые события, содержащиеся в файле SMF или MP3.

\* *Чтобы принудительно отключить вывод текста из файла TXT или CDG, переименуйте его или переместите в другую папку.*

### Просмотр текста для стиля

Текст может быть связан со стилем с помощью файла ".TXT". Поддерживаются следующие форматы текста.

- Текст, содержащийся в файле ".TXT", связанном с записью SongBook на основе стиля.
- Текст, содержащийся в файле ".TXT", загруженном после выбора стиля (см. далее).

\* *В режиме воспроизведения стиля страницы Markers и Score недоступны.*

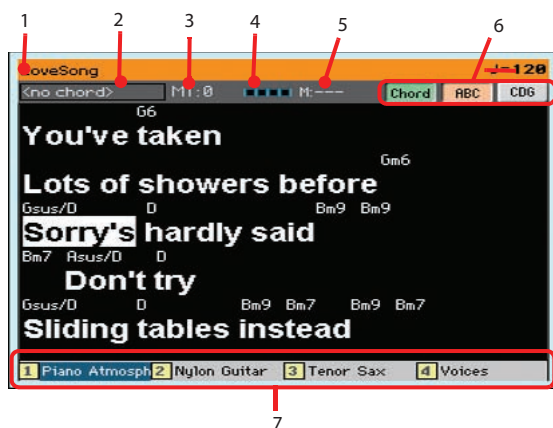
### Описание страницы Lyrics

Вывод текста возможен только в том случае, если он имеет формат, распознаваемый Ра600.

При воспроизведении песни текст, содержащийся в файле SMF или MP3, перемещается по экрану. Аббревиатуры аккордов (при их наличии) выводятся над текстом в такт музыке (в зависимости от состояния кнопки "Chord"). Текущая позиция текста подсвечивается.

Если текст загружен из файла ".TXT", он не перемещается автоматически при воспроизведении песни. Его необходимо перемещать вручную с помощью колеса VALUE или строки прокрутки. В качестве альтернативы для последовательного перелистывания текстовых страниц можно использовать программируемые ножной переключатель или кнопку с назначенными функциями Text Page Up или Text Page Down.

Чтобы закрыть эту страницу, нажмите на кнопку LYRICS или EXIT.

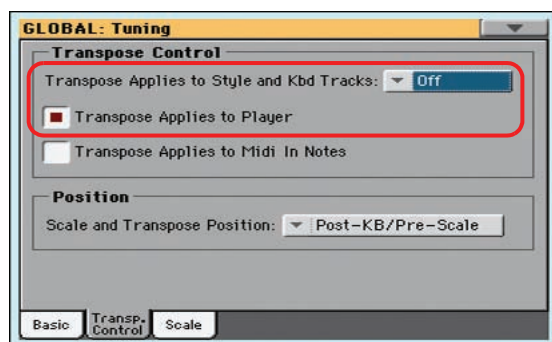


## 1) Имя песни

## 2) Аккорды песни

Аккорды, содержащиеся в файле SMF (при их наличии). Этот индикатор более нагляден, чем внедренные в текст аббревиатуры аккордов.

При изменении значения Master Transpose содержащиеся в файле SMF аккорды транспонируются и показываются на дисплее корректно. Функция Master Transpose должна активироваться в плеере, а не с помощью клавиатуры.



## 3) Общее транспонирование

Значение Master Transpose в полутонах. Его можно изменить с помощью кнопок TRANSPOSE лицевой панели.

## 4) Текущая доля

Текущая воспроизводящаяся доля (только для файла SMF).

## 5) Текущий такт

Текущий воспроизводящийся такт (только для файла SMF).

## 6) Кнопки дисплея

### Chord

Отвечает за вывод над текстом аббревиатур аккордов, если они содержатся в файле SMF.

### ABC

Изменяет размер шрифта между малым и большим.

### CGD

Отвечает за вывод текста, содержащегося в связанном файле CDG.

## 7) STS

Имена 4 установок STS, каждую из которых можно выбрать, прикоснувшись к ней.

## Текст для связки файлов MP3+CGD

Если файлы ".CDG" и MP3 имеют одинаковые имена и находятся в одной папке, при загрузке файла MP3 на странице Lyrics будет выводиться содержащийся в файле CDG текст.

Например, если в одной папке находятся файлы "MYSONG.CDG" и "MYSONG.MP3", они будут загружаться одновременно. При воспроизведении песни текст будет автоматически перемещаться по экрану.

- \* Если вместе с песней загружается файл ".CDG", содержащийся в нем текст будет иметь приоритет над текстом, содержащимся в самой песне.

## Текст для файлов SMF и MP3

Если файлы ".TXT" и SMF/MP3 имеют одинаковое имя и находятся в одной папке, при загрузке файла ".MID" или "MP3" на странице Lyrics будет выводиться содержащийся в файле TXT текст.

Например, если в одной папке находятся файлы "MYSONG.TXT" и "MYSONG.MID" или "MYSONG.MP3", они будут загружаться одновременно.

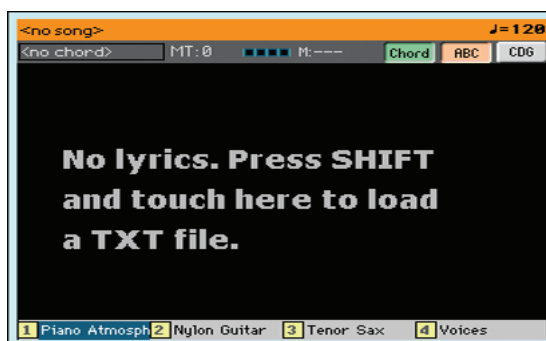
Однако в этом случае при воспроизведении песни автоматического перемещения текста по экрану происходить не будет. Его необходимо перемещать вручную с помощью колеса VALUE или строки прокрутки. В качестве альтернативы для последовательного перелистывания текстовых страниц можно использовать программируемые ножной переключатель или кнопку с назначенными функциями Text Page Up или Text Page Down.

Текстовый файл должен быть отформатирован с помощью непропорционального шрифта (например, Courier, Courier New, Monaco). Каждая текстовая строка может содержать до 41 символа при использовании малого шрифта и до 24 символов при использовании большого шрифта (см. опцию "ABC" выше).

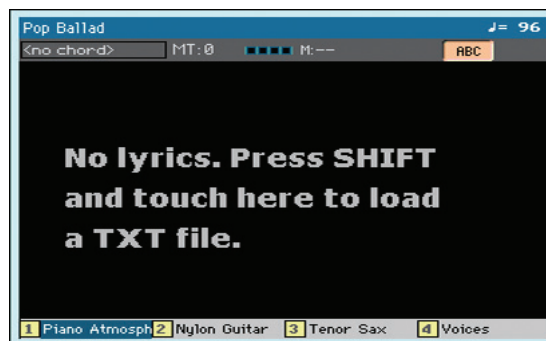
- \* Если вместе с песней загружается файл ".TXT", содержащийся в нем текст будет иметь приоритет над текстом, содержащимся в самой песне.

## Загрузка текста вручную

Если песня не содержит текстовой информации и не связана с каким-либо файлом ".TXT", после нажатия на кнопку LYRICS на дисплей выведется сообщение "No lyrics. Press SHIFT and touch here to load a TXT file".



Это же сообщение выводится и в режиме воспроизведения стиля.

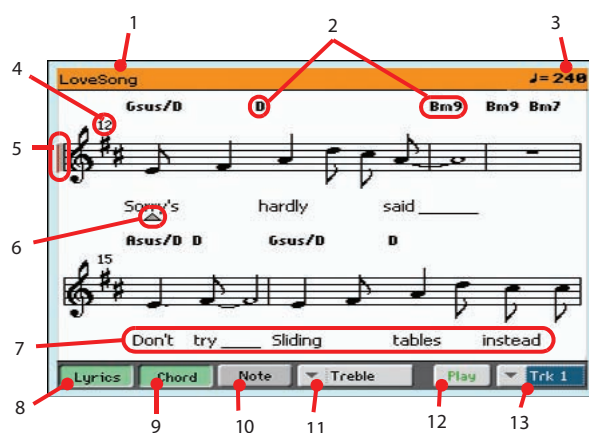


Чтобы самостоятельно загрузить файл ".TXT", удерживая кнопку SHIFT, прикоснитесь к центру экрана. Откроется стандартное окно выбора файла, в котором можно выбрать и загрузить необходимый файл ".TXT".

- \* Для поиска файла ".TXT" на различных носителях можно использовать функцию Search.

## Страница Score

Находясь в режиме воспроизведения песни, чтобы открыть страницу Score, можно нажать на кнопку SCORE.



Чтобы закрыть эту страницу, нажмите на кнопку SCORE или EXIT.

\* На данные страницы Score установки транспонирования влияния не оказывают.

### 1) Имя песни

### 2) Символы аккордов

### 3) Темп

Текущий темп песни в BPM (удары в минуту).

### Партитура

Выбранный трек представлен в виде стандартной музыкальной партитуры. В зависимости от содержимого трека, могут быть показаны ноты или аккорды.

Pa600 всегда выводит партитуру в “упрощенном” виде для повышения ее разборчивости на экране. При этом автоматически выполняются следующие операции: квантование до 1/16 нот, удаление триолей, исключение наложения нот, разборчивое синкопирование, соответствие нотной сетки текущему метру. Кроме того, автоматически выравнивается длительность тактов и добавляются граничные такты.

Если в позиции “001.01.000” мастер-трека присутствует событие KeySign (Key Signature), также показывается корректный ключевой знак.

### 4) Номер такта

### 5) Маркер текущей позиции

Красной вертикальной линией обозначается текущая позиция воспроизведения выбранной партии.

### 6) Индикатор текущего такта

Красным треугольником обозначается текущий такт воспроизведения.

### 7) Текст песни

### 8) Кнопка Lyrics

Используется для включения/отключения вывода текста песни на экран (при его наличии).

### 9) Кнопка Chord

Используется для включения/отключения вывода аккордов песни на экран (при их наличии). Формат вывода аккордов (в английской или итальянской системе) зависит от выбранного на странице “General Controls: Interface” языка.



## 10) Кнопка Note

Используется для включения/отключения вывода названий нот на экран. Формат вывода нот (в английской или итальянской системе) зависит от выбранного языка на странице "General Controls: Interface".

## 11) Кнопка Clef

Используется для выбора ключа в ниспадающем меню. Доступны следующие опции.

- Treble:** стандартный скрипичный ключ (G).
- Treble+8:** скрипичный ключ с транспонированием на одну октаву вверх.
- Treble-8:** скрипичный ключ с транспонированием на одну октаву вниз.
- Bass:** стандартный басовый ключ (F).
- Bass-8:** басовый ключ с транспонированием на одну октаву вниз.

## 12) Кнопка Play/Mute

Используется для выбора состояния трека (воспроизводится/мьютирован). Если трек замьютирован, партитура по прежнему отображается, что позволяет петь или играть под нее.

- \* С помощью функции "Melody Mute", назначенной на ножной переключатель или кнопку, можно замьютировать трек мелодии песни (по умолчанию трек 4). Если мелодическая партия песни назначена на этот трек, ее можно включать/отключать с помощью этой кнопки или назначенных переключателя/педали.

## 13) Выбранный трек

Используется для выбора в ниспадающем меню трека, партитура которого выводится на экран.

- \* Вокальная партия чаще всего назначается на трек 4.

---

## Страница Markers

Чтобы открыть страницу Marker, нажмите на кнопку MARKER. На странице показаны маркеры песни в режимах воспроизведения песни и SongBook.

Стандартные маркеры, содержащиеся в файле SMF, также распознаются Ра600, кроме того, возможна расстановка маркеров пользователем.



Чтобы закрыть эту страницу, нажмите на кнопку EXIT.

### Добавление маркера

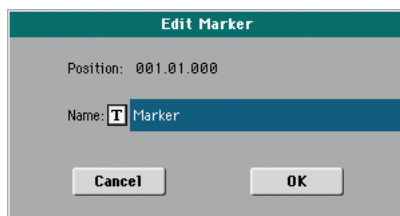
1. Нажмите на кнопку MARKER, чтобы открыть страницу Markers.
2. Запустите воспроизведение песни кнопкой PLAY/STOP (также маркеры можно устанавливать и при остановленном воспроизведении).
3. В нужной позиции песни прикоснитесь к экранной кнопке Add.
  - Если коснуться Add на первых долях такта, маркер будет установлен в начало текущего такта.
  - Если коснуться Add на последней доли такта, маркер будет установлен в начало следующего такта.
4. Повторите эту процедуру для расстановки остальных маркеров.
5. Остановите воспроизведение песни кнопкой PLAY/STOP.

## Переход к маркеру

1. При необходимости снова запустите воспроизведение песни.
2. Чтобы перейти к сохраненному маркеру (при запущенном или остановленном воспроизведении), прикоснитесь к нему на экране. Текущая позиция воспроизведения перейдет к выбранному маркеру.

## Редактирование маркера

1. Прикоснитесь к выбранному для редактирования маркеру.
2. Прикоснитесь к кнопке Edit. Откроется окно Edit Marker.



3. В этом окне можно отредактировать имя и позицию маркера.
4. Сохраните маркеры (см. ниже).

## Удаление маркера

1. Прикоснитесь к выбранному для удаления маркеру.
2. Прикоснитесь к кнопке Delete, чтобы удалить выбранный маркер.
3. Сохраните маркеры (см. ниже).

## Сохранение маркеров

Прикоснитесь к кнопке "Save Mk", чтобы сохранить все маркеры.

На любой отличной от Lyrics/Score странице выберите команду меню "Save Song Marker". Маркеры сохраняются в файл SMF.

## Auto Scroll

Отметьте это поле, чтобы в процессе воспроизведения список маркеров автоматически перелистывался.

Не отмечайте это поле, чтобы в процессе воспроизведения список маркеров автоматически не перелистывался. Это удобно в случаях, когда в любой момент может потребоваться перейти к маркеру, позиция которого "зафиксирована" на экране, не теряя времени на его поиски.

## STS

Имена 4 установок STS, каждую из которых можно выбрать, прикоснувшись к ней.

---

# MIDI

---

## Понятие MIDI

Ниже дается краткий обзор системы MIDI в ее взаимосвязи с Pa600. Более подробную информацию можно найти в специализированных изданиях.

## Общее описание

MIDI (Musical Instruments Digital Interface) — цифровой интерфейс музыкальных инструментов. Он позволяет объединять в единую систему различное музыкальное оборудование и компьютеры.

С программной точки зрения MIDI представляет собой протокол обмена нотными и управляющими сообщениями. Эти стандартные сообщения распознаются различными музыкальными инструментами и компьютерами, позволяя им взаимодействовать друг с другом.

Физически интерфейс MIDI представляет из себя совокупность разъемов. Pa600 имеет следующие возможности обмена MIDI-сообщениями:

- MIDI-интерфейс с тремя разъемами. Разъем MIDI IN (вход) используется для приема данных от внешнего оборудования, разъем MIDI OUT (выход) — для передачи данных на внешнее оборудование, MIDI THRU передает на другое устройство принятые на вход MIDI IN сообщения без изменений (это позволяет организовать “цепочную” коммутацию нескольких инструментов).
- Порт USB Device, совмещающий функции MIDI IN и OUT в рамках одного разъема. Для организации с его помощью MIDI-коммутации требуется установить драйвер KORG USB-MIDI, находящийся на прилагаемом диске Accessory Disk или доступный на сайте <http://www.korg.com>.

Оба эти устройства могут работать одновременно. То есть, можно подключить Pa600 к компьютеру по USB, а порт MIDI IN другого инструмента подключить к разъему MIDI THRU на Pa600.

## Каналы и сообщения

По одному MIDI-кабелю передаются данные 16 каналов. Для того чтобы инструмент принимал MIDI-данные, он должен быть настроен на тот же канал, что и передающее MIDI-оборудование. Например, если сообщение взятия ноты Note On передается по каналу 1, то для того, чтобы инструмент принял его, необходимо чтобы он был настроен на прием MIDI-информации именно по каналу 1. Этот подход позволяет организовать мультитембральный режим работы, когда один инструмент одновременно может воспроизводить несколько различных звуков.

Существует множество MIDI-сообщений различных форматов. Ниже будут описаны типы наиболее часто использующихся MIDI-данных.

### Note On

Сообщение взятия ноты (нажатие клавиши), предписывающее принимающему инструменту воспроизвести ноту по соответствующему каналу. Ноты имеют буквенные (C4 — нота “До” средней октавы) и цифровые (60 — соответствует C4) обозначения. Сообщение Note Off (отпускание клавиши) используется для передачи информации о снятии ноты. Оно эквивалентно сообщению Note On со значением “0”.

Вместе с сообщением Note On передается значение Velocity (скорость нажатия на клавишу), которое обычно определяет громкость воспроизведения ноты.

### Pitch Bend (PB)

Эти сообщения генерируются при перемещении джойстика вдоль оси “X” (в горизонтальном направлении). Обычно они управляют высотой звука.

### Program Change (PC)

Сообщения этого формата генерируются при выборе программы и передаются по соответствующему каналу. Кроме того, вместе с сообщениями формата Control Change 00 и 32 их можно использовать для выбора программы на Pa600 с помощью внешнего секвенсора или мастер-клавиатуры.

### Control Change (CC)

Специальные MIDI-сообщения, позволяющие управлять большинством параметров инструмента. Ниже приводятся примеры некоторых из них:

- CC00 или Bank Select MSB (старший значащий байт сообщения выбора банка), и CC32 или Bank Select LSB (младший значащий байт сообщения выбора банка). Вместе с сообщениями формата Program Change они используются для выбора программы.
- CC01 или Modulation (модуляция). По воспроизводимому эффекту эти сообщения эквивалентны перемещению джойстика вдоль вертикальной оси “Y”. Обычно они используются для управления эффектом вибрато.
- CC07 или Master Volume (общая громкость). Сообщения этого типа используются для управления громкостью каналов.
- CC10 или Pan (панорама). Сообщения этого типа управляют панорамой (положением в стереополе) канала.
- CC11 или Expression (экспрессия). Контроллер используется для управления относительной громкостью треков. Максимальная громкость определяется контроллером CC07.
- CC64 или Damper Pedal (демпферная педаль). Сообщения используются для имитации манипуляций с демпферной педалью.

## Tempo

MIDI-сообщение глобального типа, которое не связано ни с одним из каналов. Сообщения этого формата используются для определения темпа. Данные Tempo имеются в каждой из песен.

## Lyrics

Нестандартные MIDI-события, позволяющие параллельно с воспроизведением музыки выводить на дисплей текстовую информацию. Ра600 поддерживает работу с большинством современных текстовых форматов Lyrics.

---

## Понятие MIDI Over USB

Возможна передача MIDI-данных из Ра600 в компьютер с помощью порта USB Device, минуя стандартные порты MIDI. То есть, можно подключить Ра600 к компьютеру без дополнительного MIDI-интерфейса.

Большинство MIDI-функций Ра600 поддерживаются системами Windows или Mac без необходимости установки специального программного обеспечения. Однако, для полного использования потенциала MIDI желательно установить драйвер “KORG USB MIDI Driver”, находящийся на прилагаемом диске Accessory Disk. Инструкции по установке включены в инсталлятор.

---

## Стандартные MIDI-файлы

MIDI-файлы, они же файлы формата SMF (Standard MIDI File), обеспечивают возможность использования песен одного музыкального инструмента на другом, или переноса их из музыкального инструмента на компьютер (и наоборот). По умолчанию в качестве формата песни Ра600 используется формат SMF.

Плеер Ра600 поддерживает работу с SMF форматов 0 (наиболее часто использующийся формат, в котором все данные размещаются на одном треке) и 1 (мультитрековый формат). Ра600 может считывать файлы SMF в режиме воспроизведения песни, и редактировать/сохранять их в режиме секвенсора. В режиме секвенсора можно сохранить песню в формате SMF 0.

В режиме воспроизведения песни на дисплей Ра600 можно выводить текстовую информацию файлов SMF. Инструмент поддерживает работу со следующими форматами: Solton, M-Live (Midisoft), Tune1000, Edirol, GMX, HitBit, и XF; а также форматами аббревиатур аккордов Solton, M-live (Midisoft), GMX и XF.

\* *Приведенные выше торговые марки являются собственностью соответствующих владельцев.*

Стандартные MIDI-файлы имеют расширение “.MID” или “.KAR”.

---

## Стандарт GENERAL MIDI

Стандарт General MIDI (GM) был разработан с целью обеспечения совместимости между инструментами различных фирм-производителей. Чтобы инструмент удовлетворял этому стандарту, необходимо выполнение следующих требований:

- Минимум 16 MIDI-каналов.
- 128 программ с соответствующими звуками.
- Стандартный набор ударных.
- Использование канала 10 для набора ударных.

В последнее время был разработан новый стандарт GM2, характеризующийся более широким набором доступных программ. Ра600 поддерживает работу с форматом GM2.

---

## Глобальный канал

Любой из каналов с установленной опцией Global на странице “MIDI: MIDI In Channels” позволяет имитировать работу с клавиатурой Ра600. При коммутации инструмента с внешней мастер-клавиатурой информация должна передаваться по глобальному каналу Ра600.

MIDI-сообщения, принимаемые по глобальному каналу, обрабатываются в зависимости от состояний кнопки SPLIT. Если индикатор кнопки SPLIT горит, ноты, принимающиеся Ра600 по этому каналу, распределяются по трекам Upper (правее точки разбиения клавиатуры) и Lower (левее точки разбиения клавиатуры).

Ноты, принимаемые по глобальному каналу, используются для идентификации гармонии автоаккомпанемента. Если выбран режим разбиения клавиатуры (горит индикатор кнопки SPLIT), то для идентификации аккордов используются только ноты, расположенные левее точки разбиения клавиатуры. Эти ноты объединяются с нотами одного из специальных каналов Chord 1 и Chord 2.

---

## Каналы Chord 1 и Chord 2

В Ра600 можно выбрать два специальных аккордовых канала Chord. Они используются для идентификации гармонии (аккорда) с помощью нот, передаваемых в Ра600. Эти ноты объединяются с нотами, принятыми по глобальному каналу (если горит индикатор SPLIT, то распознаются только ноты, которые расположены ниже точки разбиения).

Сообщения, принятые по каналам Chord, не зависят от установки точки разбиения клавиатуры Ра600, а также от состояния кнопки SPLIT. В идентификации гармонии автоаккомпанемента участвуют все ноты, независимо от их положения относительно точки разбиения клавиатуры.

Кнопка SPLIT оказывает следующее влияние на каналы Chord.

- Если индикатор кнопки SPLIT горит, режим распознавания аккордов определяется параметром “Chord Recognition” на странице Global > Mode Preferences > Style. В этом случае доступен режим, когда для идентификации мажорного аккорда можно брать всего одну ноту.
- Если индикатор кнопки SPLIT не горит, всегда используется режим распознавания аккордов Fingered или Expert (для идентификации аккорда необходимо взять не менее трех нот).

Эти два канала обычно используются аккордеонистами. При этом на аккорды и бас, воспроизводимые левой рукой, назначаются разные каналы Chord. Таким образом, в идентификации гармонии автоаккомпанемента участвуют бас и аккорды аккордеона.

---

## Управляющий канал Control

Используется для выбора стилей и перформансов с помощью MIDI-сообщений, генерируемых внешним оборудованием. Более подробно типы принимаемых сообщений и внутренние данные Ра600 описаны в главе “Приложение”.

---

## Пресеты MIDI

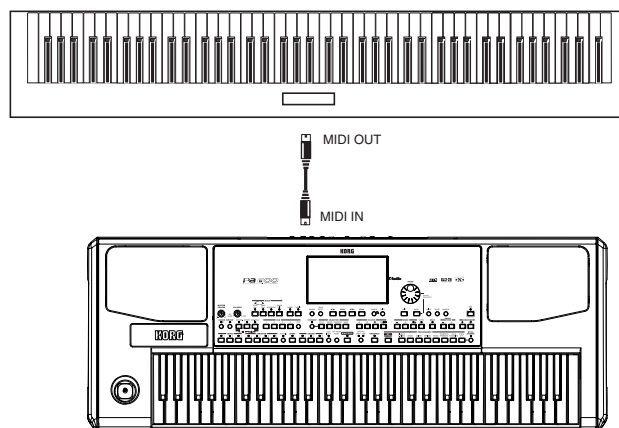
Звуки Pa600 можно воспроизводить с помощью внешнего контроллера. Чтобы облегчить процесс настройки MIDI-каналов инструмента, в Pa600 предусмотрено несколько пресетов MIDI, конфигурирование которых производится на странице Global > MIDI > General Controls.

Рекомендуется рассматривать пресеты MIDI в качестве отправных точек. После выбора наиболее подходящего пресета MIDI отредактируйте его соответствующим образом и снова сохраните в пресет MIDI.

---

## Коммутация Pa600 с мастер-клавиатурой

Скоммутируйте разъем мастер-клавиатуры MIDI OUT с разъемом MIDI IN инструмента. Если мастер-клавиатура настроена на передачу данных по каналу, номер которого совпадает с глобальным каналом Pa600, то первая становится единым целым с клавиатурой Pa600.



Если мастер-клавиатура настроена на передачу MIDI-информации по глобальному каналу Pa600, то на принимаемые от нее данные оказывает влияние точка разбиения клавиатуры Pa600 и состояние кнопки SPLIT.

## Коммутация и установки

Скоммутируйте мастер-клавиатуру и Pa600, следуя описанной ниже процедуре.

1. Скоммутируйте разъем MIDI OUT мастер-клавиатуры с разъемом MIDI IN инструмента.
2. Настройте мастер-клавиатуру на передачу MIDI-данных по глобальному каналу Pa600.  
За более подробной информацией об управлении мастер-клавиатурой обращайтесь к соответствующему пользовательскому руководству.
3. Выберите пресет MIDI с названием "Master Keyboard" на странице "MIDI: General Controls" глобального режима. Установки этого пресета MIDI не сбрасываются даже после отключения питания инструмента.

\* При загрузке новых глобальных данных с диска эти установки могут поменяться. Для того чтобы этого не происходило, воспользуйтесь функцией *Global Protect*.

4. С помощью кнопок секции MODE выберите требуемый режим.

---

## Коммутация Pa600 с MIDI-аккордеоном

Существуют различные типы MIDI-аккордеонов. Для каждого из них необходимо использовать свою MIDI-конфигурацию Pa600. Для того чтобы надлежащим образом настроить инструмент, выберите один из пресетов MIDI с названием "Accordion".

### Коммутация и установки

Для коммутации MIDI-аккордеона и Pa600 выполните следующую процедуру.

1. Скоммутируйте разъем MIDI OUT аккордеона с разъемом MIDI IN инструмента.
2. Выберите пресет MIDI с названием "Accordion" на странице "MIDI: General Controls" глобального режима. Установки этого пресета MIDI не сбрасываются даже после отключения питания инструмента.
  - \* При загрузке новых глобальных данных с диска эти установки могут поменяться. Для того чтобы этого не происходило, воспользуйтесь функцией *Global Protect*.
3. С помощью кнопок секции MODE выберите требуемый режим.

---

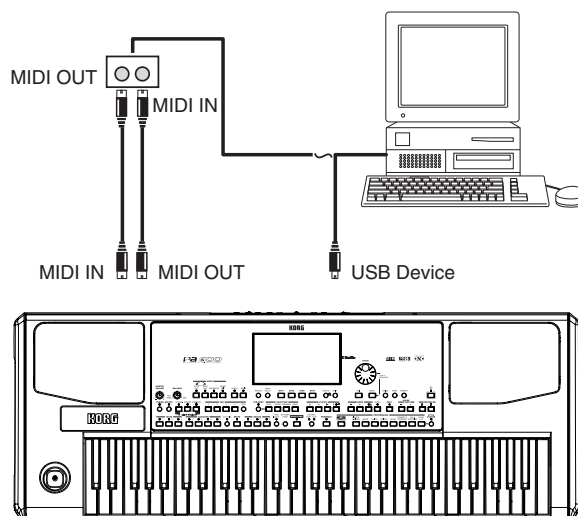
## Коммутация Pa600 с внешним секвенсором

На внешнем секвенсоре можно создавать новые песни, используя Pa600 в качестве мультитембрального звукового модуля.

### Коммутация и установки

Для того чтобы коммутировать Pa600 с компьютером, последний должен быть оборудован MIDI-интерфейсом или портом USB.

1. Для коммутации Pa600 с компьютером по USB установите драйвер Korg USB MIDI.
2. Скоммутируйте Pa600 и компьютер согласно приведенной ниже схеме.



3. Включите на внешнем секвенсоре функцию "MIDI Thru".
4. В Pa600 выберите пресет MIDI с названием "Extern.Seq." на странице "MIDI: General Controls" глобального режима. Установки этого пресета MIDI не сбрасываются даже после отключения питания инструмента.
5. На этой же странице отмените выделение поля "Local Control On".
  - \* При загрузке новых глобальных данных с диска эти установки могут поменяться. Для того чтобы этого не происходило, воспользуйтесь функцией *Global Protect*.
6. Войдите в режим секвенсора, нажав на кнопку SEQUENCER.
7. Играйте на клавиатуре инструмента. Ноты с выхода MIDI OUT в Pa600 будут поступать на вход MIDI IN компьютерного MIDI-интерфейса (или с порта USB в Pa600 в порт USB компьютера).

В свою очередь ноты, сгенерированные компьютером (т.е. песней, которая воспроизводится секвенсором компьютера), передаются с выхода MIDI OUT компьютерного MIDI-интерфейса на вход MIDI IN на Pa600 (а также из порта USB компьютера в порт USB на Pa600).

## Режим Local Off

При коммутации Pa600 с внешним секвенсором рекомендуется устанавливать инструмент в режим Local Off (снимать выделение поля “Local Control On”). Это позволяет избежать дублирования нот, когда одна нота воспроизводится под воздействием клавиатуры Pa600, а вторая — в ответ на MIDI-сообщение, принимаемое от внешнего секвенсора.

Если Pa600 установлен в режим Local Off, то при игре на его клавиатуре данные передаются только на внешний секвенсор (на внутренний тон-генератор они не поступают). Секвенсор принимает ноты, взятые на клавиатуре Pa600, и передает их на выбранный трек песни. Затем этот трек передает данные на внутренний тон-генератор Pa600.

\* Для того, чтобы данные с внешнего секвенсора передавались на внутренний тон-генератор Pa600, в секвенсоре необходимо включить функцию “MIDI Thru” (стандартно она находится в активном состоянии; в разных секвенсорах она может называться по-разному). За более подробной информацией обращайтесь к документации на соответствующий секвенсор.

## Программы

С помощью MIDI-сообщений Bank Select MSB / Bank Select LSB (сообщения выбора банка) и Program Change (выбор программы) можно переключать программы Pa600 с помощью песни, воспроизводимой на внешнем секвенсоре. Список программ и соответствующих им MIDI-сообщений приводится в Приложении.

Хотя это и не является обязательным, рекомендуется для баса использовать канал 2, для мелодии — канал 4, для ударных — канал 10, а гармонойзером управлять по каналу 5.

---

## Управление другим инструментом от Pa600

Pa600 можно использовать в качестве управляющей MIDI-клавиатуры (мастер-клавиатуры).

1. Скоммутируйте выход MIDI OUT на Pa600 со входом внешнего инструмента MIDI IN.
2. Настройте внешний инструмент на прием по каналу, по которому Pa600 передает MIDI-сообщения. Например, если необходимо воспроизводить треки Upper 1 и Upper 2 звуками внешнего инструмента, то настройте его на прием MIDI-информации по каналам треков Upper 1 и Upper 2 (по умолчанию это каналы 1 и 2).
3. С помощью регуляторов внешнего инструмента установите требуемую громкость.
4. В Pa600 определите состояния треков (мьютирован/воспроизводится). Отрегулируйте экранными слайдерами Pa600 громкость каждого из треков.
5. Играйте на клавиатуре Pa600.

## Клавиатура

С помощью клавиатуры Pa600 через его выход MIDI OUT можно управлять воспроизведением 4 треков (Upper 1 - 3 и Lower). Выходные MIDI-каналы определяются в глобальном режиме на странице “MIDI: MIDI Out Channels”.

По умолчанию (MIDI-пресет “1-Default”) клавиатурные треки настроены на следующие каналы.

Трек	Выходной канал
Upper1	1
Upper2	2
Upper3	3
Lower	4

Если трек мьютирован, то по нему MIDI-данные на выход MIDI OUT инструмента Pa600 не передаются.

Для того чтобы звук воспроизводился только внешним модулем, необходимо либо с помощью регулятора MASTER VOLUME установить громкость Pa600 в ноль, либо установить клавиатурные треки в состояние External на странице “Track Controls: Mode”.



## Плеер

Любой из треков плеера Ра600 может управлять каналом внешнего инструмента.

Для того чтобы звук воспроизводился только внешним модулем, необходимо либо с помощью регулятора MASTER VOLUME установить громкость Ра600 в ноль, либо установить клавиатурные треки в состояние External на странице "Track Controls: Mode".

Выберите MIDI-пресет "Player". При этом каналы распределятся по трекам следующим образом.

Трек	Выходной канал
Песня 1...16	1...6

## Аранжировщик

Одним из наиболее важных аспектов MIDI является возможность воспроизводить ноты встроенного аранжировщика Ра600 (автоаккомпанемент) звуками внешнего инструмента.

Для того чтобы трек стиля Ра600 воспроизводился звуком внешнего инструмента, установите его состояние в External на странице "Track Controls: Mode".

Если выбрать MIDI-пресет "Default", то треки распределятся по каналам следующим образом.

Трек	Выходной канал
Bass	9
Drums	10
Percussion	11
Acc1...5	12...16

# Приложение

## Заводские данные

### Стили

\* Для выбора стилей Ра600 с помощью внешнего оборудования можно использовать MIDI-сообщения формата Bank Select MSB (CC#0), Bank Select LSB (CC#32) и Program Change, которые принимаются по каналу Control.

#	CC00	CC32	PC	Имя
<b>Банк: Pop</b>				
1	0	0	0	Guitar Pop
2			1	Guitar Beat
3			2	Standard 8 Beat
4			3	Standard 16 Beat
5			4	Modern Beat
6			5	Pop Ballad
7			6	Pop Chart 1
8			7	Pop Chart 2
9			8	Easy Pop 1
10			9	Easy Pop 2
11			10	British Pop
12			11	Slow Latin Pop
13			12	6/8 Slow Pop
14			13	12/8 Pop
15			14	Pop Shuffle 1
16			15	Pop Shuffle 2
17			16	Easy Beat 1
18			17	Easy Beat 2
19			18	Real 8 Beat
20			19	Real 16 Beat
21			20	Soft 8 Beat
22			21	Soft 16 Beat
23			22	Analog Beat 1
24			23	Analog Beat 2
25			24	8 Beat Analog 1
26			25	8 Beat Analog 2
27			26	Pop Funk 1
28			27	Pop Funk 2
<b>Банк: Ballad</b>				
1	0	1	0	Modern Ballad 1
2			1	Modern Ballad 2
3			2	Moonlight Ballad
4			3	Soft Ballad
5			4	Funky Ballad
6			5	Guitar Ballad
7			6	Easy Ballad
8			7	Organ Ballad

#	CC00	CC32	PC	Имя
9			8	Folk Ballad
10			9	Orchestral Bld
11			10	Groove Ballad
12			11	Blues Ballad
13			12	Analog Ballad 1
14			13	Analog Ballad 2
15			14	Rock Ballad 1
16			15	Rock Ballad 2
17			16	Waltz Ballad
18			17	6/8 Slow
19			18	6/8 Ballad 1
20			19	6/8 Ballad 2
21			20	Pop Hit Ballad
22			21	Oriental Ballad
23			22	Blue Ballad
<b>Банк: Ballroom</b>				
1	0	2	0	Quick Step
2			1	Paso Dance
3			2	Jive 1
4			3	Jive 2
5			4	Argentina Tango
6			5	Modern Tango
7			6	Slow Fox
8			7	Organ Foxtrot
9			8	Slow Waltz 1
10			9	Slow Waltz 2
11			10	Slow Waltz 3
12			11	Organ Waltz
13			12	Foxtrot 1
14			13	Foxtrot 2
15			14	Slow Band
16			15	Big Band Jump
17			16	Big Band Fox
18			17	Big Band 40's
19			18	Fox Shuffle 1
20			19	Fox Shuffle 2
21			20	Italian Tango 1
22			21	Italian Tango 2
23			22	Twist
24			23	Hully Gully
25			24	50's Fox
26			25	Italian Fox
27			26	Irish Fox

#	CC00	CC32	PC	Имя
<b>Банк: Dance</b>				
1	0	3	0	70's Disco Remix
2			1	70's Disco 1
3			2	70's Disco 2
4			3	80's Dance
5			4	90's Dance
6			5	Electro Dance
7			6	Dance Chart 1
8			7	Dance Chart 2
9			8	Funky Disco
10			9	Techno
11			10	Garage
12			11	House
13			12	Club House
14			13	Euro Trance
15			14	Fashion Funk
16			15	Dance Fever
17			16	Barry Dance
18			17	Sister & Girl
19			18	Philly Disco
20			19	Miami Disco
21			20	Love Disco
22			21	Dance Motown
23			22	Dance Mix
24			23	Soca Dancing
<b>Банк: Rock</b>				
1	0	4	0	Pop Rock
2			1	English Rock
3			2	Fire Rock
4			3	Hard Rock
5			4	Open Rock 1
6			5	Open Rock 2
7			6	Heavy Rock
8			7	Funky Rock
9			8	Rock Oldie
10			9	Rock & Roll
11			10	South Shuffle
12			11	Slow Latin Rock
13			12	Latin Rock 1
14			13	Latin Rock 2
15			14	Surf Rock
16			15	60's Rock
17			16	Slow Rock 1
18			17	Slow Rock 2
19			18	60's Slow Rock
20			19	6/8 Rock
21			20	Steely Rock
22			21	Abbey Rock
23			22	SouthStrait Rock
24			23	Rock Cha Cha
25			24	Blues Shuffle
<b>Банк: Unplugged</b>				
1	0	5	0	Unplugged Heaven
2			1	Sally Groove
3			2	Unplugged Ballad 1

#	CC00	CC32	PC	Имя
4			3	Unplugged Ballad 2
5			4	Unplugged Ballad 3
6			5	Unplugged Slow
7			6	Desert Shuffle
8			7	Serenade
9			8	Unplugged
10			9	Meditando
11			10	Unplugged 8 Bt
12			11	Unplugged 16 Bt
13			12	Unplugged Gtr 1
14			13	Unplugged Gtr 2
15			14	Unplugged Gtr 3
16			15	Unplugged Gtr 4
17			16	Slide Blues
18			17	Unplugged Rock
19			18	Unplugged Latin
20			19	Unplugged Swing
21			20	% Unplugged
22			21	% Acoustic Bld
<b>Банк: Country</b>				
1	0	6	0	Easy Country
2			1	Country Blues
3			2	Country Strum
4			3	Country QuikStep
5			4	Country Beat 1
6			5	Country Beat 2
7			6	Country Ballad 1
8			7	Country Ballad 2
9			8	Finger Picking
10			9	% Country
11			10	Modern Country
12			11	Country Pop
13			12	Bar Country
14			13	Bluegrass
15			14	Country Boogie
16			15	Country Shuffle
17			16	Country 8 Beat
18			17	Country 16 Beat
<b>Банк: Traditional</b>				
1	0	7	0	German Waltz 1
2			1	German Waltz 2
3			2	German Waltz 3
4			3	Vienna Waltz
5			4	Italian Waltz
6			5	Musette Waltz
7			6	French Waltz
8			7	Irish Waltz
9			8	Laendler Waltz
10			9	German Polka
11			10	Italian Polka 1
12			11	Italian Polka 2
13			12	Italian Polka 3
14			13	Italian Mazurka 1
15			14	Italian Mazurka 2
16			15	Italian Mazurka 3

#	CC00	CC32	PC	Имя
17			16	9/8
18			17	Vahde
19			18	2/4 Oyun
20			19	Ciftetelli
21			20	Halay
22			21	5/8
23			22	Oryantal
24			23	Turkish Pop
<b>Банк: Latin</b>				
1	0	8	0	Samba Brazil
2			1	Bossa Nova
3			2	Classic Salsa
4			3	Classic Cha Cha
5			4	Classic Mambo
6			5	Classic Merengue
7			6	Classic Bachata
8			7	Guajira
9			8	6/8 Afro
10			9	Cumbia
11			10	Rhumba 1
12			11	Rhumba 2
13			12	Salsa 1
14			13	Salsa 2
15			14	Cool Latin Jazz
16			15	Latin Big Band
17			16	Meditation Bossa
18			17	Organ Bossa
19			18	Orch. Bossa 1
20			19	Orch. Bossa 2
21			20	Fast Bossa
22			21	Cool Bossa
23			22	Natural Bossa
24			23	Pop Cha Cha
25			24	Habanera
26			25	Latin Vocal
27			26	Latin Bolero
28			27	Latin Pop
<b>Банк: Latin Dance</b>				
1	0	9	0	Reggaeton
2			1	Lambada
3			2	Meneaito
4			3	Macarena
5			4	Bomba Dance
6			5	Tortura Dance
7			6	Gipsy Dance
8			7	Sambalegre
9			8	Samba Dance
10			9	Disco Samba
11			10	Mambo Party
12			11	Modern Bachata
13			12	Classic Beguine
14			13	Bayon
15			14	Modern Bossa
16			15	Disco Cha Cha
17			16	Calypso

#	CC00	CC32	PC	Имя
18			17	Reggae 1
19			18	Reggae 2
20			19	Club Latino
21			20	Andean
<b>Банк: Jazz</b>				
1	0	10	0	Bigger Band
2			1	Serenade Band
3			2	Jazz Club
4			3	BeBop
5			4	Medium BigBand1
6			5	Medium BigBand2
7			6	Fast Big Band 1
8			7	Fast Big Band 2
9			8	Slow Swing Brush
10			9	Swing Ballad 1
11			10	Swing Ballad 2
12			11	Swing Ballad 3
13			12	Orchestral Swing
14			13	Jazz Brush
15			14	Medium JazzWaltz
16			15	Slow Jazz Waltz
17			16	Jazzy Blues
18			17	Organ Swing
19			18	Organ Blues
20			19	Swing Quintet
21			20	Medium Swing
22			21	Vocal Swing
23			22	Moon Swing
24			23	Soft Jazz
25			24	Django
26			25	5/4 Swing
<b>Банк: Movie &amp; Show</b>				
1	0	11	0	Orchestral Movie
2			1	Broadway
3			2	Show Time
4			3	Ritz Swing
5			4	Hollywood 1
6			5	Hollywood 2
7			6	Tap Dance
8			7	Movie Ballad
9			8	Movie Swing
10			9	Safari Swing
11			10	Western Movie
12			11	Mystery Man
13			12	Cartoon Time
14			13	Horror Movie
15			14	Love Movie
16			15	Artie's Theme
17			16	Christmas Waltz
18			17	Christmas Swing
19			18	Theatre Swing
20			19	Theatre March
21			20	Love Ballad
22			21	Army Band

#	CC00	CC32	PC	Имя
<b>Банк: Funk &amp; Soul</b>				
1	0	12	0	FunkR&B
2			1	Kool Funk
3			2	AI Funk
4			3	Elektrik Funk
5			4	Classic Funk
6			5	Urban Funk
7			6	Talkin' Jazz
8			7	Funky Sisters
9			8	Rhythm & Blues
10			9	Blues
11			10	Soul
12			11	Gospel
13			12	Gospel Swing
14			13	Gospel Shuffle
15			14	Modern Gospel 1
16			15	Modern Gospel 2
17			16	AI Swing
18			17	Groove
19			18	Groove Funk
20			19	Jazz Funk
21			20	Motown Shuffle 1
22			21	Motown Shuffle 2
23			22	Cool Vocal
24			23	70's Beat Groove
<b>Банк: World</b>				
1	0	13	0	Spanish Dance
2			1	4/4 Flamenco
3			2	% Flamenco
4			3	Casatchock
5			4	Greek Rumba
6			5	Xasapiko
7			6	Sirtaki
8			7	Zouk
9			8	Hawaiian
10			9	Mexican Waltz
11			10	Norteno
12			11	Kebradita
13			12	Bolero Ranchero
14			13	Mariachi Polka
15			14	Mariachi Valz
16			15	Mariachi Cumbia
17			16	Alpen Schlager
18			17	Classic Schlager
19			18	Modern Schlager
20			19	Vienna Waltz
21			20	Tarantella
22			21	Rumba Napoletana
23			22	Raspa
24			23	Mad Ska
25			24	Celtic Dream
26			25	Celtic Waltz
27			26	Celtic Ballad
28			27	Scottish Reel
29			28	Banda

#	CC00	CC32	PC	Имя
30			29	OrchestralBolero
31			30	Minuetto
32			31	Baroque
<b>Банк: Contemporary</b>				
1	0	14	0	Funky R&B
2			1	AM : PM
3			2	Contemporary Bld
4			3	Island View
5			4	Fast Smooth Jazz
6			5	Slow Smooth Jazz
7			6	Slow & Jazzy
8			7	Take Beat
9			8	Swing HipHop
10			9	Slow Mood
11			10	Hip Hindi Hop
12			11	Soft HipHop
13			12	New Age
14			13	Kyoto Lounge
15			14	Jazzy Funk
16			15	Slow Funk
17			16	Elektro Pop
18			17	Modern Latin
19			18	Folk Beat
20			19	Wave Jazz
21			20	Little Shuffle
22			21	Rap

---

## Элементы стиля

Для выбора элементов стилей Ра600 с помощью внешнего оборудования можно использовать MIDI-сообщения формата Program Change, которые принимаются по каналу Control.

PC	Элемент	PC	Элемент	PC	Элемент	PC	Элемент	PC	Элемент
80	Intro 1	81	Intro 2	82	Intro 3/Count In	83	Variation 1	84	Variation 2
85	Variation 3	86	Variation 4	87	Fill 1	88	Fill 2	89	Fill 3
90	Fill 4	91	Break	92	Ending 1	93	Ending 2	94	Ending 3

\* Диапазон номеров сообщений Program Change: 0 — 127.

---

## Управление стилем и воспроизведением

Для передачи команд управления стилем и секвенциями Ра600 с внешнего оборудования можно использовать MIDI-сообщения формата Program Change, которые принимаются по каналу Control.

PC	Элемент	PC	Элемент	PC	Элемент	PC	Элемент	PC	Элемент
95	Fade In/Out	96	STS Mode	97	Auto Fill	98	Memory	99	Bass Inversion
100	Manual Bass	101	Tempo Lock	102	Style Change	103	Start/Stop (стиль)	104	Play/Stop (плеер)

\* Диапазон номеров сообщений Program Change: 0 — 127.

---

## Установки STS

Для выбора установок STS на Ра600 с помощью внешнего оборудования можно использовать MIDI-сообщения форматов Bank Select MSB (CC#0), Bank Select LSB (CC#32) и Program Change, которые принимаются по каналу Control. Если стиль уже выбран, достаточно отправить сообщение Program Change.

CC#0	CC#32	PC	STS	PC	STS	PC	STS	PC	STS
Как для стиля, к которому относится STS		64	STS 1	65	STS 2	66	STS 3	67	STS 4

\* Диапазон номеров сообщений Program Change: 0 — 127.

## Программы (по номерам банков)

В таблице приводится полный список заводских программ Ра600, упорядоченных по номерам банков и доступных в окне Sound Select.

**Условные обозначения:** в таблицу включены MIDI-сообщения, которые используются для выбора программ с помощью внешнего оборудования.  
 CC00: Control Change 0 или Bank Select MSB; CC32: Control Change 32 или Bank Select LSB; PC: Program Change. Bank: кнопка Sound Select.

CC00	CC32	PC	Имя
<b>Factory: Piano</b>			
121	10	0	Grand Piano RX
121	3	0	Grand Piano
121	8	2	G.Piano Stack 1
121	9	2	G.Piano Stack 2
121	9	0	Grand&MovingPad
121	10	2	E. Grand Phaser
121	7	0	Piano & Strings
121	5	0	Jazz Piano
121	5	7	Clav RX
121	6	7	Synth Clav RX
121	2	7	Clav Wah RX
121	4	0	Classic Piano
121	8	0	Rock Piano
121	5	1	Bright Piano RX
121	4	1	Piano & Pad
121	7	2	Grand & FM Stack
121	6	2	Piano Layers
121	6	0	Piano & Vibes
121	11	0	Grand RX DEMO
<b>Factory: E. Piano</b>			
121	14	5	Digi E. Piano
121	9	5	Classic Tines
121	11	5	DW8000 EP
121	25	4	EP+Damper 1 DNC
121	26	4	EP+Damper 2 DNC
121	18	4	Tine E.Piano RX
121	11	4	Club E. Piano
121	20	4	Suit E.Piano 1
121	21	4	Suit E.Piano 2
121	17	4	Classic Wurly 1
121	12	4	Classic Wurly 2
121	16	4	Tremolo Wurly
121	8	4	R&B E. Piano
121	15	5	FM Pad EP
121	13	5	White Pad EP
121	9	4	Thin E. Piano
121	19	4	Tine E. Piano
121	10	4	Dyno Tine EP 1
121	22	4	Dyno Tine EP 2
121	7	4	Studio EP
121	5	4	Pro Dyno EP
121	6	4	Pro Stage EP
121	23	4	Bell E. Piano 1
121	24	4	Bell E. Piano 2

CC00	CC32	PC	Имя
<b>Factory: Mallet &amp; Bell</b>			
121	2	11	Vibraphone 1
121	7	12	Marimba
121	2	12	Marimba Key Off
121	1	13	Xylophone
121	2	9	Glockenspiel
121	1	8	Celesta
121	2	10	Music Box
121	6	12	Balaphon
121	2	108	Kalimba 1
121	1	108	Kalimba 2
121	1	9	Sistro
121	1	10	Orgel
121	1	114	Warm Steel
121	2	98	Vs Bell Boy
121	4	14	Tubular Bell
121	3	14	Bells
121	1	15	Santur
121	5	12	Mallet Clock
<b>Factory: Accordion</b>			
121	5	22	Harmonica DNC
121	12	21	Cassotto 16'
121	9	21	Cassotto
121	23	21	Master Accordion
121	11	21	Sweet Musette
121	18	21	French Musette
121	16	21	2 Voices Musette
121	17	21	3 Voices Musette
121	3	23	Accordion 16,8,4'
121	13	21	Cassotto Or.Tune
121	19	21	Acc.Clarinet OT
121	8	21	Fisa Master
121	3	22	Harmonica 1
121	4	22	Harmonica 2
121	2	22	Harmonica 3
121	21	21	Acc. Piccolo OT
121	2	23	Accordion 16,8'
121	8	23	Acc.16,8,4' Plus
121	6	21	Fisa 16,8'
121	7	23	Accordion 16,4'
121	7	21	Fisa 16,4'
121	3	21	Musette 1
121	4	21	Musette 2
121	10	23	Tango Accordion
121	1	23	Fisa Tango!
121	24	21	Accordion
121	4	23	Acc.16,8' & Bass
121	9	23	Acc. & Acc. Bass
121	5	23	Accordion Bass
121	25	21	Steirisch.Akk.1

CC00	CC32	PC	Имя
121	26	21	Steirisch.Akk.2
121	27	21	Steirisch.Akk.3
121	28	21	Steirisch.Akk.4
121	6	23	Acc.Voice Change
<b>Factory: Organ</b>			
121	13	18	Jimmy Organ DNC
121	10	17	Perc. Organ 1
121	9	17	Perc. Organ 2V.
121	11	17	Perc. Organ 3V.
121	10	16	BX3 Rock 1 V.
121	1	18	BX3 Rock 2 V.
121	5	18	BX3 Rock 3 V.
121	12	18	BX3 Rock 4 V.
121	6	16	BX3 Full V.
121	20	16	BX3 Jazz V.
121	9	18	BX3 Jazz Pc. V.
121	21	16	BX3 Gospel V.
121	10	18	Jimmy Organ V.
121	13	16	Gospel Organ V.
121	19	16	Drawbars Slow V.
121	18	16	Drawbars Fast V.
121	14	16	Drawbars Organ
121	8	16	Jazz Organ
121	17	16	Organ Hi V.
121	4	17	Organ LowPc V.
121	4	16	Organ Low 1 V.
121	15	16	Organ Low 2 V.
121	16	16	Organ Mid V.
121	30	16	Big Theatre Org.
121	22	16	Theatre Organ 1
121	23	16	Theatre Organ 2
121	6	19	Pipe Tutti 1
121	8	19	Pipe Tutti 2
121	9	19	Pipe Tutti 3
121	10	19	Pipe Tutti 4
121	4	19	Church Pipes
121	5	19	Full Pipes
121	3	19	Pipe Mixture
121	4	20	Pipe Flute 1
121	5	20	Pipe Flute 2
121	3	20	Flauto Pipes
121	2	20	Small Pipe
121	7	19	Positive Organ
<b>Factory: Guitar</b>			
121	16	24	RealNylon Gtr ST
121	17	24	Real Nylon Gtr
121	3	29	Crunch Gtr DNC
121	28	25	RealSteel Gtr ST
121	29	25	RealFolk Gtr ST1
121	30	25	RealFolk Gtr ST2
121	35	25	Steel Gtr RX
121	7	26	Jazz Gtr DNC
121	5	26	Soft Jazz Guitar
121	14	27	Single Coil Pro
121	18	24	Nylon Guitar DNC

CC00	CC32	PC	Имя
121	19	24	Natural NylonDNC
121	34	25	RealFolk Gtr DNC
121	33	25	Real 12 Strings
121	8	24	Nylon Gtr Pro1
121	11	24	Nylon Gtr Pro2
121	14	24	Nylon Slide Pro
121	19	25	Steel Guitar Pro
121	17	25	12 Strings Pro
121	5	25	Steel 12 Strings
121	31	25	Real Steel Gtr
121	32	25	Real Folk Gtr
121	28	27	Real El. Gtr ST1
121	29	27	Real El. Gtr ST2
121	30	27	Real El. Guitar1
121	31	27	Real El. Guitar2
121	6	26	JazzGtr SlidePro
121	2	26	Club Jazz Gtr 1
121	22	27	Clean Jazz 1
121	23	27	Clean Jazz 2
121	21	25	Pop Steel Gtr 1
121	22	25	Pop Steel Gtr 2
121	21	28	5th Mute Gtr
121	8	30	Stereo Dist.Gtr
121	21	27	Solid Guitar
121	13	25	Steel Slide Pro1
121	14	25	Steel Slide Pro2
121	20	27	Clean Guitar 1
121	12	28	Funk Stein RX1
121	10	28	Clean Funk RX1
121	9	30	Dist. Guitar RX1
121	10	30	Dist. Guitar RX2
121	19	27	Vintage S. 1
121	6	28	Clean Mute Gtr
121	5	24	Ac.Guitar KeyOff
121	4	25	Steel Guitar 1
121	20	25	Steel Guitar 2
121	13	27	Clean Gtr Pro 1
121	15	27	Clean Gtr Pro 2
121	11	30	Dist. Clean Gtr
121	18	27	Chorus Gtr Pro
121	4	26	Pedal Steel
121	24	27	'54 E. Guitar
121	6	27	Single Coil
121	16	27	Stra. Vel. Pro
121	7	27	New Stra.Guitar
121	2	29	Soft Overdrive
121	3	27	Chorus Guitar
121	4	27	Vintage S. 2
121	5	27	Processed E.Gtr
121	9	27	L&R E.Guitar 1
121	4	28	R&R Guitar
121	4	30	Power Chords
121	5	30	Mute Monster
121	9	28	Disto Mute
121	12	24	Nylon Gtr RX1



CC00	CC32	PC	Имя
121	13	24	Nylon Gtr RX2
121	15	25	Steel Guitar RX1
121	16	25	Steel Guitar RX2
121	18	25	12 Strings RX
121	24	25	Pop SteelGtr RX1
121	25	25	Pop SteelGtr RX2
121	3	120	Vox Wah Chick RX
121	12	27	Funky Wah RX
121	11	28	Clean Funk RX2
121	13	28	Funk Stein RX2
121	14	28	Clean Guitar RX1
121	15	28	Clean Guitar RX2
121	16	28	Clean Guitar RX3
121	17	28	Clean Guitar RX4
121	18	28	Clean Guitar RX5
121	20	28	Clean Guitar RX6
<b>Factory: Strings &amp; Vocal</b>			
121	7	49	Movie Str.1 DNC
121	8	49	Movie Str.2 DNC
121	2	40	Violin Expr. 1
121	20	52	Scat Voices DNC
121	5	49	Movie Strings 1
121	6	49	Movie Strings 2
121	22	48	Strings Ens. RX
121	2	46	Classic Harp
121	23	48	Concert Str.RX
121	2	49	Full Strings
121	11	48	Ensemble & Solo
121	1	44	Tremolo Strings
121	1	43	Class.Contrabass
121	1	42	Cello
121	1	41	Viola Expr.
121	2	41	Violin & Viola
121	4	40	Violin Expr. 2
121	3	40	Slow Violin
121	9	48	Strings Quartet
121	12	48	Chamber Strings
121	14	48	Orchestra Tutti1
121	19	48	Orchestra Tutti2
121	16	48	Orch. & Oboe 1
121	17	48	Orch. & Oboe 2
121	20	48	Orchestra&Flute
121	15	48	Strings & Horns
121	18	48	Strings & Glock.
121	1	45	Pizz. Ensemble
121	2	45	Pizz. Section
121	8	48	Octave Strings
121	4	49	Spiccato Strings
121	10	48	Symphonic Bows
121	5	50	Analog Strings 1
121	6	50	Synth Strings 1
121	17	52	Scat V.& Bass1
121	18	52	Scat V.& Bass2
121	8	52	Wuuh Choir
121	9	52	Oh-Ah Voices

CC00	CC32	PC	Имя
121	14	52	Femal&Male Scat
121	4	52	Take Voices 1
121	3	52	Ooh Slow Voice
121	19	52	Scat Voices RX
121	16	52	Male Scat
121	15	52	Femal Scat
121	11	52	Grand Choir
121	6	52	Ooh Choir
121	2	52	Ooh Voices
121	12	52	Choir Light
121	6	54	Synth Voices
121	9	91	Full Vox Pad
121	2	54	Vocalesque
121	7	91	Fresh Breath
121	3	54	Vocalscape
121	3	91	Heaven
121	3	53	Airways
<b>Factory: Trumpet &amp; Trbn.</b>			
121	24	56	Jazz Trumpet DNC
121	25	56	Jazz Cornet DNC
121	13	57	Trombone DNC
121	15	56	Trumpet Expr.1
121	4	56	Trumpet Expr.2
121	21	56	Cornet Expr.
121	2	59	Wah Trumpet
121	5	59	Mute Trumpet
121	12	56	Sweet FlugelHorn
121	6	57	Trombone Expr. 1
121	7	57	Trombone Expr. 2
121	10	56	Trumpet Pro 1
121	11	56	Trumpet Pro 2
121	16	56	Trumpet Pro 3
121	2	56	Trumpet Overb.
121	22	56	Cornet Pro 1
121	23	56	Cornet Pro 2
121	8	57	Trombone Vel. 1
121	9	57	Trombone Vel. 2
121	10	57	Trombone Vel. 3
121	13	56	Flugel Horn Pro
121	19	56	Concert Trumpet
121	20	56	Concert Trp. Pro
121	6	56	Dual Trumpets
121	3	57	Hard Trombone
121	11	57	Trombone Pro Vel
121	17	56	Alp Trumpet
121	14	56	Trumpet
121	18	56	Trumpet Shake Y+
121	5	56	Trumpet Pitch
121	2	58	Tuba Gold
121	1	58	Oberkr. Tuba
<b>Factory: Brass</b>			
121	32	61	Big Band Brass 1
121	4	61	Big Band Brass 2
121	27	61	Tight Brass 1
121	29	61	Tight Brass 2

CC00	CC32	PC	Имя
121	2	61	Tight Brass 3
121	12	61	Tight Brass 4
121	34	61	Trpts & Trombs
121	28	61	Tight Brass Pro
121	36	61	Trumpet Ens2 Y+
121	9	61	Trumpet Ens.
121	10	61	Trombone Ens.
121	11	61	Trombones
121	14	61	Dyna Brass 1
121	7	61	Trpts & Brass
121	13	61	Fat Brass
121	30	61	Brass of Power
121	3	61	Glenn & Friends
121	6	61	Glenn & Boys
121	5	61	Sax & Brass
121	16	61	Brass & Sax
121	3	59	Mute Ensemble 1
121	4	59	Mute Ensemble 2
121	23	61	Sforzato Brass
121	20	61	Movie Brass
121	6	73	Flute Muted
121	2	60	French Section
121	4	60	Horns & Ensemble
121	3	60	Classic Horns
121	5	62	Synth Brass 1
121	4	62	Elektrik Brass
121	31	61	Brass Section
121	26	61	Brass Fall
121	4	55	Brass Impact
121	25	61	Brass Hit
<b>Factory: Sax</b>			
121	12	65	Alto Sax DNC
121	12	66	Tenor Sax DNC
121	9	65	Alto Sax Expr.
121	10	65	Alto Sax RX
121	1	66	Tenor SaxNoise1
121	6	66	Tenor Sax Noise2
121	3	64	Sweet Soprano 1
121	4	64	Sweet Soprano 2
121	1	64	Sweet Soprano 3
121	2	64	Soprano Pro
121	3	67	Baritone Sax Pro
121	4	67	Baritone Sax
121	5	65	Sweet Alto Sax1
121	6	65	Sweet Alto Sax 2
121	7	65	Soft Alto Sax
121	8	65	Alto Sax Pro
121	8	66	Tenor Sax Expr.2
121	7	66	Tenor Sax Expr.1
121	9	66	Jazz Tenor 1
121	10	66	Jazz Tenor 2
121	1	67	Baritone Growl
121	11	65	Cool Sax Ens.
121	2	65	Sax Ensemble
121	11	66	Reed of Power

CC00	CC32	PC	Имя
<b>Factory: Woodwind</b>			
121	13	71	Clarinet DNC
121	11	73	Flute DNC
121	5	78	Whistle DNC
121	1	76	Blown Bottle
121	1	70	Bassoon
121	3	72	Piccolo
121	1	79	Ocarina
121	2	73	Flute Switch
121	10	73	Jazz Flute RX
121	1	73	Jazz Flute Expr.
121	3	73	Flute Dyn. 5th
121	4	73	Flute Frullato
121	1	71	Jazz Clarinet
121	8	71	Clarinet Pro 1
121	9	71	Clarinet Pro 2
121	1	78	Whistle
121	3	78	Whistle RX1
121	4	78	Whistle RX2
121	2	78	Whistle Breathe
121	1	68	Double Reed
121	5	73	Orchestra Flute
121	6	71	Woodwinds
121	1	72	Small Orchestra
121	5	71	Clarinet Ens.
121	3	71	Section Winds 1
121	4	71	Section Winds 2
121	10	71	Reeds & Saxes
<b>Factory: Synth Pad</b>			
121	15	89	Warm Pad
121	4	127	Deep Noise
121	4	89	The Pad
121	6	89	Dark Pad
121	8	89	Analog Pad 1
121	9	89	Analog Pad 2
121	12	89	OB Pad
121	13	89	Dark Anna
121	14	89	Symphonic Ens.
121	5	91	Future Pad
121	1	97	Air Clouds
121	3	97	Tinklin Pad
121	4	97	Pods In Pad
121	7	95	Vintage Sweep
121	5	89	Money Pad
121	6	91	Tsunami Wave
121	8	91	Ravelian Pad
121	2	95	Meditate
121	4	90	Super Sweep
121	5	90	Wave Sweep
121	6	90	Cross Sweep
121	2	101	Digi Ice Pad
121	5	95	Cinema Pad
121	1	88	Virtual Traveler
121	1	96	Motion Ocean
121	5	102	Moon Cycles

CC00	CC32	PC	Имя
121	6	98	Bell Pad
121	4	63	Big Panner
121	6	97	Rave
121	5	98	Moving Bell
121	10	89	Analog Pad 3
121	12	90	Big Sweep Stab
121	2	91	Fresh Air 1
121	11	91	Fresh Air 2
121	4	91	Pop Synth Pad 1
121	12	91	Pop Synth Pad 2
121	2	93	80's Pop Synth
121	3	96	Wave Cycle DNC
<b>Factory: Synth Lead</b>			
121	12	87	Bass Phat Saw
121	3	80	Old Portamento
121	5	81	Power Saw
121	6	81	Octo Lead
121	2	87	Electro Lead
121	3	87	Rich Lead
121	4	87	Thin Analog Lead
121	4	80	Dance Lead
121	5	80	Wave Lead
121	6	80	Sine Wave
121	5	87	Express. Lead
121	6	87	HipHop Lead
121	7	80	Analog Lead
121	8	81	Phat Saw Lead
121	9	81	Glide Lead
121	9	80	Gliding Square
121	3	89	Power Synth
121	10	80	Sine Switch
121	1	93	Cosmic
121	10	81	Fire Wave
121	7	90	Digital PolySix
121	11	87	A Leadload
121	8	90	Noisy Stabb
121	9	90	Mega Synth
121	3	95	Dark Element
121	4	84	Metallic Rez
121	12	81	Synth Pianoid
121	2	88	Arp Angeles
121	8	87	Big & Raw
121	2	96	Caribbean
121	10	87	OB Lead
121	12	80	Port Whine
121	13	80	2VCO Planet Lead
121	3	101	VCF Modulation
<b>Factory: Ethnic</b>			
121	8	104	Sitar
121	1	110	Fiddle
121	11	25	Mandolin Trem.
121	26	25	Mandolin Ens. 1
121	27	25	Mandolin Ens. 2
121	1	105	Banjo Key Off
121	4	105	Banjo RX

CC00	CC32	PC	Имя
121	2	104	Sitar Tambou
121	5	107	Kanoun 1
121	2	107	Kanoun 2
121	6	107	Kanoun Trem. 1
121	3	107	Kanoun Trem. 2
121	4	107	Kanoun Mix
121	5	105	Oud 1
121	2	105	Oud 2
121	5	104	Bouzouki
121	2	72	Nay
121	2	71	Clarinet G
121	11	71	Klarnet 1
121	12	71	Klarnet 2
121	1	77	Old Shakuhachi
121	1	75	Kawala
121	2	111	Hichiriki
121	3	109	HighlandBagPipes
121	2	109	Uilleann BagPipes
121	4	104	Indian Frets
121	3	111	Zurna 1
121	1	111	Zurna 2
121	1	112	Gamelan
121	3	112	Garbage Mall
121	3	105	Jaw Harp
121	7	107	Ac. Baglama 1
121	8	107	Ac. Baglama 2
121	9	107	Ac. Baglama Grp.
<b>Factory: Bass</b>			
121	16	33	Finger Bass DNC
121	3	32	Acous. Bass Pro1
121	4	32	Acous. Bass Pro2
121	9	32	Jazz Bass
121	8	32	Acoustic Bass
121	6	33	Finger Bass 1
121	7	33	Finger Bass 2
121	10	33	Finger Bass 3
121	15	33	Finger Bass 4
121	12	33	Finger Slap
121	5	37	The Other Slap
121	1	37	Thumb Bass
121	7	34	Pick Bass 1
121	8	34	Pick Bass 2
121	1	36	Super Bass 1
121	2	36	Super Bass 2
121	3	35	Sweet Fretless
121	2	33	Finger E.Bass 1
121	3	33	Finger E.Bass 2
121	4	33	Finger E.Bass 3
121	1	35	Fretless Bass 1
121	2	35	Fretless Bass 2
121	6	32	Bass & Ride 1
121	2	32	Bass & Ride 2
121	9	33	Bright Finger B.
121	1	34	Picked E.Bass 1
121	2	34	Picked E.Bass 2

CC00	CC32	PC	Имя
121	11	34	Picked E.Bass 3
121	8	33	Chorus Fing.Bass
121	5	34	Bass Mute
121	18	38	Synth Bass 1
121	15	39	Synth Bass 2
121	6	34	Bass&Gtr Double
121	14	33	FingerB.& Guitar
121	4	34	Bass & Guitar
121	5	38	30303 Bass
121	3	34	Stein Bass
121	5	39	Jungle Rez
121	8	38	Syn Bass Res
121	9	38	Digi Bass 1
121	11	38	Digi Bass 3
121	13	38	Jungle Bass
121	15	38	Hybrid Bass
121	10	38	Digi Bass 2
121	10	32	Organ Pedal 1
121	11	32	Organ Pedal 2
121	7	32	Acous. Bass RX
121	13	33	Finger Bass RX
121	4	36	SlapFing Bass RX
121	10	34	Picked Bass RX
121	5	36	SlapPick Bass RX
121	3	36	FunkSlap Bass RX
<b>Factory: Drum &amp; SFX</b>			
120	0	5	Standard Kit RX1
120	0	1	Standard Kit RX2
120	0	2	Standard Kit RX3
120	0	6	Standard Kit RX4
120	0	3	Ambient Kit RX
120	0	4	Pop Std. Kit RX
120	0	75	Electro Kit RX1
120	0	76	Electro Kit RX2
120	0	42	Brush Kit RX1
120	0	43	Brush Kit RX2
120	0	44	Brush Kit RX3
120	0	72	HipHop Kit RX
120	0	33	Jazz Kit RX1
120	0	34	Jazz Kit RX2
120	0	35	Jazz Kit RX3
120	0	73	Techno Kit RX
120	0	30	House Kit RX1
120	0	31	House Kit RX2
120	0	18	Power Kit RX1
120	0	19	Power Kit RX2
120	0	74	Dance Kit RX
120	0	123	Analog Kit
120	0	10	Jungle Kit
120	0	122	Electro Kit
120	0	120	Room Kit 1
120	0	9	HipHop Kit 1
120	0	11	Techno Kit 1
120	0	89	Pop Std. Kit 1
120	0	90	Pop Std. Kit 2

CC00	CC32	PC	Имя
120	0	96	Elektro Kit 1
120	0	97	Elektro Kit 2
120	0	51	Arabian Kit 1
120	0	69	Standard PercKit
120	0	117	Arabian Kit 2
120	0	118	Turkish Kit
120	0	119	Oriental PercKit
120	0	64	Percussion Kit
120	0	65	Latin Perc.Kit 1
120	0	68	Latin Perc.Kit 2
120	0	66	Trinity Perc.Kit
120	0	67	i30 Perc. Kit
120	0	58	Synth Kit
120	0	60	SFX Kit 1
120	0	57	SFX Kit 2
<b>Legacy: Piano</b>			
121	2	2	M1 Piano
121	2	1	Piano Pad 1
121	3	1	Piano Pad 2
121	3	2	90's Piano
121	4	2	2000's Piano
121	5	2	Chorus Piano
121	5	6	Harpsi 16' RX
121	4	6	Harpsi Korg
121	3	7	Clav Snap
121	4	7	Sticky Clav
121	4	3	Honky-Tonk
<b>Legacy: E. Piano</b>			
121	4	4	Vintage EP
121	6	5	Stereo Dig. EP
121	16	5	FM Stack EP
121	8	5	Hybrid EP
121	10	5	Phantom Tine
121	13	4	Soft Wurly
121	14	4	Hard Wurly
121	15	4	Velo Wurly
121	12	5	Sweeping EP
121	7	5	Classic Dig. EP
121	5	5	Syn Piano X
<b>Legacy: Mallet &amp; Bell</b>			
121	3	11	Vibraphone 2
121	3	12	Monkey Skuls
121	4	98	Digi Bell
121	3	98	Krystal Bell
<b>Legacy: Accordion</b>			
121	1	22	Sweet Harmonica
121	2	21	Akordeon
121	14	21	Cassotto NorTune
121	20	21	Acc. Clarinet NT
121	22	21	Acc. Piccolo NT
121	15	21	Detune Accordion
121	5	21	Musette Clar.
121	10	21	Arabic Accordion

CC00	CC32	PC	Имя
<b>Legacy: Organ</b>			
121	4	18	Classic Click
121	8	18	Perc.Short Decay
121	11	18	Rock Organ 2
121	3	18	Dirty B
121	2	18	Killer B
121	7	17	BX3 Short Decay
121	6	18	Super BX Perc.
121	9	16	Gospel Organ
121	3	17	Old Wheels
121	7	16	Dark Organ 1
121	5	16	Dark Organ 2
121	8	17	Rotary Organ
121	11	16	VOX Legend
121	5	17	M1 Organ
121	7	18	Dirty JazzOrgan
121	12	16	Arabian Organ
121	24	16	Theatre Organ 3
121	25	16	Theatre Organ 4
121	26	16	Tibia
121	27	16	Tibia 16+8+4'
121	28	16	Tibia & Vox
121	29	16	Post Horn Trem.
121	31	16	Tibia & Kinura
121	32	16	Tibia Vox Glock
121	6	17	Techno Org.Bass
<b>Legacy: Guitar</b>			
121	4	24	Nylon Bossa
121	10	24	Nylon Vel. Harm.
121	6	24	Spanish Guitar
121	15	24	Nylon Guitar
121	9	24	Brazilian Guitar
121	9	25	Steel Folk Gtr
121	7	24	Guitar Strings
121	7	25	Finger Key Off
121	3	26	Club Jazz Gtr 2
121	23	25	Pop Steel Slide
121	8	25	Finger Tips
121	11	27	Country Nu
121	12	25	Reso Guitar
121	26	27	Tel. Middle
121	8	28	Clean Funk
121	6	30	Wet Dist. Guitar
121	6	25	Hackbrett
121	27	27	Tel. Bridge
121	8	27	Guitarish
121	17	27	Stra. Gtr Slide
121	5	28	Stra. Chime
121	25	27	Clean Guitar 2
121	10	27	L&R E.Guitar 2
121	7	28	Rhythm E.Guitar
121	19	28	Muted Guitar
121	2	31	E.Gtr Harmonics
121	7	30	Solo Dist.Guitar
121	12	30	Dist. Steel Gtr

CC00	CC32	PC	Имя
121	3	30	Joystick Gtr Y-
<b>Legacy: Strings &amp; Vocal</b>			
121	21	48	Strings Ens. 1
121	3	49	Strings Ens. 2
121	5	48	i3 Strings
121	3	48	Stereo Strings
121	2	89	Master Pad
121	6	48	N Strings
121	7	48	Arco Strings
121	4	48	Legato Strings
121	3	45	Double Strings
121	13	48	Arabic Strings
121	1	49	Sweeper Strings
121	2	50	Analog Strings 2
121	1	51	Synth Strings 2
121	5	52	Take Voices 2
121	7	52	Aah Choir
121	10	52	Slow Choir
121	2	85	Cyber Choir
121	4	50	Odyssey
121	13	52	Strings Choir
121	3	50	Analog Velve
121	1	85	Ether Voices
121	5	54	Dream Voice
121	4	54	Classic Vox
121	2	53	Doolally
<b>Legacy: Trumpet &amp; Trbn.</b>			
121	3	56	Mono Trumpet
121	8	56	Warm Flugel
121	5	57	Pitch Trombone
121	4	57	Soft Trombone
121	12	57	Trombone
121	9	56	BeBop Cornet
121	7	56	Flugel Horn
121	3	58	Dynabone
121	4	58	Ob.Tuba&E.Bass 1
121	5	58	Ob.Tuba&E.Bass 2
<b>Legacy: Brass</b>			
121	8	61	Attack Brass
121	33	61	Big BandShake Y+
121	35	61	Trumpet Ens1 Y+
121	22	61	Dyna Brass 2
121	24	61	Double Brass
121	21	61	Power Brass
121	15	61	Brass Expr.
121	17	61	Film Brass
121	18	61	Brass Slow
121	19	61	Fanfare
121	5	63	Synth Brass 2
121	3	63	Brass Pad
121	8	55	Netherland Hit
<b>Legacy: Sax</b>			
121	5	66	Folk Sax
121	2	67	Breathy Baritone
121	1	65	Alto Breath

CC00	CC32	PC	Имя
121	3	66	Tenor Breath
121	3	65	Breathy Alto Sax
121	4	65	Alto Sax Growl
121	2	66	Soft Tenor
121	4	66	Tenor Growl
<b>Legacy: Woodwind</b>			
121	7	71	Folk Clarinet
121	9	73	Flute
121	7	73	Wooden Flute
121	8	73	Bambu Flute
121	1	69	English Horn
121	1	74	Recorder 1
121	2	74	Recorder 2
<b>Legacy: Synth Pad</b>			
121	2	90	Sky Watcher
121	11	89	Vintage Pad
121	8	95	You Decide
121	13	90	Korgmatose
121	6	95	Reoccurring Astra
121	1	95	Astral Dream
121	2	97	Reso Down
121	1	86	Crimson 5ths
121	7	89	Freedom Pad
121	5	97	Noble Pad
121	4	95	Mellow Pad
121	1	100	Lonely Spin
121	2	100	Synth Ghostly
121	11	90	Farluce
121	7	98	Bell Choir
121	10	91	Dance ReMix
121	7	97	Elastick Pad
<b>Legacy: Synth Lead</b>			
121	1	101	Motion Raver
121	2	84	Synchro City
121	6	55	Wild Arp
121	7	81	Seq Lead
121	8	80	Old & Analog
121	7	55	Flip Blip
121	1	90	Reso Sweep
121	3	90	Synth Sweeper
121	3	84	Sync Kron
121	10	90	Tecno Phonic
121	3	102	Band Passed
121	9	87	Cat Lead
121	4	102	Pan Reso
121	11	80	Square Rez
121	11	81	Rezbo
121	14	38	Auto Pilot 1
121	7	87	Square Bass
121	5	84	Brian Sync
121	6	84	Arp Twins
121	7	84	LoFi Ethnic
<b>Legacy: Ethnic</b>			
121	2	77	Shakuhachi
121	10	25	Mandolin Key Off

CC00	CC32	PC	Имя
121	1	109	War Pipes
121	7	104	Sitar Sitar
121	5	55	Hit in India
121	6	104	Tambra
121	3	104	Indian Stars
121	2	112	Bali Gamelan
121	26	24	Ukulele Gtr
<b>Legacy: Bass</b>			
121	1	32	Ac. Bass Buzz
121	6	36	Slap Bass 1
121	6	37	Slap Bass 2
121	7	37	Slap Bass 3
121	3	37	Dyna Slap Bass
121	4	37	Chorus Slap Bass
121	5	32	DarkWoody A.Bass
121	11	33	More Mid! Bass
121	6	35	Woofer Pusher
121	4	35	Dark R&B Bass1
121	2	37	Dyna Bass
121	9	34	Ticktacing Bass
121	7	35	Fretless Bass 3
121	5	33	Stick Bass
121	5	35	Dark R&B Bass2
121	13	39	Auto Pilot 2
121	14	39	Bass4 Da Phunk
121	16	38	Dr. Octave
121	11	39	Monofilter Bass
121	9	39	Synth Bass 80ish
121	12	39	Reso Bass
121	10	39	Autofilter Bass
121	17	38	Drive Bass
121	6	39	Nasty Bass
121	4	39	Euro Bass
121	6	38	30303 Square
121	7	38	Bass Square
121	7	39	Phat Bass
121	12	38	Blind As A Bat
121	8	39	Poinker Bass
<b>Legacy: Drum &amp; SFX</b>			
120	0	7	Standard Kit
120	0	50	Bdrum&Sdrum Kit
120	0	12	Room Kit 2
120	0	121	Power Kit 1
120	0	17	Power Kit 2
120	0	13	HipHop Kit 2
120	0	14	Techno Kit 2
120	0	15	Techno Kit 3
120	0	26	House Kit 1
120	0	27	House Kit 2
120	0	28	House Kit 3
120	0	125	Brush Kit 1
120	0	41	Brush Kit 2
120	0	49	Orchestra Kit
121	4	12	Log Drum
121	2	117	Reverse Tom

CC00	CC32	PC	Имя
121	3	118	Reverse Snare
121	2	119	Reverse Cymbal
121	1	119	Dragon Gong
121	6	126	Stadium
121	2	115	Castanets Plus
121	1	47	Timpani
121	3	115	Woodblock
121	7	126	Footstep Walk
<b>GM: Piano</b>			
121	0	0	AcousticPiano GM
121	1	0	Ac. Piano Wide
121	2	0	Ac. Piano Dark
121	0	1	Bright Piano GM
121	1	1	Bright PianoWide
121	0	2	E.Grand Piano GM
121	1	2	E. Grand Wide
121	0	3	Honky-Tonk GM
121	1	3	Honky Wide
121	0	4	E. Piano 1 GM
121	1	4	Detuned EP 1
121	2	4	EP 1 Veloc. Mix
121	3	4	60's E. Piano
121	0	5	E. Piano 2 GM
121	1	5	Detuned EP 2
121	2	5	EP 2 Veloc. Mix
121	3	5	EP Legend
121	4	5	EP Phase
121	0	6	Harpsichord GM
121	1	6	Harpsi OctaveMix
121	2	6	Harpsi Wide
121	3	6	Harpsi Key Off
121	0	7	Clav GM
121	1	7	Pulse Clav
<b>GM: Chrom. Perc.</b>			
121	0	8	Celesta GM
121	0	9	Glockenspiel GM
121	0	10	Music Box GM
121	0	11	Vibraphone GM
121	1	11	Vibraphone Wide
121	0	12	Marimba GM
121	1	12	Marimba Wide
121	0	13	Xylophone GM
121	0	14	Tubular Bell GM
121	1	14	Church Bell
121	2	14	Carillon
121	0	15	Dulcimer GM
<b>GM: Organ</b>			
121	0	16	Drawbar Org GM
121	1	16	Det. Drawbar Org
121	2	16	lt. 60's Organ
121	3	16	Drawbar Org. 2
121	0	17	Perc.Organ GM
121	1	17	Det. Perc. Organ
121	2	17	Perc. Organ 2
121	0	18	Rock Organ GM

CC00	CC32	PC	Имя
121	0	19	Church Organ GM
121	1	19	Church Oct. Mix
121	2	19	Detuned Church
121	0	20	Reed Organ GM
121	1	20	Puff Organ
121	0	21	Accordion GM
121	1	21	Accordion 2
121	0	22	Harmonica GM
121	0	23	Tango Accord.GM
<b>GM: Guitar</b>			
121	0	24	Nylon Guitar GM
121	1	24	Ukulele
121	2	24	Nylon Key Off
121	3	24	Nylon Guitar 2
121	0	25	Steel Guitar GM
121	1	25	12 Strings Gtr
121	2	25	Mandoln
121	3	25	Steel Gtr & Body
121	0	26	Jazz Guitar GM
121	1	26	Pedal Steel Gtr
121	0	27	Clean Guitar GM
121	1	27	Det.Clean El.Gtr
121	2	27	Mid Tone Gtr
121	0	28	Muted Guitar GM
121	1	28	Funky Cut El.Gtr
121	2	28	Mute Vel. El.Gtr
121	3	28	Jazz Man
121	0	29	Overdrive Gtr GM
121	1	29	Guitar Pinch
121	0	30	Distortion GtrGM
121	1	30	Feedback DistGtr
121	2	30	Dist. Rhythm Gtr
121	0	31	Gtr Harmonic GM
121	1	31	Guitar Feedback
<b>GM: Bass</b>			
121	0	32	Acoustic Bass GM
121	0	33	Finger Bass GM
121	1	33	Finger Slap Bass
121	0	34	Picked E.Bass GM
121	0	35	Fretless Bass GM
121	0	36	Slap Bass 1 GM
121	0	37	Slap Bass 2 GM
121	0	38	Synth Bass 1 GM
121	1	38	Synth Bass Warm
121	2	38	Synth Bass Reso
121	3	38	Clavi Bass
121	4	38	Hammer
121	0	39	Synth Bass 2 GM
121	1	39	SynthBass Attack
121	2	39	SynthBass Rubber
121	3	39	Attack Pulse
<b>GM: Strings</b>			
121	0	40	Violin GM
121	1	40	Slow Att. Violin
121	0	41	Viola GM

CC00	CC32	PC	Имя
121	0	42	Cello GM
121	0	43	Contrabass GM
121	0	44	Tremolo Str. GM
121	0	45	Pizzicato Str. GM
121	0	46	Harp GM
121	1	46	Yang Chin
121	0	47	Timpani GM
<b>GM: Ensemble</b>			
121	0	48	Strings Ens.1 GM
121	1	48	Strings & Brass
121	2	48	60's Strings
121	0	49	Strings Ens.2 GM
121	0	50	Synth Strings1GM
121	1	50	Synth Strings 3
121	0	51	Synth Strings2GM
121	0	52	Choir Aahs GM
121	1	52	Choir Aahs 2
121	0	53	Voice Oohs GM
121	1	53	Humming
121	0	54	Synth Voice GM
121	1	54	Analog Voice
121	0	55	Orchestra Hit GM
121	1	55	Bass Hit Plus
121	2	55	6th Hit
121	3	55	Euro Hit
<b>GM: Brass</b>			
121	0	56	Trumpet GM
121	1	56	Dark Trumpet
121	0	57	Trombone GM
121	1	57	Trombone 2
121	2	57	Bright Trombone
121	0	58	Tuba GM
121	0	59	Muted Trumpet GM
121	1	59	Muted Trumpet 2
121	0	60	French Horn GM
121	1	60	FrenchHorn Warm
121	0	61	Brass Section GM
121	1	61	Brass Section 2
121	0	62	Synth Brass 1 GM
121	1	62	Synth Brass 3
121	2	62	Analog Brass 1
121	3	62	Jump Brass
121	0	63	Synth Brass 2 GM
121	1	63	Synth Brass 4
121	2	63	Analog Brass 2
<b>GM: Reed</b>			
121	0	64	Soprano Sax GM
121	0	65	Alto Sax GM
121	0	66	Tenor Sax GM
121	0	67	Baritone Sax GM
121	0	68	Oboe GM
121	0	69	English Horn GM
121	0	70	Bassoon GM
121	0	71	Clarinet GM

CC00	CC32	PC	Имя
<b>GM: Pipe</b>			
121	0	72	Piccolo GM
121	0	73	Flute GM
121	0	74	Recorder GM
121	0	75	Pan Flute GM
121	0	76	Blown Bottle GM
121	0	77	Shakuhachi GM
121	0	78	Whistle GM
121	0	79	Ocarina GM
<b>GM: Syn Lead / Syn Pad</b>			
121	0	80	Lead Square GM
121	1	80	Lead Square 2
121	2	80	Lead Sine
121	0	81	Lead Saw GM
121	1	81	Lead Saw 2
121	2	81	Lead Saw & Pulse
121	3	81	Lead Double Saw
121	4	81	Lead Seq. Analog
121	0	82	Calliope GM
121	0	83	Chiff GM
121	0	84	Charang GM
121	1	84	Wire Lead
121	0	85	Voice Lead GM
121	0	86	Fifths Lead GM
121	0	87	Bass & Lead GM
121	1	87	Lead Soft Wrl
121	0	88	New Age Pad GM
121	0	89	Warm Pad GM
121	1	89	Sine Pad
121	0	90	Polysynth GM
121	0	91	Choir Pad GM
121	1	91	Itopia Pad
121	0	92	Bowed Glass GM
121	0	93	Metallic Pad GM
121	0	94	Halo Pad GM
121	0	95	Sweep Pad GM
<b>GM: Synth SFX</b>			
121	0	96	Ice Rain GM
121	0	97	Soundtrack GM
121	0	98	Crystal GM
121	1	98	Synth Mallet
121	0	99	Atmosphere GM
121	0	100	Brightness GM
121	0	101	Goblins GM
121	0	102	Echo Drops GM
121	1	102	Echo Bell
121	2	102	Echo Pan
121	0	103	Star Theme GM
<b>GM: Ethnic</b>			
121	0	104	Sitar GM
121	1	104	Sitar 2
121	0	105	Banjo GM
121	0	106	Shamisen GM
121	0	107	Koto GM
121	1	107	Taisho Koto



CC00	CC32	PC	Имя
121	0	108	Kalimba GM
121	0	109	Bag Pipes GM
121	0	110	Fiddle GM
121	0	111	Shanai GM
<b>GM: Percussive</b>			
121	0	112	Tinkle Bell GM
121	0	113	Agogo GM
121	0	114	Steel Drums GM
121	0	115	Woodblock GM
121	1	115	Castanets
121	0	116	Taiko Drum GM
121	1	116	Concert BassDrum
121	0	117	Melodic Tom GM
121	1	117	Melodic Tom 2
121	0	118	Synth Drum GM
121	1	118	Rhythm Box Tom
121	2	118	Electric Drum
121	0	119	ReverseCymbalGM
<b>GM: SFX</b>			
121	0	120	Gtr FretNoise GM
121	1	120	Guitar Cut Noise
121	2	120	Ac. Bass String
121	0	121	Breath Noise GM
121	1	121	Flute Key Click
121	0	122	Seashore GM
121	1	122	Rain
121	2	122	Thunder
121	3	122	Wind
121	4	122	Stream
121	5	122	Bubble
121	0	123	Bird Tweet GM
121	1	123	Dog
121	2	123	Horse Gallop
121	3	123	Bird Tweet 2
121	0	124	Telephone GM
121	1	124	Telephone 2
121	2	124	Door Creaking
121	3	124	Door
121	4	124	Scratch
121	5	124	Wind Chime
121	0	125	Helicopter GM
121	1	125	Car Engine
121	2	125	Car Stop
121	3	125	Car Pass
121	4	125	Car Crash
121	5	125	Siren
121	6	125	Train
121	7	125	Jetplane
121	8	125	Starship
121	9	125	Burst Noise
121	0	126	Applause GM
121	1	126	Laughing
121	2	126	Screaming
121	3	126	Punch
121	4	126	Heart Beat

CC00	CC32	PC	Имя
121	5	126	Footsteps
121	0	127	Gun Shot GM
121	1	127	Machine Gun
121	2	127	Laser Gun
121	3	127	Explosion
<b>GM: Drum</b>			
120	0	0	Standard Kit GM
120	0	8	Room Kit GM
120	0	16	Power Kit GM
120	0	24	Electro Kit GM
120	0	25	Analog Kit GM
120	0	32	Jazz Kit GM
120	0	40	Brush Kit GM
120	0	48	Orchestra Kit GM
120	0	56	SFX Kit GM
127	0	0	Standard Kit1 XG
127	0	9	Standard Kit2 XG
127	0	8	Room Kit XG
127	0	16	Rock Kit XG
127	0	24	Electro Kit XG
127	0	25	Analog Kit XG
127	0	32	Jazz Kit 1 XG
127	0	48	Jazz Kit 2 XG
127	0	40	Brush Kit XG
127	0	17	Classic Kit XG

## Программы (по номерам Program Change)

В таблице приводится полный список заводских программ Pa600, упорядоченных по номерам сообщений Bank Select / Program Change.

**Условные обозначения:** в таблицу включены MIDI-сообщения, которые используются для выбора программ с помощью внешнего оборудования. CC00: Control Change 0 или Bank Select MSB; CC32: Control Change 32 или Bank Select LSB; PC: Program Change. Bank: кнопка Sound Select.

CC00	CC32	PC	Имя	Банк
121	0	0	AcousticPiano GM	GM: Piano
121	1	0	Ac. Piano Wide	GM: Piano
121	2	0	Ac. Piano Dark	GM: Piano
121	3	0	Grand Piano	Factory: Piano
121	4	0	Classic Piano	Factory: Piano
121	5	0	Jazz Piano	Factory: Piano
121	6	0	Piano & Vibes	Factory: Piano
121	7	0	Piano & Strings	Factory: Piano
121	8	0	Rock Piano	Factory: Piano
121	9	0	Grand&MovingPad	Factory: Piano
121	10	0	Grand Piano RX	Factory: Piano
121	11	0	Grand RX DEMO	Factory: Piano
121	0	1	Bright Piano GM	GM: Piano
121	1	1	Bright PianoWide	GM: Piano
121	2	1	Piano Pad 1	Legacy: Piano
121	3	1	Piano Pad 2	Legacy: Piano
121	4	1	Piano & Pad	Factory: Piano
121	5	1	Bright Piano RX	Factory: Piano
121	0	2	E.Grand Piano GM	GM: Piano
121	1	2	E. Grand Wide	GM: Piano
121	2	2	M1 Piano	Legacy: Piano
121	3	2	90's Piano	Legacy: Piano
121	4	2	2000's Piano	Legacy: Piano
121	5	2	Chorus Piano	Legacy: Piano
121	6	2	Piano Layers	Factory: Piano
121	7	2	Grand & FM Stack	Factory: Piano
121	8	2	G.Piano Stack 1	Factory: Piano
121	9	2	G.Piano Stack 2	Factory: Piano
121	10	2	E. Grand Phaser	Factory: Piano
121	0	3	Honky-Tonk GM	GM: Piano
121	1	3	Honky Wide	GM: Piano
121	4	3	Honky-Tonk	Legacy: Piano
121	0	4	E. Piano 1 GM	GM: Piano
121	1	4	Detuned EP 1	GM: Piano
121	2	4	EP 1 Veloc. Mix	GM: Piano
121	3	4	60's E. Piano	GM: Piano
121	4	4	Vintage EP	Legacy: E. Piano
121	5	4	Pro Dyno EP	Factory: E. Piano
121	6	4	Pro Stage EP	Factory: E. Piano
121	7	4	Studio EP	Factory: E. Piano
121	8	4	R&B E. Piano	Factory: E. Piano
121	9	4	Thin E. Piano	Factory: E. Piano
121	10	4	Dyno Tine EP 1	Factory: E. Piano
121	11	4	Club E. Piano	Factory: E. Piano
121	12	4	Classic Wurly 2	Factory: E. Piano
121	13	4	Soft Wurly	Legacy: E. Piano
121	14	4	Hard Wurly	Legacy: E. Piano

CC00	CC32	PC	Имя	Банк
121	15	4	Velo Wurly	Legacy: E. Piano
121	16	4	Tremolo Wurly	Factory: E. Piano
121	17	4	Classic Wurly 1	Factory: E. Piano
121	18	4	Tine E.Piano RX	Factory: E. Piano
121	19	4	Tine E. Piano	Factory: E. Piano
121	20	4	Suit E.Piano 1	Factory: E. Piano
121	21	4	Suit E.Piano 2	Factory: E. Piano
121	22	4	Dyno Tine EP 2	Factory: E. Piano
121	23	4	Bell E. Piano 1	Factory: E. Piano
121	24	4	Bell E. Piano 2	Factory: E. Piano
121	25	4	EP+Damper 1 DNC	Factory: E. Piano
121	26	4	EP+Damper 2 DNC	Factory: E. Piano
121	0	5	E. Piano 2 GM	GM: Piano
121	1	5	Detuned EP 2	GM: Piano
121	2	5	EP 2 Veloc. Mix	GM: Piano
121	3	5	EP Legend	GM: Piano
121	4	5	EP Phase	GM: Piano
121	5	5	Syn Piano X	Legacy: E. Piano
121	6	5	Stereo Dig. EP	Legacy: E. Piano
121	7	5	Classic Dig. EP	Legacy: E. Piano
121	8	5	Hybrid EP	Legacy: E. Piano
121	9	5	Classic Tines	Factory: E. Piano
121	10	5	Phantom Tine	Legacy: E. Piano
121	11	5	DW8000 EP	Factory: E. Piano
121	12	5	Sweeping EP	Legacy: E. Piano
121	13	5	White Pad EP	Factory: E. Piano
121	14	5	Digi E. Piano	Factory: E. Piano
121	15	5	FM Pad EP	Factory: E. Piano
121	16	5	FM Stack EP	Legacy: E. Piano
121	0	6	Harpsichord GM	GM: Piano
121	1	6	Harpsi OctaveMix	GM: Piano
121	2	6	Harpsi Wide	GM: Piano
121	3	6	Harpsi Key Off	GM: Piano
121	4	6	Harpsi Korg	Legacy: Piano
121	5	6	Harpsi 16' RX	Legacy: Piano
121	0	7	Clav GM	GM: Piano
121	1	7	Pulse Clav	GM: Piano
121	2	7	Clav Wah RX	Factory: Piano
121	3	7	Clav Snap	Legacy: Piano
121	4	7	Sticky Clav	Legacy: Piano
121	5	7	Clav RX	Factory: Piano
121	6	7	Synth Clav RX	Factory: Piano
121	0	8	Celesta GM	GM: Chrom. Perc.
121	1	8	Celesta	Factory: Mallet & Bell
121	0	9	Glockenspiel GM	GM: Chrom. Perc.
121	1	9	Sistro	Factory: Mallet & Bell
121	2	9	Glockenspiel	Factory: Mallet & Bell
121	0	10	Music Box GM	GM: Chrom. Perc.
121	1	10	Orgel	Factory: Mallet & Bell
121	2	10	Music Box	Factory: Mallet & Bell
121	0	11	Vibraphone GM	GM: Chrom. Perc.
121	1	11	Vibraphone Wide	GM: Chrom. Perc.
121	2	11	Vibraphone 1	Factory: Mallet & Bell
121	3	11	Vibraphone 2	Legacy: Mallet & Bell
121	0	12	Marimba GM	GM: Chrom. Perc.

CC00	CC32	PC	Имя	Банк
121	1	12	Marimba Wide	GM: Chrom. Perc.
121	2	12	Marimba Key Off	Factory: Mallet & Bell
121	3	12	Monkey Skuls	Legacy: Mallet & Bell
121	4	12	Log Drum	Legacy: Drum & SFX
121	5	12	Mallet Clock	Factory: Mallet & Bell
121	6	12	Balaphon	Factory: Mallet & Bell
121	7	12	Marimba	Factory: Mallet & Bell
121	0	13	Xylophone GM	GM: Chrom. Perc.
121	1	13	Xylophone	Factory: Mallet & Bell
121	0	14	Tubular Bell GM	GM: Chrom. Perc.
121	1	14	Church Bell	GM: Chrom. Perc.
121	2	14	Carillon	GM: Chrom. Perc.
121	3	14	Bells	Factory: Mallet & Bell
121	4	14	Tubular Bell	Factory: Mallet & Bell
121	0	15	Dulcimer GM	GM: Chrom. Perc.
121	1	15	Santur	Factory: Mallet & Bell
121	0	16	Drawbar Org GM	GM: Organ
121	1	16	Det. Drawbar Org	GM: Organ
121	2	16	lt. 60's Organ	GM: Organ
121	3	16	Drawbar Org. 2	GM: Organ
121	4	16	Organ Low 1 V.	Factory: Organ
121	5	16	Dark Organ 2	Legacy: Organ
121	6	16	BX3 Full V.	Factory: Organ
121	7	16	Dark Organ 1	Legacy: Organ
121	8	16	Jazz Organ	Factory: Organ
121	9	16	Gospel Organ	Legacy: Organ
121	10	16	BX3 Rock 1 V.	Factory: Organ
121	11	16	VOX Legend	Legacy: Organ
121	12	16	Arabian Organ	Legacy: Organ
121	13	16	Gospel Organ V.	Factory: Organ
121	14	16	Drawbars Organ	Factory: Organ
121	15	16	Organ Low 2 V.	Factory: Organ
121	16	16	Organ Mid V.	Factory: Organ
121	17	16	Organ Hi V.	Factory: Organ
121	18	16	Drawbars Fast V.	Factory: Organ
121	19	16	Drawbars Slow V.	Factory: Organ
121	20	16	BX3 Jazz V.	Factory: Organ
121	21	16	BX3 Gospel V.	Factory: Organ
121	22	16	Theatre Organ 1	Factory: Organ
121	23	16	Theatre Organ 2	Factory: Organ
121	24	16	Theatre Organ 3	Legacy: Organ
121	25	16	Theatre Organ 4	Legacy: Organ
121	26	16	Tibia	Legacy: Organ
121	27	16	Tibia 16+8+4'	Legacy: Organ
121	28	16	Tibia & Vox	Legacy: Organ
121	29	16	Post Horn Trem.	Legacy: Organ
121	30	16	Big Theatre Org.	Factory: Organ
121	31	16	Tibia & Kinura	Legacy: Organ
121	32	16	Tibia Vox Glock	Legacy: Organ
121	0	17	Perc.Organ GM	GM: Organ
121	1	17	Det. Perc. Organ	GM: Organ
121	2	17	Perc. Organ 2	GM: Organ
121	3	17	Old Wheels	Legacy: Organ
121	4	17	Organ LowPc V.	Factory: Organ
121	5	17	M1 Organ	Legacy: Organ

CC00	CC32	PC	Имя	Банк
121	6	17	Techno Org.Bass	Legacy: Organ
121	7	17	BX3 Short Decay	Legacy: Organ
121	8	17	Rotary Organ	Legacy: Organ
121	9	17	Perc. Organ 2V.	Factory: Organ
121	10	17	Perc. Organ 1	Factory: Organ
121	11	17	Perc. Organ 3V.	Factory: Organ
121	0	18	Rock Organ GM	GM: Organ
121	1	18	BX3 Rock 2 V.	Factory: Organ
121	2	18	Killer B	Legacy: Organ
121	3	18	Dirty B	Legacy: Organ
121	4	18	Classic Click	Legacy: Organ
121	5	18	BX3 Rock 3 V.	Factory: Organ
121	6	18	Super BX Perc.	Legacy: Organ
121	7	18	Dirty JazzOrgan	Legacy: Organ
121	8	18	Perc.Short Decay	Legacy: Organ
121	9	18	BX3 Jazz Pc. V.	Factory: Organ
121	10	18	Jimmy Organ V.	Factory: Organ
121	11	18	Rock Organ 2	Legacy: Organ
121	12	18	BX3 Rock 4 V.	Factory: Organ
121	13	18	Jimmy Organ DNC	Factory: Organ
121	0	19	Church Organ GM	GM: Organ
121	1	19	Church Oct. Mix	GM: Organ
121	2	19	Detuned Church	GM: Organ
121	3	19	Pipe Mixture	Factory: Organ
121	4	19	Church Pipes	Factory: Organ
121	5	19	Full Pipes	Factory: Organ
121	6	19	Pipe Tutti 1	Factory: Organ
121	7	19	Positive Organ	Factory: Organ
121	8	19	Pipe Tutti 2	Factory: Organ
121	9	19	Pipe Tutti 3	Factory: Organ
121	10	19	Pipe Tutti 4	Factory: Organ
121	0	20	Reed Organ GM	GM: Organ
121	1	20	Puff Organ	GM: Organ
121	2	20	Small Pipe	Factory: Organ
121	3	20	Flauto Pipes	Factory: Organ
121	4	20	Pipe Flute 1	Factory: Organ
121	5	20	Pipe Flute 2	Factory: Organ
121	0	21	Accordion GM	GM: Organ
121	1	21	Accordion 2	GM: Organ
121	2	21	Akordeon	Legacy: Accordion
121	3	21	Musette 1	Factory: Accordion
121	4	21	Musette 2	Factory: Accordion
121	5	21	Musette Clar.	Legacy: Accordion
121	6	21	Fisa 16,8'	Factory: Accordion
121	7	21	Fisa 16,4'	Factory: Accordion
121	8	21	Fisa Master	Factory: Accordion
121	9	21	Cassotto	Factory: Accordion
121	10	21	Arabic Accordion	Legacy: Accordion
121	11	21	Sweet Musette	Factory: Accordion
121	12	21	Cassotto 16'	Factory: Accordion
121	13	21	Cassotto Or.Tune	Factory: Accordion
121	14	21	Cassotto NorTune	Legacy: Accordion
121	15	21	Detune Accordion	Legacy: Accordion
121	16	21	2 Voices Musette	Factory: Accordion
121	17	21	3 Voices Musette	Factory: Accordion

СС00	СС32	РС	Имя	Банк
121	18	21	French Musette	Factory: Accordion
121	19	21	Acc. Clarinet OT	Factory: Accordion
121	20	21	Acc. Clarinet NT	Legacy: Accordion
121	21	21	Acc. Piccolo OT	Factory: Accordion
121	22	21	Acc. Piccolo NT	Legacy: Accordion
121	23	21	Master Accordion	Factory: Accordion
121	24	21	Accordion	Factory: Accordion
121	25	21	Steirisch.Akk.1	Factory: Accordion
121	26	21	Steirisch.Akk.2	Factory: Accordion
121	27	21	Steirisch.Akk.3	Factory: Accordion
121	28	21	Steirisch.Akk.4	Factory: Accordion
121	0	22	Harmonica GM	GM: Organ
121	1	22	Sweet Harmonica	Legacy: Accordion
121	2	22	Harmonica 3	Factory: Accordion
121	3	22	Harmonica 1	Factory: Accordion
121	4	22	Harmonica 2	Factory: Accordion
121	5	22	Harmonica DNC	Factory: Accordion
121	0	23	Tango Accord.GM	GM: Organ
121	1	23	Fisa Tango!	Factory: Accordion
121	2	23	Accordion 16,8'	Factory: Accordion
121	3	23	Accordion16,8,4'	Factory: Accordion
121	4	23	Acc.16,8' & Bass	Factory: Accordion
121	5	23	Accordion Bass	Factory: Accordion
121	6	23	Acc.Voice Change	Factory: Accordion
121	7	23	Accordion 16,4'	Factory: Accordion
121	8	23	Acc.16,8,4' Plus	Factory: Accordion
121	9	23	Acc. & Acc. Bass	Factory: Accordion
121	10	23	Tango Accordion	Factory: Accordion
121	0	24	Nylon Guitar GM	GM: Guitar
121	1	24	Ukulele	GM: Guitar
121	2	24	Nylon Key Off	GM: Guitar
121	3	24	Nylon Guitar 2	GM: Guitar
121	4	24	Nylon Bossa	Legacy: Guitar
121	5	24	Ac.Guitar KeyOff	Factory: Guitar
121	6	24	Spanish Guitar	Legacy: Guitar
121	7	24	Guitar Strings	Legacy: Guitar
121	8	24	Nylon Gtr Pro1	Factory: Guitar
121	9	24	Brazilian Guitar	Legacy: Guitar
121	10	24	Nylon Vel. Harm.	Legacy: Guitar
121	11	24	Nylon Gtr Pro2	Factory: Guitar
121	12	24	Nylon Gtr RX1	Factory: Guitar
121	13	24	Nylon Gtr RX2	Factory: Guitar
121	14	24	Nylon Slide Pro	Factory: Guitar
121	15	24	Nylon Guitar	Legacy: Guitar
121	16	24	RealNylon Gtr ST	Factory: Guitar
121	17	24	Real Nylon Gtr	Factory: Guitar
121	18	24	Nylon Guitar DNC	Factory: Guitar
121	19	24	Natural NylonDNC	Factory: Guitar
121	26	24	Ukulele Gtr	Legacy: Ethnic
121	0	25	Steel Guitar GM	GM: Guitar
121	1	25	12 Strings Gtr	GM: Guitar
121	2	25	Mandolin	GM: Guitar
121	3	25	Steel Gtr & Body	GM: Guitar
121	4	25	Steel Guitar 1	Factory: Guitar
121	5	25	Steel 12 Strings	Factory: Guitar

CC00	CC32	PC	Имя	Банк
121	6	25	Hackbrett	Legacy: Guitar
121	7	25	Finger Key Off	Legacy: Guitar
121	8	25	Finger Tips	Legacy: Guitar
121	9	25	Steel Folk Gtr	Legacy: Guitar
121	10	25	Mandolin Key Off	Legacy: Ethnic
121	11	25	Mandolin Trem.	Factory: Ethnic
121	12	25	Reso Guitar	Legacy: Guitar
121	13	25	Steel Slide Pro1	Factory: Guitar
121	14	25	Steel Slide Pro2	Factory: Guitar
121	15	25	Steel Guitar RX1	Factory: Guitar
121	16	25	Steel Guitar RX2	Factory: Guitar
121	17	25	12 Strings Pro	Factory: Guitar
121	18	25	12 Strings RX	Factory: Guitar
121	19	25	Steel Guitar Pro	Factory: Guitar
121	20	25	Steel Guitar 2	Factory: Guitar
121	21	25	Pop Steel Gtr 1	Factory: Guitar
121	22	25	Pop Steel Gtr 2	Factory: Guitar
121	23	25	Pop Steel Slide	Legacy: Guitar
121	24	25	Pop SteelGtr RX1	Factory: Guitar
121	25	25	Pop SteelGtr RX2	Factory: Guitar
121	26	25	Mandolin Ens. 1	Factory: Ethnic
121	27	25	Mandolin Ens. 2	Factory: Ethnic
121	28	25	RealSteel Gtr ST	Factory: Guitar
121	29	25	RealFolk Gtr ST1	Factory: Guitar
121	30	25	RealFolk Gtr ST2	Factory: Guitar
121	31	25	Real Steel Gtr	Factory: Guitar
121	32	25	Real Folk Gtr	Factory: Guitar
121	33	25	Real 12 Strings	Factory: Guitar
121	34	25	RealFolk Gtr DNC	Factory: Guitar
121	35	25	Steel Gtr RX	Factory: Guitar
121	0	26	Jazz Guitar GM	GM: Guitar
121	1	26	Pedal Steel Gtr	GM: Guitar
121	2	26	Club Jazz Gtr 1	Factory: Guitar
121	3	26	Club Jazz Gtr 2	Legacy: Guitar
121	4	26	Pedal Steel	Factory: Guitar
121	5	26	Soft Jazz Guitar	Factory: Guitar
121	6	26	JazzGtr SlidePro	Factory: Guitar
121	7	26	Jazz Gtr DNC	Factory: Guitar
121	0	27	Clean Guitar GM	GM: Guitar
121	1	27	Det.Clean El.Gtr	GM: Guitar
121	2	27	Mid Tone Gtr	GM: Guitar
121	3	27	Chorus Guitar	Factory: Guitar
121	4	27	Vintage S. 2	Factory: Guitar
121	5	27	Processed E.Gtr	Factory: Guitar
121	6	27	Single Coil	Factory: Guitar
121	7	27	New Stra.Guitar	Factory: Guitar
121	8	27	Guitarish	Legacy: Guitar
121	9	27	L&R E.Guitar 1	Factory: Guitar
121	10	27	L&R E.Guitar 2	Legacy: Guitar
121	11	27	Country Nu	Legacy: Guitar
121	12	27	Funky Wah RX	Factory: Guitar
121	13	27	Clean Gtr Pro 1	Factory: Guitar
121	14	27	Single Coil Pro	Factory: Guitar
121	15	27	Clean Gtr Pro 2	Factory: Guitar
121	16	27	Stra. Vel. Pro	Factory: Guitar

CC00	CC32	PC	Имя	Банк
121	17	27	Stra. Gtr Slide	Legacy: Guitar
121	18	27	Chorus Gtr Pro	Factory: Guitar
121	19	27	Vintage S. 1	Factory: Guitar
121	20	27	Clean Guitar 1	Factory: Guitar
121	21	27	Solid Guitar	Factory: Guitar
121	22	27	Clean Jazz 1	Factory: Guitar
121	23	27	Clean Jazz 2	Factory: Guitar
121	24	27	'54 E. Guitar	Factory: Guitar
121	25	27	Clean Guitar 2	Legacy: Guitar
121	26	27	Tel. Middle	Legacy: Guitar
121	27	27	Tel. Bridge	Legacy: Guitar
121	28	27	Real El. Gtr ST1	Factory: Guitar
121	29	27	Real El. Gtr ST2	Factory: Guitar
121	30	27	Real El. Guitar1	Factory: Guitar
121	31	27	Real El. Guitar2	Factory: Guitar
121	0	28	Muted Guitar GM	GM: Guitar
121	1	28	Funky Cut El.Gtr	GM: Guitar
121	2	28	Mute Vel. El.Gtr	GM: Guitar
121	3	28	Jazz Man	GM: Guitar
121	4	28	R&R Guitar	Factory: Guitar
121	5	28	Stra. Chime	Legacy: Guitar
121	6	28	Clean Mute Gtr	Factory: Guitar
121	7	28	Rhythm E.Guitar	Legacy: Guitar
121	8	28	Clean Funk	Legacy: Guitar
121	9	28	Disto Mute	Factory: Guitar
121	10	28	Clean Funk RX1	Factory: Guitar
121	11	28	Clean Funk RX2	Factory: Guitar
121	12	28	Funk Stein RX1	Factory: Guitar
121	13	28	Funk Stein RX2	Factory: Guitar
121	14	28	Clean Guitar RX1	Factory: Guitar
121	15	28	Clean Guitar RX2	Factory: Guitar
121	16	28	Clean Guitar RX3	Factory: Guitar
121	17	28	Clean Guitar RX4	Factory: Guitar
121	18	28	Clean Guitar RX5	Factory: Guitar
121	19	28	Muted Guitar	Legacy: Guitar
121	20	28	Clean Guitar RX6	Factory: Guitar
121	21	28	5th Mute Gtr	Factory: Guitar
121	0	29	Overdrive Gtr GM	GM: Guitar
121	1	29	Guitar Pinch	GM: Guitar
121	2	29	Soft Overdrive	Factory: Guitar
121	3	29	Crunch Gtr DNC	Factory: Guitar
121	0	30	Distortion GtrGM	GM: Guitar
121	1	30	Feedback DistGtr	GM: Guitar
121	2	30	Dist. Rhythm Gtr	GM: Guitar
121	3	30	Joystick Gtr Y-	Legacy: Guitar
121	4	30	Power Chords	Factory: Guitar
121	5	30	Mute Monster	Factory: Guitar
121	6	30	Wet Dist. Guitar	Legacy: Guitar
121	7	30	Solo Dist.Guitar	Legacy: Guitar
121	8	30	Stereo Dist.Gtr	Factory: Guitar
121	9	30	Dist. Guitar RX1	Factory: Guitar
121	10	30	Dist. Guitar RX2	Factory: Guitar
121	11	30	Dist. Clean Gtr	Factory: Guitar
121	12	30	Dist. Steel Gtr	Legacy: Guitar
121	0	31	Gtr Harmonic GM	GM: Guitar



CC00	CC32	PC	Имя	Банк
121	1	31	Guitar Feedback	GM: Guitar
121	2	31	E.Gtr Harmonics	Legacy: Guitar
121	0	32	Acoustic Bass GM	GM: Bass
121	1	32	Ac. Bass Buzz	Legacy: Bass
121	2	32	Bass & Ride 2	Factory: Bass
121	3	32	Acous. Bass Pro1	Factory: Bass
121	4	32	Acous. Bass Pro2	Factory: Bass
121	5	32	DarkWoody A.Bass	Legacy: Bass
121	6	32	Bass & Ride 1	Factory: Bass
121	7	32	Acous. Bass RX	Factory: Bass
121	8	32	Acoustic Bass	Factory: Bass
121	9	32	Jazz Bass	Factory: Bass
121	10	32	Organ Pedal 1	Factory: Bass
121	11	32	Organ Pedal 2	Factory: Bass
121	0	33	Finger Bass GM	GM: Bass
121	1	33	Finger Slap Bass	GM: Bass
121	2	33	Finger E.Bass 1	Factory: Bass
121	3	33	Finger E.Bass 2	Factory: Bass
121	4	33	Finger E.Bass 3	Factory: Bass
121	5	33	Stick Bass	Legacy: Bass
121	6	33	Finger Bass 1	Factory: Bass
121	7	33	Finger Bass 2	Factory: Bass
121	8	33	Chorus Fing.Bass	Factory: Bass
121	9	33	Bright Finger B.	Factory: Bass
121	10	33	Finger Bass 3	Factory: Bass
121	11	33	More Mid! Bass	Legacy: Bass
121	12	33	Finger Slap	Factory: Bass
121	13	33	Finger Bass RX	Factory: Bass
121	14	33	FingerB.& Guitar	Factory: Bass
121	15	33	Finger Bass 4	Factory: Bass
121	16	33	Finger Bass DNC	Factory: Bass
121	0	34	Picked E.Bass GM	GM: Bass
121	1	34	Picked E.Bass 1	Factory: Bass
121	2	34	Picked E.Bass 2	Factory: Bass
121	3	34	Stein Bass	Factory: Bass
121	4	34	Bass & Guitar	Factory: Bass
121	5	34	Bass Mute	Factory: Bass
121	6	34	Bass&Gtr Double	Factory: Bass
121	7	34	Pick Bass 1	Factory: Bass
121	8	34	Pick Bass 2	Factory: Bass
121	9	34	Ticktacing Bass	Legacy: Bass
121	10	34	Picked Bass RX	Factory: Bass
121	11	34	Picked E.Bass 3	Factory: Bass
121	0	35	Fretless Bass GM	GM: Bass
121	1	35	Fretless Bass 1	Factory: Bass
121	2	35	Fretless Bass 2	Factory: Bass
121	3	35	Sweet Fretless	Factory: Bass
121	4	35	Dark R&B Bass1	Legacy: Bass
121	5	35	Dark R&B Bass2	Legacy: Bass
121	6	35	Woofier Pusher	Legacy: Bass
121	7	35	Fretless Bass 3	Legacy: Bass
121	0	36	Slap Bass 1 GM	GM: Bass
121	1	36	Super Bass 1	Factory: Bass
121	2	36	Super Bass 2	Factory: Bass
121	3	36	FunkSlap Bass RX	Factory: Bass

CC00	CC32	PC	Имя	Банк
121	4	36	SlapFing Bass RX	Factory: Bass
121	5	36	SlapPick Bass RX	Factory: Bass
121	6	36	Slap Bass 1	Legacy: Bass
121	0	37	Slap Bass 2 GM	GM: Bass
121	1	37	Thumb Bass	Factory: Bass
121	2	37	Dyna Bass	Legacy: Bass
121	3	37	Dyna Slap Bass	Legacy: Bass
121	4	37	Chorus Slap Bass	Legacy: Bass
121	5	37	The Other Slap	Factory: Bass
121	6	37	Slap Bass 2	Legacy: Bass
121	7	37	Slap Bass 3	Legacy: Bass
121	0	38	Synth Bass 1 GM	GM: Bass
121	1	38	Synth Bass Warm	GM: Bass
121	2	38	Synth Bass Reso	GM: Bass
121	3	38	Clavi Bass	GM: Bass
121	4	38	Hammer	GM: Bass
121	5	38	30303 Bass	Factory: Bass
121	6	38	30303 Square	Legacy: Bass
121	7	38	Bass Square	Legacy: Bass
121	8	38	Syn Bass Res	Factory: Bass
121	9	38	Digi Bass 1	Factory: Bass
121	10	38	Digi Bass 2	Factory: Bass
121	11	38	Digi Bass 3	Factory: Bass
121	12	38	Blind As A Bat	Legacy: Bass
121	13	38	Jungle Bass	Factory: Bass
121	14	38	Auto Pilot 1	Legacy: Synth Lead
121	15	38	Hybrid Bass	Factory: Bass
121	16	38	Dr. Octave	Legacy: Bass
121	17	38	Drive Bass	Legacy: Bass
121	18	38	Synth Bass 1	Factory: Bass
121	0	39	Synth Bass 2 GM	GM: Bass
121	1	39	SynthBass Attack	GM: Bass
121	2	39	SynthBass Rubber	GM: Bass
121	3	39	Attack Pulse	GM: Bass
121	4	39	Euro Bass	Legacy: Bass
121	5	39	Jungle Rez	Factory: Bass
121	6	39	Nasty Bass	Legacy: Bass
121	7	39	Phat Bass	Legacy: Bass
121	8	39	Poinker Bass	Legacy: Bass
121	9	39	Synth Bass 80ish	Legacy: Bass
121	10	39	Autofilter Bass	Legacy: Bass
121	11	39	Monofilter Bass	Legacy: Bass
121	12	39	Reso Bass	Legacy: Bass
121	13	39	Auto Pilot 2	Legacy: Bass
121	14	39	Bass4 Da Phunk	Legacy: Bass
121	15	39	Synth Bass 2	Factory: Bass
121	0	40	Violin GM	GM: Strings
121	1	40	Slow Att. Violin	GM: Strings
121	2	40	Violin Expr. 1	Factory: Strings & Vocal
121	3	40	Slow Violin	Factory: Strings & Vocal
121	4	40	Violin Expr. 2	Factory: Strings & Vocal
121	0	41	Viola GM	GM: Strings
121	1	41	Viola Expr.	Factory: Strings & Vocal
121	2	41	Violin & Viola	Factory: Strings & Vocal
121	0	42	Cello GM	GM: Strings

CC00	CC32	PC	Имя	Банк
121	1	42	Cello	Factory: Strings & Vocal
121	0	43	Contrabass GM	GM: Strings
121	1	43	Class.Contrabass	Factory: Strings & Vocal
121	0	44	Tremolo Str. GM	GM: Strings
121	1	44	Tremolo Strings	Factory: Strings & Vocal
121	0	45	Pizzicato Str.GM	GM: Strings
121	1	45	Pizz. Ensemble	Factory: Strings & Vocal
121	2	45	Pizz. Section	Factory: Strings & Vocal
121	3	45	Double Strings	Legacy: Strings & Vocal
121	0	46	Harp GM	GM: Strings
121	1	46	Yang Chin	GM: Strings
121	2	46	Classic Harp	Factory: Strings & Vocal
121	0	47	Timpani GM	GM: Strings
121	1	47	Timpani	Legacy: Drum & SFX
121	0	48	Strings Ens.1 GM	GM: Ensemble
121	1	48	Strings & Brass	GM: Ensemble
121	2	48	60's Strings	GM: Ensemble
121	3	48	Stereo Strings	Legacy: Strings & Vocal
121	4	48	Legato Strings	Legacy: Strings & Vocal
121	5	48	i3 Strings	Legacy: Strings & Vocal
121	6	48	N Strings	Legacy: Strings & Vocal
121	7	48	Arco Strings	Legacy: Strings & Vocal
121	8	48	Octave Strings	Factory: Strings & Vocal
121	9	48	Strings Quartet	Factory: Strings & Vocal
121	10	48	Symphonic Bows	Factory: Strings & Vocal
121	11	48	Ensemble & Solo	Factory: Strings & Vocal
121	12	48	Chamber Strings	Factory: Strings & Vocal
121	13	48	Arabic Strings	Legacy: Strings & Vocal
121	14	48	Orchestra Tutti1	Factory: Strings & Vocal
121	15	48	Strings & Horns	Factory: Strings & Vocal
121	16	48	Orch. & Oboe 1	Factory: Strings & Vocal
121	17	48	Orch. & Oboe 2	Factory: Strings & Vocal
121	18	48	Strings & Glock.	Factory: Strings & Vocal
121	19	48	Orchestra Tutti2	Factory: Strings & Vocal
121	20	48	Orchestra&Flute	Factory: Strings & Vocal
121	21	48	Strings Ens. 1	Legacy: Strings & Vocal
121	22	48	Strings Ens. RX	Factory: Strings & Vocal
121	23	48	Concert Str.RX	Factory: Strings & Vocal
121	0	49	Strings Ens.2 GM	GM: Ensemble
121	1	49	Sweeper Strings	Legacy: Strings & Vocal
121	2	49	Full Strings	Factory: Strings & Vocal
121	3	49	Strings Ens. 2	Legacy: Strings & Vocal
121	4	49	Spiccato Strings	Factory: Strings & Vocal
121	5	49	Movie Strings 1	Factory: Strings & Vocal
121	6	49	Movie Strings 2	Factory: Strings & Vocal
121	7	49	Movie Str.1 DNC	Factory: Strings & Vocal
121	8	49	Movie Str.2 DNC	Factory: Strings & Vocal
121	0	50	Synth Strings1GM	GM: Ensemble
121	1	50	Synth Strings 3	GM: Ensemble
121	2	50	Analog Strings 2	Legacy: Strings & Vocal
121	3	50	Analog Velve	Legacy: Strings & Vocal
121	4	50	Odissey	Legacy: Strings & Vocal
121	5	50	Analog Strings 1	Factory: Strings & Vocal
121	6	50	Synth Strings 1	Factory: Strings & Vocal
121	0	51	Synth Strings2GM	GM: Ensemble

CC00	CC32	PC	Имя	Банк
121	1	51	Synth Strings 2	Legacy: Strings & Vocal
121	0	52	Choir Aahs GM	GM: Ensemble
121	1	52	Choir Aahs 2	GM: Ensemble
121	2	52	Ooh Voices	Factory: Strings & Vocal
121	3	52	Ooh Slow Voice	Factory: Strings & Vocal
121	4	52	Take Voices 1	Factory: Strings & Vocal
121	5	52	Take Voices 2	Legacy: Strings & Vocal
121	6	52	Ooh Choir	Factory: Strings & Vocal
121	7	52	Aah Choir	Legacy: Strings & Vocal
121	8	52	Wuuh Choir	Factory: Strings & Vocal
121	9	52	Oh-Ah Voices	Factory: Strings & Vocal
121	10	52	Slow Choir	Legacy: Strings & Vocal
121	11	52	Grand Choir	Factory: Strings & Vocal
121	12	52	Choir Light	Factory: Strings & Vocal
121	13	52	Strings Choir	Legacy: Strings & Vocal
121	14	52	Femal&Male Scat	Factory: Strings & Vocal
121	15	52	Femal Scat	Factory: Strings & Vocal
121	16	52	Male Scat	Factory: Strings & Vocal
121	17	52	Scat V.& Bass1	Factory: Strings & Vocal
121	18	52	Scat V.& Bass2	Factory: Strings & Vocal
121	19	52	Scat Voices RX	Factory: Strings & Vocal
121	20	52	Scat Voices DNC	Factory: Strings & Vocal
121	0	53	Voice Oohs GM	GM: Ensemble
121	1	53	Humming	GM: Ensemble
121	2	53	Doolally	Legacy: Strings & Vocal
121	3	53	Airways	Factory: Strings & Vocal
121	0	54	Synth Voice GM	GM: Ensemble
121	1	54	Analog Voice	GM: Ensemble
121	2	54	Vocalesque	Factory: Strings & Vocal
121	3	54	Vocalscape	Factory: Strings & Vocal
121	4	54	Classic Vox	Legacy: Strings & Vocal
121	5	54	Dream Voice	Legacy: Strings & Vocal
121	6	54	Synth Voices	Factory: Strings & Vocal
121	0	55	Orchestra Hit GM	GM: Ensemble
121	1	55	Bass Hit Plus	GM: Ensemble
121	2	55	6th Hit	GM: Ensemble
121	3	55	Euro Hit	GM: Ensemble
121	4	55	Brass Impact	Factory: Brass
121	5	55	Hit in India	Legacy: Ethnic
121	6	55	Wild Arp	Legacy: Synth Lead
121	7	55	Flip Blip	Legacy: Synth Lead
121	8	55	Netherland Hit	Legacy: Brass
121	0	56	Trumpet GM	GM: Brass
121	1	56	Dark Trumpet	GM: Brass
121	2	56	Trumpet Overb.	Factory: Trp. & Trbn.
121	3	56	Mono Trumpet	Legacy: Trp. & Trbn.
121	4	56	Trumpet Expr.2	Factory: Trp. & Trbn.
121	5	56	Trumpet Pitch	Factory: Trp. & Trbn.
121	6	56	Dual Trumpets	Factory: Trp. & Trbn.
121	7	56	Flugel Horn	Legacy: Trp. & Trbn.
121	8	56	Warm Flugel	Legacy: Trp. & Trbn.
121	9	56	BeBop Cornet	Legacy: Trp. & Trbn.
121	10	56	Trumpet Pro 1	Factory: Trp. & Trbn.
121	11	56	Trumpet Pro 2	Factory: Trp. & Trbn.
121	12	56	Sweet FlugelHorn	Factory: Trp. & Trbn.

CC00	CC32	PC	Имя	Банк
121	13	56	Flugel Horn Pro	Factory: Trp. & Trbn.
121	14	56	Trumpet	Factory: Trp. & Trbn.
121	15	56	Trumpet Expr.1	Factory: Trp. & Trbn.
121	16	56	Trumpet Pro 3	Factory: Trp. & Trbn.
121	17	56	Alp Trumpet	Factory: Trp. & Trbn.
121	18	56	Trumpet Shake Y+	Factory: Trp. & Trbn.
121	19	56	Concert Trumpet	Factory: Trp. & Trbn.
121	20	56	Concert Trp. Pro	Factory: Trp. & Trbn.
121	21	56	Cornet Expr.	Factory: Trp. & Trbn.
121	22	56	Cornet Pro 1	Factory: Trp. & Trbn.
121	23	56	Cornet Pro 2	Factory: Trp. & Trbn.
121	24	56	Jazz Trumpet DNC	Factory: Trp. & Trbn.
121	25	56	Jazz Cornet DNC	Factory: Trp. & Trbn.
121	0	57	Trombone GM	GM: Brass
121	1	57	Trombone 2	GM: Brass
121	2	57	Bright Trombone	GM: Brass
121	3	57	Hard Trombone	Factory: Trp. & Trbn.
121	4	57	Soft Trombone	Legacy: Trp. & Trbn.
121	5	57	Pitch Trombone	Legacy: Trp. & Trbn.
121	6	57	Trombone Expr. 1	Factory: Trp. & Trbn.
121	7	57	Trombone Expr. 2	Factory: Trp. & Trbn.
121	8	57	Trombone Vel. 1	Factory: Trp. & Trbn.
121	9	57	Trombone Vel. 2	Factory: Trp. & Trbn.
121	10	57	Trombone Vel. 3	Factory: Trp. & Trbn.
121	11	57	Trombone Pro Vel	Factory: Trp. & Trbn.
121	12	57	Trombone	Legacy: Trp. & Trbn.
121	13	57	Trombone DNC	Factory: Trp. & Trbn.
121	0	58	Tuba GM	GM: Brass
121	1	58	Oberkr. Tuba	Factory: Trp. & Trbn.
121	2	58	Tuba Gold	Factory: Trp. & Trbn.
121	3	58	Dynabone	Legacy: Trp. & Trbn.
121	4	58	Ob.Tuba&E.Bass 1	Legacy: Trp. & Trbn.
121	5	58	Ob.Tuba&E.Bass 2	Legacy: Trp. & Trbn.
121	0	59	Muted Trumpet GM	GM: Brass
121	1	59	Muted Trumpet 2	GM: Brass
121	2	59	Wah Trumpet	Factory: Trp. & Trbn.
121	3	59	Mute Ensemble 1	Factory: Brass
121	4	59	Mute Ensemble 2	Factory: Brass
121	5	59	Mute Trumpet	Factory: Trp. & Trbn.
121	0	60	French Horn GM	GM: Brass
121	1	60	FrenchHorn Warm	GM: Brass
121	2	60	French Section	Factory: Brass
121	3	60	Classic Horns	Factory: Brass
121	4	60	Horns & Ensemble	Factory: Brass
121	0	61	Brass Section GM	GM: Brass
121	1	61	Brass Section 2	GM: Brass
121	2	61	Tight Brass 3	Factory: Brass
121	3	61	Glenn & Friends	Factory: Brass
121	4	61	Big Band Brass 2	Factory: Brass
121	5	61	Sax & Brass	Factory: Brass
121	6	61	Glenn & Boys	Factory: Brass
121	7	61	Trpts & Brass	Factory: Brass
121	8	61	Attack Brass	Legacy: Brass
121	9	61	Trumpet Ens.	Factory: Brass
121	10	61	Trombone Ens.	Factory: Brass

CC00	CC32	PC	Имя	Банк
121	11	61	Trombones	Factory: Brass
121	12	61	Tight Brass 4	Factory: Brass
121	13	61	Fat Brass	Factory: Brass
121	14	61	Dyna Brass 1	Factory: Brass
121	15	61	Brass Expr.	Legacy: Brass
121	16	61	Brass & Sax	Factory: Brass
121	17	61	Film Brass	Legacy: Brass
121	18	61	Brass Slow	Legacy: Brass
121	19	61	Fanfare	Legacy: Brass
121	20	61	Movie Brass	Factory: Brass
121	21	61	Power Brass	Legacy: Brass
121	22	61	Dyna Brass 2	Legacy: Brass
121	23	61	Sforzato Brass	Factory: Brass
121	24	61	Double Brass	Legacy: Brass
121	25	61	Brass Hit	Factory: Brass
121	26	61	Brass Fall	Factory: Brass
121	27	61	Tight Brass 1	Factory: Brass
121	28	61	Tight Brass Pro	Factory: Brass
121	29	61	Tight Brass 2	Factory: Brass
121	30	61	Brass of Power	Factory: Brass
121	31	61	Brass Section	Factory: Brass
121	32	61	Big Band Brass 1	Factory: Brass
121	33	61	Big BandShake Y+	Legacy: Brass
121	34	61	Trpts & Trombs	Factory: Brass
121	35	61	Trumpet Ens1 Y+	Legacy: Brass
121	36	61	Trumpet Ens2 Y+	Factory: Brass
121	0	62	Synth Brass 1 GM	GM: Brass
121	1	62	Synth Brass 3	GM: Brass
121	2	62	Analog Brass 1	GM: Brass
121	3	62	Jump Brass	GM: Brass
121	4	62	Electrik Brass	Factory: Brass
121	5	62	Synth Brass 1	Factory: Brass
121	0	63	Synth Brass 2 GM	GM: Brass
121	1	63	Synth Brass 4	GM: Brass
121	2	63	Analog Brass 2	GM: Brass
121	3	63	Brass Pad	Legacy: Brass
121	4	63	Big Panner	Factory: Synth Pad
121	5	63	Synth Brass 2	Legacy: Brass
121	0	64	Soprano Sax GM	GM: Reed
121	1	64	Sweet Soprano 3	Factory: Sax
121	2	64	Soprano Pro	Factory: Sax
121	3	64	Sweet Soprano 1	Factory: Sax
121	4	64	Sweet Soprano 2	Factory: Sax
121	0	65	Alto Sax GM	GM: Reed
121	1	65	Alto Breath	Legacy: Sax
121	2	65	Sax Ensemble	Factory: Sax
121	3	65	Breathy Alto Sax	Legacy: Sax
121	4	65	Alto Sax Growl	Legacy: Sax
121	5	65	Sweet Alto Sax1	Factory: Sax
121	6	65	Sweet Alto Sax 2	Factory: Sax
121	7	65	Soft Alto Sax	Factory: Sax
121	8	65	Alto Sax Pro	Factory: Sax
121	9	65	Alto Sax Expr.	Factory: Sax
121	10	65	Alto Sax RX	Factory: Sax
121	11	65	Cool Sax Ens.	Factory: Sax

CC00	CC32	PC	Имя	Банк
121	12	65	Alto Sax DNC	Factory: Sax
121	0	66	Tenor Sax GM	GM: Reed
121	1	66	Tenor SaxNoise1	Factory: Sax
121	2	66	Soft Tenor	Legacy: Sax
121	3	66	Tenor Breath	Legacy: Sax
121	4	66	Tenor Growl	Legacy: Sax
121	5	66	Folk Sax	Legacy: Sax
121	6	66	Tenor Sax Noise2	Factory: Sax
121	7	66	Tenor Sax Expr.1	Factory: Sax
121	8	66	Tenor Sax Expr.2	Factory: Sax
121	9	66	Jazz Tenor 1	Factory: Sax
121	10	66	Jazz Tenor 2	Factory: Sax
121	11	66	Reed of Power	Factory: Sax
121	12	66	Tenor Sax DNC	Factory: Sax
121	0	67	Baritone Sax GM	GM: Reed
121	1	67	Baritone Growl	Factory: Sax
121	2	67	Breathy Baritone	Legacy: Sax
121	3	67	Baritone Sax Pro	Factory: Sax
121	4	67	Baritone Sax	Factory: Sax
121	0	68	Oboe GM	GM: Reed
121	1	68	Double Reed	Factory: Woodwind
121	0	69	English Horn GM	GM: Reed
121	1	69	English Horn	Legacy: Woodwind
121	0	70	Bassoon GM	GM: Reed
121	1	70	Bassoon	Factory: Woodwind
121	0	71	Clarinet GM	GM: Reed
121	1	71	Jazz Clarinet	Factory: Woodwind
121	2	71	Clarinet G	Factory: Ethnic
121	3	71	Section Winds 1	Factory: Woodwind
121	4	71	Section Winds 2	Factory: Woodwind
121	5	71	Clarinet Ens.	Factory: Woodwind
121	6	71	Woodwinds	Factory: Woodwind
121	7	71	Folk Clarinet	Legacy: Woodwind
121	8	71	Clarinet Pro 1	Factory: Woodwind
121	9	71	Clarinet Pro 2	Factory: Woodwind
121	10	71	Reeds & Saxes	Factory: Woodwind
121	11	71	Klarnet 1	Factory: Ethnic
121	12	71	Klarnet 2	Factory: Ethnic
121	13	71	Clarinet DNC	Factory: Woodwind
121	0	72	Piccolo GM	GM: Pipe
121	1	72	Small Orchestra	Factory: Woodwind
121	2	72	Nay	Factory: Ethnic
121	3	72	Piccolo	Factory: Woodwind
121	0	73	Flute GM	GM: Pipe
121	1	73	Jazz Flute Expr.	Factory: Woodwind
121	2	73	Flute Switch	Factory: Woodwind
121	3	73	Flute Dyn. 5th	Factory: Woodwind
121	4	73	Flute Frullato	Factory: Woodwind
121	5	73	Orchestra Flute	Factory: Woodwind
121	6	73	Flute Muted	Factory: Brass
121	7	73	Wooden Flute	Legacy: Woodwind
121	8	73	Bambu Flute	Legacy: Woodwind
121	9	73	Flute	Legacy: Woodwind
121	10	73	Jazz Flute RX	Factory: Woodwind
121	11	73	Flute DNC	Factory: Woodwind

CC00	CC32	PC	Имя	Банк
121	0	74	Recorder GM	GM: Pipe
121	1	74	Recorder 1	Legacy: Woodwind
121	2	74	Recorder 2	Legacy: Woodwind
121	0	75	Pan Flute GM	GM: Pipe
121	1	75	Kawala	Factory: Ethnic
121	0	76	Blown Bottle GM	GM: Pipe
121	1	76	Blown Bottle	Factory: Woodwind
121	0	77	Shakuhachi GM	GM: Pipe
121	1	77	Old Shakuhachi	Factory: Ethnic
121	2	77	Shakuhachi	Legacy: Ethnic
121	0	78	Whistle GM	GM: Pipe
121	1	78	Whistle	Factory: Woodwind
121	2	78	Whistle Breathe	Factory: Woodwind
121	3	78	Whistle RX1	Factory: Woodwind
121	4	78	Whistle RX2	Factory: Woodwind
121	5	78	Whistle DNC	Factory: Woodwind
121	0	79	Ocarina GM	GM: Pipe
121	1	79	Ocarina	Factory: Woodwind
121	0	80	Lead Square GM	GM: Syn Lead Syn Pad
121	1	80	Lead Square 2	GM: Syn Lead Syn Pad
121	2	80	Lead Sine	GM: Syn Lead Syn Pad
121	3	80	Old Portamento	Factory: Synth Lead
121	4	80	Dance Lead	Factory: Synth Lead
121	5	80	Wave Lead	Factory: Synth Lead
121	6	80	Sine Wave	Factory: Synth Lead
121	7	80	Analog Lead	Factory: Synth Lead
121	8	80	Old & Analog	Legacy: Synth Lead
121	9	80	Gliding Square	Factory: Synth Lead
121	10	80	Sine Switch	Factory: Synth Lead
121	11	80	Square Rez	Legacy: Synth Lead
121	12	80	Port Whine	Factory: Synth Lead
121	13	80	2VCO Planet Lead	Factory: Synth Lead
121	0	81	Lead Saw GM	GM: Syn Lead Syn Pad
121	1	81	Lead Saw 2	GM: Syn Lead Syn Pad
121	2	81	Lead Saw & Pulse	GM: Syn Lead Syn Pad
121	3	81	Lead Double Saw	GM: Syn Lead Syn Pad
121	4	81	Lead Seq. Analog	GM: Syn Lead Syn Pad
121	5	81	Power Saw	Factory: Synth Lead
121	6	81	Octo Lead	Factory: Synth Lead
121	7	81	Seq Lead	Legacy: Synth Lead
121	8	81	Phat Saw Lead	Factory: Synth Lead
121	9	81	Glide Lead	Factory: Synth Lead
121	10	81	Fire Wave	Factory: Synth Lead
121	11	81	Rezbo	Legacy: Synth Lead
121	12	81	Synth Pianoid	Factory: Synth Lead
121	0	82	Calliope GM	GM: Syn Lead Syn Pad
121	0	83	Chiff GM	GM: Syn Lead Syn Pad
121	0	84	Charang GM	GM: Syn Lead Syn Pad
121	1	84	Wire Lead	GM: Syn Lead Syn Pad
121	2	84	Synchro City	Legacy: Synth Lead
121	3	84	Sync Kron	Legacy: Synth Lead
121	4	84	Metallic Rez	Factory: Synth Lead
121	5	84	Brian Sync	Legacy: Synth Lead
121	6	84	Arp Twins	Legacy: Synth Lead
121	7	84	LoFi Ethnic	Legacy: Synth Lead



CC00	CC32	PC	Имя	Банк
121	0	85	Voice Lead GM	GM: Syn Lead Syn Pad
121	1	85	Ether Voices	Legacy: Strings & Vocal
121	2	85	Cyber Choir	Legacy: Strings & Vocal
121	0	86	Fifths Lead GM	GM: Syn Lead Syn Pad
121	1	86	Crimson 5ths	Legacy: Synth Pad
121	0	87	Bass & Lead GM	GM: Syn Lead Syn Pad
121	1	87	Lead Soft Wrl	GM: Syn Lead Syn Pad
121	2	87	Electro Lead	Factory: Synth Lead
121	3	87	Rich Lead	Factory: Synth Lead
121	4	87	Thin Analog Lead	Factory: Synth Lead
121	5	87	Express. Lead	Factory: Synth Lead
121	6	87	HipHop Lead	Factory: Synth Lead
121	7	87	Square Bass	Legacy: Synth Lead
121	8	87	Big & Raw	Factory: Synth Lead
121	9	87	Cat Lead	Legacy: Synth Lead
121	10	87	OB Lead	Factory: Synth Lead
121	11	87	A Leadload	Factory: Synth Lead
121	12	87	Bass Phat Saw	Factory: Synth Lead
121	0	88	New Age Pad GM	GM: Syn Lead Syn Pad
121	1	88	Virtual Traveler	Factory: Synth Pad
121	2	88	Arp Angeles	Factory: Synth Lead
121	0	89	Warm Pad GM	GM: Syn Lead Syn Pad
121	1	89	Sine Pad	GM: Syn Lead Syn Pad
121	2	89	Master Pad	Legacy: Strings & Vocal
121	3	89	Power Synth	Factory: Synth Lead
121	4	89	The Pad	Factory: Synth Pad
121	5	89	Money Pad	Factory: Synth Pad
121	6	89	Dark Pad	Factory: Synth Pad
121	7	89	Freedom Pad	Legacy: Synth Pad
121	8	89	Analog Pad 1	Factory: Synth Pad
121	9	89	Analog Pad 2	Factory: Synth Pad
121	10	89	Analog Pad 3	Factory: Synth Pad
121	11	89	Vintage Pad	Legacy: Synth Pad
121	12	89	OB Pad	Factory: Synth Pad
121	13	89	Dark Anna	Factory: Synth Pad
121	14	89	Symphonic Ens.	Factory: Synth Pad
121	15	89	Warm Pad	Factory: Synth Pad
121	0	90	Polysynth GM	GM: Syn Lead Syn Pad
121	1	90	Reso Sweep	Legacy: Synth Lead
121	2	90	Sky Watcher	Legacy: Synth Pad
121	3	90	Synth Sweeper	Legacy: Synth Lead
121	4	90	Super Sweep	Factory: Synth Pad
121	5	90	Wave Sweep	Factory: Synth Pad
121	6	90	Cross Sweep	Factory: Synth Pad
121	7	90	Digital PolySix	Factory: Synth Lead
121	8	90	Noisy Stabb	Factory: Synth Lead
121	9	90	Mega Synth	Factory: Synth Lead
121	10	90	Tecno Phonic	Legacy: Synth Lead
121	11	90	Farluce	Legacy: Synth Pad
121	12	90	Big Sweep Stab	Factory: Synth Pad
121	13	90	Korgmatose	Legacy: Synth Pad
121	0	91	Choir Pad GM	GM: Syn Lead Syn Pad
121	1	91	ltopia Pad	GM: Syn Lead Syn Pad
121	2	91	Fresh Air 1	Factory: Synth Pad
121	3	91	Heaven	Factory: Strings & Vocal

CC00	CC32	PC	Имя	Банк
121	4	91	Pop Synth Pad 1	Factory: Synth Pad
121	5	91	Future Pad	Factory: Synth Pad
121	6	91	Tsunami Wave	Factory: Synth Pad
121	7	91	Fresh Breath	Factory: Strings & Vocal
121	8	91	Ravelian Pad	Factory: Synth Pad
121	9	91	Full Vox Pad	Factory: Strings & Vocal
121	10	91	Dance ReMix	Legacy: Synth Pad
121	11	91	Fresh Air 2	Factory: Synth Pad
121	12	91	Pop Synth Pad 2	Factory: Synth Pad
121	0	92	Bowed Glass GM	GM: Syn Lead Syn Pad
121	0	93	Metallic Pad GM	GM: Syn Lead Syn Pad
121	1	93	Cosmic	Factory: Synth Lead
121	2	93	80's Pop Synth	Factory: Synth Pad
121	0	94	Halo Pad GM	GM: Syn Lead Syn Pad
121	0	95	Sweep Pad GM	GM: Syn Lead Syn Pad
121	1	95	Astral Dream	Legacy: Synth Pad
121	2	95	Meditate	Factory: Synth Pad
121	3	95	Dark Element	Factory: Synth Lead
121	4	95	Mellow Pad	Legacy: Synth Pad
121	5	95	Cinema Pad	Factory: Synth Pad
121	6	95	Reoccurring Astra	Legacy: Synth Pad
121	7	95	Vintage Sweep	Factory: Synth Pad
121	8	95	You Decide	Legacy: Synth Pad
121	0	96	Ice Rain GM	GM: Synth SFX
121	1	96	Motion Ocean	Factory: Synth Pad
121	2	96	Caribbean	Factory: Synth Lead
121	3	96	Wave Cycle DNC	Factory: Synth Pad
121	0	97	Soundtrack GM	GM: Synth SFX
121	1	97	Air Clouds	Factory: Synth Pad
121	2	97	Reso Down	Legacy: Synth Pad
121	3	97	Tinklin Pad	Factory: Synth Pad
121	4	97	Pods In Pad	Factory: Synth Pad
121	5	97	Noble Pad	Legacy: Synth Pad
121	6	97	Rave	Factory: Synth Pad
121	7	97	Elastick Pad	Legacy: Synth Pad
121	0	98	Crystal GM	GM: Synth SFX
121	1	98	Synth Mallet	GM: Synth SFX
121	2	98	Vs Bell Boy	Factory: Mallet & Bell
121	3	98	Krystal Bell	Legacy: Mallet & Bell
121	4	98	Digi Bell	Legacy: Mallet & Bell
121	5	98	Moving Bell	Factory: Synth Pad
121	6	98	Bell Pad	Factory: Synth Pad
121	7	98	Bell Choir	Legacy: Synth Pad
121	0	99	Atmosphere GM	GM: Synth SFX
121	0	100	Brightness GM	GM: Synth SFX
121	1	100	Lonely Spin	Legacy: Synth Pad
121	2	100	Synth Ghostly	Legacy: Synth Pad
121	0	101	Goblins GM	GM: Synth SFX
121	1	101	Motion Raver	Legacy: Synth Lead
121	2	101	Digi Ice Pad	Factory: Synth Pad
121	3	101	VCF Modulation	Factory: Synth Lead
121	0	102	Echo Drops GM	GM: Synth SFX
121	1	102	Echo Bell	GM: Synth SFX
121	2	102	Echo Pan	GM: Synth SFX
121	3	102	Band Passed	Legacy: Synth Lead

CC00	CC32	PC	Имя	Банк
121	4	102	Pan Reso	Legacy: Synth Lead
121	5	102	Moon Cycles	Factory: Synth Pad
121	0	103	Star Theme GM	GM: Synth SFX
121	0	104	Sitar GM	GM: Ethnic
121	1	104	Sitar 2	GM: Ethnic
121	2	104	Sitar Tambou	Factory: Ethnic
121	3	104	Indian Stars	Legacy: Ethnic
121	4	104	Indian Frets	Factory: Ethnic
121	5	104	Bouzouki	Factory: Ethnic
121	6	104	Tambra	Legacy: Ethnic
121	7	104	Sitar Sitar	Legacy: Ethnic
121	8	104	Sitar	Factory: Ethnic
121	0	105	Banjo GM	GM: Ethnic
121	1	105	Banjo Key Off	Factory: Ethnic
121	2	105	Oud 2	Factory: Ethnic
121	3	105	Jaw Harp	Factory: Ethnic
121	4	105	Banjo RX	Factory: Ethnic
121	5	105	Oud 1	Factory: Ethnic
121	0	106	Shamisen GM	GM: Ethnic
121	0	107	Koto GM	GM: Ethnic
121	1	107	Taisho Koto	GM: Ethnic
121	2	107	Kanoun 2	Factory: Ethnic
121	3	107	Kanoun Trem. 2	Factory: Ethnic
121	4	107	Kanoun Mix	Factory: Ethnic
121	5	107	Kanoun 1	Factory: Ethnic
121	6	107	Kanoun Trem. 1	Factory: Ethnic
121	7	107	Ac. Baglama 1	Factory: Ethnic
121	8	107	Ac. Baglama 2	Factory: Ethnic
121	9	107	Ac. Baglama Grp.	Factory: Ethnic
121	0	108	Kalimba GM	GM: Ethnic
121	1	108	Kalimba 2	Factory: Mallet & Bell
121	2	108	Kalimba 1	Factory: Mallet & Bell
121	0	109	Bag Pipes GM	GM: Ethnic
121	1	109	War Pipes	Legacy: Ethnic
121	2	109	Uilleann BagPipes	Factory: Ethnic
121	3	109	HighlandBagPipes	Factory: Ethnic
121	0	110	Fiddle GM	GM: Ethnic
121	1	110	Fiddle	Factory: Ethnic
121	0	111	Shanai GM	GM: Ethnic
121	1	111	Zurna 2	Factory: Ethnic
121	2	111	Hichiriki	Factory: Ethnic
121	3	111	Zurna 1	Factory: Ethnic
121	0	112	Tinkle Bell GM	GM: Percussive
121	1	112	Gamelan	Factory: Ethnic
121	2	112	Bali Gamelan	Legacy: Ethnic
121	3	112	Garbage Mall	Factory: Ethnic
121	0	113	Agogo GM	GM: Percussive
121	0	114	Steel Drums GM	GM: Percussive
121	1	114	Warm Steel	Factory: Mallet & Bell
121	0	115	Woodblock GM	GM: Percussive
121	1	115	Castanets	GM: Percussive
121	2	115	Castanets Plus	Legacy: Drum & SFX
121	3	115	Woodblock	Legacy: Drum & SFX
121	0	116	Taiko Drum GM	GM: Percussive
121	1	116	Concert BassDrum	GM: Percussive

CC00	CC32	PC	Имя	Банк
121	0	117	Melodic Tom GM	GM: Percussive
121	1	117	Melodic Tom 2	GM: Percussive
121	2	117	Reverse Tom	Legacy: Drum & SFX
121	0	118	Synth Drum GM	GM: Percussive
121	1	118	Rhythm Box Tom	GM: Percussive
121	2	118	Electric Drum	GM: Percussive
121	3	118	Reverse Snare	Legacy: Drum & SFX
121	0	119	ReverseCymbalGM	GM: Percussive
121	1	119	Dragon Gong	Legacy: Drum & SFX
121	2	119	Reverse Cymbal	Legacy: Drum & SFX
121	0	120	Gtr FretNoise GM	GM: SFX
121	1	120	Guitar Cut Noise	GM: SFX
121	2	120	Ac. Bass String	GM: SFX
121	3	120	Vox Wah Chick RX	Factory: Guitar
121	0	121	Breath Noise GM	GM: SFX
121	1	121	Flute Key Click	GM: SFX
121	0	122	Seashore GM	GM: SFX
121	1	122	Rain	GM: SFX
121	2	122	Thunder	GM: SFX
121	3	122	Wind	GM: SFX
121	4	122	Stream	GM: SFX
121	5	122	Bubble	GM: SFX
121	0	123	Bird Tweet GM	GM: SFX
121	1	123	Dog	GM: SFX
121	2	123	Horse Gallop	GM: SFX
121	3	123	Bird Tweet 2	GM: SFX
121	0	124	Telephone GM	GM: SFX
121	1	124	Telephone 2	GM: SFX
121	2	124	Door Creaking	GM: SFX
121	3	124	Door	GM: SFX
121	4	124	Scratch	GM: SFX
121	5	124	Wind Chime	GM: SFX
121	0	125	Helicopter GM	GM: SFX
121	1	125	Car Engine	GM: SFX
121	2	125	Car Stop	GM: SFX
121	3	125	Car Pass	GM: SFX
121	4	125	Car Crash	GM: SFX
121	5	125	Siren	GM: SFX
121	6	125	Train	GM: SFX
121	7	125	Jetplane	GM: SFX
121	8	125	Starship	GM: SFX
121	9	125	Burst Noise	GM: SFX
121	0	126	Applause GM	GM: SFX
121	1	126	Laughing	GM: SFX
121	2	126	Screaming	GM: SFX
121	3	126	Punch	GM: SFX
121	4	126	Heart Beat	GM: SFX
121	5	126	Footsteps	GM: SFX
121	6	126	Stadium	Legacy: Drum & SFX
121	7	126	Footstep Walk	Legacy: Drum & SFX
121	0	127	Gun Shot GM	GM: SFX
121	1	127	Machine Gun	GM: SFX
121	2	127	Laser Gun	GM: SFX
121	3	127	Explosion	GM: SFX
121	4	127	Deep Noise	Factory: Synth Pad

CC00	CC32	PC	Имя	Банк
121	64	0 — 127		User 01
121	65	0 — 127		User 02

## Наборы ударных

Ниже в таблице приводится полный список программ наборов ударных Pa600, упорядоченных по номерам сообщений Bank Select-Program Change.

**Условные обозначения:** в таблицу включены MIDI-сообщения, которые используются для выбора наборов ударных с помощью внешнего оборудования. CC00: Control Change 0 или Bank Select MSB; CC32: Control Change 32 или Bank Select LSB; PC: Program Change.

CC00	CC32	PC	Имя	Банк
120	0	0	Standard Kit GM	GM: Drum
120	0	1	Standard Kit RX2	Factory: Drum & SFX
120	0	2	Standard Kit RX3	Factory: Drum & SFX
120	0	3	Ambient Kit RX	Factory: Drum & SFX
120	0	4	Pop Std. Kit RX	Factory: Drum & SFX
120	0	5	Standard Kit RX1	Factory: Drum & SFX
120	0	6	Standard Kit RX4	Factory: Drum & SFX
120	0	7	Standard Kit	Legacy: Drum & SFX
120	0	8	Room Kit GM	GM: Drum
120	0	9	HipHop Kit 1	Factory: Drum & SFX
120	0	10	Jungle Kit	Factory: Drum & SFX
120	0	11	Techno Kit 1	Factory: Drum & SFX
120	0	12	Room Kit 2	Legacy: Drum & SFX
120	0	13	HipHop Kit 2	Legacy: Drum & SFX
120	0	14	Techno Kit 2	Legacy: Drum & SFX
120	0	15	Techno Kit 3	Legacy: Drum & SFX
120	0	16	Power Kit GM	GM: Drum
120	0	17	Power Kit 2	Legacy: Drum & SFX
120	0	18	Power Kit RX1	Factory: Drum & SFX
120	0	19	Power Kit RX2	Factory: Drum & SFX
120	0	24	Electro Kit GM	GM: Drum
120	0	25	Analog Kit GM	GM: Drum
120	0	26	House Kit 1	Legacy: Drum & SFX
120	0	27	House Kit 2	Legacy: Drum & SFX
120	0	28	House Kit 3	Legacy: Drum & SFX
120	0	30	House Kit RX1	Factory: Drum & SFX
120	0	31	House Kit RX2	Factory: Drum & SFX
120	0	32	Jazz Kit GM	GM: Drum
120	0	33	Jazz Kit RX1	Factory: Drum & SFX
120	0	34	Jazz Kit RX2	Factory: Drum & SFX
120	0	35	Jazz Kit RX3	Factory: Drum & SFX
120	0	40	Brush Kit GM	GM: Drum
120	0	41	Brush Kit 2	Legacy: Drum & SFX
120	0	42	Brush Kit RX1	Factory: Drum & SFX
120	0	43	Brush Kit RX2	Factory: Drum & SFX
120	0	44	Brush Kit RX3	Factory: Drum & SFX
120	0	48	Orchestra Kit GM	GM: Drum
120	0	49	Orchestra Kit	Legacy: Drum & SFX
120	0	50	Bdrum&Sdrum Kit	Legacy: Drum & SFX
120	0	51	Arabian Kit 1	Factory: Drum & SFX

CC00	CC32	PC	Имя	Банк
120	0	56	SFX Kit GM	GM: Drum
120	0	57	SFX Kit 2	Factory: Drum & SFX
120	0	58	Synth Kit	Factory: Drum & SFX
120	0	60	SFX Kit 1	Factory: Drum & SFX
120	0	64	Percussion Kit	Factory: Drum & SFX
120	0	65	Latin Perc.Kit 1	Factory: Drum & SFX
120	0	66	Trinity Perc.Kit	Factory: Drum & SFX
120	0	67	i30 Perc. Kit	Factory: Drum & SFX
120	0	68	Latin Perc.Kit 2	Factory: Drum & SFX
120	0	69	Standard PercKit	Factory: Drum & SFX
120	0	72	HipHop Kit RX	Factory: Drum & SFX
120	0	73	Techno Kit RX	Factory: Drum & SFX
120	0	74	Dance Kit RX	Factory: Drum & SFX
120	0	75	Electro Kit RX1	Factory: Drum & SFX
120	0	76	Electro Kit RX2	Factory: Drum & SFX
120	0	89	Pop Std. Kit 1	Factory: Drum & SFX
120	0	90	Pop Std. Kit 2	Factory: Drum & SFX
120	0	96	Elektro Kit 1	Factory: Drum & SFX
120	0	97	Elektro Kit 2	Factory: Drum & SFX
120	0	117	Arabian Kit 2	Factory: Drum & SFX
120	0	118	Turkish Kit	Factory: Drum & SFX
120	0	119	Oriental PercKit	Factory: Drum & SFX
120	0	120	Room Kit 1	Factory: Drum & SFX
120	0	121	Power Kit 1	Legacy: Drum & SFX
120	0	122	Electro Kit	Factory: Drum & SFX
120	0	123	Analog Kit	Factory: Drum & SFX
120	0	125	Brush Kit 1	Legacy: Drum & SFX
127	0	0	Standard Kit1 XG	GM: Drum
127	0	9	Standard Kit2 XG	GM: Drum
127	0	8	Room Kit XG	GM: Drum
127	0	16	Rock Kit XG	GM: Drum
127	0	24	Electro Kit XG	GM: Drum
127	0	25	Analog Kit XG	GM: Drum
127	0	32	Jazz Kit 1 XG	GM: Drum
127	0	48	Jazz Kit 2 XG	GM: Drum
127	0	40	Brush Kit XG	GM: Drum
127	0	17	Classic Kit XG	GM: Drum
120	64	0 — 127	...	User DK

## МультиСЭМПЛЫ

Ниже приведен список всех заводских мультиСЭмплов Ра600.

\* **OrigTune**: оригинальная высота тона, т.е., СЭмплы используют естественный строй оригинальных инструментов, вместо равнотемперированного. При слишком большой высоте могут возникать биения при одновременном использовании с другими программами.

0	GrandPiano_L	48	16' 8' LS L	96	Pipe Positive
1	GrandPiano_R	49	16' 8' LS R	97	Pipe Mixture
2	GrandPiano_L OrigTune	50	16' 8' 51/3 LF L	98	Pipe Full 1 L
3	GrandPiano_R OrigTune	51	16' 8' 51/3 LF R	99	Pipe Full 1 R
4	Resonance_L	52	16' 8' 51/3 LS L	100	Pipe Full 2
5	Resonance_R	53	16' 8' 51/3 LS R	101	Music Box
6	Resonance_L OrigTune	54	4' 22/3' 2' LF L	102	Kalimba
7	Resonance_R OrigTune	55	4' 22/3' 2' LF R	103	Kalimba GM
8	Piano FX Pedal On L	56	4' 22/3' 2' LS L	104	Marimba
9	Piano FX Pedal On R	57	4' 22/3' 2' LS R	105	Xylophone
10	Piano FX Pedal Off L	58	11/3' 13/5' 1' LF L	106	Balaphone
11	Piano FX Pedal Off R	59	11/3' 13/5' 1' LF R	107	Vibraphone1
12	Piano FX Key Off L	60	11/3' 13/5' 1' LS L	108	Vibraphone2
13	AcousticPiano L	61	11/3' 13/5' 1' LS R	109	Celesta
14	AcousticPiano R	62	16' 8' 51/3' Perc LF L	110	Celesta GM
15	Piano M1	63	16' 8' 51/3' Perc LF R	111	Glockenspiel
16	E.GrandPiano	64	16' 8' 51/3' Perc LS L	112	GlockenspielLP
17	E.Piano FM 1	65	16' 8' 51/3' Perc LS R	113	Tubular Bell
18	E.Piano FM 1LP	66	Theater Organ 1	114	Log Drum
19	E.Piano FM 2	67	Theater Organ 2	115	Steel Drum Hard
20	E.Piano Suit Bright mp	68	50s E.Organ Bright	116	Steel Drum GM
21	E.Piano Suit Bright mf	69	50s E.Organ Dark	117	Gamelan
22	E.Piano Suit Bright f	70	E.Organ CX 3	118	FM Bell
23	E.Piano Dyno mf	71	E.Organ Perc. 1	119	Flute
24	E.Piano Dyno f	72	E.Organ Perc. 2	120	Flute Frull
25	E.Piano Dyno ff	73	E.Organ Perc. 3	121	Flute Voice
26	E.Piano Dyno Soft	74	E.Organ Perc. 4	122	Flute Jazz
27	E.Piano Dyno SoftLP	75	Organ 1 M1	123	Flute Vibrato
28	E.Piano Stage Hard	76	Organ 2 M1	124	Flute Attack p
29	E.Piano Stage HardLP	77	Organ 1	125	Flute Attack f
30	E.Piano Wurlly Soft	78	Organ 2	126	Piccolo
31	E.Piano Wurlly Hard	79	Organ 2LP	127	Pan Flute
32	E.Piano Pad 1	80	Organ 3 Jazz	128	Pan Flute Attack
33	E.Piano Pad 1LP	81	BX3 & Perc. 3rd	129	Tin Whistle Voice
34	E.Piano Pad 2	82	E.Organ Vox	130	Whistle Gliss
35	Clavi 1	83	E.Organ Full	131	Whistle No Vibr
36	Clavi 2	84	E.Organ Dist	132	Whistle Sfz Vibr
37	Clavi 3	85	Rotary Organ 1	133	Whistle Sfz No Vibr
38	Clavi 4	86	Rotary Organ 2	134	Whistle Slow Atk Vibr
39	Clavinet GM	87	Super BX3	135	Whistle Breath
40	Harpsichord	88	Rotor Noise LF L	136	Shakuhachi
41	Harpsichord Key off	89	Rotor Noise LF R	137	Shakuhachi Atk
42	Gospel Organ Slow L	90	Rotor Noise LS L	138	Bottle
43	Gospel Organ Slow R	91	Rotor Noise LS R	139	Shanai GM
44	Gospel Organ Fast L	92	H Organ Click Kon	140	Recorder
45	Gospel Organ Fast R	93	H Organ Click Koff	141	Ocarina
46	16' 8' LF L	94	Pipe Flute L	142	Clarinet 1
47	16' 8' LF R	95	Pipe Flute R	143	Clarinet 2

144	DoubleReed M1	200	Tenor Horn	256	Voice Pop Ah
145	Oboe	201	Flugel Horn Vibrato	257	Voice Doo
146	English Horn	202	Flugel Horn M1	258	Voice DooLP
147	Bassoon	203	Tuba f	259	Violin Solo Vibrato
148	Baritone Sax mf	204	Tuba ff	260	Violin Straight
149	Baritone Sax f	205	Tuba GM	261	Violin GM
150	Baritone Sax GM	206	Tuba Bariton Attack	262	Fiddle GM
151	Tenor Sax Vibrato	207	Trombone 1 Vibrato	263	Viola Expressive mf
152	Tenor Sax Expressive	208	Trombone 2 mf	264	Viola Expressive f
153	Tenor Sax mp	209	Trombone 2 f	265	Viola GM
154	Tenor Sax Straight	210	Trombone 3 Soft	266	Cello & Contrabass
155	Tenor Sax M1	211	Trombone 3 Bright	267	Cello GM
156	Tenor Sax GM	212	Trombone Slur Up	268	Violin & Cello
157	Alto Sax Vibrato1	213	Trombone Fall	269	Strings Quartet Vibrato1
158	Alto Sax Vibrato2	214	Trombone GM	270	Strings Quartet Vibrato2
159	Alto Sax Vibrato2 Drive	215	2 Trombones mf L	271	Pizzicato
160	Alto Sax p	216	2 Trombones mf R	272	Strings Ensemble St L
161	Alto Sax mf	217	2 Trombones f L	273	Strings Ensemble St R
162	Alto Sax GM	218	2 Trombones f R	274	Strings Ensemble GM L
163	Alto Sax Growl	219	Classic Trumpet p	275	Strings Ensemble GM R
164	Soprano Sax Vibrato	220	Classic Trumpet mf	276	Strings Ensemble Mono
165	Soprano Sax Straight	221	Pop Trumpet mf	277	Strings Ensemble Tremolo
166	Soprano Sax GM	222	Pop Trumpet f	278	Pizzicato Ensemble
167	Sax Family Vibrato	223	Trumpet Expr.	279	Harp
168	Sax key on	224	Trumpet Slow mp	280	Harp Atk
169	Sax key off	225	Trumpet Slow f	281	Steel Gtr 1 Pick p
170	Musette 1	226	Trumpet GM	282	Steel Gtr 1 Pick mf
171	Musette 2	227	Trumpet Tonguing mp	283	Steel Gtr 1 Pick f
172	Musette 2LP	228	Trumpet Tonguing f	284	Steel Gtr 1 Mute
173	Accordion 16'	229	Trumpet Medium	285	Steel Gtr 1 Slide
174	Accordion 16' OrigTune	230	Trumpet Overblown	286	Steel Gtr 2 p
175	Accordion 8'	231	Trumpet Muted	287	Steel Gtr 2 mf
176	Accordion 8' OrigTune	232	Trumpet Muted GM	288	Steel Gtr 2 f
177	Accordion 4'	233	Trumpet Wah wah	289	Steel Gtr 2 Slap
178	Accordion 4' OrigTune	234	Trumpet Doit	290	Steel Gtr 2 Slide
179	Accordion preset 1	235	Trumpet Fall	291	Steel Gtr 12 Strings
180	Accordion preset 2	236	2 Trumpets mp L	292	Steel Gtr Harmonics 1
181	Accordion Bassoon	237	2 Trumpets mp R	293	Steel Gtr Harmonics 2
182	Accordion Clarinet	238	2 Trumpets f L	294	Steel Gtr Noise
183	Accordion Bandoneon	239	2 Trumpets f R	295	Guitar Fret Noise Off
184	Accordion Volkst.	240	Brass Ensemble Stereo L	296	Guitar Body
185	Accordion Bass	241	Brass Ensemble Stereo R	297	Nylon Guitar p
186	Accordion Noise KeyOn	242	Brass Ensemble 1	298	Nylon Guitar mf
187	Accordion Noise KeyOff	243	Brass Ensemble 2	299	Nylon Guitar f
188	Accordion Change Voice	244	Brass Ensemble GM	300	Nylon Guitar Atk
189	Harmonica Fall	245	Voice Female Wuh	301	Nylon Guitar GM
190	Harmonica	246	Voice Female Woh	302	El. Guitar Stra 54 p
191	Harmonica Wah	247	Voice Female Wah	303	El. Guitar Stra 54 mf
192	Highland Bag Pipes	248	Voice Female Dah	304	El. Guitar Stra 54 f
193	Highland Drones	249	Voice Male Wuh	305	El. Guitar Stra 54 Slide
194	Uilleann Pipes	250	Voice Male Woh	306	El. Guitar Tel Mid p
195	Bag Pipes	251	Voice Male Wah	307	El. Guitar Tel Mid mf
196	Bag Pipes GM	252	Voice Male Dah	308	El. Guitar Tel Mid f
197	French Horn T1	253	Voice Choir	309	El. Guitar Tel Bridge p
198	French Horn Ensemble	254	Voice Hoo	310	El. Guitar Tel Bridge mf
199	French Horns GM	255	Voice Pop Ooh	311	El. Guitar Tel Bridge f



312	El. Guitar Tel Mt 5th p	368	E.Bass2 RH Stop	424	M.E. Nay
313	El. Guitar Tel Mt 5th mf	369	E.Bass2 Harmo.	425	Mouth Harp1
314	El. Guitar Tel Mt 5th f	370	E.Bass3 p	426	Mouth Harp2
315	El. Guitar Tel Mt 5th ff	371	E.Bass3 mf	427	Mouth Harp3
316	El. Guitar Clean Str p	372	E.Bass3 f Slap	428	Syn Bass Reso
317	El. Guitar Clean Str f	373	E.Bass4 Pick	429	Syn Bass FM1
318	El. Guitar Clean Mute	374	E.Bass4 Harmo.	430	Syn Bass FM2
319	El. Guitar Clean Dead	375	E.Bass4 Slap	431	Syn Bass FM2LP
320	El. Guitar Clean Slap	376	E.Bass4 SlapHar	432	Syn Bass TB
321	El. Guitar Clean Slide	377	E.Bass4 LH Mute	433	R&B Saw Bass
322	El. Guitar Clean GM	378	E.Bass4 RH Mute	434	R&B Square Bass
323	El. Guitar Fret Noise GM	379	E.Bass5 Finger	435	Chrom Res
324	El. Guitar Cut Noise GM	380	E.Bass6 Finger	436	Detuned Super
325	El. Guitar Le Neck	381	E.Bass7 Finger	437	Detuned PWM
326	El. Guitar Le Bridge	382	E.Bass8 Pick	438	Pop Synth
327	El. Guitar Le Mute p	383	E.Bass9 Pick	439	An.Strings1
328	El. Guitar Le Mute mf	384	E.Bass9 PickLP	440	An.Strings2
329	El. Guitar Le Ghost1	385	E.Bass10 Thumb	441	Analog Vintage
330	El. Guitar Le Ghost2	386	E.Bass11 SlapThumb	442	White Pad
331	El. Guitar Harmonics	387	E.Bass Gliss	443	N1 Air Vox
332	El. Guitar Gliss Down	388	E.Bass Noise1	444	SynthBell
333	El. Guitar Gliss Up	389	E.Bass Noise2	445	Ether Bell
334	El. Guitar Noise	390	E.Bass Harmonics	446	Ether BellLP
335	El. Guitar Fret Noise	391	E.Bass Fretless	447	Lore
336	Jazz Guitar1	392	Finger Bass GM	448	Space Lore
337	Jazz Guitar2	393	Picked Bass GM	449	Wave Sweep1
338	Jazz Gib mellow p	394	Slap Bass1 GM	450	Wave Sweep2
339	Jazz Gib mellow mf	395	Slap Bass2 GM	451	Syn Ghostly
340	Jazz Gib mellow f	396	Fretless Bass GM	452	Ghost
341	Pedal Steel Guitar	397	Sitar	453	Syn Air Pad
342	Resonator Guitar	398	Sitar GM	454	Dream Str
343	Vox Wah Guitar	399	Sitar & Tambura	455	Syn AirVortex
344	Overdrive GM	400	Santur	456	Syn Palawan
345	Dist. Guitar	401	Tambura	457	Syn Clicker
346	Dist. Guitar GM	402	Bouzouki	458	Noise1
347	Dist. Guitar1 Harmo.	403	BouzoukiLP	459	Noise2
348	Gtr Harmonic GM	404	Mandolin	460	Noise Pad
349	Dist. Guitar2 Harmo P1	405	Mandolin Tremolo	461	Swish Terra
350	Dist. Guitar2 Harmo P2	406	Mandolin Ensemble	462	Saw1
351	Dist. Guitar2 Mute1	407	Banjo	463	Saw2
352	Dist. Guitar2 Mute2	408	Banjo GM	464	Saw3
353	El. Guitar DistMuted p	409	Ukulele	465	Pulse 02%
354	El. Guitar DistMuted mp	410	Shamisen	466	Pulse 05%
355	El. Guitar PowerChord1	411	Shamisen GM	467	Pulse 08%
356	El. Guitar PowerChord2	412	Koto	468	Pulse 16%
357	Acoustic Bass1	413	Koto GM	469	Pulse 33%
358	Acoustic Bass2 mf	414	M.E. Oud	470	Pulse 40%
359	Acoustic Bass2 f	415	M.E. Oud Tek	471	Square
360	Acoustic Bass3 mf VAR	416	M.E. Kanoun1	472	Square MG
361	Acoustic Bass3 f VAR	417	M.E. Kanoun2	473	Square JP
362	Acoustic Bass GM	418	M.E. Kanoun Tremolo	474	Triangle MG
363	Acoustic Bass RX Noises	419	M.E. Baglama1	475	Ramp
364	E.Bass1 Finger	420	M.E. Baglama2	476	Ramp MG
365	E.Bass2 P.B.1	421	M.E. Zurna	477	Sine
366	E.Bass2 P.B.2	422	M.E. Klarnet Tek	478	DWGS Syn Sine1
367	E.Bass2 LH Stop	423	M.E. Klarnet	479	DWGS Syn Sine2

480	DWGS Bell1	536	88 Tom
481	DWGS Bell2	537	88 Crash
482	DWGS Bell3	538	Tom
483	DWGS Bell4	539	Tom Brush
484	DWGS Clav.	540	Tom Process
485	DWGS Digi1	541	Electric Tom
486	DWGS Digi2	542	Melodic Tom GM
487	DWGS Wire1	543	Agogo Bell
488	DWGS Wire2	544	Marc Tree
489	DWGS Sync1	545	Castanet
490	DWGS Sync2	546	Temple Blocks
491	Orchestra Hit GM L	547	Orchestra BD
492	Orchestra Hit GM R	548	Timpani
493	Band Hit	549	Taiko
494	Impact Hit	550	Djembe Mute
495	Brass Fall	551	FX SD Large Hall1 L
496	Stadium	552	FX SD Large Hall1 R
497	Applause	553	FX SD Large Hall2 L
498	Birds1	554	FX SD Large Hall2 R
499	Birds2	555	FX Rim Large Hall1 L
500	Crickets	556	FX Rim Large Hall1 R
501	Church Bell	557	FX Rim Large Hall2 L
502	Thunder	558	FX Rim Large Hall2 R
503	Stream	559	Click
504	Bubble	560	Empty
505	Dog		
506	Gallop		
507	Laughing		
508	Telephone Ring		
509	Scream		
510	Punch		
511	Heart Beat		
512	Footstep		
513	Door Creak		
514	Door Slam		
515	Car Engine		
516	Car EngineLP		
517	Car Stop		
518	Car Pass		
519	Car Crash		
520	Train		
521	Helicopter		
522	Gun Shot		
523	Machine Gun		
524	Laser Gun		
525	Explosion		
526	Wind		
527	Chinese Gong		
528	Crash Reverse		
529	Crash Reverse GM		
530	Orchestra Crash		
531	Ride Jazz		
532	Ride Edge1		
533	Ride Edge2		
534	88 HiHat Open		
535	88 Cowbell		

## Сэмплы ударных

Ниже приведен список всех заводских сэмплов ударных Ра600.

#	Имя	Группа
0	BD 24x14	BassDr
1	BD 24x14 GM	BassDr
2	BD 26 inch Open	BassDr
3	BD 26 inch Open GM	BassDr
4	BD Pop1	BassDr
5	BD Pop2	BassDr
6	BD Acoustic1 p	BassDr
7	BD Acoustic1 mf	BassDr
8	BD Acoustic1 f	BassDr
9	BD Acoustic2 mf	BassDr
10	BD Acoustic2 mf GM	BassDr
11	BD Acoustic2 f	BassDr
12	BD Acoustic2 f GM	BassDr
13	BD open p	BassDr
14	BD open mf	BassDr
15	BD open f	BassDr
16	BD Peak	BassDr
17	BD Dry1	BassDr
18	BD Dry2	BassDr
19	BD Dry3	BassDr
20	BD Normal	BassDr
21	BD SoftRoom	BassDr
22	BD Jazz	BassDr
23	BD Jazz GM	BassDr
24	BD Pillow	BassDr
25	BD Woofers	BassDr
26	BD MondoKill	BassDr
27	BD Terminator	BassDr
28	BD Tubby	BassDr
29	BD Gated	BassDr
30	BD Tight	BassDr
31	BD Squash	BassDr
32	BD Soul1	BassDr
33	BD Soul2	BassDr
34	BD Soul3 dist	BassDr
35	BD Soul4 noise	BassDr
36	BD Soul5 Long	BassDr
37	BD Soul6	BassDr
38	BD Dance1	BassDr
39	BD Dance2	BassDr
40	BD Dance3	BassDr
41	BD House1	BassDr
42	BD House2	BassDr
43	BD House3	BassDr
44	BD House4	BassDr
45	BD House5	BassDr
46	BD Liquid	BassDr
47	BD Techno1	BassDr
48	BD Techno2	BassDr
49	BD Hip1	BassDr

#	Имя	Группа
50	BD Hip2	BassDr
51	BD Hip3	BassDr
52	BD Hip4	BassDr
53	BD Kick1	BassDr
54	BD Kick2	BassDr
55	Electro Kick	BassDr
56	BD Ambient	BassDr
57	BD Ambient Crackle	BassDr
58	BD Ambient Rocker	BassDr
59	BD Pop	BassDr
60	BD Deep	BassDr
61	BD Deep GM	BassDr
62	BD Klanger	BassDr
63	BD Electribe01	BassDr
64	BD Electribe02	BassDr
65	BD Electribe03	BassDr
66	BD Electribe04	BassDr
67	BD Electribe05	BassDr
68	BD Electribe06	BassDr
69	BD Electribe07	BassDr
70	BD Electribe08	BassDr
71	BD Electribe09	BassDr
72	BD Electribe10	BassDr
73	BD Electribe11	BassDr
74	BD Electribe12	BassDr
75	BD Electribe13	BassDr
76	BD Electribe14	BassDr
77	BD Electribe15	BassDr
78	BD Electribe16	BassDr
79	BD Electribe17	BassDr
80	Syn. BD1	BassDr
81	Syn. BD2	BassDr
82	Syn. BD3	BassDr
83	Syn. BD4	BassDr
84	Syn. BD Buzz	BassDr
85	BD Orchestra	BassDr
86	BD Orchestra GM	BassDr
87	Timpani	BassDr
88	SD LdwVintage S+Rim p	Snare Dr
89	SD LdwVintage S+Rim mf	Snare Dr
90	SD LdwVintage S+Rim f	Snare Dr
91	SD Pop1 p GM	Snare Dr
92	SD Pop1 mf GM	Snare Dr
93	SD Pop1 f GM	Snare Dr
94	SD Pop1 +Rim mf GM	Snare Dr
95	SD Pop1 +Rim f GM	Snare Dr
96	SD Black	Snare Dr
97	SD S Gate1 GM	Snare Dr
98	SD S Gate2	Snare Dr
99	SD Wood1 p	Snare Dr
100	SD Wood1 mf	Snare Dr
101	SD Wood1 f	Snare Dr

#	Имя	Группа
102	SD Wood2 pp	Snare Dr
103	SD Wood2 p	Snare Dr
104	SD Wood2 mf	Snare Dr
105	SD Wood2 f	Snare Dr
106	SD Piccolo1 pp	Snare Dr
107	SD Piccolo1 p	Snare Dr
108	SD Piccolo1 mf	Snare Dr
109	SD Piccolo1 f	Snare Dr
110	SD Piccolo2 pp	Snare Dr
111	SD Piccolo2 p	Snare Dr
112	SD Piccolo2 mf	Snare Dr
113	SD Piccolo2 f	Snare Dr
114	SD Solid1 p	Snare Dr
115	SD Solid1 mf	Snare Dr
116	SD Solid1 f	Snare Dr
117	SD Solid2 p	Snare Dr
118	SD Solid2 mf	Snare Dr
119	SD Solid2 f	Snare Dr
120	SD Maple1 pp	Snare Dr
121	SD Maple1 p	Snare Dr
122	SD Maple1 mp	Snare Dr
123	SD Maple1 mf	Snare Dr
124	SD Maple1 f	Snare Dr
125	SD Maple1 ff	Snare Dr
126	SD Maple2 pp	Snare Dr
127	SD Maple2 p	Snare Dr
128	SD Maple2 mp	Snare Dr
129	SD Maple2 mf	Snare Dr
130	SD Maple2 f	Snare Dr
131	SD Maple2 ff	Snare Dr
132	SD Brass1 p	Snare Dr
133	SD Brass1 mf	Snare Dr
134	SD Brass1 f	Snare Dr
135	SD Brass2 p	Snare Dr
136	SD Brass2 mf	Snare Dr
137	SD Brass2 f	Snare Dr
138	SD Roll	Snare Dr
139	SD Ghost Roll	Snare Dr
140	SD Ghost p	Snare Dr
141	SD Ghost f	Snare Dr
142	SD Snr Ghost1 a	Snare Dr
143	SD Snr Ghost1 b	Snare Dr
144	SD Snr Ghost2 a	Snare Dr
145	SD Snr Ghost2 b	Snare Dr
146	SD Snr Ghost2 c	Snare Dr
147	SD Snr Signature p	Snare Dr
148	SD Snr Signature mf	Snare Dr
149	SD Snr Signature f	Snare Dr
150	SD Snr Signature Rim mf	Snare Dr
151	SD Snr Signature Rim f	Snare Dr
152	SD Snr Signature Rim1	Snare Dr
153	SD Snr Signature Rim2	Snare Dr
154	SD J Std+Rim p	Snare Dr
155	SD J Std+Rim mf	Snare Dr
156	SD J Std+Rim f	Snare Dr

#	Имя	Группа
157	SD Dry1	Snare Dr
158	SD Dry2	Snare Dr
159	SD Dry3	Snare Dr
160	SD Full Room	Snare Dr
161	SD Off Center	Snare Dr
162	SD Jazz Ring	Snare Dr
163	SD Amb.Piccolo	Snare Dr
164	SD Paper	Snare Dr
165	SD Big Rock	Snare Dr
166	SD Yowie	Snare Dr
167	SD Trinity1	Snare Dr
168	SD Trinity2	Snare Dr
169	SD Stereo Gate	Snare Dr
170	SD Stereo Gate GM	Snare Dr
171	SD Processed	Snare Dr
172	SD Processed GM	Snare Dr
173	SD Cracker Room	Snare Dr
174	SD El. Funk1	Snare Dr
175	SD El. Funk2	Snare Dr
176	SD El. Funk3	Snare Dr
177	SD Dance01	Snare Dr
178	SD Dance02	Snare Dr
179	SD Dance03	Snare Dr
180	SD Dance04	Snare Dr
181	SD Dance05	Snare Dr
182	SD Dance06	Snare Dr
183	SD Dance07	Snare Dr
184	SD Dance08	Snare Dr
185	SD Dance09	Snare Dr
186	SD Dance10	Snare Dr
187	SD Dance11	Snare Dr
188	SD Dance12	Snare Dr
189	SD Dance13	Snare Dr
190	SD Dance14	Snare Dr
191	SD Dance15	Snare Dr
192	SD Dance16	Snare Dr
193	SD Dance17	Snare Dr
194	SD Dance18	Snare Dr
195	SD Dance19	Snare Dr
196	SD Dance20	Snare Dr
197	SD Dance21	Snare Dr
198	SD Dance22	Snare Dr
199	SD Dance23	Snare Dr
200	SD Dance23 GM	Snare Dr
201	SD Dance24	Snare Dr
202	SD House1	Snare Dr
203	SD House2	Snare Dr
204	SD House3	Snare Dr
205	SD House4	Snare Dr
206	SD BeatBox	Snare Dr
207	SD Small	Snare Dr
208	SD Rap	Snare Dr
209	SD Noise	Snare Dr
210	SD Reverse	Snare Dr
211	SD Hip1	Snare Dr

#	Имя	Группа
212	SD Hip2	Snare Dr
213	SD Hip3	Snare Dr
214	SD Hip4	Snare Dr
215	SD Hip5	Snare Dr
216	SD Hip6	Snare Dr
217	SD Ringy	Snare Dr
218	SD Tiny	Snare Dr
219	SD Vintage1	Snare Dr
220	SD Vintage2	Snare Dr
221	SD Vintage3	Snare Dr
222	SD Vintage4	Snare Dr
223	SD Vintage5	Snare Dr
224	SD Vintage6	Snare Dr
225	SD AmbiHop	Snare Dr
226	SD Brassер	Snare Dr
227	SD Chili	Snare Dr
228	SD Whopper	Snare Dr
229	SD Syn.1	Snare Dr
230	SD Syn.2	Snare Dr
231	SD Syn.3	Snare Dr
232	SD Syn.4	Snare Dr
233	SD Electro	Snare Dr
234	SD Orchestra	Snare Dr
235	SD Orch. Roll	Snare Dr
236	SD JazzBrush1	Snare Dr
237	SD JazzBrush2	Snare Dr
238	SD Brush1 (swirl1)	Snare Dr
239	SD Brush1 (swirl2)	Snare Dr
240	SD Brush1 (swirl3)	Snare Dr
241	SD Brush1 (swirl4)	Snare Dr
242	SD Brush1	Snare Dr
243	SD Brush2 (ghost1)	Snare Dr
244	SD Brush2 (ghost2)	Snare Dr
245	SD Brush2 (ghost3)	Snare Dr
246	SD Brush2	Snare Dr
247	SD Brush2 (fill) 4 shots	Snare Dr
248	SD Brush2 (fill) 3 shots	Snare Dr
249	SD Brush2 (fill) 2 shots	Snare Dr
250	SD Brush3 Hit	Snare Dr
251	SD Brush3 Tap1	Snare Dr
252	SD Brush3 Tap2	Snare Dr
253	SD Brush3 Swirl	Snare Dr
254	SD FX Large Hall1	Snare Dr
255	SD FX Large Hall2	Snare Dr
256	Rim Signature Hi	Snare Dr
257	Rim Signature Mid	Snare Dr
258	Rim Signature Low	Snare Dr
259	Rim Shot p	Snare Dr
260	Rim Shot f	Snare Dr
261	Rim House1	Snare Dr
262	Rim House2	Snare Dr
263	Rim Synth	Snare Dr
264	Rim Synth Click	Snare Dr
265	Rim Synth Tamb	Snare Dr
266	Rim FX Large Hall1	Snare Dr

#	Имя	Группа
267	Rim FX Large Hall2	Snare Dr
268	SideStick mf	Snare Dr
269	SideStick f	Snare Dr
270	SideStick Dance	Snare Dr
271	SideStick Dry	Snare Dr
272	SideStick Amb	Snare Dr
273	DrumStick Hit	Snare Dr
274	DrumStick Hit GM	Snare Dr
275	Tom R Vintage Hi	Tom
276	Tom R Vintage Mid	Tom
277	Tom R Vintage Floor	Tom
278	Tom Vintage Room Hi	Tom
279	Tom Vintage Room Mid	Tom
280	Tom Vintage Room Low	Tom
281	Tom Jazz Hi center	Tom
282	Tom Jazz Hi center GM	Tom
283	Tom Jazz Low center GM	Tom
284	Tom1 Open Hi p	Tom
285	Tom1 Open Hi p flam	Tom
286	Tom1 Open Hi f	Tom
287	Tom1 Open Hi f flam	Tom
288	Tom1 Open Mid p	Tom
289	Tom1 Open Mid p flam	Tom
290	Tom1 Open Mid f	Tom
291	Tom1 Open Mid f flam	Tom
292	Tom1 Open Low p	Tom
293	Tom1 Open Low p flam	Tom
294	Tom1 Open Low f	Tom
295	Tom1 Open Low f flam	Tom
296	Tom1 Open Floor p	Tom
297	Tom1 Open Floor p flam	Tom
298	Tom1 Open Floor f	Tom
299	Tom1 Open Floor f flam	Tom
300	Tom2 Hi p	Tom
301	Tom2 Hi f	Tom
302	Tom2 Mid p	Tom
303	Tom2 Mid f	Tom
304	Tom2 Low p	Tom
305	Tom2 Low f	Tom
306	Tom2 Floor p	Tom
307	Tom2 Floor f	Tom
308	Tom3 Hi	Tom
309	Tom3 Floor	Tom
310	Tom4 Hi	Tom
311	Tom4 Low	Tom
312	Tom4 Floor	Tom
313	Tom5 Hi	Tom
314	Tom5 Low	Tom
315	Tom6 Vintage Hi p	Tom
316	Tom6 Vintage Hi mf	Tom
317	Tom6 Vintage Hi f	Tom
318	Tom6 Vintage Mid p	Tom
319	Tom6 Vintage Mid mf	Tom
320	Tom6 Vintage Mid f	Tom
321	Tom6 Vintage Low p	Tom

#	Имя	Группа
322	Tom6 Vintage Low mf	Tom
323	Tom6 Vintage Low f	Tom
324	Tom Processed	Tom
325	Tom Jazz Hi	Tom
326	Tom Jazz Floor	Tom
327	Tom Brush1 (sd open)	Tom
328	Tom Brush1 (sd close)	Tom
329	Tom Brush2 (sd open)	Tom
330	Tom Brush2 (sd close)	Tom
331	Tom Brush3 Hi mf	Tom
332	Tom Brush3 Hi f	Tom
333	Tom Brush3 Hi f GM	Tom
334	Tom Brush3 Mid mf	Tom
335	Tom Brush3 Mid f	Tom
336	Tom Brush3 Mid f GM	Tom
337	Tom Brush3 Low mf	Tom
338	Tom Brush3 Low f	Tom
339	Tom Brush3 Low f GM	Tom
340	Tom Brush4	Tom
341	E.Tom FM	Tom
342	E.Tom Real	Tom
343	HH1 Closed pp	HiHat
344	HH1 Closed p	HiHat
345	HH1 Closed mf	HiHat
346	HH1 Closed f	HiHat
347	HH1 Foot mp	HiHat
348	HH1 Foot mf	HiHat
349	HH1 Open mp	HiHat
350	HH1 Open mf	HiHat
351	HH2 Closed pp	HiHat
352	HH2 Closed p	HiHat
353	HH2 Closed mp	HiHat
354	HH2 Closed mf	HiHat
355	HH2 Closed f	HiHat
356	HH2 Closed ff	HiHat
357	HH2 Foot p	HiHat
358	HH2 Foot f	HiHat
359	HH2 Open p	HiHat
360	HH2 Open f	HiHat
361	HH3 Closed1	HiHat
362	HH3 Closed2	HiHat
363	HH3 Foot	HiHat
364	HH3 Open1	HiHat
365	HH3 Open2	HiHat
366	HH3 Sizzle	HiHat
367	HH4 Closed1	HiHat
368	HH4 Closed2	HiHat
369	HH4 Foot	HiHat
370	HH4 Foot Open	HiHat
371	HH4 Open	HiHat
372	HH Old Close1	HiHat
373	HH Old Open1	HiHat
374	HH Old TiteClose	HiHat
375	HH Old Close2	HiHat
376	HH Old Open2	HiHat

#	Имя	Группа
377	HH House Open1	HiHat
378	HH House Open2	HiHat
379	HH Hip	HiHat
380	HH Alpo Close	HiHat
381	HH Dance1	HiHat
382	HH Dance2	HiHat
383	HH Syn. Closed	HiHat
384	HH Syn. Open	HiHat
385	Ride 20' mp1	Cymbal
386	Ride 20' mp2	Cymbal
387	Ride 20' mf1	Cymbal
388	Ride 20' mf2	Cymbal
389	Ride Edge1	Cymbal
390	Ride Edge2	Cymbal
391	Ride Cup	Cymbal
392	Ride Jazz	Cymbal
393	Ride Brush1	Cymbal
394	Ride Brush2	Cymbal
395	Ride Brush3	Cymbal
396	Ride Rivet	Cymbal
397	Crash 15'edge1	Cymbal
398	Crash 15'edge2	Cymbal
399	Crash 17'edge1	Cymbal
400	Crash 17'edge2	Cymbal
401	Crash 19'open1	Cymbal
402	Crash 19'open2	Cymbal
403	Crash 1	Cymbal
404	Crash 2	Cymbal
405	Crash Reverse	Cymbal
406	Crash Dance 99	Cymbal
407	Crash DDD-1	Cymbal
408	Splash 8'edge1	Cymbal
409	Splash 8'edge2	Cymbal
410	Splash	Cymbal
411	China	Cymbal
412	Orchestra Cymbal	Cymbal
413	Finger Snaps	Low Perc
414	Claps1	Low Perc
415	Claps2	Low Perc
416	Claps3	Low Perc
417	Claps4	Low Perc
418	Dance Claps1	Low Perc
419	Dance Claps2	Low Perc
420	Dance Claps3	Low Perc
421	Dance Claps4	Low Perc
422	Dance Claps5	Low Perc
423	Dance Claps6	Low Perc
424	Dance Conga Lo-Open	Low Perc
425	Dance Conga Hi-Open	Low Perc
426	Dance Tambourine	Hi Perc
427	Syn. Bongo1	Low Perc
428	Syn. Bongo2	Low Perc
429	Syn. Castanet	Low Perc
430	Syn. Shaker	Hi Perc
431	Syn. Noise	SFX

#	Имя	Группа
432	Syn. FX1	SFX
433	Syn. FX2	SFX
434	Syn.FX3	SFX
435	Syn. FX4	SFX
436	Syn. FX5	SFX
437	Syn. Perc. Ahh	SFX
438	Boom	SFX
439	Zap1	SFX
440	Zap2	SFX
441	Vinyl Hit	SFX
442	DJ Vinyl Sliced 01	SFX
443	DJ Vinyl Sliced 02	SFX
444	DJ Vinyl Sliced 03	SFX
445	DJ Vinyl Sliced 04	SFX
446	DJ Vinyl Sliced 05	SFX
447	DJ Vinyl Sliced 06	SFX
448	DJ Vinyl Sliced 07	SFX
449	DJ Vinyl Sliced 08	SFX
450	DJ Vinyl Sliced 09	SFX
451	DJ Vinyl Sliced 10	SFX
452	DJ Vinyl Sliced 11	SFX
453	DJ Vinyl Sliced 12	SFX
454	DJ Vinyl Sliced 13	SFX
455	DJ Vinyl Sliced 14	SFX
456	DJ Vinyl Sliced 15	SFX
457	DJ Vinyl Sliced 16	SFX
458	DJ Vinyl Sliced 17	SFX
459	DJ Vinyl Sliced 18	SFX
460	DJ Vinyl Sliced 19	SFX
461	DJ Vinyl Sliced 20	SFX
462	DJ Vinyl Sliced 21	SFX
463	DJ Vinyl Sliced 22	SFX
464	DJ Vinyl Sliced 23	SFX
465	DJ Vinyl Sliced 24	SFX
466	DJ Scratch 01	SFX
467	DJ Scratch 02	SFX
468	DJ Scratch 03	SFX
469	DJ Scratch 04	SFX
470	DJ Scratch 05	SFX
471	DJ Scratch 06	SFX
472	DJ Hit Rub	SFX
473	DJ Vocal Rub1	SFX
474	DJ Vocal Rub2	SFX
475	DJ BD Rub	SFX
476	DJ SD Rub	SFX
477	Guiro Long	Low Perc
478	Guiro Short	Low Perc
479	Vibraslap	Hi Perc
480	Samba Whistle	Hi Perc
481	Samba Whistle Lp	Hi Perc
482	Cuica Hi	Low Perc
483	Cuica Lo	Low Perc
484	Surdo Open GM	Low Perc
485	Surdo Mute GM	Low Perc
486	Tumba Open1 mf	Low Perc

#	Имя	Группа
487	Tumba Open1 f	Low Perc
488	Tumba Open2 mf	Low Perc
489	Tumba Open2 f	Low Perc
490	Tumba Open Flam	Low Perc
491	Tumba Glissando	Low Perc
492	Tumba Basstone	Low Perc
493	Tumba O.Slap Flam mf	Low Perc
494	Tumba O.Slap Flam f	Low Perc
495	Tumba Muffled	Low Perc
496	Conga1 Lo Basstone	Low Perc
497	Conga1 Lo Open mf	Low Perc
498	Conga1 Lo Open Slap	Low Perc
499	Conga1 Lo Glissando	Low Perc
500	Conga1 Lo Muffled	Low Perc
501	Conga1 Lo Closed	Low Perc
502	Conga1 Lo Closed Slap	Low Perc
503	Conga1 Lo Heel	Low Perc
504	Conga1 Lo Toe	Low Perc
505	Conga1 Hi Basstone mf	Low Perc
506	Conga1 Hi Basstone f	Low Perc
507	Conga1 Hi Open mf	Low Perc
508	Conga1 Hi Open Slap	Low Perc
509	Conga1 Hi Muffled	Low Perc
510	Conga1 Hi Closed	Low Perc
511	Conga1 Hi Closed Slap	Low Perc
512	Conga1 Hi Heel	Low Perc
513	Conga1 Hi Toe	Low Perc
514	Conga2 Lo Open	Low Perc
515	Conga2 Lo Mt Slap	Low Perc
516	Conga2 Lo Slap	Low Perc
517	Conga2 Hi Open	Low Perc
518	Conga2 Hi Mute	Low Perc
519	Conga2 Hi Mt Slap	Low Perc
520	Conga2 Hi Slap1	Low Perc
521	Conga2 Hi Slap2	Low Perc
522	Conga2 Heel	Low Perc
523	Conga2 Toe	Low Perc
524	Quinto1 Open	Low Perc
525	Quinto1 Closed	Low Perc
526	Quinto1 Closed Slap	Low Perc
527	Quinto1 Toe	Low Perc
528	Quinto2 Basstone	Low Perc
529	Quinto2 Open mp	Low Perc
530	Quinto2 Open Flam	Low Perc
531	Quinto2 Open Slap	Low Perc
532	Quinto2 Muffled	Low Perc
533	Quinto2 C.Slap Flam p	Low Perc
534	Quinto2 C.Slap Flam f	Low Perc
535	Quinto2 Heel	Low Perc
536	Bongo1 Lo Muffled mp	Low Perc
537	Bongo1 Lo Muffled f	Low Perc
538	Bongo1 Lo Closed	Low Perc
539	Bongo1 Lo Flam	Low Perc
540	Bongo1 Lo MuffledFlam	Low Perc
541	Bongo1 Lo Stick	Low Perc

#	Имя	Группа
542	Bongo1 Lo StickEdge mf	Low Perc
543	Bongo1 Lo StickEdge f	Low Perc
544	Bongo1 Lo StickBounce	Low Perc
545	Bongo1 Lo Fingernail	Low Perc
546	Bongo1 Lo Cuptone	Low Perc
547	Bongo1 Lo Slap	Low Perc
548	Bongo1 Hi Open mf	Low Perc
549	Bongo1 Hi Open f	Low Perc
550	Bongo1 Hi Pops	Low Perc
551	Bongo1 Hi Hightone	Low Perc
552	Bongo1 Hi OpenFlam	Low Perc
553	Bongo1 Hi Fingernail	Low Perc
554	Bongo1 Hi Stick	Low Perc
555	Bongo1 Hi StickEdge mf	Low Perc
556	Bongo1 Hi StickEdge f	Low Perc
557	Bongo1 Hi StickBounce	Low Perc
558	Bongo1 Hi Cuptone	Low Perc
559	Bongo1 Hi Slap	Low Perc
560	Bongo2 Lo Open a	Low Perc
561	Bongo2 Lo Open b	Low Perc
562	Bongo2 Lo Mute	Low Perc
563	Bongo2 Hi Open a	Low Perc
564	Bongo2 Hi Open b	Low Perc
565	Bongo2 Hi Muffled	Low Perc
566	Bongo2 Hi Slap	Low Perc
567	Bongo2 Lo Heel	Low Perc
568	Bongo2 Lo Muffled	Low Perc
569	Bongo3 Lo Open	Low Perc
570	Bongo3 Lo Slap	Low Perc
571	Bongo3 Lo Stick	Low Perc
572	Bongo3 Hi Open	Low Perc
573	Bongo3 Hi Slap	Low Perc
574	Bongo3 Hi Stick1	Low Perc
575	Bongo3 Hi Stick2	Low Perc
576	Okonkolo Boca Op mp	Low Perc
577	Okonkolo Chacha Open mp	Low Perc
578	Okonkolo Chacha Open mf	Low Perc
579	Okonkolo Chacha Open f	Low Perc
580	Okonkolo Chacha Open ff	Low Perc
581	Okonkolo Chacha Slap mp	Low Perc
582	Okonkolo Chacha Slap mf	Low Perc
583	Okonkolo Chacha Slap f	Low Perc
584	Baya Open	Low Perc
585	Baya Ghe	Low Perc
586	Baya GheUp a	Low Perc
587	Baya GheUp b	Low Perc
588	Baya KaPalm	Low Perc
589	Baya KaToe a	Low Perc
590	Baya KaToe b	Low Perc
591	Baya Nail a	Low Perc
592	Baya Nail b	Low Perc
593	Baya Nail c	Low Perc
594	Baya Ge	Low Perc
595	Baya Up	Low Perc
596	Baya UpDown a	Low Perc

#	Имя	Группа
597	Baya UpDown b	Low Perc
598	Baya Mute1	Low Perc
599	Baya Mute2	Low Perc
600	Baya Mute3	Low Perc
601	Tabla1 Na	Low Perc
602	Tabla1 Open	Low Perc
603	Tabla1 Tin	Low Perc
604	Tabla1 Mute1	Low Perc
605	Tabla1 Mute2	Low Perc
606	Tabla1 Mute3	Low Perc
607	Tabla2 Tin a	Low Perc
608	Tabla2 Tin b	Low Perc
609	Tabla2 Na a	Low Perc
610	Tabla2 Na b	Low Perc
611	Tabla2 Na c	Low Perc
612	Tabla2 Tun a	Low Perc
613	Tabla2 Tun b	Low Perc
614	Tabla2 Tele a	Low Perc
615	Tabla2 Tele b	Low Perc
616	Tabla2 Tele c	Low Perc
617	Tabla2 Ti a	Low Perc
618	Tabla2 Ti b	Low Perc
619	Tabla2 Ti c	Low Perc
620	Tabla2 Tera	Low Perc
621	Tsuzumi	Low Perc
622	Taiko Open	Low Perc
623	Taiko Rim	Low Perc
624	Timbales1 Lo Open mp	Low Perc
625	Timbales1 Lo Open mf	Low Perc
626	Timbales1 Lo Open mf GM	Low Perc
627	Timbales1 Lo Edge mf	Low Perc
628	Timbales1 Lo Edge f	Low Perc
629	Timbales1 Lo RimShot	Low Perc
630	Timbales1 Lo Abanico	Low Perc
631	Timbales1 Lo Roll	Low Perc
632	Timbales1 Lo Mute mf	Low Perc
633	Timbales1 Lo Mute f	Low Perc
634	Timbales1 Lo Paila mf	Hi Perc
635	Timbales1 Lo Paila f	Hi Perc
636	Timbales1 Hi Open	Low Perc
637	Timbales1 Hi Edge	Low Perc
638	Timbales1 Hi Edge GM	Low Perc
639	Timbales1 Hi RimShot mf	Low Perc
640	Timbales1 Hi RimShot f	Low Perc
641	Timbales1 Hi RimShot ff	Low Perc
642	Timbales1 Hi Abanico1	Low Perc
643	Timbales1 Hi Abanico2	Low Perc
644	Timbales1 Hi Mute	Low Perc
645	Timbales1 Hi Paila mf	Hi Perc
646	Timbales1 Hi Paila f	Hi Perc
647	Timbales2 Lo Open	Low Perc
648	Timbales2 Lo Mute	Low Perc
649	Timbales2 Lo Rim	Low Perc
650	Timbales2 Hi Edge	Low Perc
651	Timbales2 Hi Rim1	Low Perc



#	Имя	Группа
652	Timbales2 Hi Rim2	Low Perc
653	Timbales2 Paila	Hi Perc
654	Cowbell1	Hi Perc
655	Cowbell2	Hi Perc
656	Cowbell3	Hi Perc
657	Cowbell4 Open	Hi Perc
658	Cowbell4 Mute	Hi Perc
659	Cowbell5 Open a	Hi Perc
660	Cowbell5 Open b	Hi Perc
661	Cowbell5 Mute	Hi Perc
662	Cowbell6	Hi Perc
663	Agogo Bell	Hi Perc
664	Chacha Bell	Hi Perc
665	Mambo Bell	Hi Perc
666	Recoreco short1	Hi Perc
667	Recoreco short2	Hi Perc
668	Recoreco long	Hi Perc
669	Triangle1 Open	Hi Perc
670	Triangle1 Mute	Hi Perc
671	Triangle2 Open Lp	Hi Perc
672	Triangle2 Closed	Hi Perc
673	Sleigh Bell	Hi Perc
674	Rap Sleigh Bell	Hi Perc
675	Jingle Bell	Hi Perc
676	Bells Open	Hi Perc
677	Finger Cymbal	Hi Perc
678	Marc Tree	Hi Perc
679	Marc Tree GM	Hi Perc
680	Marc Tree Lp	Hi Perc
681	Rainstick	SFX
682	Flexatone	Hi Perc
683	Chinese Gong	Cymbal
684	Claves1 Lo a	Low Perc
685	Claves1 Lo b	Low Perc
686	Claves1 Hi a	Low Perc
687	Claves1 Hi b	Low Perc
688	Claves2	Low Perc
689	Wood Block 1 a	Low Perc
690	Wood Block 1 b	Low Perc
691	Wood Block 2 a	Low Perc
692	Wood Block 2 b	Low Perc
693	Wood Block 3 a	Low Perc
694	Wood Block 3 b	Low Perc
695	Wood Block 4 a	Low Perc
696	Wood Block 4 b	Low Perc
697	Wood Block 5 a	Low Perc
698	Wood Block 5 b	Low Perc
699	Wood Block 6 a	Low Perc
700	Wood Block 6 b	Low Perc
701	Wood Block 7	Low Perc
702	Wood Block 8	Low Perc
703	Castanet 1 a	Low Perc
704	Castanet 1 b	Low Perc
705	Castanet 1 c	Low Perc
706	Castanet 2	Low Perc

#	Имя	Группа
707	Castanet Single	Low Perc
708	Castanet Single GM	Low Perc
709	Castanet Double	Low Perc
710	Cabasa 1 L a Down	Hi Perc
711	Cabasa 1 L a Up	Hi Perc
712	Cabasa 1 L b Down	Hi Perc
713	Cabasa 1 L b Up	Hi Perc
714	Cabasa 1 S a Down	Hi Perc
715	Cabasa 1 S a Up	Hi Perc
716	Cabasa 1 S b Down	Hi Perc
717	Cabasa 1 S b Up	Hi Perc
718	Cabasa 2 L Stack b	Hi Perc
719	Cabasa 2 L Stack a	Hi Perc
720	Cabasa 2 L Roll	Hi Perc
721	Cabasa 2 S Stack a	Hi Perc
722	Cabasa 2 S Stack b	Hi Perc
723	Cabasa 2 S Roll	Hi Perc
724	Cabasa 3 WS	Hi Perc
725	Cabasa 3 Up	Hi Perc
726	Cabasa 3 Down	Hi Perc
727	Cabasa 3 Tap	Hi Perc
728	Caxixi1 a	Hi Perc
729	Caxixi1 b	Hi Perc
730	Caxixi1 c	Hi Perc
731	Caxixi2 a	Hi Perc
732	Caxixi2 b	Hi Perc
733	Caxixi2 c	Hi Perc
734	Caxixi3 Hard	Hi Perc
735	Caxixi3 Soft	Hi Perc
736	Shaker1 Push a	Hi Perc
737	Shaker1 Push b	Hi Perc
738	Shaker1 Pull a	Hi Perc
739	Shaker1 Pull b	Hi Perc
740	Shaker1 Accent a	Hi Perc
741	Shaker1 Accent b	Hi Perc
742	Shaker1 Slow a	Hi Perc
743	Shaker1 Slow b	Hi Perc
744	Shaker1 Slow c	Hi Perc
745	Shaker1 Roll a	Hi Perc
746	Shaker1 Roll b	Hi Perc
747	Shaker1 Roll c	Hi Perc
748	Shaker2	Hi Perc
749	Shaker3	Hi Perc
750	Maracas Push	Hi Perc
751	Maracas Pull	Hi Perc
752	Dumbek a	Low Perc
753	Dumbek b	Low Perc
754	Dumbek c	Low Perc
755	Dumbek d	Low Perc
756	Dumbek e	Low Perc
757	Dumbek f	Low Perc
758	Dumbek g	Low Perc
759	Dumbek h	Low Perc
760	Dumbek i	Low Perc
761	Dumbek j	Low Perc

#	Имя	Группа
762	Dumbek k	Low Perc
763	Djembe L Basstone a	Low Perc
764	Djembe L Basstone b	Low Perc
765	Djembe L Basstone c	Low Perc
766	Djembe L Open	Low Perc
767	Djembe L Open Slap	Low Perc
768	Djembe L Closed Slap	Low Perc
769	Djembe S Basstone a	Low Perc
770	Djembe S Basstone b	Low Perc
771	Djembe S Basstone c	Low Perc
772	Djembe Open	Low Perc
773	Djembe Mute	Low Perc
774	Djembe Slap	Low Perc
775	Djembe S Open	Low Perc
776	Djembe S Open Slap a	Low Perc
777	Djembe S Open Slap b	Low Perc
778	Djembe S Closed Slap a	Low Perc
779	Djembe S Closed Slap b	Low Perc
780	Djembe S Closed Slap c	Low Perc
781	Djembe Bass	Low Perc
782	Udu Open a	Low Perc
783	Udu Open b	Low Perc
784	Udu Open c	Low Perc
785	Udu Open d	Low Perc
786	Udu Slide a	Hi Perc
787	Udu Slide b	Hi Perc
788	Udu Half Open a	Low Perc
789	Udu Half Open b	Low Perc
790	Udu Half Open c	Low Perc
791	Udu Bell a	Low Perc
792	Udu Bell b	Low Perc
793	WD Brazillia1	Snare Dr
794	WD Brazillia2	Snare Dr
795	WD Ethno SD1	Snare Dr
796	WD Ethno SD2	Snare Dr
797	WD Ethno SD3	Snare Dr
798	WD Ethno SD4	Snare Dr
799	WD Ethno SD5	Snare Dr
800	WD Ethno SD6	Snare Dr
801	WD Kangaroo1	Snare Dr
802	WD Kangaroo2	SFX
803	WD Kangaroo3	SFX
804	WD Kangaroo4	SFX
805	WD Kangaroo5	SFX
806	WD Kangaroo6	SFX
807	WD Kangaroo7	SFX
808	WD Kangaroo8	SFX
809	Tambourine Push	Hi Perc
810	Tambourine Pull	Hi Perc
811	Tambourine Acc1 a	Hi Perc
812	Tambourine Acc1 b	Hi Perc
813	Tambourine Acc2	Hi Perc
814	Tambourine Mute1	Low Perc
815	Tambourine Mute2	Low Perc
816	Tambourine Open	Low Perc

#	Имя	Группа
817	M.E.1 Douf Rim Ak	Low Perc
818	M.E.1 Douf Tek Ak1	Low Perc
819	M.E.1 Douf Tek Ak2	Low Perc
820	M.E.1 Pand Open	Low Perc
821	M.E.1 Pand Pattern1	Low Perc
822	M.E.1 Pand Pattern2	Low Perc
823	M.E.1 Pand Pattern3	Low Perc
824	M.E.1 Pand Pattern4	Low Perc
825	M.E.1 Rek Dom Ak	Hi Perc
826	M.E.1 Rek Jingle	Hi Perc
827	M.E.1 Rik1	Low Perc
828	M.E.1 Rik2	Low Perc
829	M.E.1 Rik3	Low Perc
830	M.E.1 Sagat Half Open	Hi Perc
831	M.E.1 Sagat Close	Hi Perc
832	M.E.1 Surdo L Open	Low Perc
833	M.E.1 Surdo L Mute	Low Perc
834	M.E.1 Tabla Medium	Low Perc
835	M.E.1 Tabla Dom	Low Perc
836	M.E.1 Tabla Flam	Low Perc
837	M.E.1 Tabla Rim	Low Perc
838	M.E.1 Tabla Tak	Low Perc
839	M.E.1 Timbales	Hi Perc
840	M.E.1 Udu f Open	Low Perc
841	M.E.1 Alkis	Low Perc
842	M.E.1 Bandir Open	Low Perc
843	M.E.1 Bandir Closed	Low Perc
844	M.E.1 Bongo Roll	Low Perc
845	M.E.1 Darbuka1 Tek1	Low Perc
846	M.E.1 Darbuka1 Tek2	Low Perc
847	M.E.1 Darbuka1 Open	Low Perc
848	M.E.1 Darbuka1 Closed	Low Perc
849	M.E.1 Darbuka2	Low Perc
850	M.E.1 Darbuka3	Low Perc
851	M.E.1 Darbuka4	Low Perc
852	M.E.1 Darbuka5 D1	Low Perc
853	M.E.1 Darbuka5 D2	Low Perc
854	M.E.1 Darbuka5 D3	Low Perc
855	M.E.1 Darbuka6 Mute	Low Perc
856	M.E.1 Darbuka6 Open	Low Perc
857	M.E.1 Darbuka6 Rim	Low Perc
858	M.E.1 Darbuka6 Dom Ak	Low Perc
859	M.E.1 Davul	Hi Perc
860	M.E.1 Hollo1	Low Perc
861	M.E.1 Hollo2	Low Perc
862	M.E.1 Kup1	Low Perc
863	M.E.1 Kup2	Low Perc
864	M.E.1 Ramazan Davul1	Low Perc
865	M.E.1 Ramazan Davul2	Low Perc
866	M.E.1 Ramazan Davul3	Low Perc
867	M.E.1 Tef1	Hi Perc
868	M.E.1 Tef2	Hi Perc
869	M.E.1 Tef3	Hi Perc
870	M.E.2 BD Kick	BassDr
871	M.E.2 SD	Snare Dr

#	Имя	Группа
872	M.E.2 Asagum	Low Perc
873	M.E.2 Asmatek	Low Perc
874	M.E.2 Bendirgum	Low Perc
875	M.E.2 Bendirtek1	Low Perc
876	M.E.2 Bendirtek2	Low Perc
877	M.E.2 Dm1	Low Perc
878	M.E.2 Findik	Low Perc
879	M.E.2 Gum	Low Perc
880	M.E.2 Hollotokat	Low Perc
881	M.E.2 Islik1	SFX
882	M.E.2 Islik2	SFX
883	M.E.2 Kapalit	Low Perc
884	M.E.2 Kasik1	Low Perc
885	M.E.2 Kasik2	Low Perc
886	M.E.2 Kasik3	Low Perc
887	M.E.2 Kasik4	Low Perc
888	M.E.2 Kemik	Low Perc
889	M.E.2 Kenar	Low Perc
890	M.E.2 Kenartek	Low Perc
891	M.E.2 Ramazangum	Low Perc
892	M.E.2 Ramazantek	Low Perc
893	M.E.2 Renk	Low Perc
894	M.E.2 Renkbir	Low Perc
895	M.E.2 Renkiki	Low Perc
896	M.E.2 Tefacik	Low Perc
897	M.E.2 Tefgum	Low Perc
898	M.E.2 Teftek	Low Perc
899	M.E.2 Teftokat	Low Perc
900	M.E.2 Teftrill	Low Perc
901	M.E.2 Tefzil	Low Perc
902	M.E.2 Tek1	Low Perc
903	M.E.2 Tek2	Low Perc
904	M.E.2 Tekbir	Low Perc
905	M.E.2 Tokat	Low Perc
906	M.E.2 Toprgum	Low Perc
907	M.E.2 Toprtek1	Low Perc
908	M.E.2 Toprtek2	Low Perc
909	M.E.2 Toprtokat	Low Perc
910	M.E.2 Trill	Low Perc
911	M.E.2 Zil1	Hi Perc
912	M.E.2 Zil2	Hi Perc
913	M.E.2 Zil3	Hi Perc
914	M.E.2 Zilgit	SFX
915	Orchestra Hit	SFX
916	Band Hit	SFX
917	Impact Hit	SFX
918	Metal Hit	SFX
919	Yeah!	SFX
920	Yeah! Solo	SFX
921	Uhh	SFX
922	Hit It	SFX
923	Uhhhh Solo	SFX
924	Comp Voice Noise	SFX
925	Stadium	SFX
926	Applause	SFX

#	Имя	Группа
927	Scream	SFX
928	Laughing	SFX
929	Footsteps1	SFX
930	Footsteps2	SFX
931	Bird1	SFX
932	Bird2	SFX
933	Dog	SFX
934	Gallop	SFX
935	Crickets	SFX
936	Cat	SFX
937	Growl	SFX
938	Heart Beat	SFX
939	Heart Beat GM	SFX
940	Punch	SFX
941	Tribe	SFX
942	Door Creak	SFX
943	Door Slam	SFX
944	Car Engine	SFX
945	Car Stop	SFX
946	Car Pass	SFX
947	Car Crash	SFX
948	Train	SFX
949	Helicopter	SFX
950	Gun Shot1	SFX
951	Gun Shot2	SFX
952	Machine Gun	SFX
953	Laser Gun	SFX
954	Explosion	SFX
955	Thunder	SFX
956	Wind	SFX
957	Stream	SFX
958	Bubble	SFX
959	Bubble GM	SFX
960	Church Bell	SFX
961	Telephone Ring	SFX
962	Xylophone Spectr	SFX
963	Cricket Spectrum	SFX
964	Air Vortex	SFX
965	Noise White	SFX
966	Noise FM Mod	SFX
967	Tubular	Hi Perc
968	Gamelan	Hi Perc
969	Tambura	Hi Perc
970	Gtr Cut Noise1	SFX
971	Gtr Cut Noise2	SFX
972	Power Chord	SFX
973	Fret Noise	SFX
974	Dist. Slide1	SFX
975	Dist. Slide2	SFX
976	E.Gtr Pick1	SFX
977	E.Gtr Pick2	SFX
978	Gtr Scratch1	SFX
979	Gtr Scratch2	SFX
980	Ac.Bs-String Slap	SFX
981	Amp Noise	SFX

#	Имя	Группа
982	Space Lore	SFX
983	Swish Terra	SFX
984	Hand Drill	SFX
985	Mouth Harp	SFX
986	66 BD	BassDr
987	88 BD	BassDr
988	88 SD1 GM	Snare Dr
989	88 SD2	Snare Dr
990	88 SD2 GM	Snare Dr
991	88 Rim Shot GM	Snare Dr
992	88 HH Close1 GM	HiHat
993	88 HH Close2	HiHat
994	88 HH Close2 GM	HiHat
995	88 HH Open1	HiHat
996	88 HH Open1 GM	HiHat
997	88 Tom1	Tom
998	88 Tom2	Tom
999	88 Crash	Cymbal
1000	88 Crash GM	Cymbal
1001	88 Congas	Low Perc
1002	88 Claps	Low Perc
1003	88 Claves	Low Perc
1004	88 Cowbell	Hi Perc
1005	88 Maracas	Hi Perc
1006	99 SD	Snare Dr
1007	99 HH Close	HiHat
1008	99 HH Open	HiHat
1009	Click	SFX
1010	Click GM	SFX
1011	Seq Click	SFX
1012	Empty	BassDr

## Пэды

Следующие звуки типов Hit или Sequence можно назначить на четыре пэда. Более старые звуки также могут быть назначены при загрузке музыкальных ресурсов, сгенерированных ранними версиями операционной системы.

#	HIT - Drum	#	HIT - Percussion	#	HIT - World 1	#	Hit - World 2	#	HIT - Orchestral
1	88 Cowbell	1	Agogo 1	1	Baja 1	1	Kup 1	1	Brass Fall
2	88 Crash	2	Agogo 2	2	Baja 2	2	Kup 2	2	Orch.Cymbal 1
3	China	3	Castanet 1	3	China Gong	3	Kup 3	3	Orch.Cymbal 2
4	Crash 1	4	Castanet 2	4	Darbuka 1	4	Kup 4	4	Orch. Hit
5	Crash 2	5	Conga Hi	5	Darbuka 2	5	Ramazan 1	5	Orch. Snare
6	Rev. Cymbal	6	Conga Low	6	Darbuka 3	6	Ramazan 2	6	Orch. Sn. Roll
7	Ride 1	7	Conga Mute	7	Darbuka 4	7	Ramazan 3	7	Timpani 1
8	Ride 2	8	Conga Slap	8	Darbuka 5	8	Rek Dom Ak	8	Timpani 2
9	Ride Bell	9	Cowbell	9	Darbuka 6	9	Rik 1	9	Timpani 3
10	Splash	10	Cuica 1	10	Darbuka 7	10	Rik 2	10	Timpani 4
11	Sticks	11	Cuica 2	11	Darbuka 8	11	Rik 3	11	Orchestra Tutti
12	Rim-Shot	12	Jingle Bell	12	Davul	12	Sagat 1	12	
13	Hi Tom Flam	13	Long Guiro	13	Douf Rim Ak	13	Sagat 2	13	
14	Mid Tom Flam	14	Short Guiro	14	Dragon Gong	14	Tef 1	14	
15	Low Tom Flam	15	Open Bells	15	Hollo 1	15	Tef 2	15	
16	Tom Flam End	16	Rain Stick	16	Hollo 2	16	Tef 3	16	
17	Drum Single A	17	Tamb. Acc. 1	17		17	Tef 4	17	
18	Drum Single B	18	Tamb. Acc. 2	18		18	Tef 5	18	
19	Drum Single C	19	Tamb. Open	19		19	Tef 6	19	
20	Drum Single D	20	Tamb. Push	20		20		20	
21	Drum Sing.HouseA	21	Timbale Hi	21		21		21	
22	Drum Sing.HouseB	22	Timbale Low	22		22		22	
23	Drum Sing.HouseC	23	Timbale Rim 1	23		23		23	
24	Drum Sing.HouseD	24	Timbale Rim 2	24		24		24	
25	Drum Kit A	25	Triangle 1	25		25		25	
26	Drum Kit B	26	Triangle 2	26		26		26	
27	Drum Kit C	27	Vibra Slap	27		27		27	
28	Drum Kit D	28	Whistle 1	28		28		28	
29	Drum Kit E	29	Whistle 2	29		29		29	
30	Drum Kit F	30	Windchimes 1	30		30		30	
31		31	Windchimes 2	31		31		31	
32		32	Windchimes 3	32		32		32	
#	HIT - Synth&Pad		HIT - Voice	#	HIT - Blocks	#	HIT - Misc&SFX 1	#	HIT - Misc&SFX 2
1	Cosmic	1	Aah !	1	Blk Funk 1 A	1	Applause	1	Bubble
2	VCF Modulation	2	Hit it !	2	Blk Funk 1 B	2	Bird 1	2	Car Crash
3	Planet Lead	3	Laughing	3	Blk Funk 1 C	3	Bird 2	3	Car Engine
4	Brightness	4	Scream	4	Blk Funk 1 D	4	Cat	4	Car Pass
5	Crystal	5	Uuh !	5	Blk Funk 2 A	5	Church Bell	5	Car Stop
6	New Age Pad	6	Yeah ! 1	6	Blk Funk 2 B	6	Crickets	6	Explosion
7	Fifths Lead	7	Yeah ! 2	7	Blk Funk 2 C	7	Dist. Slide 1	7	Gun Shot
8	Calliope	8		8	Blk Funk 2 D	8	Dist. Slide 2	8	Helicopter
9	Caribbean	9		9	Blk Organ A	9	Dog	9	Jet Plane
10	Rezbo	10		10	Blk Organ B	10	Door Creak	10	Laser Gun
11	Digital Polix	11		11	Blk Organ C	11	Door Slam	11	Machine Gun
12	Motion Raver	12		12	Blk Organ D	12	Foosteps 1	12	Phone Ring
13	Moving Bell	13		13	Blk Choir A	13	Foosteps 2	13	Punch
14	Elastick Pad	14		14	Blk Choir B	14	Heart Beat	14	River
15	Rave	15		15	Blk Choir C	15	Horse Gallop	15	Seashore
16	Dance Remix	16		16	Blk Choir D	16	Lion	16	Siren
17	Vintage Sweep	17		17		17	Scratch 1	17	Starship
18	You Decide	18		18		18	Scratch 2	18	Thunder
19		19		19		19	Scratch 3	19	Train

20		20		20		20	Scratch 4	20	Wind
21		21		21		21	Scratch 5	21	
22		22		22		22	Scratch 6	22	
23		23		23		23	Stadium	23	
24		24		24		24		24	
25		25		25		25		25	
26		26		26		26		26	
27		27		27		27		27	
28		28		28		28		28	
29		29		29		29		29	
30		30		30		30		30	
31		31		31		31		31	
32		32		32		32		32	
<b>#</b>	<b>SEQ - Drum</b>	<b>#</b>	<b>SEQ - Percussion</b>	<b>#</b>	<b>SEQ - Groove</b>	<b>#</b>	<b>SEQ - Bass</b>	<b>#</b>	<b>SEQ - Piano</b>
1	Drum DrumBasSolo	1	Perc FingerSnap	1	Grv Drum 1	1	Bass Pick Easy	1	Piano Accomp 1
2	Drum Snare Solo	2	Perc Triang.+HH	2	Grv Drum 2	2	Bass Pick Med.	2	Piano Accomp 2
3	Drum 8 Bt Easy	3	Perc Latin 1	3	Grv Brush	3	Bass Pick Busy	3	Piano Accomp 3
4	Drum 8 Bt Medium	4	Perc Latin 2	4	Grv Jazzy	4	Bass Finger Easy	4	Piano Accomp 4
5	Drum Rock 1	5	Perc Latin 3	5	Grv Latin	5	Bass Finger Med.	5	Piano Accomp 5
6	Drum Rock 2	6	Perc Mix	6	Grv HipHop 1	6	Bass Finger Walk	6	Piano Accomp 6
7	Drum Brush 1 3/4	7	Perc Soft	7	Grv HipHop 2	7	Bass Latin	7	Piano Accomp 7
8	Drum Brush 2 3/4	8	Perc Conga	8	Grv HipHop 3	8	Bass Slap	8	Piano Accomp 8
9	Drum Disco 1	9	Perc Conga+Ride	9	Grv HipHop 4	9	Bass Digital	9	Piano Accomp 9
10	Drum Disco 2	10	Perc Conga+Mix	10	Grv HipHop 5	10	Bass Synth	10	Piano Arpeg. 1
11	Drum Disco 3	11	Perc Conga+Bongo	11	Grv HipHop 6	11	Bass DigiFilter1	11	Piano Arpeg. 2
12	Drum Disco 4	12	Perc Conga+Tamb.	12	Grv Funk 1	12	Bass DigiFilter2	12	Piano Arp 1 3/4
13	Drum Funk 1	13	Perc Shaker	13	Grv Funk 2	13	Bass DigiFilter3	13	Piano Arp 2 3/4
14	Drum Funk 2	14	Perc Shak+Tamb 1	14	Grv Funk 3	14		14	Piano Arp Down
15	Drum Brush Shuff	15	Perc Shak+Tamb 2	15	Grv House 1	15		15	Piano Arp Up
16	Drum Latin	16	Perc Shak+Cong 1	16	Grv House 2	16		16	Piano Rhythm 1/8
17	Drum Progressiv1	17	Perc Shak+Cong 2	17	Grv Analog	17		17	Piano Rhythm1/8T
18	Drum Progressiv2	18	Perc Tambourine1	18	Grv Garage 1	18		18	Piano Latin Rock
19	Drum Fill 1	19	Perc Tambourine2	19	Grv Garage 2	19		19	Piano Salsa 1
20	Drum Fill 2	20	Perc Tamb+Conga1	20	Grv Dance 1	20		20	Piano Salsa 2
21	Drum Break	21	Perc Tamb+Conga2	21	Grv Dance 2	21		21	Pno GlissDwnWhit
22	Drum End	22	Perc Guiro+Bongo	22	Grv Techno 1	22		22	Pno GlissUpWhite
23		23	Perc Cowbel+Tamb	23	Grv Techno 2	23		23	Pno GlissDwnBlak
24		24	Perc 3/4	24		24		24	Pno GlissUpBlack
25		25	Perc 6/8	25		25		25	Honky End
26		26		26		26		26	
27		27		27		27		27	
28		28		28		28		28	
29		29		29		29		29	
30		30		30		30		30	
31		31		31		31		31	
32		32		32		32		32	
<b>#</b>	<b>SEQ - Guitar</b>	<b>#</b>	<b>SEQ - Orchestral</b>	<b>#</b>	<b>SEQ - Solo</b>	<b>#</b>	<b>SEQ - Synth&amp;Pad</b>	<b>#</b>	<b>SEQ - Misc&amp;SFX</b>
1	Gtr Steel Strum1	1	Timpani Roll 1	1	Solo Marimba	1	Synth Seq 1	1	Military 1
2	Gtr Steel Strum2	2	Timpani Roll 2	2	Solo Kalimba 1	2	Synth Seq 2	2	Military 2
3	Gtr Steel Strum3	3	Orch. Tutti 1	3	Solo Kalimba 2	3	Synth Seq 3	3	Military 3
4	Gtr Steel Strum4	4	Orch. Tutti 2	4	Solo Steel Drums	4	Synth Seq 4	4	Military 4
5	Gtr Steel Strum5	5	Orch. Tutti 3	5	Solo Vibes	5	Synth Seq 5	5	Horror 1
6	Gtr Steel Strum6	6	Orch. Tutti 4	6	Solo Gtr Dist.	6	Synth Seq 6	6	Horror 2
7	GtSteelStrum 3/4	7	Orch. Harp 1	7	Solo Slide Steel	7	Synth Seq 7	7	Horror 3
8	Gtr Steel Arp 1	8	Orch. Harp 2	8	Solo Banjo	8	Synth Seq 8	8	Horror 4
9	Gtr Steel Arp 2	9	Orch. Harp 3	9	Solo Violin	9	Synth Seq 9	9	Lullaby 1
10	Gtr Steel Arp 3	10	Orch. Harp 4	10	Solo Harpsi 3/4	10	Synth Seq 10	10	Lullaby 2
11	GtrSteel Arp 6/8	11	Orch. Harp 5	11	Solo Harpsi 4/4	11	Synth Seq 11	11	Nature - River

12	Gtr Steel Mute 1	12	French Horns 1	12	Solo Gtr Funk	12	Synth Portam. 1	12	Nature - Storm
13	Gtr Steel Mute 2	13	French Horns 2	13	Solo Piano 1	13	Synth Portam. 2	13	Metronome 3/4
14	Guitar Country	14	Strings 1	14	Solo Piano 2	14	Synth Portam. 3	14	PreCount 3/4
15	Gtr Nylon Strum1	15	Strings 2	15	Solo Piano 3	15	Synth Portam. 4	15	Metronome 4/4
16	Gtr Nylon Strum2	16	Strings 3	16	Solo Piano 4	16	Synth Filter 1	16	PreCount 4/4
17	Gtr Nylon Strum3	17	Strings 4	17	Solo Synth 1	17	Synth Filter 2	17	PreCount 4/4 Dbl
18	Gtr Nylon Strum4	18	Strings 5	18	Solo Synth 2	18	Synth Pad Panned	18	Toccata
19	Gtr Nylon Strum5	19	Strings 6	19	Solo Synth 3	19	Synth Master Pad	19	5th Intro
20	Gtr Nylon Strum6	20	Strings 7	20	Solo Synth 4	20	Synth Dark Pad	20	Primavera
21	Gtr Nylon Arp 1	21		21	Solo Synth 5	21		21	Circus 1
22	Gtr Nylon Arp 2	22		22	Solo Synth 6	22		22	Circus 2
23	Gtr Nylon Arp 3	23		23	Solo Guitar 1	23		23	
24	GtrNylon Arp 3/4	24		24	Solo Guitar 2	24		24	
25		25		25	Solo Guitar 3	25		25	
26		26		26		26		26	
27		27		27		27		27	
28		28		28		28		28	
29		29		29		29		29	
30		30		30		30		30	
31		31		31		31		31	
32		32		32		32		32	

## Эффекты

В таблице приведен список всех заводских эффектов Ра600. Детальная информация об их параметрах будет приведена ниже.

### Для FX Master 1/2

0	No Effect	49	St. Ring Modulator	100	OD/HG - Cho/FIng
1	Stereo Compressor	50	Detune	101	OD/HG - Phaser
2	Stereo Limiter	51	Pitch Shifter	102	OD/HG - Mt.Delay
3	Multiband Limiter	52	Pitch Shifter BPM	103	Wah - Amp Sim
4	St.MasteringLimtr	53	Pitch Shift Mod.	104	Decimator - Amp
5	Stereo Gate	54	Organ Vib/Chorus	105	Decimator - Comp
6	St.Parametric4EQ	55	Rotary Speaker	106	AmpSim - Tremolo
7	St. Graphic 7EQ	56	L/C/R Delay	107	Cho/FIng - Mt.Dly
8	St.Exciter/Enhncr	57	Stereo/CrossDelay	108	Phaser - Cho/FIng
9	Stereo Isolator	58	St. Multitap Delay	109	Reverb - Gate
10	St. Wah/Auto Wah	59	St. Mod Delay		
11	St. Vintage Wah	60	St. Dynamic Delay		
12	St. Random Filter	61	St. AutoPanningDly		
13	St. MultiModeFilter	62	Tape Echo		
14	St. Sub Oscillator	63	Auto Reverse		
15	Talking Modulator	64	Sequence BPM Dly		
16	Stereo Decimator	65	L/C/R BPM Delay		
17	St. Analog Record	66	Stereo BPM Delay		
18	OD/Hi.Gain Wah	67	St.BPM Mtap Delay		
19	St. Guitar Cabinet	68	St.BPM Mod. Delay		
20	St. Bass Cabinet	69	St.BPMAutoPanDly		
21	Bass Amp Model	70	Tape Echo BPM		
22	Bass Amp+Cabinet	71	Reverb Hall		
23	Tube PreAmp Model	72	Reverb SmoothHall		
24	St. Tube PreAmp	73	Reverb Wet Plate		
25	MicModel+PreAmp	74	Reverb Dry Plate		
26	Stereo Chorus	75	Reverb Room		
27	Black Chorus/Flanger	76	ReverbBrightRoom		
28	St.HarmonicChorus	77	Early Reflections		
29	St. Biphase Mod.	78	P4EQ - Exciter		
30	Multitap Cho/Delay	79	P4EQ - Wah		
31	Ensemble	80	P4EQ - Cho/FIng		
32	Polysix Ensemble	81	P4EQ - Phaser		
33	Stereo Flanger	82	P4EQ - Mt. Delay		
34	St. Random Flanger	83	Comp - Wah		
35	St. Env. Flanger	84	Comp - Amp Sim		
36	Stereo Phaser	85	Comp - OD/HiGain		
37	St. Random Phaser	86	Comp - P4EQ		
38	St. Env. Phaser	87	Comp - Cho/FIng		
39	Stereo Vibrato	88	Comp - Phaser		
40	St. Auto Fade Mod.	89	Comp - Mt. Delay		
41	2Voice Resonator	90	Limiter - P4EQ		
42	Doppler	91	Limiter-Cho/FIng		
43	Scratch	92	Limiter - Phaser		
44	Grain Shifter	93	Limiter - Mt.Delay		
45	Stereo Tremolo	94	Exciter - Comp		
46	St. Env. Tremolo	95	Exciter - Limiter		
47	Stereo Auto Pan	96	Exciter-Cho/FIng		
48	St. Phaser + Trml	97	Exciter - Phaser		
		98	Exciter - Mt.Delay		
		99	OD/HG - Amp Sim		

### Только для FX Master 2

110	St.Mltband Limiter
111	PianoBody/Damper
112	OD/HyperGain Wah
113	GuitarAmp + P4EQ
114	BassTubeAmp+Cab.
115	St. Mic + PreAmp
116	Multitap Cho/Delay
117	St. Pitch Shifter
118	St. PitchShift BPM
119	Rotary SpeakerOD
120	L/C/R Long Delay
121	St/Cross Long Dly
122	Hold Delay
123	LCR BPM Long Dly
124	St. BPM Long Dly
125	Early Reflections



## Установки MIDI (пресеты MIDI)

		Default	Master Kbd	Player	Accordion 1	Accordion 2	Accordion 3	Extern. Seq
<b>MIDI IN Channel</b>	1	Ply Tr 1	Global	Ply Tr 1	Global	Upper 1	Upper 1	Ply Tr 1
	2	Ply Tr 2	Control	Ply Tr 2	Lower	Lower	Lower	Ply Tr 2
	3	Ply Tr 3	—	Ply Tr 3	Bass	—	Bass	Ply Tr 3
	4	Ply Tr 4	—	Ply Tr 4	—	Upper 2	Upper 2	Ply Tr 4
	5	Ply Tr 5	—	Ply Tr 5	—	Upper 3	Upper 3	Ply Tr 5
	6	Ply Tr 6	—	Ply Tr 6	—	—	—	Ply Tr 6
	7	Ply Tr 7	—	Ply Tr 7	—	—	—	Ply Tr 7
	8	Ply Tr 8	—	Ply Tr 8	—	—	—	Ply Tr 8
	9	Ply Tr 9	—	Ply Tr 9	—	Bass	—	Ply Tr 9
	10	Ply Tr 10	—	Ply Tr 10	Drum	Drum	Drum	Ply Tr 10
	11	Ply Tr 11	—	Ply Tr 11	Percussion	Percussion	Percussion	Ply Tr 11
	12	Ply Tr 12	—	Ply Tr 12	Acc 1	Acc 1	Acc 1	Ply Tr 12
	13	Ply Tr 13	—	Ply Tr 13	Acc 2	Acc 2	Acc 2	Ply Tr 13
	14	Ply Tr 14	—	Ply Tr 14	Acc 3	Acc 3	Acc 3	Ply Tr 14
	15	Ply Tr 15	—	Ply Tr 15	Acc 4	Acc 4	Acc 4	Ply Tr 15
	16	Ply Tr 16	—	Ply Tr 16	Acc 5	Acc 5	Acc 5	Ply Tr 16
<b>MIDI OUT Channel</b>	1	Upper 1	Upper 1	Ply Tr 1	Upper 1	Ply Tr 1	Ply Tr 1	Upper 1
	2	Upper 2	Upper 2	Ply Tr 2	Upper 2	Ply Tr 2	Ply Tr 2	—
	3	Upper 3	Upper 3	Ply Tr 3	Upper 3	Ply Tr 3	Ply Tr 3	—
	4	Lower	Lower	Ply Tr 4	Lower	Ply Tr 4	Ply Tr 4	—
	5	—	—	Ply Tr 5	—	Ply Tr 5	Ply Tr 5	—
	6	—	—	Ply Tr 6	—	Ply Tr 6	Ply Tr 6	—
	7	—	—	Ply Tr 7	—	Ply Tr 7	Ply Tr 7	—
	8	—	—	Ply Tr 8	—	Ply Tr 8	Ply Tr 8	—
	9	—	—	Ply Tr 9	—	Ply Tr 9	Ply Tr 9	—
	10	—	—	Ply Tr 10	—	Ply Tr 10	Ply Tr 10	—
	11	—	—	Ply Tr 11	—	Ply Tr 11	Ply Tr 11	—
	12	—	—	Ply Tr 12	—	Ply Tr 12	Ply Tr 12	—
	13	—	—	Ply Tr 13	—	Ply Tr 13	Ply Tr 13	—
	14	—	—	Ply Tr 14	—	Ply Tr 14	Ply Tr 14	—
	15	—	—	Ply Tr 15	—	Ply Tr 15	Ply Tr 15	—
	16	—	—	Ply Tr 16	—	Ply Tr 16	Ply Tr 16	—
<b>Chord 1 Chann.</b>		Off	1	Off	2	2	2	Off
<b>Chord 2 Chann.</b>		Off	Off	Off	3	3	Off	Off
<b>MIDI IN Velocity</b>		Normal	Normal	Normal	110	110	Normal	Normal
<b>MIDI IN Oct. Trp.</b>		On	On	On	On	On	On	On
<b>MIDI IN Track Mute</b>		—	On	—	—	—	—	On
<b>Upper er Oct. Trp.</b>		0	0	0	0	0	0	0
<b>Lower Oct. Trp.</b>		0	0	0	0	0	0	0

# Назначаемые параметры

## Функции, назначаемые на ножные педаль/переключатель

Функция	Описание
<b>Функции, назначаемые на ножной переключатель</b>	
Off	Функция не назначена
Style Start/Stop	Функции одноименных кнопок панели управления
Play/Stop Player	
Go to Beginning - Player	
Chord Seq. Record	
Chord Seq. Play	
Synchro Start	
Synchro Stop	
Tap Tempo/Reset	
Tempo Lock	
Ritardando	
Accelerando	Постепенное увеличение темпа
Tempo Up	Увеличение значения темпа
Tempo Down	Уменьшение значения темпа
Intro 1	Функции одноименных кнопок лицевой панели
Intro 2	
Intro 3/Count In	
Ending 1	
Ending 2	
Ending 3	
Fill 1	
Fill 2	
Fill 3	
Fill 4	
Break	
Variation 1	
Variation 2	
Variation 3	
Variation 4	
Variation Up	Выбор следующей вариации
Variation Down	Выбор предыдущей вариации
Fade In/Out	Функции одноименных кнопок лицевой панели
Memory	
Bass Inversion	
Manual Bass	
Style Up	Выбор следующего стиля
Style Down	Выбор предыдущего стиля
Single Touch	Функции одноименных кнопок лицевой панели
STS1	
STS2	
STS3	
STS4	
STS Up	Выбор следующей установки STS
STS Down	Выбор предыдущей установки STS
Perform. Up	Выбор следующего перформанса
Perform. Down	Выбор предыдущего перформанса
Style Change	Номер стиля

Функция	Описание
Transpose Down	Функции одноименных кнопок лицевой панели
Transpose Up	
Upper Octave Up	
Upper Octave Down	
Punch In/Out	Включение/выключение записи с врезкой
Style-Upper1 Mute	
Style-Upper2 Mute	
Style-Upper3 Mute	
Style-Lower Mute	
Style-Drum Mute	
Style-Percussion Mute	
Style-Bass Mute	
Style-Acc1 Mute	
Style-Acc2 Mute	
Style-Acc3 Mute	
Style-Acc4 Mute	
Style-Acc5 Mute	
Style-Acc 1-5 Mute	
Song-Melody Mute	Мьютирование трека номер 4 песни (обычно трека мелодии) в файлах SMF
Vocal Remover On/Off	Ослабление вокала в файлах MP3
Song-Drum&Bass Mode	Мьютирование всех треков, кроме треков 2 (обычно бас) и 10 (обычно ударные)
Solo Selected Track	
Damper Pedal	
Soft Pedal	
Sostenuto Pedal	
Bass&Lower Backing	Мьютирование всех треков, кроме треков Bass и Lower
Ensemble On/Off	
QuarterTone	Включение/выключение функции Quarter Tone
Global-Scale	Выбор строя
SubScale Preset1-SC1	
SubScale Preset2-SC2	
SubScale Preset3-SC3	
SubScale Preset4-SC4	
Chord Latch	Удержание распознанного аккорда до момента отпускания педали
Chord Latch + Damper	Удержание распознанного аккорда до момента отпускания педали и сустейн треков, для которых включена опция Damper
Glide	При нажатой педали высота треков Upper плавно транспонируется вниз в соответствии с их установками Pitch Bend. При отпуске педали высота нот плавно возвращается к исходной в соответствии с параметром "Time".
FX CC12 Switch	Стандартные контроллеры FX
FX CC13 Switch	
Rotary Spkr On/Off	
Rotary Spkr Fast/Slow	
Text Page Down	Эти опции позволяют переключать страницы текста, загруженного вместе с песней или записью Song Book
Text Page Up	
SongBook Next	Переход к следующей записи SongBook в текущем пользовательском списке
Pad 1	Функции одноименных кнопок лицевой панели
Pad 2	
Pad 3	
Pad 4	
Pad Stop	
Sound Controller 1	Управление назначенными параметрами программы
Sound Controller 2	

Функция	Описание
<b>Функции, назначаемые на педаль</b>	
Master Volume	
Accompaniment Volume	
Keyboard Expression	
Pad Volume	Функция позволяет пропорционально управлять громкостью всех 4 пэдов одновременно. Состояние громкости пэда после ее изменения педалью остается текущим и может быть сохранено в перформанс или STS с помощью соответствующей процедуры записи.
Joystick +X	Перемещение джойстика вправо
Joystick -X	Перемещение джойстика влево
Joystick +Y	Перемещение джойстика от себя
Joystick -Y	Перемещение джойстика на себя
Upper VDF Cutoff	Частота среза фильтра (для программ, назначенных на треки Upper)
Upper VDF Resonance	Резонанс фильтра (для программ, назначенных на треки Upper)
FX CC12 Ctl	Стандартные контроллеры FX
FX CC13 Ctl	

## Функции, назначаемые на программируемые кнопки

Функция	Описание
Off	Функция не назначена
Ritardando	Постепенное уменьшение темпа
Accelerando	Постепенное увеличение темпа
Style Up	Выбор следующего стиля
Style Down	Выбор предыдущего стиля
Perform. Up	Выбор следующего перформанса
Perform. Down	Выбор предыдущего перформанса
Style-Upper1 Mute	
Style-Upper2 Mute	
Style-Upper3 Mute	
Style-Lower Mute	
Style-Drum Mute	
Style-Percussion Mute	
Style-Bass Mute	
Style-Acc1 Mute	
Style-Acc2 Mute	
Style-Acc3 Mute	
Style-Acc4 Mute	
Style-Acc5 Mute	
Style-Acc 1-5 Mute	
Song-Melody Mute	Мьютирование трека номер 4 песни (обычно трека мелодии) в файлах SMF
Vocal Remover On/Off	Ослабление вокала в файлах MP3
Song-Drum&Bass Mode	Мьютирование всех треков, кроме треков 2 (обычно бас) и 10 (обычно ударные)
Solo Selected Track	
Bass&Lower Backing	Мьютирование всех треков, кроме треков Bass и Lower
Ensemble On/Off	
QuarterTone	Включение/выключение функции Quarter Tone
Global-Scale	Выбор строя
SubScale Preset1-SC1	
SubScale Preset2-SC2	
SubScale Preset3-SC3	
SubScale Preset4-SC4	
FX CC12 Switch	Стандартные контроллеры FX
FX CC13 Switch	
Rotary Spkr On/Off	
Rotary Spkr Fast/Slow	
Text Page Down	Эти опции позволяют переключать страницы текста, загруженного вместе с песней или записью Song Book
Text Page Up	
SongBook Next	Переход к следующей записи SongBook в текущем пользовательском списке
Sound Controller 1	Управление назначенными параметрами программы
Sound Controller 2	

---

## Строй

Ниже приводится список строев (ладов), которые можно использовать в различных режимах инструмента.

### Equal

Стандартный строй современной западной музыки. Характеризуется равными интервалами между 12 полутонами.

### Pure Major

Мажорный лад, характеризующийся совершенным консонансом мажорных аккордов выбранной тональности.

### Pure Minor

Минорный лад, характеризующийся совершенным консонансом минорных аккордов выбранной тональности.

### Arabic

Арабский строй, использующий четверть-тоновые интервалы. Тоника (параметр “Key”) определяется следующим образом:

- C - для строя “rast C/bayati D”
- D - для строя “rast D/bayati E”
- F - для строя “rast F/bayati G”
- G - для строя “rast G/bayati A”
- A# - для строя “rast Bb/bayati C”

### Pythagorean

Пифагорейский строй, основанный на музыкальной теории древнегреческих философов и математиков. Идеален для проведения темы мелодии.

### Werckmeister

Стиль позднего барокко. Идеален для исполнения музыки XVIII века.

### Kirnberger

Строй использовался в XVIII веке для настройки клавесинов.

### Slendro

Индонезийский строй, в котором октава состоит из 5 нот (C, D, F, G, A). Для остальных нот используется равнотемперированный строй Equal.

### Pelog

Индонезийский строй, в котором октава состоит из 7 нот. В тональности “До” (параметр Key = C) используются все белые клавиши, а для черных клавиш используется равнотемперированный строй Equal.

### Stretch

Моделирует “растянутую” настройку акустического рояля. Она основана на равнотемперированном строе, однако ноты нижнего регистра немного занижаются, а верхнего — наоборот поднимаются.


### User

Строй, программируемый пользователем. Он используется в режимах воспроизведения стиля, секвенсора и воспроизведения песни. Пользовательский строй можно сохранить в перформанс, установки стиля, установку STS или в песню. В глобальном режиме выбрать пользовательский строй невозможно.

## Эффекты

Pa600 имеет четыре процессора эффектов, предназначенных для обработки сигналов внутренних треков MIDI (Upper, Lower, стилия, песни, пэдов).

## Источники динамической модуляции

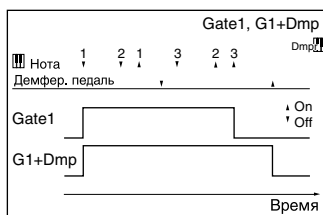
Пиктограммой  обозначаются параметры, для которых можно использовать функцию динамической модуляции (модуляции в реальном времени). Ниже в таблице приводится список доступных источников динамической модуляции.

Источник модуляции	Замечание
Off	Модуляция отсутствует
Gate1	
Gate1+Dmpr	
Gate2	
Gate2+Dmpr	
Note Nr	Номер ноты
Velocity	Скорость нажатия
Expo Velocity	Экспоненциальная скорость нажатия
AfterTouch	Послекасание
JS X	Джойстик влево/вправо
JS+Y: CC#01	Джойстик от себя
JS-Y: CC#02	Джойстик на себя
MIDI(CC#04)	
MIDI(CC#12)	
MIDI(CC#13)	
Ribb.(CC#16)	Ленточный контроллер
MIDI(CC#18)	
MIDI(CC#17)	
MIDI(CC#19)	
MIDI(CC#20)	
MIDI(CC#21)	
MIDI(CC#17+)	
MIDI(CC#19+)	
MIDI(CC#20+)	
MIDI(CC#21+)	
Damper: #64	
Prta.SW: #65	Переключатель портаменто
Sostenu: #66	Педаль сустейна
MIDI(CC#67)	
MIDI(CC#80)	
MIDI(CC#81)	
MIDI(CC#82)	
MIDI(CC#83)	
MIDI(CC#85)	
MIDI(CC#86)	
MIDI(CC#87)	
MIDI(CC#88)	
Темп	

Ниже приведено несколько замечаний относительно параметров Gate.

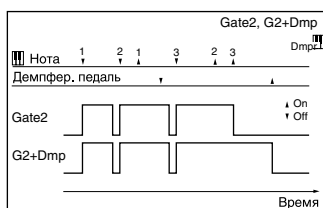
## Gate1, Gate1+Dmpr (Gate1+Damper)

Эффект устанавливается в максимальное значение при нажатой ноте и отключается, если все ноты отпущены. В случае Gate1+Dmpr, эффект остается на максимальном уровне (даже если сняты все ноты) до тех пор, пока не будет отпущена демпферная педаль (педаль сустейна).



## Gate2, Gate2+Dmpr (Gate2+Damper)

По существу эти источники аналогичны предыдущим. Различие заключается в том, что при использовании Gate2 или Gate2+Dmpr в качестве источника динамической модуляции для огибающей, переключение происходит при каждом событии взятия ноты note-on (в случае Gate1, Gate1+Dmpr, переключение происходит только при первом событии note-on).



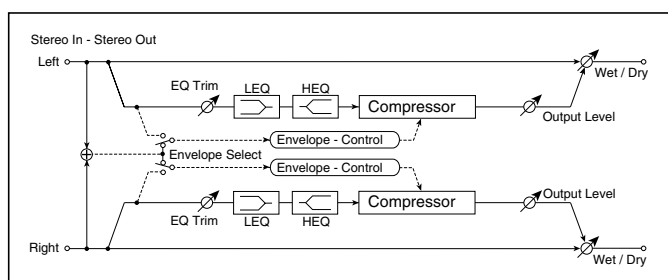
## Динамические эффекты (Dynamics)

### 0: No Effect

Используется, когда обрабатывать сигнал эффектом не требуется.

### 1: Stereo Compressor

Эффект компрессии уровня входного сигнала. Используется для сужения динамического диапазона сигнала и получения более “плотного” звука. Хорошо звучит на гитарных программах, пиано и звуках ударных. Эффект стереофонический. Левый и правый каналы можно связывать (при этом они обрабатываются одинаково) или использовать независимо друг от друга.



<b>Envelope Select</b>	L/R Mix, L/R Individually	Определяет, связаны ли правый и левый каналы или обрабатываются независимо
<b>Sensitivity</b>	1...100	Чувствительность
<b>Attack</b>	1...100	Уровень атаки
<b>EQ Trim</b>	0...100	Уровень входного сигнала эквалайзера
<b>Pre LEQ Fc</b>	Low, Mid-Low	Граничная частота низкочастотного эквалайзера
<b>Pre HEQ Fc</b>	High, Mid-High	Граничная частота высокочастотного эквалайзера



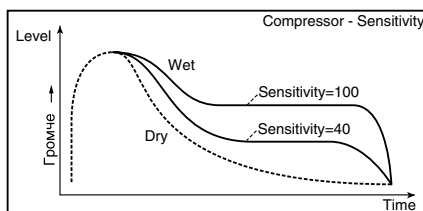
<b>Pre LEQ Gain [dB]</b>	-15.0...+15.0	Коэффициент усиления низких частот
<b>Pre HEQ Gain [dB]</b>	-15.0...+15.0	Коэффициент усиления высоких частот
<b>Output Level</b>	0...100	Выходной уровень компрессора
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции выходного уровня компрессора
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции выходного уровня компрессора
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

## Envelope Select

Определяет режим работы компрессора — стереофонический или раздельный. В стерео режиме оба канала связаны и изменение параметров по одному из них приводит к соответствующей модификации параметров другого. В раздельном режиме установки в каналах проводятся независимо.

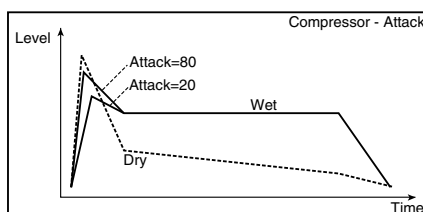
## Sensitivity, Output Level

Параметр “Sensitivity” определяет глубину компрессии. Чем больше его значение тем значительно усиление сигналов низкого уровня. При больших значениях параметра “Sensitivity” громкость сигнала возрастает. Для установки окончательного уровня громкости сигнала на выходе эффекта используется параметр “Output Level”.



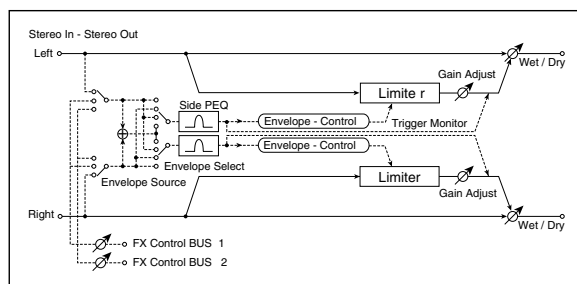
## Attack

Параметр определяет уровень атаки компрессора.



## 2: Stereo Limiter

Лимитер ограничивает уровень входного сигнала. Его действие аналогично компрессору, за исключением того, что лимитер обрабатывает (ограничивает уровень) только те сигналы, уровень которых выше порогового. Лимитер использует эквалайзер пикового типа в боковом канале. Он позволяет управлять работой лимитера с помощью сигнала определенного частотного диапазона. Лимитер стереофонический. Каналы можно связывать (при этом они обрабатываются одинаково) или использовать независимо друг от друга.



<b>Envelope Select</b>	L/R Mix, L Only, R Only, L/R Individually	Канал управления: два связанных канала, только левый канал, только правый канал, оба канала независимо
<b>Ratio</b>	1.0 : 1...50.0 : 1, Inf : 1	Коэффициент компрессии
<b>Threshold [dB]-</b>	40...0	Пороговое значение
<b>Attack</b>	1...100	Время атаки
<b>Release</b>	1...100	Время восстановления
<b>Gain Adjust [dB]</b>	-Inf, -38...+24	Уровень усиления сигнала на выходе
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции уровня выходного сигнала
<b>Amt</b>	-63...+63	Глубина модуляции уровня выходного сигнала
<b>Side PEQ Insert</b>	Off, On	Включение/отключение эквалайзера в боковом канале
<b>Trigger Monitor</b>	Off, On	Переключение мониторинга между выходом эффекта и боковым каналом
<b>Side PEQ Cutoff [Hz]</b>	20...12.00k	Центральная частота эквалайзера
<b>Q</b>	0.5...10.0	Добротность эквалайзера
<b>Gain [dB]</b>	-18.0...+18.0	Усиление эквалайзера бокового канала
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

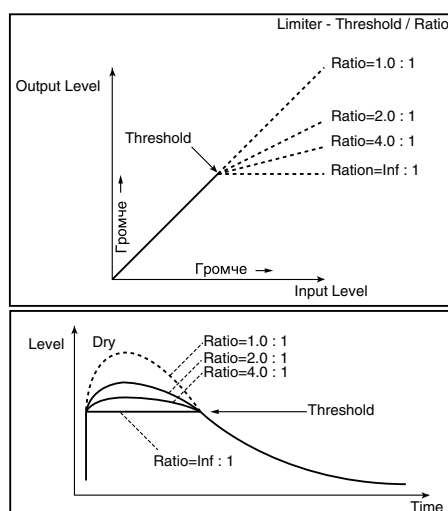
## Envelope Select

Если в качестве значения выбрано **L/R Mix**, то каналы связаны и работой эффекта управляет микшированный сигнал обоих каналов. Если выбрана опция **L Only** (или **R Only**), каналы связаны и для управления используется только левый (только правый) канал соответственно.

При **L/R Individually** левый и правый каналы управляют эффектом независимо друг от друга.

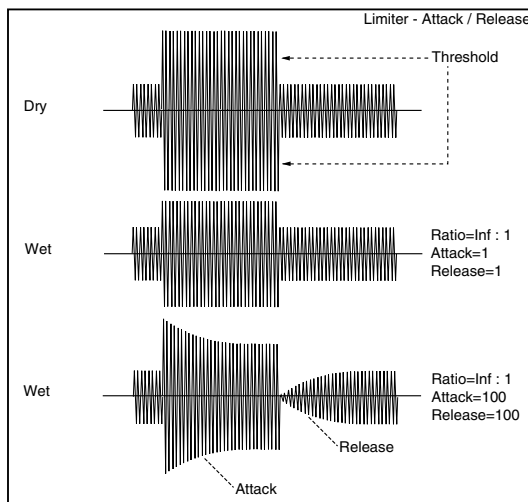
## Ratio, Threshold, Gain Adjust

Параметр "Ratio" определяет коэффициент компрессии. Компрессируются только те сигналы, уровень которых превысил значение, определенное параметром "Threshold". Во время компрессии общий уровень сигнала понижается. Для регулировки уровня сигнала на выходе эффекта используется параметр "Gain Adjust".



## Attack, Release

Параметры определяют времена атаки и восстановления соответственно. Чем больше время атаки, тем более медленно включается компрессия.



## Trigger Monitor

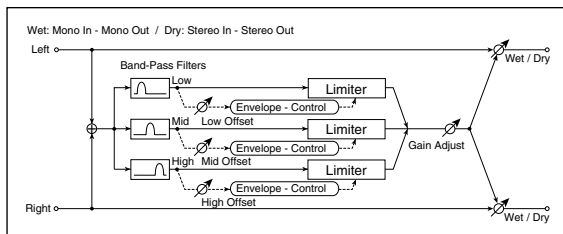
При значении **On** вместо эффекта на выход подается сигнал управляющего бокового канала. Опция используется при проверке правильности настройки бокового канала. Стандартно используется значение **Off**.

## Side PEQ Insert, Side PEQ Cutoff [Hz], Q, Gain [dB]

Параметры определяют установки эквалайзера бокового канала. Для управления состоянием лимитера (обрабатывается сигнал или нет) используется сигнал с выхода эквалайзера. Регулируя параметры эквалайзера, можно управлять лимитером с помощью сигналов определенного частотного диапазона.

## 3: Multiband Limiter

Многополосный лимитер, в котором входной сигнал разделяется на три частотных диапазона (низко-, средне- и высокочастотный) и каждый из них обрабатывается независимо один от другого.



<b>Ratio</b>	1.0 : 1...50.0 : 1, Inf : 1	Коэффициент компрессии
<b>Threshold [dB]</b>	-40...0	Пороговое значение
<b>Attack</b>	1...100	Время атаки
<b>Release</b>	1...100	Время восстановления
<b>Low Offset [dB]</b>	-40...0	Коэффициент усиления низких частот в боковом канале
<b>Mid Offset [dB]</b>	-40...0	Коэффициент усиления средних частот в боковом канале
<b>High Offset [dB]</b>	-40...0	Коэффициент усиления высоких частот в боковом канале
<b>Gain Adjust [dB]</b>	-Inf, -38...+24	Уровень усиления сигнала на выходе
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции уровня выходного сигнала
<b>Amt</b>	-63...+63	Глубина модуляции уровня выходного сигнала
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала

<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

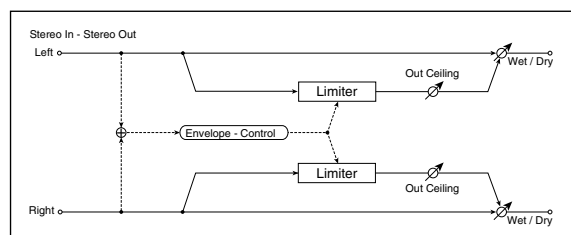
### Low, Mid, High Offset [dB]

Определяет уровень усиления управляющего сигнала.

Например, если нет необходимости компрессировать высокочастотную составляющую сигнала, установите параметр “High Offset” настолько малым, чтобы уровень управляющего сигнала высокочастотной полосы не превышал значения порога (параметр “Threshold”).

## 4: St.MasteringLimtr (Stereo Mastering Limiter)

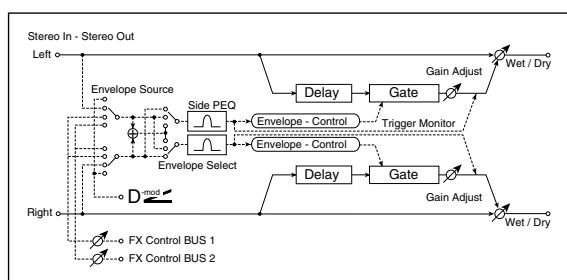
Стерефонический лимитер, оптимизированный для мастеринга.



<b>Threshold [dB]</b>	-30.0...0.0	Пороговое значение
<b>Out Ceiling [dB]</b>	-30.0...0.0	Уровень усиления сигнала на выходе
<b>Release [msec]</b>	0.50...1000.0	Время восстановления
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

## 5: Stereo Gate

Эффект гейта мьютирует входной сигнал (не пропускает на выход), если его уровень ниже порогового. Также он может работать в обратном режиме — мьютирует входной сигнал, если его уровень выше порогового. Также состоянием гейта можно управлять с помощью сообщений Note On и Off.



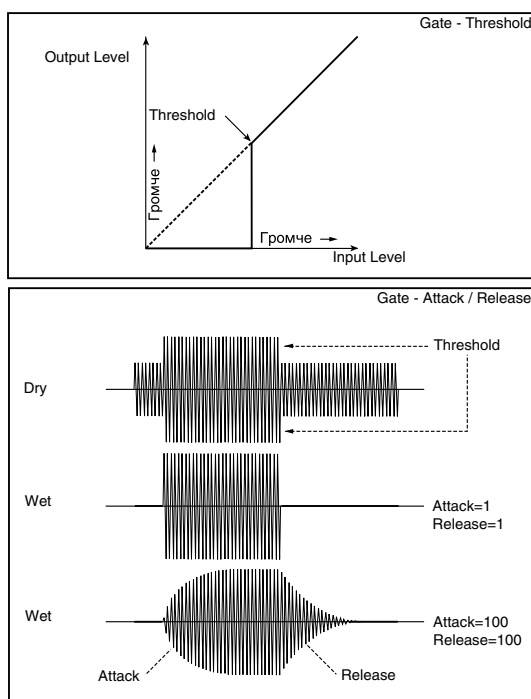
<b>Envelope Source</b>	D-mod, Input	Управление гейтом: динамическая модуляция или входной сигнал
<b>Envelope Select</b>	L/R Mix, L Only, R Only	Источник управления эффектом
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник динамической модуляции, управляющий гейтом, если “Envelope Source” = Dmod
<b>Threshold</b>	0...100	Порог гейта
<b>Attack</b>	1...100	Время атаки

<b>Release</b>	1...100	Время восстановления
<b>Polarity</b>	+, -	Полярность гейтирования
<b>Delay Time [msec]</b>	0...100	Время задержки входного сигнала
<b>Side PEQ Insert</b>	Off, On	Включение/отключение эквалайзера в боковом канале
<b>Trigger Monitor</b>	Off, On	Переключение мониторинга между выходом эффекта и боковым каналом
<b>Side PEQ Cutoff [Hz]</b>	20...12.00k	Центральная частота эквалайзера бокового канала
<b>Q</b>	0.5...10.0	Добротность эквалайзера бокового канала
<b>Gain [dB]</b>	-18.0...+18.0	Усиление эквалайзера бокового канала
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

### Threshold, Attack, Release

Параметр “Threshold” определяет уровень порога. Если уровень управляющего сигнала меньше порогового, то гейт закрывается (выход мьютируется). Эта установка действительна при “Envelope” установленном в **L/R Mix**, **L Only** или **R Only**.

Параметры “Attack” и “Release” определяют время атаки и время восстановления соответственно.



### Polarity

Параметр используется для определения режима работы: обычный или реверсивный. При обычном режиме работы гейт находится в закрытом состоянии (выход мьютируется), если уровень управляющего сигнала меньше порогового (параметр “Threshold”), а в реверсивном — если больше. Реверсивный режим работы гейта распространяется и на случай использования в качестве управляющего сигнала источника модуляции.

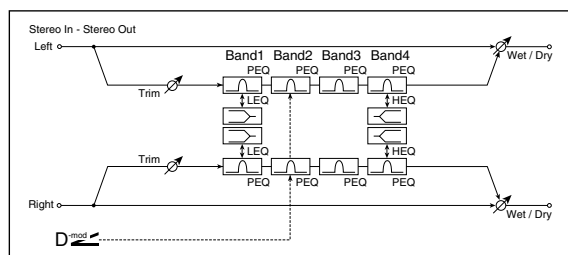
### Delay Time [msec]

Параметр определяет время задержки входного сигнала. Если звук обладает очень короткой атакой, можно увеличить время задержки, чтобы сигнал попадал на вход после открытия гейта. Это позволит воспроизвести атаку звука.

## Эквалайзеры и фильтры (EQ/Filter)

### 6: St.Parametric4EQ (Stereo Parametric 4-Band EQ)

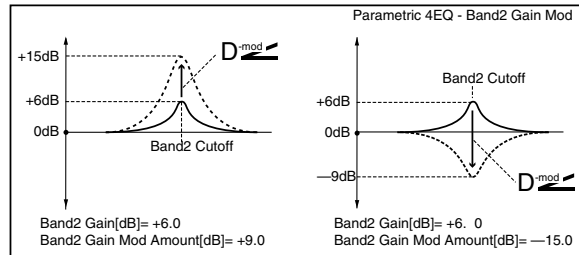
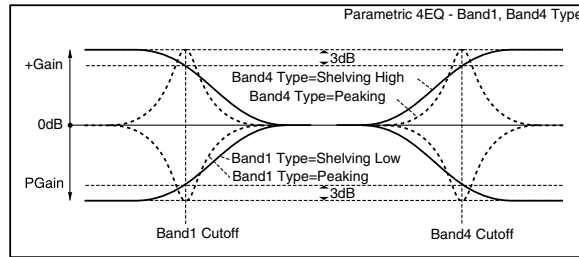
Стереофонический 4-полосный параметрический эквалайзер. Для полос 1 и 4 можно выбрать полочный или колокольный тип эквализации. Для управления коэффициентом усиления полосы 2 можно использовать динамическую модуляцию.



<b>Trim</b>	0...100	Входной уровень
<b>Band1 Type</b>	Peaking, Shelving-Low	Тип эквализации полосы 1
<b>Band4 Type</b>	Peaking, Shelving-High	Тип эквализации полосы 4
<b>Band2 Dynamic Gain Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции коэффициента усиления полосы 2
<b>Amt [dB]</b>	-18.0...+18.0	Глубина модуляции коэффициента усиления полосы 2
<b>Band1 Cutoff [Hz]</b>	20...1.00k	Центральная частота полосы 1
<b>Q</b>	0.5...10.0	Добротность полосы 1
<b>Gain [dB]</b>	-18.0...+18.0	Коэффициент усиления полосы 1
<b>Band2 Cutoff [Hz]</b>	50...10.00k	Центральная частота полосы 2
<b>Q</b>	0.5...10.0	Добротность полосы 2
<b>Gain [dB]</b>	-18.0...+18.0	Коэффициент усиления полосы 2
<b>Band3 Cutoff [Hz]</b>	300...10.00k	Центральная частота полосы 3
<b>Q</b>	0.5...10.0	Добротность полосы 3
<b>Gain [dB]</b>	-18.0...+18.0	Коэффициент усиления полосы 3
<b>Band4 Cutoff [Hz]</b>	500...20.00k	Центральная частота полосы 4
<b>Q</b>	0.5...10.0	Добротность полосы 4
<b>Gain [dB]</b>	-18.0...+18.0	Коэффициент усиления полосы 4
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

## Band1 Type и Band4 Type

Определяет тип фильтра, который используется для полос 1 и 4 соответственно.



## Q

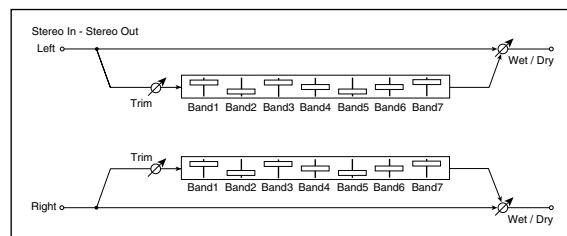
Устанавливают ширину полосы. Чем выше значение, тем уже полоса.

## Band2 Dynamic Gain Src и Amt [dB]

Коэффициентом усиления полосы 2 можно управлять с помощью источника модуляции.

## 7: St. Graphic 7EQ (Stereo Graphic 7-Band EQ)

Стерефонический 7-полосный графический эквалайзер. Положение слайдеров, определяющих коэффициент усиления в каждой из полос, наглядно отображает кривую эквализации. В зависимости от решаемой задачи, можно выбрать соответствующую комбинацию центральных частот.



<b>Type</b>	1, 2:Wide 2, 3:Wide 3, 4:Half Wide 1, 5:Half Wide 2, 6:Half Wide 3, 7:Low, 8:Wide Low, 9:Mid, 10:Wide Mid, 11:High, 12:Wide High	Комбинация центральных частот каждой из полос
<b>Trim</b>	0...100	Входной уровень
<b>Band1 [dB]</b>	-18.0...+18.0	Коэффициент усиления полосы 1
<b>Band2 [dB]</b>	-18.0...+18.0	Коэффициент усиления полосы 2
<b>Band3 [dB]</b>	-18.0...+18.0	Коэффициент усиления полосы 3
<b>Band4 [dB]</b>	-18.0...+18.0	Коэффициент усиления полосы 4
<b>Band5 [dB]</b>	-18.0...+18.0	Коэффициент усиления полосы 5
<b>Band6 [dB]</b>	-18.0...+18.0	Коэффициент усиления полосы 6
<b>Band7 [dB]</b>	-18.0...+18.0	Коэффициент усиления полосы 7

<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

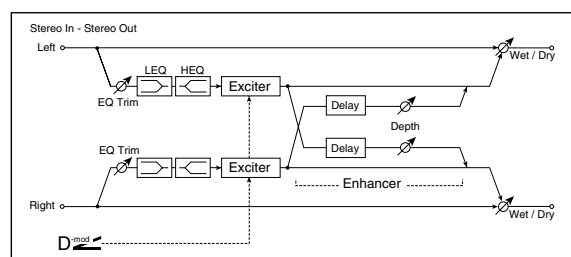
## Type

Параметр используется для выбора комбинации центральных частот для каждой из полос. Значение центральной частоты отображается в правой части экрана.

Можно сконфигурировать 21-полосный графический эквалайзер, работающий в полосе от 80 Гц до 18 кГц, включив последовательно три эффекта Graphic 7Band EQ с установками **7: Low**, **9: Mid** и **11: High** для каждого из них.

## 8: St.Exciter/Enhncr (Stereo Exciter/Enhancer)

Комбинация эффектов эксайтера (делает звук более плотным) и энхенсера (добавляет пространство и объем).



<b>Exciter Blend</b>	-100...+100	Интенсивность (глубина) эффекта эксайтера
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции интенсивности эксайтера
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции интенсивности эксайтера
<b>Emphasis Freq</b>	0...70	Частота, на которую воздействует эффект
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции частоты, на которую воздействует эффект
<b>Amt</b>	-70...+70	Глубина модуляции частоты, на которую воздействует эффект
<b>Enhancer Delay L [ms]</b>	0.0...50.0	Время задержки сигнала левого канала энхенсера
<b>Enhancer Delay R [ms]</b>	0.0...50.0	Время задержки сигнала правого канала энхенсера
<b>Enhancer Depth</b>	0...100	Интенсивность эффект энхенсера
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции интенсивности энхенсера
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции интенсивности энхенсера
<b>EQ Trim</b>	0...100	Уровень входа 2-полосного эквалайзера
<b>Pre LEQ Fc</b>	Low, Mid-Low	Частота среза низкочастотного диапазона
<b>Pre HEQ Fc</b>	High, Mid-High	Частота среза высокочастотного диапазона
<b>Pre LEQ Gain [dB]</b>	-15.0...+15.0	Коэффициент усиления низких частот
<b>Pre HEQ Gain [dB]</b>	-15.0...+15.0	Коэффициент усиления высоких частот
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта



## Exciter Blend

Интенсивность эффекта эксайтера. При положительных и отрицательных значениях выбираются разные частотные паттерны, которые подвергается воздействию.

## Emphasis Freq

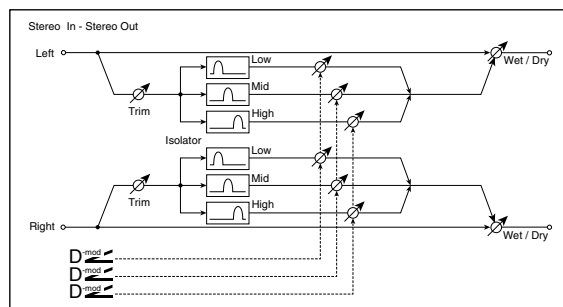
Параметр определяет частоту, на которую воздействует эффект. Чем больше его значение, тем более низкие частоты обрабатываются.

## Enhancer Delay L, R [ms]

Параметры устанавливают времена задержки левого и правого каналов энхенсера. Небольшое различие во временах задержки левого и правого каналов улучшает стереофоническую картину сигнала, делает звук более “глубоким” и “широким”.

## 9: Stereo Isolator

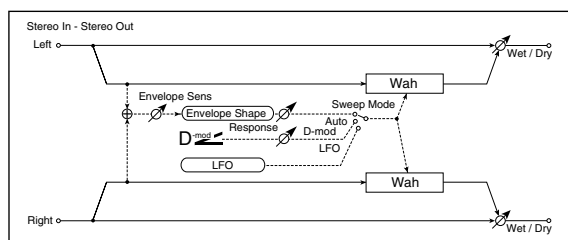
Стереэффект, разделяющий сигнал на три частотных полосы с независимым управлением в реальном времени громкостью каждой из них.





<b>Trim</b>	0...100	Входной уровень
<b>Low/Mid [Hz]</b>	100...500	Частота раздела низко- и среднечастотной полос
<b>Mid/High [Hz]</b>	2000...6000	Частота раздела средне- и высокочастотной полос
<b>Low Gain [dB]</b>	-Inf, -59...+12	Коэффициент усиления низких частот
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции коэффициента усиления низких частот
<b>Amt</b>	-72...+72	Глубина модуляции коэффициента усиления низких частот
<b>Mid Gain [dB]</b>	-Inf, -59...+12	Коэффициент усиления средних частот
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции коэффициента усиления средних частот
<b>Amt</b>	-72...+72	Глубина модуляции коэффициента усиления средних частот
<b>High Gain [dB]</b>	-Inf, -59...+12	Коэффициент усиления высоких частот
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции коэффициента усиления высоких частот
<b>Amt</b>	-72...+72	Глубина модуляции коэффициента усиления высоких частот
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

## 10: St. Wah/Auto Wah (Stereo Wah/Auto Wah)

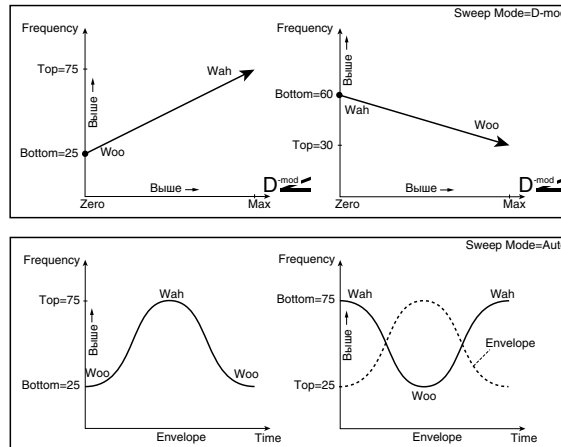
Стерефонический эффект “вау-вау”, моделирующий работу стандартной педали “вау-вау” для создания соответствующего эффекта.



<b>Frequency Bottom</b>	0...100	Нижняя граница центральной частоты “вау-вау”
<b>Frequency Top</b>	0...100	Верхняя граница центральной частоты вау-вау”
<b>Sweep Mode</b>	Auto, Dmod, LFO	Источник управления: “авто-вау”, модуляция, LFO
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции “вау-вау”, если “Sweep Mode” = Dmod
<b>Response</b>	0...100	Скорость реакции, когда “Sweep Mode” = Auto или Dmod
<b>Envelope Sens</b>	0...100	Чувствительность “авто-вау”
<b>Envelope Shape</b>	±100	Кривая изменения частоты “авто-вау”
<b>LFO Frequency [Hz]</b>	0.02...20.00	Частота LFO
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции частоты LFO
<b>Amt</b>	-20.00...+20.00	Глубина модуляции частоты LFO
<b>MIDI Sync</b> 	Off, On	<b>On</b> — частота LFO определяется параметрами BPM, Base Note и Times, <b>Off</b> — параметром LFO Frequency
<b>BPM</b>	MIDI, 40.00...300.00	Темп эффекта. <b>MIDI</b> — синхронизируется с системным темпом.
<b>Base Note</b>		Длительность ноты, определяющей частоту LFO
<b>Times</b>	x1...x32	Количество нот, определяющих частоту LFO
<b>Resonance</b>	0...100	Глубина резонанса
<b>Low Pass Filter</b>	Off, On	Включает/отключает обрезной фильтр высоких частот “вау-вау”
<b>Output Level</b>	0...100	Выходной уровень эффекта
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции выходного уровня эффекта
<b>Amt</b>	±100	Глубина модуляции выходного уровня эффекта
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

## Frequency Bottom и Frequency Top

Ширина диапазона изменения центральной частоты фильтра эффекта "вау-вау" и направление определяются параметрами "Frequency Top" и "Frequency Bottom".



## Sweep Mode

Параметр используется для определения режима управления эффектом. Если "Sweep Mode" установлен в **Auto**, выбирается автоматический режим эффекта "вау-вау", в котором изменения частоты происходят в соответствии с изменениями огибающей уровня входного сигнала. Это значение обычно используется для исполнения партий на гитаре в стиле фанк и клавишине.

Если "Sweep Mode" установлен в **Dmod**, для управления фильтром используется источник модуляции, аналогично стандартной педали "вау-вау".

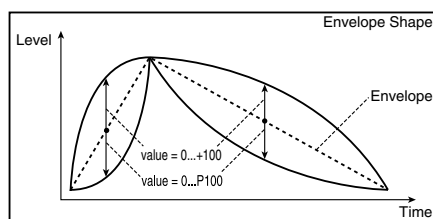
Если "Sweep Mode" установлен в **LFO**, то для циклических изменений эффекта используется LFO.

## Envelope Sens

Параметр определяет чувствительность эффекта "вау-вау". Если частота колебаний входного сигнала слишком мала, чтобы воспроизводился эффект, увеличьте значение параметра. И наоборот, если частота сигнала настолько высока, что фильтр "затыкается", уменьшите значение этого параметра.

## Envelope Shape

Определяет огибающую при работе эффекта "вау-вау" в автоматическом режиме.



## LFO Frequency [Hz] и MIDI Sync

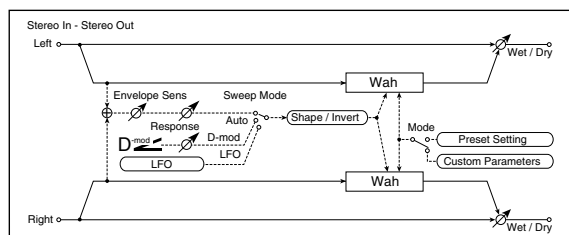
Если "MIDI Sync" = **Off**, частота LFO определяется значением параметра "LFO Frequency". Если "MIDI Sync" = **On**, частота LFO определяется значениями параметров "BPM", "Base Note" и "Times".



## BPM, Base Note, Times

Частота циклов LFO определяется произведением длительности ноты ("Base Note") и количества нот в цикле ("Times"). В свою очередь, длительность ноты вычисляется на основе значения темпа ("BPM" или MIDI Clock, если "BPM" установлен в **MIDI**).

## 11: St. Vintage Wah (Stereo Vintage/Custom Wah)

Данный эффект эмулирует тональные характеристики классической педали “вау”. Предусмотрена возможность настройки тембра и диапазона работы.



<b>Mode</b>	Preset, Custom	Выбор пресетных или пользовательских установок
<b>Shape</b>	±100	Задаёт форму огибающей
<b>Invert</b>	Off, On	Инвертирует фазу огибающей
<b>Frequency Bottom</b>	0...100	Нижняя граница центральной частоты “вау-вау” при Mode = Custom
<b>Frequency Top</b>	0...100	Верхняя граница центральной частоты “вау-вау” при Mode = Custom
<b>Resonance Bottom</b>	0...100	Нижняя граница резонанса “вау-вау” при Mode = Custom
<b>Resonance Top</b>	0...100	Верхняя граница резонанса “вау-вау” при Mode = Custom
<b>Sweep Mode</b>	Auto, Dmod, LFO	Источник управления: “авто-вау”, источник модуляции, LFO
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции “вау-вау” при “Sweep Mode” = Dmod
<b>Manual</b>	0...100	Задаёт центральную частоту, когда Sweep Mode=Dmod и Src=Off
<b>Envelope Sens</b>	0...100	Чувствительность “авто-вау”
<b>Response</b>	0...100	Скорость реакции, когда “Sweep Mode” = Auto или Dmod
<b>LFO Frequency [Hz]</b>	0.02...20.00	Частота LFO
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции частоты LFO
<b>Amt</b>	-20.00...+20.00	Глубина модуляции частоты LFO
<b>MIDI Sync</b> 	Off, On	<b>On</b> — частота LFO определяется параметрами BPM, Base Note и Times, <b>Off</b> — параметром LFO Frequency
<b>BPM</b>	MIDI, 40.00...300.00	Темп эффекта. <b>MIDI</b> — синхронизируется с системным темпом.
<b>Base Note</b>		Длительность ноты, определяющей частоту LFO
<b>Times</b>	x1...x32	Количество нот, определяющих частоту LFO
<b>Output Level</b>	0...100	Выходной уровень эффекта
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции выходного уровня эффекта
<b>Amt</b>	±100	Глубина модуляции выходного уровня эффекта
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

### Shape

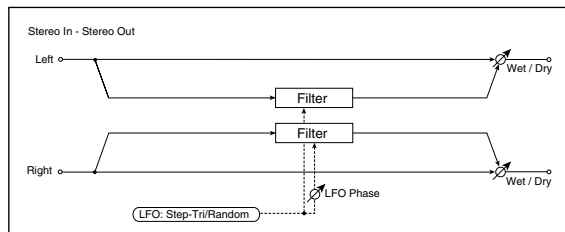
Параметр определяет форму огибающей эффекта “вау”. Он может управляться от авто-вау, источника модуляции и LFO, позволяя настраивать нюансы звучания эффекта “вау”.





## Mode, Frequency Bottom/Top, Resonance Bottom/Top

Если Mode = **Preset**, параметры эмулируют классическую педаль “вау”. При этом, для Frequency Bottom/Top и Resonance Bottom/Top используются пресетные значения, а эти параметры игнорируются. Установки для Frequency Bottom/Top и Resonance Bottom/Top действуют только при Mode = **Custom**.

## 12: St. Random Filter (Stereo Random Filter)

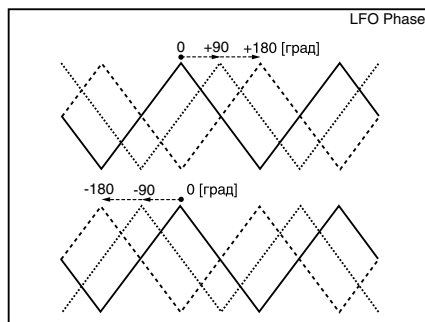
Для модуляции параметров стереофонического фильтра используется волновая форма “пошагового” типа и генератор LFO со случайным распределением частоты. Используется для создания спецэффектов.



<b>LFO Waveform</b>	Step-Tri, Random	Форма волны LFO
<b>LFO Phase [градус]</b>	-18...+18	Определяет разность фаз LFO левого и правого каналов
<b>LFO Frequency [Hz]</b>	0.02...20.00	Частота LFO
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции, управляющий частотой LFO и частотой шага
<b>Amt</b>	-20.00...+20.00	Глубина модуляции частоты LFO
<b>LFO Step Freq [Hz]</b>	0.05...50.00	Частота шага (частота LFO меняется между шагами скачкообразно)
<b>Amt</b>	-50.00...+50.00	Глубина модуляции частоты шага
<b>MIDI Sync</b> 	Off, On	<b>On</b> — частота LFO определяется параметрами BPM, Base Note и Times, <b>Off</b> — параметром LFO Frequency
<b>BPM</b>	MIDI, 40.00...300.00	Темп эффекта. <b>MIDI</b> — синхронизируется с системным темпом.
<b>Base Note</b>		Длительность ноты, определяющей частоту LFO
<b>Times</b>	x1...x32	Количество нот, определяющих частоту LFO
<b>Step Base Note</b> 		Длительность ноты, определяющей частоту шага
<b>Times</b>	x1...x32	Количество нот, определяющих частоту шага
<b>Manual</b>	0...100	Определяет центральную частоту фильтра
<b>Depth</b>	0...100	Глубина модуляции центральной частоты фильтра
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции параметра “Depth”
<b>Amt</b>	±100	Глубина модуляции параметра “Depth”
<b>Resonance</b>	0...100	Величина резонанса
<b>Wet/Dry</b>	-Wet, -1:99, Dry...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

## LFO Phase [градус]

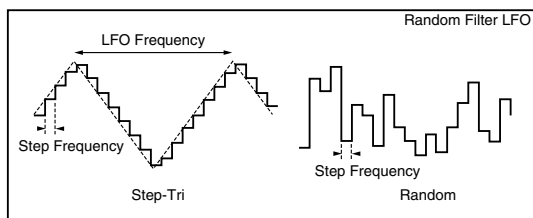
Смещение фаз левого и правого каналов позволяет достичь эффекта колебания звука.



## LFO Waveform, Frequency [Hz], Step Freq [Hz]

Если параметр “LFO Waveform” установлен в **Step-Tri**, то LFO имеет ступенчатую форму в виде треугольника. Параметр “LFO Frequency” определяет оригинальную (начальную) частоту треугольной волновой формы. Параметр “LFO Step Freq” позволяет изменять ширину шага (ступеньки).

Если “LFO Waveform” установлен в **Random**, то “LFO Step Freq” использует LFO случайной формы.



## BPM, Step Base Note, Times

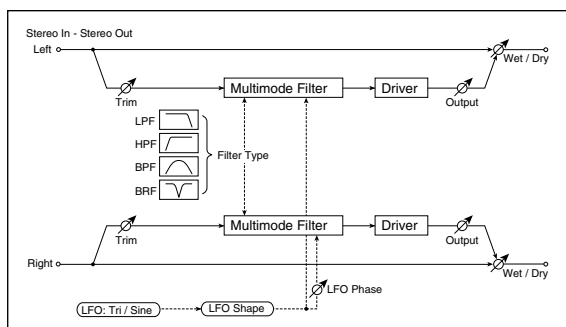
Ширина шага или цикла случайной волновой формы определяется произведением длительности ноты (“Base Note”) и количества нот в цикле LFO (“Times”). В свою очередь, длительность ноты вычисляется на основе темпа (“BPM” или MIDI Clock, если “BPM” установлен в **MIDI**).

## Wet/Dry



Для отрицательных значений фаза результирующего сигнала инвертируется.

## 13: St. MultiModeFilter (Stereo Multi Mode Filter)

Многорежимный фильтр: фильтр низких частот, фильтр высоких частот, полосовой и режекторный фильтры. Для управления частотой среза или резонансом можно использовать LFO или динамическую модуляцию.

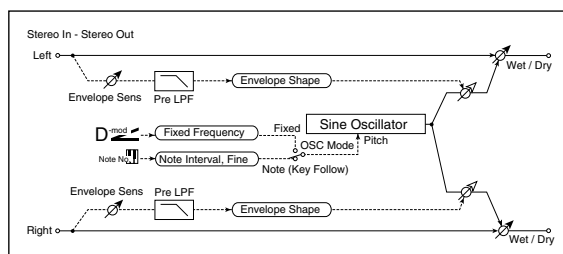


<b>Type</b>	LPF, HPF, BPF, BRF	Тип фильтра
<b>Trim</b>	0...100	Входной уровень
<b>Cutoff</b>	0...100	Частота среза (центральной частоты)
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции центральной частоты фильтра

<b>Amt</b>	±100	Глубина модуляции центральной частоты фильтра
<b>Resonance</b>	0...100	Резонанс
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции резонанса
<b>Amt</b>	±100	Глубина модуляции резонанса
<b>LFO Waveform</b>	Triangle, Sine	Форма волны LFO
<b>Phase [градус]</b>	-180...+180	Разность фаз LFO левого и правого каналов
<b>Depth</b>	0...100	Глубина модуляции центральной частоты фильтра с помощью LFO
<b>LFO Frequency [Hz]</b>	0.02...20.00	Частота LFO
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции частоты LFO
<b>Amt</b>	-20.00...+20.00	Глубина модуляции частоты LFO
<b>MIDI Sync</b> 	Off, On	<b>On</b> — частота LFO определяется параметрами BPM, Base Note и Times, <b>Off</b> — частота LFO определяется параметром LFO Frequency
<b>BPM</b>	MIDI, 40.00...300.00	Темп эффекта. <b>MIDI</b> — синхронизирован с системным темпом.
<b>Base Note</b>		Длительность ноты, определяющей частоту LFO
<b>Times</b>	x1...x32	Количество нот, определяющих частоту LFO
<b>Drive SW</b>	Off, On	Включение/отключение дисторшна для фильтра
<b>OutputLevel</b>	0...100	Выходной уровень
<b>Drive Gain</b>	0...100	Уровень дисторшна
<b>Low Boost</b>	0...100	Уровень подъема низких частот
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

## 14: St. Sub Oscillator (Stereo Sub Oscillator)

Эффект добавляет низкие частоты. Хорошо звучит при имитации рокочущих звуков ударных или обработке мощных низкочастотных звуков. От эквалазации эффект отличается тем, что он добавляет очень низкие гармоники. Можно установить частоту генератора таким образом, чтобы она соответствовала ноте с определенным номером, например, для октавного удвоения.



<b>OSC Mode</b>	Note (Key Follow), Fixed	Определяет — соответствует частота генератора номеру ноты или она фиксирована
<b>Note Interval</b>	-48...0	Определяет различие частоты генератора и номера ноты, если OSC Mode = Note (Key Follow)

<b>Note Fine</b>	±100	Точная настройка частоты генератора
<b>Fixed Frequency [Hz]</b>	10.0...80.0	Частота генератора, если OSC Mode = <b>Fixed</b>
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции частоты генератора, если OSC Mode = <b>Fixed</b>
<b>Amt</b>	-80...+80	Глубина модуляции частоты генератора, если OSC Mode = <b>Fixed</b>
<b>Envelope Pre LPF</b>	1...100	Верхняя граница частотного диапазона, в который добавляются низкочастотные гармоники
<b>Envelope Sens</b>	0...100	Интенсивность добавляемых низкочастотных гармоник
<b>Envelope Shape</b>	±100	Форма огибающей амплитуды генератора
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

## OSC Mode, Note Interval, Note Fine

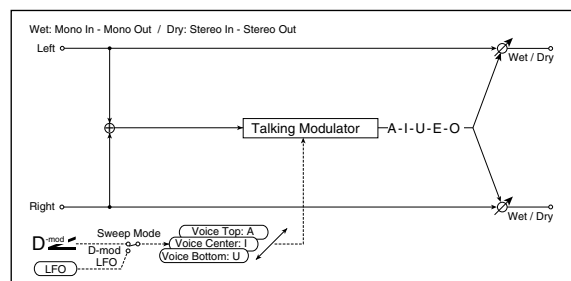
Параметр “OSC Mode” определяет режим работы генератора. Если выбрано значение **Note (Key Follow)**, то частота генератора определяется номером ноты (можно использовать в качестве октавера). Параметр “Note Interval” определяет смещение частоты относительно номера ноты в полутонах. Параметр “Fine” позволяет производить более точную настройку в сотых долях полутона.

## Envelope Pre LPF

Параметр определяет верхнюю границу частотного диапазона, в который добавляются низкочастотные гармоники. Используется, когда необходимо ограничить частотный диапазон, на который воздействует эффект.

## 15: Talking Modulator

Эффект имитирует человеческий голос. Изменение тона с помощью динамической модуляции создает ощущение “разговаривающих” гитары или синтезатора.



<b>Sweep Mode</b>	Dmod, LFO	Управление эффектом: источник модуляции или LFO
<b>Manual Voice Control</b>	Bottom, 1...49, Center, 51...99, Top	Управляющий голосовой паттерн
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляций, управляющий голосовым паттерном
<b>Voice Top</b>	A, I, U, E, O	Гласные звуки для верхнего значения источника модуляции
<b>Voice Center</b>	A, I, U, E, O	Гласные звуки для центрального значения источника модуляции
<b>Voice Bottom</b>	A, I, U, E, O	Гласные звуки для нижнего значения источника модуляции
<b>Formant Shift</b>	±100	Частота, к которой применяется эффект
<b>Resonance</b>	0...100	Уровень резонанса голосового паттерна
<b>LFO Frequency [Hz]</b>	0.02...20.00	Частота LFO



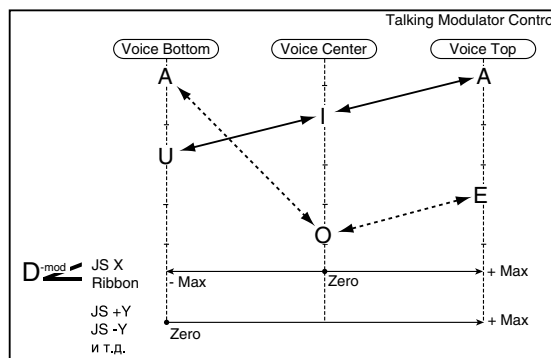
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции частоты LFO
<b>Amt</b>	-20.00...+20.00	Глубина модуляции частоты LFO
<b>MIDI Sync</b>	Off, On	<b>On</b> — частота LFO определяется параметрами BPM, Base Note и Times, <b>Off</b> — параметром LFO Frequency
<b>BPM</b>	MIDI, 40.00...300.00	Темп эффекта. <b>MIDI</b> — синхронизируется с системным темпом.
<b>Base Note</b>		Длительность ноты, определяющей частоту LFO
<b>Times</b>	x1...x32	Количество нот, определяющих частоту LFO
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

### Voice Top, Center, Bottom

Параметры используются для назначения гласных звуков на верхнее, центральное и нижнее положение контроллера соответственно.

Допустим, что “Voice Top” = **A**, “Voice Center” = **I** и “Bottom” = **U**. Если “Sweep Mode” установлен в **D-mod** и в качестве источника модуляции выбран **Ribbon**, то если переместить ленточный контроллер из крайнего правого положения в крайнее левое, то сначала воспроизведется звуки от “а” до “i”, а затем — до “u”.

Если установить “Sweep Mode” в **LFO**, то звуки воспроизводятся циклически от “а” — “i” — “u” — “i” — ... и т. д.



### Formant Shift

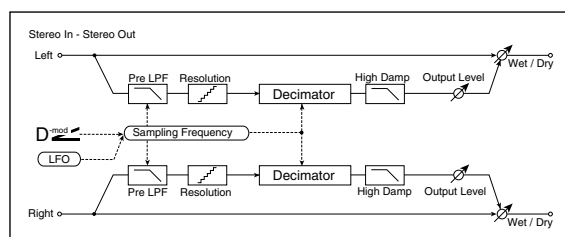
Параметр определяет частоту, к которой применяется данный эффект. Если необходимо, чтобы он работал в верхнем диапазоне, установите большое значение параметра, если в нижнем — то малое.



### Resonance

Параметр определяет интенсивность (глубину) резонанса голосового паттерна. Чем больше его значение, тем более выразительный эффект.

## 16: Stereo Decimator

Эффект моделирует резкий звук дешевого сэмплера путем понижения частоты сэмплирования и разрешения. Также с помощью этого эффекта можно имитировать шум, присущий подобным сэмплерам.



<b>Pre LPF</b>	Off, On	Определяет будет генерироваться шум, вызванный понижением частоты сэмплирования или нет
<b>High Damp [%]</b>	0...100	Коэффициент подавления обрезного фильтра высоких частот
<b>Sampling Freq [Hz]</b>	1.00k...48.00k	Частота сэмплирования
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции частоты сэмплирования
<b>Amt</b>	-48.00k...+48.00k	Глубина модуляции частоты сэмплирования
<b>LFO Frequency [Hz]</b>	0.02...20.00	Частота LFO
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции частоты LFO
<b>Amt</b>	-20.00...+20.00	Глубина модуляции частоты LFO
<b>MIDI Sync</b> 	Off, On	<b>On</b> — частота LFO определяется параметрами BPM, Base Note и Times, <b>Off</b> — параметром LFO Frequency
<b>BPM</b>	MIDI, 40.00...300.00	Темп эффекта. <b>MIDI</b> — синхронизируется с системным темпом.
<b>Base Note</b>		Длительность ноты, определяющей частоту LFO
<b>Times</b>	x1...x32	Количество нот, определяющих частоту LFO
<b>Depth</b>	0...100	Глубина модуляции частоты сэмплирования с помощью LFO
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции параметра “Depth”
<b>Amt</b>	±100	Глубина модуляции параметра “Depth”
<b>Resolution</b>	4...24	Разрешение в битах (количество бит)
<b>Output Level</b>	0...100	Выходной уровень
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции выходного уровня
<b>Amt</b>	±100	Глубина модуляции выходного уровня
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

### Pre LPF

Если сэмплер имеет низкую частоту сэмплирования, то при получении сигнала с достаточно высокой частотой, который не слышен при воспроизведении, будут генерироваться шумы, не обусловленные природой оригинального сигнала. Для того, чтобы этого не происходило, установите “Pre LPF” в **On**.

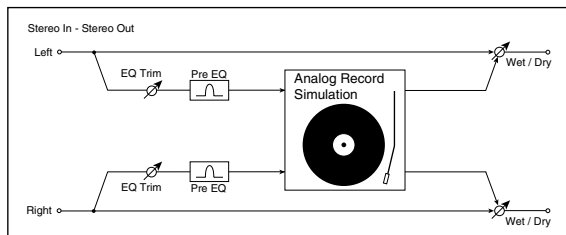
Если установить “Sampling Freq” около 3 кГц, а “Pre LPF” в **Off**, получится эффект кольцевого модулятора.

### Resolution, Output Level

Если установить слишком маленькое значение параметра “Resolution”, то могут возникнуть искажения. Также может измениться громкость сигнала. Для регулировки уровня сигнала на выходе используется параметр “Output Level”.

## 17: St. Analog Record (Stereo Analog Record)

Эффект моделирует шум, вызванный царапинами и пылью на магнитном носителе, используемом при аналоговой записи. Также он воспроизводит некоторые модуляции, вызванные деформацией винилового диска.



<b>Speed [RPM]</b>	33 1/3, 45, 78	Число оборотов в минуту
<b>Flutter</b>	0...100	Глубина модуляции
<b>Noise Density</b>	0...100	Плотность шума
<b>Noise Tone</b>	0...100	Тональность шума
<b>Noise Level</b>	0...100	Уровень шума
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции уровня шума
<b>Amt</b>	±100	Глубина модуляции уровня шума
<b>Click Level</b>	0...100	Уровень шума щелчков
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции уровня шума щелчков
<b>Amt</b>	±100	Глубина модуляции уровня шума щелчков
<b>EQ Trim</b>	0...100	Уровень входного сигнала эквалайзера
<b>Pre EQ Cutoff [Hz]</b>	300...10.00k	Центральная частота эквалайзера
<b>Q</b>	0.5...10.0	Добротность эквалайзера
<b>Gain [dB]</b>	-18.0...+18.0	Коэффициент усиления эквалайзера
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

### Flutter

Параметр определяет глубину модуляции, вызванной деформациями винилового диска.

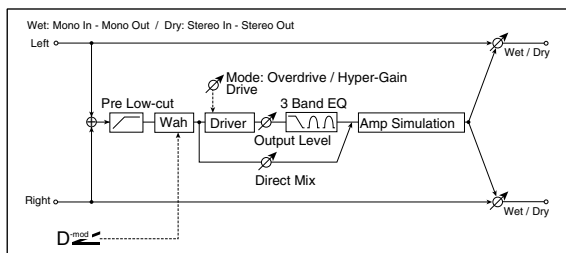
### Click Level

Параметр позволяет регулировать уровень шума щелчков, воспроизводящихся при каждом обороте диска. При этом моделируется шум записанного материала и шум диска, когда его воспроизведение уже завершилось.

# Овердрайв, модели усиления и микрофонов (OD Amp Mic)

## 18: OD/Hi.Gain Wah (Overdrive/Hi.Gain Wah)

Эффект дисторшна использует режимы Overdrive (перегрузка) и Hi-Gain (переусиление). Управление эффектом “вау-вау”, с помощью 3-полосного эквалайзера и амплитудной модуляции позволяют создавать разнообразные звуки дисторшна. Эффект хорошо звучит на программах гитары и органа.



<b>Wah</b>	Off, On	Состояние эффекта “вау-вау” (вкл. /выкл.)
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции состояния “вау-вау” (вкл. /выкл.)
<b>Sw</b>	Toggle, Moment	Режим включения/выключения эффекта “вау-вау” с помощью источника модуляции
<b>Wah Sweep Range</b>	-10...+10	Диапазон изменения частоты “вау-вау”
<b>Wah Sweep Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции, управляющий эффектом “вау-вау”
<b>Drive Mode</b>	Overdrive, Hi-Gain	Переключает режимы дисторшна
<b>Drive</b>	1...100	Глубина дисторшна
<b>Pre Low-cut</b>	0...10	Глубина подавления низких частот на входе дисторшна
<b>Output Level</b>	0...50	Уровень выходного сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник динамической модуляции выходного уровня
<b>Amt</b>	-50...+50	Глубина модуляции выходного уровня
<b>Low Cutoff [Hz]</b>	20...1.00k	Граничная частота низкочастотного фильтра полочного типа
<b>Gain [dB]</b>	-18...+18	Коэффициент усиления низкочастотного фильтра
<b>Mid1 Cutoff [Hz]</b>	300...10.00k	Центральная частота низко-/среднечастотного колокольного фильтра 1
<b>Q</b>	0.5...10.0	Добротность фильтра 1
<b>Gain [dB]</b>	-18...+18	Коэффициент усиления фильтра 1
<b>Mid2 Cutoff [Hz]</b>	500...20.00k	Центральная частота средне-/высокочастотного колокольного фильтра 2
<b>Q</b>	0.5...10.0	Добротность фильтра 2
<b>Gain [dB]</b>	-18...+18	Коэффициент усиления фильтра 2
<b>Direct Mix</b>	0...50	Уровень прямого сигнала, микширующегося с сигналом дисторшна
<b>Speaker Simulation</b>	Off, On	Включение/выключение режима имитации колонок
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

## Wah

Параметр определяет состояние эффекта “вау-вау” — включен или выключен.

## Sw

Параметр определяет режим включения/выключения эффекта “вау-вау” при использовании источника модуляции.

Если “Sw” = **Moment**, то в штатном состоянии эффект выключен. Эффект включается только в том случае, если нажата педаль или производятся манипуляции с джойстиком инструмента.

- \* Если значение источника модуляции меньше 64, то эффект “вау-вау” выключается, если больше 64, то включается.

Если “Sw” = **Toggle**, то состояние эффекта изменяется каждый раз при нажатии на педаль или манипуляции с джойстиком.

- \* Эффект “вау-вау” изменяет свое состояние при получении сообщения со значением, превышающим 64.

## Wah Sweep Range, Wah Sweep Src

Параметр определяет диапазон изменения центральной частоты эффекта “вау-вау”. При отрицательных значениях направление изменения инвертируется. Центральной частотой эффекта “вау-вау” можно управлять с помощью источника модуляции, который определяется с помощью параметра “Wah Sweep Src”.

## Pre Low-cut

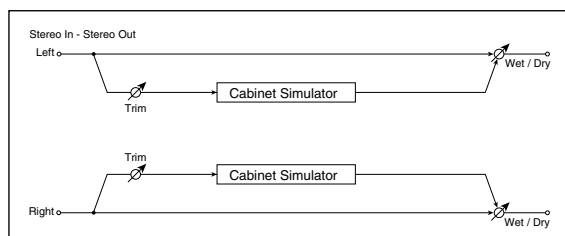
Для того чтобы добиться более четкого и резкого дисторшна, входной сигнал пропускается через обрезной фильтр низких частот.

## Drive, Output Level

Глубина дисторшна (искажений) определяется уровнем входного сигнала и значением параметра “Drive”. При увеличении “Drive” возрастает общий уровень. Поэтому для компенсации используется параметр “Output Level”. Одновременно с этим параметр “Output Level” определяет уровень сигнала, поступающего на 3-полосный эквалайзер. Если в нем возникают искажения, то необходимо отрегулировать параметр “Output Level”.

## 19: St. Guitar Cabinet (Stereo Guitar Cabinet)

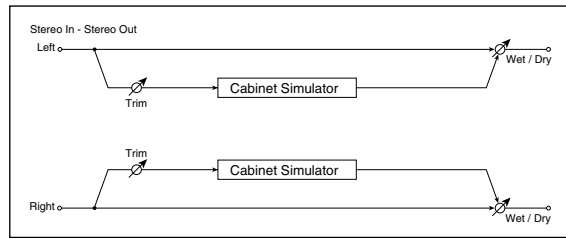
Эмулирует акустические характеристики кабинета гитарного комбо.



<b>Trim</b>	0...100	Входной уровень
<b>Type</b>	TWEED - 1x12 TWEED - 4x10 BLACK - 2x10 BLACK - 2x12 VOX AC15 - 1x12 VOX AC30 - 2x12 VOX AD412 - 4x12 UK H30 - 4x12 UK T75 - 4x12 US V30 - 4x12	Тип кабинета Открытый кабинет с одним 12” динамиком для стиля блюз Открытый кабинет с четырьмя 10” динамиками Открытый кабинет с двумя 10” динамиками Открытый американский кабинет с двумя 12” динамиками Открытый кабинет Vox с одним 12” динамиком “Blue” Открытый кабинет Vox с двумя 12” динамиками “Blue” Закрытый кабинет VOX с четырьмя 12” динамиками Закрытый классический кабинет с четырьмя 30-ваттными 12” динамиками Закрытый кабинет с четырьмя 75-ваттными 12” динамиками Закрытый кабинет с четырьмя 30-ваттными 12” динамиками
<b>Air</b>	0...100	Положение микрофона
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

## 20: St. Bass Cabinet (Stereo Bass Cabinet)

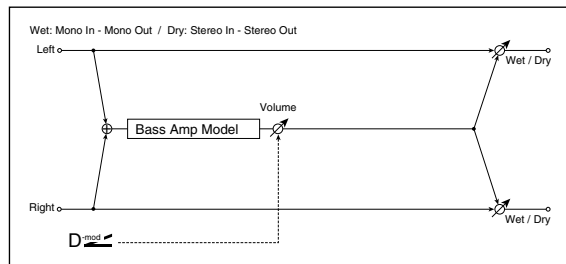
Эмулирует акустические характеристики кабинета бас-гитарного комбо.



<b>Trim</b>	0...100	Входной уровень
<b>Cabinet Type</b>	<p>LA - 4x10</p> <p>MODERN - 4x10</p> <p>METAL - 4x10</p> <p>CLASSIC - 8x10</p> <p>UK - 4x12</p> <p>STUDIO - 1x15</p> <p>JAZZ - 1x15</p> <p>VOX AC100 - 2x15</p> <p>US - 2x15</p> <p>UK - 4x15</p> <p>LA - 1x18</p> <p>COMBI - 1x12/1x18</p>	<p>Тип кабинета</p> <p>4 динамика 10" / звук кабинета LA</p> <p>4 динамика 10" / современный кабинет</p> <p>4 динамика 10" с алюминиевым конусом / современный кабинет</p> <p>8 динамиков 10" / классический кабинет</p> <p>4 динамика 12" / английский кабинет</p> <p>1 динамик 15" / студийный комбо-кабинет</p> <p>1 динамик 15" / джазовый комбо-кабинет</p> <p>2 динамика 15" / кабинет для Vox AC100</p> <p>2 динамика 15" / американский кабинет</p> <p>4 динамика 15" / английский кабинет</p> <p>1 динамик 18" / звук кабинета LA</p> <p>1 динамик 12" / 1 динамик 18"</p>
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

## 21: Bass Amp Model

Эмулирует усилитель бас-гитары.

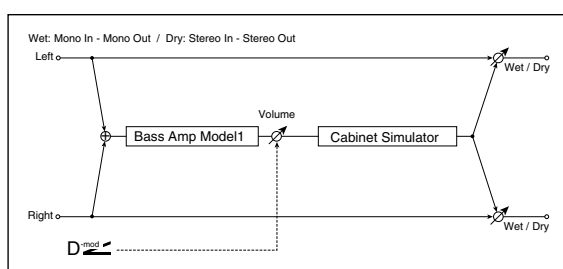


<b>Type</b>	<p>LA STUDIO</p> <p>JAZZ</p> <p>GOLD PANEL</p> <p>SCOOPED</p> <p>VALVE2</p> <p>VALVE</p> <p>CLASSIC</p>	<p>Тип усилителя</p> <p>Усилитель со звуком LA.</p> <p>Комбо-усилитель для стиля джаз</p> <p>Усилитель с золоченой панелью и чистым звуком</p> <p>Усилитель со звуком 80-годов</p> <p>Ламповый усилитель для рок-музыки</p> <p>Ламповый усилитель с включенным переключателем ULTRA LO</p> <p>Ламповый усилитель, тональные характеристики которого определяются с помощью колеса ввода</p>
<b>Volume</b>	0...100	Выходной уровень
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции выходного уровня
<b>Amt</b>	±100	Глубина модуляции выходного уровня
<b>Bass</b>	0...100	Уровень низких частот

<b>Middle</b>	0...100	Уровень средних частот
<b>Mid Range</b>	0...4	Диапазон средних частот
<b>Treble</b>	0...100	Уровень высоких частот
<b>Presence</b>	0...100	Уровень эффекта “присутствия” (высокочастотных обертонов)
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

## 22: Bass Amp+Cabinet (Bass Amp Model+Cabinet)

Эмулирует бас-гитарный усилитель и кабинет с динамиками.



<b>Amp Type</b>	LA STUDIO, JAZZ, GOLD PANEL, SCOOPED, VALVE2, VALVE, CLASSIC	Тип усилителя
<b>Volume</b>	0...100	Выходной уровень
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции выходного уровня
<b>Amt</b>	±100	Глубина модуляции выходного уровня
<b>Bass</b>	0...100	Уровень низких частот
<b>Middle</b>	0...100	Уровень средних частот
<b>Mid Range</b>	0...4	Диапазон средних частот
<b>Treble</b>	0...100	Уровень высоких частот
<b>Presence</b>	0...100	Уровень эффекта “присутствия” (высокочастотных обертонов)
<b>Cabinet Simulater</b>	Off, On	Включение/отключение эмулятора кабинета
<b>Cabinet Type</b>	LA - 4x10, MODERN - 4x10, METAL - 4x10, CLASSIC - 8x10, UK - 4x12, STUDIO - 1x15, JAZZ - 1x15, VOX AC100 - 2x15, US - 2x15, UK - 4x15, LA - 1x18, COMBI - 1x12 и 1x18	Тип кабинета
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

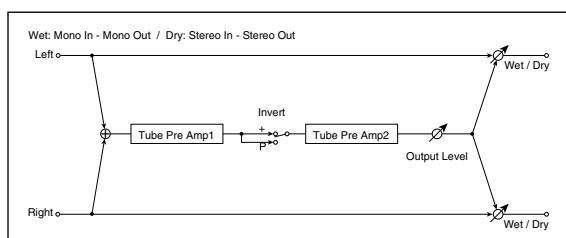
## Amp Type, Cabinet Type

Рекомендуемые комбинации моделей бас-гитарного усиления и кабинетов:

Amp Type	Cabinet Type
LA STUDIO	LA - 4x10, LA - 1x18
JAZZ	JAZZ - 1x15
GOLD PANEL	MODERN - 4x10
SCOOPED	METAL - 4x10
VALVE2	CLASSIC - 8x10
VALVE	CLASSIC - 8x10
CLASSIC	COMBI - 1x12 и 1x18

## 23: Tube PreAmp Model (Tube PreAmp Modeling)

Этот эффект эмулирует двухкаскадный ламповый предусилитель. Предусмотрена возможность независимой настройки последовательно соединенных ламповых каскадов.

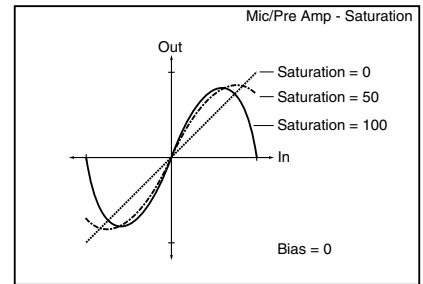


<b>Tube1 Low Cut [Hz]</b>	Thru, 21...8.00k	Граничная частота низкочастотного фильтра каскада 1
<b>High Cut [Hz]</b>	53...20.00k, Thru	Граничная частота высокочастотного фильтра каскада 1
<b>Tube1 Gain [dB]</b>	-24.0...+24.0	Входное усиление каскада 1
<b>Saturation [%]</b>	0...100	Соотношение входного/выходного сигнала каскада 1
<b>Tube1 Bias</b>	0...100	Напряжение питания каскада 1
<b>Tube1 Phase</b>	Normal, Wet Invert	Включение/отключение инвертирования фазы
<b>Tube2 Low Cut [Hz]</b>	Thru, 21...8.00k	Граничная частота низкочастотного фильтра каскада 2
<b>High Cut [Hz]</b>	53...20.00k, Thru	Граничная частота высокочастотного фильтра каскада 2
<b>Tube2 Gain [dB]</b>	-24.0...+24.0	Входное усиление каскада 2
<b>Saturation [%]</b>	0...100	Соотношение входного/выходного сигнала каскада 2
<b>Tube2 Bias</b>	0...100	Напряжение питания каскада 2
<b>Tube2 Output Level [dB]</b>	-48.0...+0.0	Выходной уровень
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта



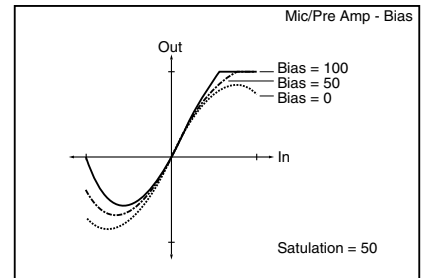
## Saturation [%]

При больших значениях параметра на высоких коэффициентах усиления наблюдаются искажения. При малых значениях параметра характеристика линейная.



## Tube1 Bias

Параметр описывает воздействие напряжения питания лампы на искажения формы волны. Чем выше значение параметра, тем больше искажения даже при малом усилении. Это влияет на тональный характер звука.

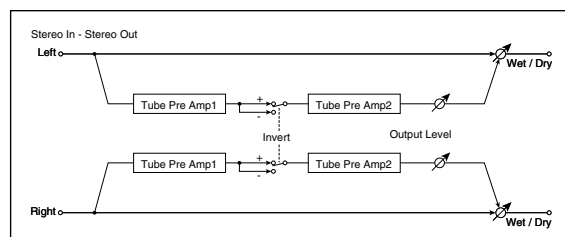


## Tube1 Phase

При установке **Wet Invert**, при переходе от каскада 1 к каскаду 2 фаза сигнала инвертируется. Поскольку параметр "Bias" воздействует на инвертированный сигнал в каскаде 2, это приводит к тональным изменениям.

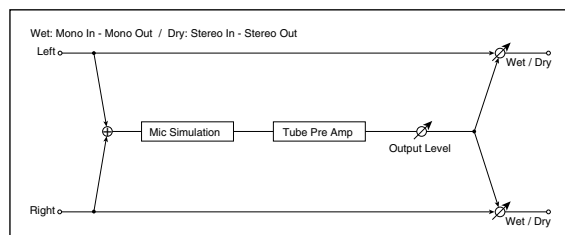
## 24: St. Tube PreAmp (Stereo Tube PreAmp Modeling)

Эмулятор стерео лампового предусилителя (см. 23: Tube PreAmp Modeling).



## 25: Mic Model+PreAmp (Mic Modeling + PreAmp)

Этот эффект эмулирует микрофон с ламповым предусилителем. Доступен выбор различных микрофонов и их расположения.



<b>Mic Type</b>	Vintage Dynamic, Multi Condenser, Percussion Condenser, Drums Dynamic, Vocal Dynamic, Multi Dynamic, Vocal Condenser, Vocal Tube, Kick Dynamic	Тип микрофона
<b>Mic Position</b>	Close, Off, On, Far	Расстояние до микрофона
<b>Tube Low Cut [Hz]</b>	Thru, 21...8.00k	Частота обрезающего фильтра низких частот
<b>Tube High Cut [Hz]</b>	53...20.00k, Thru	Частота обрезающего фильтра высоких частот

<b>Gain [dB]</b>	-24.0...+24.0	Входное усиление лампового предусилителя
<b>Saturation [%]</b>	0...100	Соотношение сигналов на входе/выходе предусилителя
<b>Tube Bias</b>	0...100	Напряжение питания предусилителя
<b>Tube Output Level [dB]</b>	-48.0...+0.0	Выходной уровень предусилителя
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

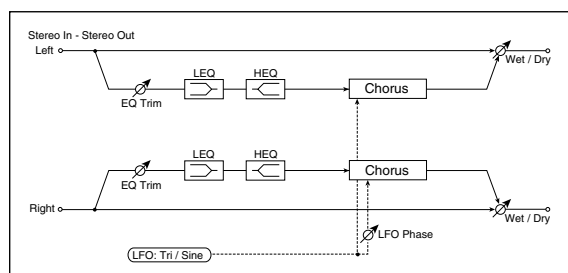
## Mic Position

Параметр моделирует воздействие расположения микрофона на звук. Установка **Close** соответствует самому близкому расположению, а **Far** — самому дальнему.

## Хорус, флэнжер и фазер (Cho/FIn Phaser)

### 26: Stereo Chorus

Эффект делает звук более насыщенным и “мягким”. Это происходит за счет модуляции времени задержки входного сигнала. Кроме того, можно смещать фазы левого и правого LFO друг относительно друга.



<b>LFO Waveform</b>	Triangle, Sine	Форма волны LFO
<b>LFO Phase [градус]</b>	-180...+180	Разность фаз LFO левого и правого каналов
<b>LFO Frequency [Hz]</b>	0.02...20.00	Частота LFO
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции частоты LFO
<b>Amt</b>	-20.00...+20.00	Глубина модуляции частоты LFO
<b>MIDI Sync</b> 	Off, On	<b>On</b> — частота LFO определяется параметрами BPM, Base Note и Times, <b>Off</b> — параметром LFO Frequency
<b>BPM</b>	MIDI, 40.00...300.00	Темп эффекта. <b>MIDI</b> — синхронизирован с системным темпом.
<b>Base Note</b>		Длительность ноты, определяющей частоту LFO
<b>Times</b>	x1...x32	Количество нот, определяющих частоту LFO
<b>L Pre Delay [msec]</b>	0.0...50.0	Время задержки входного сигнала левого канала
<b>R Pre Delay [msec]</b>	0.0...50.0	Время задержки входного сигнала правого канала
<b>Depth</b>	0...100	Глубина модуляции с помощью LFO
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции параметра “Depth”
<b>Amt</b>	±100	Глубина модуляции параметра “Depth”

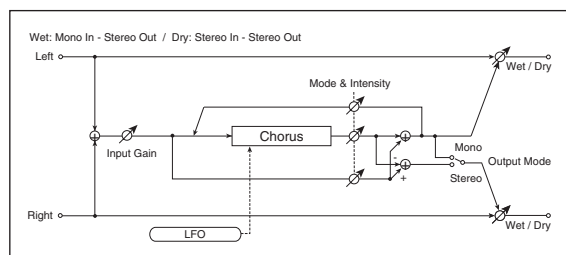
<b>EQ Trim</b>	0...100	Уровень входного сигнала эквалайзера
<b>Pre LEQ Fc</b>	Low, Mid-Low	Коэффициент усиления эквалайзером низких частот
<b>Pre HEQ Fc</b>	High, Mid-High	Коэффициент усиления эквалайзером высоких частот
<b>Pre LEQ Gain [dB]</b>	-15.0...+15.0	Коэффициент усиления низких частот
<b>Pre HEQ Gain [dB]</b>	-15.0...+15.0	Коэффициент усиления высоких частот
<b>Wet/Dry</b>	-Wet, -1:99, Dry...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

### L/R Pre Delay [msec]

Раздельные установки задержки для левого и правого каналов позволяют управлять стереоизображением.

## 27: Black Chorus/Flanger

“Датская” модель эффекта, объединяющая в себе стереохорус, модулятор высоты тона и флэнжер. Хотя этот эффект изначально предназначался для гитар, его можно использовать и для обработки звуков электропиано в целях создания характерных звуков.



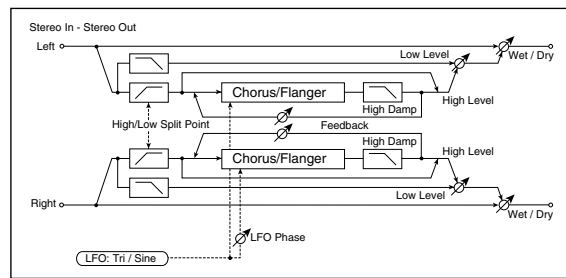
<b>Speed [Hz]</b>	0.10...10.0	Частота LFO
<b>Intensity</b>	1...100	Интенсивность модуляции LFO
<b>Mode</b>	0, 1, 2	Тип эффекта: <b>0</b> — хорус; <b>1</b> — модулятор частоты; <b>2</b> — флэнжер
<b>Width</b>	0... 2	Глубина модуляции LFO
<b>Input Gain</b>	1...100	Входное усиление
<b>Output Mode</b>	0, 1	Выходной режим: <b>0</b> — Mono; <b>1</b> — Stereo
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99 ... 99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта



### Mode, Intensity

При увеличении значения "Intensity" воздействие эффекта модуляции усиливается. Контроллируются уровни обработанного и прямого сигналов, а также на глубина обратной связи. Управляемые параметры зависят от установки "Mode".

## 28: St.HarmonicChorus (Stereo Harmonic Chorus)

Эффект обрабатывает хорусом только высокочастотную составляющую сигнала. Его можно применять для обработки басовых звуков, не зарезая при этом низкочастотные гармоники, определяющие характерное звучание данных тембров. Также можно использовать блок хоруса с обратной связью в качестве флэнжера.



<b>LFO Waveform</b>	Triangle, Sine	Форма волны LFO
<b>LFO Phase [градус]</b>	-180...+180	Разность фаз LFO левого и правого каналов
<b>LFO Frequency [Hz]</b>	0.02...20.00	Частота LFO
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции частоты LFO
<b>Amt</b>	-20.00...+20.00	Глубина модуляции частоты LFO
<b>MIDI Sync</b> 	Off, On	<b>On</b> — частота LFO определяется параметрами BPM, Base Note и Times, <b>Off</b> — параметром LFO Frequency
<b>BPM</b>	MIDI, 40.00...300.00	Темп эффекта. <b>MIDI</b> — синхронизируется с системным темпом.
<b>Base Note</b>		Длительность ноты, определяющей частоту LFO
<b>Times</b>	x1...x32	Количество нот, определяющих частоту LFO
<b>Pre Delay [msec]</b>	0.0...50.0	Задержка относительно оригинального звука
<b>Depth</b>	0...100	Глубина модуляции частоты LFO
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции параметра "Depth"
<b>Amt</b>	±100	Глубина модуляции параметра "Depth"
<b>High/Low Split Point</b>	1...100	Частота раздела низких и высоких частот входного сигнала
<b>Feedback</b>	±100	Глубина обратной связи блока хоруса
<b>High Damp [%]</b>	0...100	Уровень подавления высоких частот блока хоруса
<b>Low Level</b>	0...100	Выходной уровень низкочастотного сигнала
<b>High Level</b>	0...100	Выходной уровень высокочастотного сигнала (блока хоруса)
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

### High/Low Split Point

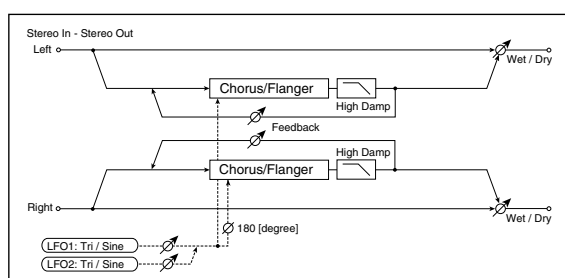
Параметр определяет частоту деления низко- и высокочастотной составляющих входного сигнала. Блоком хоруса обрабатывается только высокочастотная составляющая входного сигнала.

### Feedback

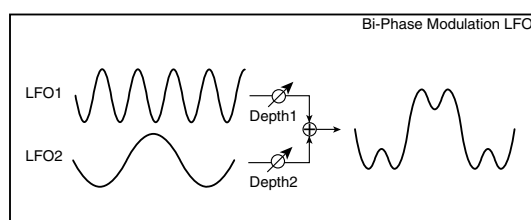
Параметр регулирует глубину обратной связи хоруса. Увеличение его значения позволяет использовать блок хоруса в качестве флэнжера.

## 29: St. Biphase Mod. (Stereo Biphase Modulation)

Стерефонический эффект хоруса, объединяющий два LFO. Для каждого из них можно задавать свои значения параметров "Frequency" и "Depth". В зависимости от установок LFO можно воспроизводить сложные волновые формы аналогового типа, моделируя нестабильность звучания.

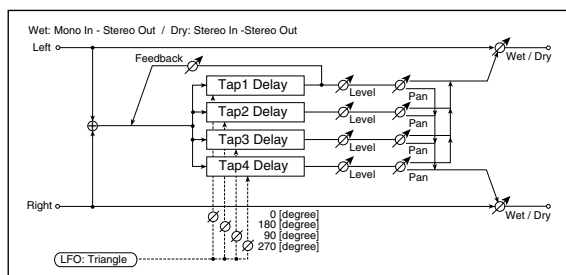


<b>LFO1 Waveform</b>	Triangle, Sine	Форма волны LFO1
<b>LFO2 Waveform</b>	Triangle, Sine	Форма волны LFO2
<b>Phase Sw</b>	0, 180	Разность фаз между левым и правым каналами
<b>LFO1 Frequency [Hz]</b>	0.02...30.00	Частота LFO1
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции частоты LFO1 и 2
<b>LFO1 Amt</b>	-30.00...+30.00	Глубина модуляции частоты LFO1
<b>LFO2 Frequency [Hz]</b>	0.02...30.00	Частота LFO2
<b>Amt</b>	-30.00...+30.00	Глубина модуляции частоты LFO2
<b>Depth1</b>	0...100	Глубина модуляции с помощью LFO1
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции глубины LFO1 и 2
<b>Amt</b>	±100	Глубина модуляции параметра "Depth1"
<b>Depth2</b>	0...100	Глубина модуляции с помощью LFO2
<b>Amt</b>	±100	Глубина модуляции параметра "Depth2"
<b>L Pre Delay [msec]</b>	0.0...50.0	Время задержки входного сигнала левого канала
<b>R Pre Delay [msec]</b>	0.0...50.0	Время задержки входного сигнала правого канала
<b>Feedback</b>	±100	Глубина обратной связи
<b>High Damp [%]</b>	0...100	Степень подавления высоких частот
<b>Wet/Dry</b>	-Wet, -1:99, Dry...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта



## 30: Multitap Cho/Delay (Multitap Chorus/Delay)

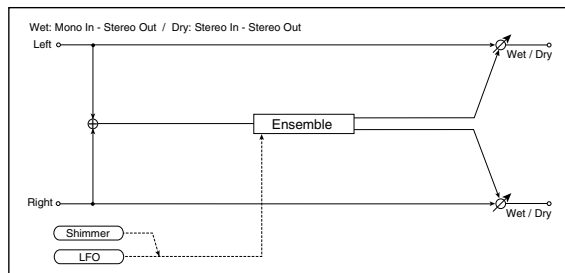
Эффект имеет четыре блока хоруса, работающих с различными фазами LFO. Для формирования сложной стерео картины можно для каждого из блоков установить свои значения времени задержки, выходного уровня и панорамы. Также с помощью определенных установок блоков хоруса можно объединить в общем эффекте хорус и задержку.



<b>LFO Frequency [Hz]</b>	0.02...13.00	Частота LFO
<b>Tap1 (000) [msec]</b>	0...1000	Время задержки отбора 1 (фаза LFO = 0 градусов)
<b>Depth</b>	0...30	Глубина хоруса отбора 1
<b>Level</b>	0...30	Выходной уровень отбора 1
<b>Pan</b>	L6...L1, C, R1...R6	Панорама отбора 1
<b>Tap2 (180) [msec]</b>	0...1000	Время задержки отбора 2 (фаза LFO = 180 градусов)
<b>Depth</b>	0...30	Глубина хоруса отбора 2
<b>Level</b>	0...30	Выходной уровень отбора 2
<b>Pan</b>	L6...L1, C, R1...R6	Панорама отбора 2
<b>Tap3 (090) [msec]</b>	0...1000	Время задержки отбора 3 (фаза LFO = 90 градусов)
<b>Depth</b>	0...30	Глубина хоруса отбора 3
<b>Level</b>	0...30	Выходной уровень отбора 3
<b>Pan</b>	L6...L1, C, R1...R6	Панорама отбора 3
<b>Tap4 (270) [msec]</b>	0...1000	Время задержки отбора 4 (фаза LFO = 270 градусов)
<b>Depth</b>	0...30	Глубина хоруса отбора 4
<b>Level</b>	0...30	Выходной уровень отбора 4
<b>Pan</b>	L6...L1, C, R1...R6	Панорама отбора 4
<b>Tap1 Feedback</b>	±100	Глубина обратной связи отбора 1
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции параметра "Tap1 Feedback" и баланса эффекта
<b>Amt</b>	±100	Глубина модуляции параметра "Tap1 Feedback"
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

## 31: Ensemble

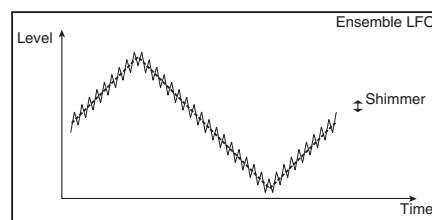
Эффект имеет три блока хоруса, использующих LFO. Это позволяет увеличить “объемность” звучания, поскольку выходной сигнал перемещается в стереополе влево, вправо и в центр.



<b>Speed</b>	1...100	Частота LFO
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции частоты LFO
<b>Amt</b>	±100	Глубина модуляции частоты LFO
<b>Depth</b>	0...100	Глубина модуляции с помощью LFO
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции параметра “Depth”
<b>Amt</b>	±100	Глубина модуляции параметра “Depth”
<b>Shimmer</b>	0...100	Степень искажения волновой формы LFO
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

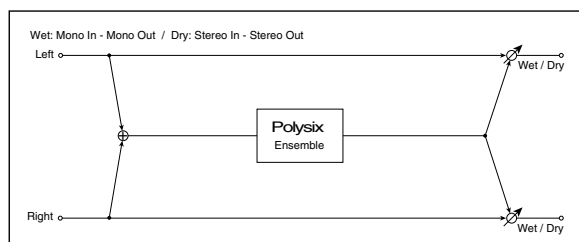
### Shimmer

Параметр определяет степень искажения волновой формы LFO. С его ростом усиливаются искажения, делая эффект хоруса более сложным и насыщенным.



## 32: Polysix Ensemble

Модель эффекта ансамбля классического полифонического синтезатора Korg PolySix.

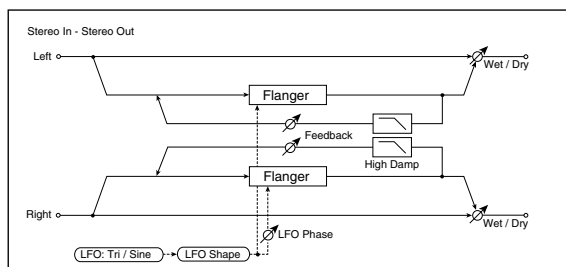




<b>Depth</b>	0...100	Глубина эффекта
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции глубины эффекта
<b>Amt</b>	±100	Степень модуляции глубины эффекта
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала

<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

### 33: Stereo Flanger

Эффект стереофлэнжера производит значительные изменения частоты входного сигнала. Он наиболее эффективен при обработке звука, в котором присутствует достаточно много различных гармоник. Можно увеличивать объемность звука за счет смещения относительно друг друга фаз LFO левого и правого каналов.



<b>Delay Time [msec]</b>	0.0...50.0	Задержка относительно оригинального звука
<b>LFO Waveform</b>	Triangle, Sine	Форма волны LFO
<b>LFO Shape</b>	±100	Искажение формы волны LFO
<b>LFO Phase [градус]</b>	-180...+180	Разность фаз LFO левого и правого каналов
<b>LFO Frequency [Hz]</b>	0.02...20.00	Частота LFO
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции частоты LFO
<b>Amt</b>	-20.00...+20.00	Глубина модуляции частоты LFO
<b>MIDI Sync</b> 	Off, On	<b>On</b> — частота LFO определяется параметрами BPM, Base Note и Times, <b>Off</b> — параметром LFO Frequency
<b>BPM</b>	MIDI, 40.00...300.00	Темп эффекта. <b>MIDI</b> — синхронизируется с системным темпом.
<b>Base Note</b>		Длительность ноты, определяющей частоту LFO
<b>Times</b>	x1...x32	Количество нот, определяющих частоту LFO
<b>Depth</b>	0...100	Глубина модуляции с помощью LFO
<b>Feedback</b>	±100	Глубина обратной связи
<b>High Damp [%]</b>	0...100	Глубина демпфирования обратной связи в диапазоне ВЧ
<b>Wet/Dry</b>	-Wet, -1:99, Dry...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

#### Feedback, Wet/Dry

Если "Feedback" и "Wet/Dry" имеют один и тот же знак (плюс или минус), гармоники при микшировании звука эффекта и прямого сигнала усиливаются.

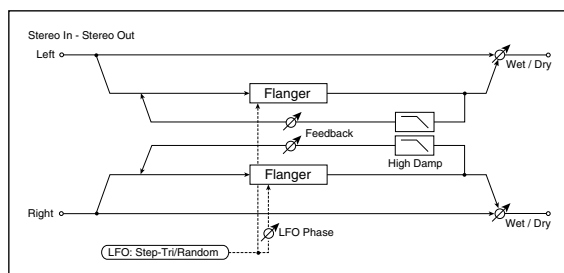
#### High Damp [%]





Параметр определяет глубину демпфирования обратной связи в высокочастотном диапазоне. Чем больше его значение, тем сильнее подавляются гармоники этих частот.



## 34: St. Random Flanger (Stereo Random Flanger)

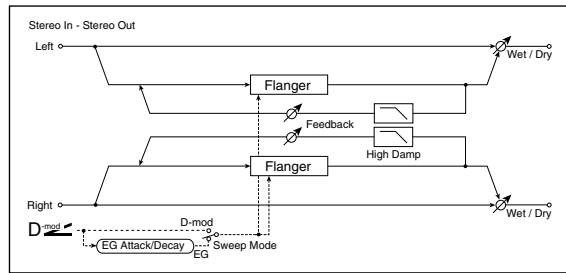
Стереофонический эффект флэнжера, использующий для модуляции LFO со ступенчатой и случайной волновыми формами. Применяется для создания уникальных флэнжерных эффектов.



<b>Delay Time [msec]</b>	0.0...50.0	Задержка относительно оригинального звука
<b>LFO Waveform</b>	Step-Tri, Random	Форма волны LFO
<b>LFO Phase [градус]</b>	-180...+180	Разность фаз LFO левого и правого каналов
<b>LFO Frequency [Hz]</b>	0.02...20.00	Частота LFO
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции частоты LFO и частоты шага
<b>Amt</b>	-20.00...+20.00	Глубина модуляции частоты LFO
<b>LFO Step Freq [Hz]</b>	0.05...50.00	Частота шага LFO
<b>Step Amt</b>	-50.00...+50.00	Глубина модуляции частоты шага LFO
<b>MIDI Sync</b> 	Off, On	<b>On</b> — частота LFO определяется параметрами BPM, Base Note и Times, <b>Off</b> — параметром LFO Frequency
<b>BPM</b>	MIDI, 40.00...300.00	Темп эффекта. <b>MIDI</b> — синхронизируется с системным темпом.
<b>Base Note</b>		Длительность ноты, определяющей частоту LFO
<b>Times</b>	x1...x32	Количество нот, определяющих частоту LFO
<b>Step Base Note</b> 		Длительность ноты, которая задает частоту шага LFO
<b>Times</b>	x1...x32	Количество нот, определяющих частоту шага LFO
<b>Depth</b>	0...100	Глубина модуляции с помощью LFO
<b>Feedback</b>	±100	Глубина обратной связи
<b>High Damp [%]</b>	0...100	Глубина демпфирования обратной связи в диапазоне ВЧ
<b>Wet/Dry</b>	-Wet, -1:99, Dry...99:1,Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

## 35: St. Env. Flanger (Stereo Envelope Flanger)

Эффект использует для модуляции огибающую генератора. При игре на инструменте воспроизводится один и тот же флэнжерный паттерн. Флэнжером можно управлять также и с помощью источника модуляции.



<b>L Dly Bottom [msec]</b>	0.0...50.0	Нижняя граница времени задержки сигнала левого канала
<b>L Dly Top [msec]</b>	0.0...50.0	Верхняя граница времени задержки сигнала левого канала
<b>R Dly Bottom [msec]</b>	0.0...50.0	Нижняя граница времени задержки сигнала правого канала
<b>R Dly Top [msec]</b>	0.0...50.0	Верхняя граница времени задержки сигнала правого канала
<b>Sweep Mode</b>	EG, D-mod	Источник управления флэнжером: огибающая генератора или источник модуляции
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции, управляющий переключением огибающей (если "Sweep Mode" = <b>EG</b> ) или просто источник модуляции (если "Sweep Mode" = <b>D-mod</b> )
<b>EG Attack</b>	1...100	Скорость атаки огибающей
<b>EG Decay</b>	1...100	Скорость спада огибающей
<b>Feedback</b>	±100	Глубина обратной связи
<b>High Damp [%]</b>	0...100	Глубина демпфирования обратной связи в диапазоне ВЧ
<b>Wet/Dry</b>	-Wet, -1:99, Dry...99:1,Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

### Sweep Mode и Src

Параметр определяет источник, управляющий эффектом флэнжера. Если "Sweep Mode" = **EG**, то для этого используется огибающая. Она является огибающей флэнжера и ее параметры не связаны с установками огибающих частоты (Pitch EG), фильтра (Filter EG) или амплитуды (Amp EG).

Параметр "Src" определяет источник, который будет управлять запуском огибающей генератора. Например, если выбрано значение **Gate**, то огибающая генератора запускается при получении сообщения взятия ноты (note-on).

Если "Sweep Mode" = **D-mod**, то флэнжером управляет непосредственно источник модуляции. В этом случае параметр "Src" используется для его определения.

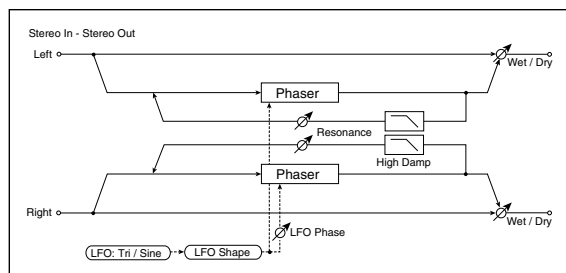
\* Эффект отключен, если значение источника модуляции, который был определен параметром "Src", меньше **64** и включен, если его значение равно **64** или больше. Огибающая генератора запускается, если значение источника модуляции изменяется с **63** (и меньше) на **64** (и больше).



### EG Attack, Decay

Для данной огибающей это единственные регулируемые параметры.

## 36: Stereo Phaser

Эффект основан на сдвиге фаз. Очень хорошо звучит на звуках электропиано. Можно увеличить объем звука за счет смещения фаз LFO левого и правого каналов друг относительно друга.



<b>LFO Waveform</b>	Triangle, Sine	Форма волны LFO
<b>LFO Shape</b>	±100	Искривление формы волны LFO
<b>LFO Phase [градус]</b>	-180...+180	Разность фаз LFO левого и правого каналов
<b>LFO Frequency [Hz]</b>	0.02...20.00	Частота LFO
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции частоты LFO
<b>Amt</b>	-20.00...+20.00	Глубина модуляции частоты LFO
<b>MIDI Sync</b> 	Off, On	<b>On</b> — частота LFO определяется параметрами BPM, Base Note и Times, <b>Off</b> — параметром LFO Frequency
<b>BPM</b>	MIDI, 40.00...300.00	Темп эффекта. <b>MIDI</b> — синхронизируется с системным темпом.
<b>Base Note</b>		Длительность ноты, определяющей частоту LFO
<b>Times</b>	x1...x32	Количество нот, определяющих частоту LFO
<b>Manual</b>	0...100	Частота, к которой применяется эффект
<b>Depth</b>	0...100	Глубина модуляции с помощью LFO
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции параметра "Depth"
<b>Amt</b>	±100	Глубина модуляции параметра "Depth"
<b>Resonance</b>	±100	Величина резонанса
<b>High Damp [%]</b>	0...100	Глубина демпфирования резонанса в высокочастотном диапазоне
<b>Wet/Dry</b>	-Wet, -1:99, Dry...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

### Resonance, Wet/Dry

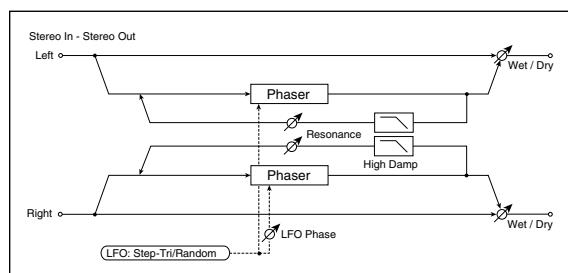
Если "Resonance" и "Wet/Dry" имеют один и тот же знак (плюс или минус), гармоники при микшировании звука эффекта и прямого сигнала усиливаются.





### High Damp [%]

Параметр определяет глубину демпфирования резонанса в высокочастотном диапазоне. Чем больше его значение, тем сильнее подавляются гармоники этих частот.

## 37: St. Random Phaser (Stereo Random Phaser)

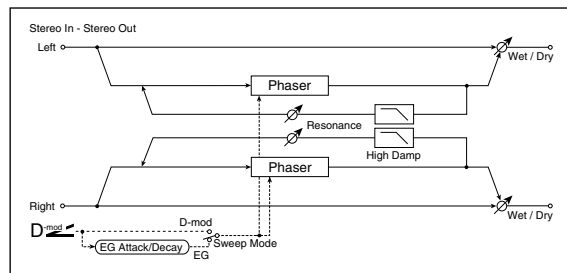
Стерефонический эффект фазера, использующий для модуляции LFO со ступенчатой и случайной волновыми формами. Применяется для создания уникальных эффектов.



<b>LFO Waveform</b>	Step-Tri, Step-Sin, Random	Форма волны LFO
<b>LFO Phase [градус]</b>	-180...+180	Разность фаз LFO левого и правого каналов
<b>LFO Frequency [Hz]</b>	0.02...20.00	Частота LFO
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции частоты LFO и частоты шага
<b>Amt</b>	-20.00...+20.00	Глубина модуляции частоты LFO
<b>LFO Step Freq [Hz]</b>	0.05...50.00	Частота шага LFO
<b>Amt</b>	-50.00...+50.00	Глубина модуляции частоты шага LFO
<b>MIDI Sync</b> 	Off, On	<b>On</b> — частота LFO определяется параметрами BPM, Base Note и Times, <b>Off</b> — параметром LFO Frequency
<b>BPM</b>	MIDI, 40.00...300.00	Темп эффекта. <b>MIDI</b> — синхронизируется с системным темпом.
<b>Base Note</b>		Длительность ноты, определяющей частоту LFO
<b>Times</b>	x1...x32	Количество нот, определяющих частоту LFO
<b>Step Base Note</b> 		Длительность ноты, которая задает частоту шага LFO
<b>Times</b>	x1...x32	Количество нот, определяющих частоту шага LFO
<b>Manual</b>	0...100	Частота, к которой применяется эффект
<b>Depth</b>	0...100	Глубина модуляции с помощью LFO
<b>Resonance</b>	±100	Величина резонанса
<b>High Damp [%]</b>	0...100	Глубина демпфирования резонанса в диапазоне ВЧ
<b>Wet/Dry</b>	-Wet, -1:99, Dry...99:1,Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

## 38: St. Env. Phaser (Stereo Envelope Phaser)

Стерефонический фазер, использующий для модуляции огибающую генератора. При игре на инструменте каждый раз воспроизводится один и тот же паттерн фазера. Фазером можно управлять также и с помощью источника модуляции.

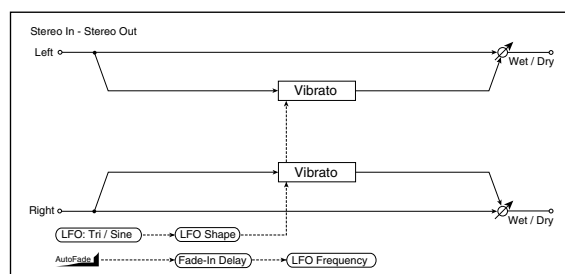




<b>L Manu Bottom</b>	0...100	Нижняя граница частотного диапазона для левого канала
<b>L Manu Top</b>	0...100	Верхняя граница частотного диапазона для левого канала
<b>R Manu Bottom</b>	0...100	Нижняя граница частотного диапазона для правого канала
<b>R Manu Top</b>	0...100	Верхняя граница частотного диапазона для правого канала
<b>Sweep Mode</b>	EG, D-mod	Источник управления флэнжером: огибающая генератора или источник модуляции
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции, управляющий переключением огибающей(если "Sweep Mode" = <b>EG</b> ) или просто источник модуляции(если "Sweep Mode" = <b>D-mod</b> ).
<b>EG Attack</b>	1...100	Скорость атаки огибающей
<b>EG Decay</b>	1...100	Скорость спада огибающей
<b>Resonance</b>	±100	Величина резонанса
<b>High Damp [%]</b>	0...100	Глубина демпфирования резонанса в высокочастотном диапазоне
<b>Wet/Dry</b>	-Wet, -1:99, Dry...99:1,Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

## Модуляция и сдвиг высоты тона (Mod./P.Shift)

### 39: Stereo Vibrato

Эффект вызывает вибрацию частоты сигнала на выходе. С помощью параметра "AutoFade" можно увеличивать или уменьшать частоту вибрации.



<b>AUTOFADE Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции, запускающий процесс AutoFade
<b>Fade-In Delay [msec]</b>	00...2000	Время задержки процесса фейдирования
<b>Fade-In Rate</b>	1...100	Скорость (длительность интервала) фейдирования
<b>LFO Waveform</b>	Triangle, Sine	Форма волны LFO
<b>LFO Shape</b>	±100	Искривление формы волны LFO
<b>LFO Frequency Mod</b>	D-mod, AUTOFADE	Источник модуляции частоты LFO
<b>LFO Frequency [Hz]</b>	0.02...20.00	Частота LFO
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции частоты LFO
<b>Amt</b>	-20.00...+20.00	Глубина модуляции частоты LFO
<b>MIDI Sync</b> 	Off, On	<b>On</b> — частота LFO определяется параметрами BPM, Base Note и Times, <b>Off</b> — параметром LFO Frequency
<b>BPM</b>	MIDI, 40.00...300.00	Темп эффекта. <b>MIDI</b> — синхронизируется с системным темпом.
<b>Base Note</b>		Длительность ноты, определяющей частоту LFO
<b>Times</b>	x1...x32	Количество нот, определяющих частоту LFO
<b>Depth</b>	0...100	Глубина модуляции с помощью LFO
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции параметра "Depth"
<b>Amt</b>	±100	Глубина модуляции параметра "Depth"
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

### AUTOFADE Src, Fade-In Delay [msec], Fade-In Rate, LFO Frequency Mod

Если "LFO Frequency Mod" установлен в **AUTOFADE**, то можно использовать источник модуляции, выбранный с помощью параметра "AUTOFADE Src". Он используется для плавного увеличения глубины модуляции частоты LFO (фейдирование). Эта опция недоступна, если параметр "MIDI Sync" установлен в **On**.

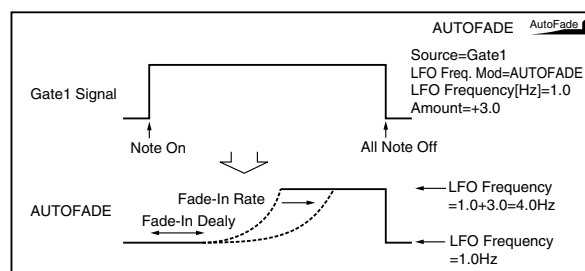
Параметр "Fade-In Rate" определяет скорость (длительность интервала) фейдирования, а "Fade-In Delay" — продолжительность интервала времени между включением источника модуляции, который управляет запуском процесса фейдирования и фактическим стартом фейда.

В следующем примере в результате фейдирования частота LFO увеличивается с "1.0 Hz" до "4.0 Hz" при получении сообщения note-on.

"AUTOFADE Src" = **Gate1**, "LFO Frequency" = **1.0**.

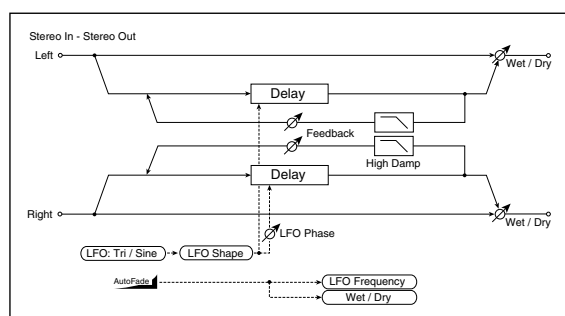
"LFO Frequency Mod" = **AUTOFADE**, "Amt" = **+3.0**.

\* Эффект отключен, если значение источника модуляции, который был определен параметром "AUTOFADE Src", меньше **64** и включен, если его значение равно **64** или больше. Функция автоматического фейдирования запускается, если значение источника модуляции изменяется с **63** (и меньше) на **64** (и больше).



## 40: St. Auto Fade Mod. (Stereo Auto Fade Modulation)

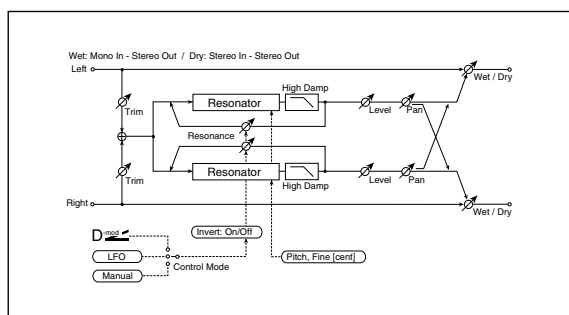
Стерефонический эффект хора/флэнжера. Позволяет управлять частотой LFO и балансом эффекта с использованием автоматического фейдирования, а также увеличивать объемность звучания за счет смещения фаз левого и правого каналов друг относительно друга.





<b>AUTOFADE Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции, запускающий процесс AutoFade
<b>Fade-In Delay [msec]</b>	00...2000	Время задержки процесса фейдирования
<b>Rate</b>	1...100	Скорость (длительность интервала) фейдирования
<b>LFO Frequency Mod</b>	D-mod, AUTOFADE	Источник модуляции частоты LFO
<b>Wet/Dry Mod</b>	D-mod, AUTOFADE	Источник модуляции баланса прямого сигнала и эффекта
<b>LFO Waveform</b>	Triangle, Sine	Форма волны LFO
<b>LFO Shape</b>	±100	Искривление формы волны LFO
<b>LFO Phase [градус]</b>	-40...+40	Разность фаз LFO левого и правого каналов
<b>LFO Frequency [Hz]</b>	0.02...20.00	Частота LFO
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции частоты LFO
<b>Amt</b>	-20.00...+20.00	Глубина модуляции частоты LFO
<b>L Delay Time [msec]</b>	0.0...500.0	Время задержки левого канала
<b>R Delay Time [msec]</b>	0.0...500.0	Время задержки правого канала
<b>Depth</b>	0...200	Глубина модуляции с помощью LFO
<b>Feedback</b>	±100	Глубина обратной связи
<b>High Damp [%]</b>	0...100	Глубина демпфирования обратной связи в диапазоне ВЧ
<b>Wet/Dry</b>	-Wet, -1:99, Dry...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

## 41: 2Voice Resonator

Эффект усиливает входной сигнал на определенной частоте. Имеется возможность независимой регулировки частоты, выходного уровня и панорамы двух резонансных контуров. Интенсивностью резонанса можно управлять с помощью LFO.



<b>Control Mode</b>	Manual, LFO, D-mod	Источник управления глубиной резонанса
<b>LFO/D-mod Invert</b>	Off, On	Реверсивное управление Voice 1 и 2 при выборе LFO/D-mod
<b>LFO Frequency [Hz]</b>	0.02...20.00	Частота LFO
<b>D-mod Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции глубины резонанса
<b>MIDI Sync</b> 	Off, On	<b>On</b> — частота LFO определяется параметрами BPM, Base Note и Times, <b>Off</b> — параметром LFO Frequency
<b>BPM</b>	MIDI, 40.00...300.00	Темп эффекта. <b>MIDI</b> — синхронизируется с системным темпом.
<b>Base Note</b>		Длительность ноты, определяющей частоту LFO
<b>Times</b>	x1...x32	Количество нот, определяющих частоту LFO
<b>Mod. Depth</b>	±100	Диапазон изменения глубины резонанса при управлении от LFO/Dmod
<b>Trim</b>	0...100	Входной уровень резонатора
<b>Voice1: Pitch</b>	C0...B8	Частота резонируемого голоса 1
<b>Fine [cent]</b>	-50...+50	Точная регулировка частоты резонируемого голоса 1
<b>Level</b>	0...100	Выходной уровень голоса 1
<b>Voice1: Resonance</b>	±100	Глубина резонанса при "Control Mode" = <b>Manual</b>
<b>High Damp [%]</b>	0...100	Глубина демпфирования резонансного звука в высокочастотной области
<b>Pan</b>	L6...L1, C, R1...R6	Панорама голоса 1
<b>Voice2: Pitch</b>	C0...B8	Частота резонируемого голоса 2
<b>Fine [cent]</b>	-50...+50	Точная регулировка частоты резонируемого голоса 2
<b>Level</b>	0...100	Выходной уровень голоса 2
<b>Voice2: Resonance</b>	±100	Глубина резонанса при "Control Mode" = <b>Manual</b>
<b>High Damp [%]</b>	0...100	Глубина демпфирования резонансного звука в высокочастотной области
<b>Pan</b>	L6...L1, C, R1...R6	Панорама голоса 2
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта



## Control Mode, Voice 1/2 Resonance

Параметры определяют глубину резонанса.

Если “Control Mode” = **Manual**, глубина резонанса определяется параметром “Resonance”. Если он установлен в отрицательное значение, то резонанс происходит на частоте на октаву ниже.

Если “Control Mode” = **LFO**, то глубина резонанса модулируется LFO. Поскольку LFO проходит как положительные, так и отрицательные значения, резонанс происходит на заданной частоте и на частоте на октаву ниже.

Если “Control Mode” = **D-mod**, то глубина резонанса контролируется источником модуляции. Если в качестве источника модуляции выбран джойстик (JS X) или ленточный контроллер, то можно резонировать также две частоты (на октаву выше/ниже), аналогично “Control Mode” = **LFO**.

## LFO/D-mod Invert

Если “Control Mode” = **LFO** или **D-mod**, то фазы голосов 1 или 2 инвертируются. Если резонанс голоса 1 положительный, то частота резонанса голоса 2 понижается на октаву (резонанс голоса 2 отрицательный).

## VOICE1/2: Pitch и Fine [cents]

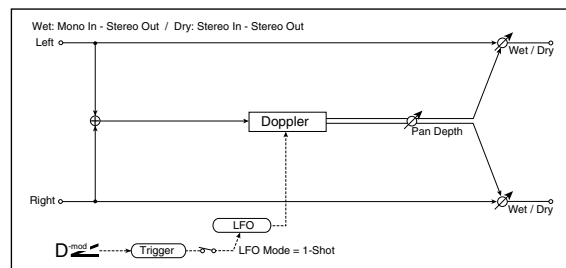
Параметр “Pitch” определяет частоту резонанса в терминах номера (высоты) ноты. Параметр “Fine” определяет частоту с точностью до сотых долей полутона.

## VOICE1/2: High Damp [%]

Параметр определяет глубину демпфирования резонансного звука в высокочастотной области. При малых значениях параметра воспроизводится “металлический” звук высокочастотных гармоник.

## 42: Doppler

Моделирование эффекта Допплера — изменение частоты при перемещении источника звука, аналогично сирене автомобиля, проезжающего мимо неподвижного наблюдателя. Микширование звука эффекта и прямого сигнала позволяет получить уникальный эффект хоруса.



<b>LFO Mode</b>	Loop, 1-Shot	Режим работы LFO
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции перезапуска LFO
<b>LFO Sync</b>	Off, On	Состояние режима перезапуска LFO, если “LFO Mode” = <b>Loop</b>
<b>LFO Frequency [Hz]</b>	0.02...20.00	Частота LFO
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции частоты LFO
<b>Amt</b>	-20.00...+20.00	Глубина модуляции частоты LFO
<b>MIDI Sync</b> 	Off, On	<b>On</b> — частота LFO определяется параметрами BPM, Base Note и Times, <b>Off</b> — параметром LFO Frequency
<b>BPM</b>	MIDI, 40.00...300.00	Темп эффекта. <b>MIDI</b> — синхронизируется с системным темпом.
<b>Base Note</b>		Длительность ноты, определяющей частоту LFO
<b>Times</b>	x1...x32	Количество нот, определяющих частоту LFO
<b>Pitch Depth</b>	0...100	Частота перемещающегося источника звука
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции частоты источника звука
<b>Amt</b>	±100	Глубина модуляции частоты источника звука

<b>Pan Depth</b>	±100	Панорама источника звука
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции панорамы источника звука
<b>Amt</b>	±100	Глубина модуляции панорамы источника звука
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

### LFO Mode, Sync, Src

Параметр “LFO Mode” определяет режим работы LFO. Если он установлен в **Loop**, эффект Доплера воспроизводится в цикле. Если “LFO Sync” установлен в **On**, то LFO перезапускается при включении источника модуляции (определяется параметром “Src”).

Если “LFO Mode” установлен в **1-Shot**, эффект Доплера воспроизводится один раз при включении источника модуляции (определяется параметром “Src”). В то же время, если параметр “Src” не определен, эффект Доплера не воспроизводится, и сигнал на выходе отсутствует.

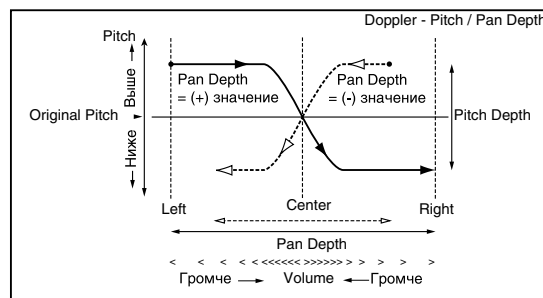
\* Эффект отключен, если значение источника модуляции, который был определен параметром “Src”, меньше **64** и включен, если его значение равно **64** или больше. Эффект Доплера запускается, если значение источника модуляции изменяется с **63** (и меньше) на **64** (и больше).

### Pitch Depth

В эффекте Доплера частота приближающегося источника звука увеличивается, а удаляющегося — уменьшается. Параметр “Pitch Depth” отражает это изменение частоты.

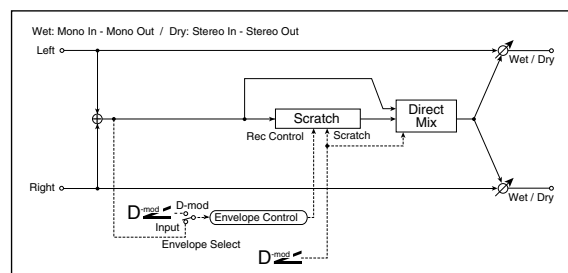
### Pan Depth

Параметр определяет ширину стереофонической картины эффекта. Чем больше его значение, тем из более дальнего положения источник звука приближается или удаляется от наблюдателя. При положительных значениях “Pan Depth” звук перемещается слева направо, при отрицательных — справа налево.



## 43: Scratch

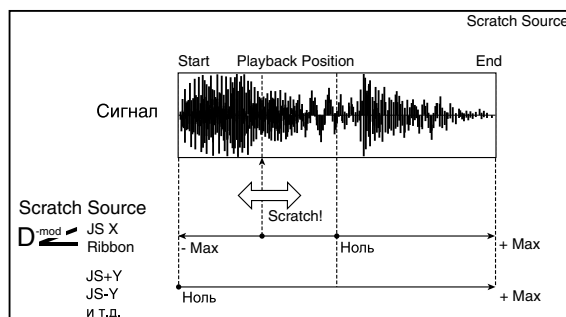
Эффект основан на записи входного сигнала и манипуляциях с источником модуляции. Он моделирует звук повторного воспроизведения части данных, который может быть получен при манипуляциях с виниловым диском.



<b>Scratch Source</b>	Off...Tempo	Источник модуляции, управляющий эффектом
<b>Response</b>	0...100	Скорость реакции на источник модуляции
<b>Envelope Select</b>	D-mod, Input	Источник управления началом и окончанием процесса записи (источник модуляции или входной сигнал)
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции, управляющий процессом записи, если "Envelope" установлен в <b>Dmod</b>
<b>Threshold</b>	0...100	Уровень входного сигнала, при котором запускается запись, если "Envelope Select" установлен в <b>Input</b>
<b>Response</b>	0...100	Скорость реакции на окончание записи
<b>Direct Mix</b>	Always On, Always Off, Cross Fade	Режим микширования прямого сигнала
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

### Scratch Source, Response

Параметр "Scratch Source" позволяет определить источник модуляции, который будет управлять эффектом. Значение источника модуляции определяет текущую позицию воспроизведения внутри записанной области. Параметр "Response" определяет скорость реакции эффекта на изменения значения источника модуляции.



### Envelope Select, Src, Threshold

Если параметр "Envelope Select" установлен в **Dmod**, запись входного сигнала начинается, когда значение источника модуляции равно или больше **64**.

Если "Envelope Select" установлен в **Input**, то для того, чтобы начался процесс записи, необходимо чтобы уровень входного сигнала превысил значение порогового (параметр "Threshold").

Максимальная продолжительность записи равна 2730 мс. Если оно исчерпано, то данные записываются с начала, стирая уже существующие.

### Response

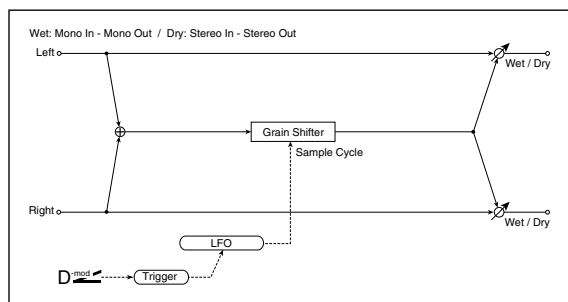
Параметр определяет скорость реакции на окончание записи. Если записывается фраза или ритмический паттерн, используйте небольшие значения этого параметра, в отличии от ситуации, когда записывается только одна нота.

### Direct Mix

Если параметр установлен в **Always On**, то на выходе всегда присутствует прямой сигнал, если в **Always Off**, то прямой сигнал на выход не подается. Если же параметр "Direct Mix" установлен в **Cross Fade**, то прямой сигнал подается на выход и мьютируется только во время воспроизведения обработанного сигнала. Для более эффективного использования этого параметра рекомендуется устанавливать параметр "Wet/Dry" в **100**.

## 44: Grain Shifter

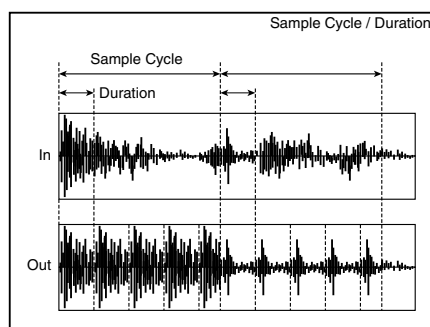
Эффект нарезает входной сигнал на очень короткие сэмплы (“зерна”) и воспроизводит их по несколько раз, придавая звуку механический оттенок.



<b>Duration</b>	0...100	Длительность сэмпла
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции длительности сэмпла
<b>Amt</b>	±100	Глубина модуляции длительности сэмпла
<b>LFO Sync Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции, перезапускающий LFO
<b>LFO Sample Cycle [Hz]</b>	0.02...20.00	Частота переключения сэмплов
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции частоты LFO
<b>Amt</b>	-20.00...+20.00	Глубина модуляции частоты LFO
<b>MIDI Sync</b> 	Off, On	<b>On</b> — частота LFO определяется параметрами BPM, Base Note и Times, <b>Off</b> — параметром LFO Frequency
<b>BPM</b>	MIDI, 40.00...300.00	Темп эффекта. <b>MIDI</b> — синхронизируется с системным темпом.
<b>Base Note</b>		Длительность ноты, определяющей частоту LFO
<b>Times</b>	x1...x32	Количество нот, определяющих частоту LFO
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

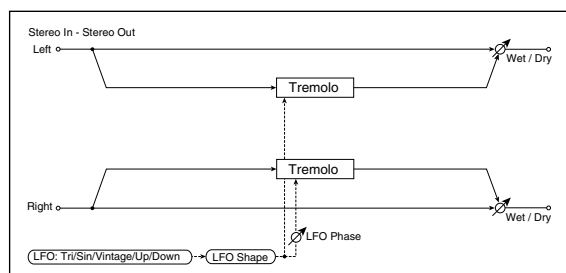
### Duration, LFO Sample Cycle



Параметр “Duration” определяет длительность нарезанных сэмплов (“зерен”), а “LFO Sample Cycle” — длительность цикла, внутри которого текущее зерно непрерывно повторяется.



## 45: Stereo Tremolo

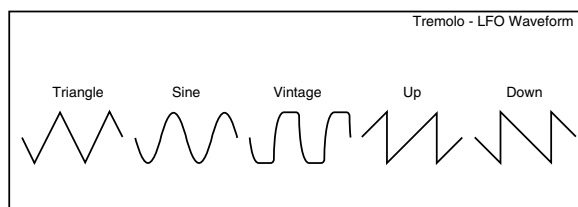
Эффект модулирует уровень громкости входного сигнала. Эффект стереофонический, в нем используется смещение фаз LFO левого и правого каналов.



<b>LFO Waveform</b>	Triangle, Sine, Vintage, Up, Down	Форма волны LFO
<b>LFO Shape</b>	±100	Искажение формы волны LFO
<b>LFO Phase [градус]</b>	-180...+180	Задаёт разность фаз LFO левого и правого каналов
<b>LFO Frequency [Hz]</b>	0.02...20.00	Частота LFO
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции частоты LFO
<b>Amt</b>	-20.00...+20.00	Глубина модуляции частоты LFO
<b>MIDI Sync</b> 	Off, On	<b>On</b> — частота LFO определяется параметрами BPM, Base Note и Times, <b>Off</b> — параметром LFO Frequency
<b>BPM</b>	MIDI, 40.00...300.00	Темп эффекта. <b>MIDI</b> — синхронизируется с системным темпом.
<b>Base Note</b>		Длительность ноты, определяющей частоту LFO
<b>Times</b>	x1...x32	Количество нот, определяющих частоту LFO
<b>Depth</b>	0...100	Глубина модуляции с помощью LFO
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции параметров "Depth"
<b>Amt</b>	±100	Глубина модуляции параметра "Depth"
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

### LFO Waveform

Параметр определяет форму волны LFO. При **Vintage** моделируются характеристики эффекта тремоло гитарного усилителя.

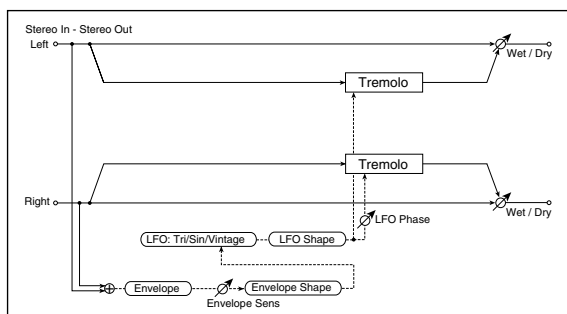


### LFO Phase [градус]

Параметр определяет разность фаз LFO между левым и правым каналами. При высоких значениях имитируется эффект автоматического панорамирования, при котором звук перемещается слева направо и наоборот.

## 46: St. Env. Tremolo (Stereo Envelope Tremolo)

В качестве источника модуляции стереофонического эффекта тремоло используется уровень входного сигнала. Можно создать эффект тремоло, глубина которого увеличивается по мере падения уровня входного сигнала.

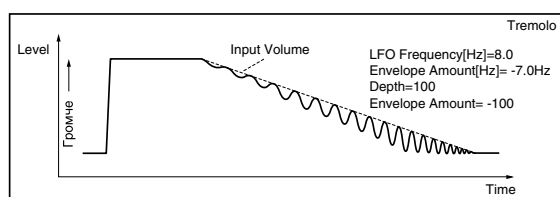


<b>Envelope Sensitivity</b>	0...100	Чувствительность огибающей входного сигнала
<b>Envelope Shape</b>	±100	Форма огибающей входного сигнала
<b>LFO Waveform</b>	Triangle, Sine, Vintage	Форма волны LFO
<b>LFO Shape</b>	±100	Искажение формы волны LFO
<b>LFO Phase [градус]</b>	-180...+180	Разность фаз LFO левого и правого каналов
<b>LFO Frequency [Hz]</b>	0.02...20.00	Начальная частота LFO
<b>Envelope Amount [Hz]</b>	-20.00...+20.00	Определяет изменение частоты LFO в зависимости от уровня входного сигнала
<b>Depth</b>	0...100	Начальная глубина тремоло
<b>Envelope Amount</b>	±100	Изменение глубины модуляции в зависимости от уровня входного сигнала
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

### LFO Frequency [Hz], Envelope Amount [Hz], Depth, Envelope Amount

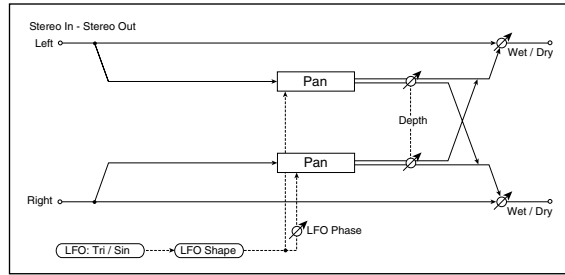
На графике приведен пример тремоло с отрицательной модуляцией параметров "Depth" и "Frequency". При взятии ноты уровень входного сигнала максимальный. При этом "LFO Frequency" понижается до **1.0 Hz**, а "Depth" до **0**, соответственно эффекта тремоло на этой стадии не наблюдается.

При падении уровня входного сигнала, "Frequency" и "Depth" возрастают, производя эффект тремоло. При нулевом входном уровне, "Depth" устанавливается в максимум (**100**), а "Frequency" — в **8 Hz**.



## 47: Stereo Auto Pan

Стерефонический эффект автоматически перемещает панораму сигнала слева направо и наоборот. Он использует сдвиг фаз левого и правого LFO для управления перекрестным движением звуков левого и правого каналов.



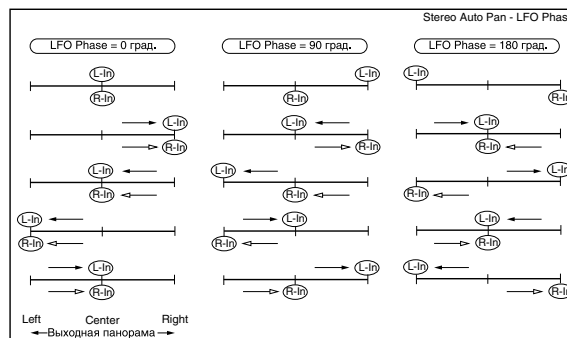
<b>LFO Waveform</b>	Triangle, Sine	Форма волны LFO
<b>LFO Shape</b>	±100	Искривление формы волны LFO
<b>LFO Phase [градус]</b>	-180...+180	Разность фаз между LFO левого и правого каналов
<b>LFO Frequency [Hz]</b>	0.02...20.00	Частота LFO
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции частоты LFO
<b>Amt</b>	-20.00...+20.00	Глубина модуляции частоты LFO
<b>MIDI Sync</b> 	Off, On	<b>On</b> — частота LFO определяется параметрами BPM, Base Note и Times, <b>Off</b> — параметром LFO Frequency
<b>BPM</b>	MIDI, 40.00...300.00	Темп эффекта. <b>MIDI</b> — синхронизируется с системным темпом.
<b>Base Note</b>		Длительность ноты, определяющей частоту LFO
<b>Times</b>	x1...x32	Количество нот, определяющих частоту LFO
<b>Depth</b>	0...100	Глубина модуляции с помощью LFO
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции параметров "Depth"
<b>Amt</b>	±100	Глубина модуляции параметра "Depth"
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

### LFO Shape

Панорамированием можно управлять за счет изменения формы волны LFO.

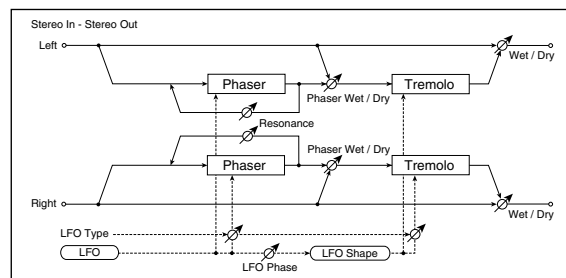
### LFO Phase [градус]



Параметр определяет разницу фаз левого и правого LFO. Другими словами — максимальный разброс звуков левого и правого каналов при автоматическом панорамировании. Чтобы ощутить влияние этого параметра, на входе должен быть реально стереофонический сигнал, а на каждый из каналов необходимо назначить различные звуки.



## 48: St. Phaser + Trml (Stereo Phaser + Tremolo)

Эффект объединяет стереофонический фазер и тремоло. Эти блоки работают синхронно. Эффект хорошо звучит на звуках электропиано.



<b>Type</b>	Phs - Trml, ... Phs LR - Trml LR	Тип LFO блоков фазера и тремоло Phaser - Tremolo, Phaser - Tremolo Spin, Phaser - Tremolo LR, Phaser LR - Tremolo, Phaser LR - Tremolo Spin, Phaser LR - Tremolo LR
<b>LFO Phase [градус]</b>	-180...+180	Разность фаз между LFO тремоло и фазера
<b>LFO Frequency [Hz]</b>	0.02...20.00	Частота LFO
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции частоты LFO
<b>Amt</b>	-20.00...+20.00	Глубина модуляции частоты LFO
<b>MIDI Sync</b> 	Off, On	<b>On</b> — частота LFO определяется параметрами BPM, Base Note и Times, <b>Off</b> — параметром LFO Frequency
<b>BPM</b>	MIDI, 40.00...300.00	Темп эффекта. <b>MIDI</b> — синхронизируется с системным темпом.
<b>Base Note</b> 		Длительность ноты, определяющей частоту LFO
<b>Times</b>	x1...x32	Количество нот, определяющих частоту LFO
<b>Phaser Manual</b>	0...100	Диапазон частот фазера
<b>Resonance</b>	±100	Глубина резонанса фазера
<b>Phaser Depth</b>	0...100	Глубина модуляции фазера
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции параметра "Phaser Depth"
<b>Amt</b>	±100	Глубина модуляции параметра "Phaser Depth"
<b>Phaser Wet/Dry</b>	-Wet, -2 : 98... Dry...2 : 98, Wet	Баланс прямого сигнала и сигнала фазера
<b>Tremolo Shape</b>	±100	Степень изменения формы LFO блока тремоло
<b>Tremolo Depth</b>	0...100	Глубина модуляции тремоло
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции параметра "Tremolo Depth"
<b>Amt</b>	±100	Глубина модуляции параметра "Tremolo Depth"
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта



## Type, LFO Phase [градус]

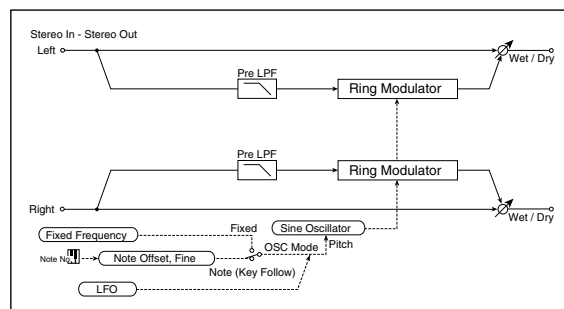
Характер звучания эффекта определяется формой волны LFO. Для выбора типа LFO фазера и тремоло используется параметр "Type". Параметр "LFO Phase" определяет фазовое смещение между LFO фазера и тремоло, позволяя добиваться эффекта едва уловимого движения и "вращения" звука.



## Phaser Wet/Dry, Wet/Dry

Параметр "Phaser Wet/Dry" определяет баланс прямого сигнала и сигнала, обработанного блоком фазера. Параметр "Wet/Dry" определяет общий баланс эффекта (баланс прямого сигнала и сигнала, обработанного блоком фазера и блоком тремоло).

## 49: St. Ring Modulator (Stereo Ring Modulator)

Входной сигнал эффекта обрабатывается генераторами, в результате чего воспроизводится металлический звук. Для усиления выразительности эффекта используйте LFO или динамическую модуляцию для модуляции параметров генератора. Можно связать частоту генератора с высотой ноты. При этом частота эффекта определяется номером (высотой) взятой ноты.



<b>OSC Mode</b>	Fixed, Note (Key Follow)	Режим определения частоты генератора: параметр "Fixed Frequency [Hz]" или номер ноты
<b>Pre LPF</b>	0...100	Глубина ослабления высоких частот входного сигнала модулятора
<b>Fixed Frequency [Hz]</b>	0...12.00k	Частота генератора, если "OSC Mode" = <b>Fixed</b>
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции частоты генератора, если "OSC Mode" = <b>Fixed</b>
<b>Amt</b>	-12.00k...+12.00k	Глубина модуляции частоты генератора, если "OSC Mode" = <b>Fixed</b>
<b>Note Offset</b>	-48...+48	Смещение частоты генератора относительно высоты ноты, если "OSC Mode" = <b>Note (Key Follow)</b>
<b>Note Fine</b>	±100	Точная регулировка частоты генератора
<b>LFO Frequency [Hz]</b>	0.02...20.00	Частота LFO, модулирующего частоту генератора эффекта
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции частоты LFO
<b>Amt</b>	-20.00...+20.00	Глубина модуляции частоты LFO
<b>MIDI Sync</b> 	Off, On	<b>On</b> — частота LFO определяется параметрами BPM, Base Note и Times, <b>Off</b> — параметром LFO Frequency
<b>BPM</b>	MIDI, 40.00...300.00	Темп эффекта. <b>MIDI</b> — синхронизируется с системным темпом.
<b>Base Note</b>		Длительность ноты, определяющей частоту LFO
<b>Times</b>	x1...x32	Количество нот, определяющих частоту LFO
<b>LFO Depth</b>	0...100	Глубина модуляции частоты генератора эффекта с помощью LFO
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции параметров "Depth"
<b>Amt</b>	±100	Глубина модуляции параметра "Depth"
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала

<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

## OSC Mode

Параметр определяет — будет ли частота генератора эффекта изменяться в зависимости от высоты взятой ноты.

## Pre LPF

Параметр позволяет определить глубину демпфирования сигнала высокочастотного диапазона, подаваемого на вход генератора эффекта. Если входной сигнал слишком насыщен гармониками, то в результате его обработки могут возникнуть искажения. Если это произошло, необходимо подавить часть высокочастотных гармоник.

## Fixed Frequency [Hz]

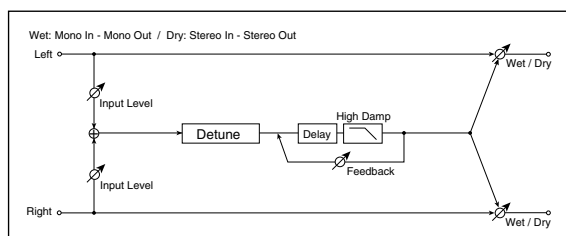
Параметр определяет частоту генератора эффекта, если “OSC Mode” установлен в **Fixed**.

## Note Offset, Note Fine

Используются, если “OSC Mode” = **Note (Follow Key)**. “Note Offset” определяет смещение частоты генератора относительно высоты взятой ноты с точностью до полутона, а “Note Fine” — до сотых долей полутона.

## 50: Detune

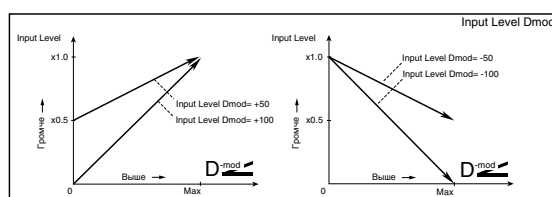
Эффект расстройки входного сигнала. По сравнению с эффектом хоруса получается более естественный насыщенный звук.



<b>Pitch Shift [cent]</b>	±100	Интервал расстройки
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции смещения частоты входного сигнала
<b>Amt</b>	±100	Глубина модуляции расстройки
<b>Delay Time [msec]</b>	0...1000	Время задержки
<b>Feedback</b>	±100	Глубина обратной связи
<b>High Damp [%]</b>	0...100	Степень демпфирования высоких частот
<b>Input Level Dmod [%]</b>	±100	Глубина модуляции уровня входного сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции уровня входного сигнала
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

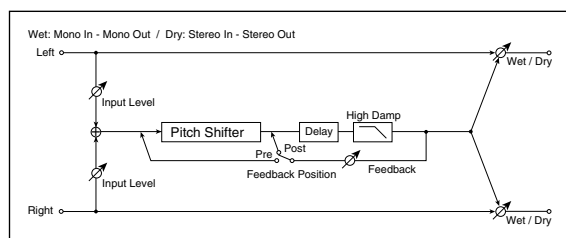
## Input Level Dmod [%], Src

Параметр управляет динамической модуляцией уровня входного сигнала.



## 51: Pitch Shifter

Эффект изменения высоты входного сигнала. Используется три режима: **Fast** (быстрая реакция), **Medium** и **Slow** (сохраняет качество). Можно установить режим, при котором высота будет изменяться (понижаться или повышаться) постепенно. Для этого используется задержка с обратной связью.



<b>Mode</b>	Slow, Medium, Fast	Режим работы эффекта
<b>Pitch Shift [1/2tone]</b>	-24...+24	Смещение высоты с точностью до полутона
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции величины сдвига высоты
<b>Amt</b>	-24...+24	Глубина модуляции величины сдвига частоты
<b>Fine [cent]</b>	±100	Сдвиг высоты с точностью до сотых долей полутона
<b>Amt</b>	±100	Глубина модуляции величины сдвига частоты
<b>Delay Time [msec]</b>	0...2000	Время задержки
<b>Feedback Position</b>	Pre, Post	Точка коммутации контура выхода обратной связи
<b>Feedback</b>	±100	Глубина обратной связи
<b>High Damp [%]</b>	0...100	Степень демпфирования высоких частот
<b>Input Level Dmod [%]</b>	±100	Глубина модуляции уровня входного сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции уровня входного сигнала
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

### Mode

Параметр определяет режим работы эффекта. Если выбрано значение **Slow**, то тональный состав сигнала практически не изменяется, если **Fast**, тон сигнала может измениться. Значение **Medium** определяет усредненный (между **Slow** и **Fast**) режим работы эффекта.

### Pitch Shift [1/2tone], Src, Amt, Fine [cent], Amt

Величина сдвига частоты определяется суммой значений параметров "Pitch Shift" и "Fine", а глубина модуляции — суммой значений параметров "Amt". Источник модуляции изменяет значения обоих параметров: "Pitch Shift" и "Fine".

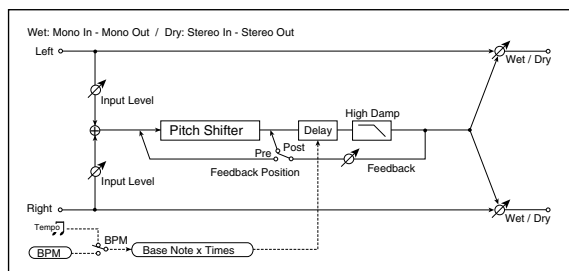
### Feedback Position, Feedback



Если параметр "Feedback Position" установлен в **Pre**, сигнал с выхода эффекта снова подается на его вход и его частота изменяется снова и снова. Уровень сигнала, поступающего с выхода эффекта на его вход, определяется значением параметра "Feedback".

Если параметр "Feedback Position" установлен в **Post**, то сигнал с выхода эффекта на его вход не подается. Поэтому, независимо от значения параметра "Feedback", смещается частота только входного сигнала (частота сигнала обратной связи не изменяется).

## 52: Pitch Shifter BPM

Данный эффект изменения высоты тона позволяет установить время задержки согласно темпу песни.



<b>Mode</b>	Slow, Medium, Fast	Режим работы эффекта
<b>Pitch Shift [1/2tone]</b>	-24...+24	Сдвиг высоты с точностью до полутона
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции величины сдвига высоты
<b>Amt</b>	-24...+24	Глубина модуляции величины сдвига частоты
<b>Fine [cent]</b>	±100	Сдвиг высоты с точностью до сотых долей полутона
<b>Amt</b>	±100	Глубина модуляции величины сдвига частоты
<b>BPM</b> 	MIDI, 40.00...300.00	Темп эффекта. <b>MIDI</b> — синхронизируется с системным темпом.
<b>Time Over?</b>	—, OVER!!	Сообщение об ошибке
<b>Delay Base Note</b>		Длительность ноты, которая определяет время задержки
<b>Times</b>	x1...x32	Количество нот, определяющих время задержки
<b>Feedback Position</b>	Pre, Post	Точка коммутации контура выхода обратной связи
<b>Feedback</b>	±100	Глубина обратной связи
<b>High Damp [%]</b>	0...100	Степень демпфирования высоких частот
<b>Input Level Dmod [%]</b>	±100	Глубина модуляции уровня входного сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции уровня входного сигнала
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

### BPM, Delay Base Note, Times

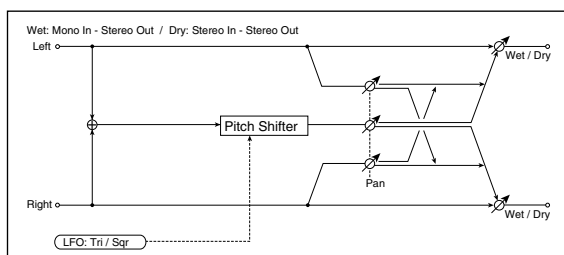
Время задержки устанавливается в соответствии с длительностью ноты, полученной в результате перемножения параметров “Delay Base Note” и “Times”, относительно темпа, который определяется параметром “BPM” (или MIDI Clock, если “BPM” = MIDI).

### Time Over?

Если время задержки превышает максимально допустимое значение (2000 мс), на дисплей выводится сообщение об ошибке: “OVER!”. Уменьшите время задержки, чтобы это сообщение пропало. Параметр “Time Over?” исключительно информационный и отредактировать его невозможно.

## 53: Pitch Shift Mod. (Pitch Shift Modulation)

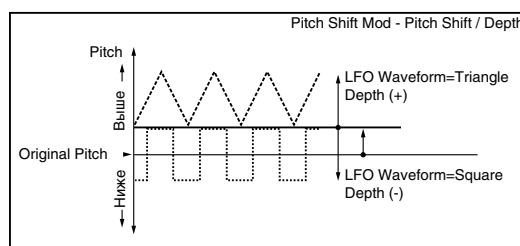
Эффект модулирует величину сдвига тона с помощью LFO и добавляет объем за счет панорамирования прямого и обработанного сигналов влево и вправо.



<b>Pitch Shift [cent]</b>	±100	Величина расстройки
<b>LFO Waveform</b>	Triangle, Square	Форма волны LFO
<b>LFO Frequency [Hz]</b>	0.02...20.00	Частота LFO
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции частоты LFO
<b>Amt</b>	-20.00...+20.00	Глубина модуляции частоты LFO
<b>MIDI Sync</b> 	Off, On	<b>On</b> — частота LFO определяется параметрами BPM, Base Note и Times, <b>Off</b> — параметром LFO Frequency
<b>BPM</b>	MIDI, 40.00...300.00	Темп эффекта. <b>MIDI</b> — синхронизируется с системным темпом.
<b>Base Note</b>		Длительность ноты, определяющей частоту LFO
<b>Times</b>	x1...x32	Количество нот, определяющих частоту LFO
<b>Depth</b>	±100	Глубина модуляции с помощью LFO
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции параметров "Depth"
<b>Amt</b>	±100	Глубина модуляции параметра "Depth"
<b>Pan</b>	L, 1 : 99...99 : 1, R	Панорамирование прямого и обработанного сигналов
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

### Pitch Shift [cents], Depth

Параметры устанавливают сдвиг тона и глубину модуляции при использовании LFO.

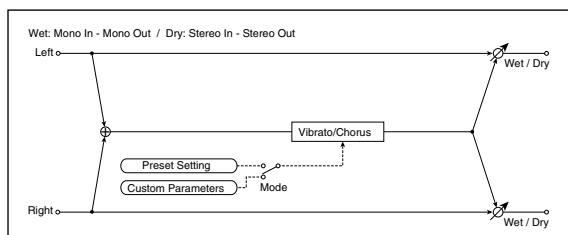


### Pan, Wet/Dry

Параметр "Pan" панорамирует прямой и обработанный сигналы влево и вправо. Например, если выбрано значение **L**, обработанный эффектом сигнал панорамируется влево, а прямой — вправо. Если параметр "Wet/Dry" установлен в **100**, уровни обработанного и прямого сигналов находятся в соотношении 1:1.

## 54: Organ Vib/Chorus (Organ Vibrato/Chorus)

Данный эффект эмулирует схему хора/вибрато классического органа. Возможны настройки частоты и глубины модуляции.



<b>Input Trim</b>	0...100	Входной уровень
<b>Control Mode</b>	Preset, Custom	Выбор пресетных или пользовательских установок
<b>Preset Type</b>	V1, C1, V2, C2, V3, C3	Тип эффекта при Mode= <b>Preset</b> . <b>V1/V2/V3</b> являются вариациями вибрато, а <b>C1/C2/C3</b> — хора
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции, изменяющий тип эффекта
<b>Amt</b>	-5...+5	Глубина модуляции, изменяющей тип эффекта
<b>Custom Mix</b>	0...100	Уровень микса прямого сигнала при Mode = <b>Preset</b>
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции уровня микса прямого сигнала
<b>Amt</b>	±100	Глубина модуляции уровня микса прямого сигнала
<b>Custom Depth</b>	0...100	Глубина вибрато
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции глубины вибрато
<b>Amt</b>	±100	Степень модуляции глубины вибрато
<b>Custom Speed [Hz]</b>	0.02...20.00	Скорость вибрато
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции скорости вибрато
<b>Amt</b>	-20.00...+20.00	Степень модуляции скорости вибрато
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

### Control Mode, Preset Type, Custom Mix, Custom Depth, Custom Speed [Hz]

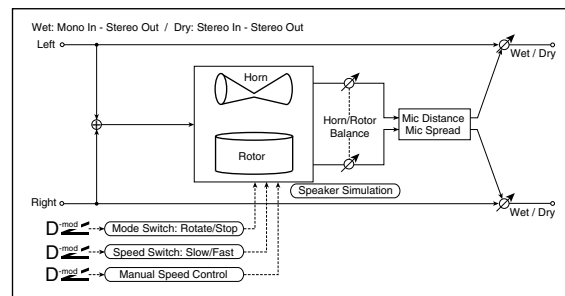
Если Control Mode = **Preset**, эффект можно выбрать с помощью параметра Preset Type. При этом установки Custom Mix/Depth/Speed игнорируются. Если Control Mode = **Custom**, установки Custom Mix/Depth/Speed действуют, а игнорируется установка Preset Type.

### Amt

Если Preset Type = **V1** и Src = **JS+Y**, можно установить этот параметр в **+5** и, перемещая джойстик по оси JS +Y, переключать эффект в последовательности **V1 -> C1 -> V2 -> C2 -> V3 -> C3**.

## 55: Rotary Speaker

Эффект моделирования вращающихся динамиков (эффект Лесли). Наиболее естественный звук получается при раздельном моделировании ротора (низкочастотные динамики) в низкочастотном диапазоне и рупора (высокочастотные динамики) в высокочастотном. Эффект моделирует также расположение стереофонических микрофонов.



<b>Mode Switch</b>	Rotate, Stop	Состояние динамиков (вращаются, остановлены)
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции, управляющий параметром "Mode Switch"
<b>Mode</b>	Toggle, Moment	Режим управления состоянием динамиков от источника модуляции
<b>Speed Switch</b>	Slow, Fast	Частота вращения динамиков (медленная, быстрая)
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции, управляющий частотой вращения
<b>Mode</b>	Toggle, Moment	Режим управления частотой вращения от источника модуляции
<b>Manual Speed Ctrl</b>	Off...Tempo	Источник модуляции при прямом управлении частотой вращения
<b>Horn Acceleration</b>	0...100	Увеличение частоты вращения рупора
<b>Horn Ratio</b>	Stop, 0.50...2.00	Частота вращения рупора. Стандартное значение <b>1.00</b> . Если установить <b>Stop</b> , вращение прекращается.
<b>Rotor Acceleration</b>	0...100	Ускорение частоты вращения ротора
<b>Rotor Ratio</b>	Stop, 0.50...2.00	Частота вращения ротора. Стандартное значение <b>1.00</b> . Если установить <b>Stop</b> , вращение прекращается.
<b>Horn/Rotor Balance</b>	Rotor, 1...99, Horn	Баланс уровней рупора и ротора
<b>Mic Distance</b>	0...100	Расстояние между микрофоном и вращающимся динамиком
<b>Mic Spread</b>	0...100	Угол между левым и правым микрофонами
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

### Mode

Параметр определяет режим управления состоянием динамиков (вращаются/остановлены) с помощью источника модуляции.

Если Mode = **Toggle**, состояние динамиков изменяется при каждом нажатии на педаль или перемещении джойстика. При управлении по MIDI состояние динамиков (вращаются/остановлены) изменяется каждый раз, когда значение источника модуляции превышает **64**.

Если Mode = **Moment**, динамики вращаются до тех пор, пока не будет нажата педаль или не будет перемещен джойстик. При управлении по MIDI динамики вращаются, если значение источника модуляции больше **64** и останавливаются, если меньше **64**.

### Manual Speed Ctrl

Параметр "Manual Speed" определяет источник модуляции, который будет управлять частотой вращения динамиков непосредственно (а не переключать с медленной на быструю и наоборот). Если в этом нет необходимости, установите его в **Off**.

## Speed Switch

Параметр определяет режим управления частотой вращения динамиков (**Slow** — медленная, **Fast** — быстрая) с помощью источника модуляции.

Если Mode = **Toggle**, значение скорости изменяется (**Slow/Fast**) при каждом нажатии на педаль или перемещении джойстика. При управлении по MIDI частота вращения динамиков (**Slow/Fast**) изменяется каждый раз, когда значение источника модуляции превышает **64**.

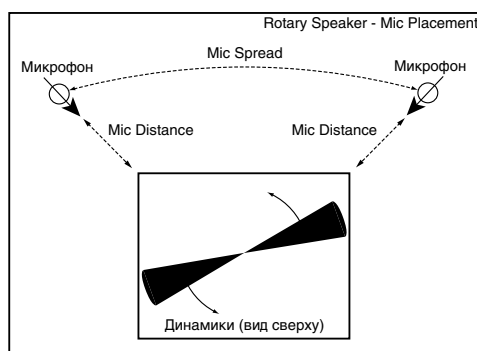
Если Mode = **Moment**, динамики вращаются медленно до тех пор, пока не будет нажата педаль или не будет перемещен джойстик. При управлении по MIDI динамики вращаются медленно, если значение источника модуляции меньше **64** и быстро, если больше **64**.

## Horn и Rotor Acceleration

В реальных системах, использующих вращающиеся динамики, частота при включении/выключении изменяется постепенно. Эти параметры определяют ускорение, т.е. скорость, с которой частота вращения динамика увеличивается от 0 до установленной или уменьшается с установленной до 0.

## Mic Distance и Spread

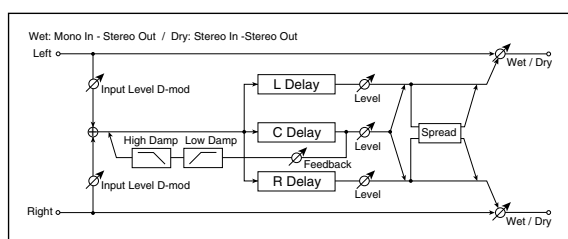
Моделируют размещение стереофонических микрофонов.



## Задержка (Delay)

### 56: L/C/R Delay

Многоотборная задержка, панорамирующая сигналы влево, вправо и по центру. Также можно управлять шириной стереофонической картины эффекта.



<b>L Delay Time [msec]</b>	0...2730	Время задержки отбора TapL
<b>Level</b>	0...50	Выходной уровень отбора TapL
<b>C Delay Time [msec]</b>	0...2730	Время задержки отбора TapC
<b>Level</b>	0...50	Выходной уровень отбора TapC
<b>R Delay Time [msec]</b>	0...2730	Время задержки отбора TapR
<b>Level</b>	0...50	Выходной уровень отбора TapR
<b>Feedback (C Delay)</b>	±100	Глубина обратной связи отбора TapC



<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции глубины обратной связи отбора TapC
<b>Amt</b>	±100	Глубина модуляции уровня обратной связи отбора TapC
<b>High Damp [%]</b>	0...100	Степень демпфирования высоких частот
<b>Low Damp [%]</b>	0...100	Степень демпфирования низких частот
<b>Input Level Dmod [%]</b>	±100	Глубина модуляции уровня входного сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции уровня входного сигнала
<b>Spread</b>	0...50	Ширина стереоизображения эффекта
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

## High Damp [%], Low Damp [%]

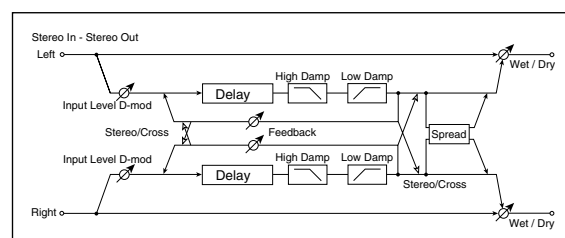
Параметры определяют глубину демпфирования высокочастотной и низкочастотной составляющих сигнала. При этом соответствующим образом изменяется тональный спектр сигнала обратной связи.

## Spread

Параметр определяет ширину стереофонической картины эффекта. Чем больше его значение, тем шире стереопанорама. Если значение параметра равно **0**, оба канала эффекта панорамируются по центру.

## 57: Stereo/CrossDelay

Стереофоническая задержка, предусматривающая использование перекрестной обратной связи, которая позволяет передавать задержанный сигнал левого канала на вход блока задержки правого и наоборот.

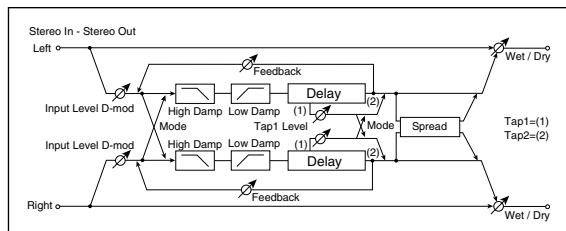


<b>Stereo/Cross</b>	Stereo, Cross	Режим работы: стерео или перекрестная задержка
<b>L Delay Time [msec]</b>	0.0...1360.0	Время задержки входного сигнала левого канала
<b>R Delay Time [msec]</b>	0.0...1360.0	Время задержки входного сигнала правого канала
<b>L Feedback</b>	±100	Глубина обратной связи для левого канала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции глубины обратной связи
<b>Amt L</b>	±100	Степень модуляции глубины обратной связи левого канала
<b>R Feedback</b>	±100	Глубина обратной связи для правого канала
<b>Amt R</b>	±100	Степень модуляции глубины обратной связи правого канала
<b>High Damp [%]</b>	0...100	Степень демпфирования высоких частот
<b>Low Damp [%]</b>	0...100	Степень демпфирования низких частот
<b>Input Level Dmod [%]</b>	±100	Глубина модуляции уровня входного сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции уровня входного сигнала
<b>Spread</b>	-50...+50	Ширина стереоизображения эффекта
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала

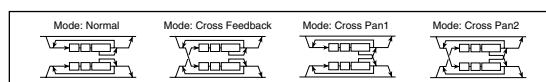
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

## 58: St. Multitap Delay (Stereo Multitap Delay)

Левый и правый каналы используют блоки задержки с двумя отборами. Различные варианты коммутации сигналов обратной связи и выходов отборов позволяют создавать сложные эффекты.



<b>Mode</b>	Normal, Cross Feedback, Cross Pan1, Cross Pan2	Коммутация задержек левого и правого каналов
<b>Tap1 Time [msec]</b>	0.0...1360.0	Время задержки отбора 1
<b>Tap2 Time [msec]</b>	0.0...1360.0	Время задержки отбора 2
<b>Tap1 Level</b>	0...100	Выходной уровень отбора 1
<b>Feedback (Tap2)</b>	±100	Глубина обратной связи отбора 2
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции глубины обратной связи отбора 2
<b>Amt</b>	±100	Глубина модуляции параметра "Feedback (Tap2)"
<b>High Damp [%]</b>	0...100	Степень демпфирования высоких частот
<b>Low Damp [%]</b>	0...100	Степень демпфирования низких частот
<b>Input Level Dmod [%]</b>	±100	Глубина модуляции уровня входного сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции уровня входного сигнала
<b>Spread</b>	±100	Ширина стереоизображения эффекта
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции ширины стереоизображения эффекта
<b>Amt</b>	±100	Глубина модуляции ширины стереоизображения эффекта
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта



### Mode

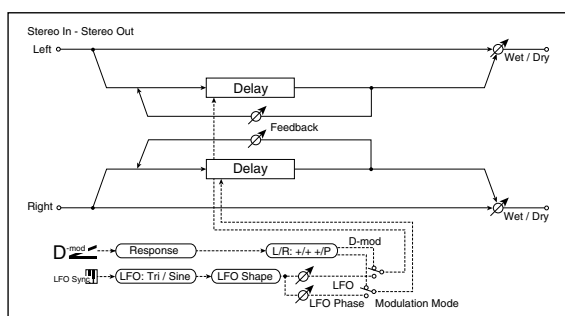
Используется для определения панорамы сигналов задержек левого и правого каналов при изменении их коммутации (см. рисунок). Для более явного проявления эффекта на левый и правый каналы следует направлять различные по тембру звуки.

### Tap1 Level

Параметр определяет уровень сигнала на выходе отбора 1. Установка уровня, отличного от уровня сигнала на выходе отбора 2, позволяет "оживить" эффект.

## 59: St. Mod Delay (Stereo Modulation Delay)

Стерефоническая задержка, использующая LFO или источник модуляции для управления временем задержки. Позволяет также изменять частоту сигнала. Может использоваться для воспроизведения колеблющегося или нарастающего/убывающего задержанного сигнала.



<b>Modulation Mode</b>	LFO, D-mod	Источник управления временем задержки
<b>D-mod Modulation</b>	L/R: +/+, L/R: +/-	Режим управление с помощью источника модуляции
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции времени задержки
<b>Response</b>	0...30	Скорость реакции на источник модуляции
<b>LFO Waveform</b>	Triangle, Sine	Форма волны LFO
<b>LFO Shape</b>	-100...+100	Искривление формы волны LFO
<b>LFO Sync</b>	Off, On	Режим перезапуска LFO
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции, управляющий перезапуском LFO
<b>LFO Frequency [Hz]</b>	0.02...20.00	Частота LFO
<b>MIDI Sync</b>	Off, On	<b>On</b> — частота LFO определяется параметрами BPM, Base Note и Times, <b>Off</b> — параметром LFO Frequency
<b>BPM</b>	MIDI, 40.00...300.00	Темп эффекта. <b>MIDI</b> — синхронизируется с системным темпом.
<b>Base Note</b>		Длительность ноты, определяющей частоту LFO
<b>Times</b>	x1...x32	Количество нот, определяющих частоту LFO
<b>L LFO Phase [градус]</b>	-180...+180	Фаза генератора LFO левого канала при перезапуске
<b>L Depth</b>	0...200	Глубина модуляции LFO времени задержки левого канала
<b>R LFO Phase [градус]</b>	-180...+180	Фаза генератора LFO правого канала при перезапуске
<b>R Depth</b>	0...200	Глубина модуляции LFO времени задержки правого канала
<b>L Delay Time [msec]</b>	0.0...1000.0	Время задержки входного сигнала левого канала
<b>L Feedback</b>	±100	Глубина обратной связи задержки левого канала
<b>R Delay Time [msec]</b>	0.0...1000.0	Время задержки входного сигнала правого канала
<b>R Feedback</b>	±100	Глубина обратной связи задержки правого канала
<b>Wet/Dry</b>	-Wet, -1:99, Dry...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

### D-mod Modulation

Если для управления эффектом используется источник модуляции, параметр позволяет задать реверсивное направление модуляции левого и правого каналов.

## L LFO Phase [градус], R LFO Phase [градус], LFO Sync, Src

Если "LFO Sync" = On, LFO будет перезапускаться с помощью источника модуляции.

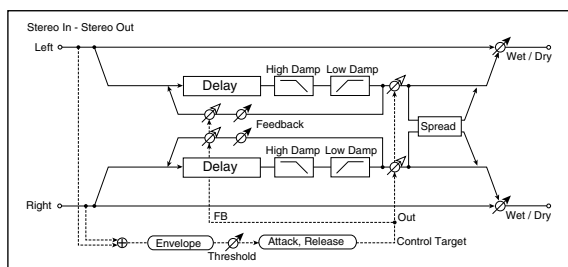
Для перезапуска LFO используется источник модуляции, который задается параметром "Src". Например, в качестве источника модуляции можно выбрать **Gate**, чтобы LFO перезапускался при каждом взятии ноты (событие note-on).

Параметры "L LFO Phase" и "R LFO Phase" определяют фазу LFO соответственно левого и правого каналов при перезапуске LFO.

\* Эффект отключен, если значение источника модуляции, который определяется параметром "Src", равно **63** и меньше, и включен, если это значение равно **64** и больше. LFO запускается и переустанавливается в соответствии со значениями параметров "L LFO Phase" и "R LFO Phase", если значение источника модуляции изменяется с **63** и меньше на **64** и больше.

## 60: St. Dynamic Delay (Stereo Dynamic Delay)

Стерефоническая задержка, в которой уровень задержки изменяется в соответствии с уровнем входного сигнала. Можно определить установки таким образом, что задержка будет применяться только к нотам с большой velocity (скорость нажатия) или к сигналу, уровень которого ниже определенного значения.



<b>Control Target</b>	None, Output Level, FB	Приемник управления: отсутствует, выход, обратная связь
<b>Polarity</b>	+, -	Позволяет определять реверсивный режим управления уровнем
<b>Threshold</b>	0...100	Уровень сигнала, с которого начинает действовать эффект
<b>Offset</b>	0...100	Смещение уровня управляющего сигнала
<b>Attack</b>	1...100	Время атаки управляющего сигнала
<b>Release</b>	1...100	Время затухания управляющего сигнала
<b>L Delay Time [msec]</b>	0.0...1360.0	Время задержки входного сигнала левого канала
<b>R Delay Time [msec]</b>	0.0...1360.0	Время задержки входного сигнала правого канала
<b>Feedback</b>	±100	Глубина обратной связи
<b>High Damp [%]</b>	0...100	Степень демпфирования высоких частот
<b>Low Damp [%]</b>	0...100	Степень демпфирования низких частот
<b>Spread</b>	±100	Ширина стереоизображения эффекта
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

### Control Target

Параметр определяет приемник управления: отсутствует, выход задержки (баланс эффекта) или глубина обратной связи.

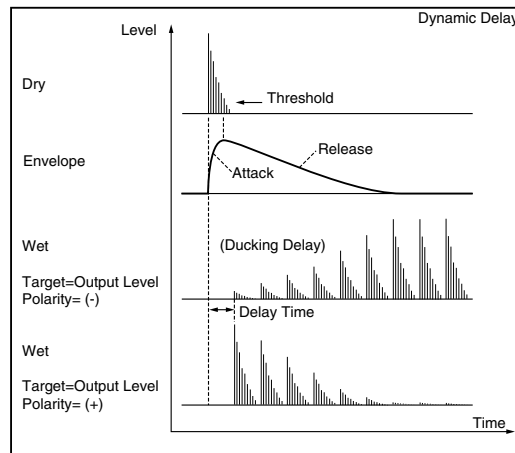
## Polarity, Offset, Threshold, Attack, Release

Параметр “Offset” определяет величину параметра приемника управления. Если “Control Target” = **None**, величина параметра приемника управления равна значению “Offset”; если “Control Target” = **Output level**, величина параметра приемника управления определяется относительно величины параметра “Wet/Dry”, если “Control Target” = **Feedback**, относительно величины параметра “Feedback”.

Если параметр “Polarity” установлен в положительное значение, то величина параметра приемника управления (параметр “Control Target”) умножается на величину параметра “Offset” (если уровень входного сигнала меньше порогового — параметр “Threshold”) или равна его значению (если уровень входного сигнала выше порогового).

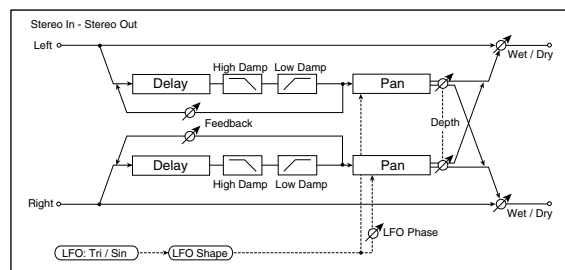
Если параметр “Polarity” установлен в отрицательное значение, то величина параметра приемника управления (параметр “Control Target”) умножается на величину параметра “Offset” (если уровень входного сигнала выше порогового) или равна его значению (если уровень входного сигнала ниже порогового).

Параметры “Attack” и “Release” определяют времена атаки и затухания огибающей управления уровнем параметра приемника управления.





## 61: St. AutoPanningDly (Stereo Auto Panning Delay)

Эффект стереофонической задержки, панорамирует задержанный звук влево и вправо с помощью LFO.

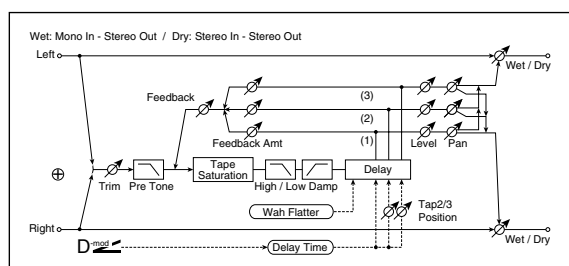


<b>L Delay Time [msec]</b>	0.0...1360.0	Время задержки входного сигнала левого канала
<b>L Feedback</b>	±100	Глубина обратной связи для левого канала
<b>R Delay Time [msec]</b>	0.0...1360.0	Время задержки входного сигнала правого канала
<b>R Feedback</b>	±100	Глубина обратной связи для правого канала
<b>High Damp [%]</b>	0...100	Степень демпфирования высоких частот
<b>Low Damp [%]</b>	0...100	Степень демпфирования низких частот
<b>LFO Waveform</b>	Triangle, Sine	Форма волны LFO
<b>LFO Shape</b>	±100	Искривление формы волны LFO
<b>Phase [градус]</b>	-180...+180	Разность фаз LFO левого и правого каналов

<b>Panning Freq [Hz]</b>	0.02...20.00	Частота панорамирования
<b>MIDI Sync</b> 	Off, On	<b>On</b> — частота LFO определяется параметрами BPM, Base Note и Times, <b>Off</b> — параметром LFO Frequency
<b>BPM</b>	MIDI, 40.00...300.00	Темп эффекта. <b>MIDI</b> — синхронизируется с системным темпом.
<b>Base Note</b>		Длительность ноты, определяющей время задержки частоты панорамирования
<b>Times</b>	x1...x32	Количество нот, определяющих время задержки частоты панорамирования
<b>Panning Depth</b>	0...100	Ширина панорамирования
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции ширины панорамирования
<b>Amt</b>	±100	Глубина модуляции ширины панорамирования
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

## 62: Tape Echo

Эффект эмулирует прибор ленточного эхо с тремя воспроизводящими головками. Предусмотрена возможность имитации искажений и тембральных характеристик стандартной магнитной ленты.



<b>Delay Time(Tap1) [msec]</b>	0...2700	Время задержки (отбор 1)
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции времени задержки
<b>Amt</b>	-2700...+2700	Глубина модуляции времени задержки
<b>Tap2 Position [%]</b>	0...100	Положение отбора 2 относительно отбора 1
<b>Tap3 Position [%]</b>	0...100	Положение отбора 3 относительно отбора 1
<b>Tap1 Level</b>	0...100	Выходной уровень отбора 1
<b>Pan</b>	L, 1...99, R	Стереопанорама отбора 1
<b>FB Amt</b>	±100	Глубина обратной связи отбора 1
<b>Tap2 Level</b>	0...100	Выходной уровень отбора 2
<b>Pan</b>	L, 1...99, R	Стереопанорама отбора 2
<b>FB Amt</b>	±100	Глубина обратной связи отбора 2
<b>Tap3 Level</b>	0...100	Выходной уровень отбора 3
<b>Pan</b>	L, 1...99, R	Стереопанорама отбора 3
<b>FB Amt</b>	±100	Глубина обратной связи отбора 3
<b>Feedback</b>	0...100	Глубина обратной связи для отборов 1, 2 и 3

<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции глубины обратной связи
<b>Amt</b>	±100	Глубина обратной связи
<b>High Damp [%]</b>	0...100	Степень демпфирования высоких частот
<b>Low Damp [%]</b>	0...100	Степень демпфирования низких частот
<b>Saturation</b>	0...100	Уровень искажений
<b>Input Trim</b>	0...100	Входное усиление
<b>Pre Tone</b>	0...100	Тембральная регулировка по входу
<b>Wow Flutter [Hz]</b>	0.02...1.00	Частота детонации
<b>Wow Flutter Depth</b>	0...100	Глубина детонации
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

### Delay Time(Tap1), Src, Amt, Tap2 Position, Tap3 Position [%]

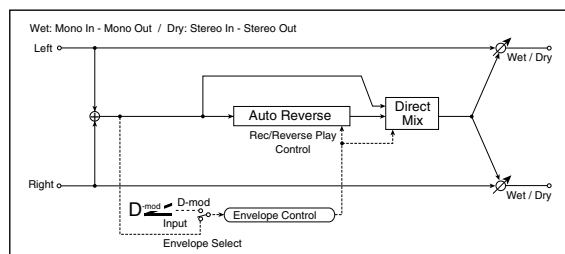
Время задержки для отборов Tap 2 и 3 задается в пропорции (%) от параметра “Delay Time (Tap 1)”. При динамической модуляции параметра “Delay Time (Tap 1)”, Tap 2 и 3 изменяются пропорционально.

### FB Amt и Feedback

Выходы обратной связи с отборов Tap 1, 2 и 3 микшируются согласно “Feedback Amt”, а общий уровень обратной связи задается параметром “Feedback Level”.

## 63: Auto Reverse

Эффект записывает сигнал, а затем воспроизводит его в обратном направлении.



<b>Mode</b>	Single, Multi	Режим записи
<b>Reverse Time [msec]</b>	20...2640	Продолжительность обратного воспроизведения
<b>Envelope Select</b>	D-mod, Input	Источник управления началом и окончанием процесса записи (источник модуляции или входной сигнал)
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции, управляющий процессом записи, если “Envelope” установлен в <b>D-mod</b>
<b>Threshold</b>	0...100	Уровень входного сигнала, при котором запускается запись, если “Envelope Select” установлен в Input
<b>Response</b>	0...100	Скорость реакции на окончание записи
<b>Direct Mix</b>	Always On, Always Off, Cross Fade	Режим микширования прямого сигнала
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала

<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

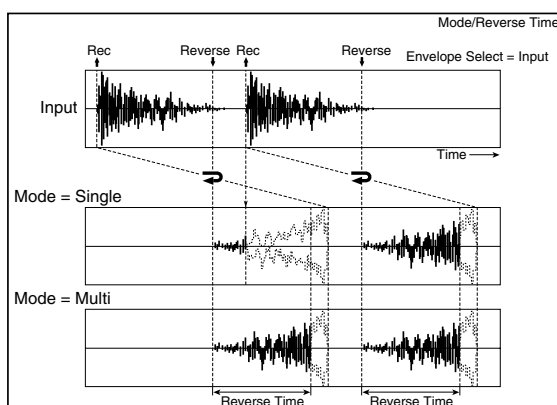
### Rec Mode и Reverse Time [msec]

Если "Rec Mode" = **Single**, то максимальная продолжительность реверсивного воспроизведения (параметр "Reverse Time") равна 2640 мс. Если во время реверсивного воспроизведения включается запись, то оно прерывается.

Если "Rec Mode" = **Multi**, то можно записывать новую фразу даже во время реверсивного воспроизведения. Однако максимальная продолжительность реверсивного воспроизведения ограничивается 1320 мс.

При записи фразы или ритмического паттерна устанавливайте "Rec Mode" в **Single**, а при записи одной ноты — в **Multi**.

Параметр "Reverse Time" определяет максимальное время реверсивного воспроизведения. Части фразы, расположенной за его пределами, не воспроизводятся.



### Envelope Select, Src, Threshold

Параметры определяют источник, который управляет запуском и остановом процесса записи.

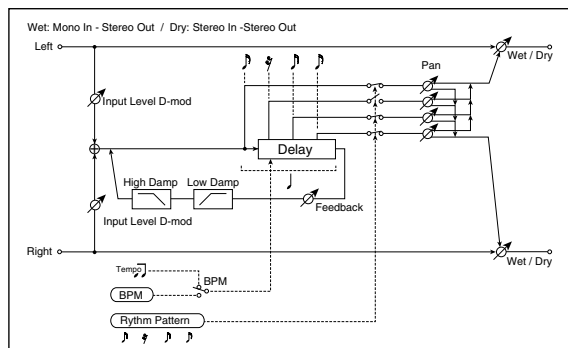
Если "Envelope Select" = **D-mod**, то входной сигнал записывается только в том случае, если значение источника модуляции, который был задан параметром "Src", равно 64 или больше.

Если "Envelope Select" = **Input**, то входной сигнал записывается только в том случае, если его уровень превышает значение порога, определяемого параметром "Threshold".

Реверсивное воспроизведение начинается сразу после завершения процесса записи.

## 64: Sequence BPM Dly (Sequence BPM Delay)

Задержка, позволяющая выбирать темп и ритмический паттерн для каждого из четырех отборов.



<b>BPM</b>	MIDI, 40.00...300.00	Темп эффекта. <b>MIDI</b> — синхронизируется с системным темпом.
<b>Rhythm Pattern</b>	3	Ритмический паттерн



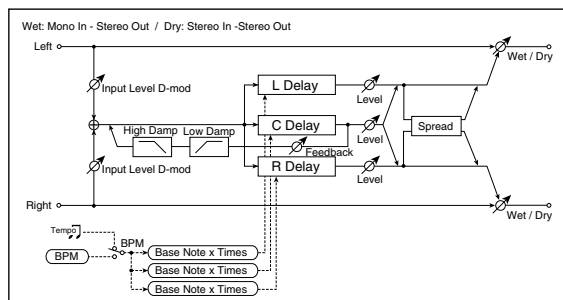
<b>Tap1 Pan</b>	L, 1...99, R	Панорама отбора 1
<b>Tap2 Pan</b>	L, 1...99, R	Панорама отбора 2
<b>Tap3 Pan</b>	L, 1...99, R	Панорама отбора 3
<b>Tap4 Pan</b>	L, 1...99, R	Панорама отбора 4
<b>Feedback</b>	±100	Глубина обратной связи
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции глубины обратной связи
<b>Amt</b>	±100	Глубина обратной связи
<b>High Damp [%]</b>	0...100	Степень демпфирования высоких частот
<b>Low Damp [%]</b>	0...100	Степень демпфирования низких частот
<b>Input Level Dmod [%]</b>	±100	Глубина модуляции уровня входного сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции уровня входного сигнала
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

## BPM и Rhythm Pattern



Время задержки равно длительности одной четвертной ноты относительно темпа, который задается параметром “BPM” (или MIDI Clock, если “BPM” = **MIDI**). При этом между отборами устанавливаются равные интервалы. При выборе ритмического паттерна выходы отборов включаются/отключаются автоматически. Если “BPM” = **MIDI**, то нельзя использовать темп медленнее 44.

## 65: L/C/R BPM Delay

Эффект позволяет согласовать время задержки с темпом песни. Аналогично можно синхронизировать время задержки с темпом арпеджиатора или секвенсора. Если темп был запрограммирован заранее, то можно синхронизировать эффект задержки с темпом песни в режиме реального времени. Время задержки определяется в терминах длительностей нот.



<b>BPM</b>	MIDI, 40.00...300.00	Темп эффекта. <b>MIDI</b> — синхронизируется с системным темпом.
<b>Time Over?</b>	—, OVER!!	Сообщение об ошибке
<b>L Delay Base Note</b>		Длительность ноты, определяющей время задержки отбора TapL
<b>Times</b>	x1...x32	Количество нот, определяющих время задержки отбора TapL
<b>Level</b>	0...50	Выходной уровень отбора TapL
<b>C Delay Base Note</b>		Длительность ноты, определяющей время задержки отбора TapC
<b>Times</b>	x1...x32	Количество нот, определяющих время задержки отбора TapC
<b>Level</b>	0...50	Выходной уровень отбора TapC

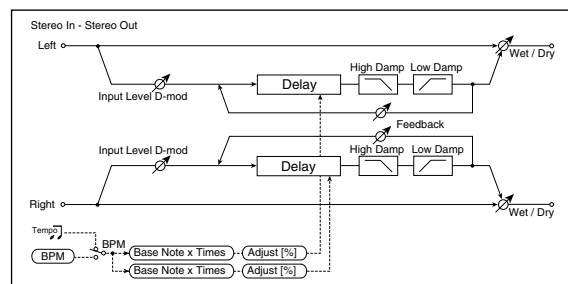
<b>R Delay Base Note</b> 		Длительность ноты, определяющей время задержки отбора TapR
<b>Times</b>	x1...x32	Количество нот, определяющих время задержки отбора TapR
<b>Level</b>	0...50	Выходной уровень отбора TapR
<b>Feedback (C Delay)</b>	±100	Глубина обратной связи отбора TapC
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции глубины обратной связи отбора TapC
<b>Amt</b>	±100	Глубина модуляции уровня обратной связи отбора TapC
<b>High Damp [%]</b>	0...100	Степень демпфирования высоких частот
<b>Low Damp [%]</b>	0...100	Степень демпфирования низких частот
<b>Input Level Dmod [%]</b>	±100	Глубина модуляции уровня входного сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции уровня входного сигнала
<b>Spread</b>	0...50	Ширина стереоизображения эффекта
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

## Time Over?

Если время превышает максимально допустимое значение 2730 мс, на дисплей выводится сообщение об ошибке: "OVER!". Уменьшите время задержки, чтобы это сообщение пропало. Параметр "Time Over?" исключительно информационный и отредактировать его невозможно.

## 66: Stereo BPM Delay

Стерефоническая задержка, позволяющая согласовывать время задержки с темпом песни.



<b>BPM</b> 	MIDI, 40.00...300.00	Темп эффекта. <b>MIDI</b> — синхронизируется с системным темпом.
<b>Time Over? L</b>	—, OVER!!	Сообщение об ошибке для левого канала
<b>Time Over? R</b>	—, OVER!!	Сообщение об ошибке для правого канала
<b>L Delay Base Note</b> 		Длительность ноты, определяющей время задержки левого канала
<b>Times</b>	x1...x32	Количество нот, определяющих время задержки левого канала
<b>Adjust [%]</b>	-2.50...+2.50	Точная регулировка времени задержки левого канала
<b>R Delay Base Note</b> 		Длительность ноты, определяющей время задержки правого канала
<b>Times</b>	x1...x32	Количество нот, определяющих время задержки правого канала
<b>Adjust [%]</b>	-2.50...+2.50	Точная регулировка времени задержки правого канала
<b>L Feedback</b>	±100	Глубина обратной связи для левого канала

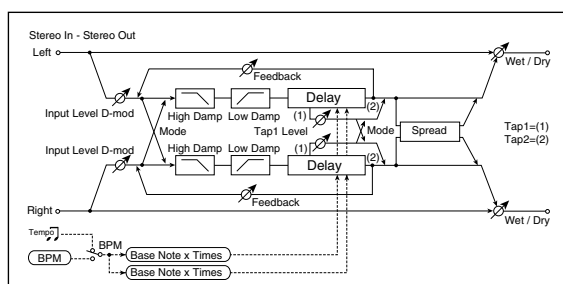
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции глубины обратной связи
<b>Amt L</b>	±100	Степень модуляции глубины обратной связи левого канала
<b>R Feedback</b>	±100	Глубина обратной связи для правого канала
<b>Amt R</b>	±100	Степень модуляции глубины обратной связи правого канала
<b>High Damp [%]</b>	0...100	Степень демпфирования высоких частот
<b>Low Damp [%]</b>	0...100	Степень демпфирования низких частот
<b>Input Level Dmod [%]</b>	±100	Глубина модуляции уровня входного сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции уровня входного сигнала
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

## Time Over? L, R

Если время превышает максимально допустимое значение 1360 мс, на дисплей выводится сообщение об ошибке: "OVER!". Уменьшите время задержки, чтобы это сообщение пропало. Параметр "Time Over?" исключительно информационный и отредактировать его невозможно.

## 67: St.BPM Mtap Delay (Stereo BPM Multi tap Delay)

Стереозадержка, позволяющая выбирать темп и ритмический паттерн для каждого из отборов.

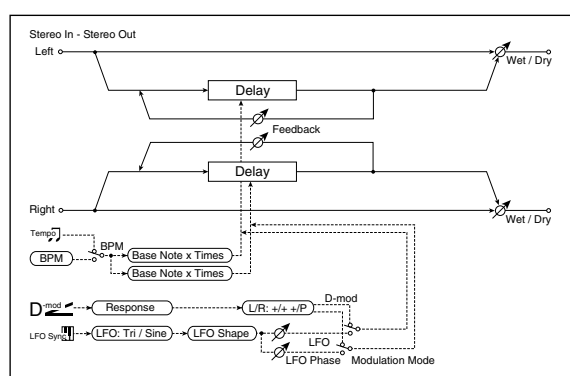


<b>Mode</b>	Normal, Cross Feedback, Cross Pan1, Cross Pan2	Схема коммутации задержек левого и правого каналов
<b>BPM</b>	MIDI, 40.00...300.00	Темп эффекта. <b>MIDI</b> — синхронизируется с системным темпом.
<b>Time Over?</b>	—, OVER!!	Сообщение об ошибке
<b>Tap 1 Base Note</b>		Длительность ноты, определяющей время задержки для отбора 1
<b>Times</b>	x1...x32	Количество нот, определяющих время задержки для отбора 1
<b>Tap 2 Base Note</b>		Длительность ноты, определяющей время задержки для отбора 2
<b>Times</b>	x1...x32	Количество нот, определяющих время задержки для отбора 2
<b>Tap1 Level</b>	0...100	Выходной уровень отбора 1
<b>Feedback (Tap2)</b>	±100	Глубина обратной связи отбора 2
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции глубины обратной связи отбора 2
<b>Amt</b>	±100	Глубина модуляции параметра "Feedback (Tap2)"
<b>High Damp [%]</b>	0...100	Степень демпфирования высоких частот

<b>Low Damp [%]</b>	0...100	Степень демпфирования низких частот
<b>Input Level Dmod [%]</b>	±100	Глубина модуляции уровня входного сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции уровня входного сигнала
<b>Spread</b>	±100	Ширина стереоизображения эффекта
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции ширины стереоизображения эффекта
<b>Amt</b>	±100	Глубина модуляции ширины стереоизображения эффекта
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

## 68: St.BPM Mod. Delay (Stereo BPM Modulation Delay)

Модуляционная стерео задержка, позволяющая синхронизировать время задержки с темпом песни.



<b>Modulation Mode</b>	LFO, Dmod	Источник управления временем задержки
<b>D-mod Modulation</b>	L/R: +/+, L/R: +/-	Режим управление с помощью источника модуляции
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции времени задержки
<b>Response</b>	0...30	Скорость реакции на источник модуляции
<b>LFO Waveform</b>	Triangle, Sine	Форма волны LFO
<b>LFO Shape</b>	±100	Искривление формы волны LFO
<b>LFO Sync</b>	Off, On	Режим перезапуска LFO
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции, управляющий перезапуском LFO
<b>LFO Frequency [Hz]</b>	0.02...20.00	Частота LFO
<b>MIDI Sync</b>	Off, On	<b>On</b> — частота LFO определяется параметрами BPM, Base Note и Times, <b>Off</b> — параметром LFO Frequency
<b>BPM</b>	MIDI, 40.00...300.00	Темп эффекта. <b>MIDI</b> — синхронизируется с системным темпом.
<b>Base Note</b>		Длительность ноты, определяющей частоту LFO
<b>Times</b>	x1...x32	Количество нот, определяющих частоту LFO
<b>L LFO Phase [градус]</b>	-180...+180	Фаза генератора LFO левого канала при перезапуске
<b>Depth</b>	0...200	Глубина модуляции LFO времени задержки левого канала
<b>R LFO Phase [градус]</b>	-180...+180	Фаза генератора LFO правого канала при перезапуске
<b>Depth</b>	0...200	Глубина модуляции LFO времени задержки правого канала

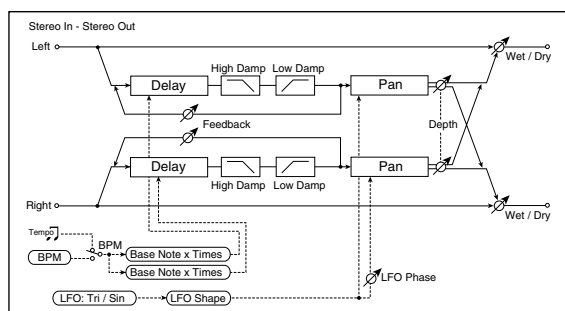
<b>BPM (Delay)</b>	MIDI, 40.00...300.00	Темп эффекта. <b>MIDI</b> — синхронизируется с системным темпом.
<b>Time Over? L</b>	—, OVER!!	Сообщение об ошибке для левого канала
<b>Time Over? R</b>	—, OVER!!	Сообщение об ошибке для правого канала
<b>L Delay Base Note</b>		Длительность ноты, определяющей время задержки левого канала
<b>Times</b>	x1...x32	Количество нот, определяющих время задержки левого канала
<b>Feedback</b>	±100	Глубина обратной связи задержки левого канала
<b>R Delay Base Note</b>		Длительность ноты, определяющей время задержки правого канала
<b>Times</b>	x1...x32	Количество нот, определяющих время задержки правого канала
<b>Feedback</b>	±100	Глубина обратной связи задержки правого канала
<b>Wet/Dry</b>	-Wet, -1:99, Dry...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

### Time Over? L, R




Если попытаться установить время задержки больше максимального 2550 мс, на дисплей выводится сообщение об ошибке: “OVER!”. Уменьшите время задержки, чтобы это сообщение пропало. Параметр “Time Over?” исключительно информационный и отредактировать его невозможно.

## 69: St.BPMAutoPanDly (Stereo BPM Auto Panning Delay)

Стереозадержка с автопанорамированием, позволяющая синхронизировать время задержки с темпом песни.

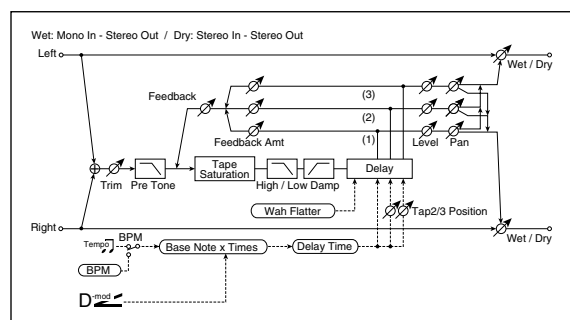






<b>BPM</b>	MIDI, 40.00...300.00	Темп эффекта. <b>MIDI</b> — синхронизируется с системным темпом.
<b>Time Over? L &gt;</b>	—, OVER!!	Сообщение об ошибке для левого канала
<b>Time Over? R &gt;</b>	—, OVER!!	Сообщение об ошибке для правого канала
<b>L Delay Base Note</b>		Длительность ноты, определяющей время задержки левого канала
<b>Times</b>	x1...x32	Количество нот, определяющих время задержки левого канала
<b>Feedback</b>	±100	Глубина обратной связи для левого канала
<b>R Delay Base Note</b>		Длительность ноты, определяющей время задержки правого канала
<b>Times</b>	x1...x32	Количество нот, определяющих время задержки правого канала
<b>Feedback</b>	±100	Глубина обратной связи для правого канала
<b>High Damp [%]</b>	0...100	Степень демпфирования высоких частот
<b>Low Damp [%]</b>	0...100	Степень демпфирования низких частот

<b>LFO Waveform</b>	Triangle, Sine	Форма волны LFO
<b>Shape</b>	±100	Искажение формы волны LFO
<b>LFO Phase [градус]</b>	-180...+180	Разность фаз LFO левого и правого каналов
<b>Panning Freq [Hz]</b>	0.02...20.00	Частота панорамирования
<b>MIDI Sync</b> 	Off, On	<b>On</b> — частота LFO определяется параметрами BPM, Base Note и Times, <b>Off</b> — параметром LFO Frequency
<b>BPM</b>	MIDI, 40.00...300.00	Темп эффекта. <b>MIDI</b> — синхронизируется с системным темпом.
<b>Base Note</b> 		Длительность ноты, определяющей частоту панорамирования
<b>Times</b>	x1...x32	Количество нот, определяющих частоту панорамирования
<b>Panning Depth</b>	0...100	Ширина панорамирования
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции ширины панорамирования
<b>Amt</b>	±100	Глубина модуляции ширины панорамирования
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

## 70: Tape Echo BPM

Ленточная задержка, позволяющая синхронизировать время задержки с темпом песни.



<b>BPM</b> 	MIDI, 40.00...300.00	Темп эффекта. <b>MIDI</b> — синхронизируется с системным темпом.
<b>Tap1 Dmod Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции времени задержки
<b>Tap1 Delay Note</b> 		Длительность ноты, определяющей время задержки (отбор 1)
<b>Times</b>	x1...x32	Количество нот, определяющих Время задержки (отбор 1)
<b>Time Over?</b>	—, OVER!!	Сообщение об ошибке
<b>Tap1 Dmod Note</b> 		Номер ноты, определяющий время задержки при максимальной модуляции
<b>Times</b>	x1...x32	Количество нот, определяющих время задержки при максимальной модуляции
<b>Tap2 Position [%]</b>	0...100	Положение отбора 2 относительно времени задержки отбора 1
<b>Tap3 Position [%]</b>	0...100	Положение отбора 3 относительно времени задержки отбора 1
<b>Tap1 Level</b>	0...100	Выходной уровень отбора 1
<b>Pan</b>	L, 1...99, R	Стереопанорама отбора 1

<b>FB Amt</b>	±100	Глубина обратной связи отбора 1
<b>Tap2 Level</b>	0...100	Выходной уровень отбора 2
<b>Pan</b>	L, 1...99, R	Стереопанорама отбора 2
<b>FB Amt</b>	±100	Глубина обратной связи отбора 2
<b>Tap3 Level</b>	0...100	Выходной уровень отбора 3
<b>Pan</b>	L, 1...99, R	Стереопанорама отбора 3
<b>FB Amt</b>	±100	Глубина обратной связи отбора 3
<b>Feedback</b>	0...100	Глубина обратной связи для отборов 1, 2 и 3
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции глубины обратной связи
<b>Amt</b>	±100	Степень модуляции глубины обратной связи
<b>High Damp [%]</b>	0...100	Степень демпфирования высоких частот
<b>Low Damp [%]</b>	0...100	Степень демпфирования низких частот
<b>Saturation</b>	0...100	Уровень искажений
<b>Input Trim</b>	0...100	Входное усиление
<b>Pre Tone</b>	0...100	Тембральная регулировка по входу
<b>Wow Flutter [Hz]</b>	0.02...1.00	Частота детонации
<b>Wow Flutter Depth</b>	0...100	Глубина детонации
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

### Tap1 Dmod Src, Tap1 Delay Note, Times, Tap1 Dmod Note, Times

Если "Tap1 Dmod Src" = **Off** или значение выбранного источника модуляции равно **0**, время задержки будет определяться "Tap1 Delay Note" и "Times".

Если параметр "Tap1 Dmod Src" принимает отличное от **Off** значение, при максимальной модуляции время задержки будет определяться согласно "Tap1 Dmod Note" и "Times".

### Time Over?

Если установить время задержки больше максимального 5400 мс, на дисплей выводится сообщение об ошибке: "OVER!". Уменьшите время задержки, чтобы это сообщение пропало. Параметр "Time Over?" исключительно информационный и отредактировать его невозможно.

# Реверберация и ранние отражения (Reverb ER)

## 71: Reverb Hall

Моделирует акустические характеристики концертных залов среднего размера.

## 72: Reverb SmoothHall

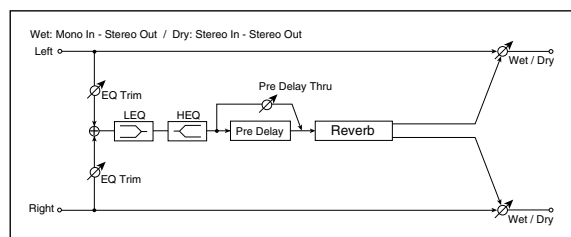
Моделирует акустические характеристики больших концертных площадок и стадионов, отличается плавным затуханием.

## 73: Reverb Wet Plate

Мягкая и плотная реверберация, моделирующая звук пластинчатого ревербератора.

## 74: Reverb Dry Plate

Легкая реверберация, моделирующая звук пластинчатого ревербератора.



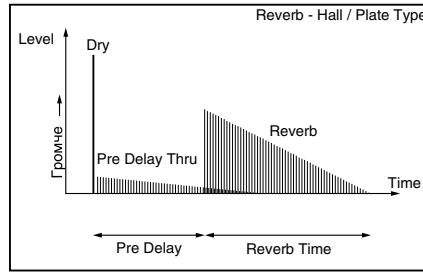
<b>Reverb Time [sec]</b>	0.1...10.0	Время реверберации
<b>High Damp [%]</b>	0...100	Степень демпфирования высоких частот
<b>Pre Delay [msec]</b>	0...200	Время задержки сигнала реверберации относительно прямого
<b>Pre Delay Thru [%]</b>	0...100	Коэффициент микширования незадержанного звука
<b>EQ Trim</b>	0...100	Уровень входного сигнала эквалайзера
<b>Pre LEQ Fc</b>	Low, Mid-Low	Эквалайзер низкочастотного диапазона
<b>Pre LEQ Gain [dB]</b>	-15.0...+15.0	Коэффициент усиления низких частот
<b>Pre HEQ Fc</b>	High, Mid-High	Эквалайзер высокочастотного диапазона
<b>Pre HEQ Gain [dB]</b>	-15.0...+15.0	Коэффициент усиления высоких частот
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

### Pre Delay [msec], Pre Delay Thru [%]

Параметр “Pre Delay” определяет задержку, с которой входной сигнал поступает на вход блока реверберации. Это позволяет имитировать акустические характеристики помещений различных размеров.

Параметр “Pre Delay Thru” позволяет микшировать прямой сигнал без задержки. Это позволяет подчеркнуть оригинальную атаку обрабатываемого сигнала.



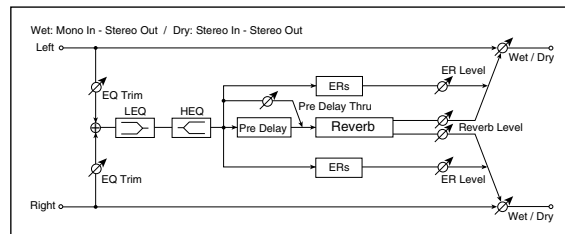


## 75: Reverb Room

Эффект отличается высоким уровнем ранних отражений, определяющих “плотность” звучания. Баланс между ранними отражениями и реверберационным сигналом позволяет моделировать нюансы того или иного помещения, например, тип стен комнаты.

## 76: Reverb BrightRoom

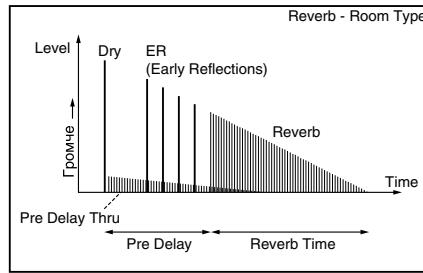
Эффект характеризуется высоким уровнем ранних отражений, делающих звук более “ярким”.



<b>Reverb Time [sec]</b>	0.1...3.0	Время реверберации
<b>High Damp [%]</b>	0...100	Степень демпфирования высоких частот
<b>Pre Delay [msec]</b>	0...200	Время задержки сигнала реверберации относительно прямого
<b>Pre Delay Thru [%]</b>	0...100	Коэффициент микширования незадержанного звука
<b>ER Level</b>	0...100	Уровень ранних отражений
<b>Reverb Level</b>	0...100	Уровень реверберации
<b>EQ Trim</b>	0...100	Уровень входного сигнала эквалайзера
<b>Pre LEQ Fc</b>	Low, Mid-Low	Эквалайзер низкочастотного диапазона
<b>Pre LEQ Gain [dB]</b>	-15.0...+15.0	Коэффициент усиления низких частот
<b>Pre HEQ Fc</b>	High, Mid-High	Эквалайзер высокочастотного диапазона
<b>Pre HEQ Gain [dB]</b>	-15.0...+15.0	Коэффициент усиления высоких частот
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

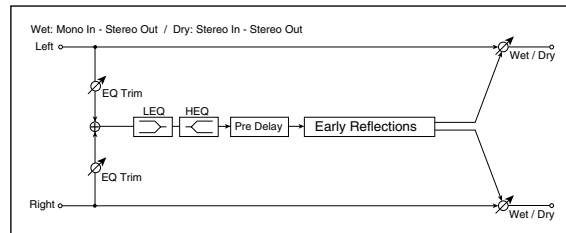
### ER Level, Reverb Level

Параметры используются для регулировки уровня ранних отражений и уровня реверберационного сигнала соответственно. Они позволяют моделировать отражательную способность стен помещения. Чем больше значение параметра “ER Level” тем более “жесткие” стены (выше их отражательная способность) и чем больше “Reverb Level”, тем они мягче.



## 77: Early Reflections

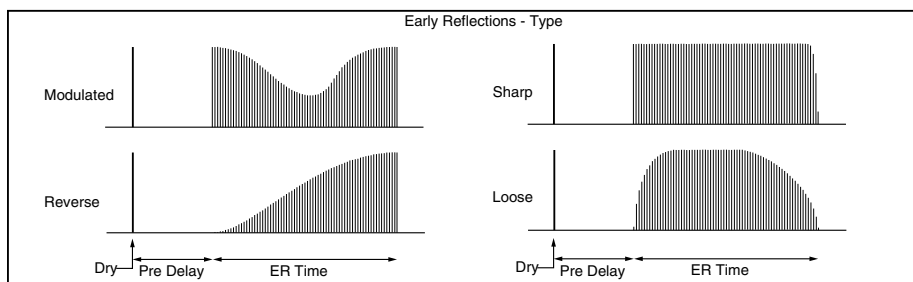
Эффект моделирует только ранние отражения процесса реверберации. Предоставляется возможность выбора одной из четырех кривых затухания.



<b>Type</b>	Sharp, Loose, Modulated, Reverse	Кривая затухания ранних отражений
<b>ER Time [msec]</b>	10...800	Продолжительность звучания ранних отражений
<b>Pre Delay [msec]</b>	0...200	Время задержки между сигналом и ранними отражениями
<b>EQ Trim</b>	0...100	Уровень входного сигнала эквалайзера
<b>Pre LEQ Fc</b>	Low, Mid-Low	Эквалайзер низкочастотного диапазона
<b>Pre LEQ Gain [dB]</b>	-15.0...+15.0	Коэффициент усиления низких частот
<b>Pre HEQ Fc</b>	High, Mid-High	Эквалайзер высокочастотного диапазона
<b>Pre HEQ Gain [dB]</b>	-15.0...+15.0	Коэффициент усиления высокочастотного диапазона
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

### Type

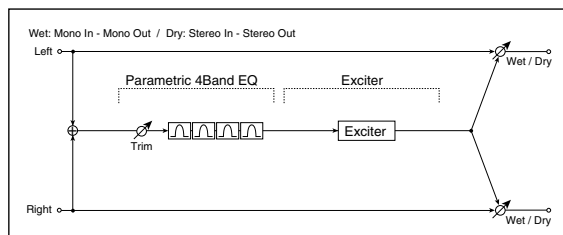
Параметр используется для выбора кривой затухания ранних отражений.



## Последовательные моно-моно (Mono-Mono)

### 78: P4EQ - Exciter (Parametric 4-Band EQ - Exciter)

В эффекте объединены монофонический четырехполосный параметрический эквалайзер и эксайтер.



#### P4EQ

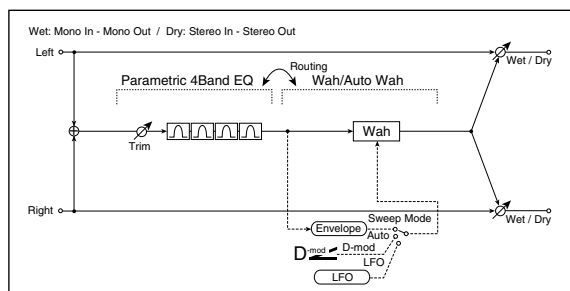
<b>Trim</b>	0...100	Входной уровень параметрического эквалайзера
<b>B1 Cutoff [Hz]</b>	20...1.00k	Центральная частота полосы 1
<b>Q</b>	0.5...10.0	Добротность полосы 1
<b>Gain [dB]</b>	-18...+18	Коэффициент усиления полосы 1
<b>B2 Cutoff [Hz]</b>	50...5.00k	Центральная частота полосы 2
<b>Q</b>	0.5...10.0	Добротность полосы 2
<b>Gain [dB]</b>	-18...+18	Коэффициент усиления полосы 2
<b>B3 Cutoff [Hz]</b>	300...10.00k	Центральная частота полосы 3
<b>Q</b>	0.5...10.0	Добротность полосы 3
<b>Gain [dB]</b>	-18...+18	Коэффициент усиления полосы 3
<b>B4 Cutoff [Hz]</b>	500...20.00k	Центральная частота полосы 4
<b>Q</b>	0.5...10.0	Добротность полосы 4
<b>Gain [dB]</b>	-18...+18	Коэффициент усиления полосы 4

#### EXCITER

<b>Emphasis Freq</b>	0...70	Диапазон усиливаемых частот
<b>Exciter Blend</b>	±100	Интенсивность (глубина) эффекта эксайтера
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

## 79: P4EQ - Wah (Parametric 4-Band EQ - Wah/Auto Wah)

В эффекте объединены монофонический четырехполосный параметрический эквалайзер и эффект “вау-вау”. Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.



### P4EQ

<b>Trim</b>	0...100	Входной уровень параметрического эквалайзера
<b>Routing</b>	P4EQ -> Wah, Wah -> P4EQ	Порядок следования эффектов
<b>B1 Cutoff [Hz]</b>	20...1.00k	Центральная частота полосы 1
<b>Q</b>	0.5...10.0	Добротность полосы 1
<b>Gain [dB]</b>	-18...+18	Коэффициент усиления полосы 1
<b>B2 Cutoff [Hz]</b>	50...5.00k	Центральная частота полосы 2
<b>Q</b>	0.5...10.0	Добротность полосы 2
<b>Gain [dB]</b>	-18...+18	Коэффициент усиления полосы 2
<b>B3 Cutoff [Hz]</b>	300...10.00k	Центральная частота полосы 3
<b>Q</b>	0.5...10.0	Добротность полосы 3
<b>Gain [dB]</b>	-18...+18	Коэффициент усиления полосы 3
<b>B4 Cutoff [Hz]</b>	500...20.00k	Центральная частота полосы 4
<b>Q</b>	0.5...10.0	Добротность полосы 4
<b>Gain [dB]</b>	-18...+18	Коэффициент усиления полосы 4

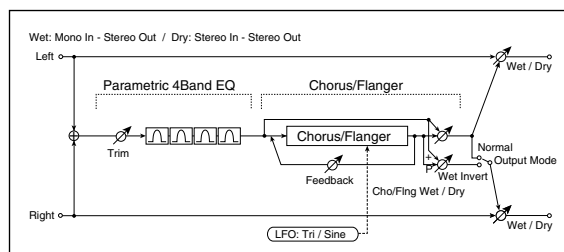
### WAH

<b>Frequency Bottom</b>	0...100	Нижняя граница центральной частоты эффекта “вау-вау”
<b>Frequency Top</b>	0...100	Верхняя граница центральной частоты “вау-вау”
<b>Sweep Mode</b>	Auto, D-mod, LFO	Источник управления: “авто-вау”, модуляция, LFO
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции “вау-вау”, если “Sweep Mode” = <b>D-mod</b>
<b>LFO Frequency [Hz]</b>	0.02...20.00	Частота LFO
<b>Resonance</b>	0...100	Величина резонанса
<b>LPF</b>	Off, On	Состояние обрезного фильтра высоких частот (выключен/включен)
<b>[W] Wet/Dry</b>	Dry, 1 : 99 ...99 : 1, Wet	Баланс эффекта “вау-вау”
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта “вау-вау”
<b>Amt</b>	±100	Глубина модуляции баланса эффекта “вау-вау”

<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

## 80: P4EQ - Cho/Flng (Parametric 4-Band EQ - Chorus/Flanger)

В эффекте объединены монофонические четырехполосный параметрический эквалайзер и хорус/флэнжер.



### P4EQ

<b>Trim</b>	0...100	Входной уровень параметрического эквалайзера
<b>B1 Cutoff [Hz]</b>	20...1.00k	Центральная частота полосы 1
<b>Q</b>	0.5...10.0	Добротность полосы 1
<b>Gain [dB]</b>	-18...+18	Коэффициент усиления полосы 1
<b>B2 Cutoff [Hz]</b>	50...5.00k	Центральная частота полосы 2
<b>Q</b>	0.5...10.0	Добротность полосы 2
<b>Gain [dB]</b>	-18...+18	Коэффициент усиления полосы 2
<b>B3 Cutoff [Hz]</b>	300...10.00k	Центральная частота полосы 3
<b>Q</b>	0.5...10.0	Добротность полосы 3
<b>Gain [dB]</b>	-18...+18	Коэффициент усиления полосы 3
<b>B4 Cutoff [Hz]</b>	500...20.00k	Центральная частота полосы 4
<b>Q</b>	0.5...10.0	Добротность полосы 4
<b>Gain [dB]</b>	-18...+18	Коэффициент усиления полосы 4

### CHORUS/FLANGER

<b>LFO Waveform</b>	Triangle, Sine	Форма волны LFO
<b>LFO Frequency [Hz]</b>	0.02...20.00	Частота LFO
<b>Delay Time [msec]</b>	0.0...1350.0	Время задержки
<b>Depth</b>	0...100	Глубина модуляции с помощью LFO
<b>Feedback</b>	±100	Глубина обратной связи
<b>[F]Cho/Flng Wet/Dry</b>	-Wet, -1:99...Dry... 99:1, Wet	Баланс эффекта хорус/флэнжер
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта хорус/флэнжер
<b>Amt</b>	±100	Глубина модуляции баланса эффекта хорус/флэнжер

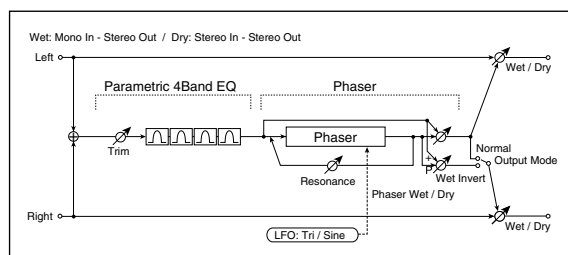
<b>Output Mode</b>	Normal, Wet Invert	Режим работы выходов блока хорус/флэнжер
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

## Output Mode

Если выбрано значение **Wet Invert**, фаза правого канала хоруса/флэнжера инвертируется. Это позволяет имитировать псевдо-стереофонический эффект и расширить стереообраз. Однако, если выход эффекта коммутируется с монофоническим эффектом, звуки левого и правого каналов вследствие разности фаз могут погасить друг друга. В этом случае теряется эффект хоруса/флэнжера.

## 81: P4EQ - Phaser (Parametric 4-Band EQ - Phaser)

В эффекте объединены монофонические четырехполосный параметрический эквалайзер и фазер.



### P4EQ

<b>Trim</b>	0...100	Входной уровень параметрического эквалайзера
<b>B1 Cutoff [Hz]</b>	20...1.00k	Центральная частота полосы 1
<b>Q</b>	0.5...10.0	Добротность полосы 1
<b>Gain [dB]</b>	-18...+18	Коэффициент усиления полосы 1
<b>B2 Cutoff [Hz]</b>	50...5.00k	Центральная частота полосы 2
<b>Q</b>	0.5...10.0	Добротность полосы 2
<b>Gain [dB]</b>	-18...+18	Коэффициент усиления полосы 2
<b>B3 Cutoff [Hz]</b>	300...10.00k	Центральная частота полосы 3
<b>Q</b>	0.5...10.0	Добротность полосы 3
<b>Gain [dB]</b>	-18...+18	Коэффициент усиления полосы 3
<b>B4 Cutoff [Hz]</b>	500...20.00k	Центральная частота полосы 4
<b>Q</b>	0.5...10.0	Добротность полосы 4
<b>Gain [dB]</b>	-18...+18	Коэффициент усиления полосы 4

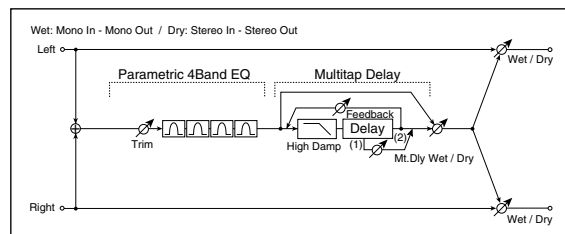
### PHASER

<b>LFO Waveform</b>	Triangle, Sine	Форма волны LFO
<b>LFO Frequency [Hz]</b>	0.02...20.00	Частота LFO
<b>Manual</b>	0...100	Частота, к которой применяется эффект
<b>Depth</b>	0...100	Глубина модуляции с помощью LFO

<b>Resonance</b>	±100	Величина резонанса
<b>[P]Phaser Wet/Dry</b>	-Wet, -1:99...Dry... 99:1, Wet	Баланс эффекта фазера
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта фазера
<b>Amt</b>	±100	Глубина модуляции баланса эффекта фазера
<b>Output Mode</b>	Normal, Wet Invert	Режим работы выходов блока фазера
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

## 82: P4EQ - Mt. Delay (Parametric 4-Band EQ - Multitap Delay)

В эффекте объединены монофонический четырехполосный параметрический эквалайзер и многоотборная задержка.



### P4EQ

<b>Trim</b>	0...100	Входной уровень параметрического эквалайзера
<b>B1 Cutoff [Hz]</b>	20...1.00k	Центральная частота полосы 1
<b>Q</b>	0.5...10.0	Добротность полосы 1
<b>Gain [dB]</b>	-18...+18	Коэффициент усиления полосы 1
<b>B2 Cutoff [Hz]</b>	50...5.00k	Центральная частота полосы 2
<b>Q</b>	0.5...10.0	Добротность полосы 2
<b>Gain [dB]</b>	-18...+18	Коэффициент усиления полосы 2
<b>B3 Cutoff [Hz]</b>	300...10.00k	Центральная частота полосы 3
<b>Q</b>	0.5...10.0	Добротность полосы 3
<b>Gain [dB]</b>	-18...+18	Коэффициент усиления полосы 3
<b>B4 Cutoff [Hz]</b>	500...20.00k	Центральная частота полосы 4
<b>Q</b>	0.5...10.0	Добротность полосы 4
<b>Gain [dB]</b>	-18...+18	Коэффициент усиления полосы 4

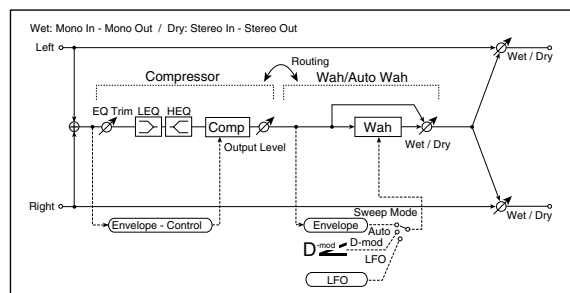
### MULTITAP DELAY

<b>Tap1 Time [msec]</b>	0.0...1360.0	Время задержки отбора 1
<b>Tap1 Level</b>	0...100	Выходной уровень отбора 1
<b>Tap2 Time [msec]</b>	0.0...1360.0	Время задержки отбора 2

<b>Feedback (Tap2)</b>	±100	Глубина обратной связи отбора 2
<b>High Damp [%]</b>	0...100	Степень демпфирования высоких частот
<b>[D]Mt.Delay Wet/Dry</b>	Dry, 1 : 99 ...99 : 1, Wet	Баланс эффекта многоотборной задержки
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта многоотборной задержки
<b>Amt</b>	±100	Глубина модуляции баланса эффекта многоотборной задержки
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

## 83: Comp - Wah (Compressor - Wah/Auto Wah)

В эффекте объединены монофонические компрессор и “вау-вау”. Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.



### COMPRESSOR

<b>Sensitivity</b>	1...100	Чувствительность
<b>Attack</b>	1...100	Уровень атаки
<b>Output Level</b>	0...100	Выходной уровень компрессора
<b>EQ Trim</b>	0...100	Уровень входного сигнала эквалайзера
<b>Pre LEQ Gain [dB]</b>	-15...+15	Коэффициент усиления низких частот
<b>Pre HEQ Gain [dB]</b>	-15...+15	Коэффициент усиления высоких частот

### WAH

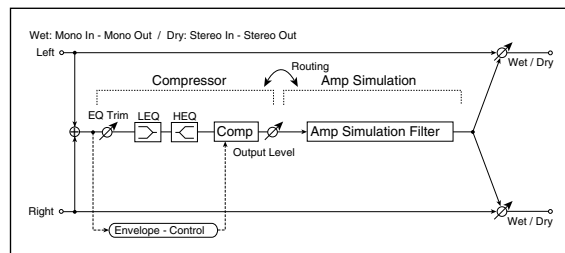
<b>Frequency Bottom</b>	0...100	Нижняя граница центральной частоты эффекта “вау-вау”
<b>Frequency Top</b>	0...100	Верхняя граница центральной частоты эффекта “вау-вау”
<b>Sweep Mode</b>	Auto, D-mod, LFO	Источник управления: эффект “авто-вау”, модуляция, LFO
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции “вау-вау”, если “Sweep Mode” = <b>D-mod</b>
<b>LFO Frequency [Hz]</b>	0.02...20.00	Частота LFO
<b>Resonance</b>	0...100	Величина резонанса
<b>LPF</b>	Off, On	Состояние обрезного фильтра высоких частот (выключен/включен)
<b>[W] Wet/Dry</b>	Dry, 1 : 99 ...99 : 1, Wet	Баланс эффекта “вау-вау”



<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта “вау-вау”
<b>Amt</b>	±100	Глубина модуляции баланса эффекта “вау-вау”
<b>Routing</b>	Comp -> Wah, Wah -> Comp	Порядок следования эффектов
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

## 84: Comp - Amp Sim (Compressor - Amp Simulation)

В эффекте объединены монофонические компрессор и блок имитации усилителя. Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.



### COMPRESSOR

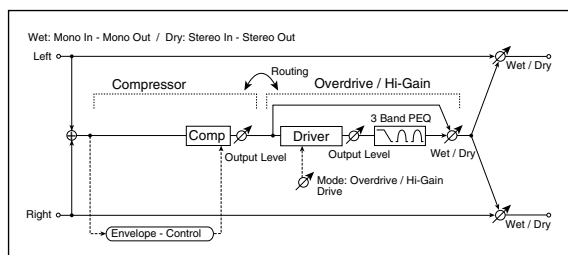
<b>Sensitivity</b>	1...100	Чувствительность
<b>Attack</b>	1...100	Уровень атаки
<b>Output Level</b>	0...100	Выходной уровень компрессора
<b>EQ Trim</b>	0...100	Уровень входного сигнала эквалайзера
<b>Pre LEQ Gain [dB]</b>	-15...+15	Коэффициент усиления низких частот
<b>Pre HEQ Gain [dB]</b>	-15...+15	Коэффициент усиления высоких частот

### AMP SIM

<b>Amplifier Type</b>	SS, EL84, 6L6	Тип гитарного усилителя
<b>Routing</b>	Comp -> Amp, Amp -> Comp	Порядок следования эффектов
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

## 85: Comp - OD/HiGain (Compressor - Overdrive/Hi.Gain)

В эффекте объединены монофонический компрессор и блок овердрайв/дисторшн. Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.



### COMPRESSOR

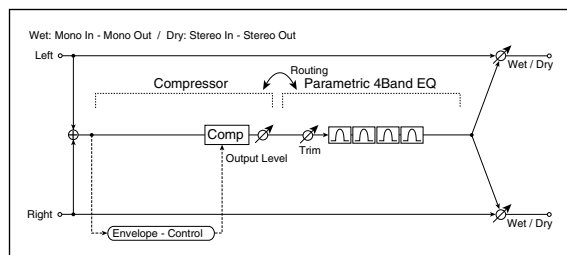
<b>Sensitivity</b>	1...100	Чувствительность
<b>Attack</b>	1...100	Уровень атаки
<b>Output Level</b>	0...100	Выходной уровень компрессора

### OD/HI-GAIN

<b>Drive Mode</b>	Overdrive, Hi-Gain	Режим дисторшна
<b>Drive</b>	1...100	Глубина дисторшна
<b>Output Level</b>	0...50	Выходной уровень овердрайва
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции выходного уровня овердрайва
<b>Amt</b>	-50...+50	Глубина модуляции выходного уровня овердрайва
<b>Low Cutoff [Hz]</b>	20...1.00k	Граничная частота низкочастотного полочного фильтра
<b>Gain [dB]</b>	-18...+18	Коэффициент усиления низких частот
<b>Mid1 Cutoff [Hz]</b>	300...10.00k	Центральная частота колокольного фильтра средних/высоких частот 1
<b>Q</b>	0.5...10.0	Добротность фильтра средних/высоких частот 1
<b>Gain [dB]</b>	-18...+18	Коэффициент усиления фильтра средних/высоких частот 1
<b>Mid2 Cutoff [Hz]</b>	500...20.00k	Центральная частота колокольного фильтра средних/высоких частот 2
<b>Q</b>	0.5...10.0	Добротность фильтра средних/высоких частот 2
<b>Gain [dB]</b>	-18...+18	Коэффициент усиления фильтра средних/высоких частот 2
<b>[O] Wet/Dry</b>	Dry, 1 : 99 ...99 : 1, Wet	Баланс эффекта овердрайв
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта овердрайв
<b>Amt</b>	±100	Глубина модуляции баланса эффекта овердрайв
<b>Routing</b>	Comp -> OD/HG, OD/HG -> Comp	Порядок следования эффектов
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

## 86: Comp - P4EQ (Compressor - Parametric 4-Band EQ)

В эффекте объединены монофонический компрессор и четырехполосный параметрический эквалайзер. Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.



### COMPRESSOR

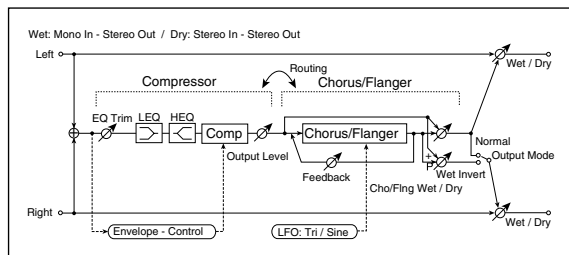
<b>Sensitivity</b>	1...100	Чувствительность
<b>Attack</b>	1...100	Уровень атаки
<b>Output Level</b>	0...100	Выходной уровень компрессора

### P4EQ

<b>Trim</b>	0...100	Входной уровень параметрического эквалайзера
<b>B1 Cutoff [Hz]</b>	20...1.00k	Центральная частота полосы 1
<b>Q</b>	0.5...10.0	Добротность полосы 1
<b>Gain [dB]</b>	-18...+18	Коэффициент усиления полосы 1
<b>B2 Cutoff [Hz]</b>	50...5.00k	Центральная частота полосы 2
<b>Q</b>	0.5...10.0	Добротность полосы 2
<b>Gain [dB]</b>	-18...+18	Коэффициент усиления полосы 2
<b>B3 Cutoff [Hz]</b>	300...10.00k	Центральная частота полосы 3
<b>Q</b>	0.5...10.0	Добротность полосы 3
<b>Gain [dB]</b>	-18...+18	Коэффициент усиления полосы 3
<b>B4 Cutoff [Hz]</b>	500...20.00k	Центральная частота полосы 4
<b>Q</b>	0.5...10.0	Добротность полосы 4
<b>Gain [dB]</b>	-18...+18	Коэффициент усиления полосы 4
<b>Routing</b>	Comp -> P4EQ, P4EQ -> Comp	Порядок следования эффектов
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

## 87: Comp - Cho/Flng (Compressor - Chorus/Flanger)

В эффекте объединены монофонические компрессор и блок хорус/флэнжер. Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.



### COMPRESSOR

<b>Sensitivity</b>	1...100	Чувствительность
<b>Attack</b>	1...100	Уровень атаки
<b>Output Level</b>	0...100	Выходной уровень компрессора
<b>EQ Trim</b>	0...100	Уровень входного сигнала эквалайзера
<b>Pre LEQ Gain [dB]</b>	-15...+15	Коэффициент усиления низких частот
<b>Pre HEQ Gain [dB]</b>	-15...+15	Коэффициент усиления высоких частот

### CHORUS/FLANGER

<b>LFO Waveform</b>	Triangle, Sine	Форма волны LFO
<b>LFO Frequency [Hz]</b>	0.02...20.00	Частота LFO
<b>Delay Time [msec]</b>	0.0...1350.0	Время задержки
<b>Depth</b>	0...100	Глубина модуляции с помощью LFO
<b>Feedback</b>	±100	Глубина обратной связи
<b>[F]Cho/Flng Wet/Dry</b>	-Wet, -1:99...Dry... 99:1, Wet	Баланс эффекта хорус/флэнжер
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта хорус/флэнжер
<b>Amt</b>	±100	Глубина модуляции баланса эффекта хорус/флэнжер
<b>Output Mode</b>	Normal, Wet Invert	Режим работы выходов блока хорус/флэнжер
<b>Routing</b>	Comp -> Flanger, Flanger -> Comp	Порядок следования эффектов
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

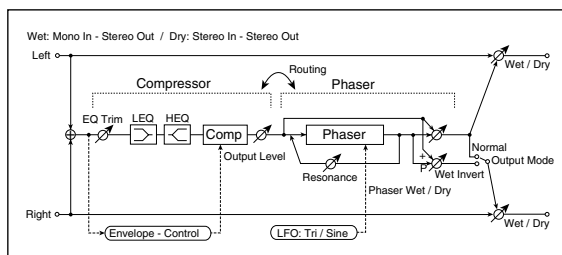
### Routing и Output Mode

Если выбрано значение **Wet Invert**, фаза правого канала блока хорус/флэнжер инвертируется. Это позволяет имитировать псевдостереофонический эффект, расширить стерео образ. Однако, если выход эффекта коммутируется с монофоническим эффектом, звуки левого и правого каналов, вследствие разности фаз, могут погасить друг друга. В этом случае теряется эффект хоруса/флэнжера.

Если параметр "Routing" установлен в значение **Flanger -> Comp**, то "Output Mode" автоматически устанавливается в **Normal**.

## 88: Comp - Phaser (Compressor - Phaser)

В эффекте объединены монофонический компрессор и фазер. Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.



### COMPRESSOR

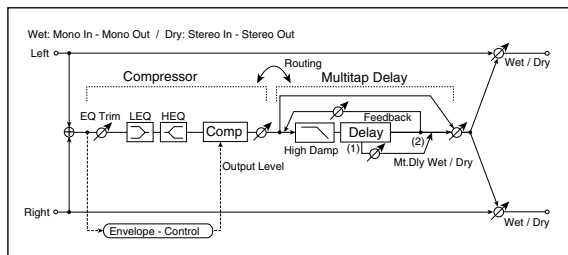
<b>Sensitivity</b>	1...100	Чувствительность
<b>Attack</b>	1...100	Уровень атаки
<b>Output Level</b>	0...100	Выходной уровень компрессора
<b>EQ Trim</b>	0...100	Уровень входного сигнала эквалайзера
<b>Pre LEQ Gain [dB]</b>	-15...+15	Коэффициент усиления низких частот
<b>Pre HEQ Gain [dB]</b>	-15...+15	Коэффициент усиления высоких частот

### PHASER

<b>LFO Waveform</b>	Triangle, Sine	Форма волны LFO
<b>LFO Frequency [Hz]</b>	0.02...20.00	Частота LFO
<b>Manual</b>	0...100	Частота, к которой применяется эффект
<b>Depth</b>	0...100	Глубина модуляции с помощью LFO
<b>Resonance</b>	±100	Величина резонанса
<b>[P]Phaser Wet/Dry</b>	-Wet, -1:99...Dry... 99:1, Wet	Баланс эффекта фазера
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта фазера
<b>Amt</b>	±100	Глубина модуляции баланса эффекта фазера
<b>Output Mode</b>	Normal, Wet Invert	Режим работы выходов блока фазера
<b>Routing</b>	Comp -> Phaser, Phaser -> Comp	Порядок следования эффектов
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

## 89: Comp - Mt. Delay (Compressor - Multitap Delay)

В эффекте объединены монофонический компрессор и многоотборная задержка. Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.



### COMPRESSOR

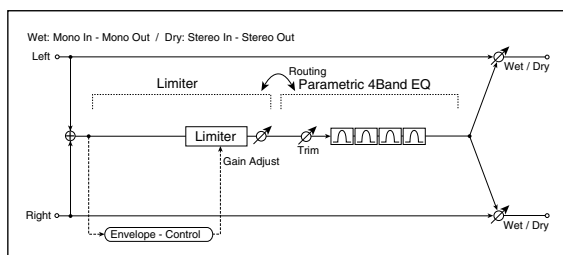
<b>Sensitivity</b>	1...100	Чувствительность
<b>Attack</b>	1...100	Уровень атаки
<b>Output Level</b>	0...100	Выходной уровень компрессора
<b>EQ Trim</b>	0...100	Уровень входного сигнала эквалайзера
<b>Pre LEQ Gain [dB]</b>	-15...+15	Коэффициент усиления низких частот
<b>Pre HEQ Gain [dB]</b>	-15...+15	Коэффициент усиления высоких частот

### MULTITAP DELAY

<b>Tap1 Time [msec]</b>	0.0...1360.0	Время задержки отбора 1
<b>Tap1 Level</b>	0...100	Выходной уровень отбора 1
<b>Tap2 Time [msec]</b>	0.0...1360.0	Время задержки отбора 2
<b>Feedback</b>	±100	Глубина обратной связи отбора 2
<b>High Damp [%]</b>	0...100	Степень демпфирования высоких частот
<b>[D]Mt.Delay Wet/Dry</b>	Dry, 1 : 99 ...99 : 1, Wet	Баланс эффекта многоотборной задержки
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта многоотборной задержки
<b>Amt</b>	±100	Глубина модуляции баланса эффекта многоотборной задержки
<b>Routing</b>	Comp -> Mt.Delay, DLY -> Comp	Порядок следования эффектов
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

## 90: Limiter - P4EQ (Limiter - Parametric 4-Band EQ)

В эффекте объединены монофонический лимитер и четырехполосный параметрический эквалайзер. Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.



### LIMITER

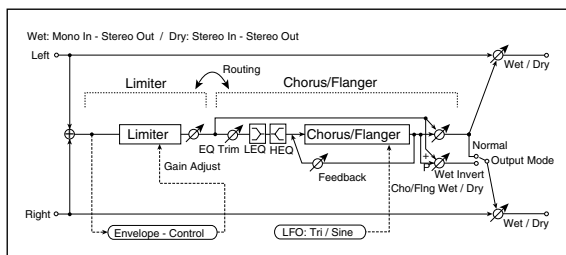
<b>Ratio</b>	1.0 : 1... 50.0 : 1, Inf : 1	Коэффициент компрессии
<b>Threshold [dB]</b>	-40...0	Пороговое значение
<b>Attack</b>	1...100	Время атаки
<b>Release</b>	1...100	Время восстановления
<b>Gain Adjust [dB]</b>	-Inf, -38...+24	Выходной уровень лимитера

### P4EQ

<b>Trim</b>	0...100	Входной уровень параметрического эквалайзера
<b>B1 Cutoff [Hz]</b>	20...1.00k	Центральная частота полосы 1
<b>Q</b>	0.5...10.0	Добротность полосы 1
<b>Gain [dB]</b>	-18...+18	Коэффициент усиления полосы 1
<b>B2 Cutoff [Hz]</b>	50...5.00k	Центральная частота полосы 2
<b>Q</b>	0.5...10.0	Добротность полосы 2
<b>Gain [dB]</b>	-18...+18	Коэффициент усиления полосы 2
<b>B3 Cutoff [Hz]</b>	300...10.00k	Центральная частота полосы 3
<b>Q</b>	0.5...10.0	Добротность полосы 3
<b>Gain [dB]</b>	-18...+18	Коэффициент усиления полосы 3
<b>B4 Cutoff [Hz]</b>	500...20.00k	Центральная частота полосы 4
<b>Q</b>	0.5...10.0	Добротность полосы 4
<b>Gain [dB]</b>	-18...+18	Коэффициент усиления полосы 4
<b>Routing</b>	Limiter -> P4EQ, P4EQ -> Limiter	Порядок следования эффектов
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

## 91: Limiter - Cho/Flng (Limiter - Chorus/Flanger)

В эффекте объединены монофонические лимитер и блок хорус/флэнжер. Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.



### LIMITER

<b>Ratio</b>	1.0 : 1... 50.0 : 1, Inf : 1	Коэффициент компрессии
<b>Threshold [dB]</b>	-40...0	Пороговое значение
<b>Attack</b>	1...100	Время атаки
<b>Release</b>	1...100	Время восстановления
<b>Gain Adjust [dB]</b>	-Inf, -38...+24	Выходной уровень лимитера

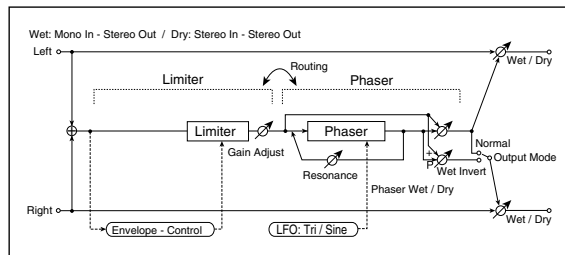
### CHORUS/FLANGER

<b>LFO Frequency [Hz]</b>	0.02...20.00	Частота LFO
<b>LFO Waveform</b>	Triangle, Sine	Форма волны LFO
<b>Delay Time [msec]</b>	0.0...1350.0	Время задержки
<b>Depth</b>	0...100	Глубина модуляции с помощью LFO
<b>Feedback</b>	±100	Глубина обратной связи
<b>EQ Trim</b>	0...100	Уровень входного сигнала эквалайзера
<b>Pre LEQ Gain [dB]</b>	-15...+15	Коэффициент усиления низких частот
<b>Pre HEQ Gain [dB]</b>	-15...+15	Коэффициент усиления высоких частот
<b>[F]Cho/Flng Wet/Dry</b>	-Wet, -1:99...Dry... 99:1, Wet	Баланс эффекта хорус/флэнжер
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта хорус/флэнжер
<b>Amt</b>	±100	Глубина модуляции баланса эффекта хорус/флэнжер
<b>Output Mode</b>	Normal, Wet Invert	Режим работы выходов блока хорус/флэнжер
<b>Routing</b>	Limiter -> Flanger, Flanger -> Limiter	Порядок следования эффектов
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта



## 92: Limiter - Phaser

В эффекте объединены монофонические лимитер и фазер. Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.



### LIMITER

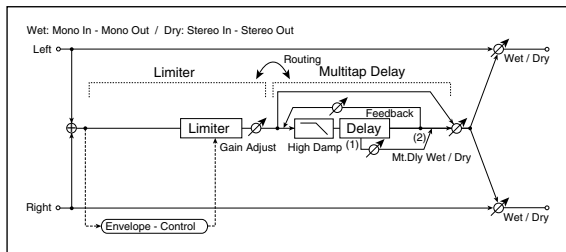
<b>Ratio</b>	1.0 : 1... 50.0 : 1, Inf : 1	Коэффициент компрессии
<b>Threshold [dB]</b>	-40...0	Пороговое значение
<b>Attack</b>	1...100	Время атаки
<b>Release</b>	1...100	Время восстановления
<b>Gain Adjust [dB]</b>	-Inf, -38...+24	Выходной уровень лимитера

### PHASER

<b>LFO Frequency [Hz]</b>	0.02...20.00	Частота LFO
<b>LFO Waveform</b>	Triangle, Sine	Форма волны LFO
<b>Manual</b>	0...100	Частота, к которой применяется эффект
<b>Depth</b>	0...100	Глубина модуляции с помощью LFO
<b>Resonance</b>	±100	Величина резонанса
<b>[P]Phaser Wet/Dry</b>	-Wet, -1:99...Dry... 99:1, Wet	Баланс эффекта фазера
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта фазера
<b>Amt</b>	±100	Глубина модуляции баланса эффекта фазера
<b>Output Mode</b>	Normal, Wet Invert	Режим работы выходов блока фазера
<b>Routing</b>	Limiter -> Phaser, Phaser -> Limiter	Порядок следования эффектов
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

## 93: Limiter - Mt.Delay (Limiter - Multitap Delay)

В эффекте объединены монофонические лимитер и многоотборная задержка. Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.



### LIMITER

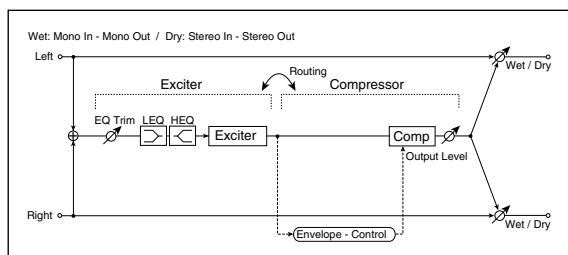
Ratio	1.0 : 1... 50.0 : 1, Inf : 1	Коэффициент компрессии
Threshold [dB]	-40...0	Пороговое значение
Attack	1...100	Время атаки
Release	1...100	Время восстановления
Gain Adjust [dB]	-Inf, -38...+24	Выходной уровень лимитера

### MULTITAP DELAY

Tap1 Time [msec]	0.0...1360.0	Время задержки отбора 1
Tap1 Level	0...100	Выходной уровень отбора 1
Tap2 Time [msec]	0.0...1360.0	Время задержки отбора 2
Feedback	±100	Глубина обратной связи отбора 2
High Damp [%]	0...100	Степень демпфирования высоких частот
[D]Mt.Delay Wet/Dry	Dry, 1 : 99 ...99 : 1, Wet	Баланс эффекта многоотборной задержки
Src	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта задержки
Amt	±100	Глубина модуляции баланса эффекта задержки
Routing	Limiter -> Mt.Delay, Mt.Delay -> Limiter	Порядок следования эффектов
Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
Src	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amt	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

## 94: Exciter - Comp (Exciter -Compressor)

В эффекте объединены монофонические эксайтер и компрессор. Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.



## EXCITER

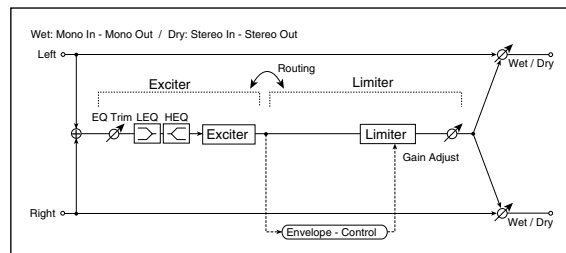
<b>Exciter Blend</b>	±100	Интенсивность (глубина) эффекта эксайтера
<b>Emphasis Frequency</b>	0...70	Усиливаемый диапазон частот
<b>EQ Trim</b>	0...100	Уровень входного сигнала эквалайзера
<b>Pre LEQ Gain [dB]</b>	-15...+15	Коэффициент усиления низких частот
<b>Pre HEQ Gain [dB]</b>	-15...+15	Коэффициент усиления высоких частот

## COMPRESSOR

<b>Sensitivity</b>	1...100	Чувствительность
<b>Attack</b>	1...100	Уровень атаки
<b>Output Level</b>	0...100	Выходной уровень компрессора
<b>Routing</b>	Exciter -> Comp, Comp -> Exciter	Порядок следования эффектов
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

## 95: Exciter - Limiter

В эффекте объединены монофонические эксайтер и лимитер. Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.



## EXCITER

<b>Emphasis Frequency</b>	0...70	Диапазон усиливаемых частот
<b>Exciter Blend</b>	±100	Интенсивность (глубина) эффекта эксайтера
<b>Trim</b>	0...100	Уровень входного сигнала эквалайзера
<b>Pre LEQ Gain [dB]</b>	-15...+15	Коэффициент усиления низких частот
<b>Pre HEQ Gain [dB]</b>	-15...+15	Коэффициент усиления высоких частот

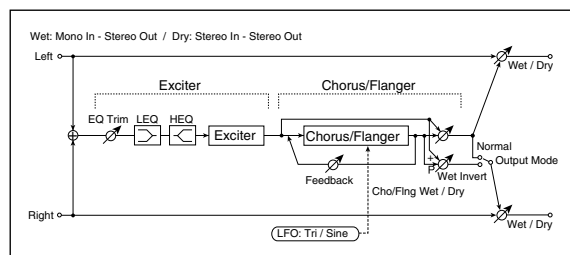
## LIMITER

<b>Ratio</b>	1.0 : 1... 50.0 : 1, Inf : 1	Коэффициент компрессии
<b>Threshold [dB]</b>	-40...0	Пороговое значение
<b>Attack</b>	1...100	Время атаки
<b>Release</b>	1...100	Время восстановления

<b>Gain Adjust [dB]</b>	-Inf, -38...+24	Выходной уровень лимитера
<b>Routing</b>	Exciter -> Limiter, Limiter -> Exciter	Порядок следования эффектов
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

## 96: Exciter - Cho/Flng (Exciter - Chorus/Flanger)

В эффекте объединены монофонические эксайтер и хорус/флэнжер.



### EXCITER

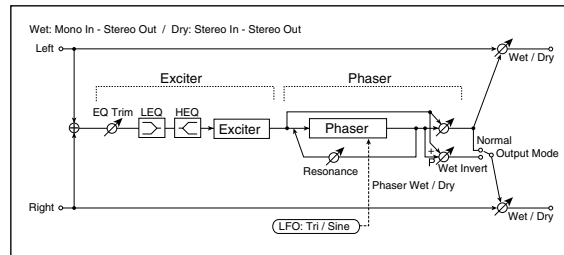
<b>Exciter Blend</b>	±100	Интенсивность (глубина) эффекта эксайтера
<b>Emphasis Frequency</b>	0...70	Диапазон усиливаемых астот
<b>Trim</b>	0...100	Уровень входного сигнала эквалайзера
<b>Pre LEQ Gain [dB]</b>	-15...+15	Коэффициент усиления низких частот
<b>Pre HEQ Gain [dB]</b>	-15...+15	Коэффициент усиления высоких частот

### CHORUS/FLANGER

<b>LFO Frequency [Hz]</b>	0.02...20.00	Частота LFO
<b>LFO Waveform</b>	Triangle, Sine	Форма волны LFO
<b>Delay Time [msec]</b>	0.0...1350.0	Время задержки
<b>Depth</b>	0...100	Глубина модуляции с помощью LFO
<b>Feedback</b>	±100	Глубина обратной связи
<b>[F]Cho/Flng Wet/Dry</b>	-Wet, -1:99...Dry... 99:1, Wet	Баланс эффекта хорус/флэнжер
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта хорус/флэнжер
<b>Amt</b>	±100	Глубина модуляции баланса эффекта хорус/флэнжер
<b>Output Mode</b>	Normal, Wet Invert	Режим работы выходов блока хорус/флэнжер
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

## 97: Exciter - Phaser

В эффекте объединены монофонические эксайтер и фазер.



### EXCITER

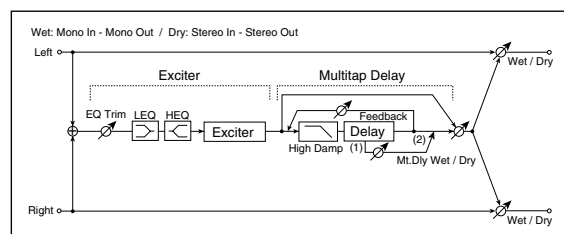
<b>Exciter Blend</b>	±100	Интенсивность (глубина) эффекта эксайтера
<b>Emphasis Frequency</b>	0...70	Диапазон усиливаемых частот
<b>Trim</b>	0...100	Уровень входного сигнала эквалайзера
<b>Pre LEQ Gain [dB]</b>	-15...+15	Коэффициент усиления низких частот
<b>Pre HEQ Gain [dB]</b>	-15...+15	Коэффициент усиления высоких частот

### PHASER

<b>LFO Frequency [Hz]</b>	0.02...20.00	Частота LFO
<b>LFO Waveform</b>	Triangle, Sine	Форма волны LFO
<b>Manual</b>	0...100	Частота, к которой применяется эффект
<b>Depth</b>	0...100	Глубина модуляции с помощью LFO
<b>Resonance</b>	±100	Величина резонанса
<b>[P]Phaser Wet/Dry</b>	-Wet, -1:99...Dry... 99:1, Wet	Баланс эффекта фазера
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта фазера
<b>Amt</b>	±100	Глубина модуляции баланса эффекта фазера
<b>Output Mode</b>	Normal, Wet Invert	Режим работы выходов блока фазера
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

## 98: Exciter - Mt.Delay (Exciter - Multitap Delay)

В эффекте объединены монофонические эксайтер и многоотборная задержка.



## EXCITER

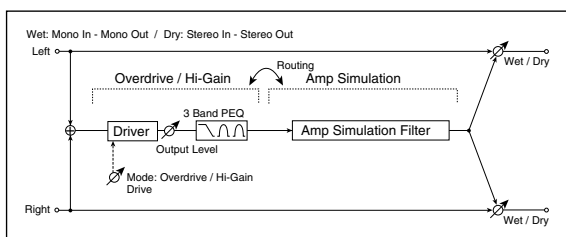
<b>Exciter Blend</b>	±100	Интенсивность (глубина) эффекта эксайтера
<b>Emphasis Frequency</b>	0...70	Диапазон усиливаемых частот
<b>Trim</b>	0...100	Уровень входного сигнала эквалайзера
<b>Pre LEQ Gain [dB]</b>	-15...+15	Коэффициент усиления низких частот
<b>Pre HEQ Gain [dB]</b>	-15...+15	Коэффициент усиления высоких частот

## MULTITAP DELAY

<b>Tap1 Time [msec]</b>	0.0...1360.0	Время задержки отбора 1
<b>Tap1 Level</b>	0...100	Выходной уровень отбора 1
<b>Tap2 Time [msec]</b>	0.0...1360.0	Время задержки отбора 2
<b>Feedback</b>	±100	Глубина обратной связи отбора 2
<b>High Damp [%]</b>	0...100	Степень демпфирования высоких частот
<b>[D]Mt.Delay Wet/Dry</b>	Dry, 1 : 99 ...99 : 1, Wet	Баланс эффекта многоотборной задержки
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта многоотборной задержки
<b>Amt</b>	±100	Глубина модуляции баланса эффекта многоотборной задержки
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

## 99: OD/HG - Amp Sim (Overdrive/Hi.Gain - Amp Simulation)

В эффекте объединены монофонические блок овердрайв/дисторшн и блок имитации усилителя. Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.



## OD/HI-GAIN

<b>Drive Mode</b>	Overdrive, Hi-Gain	Режим дисторшна
<b>Drive</b>	1...100	Глубина дисторшна
<b>Output Level</b>	0...50	Выходной уровень овердрайва
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции выходного уровня овердрайва
<b>Amt</b>	-50...+50	Глубина модуляции выходного уровня овердрайва
<b>Low Cutoff [Hz]</b>	20...1.00k	Граничная частота низкочастотного полочного фильтра
<b>Gain [dB]</b>	-18...+18	Коэффициент усиления низких частот

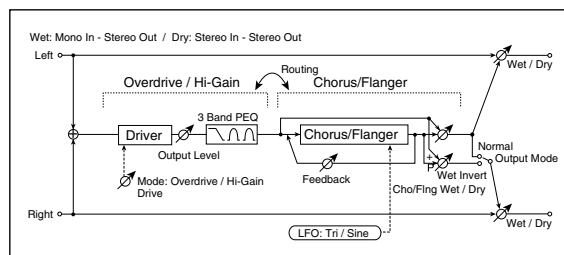
<b>Mid1 Cutoff [Hz]</b>	300...10.00k	Центральная частота колокольного фильтра средних/высоких частот 1
<b>Q</b>	0.5...10.0	Добротность фильтра средних/высоких частот 1
<b>Gain [dB]</b>	-18...+18	Коэффициент усиления фильтра средних/высоких частот 1
<b>Mid2 Cutoff [Hz]</b>	500...20.00k	Центральная частота колокольного фильтра средних/высоких частот 2
<b>Q</b>	0.5...10.0	Добротность фильтра средних/высоких частот 2
<b>Gain [dB]</b>	-18...+18	Коэффициент усиления фильтра средних/высоких частот 2

## AMP SIM

<b>Amplifier Type</b>	SS, EL84, 6L6	Тип гитарного усилителя
<b>Routing</b>	OD/HG -> Amp, Amp -> OD/HG	Порядок следования эффектов
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

## 100: OD/HG - Cho/Fling (Overdrive/Hi.Gain - Chorus/Flanger)

В эффекте объединены монофонические блок овердрайв/дисторшн и блок хорус/флэнжер. Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.



## OD/HI-GAIN

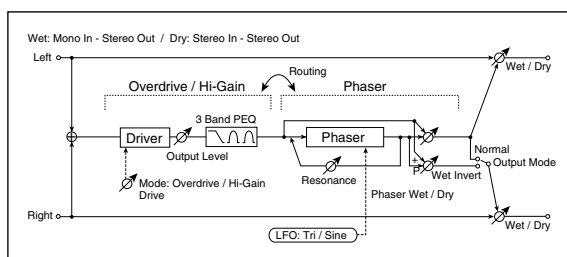
<b>Drive Mode</b>	Overdrive, Hi-Gain	Режим дисторшна
<b>Drive</b>	1...100	Глубина дисторшна
<b>Output Level</b>	0...50	Выходной уровень овердрайва
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции выходного уровня овердрайва
<b>Amt</b>	-50...+50	Глубина модуляции выходного уровня овердрайва
<b>Low Cutoff [Hz]</b>	20...1.00k	Граничная частота низкочастотного полочного фильтра
<b>Gain [dB]</b>	-18...+18	Коэффициент усиления низких частот
<b>Mid1 Cutoff [Hz]</b>	300...10.00k	Центральная частота колокольного фильтра средних/высоких частот 1
<b>Q</b>	0.5...10.0	Добротность фильтра средних/высоких частот 1
<b>Gain [dB]</b>	-18...+18	Коэффициент усиления фильтра средних/высоких частот 1
<b>Mid2 Cutoff [Hz]</b>	500...20.00k	Центральная частота колокольного фильтра средних/высоких частот 2
<b>Q</b>	0.5...10.0	Добротность фильтра средних/высоких частот 2
<b>Gain [dB]</b>	-18...+18	Коэффициент усиления фильтра средних/высоких частот 2

## CHORUS/FLANGER

<b>LFO Frequency [Hz]</b>	0.02...20.00	Частота LFO
<b>LFO Waveform</b>	Triangle, Sine	Форма волны LFO
<b>Delay Time [msec]</b>	0.0...1350.0	Время задержки
<b>Depth</b>	0...100	Глубина модуляции с помощью LFO
<b>Feedback</b>	±100	Глубина обратной связи
<b>[F]Cho/Flng Wet/Dry</b>	-Wet, -1:99...Dry...99:1, Wet	Баланс эффекта хорус/флэнжер
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта хорус/флэнжер
<b>Amt</b>	±100	Глубина модуляции баланса эффекта хорус/флэнжер
<b>Output Mode</b>	Normal, Wet Invert	Режим работы выходов блока хорус/флэнжер
<b>Routing</b>	OD/HG -> Flanger, Flanger -> OD/HG	Порядок следования эффектов
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

## 101: OD/HG - Phaser (Overdrive/Hi.Gain - Phaser)

В эффекте объединены монофонические блок овердрайв/дисторшн и фазер. Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.



## OD/HI-GAIN

<b>Drive Mode</b>	Overdrive, Hi-Gain	Режим дисторшна
<b>Drive</b>	1...100	Глубина дисторшна
<b>Output Level</b>	0...50	Выходной уровень овердрайва
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции выходного уровня овердрайва
<b>Amt</b>	-50...+50	Глубина модуляции выходного уровня овердрайва
<b>Low Cutoff [Hz]</b>	20...1.00k	Граничная частота низкочастотного полочного фильтра
<b>Gain [dB]</b>	-18...+18	Коэффициент усиления низких частот
<b>Mid1 Cutoff [Hz]</b>	300...10.00k	Центральная частота колокольного фильтра средних/высоких частот 1
<b>Q</b>	0.5...10.0	Добротность фильтра средних/высоких частот 1
<b>Gain [dB]</b>	-18...+18	Коэффициент усиления фильтра средних/высоких частот 1
<b>Mid2 Cutoff [Hz]</b>	500...20.00k	Центральная частота колокольного фильтра средних/высоких частот 2
<b>Q</b>	0.5...10.0	Добротность фильтра средних/высоких частот 2
<b>Gain [dB]</b>	-18...+18	Коэффициент усиления фильтра средних/высоких частот 2

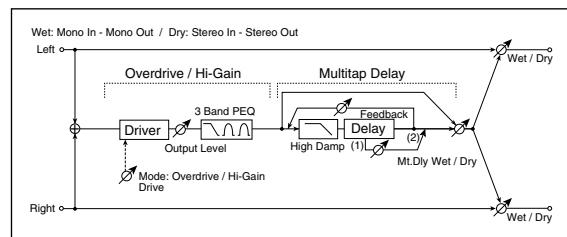


## PHASER

<b>LFO Frequency [Hz]</b>	0.02...20.00	Частота LFO
<b>LFO Waveform</b>	Triangle, Sine	Форма волны LFO
<b>Manual</b>	0...100	Частота, к которой применяется эффект
<b>Depth</b>	0...100	Глубина модуляции с помощью LFO
<b>Resonance</b>	±100	Величина резонанса
<b>[P]Phaser Wet/Dry</b>	-Wet, -1:99...Dry...99:1, Wet	Баланс эффекта фазера
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта фазера
<b>Amt</b>	±100	Глубина модуляции баланса эффекта фазера
<b>Output Mode</b>	Normal, Wet Invert	Режим работы выходов блока фазера
<b>Routing</b>	OD/HG -> Phaser, Phaser -> OD/HG	Порядок следования эффектов
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

## 102: OD/HG - Mt.Delay (Overdrive/Hi-Gain - Multitap Delay)

В эффекте объединены монофонический блок овердрайв/дисторшн и фазер.



## OD/HI-GAIN

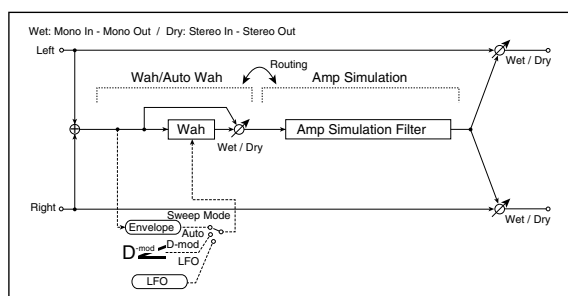
<b>Drive Mode</b>	Overdrive, Hi-Gain	Режим дисторшна
<b>Drive</b>	1...100	Глубина дисторшна
<b>Output Level</b>	0...50	Выходной уровень овердрайва
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции выходного уровня овердрайва
<b>Amt</b>	-50...+50	Глубина модуляции выходного уровня овердрайва
<b>Low Cutoff [Hz]</b>	20...1.00k	Граничная частота низкочастотного полочного фильтра
<b>Gain [dB]</b>	-18...+18	Коэффициент усиления низких частот
<b>Mid1 Cutoff [Hz]</b>	300...10.00k	Центральная частота колокольного фильтра средних/высоких частот 1
<b>Q</b>	0.5...10.0	Добротность фильтра средних/высоких частот 1
<b>Gain [dB]</b>	-18...+18	Коэффициент усиления фильтра средних/высоких частот 1
<b>Mid2 Cutoff [Hz]</b>	500...20.00k	Центральная частота колокольного фильтра средних/высоких частот 2
<b>Q</b>	0.5...10.0	Добротность фильтра средних/высоких частот 2
<b>Gain [dB]</b>	-18...+18	Коэффициент усиления фильтра средних/высоких частот 2

## MULTITAP DELAY

Tap1 Time [msec]	0.0...1360.0	Время задержки отбора 1
Tap1 Level	0...100	Выходной уровень отбора 1
Tap2 Time [msec]	0.0...1360.0	Время задержки отбора 2
Feedback	±100	Глубина обратной связи отбора 2
High Damp [%]	0...100	Степень демпфирования высоких частот
[D]Mt.Delay Wet/Dry	Dry, 1 : 99 ...99 : 1, Wet	Баланс эффекта многоотборной задержки
Src	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта многоотборной задержки
Amt	±100	Глубина модуляции баланса эффекта многоотборной задержки
Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
Src	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amt	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

## 103: Wah - Amp Sim (Wah - Amp Simulation)

В эффекте объединены монофонический блок “вау-вау” и блок имитации усилителя. Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.



## WAH

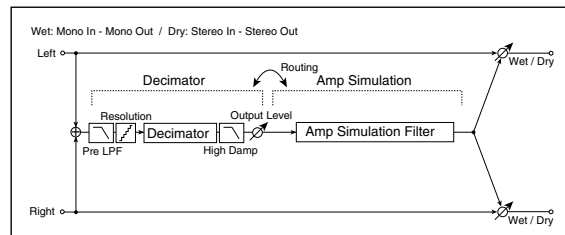
Frequency Bottom	0...100	Нижняя граница центральной частоты эффекта “вау-вау”
Frequency Top	0...100	Верхняя граница центральной частоты эффекта “вау-вау”
Sweep Mode	Auto, Dmod, LFO	Источник управления: эффект “авто-вау”, модуляция, LFO
Src	Off...Tempo	Источник модуляции эффекта “вау-вау”, если “Sweep Mode”= <b>Dmod</b>
LFO Frequency [Hz]	0.02...20.00	Частота LFO
Resonance	0...100	Величина резонанса
LPF	Off, On	Состояние обрезающего фильтра высоких частот (выключен/включен)
[W] Wet/Dry	Dry, 1 : 99 ...99 : 1, Wet	Баланс эффекта “вау-вау”
Src	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта “вау-вау”
Amt	±100	Глубина модуляции баланса эффекта “вау-вау”

## AMP SIM

<b>Amplifier Type</b>	SS, EL84, 6L6	Тип гитарного усилителя
<b>Routing</b>	Wah -> Amp, Amp -> Wah	Порядок следования эффектов
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

## 104: Decimator - Amp (Decimator - Amp Simulation)

В эффекте объединены монофонические блоки дециматора и имитации усилителя. Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.



## DECIMATOR

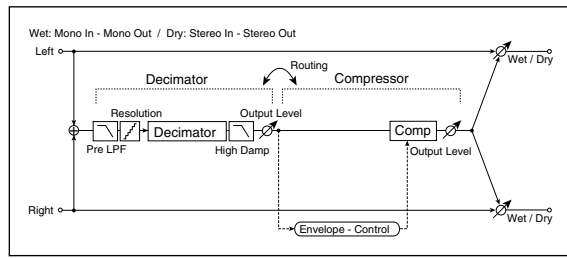
<b>Pre LPF</b>	Off, On	Включение/отключение гармонического шума дискретизации
<b>High Damp [%]</b>	0...100	Коэффициент демпфирования высоких частот
<b>Sampling Freq [Hz]</b>	1.00k...48.00k	Частота дискретизации
<b>Resolution [bit]</b>	4...24	Разрешение в битах
<b>Output Level</b>	0...100	Уровень выходного сигнала дециматора

## AMP SIM

<b>Amplifier Type</b>	SS, EL84, 6L6	Тип гитарного усилителя
<b>Routing</b>	Decimator -> Amp, Amp -> Decimator	Порядок следования эффектов
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

## 105: Decimator - Comp (Decimator - Compressor)

В эффекте объединены монофонические блоки дециматора и компрессора. Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.



### DECIMATOR

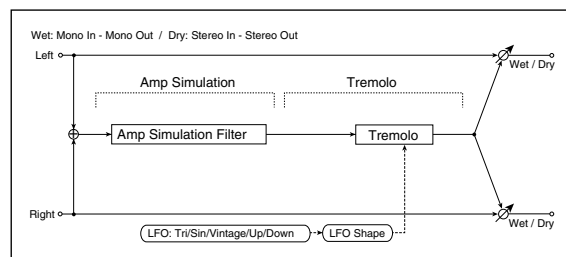
Pre LPF	Off, On	Включение/отключение гармонического шума дискретизации
High Damp [%]	0...100	Коэффициент демпфирования высоких частот
Sampling Freq [Hz]	1.00k...48.00k	Частота дискретизации
Resolution [bit]	4...24	Разрешение в битах
Output Level	0...100	Уровень выходного сигнала дециматора

### COMPRESSOR

Sensitivity	1...100	Чувствительность
Attack	1...100	Уровень атаки
Output Level	0...100	Выходной уровень компрессора
Routing	Decimator -> Comp, Comp -> Decimator	Порядок следования эффектов
Wet/Dry	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
Src	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
Amt	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

## 106: AmpSim - Tremolo (Amp Simulation- Tremolo)

В эффекте объединены монофонические блок имитации усилителя и блок тремоло.



### AMP SIM

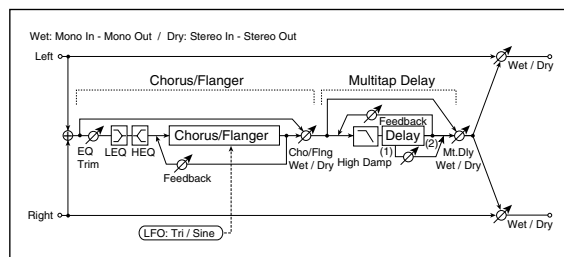
Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	Тип гитарного усилителя
----------------	---------------	-------------------------

## TREMOLO

<b>LFO Waveform</b>	Triangle, Sine, Vintage, Up, Down	Форма волны LFO
<b>LFO Shape</b>	±100	Изменение кривизны формы волны LFO
<b>LFO Frequency [Hz]</b>	0.02...20.00	Частота LFO
<b>Depth</b>	0...100	Глубина модуляции с помощью LFO
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

## 107: Cho/Fling - Mt.Dly (Chorus/Flanger - Multitap Delay)

В эффекте объединены монофонические блок хорус/флэнжер и многоотборная задержка.



### CHORUS/FLANGER

<b>LFO Frequency [Hz]</b>	0.02...20.00	Частота LFO
<b>LFO Waveform</b>	Triangle, Sine	Форма волны LFO
<b>Delay Time [msec]</b>	0.0...1350.0	Время задержки
<b>Depth</b>	0...100	Глубина модуляции с помощью LFO
<b>Feedback</b>	±100	Глубина обратной связи
<b>EQ Trim</b>	0...100	Уровень входного сигнала эквалайзера
<b>Pre LEQ Gain [dB]</b>	-15...+15	Коэффициент усиления низких частот
<b>Pre HEQ Gain [dB]</b>	-15...+15	Коэффициент усиления высоких частот
<b>[F]Cho/Fling Wet/Dry</b>	-Wet, -1:99...Dry...99:1, Wet	Баланс эффекта хорус/флэнжер

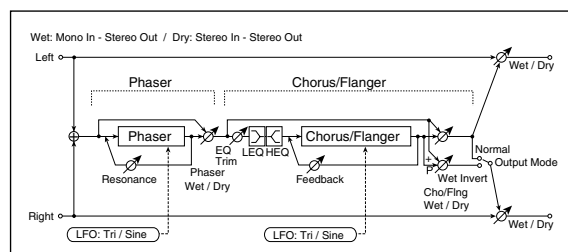
### MULTITAP DELAY

<b>Tap1 Time [msec]</b>	0.0...1360.0	Время задержки отбора 1
<b>Tap1 Level</b>	0...100	Выходной уровень отбора 1
<b>Tap2 Time [msec]</b>	0.0...1360.0	Время задержки отбора 2
<b>Feedback</b>	±100	Глубина обратной связи отбора 2
<b>High Damp [%]</b>	0...100	Степень демпфирования высоких частот
<b>[D]Mt.Delay Wet/Dry</b>	Dry, 1 : 99 ...99 : 1, Wet	Баланс эффекта задержки
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта задержки
<b>Amt</b>	±100	Глубина модуляции баланса эффекта задержки

<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

## 108: Phaser - Cho/Flng (Phaser - Chorus/Flanger)

В эффекте объединены монофонические фазер и блок хорус/флэнжер.



### PHASER

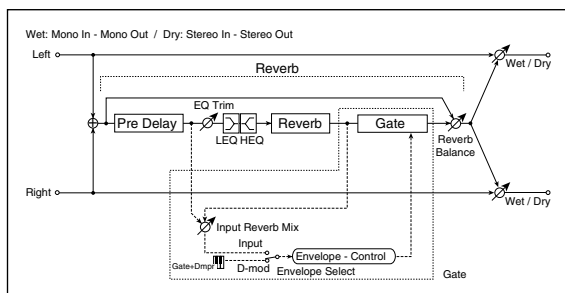
<b>LFO Frequency [Hz]</b>	0.02...20.00	Частота LFO
<b>LFO Waveform</b>	Triangle, Sine	Форма волны LFO
<b>Manual</b>	0...100	Частота, к которой применяется эффект
<b>Depth</b>	0...100	Глубина модуляции с помощью LFO
<b>Resonance</b>	±100	Величина резонанса
<b>[P]Phaser Wet/Dry</b>	-Wet, -1:99...Dry...99:1, Wet	Баланс эффекта фазера

### CHORUS/FLANGER

<b>LFO Frequency [Hz]</b>	0.02...20.00	Частота LFO
<b>LFO Waveform</b>	Triangle, Sine	Форма волны LFO
<b>Delay Time [msec]</b>	0.0...1350.0	Время задержки
<b>Depth</b>	0...100	Глубина модуляции с помощью LFO
<b>Feedback</b>	±100	Глубина обратной связи
<b>EQ Trim</b>	0...100	Уровень входного сигнала эквалайзера
<b>Pre LEQ Gain [dB]</b>	-15...+15	Коэффициент усиления низких частот
<b>Pre HEQ Gain [dB]</b>	-15...+15	Коэффициент усиления высоких частот
<b>Wet/Dry</b>	-Wet, -1:99...Dry...99:1, Wet	Баланс эффекта хорус/флэнжер
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта хорус/флэнжер
<b>Amt</b>	±100	Глубина модуляции баланса эффекта хорус/флэнжер
<b>Output Mode</b>	Normal, Wet Invert	Режим работы выходов блока хорус/флэнжер
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

## 109: Reverb - Gate

В эффекте объединены монофонические ревербератор и гейт.



### REVERB

<b>Reverb Time [sec]</b>	0.1...10.0	Время реверберации
<b>High Damp [%]</b>	0...100	Степень демпфирования высоких частот
<b>Pre Delay [msec]</b>	0...200	Время задержки реверберационного и управляющего сигналов относительно прямого
<b>EQ Trim</b>	0...100	Уровень входного сигнала эквалайзера
<b>Reverb Balance</b>	0...100	Баланс блока ревербератора
<b>Pre LEQ Fc</b>	Low, Mid-Low	Коэффициент усиления эквалайзером диапазона НЧ
<b>Pre HEQ Fc</b>	High, Mid-High	Коэффициент усиления эквалайзером диапазона ВЧ
<b>Pre LEQ Gain [dB]</b>	-15.0...+15.0	Коэффициент усиления низких частот
<b>Pre HEQ Gain [dB]</b>	-15.0...+15.0	Коэффициент усиления высоких частот

### GATE

<b>Envelope Select</b>	Dmod, Input	Определяет источник управления гейтом
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции гейта, если "Envelope Select" = <b>Dmod</b>
<b>Input Reverb Mix</b>	0...100	Баланс прямого и реверберационного сигналов в управляющем сигнале гейта
<b>Threshold</b>	0...100	Пороговый уровень гейта
<b>Polarity</b>	+, -	Определяет прямое или реверсивное управления состоянием гейта (открыт, закрыт)
<b>Attack</b>	1...100	Время атаки
<b>Release</b>	1...100	Время восстановления
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

### Envelope Select, Src, Input Reverb Mix, Threshold

Параметр "Envelope Select" определяет источник управления переключением гейта: уровень входного сигнала или источник модуляции. В качестве источника модуляции можно выбирать любой из диапазона от **Off** до **Gate2+Dmpr**.

Если "Envelope Select" установлен в **Input**, для управления гейтом используется микс прямого и реверберационного сигналов. Если уровень микса превышает значение, определенное параметром порога гейта "Threshold", гейт открывается и реверберационный сигнал подается на выход эффекта.

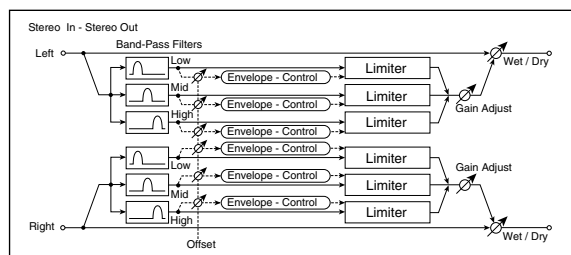
Стандартно параметр "Input Reverb Mix" устанавливается в **Dry** (гейт управляется от прямого сигнала). Если необходимо увеличить время гейтирования, установите "Input Reverb Mix" в достаточно большое значение и отрегулируйте порог (параметр "Threshold").

## Эффекты двойного размера (Double Size)

Эффекты двойного размера используют мощность обоих процессоров FX.

### 110: St. Mltband Limiter (Stereo Mltband Limiter)

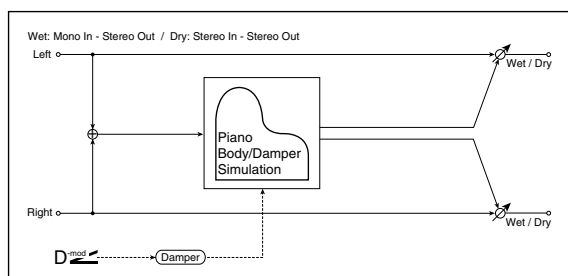
Стерефонический эффект многополосного лимитера.



<b>Ratio</b>	1.0:1...%0.0:1, Inf:1	Коэффициент компрессии
<b>Threshold [dB]</b>	-40...0	Компрессируются сигналы, уровень которых выше значения, определяемого этим параметром
<b>Attack</b>	1...100	Время атаки
<b>Release</b>	1...100	Время восстановления
<b>Low Offset [dB]</b>	-40...0	Коэффициент усиления низкочастотного диапазона сигнала бокового канала
<b>Mid Offset [dB]</b>	-40...0	Коэффициент усиления среднечастотного диапазона сигнала бокового канала
<b>High Offset [dB]</b>	-40...0	Коэффициент усиления высокочастотного диапазона сигнала бокового канала
<b>Gain Adjust [dB]</b>	-Inf, -38...+24	Уровень усиления сигнала на выходе
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции уровня усиления выходного сигнала
<b>Amt</b>	-63...+63	Глубина модуляции уровня усиления выходного сигнала
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

### 111: PianoBody/Damper (PianoBody/Damper Simulation)

Эффект имитирует резонанс деки пиано, вызванный вибрацией струн, а также резонансные колебания струн, клавиши которых не нажаты при использовании демпферной педали. Эффект производит исключительно правдоподобный звук акустического пиано.





<b>Sound Board Deprh</b>	0...100	Интенсивность резонанса деки пиано
<b>Damper Depth</b>	0...100	Интенсивность резонансных колебаний струн при нажатой демпферной педали
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции эффекта демпфирования
<b>Tone</b>	1...100	Общий тембральный состав звука эффекта
<b>Mid Shape</b>	0...36	Тембральный состав звука эффекта на средних частотах
<b>Tune</b>	-50...+50	Точная настройка
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

## Sound Board Depth

Параметр регулирует интенсивность резонанса деки пиано.

## Damper Depth, Src

Параметр определяет интенсивность резонансных колебаний струн, клавиши которых не нажаты, при использовании демпферной педали. Параметр "Src" назначает источник модуляции на эффект демпфирования. Обычно выбирается **Damper #64** (демпферная педаль).

Эффект отключен, если значение источника модуляции, который был задан параметром "Src", равно **63** или меньше, и включен, если его значение равно **64** и больше.

## Tone, Mid Shape

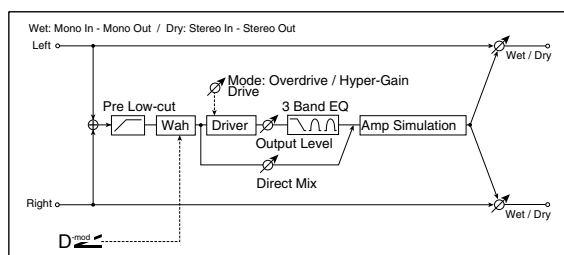
Параметры управляют тембральным составом звука эффекта.

## Tune

Поскольку эффект имитирует резонансные колебания струн, звук зависит от частоты. Если настройка инструмент была изменена в Global P0: "Master Tune", откорректируйте этот параметр соответствующим образом.

## 112: OD/HyperGain Wah (Overdrive/Hyper Gain Wah)

Эффект дисторшна имеет два режима работы: овердрайв и переусиление. По сравнению с эффектом нормального размера здесь используются более высокие значения переусиления.

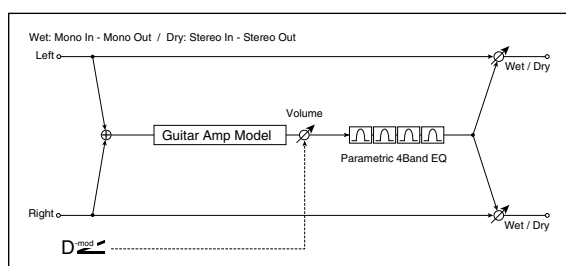


<b>Wah</b>	Off, On	Состояние эффекта "вау-вау" (вкл./выкл.)
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции, управляющий состоянием эффекта "вау-вау" (вкл./выкл.)
<b>Sw</b>	Toggle, Moment	Режим переключения для источника модуляции, назначенного на управление состоянием "вау-вау" (вкл./выкл.)
<b>Wah Sweep Range</b>	-10...+10	Диапазон изменения частоты "вау-вау"
<b>Wah Sweep Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции, управляющий эффектом "вау-вау"

<b>Drive Mode</b>	Overdrive, Hyper-Gain	Режим дисторшна
<b>Drive</b>	1...120	Глубина дисторшна
<b>Pre Low-cut</b>	0...10	Глубина подавления низких частот на входе дисторшна
<b>Output Level</b>	0...50	Уровень выходного сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции выходного уровня
<b>Amt</b>	-50...+50	Глубина модуляции выходного уровня
<b>Low Cutoff [Hz]</b>	20...1.00	Граничная частота низкочастотного фильтра полочного типа
<b>Gain [dB]</b>	-18...+18	Коэффициент усиления низкочастотного фильтра
<b>Mid1 Cutoff [Hz]</b>	300...10.00	Центральная частота фильтра 1 колокольного типа
<b>Q</b>	0.5...10.0	Добротность фильтра 1
<b>Gain [dB]</b>	-18...+18	Коэффициент усиления фильтра 1
<b>Mid2 Cutoff [Hz]</b>	500...20.00	Центральная частота фильтра 2 колокольного типа
<b>Q</b>	0.5...10.0	Добротность фильтра 2
<b>Gain [dB]</b>	-18...+18	Коэффициент усиления фильтра 2
<b>Direct Mix</b>	0...50	Уровень прямого сигнала, который микшируется с дисторшном
<b>Speaker Simulation</b>	Off, On	Включение/выключение режима имитации колонок
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

## 113: GuitarAmp + P4EQ (Guitar Amp Model + Parametric 4-Band EQ)

Объединяет модель гитарного усиления (с дисторшном и регулировками тембра) с 4-полосным эквалайзером.



<b>Amp Type</b>	VOX AC15, VOX AC15TB, VOX AC30, VOX AC30TB, UK BLUES, UK 70'S, UK 80'S, UK 90'S, UK MODERN, US MODERN, US HIGAIN, BOUTIQUE OD, BOUTIQUE CL, BLACK 2x12, TWEED 1x12, TWEED 4x10	Тип усилителя
<b>Drive Gain</b>	0...100	Входное усиление

<b>Volume</b>	0...100	Выходной уровень
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции выходного уровня
<b>Amt</b>	±100	Глубина модуляции выходного уровня
<b>Bass</b>	0...100	Уровень низких частот
<b>Middle</b>	0...100	Уровень средних частот
<b>Treble</b>	0...100	Уровень высоких частот
<b>Presence</b>	0...100	Уровень эффекта "присутствия" (высокочастотных гармоник)
<b>Post P4EQ</b>	Thru, On	Включает/отключает обход эквалайзера
<b>Band1 Cutoff [Hz]</b>	20...1.00k	Центральная частота полосы 1
<b>Q</b>	0.5...10.0	Добротность полосы 1
<b>Gain [dB]</b>	-18...+18	Коэффициент усиления для полосы 1
<b>Band2 Cutoff [Hz]</b>	50...5.00k	Центральная частота полосы 2
<b>Q</b>	0.5...10.0	Добротность полосы 2
<b>Gain [dB]</b>	-18...+18	Коэффициент усиления для полосы 2
<b>Band3 Cutoff [Hz]</b>	300...10.00k	Центральная частота полосы 3
<b>Q</b>	0.5...10.0	Добротность полосы 3
<b>Gain [dB]</b>	-18...+18	Коэффициент усиления для полосы 3
<b>Band4 Cutoff [Hz]</b>	500...20.00k	Центральная частота полосы 4
<b>Q</b>	0.5...10.0	Добротность полосы 4
<b>Gain [dB]</b>	-18...+18	Коэффициент усиления для полосы 4
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

### Amp Type, Presence

Если для параметра "Type" выбрано одно из значений **VOX AC15 ... AC30TB**, параметр "Presence" ослабляет высокие частоты. Для других установок "Type", данный параметр усиливает высокие частоты).

Это соответствует регулятору Cut на усилителях фирмы VOX.

### Post P4EQ

При совместном использовании с эффектом 19: St.Guitar Cabinet можно имитировать комбинацию гитарного усилителя и кабинета. При этом рекомендуется устанавливать "Post P4EQ" в **Thru**, но при необходимости коррекции тембра его можно установить в **On**.

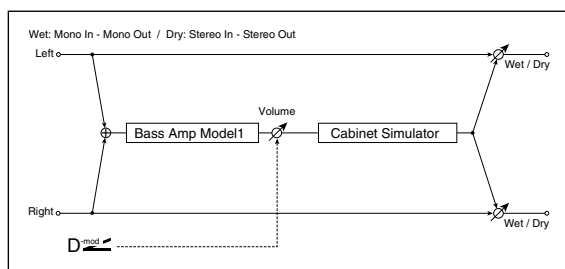
Рекомендуемые комбинации моделей гитарного усиления и кабинетов:

Amp Type	Cabinet Type
VOX AC15	VOX AC15 - 1x12
VOX AC15TB	VOX AC15 - 1x12
VOX AC30	VOX AC30 - 2x12
VOX AC30TB	VOX AC30 - 2x12
UK BLUES	UK H30 - 4x12
UK 70'S	UK H30 - 4x12
UK 80'S	UK T75 - 4x12
UK 90'S	UK T75 - 4x12

Amp Type	Cabinet Type
UK MODERN	UK T75 - 4x12, US V30 - 4x12
US MODERN	US V30 - 4x12
US HIGAIN	US V30 - 4x12, UK T75 - 4x12
BOUTIQUE OD	UK H30 - 4x12
BOUTIQUE CL	UK H30 - 4x12
BLACK 2x12	BLACK - 2x12
TWEED - 1x12	TWEED - 1x12
TWEED - 4x10	TWEED - 4x10

## 114: BassTubeAmp+Cab. (Bass Tube Amp Model + Cabinet)

Эмулирует бас-гитарный усилитель и кабинет с динамиками.



<b>Amp Type</b>	STUDIO COMBO VOX AC100 UK MAJOR	Ламповый комбо для звука Motown Ламповый 100-ваттный усилитель Vox Ламповый 200-ваттный английский усилитель
<b>Drive Gain</b>	0...100	Входное усиление
<b>Volume</b>	0...100	Выходной уровень
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции выходного уровня
<b>Amt</b>	±100	Глубина модуляции выходного уровня
<b>Bass</b>	0...100	Уровень низких частот
<b>Middle</b>	0...100	Уровень средних частот
<b>Treble</b>	0...100	Уровень высоких частот
<b>Presence</b>	0...100	Уровень эффекта "присутствия" (высокочастотных обертонов)
<b>Cabinet Simulator</b>	Off, On	Включение/отключение эмулятора кабинета
<b>Cabinet Type</b>	LA - 4x10, MODERN - 4x10, METAL - 4x10, CLASSIC - 8x10, UK - 4x15, STUDIO - 1x15, JAZZ - 1x15, VOX AC100 - 2x15, US - 2x15, UK - 4x15, LA - 1x18, COMBI - 1x12 & 1x18	Тип кабинета
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

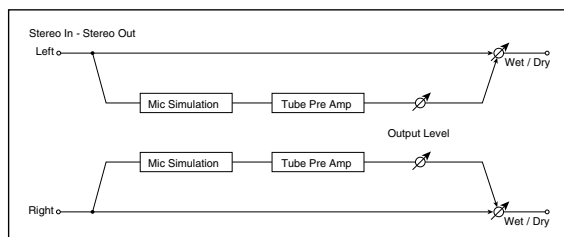
## Amp Type, Cabinet Type

Рекомендуемые комбинации моделей бас-гитарного усиления и кабинетов:

Amp Type	Cabinet Type
STUDIO COMBO	STUDIO - 1x15
AC100	VOX AC100 - 2x15
UK MAJOR	UK - 4x15, UK - 4x12

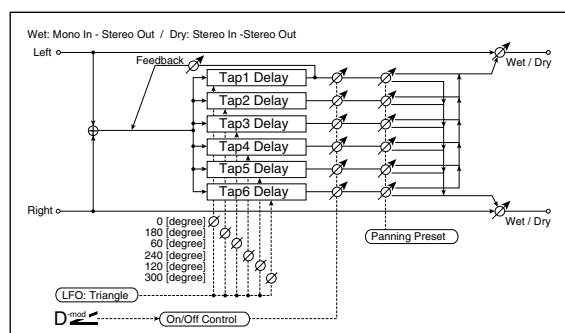
## 115: St. Mic + PreAmp (Stereo Mic Modeling + PreAmp)

Эффект эмулирует стерео микрофон с ламповым предусилителем (см. 25: Mic Model+PreAmp). Его можно использовать для моделирования озвучивания стерео источников, например, вращающегося динамика.



## 116: Multitap Cho/Delay (Multitap Chorus/Delay)

Эффект объединяет шесть блоков хоруса с различными фазами LFO. Изменяя время задержки и глубину эффекта каждого из блоков, можно формировать сложные стереофонические картинки. Для управления уровнем задержанного сигнала можно использовать источник модуляции.



<b>LFO Frequency [Hz]</b>	0.02...13.00	Частота LFO
<b>Tap1 (000) [ms]</b>	0...2000	Время задержки отбора Tap1 (фаза LFO = 0 градусов)
<b>Depth</b>	0...30	Глубина хоруса отбора Tap1
<b>Status</b>	Always On, Always Off, On -> Off (dm), Of -> On (dm)	Режим управления выходным сигналом отбора Tap1
<b>Tap2 (180) [ms]</b>	0...2000	Время задержки отбора Tap2 (фаза LFO = 180 градусов)
<b>Depth</b>	0...30	Глубина хоруса отбора Tap2
<b>Status</b>	Always On, Always Off, On -> Off (dm), Of -> On (dm)	Режим управления выходным сигналом отбора Tap2
<b>Tap3 (060) [ms]</b>	0...2000	Время задержки отбора Tap3 (фаза LFO = 60 градусов)
<b>Depth</b>	0...30	Глубина хоруса отбора Tap3

<b>Status</b>	Always On, Always Off, On -> Off (dm), Of -> On (dm)	Режим управления выходным сигналом отбора Tap3
<b>Tap4 (240) [ms]</b>	0...2000	Время задержки отбора Tap4 (фаза LFO = 240 градусов)
<b>Depth</b>	0...30	Глубина хоруса отбора Tap4
<b>Status</b>	Always On, Always Off, On -> Off (dm), Of -> On (dm)	Режим управления выходным сигналом отбора Tap4
<b>Tap5 (120) [ms]</b>	0...2000	Время задержки отбора Tap1 (фаза LFO = 120 градусов)
<b>Depth</b>	0...30	Глубина хоруса отбора Tap5
<b>Status</b>	Always On, Always Off, On -> Off (dm), Of -> On (dm)	Режим управления выходным сигналом отбора Tap5
<b>Tap6 (300) [ms]</b>	0...2000	Время задержки отбора Tap6 (фаза LFO = 300 градусов)
<b>Depth</b>	0...30	Глубина хоруса отбора Tap6
<b>Status</b>	Always On, Always Off, On -> Off (dm), Of -> On (dm)	Режим управления выходным сигналом отбора Tap6
<b>Panning Preset</b>	1 : L 1 2 3 4 5 6 R, 2 : L 1 3 5 2 4 6 R, 3 : L 1 3 5 2 4 6 R, 4 : L 1 4 5 6 3 2 R	Паттерн стереофонической панорамы каждого из отборов
<b>Tap 1 Feedback</b>	-100...+100	Глубина обратной связи отбора Tap1
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции выходного уровня отборов, глубины обратной связи и баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции параметра "Tap 1 Feedback"
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

## Status

Параметры определяют режим работы выхода каждого из отборов.

**Always On:** выход всегда включен (не модулируется).

**Always Off:** выход всегда выключен (не модулируется).

**On -> Off (dm):** состояние выхода изменяется с включенного на выключенное с помощью источника модуляции.

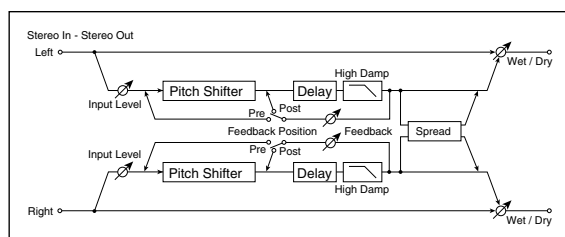
**Off -> On (dm):** состояние выхода изменяется с выключенного на включенное с помощью источника модуляции.

## Panning Preset

Параметр используется для выбора из пресетных комбинаций необходимой стереофонической картинки выходов отборов.

## 117: St. Pitch Shifter (Stereo Pitch Shifter)

Стерефонический эффект сдвига частоты. Можно определить противоположное направление изменения частоты сигналов левого и правого каналов.



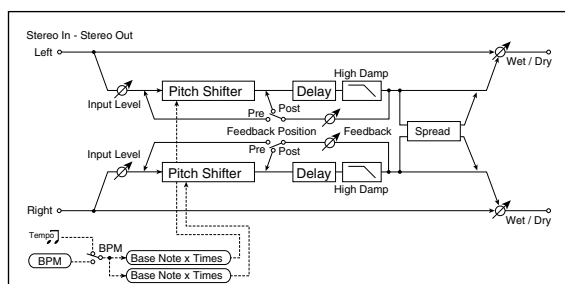
<b>Mode</b>	Slow, Medium, Fast	Режим работы эффекта
<b>L/R Pitch</b>	Normal, Up/Down	Режим сдвига частоты левого и правого каналов: стандартный, инверсный
<b>Pitch Shift [1/2 tone]</b>	-24...+24	Смещение частоты с точностью до полутона
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции величины сдвига частоты
<b>Amt</b>	-24...+24	Глубина модуляции величины сдвига частоты
<b>Fine [cent]</b>	-100...+100	Сдвиг частоты с точностью до цента
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции величины сдвига частоты
<b>L Delay [ms]</b>	0...1000	Время задержки левого канала
<b>R Delay [ms]</b>	0...1000	Время задержки правого канала
<b>Feedback</b>	-100...+100	Глубина обратной связи
<b>High Damp [%]</b>	0...100%	Глубина демпфирования высокочастотного диапазона
<b>Feedback Position</b>	Pre, Post	Назначение выхода обратной связи
<b>Input Level Dmod [%]</b>	-100...+100	Глубина модуляции уровня входного сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции уровня входного сигнала
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта






### L/R Pitch

Если значение этого параметра установлено в **Up/Down**, направление сдвига частоты левого канала противоположно направлению сдвига частоты правого. Если значение величины сдвига положительно, то частота левого канала повышается, а правого — понижается.

## 118: St. PitchShift BPM (Stereo Pitch Shifter BPM)

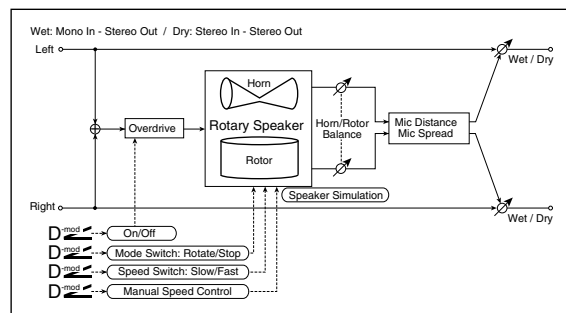
Данный стереоэффект изменения высоты тона позволяет синхронизировать время задержки с темпом песни.



<b>Mode</b>	Slow, Medium, Fast	Режим работы эффекта
<b>L/R Pitch</b>	Normal, Up/Down	Режим сдвига частоты левого и правого каналов: стандартный, инверсный
<b>Pitch Shift [1/2tone]</b>	-24...+24	Сдвиг высоты с точностью до полутона
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции величины сдвига частоты
<b>Amt</b>	-24...+24	Глубина модуляции величины сдвига частоты
<b>Fine [cent]</b>	-100...+100	Сдвиг частоты с точностью до цента
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции величины сдвига частоты
<b>BPM</b> 	MIDI, 40.00...300.00	Темп эффекта. <b>MIDI</b> — синхронизируется с системным темпом.
<b>Time Over? L</b>	—, OVER!!	Сообщение об ошибке для левого канала
<b>Time Over? R</b>	—, OVER!!	Сообщение об ошибке для правого канала
<b>L Delay Base Note</b>  		Длительность ноты, определяющей время задержки левого канала
<b>Times</b>	x1...x32	Количество нот, определяющих время задержки левого канала
<b>R Delay Base Note</b>  		Длительность ноты, определяющей время задержки правого канала
<b>Times</b>	x1...x32	Количество нот, определяющих время задержки правого канала
<b>Feedback Position</b>	Pre, Post	Точка коммутации контура выхода обратной связи
<b>Spread</b>	±100	Ширина стереоизображения эффекта
<b>Feedback</b>	±100	Глубина обратной связи
<b>High Damp [%]</b>	0...100	Степень демпфирования высоких частот
<b>Input Level Dmod [%]</b>	±100	Глубина модуляции уровня входного сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции уровня входного сигнала
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

## 119: Rotary SpeakerOD (Rotary Speaker Overdrive)

Стереофонический эффект имитации звука вращающихся динамиков (эффект Лесли). Кроме того, эффект имеет блок овердрайва, моделирующего искажения усилителя.





<b>Overdrive</b>	Off, On	Состояние овердрайва (включен/выключен)
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции, управляющий состоянием овердрайва
<b>Sw</b>	Toggle, Moment	Режим переключения состояние овердрайва под воздействием источника модуляции
<b>Overdrive Gain</b>	0...100	Глубина искажений
<b>Overdrive Level</b>	0...100	Выходной уровень овердрайва
<b>Overdrive Tone</b>	0...15	Тональный состав сигнала овердрайва
<b>Speaker Simulator</b>	Off, On	Включение/выключение режима имитации акустических колонок
<b>Mode Switch</b>	Rotate, Stop	Состояние динамиков (вращаются, остановлены)
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции, управляющий параметром "Mode Switch"
<b>Sw</b>	Toggle, Moment	Режим управления состоянием динамиков от источника модуляции
<b>Speed Switch</b>	Slow, Fast	Скорость вращения динамиков (медленная, быстрая)
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции, управляющий скоростью вращения
<b>Sw</b>	Toggle, Moment	Режим управления скоростью вращения от источника модуляции
<b>Horn/Rotor Balance</b>	Rotor, 1...99, Horn	Баланс уровней рупора и ротора.
<b>Manual Speed Ctrl</b>	Off...Tempo	Источник модуляции при прямом управлении скоростью вращения
<b>Horn Acceleration</b>	0...100	Ускорение частоты вращения рупора (высокочастотный динамик)
<b>Horn Ratio</b>	Stop, 0.50...2.00	Скорость вращения рупора. Стандартное значение <b>1.00</b> . Если установить <b>Stop</b> , то вращение прекращается.
<b>Rotor Acceleration</b>	0...100	Ускорение частоты вращения ротора (низкочастотный динамик)
<b>Rotor Ratio</b>	Stop, 0.50...2.00	Скорость вращения ротора. Стандартное значение <b>1.00</b> . Если установить <b>Stop</b> , то вращение прекращается.
<b>Mic Distance</b>	0...100	Расстояние между микрофоном и вращающимся динамиком
<b>Mic Spread</b>	0...100	Расстояние между левым и правым микрофонами
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

## Sw

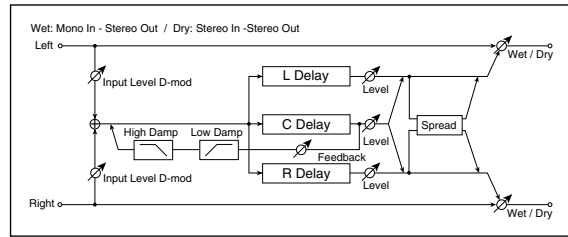
Параметр определяет режим управления состоянием овердрайва (включен/выключен) с помощью источника модуляции.

Если "Sw" = **Toggle**, состояние овердрайва переключается каждый раз при нажатии на педаль или при перемещении джойстика. Состояние овердрайва переключается каждый раз, когда значение источника модуляции превышает значение **64**.

Если "Sw" = **Moment**, овердрайв включается только при нажатой педали или при отклоненном джойстике. Овердрайв включен только в том случае, если значение источника модуляции равно или больше **64**.

## 120: L/C/R Long Delay

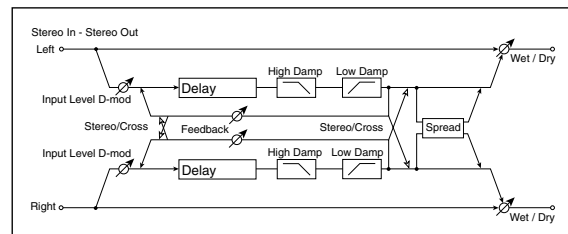
Выходы отборов многоотборной задержки панорамируются влево, по центру и вправо. Максимальное время задержки равно 5460 мс.



<b>L Delay Time [ms]</b>	0... 5460	Время задержки отбора TapL
<b>Level</b>	0...50	Выходной уровень отбора TapL
<b>C Delay Time [ms]</b>	0... 5460	Время задержки отбора TapC
<b>Level</b>	0...50	Выходной уровень отбора TapC
<b>R Delay Time [ms]</b>	0... 5460	Время задержки отбора TapR
<b>Level</b>	0...50	Выходной уровень отбора TapR
<b>Feedback (C Delay)</b>	-100...+100	Глубина обратной связи отбора TapC
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции глубины обратной связи отбора TapC
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции параметра "Feedback (C Delay)"
<b>High Damp [%]</b>	0...100%	Глубина демпфирования высоких частот
<b>Low Damp [%]</b>	0...100%	Глубина демпфирования низких частот
<b>Input Level Dmod [%]</b>	-100...+100	Глубина модуляции входного уровня
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции входного уровня
<b>Spread</b>	0...50	Ширина стереоизображения эффекта
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

## 121: St/Cross Long Delay (Stereo/Cross Long Delay)

Стереофоническая задержка, предусматривающая режим работы с перекрестными обратными связями (выход обратной связи левого канала подается на вход правого и наоборот). Максимальное время задержки равно 2730 мс.

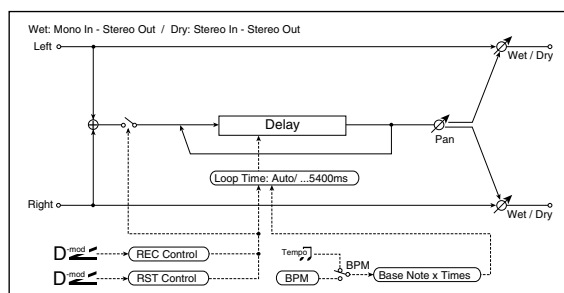


<b>Stereo/Cross</b>	Stereo, Cross	Режим работы эффекта: стереофонический и задержка с перекрестной обратной связью
<b>L Delay Time [ms]</b>	0.0.... 2730	Время задержки левого канала

<b>R Delay Time [ms]</b>	0.0... 2730	Время задержки правого канала
<b>L Feedback</b>	-100...+100	Глубина обратной связи левого канала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции глубины обратной связи
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции параметра “L Feedback”
<b>R Feedback</b>	-100...+100	Глубина обратной связи правого канала
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции параметра “R Feedback”
<b>High Damp [%]</b>	0...100%	Глубина демпфирования высоких частот
<b>Low Damp [%]</b>	0...100%	Глубина демпфирования низких частот
<b>Input Level Dmod [%]</b>	-100...+100	Глубина модуляции уровня входного сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции уровня входного сигнала
<b>Spread</b>	-50...+50	Ширина стереоизображения эффекта
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

## 122: Hold Delay

Эффект записывает входной сигнал и затем воспроизводит его в циклическом режиме. Для управления процессом записи и инициализации (стирание записанного материала) можно использовать источники модуляции. Эффект удобен для работы в режиме реального времени.



<b>Loop Time [ms]</b>	Auto, 1... 10800	Время цикла: автоматический режим, установленное значение
<b>Loop BPM Sync</b>	Off, On	Определяет, будет ли задержка определяться в единицах времени или с помощью длительностей нот относительно темпа
<b>BPM</b>	MIDI, 40.00...300.00	Темп эффекта. <b>MIDI</b> — синхронизируется с системным темпом.
<b>Time Over?</b>	—, OVER!!	Сообщение об ошибке при MIDI Sync = <b>On</b>
<b>Loop Base Note</b>		Длительность ноты, которая задает время задержки
<b>Times</b>	x1...x32	Количество нот, определяющих время задержки
<b>REC Control Src</b>	Off...Tempo	Источник управления процессом записи
<b>RST Control Src</b>	Off...Tempo	Источник управления инициализацией
<b>Manual</b>	REC Off, REC On	Включение/выключение записи вручную
<b>Manual RST Control</b>	Off, RESET	Ручной режим управления инициализацией
<b>Pan</b>	L100...L1, C, R1...R100	Стереопанорама эффекта

<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции стереоизображения эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции стереоизображения эффекта
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

## Loop Time [ms]

Определяет время цикла. Если выбрано значение **Auto**, время цикла устанавливается равным времени записи сигнала. Оно, в свою очередь, определяется источником модуляции (параметр "REC Control Src") или параметром "Manual REC Control". Если время записи превышает 10800 ms, то "Loop Time [ms]" автоматически устанавливается в 10800 ms.

## Time Over?

Если попытаться установить время задержки больше максимального (10800 ms), на дисплей выводится сообщение об ошибке: "OVER!". Уменьшите время задержки, чтобы это сообщение пропало. Параметр "Time Over?" исключительно информационный и отредактировать его невозможно.

## Loop BPM Sync, BPM, Loop Base Note, Times

Если "Loop BPM Sync" = **On**, установка "Loop Time" игнорируется, и время цикла определяется с помощью параметров "BPM", "Loop Base Note" и "Times." Даже в этом случае, время задержки не может превышать максимально допустимое значение 10800 мс.

Пример применения эффекта при "Loop Time" = **Auto**

1. Установите следующие значения параметров эффекта.

```
"Rec Src" JS +Y: CC#01
"Reset Src" JS -Y: CC#02
"Manual Rec Control" REC Off
"Manual Reset Control" RESET
"Loop Time [msec]"Auto
"MIDI/Tempo Sync"Off
```

При установке Manual Reset Control в **On** весь записанный материал уничтожается.

2. Установите "Manual Reset Control" в **Off**.

Инициализация отменяется и инструмент входит в режим ожидания записи.

3. Отклоните джойстик в направлении +Y (от себя) и сыграйте фразу, которая должна воспроизводиться в циклическом режиме. После того, как джойстик будет возвращен в исходное положение, процесс записи остановится.

Параметр "Loop Time" устанавливается только один раз при записи первой фразы. Если запись продолжается более 10800 мс, то "Loop Time" принудительно устанавливается в 10800 мс. Если установить параметр "Loop Time" в одно из значений 1 — 10800 мс, то его значение не переустанавливается, независимо от того, как долго удерживается джойстик в отклоненном состоянии. Тем не менее сам процесс записи не видоизменяется. Фраза воспроизводится до тех пор, пока джойстик удерживается в отклоненном состоянии (от себя).

4. Если во время записи фразы была допущена ошибка, переместите джойстик в направлении -Y (на себя). При этом произойдет инициализация параметров эффекта и записанные данные сотрутся. Перейдите к шагу 3.
5. Записанная фраза воспроизводится в циклическом режиме. Эту опцию можно использовать для создания аккомпанемента.
6. Если сыграть что-нибудь на инструменте в то время, как джойстик отклонен в направлении +Y (от себя), то новые данные добавятся к записанным ранее, не стирая их.

## REC Control Src, Manual REC Control

Параметр “REC Control Src” определяет источник модуляции, управляющий процессом записи. Входной сигнал записывается, если включен источник модуляции, или параметр “Manual REC Control” установлен в **REC On**. При повторной записи новые данные добавляются к уже существующим, не затирая их.

\* Эффект (запись) выключен, если значение источника модуляции, заданного параметром “REC Control Src” равно **63** и меньше. Если его значение равно **64** и больше, эффект включается.

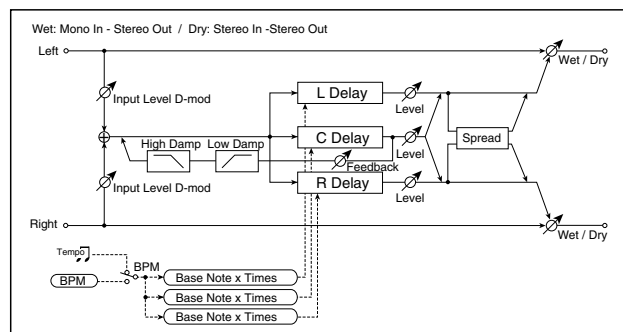
## RST Control Src, Manual RST Control

Параметр “RST Control Src” определяет источник модуляции, который будет управлять инициализацией (стиранием записанного материала). Записанные данные стираются, если включен этот источник модуляции, или параметр “Manual RST Control” установлен в **RESET**. Если параметр “Loop Time [ms]” был установлен в **Auto**, то сбрасывается также и время записи.

\* Эффект (процесс инициализации) выключен, если значение источника модуляции, заданного параметром “RST Control Src” равно **63** и меньше. Если его значение равно **64** и больше, происходит инициализация.

## 123: LCR BPM Long Dly

Эффект задержки L/C/R, предусматривающий синхронизацию времени задержки с темпом песни.



<b>BPM</b>	MIDI, 40.00...300.00	Темп эффекта. <b>MIDI</b> — синхронизируется с системным темпом.
<b>Time Over?</b>	—, OVER!!	Сообщение об ошибке
<b>L Delay Base Note</b>		Длительность ноты, определяющей время задержки отбора TapL
<b>Times</b>	x1...x32	Количество нот, определяющих время задержки отбора TapL
<b>Level</b>	0...50	Выходной уровень отбора TapL
<b>C Delay Base Note</b>		Длительность ноты, определяющей время задержки for TapC
<b>Times</b>	x1...x32	Количество нот, определяющих время задержки отбора TapC
<b>Level</b>	0...50	Выходной уровень отбора TapC
<b>R Delay Base Note</b>		Длительность ноты, определяющей время задержки отбора TapR
<b>Times</b>	x1...x32	Количество нот, определяющих время задержки отбора TapR
<b>Level</b>	0...50	Выходной уровень отбора TapR
<b>Feedback (C Delay)</b>	±100	Глубина обратной связи отбора TapC
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции глубины обратной связи отбора TapC
<b>Amt</b>	±100	Глубина модуляции уровня обратной связи отбора TapC
<b>High Damp [%]</b>	0...100	Степень демпфирования высоких частот
<b>Low Damp [%]</b>	0...100	Степень демпфирования низких частот
<b>Input Level Dmod [%]</b>	±100	Глубина модуляции уровня входного сигнала

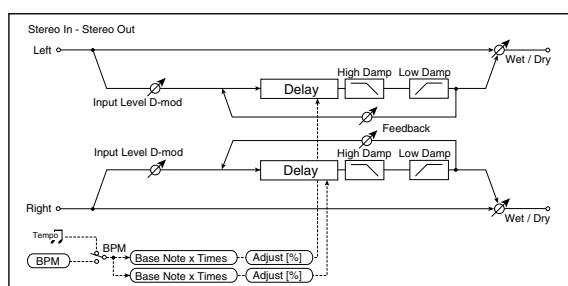
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции уровня входного сигнала
<b>Spread</b>	0...50	Ширина стереоизображения эффекта
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

## Time Over?

Если попытаться установить время задержки больше максимального 10920 мс, на дисплей выводится сообщение об ошибке: “OVER!”. Уменьшите время задержки, чтобы это сообщение пропало. Параметр “Time Over?” исключительно информационный и отредактировать его невозможно.

## 124: St. BPM Long Dly (Stereo BPM Long Delay)

Стереофоническая задержка, позволяющая синхронизировать время задержки с темпом песни.



<b>BPM</b>	MIDI, 40.00...300.00	Темп эффекта. <b>MIDI</b> — синхронизируется с системным темпом.
<b>Time Over? L</b>	—, OVER!!	Сообщение об ошибке для левого канала
<b>Time Over? R</b>	—, OVER!!	Сообщение об ошибке для правого канала
<b>L Delay Base Note</b>		Длительность ноты, определяющей время задержки левого канала
<b>Times</b>	x1...x32	Количество нот, определяющих время задержки левого канала
<b>Adjust [%]</b>	-2.50...+2.50	Точная регулировка времени задержки левого канала
<b>R Delay Base Note</b>		Длительность ноты, определяющей время задержки правого канала
<b>Times</b>	x1...x32	Количество нот, определяющих время задержки правого канала
<b>Adjust [%]</b>	-2.50...+2.50	Точная регулировка времени задержки правого канала
<b>L Feedback</b>	±100	Глубина обратной связи левого канала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции глубины обратной связи
<b>L Amt</b>	±100	Степень модуляции глубины обратной связи левого канала
<b>R Feedback</b>	±100	Глубина обратной связи правого канала
<b>R Amt</b>	±100	Степень модуляции глубины обратной связи правого канала
<b>High Damp [%]</b>	0...100	Степень демпфирования высоких частот
<b>Low Damp [%]</b>	0...10	Степень демпфирования низких частот
<b>Input Level Dmod [%]</b>	±100	Глубина модуляции уровня входного сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции уровня входного сигнала

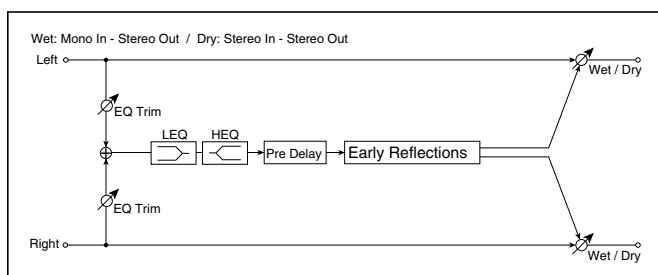
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

## Time Over? L, R

Если попытаться установить время задержки больше максимального 5460 мс, на дисплей выводится сообщение об ошибке: "OVER!". Уменьшите время задержки, чтобы это сообщение пропало. Параметр "Time Over?" исключительно информационный и отредактировать его невозможно.

## 125: Early Reflections

По сравнению с эффектом ранних отражений стандартного размера, этот эффект позволяет более точно моделировать процесс, допускает использование вдвое большей длины отражений (см. 77: Early Reflections).



<b>Type</b>	Sharp, Loose, Modulation, Reverse	Кривая затухания ранних отражений
<b>ER Time [ms]</b>	10...1600	Продолжительность звучания ранних отражений
<b>Pre Delay [ms]</b>	0...200	Время задержки между прямым сигналом и эффектом
<b>EQ Trim</b>	0...100	Уровень сигнала на входе эквалайзера эффекта
<b>Pre LEQ Fc</b>	Low, Mid-Low	Эквалайзер низкочастотного диапазона
<b>Pre HEQ Fc</b>	High, Mid-High	Эквалайзер высокочастотного диапазона
<b>Pre LEQ Gain [dB]</b>	-15.0...+15.0	Коэффициент усиления низких частот эквалайзера
<b>Pre HEQ Gain [dB]</b>	-15.0...+15.0	Коэффициент усиления высоких частот эквалайзера
<b>Wet/Dry</b>	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс эффекта и прямого сигнала
<b>Src</b>	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
<b>Amt</b>	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

---

# Установка драйвера Korg USB MIDI

Для обмена MIDI-данными между Pa600 и компьютером можно использовать порт USB Device (эта функция называется MIDI Over USB). Это удобно при отсутствии в компьютере MIDI-интерфейса.

Порт USB можно использовать одновременно с портами MIDI. Например, можно подключить Pa600 к секвенсору компьютера и одновременно управлять другим MIDI-инструментом с помощью портов MIDI на Pa600.

Это позволяет использовать Pa600 одновременно в качестве входного MIDI-устройства, контроллера и тон-генератора.

---

## Подключение Pa600 к компьютеру

Перед коммутацией Pa600 с компьютером установите в последний драйвер KORG USB-MIDI, как описано ниже.

## Системные требования драйвера KORG USB-MIDI

### Windows

#### Компьютер

Компьютер с портом USB, удовлетворяющим требованиям Microsoft Windows XP, Vista или 7.

#### Операционная система

Microsoft Windows XP Home Edition / Professional / x64 Edition, Vista, 7.

### Mac

#### Компьютер

Компьютер Apple Macintosh с портом USB, удовлетворяющим требованиям Mac OS X.

#### Операционная система

Mac OS X версии 10.3 и старше.

### Важное замечание

Права на все поставляемое с изделием программное обеспечение принадлежат Korg Inc.

Лицензионное соглашение прилагается отдельно. Перед установкой программ необходимо ознакомиться с ним и согласиться со всеми его пунктами.

---

## Установка драйвера KORG USB-MIDI в Windows

Подключайте Pa600 к компьютеру по USB только после установки KORG USB-MIDI Driver Tools.

1. **Вставьте прилагаемый диск Accessory DVD в привод компьютера.**
2. **Откройте папку DVD-ROM\USB-MIDI Driver\Win-KORG USB-MIDI Driver v.n.nn\ и нажмите два раза на файл "KORG USB-MIDI Driver Tools Setup v.n.nn.exe" для запуска программы ("n.nn" обозначает номер версии).**
3. **Следуйте экранным инструкциям.**
4. **Когда установка будет завершена, сконмутируйте порт DEVICE USB на Pa600 с одним из портов USB компьютера стандартным кабелем USB. Автоматически запустится установка драйвера.**
5. **По окончании процесса, драйвер USB-MIDI будет установлен, и Pa600 будет распознаваться компьютером по USB.**  
Необходимые программы и документация будут доступны в меню Start.



## Порты драйвера

После установки в MIDI-приложении (например, секвенсоре) вместе с другими MIDI-устройствами будут доступны следующие порты.

### **Pa600 KEYBOARD**

Позволяет MIDI-приложению компьютера принимать MIDI-сообщения от Pa600 (данные клавиатуры и контроллеров).

### **Pa600 SOUND**

Позволяет передавать MIDI-сообщения из MIDI-приложения компьютера на внутренний тон-генератор Pa600.

---

## Установка драйвера KORG USB-MIDI в Mac OS X

1. Вставьте прилагаемый диск **Accessory DVD** в привод компьютера.
2. Если диск **DVD** автоматически не распознан, нажмите два раза на его иконку, чтобы открыть его содержимое.
3. Откройте папку **/USB-MIDI Driver/Mac - KORG USB-MIDI Driver v.n.nn/** и нажмите два раза на файл **"KORG USB-MIDI Driver v.n.n.n.dmg"**, чтобы открыть его в виртуальном приводе ("**n.nn**" обозначает номер версии).
4. Нажмите два раза на файл **"KORG USB-MIDI Driver.pkg"** для запуска программы.
5. Следуйте экранным инструкциям.
6. Когда установка будет завершена, скоммутируйте порт **DEVICE USB** на Pa600 с одним из портов **USB** компьютера стандартным кабелем **USB**.

## Порты драйвера

После установки в MIDI-приложении (например, секвенсоре) вместе с другими MIDI-устройствами будут доступны следующие порты.

### **Pa600 KEYBOARD**

Позволяет MIDI-приложению компьютера принимать MIDI-сообщения от Pa600 (данные клавиатуры и контроллеров).

### **Pa600 SOUND**

Позволяет передавать MIDI-сообщения из MIDI-приложения компьютера на внутренний тон-генератор Pa600.

# MIDI-данные

## MIDI-контроллеры

В таблице приводится список всех сообщений Control Change и их воздействие на Pa600. Распознаваемые контроллеры зависят от текущего режима работы инструмента.

СС#	Название СС	Функция Pa600
0	Bank Select	Выбор программы
1	Mod1 (Y+)	Перемещение джойстика от себя
2	Mod2 (Y-)	Перемещение джойстика к себе
3	Не определен	
4	Foot ctl	
5	Port.time	
6	Data ent.	
7	Volume	Громкость трека
8	Balance	
9	Не определен	
10	Pan Pot	Панорама трека
11	Expression	Экспрессия
12	Fx Ctl 1	СС#12
13	Fx Ctl 2	СС#13
14 — 15	Не определены	
16	Gen.pc.1	
17	Gen.pc.2	
18	Slider	
19	Gen.pc.4	
20 — 31	Не определены	
Сообщения Control Change #32 — 63 являются младшими значащими байтами LSB (Least Significant Byte) сообщений Control Change #0 — 31, т. е. MSB (Most Significant Byte — старший значащий байт). Они изменяются в соответствии со своими прототипами MSB.		
64	Damper	Демпферная педаль
65	Portamento	
66	Sostenuto	Педаль sostenuto
67	Soft	Приглушающая педаль
68	Legato	
69	Hold 2	
70	Sustain level	
71	F.Res.Hp	Резонанс фильтра
72	Release	Время затухания
73	Attack	Время атаки
74	F.CutOff	Частотв среза фильра (яркость)
75	Decay T.	Время спада
76	Lfo1 Sp.	Частота вибрато
77	Lfo1 Dpt	Глубина вибрато
78	Lfo1 Dly	Начальная задержка вибрато
79	FilterEgb	
80	Gen.pc.5	Управление звуком 1
81	Gen.pc.6	Управление звуком 2
82	Gen.pc.7	
83	Gen.pc.8	
84	Port.ctl	
85 — 90	Не определены	
91	Fx 1 depth	Уровень посылы на A/B Master FX 1 (эффект реверберации)
92	Fx 2 ctl	

СС#	Название СС	Функция Ра600
93	Fx 3 depth	Уровень посылы на A/B Master FX 2 (модуляционный эффект)
94	Fx 4 ctl	
95	Fx 5 ctl	
96	Data Inc	
97	Data Dec	
98	NRPN LSB	См. следующую таблицу
99	NRPN MSB	См. следующую таблицу
100	RPN LSB	См. таблицу MIDI-функций
101	RPN MSB	См. таблицу MIDI-функций
102 — 119	Не определены	
120	AllSOff	
121	Res Ctl	Сброс всех контроллеров
122	LocalCt	
123	NoteOff	
124	OmniOff	
125	Omni On	
126	Mono On	
127	Poly On	

#### Ра600 распознает следующие сообщения NRPN

\* Эти значения сбрасываются при останове воспроизведения или выборе другой песни.

NRPN	СС#99 (MSB)	СС#98 (LSB)	СС#06 (Data Entry)
Vibrato Rate	1	8	0...127*
Vibrato Depth	1	9	0...127*
Vibrato Decay	1	10	0...127*
Filter Cutoff	1	32	0...127*
Resonance	1	33	0...127*
EG Attack Time	1	99	0...127*
EG Decay Time	1	100	0...127*
EG Release Time	1	102	0...127*
Drum Filter Cutoff	20	dd**	0...127*
Drum Filter Resonance	21	dd**	0...127*
Drum EG Attack Time	22	dd**	0...127*
Drum EG Decay Time	23	dd**	0...127*
Drum Coarse Tune	24	dd**	0...127*
Drum Fine Tune	25	dd**	0...127*
Drum Volume	26	dd**	0...127
Drum Panpot	28	dd**	0...127*
Drum Rev Send (FX 1)	29	dd**	0...127*
Drum Mod Send (FX 2)	30	dd**	0...127*

\* 64 = Исходное значение параметра не меняется.

\*\* dd = Номер ударного инструмента 0...127 (C0...C8)

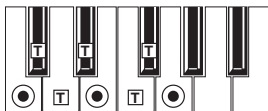
# Идентифицируемые аккорды

Ниже описаны наиболее часто используемые аккорды, идентифицируемые Pa600, когда режим распознавания (параметр Chord Recognition) установлен в **Fingered 2**. Идентифицируемые аккорды могут зависеть от выбранного режима Chord Recognition.

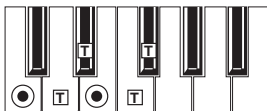
\* **Fingered 2** выбирается в режиме клавиатуры **Split**; в режиме клавиатуры **Full Upper** вместо него выбирается **Fingered 3** или **Expert**.

## Major

3 ноты

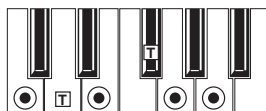


2 ноты



## Major 6th

4 ноты

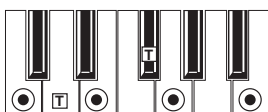


2 ноты



## Major 7th

4 ноты



3 ноты



2 ноты



## Sus 4

3 ноты



2 ноты



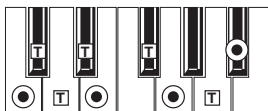
## Sus 2

3 ноты



## Dominant 7th

4 ноты



3 ноты



2 ноты



## Dominant 7th Sus 4

4 ноты

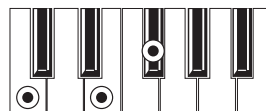


3 ноты



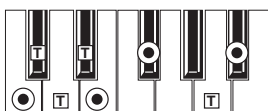
## Flat 5th

3 ноты



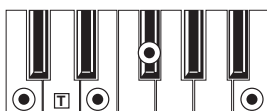
## Dominant 7th $\flat 5$

4 ноты



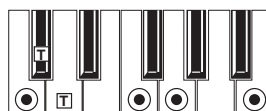
## Major 7th $\flat 5$

4 ноты



## Major 7th Sus 4

4 ноты



● = Ступени аккорда

□

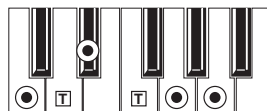
= Могут использоваться в качестве неустойчивых ступеней

**Minor**

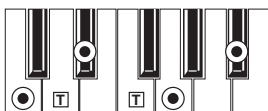
3 ноты

**Minor 6th**

4 ноты

**Minor 7th**

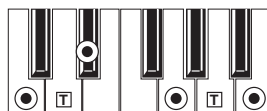
4 ноты



3 ноты

**Minor-Major 7th**

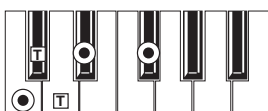
4 ноты



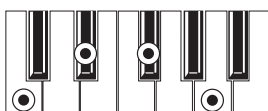
3 ноты

**Diminished**

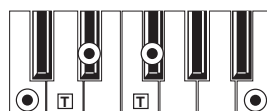
3 ноты

**Diminished 7th**

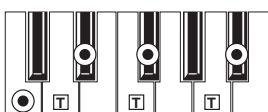
4 ноты

**Diminished Major 7th**

4 ноты

**Minor 7th  $\flat 5$** 

4 ноты

**Augmented**

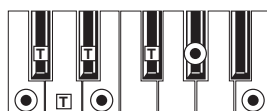
3 ноты

**Augmented 7th**

4 ноты

**Augmented Major 7th**

4 ноты

**No 3rd**

2 ноты

**No 3rd, no 5th**

1 нота



● = Ступени аккорда    T = Могут использоваться в качестве неустойчивых ступеней

# Список клавиатурных сокращений

На страницу редактирования можно попасть, нажав на соответствующую кнопку панели управления при нажатой кнопке SHIFT. Ниже приводится список сокращенных клавиатурных команд.

SHIFT +	Функция
<b>Любой режим</b>	
Колесо	Изменение темпа
Стрелки прокрутки	В списке песен или записей SongBook: переход к предыдущей/следующей алфавитной секции. Также действуют в режиме Media.
Sound Edit	Перевод программы, назначенной на выбранный трек, в режим редактирования.
Global	Выбор страницы Global > MIDI > General Controls для редактирования установок MIDI.
Media	Выбор страницы Global > Mode Preferences > Media
Start/Stop	Сброс аварийной ситуации.
Split	Открытие окна "Split Point" для установки точки раздела клавиатуры.
Fade In/Out	Выбор параметра Fade In/Out страницы Global > General Controls > Basic
Syncho (любая)	Выбор параметра Clock Source страницы Global > MIDI > General Controls
Tempo Lock	Выбор страницы Global > General Controls > Lock
Metro	Выбор секции Metronome на странице Global > General Controls > Basic
SongBook	Выбор страницы SongBook > Custom List
Transpose (любая)	Выбор страницы Global > Tuning > Transpose Controls
<b>Режим воспроизведения стиля</b>	
Style Play	Выбор страницы Global > Mode Preferences > Style
Accomp.	
Memory	
Variation	Выбор соответствующей вариации на странице Style Play > Controls > Drum/Fill
Ensemble	Выбор параметра Ensemble Type на странице Style Play > Keyboard/Ensemble > Ensemble
Pad (любая)	Выбор страницы Style Play > Pad/Assignable Switches > Pad
Assignable Switch (любая)	Выбор страницы Style Play > Pad/Assignable Switches > Switch
Upper Octave (любая)	Выбор страницы Style Play > Mixer/Tuning > Tuning
Style	Открытие окна "Write Current Style Settings"
Performance	Открытие окна "Write Performance"
STS	Открытие окна "Write STS"
<b>Режим записи стиля</b>	
Tempo+/-	Установка уровня Expression на странице Sound/Expression
<b>Режим воспроизведения песни</b>	
Song Play	Выбор страницы Global > Mode Preferences > Song & Seq
Upper Octave (любая)	Выбор страницы Song Play > Mixer/Tuning > Tuning
Pad (any)	Выбор страницы Song Play > Pad/Assignable Switches > Pad
Assignable Switch (любая)	Выбор страницы Song Play > Pad/Assignable Switches > Switch
Performance	Открытие окна "Write Performance".
<b>Режим JukeBox</b>	
>>	Выбор следующей песни из списка воспроизведения
<<	Выбор предыдущей песни из списка воспроизведения
<b>Режим секвенсора</b>	
Sequencer	Выбор страницы Global > Mode Preferences > Song & Seq
Upper Octave (любая)	Выбор страницы Global > Transpose Controls > Tuning
<b>Команды, не требующие использования кнопки SHIFT</b>	
<b>Режим воспроизведения стиля</b>	
Tempo +/- (одновременно)	Возврат к исходному темпу
<b>Глобальный режим</b>	
Global (удерживать нажатой)	Калибровка сенсорной панели дисплея

## Неисправности

Проблема	Решение
<b>Общие проблемы</b>	
Не включается питание	Убедитесь, что (1) кабель вставлен в розетку питания; (2) кабель скомутирован с инструментом; (3) кабель не поврежден; (4) нет проблем с электрической сетью.
	Горит ли индикатор кнопки STANDBY? Если питание не включается и после этого, обратитесь за помощью к дилеру или в ближайший сервисный центр KORG.
Отсутствует звук	Убедитесь, что регулятор MASTER VOLUME на Pa600 не установлен в "0".
	Если параметр Speakers установлен в <b>Off</b> , установите его в <b>On</b> .
	Проверьте коммутацию внешней системы звукоусиления.
	Убедитесь, что включено питание всех компонентов системы звукоусиления.
	Если параметр Local установлен в <b>Off</b> , установите его в <b>On</b> . Если параметр Attack имеет слишком большое значение, уменьшите его. Если параметр Volume имеет слишком малое значение, увеличьте его.
Не воспроизводятся ноты нижнего диапазона клавиатуры	Если горит индикатор кнопки SPLIT, то клавиатура делится на две части: Lower (ноты ниже точки разделения клавиатуры) и Upper (ноты выше точки разделения клавиатуры). Если трек Lower мьютирован, размьютируйте его.
Некорректные звуки	Убедитесь, что в пользовательских банках USER находятся корректные программы. Загрузите данные, соответствующие воспроизводимым песне или стилю.
	Убедитесь, что в пользовательских наборах ударных USER Drum Kits находятся корректные программы. Загрузите данные, соответствующие требуемому набору.
	Возможно были модифицированы стили или перформансы. Загрузите данные соответствующих стилей или перформансов.
Звук не затухает	Проверьте калибровку демпферной педали.
Не запускается выбранный стиль или песня	Убедитесь, что параметр Clock установлен в <b>Internal</b> . Если используется синхросигнал MIDI Clock внешнего оборудования, то параметр Clock необходимо установить в <b>MIDI</b> или <b>USB</b> (в зависимости от порта, который используется для коммутации Pa600 с внешним оборудованием) и убедиться, что внешнее оборудование передает данные MIDI Clock.
Инструмент не реагирует на принимаемые MIDI-сообщения	Убедитесь в правильности коммутации кабелей USB или MIDI.
	Убедитесь, что внешнее MIDI-оборудование передает информацию по MIDI-каналам, на которые настроен Pa600. Убедитесь, что фильтры MIDI IN инструмента не запрещают прием MIDI-сообщений соответствующего типа.
Звуки перкуссии воспроизводятся некорректно	Убедитесь, что треки перкуссии и ударных установлены в режим <b>Drum</b> , и внешнее оборудование не транспонирует ноты.
Звук перкуSSIONНЫХ инструментов сопровождается "щелчками"	Это явление объясняется природой звука (сэмпла) и неисправностью не является.
После выбора перформанса, стиля или STS слышен фоновый шум	Выбранный перформанс, стиль или установка STS используют эффект "17 St. Analog Record", моделирующий шум старой виниловой пластинки.
<b>Неисправности носителей информации</b>	
Носитель не форматируется	Убедитесь, что кабель USB правильно скомутирован.
	Убедитесь, что устройство USB получает питание.
	Убедитесь, что носитель правильно подключен.
	Убедитесь, что разрешена запись на носитель (защитный лепесток разблокирован).
Данные на носитель не сохраняются	Убедитесь, что носитель отформатирован.
	Убедитесь, что носитель правильно подключен.
	Убедитесь, что разрешена запись на носитель (защитный лепесток разблокирован).
Данные с носителя не загружаются	Убедитесь, что носитель правильно подключен.
	Убедитесь, что Pa600 поддерживает работу с форматами, в которых записаны хранящихся на носителе данные.
Выводится сообщение "Over Current Condition Detected on USB port: please remove the USB media"	Устройство USB может быть повреждено из-за короткого замыкания и использованию не подлежит. Это не является неисправностью Pa600. Просто отключите устройство.

---

# Содержание

<b>Правила эксплуатации</b> .....	<b>2</b>
Выбор элементов .....	4
<b>Справочное руководство</b> .....	<b>4</b>
Страница выбора программ .....	6
Страница выбора перформансов .....	7
Страница выбора пэда .....	8
Выбор установки STS .....	9
Страница выбора песен .....	9
<b>Режим воспроизведения стиля</b> .....	<b>13</b>
Начальные установки .....	13
Взаимосвязь стилей, вариаций, перформансов и STS .....	13
Стили и пэды .....	13
Регуляторы MASTER VOLUME и BALANCE .....	13
Стили Factory, Favorite и User .....	13
Главная страница .....	14
Панель STS Name .....	17
Панель Volume .....	17
Панель Pad .....	20
Панель Split .....	21
Панель Sub-Scale .....	22
Меню редактирования .....	22
Структура страницы редактирования .....	23
Mixer/Tuning: Volume/Pan .....	23
Mixer/Tuning: FX Send .....	25
Mixer/Tuning: EQ Gain .....	26
Mixer/Tuning: EQ Control .....	26
Mixer/Tuning: Tuning .....	27
Mixer/Tuning: Sub Scale .....	28
Effects: A/B FX Configuration .....	30
Effects: Master 1, 2 .....	31
Track Controls: Mode .....	32
Track Controls: Drum Edit .....	33
Track Controls: Easy Edit .....	35
Keyboard/Ensemble: Key/Velocity Range .....	37
Keyboard/Ensemble: Ensemble .....	38
Keyboard/Ensemble: Keyboard Control .....	40
Pad/Switch: Pad .....	41
Pad/Switch: Switch .....	42
Style Controls: Drum/Fill .....	42
Style Controls: Keyboard Range On/Off / Wrap Around .....	43
Меню страницы .....	44
Диалоговое окно Write Performance .....	45
Диалоговое окно Write Single Touch Setting .....	46
Диалоговое окно Write Style Settings .....	46
Банки Favorite .....	47



<b>Режим записи стиля/пэда</b> .....	<b>48</b>
Запись стилей и пэдов .....	48
Импорт/экспорт стиля/пэда .....	51
Вход в режим записи стиля/пэда .....	51
Выход из режима редактирования .....	52
Прослушивание стиля в режиме редактирования .....	52
Записываемые события .....	53
Главная страница — Record 1 .....	53
1. Заголовок страницы .....	54
Главная страница — Record 2/Cue (только для стиля) .....	59
Главная страница — Guitar Mode .....	60
Процедура записи стиля/пэда .....	66
Меню редактирования .....	69
Структура страницы редактирования .....	70
Event Edit: Event Edit .....	71
Event Edit: Filter .....	74
Style/Pad Edit: Quantize .....	75
Style/Pad Edit: Transpose .....	76
Style/Pad Edit: Velocity .....	77
Style/Pad Edit: Cut .....	79
Style/Pad Edit: Delete .....	79
Style/Pad Edit: Delete All .....	81
Style/Pad Edit: Copy from Style .....	82
Style/Pad Edit: Copy from Pad .....	84
Style Element Track Controls: Sound/Expression .....	85
Style Element Track Controls: Keyboard Range .....	86
Style Element Track Controls: Noise/Guitar .....	87
Pad Track Controls: Sound/Expression .....	87
Style Element/Pad Chord Table: Chord Table .....	89
Style Track Controls: Type/Trigger/Tension .....	90
Import: Import Groove .....	91
Import: Import SMF .....	91
Export SMF .....	94
Меню страницы .....	95
Диалоговое окно Write Style/Pad .....	97
Диалоговое окно Copy Key/Chord (только для стиля) .....	98
Диалоговое окно Copy Sounds (только для стиля) .....	98
Диалоговое окно Copy Expression (только для стиля) .....	99
Диалоговое окно Copy Key Range (только для стиля) .....	99
Диалоговое окно Copy Chord Table (только для стиля) .....	100
Окно Overdub Step Recording .....	100
<b>Режим воспроизведения песни</b> .....	<b>103</b>
MIDI Clock .....	103
Tempo Lock .....	103
Регуляторы MASTER VOLUME и BALANCE .....	103
Параметры трека .....	103
Песни и формат стандартного MIDI-файла .....	104
Треки клавиатуры, пэдов и секвенсора .....	104

Главная страница .....	105
Панель STS Name .....	108
Панель Volume .....	109
Панель Pad .....	110
Панель Sub-Scale .....	110
Панель Split .....	110
Панель Jukebox .....	110
Меню редактирования .....	111
Структура страницы редактирования .....	112
Mixer/Tuning: Volume/Pan .....	112
Mixer/Tuning: FX Send .....	112
Mixer/Tuning: EQ Gain .....	113
Mixer/Tuning: EQ Control .....	114
Mixer/Tuning: Tuning .....	114
Effects: A/B FX Configuration .....	115
Effects: Master 1, 2 .....	115
Track Controls: Mode .....	116
Track Controls: Drum Edit .....	116
Track Controls: Easy Edit .....	116
Keyboard/Ensemble: Key/Velocity Range .....	116
Keyboard/Ensemble: Ensemble .....	116
Keyboard/Ensemble: Keyboard Control .....	116
Pad/Switch: Pad .....	117
Pad/Switch: Assignable Switch .....	117
Jukebox Editor .....	117
Меню страницы .....	118
<b>Режим секвенсора .....</b>	<b>120</b>
Файлы SMF и MP3 .....	120
Главная страница .....	120
Вход в режим записи .....	123
Режим мультитрековой записи .....	124
Режим пошаговой записи .....	127
Режим записи аккомпанемента (Quick Record) .....	132
Пошаговый режим записи аккомпанемента .....	136
Меню редактирования .....	139
Структура страницы редактирования .....	140
Mixer/Tuning: Volume/Pan .....	140
Mixer/Tuning: FX Send .....	141
Mixer/Tuning: EQ Gain .....	141
Mixer/Tuning: EQ Control .....	142
Mixer/Tuning: Tuning .....	142
Mixer/Tuning: Sub Scale .....	142
Effects: A/B FX Configuration .....	143
Effects: Master 1, 2 .....	144
Track Controls: Mode .....	144
Track Controls: Drum Edit .....	144
Track Controls: Easy Edit .....	144
Event Edit: Event Edit .....	145

Event Edit: Filter . . . . .	148
Song Edit: Quantize . . . . .	149
Song Edit: Transpose . . . . .	150
Song Edit: Velocity . . . . .	150
Song Edit: Cut/Insert Measures . . . . .	152
Song Edit: Delete . . . . .	152
Song Edit: Copy . . . . .	153
Song Edit: Move . . . . .	154
Song Edit: RX Convert . . . . .	155
Меню страницы . . . . .	155
Окно Song Select . . . . .	156
Окно Save Song . . . . .	157
<b>Режим программы . . . . .</b>	<b>160</b>
MIDI-канал . . . . .	160
Выбор генераторов . . . . .	160
Программы, наборы ударных . . . . .	160
Главная страница . . . . .	160
Меню редактирования . . . . .	163
Структура страницы редактирования . . . . .	164
Basic: Sound Basic . . . . .	164
Basic: OSC Basic . . . . .	166
Basic: Vel/Key Zone . . . . .	170
Basic: Damper Mode . . . . .	171
Basic: Damper Trigger . . . . .	172
Basic: EQ . . . . .	173
DrumKit: Sample Setup . . . . .	174
DrumKit: EQ . . . . .	176
DrumKit: Voice Mixer . . . . .	177
Pitch: Pitch Mod . . . . .	178
Pitch: Pitch EG . . . . .	181
Filter: Filter Type . . . . .	184
Filter: Filter Mod . . . . .	186
Filter: Filter LFO . . . . .	188
Filter: Filter EG . . . . .	190
Amp: Amp Level/Pan . . . . .	193
Amp: Amp Mod . . . . .	194
Amp: Amp EG . . . . .	195
LFO: LFO1 . . . . .	198
LFO: LFO2 . . . . .	200
Effects: "B" FX Config . . . . .	201
Effects: Master 1 / Reverb . . . . .	201
Effects: Master 2 / Chorus . . . . .	201
User PCM Samples: User Samples . . . . .	201
Меню страницы . . . . .	203
Диалоговое окно Write Sound . . . . .	204
Диалоговое окно Copy Oscillator . . . . .	205
Диалоговое окно Copy Drum Kit . . . . .	205
Список источников альтернативной модуляции (AMS) . . . . .	206

<b>Глобальный режим</b> .....	<b>208</b>
Обзор глобального режима .....	208
Главная страница .....	208
Меню редактирования .....	208
Структура страницы редактирования .....	209
General Controls: Basic .....	209
General Controls: Interface .....	211
General Controls: Lock .....	213
General Controls: Clock & Power .....	215
Mode Preferences: Style .....	216
Mode Preferences: Song & Sequencer .....	219
Mode Preferences: Media .....	220
Controllers: Hand Controllers .....	221
Controllers: Foot Controllers .....	221
Tuning: Basic .....	223
Tuning: Transpose Control .....	223
Tuning: Scale .....	225
MIDI: General Controls .....	226
MIDI: MIDI In Controls .....	227
MIDI: MIDI In Channels .....	229
MIDI: MIDI Out Channels .....	230
MIDI: Filters .....	231
Audio & EQ: MP3 / Speakers .....	232
Audio & EQ: Limiter .....	232
Audio & EQ: Master EQ .....	233
Touch Panel Calibration .....	234
Меню страницы .....	235
Диалоговое окно Write Quarter Tone SC Preset .....	236
Диалоговое окно Write Midi Preset .....	236
Диалоговое окно Write Limiter Preset .....	237
Диалоговое окно Write Master EQ Preset .....	237
<b>Режим Media</b> .....	<b>238</b>
Внутренние и внешние запоминающие устройства .....	238
Выбор и отмена выбора файлов .....	238
Поиск файлов .....	239
Общие установки .....	239
Типы файлов .....	239
Файловая структура носителя .....	240
Главная страница .....	241
Структура страницы .....	241
Навигация .....	242
Load .....	242
Save .....	247
Copy .....	252
Delete .....	255
Format .....	255
Utility .....	256
USB .....	258

Меню страницы . . . . .	259
Использование носителей информации . . . . .	261
Загрузка сэмплов PCM из различных источников . . . . .	262
<b>База музыкальных данных SongBook . . . . .</b>	<b>263</b>
Book . . . . .	263
Custom List . . . . .	267
List Edit . . . . .	268
Book Edit 1 . . . . .	269
Book Edit 2 . . . . .	272
Book Edit 3 . . . . .	273
Info . . . . .	274
Меню страницы . . . . .	275
<b>Страницы Lyrics, Score, Markers . . . . .</b>	<b>277</b>
Страница Lyrics . . . . .	277
Страница Score . . . . .	280
Страница Markers . . . . .	281
<b>MIDI . . . . .</b>	<b>283</b>
Понятие MIDI . . . . .	283
Понятие MIDI Over USB . . . . .	284
Стандартные MIDI-файлы . . . . .	284
Стандарт GENERAL MIDI . . . . .	285
Глобальный канал . . . . .	285
Каналы Chord 1 и Chord 2 . . . . .	285
Управляющий канал Control . . . . .	285
Пресеты MIDI . . . . .	286
Коммутация Pa600 с мастер-клавиатурой . . . . .	286
Коммутация Pa600 с MIDI-аккордеоном . . . . .	287
Коммутация Pa600 с внешним секвенсором . . . . .	287
Управление другим инструментом от Pa600 . . . . .	288
<b>Приложение . . . . .</b>	<b>290</b>
<b>Заводские данные . . . . .</b>	<b>290</b>
Стили . . . . .	290
Элементы стиля . . . . .	294
Управление стилем и воспроизведением . . . . .	294
Установки STS . . . . .	294
Программы (по номерам банков) . . . . .	295
Программы (по номерам Program Change) . . . . .	306
Наборы ударных . . . . .	325
Мультисэмплы . . . . .	327
Сэмплы ударных . . . . .	331
Пэды . . . . .	341
Эффекты . . . . .	344
Установки MIDI (пресеты MIDI) . . . . .	345
<b>Назначаемые параметры . . . . .</b>	<b>346</b>
Функции, назначаемые на ножные педаль/переключатель . . . . .	346
Функции, назначаемые на программируемые кнопки . . . . .	349
Строй . . . . .	350

<b>Эффекты</b> .....	<b>351</b>
Источники динамической модуляции .....	351
Динамические эффекты (Dynamics) .....	352
Эквалайзеры и фильтры (EQ/Filter) .....	358
Овердрайв, модели усиления и микрофонов (OD Amp Mic) .....	372
Хорус, флэнжер и фазер (Cho/FIn Phaser) .....	378
Модуляция и сдвиг высоты тона (Mod./P.Shift) .....	389
Задержка (Delay) .....	408
Реверберация и ранние отражения (Reverb ER) .....	424
Последовательные моно-моно (Mono-Mono) .....	427
Эффекты двойного размера (Double Size) .....	456
<b>Установка драйвера Korg USB MIDI</b> .....	<b>472</b>
Подключение Pa600 к компьютеру .....	472
Установка драйвера KORG USB-MIDI в Windows .....	472
Установка драйвера KORG USB-MIDI в Mac OS X .....	473
<b>MIDI-данные</b> .....	<b>474</b>
MIDI-контроллеры .....	474
<b>Идентифицируемые аккорды</b> .....	<b>476</b>
<b>Список клавиатурных сокращений</b> .....	<b>478</b>
<b>Неисправности</b> .....	<b>479</b>
<b>Содержание</b> .....	<b>480</b>

# KORG

**Адрес**

KORG ITALY SpA  
Via Cagiata, 85  
I-60027 Osimo (An)  
Italy

**Веб-сайты**

[www.korg.com](http://www.korg.com)  
[www.korg.co.jp](http://www.korg.co.jp)  
[www.korg.co.uk](http://www.korg.co.uk)

