

Korg Pa1Xpro и Pa1X

Руководство пользователя

Профессиональная станция аранжировщика

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

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

© ® A&T Trade, Inc.

Гарантийное обслуживание

По всем вопросам, связанным с ремонтом или сервисным обслуживанием профессиональной станции аранжировщика Pa1X, обращайтесь к представителям фирмы Korg — компании A&T Trade. Телефон для справок (095) 796-9262, *e-mail: synht@attrade.ru*

Правила эксплуатации

ВНИМАНИЕ: при пользовании электрическими приборами необходимо соблюдать следующие правила.

1. Прежде чем приступить к эксплуатации прибора, ознакомьтесь с инструкциями по его безопасной эксплуатации.
2. Запрещается эксплуатация прибора в непосредственной близости от воды.
3. Для установки инструмента используйте стойки, рекомендуемые производителем.
4. Инструмент как сам по себе, так и в комплексе с усилителем/колонками и наушниками способен воспроизводить громкий звук, который может повредить слух. Избегайте работы на повышенной громкости в течение продолжительного периода времени.
5. При размещении инструмента учитывайте необходимость его вентиляции.
6. Не устанавливайте инструмент вблизи источников тепла.
7. Для питания используйте адаптеры, параметры которых соответствуют приведенным в технических характеристиках инструмента.
8. Если инструмент не эксплуатируется в течение продолжительного периода времени, отсоединяйте сетевой кабель от розетки питания.
9. Не допускайте попадания внутрь корпуса инструмента инородных тел.
10. В перечисленных ниже случаях сервисное обслуживание должно производиться с привлечением квалифицированных специалистов:
 - а) повреждение сетевого кабеля или вилки;
 - б) попадание внутрь корпуса инструмента инородных предметов или жидкости;
 - в) попадание инструмента под дождь;
 - г) сбойная, некорректная работа инструмента;
 - д) падение инструмента или повреждение его корпуса.
11. Не пытайтесь самостоятельно устранить неисправности в работе инструмента, за исключением отдельно оговоренных случаев. Сервисное обслуживание должно производиться квалифицированными специалистами.

Техника безопасности



Заключенный в равнобедренный треугольник символ молнии предупреждает о наличии в приборе контуров, использующих опасное для жизни напряжение.



Заклученный в равнобедренный треугольник восклицательный знак информирует о том, что в данном руководстве содержится важная информация, касающаяся его эксплуатации и сервисного обслуживания.

WARNING:

TO REDUCE THE RISK OF FIRE OR ELECTRIC SHOCK DO NOT EXPOSE THIS PRODUCT TO RAIN OR MOISTURE.

Инструкции по заземлению

Прибор необходимо заземлить. Это позволяет в случае различного рода неполадок снизить вероятность поражения пользователя электрическим током. В комплект поставки входит кабель, имеющий земляную жилу, соединенную с соответствующим контактом вилки. Для питания инструмента необходимо использовать розетку, имеющую земляной контакт.

ВНИМАНИЕ: неправильная коммутация земляной жилы кабеля может явиться причиной поражения электрическим током. В случае возникновения сомнений по поводу правильности заземления прибора, обратитесь за помощью к квалифицированному электрику или в сервисный центр. В случае несоответствия вилки кабеля питания и сетевой розетки, не пытайтесь самостоятельно модифицировать их. Обратитесь за помощью к квалифицированному электрику, который установит соответствующую розетку.

Маркировка CE для европейских стандартов

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

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

Данные

Вследствие некорректных действий, данные, находящиеся во внутренней памяти инструмента, могут быть потеряны. Чтобы этого не произошло, сохраняйте важную информацию на гибкие диски. Компания Korg ответственности за потерю данных не несет.

Примеры экранов дисплея дисплей

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

Протирка дисплея

Для удаления пыли и грязи с экрана дисплея используйте чистую тряпочку 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 тряпочку, а затем — протирайте ею экран.

Торговые марки

Akai — зарегистрированная торговая марка корпорации Akai Professional Corporation. Macintosh — зарегистрированная торговая марка компании Apple Computer, Inc. MS-DOS и Windows — зарегистрированные торговые марки компании Microsoft Corporation. TC-Helicon — зарегистрированная торговая марка компании TC Electronic, Inc. Все остальные торговые марки или зарегистрированные торговые знаки являются собственностью соответствующих компаний.

Декламация

Приведенная в руководстве информация подверглась тщательной проверке. Однако она может устареть вследствие процесса постоянной модернизации инструмента. Компания Korg не несет ответственности за строгое соответствие приведенной в руководстве информации и реальной работы инструмента, и оставляет за собой право изменения технических характеристик без специального уведомления.

Обязательства

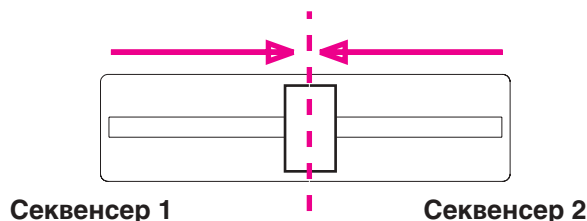
Для каждой из стран, имеющих свои стандарты на технические характеристики и используемое напряжение питания, компания Korg производит приборы, удовлетворяющие соответствующим спецификациям. Гарантийные обязательства поддерживаются дистрибуторами компании Korg в каждой из стран. Приборы, приобретенные 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. Самая оперативная информация находится на сайте www.korgpa.com.

Слайдер BALANCE

При включении инструмента убедитесь, что слайдер BALANCE установлен в центральное положение. В противном случае при запуске воспроизведения песни можно ничего не услышать.



Используемые обозначения

Ссылки оформляются в формате <#>, где # — номер страницы руководства в английском варианте. Эта информация отображается в колонтитуле каждой страницы данного руководства в одной строке с его стандартной нумерацией.

Введение

Лицевая панель

Замечание: на картинке приведена иллюстрация лицевой панели Pa1XPro. Лицевая панель Pa1X укомплектована аналогичными регуляторами и только немного отличается их расположением, а также наличием встроенных динамиков.

1. Джойстик

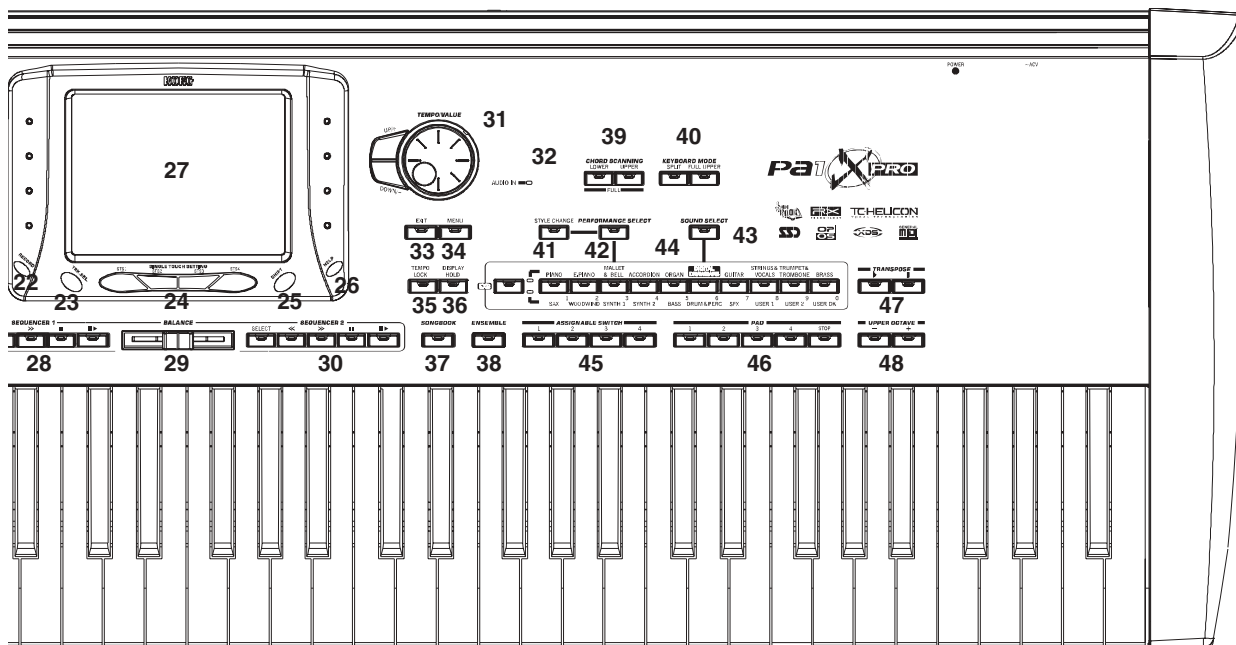
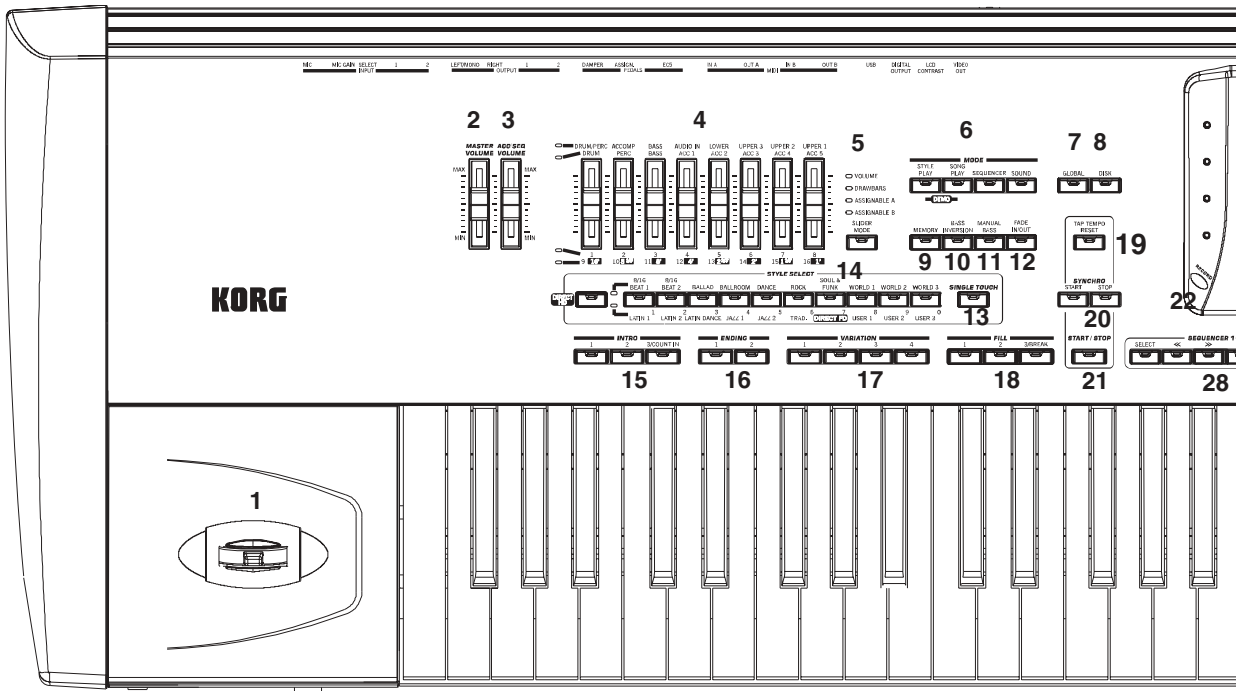
Используется для управления различными функциями.

- X (+/-) При перемещении джойстика влево (-) высота тона уменьшается, вправо — увеличивается. Это называется подстройкой (транспонированием) высоты.
- Y+ При перемещении джойстика в направлении от себя регулируется глубина модуляции.
- Y- При перемещении джойстика к себе он управляет функцией, назначенной на него в режиме программы (Sound).

2. MASTER VOLUME

Слайдер MASTER VOLUME используется для управления общей громкостью инструмента, громкостью встроенных динамиков (только Pa1X), уровнем сигнала на выходах L/MONO и RIGHT, а также уровнем сигнала на выходе для наушников HEADPHONES. Уровень сигнала на дополнительных выходах 1 и 2 от положения слайдера MASTER VOLUME не зависит.

Кроме того, слайдер MASTER VOLUME определяет уровень сигнала на входе MIC. На уровни линейных входов 1 и 2 действие слайдера MASTER VOLUME не распространяется.



Внимание: при воспроизведении на максимальном уровне песен, стилей и звуков с помощью встроенных динамиков Pa1X могут возникнуть искажения. Если это произошло, прибавьте громкость с помощью слайдера MASTER VOLUME.

3. ACC/SEQ VOLUME

Слайдер ACC/SEQ VOLUME используется для управления громкостью треков аккомпанемента (режим воспроизведения стиля) или громкостью треков песни, за исключением треков реального времени (режимы воспроизведения песни и секвенсера). Максимальная громкость (диапазон регулировки громкости с помощью слайдера ACC/SEQ VOLUME) в конечном итоге определяется слайдером MASTER VOLUME.

4. ASSIGNABLE SLIDERS ▶ GBL

Программируемые слайдеры (см. стр. <207>). Для выбора одного из четырех доступных режимов нажмите на кнопку SLIDER MODE (см. ниже).

5. SLIDER MODE ▶ PERF, ▶ STS

Используется для выбора одного из четырех доступных режимов работы программируемых слайдеров.

VOLUME Каждый из слайдеров управляет громкостью соответствующего трека, который указан на экране дисплея.

DRAWBARS Каждый из слайдеров управляет соответствующим диапазоном drawbar, который выбирается в Digital Drawbars Sound.

ASSIGN. A Первый пресет программируемых регуляторов.

ASSIGN. B Второй пресет программируемых регуляторов.

6. Секция MODE

Используется для выбора режима работы инструмента. При загрузке нового режима старый отменяется.

STYLE PLAY Режим используется для воспроизведения стиля (автоаккомпанемент) и/или воспроизведения с помощью клавиатуры до 4 треков реального времени (треки “живого” исполнения).

Треки реального времени отображаются в правой части главной страницы режима воспроизведения стиля. Для перехода к ней из любой страницы редактирования данного режима нажмите на кнопку EXIT. Если инструмент находится в другом режиме, то для перехода в режим воспроизведения стиля нажмите на кнопку STYLE PLAY. Если треки на дисплее не отображаются, нажмите на кнопку TRK. SEL.

Этот режим загружается автоматически при включении питания инструмента.

SONG PLAY Режим воспроизведения песни используется для воспроизведения непосредственно с диска стандартных MIDI-файлов формата SMF или, в качестве опции — форматов MP3 и CD-аудио. Поскольку Pa1X оборудован двумя секвенсерами, то можно воспроизводить одновременно две песни, регулируя громкостной баланс между ними с помощью слайдера BALANCE.

Кроме треков песни, с помощью клавиатуры инструмента можно воспроизводить от одного до четырех треков реального времени. На главной странице эти треки отображаются в правой части дисплея. Для перехода к главной странице из любой страницы редактирования режима воспроизведения песни нажмите на кнопку EXIT. Если инструмент находится в другом режиме, то для перехода в режим воспроизведения песни нажмите на кнопку SONG PLAY. Для переключения между треками песни и реального времени используется кнопка TRK. SEL.

SEQUENCER Режим секвенсера используется для записи и воспроизведения песни. Режим секвенсера аккомпанемента (Backing Sequence) позволяет записывать песни с использованием треков реального времени и треков стилей. Записанную таким образом песню можно сохранить в формате стандартного MIDI-файла (SMF).

SOUND Режим программы, позволяющий воспроизводить с помощью клавиатуры инструмента одну из его программ или редактировать ее. Для входа в режим сэмплирования можно нажать на кнопку RECORD. Pa1X является полнофункциональным сэмплером.

DEMO Для перехода в демонстрационный режим нажмите одновременно на кнопки STYLE PLAY и SONG PLAY. Он используется для воспроизведения демонстрационных песен, позволяющих оценить потенциальные возможности Pa1X.

7. GLOBAL

Кнопка используется для входа в глобальный режим, в котором определяются установки для всего инструмента в целом. При входе в глобальный режим из любого другого режима, последний остается активным. Для перехода к нему нажмите на кнопку EXIT.

8. DISK

Кнопка используется для входа в режим работы с диском, который позволяет выполнять различные операции с файлами и дисками (загрузка, сохранение, форматирование и т.д.). При входе в режим работы с диском из другого режима, последний остается активным. Для перехода к нему нажмите на кнопку EXIT.

9. MEMORY

Кнопка используется для включения/отключения функций Lower и Chord Memory. Для определения функционального назначения кнопки MEMORY (только как Chord Memory или Lower/Chord Memory), перейдите на страницу редактирования “Preferences: Style Preferences” (см. стр. <93>). Если кнопка работает в режиме Lower/Chord Memory, то:

Нажата Звук, соответствующий клавише, которая расположена левее точки разбиения клавиатуры, и гармония автоматического автоаккомпанемента остаются в памяти даже после того, как были отпущены все клавиши.

Отжата Звук и аккорды прерываются после того, как были отпущены клавиши.

10. BASS INVERSION ▶ PERF, ▶ STS

Кнопка используется для определения состояния режима (включен/выключен) обращения баса.

Нажата Нижняя нота взятого в обращенной форме аккорда считается тоникой. Таким образом, можно аранжировать аккорды Am7/G или F/C.

Отжата Нижняя нота взятого аккорда сканируется наравне с другими и не всегда определяется в качестве тоники.

11. MANUAL BASS ▶ PERF, ▶ STS

Кнопка используется для определения состояния функции (включена/выключена) ручного исполнения баса.

Замечание: при нажатии на кнопку MANUAL BASS громкость басового трека (Bass) автоматически устанавливается в максимум. При выключении функции ручного исполнения баса громкость трека автоматически устанавливается в оригинальное значение.

Нажата Воспроизведение автоматического автоаккомпанемента останавливается (за исключением треков ударных и перкуссии). Это позволяет играть по треку баса вручную в нижнем диапазоне клавиатуры. Для запуска автоматического автоаккомпанемента нажмите на одну из кнопок CHORD SCANNING.

Отжата Басовый трек воспроизводится автоматически в соответствии с выбранным стилем.

12. FADE IN/OUT

Если стиль не воспроизводится (находится в состоянии останова), то при нажатии на эту кнопку он будет запущен с постепенно возрастающей громкостью (громкость увеличивается от нуля до максимума).

Если нажать на кнопку в то время, когда стиль воспроизводится, его громкость будет постепенно уменьшаться.

При этом отпадает необходимость использования кнопки START/STOP для запуска/останова воспроизведения стиля.

13. SINGLE TOUCH

Кнопка используется для определения состояния функции (включена/выключена) Single Touch.

Нажата При выборе нового стиля (или того же самого) автоматически выбирается установка Single Touch Setting 1 (STS1). В соответствии с ней вместе со сменой треков стиля и эффектов изменяются установки треков реального времени и их эффектов.

Отжата При выборе нового стиля (или того же самого) изменяются треки стилей и эффекты, в то время как установки треков реального времени и их эффектов остаются неизменными.

14. Секция STYLE SELECT

Кнопки используются для перехода к окну выбора стиля Style Select (см. стр. <73>).

Крайняя левая кнопка позволяет выбирать между нижним и верхним рядами банков стилей или банков стилей DIRECT HD (только в том случае, если установлен жесткий диск). Для выбора другого ряда нажмите на кнопку. После того, как загорелись оба индикатора, чтобы погасить их, нажмите на кнопку еще один раз.

Горит верхний индикатор Выбран верхний ряд стилей.

Горит нижний индикатор Выбран верхний ряд стилей.

Горят оба индикатора Выбраны стили банка DIRECT HD. Для выбора конкретного стиля этого банка используются кнопки [1] — [9].

Несколько слов о банках стилей и именах. Стили с “8 BEAT/16 BEAT” по “WORLD 3” и с “LATIN1” по “TRADITIONAL” являются стандартными и их невозможно перезаписать обычным способом с помощью операции загрузки Load до тех пор, пока не снята защита по записи (см. стр. <240>).

Стили “DIRECT FD” являются стилями с прямым доступом (их нет необходимости загружать с гибкого диска). Более подробно об этом рассказывается в разделе “Банк гибкого диска DIRECT FD”, *стр. <98>*.

Стили “DIRECT HD” являются стилями с прямым доступом (их нет необходимости загружать с жесткого диска). Более подробно об этом рассказывается в разделе “Банк жесткого диска DIRECT HD”, *стр. <97>*.

Стили “USER1” — “USER3” предназначены для загрузки стилей с диска.

Каждой кнопке (банк стиля) соответствуют четыре страницы, на каждой из которых может находиться до 8 стилей.

15. Кнопки INTRO 1 — 3 ▶ PERF, ▶ PERF Sty

Кнопки используются для перевода аранжировщика в режим Intro (вступление). При нажатии на одну из них воспроизведение стиля запускается с выбранного вступления. После его окончания индикатор INTRO автоматически гаснет.

Для запуска циклического воспроизведения необходимо нажать на кнопку дважды (светодиод мигает). Для выхода из режима циклического воспроизведения выберите другой элемент стиля (Fill, Intro, Variation...).

Замечание: вступление 1 (кнопка INTRO1) воспроизводит короткую секвенцию с различными аккордами, а вступление 2 (кнопка INTRO2) — последний распознанный аккорд. Кнопка INTRO3 обычно используется для воспроизведения однотактового вступления.

16. Кнопки ENDING 1 — 2 ▶ PERF, ▶ PERF Sty

Если запущено воспроизведение стиля, то при нажатии на одну из этих кнопок запускается код и воспроизведение стиля останавливается. Если воспроизведение стиля остановлено, то кнопки могут использоваться в качестве дополнительных вступлений.

Для запуска циклического воспроизведения необходимо нажать на кнопку дважды (светодиод мигает). Для выхода из режима циклического воспроизведения выберите другой элемент стиля (Fill, Intro, Variation...).

Замечание: кода 1 (кнопка ENDING1) воспроизводит короткую секвенцию с различными аккордами, а кода 2 (кнопка ENDING2) — последний распознанный аккорд.

17. Кнопки VARIATION 1 — 4 ▶ PERF, ▶ PERF Sty

Кнопки используются для выбора одной из четырех вариаций текущего стиля, каждая из которых может отличаться паттернами и звуками.

18. Кнопки FILL 1 — 3 ▶ PERF, ▶ PERF Sty

Кнопки используются для запуска сбивок. Для циклического воспроизведения необходимо нажать на кнопку дважды (светодиод начинает мигать). Для выхода из цикла необходимо выбрать любой другой элемент стиля (Fill, Intro, Variation...).

Замечание: FILL 3 обычно используется для вставки паузы.

19. TAP TEMPO/RESET

Функциональное назначение кнопки зависит от состояния стиля (воспроизводится/остановлен).

Задание темпа: если воспроизведение стиля остановлено, то темп можно определить, нажимая на эту кнопку с соответствующей частотой.

Сброс: при нажатии на кнопку во время воспроизведения стиля происходит переход к предыдущей сильной доле такта.

20. Кнопки SYNCHRO START/STOP

Используется для включения/выключения функций синхронного старта и синхронного останова.

Горит светодиод START Для автоматического запуска воспроизведения стиля возьмите аккорд в области сканирования, которая обычно располагается левее точки разбиения клавиатуры (*см. раздел “Секция CHORD SCANNING”, стр. <10>*). При необходимости перед запуском стиля можно вставить вступление.

Горят светодиоды START+STOP При снятии аккорда воспроизведение стиля сразу останавливается. Если снова взять аккорд, то воспроизведение стиля снова запускается.

Не горит ни один из светодиодов Все функции синхронизации отключаются.

21. START/STOP

Используется для запуска/останова воспроизведения стиля.

Для переустановки всех контроллеров Pa1X и всех инструментов, скоммутированных с его выходом MIDI OUT, а также сброса “зависших” нот нажмите на комбинацию кнопок SHIFT + START/STOP.

22. RECORD

Кнопка используется для перевода инструмента в режимы записи или сэмплирования (зависит от текущего режима).

23. TRK.SEL. (выбор трека)

В зависимости от текущего режима, эта кнопка используется для переключения на просмотр различных треков.

Режим воспроизведения стиля Переключает с просмотра треков реального времени на просмотр треков стиля.

Режим воспроизведения песни Переключает с просмотра треков реального времени, на просмотр треков песни 1 — 8 и треков песни 9 — 16.

Режим секвенсефа Переключает с просмотра треков песни 1 — 8 на просмотр треков песни 9 — 16.

24. Кнопки SINGLE TOUCH SETTING

Используются для выбора одной из четырех установок STS, которые определяют конфигурацию треков реального времени и эффектов, а также голосового процессора (Voice Processor). Если горит светодиод SINGLE TOUCH, то при выборе стиля автоматически выбирается установка STS.

25. SHIFT

Если эта кнопка нажата, то функциональное назначение других кнопок изменяется на альтернативное.

26. HELP

Используется для вывода справочной информации.

27. Цветной сенсорный графический дисплей

Используется для управления инструментом.

28. Кнопки управления секвенсером SEQUENCER 1

Pa1X оборудован двумя секвенсерами 1 и 2, каждый из которых имеет свои регуляторы. Регуляторы секции Sequencer 1 используются еще и в режиме секвенсера.

<< и >> Используются для быстрой “перемотки” песни в прямом и обратном направлениях во время ее воспроизведения, а также для выполнения команд Rewind (возврат назад) и Fast Forward (переход вперед).

При однократном нажатии на одну из этих кнопок происходит переход к предыдущему (следующему) такту песни. Если удерживать кнопку нажатой, то будет происходить непрерывное перемещение по песне в соответствующем направлении.

[SHIFT] Если в режиме работы со списком песен (секвенсер 1) удерживать нажатой кнопку SHIFT, то с помощью этих кнопок можно будет перемещаться по списку воспроизведения (*см. стр. <133>*).

PAUSE Останов песни. Для повторного запуска нажмите на кнопку PAUSE или PLAY/STOP. Воспроизведение продолжается с того места, на котором оно было прервано.

PLAY/STOP Останов песни. Указатель текущей позиции песни устанавливается на такт 1 (начало песни). При запуске воспроизведения песни она начинает проигрываться с самого начала.

[SHIFT] Если в режиме воспроизведения песни удерживать нажатой кнопку SHIFT, то кнопка PLAY/STOP управляет воспроизведением сразу двух секвенсеров одновременно.

29. Слайдер BALANCE

В режиме воспроизведения песни слайдер используется для определения громкостного баланса между двумя встроенными секвенсерами. В крайнем левом положении воспроизводится звук только секвенсера 1, в крайнем правом — только секвенсера 2. Среднее положение слайдера соответствует равной громкости обоих секвенсеров.

30. Кнопки управления секвенсером SEQUENCER 2

Аналогичны кнопкам управления секвенсером 1 (см. выше).

31. Секция TEMPO/VALUE ▶ PERF, ▶ PERF Sty

Колесо DIAL и кнопки DOWN/- и UP/+ могут использоваться для определения темпа, редактирования значения выбранного параметра или перемещения по списку файлов на страницах режимов выбора песни и работы с диском.

DIAL Для увеличения значений параметра или темпа вращайте колесо по часовой стрелке, для уменьшения — против.

[SHIFT] Если нажата кнопка SHIFT, то колесо используется для управления темпом.

DOWN/- и UP/+ Для уменьшения значений параметра или темпа используется кнопка DOWN/-, для увеличения — кнопка UP/+.

При одновременном нажатии на кнопки DOWN/- или UP/+ происходит переустановка темпа в значение, сохраненное в установках выбранного стиля.

32. Светодиод AUDIO IN

Трехцветный индикатор, отображающий уровень сигнала, который подается на входные разъемы INPUT.

Не горит Сигнал на входе отсутствует.

Зеленый Уровень входного сигнала находится в диапазоне “низкий” — “средний”. Если светодиод слишком часто гаснет, то это свидетельствует о низком уровне входного сигнала. Для его увеличения необходимо использовать соответствующие регуляторы внешнего оборудования, коммутированного с инструментом, или регулятор GAIN.

Оранжевый Оптимальный уровень входного сигнала.

Красный Возникновение перегрузки во входном каскаде. Если это происходит редко (при пиковых уровнях входного сигнала), то ситуация считается нормальной. В противном случае (индикатор слишком часто загорается красным цветом) необходимо уменьшить уровень входного сигнала с помощью соответствующих регуляторов внешнего оборудования или регулятора GAIN.

Более подробно об этом рассказывается на стр. <13>.

33. EXIT

Используется для выполнения различных действий, связанных с отменой текущего состояния:

- выход из страницы редактирования без выбора какого-то ни было элемента;
- выход из меню страницы без выбора какого-то ни было элемента;
- переход к главной странице текущего режима;
- выход из глобального режима или режима работы с диском и переход к главной странице текущего режима;
- выход из окна выбора стиля (Style), перформанса (Performance) или программы (Sound).

34. MENU

Кнопка используется для перехода к странице меню Menu текущего режима или режима редактирования. После того как было открыто меню редактирования, для того, чтобы перейти к нужному разделу редактирования, можно прикоснуться к соответствующему полю (кнопке) экрана дисплея.

Для перехода к главной странице текущего режима нажмите на кнопку EXIT.

Более подробная информация приводится при описании конкретного режима.

35. TEMPO LOCK

Кнопка используется для определения состояния функции (включена/выключена) Tempo Lock.

Нажата При выборе другого стиля или перформанса темп остается неизменным. Однако его можно модифицировать с помощью колеса DIAL.

Отжата При выборе другого стиля или перформанса автоматически восстанавливается темп, сохраненный в качестве одной из их установок.

36. DISPLAY HOLD

Кнопка используется для определения состояния функции (включена/выключена) Display Hold.

Нажата При переходе к “временному” окну, например окно выбора программы (Sound Select), оно не закрывается до тех пор, пока не будет нажата кнопка EXIT или кнопка операционного режима.

Отжата При переходе к “временному” окну оно автоматически закрывается либо через определенный промежуток времени, либо при выборе из него какого-либо объекта.

37. SONGBOOK

Используется для перехода в режим работы с базой музыкальных данных SongBook.

38. ENSEMBLE ▶ PERF, ▶ STS

Кнопка используется для включения/выключения функции Ensemble. Если последняя включена, то мелодическая линия правой руки гармонизируется с аккордами, которые взяты левой.

Замечание: функция Ensemble доступна только в том случае, если установлен режим разбиения (SPLIT) клавиатуры и выбран режим сканирования аккордов LOWER Chord Scanning.

39. Секция CHORD SCANNING ▶ PERF, ▶ STS

В режимах воспроизведения стиля и секвенсера аккомпанемента эти кнопки используются для определения режима интерпретации блоком аранжировщика аккордов, взятых на клавиатуре инструмента.

LOWER Аккорды распознаются в диапазоне клавиатуры, который расположен ниже точки разбиения. Количество нот, необходимых для идентификации аккорда, определяется значением параметра Chord Scanning Mode (см. описание параметра “Chord Recognition Mode”, стр. <93>).

UPPER Аккорды распознаются в диапазоне клавиатуры, расположенном выше точки разбиения. Для того чтобы блок аранжировщика идентифицировал аккорд, необходимо взять три или более нот.

FULL (горят оба светодиода) Аккорды распознаются на всем диапазоне клавиатуры. Для того чтобы блок аранжировщика идентифицировал аккорд, необходимо взять три или более нот. Заметим, что эту опцию можно использовать в режиме разбиения клавиатуры (Split Keyboard Mode).

OFF Аккорды не распознаются. После нажатия на кнопку START/STOP запускается воспроизведение только аккомпанирующих треков ударных и перкуссии.

40. Секция KEYBOARD MODE ▶ PERF, ▶ STS

Кнопки определяют каким образом 4 трека реального времени распределяются по клавиатуре инструмента.

SPLIT Трек Lower воспроизводится в диапазоне клавиатуры, расположенном ниже точки разбиения, а треки Upper 1, Upper 2 и Upper 3 — выше точки разбиения. По умолчанию при выборе этого режима включается режим распознавания аккордов Lower (см. описание параметра “Chord Recognition Mode”, стр. <93>).

FULL UPPER Треки Upper 1, Upper 2 и Upper 3 воспроизводятся на всем диапазоне клавиатуры, а трек Lower мьютируется. По умолчанию при выборе этого режима включается режим распознавания аккордов Full (см. описание параметра “Chord Recognition Mode”, стр. <93>).

41. STYLE CHANGE

Кнопка используется для включения/отключения функции смены стиля Style Change.

Нажата При выборе перформанса загружается стиль, сохраненный вместе с ним.

Отжата При выборе перформанса остается активным текущий стиль. Изменяются только установки треков реального времени.

42. PERFORMANCE SELECT

Устанавливает регуляторы секции SOUND/PERFORMANCE SELECT в режим выбора перформанса.

43. SOUND SELECT

Устанавливает регуляторы секции SOUND/PERFORMANCE SELECT в режим выбора программы (звука) и значения ее на текущий (выбранный) трек.

44. Секция SOUND/PERFORMANCE SELECT ▶ PERF, ▶ PERF Sty, ▶ STS

Кнопки используются для перехода к окну выбора программы (звука) или перформанса. Более подробно об этом рассказывается на странице <72>. Список программ (звуков) инструмента приводится на странице <257>.

Крайняя слева кнопка используется для выбора верхнего или нижнего ряда банков программ или перформансов. Для выбора необходимого ряда нажмите на кнопку соответствующее число раз. Выбранный ряд отображается с помощью светодиодных индикаторов.

Горит верхний светодиод Выбираются программы или перформансы верхнего ряда.

Горит нижний светодиод Выбираются программы или перформансы нижнего ряда.

Банкам **программ** (звуков) на лицевой панели инструмента соответствуют имена, банкам **перформансов** — цифры (1 — 10; 0 = банк 10).

Замечание относительно банков программ и имен. Программы “PIANO” — “SFX” являются стандартными. Отредактировать их непосредственно невозможно.

Программы “USER1” и “USER2” являются своеобразными контейнерами, используемыми для загрузки программ с диска.

“USER DK” используется для загрузки наборов ударных.

Каждый из банков программ состоит из нескольких страниц, на каждой из которых размещено до 8 программ.

45. ASSIGNABLE SWITCH (1 — 4) ▶ PERF, ▶ STS

На каждый из этих переключателей можно назначить любую из доступных функций (см. описание окна “Pad/Switch: Assignable Switch” на странице <92>).

46. PAD (1 — 4, STOP) ▶ PERF, ▶ STS

Программируемые кнопки PAD предназначены для управления эффектами. Кнопка STOP используется для выхода из циклического режима воспроизведения (см. раздел “Список звуков, которые можно назначить на педальные кнопки PAD”, стр. <325>).

Каждая из кнопок PAD 1 — 4 связывается с соответствующим треком.

47. TRANSPOSE ▶ PERF, ▶ STS Sty



Кнопки используются для изменения высоты настройки всего инструмента с точностью до полутона. Величина транспонирования обычно отображается в заглавной строке экрана дисплея.

Для сброса величины транспонирования настройки инструмента в 0 нажмите одновременно на обе кнопки.

Замечание: изменение высоты настройки инструмента на треки ударных не влияет (см. стр. <86> и <133>).

- b Понижение высоты настройки инструмента на полутон.
- # Повышение высоты настройки инструмента на полутон.

48. OCTAVE ▶ PERF, ▶ PERF Sty, ▶ STS



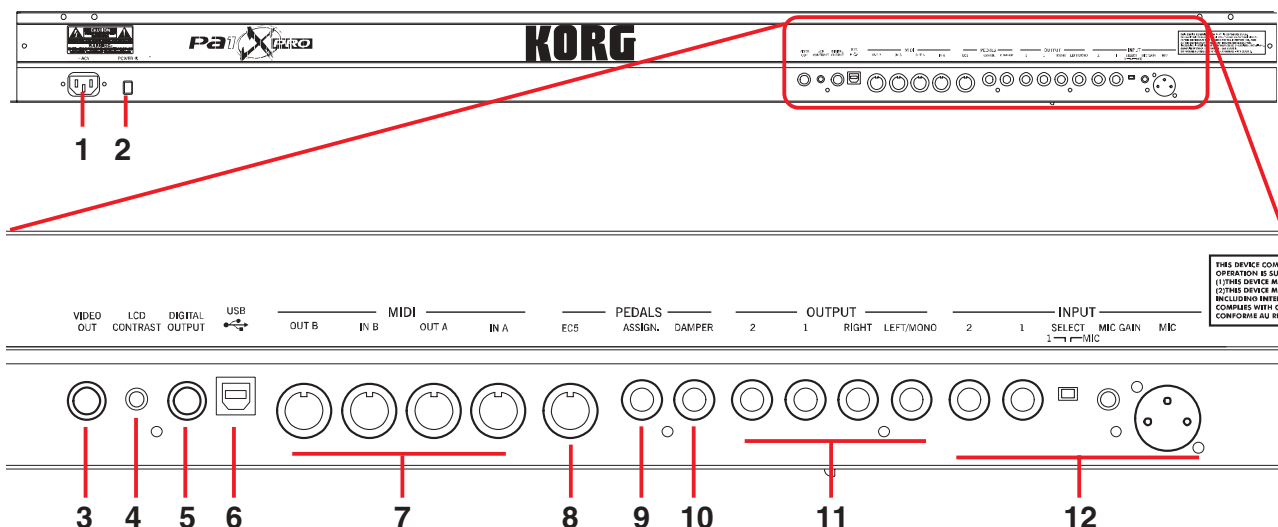
Используются для транспонирования выбранного трека с точностью до октавы в диапазоне 2 октав. Величина транспонирования (в октавах) всегда отображается рядом с именем трека.

Для сброса величины октавного транспонирования трека в 0 нажмите одновременно на обе кнопки.

Замечание: изменение высоты настройки инструмента на треки ударных не влияет.

- Транспонирование трека на октаву вниз.
- + Транспонирование трека на октаву вверх.

Тыльная панель



Замечание: на картинке приведена иллюстрация тыльной панели Pa1XPro. Тыльная панель Pa1X укомплектована аналогичными регуляторами и гнездами. Отличие заключается только их расположением.

1. Сетевой разъем

Используется для коммутации кабеля питания.

2. Переключатель POWER

Используется для выключения/включения питания инструмента.

3. VIDEO OUT (опциональный)

Опциональный оптический видеointерфейс VIF3, позволяющий коммутировать Pa1X с телевизором или компьютерным монитором. Инструмент комплектуется разъемом RCA даже в том случае, если видеointерфейс не установлен. Информация по установке VIF3 приведена на странице <343>.

4. LCD CONTRAST

Регулятор используется для управления контрастностью дисплея.

5. DIGITAL OUTPUT

Эти выходы используются для коммутации Pa1X со входами S/PDIF цифровых приборов, таких как цифровые консоли, аудиокарты, DAT-магнитофоны или автономные устройства записи на CD. На эти разъемы подаются те же сигналы, что и на выходы LEFT/MONO & RIGHT. Более подробная информация о цифровых выходах приводится на странице <213>.

6. USB

Разъем USB Type B (ведомый) используется для коммутации Pa1X с компьютером и обмена данными с жестким диском. Более подробная информация по этому вопросу приведена на странице <241>.

7. MIDI-интерфейс

Обеспечивает коммутацию Pa1X с внешними контроллерами (мастер-клавиатура, MIDI-гитара, духовой контроллер, MIDI-аккордеон, и т.д.), экспандером или компьютерным секвенсером. Инструмент укомплектован двумя наборами входных и выходных разъемов формата MIDI. Более подробно вопросы использования MIDI-интерфейса освещаются в главе "MIDI".

IN A/B Разъемы используются для получения MIDI-данных от внешнего контроллера или компьютера. Они коммутируются с разъемами MIDI OUT внешнего MIDI-оборудования.

OUT A/B Обычно разъемы функционируют как MIDI-выходы, но их можно переконфигурировать в режим работы THRU (см. стр. <209>).

Если разъемы работают как выходные, то они используются для передачи на внешнее оборудование MIDI-данных, сгенерированных клавиатурой, контроллерами и/или внутренним секвенсером Pa1X. Они коммутируются с разъемами MIDI IN внешнего MIDI-оборудования.

Если разъемы настроены на режим THRU, то на них передаются данные, поступившие на вход MIDI IN (A или B). В этом случае они используются для последовательной коммутации Pa1X с другим MIDI-оборудованием.

8. EC5 MULTISWITCH

Используется для коммутации с многофункциональным переключателем Korg EC5, который в реальном времени обеспечивает управление несколькими функциями инструмента (см. стр. <208>).

9. ASSIGN. PEDAL

Используется для коммутации программируемой ножной педали или ножного переключателя, например, KORG EXP2 или XVP10 (см. стр. <207>).

10. DAMPER PEDAL

Разъем используется для коммутации демпферной педали, например, KORG PS1, PS или DS1H. Полярность педали определяется параметром “Dampers Polarity” (см. стр. <207>).

11. OUTPUT

Несбалансированные разъемы, использующиеся для передачи аудиосигнала с Pa1X на вход микшера, системы звукоусиления, на активные мониторы или домашнюю аудиосистему.

Более подробно назначение конкретного трека на тот или иной аудиовыход описано в разделе “Audio Output: Sty/Kbd” на странице <211>.

LEFT/MONO, RIGHT Основные стереовыходы, использующиеся для подачи окончательного стереофонического микса на внешнее оборудование. Уровень сигнала на этих выходах регулируется слайдером MASTER VOLUME.

1, 2 Дополнительные выходы, использующиеся для формирования субмикса отдельных треков. Также на них можно направлять сигнал только одного трека для раздельного микширования, обработки или усиления с помощью внешнего оборудования.

Замечание: слайдер MASTER VOLUME на уровень сигнала на выходах 1 и 2 влияния не оказывает. Кроме того, на них подается только прямой, необработанный эффектами инструмента сигнал.

12. INPUT

Разъемы используются для приема сигнала с динамического микрофона, другого синтезатора или CD-проигрывателя.

1,2 Активны только в том случае, если переключатель 1/MIC установлен в состояние 1. Эти несбалансированные входы используются для коммутации с источниками сигнала линейного уровня, такими как CD-проигрыватель или синтезатор.

1/MIC Переключатель выбора входа. Если он установлен в положение “1”, то становятся активными оба линейных входа 1 и 2. В состоянии “MIC” включается только микрофонный вход. Более подробная информация приведена на странице <212>.

GAIN Регулятор используется для управления чувствительностью микрофонного входа (20 — 55 дБ).

MIC Активен только в том случае, если переключатель 1/MIC установлен в состояние MIC. Этот сбалансированный разъем используется для коммутации с динамическими микрофонами. Для коммутации с конденсаторными микрофонами требуется источник фантомного питания (см. руководство по соответствующему микрофону). Сигнал с этого входа подается на блок голосового процессора (Voice Processor).

Для управления чувствительностью входа используется регулятор GAIN, а для визуального мониторинга уровня сигнала — светодиод AUDIO IN панели управления.

Основная информация

Профессиональные аранжировочные станции Korg Pa1X и Korg Pa1X Pro обладают следующими возможностями:

- Передовая технология RX, касающаяся всех аспектов Pa1X, начиная с функций синтеза и заканчивая проблемами отображения информации.
- Мощная гипер-интегрированная система синтеза HI (Hyper Integrated) компании KORG, реализованная ранее в лучших профессиональных синтезаторах.
- Многозадачная операционная система OPOS (Objective Portable Operating System), позволяющая совместить игру на инструменте с процессом загрузки данных.
- Обновление версий операционной системы.
- Аппаратная расширяемость позволяющая доукомплектовать инструмент видеовыходом, дополнительной памятью RAM, устройством чтения/записи CD, максимум двумя ROM-картами со звуками, аппаратным кодером/декодером формата MP3 и встроенным жестким диском (штатный в Pa1X Pro).
- Использование электронных дисков Solid State Disk (SSD), заменяющих обычную память ROM.
- Прямой доступ к стилям, хранящимся на гибком и жестком дисках.
- Совместимость со звуками General MIDI уровня 2.
- Более 870 программ, включая 47 наборов ударных.
- Четыре мультиэффекторных процессора эффектов для обработки внутренних треков. Каждый процессор реализует 89 различных алгоритмов, плюс вокодер (Vocoder) для FX D.
- 320 перформансов и более 1800 установок Single Touch Settings (STS — вызов установок с помощью нажатия на одну кнопку), обеспечивающих мобильность управления звуками и эффектами.
- Более 450 заводских стилей.
- Двойной секвенсер XDS с функцией кроссфейда.
- Запись и редактирование стиля.
- Полнофункциональный 16-трековый секвенсер.
- Редактируемая база музыкальных данных, реализующая быстрый доступ к песням с помощью функции SongBook.
- Встроенный сэмплер, обеспечивающий возможность записи новых звуков и аудиогрувов.
- Модернизированный голосовой процессор Voice Processor, построенный на базе технологии TC-Helicon™ и реализующий работу четырех эффектов, а также 4-полосного гармонизера.
- Высококачественные АЦП/ЦАП.
- Цветной графический сенсорный дисплей.
- Восемь программируемых слайдеров, которые в частности можно использовать для имитации движков органа.
- *Только Pa1X*: двухусилительная система звукоусиления с автоматической регулировкой громкости и 4-полосными кабинетами с фазоинверторами.
- *Только Pa1X Pro*: встроенный жесткий диск с заводскими пресетами наборов ударных.

Работа в режиме реального времени

Pa1X разработан с учетом максимального удовлетворения потребностей музыкантов, работающих “в живую”.

Перформансы позволяют оперативно конфигурировать все треки клавиатуры и необходимые стили, **STS** (вызов установок с помощью одного нажатия) — треки клавиатуры, **стили** — необходимый аккомпанемент, а архив песен (**SongBook**) — выбирать нужные песни из большой базы музыкальных данных.

Контактные адреса и телефоны

По всем вопросам, связанным с аппаратными и программными аксессуарами рекомендуется обращаться к местному дилеру компании Korg, который поможет приобрести новые программы, стили и другие материалы.

Любой из дистрибуторов компании Korg обеспечит Вас необходимой информацией. Ниже приводятся контактные адреса и телефоны для пользователей, владеющих английским языком.

| | |
|----------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| США | KORG USA, 316 South Service Road, Melville, New York, 11747, USA Тел.: 1-516-333-9100, факс:1-516-333-9108. |
| Канада | Jam Industries, 620 McCaffrey, St-Laurent, QC, Canada, H4T 1N1 Тел. (514) 738-3000, факс (514) 737-5069 |
| Великобритания | KORG UK Ltd, 9 Newmarket Court, Kingston, Milton Keynes, Buckinghamshire, MK10, 0AU Телефон: 01908 857100 UK Technical Support Тел.: 01908 857122, факс: 01908 857199 E-mail: info@korg.co.uk |

Большинство дистрибуторов компании Korg имеет собственные сайты в сети интернет, на которых можно найти разнообразную полезную информацию и программное обеспечение. Адреса страниц для англоязычных пользователей:

www.korg.com
www.korg.co.uk
www.jam-industries.com

Системные файлы (например, резервная копия заводских установок) и новые версии операционных систем находятся на странице сети интернет

www.korgpa.com

Другую полезную информацию можно найти на веб-сайтах компании Korg:

www.korg.co.jp
www.korgfr.net
www.korg.de
wwwkorg.it
www.letusa.es

Комплектация

После покупки инструмента проверьте наличие всех комплектующих. В случае отсутствия какой-либо из них немедленно сообщите об этом дилеру компании Korg.

- Pa1X или Pa1X Pro
- Пюпитр
- Силовой кабель
- Руководство пользователя
- Монтажный набор для установки CD, включая винты

Структура руководства

Руководство разбито на четыре части:

- **Введение**, содержащее описание инструмента и обзор его основных функций.
- **Краткое руководство**, включающее ряд практических рекомендаций по работе с инструментом.
- **Справочное руководство пользователя**, в котором находится детальное описание страниц экрана дисплея и их параметров.
- **Приложение** со списком данных и информацией для квалифицированного пользователя.

Список используемых аббревиатур:

- ▶ PERF Параметр, который можно сохранить в перформанс с помощью команды записи перформанса "Write Performance".
- ▶ PERF Sty Параметр, который можно сохранить в текущий перформанс стиля с помощью команды записи перформанса стиля "Write Style Performance".
- ▶ STS Параметр, который можно сохранить в одну из установок STS (Single Touch Setting) с помощью команды записи установки STS "Write STS".

- ▶ STS ^{SB} Параметр, который можно сохранить в одну из установок STS (Single Touch Setting) записи базы музыкальных данных при помощи включения команды “Write STS” страницы Book Edit режима SongBook.
- ▶ GBL Параметр, который можно сохранить в глобальные установки с помощью команды записи глобальных установок “Write Global”. Существует несколько различных наборов глобальных параметров. Для их идентификации используются маленькие символы, сопровождающие аббревиатуру GBL.

Создание резервной копии системных файлов

В инструменте Pa1X Pro резервная копия всех данных содержится на встроенном жестком диске. Если некоторые из них модифицируются, то можно сформировать новую резервную копию, чтобы случайно не потерять результаты правок.

Pa1X в базовой комплектации жесткого диска не имеет. Поэтому пользователю рекомендуется создать резервную копию всех системных данных, включающую программы, перформансы и стили, которые хранятся во внутренней памяти инструмента, на гибких дисках

Копирование операционной системы описано в параграфе “Save OS to Floppy Disk” (см. стр. <239>).

Процедура восстановления заводских данных (стилей, программ, и т.д.) описана в параграфе “Backup Resources” (см. стр. <239>).

Загрузка операционной системы

Компания Korg постоянно выпускает для Pa1X новые версии операционных систем, которые можно загрузить с интернет-страницы www.korgpa.com. Прежде чем загрузить новую операционную систему, рекомендуется ознакомиться с содержимым файла Readme, который входит в ее состав.

Для того чтобы посмотреть, какая версия операционной системы установлена на конкретном Pa1X, перейдите на страницу “Utility” режима работы с диском (см. стр. <240>).

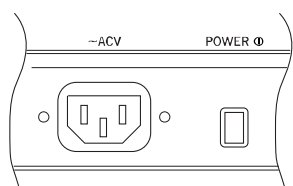
Восстановление заводских установок

Для восстановления заводских установок Pa1X Pro можно использовать резервную копию данных, хранящихся на встроенном жестком диске. В случае с Pa1X можно сформировать резервную копию на гибких дисках (см. стр. <239>).

Процедура восстановления заводских установок описана на странице <239>.

Начало работы

Коммутация сетевого кабеля



Скоммутируйте кабель, входящий в комплект поставки, с соответствующим гнездом, которое расположено на тыльной панели инструмента. Вставьте вилку в розетку. Универсальный блок питания Pa1X позволяет работать с источниками напряжения различных номиналов.

Включение/отключение инструмента

- Нажмите на переключатель POWER, который расположен на тыльной панели инструмента. Загорится дисплей, на котором отображается прохождение этапов процедуры загрузки.

Замечание: при включении питания инструмента, в зависимости от значения параметра “PCM Autoload” (см. стр. <240>), может инициализироваться процедура автоматической загрузки сэмплов памяти RAM PCM, которые используются в пользовательских программах. На это может потребоваться некоторое количество времени.

- Для выключения инструмента нажмите еще раз на переключатель POWER.

Внимание: при выключении питания инструмента данные, находящиеся в памяти RAM (песни, записанные или отредактированные в режиме секвенсера, а также отредактированные, но еще не сохраненные сэмплы), стираются. Также теряются MIDI-группы, сгенерированные функцией Time Slice.

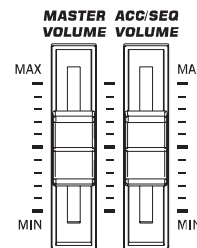
Данные, хранящиеся на электронном диске SSD (заводские данные, пользовательские программы, перформансы, стили и мультисэмплы), после отключения питания не пропадают. То же самое можно сказать и про сэмплы, записанные на этот носитель.

Управление громкостью

- Слайдер MASTER VOLUME используется для управления общей громкостью инструмента. Он регулирует громкость встроенных динамиков (только для Pa1X) и уровень сигнала на выходах (L/MONO & RIGHT) OUTPUTS и HEADPHONES.

На уровень сигнала дополнительных выходов 1 и 2 OUTPUT положение слайдера влияния не оказывает.

***Замечание:** увеличивайте громкость с помощью MASTER VOLUME постепенно, начиная со среднего уровня. Избегайте продолжительной работы на повышенных уровнях громкости.*



- Для управления громкостью треков стиля (барабаны, перкуссия, бас...) используется слайдер ACC/SEQ VOLUME. Он также регулирует громкость треков обоих секвенсеров, за исключением треков игры на клавиатуре (треки реального времени).

Слайдер BALANCE

Слайдер BALANCE используется для определения громкостного баланса между встроенными секвенсерами 1 и 2.

- В левом крайнем положении громкость секвенсера 1 устанавливается в максимум, а секвенсера 2 — в ноль.
- В правом крайнем положении громкость секвенсера 2 устанавливается в максимум, а секвенсера 1 — в ноль.
- Центральное положение соответствует одинаковой громкости секвенсеров.

***Замечание:** при включении инструмента рекомендуется устанавливать слайдер BALANCE в центральное положение. В противном случае уровень громкости одной из песен может оказаться недостаточным.*

HEADPHONES

Выходные разъемы HEADPHONES, расположенные слева под клавиатурой (под джойстиком), используются для подключения наушников. Всего можно подключить одну пару наушников с сопротивлением 16 — 200 Ом (рекомендуемое 50 Ом). Для коммутации более одной пары наушников необходимо использовать распределительное устройство.

Аудиовыходы

Аудиовыходы позволяют коммутировать Pa1X с внешней системой звукоусиления. Не считая выходов на наушники, это единственная возможность услышать воспроизведение Pa1X Pro, поскольку он встроенной системой звукоусиления не оборудован.

Сtereo. С помощью монофонических кабелей сккоммутируйте выходы (LEFT/MONO, RIGHT) OUTPUT со стереофоническим каналом микшера, двумя монофоническими каналами микшера, двумя активными мониторами или входом TAPE/AUX аудиосистемы. Не используйте для этой цели входы PHONO.

Моно. С помощью монофонического кабеля сккоммутируйте выход LEFT/MONO OUTPUT со входом монофонического канала микшера, активного монитора или каналом TAPE/AUX аудиосистемы (в этом случае будет воспроизводиться только один канал, до тех пор, пока в усилителе не будет выбран режим Mono).

Дополнительные выходы. Pa1X предусматривает возможность коммутации с четырьмя каналами микшера. Это очень часто используется при записи или при необходимости выделения из общего микса отдельных треков. Например, можно послать сигнал басового трека или трека ударных на обработку внешним компрессором или ревербератором, или же направить несколько треков на внешний микшер.

Скоммутируйте четырьмя монофоническими кабелями выходы (LEFT/MONO, RIGHT) и 1, 2 OUTPUT. Для того чтобы назначить трек(и) на дополнительные выходы 1 или 2, необходимо произвести соответствующие установки (см. раздел "Audio Output: Sty/Kbd", стр. <211>).

***Замечание:** если трек назначен на дополнительный выход OUTPUT 1 или 2, то из основного микса (выходы LEFT/MONO и RIGHT OUTPUT) он исчезает.*

***Замечание:** сигнал на выходах OUTPUT 1 и 2 эффектами не обрабатывается.*

Для управления уровнем сигнала на выходах LEFT/MONO и RIGHT OUTPUT используется слайдер MASTER VOLUME, а на выходах OUTPUT 1 и 2 — соответствующие регуляторы микшера или внешней системы звукоусиления.

Аудиовходы

Аудиовходы INPUT, расположенные на тыльной панели инструмента, используются для коммутации Pa1X с микрофоном, гитарой или другими электронными музыкальными инструментами. Сигнал с микрофона можно обработать голосовым процессором Voice Processor.

В зависимости от оборудования, которое скоммутировано с инструментом, необходимо выбрать соответствующую чувствительность входа с помощью переключателя 1/MIC секции INPUT. При коммутации входа MIC с микрофоном, переключатель должен быть установлен в положение “MIC”, а при коммутации входов INPUT 1 и/или 2 с моно- или стереофоническим источником сигнала линейного уровня (синтезатор, CD-проигрыватель и т.д.) — в положение “1”.

Более подробная информация о коммутации и определении установок входов и аудиоисточников находится на страницах <62> и <212>.

MIDI-коммутация

Для воспроизведения внутренних звуков Pa1X можно использовать внешний контроллер, например, MIDI-клавиатуру, гитарный MIDI-датчик, духовой контроллер, MIDI-аккордеон или цифровое пиано.

Кроме того, с помощью Pa1X можно управлять другим MIDI-оборудованием или коммутировать инструмент с компьютером для использования последнего в качестве внешнего секвенсера.

Более подробно проблемы MIDI-коммутации описаны в разделе “MIDI”.

Демпферная педаль

Скоммутируйте демпферную педаль со входом DAMPER, расположенным на тыльной панели инструмента. Рекомендуется использовать педали KORG PS1, PS2 или DS1H, а также совместимые с ними. Полярность педали определяется значением параметра “Damper Polarity” (см. стр. <207>).

Демонстрационная функция

Pa1X укомплектован демонстрационными песнями, позволяющими представить пользователю богатые возможности инструмента.

- 1. Нажмите одновременно на кнопки STYLE PLAY и SONG PLAY. Их светодиоды начнут мигать.**
Если в этом состоянии не нажимать ни на одну из кнопок, то будут воспроизведены все демонстрационные песни.
- 2. Для воспроизведения конкретной демонстрационной песни выберите одну из доступных опций.**
- 3. Для останова воспроизведения демонстрационной песни нажмите на кнопку STOP экрана дисплея или выйдите из режима демонстрации, нажав на любую кнопку секции MODE.**

Пюпитр

В комплект поставки Pa1X входит пюпитр. Он устанавливается в отверстия, расположенные на тыльной панели инструмента.

Толкование специальных терминов

Прежде чем продолжить описание инструмента, познакомимся с терминами, которые используются в данном руководстве.

В этом разделе приводится краткое описание различных элементов Pa1X. В профессиональной станции аранжировщика используется несколько иная терминология, чем в синтезаторах или рабочих станциях. Поэтому данный раздел помогает избежать двусмысленных толкований определенных названий, а стало быть, способствует более ясному пониманию принципов работы инструмента.

Программа (Sound)

Программа (звук) — базовое понятие аранжировочной станции. Программа воспроизводит, как правило, звук реального инструмента (рояля, бас-гитары, саксофона, гитары...). Программу можно редактировать, сохранять, вызывать и назначать на любой трек. В режиме программы (Sound) пользователь может воспроизводить ее звук с помощью клавиатуры инструмента. В режимах воспроизведения стиля (Style Play) или секвенсера (Sequencer) программы можно назначать на треки секвенсера, треки стиля или треки реального времени (воспроизводятся с помощью клавиатуры инструмента).

Стиль (Style)

Стиль (Style) — основа основ профессиональной станции аранжировщика. Стиль состоит максимум из восьми партий (треков).

Ударные (Drum)

Трек ударных воспроизводит зацикленную ритмическую фразу тембрами стандартного набора ударных.

Перкуссия (Percussion)

Дополнительная ритмическая фраза, воспроизводимая перкуSSIONными инструментами (конги, шейкер, колокольчик и т.д.), которая относится к перкуSSIONному треку.

Фразы по треку ударных и перкуSSIONному воспроизводятся циклически независимо от нот и аккордов, берущихся на клавиатуре инструмента. Однако можно на любую из партий назначать различные наборы ударных или редактировать их (наборы ударных).

Бас (Bass) и аккомпанемент (Accompaniment)

Синхронно с треком ударных и перкуSSIONным треком, воспроизводятся басовый трек и до пяти треков стиля. По трекам баса и стиля воспроизводятся музыкальные фразы, наполнение которых определяется аккордами, берущимися на клавиатуре инструмента.

И снова обращаем внимание на тот факт, что на любой из треков стиля можно назначить любую программу.

Вариация (Variation)

Каждый стиль включает в себя четыре вариации (Variation). В общем случае все вариации являются слегка измененными версиями друг друга. По мере роста номера вариации, от одного до четырех, сложность аранжировки увеличивается. Могут также добавляться новые партии (треки). Это позволяет формировать более интересную и динамичную аранжировку, не отступая при этом от выбранного стиля.

Сбивка (Fill-in)

Во время исполнения барабанщику при переходе от куплета к припеву часто исполняют сбивки, внося, таким образом, разнообразие в свою партию. Для каждого стиля в Pa1X запрограммировано по три сбивки. Различают три типа сбивок: барабаны вместе с другими инструментами, только барабаны, сбивка в виде паузы.

Вступление и кода (Intro и Ending)

Исполнение каждого из стилей можно разнообразить за счет множества музыкальных вступлений и код. В Pa1X имеются вступления и коды различных длин. Некоторые из них имеют собственное гармоническое развитие, некоторые — следуют введенной гармонии. Также имеется вступление типа предварительного отсчета.

Треки реального времени (Keyboard track)

Кроме треков стиля существуют четыре партии реального времени, которые исполняются на клавиатуре инструмента. Каждый из треков реального времени имеет свой диапазон клавиатуры и скорости нажатия (velocity), в котором он воспроизводится. Обычно три трека реального времени назначаются на диапазон выше точки деления клавиатуры (треки Upper), а один (Lower) — ниже нее. Это позволяет совмещать звуки треков Upper, т.е. воспроизводить их одновременно. Точку деления клавиатуры можно назначить на любую ноту. Кроме исполнения вместе с воспроизведением стиля, треки реального времени можно использовать для игры с секвенсером.

Установки STS (Single Touch Settings)

Установки STS позволяют менять звуки, назначенные на треки реального времени, с помощью нажатия всего на одну кнопку. С каждым стилем или записью базы музыкальных данных (SongBook) связано четыре различных установки STS.

Ансамблевое исполнение (Ensemble)

Если функция ансамблевого исполнения включена, то при воспроизведении по трекам реального времени всего одной ноты к ней добавляются еще несколько, образуя тем самым аккорд. Интервалы дополнительных нот относительно взятой определяются на основе анализа гармонии аккомпанемента. Кроме того, с помощью параметров функции Ensemble можно управлять режимом построения дополнительных голосов (добавляется одна нота, добавляется аккорд в стиле медных духовых, добавляется триоль типа маримбы).

Перформанс (Performance)

Перформанс (Performance) — самая обобщенная установка Pa1X, в которой содержатся все параметры стиля (с соответствующими программами), треков реального времени (с соответствующими программами), все установки STS, параметры темпа, транспонирования и т.д. Перформанс можно сохранить в один из специальных банков или в базу музыкальных данных с помощью функции SongBook.

Секвенсер (Sequencer)

Секвенсер работает по принципу магнитофона, записывая и сохраняя исполнение музыканта. Секвенсер Pa1X может работать в различных режимах. Режим секвенсера аккомпанемента позволяет записывать за один проход любой из элементов стиля и элементы треков реального времени на отдельный трек. Это существенно сокращает время, требуемое для записи песни. Кроме того, предусмотрен стандартный режим секвенсера, в котором он функционирует как 16-дорожечный секвенсер, поддерживающий потрековую запись.

Описание логотипов

На лицевой панели Pa1X размещено семь логотипов.



Опция SongBook поддерживает работу базы музыкальных данных, обеспечивая оперативный доступ к установкам, которые необходимы для исполнения конкретной песни (стиль, перформанс, программы, темп и т.д.). База данных имеет готовые записи. Однако пользователь может их редактировать, удалять и вставлять новые. Основным преимуществом базы музыкальных данных является возможность поиска песен по названию, композитору, музыкальному жанру и другим ключам.



Логотип передовой технологии RX, на основе которой построены все элементы Pa1X, начиная с синтеза и заканчивая интерфейсом управления.



Pa1X поддерживает работу ряда профессиональных эффектов обработки вокала, включая ревербератор, задержку, компрессор и даже четырехчастный гармонизер. В качестве опциональных наборов модернизации доступны блоки коррекции высоты звука и моделирования вокала. Все вокальные эффекты предоставлены компанией TC Helicon, являющейся признанным лидером в этой области.



Полупроводниковый диск (Solid State Disk — SSD) обеспечивает сохранность данных операционной системы и всех остальных установок Pa1X (программы, стили, перформансы и т.д.) при отключении питания инструмента. Кроме того, SSD поддерживает функцию модернизации операционной системы с помощью дисководов для гибких дисков.



Фактически Pa1X укомплектован двумя секвенсерами, обеспечивающими кроссфейд при переходе от одной песни к другой. Кроме того, можно приостановить одну песню и запустить другую, а потом — продолжить воспроизведение прерванной.



Операционная система OPOS (Object Portable Operating System) реализует многозадачный режим, позволяющий загружать с гибкого диска данные в один секвенсер при одновременном воспроизведении песни на другом.



Логотип стандарта General MIDI (GM), который гарантирует совместимость инструментов различных производителей, поддерживающих этот формат, по звукам и сообщениям. Например, песни, созданные на другом оборудовании и удовлетворяющие формату GM, будут корректно воспроизводиться и на Pa1X.

Краткое описание основ интерфейса

Цветной графический сенсорный дисплей

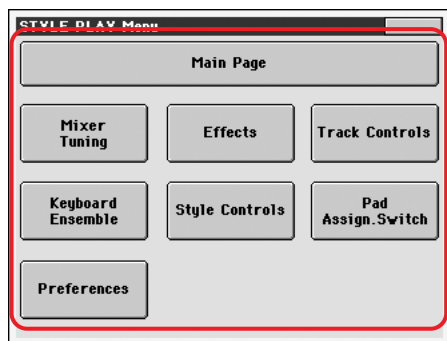
В Pa1X реализован интуитивно понятный графический пользовательский интерфейс, основанный на цветном сенсорном дисплее. Ниже описаны основные принципы его работы.

Страницы



Параметры инструмента разнесены по различным страницам. Для выбора требуемой страницы необходимо прикоснуться к соответствующей закладке на экране дисплея.

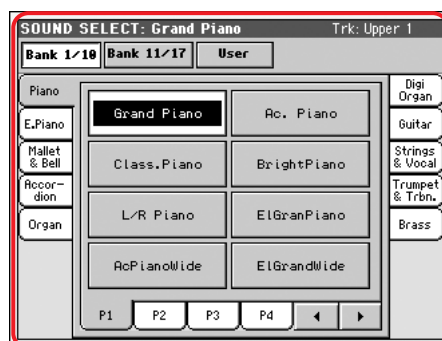
Меню и разделы



Страницы группируются по разделам, которые выбираются с помощью прикосновения к соответствующему полю экрана дисплея в меню редактирования. Для перехода к меню редактирования (Edit) нажмите на кнопку MENU.

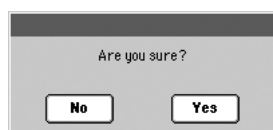
Перекрывающиеся окна

При прикосновении к полю имени программы (Sound), стиля (Style) или песни (Song) окно альтернативного выбора выводится поверх текущего.



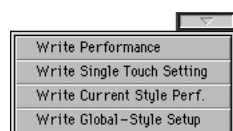
После того, как в новом окне будет выбран какой-либо объект или будет нажата кнопка EXIT, верхнее окно закрывается и происходит возврат к прежнему окну.

Диалоговые окна



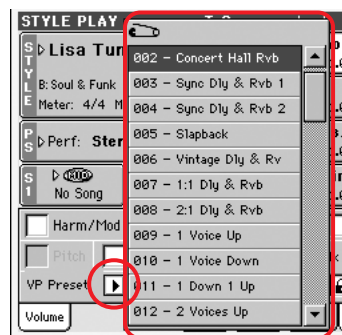
Так же, как и в случае с окнами альтернативного выбора, диалоговые окна выводятся поверх текущих. Чтобы сделать выбор, прикоснитесь к соответствующей кнопке диалогового окна. При этом оно закрывается.

Меню страницы



Если прикоснуться к пиктограмме, расположенной в верхнем правом углу страницы, то выводится список доступных команд текущей страницы. Для выбора нужной команды прикоснитесь к соответствующему полю экрана дисплея. Если команду выбирать не надо, то прикоснитесь к области дисплея, расположенной за пределами списка команд.

Ниспадающее меню



Если рядом с именем параметра выводится символ стрелки, то при прикосновении к ней раскрывается ниспадающее меню. Оно позволяет выбрать одно из значений. Для того чтобы свернуть ниспадающее меню, не выбирая ни одного из значений, прикоснитесь к области дисплея, которая расположена за пределами ниспадающего меню.

Отмечаемые поля

Отмечаемое поле — это параметр, который может принимать только два значения: включен (поле отмечено) или выключен (поле не отмечено). Для смены текущего состояния такого параметра на противоположное просто прикоснитесь к этому полю.

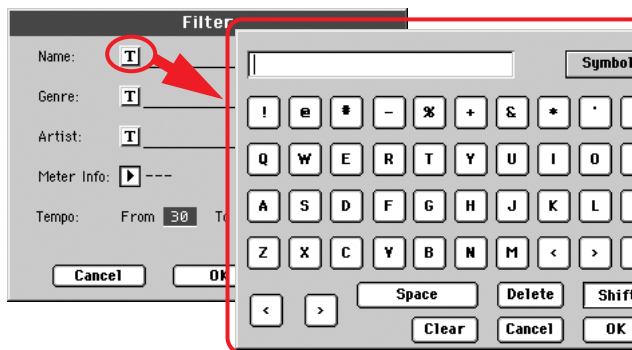
Цифровое поле



Если цифровое поле подчеркнуто, то для того чтобы открыть окно ввода цифр, просто прикоснитесь к нему второй раз.

Текстовое поле

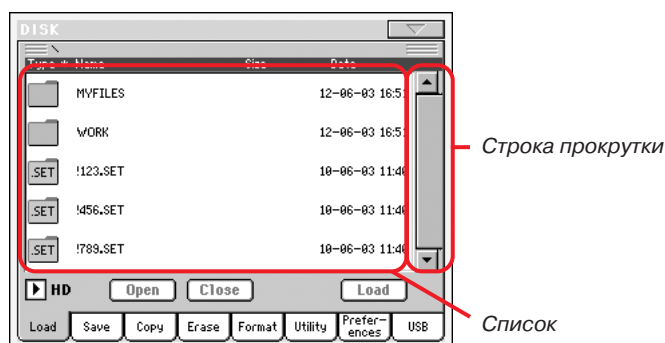
Если текстовое поле подчеркнуто, то для того чтобы открыть окно со списком опций, просто прикоснитесь к нему второй раз.



Редактируемые имена

Если рядом с именем появляется символ редактирования текста (**T**), то для перехода к окну редактирования символьной информации необходимо прикоснуться к нему.

Списки и строки прокрутки



Файлы, находящиеся на диске, а также данные других форматов могут выводиться на экран в виде списков. Для перемещения по списку используется строка прокрутки.

Пиктограммы

Пиктограммы способствуют упрощению идентификации типов файлов, песен и папок.

Режимы

Страницы Pa1X группируются по нескольким режимам. Для доступа к конкретному режиму необходимо нажать на соответствующую кнопку секции MODE, расположенной на лицевой панели инструмента.

Каждому режиму соответствует свой уникальный цветовой код, позволяющий оперативно определять текущее состояние инструмента.

Отдельно выделяются три режима: глобальный, работы с диском и работы с базой музыкальных данных (SongBook). Они как бы накладываются на текущий режим, который не отменяется, а переходит в фоновое состояние. Режим работы с базой музыкальных данных (SongBook) позволяет загружать режимы воспроизведения песни или стиля.

Инверсные поля

J = **71**

Все операции по редактированию параметров, данных или списков выполняются над выбранными полями, которые отображаются на дисплее в инверсном цвете. Сначала необходимо выбрать параметр или объект, а затем — выполнить требуемые действия.

Недоступные для редактирования параметры

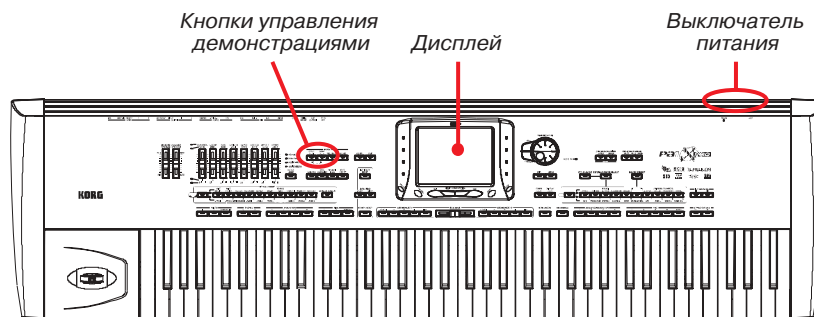
Pitch

Если параметр или команда недоступны, то они отображаются на дисплее серым цветом. Это говорит о том, что в данный момент они недоступны, но при выборе другой опции или переходе к другой странице могут снова стать активными.

Краткое руководство

Включение инструмента и воспроизведение демонстрационных песен

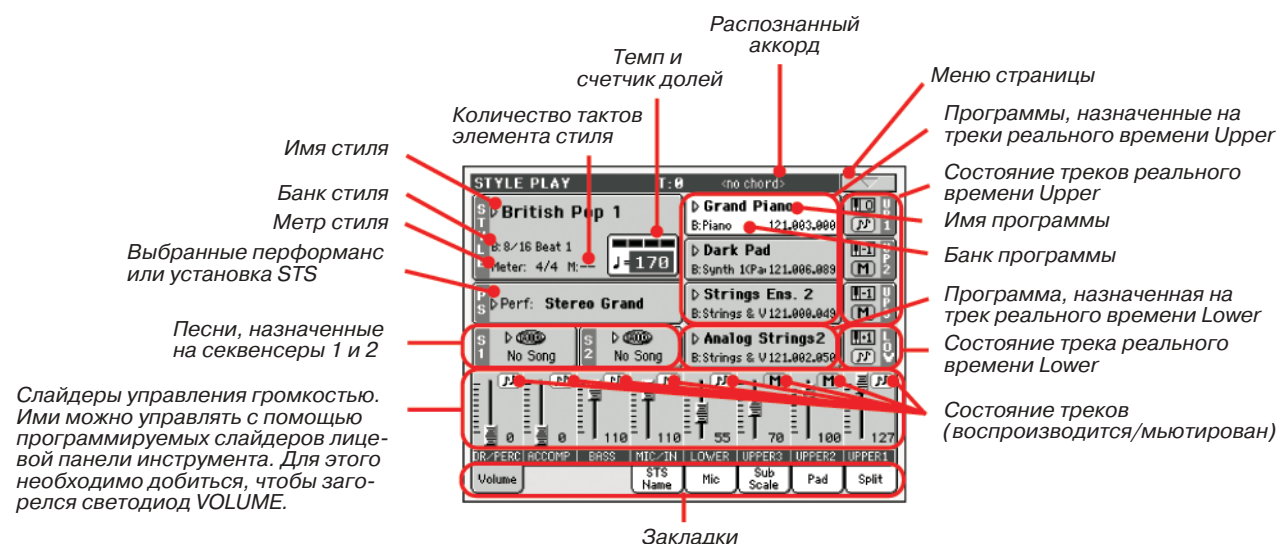
Включите инструмент и ознакомьтесь с содержанием главной страницы.



Включение инструмента и обзор главной страницы

Включите питание инструмента, нажав на переключатель POWER, расположенный на тыльной панели Pa1X.

При включении питания на дисплей на некоторое время выведется экран с приветствием, а затем загрузится главная страница.



Воспроизведение демонстрационных песен

Демонстрационные песни Pa1X позволяют оценить мощные возможности инструмента.

1. Для перехода к странице Demo нажмите одновременно на кнопки STYLE PLAY и SONG PLAY.
2. Следуйте инструкциям, появляющимся на экране дисплея.

Воспроизведение программ

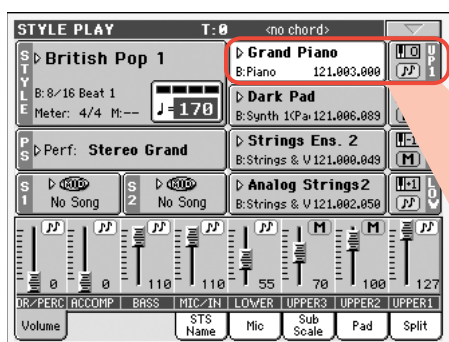
При взятии одной ноты на клавиатуре инструмента можно воспроизводить сразу три звука (программы). Кроме того, клавиатуру можно разбить на два диапазона и в верхнем играть программами, назначенными на треки реального времени Upper 1 — 3, а в нижнем — программой трека реального времени Lower.



Выбор программы и воспроизведение ее с помощью клавиатуры инструмента

1. Убедитесь, что для воспроизведения выбран трек Upper 1.

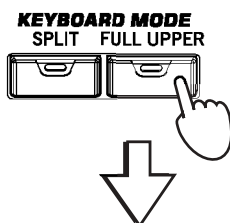
Замечание: убедитесь в том, что треки Upper 2 и Upper 3 мьютированы и не воспроизводятся. Если при взятии ноты воспроизводится более одного звука, то мьютируйте лишние треки (см. стр. <27>).



Выбранный трек отображается на белом фоне. В данном примере выбран трек Upper 1. Если это не так, выберите трек Upper 1, прикоснувшись к нему.

Пиктограмма состояния, сигнализирующая о том, что трек Upper 1 установлен в режим воспроизведения. Если трек мьютирован (пиктограмма "M"), то прикоснитесь к пиктограмме, чтобы она поменяла свое значение.

2. Для того чтобы программа воспроизводилась на всем диапазоне клавиатуры, убедитесь, что выбран режим Full Upper. Если клавиатура разбита на два диапазона, нажмите на кнопку Full Upper секции KEYBOARD MODE, расположенной на панели управления инструментом.



(Full) Upper

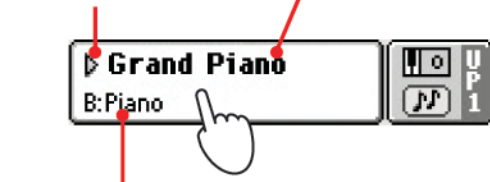
3. Для перехода к окну выбора программ Sound Select прикоснитесь к области трека Upper 1.

Треугольник говорит о том, что можно перейти к окну выбора Select, прикоснувшись к имени программы.

Имя программы

Имя текущей (выбранной) программы отображается также и в заголовке страницы.

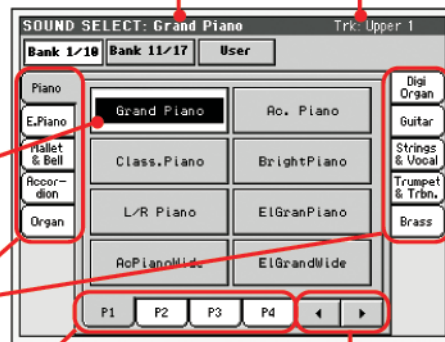
Трек, на который назначена выбранная программа.



Банк программы

Выбранная программа отображается в инверсном цвете. Для выбора нужной программы прикоснитесь к соответствующему полю.

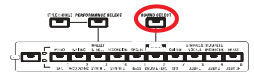
Для перехода к требуемому банку прикоснитесь к соответствующей закладке.



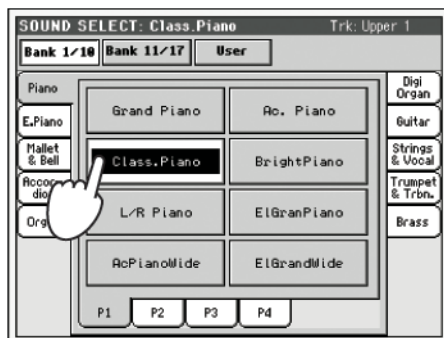
Для выбора требуемой страницы программы прикоснитесь к соответствующей закладке.

Если доступно более четырех страниц, то появляются кнопки перехода к предыдущим/последующим страницам.

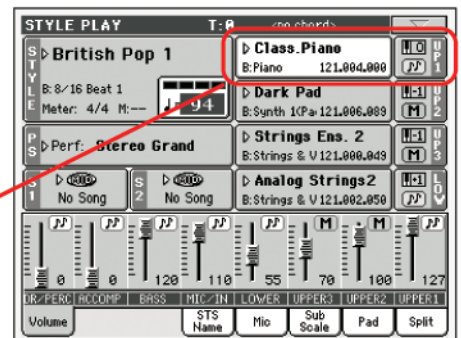
Замечание: к окну выбора программ Sound Select можно перейти, нажав на одну из кнопок секции PERFORMANCE/SOUND SELECT, предварительно добившись, чтобы загорелся светодиод кнопки SOUND SELECT. При этом происходит переход непосредственно к нужному банку программ.



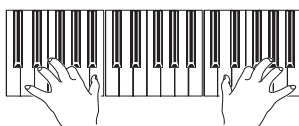
4. Выберите программу в окне Sound Select.



При выборе программы окно Sound Select закрывается и происходит переход к главному окну. При этом выбранная программа назначается на трек Upper 1.



5. Играйте на клавиатуре инструмента звуком выбранной программы.



Замечание: если нажать на кнопку DISPLAY HOLD, чтобы ее светодиод загорелся, то при выборе программы в окне Sound Select оно не закрывается и перехода к главной странице не происходит.



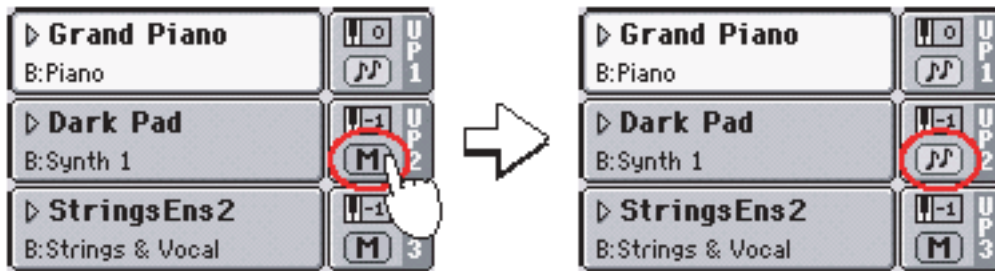
Одновременное воспроизведение двух или трех программ

Можно определить установки таким образом, чтобы программы всех трех треков Upper воспроизводились одновременно.



Обратите внимание на пиктограмму "M" состояния треков Upper 2 и 3. Она говорит о том, что они мьютированы и значит не воспроизводятся.

1. Прикоснитесь к пиктограмме "M" трека Upper 2. Состояние мьютирования отменяется, и трек начинает воспроизводиться.

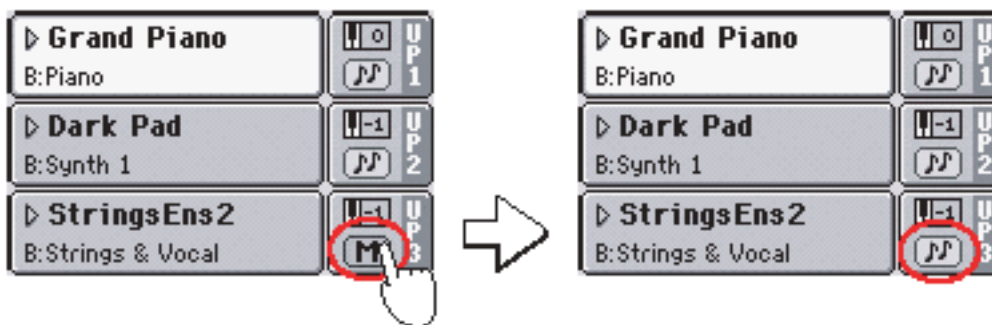


2. Играйте на клавиатуре инструмента.



Обратите внимание, что звук программы 'Dark Pad', назначенной на трек Upper 2, накладывается на звук программы 'Grand Piano', которая назначена на трек Upper 1.

3. Прикоснитесь к пиктограмме “М” трека Upper 3. Состояние мьютирования отменяется, и трек начинает воспроизводиться.

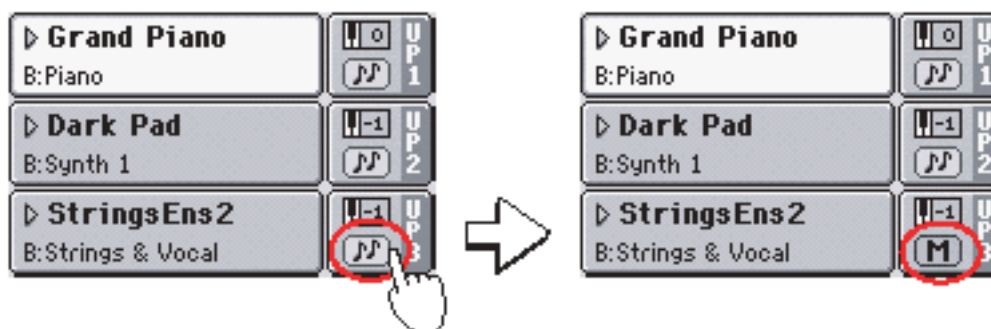


4. Играйте на клавиатуре инструмента.



Обратите внимание, что звук программы 'StringEns2', назначенной на трек Upper 3, воспроизводится одновременно со звуками программ 'Dark Pad' и 'Grand Piano', которые назначены на треки Upper 2 и 1 соответственно.

5. Прикоснитесь к пиктограмме  состояния трека Upper 3, чтобы мьютировать его.

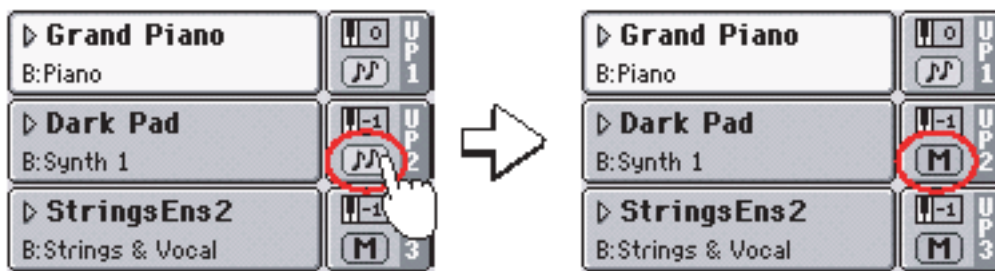


6. Играйте на клавиатуре инструмента.

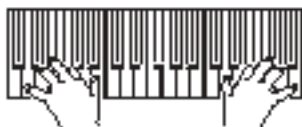


Обратите внимание, что звук программы 'StringEns2', назначенной на трек Upper 3, не воспроизводится. Воспроизводятся только программы треков Upper 1 и 2.

7. Прикоснитесь к пиктограмме  состояния трека Upper 2, чтобы мьютировать его.



8. Играйте на клавиатуре инструмента.



Обратите внимание, что звук программы 'Dark Pad', назначенной на трек Upper 2, не воспроизводится. Воспроизводится только программа трека Upper 1.

Воспроизведение различных программ в левой и правой руках

Можно определить такие установки, при которых в правой руке будет воспроизводиться один звук, а в левой — другой.

1. Нажмите на кнопку SPLIT секции KEYBOARD MODE, расположенной на панели управления инструментом. При этом клавиатура разбивается на два диапазона: Lower (левая рука) и Upper (правая рука).

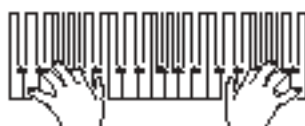


2. Убедитесь, что трек Lower установлен в режим воспроизведения.

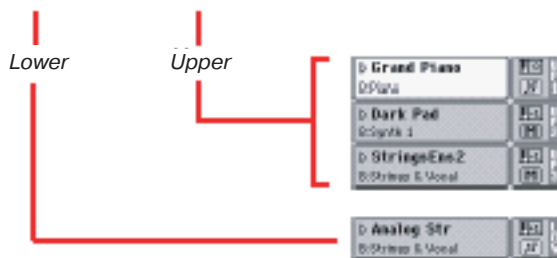


Если трек Lower мьютирован, то прикоснитесь к пиктограмме состояния, чтобы установить его в режим воспроизведения.

3. Играйте на клавиатуре инструмента.



Обратите внимание, что клавиатура разбита на два диапазона, в каждом из которых воспроизводятся различные программы.



Совет: на трек Lower можно назначить другую программу. Для этого необходимо выполнить процедуру выбора программы, описанную на странице <25>.

4. Отмените режим разбиения клавиатуры, нажав на кнопку FULL UPPER секции KEYBOARD MODE, которая расположена на панели управления инструмента.



5. Играйте на клавиатуре инструмента.



Обратите внимание на то, что теперь на всем диапазоне клавиатуры воспроизводятся программы треков Upper.

Upper



Определение высоты точки разбиения клавиатуры

1. Для вывода на дисплей панели Split Point прикоснитесь к закладке Split.
2. Прикоснитесь к изображению клавиатуры на дисплее и возьмите на клавиатуре инструмента ноту нужной высоты. Либо можно выбрать параметр Split Point, а затем с помощью колеса ввода значения DIAL откорректировать его.



3. Для возврата к панели управления громкостью Volume прикоснитесь к закладке Volume.



Октавное транспонирование треков Upper

Если треки Upper воспроизводятся слишком высоко, либо наоборот — слишком низко, то их можно транспонировать с точностью до октавы вниз/вверх.

1. Для транспонирования всех треков Upper используются кнопки UPPER OCTAVE, расположенные на панели управления инструментом.



При каждом нажатии на кнопку треки транспонируются на одну октаву вниз.

При каждом нажатии на кнопку треки транспонируются на одну октаву вверх.



Замечание: информация об интервале транспонирования отображается в поле состояния каждого из треков.

2. Для отмены транспонирования треков нажмите на обе кнопки UPPER OCTAVE одновременно.

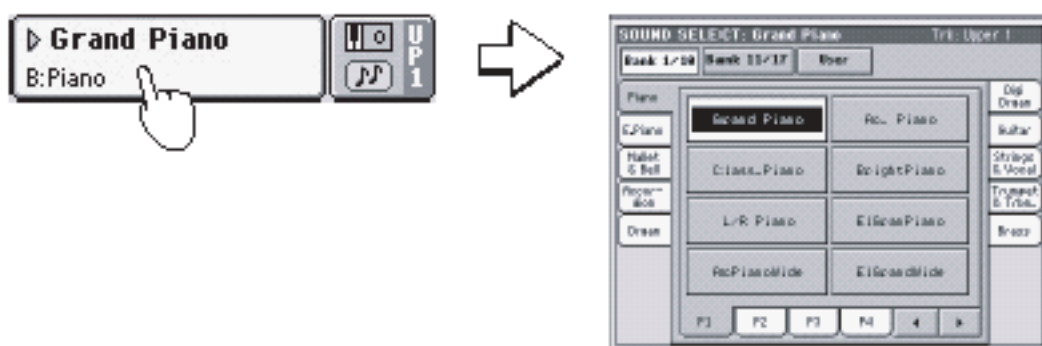
Программа Digital Drawbars

Pa1X имеет специальную программу Digital Drawbars, которая имитирует звук классического органа с интонирующими колесами. Для определения установок “движков” имитируемого органа можно использовать программируемые слайдеры (Assignable Sliders) Pa1X. Затем произведенные корректировки можно сохранить в перформанс (см. стр. <35>).

1. Мьютируйте все треки Upper, за исключением трека Upper 1. Выберите трек Upper 1.



2. Для перехода к странице выбора программы Sound Select прикоснитесь к полю имени программы.

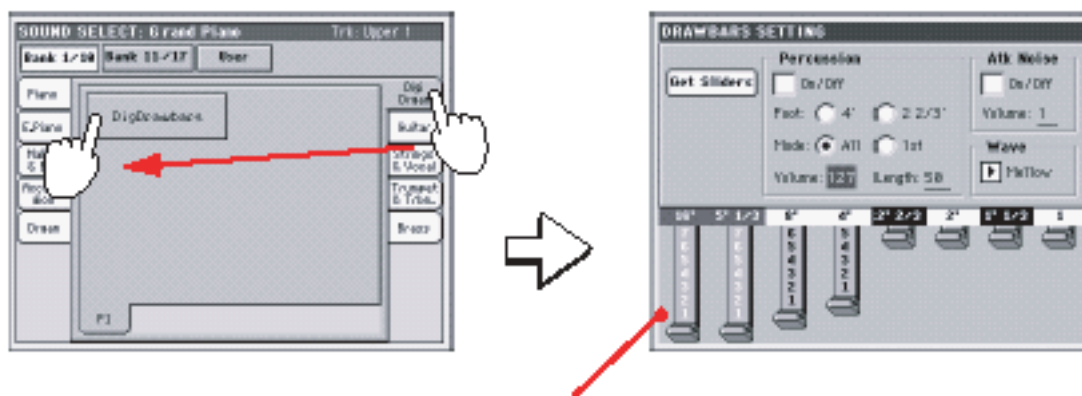


Замечание: программу Digital Drawbar можно выбрать, нажав на кнопку DIGITAL DRAWBAR секции PERFORMANCE/SOUND SELECT.



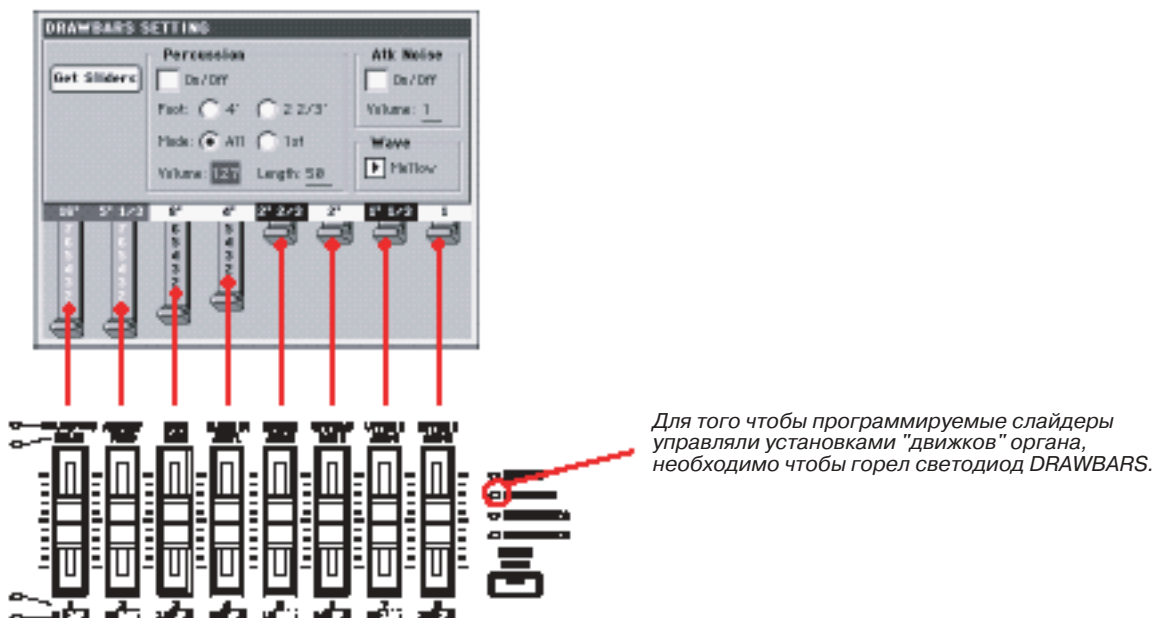
3. Выберите банк Digi Organ, а в нем — программу DigDrawbars Sound.

Различные установки “движков” можно сохранять в качестве перформансов.



При выборе программы Digital Drawbar Organ раскрывается окно Drawbar Setting.

4. Как только на дисплее появляется страница Drawbar Setting, программируемые слайдеры начинают имитировать функции “движков” органа (загорается светодиод DRAWBAR). Для редактирования установок “движков” манипулируйте программируемыми слайдерами.



Для того чтобы программируемые слайдеры управляли установками "движков" органа, необходимо чтобы горел светодиод DRAWBARS.

Замечание: для того, чтобы программируемые слайдеры управляли установками "движков", не обязательно переходить к странице Digital Drawbars. Если программа Drawbar Organ назначена на трек реального времени, то звук можно отредактировать на главной странице при условии, что светодиод DRAWBARS горит.

5. Выбирайте на этой странице другие параметры и редактируйте их. Анализируйте влияние, которое они оказывают на звук.
6. Как только будет достигнут результат, удовлетворяющий вас, то полученные установки можно будет сохранить в виде перформанса (см. дальше).

Совет: для редактирования установок "движков" можно использовать не только программируемые слайдеры. Прикоснитесь к изображению "движка" на экране дисплея и модифицируйте его установку с помощью регуляторов TEMPO/VALUE.

7. Для возврата к главной странице нажмите на кнопку EXIT.



Выбор и сохранение перформансов

Перформанс — один из основополагающих объектов Pa1X. В отличие от выбора программы, которая определяет установки только одного звука, выбор перформанса сопровождается загрузкой сразу нескольких программ с соответствующими параметрами эффектов и транспонирования, а также пресета голосового процессора (Voice Processor). Кроме того, в перформансе хранится множество других установок, облегчающих конфигурирование музыкальной станции под конкретные нужды.

В перформанс можно записать текущие установки всех регуляторов лицевой панели, включая установки движков органа Digital Drawbar Organ. Наряду с тем, что инструмент поставляется уже с множеством готовых перформансов, музыкант может редактировать их по своему разумению и сохранять в качестве пользовательских.

Аналогично перформансам, можно сохранять также и установки STS (Single Touch Setting), которые содержат все параметры треков реального времени. С каждым стилем или записью базы музыкальных данных (SongBook)

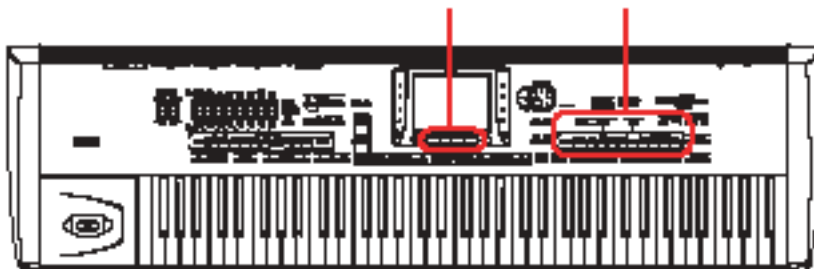
связывается четыре установки STS, которые выбираются с помощью соответствующих кнопок, расположенных под дисплеем.

Что касается треков стиля, то эти установки можно сохранять в объект, называемый перформансом стиля (Style Performance).

Помните следующее. При включении питания инструмента загружаются установки перформанса 1. Следовательно, в него лучше записать наиболее часто используемые установки.

Секция кнопок, управляющих выбором установок STS

Секция выбора перформансов/программ



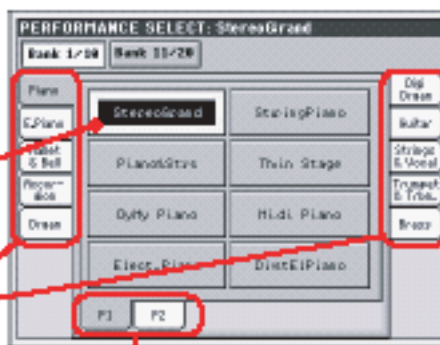
Выбор перформанса

1. Прикоснитесь к полю перформанса окна выбора перформанса Performance Select.



Выбранный перформанс отображается в инверсном цвете. Для выбора перформанса прикоснитесь к его имени.

Для выбора другого банка перформансов прикоснитесь к соответствующей закладке.

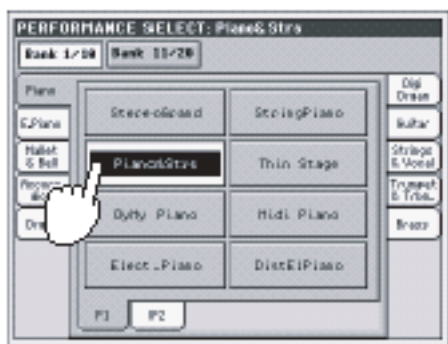


Для перехода между различными страницами выбора перформанса используются закладки, расположенные внизу.

Замечание: для перехода к окну выбора перформансов (Performance Select) можно нажать на одну из кнопок секции PERFORMANCE/SOUND SELECT при условии, что горит светодиод PERFORMANCE. При этом происходит выбор нужного банка перформансов.



2. Выберите в окне Performance Select один из перформансов.



Окно Performance Select закрывается и происходит переход к главной странице (при условии, что светодиод DISPLAY HOLD не горит). При этом загружаются установки программ, эффектов и других параметров, сохраненных в выбранном перформансе.



3. Играйте на клавиатуре инструмента.



Выбираются установки, сохраненные в перформансе. Загружаются программы, эффекты и другие параметры.

Замечание: если горит светодиод кнопки STYLE CHANGE, то при смене перформанса может автоматически загрузиться новый стиль со своими установками (программы, эффекты, установки Drawbar и другие объекты стиля).

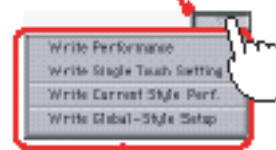


Сохранение текущих установок в перформанс

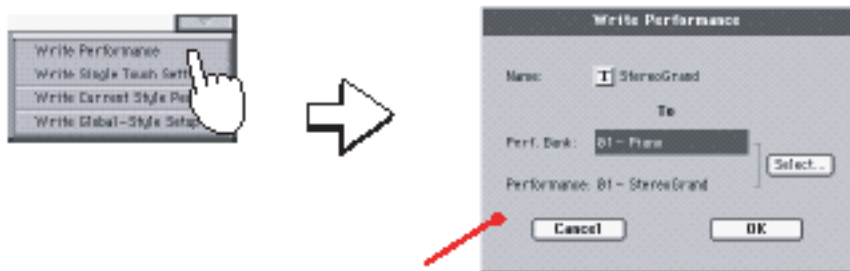
В перформанс можно записать текущее состояние всех регуляторов лицевой панели, установки треков реального времени, эффектов и голосового процессора. Функция загрузки перформансов обеспечивает гибкое оперативное управление инструментом.

1. Для перехода к меню страницы прикоснитесь к пиктограмме меню страницы.
2. Для перехода к диалоговому окну записи перформанса Write Performance выберите команду 'Write Performance'.

Пиктограмма меню страницы



Меню страницы



При выборе пункта меню Write Performance раскрывается диалоговое окно записи перформанса Write Performance.

3. При необходимости имя перформанса можно откорректировать.

Для ввода специальных символов прикоснитесь к кнопке Symbol.

Кнопки ввода стандартных символов.

Кнопка SHIFT используется для переключения между прописными и заглавными буквами.

Для подтверждения результатов корректировки имени нажмите на экранную кнопку OK, для отмены - на кнопку Cancel.

Кнопки "<" и ">" используются для перемещения курсора.

Кнопка Clear используется для стирания всей строки, а для стирания только одного символа предусмотрена кнопка Delete.

Для перехода к диалоговому окну редактирования текста (Text Edit), прикоснитесь к пиктограмме "T".

4. Выберите банк перформансов и позицию в памяти перформансов, куда необходимо будет записать отредактированную версию перформанса.

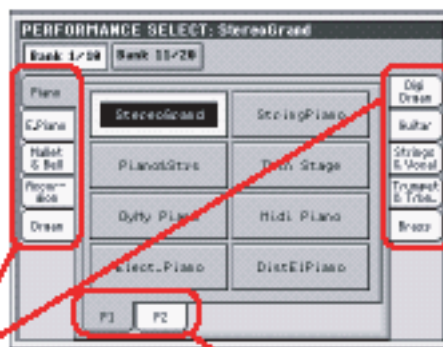
Для выбора банка-приемника и позиции перформанса (номера перформанса), выбирайте параметры Bank и Performance, и корректируйте их с помощью регулятора TEMPO/VALUE.

ИЛИ...

Б)



Для выбора другого банка перформансов используются закладки, расположенные по обе стороны окна Performance Select.



Для выбора перформанса прикоснитесь к полю его имени. Выбранное поле отображается в инверсном цвете.

Замечание: отредактированный перформанс можно записать в ячейку памяти "Empty", которая не содержит никаких данных.

Для перехода между различными страницами перформанса используются закладки, расположенные в нижней строке.

5. После того как было отредактировано имя перформанса и выбрана позиция в памяти, куда его необходимо сохранить, нажмите на экранную кнопку ОК. Перформанс будет сохранен. Для отмены операции сохранения нажмите на экранную кнопку Cancel.

Внимание: при записи перформанса в уже существующий старые данные теряются.



Выбор и воспроизведение стилей

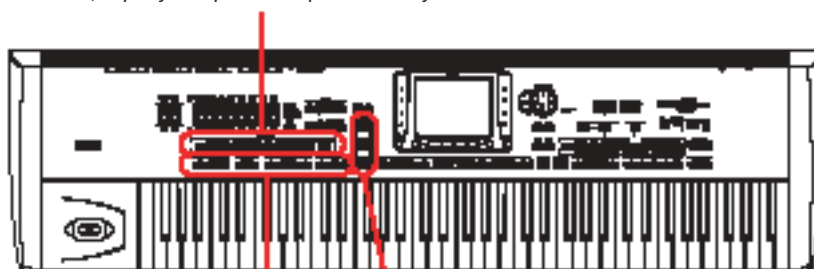
Pa1X является инструментом, оборудованным блоком аранжировки. Другими словами он способен воспроизводить аккомпанемент в автоматическом режиме. Под стилем понимается тот или иной стиль автоматического аккомпанемента (аранжировки).

Стиль (Style) состоит из элементов стиля (Style Elements): вступление (Intro), вариация (Variation), сбивка (Fill) и кода (Ending), из которых строятся песни. Возможность выбора элементов стиля позволяет разнообразить аранжировку.

При выборе стиля автоматически загружается перформанс стиля (Style Performance) с соответствующими установками треков стиля. Если горит светодиод SINGLE TOUCH, то при выборе стиля загружается также первая из четырех установок STS, сохраненных в стиле, а также установки треков реального времени, пэдов, эффектов и множества других параметров.

Для управления запуском и остановом стиля используются регуляторы стиля.

Секция регуляторов выбора стиля Style Select

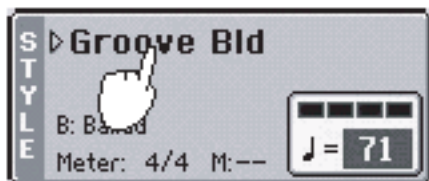


Секция выбора элементов стиля

Секция регуляторов стиля

Выбор и воспроизведение стиля

1. Прикоснитесь к области стиля. Раскроется окно выбора стиля Style Select.



Имя выбранного стиля отображается инверсным цветом. Для выбора стиля прикоснитесь к полю его имени.

Для перехода к другому банку стиля прикоснитесь к одной из закладок, расположенных справа и слева.



Для перехода к другой странице стиля прикоснитесь к одной из закладок, расположенных внизу.

Замечание: для перехода к окну выбора стиля Style Select можно нажать на одну из кнопок секции STYLE SELECT. При этом происходит переход к требуемому банку стилей.



Замечание: для того чтобы окно Style Select после выбора стиля не закрывалось, необходимо нажать на кнопку DISPLAY HOLD, чтобы ее светодиод загорелся.



2. В окне Style Select выберите требуемый стиль.



Окно выбора стилей закрывается и происходит возврат к главной странице. Выбранный стиль готов к воспроизведению.



3. Убедитесь, что выбран один из режимов сканирования аккордов (секция кнопок CHORD SCANNING).



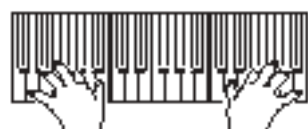
Для того чтобы включить режим сканирования аккордов должен гореть, по крайней мере, хотя бы один светодиод. Если горит светодиод кнопки LOWER, то аккорды идентифицируются левее точки разбиения клавиатуры, если светодиод кнопки UPPER — то справа от нее. Если выбран режим FULL (горят светодиоды обеих кнопок), то аккорды распознаются на всем диапазоне клавиатуры инструмента. Если же режим идентификации аккордов отключен (не горит ни один из светодиодов), то можно будет воспроизвести только трек ударных.

4. Нажмите на кнопку SYNCHRO-START, чтобы ее светодиод загорелся.



Замечание: для запуска воспроизведения стиля можно было бы просто нажать на кнопку START/STOP. Однако при этом было бы невозможно автоматически синхронизировать запуск воспроизведения стиля с моментом взятия ноты на клавиатуре инструмента. Таким образом, эту опцию можно рассматривать как более “интеллектуально музыкальную”.

5. Играйте на клавиатуре инструмента.



Если функция синхронного запуска включена (светодиод кнопки SYNCHRO-START горит), то воспроизведение стиля запускается, как только в области идентификации аккордов будет взята нота или аккорд.левой рукой играйте гармонию, а правой — мелодию.

6. Для остановки воспроизведения стиля нажмите на кнопку START/STOP.

DELETE/STOP



Темп

Установки темпа сохраняются в составе стиля или перформанса. Этот параметр можно отредактировать любым из описанных ниже способов.

1. Выберите параметр Темпо и откорректируйте его с помощью регуляторов TEMPO/VALUE.



2. Если параметр Темпо не выбран, то, удерживая нажатой кнопку SHIFT, отредактируйте параметр темпа с помощью колеса DIAL.



• Для возврата к оригинальному значению темпа нажмите одновременно на кнопки UP и DOWN.

Вступление, сбивка, вариация, кода

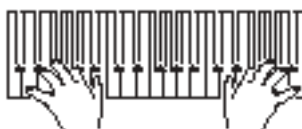
Для того чтобы разнообразить аранжировку, предусмотрена возможность применения различных элементов стиля. Стиль состоит из четырех базовых паттернов (вариаций), трех вступлений (или двух вступлений и предварительного отсчета), трех сбивок (или двух сбивок и паузы) и двух код.

1. Убедитесь, что светодиод SYNCHRO-START горит. Если это не так, то нажмите на эту кнопку.



2. Для выбора вступления нажмите на соответствующую кнопку секции INTRO.

3. Играйте на клавиатуре инструмента.



Стиль запускается с выбранного вступления. После его окончания начинает воспроизводиться базовый паттерн (выбранная вариация).

4. Для запуска сбивки нажмите во время воспроизведения на соответствующую кнопку секции FILL.

Замечание: использование сбивки при смене вариаций вовсе не обязательно. Просто в этом случае переход между вариациями становится более плавным.



5. Прежде чем воспроизведение сбивки завершится, выберите другую вариацию паттерна (кнопки секции VARIATION).

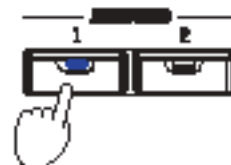
Замечание: выбирать другую вариацию во время воспроизведения сбивки необязательно. Смена вариаций может происходить и в автоматическом режиме (см. стр. <91>).



После окончания сбивки запускается воспроизведение выбранной вариации.

6. Для остановки воспроизведения с использованием кода нажмите на одну из кнопок секции ENDING.

После завершения кода воспроизведение стиля автоматически останавливается.



Установки STS

Каждый стиль или запись базы музыкальных данных (SongBook) может содержать до четырех различных установок для треков реального времени, которые называются STS (Single Touch Settings). При выборе стиля или записи базы музыкальных данных автоматически загружается установка STS #1.

Возможность выбора установок STS сохраняется и при переключении из режима воспроизведения стиля в режим воспроизведения песен. Это позволяет управлять во время прослушивания песен конфигурациями треков реального времени или пресетами голосового процессора (Voice Processor).

1. Для выбора установок STS нажмите на соответствующую кнопку секции, которая расположена под дисплеем.

Замечание: суть установок STS аналогична перформансам, однако первые осуществляют более детальную адаптацию текущей конфигурации инструмента к выбранному стилю.



2. Играйте на клавиатуре инструмента.



Воспроизводится звук программ, сохраненных в выбранной установке STS. Обратите внимание, что были загружены соответствующие установки эффектов и другие параметры.

3. Поэкспериментируйте с другими установками STS.

Замечание: для просмотра имен установок STS текущего стиля выберите закладку STS Name.

Пэдвые кнопки секции PAD

В каждом перформансе или установке STS на четыре кнопки PAD можно назначить различные звуки, которые воспроизводятся наряду с треками реального времени и стиля.

1. Нажмите на одну из кнопок секции PAD.

Замечание: для определения звуков (программ), которые будут назначены на каждую из кнопок PAD, выберите закладку Pad.



2. Если на эту кнопку назначена бесконечно воспроизводящаяся программа, например, Applause (аплодисменты), то для того, чтобы прервать ее — нажмите на кнопку STOP.



3. Выберите другой перформанс и посмотрите, какие программы назначены в нем на кнопки PAD.

Регулирование баланса громкости между треками стиля и реального времени

Иногда требуется постепенно уменьшать громкость треков стиля при неизменной громкости треков реального времени.

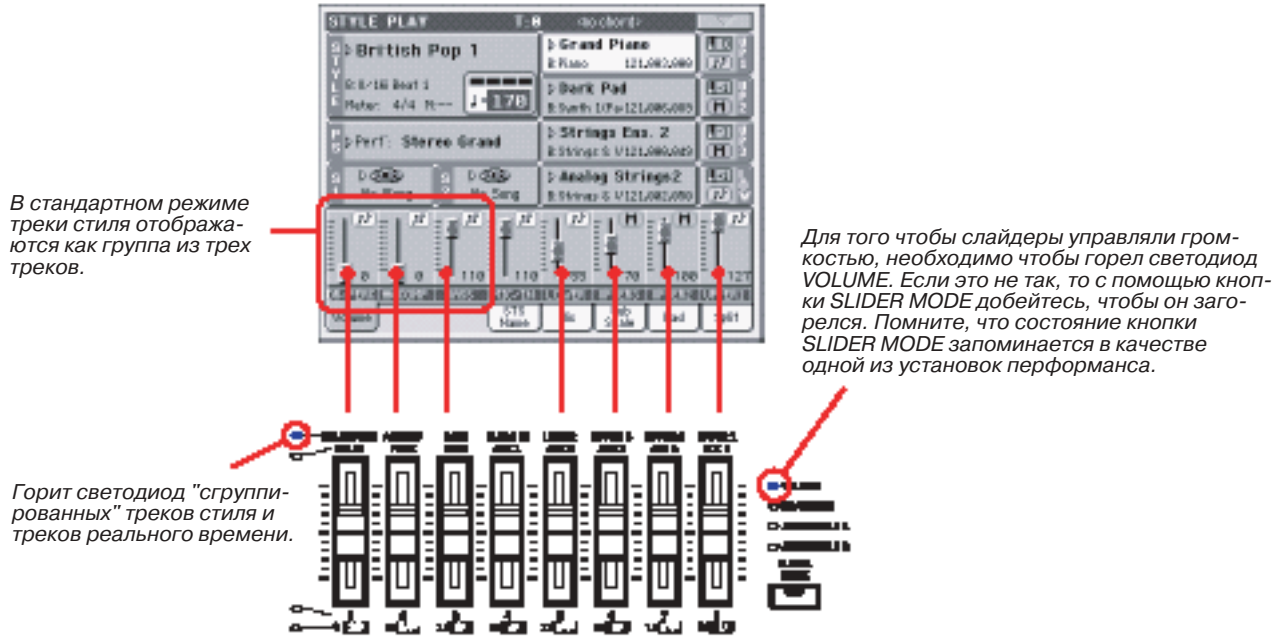
- Для управления громкостью стиля во время воспроизведения предусмотрен слайдер ACC/SEQ VOLUME. Его положение на уровень громкости треков реального времени влияния не оказывает.



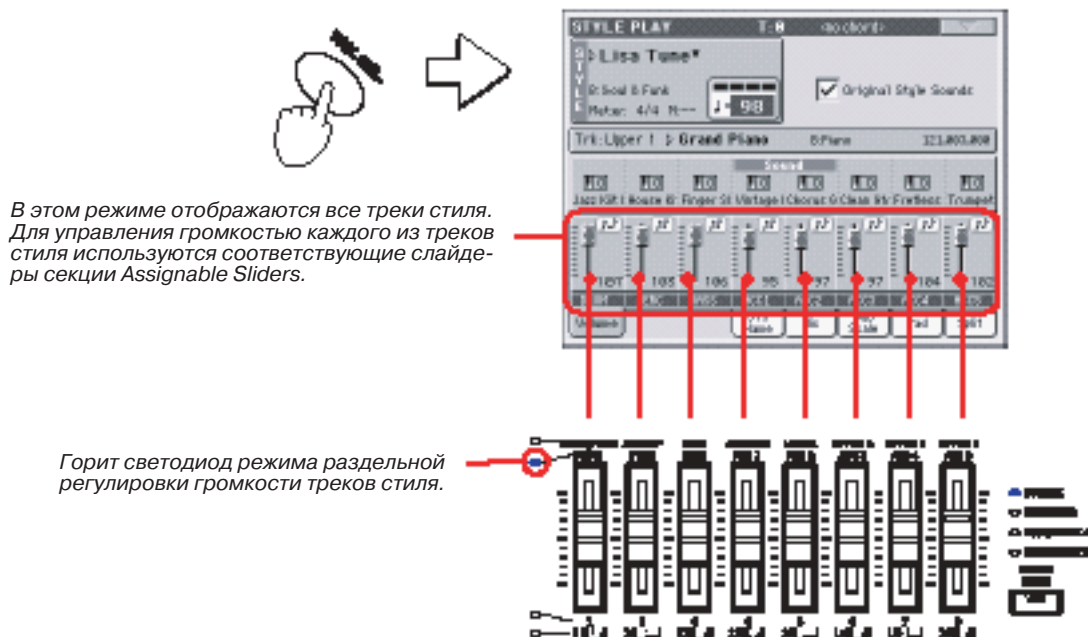
Управление громкостью каждого из треков в отдельности

Иногда требуется откорректировать громкость только одного из треков, например — “прибавить” немного бас или сделать погромче соло.

1. Для управления громкостью треков реального времени и “сгруппированными” треками стиля можно использовать программируемые слайдеры Assignable Sliders (должен гореть светодиод VOLUME).



2. Для отдельного управления каждым из треков стиля нажмите на кнопку TRK. SEL. (выбор трека), чтобы на дисплее отобразилась следующая картинка.



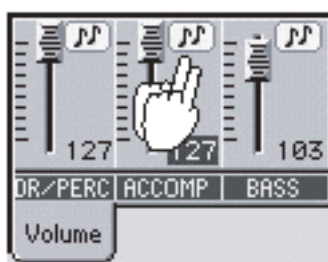
Замечание: в качестве альтернативного варианта, громкостью треков можно управлять с помощью дисплея. Для этого выберите нужный трек, прикоснувшись к соответствующему полю, и откорректируйте его установку с помощью регуляторов TEMPO/VALUE.

3. Для возврата в режим стандартного представления нажмите на кнопку TRK. SEL. еще один раз.
Светодиод кнопки TRK. SEL. погаснет.

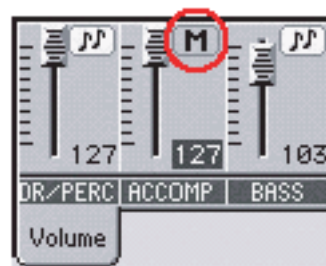
Включение/мьютирование треков стиля

Во время воспроизведения можно включать/выключать (мьютировать) любые треки стиля. Попробуйте, например, замьютить все треки аккомпанемента, оставив только барабаны и бас.

- Во время воспроизведения стиля выберите трек аккомпанемента ASSCOMP, прикоснувшись к изображению его линейки. Поле параметра громкости подсветится. Для того чтобы мьютировать трек ASSCOMP, прикоснитесь к полю линейки еще один раз.



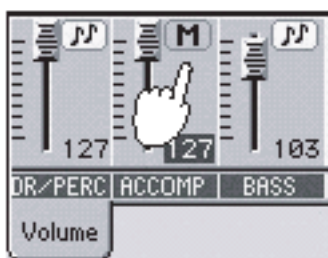
Мьютирование треков ASSCOMP. Мьютируются все треки аккомпанемента, за исключением Drum (ударные), Percussion (перкуссия) и Bass (басовый трек).



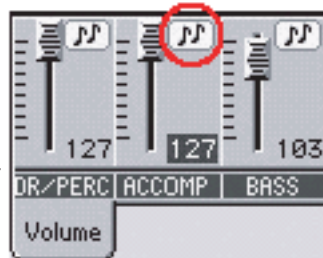
Замечание: в режиме воспроизведения стиля предусмотрено два варианта отображения треков стиля: стандартный (сгруппированный) и отдельный. В первом случае треки объединяются в группу, а во втором — отображаются каждый в своем собственном поле. Для перехода от стандартного режима отображения треков к отдельному и обратно используется кнопка TRK. SEL.



- Для того чтобы снова установить треки аккомпанемента в режим воспроизведения, прикоснитесь к пиктограмме Mute трека ASSCOMP.



Установка треков ASSCOMP в режим воспроизведения. Восстанавливается оригинальная громкость всех треков аккомпанемента.



- Для управления мьютированием/отменой мьютирования треков по отдельности нажмите на кнопку TRK. SEL.
- Для возврата к стандартному варианту представления треков нажмите еще один раз на кнопку TRK. SEL. Светодиод кнопки TRK. SEL. погаснет.

Добавление интервалов в партию правой руки (функция ENSEMBLE)

Гармония, исполняемая левой рукой, может трансформировать мелодию правой.

- Для разделения клавиатуры на два диапазона нажмите на кнопку SPLIT секции KEYBOARD MODE. Функция Ensemble работает только при включенном режиме разбиения клавиатуры.



- Для включения функции Ensemble нажмите на кнопку ENSEMBLE, чтобы ее светодиод загорелся.

- Левой рукой играйте гармонию, а правой — берите отдельные ноты.

Обратите внимание, что партия правой руки автоматически гармонизируется в зависимости от аккордов, взятой левой рукой.



- Для определения установок гармонизации, удерживая нажатой кнопку SHIFT, нажмите на кнопку ENSEMBLE. Раскроется окно Ensemble.

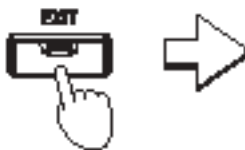
Это самый оперативный доступ к странице Ensemble. Однако можно было бы пойти и другим путем. Войти в режим редактирования, нажать на кнопку MENU и выбрать закладку Ensemble.



При выбранном параметре Ensemble с помощью регуляторов TEMPO/VALUE откорректируйте тип гармонизации.



- После того, как тип гармонизации будет выбран, нажмите на кнопку EXIT, чтобы перейти к главной странице.



Находясь на странице редактирования, для перехода к главной странице текущего режима нажмите на кнопку EXIT.



- Нажмите на кнопку ENSEMBLE еще один раз, чтобы ее светодиод погас. Функция автоматической гармонизации отключается.



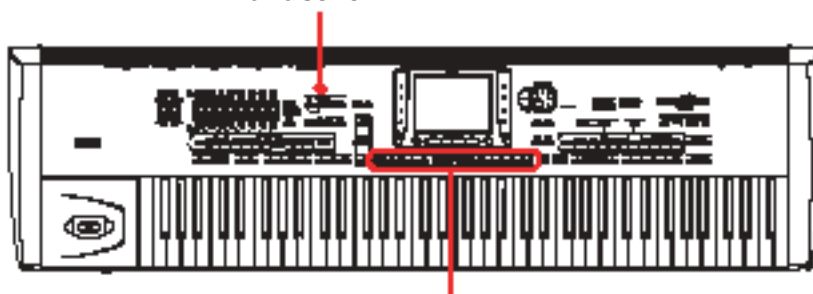
Воспроизведение песен

Pa1X укомплектован двумя встроенными секвенсерами, которые могут работать одновременно. Песни воспроизводятся непосредственно с диска и, следовательно, необходимость их загрузки в память инструмента отпадает.

Pa1X поддерживает работу с песнями различных форматов: Standard MIDI Files (SMF), KAR, MP3 и Audio CD (воспроизведение MP3 и Audio CD — опциональная возможность). Необходимо помнить о следующем ограничении. Функция XDS (использование двух секвенсеров) не действует, если в обоих секвенсерах находятся файлы форматов MP3 или CD. Однако можно на одном секвенсере запустить воспроизведение трека MP3, а на другом — трек CD.

Еще одна функция, которая может заинтересовать исполнителя — возможность отображения на экране текстов и аккордов, записанных в MIDI-файле. Кроме того, эту информацию можно отображать и на внешнем мониторе при условии, что установлен опциональный видеоинтерфейс.

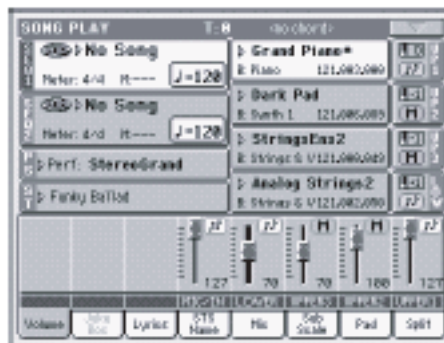
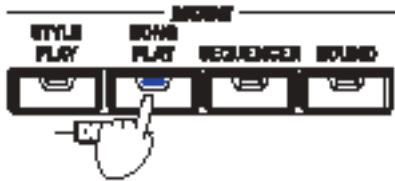
Кнопка SONG PLAY



Регуляторы секвенсеров

Выбор песни, которую необходимо воспроизвести

1. Для перехода в режим воспроизведения песни нажмите на кнопку SONG PLAY.



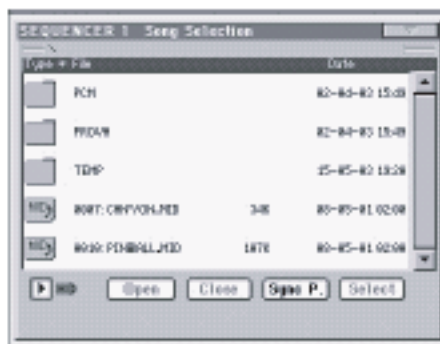
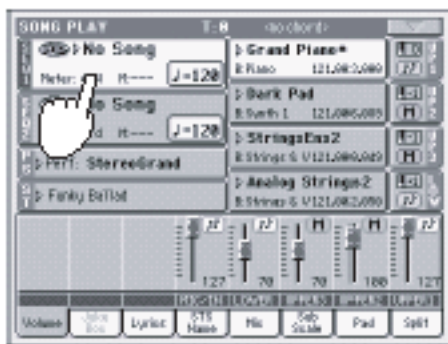
После нажатия на кнопку SONG PLAY на дисплей выводится главная страница режима воспроизведения песни.

Замечание: режим воспроизведения стиля позволяет в качестве установок сохранять назначение на секвенсер определенных песен. Это позволяет запускать воспроизведение нужных треков сразу после входа в режим воспроизведения песни.



Область песен главной страницы режима воспроизведения стиля.

2. Для того чтобы открыть окно выбора песен прикоснитесь к области секвенсера 1 (или нажмите на кнопку SELECT секции Sequencer 1, расположенной на панели управления).

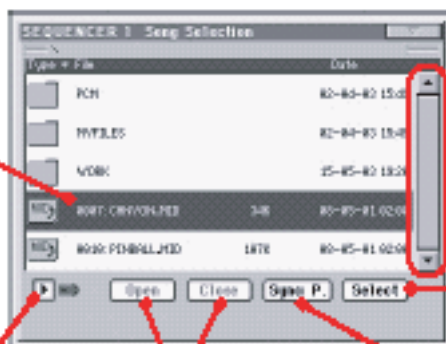


Замечание: к окну выбора песен можно перейти, нажав на кнопку SELECT секции Sequencer 1, расположенной на панели управления.



3. Просмотрите список песен и выберите требуемую.

Выбранная песня отображается на темном фоне. Для выбора песни прикоснитесь к ее имени.



Для просмотра списка песен предусмотрена строка прокрутки. В качестве альтернативного варианта можно выбрать этот объект и листать список с помощью колеса DIAL.

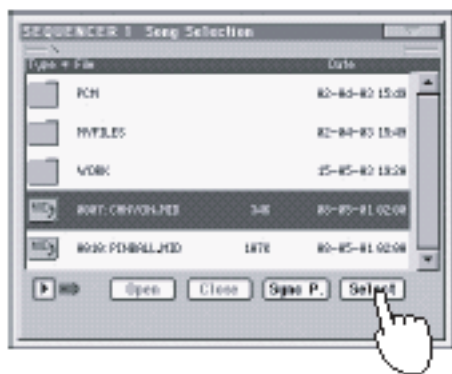
Для назначения выбранной песни на секвенсер 1 нажмите на кнопку Select.

Для выбора дисковода (гибкий диск, жесткий диск и т.д.) используется ниспадающее меню.

Кнопки Open и Close используются для навигации по файловой структуре.

Кнопка Sync P. позволяет посмотреть, какая из песен была выбрана.

- После того как требуемая песня будет выбрана, для подтверждения назначения ее на секвенсер прикоснитесь к кнопке Select.




Выбранная песня.


После нажатия на кнопку Select на дисплей выводится главная страница режима воспроизведения песни.

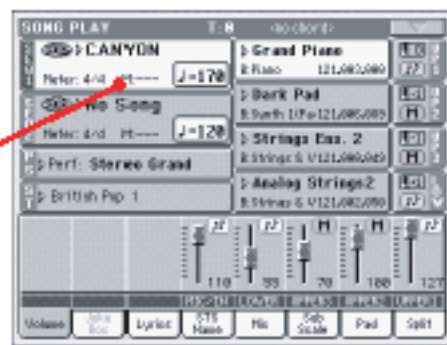
Воспроизведение песни

После того, как на секвенсер будет назначена песня, ее можно воспроизвести.

- Убедитесь, что слайдер BALANCE установлен в крайнее левое положение (максимальная громкость секвенсера 1).
- Для запуска воспроизведения секвенсера 1 нажмите на кнопку .




После нажатия на кнопку  ее светодиод загорается и в поле счетчика тактов начинает отображаться номер текущего такта.



Для остановки песни в текущей позиции нажмите на кнопку PAUSE. Для того чтобы возобновить воспроизведение с точки, в которой оно было прервано, нажмите на эту кнопку еще один раз (или на кнопку PLAY/STOP).

- Используйте для управления воспроизведением песни регуляторы секции SEQUENCER 1.



- Если необходимо остановить воспроизведение песни и вернуться к ее первому такту, нажмите на кнопку  еще один раз.

Замечание: после того как песня будет проиграна до конца, воспроизведение автоматически останавливается.

Кнопка REWIND используется для перехода к началу текущего такта. Для перехода на несколько тактов назад удерживайте ее в нажатом состоянии.

Кнопка FAST FORWARD используется для перехода к началу следующего такта. Для перехода на несколько тактов вперед удерживайте ее в нажатом состоянии.

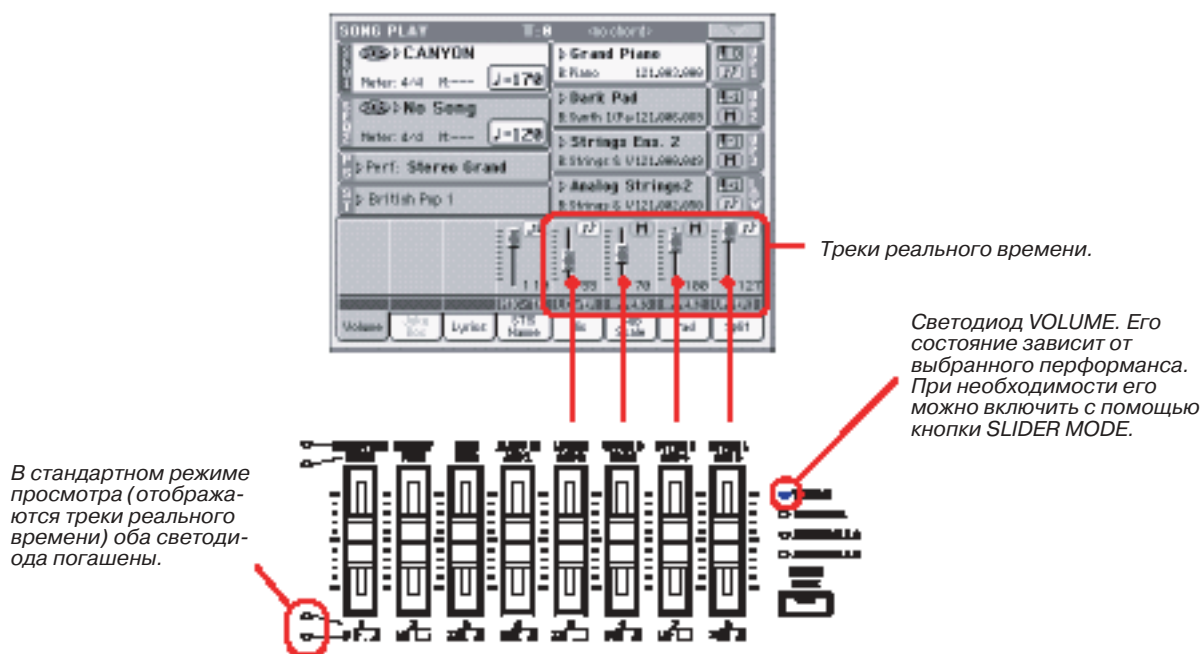


Если песня остановлена, то светодиод этой кнопки гаснет.

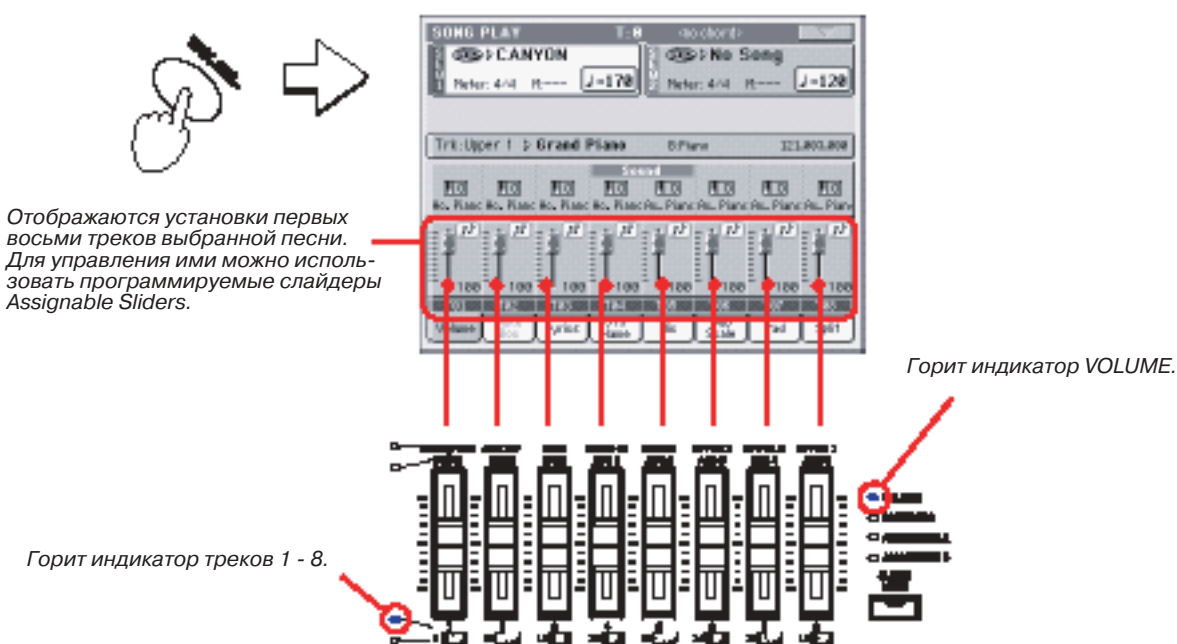
Корректировка громкости треков


Во время воспроизведения можно откорректировать громкость каждого из треков. Это позволяет создавать микс “на лету”.

1. Если светодиод кнопки VOLUME горит, то программируемые слайдеры Assignable Sliders используются для управления громкостью треков реального времени.

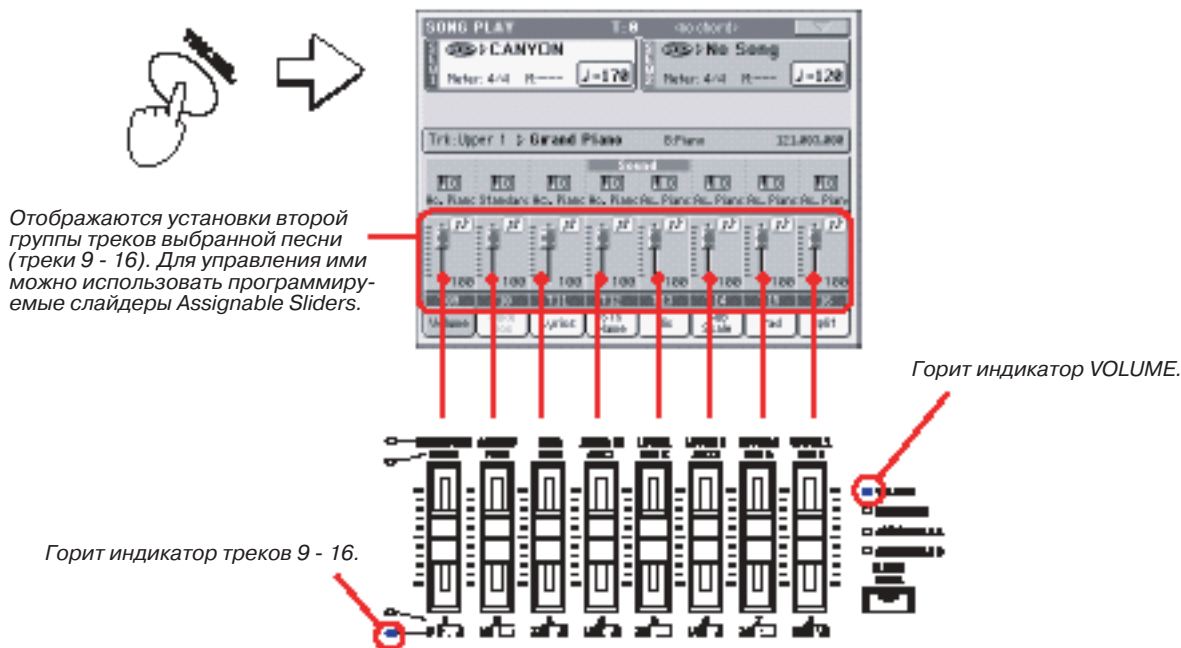


2. Для просмотра установок треков 1 — 8 нажмите один раз на кнопку TRK. SEL.



Замечание: произведенные здесь корректировки не сохраняются и при переходе в начало песни (при нажатии на кнопку ) переустанавливаются в оригинальные значения. Для того чтобы иметь возможность сохранить результаты исправлений, песню необходимо редактировать в режиме секвенсера.

3. Для просмотра установок треков 9 — 16 нажмите еще один раз на кнопку TRK. SEL.



Замечание: существует другой способ управления громкостью треков. Выберите трек, прикоснувшись к его полю, а затем — с помощью регуляторов TEMPO/VALUE откорректируйте его громкость.

4. Для перехода к стандартному режиму просмотра, который отображает треки реального времени, нажмите еще один раз на кнопку TRK. SEL.



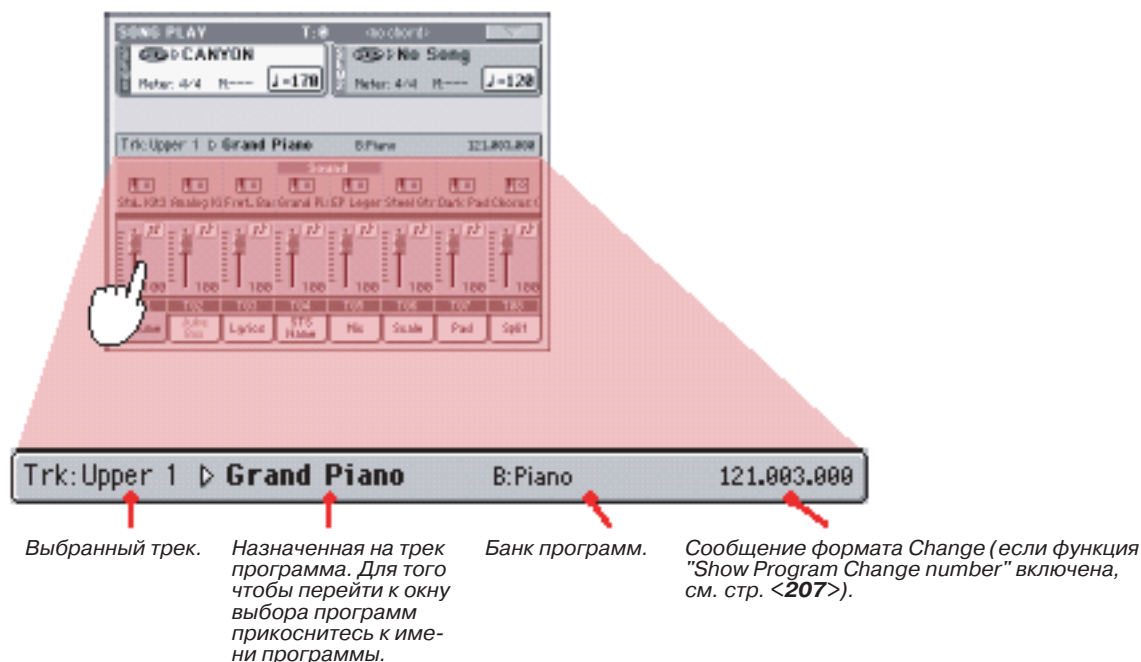
5. Для запуска воспроизведения песни нажмите на кнопку .



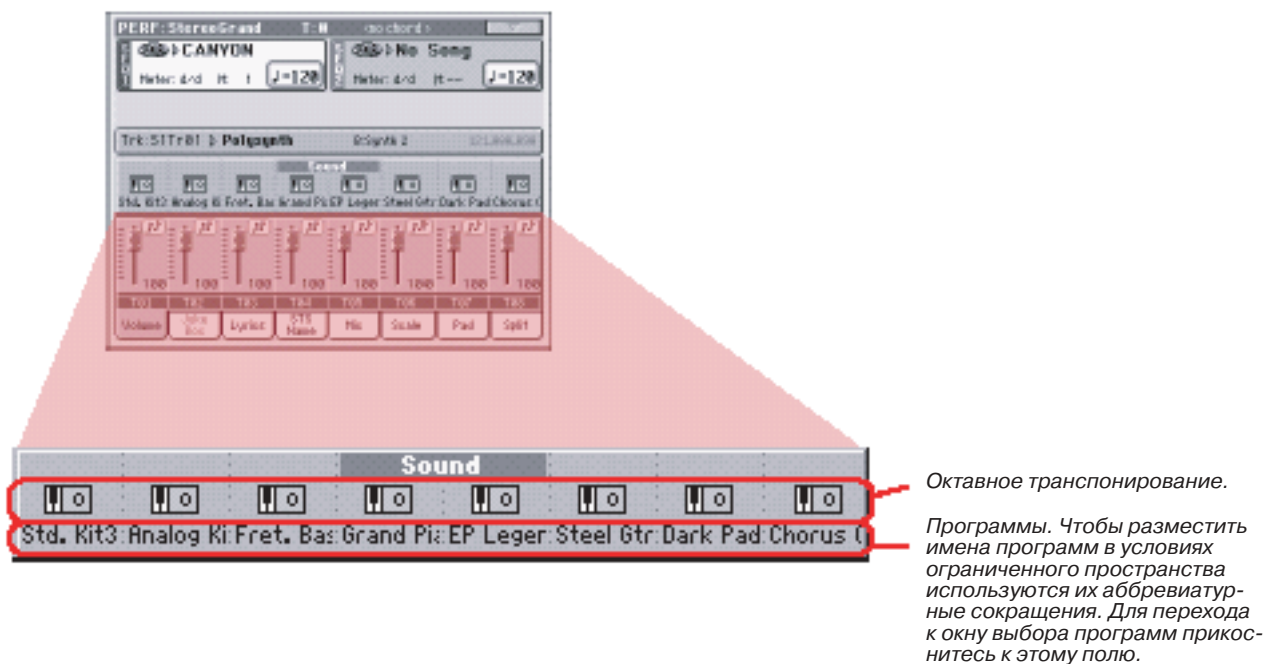
6. При запущенном воспроизведении песни переключитесь из стандартного режима просмотра в режим отображения установок треков 1 — 8 и 9 — 16 чтобы посмотреть — какие из них воспроизводятся.

На каждый из треков назначена программа. Обратите внимание на имена программ, которые воспроизводятся.

- Поочередно прикасайтесь к линейкам треков и ознакомьтесь с детальной информацией по каждому из них.



- Аналогичным образом можно посмотреть, какие программы назначены на треки 1 — 8 и 9 — 16.



Включение/отключение (мьютирование) треков песни

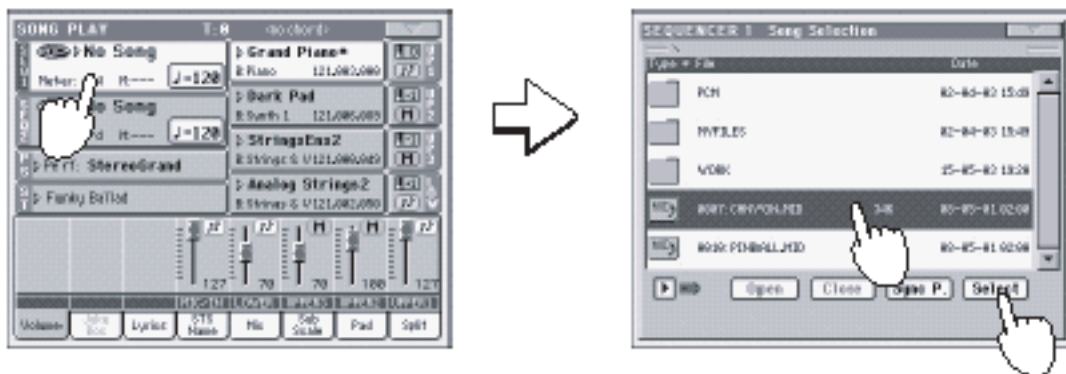
Во время воспроизведения можно управлять состоянием любого трека (мьютирован/воспроизводится). Процедура аналогична описанной для треков стиля (см. стр. <44>).

Микширование двух песен

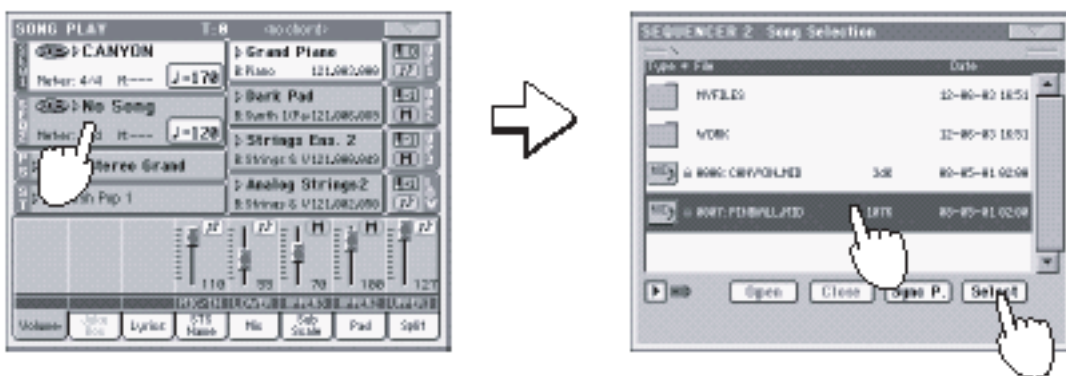
Можно запустить две песни одновременно и с помощью слайдера BALANCE регулировать баланс громкости между ними.




1. Для того чтобы открыть окно Song Select, прикоснитесь к области секвенсера 1 и выберите в нем песню, которую он будет воспроизводить. Для подтверждения выбора прикоснитесь к кнопке Select.



2. После того, как была выбрана песня для секвенсера 1, выберите песню для секвенсера 2. Для перехода к окну Song Select прикоснитесь к области секвенсера 2. В раскрывшемся окне выберите песню, которая будет воспроизводиться секвенсером 2. Для подтверждения выбора прикоснитесь к кнопке Select.




3. Для одновременного запуска обоих секвенсеров, удерживая нажатой кнопку SHIFT, нажмите на любую из кнопок .



4. Во время воспроизведения перемещайте слайдер BALANCE, регулируя баланс громкости между песнями.

Замечание: секвенсеры можно запускать поочередно. Допустим, сначала воспроизводится одна песня, а потом, когда она закончится — запускается вторая. Для обеспечения плавного кроссфейда между песнями можно использовать слайдер BALANCE.



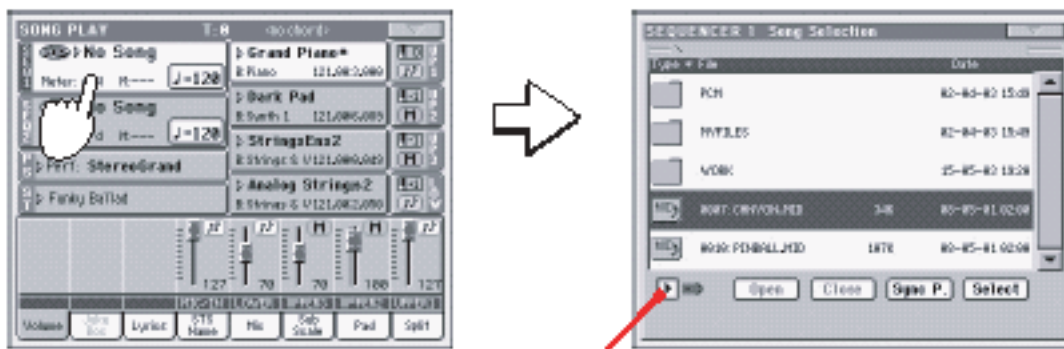
5. Во время воспроизведения можно управлять каждым из секвенсеров независимо. Для этого предусмотрены соответствующие регуляторы.
6. Для остановки любого из секвенсеров нажмите на соответствующую кнопку .

Воспроизведение CD

Если доукомплектовать Pa1X опциональным драйвером CD, то появляется возможность воспроизведения песен непосредственно с аудио-CD. Обратите внимание на следующее. Трек CD можно назначить на воспроизведение с помощью одного секвенсера, а на другом — запустить MIDI-файл и микшировать их.

1. Вставьте в CD-проигрыватель диск.

- Прикоснитесь к области соответствующего секвенсера, чтобы раскрылось окно выбора песен Song Select.




Ниспадающее меню выбора дисководов.

- Выберите в ниспадающем меню дисковод для CD.



- Выберите любой из треков CD и для подтверждения назначения его на выбранный секвенсер прикоснитесь к кнопке Select.

Для того чтобы прослушать все треки CD, начиная с выбранного, отметьте опцию All. Для запуска воспроизведения нажмите на кнопку .



- Для управления запуском/остановом воспроизведения выбранного трека CD используются соответствующие регуляторы секвенсера.

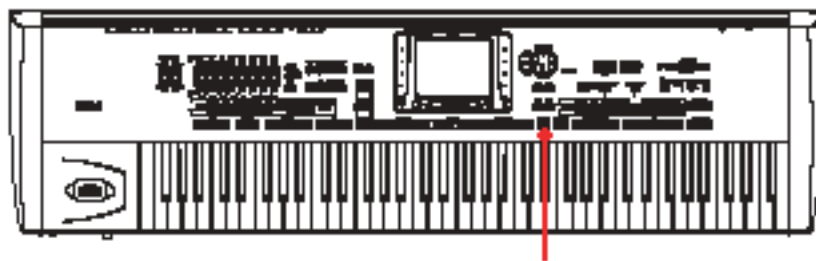
Для перехода к следующему треку CD, удерживая нажатой кнопку SHIFT, нажмите на кнопку >>. Если же необходимо вернуться к предыдущему треку CD, то, удерживая нажатой кнопку SHIFT, нажмите на кнопку <<.

База музыкальных данных (SongBook)

Наличие базы музыкальных данных является одной из самых мощных возможностей Pa1X, позволяющей структурировать информацию по стилям и песням (форматы SMF, KAR и, опционально — MP3) и облегчить оперативный доступ к ним. Каждая запись базы данных может содержать следующую информацию о песне: имя артиста, жанр, тональность, темп, метр. При выборе из базы музыкальных данных определенной записи автоматически вызываются соответствующие установки стиля, а также файл MP3 или MIDI.



Помимо того, что это облегчает оперативный контроль во время живого исполнения, база музыкальных данных позволяет назначать на каждый из MIDI-файлов формата SMF или файлов формата MP3 по четыре установки STS. Таким образом, вместе с выбором SMF-файла или файла MP3, музыкант может быстро восстановить структуру треков реального времени, параметров эффектов и голосового процессора.



Кнопка SONGBOOK

Кроме использования уже сгенерированных записей базы музыкальных данных, исполнитель может формировать свои собственные.

Выбор требуемой записи из главного списка

Инструмент поставляется с уже сформированной базой музыкальных данных. Кроме того, музыкант может адаптировать ее под свои собственные нужды. Предусмотрено несколько способов просмотра записей базы данных.

1. **Находясь в режиме воспроизведения стиля или песни, нажмите на кнопку SONGBOOK. Раскроется окно базы музыкальных данных SongBook.**

Стиль или файл(ы) формата SMF, назначенный на аранжировщик или секвенсер(ы).

Основной список записей базы музыкальных данных.

Для включения фильтра просмотра необходимо, чтобы это поле было отмечено.

Для просмотра всех записей списка предусмотрена строка прокрутки. Кроме того, можно выбрать этот объект и просматривать список с помощью колеса DIAL.

Кнопка используется для редактирования установок фильтра просмотра.

Кнопка используется для ввода выбранной записи в пользовательский список (если эта опция включена - см. стр. <59>).

Для назначения выбранной записи на секвенсер нажмите на эту кнопку.

2. **Просмотрите записи базы музыкальных данных.**

Пиктограммы, расположенные в столбце Type облегчают идентификацию типа записи. По умолчанию на дисплей выводится столбец Genre (жанр), однако можно переключиться и на столбец Artist (артист) — см. ниже.

3. **После того, как будет найдена требуемая запись, выберите ее и, для подтверждения сделанного выбора — прикоснитесь к кнопке Select.**

После выбора записи загружаются установки соответствующих стиля и файлов SMF/KAR/MP3 (опция), а также устанавливается нужный режим (воспроизведения стиля или песни). Кроме того, становятся доступны четыре установки STS, сохраненные в качестве параметров записи, выбранной из базы музыкальных данных.

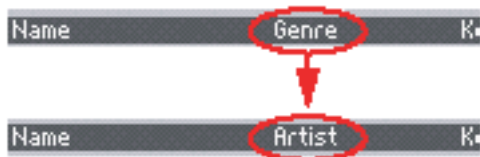
Выбранные стиль и файлы SMF/KAR/MP3 отображаются верхней части экрана.

Альтернативное отображение полей Artist (артист) и Genre (жанр)

В целях экономии места на экране дисплея, на него может выводиться либо поле Artist (артист), либо поле Genre (жанр). Вывести на экран эти два столбца одновременно невозможно.

1. Для того чтобы войти в меню страницы, прикоснитесь к соответствующей пиктограмме.

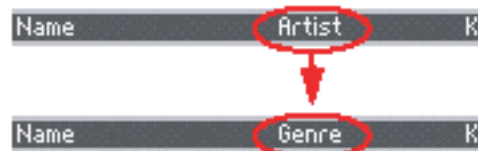
Замечание: поля Artist (артист) и Key (тональность) всех записей базы данных, поставляемой с завода — пустые.



2. Для того чтобы в списке записей вместо столбца Genre (жанр) отобразился столбец Artist (артист), выберите строку Genre/Artist. На дисплее появится поле Artist.



3. Раскройте меню страницы еще раз и снова выберите строку Genre. На дисплее снова отобразится столбец Genre.



Сортировка записей

Пользователю предоставляется возможность изменять порядок следования записей на экране дисплея.

1. Для того чтобы войти в меню страницы, прикоснитесь к соответствующей пиктограмме.
2. Выберите один из возможных режимов сортировки.

При выборе новой опции порядок следования записей на экране дисплея соответствующим образом изменяется.

Определите режим упорядочивания записей, отображаемых на экране - в порядке возрастания или убывания.

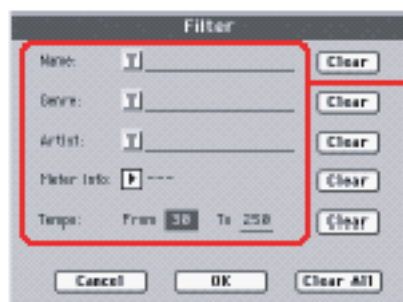
Определите поле базы музыкальных данных, по которому записи будут упорядочиваться при выводе на экран дисплея.



Поиск записей

Объем базы музыкальных данных может быть очень большим. Это порождает проблему поиска, например, записей определенных артистов или песен с заданным названием. Для реализации этих возможностей предусмотрены функции фильтрации записей, выводящихся на дисплей.

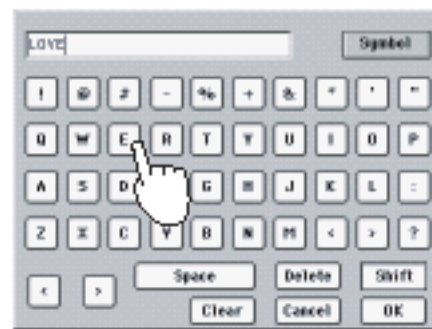
1. Прикоснитесь к дисплейной кнопке Filter. Раскроется диалоговое окно определения установок фильтров Filter.



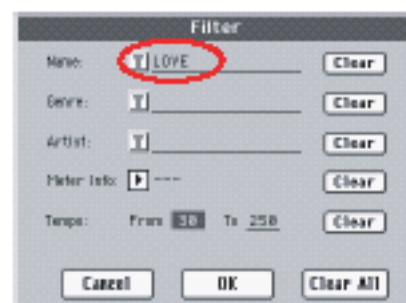
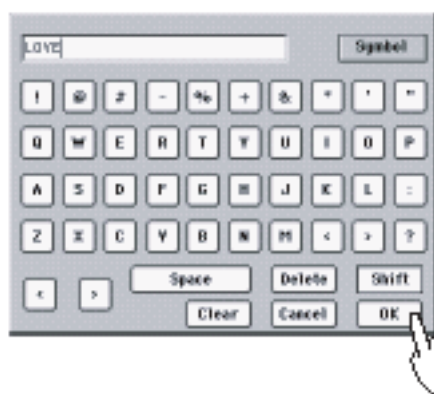
Доступные критерии поиска. Несмотря на то, что одновременно на экран столбцы Genre и Artist не выводятся, критерии поиска для каждого из них можно определять независимо.

2. Прикоснитесь к кнопке редактирования текста

T, расположенной в одной строке с критерием поиска, значение которого необходимо определить.



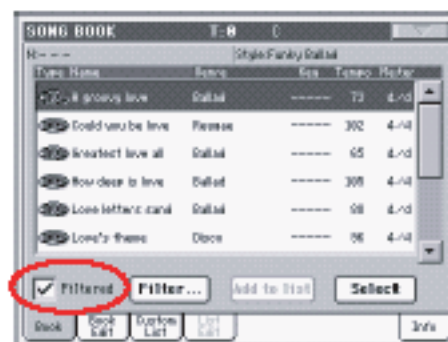
3. Прикоснитесь к кнопке ОК. Диалоговое окно редактирования текста закроется, и введенное слово появится в строке выбранного критерия.



4. Для того чтобы закрыть диалоговое окно Filter и вернуться к странице SongBook, прикоснитесь к кнопке ОК.

После того, как при нажатии на кнопку ОК диалоговое окно Filter будет закрыто, автоматически отмечается опция Filtered и фильтр включается. Теперь на дисплей выводятся только те записи базы музыкальных данных, которые удовлетворяют выбранному критерию.

5. Для того чтобы отключить опцию фильтрации и снова вывести на дисплей все записи базы данных, прикоснитесь к полю Filtered.



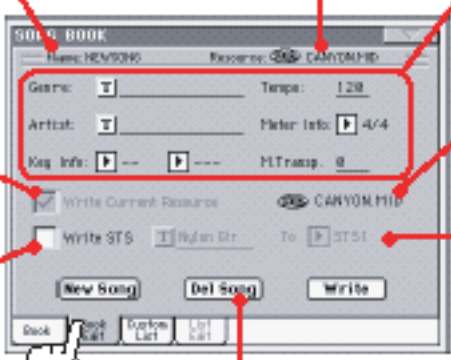
Добавление записей

1. В зависимости от того, запись какого типа необходимо добавить в базу музыкальных данных, перейдите либо в режим воспроизведения стиля, либо в режим воспроизведения песни.
2. Выберите стиль, файл формата SMF или файл формата MP3 (опция), который необходимо занести в базу данных.
3. По необходимости откорректируйте треки реального времени, а также треки стиля, назначив на них другие программы, эффекты или отредактируйте любые другие параметры.

Помните о том, что при редактировании треков файла SMF внесенные корректировки в базу данных не сохраняются. Запись базы данных всегда ссылается на соответствующий файл SMF.

4. При необходимости выберите другой пресет голосового процессора.

5. После того, как все корректировки будут завершены, нажмите на кнопку **SONG-BOOK**, а затем, чтобы перейти к странице редактирования записи **Book Edit**, прикоснитесь к закладке **Book Edit**.



Имя записи.

Имена стиля, файлов SMF, KAR или MP3, сохраненных вместе с записью (при условии, что они сохранялись при включенной опции "Write Current Resource").

Параметры записи.

Выбранный в последний раз ресурс. Если был выбран другой стиль, файлы SMF, KAR или MP3, то значение этого поля будет отличаться от сохраненного ресурса, который отображается в верхней части страницы.

Одна из четырех доступных установок STS записи базы данных, в которую можно сохранить текущие значения параметров трекков реального времени и голосового процессора.

Если поле отмечено, то в запись базы данных сохраняются текущие установки трекков стиля или путей файлов SMF, KAR или MP3. В противном случае в запись сохраняются оригинальные установки трекков стиля. Этот параметр действителен только в том случае, если новая запись создавалась с помощью кнопки **New Song**.

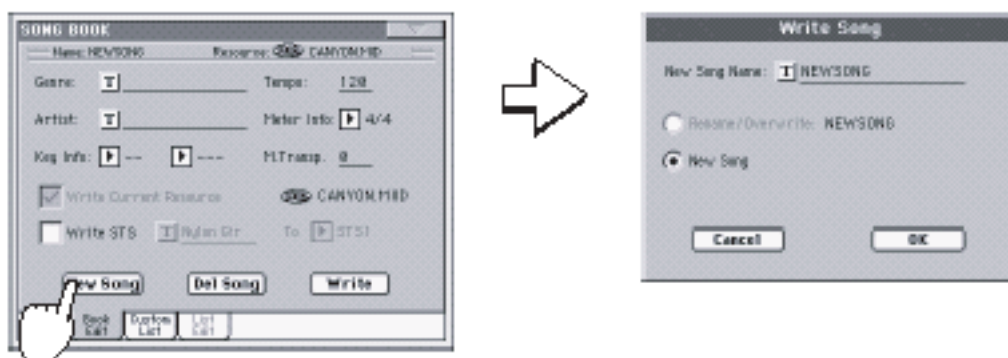
Если поле отмечено, то в одну из четырех установок STS, которые имеются в каждой из записей, сохраняются текущие значения параметров трекков реального времени и голосового процессора. Можно выйти из режима работы с базой музыкальных данных, откорректировать установки трекков реального времени, вернуться в режим работы с базой данных и сохранить текущую конфигурацию в другую установку STS. Для того чтобы отредактировать имя установки STS, прикоснитесь к пиктограмме редактирования текста.

Для создания новой записи прикоснитесь к кнопке **New Song**.

6. Для добавления новой записи в базу данных прикоснитесь к кнопке **New Song**.
7. Для того чтобы отредактировать соответствующее поле, прикоснитесь к кнопке редактирования текста **T**, расположенной рядом с ним.

Имеется возможность отредактировать жанр, имя артиста, а также имя соответствующей установки STS. Задайте темп (Tempo), метр (Meter) и тональность (Key). Кроме того, можно определить значение установки общего транспонирования строя инструмента Master Transpose, которая будет автоматически загружаться при выборе данной записи.

8. После того как все поля соответствующим образом будут заполнены, перейдите к диалоговому окну **Write**, прикоснувшись к кнопке **Write**.



9. Для определения имени новой записи прикоснитесь к кнопке **T**, а затем, для ее сохранения в базу музыкальных данных — к кнопке **OK**.

Введите имя. Рекомендуется именовать запись также, как и имя соответствующего файла SMF или MP3, или в соответствии с используемым стилем.

Для перезаписи уже существующей записи выберите опцию Rename/Overwrite. **Внимание:** содержимое старой записи стирается!

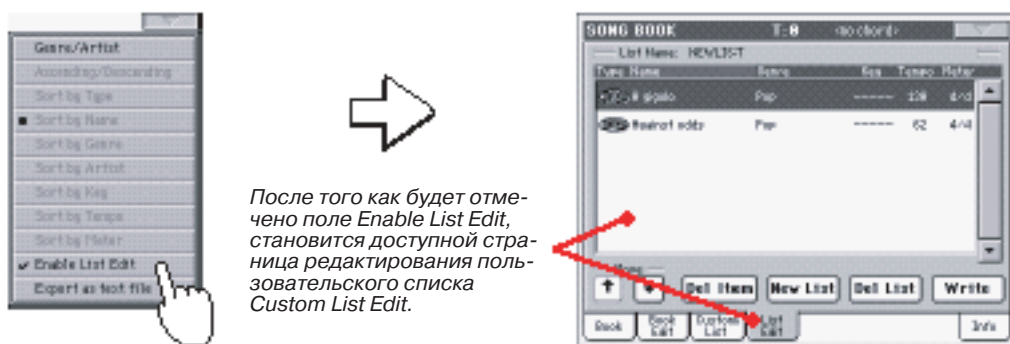
Для добавления новой записи в базу музыкальных данных выберите опцию New Song. Эта опция выбирается автоматически при создании новой записи (при нажатии на кнопку New Song).



Создание пользовательского списка Custom List

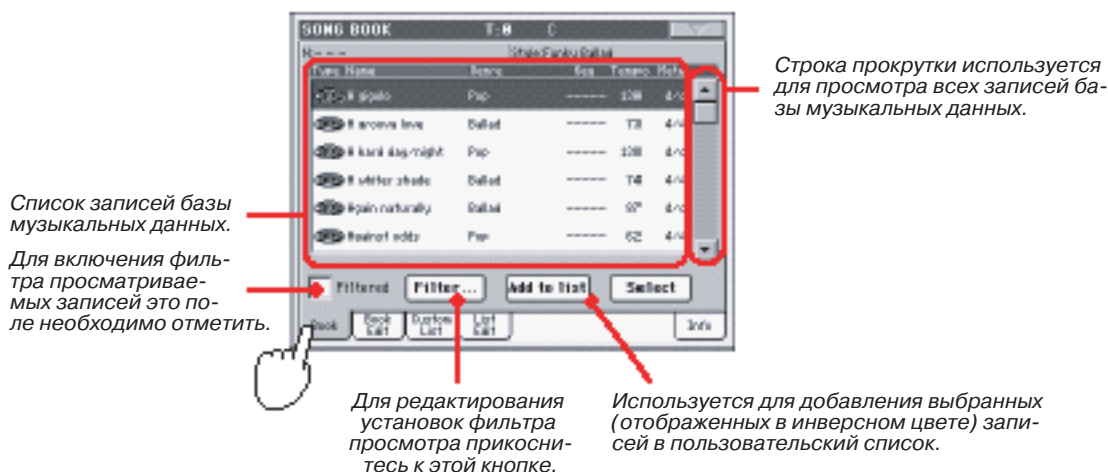
В базе музыкальных данных можно сформировать несколько пользовательских списков, содержащих записи для различных выступлений, концертов и т.д. Прежде чем приступить к созданию пользовательского списка убедитесь, что в базу данных внесены все необходимые записи (см. описанную выше процедуру).

1. Находясь в режиме работы с базой музыкальных данных (SongBook), перейдите в меню страницы и отметьте пункт Enable List Edit.



После того как будет отмечено поле Enable List Edit, становится доступной страница редактирования пользовательского списка Custom List Edit.

2. Выберите пользовательский список Custom List, который необходимо отредактировать. Для редактирования существующего списка выберите закладку Custom List, чтобы перейти к странице Custom List, и выберите требуемый. Для формирования нового пользовательского списка перейдите на страничку List Edit, выбрав закладку List Edit, и прикоснитесь к кнопке New List.
3. Для перехода к странице Book прикоснитесь к закладке Book. Для поиска требуемой записи можно воспользоваться различными режимами сортировки и фильтрации (см. выше). После того как будет выбрана требуемая запись, прикоснитесь к кнопке Add.



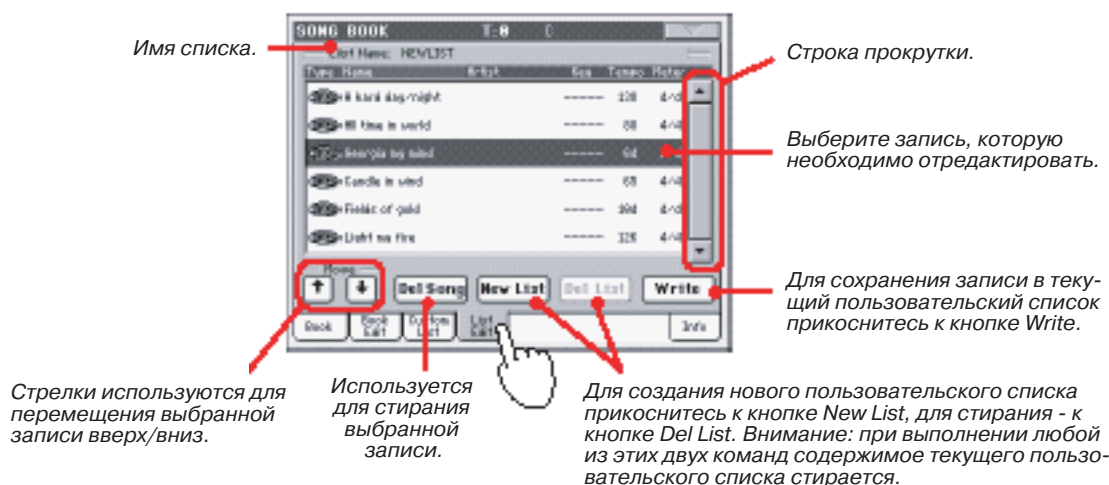
Список записей базы музыкальных данных.

Для включения фильтра просматриваемых записей это поле необходимо отметить.

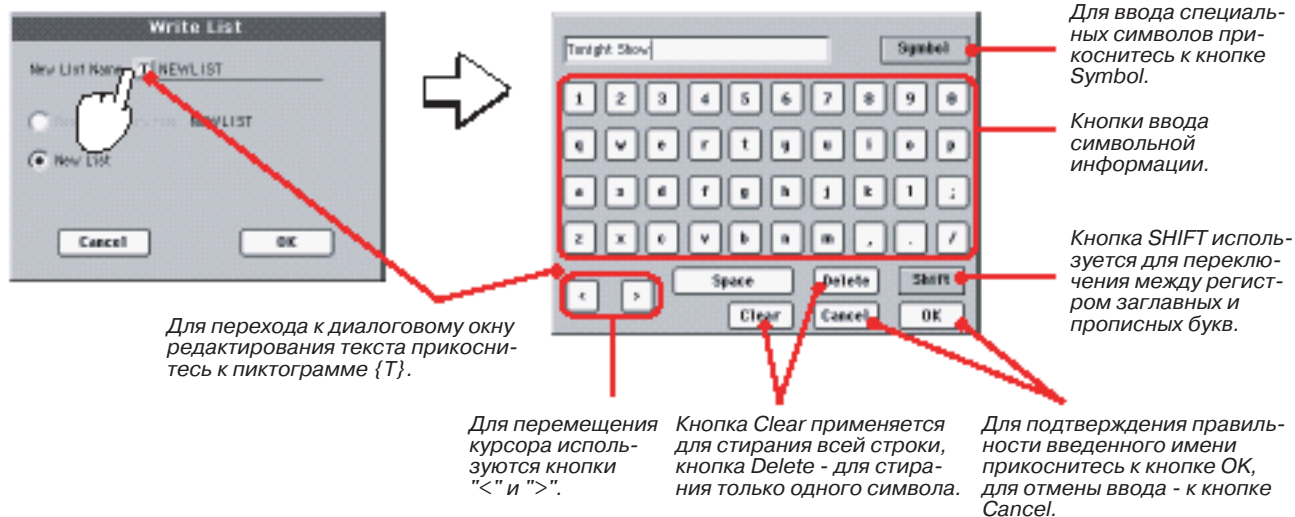
Для редактирования установок фильтра просмотра прикоснитесь к этой кнопке.

Используется для добавления выбранных (отображенных в инверсном цвете) записей в пользовательский список.

4. После того как все записи, которые необходимо внести в пользовательский список, будут выбраны, прикоснитесь к закладке List Edit, чтобы перейти к страничке Custom List. Она используется для редактирования списка и выполнения различных команд.



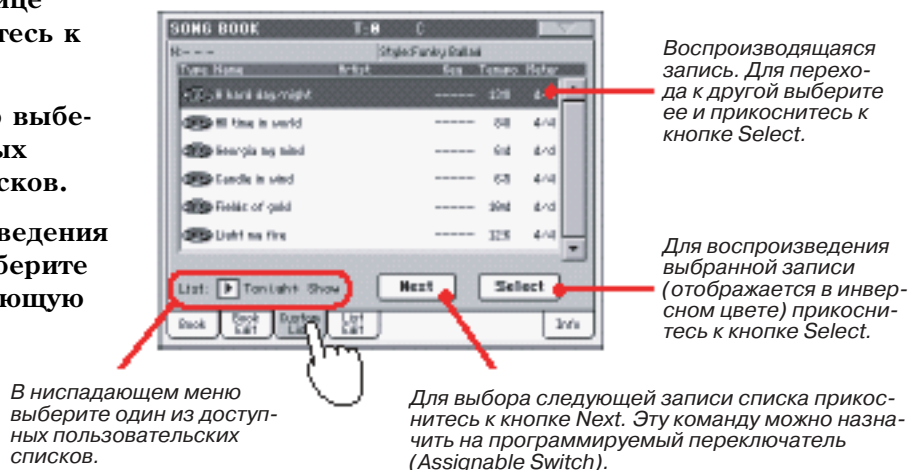
5. После того как формирование пользовательского списка будет завершено, запишите его в память, прикоснувшись к экранной кнопке Write.



Выбор и использование пользовательского списка

После того как пользовательский список будет создан, его можно будет использовать одним из описанных ниже способом.

1. Для перехода к странице Custom List прикоснитесь к закладке Custom List.
2. В выпадающем меню выберите один из доступных пользовательских списков.
3. Для запуска воспроизведения с нужной позиции выберите из списка соответствующую запись и прикоснитесь к кнопке Select.



Выбор установок записи STS

С записью, базирующейся на файлах SMF или MP3, ассоциируется четыре различных установки STS.

1. Для перехода к окну **Info** прикоснитесь к закладке **Info**.
2. Прикоснитесь к кнопке, соответствующей требуемой установке STS.

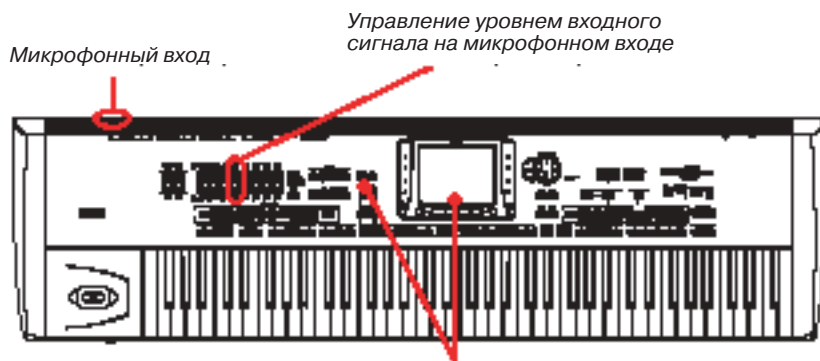
Загружаются параметры выбранной установки STS. При этом установки треков реального времени и голосового процессора могут измениться.



Установки STS, ассоциированные с текущей записью.

Использование микрофона

Pa1X укомплектован мощным цифровым процессором обработки сигнала микрофона. Процессор построен на базе технологии TC Helicon и реализует различные алгоритмы обработки звука, включая четырехчастную гармонизацию, корректировки высоты тона (опция) и моделирования голоса.



Доступ к функциям редактирования установок голосового процессора осуществляется через главную страницу (закладка Mic) и кнопку GLOBAL (установки Voice Processor Setup и Voice Processor Preset).

Коммутация микрофона

Для того чтобы использовать микрофон, его для начала необходимо скомутировать со входом MIC. Pa1X допускает коммутацию с микрофонами динамического и конденсаторного типов. Во втором случае требуется внешний источник фантомного питания. Можно подключить микрофон к внешнему микшеру и скомутировать один из его линейных выходов со входом IN1 станции аранжировщика.

1. Скомутируйте микрофон.

Если микрофон коммутируется со входом MIC, то установите переключатель MIC/IN1 в положение MIC. В этом случае сигнал микрофона подается на встроенный предусилитель Pa1X.

Если сигнал с микрофона подается через внешний микшер или предусилитель на вход IN1, то переключатель MIC/IN1 необходимо установить в состояние IN1. В этом случае предоставляется возможность использования функционально мощного встроенного процессора эффектов Pa1X.

2. Перейдите к главной странице режимов воспроизведения стиля или песни и выберите закладку Mic.

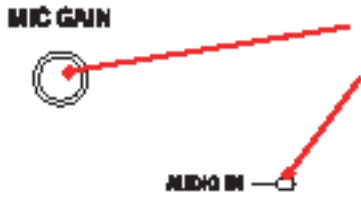
Отмените выделение всех полей "master".



Переключатели "master" голосового процессора. Для мониторинга уровня сигнала микрофона отмените выделение полей Harm/Model, Pitch, Thicken, Effects, Talk, Mic Mute.

3. Говорите в микрофон и регулируйте чувствительность входа.

Откорректируйте уровень входного сигнала с помощью регулятора MIC GAIN. Говорите (пойте) в микрофон и следите за поведением светодиода AUDIO IN, расположенного на панели управления инструмента. Если он загорается красным цветом слишком часто, то уменьшите чувствительность входа, если горит практически всегда зеленым цветом - увеличьте. Добейтесь того, чтобы сигнал не искажался.



4. Снова включите все необходимые переключатели "master".

5. Поэкспериментируйте с кнопкой Play/Mute панели Microphone. Она позволяет мьютировать/отменять мьютирование всей микрофонной секции.

Замечание: те же самые регуляторы управления воспроизведение/мьютирование расположены в линейке "Mic/ In" панели Volume (громкость).



Микрофон мьютирован



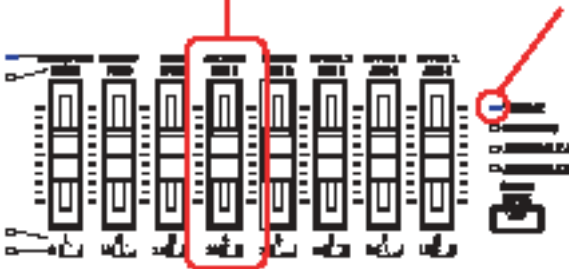
Микрофон установлен в режим воспроизведения сигнала

6. Для перехода к панели управления громкостью Volume выберите к закладку Volume.

7. При желании можно запустить воспроизведение стиля или песни. Установите окончательную громкость микрофона с помощью программируемого слайдера AUDIO IN.



Для того чтобы управлять громкостью необходимо, чтобы горел светодиод VOLUME. Если он не горит, то добейтесь этого с помощью кнопки SLIDER MODE. Не забывайте о том, что состояние кнопки SLIDER MODE сохраняется как один из параметров перформанса.



8. Откорректируйте другие установки, регулируя баланс громкости стиля/песни и микрофона с помощью слайдеров ACC/SEQ VOLUME и программируемого AUDIO IN.

Установки слайдеров ACC/SEQ VOLUME и AUDIO IN в память не сохраняются и поэтому при выборе различных стилей, перформансов, песен или установок голосового процессора не изменяются.

Гармонизация голоса

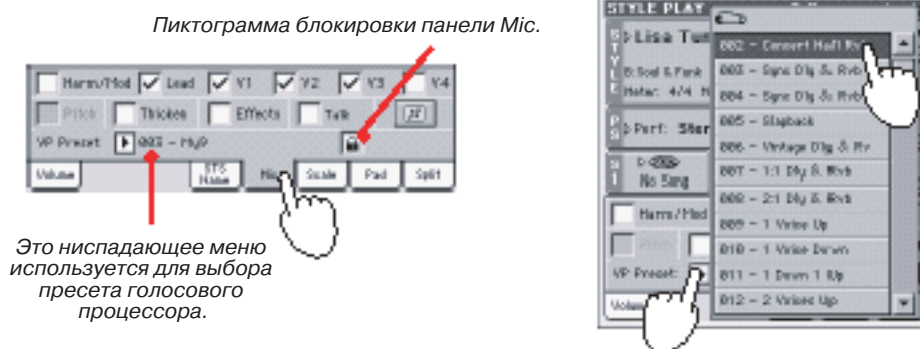
1. Убедитесь, что находитесь в режиме воспроизведения стиля, и выберите требуемый стиль.
2. Прикоснитесь к закладке Mic, чтобы перейти к панели микрофона Microphone, и выберите один из доступных пресетов голосового процессора.

Пресеты голосового процессора — это совокупность установок различных модулей голосового процессора (эффекты, гармонизация, моделирование голоса, коррекция высоты тона, “уплотнение”). При выборе пресета соответствующим образом перенастраиваются все параметры обработки.

С каждой из установок STS связывается свой пресет голосового процессора. Таким образом, при выборе перформанса или установки STS может смениться пресет голосового процессора (в зависимости от состояния фиксации панели Mic), который в свою очередь определяет способ обработки микрофонного сигнала.

Замечание: функции коррекции высоты тона и гармонизации являются опциональными.

Замечание: по умолчанию, первые перформанс и установка STS не содержат эффекта гармонизации, чтобы избежать использования нежелательной обработки микрофонного сигнала. Выбранный пресет можно сохранить в перформанс или установку STS (см. стр. <35>).



3. При желании можно запустить воспроизведение стиля.
4. Для включения функции гармонизации Harmony отметьте поле Harm/Model.
Замечание: по умолчанию на управление состоянием (включена/выключена) функции гармонизации Harmony назначен программируемый переключатель ASSIGNABLE SWITCH 2.
5. Для того чтобы задать гармонию голосовому процессору, возьмите на клавиатуре какой-нибудь аккорд.
6. Пойте, беря на клавиатуре аккорды и играя мелодию.
7. Если стиль воспроизводится, то остановите его.

Солирование голоса (функция TalkBack)

Иногда во время выступления возникает необходимость общения с аудиторией. Для приглушения музыки и вывода на передний план сигнала микрофона предусмотрена функция TalkBack.

1. Находясь на главной странице режимов воспроизведения стиля или песни, выберите закладку Mic, чтобы увидеть переключатели “master” голосового процессора.
2. Во время воспроизведения прикоснитесь к полю Talk, чтобы отметить его.

Замечание: по умолчанию на управление состоянием (включена/выключена) функции TalkBack назначен программируемый переключатель ASSIGNABLE SWITCH 4.



3. Говорите в микрофон.
Музыкальное сопровождение становится тише, а на первый план выходит голос.

4. Отключите функцию TalkBack, еще раз прикоснувшись к полю Talk, чтобы отменить его выделение.

Устанавливается прежняя громкость музыкального сопровождения.

Фиксация установок голосового процессора

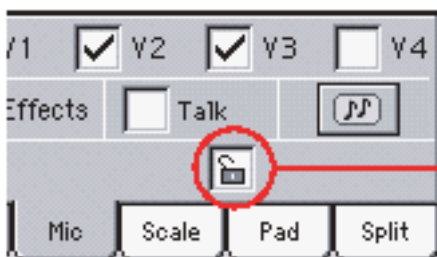
Текущие установки голосового процессора можно зафиксировать, чтобы при смене перформанса, стиля или STS они не изменялись.

1. Прикоснитесь к пиктограмме замка, расположенной на экранной панели Microphone.



Замок закрыт. При смене перформансов или STS установки голосового процессора не перегружаются.

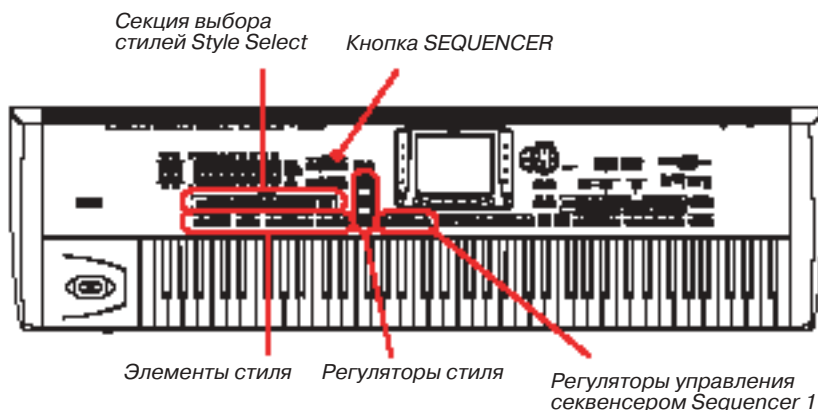
2. Для отмены фиксации установок, прикоснитесь к пиктограмме замка еще один раз.



Замок открыт. При смене перформансов или STS загружаются соответствующие установки голосового процессора.

Запись новой песни

Существует несколько способов создания песен в Pa1X. Самый простой заключается в использовании для записи воспроизведения стилей, которые исполняются в реальном времени на клавиатуре инструмента.



Оперативный режим записи Backing Sequence (Quick Record)

1. Для перехода в режим секвенсера нажмите на кнопку SEQUENCER.



При нажатии на кнопку SEQUENCER загружается главная страница режима секвенсера SEQUENCER.



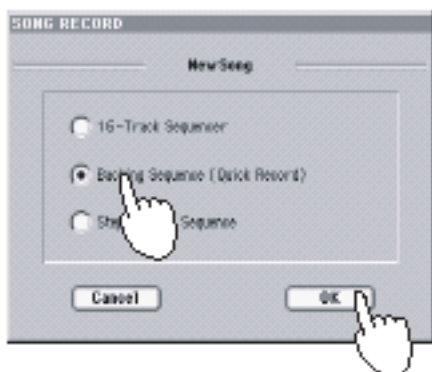
2. Для перехода к диалоговому окну выбора режима записи песни нажмите на кнопку RECORD.



Для перехода к диалоговому окну выбора режима записи песни нажмите на кнопку RECORD.



3. Выберите опцию Backing Sequence (Quick Record) и для входа в режим секвенсера аккомпанемента прикоснитесь к кнопке ОК.



При выборе опции Backing Sequence (Quick Record) загружается страничка Backing Sequence Record (запись в режиме секвенсера аккомпанемента).

Подготовка к записи

При входе в режим секвенсера аккомпанемента автоматически выбирается текущий стиль, и все треки подготавливаются к записи. Для запуска записи достаточно просто начать играть в реальном времени, как будто вы находитесь в режиме воспроизведения стиля. Однако есть несколько установок, которые возможно захочется откорректировать.

- При необходимости можно отредактировать любой параметр, который отображается на экране дисплея.

Для того чтобы открыть окно выбора стиля (Style Select), прикоснитесь к параметру стиля (или нажмите на одну из кнопок STYLE). Выберите требуемый стиль (см. стр. <38>).

Состояние трека(ов). Аббревиатура Rec говорит о том, что трек(и) к записи готов(ы). Если отображается Play, то значит трек(и) записан и его можно воспроизвести. Если выбрать значение Mute, то трек(и) не воспроизводится.

Счетчик тактов. Отрицательные значения используются для отображения тактов предварительного отсчета, которые воспроизводятся перед началом записи.



Темп стиля. При необходимости отредактируйте его.

Метр стиля. Отредактировать эту установку невозможно.

Для перехода к окну выбора перформансов (Performance Select) прикоснитесь к параметру Perf/STS. Выберите требуемый перформанс (см. стр. <34>). В качестве альтернативного варианта можно воспользоваться кнопками PERFORMANCE/SOUND или STS.

Сгруппированные треки. В режиме оперативной записи доступ к трекам по отдельности невозможен. В целях упрощения доступно только два "мастер"-трека: Kbd/Pad (треки реального времени/пэды) и Ch/Acc (аккорды/аккомпанемент).


Для начала записи со вступления выберите одно из вступлений (Intro). Прежде чем приступить к записи, выберите любую из вариаций.

Запись

1. Выберите элемент стиля, который будет использоваться в начале записи.



2. Запустите запись, нажав на кнопку START/STOP.


Замечание: если песня не должна начинаться с воспроизведения стиля, то запись можно запустить, нажав на кнопку  секции SEQUENCER 1, а стиль запустить позже. Стиль запускается с ближайшей сильной доли.



3. Играйте на инструменте, как будто находитесь в режиме воспроизведения стиля.


Во время записи выбирайте различные элементы стиля (вступление, вариаций, сбивка, кода, ...). Можно также остановить воспроизведение стиля, нажав на кнопку START/STOP, а затем — снова запустить его!

Помните от том, что режим секвенсера аккомпанемента поддерживает работу регуляторов SYNCHRO, TAP TEMPO/RESET, ACC/SEQ VOLUME.

4. Для выхода из режима записи песни и возврата к главной странице режима секвенсера нажмите на кнопку  секции SEQUENCER 1.



После нажатия на кнопку PLAY/STOP на дисплее снова появляется главная страница режима секвенсера.

5. Для прослушивания записанной песни, находясь на главной странице режима секвенсера, нажмите на кнопку  секции SEQUENCER 1.

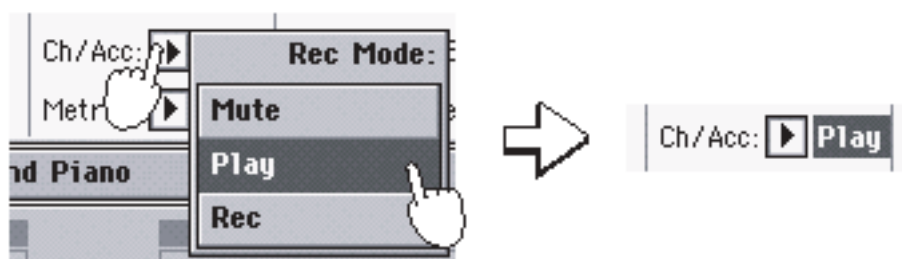
Песня, записанная в режиме секвенсера аккомпанемента, конвертируется в стандартный формат. При необходимости ее можно сохранить на диск и проиграть в режиме воспроизведения песни или на внешнем секвенсере.

6. Для того чтобы откорректировать песню, войдите в режим редактирования Edit, нажав на кнопку MENU (см. описание меню редактирования на стр. <156>).

Повторная запись в режиме наложения

Иногда возникает необходимость добавления одного или двух “сгруппированных” треков или перезаписи неудачно записанных. Обычно за первый проход прописывается вся гармония, а затем накладываются партии реального времени и пэды.

1. Для входа в режим записи нажмите на кнопку REC. В диалоговом окне Song Record Mode Select выберите снова опцию Backing Sequence (Quick Record).
2. Если необходимо записать только один из “группированных” треков, установите другой в режим воспроизведения.



3. Повторите описанную выше процедуру записи. Для остановки записи и перехода к главной странице режима секвенсера нажмите на кнопку ■▶, расположенную в секции SEQUENCER 1.
4. Для прослушивания записанной песни, находясь на главной странице режима секвенсера, нажмите на кнопку ■▶, расположенную в секции SEQUENCER 1.
Песня, записанная в режиме секвенсера аккомпанемента, преобразуется в стандартный формат.

Сохранение песни на диск

Для того чтобы записанная песня не пропала, ее необходимо записать на диск.

1. Войдите в меню главной страницы режима секвенсера, прикоснувшись к соответствующей пиктограмме.
2. Для перехода к окну Save Song (сохранение песни) выберите команду Save Song.



При выборе команды Save Song раскрывается окно Save Song (сохранение песни).

3. Выберите дисковод и паку, куда будет сохраняться записанная песня.

Если выбрана какая-нибудь песня (отображается в инверсном цвете), то записанная песня сохраняется на место старой. Если ни одна из песен не выбрана, то на диске создается новая песня, в которую сохраняются результаты записи. Для отмены выбора песни прикоснитесь к окну со списком песен в каком-нибудь другом месте или выберите повторно тот же дисковод.



Для перемещения по списку песен предусмотрена строка прокрутки. В качестве альтернативы можно выбрать этот объект и вращать колесо DIAL.

Для сохранения песни в текущую папку прикоснитесь к кнопке Save.

Для выбора дисковода (гибкий диск, жесткий диск...) используется ниспадающее меню.

Для навигации по файловой структуре папок предусмотрены кнопки Open и Close.

Для того чтобы выйти из этого окна, не сохраняя песню, нажмите на кнопку EXIT.

4. Для перехода к диалоговому Save Song прикоснитесь к кнопке Save.



Для того чтобы выйти из этого окна, не сохраняя песню, нажмите на кнопку EXIT.

5. Для записи песни на диск прикоснитесь к кнопке ОК, для отмены операции сохранения — к кнопке Cancel.

Справочное руководство пользователя

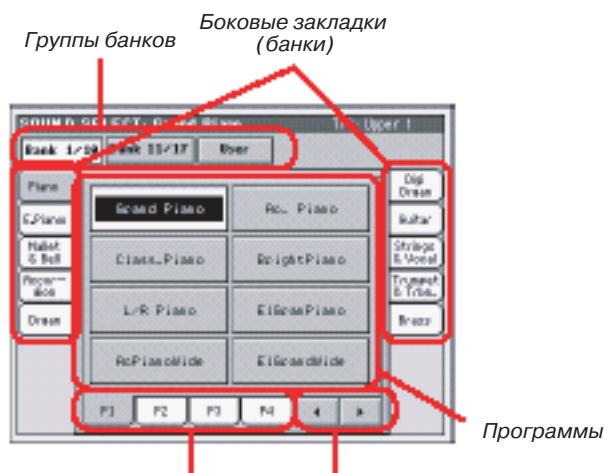
Выбор элементов

Описанные ниже страницы появляются в различных режимах при выборе программ (Sound), перформансов, стилей или песен.

Страница выбора программ

Для перехода к странице выбора программ Sound Select прикоснитесь к области отображения программ или нажмите на одну из кнопок SOUND SELECT панели управления (при горящем светодиоде SOUND SELECT). Кнопки SOUND SELECT обеспечивают прямой доступ к требуемому банку.

Для выхода из окна Sound Select и возврата к предыдущей странице без выбора программы нажмите на кнопку EXIT.



Нижние закладки (страницы)

Если доступно более четырех страниц, то появляются закладки ◀ / ▶, которые позволяют перемещаться по ним.

Группы банков

Выбранная группа банков.

Боковые закладки (банки)

Используются для выбора банка программ. Каждая закладка соответствует одной из кнопок SOUND SELECT панели управления.

Нижние закладки (страницы)

Используются для перемещения по доступным страницам выбранного банка.

Закладки ◀ / ▶

Если доступно более четырех страниц банка, то появляются закладки 3/4, которые позволяют перемещаться по ним.

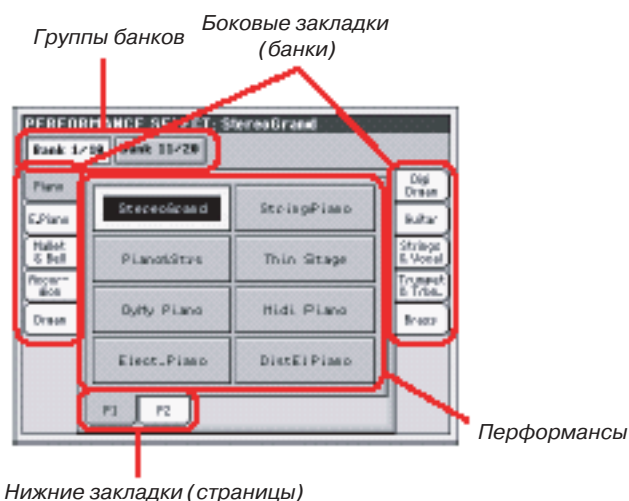
Программы

Для выбора программы прикоснитесь к соответствующей области экрана дисплея. Если светодиод кнопки DISPLAY HOLD не горит, то после выбора программы текущее окно автоматически закрывается.

Страница выбора перформансов

Для перехода к странице выбора перформансов Performance Select прикоснитесь к области отображения перформансов или нажмите на одну из кнопок PERFORMANCE SELECT панели управления (при горящем светодиоде PERFORMANCE SELECT). Кнопки PERFORMANCE SELECT обеспечивают прямой доступ к требуемому банку.

Для выхода из окна Performance Select и возврата к предыдущей странице без выбора перформанса нажмите на кнопку EXIT.



Группы банков

Выбранная группа банков.

Боковые закладки (банки)

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

Нижние закладки (страницы)

Используются для перемещения по доступным страницам выбранного банка.

Закладки ◀ / ▶

Если доступно более четырех страниц банка, то появляются закладки 3/4, которые позволяют перемещаться по ним.

Перформансы

Для выбора перформанса прикоснитесь к соответствующей области экрана дисплея. Если светодиод кнопки DISPLAY HOLD не горит, то после выбора перформанса текущее окно автоматически закрывается.

Страница выбора стиля

Для перехода к странице выбора стилей Style Select прикоснитесь к области отображения стилей или нажмите на одну из кнопок STYLE панели управления. Кнопки STYLE обеспечивают прямой доступ к требуемому банку.

Для выхода из окна Style Select и возврата к предыдущей странице без выбора стиля нажмите на кнопку EXIT.

Группы банков

Выбранная группа банков.

Боковые закладки (банки)

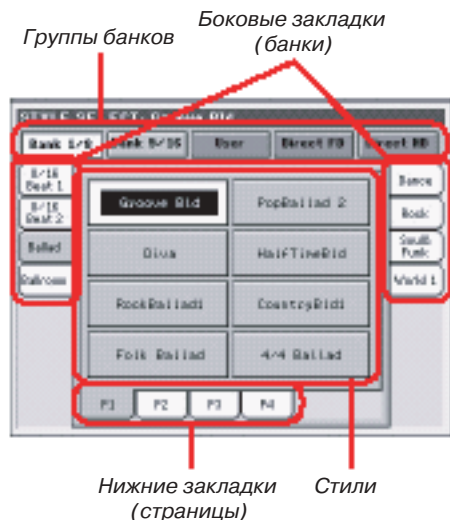
Используются для выбора банка стилей. Каждая закладка соответствует одной из кнопок STYLE панели управления.

Нижние закладки (страницы)

Используются для перемещения по доступным страницам выбранного банка.

Стили

Для выбора стиля прикоснитесь к соответствующей области экрана дисплея. Если светодиод кнопки DISPLAY HOLD не горит, то после выбора стиля текущее окно автоматически закрывается.

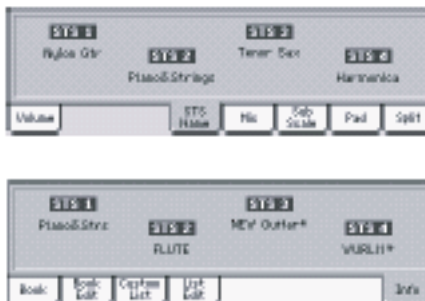


Выбор установки STS

Для выбора одной из четырех установок STS, ассоциированных с данным стилем или записью базы музыкальных данных, используются кнопки SINGLE TOUCH SETTING.

Для отображения на экране имен доступных установок STS прикоснитесь к закладке STS главной страницы режимов воспроизведения стиля или песни, или к закладке Info режима работы с базой музыкальных данных (SongBook).

- Режимы воспроизведения стиля и песни:
- Режим работы с базой музыкальных данных:



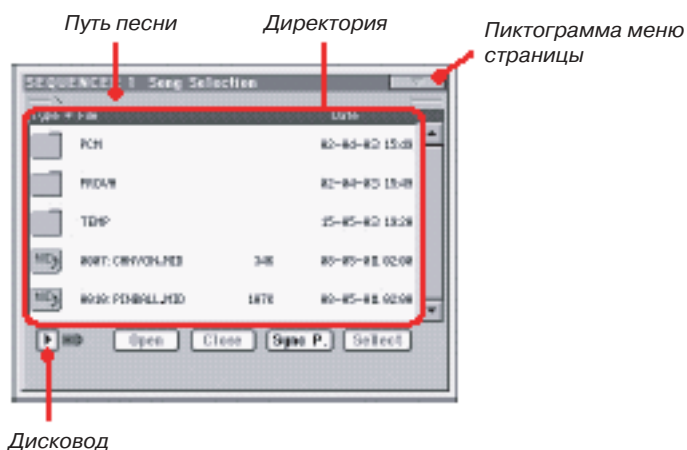
Страница выбора песен

Для перехода к странице выбора песен прикоснитесь к области отображения песен или нажмите на одну из кнопок SELECT секции SEQUENCER панели управления.

Для выхода из окна выбора песен и возврата к предыдущей странице без выбора песни нажмите на кнопку EXIT.

Находясь на этой странице, выберите для текущего секвенсера файл одного из форматов: SMF (Standard MIDI File), Karaoke или MP3 (опция). Файл списка воспроизведения песен можно назначить только на секвенсер 1.

Замечание: для каждого из встроенных секвенсеров выделяется отдельная рабочая директория.



Путь песни

Отображается путь к файлу песни на текущем дисковомде.

Директория

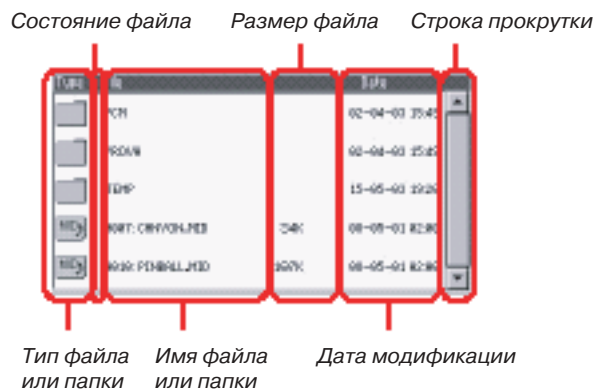
Список файлов/папок выбранного дисковода.

Для просмотра всего списка файлов/папок используйте строку прокрутки.

В качестве альтернативы можно выбрать один из объектов и перемещаться по списку с помощью регуляторов TEMPO/VALUE.


Для перехода к следующей/предыдущей секции, удерживая нажатой кнопку SHIFT, нажмите на кнопку UP/DOWN.

В списке могут находиться папки или файлы следующих типов.



| Пиктограмма типа | Типа/файла/папки |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------|
|  | Стандартный MIDI-файл формата SMF |
|  | Файл Karaoke (KAR) |
|  | Файл MPEG уровня 3 (MP3) |
|  | Трек аудио-CD |
|  | Файл списка воспроизведения (JbX) |
|  | Папка |

Состояние файла/папки может принимать одно из описанных ниже значений (*более подробно этот вопрос рассматривается на стр. <242>*).

| Пиктограмма состояния | Состояние папки/файла |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|
|  | Объект защищен |
| — | Защита объекта снята |

Пиктограмма меню страницы


Используется для перехода в меню страницы. Более подробно об этом рассказано на странице <74>.

Дисковод

Для выбора требуемого дисковода предусмотрено ниспадающее меню.

| Дисковод | Тип |
|----------|-------------------|
| FD | Гибкий диск |
| HD | Жесткий диск |
| CD | CD (опциональный) |

Open

Используется для открытия выбранной папки. Объект типа папка обозначается пиктограммой .

Close

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

Sync P.

Кнопка используется для просмотра выбранной песни. Обеспечивает оперативный переход к выбранной песни после того, как пользователь углубился в файловую структуру и перешел в другую папку.

Select

Выбирает объект дисплея, который отображается в инверсном цвете. 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.

Выбор песни по идентификационному номеру (ID)

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



Находясь в окне выбора песен Song Select, нажмите на кнопку SELECT и введите номер песни, которая должна быть выбрана.

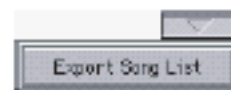
Для того чтобы перейти к окну ввода идентификационного номера песни, можно, находясь на любой странице режима воспроизведения песни, нажать два раза подряд на кнопку SELECT.

Замечание: если песни с данным идентификационным номером не существует, то выдается сообщение “Song not available”.

Внимание: директория может содержать не более 9999 файлов. С помощью цифровой клавиатуры можно выбрать песню в диапазоне 0001 — 9999.

Меню 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 записи на гибкий диск текстового файла с текущим списком песен. Таким образом, можно 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 из меню страницы команду Export Song List.
3. Раскрывается диалоговое окно, позволяющее выбрать гибкий или жесткий диски.



4. Выберите нужную опцию.

- Если выбран дисковод для гибких дисков, вставьте гибкий диск и прикоснитесь к кнопке ОК.
- Если выбран дисковод жесткого диска, прикоснитесь к кнопке ОК.

Замечание: в текстовый файл включаются только файлы с расширениями “*.mid”, “*.kar”, “*.mp3” и “*.jbx”. Папки и файлы других типов игнорируются.

При сохранении текстовый файл именуется в соответствии с выбранной папкой. Например, если папка имеет имя “Дитту”, то для текстового файла будет сгенерировано имя “Дитту.txt”. Если на гибком диске уже существует файл с таким именем, то он перезаписывается без каких бы то ни было предупреждений. Файл со списком всех доступных файлов, находящихся в корневой директории диска, будет иметь имя “Root.txt”.

Список содержит следующую информацию: номер песни, имя файла в формате MS-DOS (8.3), общее количество файлов в списке.

Для корректного отображения списка на экране персонального компьютера и распечатки файла со списком в текстовом редакторе необходимо использовать символы фиксированного (не масштабируемого) кегля.

Режим воспроизведения стиля

Режим воспроизведения стиля загружается при включении питания инструмента. Он может использоваться для воспроизведения автоаккомпанемента, или просто для игры одним из 4 треков реального времени (Upper 1...3 и Lower). С помощью перформансов и установок STS можно оперативно управлять выбором программ, эффектов, а также пресетов голосового процессора. Для автоматического выбора стиля требуемого жанра можно использовать базу музыкальных данных.

Начальные установки

Поскольку при включении питания инструмента автоматически загружается перформанс 1 банка 1 (перформанс 1-1), то в него можно загрузить “начальные” установки.

Выберите программы, эффекты, MIDI-каналы, пресет голосового процессора и другие установки, которые должны автоматически загружаться при включении питания инструмента. Выберите из меню страницы команду “Write Performance”. Сохраните текущие установки в перформанс 1 банка 1 (см. стр. <95>).

Замечание: для того, чтобы при смене перформансов, стилей и STS некоторые из текущих установок не изменялись, их необходимо “зафиксировать” (см. стр. <206>). Конфигурация установок фиксации параметров сохраняется в виде глобальной установки (см. стр. <226>).

Взаимосвязь стилей, перформансов и установок STS

Стили, перформансы и установки STS взаимосвязаны.

- Если горит светодиод SINGLE TOUCH, то при выборе стиля соответствующим образом настраиваются треки реального времени (выбирается установка STS 1). При этом модифицируются установки перформанса.
- Если горит светодиод STYLE CHANGE, 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 виде перформанса, в виде перформанса стиля или в качестве установки STS.

Главная страница (стандартный вид)

Страница загружается при включении питания инструмента.

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

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

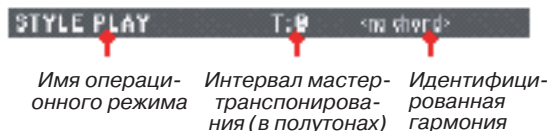


Область треков реального времени

Для переключения между различными режимами отображения, стандартный (треки реального времени, сгруппированные треки стиля, регуляторы Mic/In) и стилиевой (отдельные треки стиля), используется кнопка TRK. SEL. (см. стр. <78>).

Заголовок страницы

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



Имя операционного режима

Отображается имя текущего режима работы.

Интервал общего транспонирования ▶ PERF, ▶ PERF Sty

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

Замечание: при выборе другого перформанса или стиля установка транспонирования может измениться. Кроме того, она может меняться при загрузке файла SMF, созданного с помощью инструмента серии Pa. Для того чтобы интервал общего транспонирования (Master Transpose) не изменялся, этот параметр необходимо “зафиксировать” с помощью глобальной установки (см. стр. <206>) и сохранить последнюю в память (см. стр. <226>).

Идентифицированная гармония

Отображается аккорд, взятый на клавиатуре инструмента. Если поле аббревиатуры аккорда пустое, то значит никакого аккорда в области распознавания идентифицировано не было (см. стр. <10>, кнопки CHORD SCANNING).

Пиктограмма меню страницы

Для перехода к меню страницы прикоснитесь к этой пиктограмме (см. стр. <95>).

Область стиля

Отображает имя стиля, а также параметры темпа и метра.



Имя стиля ▶ **PERF**

Текущий выбранный стиль. Для перехода к окну выбора стилей прикоснитесь к полю имени стиля. В качестве альтернативы можно воспользоваться регуляторами секции STYLE SELECT, расположенной на панели управления инструмента.

Банк стиля ▶ **PERF**

Банк, которому принадлежит текущий стиль.

Метр элемента стиля

Метр текущего элемента стиля.

Текущий такт

Номер такта текущего элемента стиля, который воспроизводится в данный момент времени.

Текущая доля

Номер доли текущего воспроизводимого такта.

Текущий темп ▶ **PERF**, ▶ **PERF Sty**

Темп воспроизведения (30 — 250). Для изменения этого параметра выберите его и откорректируйте значение с помощью регуляторов TEMPO/VALUE.

*В качестве альтернативы можно, не выбирая этого параметра, удерживать нажатой кнопку **SHIFT** и вращать колесо **DIAL**.*

Для возврата к значению темпа, сохраненному в рамках установок текущего стиля, нажмите одновременно на кнопки **DOWN/-** и **UP/+**.

***Замечание:** во время воспроизведения элемента стиля темп может варьироваться. Каждый из элементов стиля может содержать данные управления темпом **Tempo Change**.*

Область перформанса/STS

Отображает имя перформанса или установки STS, которые были загружены в последний раз.



Выбранные перформанс или STS

Выбранные перформанс или STS

Отображает имя перформанса или установки 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 секции PERFORMANCE/SOUND SELECT.

Для выбора установок STS используются кнопки **SINGLE TOUCH SETTING**, расположенные под дисплеем.

Область секвенсера 1/2

Отображает песни, назначенные на встроенные секвенсеры инструмента.



Имя песни

Имя песни

Имена песен, назначенных на секвенсеры 1 (S1) и 2 (S2). Во время воспроизведения стилей можно выбрать для секвенсеров нужные песни, чтобы они были готовы к воспроизведению при входе в режим воспроизведения песен.

Тип выбранной песни отображается с помощью соответствующей пиктограммы.



Стандартный MIDI-файл формата SMF (расширение “*.MID” или “*.KAR”).



MP3 — доступен при установленной опции EXBP-MP3 (расширение “*.MP3”).



Трек аудио-CD — доступен при установленной опции CDRW-1.

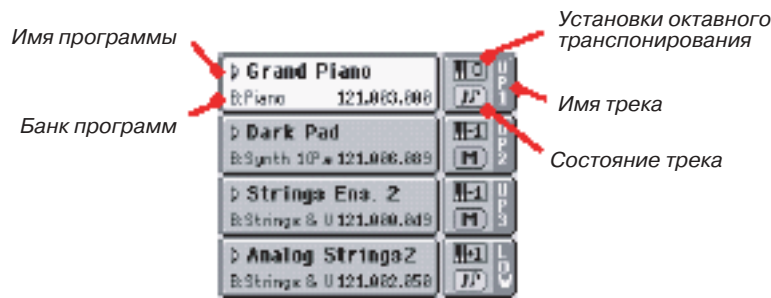


Доступно только для секвенсера 1. На секвенсер 1 можно назначить файл со списком воспроизведе-

ния (расширение “*.JBX”). Однако его имя в этом поле не отображается. Просто вместе с именем текущей выбранной песни выводится пиктограмма JBX.

Область треков реального времени

Отображает информацию по трекам реального времени.



Имя программы ▶ PERF, ▶ STS

Имя программы, назначенной на соответствующий трек реального времени.

- Если трек уже выбран (отображается на белом фоне), то для перехода к странице выбора программ Sound Select прикоснитесь к полю имени программы.
- Если трек еще не выбран (отображается на темном фоне) сначала выберите его, а затем, для перехода к странице выбора программ Sound Select прикоснитесь к полю имени программы.

Банк программ ▶ PERF, ▶ STS

Банк, которому принадлежит выбранная программа.

Program Change ▶ PERF, ▶ STS

Номер сообщения Program Change. Отображается только в том случае, если в глобальном режиме включена опция “Show Program Change number” (см. стр. <207>).

Имя трека реального времени

Не редактируемое поле, в котором выводится имя соответствующего трека:

- UP1 Трек Upper 1
- UP2 Трек Upper 2
- UP3 Трек Upper 3
- LOW Трек Lower

Октавное транспонирование треков реального времени ▶ PERF, ▶ STS

Не редактируемое поле, в котором отображается установка октавного транспонирования соответствующего трека. Редактирование этой установки для каждого из треков в отдельности производится на странице “Mixer/Tuning: Tuning” (см. стр. <84>).

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

Состояние треков реального времени ▶ PERF, ▶ STS

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

Состояние воспроизведения. Трек воспроизводится.

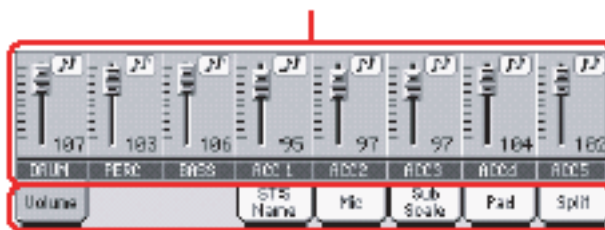
Состояние мьютирования. Трек не воспроизводится.

/ Желтая рамка вокруг пиктограммы состояния трека Lower сигнализирует о включенном состоянии функции Bass & Lower Backing (см. стр. <94>).

Панели

В нижней части главной страницы располагаются панели, которые можно выбирать с помощью закладок (см. стр. <79>).

Панель управления громкостью Volume



Закладки

Страница просмотра треков стиля

Для переключения со стандартного режима просмотра в режим отображения отдельных треков стиля нажмите на кнопку TRK. SEL. В этом случае в нижней части дисплея отобразятся отдельные треки стиля, а в верхней части главной страницы будут представлены параметры треков стиля.

Информация о выбранном треке



Область программ

Для возврата к стандартному представлению страницы (треки реального времени, сгруппированные треки стиля, регуляторы Mic/In) нажмите на кнопку TRK. SEL. еще один раз.

Original Style Sounds ▶ PERF, ▶ PERF Sty

Параметр позволяет назначать на треки стиля другие программы, отличные от записанных в каждом из паттернов элемента стиля. Имена программ, назначенных при включенной опции, отображаются в области программ.

Замечание: параметр сохраняется в составе установок перформанса или перформанса стиля. Поэтому при смене перформанса или стиля его состояние может автоматически измениться.

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 (снимается галка этого поля).

Поле не отмечено Для каждого из треков стиля можно выбрать другую программу, а затем сохранить произведенные установки в качестве перформанса или перформанса стиля. Выбранные программы треков используются во всех элементах стиля.

Информация о выбранном треке

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



Имя трека

Имя программы

Банк программы

Сообщение формата Program Change

Имя трека

Имя выбранного трека.

Имя программы ▶ PERF, ▶ PERF Sty

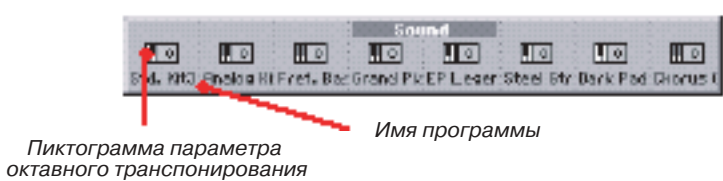
Программа, назначенная на выбранный трек. Для перехода к странице выбора программ Sound Select прикоснитесь к этому полю.

Банк программы ▶ PERF, ▶ PERF Sty
 Банк, которому принадлежит программа выбранного трека.

Сообщение формата Program Change ▶ PERF, ▶ PERF Sty
 Номер сообщения формата Program Change. Отображается только в том случае, если в глобальном режиме включена опция “Show Program Change number” (см. стр. <207>).

Область программ

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



Октавное транспонирование треков стиля ▶ PERF, ▶ PERF Sty
 Не редактируемое поле, в котором отображается установка октавного транспонирования (Octave) соответствующего трека. Редактирование параметра октавного транспонирования производится на странице Mixer/Tuning: Tuning” (см. стр. <84>).

Имя программы ▶ PERF
 Имя программы, назначенной на трек. 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 во второй раз, то раскроется окно выбора программ Sound Select.

Панель управления громкостью Volume

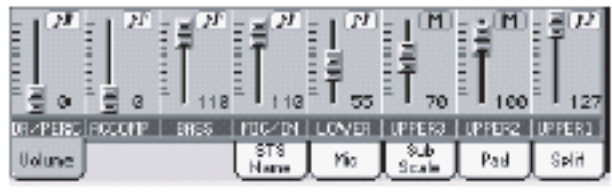
Для выбора панели громкости прикоснитесь к закладке Volume. Здесь можно откорректировать уровень сигнала каждого из треков, а также поменять их состояния (мьютирован/воспроизводится).

Для переключения между стандартным режимом отображения (треки реального времени, сгруппированные треки стиля и регуляторы Mic/In) и режимом отображения отдельных треков (треки стиля) используется кнопка TRK. SEL.

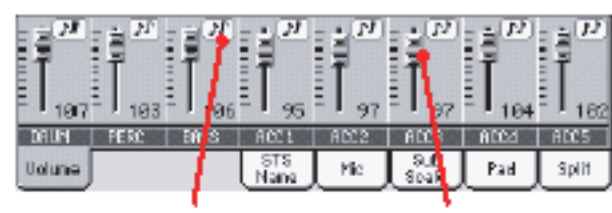
Если светодиод VOLUME, расположенный над кнопкой SLIDER MODE горит, то с помощью светодиодов программируемых слайдеров можно определить, какой из типов отображения выбран.



Стандартный режим (треки реального времени, сгруппированные треки стиля и регуляторы Mic/In) — горит верхний светодиод).



Режим отображения отдельных треков (треки стиля) — горит нижний светодиод).



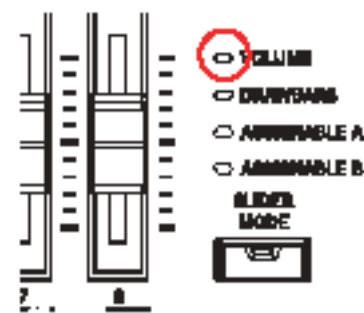
Пиктограмма состояния трека Виртуальный слайдер

Виртуальные слайдеры (громкость треков) ▶ PERF, ▶ PERF Sty, ▶ STS
 Виртуальные слайдеры являются графическим отображением уровня громкости каждого из треков. Для изменения громкости используются программируемые слайдеры (при условии, что горит светодиод VOLUME, расположенный над кнопкой SLIDER MODE, см. ниже).

В качестве альтернативного варианта можно выбрать трек, прикоснувшись к его области, и откорректировать громкость с помощью регуляторов TEMPO/VALUE.

Функциональное назначение программируемых слайдеров ▶ PERF, ▶ STS

Для определения функционального назначения программируемых слайдеров предназначена кнопка SLIDER MODE. Если светодиод кнопки VOLUME горит, то программируемые слайдеры управляют громкостью соответствующих треков.




Состояние функции назначения программируемых слайдеров можно сохранить в рамках установок перформанса или STS. Таким образом, при выборе перформанса или установки STS функциональное назначение программируемых слайдеров может измениться.

Пиктограммы состояния трека ▶ PERF, ▶ PERF Sty, ▶ STS

Пиктограммы состояния текущего трека (воспроизводится/мьютирован). Для изменения состояния трека сначала выберите его, а затем — прикоснитесь к этой области еще один раз.

 Состояние воспроизведения. Трек воспроизводится.

 Состояние мьютирования. Трек не воспроизводится.

Имена треков

Под каждым из слайдеров отображается метка каждого из треков. Для переключения между различными режимами просмотра трека используется кнопка TRK.SEL

- MIC/IN Аудиовходы*.
- UPPER1...3 Треки Upper.
- LOWER Трек Lower.
- ACCOMP Сгруппированные треки аккомпанемента*.
- DR/PERC Сгруппированные треки ударных и перкуссии*.
- BASS Басовый трек стиля (Bass).
- DRUM Трек стиля ударных (Drum).
- PERC ПеркуSSIONный трек стиля (Percussion).
- ACC1...5 Треки аккомпанемента стиля.

* Громкость этих треков не запоминается.

Панель STS Name

Для выбора панели имен установок STS прикоснитесь к закладке STS Name. Здесь отображаются имена установок STS, принадлежащих выбранному в последний раз стилю или записи музыкальной базы данных. Эта опция позволяет заранее определить, какая комбинация программ будет вызвана.

Замечание: 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 (см. стр. <96>).



Микрофонная панель

Для выбора этой панели прикоснитесь к закладке Mic. Панель позволяет управлять состоянием (вкл./выкл.) различных секций голосового процессора.



Harm/Mod ▶ GBL VPp

Используется для включения/выключения модулей гармонизации (Harmony) или моделирования (Modeling).
Модуль Modeling является опциональным.

Lead ▶ GBL VPp

Используется для включения/выключения голоса вокалиста. Переключатель имеет смысл только при включенном модуле гармонизации (Harmony). Если модуль Harmony выключен, то независимо от этого параметра голос вокалиста всегда находится во включенном состоянии.

V1...V4 ▶ GBL VPp

Используются для включения/выключения голосов гармонизации.

Pitch ▶ GBL VPp

Используется для включения/выключения опционального модуля корректировки высоты тона (Pitch Correct).

Thicken ▶ GBL VPp

Используется для включения/выключения модуля Thicken (“уплотнение”).

Effects ▶ GBL VPp

Используется для включения/выключения модуля эффектов (Effects).

Talk ▶ GBL Tk

Для того чтобы приглушить музыку, воспроизводимую Pa1X, не изменяя громкости микрофона, необходимо отметить это поле. Эта опция часто используется для общения с аудиторией, когда музыку необходимо “отодвинуть” на второй план.

Если поле Talk отмечено, то все модули голосового процессора автоматически отключаются, за исключением Thicken (“уплотнение”) и Reverb (реверберация), у которых просто немного прибирается уровень. Установка функции Talk программируется на странице Talk (см. стр. <215>).

Для возврата к оригинальным установкам отмените выделение поля Talk.

Пиктограмма воспроизведения/мьютирования

Используется для включения/мьютирования сигнала микрофонного входа. Ее действие аналогично такой же пиктограмме главной страницы (см. выше).

VP Preset ▶ PERF, ▶ STS 

Ниспадающее меню выбора пресетов голосового процессора. При вызове пресета, наряду с его другими параметрами, могут измениться и описанные выше. Пресеты можно редактировать (см. стр. <216>).

Пиктограмма замка ▶ GBL Gb

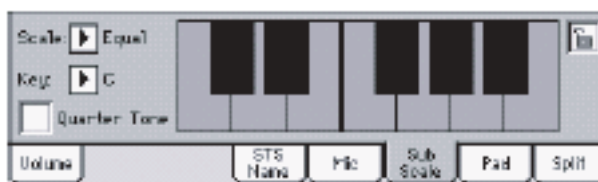
Позволяет запретить смену пресета голосового процессора при выборе перформанса, установки STS или записи базы музыкальных данных. Это удобно, когда требуется поработать с одним и тем же пресетом голосового процессора с различными перформансами, установками STS или записями базы данных.

При выключении питания пиктограмма закрытого замка сбрасывается, если ее не записать в память в качестве одной из глобальных установок (см. стр. <226>).

Более подробно параметр блокировки описан на странице <206>.

Панель Sub-Scale

Для перехода к панели альтернативного строя выберите закладку Sub-Scale. Панель дублирует страницу редактирования “Mixer/Tuning: Sub Scale” (см. стр. <84>).



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” (см. стр. <92>).



Pad ▶ PERF, ▶ STS Выберите из выпадающего меню требуемую программу.

Пиктограмма замка ▶ GBL Пиктограмма закрытого замка говорит о том, что при смене перформансов или STS программы пэдовых кнопок остаются неизменными.

При выключении питания пиктограмма закрытого замка сбрасывается, если ее не записать в память в качестве одной из глобальных установок (см. стр. <226>).

Более подробно параметр блокировки описан на странице <206>.

Панель Split

Для выбора панели разбиения клавиатуры прикоснитесь к закладке Split. Панель позволяет определить положение точки разбиения клавиатуры на диапазоны и режим идентификации аккордов.



Split Point ▶ PERF, ▶ STS Параметр используется для определения положения точки разделения клавиатуры. На дисплее отображается картинка полнодиапазонной рояльной клавиатуры, разделенной на два диапазона с помощью точки разбиения клавиатуры. Треки Upper воспроизводятся правее точки разбиения, трек Lower — левее.

Диаграмма клавиатуры

Прикоснитесь к любой точке диаграммы клавиатуры. Выведется сообщение, предлагающее определить высоту ноты, которая будет соответствовать точке разделения клавиатуры Pa1X. Для изменения установки возьмите на клавиатуре инструмента требуемую ноту или закройте сообщение, нажав на кнопку EXIT.

Chord Recognition Mode ▶ PERF, ▶ STS Параметр определяет режим идентификации аккордов, берущихся на клавиатуре инструмента. Обратите внимание, что в режимах сканирования Full или Upper всегда выбирается установка Fingered 3. В соответствии с ней для идентификации аккорда необходимо взять не менее трех нот.

Более подробно остальные опции описаны на странице <93>.

Замечание: это тот же параметр, что и на странице “Preferences: Style Preferences” (см. стр. <93>).

Пиктограммы замков для Split Point и Chord Recognition ▶ GBL Если замок закрыт, то при выборе перформансов или установок STS параметры Split Point и Chord Recognition не изменяются.

При выключении питания пиктограмма закрытого замка сбрасывается, если ее не записать в память в качестве одной из глобальных установок (см. стр. <226>).

Более подробно параметр блокировки описан на странице <206>.

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.

Операционный режим

Показывает, что инструмент находится в режиме воспроизведения стиля.

Раздел редактирования

Идентифицирует текущий раздел редактирования, который соответствует одному из пунктов меню редактирования (см. выше).

Пиктограмма меню страницы

Для перехода в меню страницы прикоснитесь к этой пиктограмме (см. стр. <95>).

Область параметров

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

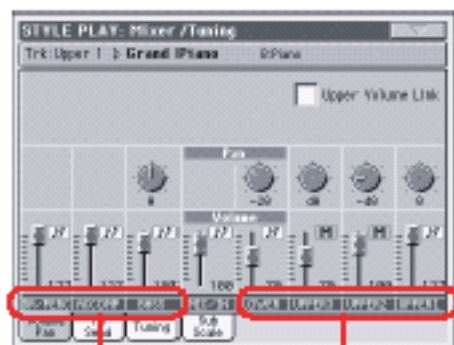
Закладки

Используются для выбора страниц редактирования в рамках текущего раздела редактирования.

Mixer/Tuning: Volume/Pan

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

Для переключения между треками реального времени и треками стиля используется кнопка TRK. SEL.



Сгруппированные треки стиля

Треки реального времени

Upper Volume Link ▶ GBL Sty
Определяет, будут ли при изменении громкости одного трека Upper пропорционально меняться установки громкости остальных треков Upper.

Замечание: тот же самый параметр расположен на странице "Preferences: Global Setup" (см. стр. <94>).

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.

Pan ▶ PERF, ▶ PERF Sty, ▶ STS

Панорама трека (положение его в стереополе).

L-64...L-1 Левый стереоканал.

C0 По центру.

R+1...R+63 Правый стереоканал.

Off Если установка назначения выхода трека принимает значение Left&Right (стандартная установка), то прямой (необработанный) сигнал на выход не подается. В этом случае на выходе присутствует только сигнал, обработанный процессором эффектов.

Если сигнал трека подается на дополнительный выход, то ни на каком из выходов обработанного эффектами сигнала не будет.

Назначение выхода каждого из треков определяется на странице "Audio Output: Sty/Kbd" (см. стр. <211>).

Volume ▶ PERF, ▶ PERF Sty, ▶ STS

Громкость трека.

0...127 Громкость трека в значениях, принятых в MIDI.

Пиктограмма воспроизведения/мьютирования ▶ PERF, ▶ PERF Sty, ▶ STS

Определяет состояние трека (воспроизводится/мьютирован).



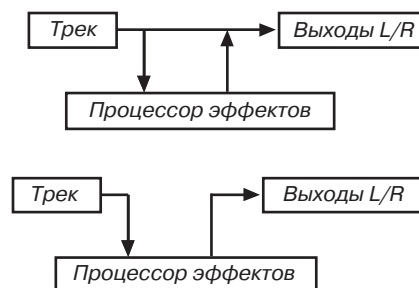
Трек воспроизводится.



Трек мьютирован.

Mixer/Tuning: FX Send

Страница используется для определения уровня посылки трека на внутренние процессоры эффектов. Все процессоры эффектов Pa1X скоммутированы параллельно. Таким образом, с помощью посылки определяется уровень сигнала, обрабатываемого эффектами:



Для того, чтобы на выходе присутствовал только сигнал, обработанный эффектом (это может потребоваться при использовании эффектов типа "разрыв", например, эффект вращающихся динамиков, дисторшен, эквалайзер...), то достаточно установить параметр Pan в значение Off (см. выше описание параметра Pan).

В режиме воспроизведения стиля доступны 4 внутренних процессора эффектов (два для треков реального времени и пэдов, и два — для треков стиля). На каждый из них можно назначить эффект любого типа. Однако в целях унификации для всех стилей, установок STS и перформансов Pa1X рекомендуется следующая схема:


- FX A Реверберация треков стиля.
- FX B Модуляционный эффект для треков стиля.
- FX C Реверберация треков реального времени.
- FX D Модуляционный эффект для треков реального времени.

Для переключения между треками реального времени и треками стиля используется кнопка TRK. SEL.



Уровень посыла (FX A...FX D) ▶ PERF, ▶ PERF Sty, ▶ STS
000...127 Уровень сигнала, подаваемого на вход соответствующего процессора эффектов.

Пиктограмма воспроизведения/мьютирования ▶ PERF, ▶ PERF Sty, ▶ STS
Определяет состояние трека (воспроизводится/мьютирован).

 Трек воспроизводится.

 Трек мьютирован.

Mixer/Tuning: Tuning

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

Для переключения между треками реального времени и треками стиля используется кнопка TRK. SEL.



PB Sensitivity ▶ PERF, ▶ PERF Sty, ▶ STS
Диапазон колеса, управляющего высотой тона (Pitch Bend), в полутонах.

1...12 Максимальный диапазон колеса в полутонах равен 12 (±1 октава)

0 Колесо Pitch Bend на высоту тона не влияет.

Octave Transpose ▶ PERF, ▶ PERF Sty, ▶ STS
Интервал транспонирования с точностью до октавы.

-3 Самая нижняя октава.

0 Стандартная высота настройки.

+3 Самая верхняя октава.


Detune ▶ PERF, ▶ PERF Sty, ▶ STS
Определяет точную высоту настройки.

-64 Самая низкая высота.

00 Стандартная высота.

+63 Самая высокая настройка.

Пиктограмма воспроизведения/мьютирования ▶ PERF, ▶ PERF Sty, ▶ STS
Определяет состояние трека (воспроизводится/мьютирован).

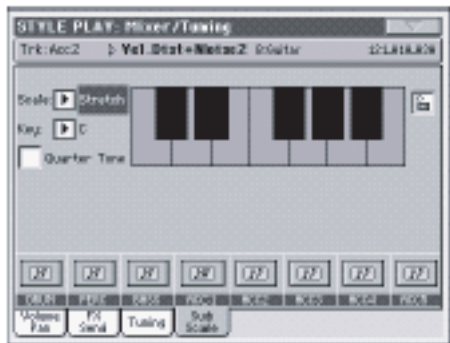
 Трек воспроизводится.

 Трек мьютирован.

Mixer/Tuning: Sub Scale

Страница используется для задания альтернативных строев треков, выбранных с помощью параметра “Scale Mode” (см. стр. <93>). Для всех остальных треков (если таковые есть) используется строй, определенный в глобальном режиме (см. стр. <205>).

Замечание: с каждым из перформансов или установкой STS можно связать свой строй.



Scale ▶ PERF, ▶ STS

Выбранный строй. Полный список доступных строев приводится на стр. <327>. При выборе пользовательского строя (User) становится доступной диаграмма клавиатуры, расположенная справа (см. ниже параграф, описывающий процедуру определения высоты нот в пользовательском строе).

Key ▶ PERF, ▶ STS

Параметр необходим для некоторых строев и определяет их тонику (см. стр. <327>).

Quarter Tone

Для того чтобы диаграмма клавиатуры стала активной, отметьте параметр Quarter Tone. Прикоснитесь к ноте, высоту строя которой необходимо понизить на четверть тона. На ней отобразится жирная точка. Для того чтобы точка пропала, прикоснитесь к этой ноте еще один раз.



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 ножной переключатель, контроллер ЕС5 или программируемый переключатель.

Более подробно функция альтерации описана ниже.

Диаграмма клавиатуры ▶ PERF, ▶ STS

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

Пиктограмма замка ▶ GBL

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

Установка фиксации (замок закрыт) при отключении питания инструмента сбрасывается, если предварительно ее не записать в память в виде глобального параметра (см. стр. <226>).

Более подробно параметры фиксации описаны на странице <206>.

Определение точной 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 по отношению к стандартной настройке Equal. Таким образом реализуется возможность создания собственных строев, которые можно сохранять в виде перформансов или установок STS.



Выбрав пользовательский строй (User) прикоснитесь к ноте на диаграмме клавиатуры, а затем, с помощью регуляторов TEMPO/VALUE — установите высоту ее настройки.

Использование функции Quarter Tone с ножным переключателем, контроллером EC5 или программируемым переключателем

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, могут быть отменены при выборе новых перформансов или установок STS.

Замечание: можно создать пользовательский строй и сохранить его в перформанс или STS (см. выше).

Функцией Quarter Tone можно управлять с помощью ножного переключателя, контроллера Korg EC5 или программируемого переключателя.

1. Запрограммируйте ножной переключатель, одну из педалей EC5 или программируемый переключатель на управление функцией Quarter Tone.

Для этого перейдите в глобальный режим и откройте страницу “Assignable Pedal/Footswitch, Assignable Slider, EC5”. На ней расположены параметры “P/S (Pedal/Switch)” и “EC5-A...E”, на которые можно назначить функцию Quarter Tone.

Находясь в глобальном режиме, выполните команду Write Global-Global Setup (сохранение глобальных установок) меню страницы.

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.

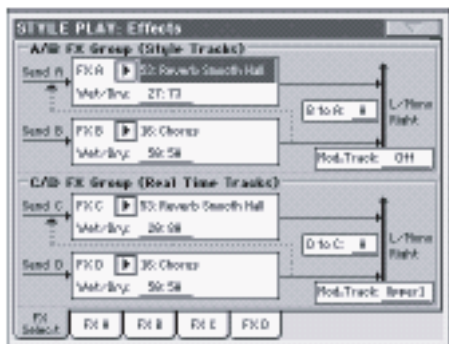
3. Играйте с использованием нового строя.

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: FX Select



Страница используется для назначения эффектов на процессоры A/B (стиль) и C/D (треки реального времени и пэды).

FX A...D ▶ PERF, ▶ PERF Sty, ▶ STS

Эффекты, назначенные на соответствующие процессоры. Обычно процессоры A и C используются для реверберационных алгоритмов, а процессоры B и D — для эффектов модуляционного типа (хорус, флэнжер, задержка). Список имеющихся эффектов приведен на странице <274>.

Эффекты процессоров A — D можно сохранить в перформанс, эффекты процессоров A/B (треки стиля) — в перформанс стиля, а эффекты процессоров C/D (треки реального времени и пэдовые треки) — в качестве установки STS.

Wet/Dry ▶ PERF, ▶ PERF Sty, ▶ STS

Определяет баланс между обработанным (Wet) и прямым (необработанным, Dry) сигналами.

Dry Только прямой сигнал.

Wet Только обработанный сигнал.

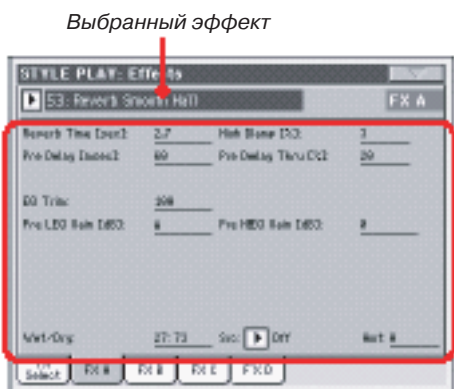
nn:nn Процентное соотношение сигналов Wet/Dry.

B to A, D to C ▶ PERF, ▶ PERF Sty, ▶ STS

Уровень сигнала, подаваемого с выхода процессора B на вход процессора A, или уровень сигнала, подаваемого с выхода процессора D на вход процессора C.

Mod.Track ▶ **PERF**, ▶ **PERF Sty**, ▶ **STS**
 Трек, использующийся для передачи MIDI-сообщений модуляции. Параметры эффектов можно модулировать с помощью MIDI-сообщений, генерируемых физическим контроллером.

Effects: FX A...D



Выбранный эффект

Параметры эффекта

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

Выбранный эффект ▶ **PERF**, ▶ **PERF Sty**, ▶ **STS**

Для выбора эффекта используется ниспадающее меню. Параметры эквивалентны параметрам, описанной выше страницы “Effects: FX Select”.

Замечание: для каждого из процессоров эффектов можно выбрать свой алгоритм (эффект).

Параметры эффекта ▶ **PERF**, ▶ **PERF Sty**, ▶ **STS**

Список доступных для редактирования параметров определяется выбранным эффектом. Полный список эффектов приведен на странице <274>.

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 трека реального времени Pa1X. Кроме того, здесь определяются установки полифонии каждого из треков.



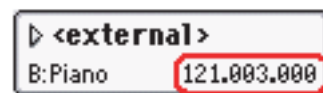
Int./Ext. ▶ **PERF**, ▶ **PERF Sty**, ▶ **STS**

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, экономя тем самым полифонический ресурс. Внешнее оборудование необходимо настроить на прием информации по тому каналу, по которому трек Pa1X передает ее (см. стр. <210>).

Если трек установлен в состояние “External”, то на главной странице вместо имени назначенной на него программы выводится слово <external>.

Если опция “Show Program Change name” (см. стр. <207>) отмечена, то рядом с <external> выводится строка с передаваемыми данными Control Change и Program Change. Это помогает понять, 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.



Поле Control Change/Program Change



Если прикоснуться к полю программы, то вместо окна выбора программы возникает клавиатура ввода символов, позволяющая ввести значения сообщений Control Change/Program Change (см. *руководство*). Если введено хотя бы одно из трех значений, то посылается сообщение Program Change.

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

Type ▶ **PERF**, ▶ **PERF Sty**, ▶ **STS**

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 (см. стр. <87> и <211>).

Замечание: если в Style Record (см. параметр "Track Type" на странице <117>) трек установлен в режим Drum или Percussion, то здесь отредактировать эту установку невозможно. Она отображается серым цветом. Установить здесь режим Drum для других треков стиля невозможно.

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.

Пиктограмма воспроизведения/мьютирования ▶ **PERF**, ▶ **PERF Sty**, ▶ **STS**

Определяет состояние трека (воспроизводится/мьютирован).



Трек воспроизводится.



Трек мьютирован.

Track Controls: Drum Volume

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).

Замечание: все значения соответствуют значениям оригинальной программы.

Drum family ▶ **PERF**, ▶ **PERF Sty**, ▶ **STS**

Kick Громкость бочки.

Snare Громкость малого барабана.

Tom Громкость томов.

HiHat Громкость хэта.

Cymbal Громкость различных тарелок.

Perc.1 Громкость низкой перкуссии.

Perc.2 Громкость высокой перкуссии.

SFX Громкость спецэффектов.

Select

Кнопки используются для выбора трека, установки которого необходимо отредактировать.

Reset Track

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

Reset All Tracks

Кнопка используется для отмены всех корректировок громкости перкуссионных инструментов всех треков.

Пиктограмма воспроизведения/мьютирования ▶ PERF, ▶ PERF Sty, ▶ STS
Определяет состояние трека (воспроизводится/мьютирован).



Трек воспроизводится.



Трек мьютирован.

Управление громкостью отдельной группы ударных

Ниже описан пример использования функции Drum Volume.

1. Находясь на этой странице, нажмите на кнопку TRK. SEL., чтобы перейти к просмотру установок отдельных треков.
2. Прикоснитесь к экранной кнопке Select, расположенной над треком DRUM.
3. Для запуска воспроизведения стиля нажмите на кнопку START/STOP.
4. Прослушивая воспроизведение стиля, выберите на экране регулятор Symb. и с помощью регуляторов TEMPO/VALUE установите громкость в ноль.
Обратите внимание, что тарелки теперь не воспроизводятся.
5. Прикоснитесь к экранной кнопке Reset Track, чтобы восстановить оригинальную громкость тарелок.

Track Controls: Easy Edit



Страница используется для редактирования основных параметров программ каждого из треков.

Замечание: все значения соответствуют значениям оригинальной программы.

Параметры ▶ PERF, ▶ PERF Sty, ▶ STS

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 “прозрачность”, яркость звука.

Resonance Определяет коэффициент усиления сигнала в районе граничной частоты фильтра.

- LFO Depth* Глубина эффекта вибрато.
- LFO Speed* Частота эффекта вибрато.
- LFO Delay* Продолжительность паузы, в течение которой после начала воспроизведения звука эффект вибрато еще не действует.

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 ▶ **PERF**, ▶ **PERF Sty**, ▶ **STS**
 Определяет состояние трека (воспроизводится/мьютирован).

 Трек воспроизводится.

 Трек мьютирован.

Редактирование параметров отдельной программы

Ниже приведен пример использования функции оперативного редактирования программы (Easy Sound Edit)

1. Если это необходимо, то, находясь на этой странице, нажмите на кнопку TRK. SEL., чтобы получить доступ к установкам треков реального времени.
2. Прикоснитесь к экранной кнопке Select, расположенной над треком Upper 1.
3. Играйте на клавиатуре инструмента, чтобы прослушать звук программы. Выберите на дисплее объект Cutoff и с помощью регулятора TEMPO/VALUE установите его значение в ноль (off).
 Будет слышно, как фильтр постепенно отрезает все больше и больше высоких частот, делая звук более глухим и “мутным”.
4. Для восстановления оригинального значения частоты среза фильтра прикоснитесь к экранной кнопке Reset Track.

Keyboard/Ensemble: Keyboard Control



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

Damper ▶ **PERF**, ▶ **STS**

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

Поле не отмечено Педаль сустейна на воспроизведение по этому треку влияния не оказывает.

Joystick X ▶ **PERF**, ▶ **STS**

Определяет, будет ли перемещение джойстика влево/вправо влиять на значение соответствующего параметра (высота звука, иногда другой параметр программы; установки для случая, когда джойстик назначен на управление высотой звука, описаны на стр. <84>).

Joystick Y ▶ PERF, ▶ STS

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 ▶ PERF, ▶ STS

Параметр позволяет включать/отключать управление экспрессией отдельно для каждого из треков реального времени. 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 пиано.

Назначение педали или программируемого слайдера Assignable Slider на управление экспрессией описано на странице <207>. 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 ▶ PERF, ▶ STS

Определяет состояние трека (воспроизводится/мьютирован).



Трек воспроизводится.



Трек мьютирован.

Keyboard/Ensemble: Key/Velocity Range

На странице определяются установки клавиатурного и динамического (velocity) диапазонов каждого из треков реального времени.

Клавиатурный диапазон позволяет определять различные зоны для воспроизведения треков реального времени. Например, рожок можно назначить на центральный диапазон клавиатуры, а другие духовые — на верхний.



Диапазон скорости нажатия (velocity) может иметь до трех различных уровней, на каждый из которых можно назначить свой трек Upper.

Для примера 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 ▶ PERF, ▶ STS

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

C-1...G9 Высота ноты.

Top/Bottom Vel ▶ PERF, ▶ STS

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 ▶ PERF, ▶ STS
 Определяет состояние трека (воспроизводится/мьютирован).

 Трек воспроизводится.

 Трек мьютирован.

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.

Замечание: функция Ensemble работает только в режиме воспроизведения стиля при включенном режиме разделения клавиатуры Split Keyboard Mode.

Ensemble ▶ PERF, ▶ STS
 Параметр определяет тип гармонизации.

- Duet* Добавляет к мелодии одну ноту.
- Close* Добавляет к мелодии аккорд в закрытой позиции.
- Open 1* Добавляет к мелодии аккорд в открытой позиции.
- Open 2* Аналогично предыдущему значению, но с использованием другого алгоритма.
- Block* Гармонизация блок аккордами, типично для джазовой музыки.
- Power Ensemble* К мелодии добавляется квинта и октава, типично для роковой музыки.
- 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, то они преобразуются в трель. Если взято три и более нот, то 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).

Note Velocity ▶ PERF, ▶ STS
 Параметр определяет разницу velocity (скорость нажатия) между взятыми и гармонизированными нотами.

-10...0 Уменьшает значение velocity.

Tempo ▶ PERF, ▶ STS

Замечание: параметр доступен только в том случае, если выбрана одна из опций *Trill*, *Repeat* или *Echo*.

Определяет частоту соответствующего эффекта гармонизации, который синхронизируется с темпом метронома (Metronome Tempo).

Feedback ▶ PERF, ▶ STS

Замечание: параметр доступен только в том случае, если выбрана опция *Echo*.

Параметр определяет число повторов эффекта *Echo*.

Up1...Up3 ▶ PERF, ▶ STS

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 (оригинальные, взятые ноты, не воспроизводятся).

Пиктограмма воспроизведения/мьютирования ▶ PERF, ▶ STS

Определяет состояние трека (воспроизводится/мьютирован).



Трек воспроизводится.



Трек мьютирован.

Style Controls: Drum/Fill



На странице определяются значения основных параметров стиля.

Drum Mapping (Var.1...Var.4) ▶ PERF, ▶ STYLE

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.

1...7 Номер барабанной карты.

Kick and Snare Designation ▶ PERF, ▶ STYLE

Параметр *Kick Designation* используется для замены звука одного басового барабана (бочки) звуком другого из того же набора ударных, а параметр *Snare Designation* — для замены звука одного малого барабана (снара) звуком другого из того же набора ударных.

Совет: попробуйте различные замены при включенном воспроизведении стиля. Если получится что-то интересное, то результат можно сохранить в *перформанс* или *перформанс* стиля.

Off Оригинальные бочка или малый барабан.

Type 1...3 Оригинальные бочка или малый барабан замещаются другими из того же набора ударных.

Fill Mode (1...3) ▶ PERF, ▶ STYLE

Параметры определяют вариацию, которая автоматически выбирается по окончании сбивки (1...3).

Off После сбивки воспроизводится вариация, которая была выбрана до нее.

V1&V2 ... V3&V4 Выбирается альтернативная вариация. Например, если выбрана опция “V1&V2”, то после каждой сбивки происходит поочередное переключение между вариациями 1 и 2.

- Var.Up/Var.Down* После каждой сбивки выбирается вариация с большим/меньшим номером соответственно. После вариации 4 опция Up определяет переход к вариации 1, а после вариации 1 опция Down — переход к вариации 4.
- Inc/Dec* После каждой сбивки выбирается вариация с большим/меньшим номером соответственно. После вариации 4 опция Inc переключения на другую вариацию не генерирует. Аналогично после вариации 1 опция Dec также не генерирует переключения на другую вариацию.
- To Var.1...To Var.4* По окончании сбивки происходит выбор в автоматическом режиме соответствующей вариации стиля (1, 2, 3 или 4).

Пиктограмма замка в поле Fill Mode ▶ GBL Gbl
 Позволяет запретить смену режима выбора вариации (Fill Mode) при выборе перформансов или стилей.

Установка фиксации (замок закрыт) при отключении питания инструмента сбрасывается, если предварительно ее не записать в память в виде глобального параметра (см. стр. <226>).

Более подробно параметры фиксации описаны на странице <206>.

Пиктограмма воспроизведения/мьютирования ▶ PERF, ▶ STS
 Определяет состояние трека (воспроизводится/мьютирован).



Трек воспроизводится.



Трек мьютирован.

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 ▶ PERF, ▶ PERF Sty

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

On Параметр диапазона клавиатуры активен, при условии, что он был запрограммирован (см. описание страницы “Style Element Track Controls: Keyboard Range” на стр. <116>). Если ноты трека выходят за границу диапазона, то они автоматически транспонируются таким образом, чтобы попасть в него.

Off Параметр диапазона клавиатуры не действует.



Wrap Around ▶ PERF, ▶ PERF Sty

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 и точкой циклической замены.

1...12 Максимальный интервал транспонирования трека в полутонах относительно оригинальной тоники паттерна.

Пиктограмма воспроизведения/мьютирования ▶ PERF, ▶ STS
Определяет состояние трека (воспроизводится/мьютирован).



Трек воспроизводится.



Трек мьютирован.

Pad/Switch: Pad



Параметры страницы определяют функциональное назначение каждой из четырех пэдовых кнопок PAD.

Замечание: на пэдовые кнопки можно назначить программы с панели Pad главной страницы.

PAD 1...4 ▶ PERF, ▶ STS

Для назначения программы на каждую из четырех пэдовых кнопок PAD используется ниспадающее меню. Полный список программ, которые можно назначать на кнопки PAD, приведен на странице <325>.

Volume ▶ PERF, ▶ STS
Громкость каждого из четырех пэдовых треков.

Pan ▶ PERF, ▶ STS
Панорама каждого из четырех пэдовых треков.

-64...1 Левый канал стереопары.

00 По центру

+63 Правый канал стереопары.

C Send ▶ PERF, ▶ STS
Уровень посыла на внутренний процессор эффектов C (обычно ревербератор) каждого из четырех пэдовых треков.

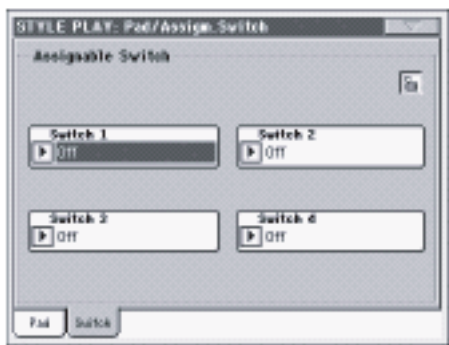
D Send ▶ PERF, ▶ STS
Уровень посыла на внутренний процессор эффектов D (обычно модуляционный эффект) каждого из четырех пэдовых треков.

Пиктограмма замка ▶ GBL
Позволяет запретить смену программ, назначенных на кнопки PAD, при выборе перформансов или STS.

Установка фиксации (замок закрыт) при отключении питания инструмента сбрасывается, если предварительно ее не записать в память в виде глобального параметра (см. стр. <226>).

Более подробно параметры фиксации описаны на странице <206>.

Pad/Switch: Assignable Switch



Страница используется для программирования функций каждой из четырех кнопок ASSIGN. SWITCH.

Switch 1...4 ▶ PERF, ▶ STS

Для определения функционального назначения каждой из четырех кнопок ASSIGN. SWITCH используется ниспадающее меню. Полный список доступных функций приводится на странице <324>.

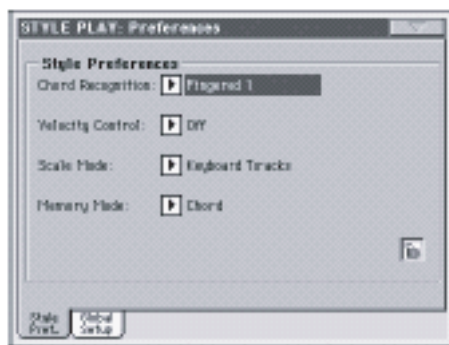
Пиктограмма замка ▶ GBL

Позволяет запретить смену функционального назначения кнопок ASSIGN. SWITCH при выборе перформансов или STS.

Установка фиксации (замок закрыт) при отключении питания инструмента сбрасывается, если предварительно ее не записать в память в виде глобального параметра (см. стр. <226>).

Более подробно параметры фиксации описаны на странице <206>.

Preferences: Style Preferences



На странице определяются основные параметры режима воспроизведения стиля. Произведенные установки можно сохранить в перформанс или STS.

Chord Recognition ▶ PERF, ▶ STS

Параметр определяет метод идентификации гармонии процессором автоаккомпанемента. Помните о том, что если выбран режим идентификации гармонии FULL или UPPER (кнопки секции CHORD SCANNING), то автоматически устанавливается значение Fingered 3. В этом случае для определения аккорда необходимо взять, по крайней мере, три ноты.

Замечание: значение этого параметра можно определить также и на главной странице (см. описание панели Split, см. <81>).

Fingered 1 Берите одну или более нот. Полный мажорный аккорд идентифицируется даже в том случае, если была взята одна единственная нота.

Fingered 2 Для идентификации полного аккорда необходимо взять три или более нот. Если берется только одна нота, то воспроизводится звук в унисон, если взять малую квинту — то уменьшенный аккорд.

Fingered 3 Для идентификации гармонии необходимо брать три или более нот. Если с помощью кнопок лицевой панели (CHORD SCANNING) выбрать режим FULL, то эта опция устанавливается автоматически.

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.

Velocity Control ▶ PERF, ▶ STS

Параметр используется для запуска одной из описанных ниже функций при экспрессивной игре левой рукой. Выбранный с помощью него элемент стиля запускается, если по треку Lower воспроизводится нота со скоростью нажатия (velocity) большей, чем значение параметра “Velocity Control Value” (см. стр. <94>).

Midi Setup ▶ GBL Sty

При выборе с помощью этого параметра MIDI-конфигурации автоматически соответствующим образом настраиваются MIDI-каналы. Более подробная информация по MIDI-конфигурациям находится на странице <245>.

Замечание: для автоматического выбора MIDI-конфигурации (MIDI Setup) при входе в режим воспроизведения стиля зайдите в меню страницы и выберите команду Write Global-Style Setup.

Более подробно MIDI-конфигурации описаны на странице <273>.

Замечание: После выбора MIDI-конфигурации (MIDI Setup) можно перейти в глобальный режим и в нем изменить настройки любого канала. Для сохранения этих правок в MIDI-конфигурацию, находясь в глобальном режиме, выберите команду Global-Midi Setup меню страницы. Любую из MIDI-конфигураций можно отредактировать и перезаписать.

Совет: для возврата к оригинальным MIDI-конфигурациям загрузите заводские данные, которые можно найти на сайте www.korgpa.com.

Performance/Sound Default ▶ GBL Sty

Для выбора банков перформансов и программ используются одни и те же кнопки панели управления. Этот параметр определяет, какой из светодиодов, PERFORMANCE SELECT или SOUND SELECT, будет загораться при включении питания инструмента.

Velocity Control Value ▶ GBL Sty

Параметр определяет скорость нажатия (velocity), при превышении которой будет запускаться/останавливаться стиль или выбираться соответствующий элемент стиля (см. описанный выше параметр "Velocity Control").

Upper Volume Link ▶ GBL Sty

Параметр определяет, будет ли при изменении громкости одного из треков Upper соответствующим образом изменяться громкость остальных треков Upper.

Поле отмечено При изменении громкости одного из треков Upper соответствующим образом изменяется громкость остальных треков Upper.

Поле не отмечено При изменении громкости одного из треков Upper громкость остальных треков Upper остается неизменной.

Bass & Lower Backing ▶ GBL Sty

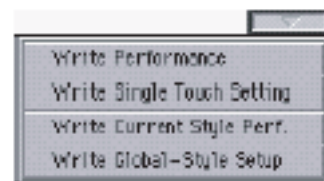
Если для треков реального времени выбран режим SPLIT (кнопки секции KEYBOARD MODE) и стиль не воспроизводится, то эта функция позволяет левой рукой исполнять простейший аккомпанемент.

Поле отмечено Если воспроизведение стиля не запущено, то при взятии аккорда левой рукой воспроизводится звук программы, назначенной на трек Lower (даже если он замьючен), а в басовом треке Bass — тоника. После запуска стиля восстанавливается стандартный режим работы. Пиктограмма состояния трека (воспроизводится/мьютирован) обрамляется желтой рамкой (см. стр. <78>).

Поле не отмечено Если воспроизведение стиля не запущено и трек Lower замьючен, то при игре левой рукой звук не воспроизводится. Если же установить трек Lower в состояние воспроизведения, то будет воспроизводиться назначенная на него программа.

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 (см. ниже).

Write Single Touch Setting

Команда используется для перехода к диалоговому окну Write Single Touch Setting (STS), позволяющему сохранять установки треков реального времени в одну из установок STS текущего стиля (см. стр. <96>).

Write Current Style Performance

Команда используется для перехода к диалоговому окну Write Current Style Performance, позволяющему сохранять установки трека стиля в перформанс стиля текущего стиля (см. стр. <96>).

Write Global-Style Setup

Команда используется для перехода к диалоговому окну Write Global-Style Setup, которое позволяет сохранять установки, уникальные для режима воспроизведения стиля. Эти установки определяются на странице “Preferences: Global Setup” (см. стр. <94>).

Более подробно диалоговое окно “Write Global-Style Play Setup” описывается на странице <96>.


Диалоговое окно Write Performance

Перейдите к этому окну из меню страницы, выбрав команду Write Performance. Диалоговое окно позволяет сохранять в перформанс: установки всех треков, номер выбранного стиля, различные установки стиля и выбранный пресет голосового процессора.

В перформанс сохраняются параметры, отмеченные в данном руководстве пиктограммой ▶ PERF.



Name

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

Perf Bank

Банк перформансов, куда будут сохраняться установки. Каждому из банков перформансов соответствует своя кнопка секции PERFORMANCE/SOUND. Для выбора другого банка используются регуляторы TEMPO/VALUE.

Performance

Перформанс-приемник в выбранном банке, в который будут сохраняться установки. Для выбора другого перформанса используются регуляторы TEMPO/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 треков реального времени и пресет голосового процессора.

В установку STS сохраняются параметры, отмеченные в данном руководстве пиктограммой ▶ STS.



Name

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

Current Style

Не редактируемый параметр. Параметры треков реального времени и пресет голосового процессора 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 треков реального времени и пресет голосового процессора. Для выбора другой установки STS используются регуляторы TEMPO/VALUE.

Диалоговое окно Write Style Performance

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

В перформанс стиля сохраняются параметры, отмеченные в данном руководстве пиктограммой ▶ PERF Sty.



Style Bank

Не редактируемый параметр. Банк стилей, в котором расположен текущий стиль. Каждому банку соответствует своя кнопка секции STYLE.

Current Style

Не редактируемый параметр. Имя текущего стиля.

Диалоговое окно Write Global-Style Play Setup

Перейдите к этому окну из меню страницы, выбрав команду Write Global-Style. Оно позволяет сохранять установки перформанса стиля (см. "Preferences: Global Setup" на стр. <94>), которые относятся к разряду глобальных.

Сохраняются установки режима воспроизведения стиля, отмеченные в данном руководстве пиктограммой ▶ GBL Sty.



Банк DIRECT HD

Внутреннюю память пользовательских стилей можно расширить за счет 9 дополнительных банков жесткого диска DIRECT HD (опция для Pa1X). Они выбираются, когда горят оба крайних левых светодиода секции STYLE. Загрузки не требуется.

Банки жесткого диска выбираются с помощью первых 9 кнопок секции STYLE. В каждом из них может находиться до 32 стилей. Для их просмотра используются кнопки PAGE.

Стили DIRECT HD хранятся в 3 папках жесткого диска внутри папки DIRECTHD, которая находится в корневой директории. Папки создаются автоматически и имеют фиксированные имена.

| Имя папки | Кнопки банка DIRECT HD |
|-------------|------------------------|
| BANK123.SET | 1, 2, 3 |
| BANK456.SET | 4, 5, 6 |
| BANK789.SET | 7, 8, 9 |

Формирование банков DIRECT HD

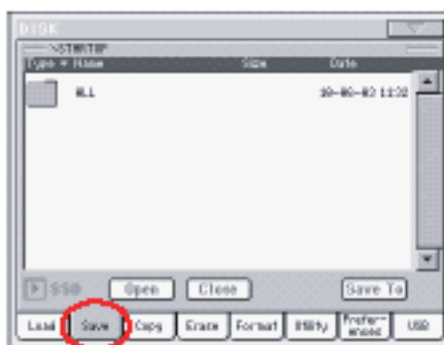
Для формирования банка DIRECT HD достаточно сохранить требуемый стиль в одну из папок DIRECT HD. Более подробно об этом рассказывается в главе “Режим работы с диском”.

Замечание: при выполнении описываемой ниже процедуры банки пользовательских стилей перезаписываются. Для того чтобы не потерять нужную информацию, предварительно сохраните их.

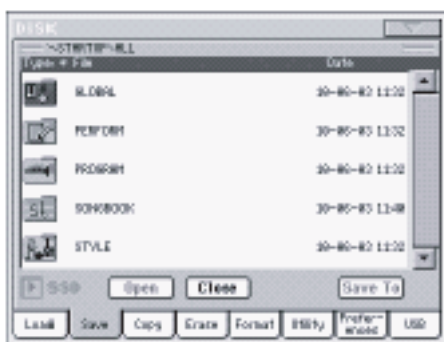
1. Для перехода к странице Load нажмите на кнопку DISK.



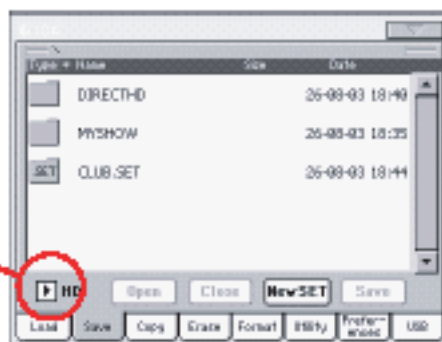
2. Загрузите три банка стилей, которые необходимо преобразовать в банки DIRECT HD 1, 2 и 3, в банки USER01, USER02 и USER03.
3. Перейдите к странице Save.



4. Выберите папку “ALL” и прикоснитесь к кнопке Open, чтобы раскрыть ее.



5. Выберите папку “Style” и прикоснитесь к кнопке Save To, чтобы перейти к странице выбора оборудования-приемника.



Ниспадающее меню выбора оборудования

6. Из выпадающего меню выберите жесткий диск (HD).
7. Раскрывается директория жесткого диска. Выберите папку DIRECTHD и раскройте ее, прикоснувшись к кнопке Open.
8. Выберите папку "BANK123.SET" и для записи банков прикоснитесь к кнопке Save.
9. Загрузите в банки USER01 — USER03 другие стили и сохраните их в папку "BANK456.SET".
10. Загрузите в банки USER01 — USER03 другие стили и сохраните их в папку "BANK789.SET".

Банк DIRECT FD

Кроме внутренней памяти и памяти на жестком диске DIRECT HD, для прямого доступа к стилям можно использовать банк гибкого диска DIRECT FD.

Для этого достаточно просто вставить в дисковод гибкий диск, содержащий папку "DIRECTFD.SET", и нажать на кнопку DIRECT FD. Драйвер считает содержимое папки "DIRECTFD.SET" и откроет доступ к ее стилям. Загрузки не требуется.

Замечание: для считывания и вывода на дисплей стилей гибкого диска может потребоваться несколько секунд.

Когда раскроется окно выбора стилей DIRECT FD, их можно будет просмотреть. В общей сложности на одном гибком диске может находиться максимум 12 страниц и до 98 стилей DIRECT FD.

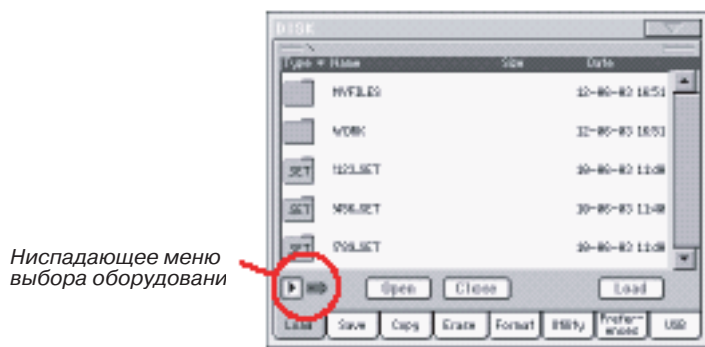
Замечание: считывание информации с гибкого диска происходит несколько медленней, чем из внутренней памяти или с жесткого диска. Поэтому, прежде чем стили DIRECT FD станут доступными, потребуется некоторое время. Стил запускается с начала следующего такта.

Формирование банка DIRECT FD

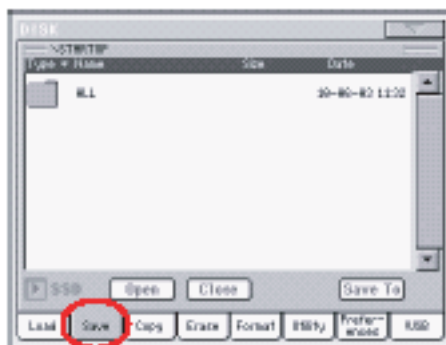
Для создания банка DIRECT FD необходимо создать на гибком диске папку "DIRECTFD.SET" и сохранить в нее стили.

Замечание: при выполнении описываемой ниже процедуры банки пользовательских стилей перезаписываются. Для того чтобы не потерять нужную информацию, предварительно сохраните их.

1. Для перехода к странице Load нажмите на кнопку DISK.



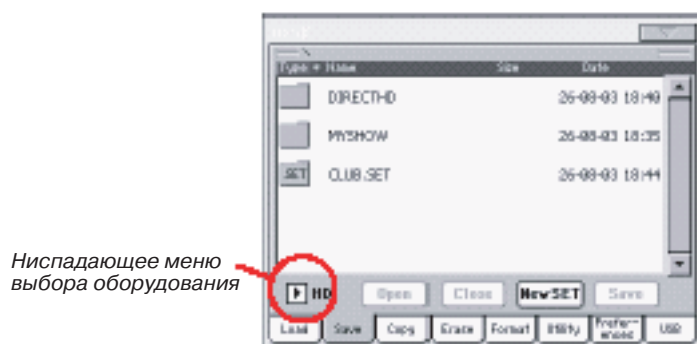
2. Выберите с помощью выпадающего меню оборудование, с которого будут загружаться стили. Загрузите три банка стилей, которые необходимо будет преобразовать в банк DIRECT FD.
3. Перейдите на страницу Save.



- При выбранном объекте (папка) “ALL” прикоснитесь к кнопке Open, чтобы раскрыть папку. На дисплее отобразится содержимое внутренней памяти.



- Выберите папку “Style” и прикоснитесь к кнопке Save To.



- Вставьте в дисковод гибкий диск.
- С помощью ниспадающего меню выберите дисковод для гибких дисков (FD).
- Для создания новой папки “.SET” прикоснитесь к кнопке New SET.



- Прикоснитесь к пиктограмме редактирования текста **T** и введите в диалоговом окне имя новой папки “DIRECTFD”. Для подтверждения правильности введенного имени прикоснитесь к кнопке ОК.



- Прикоснитесь к кнопке ОК, чтобы закрыть папку и вернуться в директорию гибкого диска.
- Чтобы сохранить банки, выберите папку “DIRECTFD” и прикоснитесь к кнопке Save To.
- Для прямого доступа к сохраненным стилям нажмите на кнопку DIRECT HD секции STYLE SELECT.

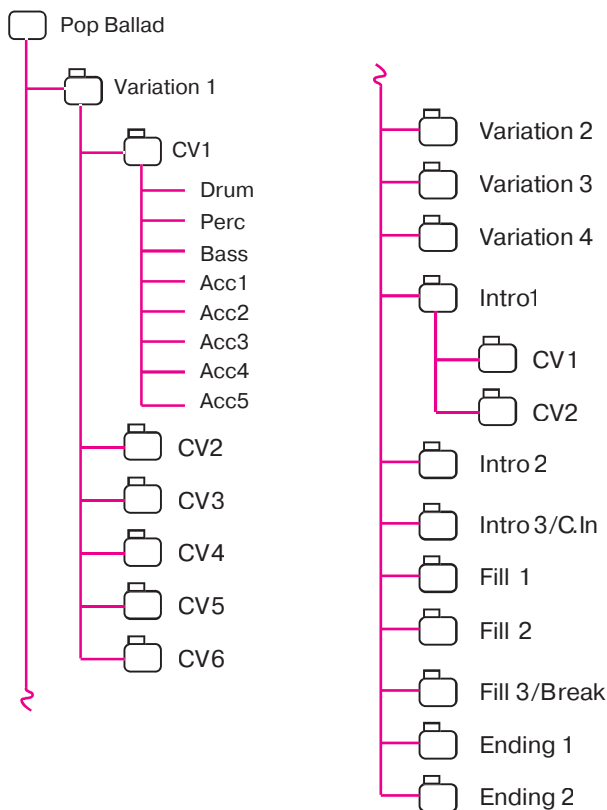
Режим записи стиля

Режим записи стиля позволяет создавать новые стили или редактировать уже существующие.

Структура стиля

Под термином стиль подразумеваются музыкальные секвенции, которые воспроизводятся аранжировочным модулем Pa1X в автоматическом режиме. Стиль состоит из 12 **элементов стиля (E)**: 4 вариации (Variation), 3 вступления (Intro), 3 сбивки (Fill) и 2 коды (Ending). Во время исполнения можно управлять элементами стиля с помощью соответствующих кнопок панели управления.

Для более ясного понимания структуры стиля ниже приводится его древовидная 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, Upper или Full, в зависимости от состояния кнопок секции CHORD SCANNING), 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**. Каждый элемент стиля имеет свою таблицу, которая выглядит следующим образом:

| Аккорд | Вариации аккордов CV | |
|--------|----------------------|---------------------------------------|
| | Variation 1 — 4 | Intro 1 — 3, Fill 1 — 3, Ending 1 — 2 |
| Maj | CV1 — CV6 | CV1 — CV2 |
| 6 | | |
| M7 | | |
| M7b5 | | |
| Sus4 | | |
| Sus2 | | |
| M7sus4 | | |
| min | | |
| m6 | | |
| m7 | | |
| m7b5 | | |
| mM7 | | |

| Аккорд | Вариации аккордов CV | |
|------------------|----------------------|---------------------------------------|
| | Variation 1 — 4 | Intro 1 — 3, Fill 1 — 3, Ending 1 — 2 |
| 7 | CV1 — CV6 | CV1 — CV2 |
| 7b5 | | |
| 7sus4 | | |
| dim | | |
| dimM7 | | |
| aug | | |
| aug7 | | |
| augM7 | | |
| без 3-й | | |
| без 3-й, без 5-й | | |

После того, как аранжировщик определил вариацию аккорда (CV), которую необходимо воспроизвести, он запускает по каждому 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 согласно **таблице транспонирования нот (NTT — Note Transposition Tables)**. Она позволяет записывать только несколько вариаций аккордов (CV), а остальные генерируются автоматически. При этом ноты паттерна транспонируются в зависимости от распознанного аккорда на основе информации, содержащейся в таблице NTT.

Переходя на более глубокий уровень структуры стиля, можно заметить, что каждая вариация аккордов CV состоит из **секвенций треков (Track Sequences)**. Pa1X 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, пианино 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 на основе данных таблицы транспонирования нот (NTT). Эта цепочка обрабатывается каждый раз при взятии аккорда.

Что необходимо записать

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. Исключение составляют вступление 1 и кода 1, в которых рекомендуется прописывать мажорные и минорные вариации 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 будут созданы или откорректированы музыкальные паттерны, их необходимо сохранить. Для этого предусмотрена команда Write Style (*см. стр. <119>*).
- После того как в режиме воспроизведения стиля будут отредактированы параметры треков, их необходимо сохранить в перформанс стиля. Для этого предусмотрена команда Write Style Performance (*см. стр. <96>*).

Импорт/экспорт стиля

Программное приложение **Style To Midi** позволяет обмениваться стилями между компьютером и Pa1X с помощью стандартных MIDI-файлов (файлы формата SMF). Его можно скачать со страницы сети интернет www.korgpa.com. Настоятельно рекомендуется ознакомиться с инструкцией по его использованию.

Вход в режим записи

Находясь в режиме воспроизведения стиля, нажмите на кнопку REC. На дисплее выведется страничка следующего вида:



- Для редактирования текущего стиля выберите опцию **Record/Edit Current Style**. Если это заводской стиль, то сохранить его в ту же позицию не всегда возможно. Это определяется параметром “Factory Style Protect” (см. стр. <240>). Отредактированный заводской стиль можно сохранить в пользовательский. При редактировании существующего стиля вызывается оригинальный перформанс стиля, однако перечисленные ниже параметры устанавливаются в значения, принятые по умолчанию: Drum Mapping (Off), Snare & Kick Designation (Off), Original Style Sound (On), Keyboard Range (On). Это означает, что один и тот же стиль в режимах редактирования и воспроизведения может звучать по-разному. Например, переустановка барабанной карты Drum Mapping может привести к тому, что вместо одних барабанов станут воспроизводиться совсем другие.
- Если процесс создания стиля необходимо начать “с нуля”, выберите опцию **Record New Style**. При этом будет вызван перформанс стиля, принятый по умолчанию. Результаты записи необходимо сохранить в качестве пользовательского стиля. Если параметр “Factory Style Protect” (см. стр. <240>) установлен в значение On, то отредактированную версию стиля можно сохранить в один из заводских стилей.

После того, как стиль будет отредактирован, его необходимо сохранить (см. далее раздел “Выход и сохранение стиля”). Затем в режиме воспроизведения стиля отредактируйте перформанс стиля, определив установки трюков (темп, громкость, панорама, посылы на эффект... см. стр. <82> и следующие за ней), и сохраните его, выбрав команду “Write Current Style Performance” меню странички (см. описание диалогового окна “Write Style Performance” на стр. <96>).

Замечание: 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.

Замечание: в режиме записи все ножные переключатели и педали ЕС5, в отличие от педали громкости/экспрессии, отключаются.

Выход из режима редактирования с(без) сохранением(я) результатов корректировки

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

- Для сохранения результатов редактирования выберите команду “Write Style” меню странички (см. описание диалогового окна “Write Style”, стр. <119>).
- Для отмены результатов редактирования выберите команду “Exit from Record” меню странички или нажмите на кнопку REC. При этом происходит возврат к главной странице режима записи стиля.

Совет: чтобы не потерять результаты редактирования, рекомендуется их чаще сохранять.

Прослушивание стиля в режиме редактирования

В зависимости от текущей странички экрана дисплея в процессе редактирования стиля можно прослушать выбранную вариацию аккорда (CV) или весь стиль.

Для выбора вариации аккорда перейдите к главной странице режима записи/редактирования (см. описание параметров “E (Style Element)” и “CV (Chord Variation)”, стр. <102>).

- 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 один раз.
- На страницах Delete Sounds/Expression, Keyboard Range, Chord Table, Trigger/Tension, Delete All, Copy, Style Element Controls и Style Control можно прослушать стиль целиком. Нажмите на кнопку START/STOP и берите на клавиатуре аккорды. С помощью кнопок VARIATION 1 — 4, INTRO 1/2, FILL 1/2 и ENDING 1/2 можно выбрать любой элемент стиля. Для останова воспроизведения нажмите на кнопку START/STOP еще один раз.

Замечание: в режиме стиля автоматически выбирается режим идентификации аккордов Fingered 3.

Список событий

Режим записи стиля позволяет блокировать (отфильтровывать) некоторые события, которые могут привести к неадекватной работе стиля. Ниже приводится список записываемых событий и наиболее важных блокируемых.

| Функция управления | CC# (номер сообщения Control Change) |
|-----------------------------------|--------------------------------------|
| <i>Разрешены</i> | |
| Note On | |
| Note Off* | |
| Pitch Bend | |
| Modulation 1 | 1 |
| Modulation 2 | 2 |
| Pan | 10 |
| Expression | 11 |
| CC#12 | 12 |
| CC#13 | 13 |
| Damper | 64 |
| Filter Resonance | 71 |
| Low Pass Filter Cutoff | 74 |
| CC#80 | 80 |
| CC#81 | 81 |
| CC#82 | 82 |
| <i>Блокируются</i> | |
| Program Change | |
| After Touch | |
| Volume | 7 |
| Все другие события Control Change | |

* *В конце вариации аккорда (VC) всегда вставляется событие Note Off.*

Замечание: некоторые из событий Control Change можно прописать с помощью контроллеров Pa1X.

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 только при использовании приложения Style to Midi. Его можно скачать с сайта www.korgpa.com.

Некоторые контроллеры в конце паттерна переустанавливаются.

Главная страница — Record 1

После того, как была нажата кнопка REC и выбрана необходимая функция (редактирование существующего стиля или создание нового), на дисплей выводится главная страница режима записи стиля с выбранной закладкой "Record 1".

Подзаголовок страницы

Заголовок страницы

Пиктограмма меню страницы

Область параметров записи

Область информационных параметров выбранного трека

Установки Key/Chord



Установки громкости/состояния трека

Заголовок страницы

В этой строке отображаются: название текущего оперативного режима, а также установки транспонирования и распознанного аккорда.



Имя оперативного режима

Установка общего транспонирования в полутонах

Имя оперативного режима

Название текущего оперативного режима.

Установка общего транспонирования

Параметр общего транспонирования определяется с точностью до полутона. Для его редактирования предусмотрена кнопка TRANSPOSE панели управления.

Пиктограмма меню страницы

Для перехода в меню страницы прикоснитесь к этой пиктограмме. Меню страницы описано на *стр. <118>*.

Подзаголовок страницы

Отображает некоторые из установок исполнения стиля.



Стиль, который записывается/редактируется

Счетчик долей такта

Номер текущего такта

Стиль, который записывается/редактируется

Имя стиля, который записывается или редактируется.

Счетчик долей такта

Указывает на текущую долю текущего такта.

Номер текущего такта

Текущий такт, который записывается.

Область параметров записи

Element (элемент 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...CountIn Выбранный элемент стиля.

Chord Var (вариация аккорда)

Параметр используется для определения вариации аккорда (CV), которую необходимо отредактировать. Вариации выбираются из определенного ранее элемента стиля (параметр "Element").

Замечание: 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, то для редактирования доступны вариации аккорда 1 — 6.
- Если в качестве элемента стиля выбраны Intro1, Intro2, Intro3, Fill1, Fill2, Fill3, Ending1 или Ending2, то для редактирования доступна одна из двух вариаций аккорда.

Resolution (разрешение)

Параметр определяет точность квантования 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”.

Замечание: для квантования уже записанных данных используется функция Quantize раздела редактирования (см. стр. <111>).

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 триольную длительность.



Rec Length (длина записываемой области) ▶ STYLE

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.

Внимание: 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 RL 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 (длина вариации аккорда) ▶ STYLE

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.

Внимание: 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 это произошло, то выйдите из записи без сохранения результатов корректировки (см. описание команды “Exit from Record” на стр. <119>).

Metro (метроном)

Определяет режим воспроизведения метронома во время записи.

- Off* Во время записи метроном не звучит. Однако перед ее началом воспроизводится один такт предварительного отсчета.
- On1* Запись начинается после одного такта предварительного отсчета. Во время записи метроном воспроизводится.
- On2* Запись начинается после двух тактов предварительного отсчета. Во время записи метроном воспроизводится.

Темпо

Для корректировки темпа выберите этот параметр и с помощью регуляторов TEMPO/VALUE откорректируйте его значение.

Совет: темп можно откорректировать даже в том случае, если этот параметр не выбран. Для этого, удерживая нажатой кнопку SHIFT, вращайте колесо DIAL.

Замечание: при записи установки темпа старое содержимое стирается.

Замечание: реальным значением темпа будет то, которое выводится на экран в момент сохранения перформанса стиля в режиме воспроизведения стиля (см. "Текущий темп", стр. <77>).

Meter ▶ STYLE

Параметр определяет метр (размер такта) элемента стиля. Его можно отредактировать только в том случае, если элемент стиля пустой, т.е. не содержит никаких событий.

NTT (Note Transposition Table — таблица транспонирования нот) ▶ STYLE

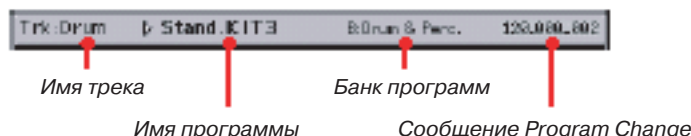
Таблица транспонирования нот (NTT) определяет порядок транспонирования аранжировщиком нот при воспроизведении аккорда, который отличается от оригинальной гармонии вариации аккорда. Например, если для вариации аккорда (CV) был записан только аккорд CMaj, то при идентификации гармонии CMaj7 аранжировщик должен транспонировать некоторые ноты для воссоздания отсутствующей седьмой ступени.

Замечание: для соответствия требованиям спецификаций Korg для Intro 1 (вступление 1) и Ending 1 (кода 1) рекомендуется устанавливать параметр NTT в "No Transpose".

| | | | | |
|-----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------|-------------------------------------|------------------------------------|
| <i>Root</i> | В отсутствующие ноты транспонируется тоника (для CMaj это C). | Как записано с NTT = Root или 5th (Key/Chord = CMaj) | Когда берется CM7 с NTT = Root | Когда берется CM7 с NTT = 5th |
| <i>5th</i> | В отсутствующие ноты транспонируется пятая ступень (для CMaj это G). | | | |
| <i>i-Series</i> | Все оригинальные паттерны должны быть запрограммированы в одной из двух тональностей: мажорной септаккордовой или минорной септаккордовой. Эта опция выбирается автоматически при загрузке программ инструментов серии Korg i-Series. | Как записано с NTT = i-Series (Key/Chord = CM7) | Когда берется CMaj с NTT = i-Series | Когда берется CM7 с NTT = i-Series |
| <i>NoTrnsp</i> | Транспонирование отключено. Паттерн воспроизводится так, как он был записан. Это стандартная установка заводских стилей Korg для Intro 1 и Ending 1. | | | |

Область информационных параметров выбранного трека

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



Имя трека

Имя выбранного трека.

Drum...Acc5 Трек стиля.

Имя программы ▶ STYLE

Программа, назначенная на выбранный трек. Пиктограмма треугольника говорит о том, что с помощью нее можно открыть окно выбора программ (Sound Select) и назначить на трек другую программу.

Банк программ

Банк, в котором расположена выбранная программа.

Сообщение Program Change

Номер сообщения Program Change. Поле отображается только в том случае, если параметр “Show Program Change number” включен (см. стр. <207>).

Установки Key/Chord

Key/Chord ▶ STYLE

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. ниже).

Для того чтобы обойтись записью только одной вариации аккорда для элемента стиля, в этом поле необходимо выбрать значение “maj7” (при NTT = i-Series). Помните о том, что при записи следует брать 7+ (седьмая повышенная ступень). Например, если выбрано значение “Cmaj7th”, то нужно играть В (нота “Си”). В противном случае при воспроизведении других аккордов ноты могут пропадать или неправильно транспонироваться.

Замечание: 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.

Кнопка Copy Key/Ch

Используется для копирования установок Key/Chord выбранного трека во все остальные треки текущей вариации аккорда (CV).

Кнопка Delete Note

При выбранном треке команда позволяет стирать отдельные ноты или отдельные перкуссионные инструменты.

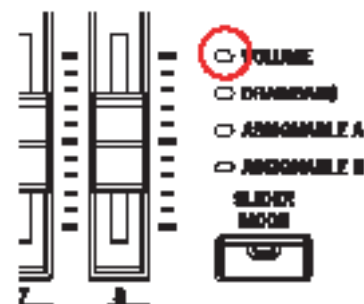
Если стиль воспроизводится, то стираются только те ноты, которые были воспроизведены при нажатой кнопке Delete Note.

Установки громкости/состояния трека

Виртуальные слайдеры

Каждый виртуальный слайдер дисплея соответствует реальному программируемому слайдеру (Assignable Slider) панели управления. Если светодиод VOLUME, расположенный над кнопкой SLIDER MODE, горит, то программируемые слайдеры используются для управления громкостью. Состояние светодиода определяется в перформансе, однако при необходимости его можно изменить с помощью кнопки SLIDER MODE.

В качестве альтернативы, можно выбрать трек, прикоснувшись к области трека и изменить значение параметра с помощью регуляторов TEMPO/VALUE.



Замечание: при записи стиля слайдеры можно назначить на управление сообщениями MIDI Control Change. Более подробно доступные функции программируемых слайдеров описаны на странице <207>.

Пиктограммы состояния трека ▶ STYLE

Для определения состояния трека прикоснитесь к соответствующей пиктограмме.



Трек воспроизводится.



Трек мьютирован.



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

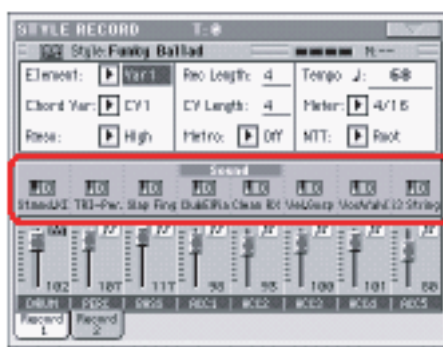
Имена треков

Под слайдерами расположены метки каждого из треков.

Drum...Acc5 Треки стиля.

Главная страница — Record 2

Для перехода к этой странице, находясь на главной, прикоснитесь к закладке “Record 2”. 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.



Область программ

Область программ

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



Пиктограмма октавы

Имя программы

Пиктограмма октавы

Не редактируемый параметр. Индикатор отображает установку октавного транспонирования трека. Отредактировать ее можно на странице “Mixer/Tuning: Tuning” режима воспроизведения стиля (см. стр. <84>). Установка сохраняется в перформанс стиля.

Имя программы ▶ STYLE

Имя программы, назначенной на трек. Для выбора трека прикоснитесь к полю имени соответствующей программы. Если прикоснуться к этому полю еще один раз, то раскроется окно выбора программ “Sound Select”.

Замечание: если в режиме воспроизведения стиля поле параметра “Original Style Sounds” не отмечено (см. стр. <78>), то при выборе перформанса программы могут смениться.

Процедура записи стиля

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

Режим пошаговой записи позволяет создавать новый стиль 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.

Подготовка к записи

1. Если необходимо отредактировать существующий стиль, то выберите его.
2. Для входа в режим записи стиля нажмите на кнопку REC. Будет предложено выбрать либо текущий (Current), либо новый (New) стиль.

Для редактирования текущего стиля или создания нового на базе уже существующего необходимо выбрать опцию “record/edit Current Style”, для создания нового — опцию “Record New Style”.

3. После того, как будет выбрана необходимая опция, раскроется главное окно режима записи стиля.
4. Выберите параметры “Element” (элемент стиля) и “Chord Var” (вариация аккорда), чтобы определить вариацию аккорда, которую необходимо отредактировать.

***Замечание:** более подробно понятия элементов стиля, вариаций аккордов и структуры стиля описаны на странице <99>.*



5. С помощью параметра “Rec Length” определите в тактах длину записываемого паттерна.
6. С помощью параметра “Meter” определите размерность (метр) стиля.
***Замечание:** параметр можно отредактировать только в том случае, если при входе в режим записи выбрана опция “Record New Style”, или когда редактируется пустая вариация аккорда.*
7. Выберите параметр “Tempo” и откорректируйте темп.
8. Для просмотра области программ треков прикоснитесь к закладке Record 2. Здесь можно выбрать нужные программы для каждого из треков стиля. Обратите внимание на тот факт, что программы Digital Drawbars (органы) здесь недоступны.
9. При необходимости определите установки октавного транспонирования (Octave Transpose) для каждого из треков. ***Замечание:** действие установок октавного транспонирования распространяется только на ноты, генерируемые клавиатурой инструмента, а не блоком аранжировщика.*
10. На этом этапе при необходимости можно перейти в режим записи в реальном масштабе времени, либо — в пошаговый режим. Соответствующие процедуры описаны ниже.

Процедура записи в режиме реального времени

1. Выберите трек, который необходимо записать. Пиктограмма его состояния установится в ‘Record’. Более подробно пиктограммы состояния треков описаны на странице <104>.

***Замечание:** при входе в режим записи выбранный на тот момент трек автоматически устанавливается в готовность к записи. Поэтому можно сразу запускать запись с помощью кнопки START/STOP.*

При желании перед записью можно отрепетировать партию:

- Мьютируйте трек, прикасаясь к пиктограмме состояния до тех пор, пока она не сменится на .
- Нажмите на кнопку START/STOP, чтобы дать возможность воспроизвести любой из записанных треков, и играйте на клавиатуре инструмента.
- Для того чтобы остановить аранжировщик, нажмите еще один раз на кнопку START/STOP. Отмьютите трек, установив пиктограмму его состояния в .

2. Убедитесь, что пиктограмма состояния записываемого трека установлена в Record. Нажмите на кнопку START/STOP. Запустится процесс записи. В зависимости от значения параметра “Metro” (метроном), перед тем, как запись начнется, будет проигран один или два такта предварительного отсчета. После того, как воспроизведение тактов предварительного отсчета завершится, начинайте играть на клавиатуре инструмента. Проиграется паттерн 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 затирая их. Это очень удобно при записи различных перкуSSIONНЫХ инструментов в цикле.

***Замечание:** при записи установка трека **Keyboard Range** (см. стр. <116>) игнорируется, и трек воспроизводится на всем диапазоне клавиатуры. Параметр **Local** (см. описание параметра “Local Control On” на стр. <209>) 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.

***Замечание:** 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. Таким образом, запишите стиль полностью.

5. После окончания записи стиля для сохранения его в память инструмента выберите команду “Write Style” меню страницы, чтобы перейти в диалоговое окно Write Style (см. стр. <119>).

Для выхода из режима редактирования стиля без сохранения результатов выберите команду “Exit from Record” меню страницы.

Процедура записи в пошаговом режиме

1. Находясь на главной странице режима записи стиля, чтобы войти в пошаговую запись в режиме наложения (Overdub Step Record), выберите команду “Overdub Step Recording” меню страницы.
2. Текущая позиция отображается с помощью параметра “Pos”.
 - Если в текущей позиции не должно быть нот или аккорда, то вставьте паузу (см. пункт “4.”).
 - Для того чтобы перейти к следующему такту, заполнив оставшиеся доли паузами, прикоснитесь к экранной кнопке Next M.
3. Длительность шага определяется параметром “Step Time values”.
4. Вставьте в текущую позицию ноту, паузу или аккорд.
 - Для вставки ноты нажмите на соответствующую клавишу клавиатуры инструмента. Длительность ноты определяется длительностью шага. Скорость нажатия и длительность ноты можно откорректировать с помощью параметров “Duration” и “Velocity” (см. стр. <120>).
 - Для вставки паузы прикоснитесь к экранной кнопке Rest. Ее длительность определяется длительностью 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 описаны ниже.
5. После вставки нового события можно вернуться назад, прикоснувшись к экранной кнопке Back. При этом введенное событие стирается, позволяя снова отредактировать данный шаг.
6. После того, как будет достигнут конец паттерна, на дисплей выведется событие “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. Имеется в виду, что 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 экранной кнопке Done.

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 один раз.
8. Для выхода из режима записи стиля, находясь на его главной странице, выберите команду “Write Style” или “Exit from Record” меню страницы. В первом случае результаты записи сохраняются (см. описание диалогового окна “Write Style”, стр. <119>), а во втором — отменяются.

Ввод в пошаговом режиме аккордов и вторых голосов

KORG Pa1X позволяет вводить в качестве событий трека не только отдельные ноты или паузы, но и аккорды или вторые голоса.

Ввод аккорда. Вместо одной ноты возьмите аккорд. Событие именуется по первой взятой ноте аккорда, а затем следует его аббревиатура.

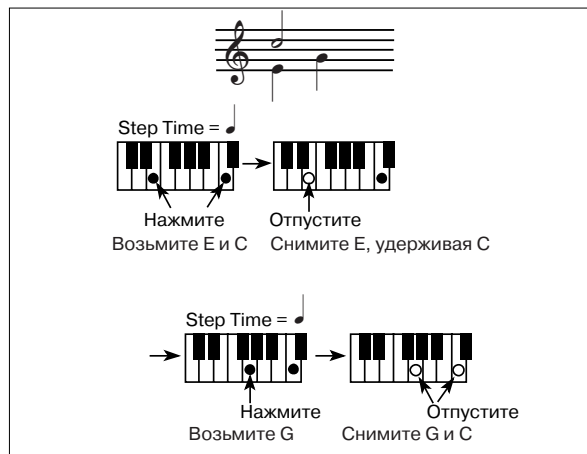
Вставка аккорда с нотами, обладающими различными velocity. Можно, например, самую низкую и самую высокую ноты аккорда сделать несколько громче остальных. Ниже описывается пример, в котором вводится аккорд из трех нот:

1. Определите значение Velocity первой ноты.
2. Нажмите клавишу клавиатуры, соответствующую первой ноте и держите ее нажатой.
3. Отредактируйте Velocity второй ноты.

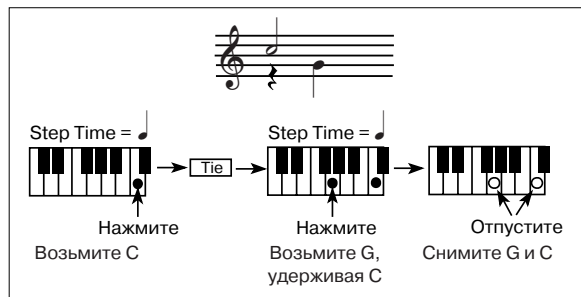
4. Нажмите клавишу клавиатуры, соответствующую второй ноте и держите ее нажатой.
5. Отредактируйте Velocity третьей ноты.
6. Нажмите клавишу клавиатуры, соответствующую третьей ноте, а затем снимите все ноты.

Вставка второго голоса. Можно вставлять пассажи, в которых одна нота удерживается, а с помощью других — проводится мелодическая линия.

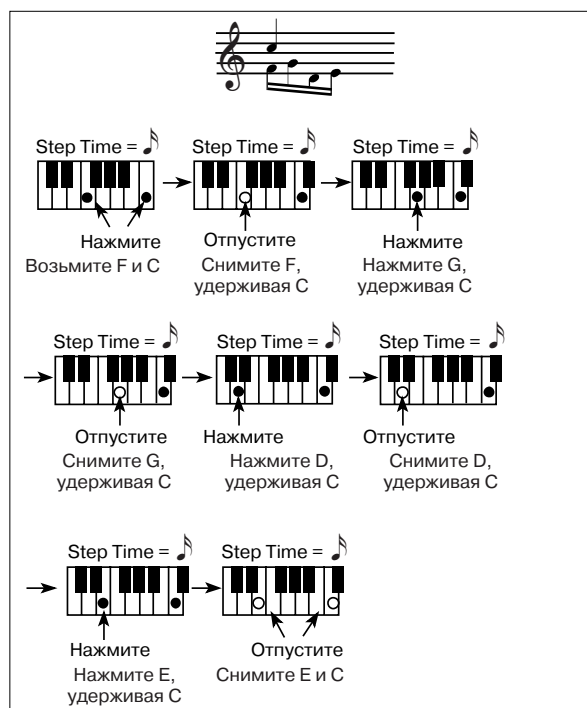
Пример 1:



Пример 2:



Пример 3:



Меню редактирования

Для того чтобы открыть меню редактирования режима записи стиля, 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.

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.

Замечание: во время воспроизведения стиля перейти в раздел редактирования с главной страницы (см. стр.

<102>) невозможно.



Прежде чем нажать на кнопку MENU, остановите воспроизведение.

Замечание: 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

Большинство страниц редактирования имеет одинаковую структуру.



Операционный режим

Отображает название текущего операционного режима. В данном случае — это режим записи стиля.

Раздел редактирования

Идентифицирует текущий раздел редактирования, соответствующий одному из пунктов меню редактирования (см. стр. <108>).

Выбранный элемент стиля

В режиме редактирования стиля все манипуляции производятся над выбранным элементом стиля.

Пиктограмма меню страницы

Используется для перехода в меню страницы (см. "Меню страницы", стр. <118>).

Область параметров

На каждой странице размещается несколько параметров. Для перемещения по доступным страницам используются закладки. Более подробно различные типы параметров описаны, начиная со страницы <109>.

Пиктограммы состояния треков

Используются для мьютирования/отмены мьютирования треков во время их редактирования.

Закладки

Используются для перемещения по страницам текущего раздела 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. Более подробно процедура редактирования событий описана на стр. <110>.

Заголовок страницы

См. "Заголовок страницы", стр. <102>.

Пиктограмма меню страницы

Используется для входа в меню страницы (см. "Меню страницы", стр. <118>).

Подзаголовок страницы

Отображает текущую информацию о стиле.

Выбранный трек

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



Выбранные элемент стиля/вариация аккорда (SE/CV)

Не редактируемые параметры, отображающие выбранные элемент стиля и вариацию аккорда. Для выбора другого элемента стиля и вариации аккорда нажмите на кнопку EXIT, чтобы вернуться к главной странице режима редактирования стиля (см. “Главная страница — Record 1”, стр. <102>).

Список событий

Используется для отображения всех событий выбранного трека текущего элемента стиля.

Для просмотра событий предусмотрена строка прокрутки.

Для выбора события прикоснитесь к нему. Оно отобразится в инверсном цвете.

Position

Позиция события, отображенная 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 несколько способов корректировки параметра Position:

- Выберите этот параметр и измените его значение с помощью регуляторов TEMPO/VALUE.
- Выберите параметр, прикоснувшись к нему. Затем — еще один раз прикоснитесь к полю параметра. На дисплей выведется изображение 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 дисплея. В начале трека всегда присутствует не редактируемое (выводится серым шрифтом) событие “СС#11” (экспрессия), а в конце (также не редактируемое) — событие “End Of Loop”.

| Тип события | Value 1 | Value 2 |
|-------------|-------------------------------|---------------------------------|
| Note | Имя (номер) ноты | Velocity (скорость нажатия) |
| Ctrl | Номер события Control Change | Значение события Control Change |
| Bend | Интервал изменения высоты она | — |

Для смены типа события выберите параметр Type и с помощью регуляторов TEMPO/VALUE откорректируйте его значение. Событию автоматически присваиваются установки, принятые по умолчанию.

Для редактирования значения события сначала выберите его, а затем откорректируйте с помощью регуляторов TEMPO/VALUE.

Length

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

Замечание: 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.

Строка прокрутки

Используется для обеспечения возможности просмотра всех событий списка.

Другие элементы

Ниспадающее меню трека

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

Drum...Acc5 Треки стиля

Go Meas./Catch

Команда, позволяющая выполнять две различные функции.

- Если секвенсер не запущен, то команда работает как Go to Measure (переход к заданному такту). При этом раскрывается окно следующего вида:



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

- Если секвенсер 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.

Delete

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

Процедура редактирования события

1. Выберите стиль, который необходимо отредактировать и нажмите на кнопку REC. Для входа в режим записи выберите опцию "Current Style". При этом на экран выведется главная страница режима записи стиля.
2. Определите значение параметров "Element" (элемент стиля) и "Chord Var" (вариация аккорда).
Замечание: более подробно понятия элементов стиля, вариаций аккордов и структуры стиля описаны в разделе "Структура стиля", стр. <99>.
3. Нажмите на кнопку MENU и выберите страницу Event Edit (см. раздел "Event Edit: Event Edit", стр. <109>).
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 отображать на экране дисплея, установите состояние фильтра в "Off" (отмените выделение соответствующих полей). Более подробно блокировка вывода на экран событий определенных типов описана на странице <111> (см. описание страницы "Event Edit: Filter").
6. Для возврата к странице Event Edit прикоснитесь к закладке Event Edit.
7. Для выбора трека, который необходимо отредактировать, используется ниспадающее меню (см. стр. <109>).
8. На дисплее отобразится список событий выбранного трека. Точнее говоря, события элемента стиля и вариации аккорда, выбранных на шаге "2." описываемой процедуры. Несколько событий в начале вариации аккорда и последнее событие "EndOfTrk" редактированию не подлежат и потому отображаются серым цветом.
9. Для просмотра всех событий предусмотрена строка прокрутки.
10. Прикоснувшись к соответствующему полю дисплея, выберите событие, которое необходимо отредактировать. Обычно редактируются события-ноты.

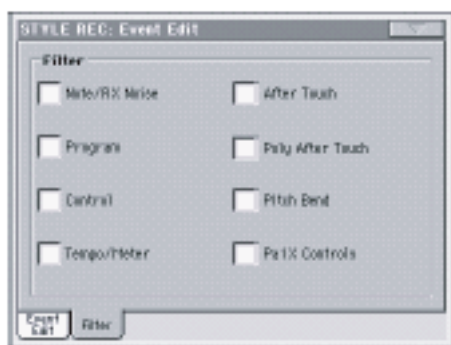


Более подробно типы событий и их значения описаны на странице <109>.

11. Отредактируйте событие.
 - Выберите параметр “М” и с помощью регуляторов TEMPO/VALUE измените положение события в треке.
 - Выберите параметр Type и с помощью регуляторов TEMPO/VALUE откорректируйте тип события, а также его атрибуты Value 1 и Value 2.
 - Если выбрано событие Note (нота), то выберите параметр Length и с помощью регуляторов TEMPO/VALUE отредактируйте длительность события.
12. Для перехода к другому такту можно воспользоваться командой Go Meas. (см. стр. <109>).
13. После того, как паттерн был изменен, его можно воспроизвести с помощью кнопки START/STOP (см. пункт “4.” описываемой процедуры). Для останова воспроизведения нажмите на кнопку START/STOP еще один раз.
14. С помощью кнопки Insert вставьте событие позицию, определенную с помощью параметра Position (нотное событие Note вставляется с принятыми по умолчанию значениями). Для стирания события, отображенного на экране, используется кнопка Delete.
15. После того, как редактирование было завершено, 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 пункту “2.” описываемой процедуры, выберите и отредактируйте другую вариацию аккорда.
17. После того, как стиль должным образом был отредактирован, выберите команду “Write Style”, чтобы перейти к диалоговому окну записи стиля Write Style (см. стр. <119>).
 - Вызовите диалоговое окно Text Edit, прикоснувшись к пиктограмме **T**. Введите имя и для подтверждения прикоснитесь к кнопке ОК.
 - Выберите место в памяти, куда будет сохраняться отредактированная версия стиля. При этом на дисплей выводится имя стиля, находящегося в данный момент в выбранной позиции памяти.

Внимание: если записать отредактированную версию стиля на место уже существующего, то последний стирается. Чтобы не потерять его, стиль необходимо предварительно сохранить на диск.
18. Для записи стиля во внутреннюю память инструмента прикоснитесь к кнопке ОК, а для того, чтобы аннулировать все изменения, произведенные в режиме записи стиля — к кнопке Cancel. На экран выведется сообщение “Are you sure?”. Для подтверждения необходимости выполнения операции прикоснитесь к кнопке ОК, для отказа и возврата к диалоговому окну “Write Style” — к кнопке Cancel.

Event Edit: Filter



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).

Замечание: недоступные для редактирования события стиля отображаются пунктирным шрифтом.

Note/RX Ноты и шумы (RX Noises).

Program Значения Program Change.

Control События Control Change.

Ниже перечислены номера доступных событий Control Change.

| Функция | СС# (Номер Control Change) |
|-------------|----------------------------|
| Модуляция 1 | 1 |
| Модуляция 2 | 2 |
| Панорама | 10 |

| Функция | СС# (Number Control Change) |
|----------------------------------------------------|-----------------------------|
| Экспрессия* | 11 |
| СС#12 | 12 |
| СС#13 | 13 |
| Демпфирование | 64 |
| Резонанс фильтра | 71 |
| Граничная частота обрезного фильтра высоких частот | 74 |
| СС#80 | 80 |
| СС#81 | 81 |
| СС#82 | 82 |

* События экспрессии нельзя вставлять в начальную позицию (001.01.000). Значение экспрессии уже определено в параметрах инициализации элемента стиля.

Tempo/Meter Изменение темпа и метра (только мастер-трек).

After Touch События монофонического (канального) послекасания.

Poly After Touch События полифонического послекасания.

Pitch Bend События управления высотой нот Pitch Bend.

Pa1X Controls Управление эксклюзивными установками Pa1X, такими как процессор эффектов и строй (Scale). Эти события записываются на мастер-трек и сохраняются в качестве данных формата SysEx.

Style Edit: Quantize



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

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

Track

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 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.

Ноты не квантуются
 1/8
 1/4

Цена деления сетки квантования в терминах длительностей нот. Если после числа стоят символы "b...f", то при квантовании ноты свингуются, если символ "a" — то нет. Символ "3" используется для обозначения триольной длительности сетки квантования.

Start / End Tick

Параметры определяют диапазон тактов, которые подвергаются квантованию.

Если вариация аккорда (CV) состоит из четырех тактов и необходимо отквантовать их все, 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 квантованию. Если верхняя и нижняя границы диапазона совпадают, то квантуется только одна нота. Это используется для выбора и квантования отдельных инструментов треков перкуссии или ударных.

Замечание: 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.



Трек воспроизводится.



Трек мьютирован (не воспроизводится).

Имена треков

Под экранными кнопками расположены метки, отображающие имена каждого из треков.

Style Edit: Transpose



Страница используется для определения установок транспонирования выбранного трека(ов).

Замечание: после транспонирования не забудьте откорректировать параметр “Key/Chord” главной страницы редактирования стиля (см. стр. <104>).

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

Е/CV (элемент стиля/вариация аккорда)

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

Track

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.

Value

Интервал транспонирования (± 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, то транспонируется только одна нота (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.



Трек воспроизводится.



Трек мьютирован (не воспроизводится).

Имена треков

Под экранными кнопками расположены метки, отображающие имена каждого из треков.

Style Edit: Velocity

Страница используется для корректировки скорости нажатия (velocity) нот выбранного трека.

После определения установок для выполнения функции корректировки velocity прикоснитесь к кнопке Execute.

Е/CV (элемент стиля/вариация аккорда)

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



Track

Параметр используется для выбора трека.

All Выбираются все треки. Корректируются velocity всех нот вариации аккорда.

Drum...Acc5 Выбранный трек.

Value

Величина изменения velocity (± 127)

Start / End Tick

Параметры определяют диапазон тактов, внутри которого будут 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

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

Execute

Кнопка используется для выполнения функции корректировки velocity.

Пиктограмма состояния треков

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



Трек воспроизводится.



Трек мьютирован (не воспроизводится).

Имена треков

Под экранными кнопками расположены метки, отображающие имена каждого из треков.

Style Edit: Cut



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

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

Е/CV (элемент стиля/вариация аккорда)

Параметры используются для выбора элемента 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.



Трек воспроизводится.



Трек мьютирован (не воспроизводится).

Имена треков

Под экранными кнопками расположены метки, отображающие имена каждого из треков.

Style Edit: Delete

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

После определения установок для выполнения функции стирания событий прикоснитесь к кнопке Execute.



E/CV (элемент стиля/вариация аккорда)

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

Track

Параметр используется для выбора трека.

- All* Выбираются все треки. После выполнения команды стирания вариация аккорда не содержит никаких событий.
- Drum...Acc5* Выбранный трек.

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 на одном и том же тике расположены две ноты одинаковой высоты, то стирается нота с меньшей velocity.
- After Touch* События послекасания After Touch.
Замечание: при записи события этого типа стираются автоматически.
- 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).
Замечание: 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.
Замечание: некоторые события Control Change во время записи стираются автоматически. Более подробная информация о доступных для редактирования событиях приводится в таблице на стр. <101>.

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.

Замечание: 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.



Трек воспроизводится.



Трек мьютирован (не воспроизводится).

Имена треков

Под экранными кнопками расположены метки, отображающие имена каждого из треков.

Style Edit: Delete All

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

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

Для выбора элемента стиля (VARIATION1...ENDING2) на этой странице нажмите на соответствующую кнопку панели управления.



Track

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 определения элемента стиля и вариации аккорда, которые будут редактироваться.

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.



Трек воспроизводится.



Трек мьютирован (не воспроизводится).

Имена треков

Под экранными кнопками расположены метки, отображающие имена каждого из треков.

Style Edit: Copy



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

Внимание: при выполнении операции копирования все установки объекта-приемника перезаписываются.

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

Замечание: если на один и тот же тик скопировано слишком много событий, то на дисплей выводится сообщение "Too many events!" и операция копирования отменяется.

Замечание: 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 информации, 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.

Замечание: вариацию (Variation) в другой элемент стиля копировать невозможно (и наоборот). Это происходит в силу того, что 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.



Трек воспроизводится.



Трек мьютирован (не воспроизводится).

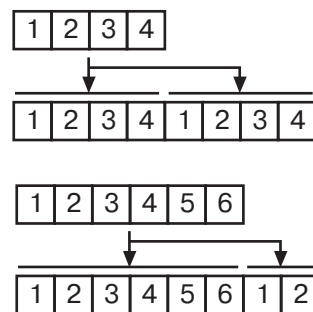
Имена треков

Под экранными кнопками расположены метки, отображающие имена каждого из треков.

Выполнение операции копирования над вариациями аккордов различной длины

Если в операции копирования принимают участие объекты различной длины, то 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-тактный, а приемник — 8-тактный, 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-тактный, а приемник — 8-тактный, то вариация аккорда-источника копируется один раз, а оставшиеся два такта вариации аккорда-приемника заполняются двумя первыми тактами источника.



Замечание: 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 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” (см. стр. <78>), чтобы позволить стилю выбирать программу в обход установок перформанса 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 элемента стиля (VARIATION1...ENDING2) на этой странице нажмите на соответствующую кнопку панели управления.

Для копирования установок этой страницы в другой элемент стиля используйте команды “Copy Sound” и “Copy Expression” меню страницы (см. стр. <119>).

Информация о выбранном треке ▶ STYLE

См. стр. <103>.

Область программ ▶ STYLE

См. стр. <105>.

Поле Expression ▶ STYLE

Регуляторы используются для определения экспрессии Expression (CC#11) соответствующего трека. Это значение отображается в начале списка событий (см. описание страницы “Event Edit: Event Edit”, стр. <109>).

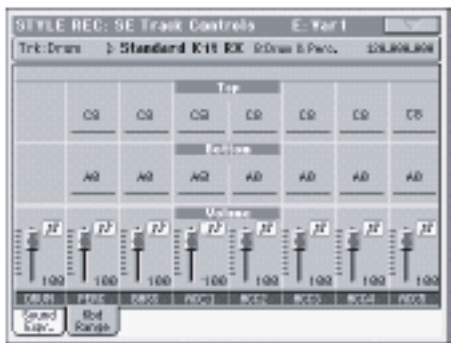
Для каждого элемента стиля можно определить свое значение экспрессии, регулируя тем самым громкостной баланс его треков.

Поле Volume

Регуляторы используются для определения громкости и состояния каждого из треков. Более подробно об этом рассказывается на странице <104>.

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.

Замечание: во время записи эти установки игнорируются. По выбранному треку можно играть на всем диапазоне клавиатуры.

Для выбора элемента стиля (VARIATION1...ENDING2) 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 (см. стр. <120>).

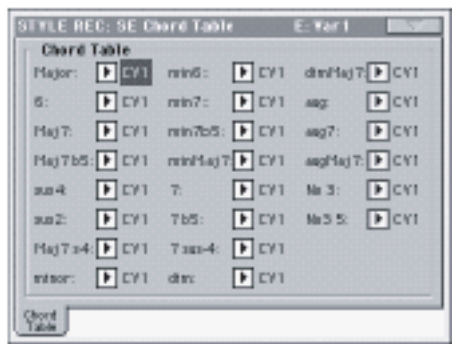
Top/Bottom ▶ STYLE

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

Поле Volume

Регуляторы используются для управления громкостью каждого из треков. Более подробная информация находится на странице <104>.

Style Element 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...ENDING2) на этой странице нажмите на соответствующую кнопку панели управления.

Chord / Chord Variation ▶ STYLE

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...ENDING2) на этой странице нажмите на соответствующую кнопку панели управления.



Track Type ▶ STYLE

Параметр используется для выбора 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 (см. стр. <91>).

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

Trigger Mode ▶ STYLE

Установка используется для определения типа гармонизации нот басового (Bass) и аккомпанементных (Acc1 — 5) треков при смене гармонии.

Off При взятии нового аккорда воспроизведение текущих нот прерывается. Трек остается замыкеным 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 ▶ STYLE

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 (Acc1 — 5).

On Ступени добавляются.

Off Ступени не добавляются.

Import Groove



Функция Import Groove позволяет загружать MIDI-группы (файлы с расширением “.GRV”), сгенерированные функцией Slice (см. “Time Slice”, стр. <195>). Импортируя эти данные на трек и назначая программы “нарезанных” сэмплов на этот же трек, можно воспроизводить оригинальные аудиогруппы, свободно изменяя темп.

Замечание: если на трек был импортирован грув, основанный на мелодии (а не перкуссионный грув), то он и его сэмплы не транспонируются, как это имеет место для остальных треков стиля. Аудиоданные аранжировщиком не транспонируются.

Замечание: перед выключением питания инструмента выполните операцию Import Groove (импорт грува). Все файлы с расширением

“.GRV”, сгенерированные функцией Time Slice, при отключении питания стираются.

From

Параметр используется для выбора одного из паттернов MIDI-группа (файлы с расширением “.GRV”), полученных после сохранения данных, которые были получены в результате выполнения функции Time Slice.

To E/CV (элемент стиля/вариация аккорда)

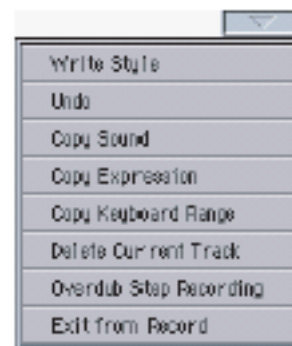
Параметр используется для выбора элемента стиля и вариации аккорда, которые будут выступать в роли приемника данных.

To Track

Параметр определяет трек-приемник в рамках выбранной вариации аккорда. Обычно предполагается использование перкуссионного трека, поскольку трек ударных все еще необходим для программ стандартного набора ударных (вступление, сбивки и т.д.). После того, как MIDI-групп был импортирован, назначьте на его трек программу, на которую были запрограммированы “нарезанные” сэмплы.

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 Style

Используется для перехода к диалоговому окну Write Style, позволяющему сохранить установки программы во внутреннюю память инструмента.

Более подробно этот процесс описан на странице <119>.

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.

Copy Sound

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.

Более подробная информация находится на странице <119>.

Copy Expression

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.

Более подробная информация находится на странице <119>.

Copy Keyboard Range

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.

Более подробная информация находится на странице <120>.

Delete Current Track

Команда используется для стирания выбранного трека.

Overdub Step Recording

Команда используется для перехода к диалоговому окну Overdub Step (см. стр. <120>).

Exit from Record

Команда используется для выхода из режима записи стиля без сохранения каких бы то ни было результатов.

Диалоговое окно Write Style



Это окно раскрывается при выборе из меню страницы команды Write Style. Оно используется для сохранения записанного или отредактированного стиля во внутреннюю память инструмента.

В результате выполнения команды сохраняются параметры стиля, которые в данном руководстве отмечены как ▶ STYLE.

Name ▶ **STYLE**

Имя сохраняемого стиля. Для определения имени войдите в окно ввода символьной информации, прикоснувшись к пиктограмме **T**.

Style Bank

Банк-приемник, в который будет записан стиль. Каждому банку соответствует своя кнопка STYLE SELECT. Для выбора другого банка используются регуляторы TEMPO/VALUE.

Style

Стиль-приемник в выбранном банке, в который будет сохранен записанный/отредактированный стиль.

Замечание: при записи стиля предлагается сохранить его в область пользовательских стилей. Однако можно перезаписать и заводской стиль. В этом случае необходимо снять маркер с параметра "Factory Style Protect" (см. стр. <240>).

Кнопка Select...

Используется для перехода к окну Style Select для выбора объекта-приемника.

Диалоговое окно Copy Sounds

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

From Style Element

Не редактируемый параметр. Отображает текущий элемент стиля.

To Style Element

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

All Копируются установки всех вариаций стиля в рамках редактируемого стиля.

Var1...CountIn Копируются установки только одного элемента стиля.



Диалоговое окно Copy Expression

Это окно раскрывается при выборе из меню страницы команды Copy Expression. Оно используется для копирования всех установок Expression (экспрессия) треков текущего элемента стиля, в другую вариацию стиля.

From Style Element

Не редактируемый параметр. Отображает текущий элемент стиля.

To Style Element

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

All Копируются установки всех вариаций стиля в рамках редактируемого стиля.

Var1...CountIn Копируются установки только одного элемента стиля.



Диалоговое окно Copy Key Range

Это окно раскрывается при выборе из меню страницы команды Copy Key Range. Оно используется для копирования всех установок Keyboard Range (рабочий диапазон клавиатуры) треков текущего элемента стиля, в другую вариацию стиля.

From Style Element

Не редактируемый параметр. Отображает текущий элемент стиля.

To Style Element

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

All Копируются установки всех вариаций стиля в рамках редактируемого стиля.

Var1...CountIn Копируются установки только одного элемента стиля.



Диалоговое окно Overdub Step Recording

Режим пошаговой записи Step Record позволяет создавать новый стиль, вводя на каждый из треков ноты или аккорды с помощью клавиатуры инструмента *не в масштабе реального 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.

Для перехода к этому диалоговому окну выберите из меню страницы команду “Overdub Step Recording”.

Track

Имя трека, выбранного для записи.

DRUM...ACC5 Трек стиля.

SE (выбранный элемент стиля)

См. стр. <102>.

CV (выбранная вариация аккорда)

См. стр. <102>.



Pos


Координаты вставляемого события (ноты, паузы или аккорда).

Список событий

Ранее вставленное событие. С помощью кнопки Back его можно стереть и ввести заново.

Установки Step Time

Длительность вставляемого события.

- o ...  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.* Реально метр такта определяется на главной странице режима записи стиля до начала самого процесса записи (см. пункт "6." процедуры, описанной на стр. <105>).

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% Стаккато
- 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

Используется для перехода к предыдущему шагу с одновременным стиранием вставленного события.

Next M. (следующий такт)

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

Done

Выход из режима пошаговой записи (Step Record).

Режим воспроизведения песни

Режим воспроизведения песни используется для прослушивания песен. Поскольку Pa1X имеет два секвенсера, то можно одновременно запустить воспроизведение двух песен. Это удобно при работе на концерте в режиме нон-стоп. Секвенсеры поддерживают работу с файлами форматов Standard MIDI File, Karaoke™, MP3 или Audio CD (проигрыватели MP3 и Audio CD — опциональные возможности).

Одновременно с воспроизведением песни можно играть по четырем трекам реального времени (Upper 1 — 3, и Lower). С помощью выбора перформансов и STS на треки реального времени можно назначать другие программы и установки эффектов. С помощью перформанса или STS можно сменить пресет голосового процессора.

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

Управление секвенсерами

Для управления воспроизведением секвенсеров Pa1X используются секции независимых регуляторов (SEQUENCER 1 для управления секвенсером 1 и SEQUENCER 2 — для управления секвенсером 2). Более подробно регуляторы секвенсеров описаны на странице <9>.

MIDI CLOCK

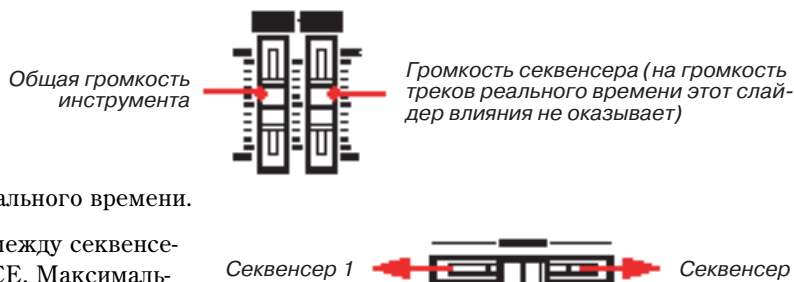
В режиме воспроизведения песни внутренний секвенсер Pa1X генерирует управляющие сообщения MIDI Clock даже в том случае, если параметр Clock установлен в значение MIDI (см. описание параметра “Clock”, стр. <208>). В этом режиме прием сообщений MIDI Clock по входу MIDI IN блокируется.

Pa1X передает только те сообщения MIDI Clock, которые были сгенерированы секвенсером 1.

Общая громкость, громкость секвенсера, баланс секвенсеров

Для управления общей громкостью используется слайдер MASTER VOLUME, громкостью секвенсерных треков — слайдер ACC/SEQ VOLUME. Это позволяет управлять громкостью секвенсера независимо от громкости треков реального времени.

Для определения громкостного баланса между секвенсерами 1 и 2 используется слайдер BALANCE. Максимальной громкости обоих секвенсеров соответствует центральное положение этого регулятора.



Параметры трека

Установки трека реального времени, 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 секвенсера.

Песни и формат стандартного MIDI-файла

Внутренний формат песни Pa1X совпадает со стандартным форматом MIDI-файла (SMF), являющийся универсальным для всех производителей. Файлы этого формата читаются всеми музыкальными инструментами и компьютерами.

Если песня на Pa1X 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 Pa1X файлов формата SMF, построенных исключительно на звуках General MIDI, никаких проблем не возникает. Несмотря на широкую совместимость Pa1X с другими инструментами, при использовании нестандартных форматов эта идиллия может быть нарушена.

Если это произошло, войдите в режим песни и загрузите файл SMF. Затем вручную поменяйте несовпадающие программы на похожие программы Pa1X. Сохраните файл SMF. Теперь в режиме воспроизведения песни он будет звучать адекватно оригиналу.

Треки реального времени, пэдовые и секвенсера

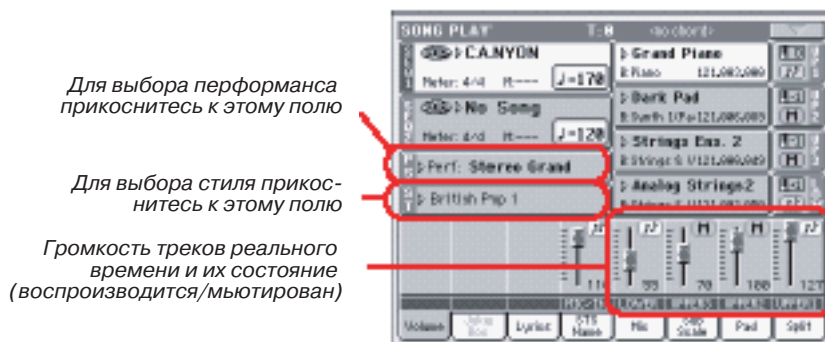
Pa1X оборудован двумя секвенсерами, каждый из которых может воспроизводить до 16 треков. Таким образом, в общей сложности инструмент укомплектован 32 секвенсерными треками.

Кроме того, во время воспроизведения песни можно играть по трекам реального времени Upper 1 — 3 и Lower. На главной странице режима воспроизведения песни можно управлять громкостью, мьютированием/размьютированием (см. ниже).

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.

Кроме треков реального времени, выбор различных перформансов или установок STS может изменять программы, назначенные на пэдовые треки.

При переходе в режим воспроизведения песни из режима воспроизведения стиля установки треков реального времени и пэдовых треков не изменяются.



Главная страница

Для перехода к этой странице из другого режима нажмите на кнопку SONG PLAY.

Замечание: при переходе в режим воспроизведения песни из режима воспроизведения стиля автоматически выбираются установки песни. Это может привести к тому, что изменятся некоторые параметры треков.

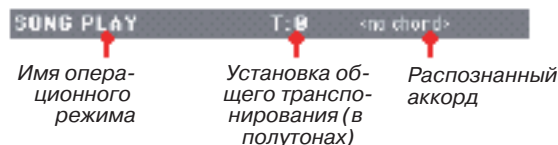


Для возврата к главной странице с одной из страниц редактирования режима воспроизведения песни нажмите на кнопку EXIT или SONG PLAY.

Для переключения между треками реального времени (стандартный режим) и треками песни используется кнопка TRK. SEL. 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 трекам реального времени (см. стр. <126>).

Заголовок страницы

В строке отображается имя текущего операционного режима, установки транспонирования и идентифицированного аккорда.



Имя операционного режима

Имя текущего операционного режима.

Установка мастер-транспонирования (в полутонах) ▶ PERF, ▶ STS SB

Диапазон мастер-транспонирования в полутонах. Значение параметра можно откорректировать с помощью кнопки TRANSPOSE панели управления.

Замечание: при выборе другого перформанса установка транспонирования может поменяться. Кроме того, это может произойти при загрузке файла SMF, созданного на инструменте серии Korg Pa.

Установку мастер транспонирования можно зафиксировать (см. описание параметра “General Controls: Lock” на странице <206>) и записать в память глобальных параметров (см. описание диалогового окна “Write Global - Global Setup”, стр. <226>).

Распознанный аккорд

При игре на клавиатуре инструмента в этом поле отображается распознанный аккорд. Если аббревиатура аккорда отсутствует, то значит с помощью кнопок CHORD SCANNING не был выбран режим идентификации аккордов (см. стр. <10>).

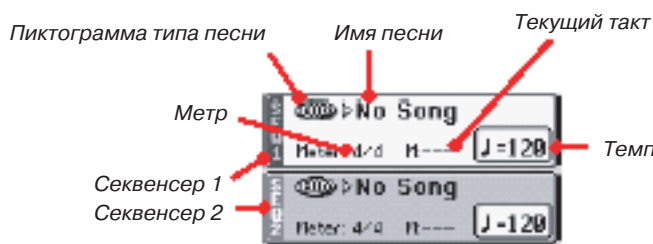
Пиктограмма меню страницы

Используется для перехода в меню страницы. Более подробно меню страницы описано на странице <137>.

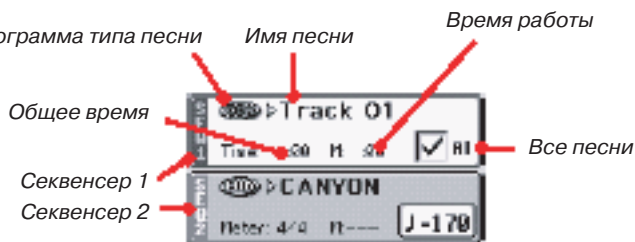
Поле песни

Отображает имя песни и параметры, состав которых определяется типом выбранной песни.

- Ниже приведен пример, когда был выбран файл формата SMF (стандартный MIDI-файл).



- Ниже приведен пример, когда был выбран файл формата Audio CD.



- Ниже приведен пример, когда был выбран файл формата **MP3**.



Секвенсер 1/2

На каждый из двух встроенных секвенсеров можно назначить свою песню. Каждый секвенсер имеет свои собственные параметры.

Пиктограмма типа песни

На секвенсер 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 Pa1X использует именно формат SMF (“*.MID”). MIDI-файлы караоке (“*.KAR”) являются дальнейшим развитием формата SMF.



Файлы форматов MPEG Layer-3 или MP3 (расширение “*.MP3”) доступны только при установленной опции EXBP-MP3. *Файлы этого типа нельзя загружать в оба секвенсера одновременно. Это компрессионный аудиоформат, который можно сгенерировать либо на компьютере, либо непосредственно на Pa1X.*



Формат Audio CD. Доступен только при установленной опции CDRW-1. *Файлы этого типа нельзя загружать в оба секвенсера одновременно.*



Доступен только для секвенсера 1. Файл списка воспроизведения (расширение “*.JBX”). Его можно назначить только на секвенсер 1, однако его имя в поле не появляется. Пиктограмма JBX отображается в списке воспроизведения (Jukebox) вместе с выбранной в настоящий момент песней.

Имя песни

Отображает имя песни, назначенной на соответствующий секвенсер.

- Если секвенсер уже выбран (белый фон), то для перехода к окну выбора песни (Song Select) прикоснитесь к полю имени песни.
- Если секвенсер еще не выбран (темный фон), то сначала выберите его, а затем прикоснитесь к полю имени песни, чтобы перейти к окну выбора песни (Song Select).

В окне Song Select можно выбрать либо песню (Song) либо файл со списком воспроизведения песен (Jukebox). Более подробно окно выбора песен (Song Select) описано на странице <73>.

Если выбрать новую песню при запущенном воспроизведении старой, то воспроизведение останавливается, загружается новая песня и секвенсер устанавливается в режим готовности к воспроизведению.

Для выбора песни можно также нажать на кнопку SELECT соответствующего секвенсера. Для выбора песни с помощью ввода ее идентификационного номера нажмите на кнопку SELECT еще один раз (см. стр. <74>).



Метр

Параметр доступен только тогда, когда выбран файл формата SMF (или Karaoke).

Отображает метр выбранной песни.

Текущий такт

Параметр доступен только тогда, когда выбран файл формата SMF (или Karaoke).

Отображает номер текущего такта.

Общее время

Параметр доступен только тогда, когда выбран файл форматов Audio CD Track или MP3.

Отображает длину выбранного файла в формате “минуты:секунды”.

Время работы

Параметр доступен только тогда, когда выбран файл форматов Audio CD Track или MP3.

Отображает длину воспроизведенной части файла в формате “минуты:секунды”.

Темп

Параметр доступен только тогда, когда выбран файл формата SMF (или Karaoke).

Темп метронома. Выберите этот параметр и с помощью регуляторов TEMPO/VALUE откорректируйте темп. Можно редактировать темп, не выбирая этого параметра. Для этого вращайте колесо DIAL при нажатой кнопке SHIFT. Темп выбранного секвенсера будет соответствующим образом модифицироваться.

Замечание: находясь на главной странице, можно выбрать параметр Темпо (темп) второго секвенсера, в то время как будет выбран первый секвенсер. В этом случае с помощью колеса DIAL будет изменяться темп секвенсера 2, а с помощью комбинации SHIFT + DIAL — темп секвенсера 1.

Все песни

Отмечаемое поле доступно только в том случае, если выбран файл формата Audio CD Track.

Для воспроизведения всех треков CD, начиная с выбранного, это поле необходимо отметить.

Поле перформансов/STS

Отображается имя перформанса или установки STS.



Выбранный перформанс или установка STS

Выбранный перформанс или установка STS

Выбранный в последний раз перформанс (PERF) или установка STS (STS).

Для перехода к окну Performance Select (выбор перформанса) прикоснитесь к полю его имени. Перформанс можно выбрать также с помощью кнопок PERFORMANCE/SOUND SELECT панели управления.

Для выбора установок STS используются кнопки, расположенные под дисплеем.

Поле стиля

Текущий стиль. Новый стиль можно выбрать во время воспроизведения песни, чтобы при переходе в режим воспроизведения стиля уже был загружен необходимый.

Для перехода к окну Style Select (выбор стиля) прикоснитесь к полю его имени. Стиль можно выбрать также с помощью кнопок STYLE SELECT панели управления. При выборе нового стиля загружаются соответствующие ему установки STS.



Выбранный стиль

Поле треков реального времени

Отображается информация о треках реального времени.



Имя программы ▶ PERF, ▶ STS SB
Имя программы, назначенной на соответствующий трек реального времени.

- Если трек уже выбран (белый фон), то для перехода к окну выбора программы (Sound Select) прикоснитесь к полю имени программы.
- Если трек еще не выбран (темный фон), то сначала выберите его, а затем прикоснитесь к полю имени программы, чтобы перейти к окну выбора программы (Sound Select).

Банк программ ▶ PERF, ▶ STS SB
Банк, которому принадлежит текущая программа.

Program Change ▶ PERF, ▶ STS SB
Номер сообщения Program Change. Отображается только в том случае, если отмечено поле параметра “Show Program Change number” глобального режима (см. стр. <207>).

Имя трека реального времени

Не редактируемое поле. Имя соответствующего трека.

Состояние трека

| | |
|-----|---------|
| UP1 | Upper 1 |
| UP2 | Upper 2 |
| UP3 | Upper 3 |
| LOW | Lower |

Октавное транспонирование треков реального времени ▶ PERF, ▶ STS SB
Не редактируемый параметр. Установка октавного транспонирования соответствующего трека. Для редактирования установок октавного транспонирования перейдите к странице редактирования “Mixer/Tuning: Tuning” режима воспроизведения песни (см. стр. <84>).

С помощью кнопки UPPER OCTAVE панели управления можно транспонировать все треки Upper одновременно.

Состояние треков реального времени ▶ PERF, ▶ STS SB
Состояние (воспроизводится/мьютирован) текущего трека. Для изменения состояния трека прикоснитесь к его пиктограмме.



Трек воспроизводится.



Трек мьютирован (не воспроизводится).

Панели

Нижняя часть главной страницы отведена под различные панели, которые вызываются с помощью соответствующих закладок. Более подробно панели описаны на странице <127>.

Панель громкости Volume



Закладки

Страницы треков 1 — 8 и 9 — 16

Для циклического переключения между стандартным режимом просмотра и просмотром треков 1 — 8 и 9 — 16 используется кнопка TRK. SEL. В режиме просмотра треков в верхней части главной страницы отображаются параметры треков песни.

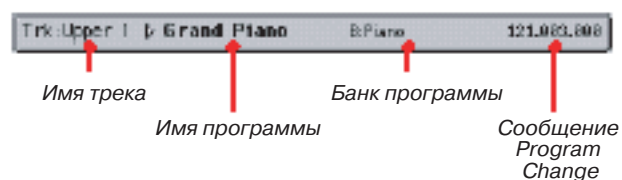
Для перехода к стандартному представлению главной страницы (*треки реального времени*, см. стр. <123>) нажмите еще один раз на кнопку TRK. SEL.

Поле песни

Несмотря на то, что поле находится в другом месте, оно абсолютно идентично полю песни в стандартном режиме просмотра главной страницы.

Информация о выбранном треке

В строке отображается имя программы, назначенной на выбранный трек. Оно отображается не только на главной странице, но и на некоторых страницах редактирования.



Банк программы

Банк, которому принадлежит выбранная программа.

Сообщение Program Change

Номер сообщения Program Change. Отображается только в том случае, если отмечено поле параметра “Show Program Change number” глобального режима (см. стр. <207>).

Поле программы

Отображает программы и установки октавного транспонирования восьми треков.

Установка октавного транспонирования трека песни

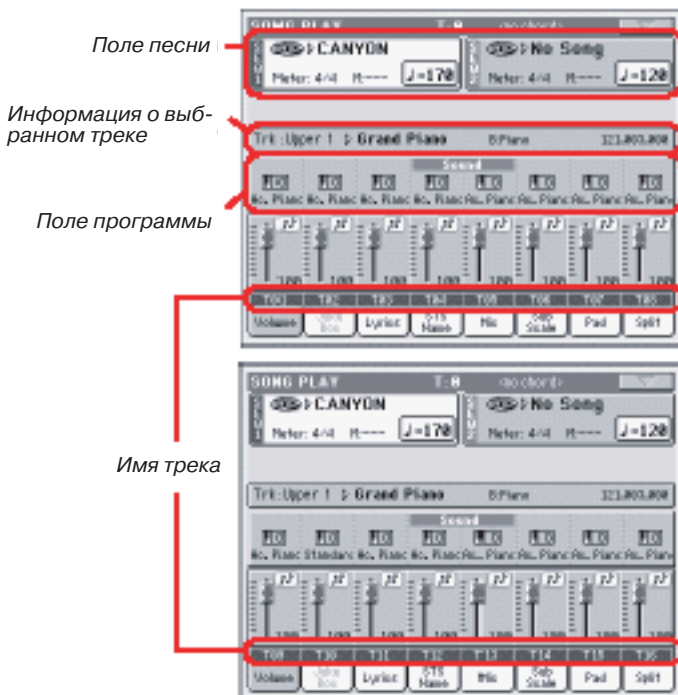
Не редактируемый параметр. Отображает значение установки октавного транспонирования соответствующего трека. Для редактирования установок октавного транспонирования перейдите к странице “Mixer/Tuning: Tuning” режима воспроизведения песни (см. стр. <84>).

Имя программы

Имя программы, назначенной на трек. Для выбора трека прикоснитесь один раз к полю имени. Отобразится детальная информация о выбранном треке (см. выше). Если прикоснуться к этому полю во второй раз, то раскроется окно выбора программ Sound Select.

Панель Volume

Для выбора этой панели прикоснитесь к закладке Volume. Панель позволяет определить громкость каждого из треков и состояние (воспроизводится/мьютирован).



Имя трека

Имя выбранного трека

Имя программы

Программа, назначенная на выбранный трек. Для перехода к окну выбора программы Sound Select прикоснитесь к этому полю и выберите требуемую программу.



Установка октавного транспонирования трека песни

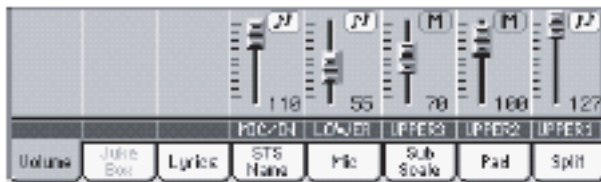
Имя программы

Для циклического переключения между стандартным режимом просмотра и просмотром треков 1 — 8 и 9 — 16 используется кнопка TRK. SEL.

Если светодиод VOLUME, расположенный над кнопкой SLIDER MODE, горит, то светодиоды программируемых слайдеров показывают, какой из режимов представления выбран.



В **стандартном** режиме просмотра на панель выводятся сгруппированные треки стилей, регуляторы Mic/In и треки реального времени (горит светодиод верхних слайдеров).



В режиме просмотра **треков песни 1 — 8** на панель выводятся треки песни 1 — 8 (горит светодиод третьих слайдеров).



В режиме просмотра **треков песни 9 — 16** на панель выводятся треки песни 9 — 16 (горит светодиод последних слайдеров).



Пиктограмма состояния трека Виртуальный слайдер

Виртуальные слайдеры ▶ PERF, ▶ STS SB

Виртуальные слайдеры используются для графического представления установок громкости каждого из треков. Для изменения параметров громкости используются программируемые слайдеры (при условии, что горит светодиод VOLUME, расположенный над кнопкой SLIDER MODE, см. ниже).

В качестве альтернативы, можно выбрать трек, прикоснувшись к полю трека, и отредактировать установки громкости с помощью контроллеров TEMPO/VALUE.

Установки треков реального времени можно сохранить в перформанс.

Функциональное назначение программируемых слайдеров ▶ PERF, ▶ STS SB

Для определения функционального назначения программируемых слайдеров используется кнопка SLIDER MODE. Если горит светодиод VOLUME, то программируемые слайдеры управляют громкостью соответствующих треков.

Функциональное назначение программируемых слайдеров входит в состав установок перформанса. Таким образом, при смене перформанса функция слайдеров может измениться.



Пиктограмма состояния треков ▶ PERF, ▶ STS SB

Состояние треков (воспроизводится/мьютирован). Для изменения состояния трека выберите его и прикоснитесь к пиктограмме. Состояние треков реального времени можно сохранить в перформанс или установку STS.



Трек воспроизводится.



Трек мьютирован (не воспроизводится).

Имена треков

Под слайдерами расположены метки, отображающие имена каждого из треков. Для переключения между просмотром различных треков используйте кнопку TRK.SEL.

MIC/IN Аудиовходы [*].

UPPER1...3 Треки Upper.

LOWER Трек Lower.

T01...T16 Треки песни [*].

[*] Установки громкости этих треков не сохраняются.

Панель Jukebox


Если на секвенсер 1 назначить файл Jukebox (расширение “.JBX”), то можно просматривать и выбирать песни (кнопка Select) из списка песен. Таким образом, можно выбрать любую песню и поменять порядок воспроизведения.

Замечание: файл со списком воспроизведения песен можно назначить только на секвенсер 1.

Замечание: панель становится доступной только в том случае, если в секвенсер загружен файл со списком воспроизведения песен.

Совет: для создания или редактирования файла со списком воспроизведения песен используется страница Jukebox Edit (см. стр. <133>).

Внимание: при попытке удалить песню, включенную в список воспроизведения, и которая в настоящий момент воспроизводится, секвенсер останавливается и выводится сообщение “No Song”. При этом можно прикоснуться к закладке JukeBox, чтобы раскрыть панель Jukebox, и выбрать другую песню.

Следующую песню можно выбрать также и с помощью комбинации регуляторов SHIFT + >> (быстрая перемотка в прямом направлении) секции секвенсера 1. Затем нажмите на кнопку  этой же секции.

Список песен

Используется для просмотра файла Jukebox со списком воспроизведения. Для перемещения по списку используйте строку прокрутки.

Выбранная песня

Имя воспроизводящейся песни. Можно выбрать другую песню и прикоснуться к кнопке Select, чтобы назначить ее на воспроизведение.

Кнопка Select

Для назначения выбранной песни (отображается в инверсном цвете) на секвенсер 1 прикоснитесь к кнопке Select. Воспроизведение текущей песни прерывается и запускается выбранная.

Файл Jukebox со списком воспроизведения песен


Имя файла Jukebox, содержащего список воспроизведения песен. Для редактирования файла предусмотрена страница “Jukebox Editor” (см. стр. <133>).

Управление воспроизведением

Управление воспроизведением файла со списком песен с помощью секвенсера 1 несколько отличается от управления воспроизведением одной песни.

<< и >> Команды быстрой перемотки назад/вперед.

[SHIFT] Если нажать на одну из этих кнопок при нажатой кнопке SHIFT, то произойдет переход к предыдущей/следующей песне из списка воспроизведения.

PAUSE Приостанавливает воспроизведение текущей песни, сохраняя текущую позицию. Для запуска воспроизведения песни с того места, где был произведен останов, нажмите на кнопку PAUSE или .



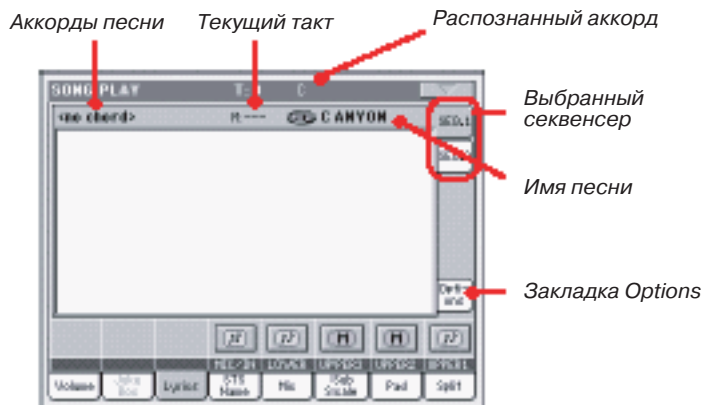
► **PLAY/STOP** Запускает или останавливает воспроизведение текущей песни. При останове воспроизведения песни секвенсер возвращается к ее первому такту.

Если открыта страница со списком воспроизведения песен, то можно запустить воспроизведение с выбранной песни (см. описанную выше панель Jukebox).

Панель Lyrics

На панели отображается текстовая информация и аббревиатуры аккордов, включенные в MIDI-файл форматов SMF или Karaoke™. Текстовая информация выбранной песни отображается только в том случае, если она там есть и если представлена в формате, который поддерживается инструментом.

Во время воспроизведения песни на страницу Lyrics выводится текстовая информация соответствующего MIDI-файла. Кроме того, над текстом отображаются аббревиатуры аккордов, если они также включены в MIDI-файл и отмечен параметр “Show Chords” закладки Options. Текущие слова текста подчеркиваются.



Аккорды песни

Аккорды, включенные в состав MIDI-файла. Иногда удобнее следить за эти полем, чем за аккордами, отображаемыми в тексте.

Текущий такт

Номер текущего такта.

Распознанный аккорд

Аккорд, взятый на клавиатуре инструмента, и идентифицированный аранжировщиком.

Выбранный секвенсер (SEQ 1/SEQ 2)

Закладки используются для выбора секвенсера, песня которого будет выводиться на экран дисплея.

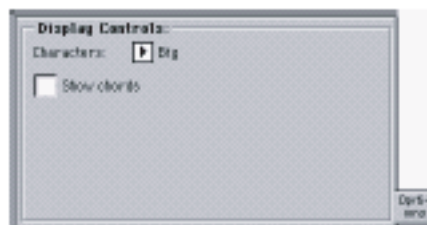
Замечание: на главной странице режима воспроизведения песни можно выбрать секвенсер 2, а на странице Lyrics — секвенсер 1 (или наоборот). Это позволяет текст одной песни выводить на внешний монитор, а текст песни другого секвенсера — на встроенный.

Имя песни

Имя песни, назначенной на выбранный секвенсер. Для выбора секвенсера, песня которого будет выводиться на экран дисплея, используются закладки SEQ 1 и SEQ 2.

Закладка Options

Используется для перехода к панели Options, где определяются различные видеоустановки (см. ниже).



Display Controls

Параметры определяют режим вывода текста на экран дисплея.

Characters ► GBL Sng
Название шрифта. Имеется возможность переключения между маленьким и большим кеглями.

Show chords ► GBL Sng
Если поле параметра промаркировано, то на дисплей выводятся аккорды над текстом, если они имеются в MIDI-файле.

Панель STS Name

Отображает имена четырех доступных установок STS. Более детально панель описана на странице <80>.

Панель Mic

Используется для определения установок микрофонного входа. Более детально панель описана на странице <80>.

Панель Sub-Scale

Используется для определения вторичного строя треков реального времени. Более детально панель описана на странице <84>.

Панель Pad

Используется для просмотра программ, назначенных на четыре пэда. Более детально панель описана на странице <81>.

Панель Split

Панель используется для определения точки разбиения клавиатуры. Более детально панель описана на странице <81>.

Меню редактирования

Для перехода к меню редактирования Song Play, находясь на любой странице, нажмите на кнопку MENU. Меню обеспечивает доступ к разделам редактирования выбранного секвенсера (см. стр. <126>).

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 из 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.



Структура страницы редактирования

Все страницы редактирования используют одинаковые базовые элементы.

Операционный режим

Информирует о том, что инструмент находится в режиме воспроизведения песни.

Выбранный секвенсер

Прежде чем перейти к редактированию, выберите на главной странице в поле Song (песня) один из двух секвенсеров (см. ниже "Переключение между секвенсерами во время редактирования").

Раздел редактирования

Идентифицирует текущий раздел редактирования, соответствующий одному из пунктов меню редактирования (см. выше).



Пиктограмма меню страницы

Используется для перехода в меню страницы (см. стр. <137>).

Поле параметров

На каждой странице расположено несколько параметров. Для выбора требуемой страницы предусмотрены закладки. Более подробно параметры страниц будут описаны ниже.

Закладки

Используются для выбора страниц текущего раздела редактирования.

Переключение между секвенсерами во время редактирования

Режим редактирования позволяет изменять некоторые из параметров секвенсеров. Выбранный секвенсер отображается в заголовке страницы.



Для выбора секвенсера перейдите на главную страницу режима воспроизведения песни и выберите секвенсер, установки которого необходимо отредактировать.

Mixer/Tuning: Volume/Pan

На странице находятся установки громкости и панорамы треков реального времени или песни.

Замечание: параметры песни в установки перформанса или STS не сохраняются.

Замечание: при выборе новой песни установки мьютирования треков могут меняться.

Для переключения между отображением треков реального времени и треков песни используется кнопка TRK. SEL.



Upper Volume Link ▶ GBL Sty

Параметр определяет, будут ли при изменении громкости одного трека Upper соответствующим образом модифицироваться установки громкости остальных треков Upper.

Для сохранения значения этого параметра перейдите в режим воспроизведения стиля, и выберите из меню страницы команду Write Global-Style Play Setup (см. стр. <137>).

Замечание: это двойник параметра, расположенного на странице "Preferences: Global Setup" режима воспроизведения стиля.

Поле отмечено При изменении громкости одного трека Upper соответствующим образом будут модифицироваться установки громкости остальных треков Upper.

Поле не отмечено При изменении громкости одного трека Upper установки громкости остальных треков Upper не модифицируются.



Pan ▶ GBL Sty

Положение трека в стереополе.

-64...-1 Левый стереоканал.

0 По центру

+1...+64 Правый стереоканал.

Off Если выход трека установлен в Left&Right (стандартное значение), то прямой (необработанный) сигнала на выходах отсутствует. В этом случае на выход трека подается только обработанный процессором эффектов сигнал.

Если выход трека подается на дополнительный выход, то обработанный сигнал мьютируется.

Более подробно установки состояния каждого из треков описаны на странице <211>.

Volume ▶ PERF, ▶ STS SB

Громкость трека.

0...127 Громкость трека в формате MIDI.

Пиктограмма состояния треков ▶ PERF, ▶ STS SB, ▶ GBL Sng

Состояние трека (воспроизводится/мьютирован).



Трек воспроизводится.



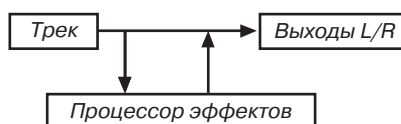
Трек мьютирован (не воспроизводится).

Mixer/Tuning: FX Send

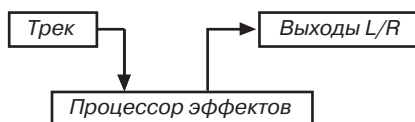
На странице находятся параметры, позволяющие определять уровень сигнала, подаваемого на входы встроенных процессоров эффектов.

Замечание: при сохранении перформанса или STS установки песни не записываются.

Процессоры эффектов Pa1X скоммутированы параллельно. Это позволяет определять в процентах уровень прямого сигнала, который необходимо обработать.



Если необходимо подать на выход только обработанный процессором эффектов сигнал (это используется для эффектов разрывного типа, например, вращающиеся динамики, дисторшен, эквалайзер...), установите параметр Pan в значение Off (см. выше).



Режим воспроизведения песни поддерживает работу четырех процессоров. Обычно они используются следующим образом:

FX A Эффект реверберации для секвенсеров 1 и 2.

FX B Модуляционный эффект для секвенсеров 1 и 2.

FX C Эффект реверберации для треков реального времени.

FX D Модуляционный эффект для треков реального времени.

В зависимости от состояния параметра “Seq.2 FX Mode”, секвенсер 2 может использовать пару эффектов C/D (см. стр. <136>).

Более того, режим секвенсера позволяет создавать песню с использованием всех четырех процессоров эффектов (см. стр. <157>).

Для переключения между отображением треков реального времени и треков песни используется кнопка TRK. SEL.



Замечание: если остановить песню и запустить снова или выбрать новую песню, то восстанавливаются параметры песни, принятые по умолчанию. Однако можно приостановить песню (пауза), откорректировать установки эффектов и запустить воспроизведение. Для того чтобы произведенные корректировки песни можно было сохранить, редактируйте ее в режиме секвенсера.

Send level (A...D) ▶ PERF, ▶ STS SB
0...127 Уровень сигнала трека, подаваемого на вход соответствующего процессора эффектов.

Пиктограмма состояния треков ▶ PERF, ▶ STS SB, ▶ GBL Sng
Состояние трека (воспроизводится/мьютирован).

Трек воспроизводится.

Трек мьютирован (не воспроизводится).

Mixer/Tuning: Tuning

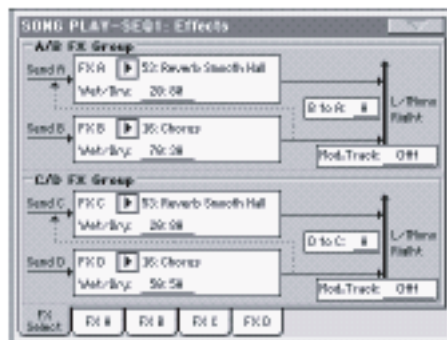
Параметры страницы позволяют определить различные установки настройки высоты тона. Более подробно об этом рассказывается на странице <84>.

Parameters ▶ PERF, ▶ STS SB
Замечание: установки трека песни, отредактированные на этой странице, не сохраняются.

Effects: FX Select

Страница используется для назначения эффектов на встроенные процессоры А — D.

Замечание: 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 произведенные корректировки установок эффектов песни сохранялись, редактируйте ее в режиме секвенсера.



FX A...D ▶ **PERF**, ▶ **STS SB**, ▶ **GBL Sng**
 Эффекты, назначенные на соответствующие процессоры. Обычно на процессоры А и С назначаются эффекты реверберационного типа, а на процессоры В и D — модуляционного (хорус, флэнжер, задержка...). Полный список доступных эффектов приводится на странице <274>.

Wet/Dry ▶ **PERF**, ▶ **STS SB**, ▶ **GBL Sng**
 Параметр определяет баланс прямого (Dry) и обработанного (Wet) сигналов.

Dry Только прямой сигнал.

Wet Только обработанный эффектом сигнал.

nn:nn Процентное отношение уровней обработанного и прямого сигналов (Wet/Dry).

B to A, D to C ▶ **PERF**, ▶ **STS SB**, ▶ **GBL Sng**
 Уровень сигнала, подаваемого с выхода процессора эффектов В на вход процессора эффектов А, или же уровень сигнала, подаваемого с выхода процессора эффектов D на вход процессора эффектов С.

Mod.Track ▶ **PERF**, ▶ **GBL Sng**
 Трек-источник управляющих MIDI-сообщений. С помощью этих сообщений, генерируемых физическим контроллером или треком песни, можно модулировать параметры эффектов.

Использование эффектов в режиме воспроизведения песни

Pa1X имеет четыре процессора эффектов. В зависимости от типа загруженного MIDI-файла в режиме воспроизведения песни можно использовать два или четыре эффекта одновременно.

Обычно процессоры эффектов А и В резервируют для секвенсеров, а процессоры С и D — для обработки треков реального времени и пэдовых треков.

В зависимости от состояния параметра “Seq.2 FX Mode”, пару процессоров эффектов можно назначить на тот или иной секвенсер (см. стр. <136>).

Можно также создавать песни, которые используют все четыре процессора эффектов.

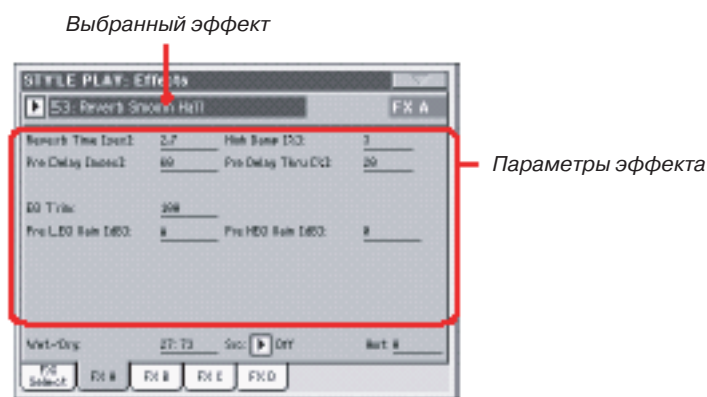
- Созданные на Pa1X песни (в режиме секвенсера) могут использовать до 4 эффектов (обычно это 2 эффекта реверберации + 2 модуляционных эффекта). На каждый из треков можно назначить пару процессоров эффектов (А/В или С/Д).
- Стандартный MIDI-файл или файл формата Karaoke™ использует только 2 эффекта (обычно это 1 эффект реверберации + 1 модуляционный эффект). Это позволяет зарезервировать 2 эффекта для обработки треков реального времени.
- При одновременной работе обоих секвенсеров и “Seq.2 FX Mode” установленном в “AB” (см. стр. <136>), секвенсерные треки обрабатываются эффектами А/В, а пара С/Д резервируется под треки реального времени.
- При одновременной работе обоих секвенсеров и “Seq.2 FX Mode” установленном в “CD” (см. стр. <136>), секвенсер 1 использует эффекты процессоров А/В, в то время как пара С/Д резервируется для обработки эффектами секвенсера 2 и треков реального времени.

Effects: FX A...D

На этих страницах находятся параметры четырех процессоров эффектов. Ниже приведена страница FX A, когда на процессор А назначен эффект Reverb Smooth Hall.

Выбранный эффект
 ▶ **PERF**, ▶ **STS SB**, ▶ **GBL Sng**

Выберите из выпадающего меню требуемый эффект. Здесь доступны те же эффекты, что и на странице “Effects: FX Select” (см. выше).



Параметры эффекта ▶ PERF, ▶ STS SB, ▶ GBL Sng
Список доступных параметров определяется выбранным эффектом. Полный список эффектов и их параметров находится на странице <274>.

Wet/Dry ▶ PERF, ▶ STS SB, ▶ GBL Sng
Баланс прямого (Dry) и обработанного (Wet) сигналов. Тот же самый параметр можно обнаружить и на странице “Effects: FX Select” (см. выше).

Src ▶ PERF, ▶ STS SB, ▶ GBL Sng
Источник модуляции. Трек, генерирующий эти сообщения, выбирается с помощью параметра “Mod.Track (Modulating Track)” страницы “Effects: FX Select” (см. выше). Список источников модуляции приводится в главе “Эффекты”.

Track Controls: Mode

Параметры определяют установки Internal/External и Poly/Моно треков песни (см. стр. <86>).

Parameters ▶ PERF, ▶ STS SB, ▶ GBL Sng
Замечание: с помощью команды Global-Song Play Setup меню страницы эти параметры можно сохранить в качестве глобальных установок воспроизведения песни.

Track Controls: Drum Volume

Параметры определяют громкость каждой из групп перкуSSIONных инструментов.

Parameters ▶ PERF, ▶ STS SB
Замечание: установки трека песни, произведенные на этой странице, в память инструмента не сохраняются и предназначены исключительно для оперативного использования.

Track Controls: Easy Edit

Установки страницы позволяют редактировать параметры точной настройки программ, назначенных на треки (см. стр. <88>).

Parameters ▶ PERF, ▶ STS SB
Замечание: установки трека песни, произведенные на этой странице, в память инструмента не сохраняются и предназначены исключительно для оперативного использования.

Keyboard/Ensemble: Keyboard Control

Установки страницы позволяют определять значения параметров треков реального времени (см. стр. <89>).

Parameters ▶ PERF, ▶ STS SB
Замечание: 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 треков реального времени (см. стр. <89>).

Parameters ▶ PERF, ▶ STS SB

Keyboard/Ensemble: Ensemble

См. "Keyboard/Ensemble: Ensemble", стр. <90>.

Parameters ▶ PERF, ▶ STS SB

Pad/Switch: Pad

См. "Pad/Switch: Pad", стр. <92>.

Parameters ▶ PERF, ▶ STS SB

Pad/Switch: Assignable Switch

См. "Pad/Switch: Assignable Switch", стр. <92>.

Parameters ▶ PERF, ▶ STS SB

Jukebox Editor

Функция списка воспроизведения песен позволяет проигрывать последовательно одна за другой несколько песен (максимум 127) без необходимости выбора каждой из них в отдельности. Для прослушивания файла со списком воспроизведения песен с помощью секвенсера 1 достаточно выбрать его на странице Song Selection (см. стр. <127>), аналогично обычной песне.

Страница используется для создания, редактирования и сохранения файла со списком воспроизведения песен. Он может включать файлы форматов SMF, Karaoke™ и MP3. **Замечание:** работа файлов MP3 поддерживается только при установленной опции EXBP-MP3.



Если файл со списком воспроизведения песен уже был выбран в секвенсере, то его уже можно начинать редактировать, загрузив эту страницу. В противном случае список воспроизведения будет пустой.

Для создания нового файла со списком воспроизведения песен прикоснитесь к кнопке Del All, чтобы стереть все песни или текущий список. Затем добавьте новые песни, прикоснитесь к кнопке Save и до подтверждения введите другое имя. Новый список воспроизведения песен сохранится на диск.

Move Up/Down

Эти кнопки используются для перемещения записи списка вверх/вниз.

Add

Используется для добавления песни в конец текущего списка. Список воспроизведения может состоять максимум из 127 песен.

Замечание: список воспроизведения песен и сами песни должны находиться в одной папке.

Совет: вместо одной песни можно выбрать файл со списком воспроизведения и добавить его в текущий список воспроизведения песен целиком.

Insert

Вставляет песню в текущую позицию (т.е. между выбранной песней и предыдущей). Все последующие песни сдвигаются на один шаг вниз. Список воспроизведения может состоять максимум из 127 песен.

Замечание: список воспроизведения песен и сами песни должны находиться в одной папке.

Совет: вместо одной песни можно выбрать файл со списком воспроизведения и добавить его в текущий список воспроизведения песен целиком.

Delete


Команда используется для удаления из списка выбранной песни.

Del All

Команда используется для удаления всего списка воспроизведения песен.

Save

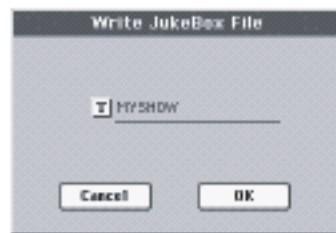
Кнопка используется для вызова процедуры сохранения файла со списком воспроизведения песен на диск.

Чтобы откорректировать имя, перейдите к окну редактирования текстовой информации Text Edit, прикоснувшись к пиктограмме .

Если отредактировать существующий список и сохранить его под тем же именем, то старый список теряется.

При сохранении нового списка воспроизведения песен на дисплей автоматически выводится имя "NEW-NAME.JBX", которое можно отредактировать.

Замечание: файл с расширением ".JBX" можно сохранить только в ту же папку, что и песни, которые входят в его список воспроизведения.



Groove Quantize

Для секвенсера 1 можно использовать процесс квантования в режиме реального времени. Он заключается в принудительном перемещении ноты во время воспроизведения к ближайшей линии ритмической "сетки".

Для включения режима квантования используйте команду этой страницы или отметьте команду Groove Quantize Enable меню страницы.

Замечание: установки Groove Quantize в память инструмента не сохраняются и предназначены исключительно для оперативного использования.



Enable

Разрешает/отменяет режим квантования. При включении инструмента, а также при выборе новой песни режим квантования автоматически отключается.

Note Start

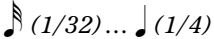
Разрешает/отменяет режим квантования событий Note On (взятие ноты).

Note Duration

Разрешает/отменяет режим квантования событий Note Off (снятие ноты).

Resolution

Определяет шаг "сетки" квантования (шаг квантования). Этот параметр определяет базовую величину, которая модифицируется в соответствии со значениями параметров Acc, Swng и Wndw.

 Шаг квантования в музыкальных терминах длительностей нот (цифра "3" после значения параметра используется для обозначения триолей). Например, если шаг квантования равен 1/8, то все ноты принудительно перемещаются к ближайшим восьмым нотам, если 1/4 — то к ближайшим четвертным нотам.



Accuracy

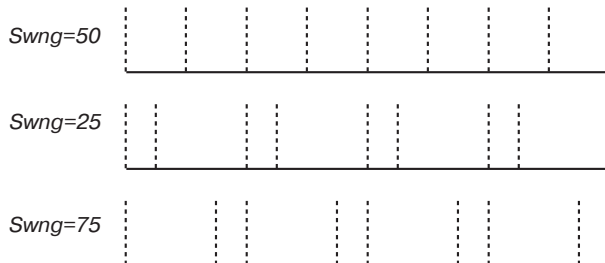
Точность квантования. Например, если Acc=50, и нота находится на расстоянии 20 тиков от “сетки” квантования, то она перемещается в ее сторону только на 10 тиков.

- 0 Ноты не квантуются
- 100 Ноты строго привязываются к “сетке” квантования.

Swng

Асимметричное квантование, при котором “сетка” квантования определенным образом модифицируется.

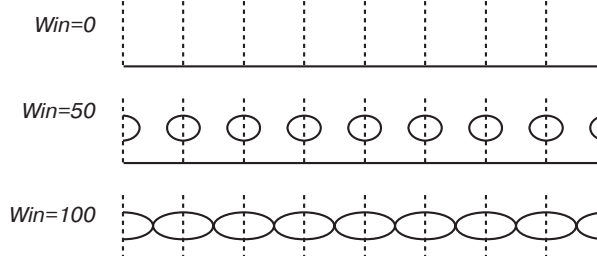
- 0 Четные линии “сетки” квантования совмещаются с предыдущими нечетными.
- 50 “Сетка” квантования не модифицируется.
- 100 Четные линии “сетки” квантования совмещаются с последующими нечетными.



Window

Размер области, внутри которой происходит квантование.

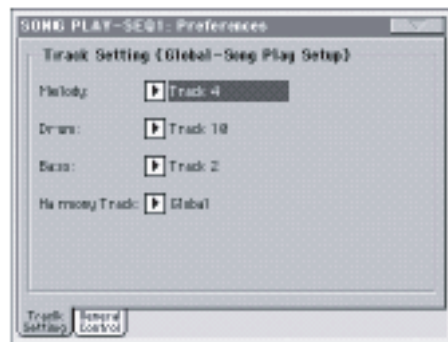
- 0 Область квантования ограничена линиями “сетки” квантования, поэтому фактически ничего не происходит.
- 100 Соседние области квантования смыкаются, поэтому квантуются все события.



Preferences: Track Settings

На странице определяются значения основных параметров треков песни.

Замечание: установки сохраняются в область Song Play Setup (конфигурация режима воспроизведения песни) файла глобальных параметров (вместе с другими параметрами, отмеченными в данном руководстве аббревиатурой ▶ GBL Sng). После того, как эти установки были изменены, для сохранения их в качестве глобальных выберите команду Write Global-Song Play Setup меню страницы.



Melody ▶ GBL Sng

Параметр используется для выбора трека песни Melody. Его можно мьютировать с помощью функции “Melody Mute”, которую можно назначить на программируемый переключатель, ножной переключатель педаль или контроллер EC5.

Drum ▶ GBL Sng

Параметр используется для выбора трека песни Drum. При вызове функции “Drum&Bass”, которую можно назначить на программируемый переключатель, ножной переключатель или контроллер EC5, трек остается в режиме воспроизведения (также как и трек Bass).

Bass ▶ GBL Sng

Параметр используется для выбора трека песни Bass. При вызове функции “Drum&Bass”, которую можно назначить на программируемый переключатель, ножной переключатель или контроллер EC5, трек остается в режиме воспроизведения (также как и трек Drum).

Harmony Track ▶ GBL Sng

Определяет трек, с которого в голосовой процессор будут посылаться ноты аккорда (а также сообщения Program Change).

- Off* В модуль гармонизации (Harmony) голосового процессора ноты с треков не поступают. Они берутся со входа MIDI IN.
- Seq.1-Track 1...16* Аккорды поступают с соответствующих треков секвенсера 1.
- Seq.1-Track 1...16* Аккорды поступают с соответствующих треков секвенсера 2.
- Seq.1+2Track1...16* Ноты поступают с одноименных треков секвенсеров 1 и 2.
Внимание: если оба секвенсера генерируют ноты одновременно, то гармонизатор принимает информацию от обоих секвенсеров. Обратите внимание, что гармонизатор принимает от секвенсера ноты даже в том случае, если слайдер BALANCE установлен в состоянии, в котором громкость данного секвенсера равна нулю.
- Global* Ноты, взятые на клавиатуре инструмента в области сканирования аккордов (Chord Scanning).

Preferences: General Control

Страница используется для определения общих параметров.

Замечание: установки сохраняются в область Song Play Setup (конфигурация режима воспроизведения песни) файла глобальных параметров (вместе с другими параметрами, отмеченными в данном руководстве аббревиатурой ▶ GBL Sng) После того, как эти установки были изменены, для сохранения их в качестве глобальных выберите команду Write Global-Song Play Setup меню страницы.



Midi Setup ▶ GBL Sng

При выборе с помощью этого параметра соответствующим образом конфигурируются MIDI-каналы для режима воспроизведения песни. Более подробная информация об использовании установок Midi Setup находится на странице <245>.

Замечание: для того, чтобы при входе в режим воспроизведения песни загружалась нужная конфигурация Midi Setup, ее необходимо сохранить с помощью команды Write Global-Song Play Setup меню страницы.

Более подробно установки MIDI-конфигурации (Midi Setup) описаны на странице <273>.

Замечание: после выбора конфигурации MIDI Setup можно войти в глобальный режим и откорректировать установки любого из каналов. Для сохранения произведенных правок в конфигурацию MIDI Setup, находясь в глобальном режиме, выберите команду Write Global-Midi Setup меню страницы. Таким образом, можно адаптировать к конкретным условиям работы и сохранить любую конфигурацию Midi Setup.

Совет: для того чтобы восстановить оригинальные конфигурации Midi Setup, загрузите заводские данные, которые доступны на сайте www.korgpa.com.

Performance recalls FX CD ▶ GBL Sng

Параметр определяет режим использования эффектов в перформансе.

Поле не отмечено При выборе перформанса процессоры эффектов не выбираются.

Поле отмечено Перформанс выбирает пару процессоров эффектов C/D.

Замечание: если оба параметра, этот и "Seq.2 FX Mode", установлены на выбор пары процессоров эффектов C/D, то секвенсер 2 использует те же эффекты, что и треки реального времени. Таким образом, эти эффекты могут быть изменены либо при выборе песни секвенсера 2, либо при выборе перформанса.

Link Mode ▶ GBL Sng

Два секвенсера Pa1X могут работать как в одном темпе, так и в разных.

Замечание: можно запустить оба секвенсера одновременно. Для этого, удерживая нажатой кнопку SHIFT, нажмите на одну из кнопок ■▶.

Off Темп обоих секвенсеров устанавливается независимо друг от друга.

Measure Секвенсеры работают в одном темпе. Данные темпа песни игнорируются. Темп воспроизведения устанавливается с помощью регуляторов TEMPO/VALUE.

Запустите один из секвенсеров, нажав на кнопку **▶** его панели управления. Затем запустите второй секвенсер, нажав на кнопку **▶** его панели управления. Второй секвенсер запустится с начала следующего такта.

Beat Секвенсеры работают в одном темпе. Данные темпа песни игнорируются. Темп воспроизведения устанавливается с помощью регуляторов TEMPO/VALUE.

Запустите один из секвенсеров, нажав на кнопку **▶** его панели управления. Затем запустите второй секвенсер, нажав на кнопку **▶** его панели управления. Второй секвенсер запустится со следующей доли (четвертной или восьмой, в зависимости от метра такта песни).

Seq.2 FX Mode ▶ GBL Sng

Параметр определяет процессоры эффектов, которые будут использоваться секвенсером 2. Если загружена песня, в которой задействованы все 4 процессора эффектов, то параметр значения не имеет (используются 4 эффекта).

AB Секвенсер 2 использует процессоры эффектов A и B совместно с секвенсером 1.

CD Секвенсер 2 использует процессоры эффектов C и D.

***Замечание:** если параметр установлен в CD, то секвенсер 2 использует эффекты совместно с треками реального времени. Таким образом, эффекты можно изменить либо выбрав новую песню для секвенсера 2, либо выбрав новый перформанс (если поле параметра "Performance recalls FX CD" не отмечено — см. выше).*

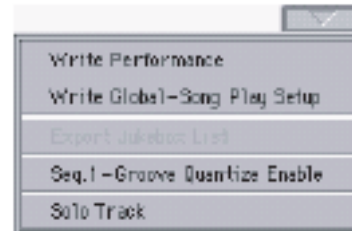
Get HD Path ▶ GBL Sng

Кнопка используется для показа текущего пути каждого из секвенсеров. Это позволяет определить место на диске, где находится выбранная песня.

Если с помощью команды "Write Global-Song Play Setup" меню страницы сохранить эти пути в область глобальных параметров, то при первом после включения питания инструмента открытии окна выбора песен (Song Select) по умолчанию будет выбираться заданный путь.

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.

См. описание диалогового окна "Write Performance dialog box" на странице <95>.

Write Global-Song Play Setup

Команда используется для перехода к диалоговому окну Write Global-Song Play Setup и сохранению глобальных установок режима воспроизведения песни.

См. ниже описание диалогового окна "Write Global-Song Play Setup".

Export Jukebox List

Команда используется для сохранения на диск списка воспроизведения песен в формате текстового файла.

1. Выберите команду Export Jukebox List меню страницы.
2. В раскрывшемся диалоговом окне выберите устройство, на которое будет записываться список воспроизведения файлов (гибкий или жесткий диск).



- Если выбран гибкий диск (Floppy), то вставьте его в дисковод и прикоснитесь к кнопке ОК.
- Если выбран жесткий диск (hard), то прикоснитесь к кнопке ОК.

Замечание: текстовому файлу присваивается имя выбранного списка воспроизведения. Например, если список песен называется "Dittu.jbx", то будет сформирован текстовый файл с именем "Dittu.txt". Для нового списка воспроизведения, у которого еще нет имени, формируется файл "New_name.txt". Если на гибком диске уже есть одноименный файл, то он будет перезаписан без какого-то ни было предупреждения.

В текстовый файл включается следующая информация: пронумерованный в порядке возрастания список песен, имена файлов в формате MS-DOS (8.3) и общее число файлов.

Для корректного отображения списка на компьютере и его распечатки используйте в текстовом редакторе символы фиксированного размера.

Seq.1-Groove Quantize Enable

Включает/отключает квантование (см. "Groove Quantize" на стр. <134>). При каждом включении инструмента режим квантования автоматически отключается.

Замечание: режим квантования "Groove Quantize" поддерживается только секвенсером 1.

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 функции солирования меняется в зависимости от выбранного трека.

- **Трек реального времени:** при игре на клавиатуре инструмента воспроизводится только солированный трек реального времени, все остальные треки реального времени — мьютируются. Треки секвенсера воспроизводятся в обычном режиме и не мьютируются.
- **Трек песни:** воспроизводится только выбранный трек песни. Все остальные треки песни мьютируются. Треки реального времени воспроизводятся в обычном режиме и не мьютируются.

Диалоговое окно Write Global-Song Play Setup

Для перехода к этому диалоговому окну выберите пункт Write Global-Song Play Setup меню страницы. Оно позволяет сохранять в файл глобальных параметров различные привилегированные установки песни Song Preference (см. "Preferences: Track Settings" на стр. <135>).

Параметры, которые сохраняются в область Song Play Setup глобальных установок, отмечены в данном руководстве аббревиатурой ▶ GBL Sng.



Воспроизведение файлов формата MP3

Воспроизведение файлов MP3, за исключением перечисленных ниже моментов, ничем не отличается от воспроизведения файлов SMF:

- Одновременно может воспроизводиться только один файл формата MP3.
- Темп воспроизведения откорректировать невозможно.
- Текстовая информация на дисплей не выводится.
- Для считывания файлов формата MP3 необходимо установить опциональную карту EXBP-MP3.

Воспроизведение треков Audio CD

Воспроизведение файлов Audio CD, за исключением перечисленных ниже моментов, ничем не отличается от воспроизведения файлов SMF:

- Одновременно может воспроизводиться только один файл формата Audio CD.
- Темп воспроизведения откорректировать невозможно.
- Текстовая информация на дисплей не выводится.
- Для считывания файлов формата CD-аудио необходимо установить опциональный дисковод CDRW-1.
- Можно воспроизвести весь диск CD, выбрав на главной странице режима воспроизведения песни опцию All (см. описание параметра “All Songs” на стр. <124>).

База музыкальных данных (SongBook)

Встроенная база музыкальных данных (SongBook) позволяет оптимизировать управление различными музыкальными ресурсами (стили, файлы форматов SMF, KAR и опциональных MP3).

База музыкальных данных доступна в режимах 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 дальнейшего усовершенствования оперативного управления инструментом в режиме реального времени с каждым файлом SMF или MP3 в режиме воспроизведения песни можно связать четыре установки STS. Это облегчает выбор установок треков реального времени, эффектов и голосового процессора при игре “в живую” совместно с воспроизведением файлов SMF или MP3.

Более подробная информация о способах использования базы музыкальных данных приведена на странице <54>.

Замечание: записи базы SongBook реальных данных не содержат. В них находятся ссылки на стили в памяти инструмента, файлы SMF или MP3. При копировании файла базы музыкальных данных файлы, на которые указывают ссылки, не копируются.

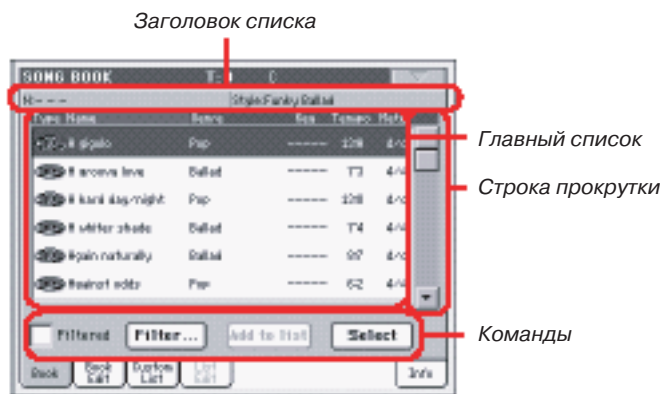
Внимание: если база музыкальных данных копируется с диска (файл с расширением “.SBD”), то содержимое базы, хранящейся в памяти инструмента, стирается. Поэтому прежде чем загрузить новую базу данных, старую необходимо сохранить.

Book

Страница Book содержит полный список записей песен музыкальной базы данных. Для запуска воспроизведения требуемой песни выберите ее и нажмите кнопку Select.

Если отмечена опция “Enable List Edit” меню страницы (см. стр. <142>), то становится доступной кнопка “Add to list”, позволяющая добавлять записи в пользовательский список (Custom).

Каждая запись базы музыкальных данных может содержать информацию об авторе песни, названии жанра, оригинальной тональности, темпе и метре. При выборе записи автоматически загружается соответствующий стиль, файл MP3 или SMF.



Заголовок списка

Вид заголовка изменяется в зависимости от типа данных выбранной записи.

- Если с записью связан стиль, то имя текущей записи выводится слева (“N:”), а название соответствующего стиля — справа (“Style:”).



- Если с записью связан файл SMF или MP3, то заголовок разбивается на две части. Левая отводится для секвенсера 1, правая — для секвенсера 2.

Для каждого из секвенсеров в левой части соответствующего окна выводится имя записи (“N:”), а в правой — имя файла SMF или MP3 (“S1:” или “S2:”).



Замечание: если выбрать другой стиль, файл SMF или MP3, то поле имени записи ("N:") обнуляется (—), сигнализируя о том, что она была модифицирована.

Главный список

Список всех записей базы данных. Для его просмотра предусмотрена строка прокрутки.

Строка прокрутки

Используется для просмотра записей базы музыкальных данных.

Команды

Filtered

Если поле отмечено то в основной список выводятся только события, которые удовлетворяют заданным критериям фильтрации. При каждом выходе из диалогового окна Filter (см. ниже) это поле автоматически маркируется.

Filter...

Используется для перехода к диалоговому окну Filter, в котором задаются ограничения на типы записей базы музыкальных 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 стирания критерия поиска или установки его в значение, принятое по умолчанию, прикоснитесь к соответствующей кнопке Clear.

Для сброса всех критериев поиска, за исключением темпа (Tempo), прикоснитесь к кнопке Clear All.



Add to list

Для добавления записи в пользовательский список (*Custom List*, см. стр. <141>) выберите ее и прикоснитесь к этой кнопке.

Select

Кнопка используется для подтверждения сделанного выбора (запись из главного списка, отображенная в инверсном цвете). После нажатия на эту кнопку имя записи отобразится в левом верхнем углу дисплея ("N:").

Book Edit

Страница Book Edit используется для добавления и редактирования записей базы музыкальных данных.

Совет: для поиска записи, которую необходимо отредактировать используйте критерии поиска, определяемые на странице Book (см. выше).

Name

Имя выбранной записи. Имя закрепляется за записью после ее сохранения в базу музыкальных данных с помощью кнопки Write.



Resource

Стиль, файл SMF или MP3, на которые указывает сохраненная запись.

Внимание: если заменить один ресурс (стиль или файл формата SMF или MP3) другим, у которого тот же путь на диске и тоже имя (в случае файлов формата SMF или MP3) или та же позиция 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 базе данных.

Genre

Музыкальный жанр, определенный в записи базы данных.

Artist

Имя исполнителя, определенное в записи базы данных.

Key Info

Оригинальная тональность. Первое поле отображает тонику, второе — лад (мажорный или минорный).

Tempo

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 поменяться.

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 поменяться.

M.Transp. (общее транспонирование)

Мастер-транспонирование. При выборе записи автоматически изменяется установка Master Transpose (если она не заблокирована), определяющая высоту строя всего инструмента.

Write Current Resource

Если поле промаркировано, то с помощью кнопки Write вместе с записью можно сохранить также и ссылку на выбранный ресурс (стиль, файл SMF, KAR или MP3, указанные справа от этого параметра).

Если поле не отмечено, то ссылка на выбранный ресурс вместе с записью не сохраняется.

Если прикоснуться к кнопке New Song, чтобы создать новую чистую запись, то поле параметра “Write Current Resource” автоматически маркируется и отредактировать его не представляется возможным. Таким образом, вместе с новой записью сохраняется и ссылка на соответствующий ресурс.

Resource Name (имя ресурса)

Имя выбранного стиля, файла SMF или MP3. Оно может отличаться от имени ресурса, указанного в заголовке страницы (см. описанный выше параметр “Resource”).

Для выбора другого ресурса (стиля, файла SMF или MP3) можно воспользоваться кнопками секции STYLE SELECT или двумя кнопками SELECT панели управления.


В качестве альтернативного варианта можно войти в режим воспроизведения стиля или песни, выбрать ресурс там, а затем — нажать на кнопку SONGBOOK, чтобы вернуться к странице Book Edit.

Если нажать на экранную кнопку Write, то вместе с записью сохранится ссылка на выбранный ресурс(ы), если отмечено поле параметра “Write Current Resource”. Теперь при выборе этой записи будут загружаться указанный в ней ресурс(ы).

Write STS

Если поле промаркировано, то в одну из четырех установок STS, доступных для каждой записи базы данных, сохраняются текущие установки треков реального времени и голосового процессора. Можно выйти из режима работы с базой музыкальных данных, откорректировать параметры треков реального времени, вернуться в режим работы с базой — и сохранить новые установки в другую установку STS.

STS Name

Имя текущей установки STS. Для его модификации прикоснитесь к пиктограмме , чтобы перейти в окно редактирования символьной информации Text Edit.

To STS Location

Одна из четырех установок STS, имеющихся в каждой записи базы музыкальных данных. В них можно сохранять текущие установки треков реального времени и голосового процессора.

Кнопки

New Song

Используется для создания новой записи. Установки копируются из текущего стиля, файла SMF или MP3. Имя выбранного ресурса отображается в поле "Resource Name" (см. выше).

Del Song

Используется для стирания текущей записи.

Write

Используется для перехода к диалоговому окну Write Song, позволяющему сохранять текущую запись в основной список базы музыкальных данных (SongBook).

Для изменения имени записи перейдите к окну Text Edit, прикоснувшись к пиктограмме **T**.

Выберите режим сохранения новой записи в базу музыкальных данных:

- Для сохранения в уже существующую запись выберите опцию Rename/Overwrite. При этом можно изменить имя новой записи. **Внимание:** старая запись стирается!
- Для сохранения записи в новую позицию базы данных выберите опцию New Song.

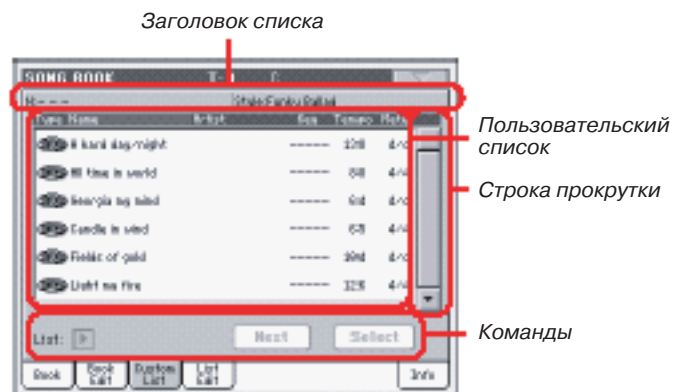


Custom List

Страница используется для выбора одного из доступных пользовательских списков (Custom List). Пользовательский список представляет собой множество записей, экспортированных из основного списка базы музыкальных данных (отображается на странице Book). Это позволяет формировать на основе общей базы данных небольшие списки, адаптированные к конкретному выступлению и т.п.

Заголовок списка

См. "Заголовок списка" на странице <139>.



Пользовательский список

Перечень файлов, содержащихся в пользовательском списке. Для просмотра списка используйте строку прокрутки.

Строка прокрутки

Строка прокрутки используется для просмотра содержимого списка.

Команды

Ниспадающее меню List

Ниспадающее меню с перечнем всех доступных пользовательских списков.

Next

Используется для выбора следующей записи списка.

Совет: эту команду можно назначить на программируемые переключатель или ножной переключатель.

Select

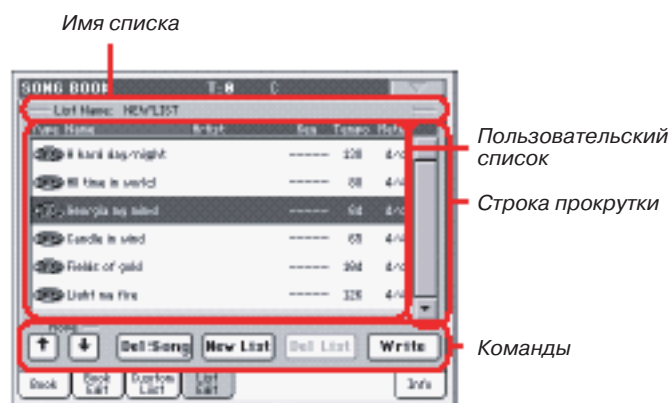
Кнопка используется для подтверждения сделанного выбора (запись из пользовательского списка, отображенная в инверсном цвете). После нажатия на эту кнопку имя записи отобразится в левом верхнем углу дисплея ("N:").

List Edit

Страница доступна только в том случае, если отмечено поле параметра "Enable List Edit" (см. стр. <143>).

Страница используется для редактирования доступных пользовательских списков (Custom List). Пользовательский список формируется на базе основного списка базы музыкальных данных.

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.



Имя списка

Имя выбранного списка. Для выбора пользовательского списка перейдите к странице "Custom List" и из выпадающего меню выберите требуемый.

Пользовательский список

Список песен выбранного пользовательского списка. Для просмотра содержимого всего списка используйте строку прокрутки.

Строка прокрутки

Используется для перемещения по списку.

Команды

Move

Используется для перемещения выбранной записи вверх/вниз.

Del Song

Используется для стирания выбранной записи.

New List


Используется для создания нового пустого пользовательского списка.

Del List

Используется для стирания текущего пользовательского списка.

Write

Используется для сохранения правок, внесенных в текущий пользовательский список.

Для изменения имени выбранного пользовательского списка перейдите к окну Text Edit, прикоснувшись к пиктограмме .



Выберите режим сохранения отредактированного пользовательского списка:

- Для сохранения в уже существующий список выберите опцию Rename/Overwrite. При этом можно изменить имя списка. **Внимание:** *старый список стирается!*
- Для сохранения текущего пользовательского списка в новый выберите опцию New List. Новый список добавится к перечню доступных на странице “Custom List”.

Info

Страница используется для просмотра атрибутов выбранной записи: имя, присвоенный номер, количество доступных пользовательских списков, имена установок STS.

Выбранная запись

Ресурс



Выбранная запись

Параметр отображает выбранную запись. Если она пустая (—), то значит запись, выбранная в последний раз, была модифицирована, или вовсе не было выбрано ни одной записи.

Ресурс

Стиль, файл SMF или MP3, указанный в выбранной записи.

Filtered record number

Количество записей, отображенных в окне Book. Значение параметра определяется установками критериев поиска. Если все фильтры (критерии поиска) обнулены, то в этом поле отобразится общее число записей базы музыкальных данных.

List number

Параметр определяет количество доступных пользовательских списков.

Имена установок STS

Имена установок STS, сформированных в данной записи.

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.

Artist/Genre

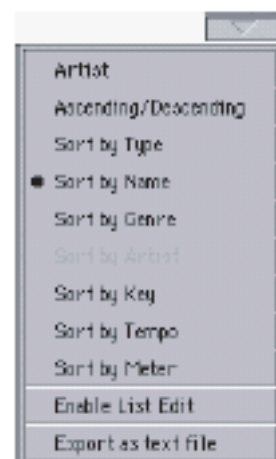
Команда используется для переключения между просмотром столбцов Artist (исполнитель) и Genre (жанр), появляющихся на страницах Book и Custom List.

Ascending/Descending

Команда определяет режим сортировки записей базы музыкальных данных (по возрастанию/по убыванию). Ключ, по которому выполняется сортировка, задается с помощью описанных ниже команд.

Sort by Type/Name/Genre/Artist/Key/Tempo/Meter

Команды определяют ключ, по которому будет осуществляться сортировка записей базы данных. Выбранная опция отображается над списком записей и выделяется красным цветом.



Enable List Edit

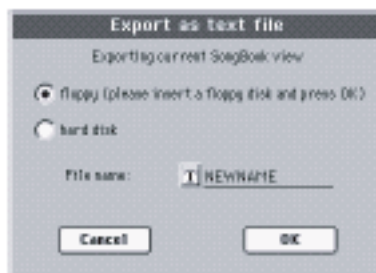
Для того чтобы страница редактирования списка (List Edit) стала доступной, выберите эту команду и убедитесь, что она промаркирована.

Export as text file

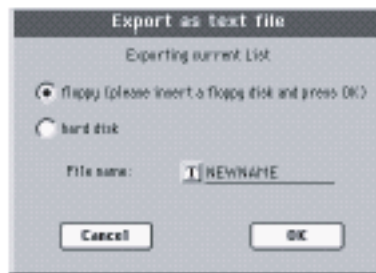
Команда используется для перехода к диалоговому окну Export as text file, позволяющему сохранять базу музыкальных данных (SongBook) и пользовательские списки (Custom List) в формате текстовых файлов. При этом к экспортируемому списку, при условии, что отмечена кнопка Filter, применяются установки критериев поиска (фильтрации),

Вид диалогового окна зависит от страницы, с которой была вызвана данная команда.

- Команда выбрана со страницы Book:



- Команда выбрана со страницы Custom List:



Для определения имени текстового файла, который будет сохранен на диск, перейдите к окну Text Edit, коснувшись к пиктограмме **T**.

В раскрывшемся диалоговом окне выберите устройство, на которое будет записываться текстовый файл (гибкий или жесткий диски).

- Если выбран гибкий диск (floppy), то вставьте его в дисковод и прикоснитесь к кнопке ОК.
- Если выбран жесткий диск (hard), то прикоснитесь к кнопке ОК.


Режим секвенсера

Режим секвенсера позволяет создавать песни “с нуля” или редактировать записанные ранее. Кроме того, в этом режиме можно корректировать начальные параметры MIDI-файла, созданного на внешнем секвенсере или с помощью встроенного секвенсера Pa1X.

Новую или отредактированную песню можно сохранить в виде стандартного MIDI-файла (расширение “.MID”) и проиграть в режимах воспроизведения песни, секвенсера, либо на любом внешнем секвенсере.

Управление

Для воспроизведения песни используйте регуляторы секвенсера 1. В режиме секвенсера используется секвенсер 1. Более подробно регуляторы управления воспроизведением для секвенсера 1 описаны на странице <9>.

Замечание: если нажать на кнопку , чтобы остановить песню, то все ее параметры будут переустановлены. С другой стороны, параметры, модифицированные перед запуском воспроизведения, остаются неизменными, поскольку они временно сохраняются в заголовок песни.

Формат песни и стандартного MIDI-файла

Внутренний формат песни Pa1X совпадает с форматом стандартного MIDI-файла (SMF).

При сохранении песни в формате SMF в ее начало автоматически вставляется пустой такт, который содержит параметры инициализации. При загрузке пустой такт удаляется.

Пресеты песен и голосового процессора

Режим секвенсера поддерживает работу с голосовым процессором. Для этого необходимо произвести две установки:

- Выберите трек песни, куда записаны аккорды, посылаемые на голосовой процессор (см. описание параметра “Harmony Track” на странице <163>).
- Перейдите в раздел Voice Processor Preset (пресеты голосового процессора) глобального режима и выберите требуемый пресет голосового процессора.

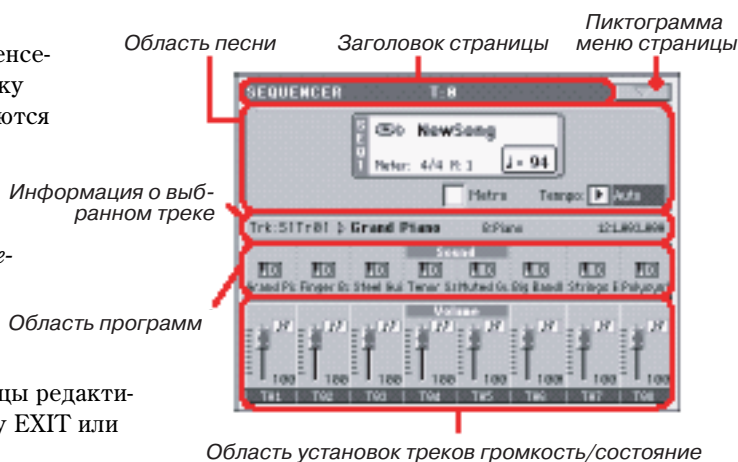
Главная страница

Для перехода к главной странице режима секвенсера из любого другого режима нажмите на кнопку SEQUENCER. На этой странице песни загружаются и воспроизводятся с помощью регуляторов секвенсера 1 (см. выше раздел “Управление”).

Замечание: при переходе из режима воспроизведения стиля в режим секвенсера автоматически выбираются установки секвенсера. При этом некоторые параметры треков могут измениться.

Для перехода к этой странице из любой страницы редактирования режима секвенсера нажмите на кнопку EXIT или SEQUENCER.

Для переключения между страницами треков песни 1 — 8 и 9 — 16 используется кнопка TRK. SEL.



Заголовок страницы

В строке отображаются: имя текущего операционного режима, установки транспонирования и распознанный аккорд.

Имя операционного режима

Имя текущего операционного режима.



Установка общего транспонирования

Интервал общего транспонирования в полутонах. Его значение можно откорректировать с помощью кнопок TRANSPOSE панели управления.

Замечание: при загрузке файла SMF, созданного на этом инструменте или с помощью инструмента серии Korg Pa, установка транспонирования может автоматически измениться.

Чтобы этого не происходило необходимо “зафиксировать” параметр Master Transpose (см. General Controls: Lock, стр. <206>), а затем — записать эту установку в память глобальных параметров (см. описание диалогового окна “Write Global - Midi Setup” на стр. <226>).

Пиктограмма меню страницы

Для перехода к меню страницы прикоснитесь к пиктограмме меню страницы. Более подробно меню страницы описано на странице <163>.



Область песни

Отображается имя песни, установки темпа и метра, а также номер текущего такта.



Пиктограмма типа песни

Режим секвенсера поддерживает работу только с файлами формата SMF (файлы с расширениями “.MID” и “.KAR”).

Имя песни

Отображается имя выбранной песни. Если в поле появилась надпись “No Song”, то, значит, выбрана новая (пустая) песня.

Для выбора другой песни перейдите к окну Song Select, прикоснувшись к имени песни (см. описание окна Song Select на странице <73>).

Песню можно выбрать также и с помощью кнопки SELECT секции управления секвенсером 1. Для того чтобы выбрать песню, введя ее идентификационный номер, нажмите на кнопку SELECT еще один раз (см. стр. <74>).



Метр

Метр текущей песни.

Номер текущего такта

Номер текущего такта.

Темп

Темп метронома. Для изменения темпа выберите этот параметр и с помощью регуляторов TEMPO/VALUE откорректируйте его значение. Если выбран другой параметр или загружена иная страница, то темп секвенсера можно отредактировать следующим образом. Удерживая нажатой кнопку SHIFT, вращайте колесо DIAL.

Metro

Для того чтобы во время воспроизведения был включен метроном, отметьте это поле.

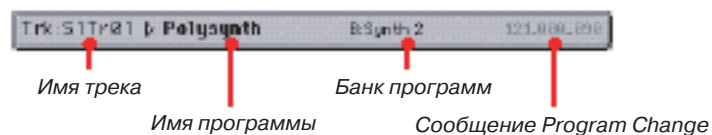
Темпо

Manual Для управления темпом используются регуляторы секции TEMPO/VALUE. Песня воспроизводится в темпе, который был установлен вручную.

Auto Темп песни определяется событиями управления темпа, прописанными в песне.

Информация о выбранном треке

В строке отображается имя программы, назначенной на выбранный трек. Эта информация доступна не только на главной странице, но и на ряде других страниц редактирования.



Имя трека

Имя выбранного трека.

Имя программы

Имя программы, назначенной на выбранный трек. Для выбора другой программы перейдите к окну Sound Select, прикоснувшись к полю имени программы.

Банк программ

Банк, в котором расположена выбранная программа.

Сообщение Program Change

Номер сообщения Program Change. Отображается только в том случае, если параметр “Show Program Change number” глобального режима включен (см. стр. <207>).

Область программ

Отображает имена программ выбранных восьми треков, а также установки их транспонирования.



Пиктограмма октавного транспонирования
Имя программы

Пиктограмма октавного транспонирования

Не редактируемый параметр. Установка октавного транспонирования соответствующего трека. Для ее изменения перейдите к странице “Mixer/Tuning: Tuning” (см. стр. <157>).

Имя программы

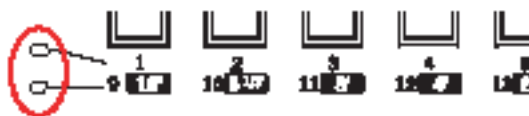
Имя программы, назначенной на трек. Для выбора соответствующего трека прикоснитесь к этому полю один раз. При этом в поле “Информация о выбранном треке” (см. выше) отобразится детальная информация. Для перехода к окну выбора программ Sound Select прикоснитесь к этому полю еще один раз.

Область установок треков громкость/состояние

Определяются установки громкости каждого из треков, а также их состояние (мьютирован/воспроизводится).

Для переключения между окнами просмотра треков 1 — 8 и 9 — 16 используется кнопка TRK. SEL.

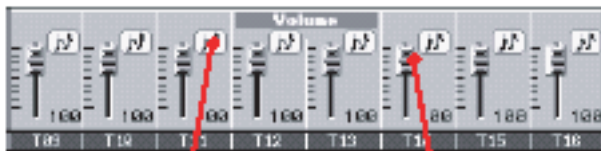
Если светодиод VOLUME, расположенный над кнопкой SLIDER MODE, горит, то светодиоды программируемых слайдеров показывают какой из режимов представления выбран.



В режиме просмотра **треков песни 1 — 8** на панель выводятся треки песни 1 — 8 (горит светодиод третьих слайдеров).



В режиме просмотра **треков песни 9 — 16** на панель выводятся треки песни 9 — 16 (горит светодиод последних слайдеров).



Пиктограмма состояния трека Виртуальный слайдер

Виртуальные слайдеры

Виртуальные слайдеры используются для графического представления установок громкости каждого из треков. Для изменения параметров громкости используются программируемые слайдеры (при условии, что горит светодиод VOLUME, расположенный над кнопкой SLIDER MODE, см. ниже).

В качестве альтернативы, можно выбрать трек, прикоснувшись к полю трека, и отредактировать установки громкости с помощью контроллеров TEMPO/VALUE.

Функциональное назначение программируемых слайдеров

Для определения функционального назначения программируемых слайдеров используется кнопка SLIDER MODE. Если горит светодиод VOLUME, то программируемые слайдеры управляют громкостью соответствующих треков.

Замечание: в режиме секвенсера записать состояние кнопки SLIDER MODE в перформанс невозможно, поскольку работа с ним не поддерживается.



Пиктограмма состояния трека ▶ SONG, ▶ GBL Seq

Состояние текущего трека (воспроизводится/мьютирован). Для изменения состояния трека выберите его и прикоснитесь к пиктограмме. Состояние треков песни можно сохранить в песню.



Трек воспроизводится.



Трек мьютирован (не воспроизводится).

Имена треков

Под слайдерами расположены метки, отображающие имена каждого из треков. Для переключения между просмотром треков 1 — 8 и 9 — 16 используйте кнопку TRK.SEL.

T01...T16 Треки песни.

Вход в режим записи

Для входа в режим записи, находясь в режиме секвенсера, нажмите на кнопку REC. Раскроется диалоговое окно следующего вида:



Выберите один из трех доступных режимов записи и прикоснитесь к кнопке ОК (или Cancel, если в режим записи входить не нужно).

Multitrack Sequencer

Полнофункциональный секвенсер. Этот режим выбирается при классической мультитрековой записи (см. раздел “Режим записи: страница мультитрекового секвенсера”, стр. <147>).

Backing Sequence (Quick Record)

Упрощенный вид записи в режиме секвенсера аккомпанемента. Просто воспроизводите стиль и записывайте исполнение по трекам реального времени.

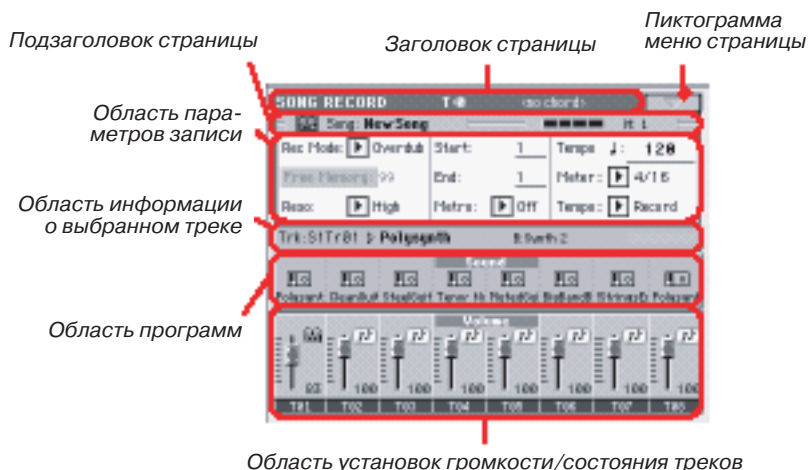
Step Backing Sequence

Пошаговая запись. Пошаговый ввод аккордов и нот в статическом режиме. Очень полезен музыкантам, которые не обладают техникой игры на клавишном инструменте.

Режим записи: страница мультитрекового секвенсера

Находясь в режиме секвенсера, нажмите на кнопку REC и выберите опцию “Multitrack Sequencer”. Раскроется страница мультитрекового секвенсера.

См. описание процедуры мультитрековой записи на странице <148>.



Заголовок страницы

См. “Заголовок страницы” на странице <144>.

Пиктограмма меню страницы

См. “Пиктограмма меню страницы” на странице <145>.

Подзаголовок страницы

Отображается информация о песне.



Имя песни

Имя записываемой песни.

Счетчик долей

Индикатор указывает на текущую долю текущего такта.

Номер такта

Текущий записываемый такт.

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).

Замечание: если песня пустая, то функция *Auto Punch* недоступна. Должен быть записан, по крайней мере, один такт.

PedalPunch Процесс записи начинается при нажатии на педаль, запрограммированную на управление функцией “Punch In/Out”. Для окончания записи нажмите на эту педаль еще раз.

Замечание: если песня пустая, то функция *Pedal Punch* недоступна. Должен быть записан, по крайней мере, один такт.

Free memory

Объем доступной для записи памяти.

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.

Metronome (метроном)

Параметр определяет режим работы метронома во время записи.

- Off* Метроном работает только во время предварительного отсчета перед записью (один такт).
- On1* Метроном звучит во время воспроизведения. Запись начинается после одного такта предварительного отсчета.
- On2* Метроном звучит во время воспроизведения. Запись начинается после двух тактов предварительного отсчета.

Tempo

Для изменения темпа выберите этот параметр и манипулируйте регуляторами TEMPO/VALUE.

Замечание: темп можно откорректировать и в том случае, если выбран другой параметр. Для этого вращайте колесо DIAL при нажатой кнопке SHIFT.

Замечание: установки темпа всегда записываются в режиме замещения (старые данные затираются новыми).

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" (см. стр. <161>).

Tempo (режим управления темпом)

Параметр определяет режим воспроизведения и записи событий управления темпом.

- Manual* Ручной режим, в котором темп определяется с помощью регуляторов TEMPO/VALUE. События управления темпом не записываются. Это удобно, когда необходимо записать песню в темпе, который гораздо медленнее оригинального.
- Auto* Секвенсер воспроизводит и обрабатывает все события управления темпом. События управления темпом не записываются.
- Record* Во время записи все события управления темпом сохраняются на мастер-трек.

Область информации о выбранном треке

Строка позволяет определить, какая из программ назначена на выбранный трек (см. стр. <145>).

Область программ

Позволяет просмотреть программы и установки октавного транспонирования восьми треков (см. стр. <145>).

Область установок громкости/состояния треков

Используется для определения установок громкости каждого из треков и его состояния (см. стр. <145>).

Пиктограмма состояния трека

Состояние текущего трека (воспроизводится/мьютирован). Для изменения состояния трека выберите его и прикоснитесь к пиктограмме.




Трек воспроизводится.





Трек мьютирован (не воспроизводится).



Состояние готовности к записи. Для запуска записи необходимо нажать на кнопку . При этом на трек будут записываться ноты, принимаемые с клавиатуры инструмента и с его входа MIDI IN.

Запись песни в мультитрековом режиме

1. Для входа в режим секвенсера нажмите на кнопку SEQUENCER.
2. Для перехода в режим мультитрековой записи (Multitrack Record) нажмите на кнопку REC и выберите опцию “Multitrack Sequencer”. Здесь можно произвести настройку необходимых параметров (см. стр. <147>).
3. Убедитесь, что выбран режим записи Overdub или Overwrite (см. описание параметра “Rec mode”, стр. <147>).
4. С помощью одного из двух способов установите темп.
 - Удерживая нажатой кнопку SHIFT, отрегулируйте темп с помощью регуляторов TEMPO/VALUE.
 - Выберите параметр “Tempo” и отрегулируйте темп с помощью регуляторов TEMPO/VALUE.
5. Для перехода к странице треков 1 — 8 нажмите на кнопку TRK SELECT. Выберите требуемую страницу и назначьте соответствующие программы на каждый из треков (см. стр. <145>).
6. Выберите трек, который необходимо записать. Его пиктограмма состояния автоматически сменится на Record (см. выше).
7. Для запуска записи нажмите на кнопку . В зависимости от значения параметра Metro перед записью будут проиграны 1 или 2 такта предварительного отсчета.
 - Если выбран режим Auto Punch, то 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.

Замечание: если песня пустая, то функции Punch недоступны. Должен быть записан, по крайней мере, один такт.
8. После того, как запись будет завершена, для останова секвенсера нажмите еще один раз на кнопку . Выберите другой трек и таким образом запишите всю песню.
9. После окончания записи новой песни либо нажмите на кнопку REC, либо выберите команду “Exit from Record” меню страницы (см. стр. <164>).

Внимание: прежде чем отключить питание инструмента, необходимо сохранить песню на диск. В противном случае она пропадет.

Замечание: при выходе из режима записи параметр октавного транспонирования Octave Transpose автоматически устанавливается в “0”.
10. Отредактируйте созданную песню, нажав на кнопку MENU и загрузив соответствующую страницу редактирования.

Режим записи: страница пошаговой записи

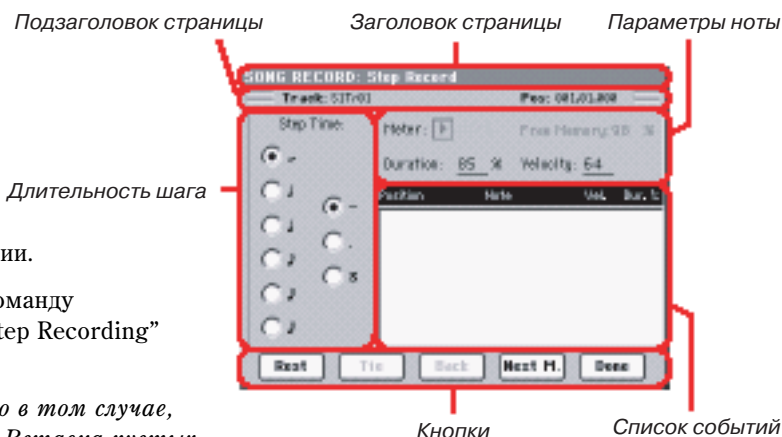
Страница пошаговой записи позволяет создавать новую песню, вводя в статическом режиме на каждый из треков ноты и аккорды. Это очень удобно при забивке в секвенсер готовой партитуры или в случае необходимости детальной проработки записанной на треке информации. Наиболее часто этот режим применяется при работе с треками ударных и перкуссии.

Для перехода к этой странице выберите команду “Overdub Step Recording” или “Overwrite Step Recording” меню страницы.

Замечание: эти команды доступны только в том случае, если в песне имеется хотя бы один такт. Вставка пустых тактов описана на странице “Song Edit: Cut/Insert Measures” (см. стр. <161>).

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.



Заголовок страницы

Отображает имя текущего операционного режима.

Подзаголовок страницы

Track

Имя трека, выбранного для записи.


S1Tr01...Tr16 Трек секвенсера 1. В режиме секвенсера доступен только секвенсер 1.

Pos

Позиция, в которую будет вставлено событие (нота, пауза или аккорд).

Длительность шага

Длительность вставляемого события (шага).

o ...  Длительность ноты
— Выбранная не модифицированная длительность.

Точка (.) Увеличивает выбранную длительность в полтора раза.

Триоль (3) Модифицирует выбранную длительность в триольные ноты.

Параметры ноты

Meter

Размерность (метр) текущего такта. Это не редактируемый параметр. Однако события изменения метра можно вставить с помощью функции Insert меню редактирования Edit. Более подробно об этом рассказывается в разделе “Song Edit: Cut/Insert Measures” (см. стр. <161>).

Free Memory

Объем доступной для записи памяти.

Duration

Определяет в процентах длительность вставляемой ноты относительно длительности текущего шага (см. выше).

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 DIAL 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.

Список событий

Список вставленных событий

Отображает ранее записанные события. 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 имени его тоники следует многоточие.

Vel. Velocity (скорость нажатия) вставляемого события.

Dur.% Длительность вставляемого события в процентах.

Кнопки

REST

Используется для вставки пауз.

Tie

Используется для лигирования вводимой ноты с предыдущей. Создается нота той же высоты и заданной длительности, которая лигуется с предыдущей.

Back

Используется для перехода к предыдущему шагу. При этом 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 секвенсера нажмите на кнопку SEQUENCER.
2. Нажмите на кнопку REC 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). На дисплей выведется 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, то вставьте туда паузу (см. пункт “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” (см. стр. <149>).
 - 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 на странице <106>.
6. После вставки нового события можно вернуться назад, прикоснувшись к кнопке Back. При этом введенное событие стирается, позволяя отредактировать данный шаг заново.
7. После окончания записи прикоснитесь к экранной кнопке Done. При этом загрузится главная страница режима мультитрековой записи (Multitrack Recording).
9. Для выхода из режима записи, находясь на его главной странице, нажмите на кнопку REC или выберите команду “Exit from Record” меню страницы. На главной странице режима секвенсера, можно прослушать песню, нажав на кнопку  секции SEQUENCER 1, или же сохранить ее на диск, выбрав команду Save Song меню страницы (см. стр. <164>).

Аккорды и вторые голоса

KORG Pa1X позволяет вводить в качестве событий трека не только отдельные ноты или паузы, но и аккорды или вторые голоса. Существует несколько способов выполнения этих операций. Более подробно об этом рассказывается на странице <106>.

Режим записи: страница секвенсера аккомпанемента

Режим секвенсера 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 треков реального времени и пэдов, а также **Ch/Асс**, зарезервированные под запись команд управления стилем и взятых на клавиатуре аккордов.

Для перехода к странице секвенсера аккомпанемента Backing Sequence (Quick Record), находясь в режиме секвенсера, нажмите на кнопку REC и выберите опцию “Backing Sequence (Quick Record)”.

Более подробно работа с секвенсером аккомпанемента описана на странице <152>.



Заголовок страницы

См. стр. <144>.

Пиктограмма меню страницы

См. стр. <145>.

Подзаголовок страницы

См. стр. <147>.

Поле параметров записи

Style

Параметр, отображающий выбранный стиль. Для выбора другого стиля прикоснитесь к этому полю, или нажмите на одну из кнопок STYLE, чтобы перейти к окну Style Select (см. стр. <73>).

Free memory

Информационный (не редактируемый) параметр, отображающий объем свободной памяти для записи секвенции.

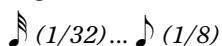
Resolution

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



Шаг квантования в терминах длительностей нот. Например, если шаг квантования равен 1/8, то все ноты перемещаются к ближайшим восьмым нотам, если 1/4 — то к ближайшим четвертным нотам.

Kbd/Pad, Ch/Acc

Параметры позволяют определить состояние сгруппированных треков при записи. Установка текущего состояния отображается с помощью большой пиктограммы, расположенной над слайдерами треков.

RT/Pads: треки секвенсера аккомпанемента, включающие 4 трека реального времени и 4 пэдовых трека. Эти восемь треков распределяются по трекам песни 1 — 8 следующим образом.

| Трек RT/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 |

Ch/Acc: группа треков секвенсера аккомпанемента, объединяющая все треки стиля, включая распознанные аккорды, а также манипуляции выбора стилей и элементов стиля. Они соответствуют трекам песни 9 — 16.

Play Трек находится в режиме воспроизведения. Если на нем есть данные, то при записи другого трека секвенсера аккомпанемента они воспроизводятся.

Mute Трек мьютируется. Если записанные ранее треки установить в это состояние, то при записи другого трека секвенсера аккомпанемента они не воспроизводятся.

Rec Трек находится в режиме записи. Все записанные ранее данные трека стираются. Для запуска записи нажмите на кнопку . На трек записываются ноты, поступившие с клавиатуры инструмента и со входа MIDI IN.

Metro

Параметр определяет режим работы метронома во время записи.

Off Метроном работает только во время предварительного отсчета (один такт).

On1 Метроном звучит во время воспроизведения. Запись начинается после одного такта предварительного отсчета.

On2 Метроном звучит во время воспроизведения. Запись начинается после двух тактов предварительного отсчета.

Tempo

Темп воспроизведения сигнала метронома. Выберите этот параметр и с помощью регуляторов TEMPO/VALUE откорректируйте темп. Темп метронома можно отредактировать и в том случае, если выбран другой параметр. Для этого, удерживая нажатой кнопку SHIFT, вращайте колесо DIAL.

Meter

Не редактируемый параметр. Отображает метр выбранного стиля.

PERF или STS

Параметр отображает выбранный перформанс или установку STS (в зависимости от выбранного в последний раз объекта).

Для выбора перформанса либо прикоснитесь к этому полю, либо нажмите на соответствующую кнопку PERFORMANCE/SOUND (при условии, что светодиод PERFORMANCE SELECT горит). При этом раскроется окно Style Select, позволяющее выбрать нужный перформанс (см. стр. <73>).

Для выбора установки STS нажмите на одну из кнопок SINGLE TOUCH SETTING, расположенных под дисплеем.

Сгруппированные треки секвенсера аккомпанемента

Индикаторы состояния сгруппированных треков

С помощью этих больших индикаторов отображается состояние сгруппированных треков секвенсера аккомпанемента. Они отображают состояние параметров “Kbd/Pad, Ch/Acc” (см. выше).

Информационное поле выбранного трека

В строке отображается программа, назначенная на выбранный трек (см. стр. <145>).

Поле установок громкости/состояния трека

Используется для управления установками громкости треков реального времени и их состоянием.

Виртуальные слайдеры

Являются графическим представлением громкости каждого из треков (см. стр. <146>).

Функциональное назначение программируемых слайдеров

См. стр. <146>.

Пиктограммы состояний отдельных треков

Помимо того, что с помощью сгруппированного трека Kbd/Pad секвенсера аккомпанемента можно управлять состоянием сразу всех треков реального времени, имеется опция определения состояния каждого из них в отдельности. Для этого достаточно прикоснуться к пиктограмме состояния индивидуального трека.



Трек воспроизводится.



Трек мьютирован (не воспроизводится).

Имена треков

Под слайдерами расположены метки каждого из треков. Для переключения между режимами просмотра различных треков используется кнопка TRK.SEL.

MIC/IN Аудиовходы.

UPPER1...3 Треки Upper.

LOWER Треки Lower.

Запись в режиме секвенсера аккомпанемента в реальном времени

В режиме секвенсера аккомпанемента можно записать новую песню в реальном масштабе времени. Имеется в виду то, что производится запись исполнения на инструменте.

1. Войдите в режим секвенсера, нажав на кнопку SEQUENCER.
2. Для входа в режим секвенсера аккомпанемента нажмите на кнопку REC и выберите опцию “Backing Sequence (Quick Record)”. Теперь можно настроить параметры записи (см. стр. <151>).
3. Текущим становится стиль, выбранный в последний раз. При необходимости можно выбрать другой (см. стр. <73>).

4. Также как и в случае со стилем, текущим перформансом или установкой STS становится перформанс или установка STS, выбранные в последний раз. При необходимости можно выбрать другой перформанс или установку STS (см. стр. <72> и <73>).

5. С помощью параметров Kbd/Pad и Ch/Acc определите состояние сгруппированных треков секвенсера аккомпанемента. Параметр Kbd/Pad определяет состояние треков реального времени и пэдовых, а параметр Ch/Acc — состояние треков стиля. Для того чтобы записать все, что исполняется на клавиатуре плюс автоаккомпанемент, оставьте установки состояния треков в значении REC (см. стр. <148>).

Внимание: треки, у которых состояние равно REC, в момент начала записи стираются (инициализируются). Если необходимо, чтобы трек остался неизменным, установите его состояние в PLAY или MUTE. Например, если необходимо записать трек реального времени поверх уже существующих треков стиля, установите параметр Ch/Acc в PLAY, а параметр Kbd/Pad — в REC.

6. Для запуска процесса записи нажмите на левую кнопку ■▶ или на кнопку START/STOP.

- Если была нажата левая кнопка ■▶, то предоставляется возможность записи вступления без стилизового аккомпанемента. Запись запускается после воспроизведения одного такта предварительного отсчета (см. описание параметра “Metro”, стр. <151>).

Сыграйте сольное вступление, а затем запустите аккомпанемент, нажав на кнопку START/STOP.

- Если нажать на 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 (см. стр. <38>).

Замечание: в режиме секвенсера аккомпанемента манипуляции с регуляторами SYNCHRO, TAP TEMPO/RESET, MANUAL BASS и ACCOMPANIMENT VOLUME 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 ■▶ секвенсера 1. Светодиод REC погаснет и произойдет переход к главной странице воспроизведения секвенсера (см. стр. <144>).

Если в этот момент нажать на кнопку ■▶ секвенсера 1, то запустится воспроизведение записанной песни. Записанную песню можно отредактировать, нажав на кнопку MENU (см. стр. <156>).

9. Сохраните песню на диск (см. стр. <164>).

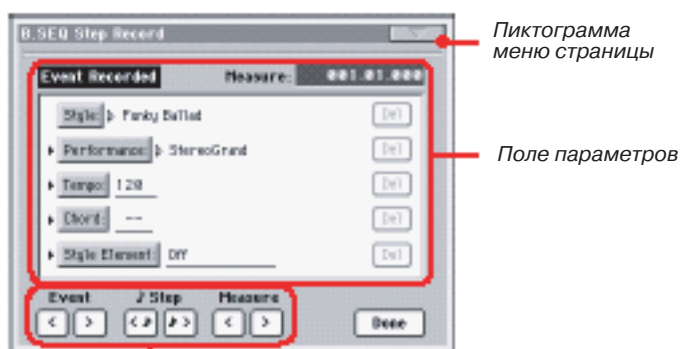
Внимание: записанная песня хранится в энергозависимой памяти RAM. При отключении питания инструмента, переходе в режим воспроизведения стиля или песни, а также при повторном входе в режим записи ее содержимое стирается. Чтобы данные не пропали, песню необходимо записать на диск.

Пошаговый режим записи

Пошаговый режим записи (Step Backing Sequence) предназначен для создания или редактирования партии стиля (Chord/Acc) песни в статичном режиме. 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 в режиме реального времени.

Редактировать можно только песни, созданные на Pa1X. При сохранении песни, созданной в режиме секвенсера аккомпанемента в реальном времени, запоминаются все данные стиля Chord/Acc. Их можно впоследствии загрузить и отредактировать в пошаговом режиме Chord/Acc Step Mode.

Находясь в режиме секвенсера, нажмите на кнопку REC и выберите опцию “Step Backing Sequence”. Раскроется окно Step Backing Sequence.



“Программные” кнопки управления секвенсером

Пиктограмма меню страницы

Используется для перехода в меню страницы (см. стр. <155>).

Поле параметров

Символ (▶)

Небольшая стрелка рядом с параметром означает, что соответствующая величина 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 с помощью регуляторов TEMPO/VALUE перейдите к другому такту.
- Для перемещения по тактам используйте экранную кнопку Measure, по восьмым долям (192 тика) — экранную кнопку Step, а для перехода к следующему/предыдущему событию — экранную кнопку Event.

Текущее положение указателя отображается в формате “такт.доля.тик”

Такт номер такта.

Доля номер доли такта (число долей такта зависит от метра).

Тик величина, соответствующая максимальному разрешению секвенсера. Во внутреннем секвенсере Pa1X четвертная доля разбивается на 384 тика.

Style

Параметр определяет 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 SELECT.

Замечание: если событие смены стиля расположено не в начале такта (т.е. в позиции, отличной от xxx.01.000), то оно отрабатывается в следующем. Например, если событие смены стиля вставлено в позицию 004.03.000, то соответствующий стиль загружается только в такте 005.01.000.

Замечание: 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/SOUND SELECT

Замечание: при загрузке пошагового режима Chord/Acc Step Mode автоматически загорается светодиод STYLE CHANGE. Это означает, что при выборе перформанса автоматически загружается стиль, сохраненный вместе с ним.

Кнопки SINGLE TOUCH и STS автоматически отключаются. Таким образом, в пошаговом режиме Chord/Acc Step Mode изменять треки реального времени невозможно.

Tempo

Параметр используется для управления темпом. Для вставки события изменения темпа в текущую позицию выберите этот параметр и с помощью регуляторов TEMPO/VALUE отредактируйте его значение.

Chord

Параметр разделен на четыре объекта.

Выберите требуемый объект и с помощью регуляторов

TEMPO/VALUE откорректируйте его значение. Кроме того, можно взять аккорд на клавиатуре, и он будет автоматически идентифицирован. При распознавании аккорда учитывается состояние кнопки обращения баса BASS INVERSION.



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, с помощью регуляторов секции TEMPO/VALUE, установите самое последнее значение параметра (C...B, Off).

Замечание: 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). Длина выбранного элемента стиля отображается с помощью параметра “Length” (см. ниже).

Если параметр установлен в “Off”, то в выбранной позиции аккомпанемент не воспроизводится, то есть можно играть только по трекам реального времени.

Совет: событие Style Element Off можно использовать для останова воспроизведения аккомпанемента, например, в конце песни.

Length

Параметр позволяет понять, куда необходимо поместить следующее событие смены 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, необходимо прикоснуться к соответствующей кнопке Del.

Совет: для стирания всех событий, начиная с текущего, используйте команду “Delete from selected” меню страницы (см. ниже).

“Программные” кнопки управления секвенсером



Кнопки используются для перехода к предыдущему/следующему событию.



Кнопки используются для перехода к предыдущему/следующему шагу (восьмая нота или 192 такта). 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

Done

Используется для выхода из режима секвенсера. Все произведенные корректировки сохраняются в памяти инструмента.

Совет: для того, чтобы не потерять данные при отключении питания инструмента, сохраните песню с помощью команды “Save Song” меню страницы на диск.

Меню страницы секвенсера аккомпанемента (пошаговый режим)

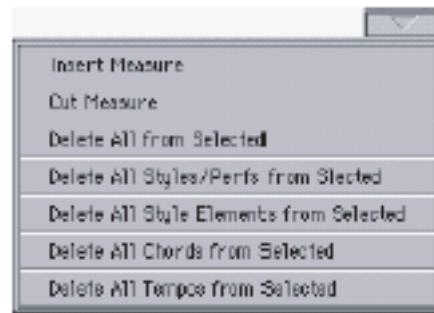
Для перехода к меню страницы прикоснитесь к пиктограмме меню страницы. Для выбора команды прикоснитесь к соответствующему полю. Для того чтобы закрыть меню страницы, не выбирая ни одну из команд, прикоснитесь к экрану в любом месте, расположенном за пределами меню страницы.

Insert Measure

Команда используется для вставки пустого такта, начиная с текущего. Все события Chord/Асс, находящиеся в текущем такте, перемещаются в следующий. Событие, находящееся в позиции Мxxx.xx.000 (т.е. точно в начале такта) остается на месте.

Cut Measure

Команда используется для стирания текущего такта. Все события Chord/Асс, 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.

Замечание: события, расположенные на первом такте (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.

Замечание: события, расположенные на первом такте (M001.01.000), такие как выбор перформанса, стиля темпа, аккорда и элемента стиля, не стираются.

Процедура пошаговой записи в режиме секвенсера аккомпанемента

Совет: прежде чем перейти в режим секвенсера 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 секвенсера аккомпанемента, нажмите на кнопку REC и выберите опцию "Step Backing Sequence".
2. Выберите параметр Measure и с помощью регуляторов TEMPO/VALUE перейдите в требуемую позицию. В качестве альтернативы для перемещения по песне можно прибегнуть к "программным" кнопкам управления секвенсером (см. стр. <154>).
3. Выберите тип события (стиль, перформанс, темп,...), которое необходимо вставить, отредактировать или удалить.
4. Отредактируйте выбранное событие с помощью регуляторов TEMPO/VALUE. Для стирания события коснитесь 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, коснувшись к кнопке Done.
6. Для прослушивания отредактированной песни нажмите на кнопку ■▶ секции SEQUENCER 1. Если все нормально, то сохраните песню на диск.

Меню редактирования

Для перехода в меню редактирования режима секвенсера, находясь на любой странице, нажмите на кнопку MENU. Меню обеспечивает доступ к различным разделам редактирования режима секвенсера.

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 секвенсера нажмите на кнопку EXIT или SEQUENCER.

Каждый пункт меню соответствует разделу редактирования, который, в свою очередь, объединяет несколько страниц редактирования. Для перемещения по страницам редактирования используются закладки, расположенные в нижней части дисплея.

Структура страницы редактирования

Все страницы редактирования имеют схожую структуру.

Операционный режим

Показывает, что инструмент находится в режиме секвенсера.

Раздел редактирования

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

Пиктограмма меню страницы

Используется для перехода в меню страницы редактирования (см. стр. <163>).

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.

Закладки

Используются для выбора требуемой страницы редактирования в рамках текущего раздела редактирования.



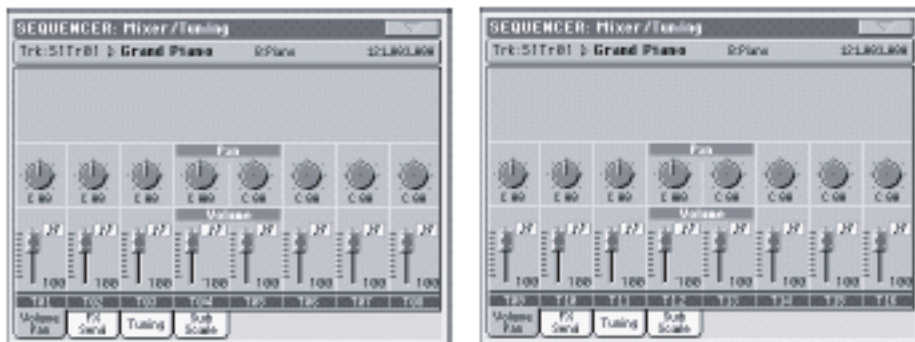
Mixer/Tuning: Volume/Pan

Страница позволяет определять установки громкости и панорамы каждого из треков песни.

Для переключения между окнами отображения треков 1 — 8 и 9 — 16 используется кнопка TRK. SEL.

Pan ▶ SONG

Положение трека в стереополе.



L-64...L-1 Левый канал стереопары.

C 00 По центру.

R+1...R+63 Правый канал стереопары.

Off Если выход трека назначен на Left&Right (стандартная установка), то на выходы подается только обработанный эффектами сигнал, прямой сигнал отсутствует.

Если трек направлен на дополнительный выход, то обработанный эффектами сигнал ни на какой из выходов не поступает.

Программирование выходов трека описано на странице <211>.

Volume ▶ SONG

Громкость трека.

0...127 Громкость трека в терминах MIDI.

Пиктограмма состояния

Состояние трека (воспроизводится/мьютирован).



Трек воспроизводится.



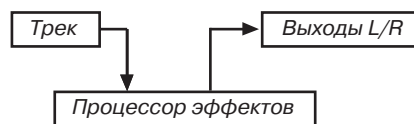
Трек мьютирован (не воспроизводится).

Mixer/Tuning: FX Send

На странице определяются уровни посылов на встроенные процессоры эффектов. Процессоры эффектов в Pa1X скоммутированы параллельно. Это позволяет регулировать уровень прямого сигнала, подаваемого на них.



Для того, чтобы на выходе присутствовал только сигнал, обработанный эффектом (это может потребоваться при использовании эффектов типа “разрыв”, например, эффект вращающихся динамиков, дисторшен, эквалайзер...), то достаточно установить параметр Pan в значение Off (см. выше описание параметра Pan).



В режиме секвенсера доступны 4 сгруппированных попарно внутренних процессора эффектов (AB и CD). Обычно при создании песни используется только одна пара (преимущественно AB), но в принципе можно использовать обе. Желательно назначать на процессоры A и C эффекты реверберационного типа, а на процессоры C и D — модуляционного.

Для переключения между треками реального времени и треками стиля используется кнопка TRK. SEL.



FX Groups . . . ▶ SONG

Ниспадающее меню, предоставляющее право выбора одной из групп процессоров эффектов AB или CD.

Уровень посыла ▶ SONG

000...127 Уровень прямого (необработанного) сигнала, подаваемого на вход соответствующего процессора эффектов.

Пиктограмма воспроизведения/мьютирования ▶ SONG

Определяет состояние трека (воспроизводится/мьютирован).



Трек воспроизводится.



Трек мьютирован.

Mixer/Tuning: Tuning

Параметры ▶ SONG

См. стр. <84>.

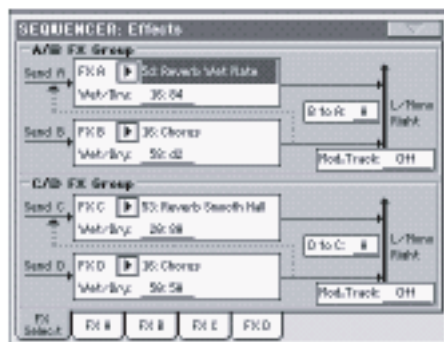
Mixer/Tuning: Sub Scale

Параметры ▶ SONG
Ст. стр. <84>.

Effects: FX Select

Страница используется для назначения эффектов на процессоры А—D.

Замечание: при останове воспроизведения песни или выборе новой восстанавливаются установки эффектов, принятые по умолчанию. Однако можно остановить песню, поменять установки эффектов и снова запустить песню. Для того чтобы текущие установки песни не пропали, их необходимо сохранить.



FX A...D ▶ SONG

Эффекты, назначенные на соответствующие процессоры. Обычно процессоры А и С используются для реверберационных алгоритмов, а процессоры В и D — для эффектов модуляционного типа (хорус, флэнжер, задержка). Список имеющихся эффектов приведен на странице <274>.

Wet/Dry ▶ SONG

Определяет баланс между обработанным (Wet) и прямым (необработанным, Dry) сигналами.

Dry Только прямой сигнал.

Wet Только обработанный сигнал.

nn:nn Процентное соотношение сигналов Wet/Dry.

B to A, D to C ▶ SONG

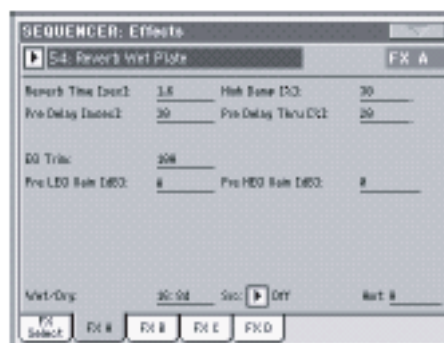
Уровень сигнала, подаваемого с выхода процессора В на вход процессора А, или уровень сигнала, подаваемого с выхода процессора D на вход процессора С.

Mod.Track ▶ SONG

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

Effects: FX A...D

Страницы содержат параметры эффектов каждого из четырех процессоров. Ниже приведен пример страницы FX А, где на процессор эффектов А назначен реверберационный алгоритм Reverb Smooth Hall.



Выбранный эффект ▶ SONG

Для выбора эффекта используется ниспадающее меню. Параметры эквивалентны параметрам описанной выше страницы “Effects: FX Select”.

Параметры ▶ SONG

Список доступных для редактирования параметров определяется выбранным эффектом. Полный список эффектов приведен на странице <274>.

Track Controls: Mode

Параметры ▶ SONG
Ст. стр. <86>.

Track Controls: Drum Volume

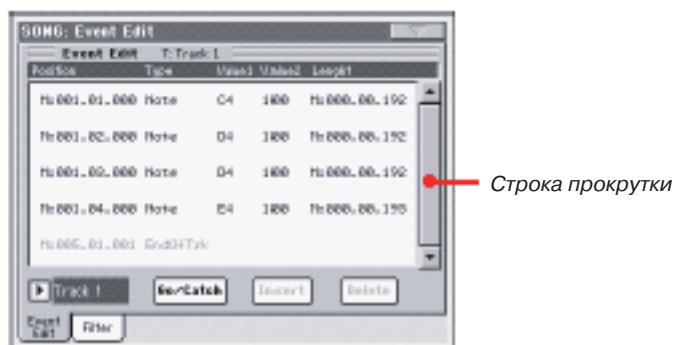
Параметры ▶ SONG
См. стр. <158>.

Track Controls: Easy Edit

Параметры ▶ SONG
См. стр. <88>.

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). Более подробно процедура редактирования событий описана на странице <159>.



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:

- выберите параметр и модифицируйте его с помощью регуляторов TEMPO/VALUE; или
- выберите параметр, а затем снова прикоснитесь к нему. Раскроется окно с изображением 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 событий, отображаемых на экране дисплея. Для изменения значения параметра сначала выберите его, а затем — отредактируйте с помощью регуляторов TEMPO/VALUE.

Value 1 и 2

Значение события, отображенного на дисплее. Формат значения определяется выбранным событием. При достижении конца трека в поле параметра выводится сообщение (не редактируемое) "End Of Track".

Ниже приводится список событий, которые могут находиться на треках 1 — 16.

| Типе | Value 1 | Value 2 |
|----------|--------------------------------------------|-----------------------------|
| Note | Имя ноты | Velocity (скорость нажатия) |
| RX Noise | Имя ноты | Velocity (скорость нажатия) |
| Prog | Номер сообщения Program Change | — |
| Ctrl | Номер сообщения Control Change | Значение Control Change |
| Bend | Значение параметра управления высотой тона | — |

| Type | Value 1 | Value 2 |
|------|---------------------------------------------------------|--------------------------|
| Aftt | Значение монофонического (канального) послекасания | — |
| PAft | Нота, к которой применяется полифоническое послекасание | Значение Poly Aftertouch |

Ниже приводится список событий, которые могут находиться на мастер-треке.

| Type | Value 1 | Value 2 |
|----------------------------------------------------|--------------------------------------------------|---------------------------------------------|
| Tempo | Смена темпа | — |
| Volume | Значение мастер-громкости | — |
| Meter | Смена метра* | — |
| Scale | Один из доступных пресетных строев | Тоника выбранного строя |
| Uscale (пользовательский строй) | Альтерированная нота | Альтерация ноты** |
| QT (четверть-тоновый строй) | Альтерированная нота | Альтерация ноты (0, 50)** |
| QT Clear (сброс установок четверть-тонового строя) | Сброс всех установок четверть-тонового строя | — |
| FXType | Один из четырех процессоров эффектов | Номер эффекта*** |
| FXSend | Посыл с выхода процессора эффектов (B>A или D>C) | Уровень посыла с выхода процессора эффектов |

* 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.

** 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.

*** При выборе различных эффектов могут загружаться разные установки эффектов, принятые по умолчанию.

Для редактирования параметров Type и Value 1/2 сначала выберите требуемый параметр, а затем модифицируйте его с помощью регуляторов TEMPO/VALUE. В случае если параметр принимает цифровое значение, то можно прикоснуться к нему дважды, чтобы раскрыть окно с изображением цифровой клавиатуры.

Length

Длительность выбранного нотного события. Формат аналогичен параметру Position.

Замечание: 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 секвенсера аккомпанемента.

Track

Ниспадающее меню выбора трека.

Track 1...16 Один из стандартных треков песни. Треки содержат музыкальные данные, такие как нотные и контроллерные 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.

Go/Catch

Команда, позволяющая выполнять две различные функции.

- Если секвенсер не запущен, то команда работает как Go to Measure (переход к заданному такту). При этом раскрывается окно следующего вида:

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



- Если секвенсер 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.

Delete

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

Замечание: 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  секции SEQUENCER 1.
2. Перейдите к странице (Filter) и для типов, события которых должны выводиться на дисплей, установите значение "Off" (см. стр. <160>).
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 типы событий и их значения описаны выше.
5. Выберите параметр "Position" и с помощью регуляторов TEMPO/VALUE откорректируйте положение события в треке. В качестве альтернативы можно выбрать этот параметр, а затем — снова прикоснуться к его полю, чтобы раскрыть окно ввода цифровой информации.
6. Выберите параметр "Type" и с помощью регуляторов TEMPO/VALUE определите тип события. Выберите параметр "Value 1" или "Value 2" и с помощью регуляторов TEMPO/VALUE модифицируйте его значение. В качестве альтернативы можно выбрать параметр "Value 1" (или "Value 2"), а затем — снова прикоснуться к его полю, чтобы раскрыть окно ввода цифровой информации.
7. В случае нотного события выберите параметр "Length" и с помощью регуляторов TEMPO/VALUE модифицируйте его значение. В качестве альтернативы можно выбрать параметр "Length", а затем — снова прикоснуться к его полю, чтобы раскрыть окно ввода цифровой информации.
 - Если воспроизведение секвенсера не запущено, то с помощью экранной кнопки Go/Catch (см. выше) можно перейти к требуемому такту.
 - Если секвенсер запущен, то с помощью экранной кнопки Go/Catch на дисплей можно вывести событие, воспроизводящееся в данный момент.
 - Для управления воспроизведением используйте регуляторы секвенсера 1 (секция SEQUENCER 1).
8. Для вставки события в позицию, определенную параметром "Position", используйте экранную кнопку Insert. Нотному событию присваиваются принятые по умолчанию значения. Для стирания выбранного события предусмотрена экранная кнопка Delete.
9. После того, как все правки в текущий трек будут внесены, выберите следующий (см. пункт "4." описываемой процедуры).
10. После того, как будет закончено редактирование всей песни, выберите команду Save Song меню страницы и сохраните песню на диск. Более подробно процедура записи песни на диск рассмотрена на странице <164>.

Event Edit: Filter

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).

| | |
|-------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <i>Note/RX</i> | Ноты и эффекторные шумы (RX Noises). |
| <i>Program</i> | Значения Program Change. |
| <i>Control</i> | События Control Change. Ниже перечислены номера доступных событий Control Change. |
| <i>Tempo/Meter</i> | События смены темпа и метра (могут находиться только на мастер-треке). |
| <i>After Touch</i> | События монофонического (канального) послекасания. |
| <i>Poly After Touch</i> | События полифонического послекасания. |
| <i>Pitch Bend</i> | Сообщения управления высотой тона (позиционирование колеса подстройки). |
| <i>Pa1X Controls</i> | Эксклюзивные сообщения Pa1X, такие как установки процессоров эффектов и 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 в статическом режиме после окончания процесса записи.

После определения установок, для выполнения функции квантования прикоснитесь к кнопке Execute.

Track

Параметр используется для выбора трека.

All Квантуются все треки.

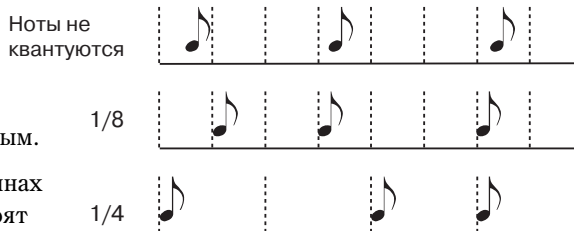
Track 1...16 Операция квантования применяется только к выбранному треку.



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, если символ "a" — то нет. 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 подвергаются квантованию. Если верхняя и нижняя границы диапазона совпадают, то квантуется только одна нота. Это используется для выбора и квантования отдельных инструментов треков перкуссии или ударных.

Замечание: 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 функции транспонирования 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 (± 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.

После определения установок для выполнения функции корректировки velocity прикоснитесь к кнопке Execute.

Track

Параметр используется для выбора трека.

All Выбираются все треки.

Track 1...16 Выбранный трек.

Value

Величина изменения velocity (± 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

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



Song Edit: Cut/Insert Measures

Страница используется для вырезания тактов песни и выполнения обратной операции — вставки тактов в песню.

После определения значений параметров Start и Length для выполнения функции прикоснитесь к соответствующей кнопке Execute.

После выполнения функции вырезания (Cut) такты с большими номерами сдвигаются и замещают удаленные.

После выполнения функции вставки (Insert) такты, расположенные за точкой вставки, смещаются вперед, 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 стирания MIDI-событий песни.

После определения установок для выполнения функции стирания событий 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 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).

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

CC00/32...CC127 Отдельные события Control Change. Парные события Control Change (такие как 00/32) группируются.

Start / End Tick

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

Замечание: 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 копирования прикоснитесь к кнопке Execute.

Замечание: если на один и тот же тик скопировано слишком много событий, то 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.

Внимание: стертые данные восстановить не представляется возможным.

From Track... To Track

Параметры используются для определения источника и приемника данных, которые участвуют в операции копирования.

All Все треки. Трек-приемник выбрать невозможно.

Var1...End2 Отдельный элемент стиля.

Track 1...16 Треки, выбранные в качестве источника и приемника информации.

From Measure... To Measure

Параметры определяют диапазон тактов, которые будут копироваться. Например, если From Measure=1 и To Measure=4, то будут скопированы первые четыре такта.

End Measure

Первый такт приемника.

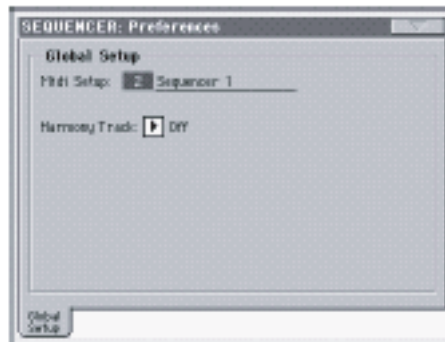
Repeat Times

Параметр определяет сколько раз необходимо скопировать выбранный диапазон тактов источника в приемник. Такты копируются в непрерывную область приемника.

Preferences: Global Setup

Страница используется для выбора конфигурации MIDI Setup и трека Harmony, которые будут задействованы в режиме секвенсера.

Замечание: эти установки сохраняются в области Sequencer Setup в файле глобальных параметров (параметры, которые отмечены в данном руководстве аббревиатурой ▶ GBL). Для того чтобы сохранить их, выберите команду Write Global-Sequencer Setup меню страницы.



Midi Setup ▶ GBL

При выборе с помощью этого параметра конфигурации MIDI Setup автоматически перенастраиваются MIDI-каналы режима секвенсера. Более подробно использование конфигурации MIDI Setup описано на странице <245>.

Замечание: для того, чтобы при входе в режим секвенсера автоматически загружалась выбранная конфигурация MIDI Setup, необходимо выполнить команду Write Global-Sequencer Setup меню страницы.

Более подробно конфигурации MIDI Setup описаны на странице <273>.

Замечание: после выбора конфигурации MIDI Setup можно перейти в глобальный режим и соответствующим образом откорректировать ее. Модифицированную версию конфигурации MIDI Setup можно сохранить с помощью команды Write Global-Midi Setup меню страницы глобального режима. Любую конфигурацию MIDI Setup можно откорректировать и перезаписать.

Совет: для того, чтобы восстановить пресетные конфигурации MIDI Setup, загрузите заводские данные, которые доступны на сайте www.korgpa.com.

Harmony Track ▶ GBL

Параметр определяет трек, аккорды которого будут использоваться для управления голосовым процессором.

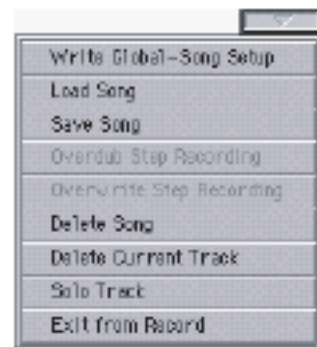
Совет: при создании или редактировании песни перейдите в раздел Voice Processor Preset (пресеты голосового процессора) глобального режима и поэкспериментируйте с различными пресетами голосового процессора.

Off На модуль гармонизации (Harmony) голосового процессора ноты не поступают. При этом для гармонизации используются аккорды, принятые по входу MIDI IN.

Seq.1-Track 1...16 Аккорды принимаются с соответствующего трека секвенсера.

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 Global-Seq. Setup

Команда используется для перехода к диалоговому окну Write Global-Seq. Setup, которое применяется для сохранения глобальных установок, уникальных для режима секвенсера (см. стр. <164>).

Load Song

Команда используется для перехода к диалоговому окну Song Select, которое применяется для загрузки песни в секвенсер (см. стр. <164>).

Помните о том, что в режиме секвенсера файл реально загружается в память инструмента. В то время как в режиме воспроизведения песни он проигрывается непосредственно с диска.

Save Song

Команда используется для сохранения новой или отредактированной песни на диск в формате SMF. Файлу автоматически назначается расширение “.MID”. Более подробно эта операция рассматривается на странице <164>.

Внимание: при выключении питания инструмента песня, находящаяся в его памяти, стирается. Чтобы не потерять песню, ее необходимо сохранить на диск.

Внимание: песня стирается из памяти также при переходе из режима секвенсера в режимы воспроизведения стиля или песни.

Overdub Step Recording

Команда доступна только в режиме записи. Она используется для перехода в режим Overdub Step Record (пошаговая запись в режиме добавления). Он позволяет добавлять в статичном режиме новые данные к уже существующим, не затирая их (см. стр. <149>).

Overwrite Step Recording

Команда доступна только в режиме записи. Она используется для перехода в режим Overwrite Step Record (пошаговая запись в режиме замещения). Он позволяет вводить в статичном режиме новые данные, затирая старые (см. стр. <149>).

Для того чтобы команда стала доступной, в песне должен существовать, по крайней мере, один такт. Операция вставки в песню пустых тактов описана на странице <161> (“Song Edit: Cut/Insert Measures”).

Delete Song

Команда используется для стирания песни и создания новой (пустой).

Delete Current Track

Команда используется для стирания трека, выбранного в поле треков (см. стр. <148>).

Solo Track

Выберите трек, который необходимо солировать, а затем — отметьте это поле, выбрав его. Теперь будет воспроизводиться только этот трек и над заголовком страницы появится мигающее предупреждение ‘Solo’.

Для отключения функции солирования отмените выделение этого поля, еще один раз выбрав его.

Exit from Record

Команда доступна только в режиме записи. Она используется для выхода из режима записи и возврата к главной странице режима воспроизведения секвенсера (см. стр. <144>).

Диалоговое окно Write Global-Sequencer Setup

Откройте окно, выбрав пункт Write Global-Song Setup меню страницы. Оно используется для сохранения конфигурации MIDI Setup (см. стр. <163>), хранящейся в файле глобальных параметров.

В область установок секвенсера (Sequencer Setup) глобальных данных сохраняются параметры, отмеченные в данном руководстве пиктограммой ▶ GBL^{Seq}.



Окно Song Select

Окно загружается либо при выборе команды “Load Song” меню страницы, либо при нажатии на кнопку SELECT секции SEQUENCER 1 панели управления (см. стр. <73>).

Окно Save Song

Песня находится в энергозависимой памяти RAM и при отключении питания инструмента стирается. Кроме того, песня стирается при записи в режиме замещения или при утвердительном ответе на предупреждение, которое выдается при переходе в режимы воспроизведения стиля или песни. Для того чтобы не потерять данные песни, ее необходимо сохранить на диск.

Ниже описывается окно, которое выводится на дисплей при выборе команды “Save Song” меню страницы.

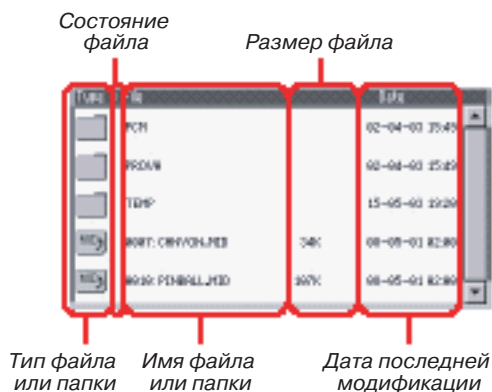
Для выхода из этого окна без сохранения песни и возврата к главной странице режима секвенсера нажмите на кнопку EXIT.

Путь песни

В строке указывается путь к файлу-приемнику, в который будет сохраняться песня.

Директория

Список директорий выбранного дисковода.



Для перемещения по списку используйте строку прокрутки.

В качестве альтернативы можно выбрать один из пунктов и перемещаться по списку с помощью регуляторов TEMPO/VALUE.

Для перехода к предыдущему/следующему алфавитному разделу нажмите на кнопку DOWN/UP при нажатой кнопке SHIFT.


Дисковод

Это ниспадающее меню используется для выбора дисковода, на который будет записываться песня.



| Дисковод | Тип |
|----------|----------------------------------------------------------------|
| FD | Гибкий диск |
| HD | Жесткий диск (опциональный для Pa1X со встроенными динамиками) |

Open

Кнопка используется для открытия выбранной папки (объекта списка, обозначенного пиктограммой ).

Close

Кнопка используется для закрытия текущей папки и перехода на более высокий уровень файловой структуры.

Save


Кнопка используется для перехода к диалоговому окну Save Song и сохранения песни в текущую директорию.

- Если перед тем как нажать на кнопку Save на дисплее не был выбран ни один из файлов, то песне автоматически назначается имя “NewSong”.

Замечание: для того чтобы отменить выделение выбранного файла, прикоснитесь к полю дисковода.

- Если перед тем как нажать на кнопку Save на дисплее был выбран один из файлов, то его имя автоматически выбирается в качестве имени песни.



В любом из описанных выше случаев имя файла можно отредактировать, прикоснувшись к пиктограмме .

Внимание: если в директории уже существует файл с таким именем, то будет выдано соответствующее предупреждение. В случае положительного ответа старый файл заменится на новый. Перед выполнением операции сохранения выбирайте файл только в том случае, если хотите перезаписать его старую версию, заменив новой (т.е. когда необходимо сохранить 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.

Состояние воспроизведения/мьютирования, сохраняемые в качестве установок песни

При сохранении песни записываются ее установки воспроизведения/мьютирования, которые впоследствии соответствующим образом отрабатываются при ее проигрывании в режиме воспроизведения песни.

Установка Master Transpose (общее транспонирование), сохраненная с песней

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.

Совет: в виду того, что параметр транспонирования “Master Transpose” относится к разряду глобальных, 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 секвенсера (см. стр. <161>).


Кроме того, можно зафиксировать параметр Master Transpose, чтобы запретить нежелательное транспонирование (см. стр. <206>).

Таким образом, кнопки TRANSPOSE (установки общего транспонирования “Master Transpose”), расположенные на лицевой панели инструмента рекомендуется использовать, когда вместе с песней необходимо транспонировать треки реального времени, а функцию транспонирования Transpose (см. стр. <161>) — в том случае, если необходимо транспонировать только данную песню.

Замечание: значение установки “Master Transpose” отображается в заголовке страницы:



Сохранение песни (команда Save Song)

1. Если инструмент находится в режиме записи, то остановите секвенсер и выйдите из режима записи. Затем перейдите к главной странице режима воспроизведения секвенсера (см. стр. <144>).
2. Выберите команду Save Song меню страницы. Раскроется 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 того, как будет выбрана папка, в которую будет сохраняться песня, прикоснитесь к экранной кнопке Save.
 - Для **перезаписи** существующего файла, прежде чем прикоснуться к экранной кнопке Save, выберите его.
 - Для **создания** нового файла, ничего не выбирая, прикоснитесь к экранной кнопке Save. Песне автоматически присвоится имя “NewSong” (“NEWSONG.MID” на диске).
5. После того, как будет нажата экранная кнопка Save, на дисплей выведется диалоговое окно Save Song.
6. Для того чтобы отредактировать имя песни, прикоснитесь к пиктограмме .
7. Для подтверждения необходимости выполнения операции сохранения прикоснитесь к кнопке ОК, а для ее отмены — к кнопке Cancel.

Режим программы

Режим программы используется для прослушивания отдельных программ и их редактирования.

Процедура выбора программы описана на странице <72>.

В этом режиме выбранная программа воспроизводится всегда на всем диапазоне клавиатуры.

Для автоматического выбора программы, назначенный на трек, который был выбран в последний раз, нажмите на кнопку SOUND при нажатой кнопке SHIFT.

Совет: это часто используется для определения номеров сообщений Bank Select/Program Change при программировании песни на внешнем секвенсере.

Замечание: при воспроизведении программы используется строй перформанса или STS, выбранных в последний раз.

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. Более полная информация приводится на странице <210>.

Выбор генераторов

Если на странице редактирования требуется выбрать генератор, установки которого будут модифицироваться, то используйте вертикальный столбец кнопок 1...5. Количество доступных генераторов определяется значением параметра "Oscillators" (см. стр. <169>).

Если генераторы выбрать невозможно, поскольку параметр текущей страницы относится к типу глобальных и его действие распространяется на всю программу, то кнопки выводятся серым цветом.



Программы, наборы ударных, органы

Pa1X поддерживает работу программ различных типов:

- Стандартные программы. Моделируют звук реальных инструментов, таких как рояли, скрипки, басы...
- Наборы ударных. Это наборы ударных и перкуSSIONНЫХ инструментов, в которых каждой ноте клавиатуры соответствует свой перкуSSIONНЫЙ инструмент. Наборы ударных сосредоточены в банках DRUM & PERC и USER DK.
- Органы. Это программы со сложной структурой и специфической областью применения (см. "Digital Drawbars" на странице <167>).

Прежде чем нажать на кнопку меню, чтобы войти в тот или иной раздел редактирования, необходимо выбрать тип программы, которая будет модифицироваться или создаваться.

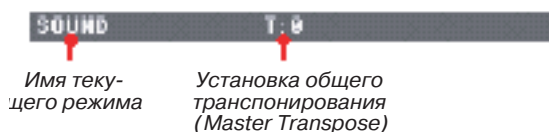
Замечание: специфические ретарки, относящиеся к программам ударных, отмечаются пиктограммой  .

Главная страница

Главная страница режима программы.

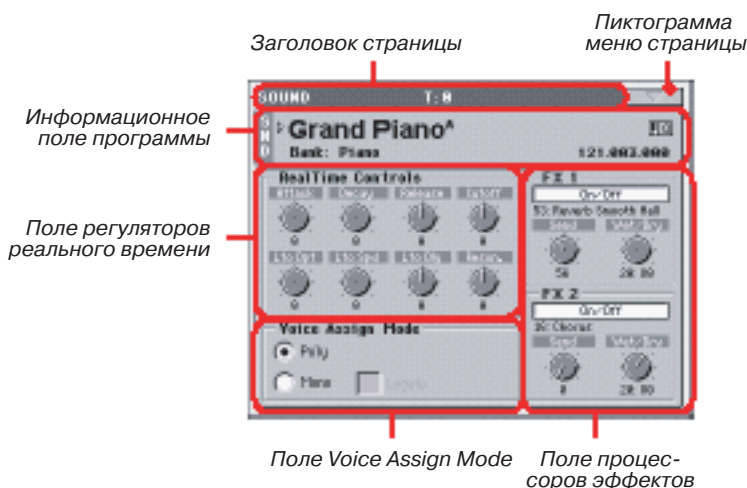
Заголовок страницы

Отображается информация о текущем режиме и установке транспонирования.



Имя текущего режима

Имя текущего операционного режима.



Установка общего транспонирования (Master Transpose)

Установка общего транспонирования (Master Transpose), определяющая интервал глобального транспонирования в полутонах. Ее можно изменить с помощью кнопок TRANSPOSE панели управления.

Пиктограмма меню страницы



Пиктограмма используется для вызова меню страницы (см. стр. <186>).

Информационное поле программы

Отображаются основные атрибуты программы. Для перехода к окну выбора программ (Sound Select) прикоснитесь к любой точке этого поля.

Bank

Банк, которому принадлежит выбранная программа.

Последовательность Bank Select / Program Change

Сообщения Bank Select MSB / Bank Select LSB / Program Change в формате “CC00.CC32.PC”.

CC00 Значение сообщения Control Change (CC) 00 (или Bank Select MSB) выбранной программы.

CC32 Значение сообщения Control Change (CC) 32 (или Bank Select LSB) выбранной программы.

PC Значение сообщения Program Change (PC) выбранной программы. Значения лежат в диапазоне 0 — 127.

Замечание: некоторые производители используют нумерацию программ 1 — 128. Если Pa1X скомутирован с таким инструментом, то увеличьте значение PC на 1.

Пиктограмма октавного транспонирования

Не редактируемый параметр. Отображает значение октавного транспонирования.

Поле регуляторов реального времени

Регуляторы позволяют редактировать основные параметры программы в режиме реального времени.

Замечание: все значения вычисляются относительно оригинальных значений программы.

Замечание: с помощью команды Write меню программы сохранить эти корректировки невозможно. После выбора новой программы они автоматически сбрасываются в ноль.

Attack Время атаки. Промежуток времени, в течение которого громкость программы возрастает от нуля (в момент взятия ноты) до максимальной.

Decay Время спада. Продолжительность временного этапа между окончанием атаки и началом сустейна.

Release Время спада, в течение которого уровень падает от уровня сустейна до нуля. Фаза спада запускается при снятии ноты.

Cutoff Граничная частота обрезающего фильтра. Управляет “прозрачностью” звука.

LFO Depth Интенсивность модуляции с помощью LFO (вibrato).

LFO Speed Частота vibrato (LFO).

LFO Delay Промежуток времени между взятием ноты и началом vibrato.

Resonance Резонанс фильтра, определяющий усиление сигнала вблизи граничной частоты

Поле Voice Assign Mode

Poly

Программа воспроизводится в полифоническом режиме, позволяя брать аккорды.

Моно

Программа воспроизводится в монофоническом режиме (в каждый момент времени может звучать только одна нота).

Legato

Установка доступна только в том случае, если выбрана опция Моно.

Замечание: если режим “Legato” включен (поле отмечено), то некоторые мультисэмплы или некоторые из диапазонов клавиатуры могут воспроизводиться на некорректной высоте.

Поле отмечено Режим legato включен. При взятии нескольких нот генераторы программы запускаются только на первой.
Если при нажатой ноте берется другая, то первая продолжает звучать. Звук генератора, огибающая и LFO не переустанавливаются, обновляется только частота генератора. Эта установка часто используется для звуков духовых инструментов и аналоговых синтезаторных.

Поле не отмечено Режим legato выключен. Генераторы программы запускаются каждый раз при взятии новой ноты.

При взятии нескольких нот звук генератора, огибающая и LFO переустанавливаются для каждой из них в соответствии с установками программы.

Поле процессоров эффектов

Режим программы использует свои собственные эффекты. Он поддерживает работу двух процессоров эффектов (FX1 и FX2).

On/Off

Кнопка используется для включения/выключения соответствующего эффекта.

Замечание: если параметр эффекта отредактировать, то эта установка автоматически принимает значение On.

Выбранный эффект

Не редактируемый параметр. Отображает имя эффекта, назначенного на данный процессор. Выбор эффектов описан на странице <186>.

Send

Регулятор используется для управления уровнем посыла на соответствующий процессор эффектов.

Wet/Dry

Определяет баланс обработанного и прямого сигналов соответствующего процессора эффектов.

Страница Digital Drawbars

Программы DIGITAL DRAWBARS отличаются от обычных. Их параметры сохранить в новую программу не представляется возможным. Однако установки программ DIGITAL DRAWBARS записываются в перформанс. Поэтому при выборе страницы Digital Drawbars кнопка MENU становится недоступной.

Замечание: в режиме воспроизведения стиля и секвенсера аккомпанемента (Backing Sequence) на треки реального времени и треки стиля можно назначить всего по одной программе DIGITAL DRAWBARS. Установки этих программ сохраняются в перформанс (см. стр. <95>).

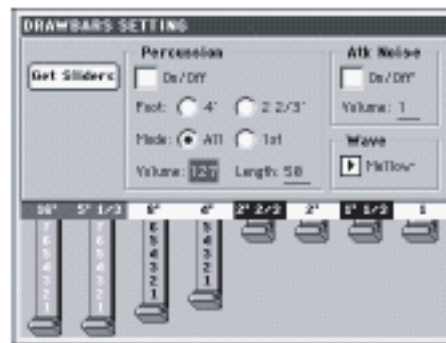
Замечание: в режиме воспроизведения песни на треки реального времени, треки песни 1 — 8 и треки песни 9 — 16 можно назначить только по одной программе DIGITAL DRAWBARS.

Замечание: в режиме секвенсера на треки песни 1 — 8 и треки песни 9 — 16 можно назначить только по одной программе DIGITAL DRAWBARS.

При выборе банка DIGITAL DRAWBARS раскрывается окно Digital Drawbar, и к выбранному треку применяются текущие установки.

При переходе к этой странице кнопка SLIDER MODE автоматически устанавливается в DRAWBARS, позволяя использовать слайдеры для управления громкостью каждой из частотных полос. В качестве альтернативного варианта можно прикоснуться к изображению соответствующего движка и модифицировать громкость его полосы с помощью регуляторов TEMPO/VALUE.

Каждый движок соответствует трубе органа соответствующей длины. Чем длиннее труба, тем более низкий диапазон частот она воспроизводит. Таким образом, движок 16' регулирует громкость низких частот, а движок 1' — высоких.



Percussion

Установки поля используются для добавления перкуSSIONной составляющей в фазу атаки органного звука.

On/Off

Используется для включения/выключения органной перкуSSION.

Foot

Параметр определяет перкуSSIONный регистр.

- 4' ПеркуSSION добавляется в регистр 4'.
- 2 2/3' ПеркуSSION добавляется в регистр 2 2/3'.

Mode

Параметр определяет, будет ли перкуSSIONный звук воспроизводиться только для первой ноты аккорда, либо — для всех нот.

- All ПеркуSSIONная составляющая добавляется в фазу атаки всех нот аккорда.
- 1st ПеркуSSIONная составляющая добавляется в фазу атаки только первой ноты аккорда. Для того чтобы снова услышать перкуSSIONный звук, необходимо снять все ноты.

Volume

Громкость перкуSSIONной составляющей.

- 0...99 Уровень перкуSSION.

Length

Скорость затухания перкуSSIONной составляющей.

- 0...99 Время затухания.

Atk Noise

On/Off

Включает/выключает шумовой компонент перкуSSIONной составляющей.

Volume

Громкость шумового компонента (0 — 7).

Wave

Волновая форма.

- Mellow “Мягкая” синтезаторная волна.
- Hard “Жесткая” синтезаторная волна.

Меню редактирования

Для перехода в меню редактирования режима программы, находясь на любой из его страниц, нажмите на кнопку MENU. Меню обеспечивает возможность вызова различных разделов редактирования режима программы.

Для выхода из меню с возвратом к главной странице режима программы нажмите на кнопку EXIT или SOUND. Кроме того, на главную страницу режима можно перейти, выбрав пункт меню Main Page.

Для перехода с любой страницы редактирования на главную страницу режима программы нажмите на кнопку EXIT или SOUND.

- Выбрана стандартная программа:



- Выбран набор ударных. Раздел "Basic" замещается разделом "DrumKit":



Каждый пункт меню соответствует своему разделу редактирования. Раздел редактирования включает в себя несколько страниц редактирования, для выбора которых предусмотрены закладки, расположенные в нижней части дисплея.

Структура страницы редактирования

Все страницы редактирования имеют одинаковую структуру.

Операционный режим

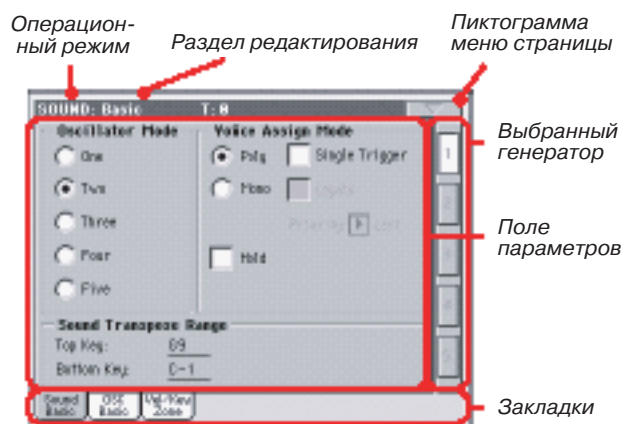
Показывает, что инструмент находится в режиме программы.

Раздел редактирования

Идентифицирует раздел редактирования, соответствующий одному из пунктов меню редактирования (см. выше).

Пиктограмма меню страницы

Используется для перехода в меню страницы (см. стр. <186>).



Выбранный генератор

Кнопки используются для выбора генератора, установки которого необходимо отредактировать.

Поле параметров

На каждой из страниц отображается несколько параметров. Для выбора страниц используются закладки, расположенные в нижней части дисплея. Более подробно параметры различных типов будут описаны ниже.

Закладки

Используются для выбора требуемой страницы редактирования в рамках текущего раздела редактирования.

Basic: Sound Basic

Используется для определения базовых установок программы, таких как основные параметры генератора, количество генераторов и полифонический режим.



Oscillator Mode

Селективные кнопки, определяющие тип программы, т.е. количество используемых в ней генераторов (максимум пять).

Полифония инструмента зависит от количества генераторов программы (максимум 62 голоса при одном генераторе и максимум 12 голосов при 5 генераторах).

Voice Assign Mode

Параметр определяет режим воспроизведения программы.

Poly Программа воспроизводится в полифоническом режиме, позволяя играть аккордами.

Mono Программа воспроизводится в монофоническом режиме. Другими словами в каждый определенный момент времени может звучать только одна нота.

Single Trigger

Установка доступна только в том случае, если параметр “Voice Assign Mode” установлен в значение Poly.

Поле отмечено 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.

Поле не отмечено При повторном взятии одной и той же ноты воспроизведение взятых ранее не прерывается.

Legato

Параметр доступен только в том случае, если “Voice Assign Mode” установлен в значение Mono. Он аналогичен одноименному параметру главной страницы режима программы (см. стр. <167>).

Priority

Параметр доступен только в том случае, если “Voice Assign Mode” установлен в значение 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.

Sound Transpose Range

Параметры определяют диапазон, в пределах которого ноты будут транспонироваться. Ноты, расположенные вне диапазона, транспонированию не подвергаются.

Basic: OSC Basic

Страница используется для назначения мультисэмплов на генераторы выбранной программы. Каждый из генераторов (максимум пять) может использовать 1 или 2 мультисэмла, которые назначаются на уровни High или Low.

OSC Multisample

High/Low Bank/Num

Параметры используются для назначения мультисэмплов на каждый из уровней High и Low. Переключаться между мультисэмпами можно по velocity (скорость нажатия). Для каждого из мультисэмплов High и Low можно определить свои установки Offset, Reverse и Level.

Для выбора банка (ROM, RAM или EXB) используется ниспадающее меню, а для выбора конкретного мультисэмпа внутри текущего банка — цифровое поле. Правее него отображается имя программы.

Мультисэмл, назначенный на уровень High, запускается при условии, что velocity (скорость нажатия) больше значения параметра “Velocity Multisample Switch Low-High” (см. стр. <171>). Для того чтобы сэмплы по velocity не переключались, установите “Velocity Multisample Switch Low-High” в значение 1 и назначьте мультисэмпл только на уровень High.

ROM Банк Flash-ROM. Встроенный банк Flash-ROM содержит 445 мультисэмплов (пресетные мультисэмпы), которые поставляются компанией Korg в качестве штатных.

RAM Мультисэмпы памяти RAM. Это загруженные или созданные пользователем мультисэмпы.

***Замечание:** при создании программы на базе мультисэмпа RAM необходимо загрузить с диска сэмплы RAM. Более подробно вопросы загрузки сэмплов PCM при включении питания или с помощью соответствующей команды описаны на странице <240>.*

EXB1, EXB2 Мультисэмпы EXB1 или EXB2, загруженные с соответствующей проинсталлированной опциональной карты EXB.

***Замечание:** для каждого мультисэмпа определена верхняя граница (верхняя нота), выше которой он не воспроизводится.*

2nd Offset

Параметры определяют точку начала воспроизведения мультисэмпа(ов). Для некоторых мультисэмплов этот параметр недоступен.

Поле отмечено Точка запуска воспроизведения мультисэмпа смещена относительно фактического его начала. Для каждого мультисэмпа определено свое значение величины смещения.

Поле не отмечено Мультисэмпл воспроизводится с самого начала.

Reverse

Режим воспроизведения мультисэмпа (прямой/реверсивный). Если мультисэмпл Flash-ROM или опциональный RAM или EXB изначально зациклен, то все равно в обратном направлении он воспроизводится только один раз. Если для мультисэмпа изначально определен режим реверсивного воспроизведения, то этот параметр значения не имеет.

Поле отмечено Сэмпл воспроизводится в реверсивном режиме.

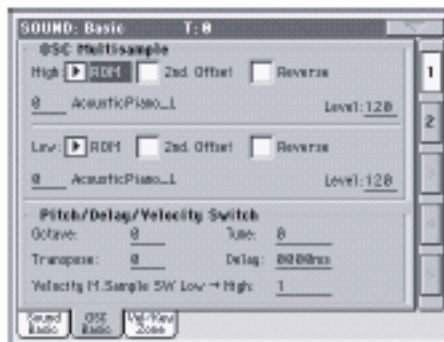
Поле не отмечено Стандартный режим воспроизведения мультисэмпа.

Level

Параметры определяют громкость воспроизведения каждого из мультисэмплов.

0...127 Громкость мультисэмпа.

***Замечание:** при больших значениях параметра при игре аккордами звук некоторых мультисэмплов может искажаться. Если это произошло, уменьшите громкость воспроизведения мультисэмпа.*



Pitch/Delay/Velocity Switch

Octave

Параметр определяет высоту настройки генератора с точностью до октавы. 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.

Delay

Параметр определяет задержку, т.е. продолжительность интервала с момента взятия ноты и до начала фактического воспроизведения звука. Если выбрана установка KeyOff, то звук начинает воспроизводиться в момент снятия ноты. Это используется, например, для имитации щелчков, которые слышны при отпуске клавиши во время игре на клавишине. В этом случае параметр "Sustain Level" следует установить в "0" (см. стр. <180>).

Key Off Звук начинает воспроизводиться в момент снятия ноты.

0...5000 ms Время задержки в миллисекундах.

Velocity Multisample Switch Low-High

Значение velocity (скорость нажатия), при котором происходит переключение между уровнями High и Low выбранного генератора. Если нота взята с большей velocity, чем определено этим параметром, то воспроизводится мультисэмпл High.

Basic: Vel/Key Zone

Параметры страницы определяют диапазоны нот и velocity выбранного генератора.

Velocity Zone

Диапазон velocity выбранного генератора.

Замечание: значение Bottom Velocity не может быть больше Top Velocity. И наоборот — значение Top Velocity не может быть меньше Bottom Velocity.

0...127 Значение velocity.

Keyboard Range

Диапазон нот выбранного генератора.

Замечание: значение Bottom Key не может быть больше Top Key. И наоборот — значение Top Key не может быть меньше Bottom Key.

C-1...G9 Граница диапазона в терминах нот.

Scaled Velocity

Параметры используются для масштабирования значений velocity, принимаемых соответствующим генератором. С помощью описанных выше установок "Velocity Zone" можно определить диапазон velocity для генератора, допустим 10 — 20. Это может привести к тому, что диапазон воспроизведения соответствующего сэмпла будет слишком узкий.



С помощью этого параметра динамический диапазон можно расширить, установив, например, минимальное значения Scaled Velocity в 0, а максимальное — в 127. При этом соответствующим образом будут перемасштабированы все значения velocity.

Таким образом, можно создать, например, программу гитары с эффектом, назначив на диапазон 10 — 20 velocity шум ладов. В этом случае, если velocity взятой ноты лежит в пределах 10 — 20, то в соответствии с установками Scaled Velocity значение скорости нажатия масштабируется и программа воспроизводится громче.

0...127 Значение velocity.

DrumKit: Sample Setup (Drum Kits)

Страница загружается, если для редактирования выбран набор ударных. Здесь на каждую ноту и каждый уровень можно назначить свой сэмпл ударных.

DRUM Программы наборов ударных поддерживают работу только с одним генератором.



Key

Key

Нота, установки которой будут редактироваться. Для определения значения параметра возьмите на клавиатуре инструмента ноту соответствующей высоты.

Layers

Количество уровней, назначенных на выбранную ноту. Количество уровней определяет количество уровней переключения по velocity.

Assign

Параметр определяет состояние сэмпла (включен/выключен).

Поле отмечено На выбранную ноту назначается сэмпл.

Поле не отмечено На выбранную ноту сэмпл не назначается. Вместо этого используется сэмпл ближайшей более высокой ноты, на которую был назначен сэмпл.

Layer Selector & Velocity Sample Switch

Выбранный уровень

Селекторные кнопки, позволяющие выбрать уровень, который необходимо отредактировать. Количество доступных уровней определяется значением параметра “Layers” (см. выше).

Значение velocity переключения

Каждое из значений разделяет два смежных уровня для выбранных сэмпла/ноты. Ноты, взятые с более большой скоростью нажатия (velocity) воспроизводятся в соответствии с установками уровня, расположенного правее. И наоборот. Ноты, взятые с меньшей скоростью нажатия (velocity) воспроизводятся в соответствии с установками уровня, расположенного левее.

Первое и последнее значения не редактируются и всегда равны 001 и 127 соответственно.

Drum Sample

Bank/Num

Параметры используются для назначения сэмплов ударных (Drum Sample) на каждый из уровней. Переключаться между мультисэмплами можно по velocity (скорость нажатия). Для каждого из сэмплов можно определить свои установки Offset, Reverse и Level.

Для выбора банка (ROM, RAM или EXB) используется ниспадающее меню, а для выбора конкретного сэмпла внутри текущего банка — цифровое поле. Правее него отображается имя сэмпла.

Сэмпл, назначенный на текущий уровень, запускается при условии, что velocity (скорость нажатия) больше значения параметра “Значение velocity переключения” (см. стр. <171>). Для того чтобы сэмплы по velocity не переключались, установите “Значение velocity переключения” в значение 1 и назначьте сэмплы только на уровень 1.

ROM Банк Flash-ROM. Встроенный банк Flash-ROM содержит 445 сэмплов (пресетные сэмплы), которые поставляются компанией Korg в качестве штатных.

RAM Сэмплы памяти RAM. Это загруженные или созданные пользователем сэмплы.

Замечание: при создании набора ударных на базе сэмпла RAM необходимо загрузить с диска сэмплы RAM. Более подробно вопросы загрузки сэмплов РСМ при включении питания или с помощью соответствующей команды описаны на странице <240>.

EXB1, EXB2 Сэмплы EXB1 или EXB2, загруженные с соответствующей проинсталлированной опциональной карты EXB.

Замечание: для каждого сэмпла определена верхняя граница (верхняя нота), выше которой он не воспроизводится.

2nd Offset

Параметры определяют точку начала воспроизведения сэмпла. Для некоторых сэмплов этот параметр недоступен.

Поле отмечено Точка запуска воспроизведения сэмпла смещена относительно фактического его начала. Для каждого сэмпла определено свое значение величины смещения.

Поле не отмечено Сэмпл воспроизводится с самого начала.

Reverse

Режим воспроизведения сэмпла (см. стр. <170>).

Level

Параметр определяют громкость воспроизведения сэмпла (см. стр. <170>).

Индикатор Mono/Stereo

Не редактируемый параметр. Показывает текущий режим воспроизведения сэмпла: Mono (один голос на одну ноту) или Stereo (два голоса на одну ноту).

Transpose

Параметр определяет интервал транспонирования выбранного сэмпла. Используется для корректировки высоты выбранной ноты.

0 Стандартная высота.

-63...+63 Интервал транспонирования с точностью до полутона.

Tune

Параметр определяет высоту настройки воспроизведения сэмпла с точностью до сотых долей полутона в пределах октавы вверх/вниз.

0 Транспонирование отсутствует.

-99...+99 Интервал транспонирования с точностью до сотой доли полутона.

Cutoff

Параметр определяет граничную частоту фильтра, применяемого к выбранному сэмплу.

Resonance

Параметр определяет величину резонанса фильтра, применяемого к выбранному сэмплу.

Attack

Параметр определяет смещение атаки огибающей для выбранного сэмпла.

Decay

Параметр определяет смещение спада огибающей для выбранного сэмпла.

DrumKit: Voice Mixer (Drum Kits)

Страница используется для редактирования установок набора ударных. На ней определяются значения параметров перкуссионного сэмпла, назначенного на выбранную ноту текущего уровня.

Key

См. описание "key на странице <171>.

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 последующей. 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 последующей 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 каждый конкретный момент времени может звучать только один из этих инструментов.

None Данная нота не принадлежит ни одной из взаимоисключающих групп Exclusive Group и ее воспроизведение другими нотами не прерывается.

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 снятия 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 FX1

Уровень посыла сэмпла выбранной ноты на процессор эффектов FX1.

Send FX2

Уровень посыла сэмпла выбранной ноты на процессор эффектов FX2.



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.



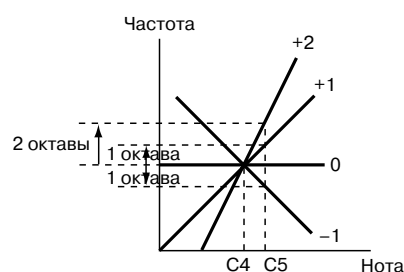
Pitch

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).

Ниже проиллюстрировано влияние параметра Pitch Slope на частоту:



-1.0...+2.0 Угол наклона прямой трекинга клавиатуры.

JS (+X)

Параметр определяет диапазон изменения частоты при перемещении джойстика до упора вправо. Значение 12 соответствует одной октаве.

Например, если выбрать значение +12, то при перемещении джойстика в крайнее правое положение, частота, по сравнению с оригинальной, увеличится на одну октаву.

-60...+12 Максимальный диапазон изменения частоты в полутонах.

JS (-X)

Параметр определяет диапазон изменения частоты при перемещении джойстика до упора 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 приёма игры на гитаре, когда частота понижается с помощью рычага вибрато.

-60...+12 Максимальный диапазон изменения частоты в полутонах.

AMS (источник альтернативной модуляции)

Параметр определяет источник, который будет использоваться для модуляции частоты выбранного генератора (см. раздел "Список источников альтернативной модуляции AMS", стр. <189>).

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 After Touch, то при положительном значении параметра по мере увеличения давления на нажатую клавишу (послекасание) частота увеличивается, при отрицательном — уменьшается. Максимальный диапазон изменения частоты — одна октава.

-12.00...+12.00 Значение параметра.

Pitch EG

Для всех генераторов используется одна и та же огибающая частоты (Pitch EG).

Velocity Intensity

Параметр определяет глубину и направление модуляции, производимой огибающей частоты на частоту генератора. Значение 12 соответствует одной октаве.

-12.00...+12.00 Значение параметра.

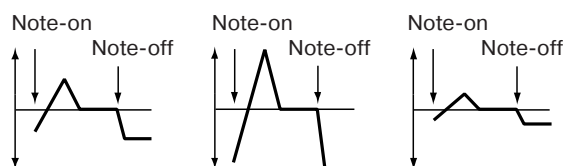
Pitch EG AMS (источник альтернативной модуляции)

Параметр определяет источник, который будет модулировать огибающую частоты выбранного генератора (см. раздел "Список источников альтернативной модуляции AMS", стр. <189>).

Pitch EG Intensity (глубина воздействия источника альтернативной модуляции)

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) будет управлять диапазоном изменения частоты под воздействием огибающей частоты в пределах одной октавы. Чем меньше скорость нажатия, тем ближе изменение частоты к тому, которое определяется огибающей частоты.

Изменение частоты во времени



Замечание: 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.

Замечание: 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, будет эффект портаменто запускаться при каждом взятии ноты или нет.

Поле отмечено При взятии каждой новой ноты эффект портаменто перезапускается.

Поле не отмечено При взятии каждой новой ноты эффект портаменто не перезапускается.

Time

Параметр определяет время эффекта портаменто. Чем больше его значение, тем медленнее изменяется частота.

000...127 Время портаменто в формате MIDI.

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. ниже).

Диаграмма

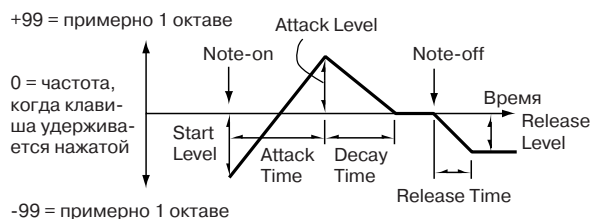
На диаграмме, расположенной вверху страницы, отображается графическое представление огибающей частоты.



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.

Изменение частоты во времени (Pitch EG = +12.00)



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.

См. выше диаграмму.

Attack Time

Время, в течение которого частота изменяется от значения, которое было в момент взятия ноты, до значения, определяемого параметром “Attack Level”.

0...99 Значение параметра.

Decay Time

Время, в течение которого частота изменяется от значения, которое было установлено на момент окончания времени атаки, до нормальной частоты.

0...99 Значение параметра.

Release Time

Время, в течение которого частота изменяется от значения, которое было в момент снятия ноты, до значения, определяемого параметром “Release Level”.

0...99 Значение параметра.

Level Modulation

AMS 1/2 (источник альтернативной модуляции 1/2)

Параметры определяют источники, которые будут управлять уровнями характеристиками “Level” огибающей частоты (см. раздел “Список источников альтернативной модуляции AMS”, стр. <189>).

Intensity 1/2

Параметры определяют глубину и направление эффекта, оказываемого источниками альтернативной модуляции (параметры “AMS 1/2”). Если выбрано значение 0, то используются установки “Start/Attack/Decay/Release Level”.

Например, если “AMS1” установлен в After Touch, то при изменении силы давления на уже нажатую клавишу (последкасание) соответствующим образом модифицируются параметры “Level” огибающей частоты. С ростом аб-

солютного значения “Intensity” уровни огибающей частоты изменяются более сильно. Направление изменения определяется параметрами “St (Start Level Swing)” и “At (Attack Level Swing)”. Если на нажатую клавишу не давить, то уровни огибающей принимают свои оригинальные значения.

Если параметр “AMS 1/2” 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 “St (Start Level Swing)” 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 “At (Attack Level Swing)” установлен в “0”, то уровень огибающей частоты под воздействием источника альтернативной модуляции не изменяется.

Time Modulation

AMS (источник альтернативной модуляции)

Параметр определяет источник, который будет управлять временными характеристиками “Time” огибающей частоты (см. раздел “Список источников альтернативной модуляции AMS”, стр. <189>).

Intensity (AMS Intensity)

Параметр определяет глубину и направление эффекта, оказываемого источником альтернативной модуляции (параметр “AMS”) на временные характеристики (“Time”) огибающей частоты. Если он установлен в 0, то используются установки “Start/Attack/Decay/Release Time”.

Значение источника альтернативной модуляции в момент, когда огибающая достигает конца определенной фазы, будет определять продолжительность (время) следующей.

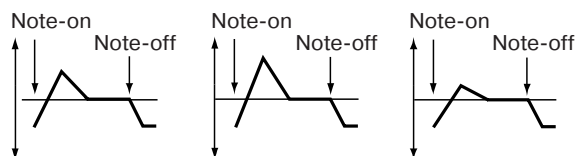
Например, время спада будет определяться значением источника альтернативной модуляции в момент, когда огибающая достигает уровня атаки.

Если “Intensity (AMS Intensity)” 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 параметра “Intensity (AMS Intensity)” и с ростом velocity взятой ноты увеличиваются значения 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.

Изменение уровневых характеристик огибающей частоты (AMS = JS-Y/Velocity, Intensity = положительное значение).

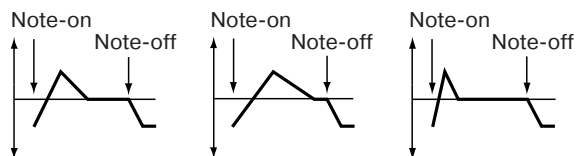


Ноты берутся мягко, “Start Level Swing” установлен в 0, “Attack Level Swing” — в “+”, джойстик наклонен на себя.

Ноты берутся экспрессивно, “Start Level Swing” установлен в 0, “Attack Level Swing” — в “+”, джойстик наклонен на себя.

Ноты берутся экспрессивно, “Start Level Swing” установлен в 0, “Attack Level Swing” — в “-”, джойстик наклонен на себя.

Изменение временных характеристик огибающей частоты (AMS = Velocity, Intensity = положительное значение).



Ноты берутся мягко, “Attack Time Swing” и “Decay Time Swing” установлены в “+”.

Ноты берутся экспрессивно, “Attack Time Swing” и “Decay Time Swing” установлены в “+”.

Ноты берутся экспрессивно, “Attack Time Swing” и “Decay Time Swing” установлены в “-”.

At (Attack Time Swing)

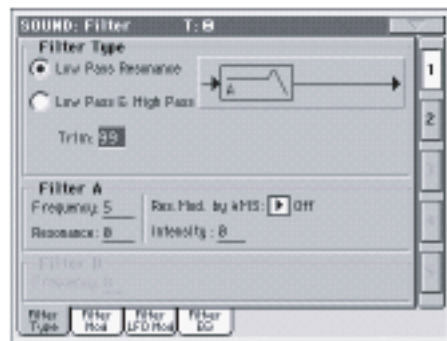
Параметр определяет направление изменения “Attack Time” под воздействием “AMS”. При положительном значении параметра “Intensity” установка “+” приводит к увеличению продолжительности фазы атаки огибающей частоты, установка “-” — к уменьшению. Если “At (Attack Time Swing)” установлен в “0”, то продолжительность 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 “Dc (Decay Time Swing)” установлен в “0”, то продолжительность фазы спада огибающей частоты под воздействием источника альтернативной модуляции не изменяется.

Filter: Filter Type

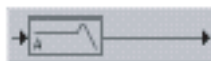
На странице определяются установки фильтров, используемых генераторами. Можно выбрать либо обрезающий фильтр высоких частот с резонансом и крутизной подавления 24 дБ/октава, либо последовательно соединенные обрезающие фильтры высоких и низких частот с крутизной подавления 12 дБ/окт.



Filter Type

Параметр используется для определения типа фильтра (Low Pass Resonant, Low Pass & High Pass) выбранного генератора. Если выбрана вторая опция, то становится активным фильтр В.

Low Pass Resonance: в этом случае доступен только фильтр А.



Low Pass & High Pass: активируется фильтр В.



Trim

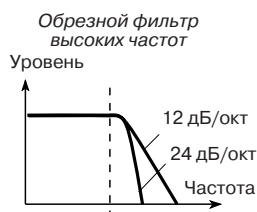
Параметр определяет уровень сигнала, подаваемого с выхода выбранного генератора на вход фильтра А.

Замечание: при увеличении значения этого параметра могут возникнуть искажения, если определено высокое значение “Resonance” или при воспроизведении аккордов.

00...99 Значение параметра.

Frequency A (частота среза фильтра А)

Определяет граничную частоту (частоту среза) фильтра А.



Фильтр этого типа подавляет сигнал, частота которого выше частоты среза.

Это наиболее широко применяемый тип фильтров, позволяющих сделать звук более глухим (“сочным”).

Если параметр “Type” установлен в Low Pass Resonance, то крутизна подавления больше.

00...99 Значение частоты среза.

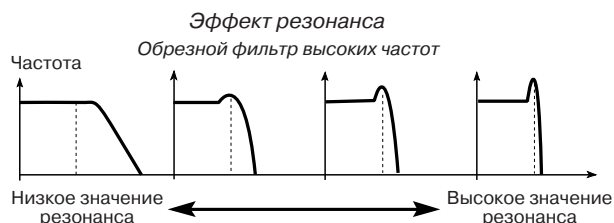
Resonance (резонанс фильтра А)

Параметр отвечает за усиление сигнала вблизи частоты среза, определенной параметром “Frequency”. Чем больше значение “Resonance”, тем выразительнее эффект.

00..99 Величина резонанса.

Res. Mod. by AMS (модуляция резонанса)

Определяет источник модуляции, который будет использоваться для управления уровнем резонанса (параметр “Resonance”). См. раздел “Список источников альтернативной модуляции AMS”, стр. <189>.



Intensity (интенсивность источника альтернативной модуляции)

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником альтернативной модуляции (параметр “AMS”) на уровень резонанса (параметр “Resonance A”).

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.

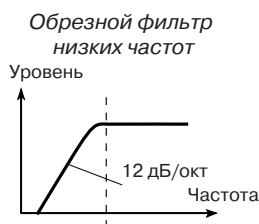
Для отрицательных значений все происходит с точностью до обратного: значение резонанса уменьшается при увеличении скорости нажатия.

Результирующее значение уровня резонанса определяется суммой значений “Resonance” и “Intensity”.

-99...+99 Значение параметра.

Filter B

Frequency (частота среза фильтра B)



Определяет граничную частоту (частоту среза) фильтра B. Установка доступна только в том случае, если параметр “Filter Type” установлен в Low Pass & High Pass.

Фильтры этого типа подавляют сигнал, частота которого ниже частоты среза. Подавление низкочастотной составляющей сигнала делает звук более прозрачным.

00...99 Значение частоты среза.

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 Track (клавиатурный трекинг фильтра)

Key Low/High

Эти установки определяют режим работы клавиатурного трекинга частоты среза фильтра. Эффект, оказываемый на частоту среза высокой взятой ноты, задается параметрами “Key Low”, “Key High”, “Ramp Low” и “Ramp High”.

Трекингу подвергаются ноты, расположенные ниже Key Low и выше Key High.

C-1...G9 Границы диапазона клавиатурного трекинга.

Ramp Low/High

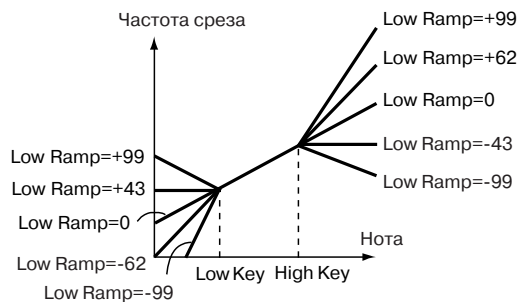
Параметр определяет угол наклона прямой, описывающей эффект трекинга клавиатуры.

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.

Ниже на рисунке проиллюстрирована зависимость частоты среза от высоты взятой ноты и установок Ramp (“Intensity to A” и “Intensity to B” = +50):



Intensity to A/B

Эти параметры определяют интенсивность эффекта трекинга клавиатуры для фильтров A и B, а также его направление.

Для нот, расположенных между “Tracking Low” и “Tracking High”, частота среза изменяется в соответствии с высотой взятой ноты.

-99...+99 Значение параметра.

Filter EG

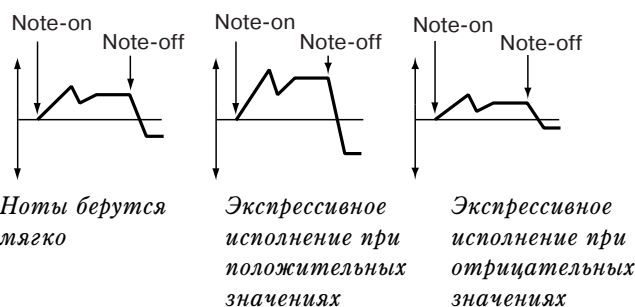
Velocity to A

Параметр определяет глубину и направление эффекта, оказываемого velocity (скорость нажатия) на процесс модуляции частоты среза фильтра A с помощью огибающей фильтра (см. раздел “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 A.

Изменение граничной частоты



Ноты берутся мягко

Экспрессивное исполнение при положительных значениях

Экспрессивное исполнение при отрицательных значениях

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 Velocity to B.

Int 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

Определяет глубину и направление модуляции граничной частоты фильтра B с помощью огибающей фильтра (см. описание параметра “Int to A”).

-99...+99 Значение параметра.

AMS (источник альтернативной модуляции)

Определяет источник альтернативной модуляции, который будет управлять глубиной и направлением модуляции частоты среза фильтров A и B с помощью огибающей фильтра (см. раздел “Список источников альтернативной модуляции AMS”, стр. <189>).

Int to A

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником альтернативной модуляции (параметр “AMS”) на частоту среза фильтра А (см. выше описание одноименного параметра).

Int to B

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником альтернативной модуляции (параметр “AMS”) на частоту среза фильтра В (см. выше описание одноименного параметра).

Замечание: глубина и направление эффекта, производимого огибающей фильтра, определяется суммарной совокупностью установок “Velocity to A/B”, “Intensity to A/B” и (AMS) “Intensity to A/B”.

Filter A/B Modulation

AMS1 (источник альтернативной модуляции 1 для фильтра A/B)

Параметр определяет источник, управляющий модуляцией граничной частоты фильтра А (см. раздел “Список источников альтернативной модуляции AMS”, стр. <189>).

Замечание: установки фильтра В доступны только в том случае, если параметр “Filter Type” (см. стр. <176>) установлен в Low Pass & High Pass.

Intensity

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 до обратного.

Значение параметра “Intensity” складывается со значением параметра “Frequency” фильтра А.

AMS2 (источник альтернативной модуляции 2 для фильтра A/B)

Параметр определяет источник, управляющий модуляцией граничной частоты фильтра А (см. раздел “Список источников альтернативной модуляции AMS”, стр. <189>).

Intensity

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником альтернативной модуляции “AMS2” (см. выше описание параметра “Intensity” для источника альтернативной модуляции 1).

Filter: Filter LFO

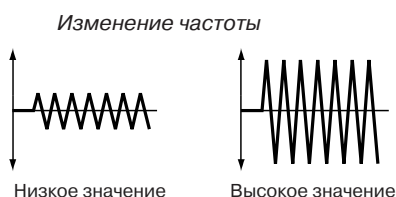
На странице определяются установки LFO, который управляет периодической модуляцией частоты среза фильтра.

LFO 1

Intensity to A

Определяет глубину и направление модуляции частоты среза фильтра А с помощью LFO1 (определяется на странице “LFO: LFO1”). При отрицательных значениях параметра фаза инвертируется.

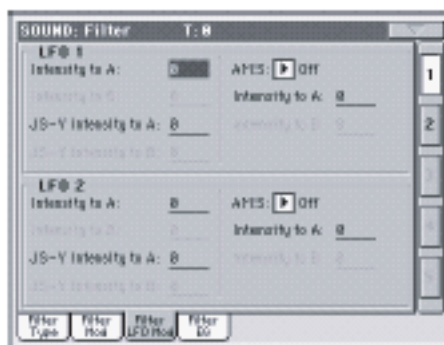
-99...+99 Значение параметра.



Intensity to B

Определяет глубину и направление модуляции частоты среза фильтра В с помощью LFO1 (см. описание параметра “Intensity to A”).

-99...+99 Величина параметра



JS -Y Intensity to A

Глубиной модуляции частоты среза фильтра А с помощью LFO1 можно управлять джойстиком, перемещая его по оси -Y (на себя). Параметр “JS -Y Intensity to A” определяет интенсивность и направление этого управления

Например, чем больше значение параметра “JS -Y Intensity to A”, тем больший эффект оказывается на фильтр с помощью LFO1 при перемещении джойстика вдоль оси -Y.

-99...+99 Значение параметра.

JS -Y Intensity to B

Глубиной модуляции частоты среза фильтра В с помощью LFO1 можно управлять джойстиком, перемещая его по оси -Y (на себя). Параметр “JS -Y Intensity to B” определяет интенсивность и направление этого управления (см. описание параметра “JS -Y Intensity to A”).

AMS (источник альтернативной модуляции)

Параметр определяет источник, управляющий глубиной и направлением изменения частоты среза обоих фильтров А и В (см. раздел “Список источников альтернативной модуляции AMS”, стр. <189>).

Intensity to A

Определяет глубину и направление модуляции, производимой источником альтернативной модуляции (параметр “AMS”) на фильтр А.

Допустим, “AMS” установлен в After Touch. При этом чем больше значение этого параметра, тем большее влияние источник альтернативной модуляции оказывает на LFO1 при давлении на клавишу клавиатуры инструмента.

-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”).

LFO2

На странице определяются установки LFO2 (определяется на странице “LFO: LFO2”), который управляет периодической модуляцией частоты среза фильтров А и В. Параметры страницы описаны выше в разделе “LFO 1”.

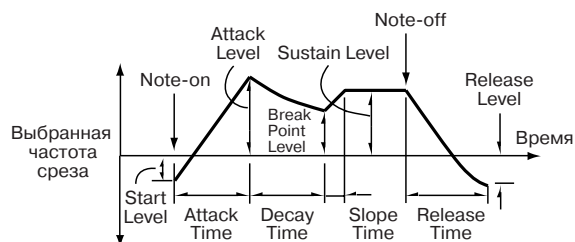
Filter: Filter EG

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

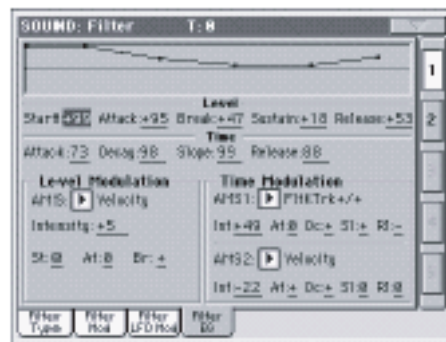
Графическое представление огибающей фильтра.

Огибающая фильтра



Level

Параметры определяют уровни отдельных сегментов огибающей. Их влияние на звук зависит от выбранного типа фильтра (параметр “Filter Type”). Например, если он установлен в Low Pass Resonance (обрезной фильтр высоких частот с резонансом), то при 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

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 течение которого частота среза изменяется от значения, которое было в момент взятия ноты, до значения, определяемого параметром уровня огибающей "Attack".

-99...+99 Значение параметра.

Decay

Время, в течение которого частота среза изменяется от значения, которое было установлено на момент окончания времени атаки, до значения, определяемого параметром уровня огибающей "Break".

-99...+99 Значение параметра.

Slope

Время восстановления. Определяет длительность интервала, в течение которого частота среза изменяется от значения, определяемого параметром уровня огибающей "Break" до значения, определяемого параметром уровня огибающей "Sustain".

-99...+99 Значение параметра.

Release

Время, в течение которого частота среза изменяется с момента снятия ноты, до значения, определяемого параметром уровня огибающей "Release".

-99...+99 Значение параметра.

Level Modulation

AMS(L) (источник альтернативной модуляции)

Параметр определяет источник, который будет управлять установками уровней (Level) огибающей фильтра (см. раздел “Список источников альтернативной модуляции AMS”, стр. <189>).

Intensity (интенсивность влияния источника альтернативной модуляции)

Параметр определяет глубину и направление эффекта, производимого источником альтернативной модуляции (параметр “AMS”). Если “Intensity” равен 0, то используются уровни, определенные с помощью “Frequency (Cutoff Frequency A)”.

Допустим, в качестве источника альтернативной модуляции выбрана скорость нажатия на клавиши (параметр “AMS” установлен в Velocity), а параметры “St (Start Level Swing)”, “At (Attack Level Swing)” и “Br (Break Level Swing)” установлены в “+”. Если параметр “Intensity” положителен, то при увеличении скорости нажатия на клавиши (velocity), параметры уровней огибающей фильтра будут расти, если отрицателен — 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

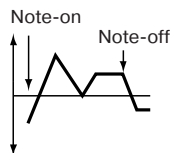
Параметр используется для определения источника, который будет управлять временными установками (Time) огибающей фильтра (см. раздел “Список источников альтернативной модуляции AMS”, стр. <189>).

Int

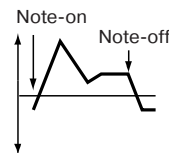
Параметр определяет глубину и направление эффекта, производимого источником альтернативной модуляции (параметр “AMS1/2”).

Например, если “AMS1/2” равен FltKTr +/+, то временные параметры “Time” огибающей контролируются установками трекинга клавиатуры. При поло-

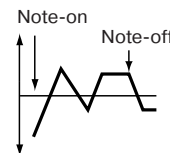
Огибающая фильтра 1 (уровень) (AMS=Velocity, Intensity принимает положительные значения)



Ноты берутся мягко (с малой velocity); “Start Level Swing”, “Attack Level Swing” и “Break Level Swing” установлены в “+”.

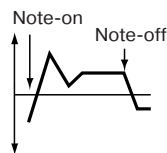


Ноты берутся экспрессивно (с большой velocity); “Start Level Swing”, “Attack Level Swing” и “Break Level Swing” установлены в “+”.

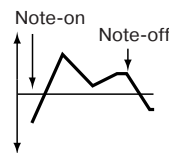


Ноты берутся экспрессивно (с большой velocity); “Start Level Swing” и “Break Level Swing” установлены в “-”.

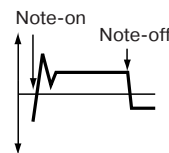
Огибающая фильтра 1 (временные характеристики) (AMS=Velocity, Intensity принимает положительные значения)



Ноты берутся мягко (с малой velocity), “Attack Time Swing”, “Decay Time Swing”, “Slope Time Swing” и “Release Time Swing” установлены в “+”.



Ноты берутся экспрессивно (с большой velocity), “Attack Time Swing”, “Decay Time Swing”, “Slope Time Swing” и “Release Time Swing” установлены в “+”.



Ноты берутся экспрессивно (с большой velocity), “Attack Time Swing” и “Release Time Swing” установлены в “-”.

жительных значениях параметров “Int” и “Ramp Low/High” временные параметры огибающей увеличиваются, при отрицательных — уменьшаются. Направление изменения определяется значениями параметров “At (Attack Time Swing)”, “Dc (Decay Time Swing)”, “Slope Time Swing” и “Rl (Release Time Swing)” (см. далее).

Если “Int” установлен в 0, то используются значения, которые были заданы в “Frequency (Cutoff Frequency A)”.

Если в качестве источника альтернативной модуляции выбрана скорость нажатия на клавиши (параметр “AMS1/2” установлен в Velocity), то при положительных значениях “Int” с ростом velocity (скорости нажатия) значения временных характеристик огибающей увеличиваются. При отрицательных значениях “Int” с ростом velocity временные параметры огибающей уменьшаются.

-99...+99 Значение Intensity.

At (Attack Time Swing)

Определяет направление изменения времени атаки под воздействием источника альтернативной модуляции, который задается параметром “AMS1/2”. Если “Int” принимает положительные значения, то при “At (Attack Time Swing)” равном “+” время атаки огибающей может только увеличиваться, при “At (Attack Time Swing)” равном “-” — уменьшаться. 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 “Int” принимает положительные значения, то при “Dc (Decay Time Swing)” равном “+” время спада огибающей может только увеличиваться, при “Dc (Decay Time Swing)” равном “-” — уменьшаться. Если “Dc (Decay Time Swing)” установлен в 0, то никаких изменений не происходит.

Sl (Slope Time Swing)

Определяет направление изменения времени восстановления под воздействием источника альтернативной модуляции, который задается параметром “AMS1/2”. Если “Int” принимает положительные значения, то при “Sl (Slope Time Swing)” равном “+” время восстановления огибающей может только увеличиваться, при “Sl (Slope Time Swing)” равном “-” — уменьшаться. Если “Sl (Slope Time Swing)” установлен в 0, то никаких изменений не происходит.

Rl (Release Time Swing)

Определяет направление изменения времени затухания под воздействием источника альтернативной модуляции, который задается параметром “AMS1/2(T)”. Если “Int” принимает положительные значения, то при “Rl (Release Time Swing)” равном “+” время затухания огибающей может только увеличиваться, при “Rl (Release Time Swing)” равном “-” — уменьшаться. Если “Rl (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.

Замечание: 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 (см. описание параметра “Pan”, стр. <173>).



- Random* При взятии каждой новой ноты звук панорамируется случайным образом.
- L001* Звук панорамируется до упора влево.
- C064* Звук панорамируется по центру.
- R127* Звук панорамируется до упора вправо.

Замечание: панорамой программы можно управлять с помощью MIDI-сообщений СС#10 (панорама, panpot). При получении сообщения СС#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 (источник альтернативной модуляции)

Определяет источник альтернативной модуляции, который используется для управления панорамой (см. раздел “Список источников альтернативной модуляции AMS”, стр. <189>). 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.

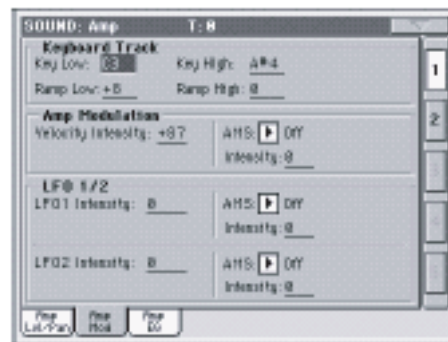
-99...+99 Значение параметра.

Amp: Amp Mod

Параметры страницы используются для модуляции громкости каждого из генераторов.

Keyboard Track

Параметры позволяют использовать для управления громкостью генератора трекинг клавиатуры. 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 “Tracking Low” и “Tracking High”, громкость не изменяется.

C-1...G9 Нижняя/верхняя ноты диапазона.

Ramp Low/High

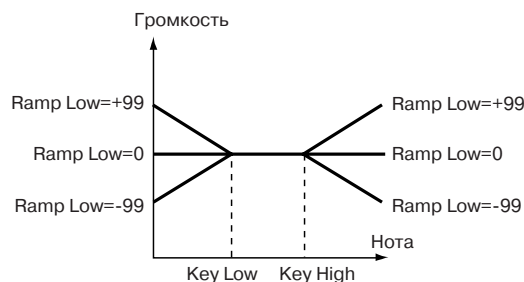
Определяет угол наклона прямой, описывающей эффект трекинга клавиатуры.

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.

Изменение громкости, в зависимости от высоты взятой ноты и установок Ramp



Amp Modulation

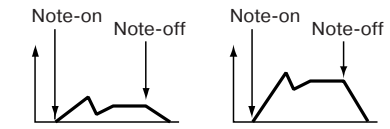
Параметры определяют зависимость громкости от скорости нажатия (velocity).

Velocity Intensity

При положительных значениях параметра с ростом velocity громкость возрастает, а при отрицательных — падает.

-99...+99 Значение параметра.

Изменение громкости при положительных значениях параметра



Ноты берутся мягко

Ноты берутся экспрессивно

AMS (источник альтернативной модуляции)

Определяет источник альтернативной модуляции, который будет управлять громкостью выбранного генератора (см. раздел "Список источников альтернативной модуляции AMS", стр. <189>). 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 послекасание (параметр "AMS" установлен в After Touch) и параметр "Intensity" установлен в положительное значение. В этом случае при увеличении давления на клавишу 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 увеличении давления на клавишу громкость будет падать.

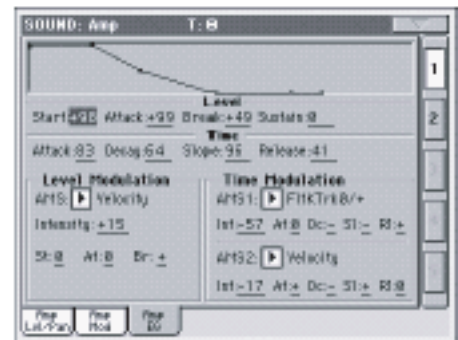
-99...+99 Значение параметра.

Amp: Amp EG

Параметры страницы определяют установки огибающей громкости выбранного генератора.

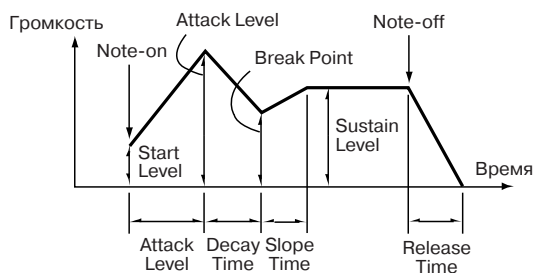
Диаграмма

Расположенная вверху страницы диаграмма является графическим отображением огибающей амплитуды (громкости).



Level

Параметры определяют уровни отдельных сегментов огибающей громкости.



Start

Определяет уровень громкости в момент взятия ноты (событие note-on).

-99...+99 Величина уровня.

Attack

Определяет уровень громкости по истечении времени атаки.

-99...+99 Величина уровня.

Break

Определяет уровень громкости по истечении времени спада.

-99...+99 Величина уровня.

Sustain

Определяет уровень громкости, который устанавливается с момента окончания времени восстановления (*см. ниже*) и до момента снятия ноты (событие note-off).

-99...+99 Величина уровня.

Time

Параметры определяют временные характеристики огибающей громкости.

Attack

Время, в течение которого громкость изменяется от значения, которое было в момент взятия ноты, до значения, определяемого параметром уровня огибающей "Attack". Если параметр Start установлен в 0, то громкость будет возрастать постепенно, начиная с нулевого уровня.

-99...+99 Продолжительность фазы огибающей.

Decay

Время, в течение которого громкость изменяется от значения, которое было установлено на момент окончания времени атаки, до значения, определяемого параметром уровня огибающей "Break".

-99...+99 Продолжительность фазы огибающей.

Slope

Время восстановления. Определяет длительность интервала, в течение которого громкость изменяется от значения, определяемого параметром уровня огибающей "Break" до значения, определяемого параметром уровня огибающей "Sustain".

-99...+99 Продолжительность фазы огибающей.

Release Time

Время, в течение которого громкость изменяется с уровня, который был в момент снятия ноты, до нуля.

-99...+99 Продолжительность фазы огибающей.

Level Modulation

AMS (источник альтернативной модуляции)

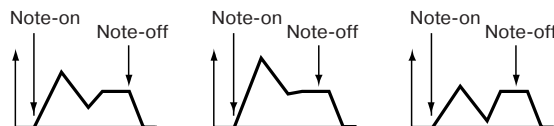
Параметр определяет источник, который будет управлять установками уровней ("Level") огибающей громкости (*см. раздел "Список источников альтернативной модуляции AMS", стр. <189>*).

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 Point Level Swing)" установлены в "+". Если параметр "Intensity" положителен, то при увеличении скорости нажатия на клавиши (velocity), параметры уровней огибающей громкости будут расти, если отрицателен — уменьшаться. Если "Intensity" = 0, то уровни огибающей громкости от источника альтернативной модуляции не зависят.

-99...+99 Значение параметра.

Огибающая громкости (уровень) (AMS=Velocity, Intensity принимает положительные значения)



Ноты берутся мягко (с малой velocity); "Start Level Swing" = 0, "Attack Level Swing" и "Break Level Swing" установлены в "+".

Ноты берутся экспрессивно (с большой velocity); "Start Level Swing" = 0, "Attack Level Swing" и "Break Level Swing" установлены в "+".

Ноты берутся экспрессивно (с большой velocity); "Start Level Swing" = 0, "Attack Level Swing" и "Break Level Swing" установлены в "-".

St (Start Level Swing)

Параметр определяет направление изменения установки уровня огибающей “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 установки уровня огибающей “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 Point Level Swing)

Параметр определяет направление изменения установки уровня огибающей “Break” под воздействием “AMS”. При положительном значении параметра “Intensity” установка “+” приводит к увеличению уровня огибающей, установка “-” — к его уменьшению. Если “Br (Break Point 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 (“Time”, см. стр. <183>) огибающей громкости.

AMS1 (источник альтернативной модуляции 1 временных характеристик)

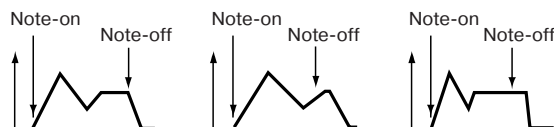
Параметр определяет источник модуляции, который будет управлять временными характеристиками “Time” огибающей громкости (см. раздел “Список источников альтернативной модуляции AMS”, стр. <189>). Если он установлен в Off, то модуляция отсутствует.

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 клавиатурного трекинга (см. стр. <182>). При положительных значениях параметров “Intensity” и трекинга клавиатуры “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 “Rl (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 (см. стр. <183>).

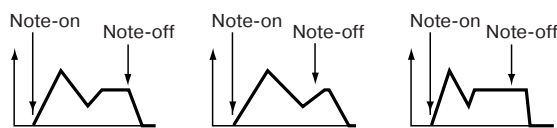
Изменение временных характеристик огибающей громкости (AMS = Amp KTrk +/+, Intensity = положительное значение, параметры трекинга клавиатуры “Low Ramp” и “High Ramp” установлены в положительные значения).



Ноты берутся в нижней диапозоне клавиатуры, “Attack Time Swing”, “Decay Time Swing”, “Slope Time Swing” и “Release Time Swing” установлены в “+”.

Ноты берутся в верхней диапозоне клавиатуры, “Attack Time Swing”, “Decay Time Swing”, “Slope Time Swing” и “Release Time Swing” установлены в “-”.

Изменение временных характеристик огибающей громкости (AMS = Velocity, Intensity = положительное значение).



Ноты берутся мягко (с малой velocity), “Attack Time Swing”, “Decay Time Swing”, “Slope Time Swing” и “Release Time Swing” установлены в “+”.

Ноты берутся экспрессивно (с большой velocity), “Attack Time Swing”, “Decay Time Swing”, “Slope Time Swing” и “Release Time Swing” установлены в “+”.

Ноты берутся экспрессивно (с большой velocity), “Attack Time Swing”, “Decay Time Swing”, “Slope Time Swing” и “Release Time Swing” установлены в “-”.

At (Attack Time Swing)

Параметр определяет направление изменения временной установки "Attack" огибающей громкости 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 временной установки "Decay" огибающей громкости 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.

Sl (Slope Time Swing)

Параметр определяет направление изменения временной установки "Slope" огибающей громкости под воздействием "AMS1". При положительном значении параметра "Intensity" установка "+" приводит к увеличению времени фазы восстановления огибающей громкости, установка "-" — к его уменьшению. Если "Sl (Slope Time Swing)" установлен в "0", то продолжительность фазы восстановления огибающей громкости под воздействием источника альтернативной модуляции не изменяется.

Rl (Release Time)

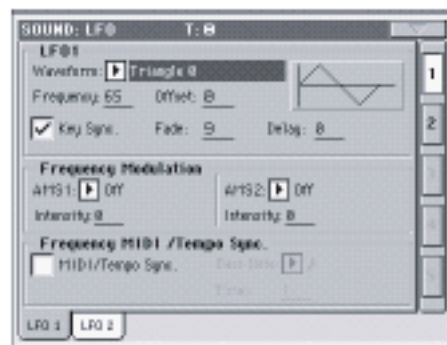
Параметр определяет направление изменения временной установки "Release" огибающей громкости под воздействием "AMS1". При положительном значении параметра "Intensity" установка "+" приводит к увеличению времени фазы затухания огибающей громкости, установка "-" — к его уменьшению. Если "Rl (Release Time)" установлен в "0", то продолжительность фазы затухания огибающей громкости под воздействием источника альтернативной модуляции не изменяется.

AMS2 (источник альтернативной модуляции временных характеристик 2)

Другой источник модуляции временных 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 назначено по два LFO. При отрицательных значениях "Intensity" LFO1 или LFO2 волновая форма LFO инвертируется.



Waveform

Определяет волновую форму LFO. Цифры, появляющиеся справа от названия волновой формы LFO, обозначают фазу, с которой она начинается.

- Triangle 0  Треугольная волна
- Triangle 90  Фаза изменяется случайным образом при каждом взятии ноты
- Triangle Random 
- Saw 0  Ниспадающий зуб
- Saw 180 
- Square  Квадрат
- Sine  Синус
- Guitar  Гитарное вибрато

- Exponential Triangle 
- Exponential Saw Down 
- Exponential Saw Up 
- Step Triangle - 4 
- Step Triangle - 6 
- Step Saw - 4 
- Step Saw - 6 

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 волновая форма с случайным периодом).

Random 4 (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 большой частоте.

00...99 Частота LFO.

Offset

Определяет центральное положение волновой формы LFO. Например, если параметр установлен в 0 (см. приведенный ниже 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).

Значения Offset и изменение частоты, производимое эффектом вибрато:



Если параметр "Waveform" установлен в Guitar, то модуляция осуществляется только в положительном направлении, даже при "Offset" равном 0.

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).

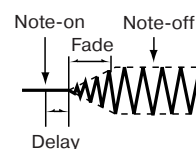
Поле не отмечено LFO запускается при взятии первой ноты и модулирует все последующие. В этом случае задержка (Delay) и фейд (Fade) отрабатываются только один раз при первом запуске LFO.

Fade

Определяет длительность интервала от момента начала действия LFO и до момента достижения максимальной амплитуды. Если параметр "Key Sync" установлен в Off (поле не отмечено), то фейд отрабатывается только один раз при первом запуске LFO.

00...99 Скорость фейда.

Влияние параметра "Fade In" на LFO (параметр "Key Sync" установлен в On):



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 (поле не отмечено), то задержка отрабатывается только один раз при первом запуске LFO.

00...99 Время задержки.

Frequency Modulation

Для управления частотой LFO1 можно использовать два источника альтернативной модуляции.

AMS1 (источник альтернативной модуляции 1)

Определяет источник модуляции, который будет управлять частотой генератора LFO1 (см. раздел "Список источников альтернативной модуляции AMS", стр. <189>). В качестве источника модуляции LFO1 можно использовать LFO2.

Intensity (интенсивность влияния источника альтернативной модуляции)

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 генератора LFO 1 будет расти. Если “Intensity” отрицательный, то с увеличением высоты взятой ноты частота генератора LFO 1 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 (источник альтернативной модуляции 2)

Intensity

Определяет установки второго источника альтернативной модуляции, который управляет частотой LFO1 (см. выше описание параметров “AMS1” и “Intensity”).

Frequency MIDI/Tempo Sync

MIDI/Tempo Sync

Параметр используется для включения/отключения синхронизации LFO и темпа секвенсера 1.

Поле отмечено Частота LFO синхронизируется с темпом (сообщениями MIDI Clock) секвенсера 1. В этом случае установки параметра “Frequency” (см. стр. <184>) и “Frequency Modulation” (см. выше) игнорируются.

Base Note

Если “MIDI/Tempo Sync” установлен в On (поле отмечено), то эти параметры устанавливают длительность ноты “Base Note” относительно “♩ (Tempo)” и кратную “Times”. В совокупности они определяют частоту LFO1. Например, если “Base Note” равен ♩ (четвертная нота), 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 параметра темпа секвенсера 1 “♩ (Tempo)”.



При редактировании программы ударных этот параметр недоступен.

♩, ♪, ♫, ♮, ♯, ♭, ♮, ♯, ♭, ♮, ♯, ♭, ♮ Значение параметра.

Times



При редактировании программы ударных этот параметр недоступен.

1...16 Число нот заданной длительности (параметр “Base Note”), определяющих частоту LFO.

LFO: LFO2

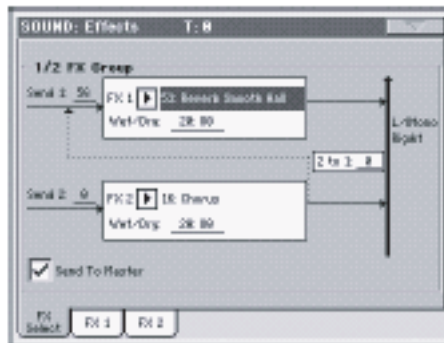
На странице определяются установки LFO2, являющегося вторым LFO выбранного генератора (см. предыдущий раздел “LFO: LFO1”).

Однако в подразделе “Frequency Modulation” в качестве источника модуляции “AMS1” или “AMS2” значение LFO выбрать невозможно.

Effects: FX Select

Установки страницы позволяют назначить на программу два эффекта, определить их состояние (включен/выключен) и последовательность соединения.

Замечание: более подробно эффекты описаны в главе “Эффекты”.



1/2 FX Group

Send

Уровень посыла на эффект.



Сэмплы ударных используют собственные установки посылов на эффекты (см. описание параметров “Send FX1” и “Send FX2”, стр. <173>). Этот параметр определяет начальное значение уровня посыла на эффект программы ударных.

000...127 Уровень посыла на эффект.

FX1/2

Параметры используются для выбора эффектов 1/2 (см. главу “Эффекты”).

Замечание: если выбран эффект 000: No Effect, то выходной сигнал мастер-эффекта мьютируется.

Wet/Dry

Процентное соотношение в миксе обработанного (Wet) и прямого (Dry) сигналов.

Dry Только прямой сигнал.

Wet Только обработанный сигнал.

nn:nn Процентное соотношение обработанного и прямого сигналов.

2>1

Параметр определяет уровень сигнала, подаваемого с выхода эффекта 2 на вход эффекта 1.

000...127 Уровень сигнала.

Send to Master

Параметр определяет тип сигнала, который подается на мастер-шину (аудиовыходы).

Поле отмечено На аудиовыходы подается только обработанный эффектами сигнал. Прямой сигнал на аудиовыходах отсутствует.

Поле не отмечено На аудиовыходы подается как прямой, так и обработанный эффектами сигнал.

Effects: FX1

Страница используется для редактирования параметров эффектов, назначенных на процессор эффектов FX1 (A или C). Более подробная информация приведена в главе “Эффекты”.

Effects: FX2

Страница используется для редактирования параметров эффектов, назначенных на процессор эффектов FX2 (B или D). Более подробная информация приведена в главе “Эффекты”.

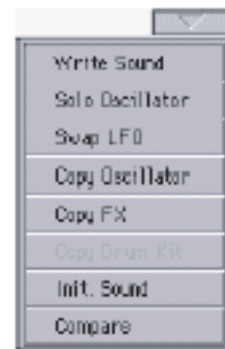
Меню страницы

Для перехода в меню страницы прикоснитесь к пиктограмме меню страницы. Для выбора команды прикоснитесь к соответствующему полю, а для того, чтобы закрыть меню страницы без выбора какой бы то ни было команды — к любому полю, которое расположено за пределами меню страницы.

Write Sound

Используется для перехода к диалоговому окну Write Sound, позволяющему сохранять отредактированные параметры в программу.

Более подробно диалоговое окно Write Sound описано на странице <187>.



Solo Oscillator

Для солирования выбранного генератора и мьютирования всех остальных выберите эту команду. Для отмены режима солирования выберите эту команду еще один раз.

Если функция солирования включена, то в заголовке страницы мигает индикатор “Solo OSC [n]”, где n — выбранный генератор. При этом можно выбрать другой генератор. Тогда в режиме соло будет работать именно он.

Swap LFO

Команда используется для обмена установками между LFO1 и LFO2.

Copy Oscillator

Команда используется для копирования установок одного генератора в другой (см. ниже).

Copy FX

Команда используется для копирования всех установок эффектов из другой программы (см. ниже).

Copy Drum Kit

Команда используется для копирования установок одного набора ударных в другой (см. ниже).

Более подробно диалоговое окно “Copy Drum Kit” описано на странице <188>.

Init Sound

Команда используется для установки всех параметров в значения, принятые по умолчанию.

Compare

Если поле команды отмечено, то модифицированные установки текущей программы заменяются оригинальными. Это позволяет сравнивать отредактированную и начальную версии одной и той же программы. В режиме сравнения функции редактирования недоступны.

Если режим сравнения включен (отмечено поле команды Compare) то в заголовке страницы мигает индикатор Compare.

Диалоговое окно Write Sound


Для перехода к этому окну выберите команду Write Sound меню страницы. Оно используется для записи отредактированной версии программы во внутреннюю память инструмента.

Внимание: если сохранить программу на место уже существующей пользовательской, то последняя стирается. Если она может впоследствии пригодиться, то перед выполнением операции сохранения пользовательскую программу необходимо переписать на диск.

Замечание: записать программу в область заводских программ невозможно.



Name

Параметр используется для редактирования имени программы. Для перехода в окно редактирования текстовой информации прикоснитесь к пиктограмме .

Sound Bank

Банк-приемник, в который необходимо сохранить программу. Каждому банку соответствует своя кнопка PERFORMANCE/SOUND. Для выбора банка используются регуляторы TEMPO/VALUE.

Sound

Программа-приемник в текущем банке. Для выбора программы используются регуляторы TEMPO/VALUE.

Экранная кнопка Select...

Используется для перехода к окну выбора программы-приемника (Sound Select).

Диалоговое окно Copy Oscillator

Для перехода к этому окну выберите команду Copy Oscillator меню страницы. Оно используется для копирования установок одного генератора в другой.



From Sound

Используется для перехода к окну выбора программы-источника (Sound Select).

From Oscillator

Используется для выбора генератора, установки которого необходимо скопировать.

To Oscillator

Используется для выбора генератора, в который будут копироваться установки.

Диалоговое окно Copy FX

Для перехода к этому окну выберите команду Copy FX меню страницы. Оно используется для копирования всех установок эффектов из другой программы.



From Sound

Используется для перехода к окну выбора программы (Sound Select), установки эффектов которой необходимо скопировать.

From FX

Используется для выбора процессора, установки которого необходимо скопировать.

To FX

Используется для выбора процессора, в который будут копироваться установки.

Диалоговое окно Copy Drum Kit

Для перехода к этому окну выберите команду Copy Drum Kit меню страницы. Оно используется для копирования установок набора ударных из определенного диапазона клавиатуры.



From Drum Kit

Используется для перехода к окну Sound Select и выбора набора ударных, который будет использоваться в качестве источника информации.

From Key

Используется для определения диапазона клавиатуры, установки которого будут копироваться.

To Key

Используется для определения диапазона клавиатуры, в который будут копироваться установки диапазона-источника.

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 (передается из Pa1X только в качестве секвенсерных данных) |
| Channel AT (Channel After Touch) | Канальное послекасание. |
| 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 |
| JS-Y & AT/2 (Joy Stick -Y & After Touch/2) | Перемещение джойстика по оси -Y (на себя) и послекасание |
| Ass.Pedal | Программируемая ножная педаль (CC#04) |
| 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 | Темпо (данные темпа секвенсера 1 или внешние сообщения MIDI clock) |

Flt KTrk +/- (Filter Keyboard Track +/-)

Flt KTrk 0/+ (Filter Keyboard Track 0/+)

Flt KTrk +/- (Filter Keyboard Track +/-)

Flt KTrk 0/+ (Filter Keyboard Track 0/+)

Amp KTrk +/- (Amp Keyboard Track +/-)

Amp KTrk 0/+ (Amp Keyboard Track 0/+)

Amp KTrk +/- (Amp Keyboard Track +/-)

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”.

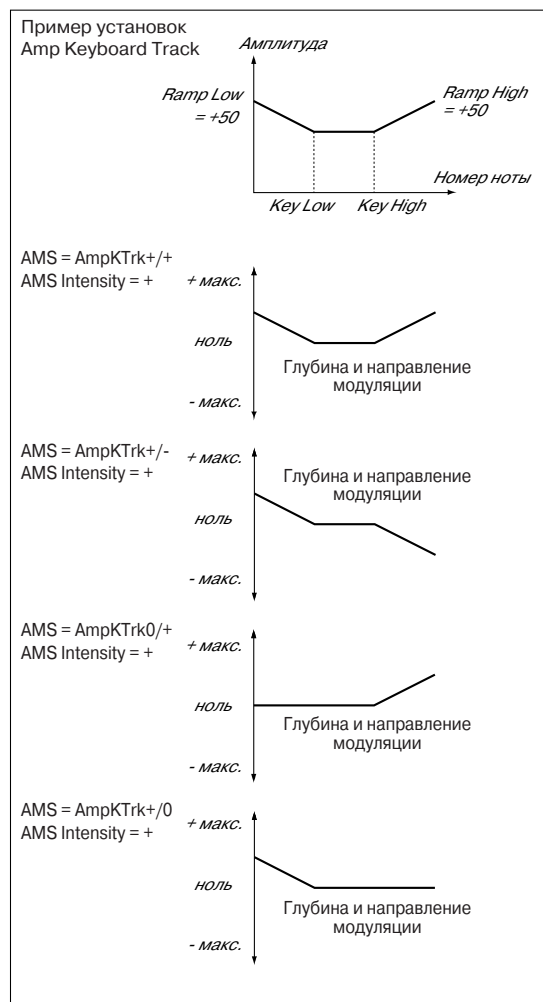
+/0 Направление эффекта определяется знаком параметра “Ramp Low”. Параметр “Ramp High” в альтернативной модуляции не участвует.

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”.



Режим сэмплирования

Pa1X укомплектован полнофункциональным сэмплером, который поддерживает мощный инструментарий по созданию новых программ и ритмических паттернов, основанных на аудиогрувах.

Новые программы. Режим сэмплирования позволяет создавать новые программы, записывая сигнал внешнего источника звука, который скоммутирован со входами Audio Input, или загружая файлы с диска. Pa1X распознает файлы широко распространенных форматов, таких как файлы WAV и AIFF, сэмплы и программы Korg Trinity и Triton, мультисэмплы Korg Trinity и Triton, программы Korg и Triton, а также сэмплы и программы Akai™ S1000 и S3000.

Чтобы сэмплы можно было использовать, их необходимо назначить на мультисэмпл или набор ударных. Мультисэмпл позволяет распределять сэмплы по различным диапазонам клавиатуры. В наборе ударных каждой ноте можно поставить в соответствие свой сэмпл с шестью различными динамическими диапазонами (уровнями).

Далее мультисэмплы назначаются на программы, которые используются стандартным образом.

Функция Load Sample предназначена для считывания с диска сэмплов Korg “.KSF”, Akai® “.S1” или “.S3”, “.AIFF” и “.WAV”. Функция Import используется для импорта мультисэмплов Korg “.KMP” и Akai® “.P1” или “.P3” с дисков Korg Trinity и Triton или Akai S1000/S3000. Программы (файлы “.PCG”) импортируются с дисков Korg Triton и конвертируются в программы Pa1X.

Для экспорта сэмплов (“.KSF”) и мультисэмплов (“.KMP”) в формате Korg предусмотрена функция Export.

Аудиогрувы. Режим сэмплирования имеет еще одну очень мощную функцию Time Slice, позволяющую существенно усилить эффект “живого” исполнения по MIDI-трекам. Это достигается путем использования в качестве ритмических треков стиля засэмплированных паттернов.

Циклические ритмические сэмплы, или аудиогрувы, можно “разбить” на несколько перкуссионных инструментов. Воспроизведение MIDI-треков и “нарезанных” аудиогрувов можно синхронизировать с темпом, который может отличаться от темпа оригинального аудиогрува.

Замечание: функция сэмплирования доступна только при наличии жесткого диска.

Внимание: при загрузке папки “.SET”, содержащей программы с соответствующими данными PCM, данные PCM, хранящиеся в памяти инструмента, стираются. Чтобы не потерять эти данные, перед загрузкой папки сохраните их.

Замечание: при входе в режим сэмплирования с жесткого диска автоматически загружаются сэмплы папки PCM.

Замечание: при первом входе в режим сэмплирования никакие звуки не воспроизводятся.

Замечание: демонстрационные грувы можно найти на странице интернет www.korgpa.com.

Вход и выход из режима сэмплирования

- Для входа в режим сэмплирования, находясь в режиме программы, нажмите на кнопку RECORD.
- Для выхода из режима сэмплирования и возврата в режим программы нажмите на кнопку RECORD еще один раз.

Процедура сэмплирования (записи)

Ниже описывается стандартная процедура сэмплирования.

1. С помощью слайдера MASTER VOLUME установите громкость в ноль. Скоммутируйте источник звука с одним или обоими аудиовходами Audio Inputs, расположенными на тыльной панели Pa1X. После завершения коммутации источника звука установите слайдер MASTER VOLUME в отличное от нулевого состояние.
2. Отрегулируйте уровень сигнала источника звука.
 - При записи сигнала с микрофонного входа (MIC) уровень определяется с помощью регулятора GAIN.
 - При записи с линейных входов отрегулируйте уровень выходного сигнала источника звука. По возможности устанавливайте его в максимум.
3. Следите за поведением светодиода AUDIO IN. В идеальном случае он должен загораться красным цветом только на пиках, а на протяжении всего остального времени — оставаться оранжевым. Зеленый цвет индикатора свидетельствует о слишком низком уровне входного сигнала.
3. Для входа в режим программы нажмите на кнопку SOUND, а затем, для перехода к странице Record — на кнопку RECORD.
4. С помощью параметра “Record Mode” выберите аудиовход, сигнал которого будет сэмплироваться.
5. Если это возможно, сначала запустите воспроизведение источника сигнала, а затем нажмите на экранную кнопку Record, чтобы начать его сэмплирование.

В противном случае нажмите сначала на кнопку Record, а затем сразу же запустите воспроизведение источника сигнала.

6. Для останова процесса сэмплирования нажмите еще раз на экранную кнопку Record. Сэмплирование завершается автоматически, если исчерпана вся внутренняя память инструмента. Максимальная длина одного сэмпла равна 10.9 с.
7. Для прослушивания сэмпла возьмите ноту на клавиатуре инструмента.
8. Если результат сэмплирования неудовлетворителен, нажмите на экранную кнопку Record, чтобы перезаписать сэмпл. Для останова записи нажмите еще раз на кнопку Record.
9. После завершения сэмплирования звука сэмпл можно сохранить или отредактировать с помощью функции Time Slice.
 - Для сохранения сэмпла выберите команду Write меню страницы. Раскроется окно Write Sample (см. стр. <201>). Определите имя сэмпла и сохраните его в папку PCM жесткого диска.
 - Для создания последовательности отдельных перкуссионных сэмплов для аудиогрува и MIDI-грува перейдите к странице Time Slice. После того, как “нарезка”, состоящая из нескольких сэмплов” будет готова, выполните функцию Extend. Затем выберите команду Write меню страницы и сохраните нарезанные сэмплы и MIDI-грув на диск.
10. После завершения процедуры записи на диск нажмите на кнопку MENU и перейдите в раздел “Multisample”, чтобы назначить сэмпл(ы) на мультисэмпл. Выберите для каждого из сэмплов свой диапазон клавиатуры.
11. После того как мультисэмпл будет отредактирован, выберите команду Write меню страницы. Раскроется диалоговое окно Write Multisample (см. стр. <201>). Выберите для нового мультисэмпла имя и сохраните его во внутреннюю память SSD (полупроводниковый диск).
12. Для выхода из режима сэмплирования и возврата в режим программы нажмите на кнопку RECORD.
 - Для доступа к новому мультисэмплу сначала выберите обыкновенную программу. Затем, для перехода к странице “Basic: OSC Basic” (см. стр. <170>), нажмите на кнопку MENU. Выберите один из доступных уровней, а потом — банк мультисэмпов RAM. И, наконец, выберите новый мультисэмпл.
 - Для доступа к новому сэмплу(ам), его необходимо назначить на набор ударных. Нажмите на кнопку MENU и перейдите к странице “DrumKit: Sample Setup (Drum Kits)” (см. стр. <171>). Выберите ноту и уровень, затем — банк сэмплов RAM. И, наконец, выберите новый сэмпл.
13. Выберите команду Write Sound меню страницы и сохраните программу в память пользовательских программ.
14. Назначьте новую программу на трек стиля (лучше на трек ударных или перкуссии). Затем выберите команду “Save Current Style Perf.” меню страницы и сохраните перформанс стиля.
15. Если программа создана на базе аудиогрува, с помощью функции “Import Groove” режима записи стиля (см. стр. <118>) импортируйте сгенерированный MIDI-грув в трек стиля, на который была назначена новая программа.

Внимание: при отключении питания инструмента сгенерированные MIDI-грувы стираются. Поэтому прежде чем выключить инструмент, их необходимо импортировать на трек стиля.

Меню редактирования

Для перехода в меню редактирования, находясь на любой из страниц режима сэмплирования, нажмите на кнопку MENU. Оно обеспечивает доступ к различным разделам редактирования режима сэмплирования.

Находясь в меню редактирования, выберите требуемый раздел или нажмите на кнопку EXIT для выхода из меню и возврата к странице Sample Edit / Sample Record. На эту страницу можно перейти, выбрав пункт Sample Edit / Sample Record меню редактирования.

Каждый пункт меню соответствует разделу редактирования, который, в свою очередь, объединяет в себе несколько страниц редактирования. Навигация по страницам редактирования осуществляется с помощью закладок, расположенных в нижней части дисплея.

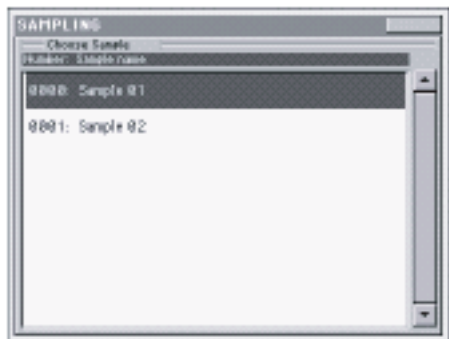


Sampling: Record

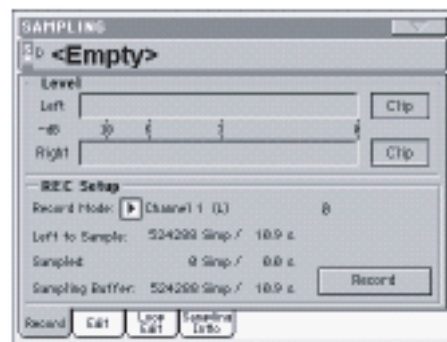
Позволяет записывать 16-битные 48 кГц стереофонические или монофонические сэмплы.

SM (сэмпл)

Используется для перехода к окну Choose Sample, которое позволяет выбирать для редактирования сэмплы памяти RAM.



После выбора одного из доступных сэмплов это окно автоматически сворачивается.



Level

Индикаторы используются для мониторинга уровня входного сигнала. Красный цвет индикатора CLIP свидетельствует о слишком высоком уровне сигнала. В этом случае его необходимо прибрать, понизив выходной уровень источника сигнала, или с помощью регулятора GAIN, который расположен на тыльной панели Pa1X.

REC Setup

Record Mode

Параметр используется для выбора аудиовхода, расположенного на тыльной панели инструмента.

Channel 1 (L) Выбирается только аудиовход Input 1. В результате записывается монофонический сэмпл.

Channel 2 (R) Выбирается только аудиовход Input 2. В результате записывается монофонический сэмпл.

Channel 1&2 (Stereo) Выбираются оба аудиовхода. В результате записывается стереофонический сэмпл.

Замечание: даже если сэмпл был записан в монофоническом режиме или во внутреннюю память инструмента был загружен монофонический сэмпл, он все равно трактуется как стереофонический. Это объясняется тем, что редактор работает только со стереосэмплими. Однако сохраняются монофонические сэмплы в виде монофайлов. Стереосэмплы сохраняются как два отдельных монофайла и при загрузке трактуются как монофонические файлы.

Left to Sample

Не редактируемый параметр. Отображает объем свободной памяти (сэмплы/секунды), оставшейся для сэмпирования. Максимальный объем сэмплерной памяти составляет 524288 (моно или стерео) сэмплов или 10.9 секунды.

Sampled

Не редактируемый параметр. Отображает объем памяти (сэмплы/секунды), использованной для сэмпирования.

Sampling Buffer

Не редактируемый параметр. Отображает объем памяти (сэмплы/секунды), оставшейся для редактирования сэмпла.

Кнопка Record

Используется для запуска процесса сэмпирования. Для останова процесса сэмпирования прикоснитесь к этой кнопке еще один раз. После того как сэмплерная память будет исчерпана, процесс сэмпирования завершается автоматически.

Sampling: Edit

Страница используется для вырезания, усечения или нормализации сэмпла, а также редактирования точек зацикливания.

SM (сэмпл)

См. выше “SM (сэмпл)”.

Диаграмма сэмпла

Графическое отображения волновой формы выбранного сэмпла. Область, заключенная между точками Start и End отображается в инверсном цвете (на темном фоне).



Параметры

Start (начало сэмпла)

Точка начала сэмпла (в сэмплах). Длину сэмпла можно регулировать как с помощью параметра Start (начало сэмпла), так и с помощью параметра End (конец сэмпла). При изменении координат начала сэмпла может пропасть фаза атаки звука.

Внимание: при сохранении отредактированного сэмпла (функция Write Sample) его фрагменты, расположенные за пределами диапазона Start — End, удаляются.

Loop On

Цикл представляет из себя повторяющуюся часть засэмплированного звука. Он может распространяться и на весь сэмпл. Фактура большинства звуков устроена таким образом, что после фазы атаки следует практически тембрально идентичная фаза сустейна. С помощью параметра “Loop Start” можно определить начало цикла, а с помощью параметра “End” — его окончание (окончание цикла всегда совпадает с окончанием сэмпла).

Замечание: при перемещении вперед точки начала сэмпла “Start” автоматически в том же направлении смещается и точка начала цикла “Loop Start”.

Поле отмечено Опция зацикливания включена. Пока нажата клавиша инструмента, происходит воспроизведение по кругу части сэмпла, ограниченного точками начала и окончания цикла. Если точки начала цикла и сэмпла совпадают (параметры “Loop Start” и “Start” соответственно), то зацикливается весь сэмпл.

Поле не отмечено Опция зацикливания отключена. Сэмпл проигрывается от начала и до конца только один раз, даже если клавиша инструмента остается нажатой.

Loop Start

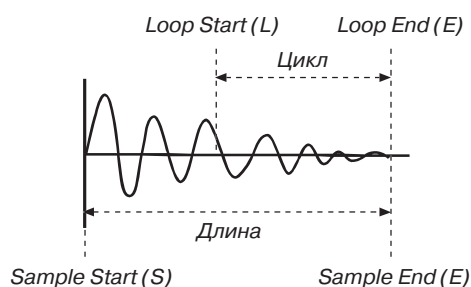
Параметр определяет положение точки начала цикла. При регулировке его значения могут возникнуть щелчки, объясняющиеся несогласованностью частоты и уровня сигнала в начальной и конечной точках цикла. Для того чтобы они пропали, необходимо соответствующим образом отрегулировать положение конечной и начальной точек цикла.

При редактировании аудиогрувов необходимо следить за корректным взаимным расположением точек начала цикла и начала сэмпла. Этот параметр обычно отличается от параметра начала сэмплов обычных звуков, таких как гитара, пианино и т.д.

End (окончание сэмпла/цикла)

Параметр определяет координаты (в сэмплах) конечной точки сэмпла, которая всегда совпадает с конечной точкой цикла. С помощью него можно откорректировать длину сэмпла.

Внимание: при сохранении отредактированного сэмпла (функция Write Sample) его фрагменты, расположенные за пределами диапазона Start — End, удаляются.



Snap to Zero

Если поле параметра отмечено, то точки окончания и начала сэмпла/цикла совпадают с нулевыми кроссфейдерными (т.е. с точками, в которых волновая форма пересекает ось абсцисс). Это позволяет добиваться более точного зацикливания и снижает риск возникновения щелчков в начале и конце цикла.

OrigNote

Оригинальная частота сэмплированной ноты. На этой странице параметр ничего не значит. Он используется при назначении сэмпла на мультисэмпл для определения оригинальной частоты сэмпла.

Например, если засэмплирована нота C4 (до четвертой октавы), этот параметр необходимо установить в C4. При назначении сэмпла на диапазон клавиатуры мультисэмпла при необходимости он будет транспонироваться в соответствии с этим параметром, чтобы избежать изменения оригинальной частоты.

Zoom

Кнопки используются для управления масштабом отображения волновой формы на экране дисплея. Если какая-нибудь из кнопок отображается серым цветом, то, значит, было достигнуто предельное (максимальное или минимальное) значение.



Увеличение размера по вертикали.



Уменьшение размера по вертикали.



Увеличение размера по горизонтали.



Уменьшение размера по горизонтали.



Максимальное увеличение.



Максимальное сжатие.

Изменение длины сэмпла и определение оптимальных точек зацикливания

Для корректировки длины сэмпла и координат точек цикла отметьте поле параметра “Loop On”, а затем с помощью параметров “Start”, “Loop Start” и “End” добейтесь адекватно звучащего цикла.

Допустим, был засэмплирован аудиогрув избыточной длины. С помощью параметра “End” отсекаете ненужный “хвост” в конце сэмпла и с помощью параметров “Start” или “Loop Start” откорректируйте точку начала цикла.

В подавляющем большинстве случаев избежать щелчков и перепадов уровней в точках зацикливания удастся, отметив поле параметра “Snap to Zero”.

Sampling: Loop Edit

Страница позволяет произвести точную подстройку координат точек цикла, показывая их в центре диаграммы. Хорошо подобранному циклу соответствует непрерывная плавающая линия.

SM (Sample)

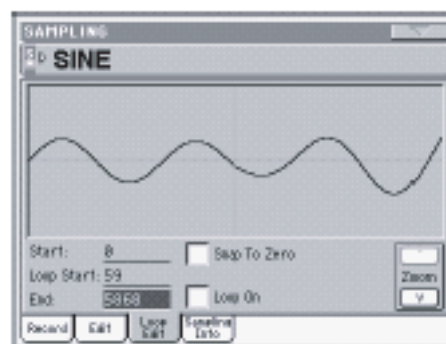
См. SM (Sample) на странице <192>.

Диаграмма цикла

В левой части отображается точка “End” (конец цикла), в правой — “Loop Start” (начало цикла). Для изменения координат цикла используются параметры “End” и “Loop Start”.

Параметры

См. “Параметры” на странице <193>.



Sampling: Sampling Info

На странице отображается детальная информация о редактируемом сэмпле. Также доступна общая информация о состоянии памяти RAM.

SM (Sample)

См. SM (Sample) на странице <192>.

Sampling Info

Samples

Количество сэмплов в памяти.

Drum Samples

Количество сэмплов ударных в памяти.

Multisamples

Количество мультисэмплов в памяти.

Available Memory

RAM Bank 1/2

Сэмплерная память RAM разделена на два банка по 16 Мб каждый. Pa1X поставляется с 16 Мб памяти RAM в банке Bank 1. Для того чтобы расширить объем сэмплерной памяти до 32 Мб, необходимо установить для банка Bank 2 опциональный модуль 16 Мб.

Замечание: один и тот же сэмпл может находиться только в одном из доступных банков.

Mono Time

Объем свободной сэмплерной памяти (в секундах). Это значение дается для монофонических сэмплов. Для стереосэмплов необходимо разделить его на два.

Bytes

Объем свободной сэмплерной памяти (в байтах). Это значение дается для монофонических сэмплов. Для стереосэмплов необходимо разделить его на два.

Sample Info

Selected Samples

Размер выбранного сэмпла (в сэмплах).

Samples

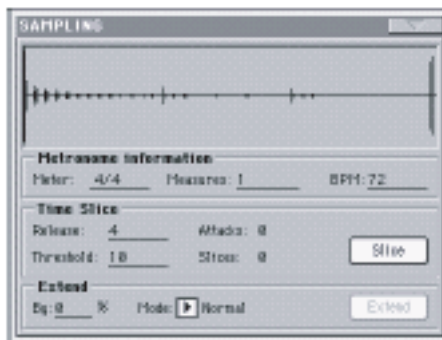
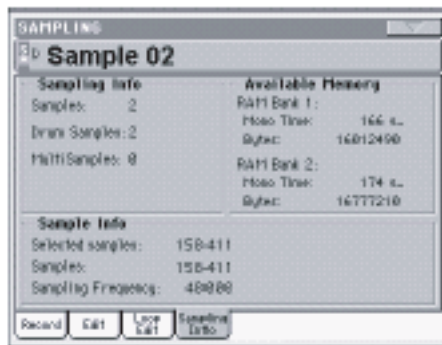
Общий объем сэмплов в памяти (в сэмплах).

Sampling Frequency

Частота сэмплирования выбранного сэмпла (в герцах).

Time Slice

Функция Time Slice позволяет трансформировать ритмический аудиогрув в последовательность сэмплов одиночных перкуссионных инструментов, которые можно назначить на трек стиля, треки ударных или перкуссии песни.



Теория...

Анализ и обработка. Функция Time Slice определяет атаки звука (например, бочку и малый барабан) внутри ритмического аудиогрува, т.е. сэмпла, который зацикливает паттерн ударных. Затем на основе этого анализа оригинальный сэмпл разбивается на несколько частей, соответствующих различным перкуссионным инструментам.

Выделенные сэмплы перкуссии автоматически назначаются на мультисэмпл, а мультисэмпл — на программу.

В сгенерированном мультисэмпле отдельные сэмплы назначаются на отдельные ноты клавиатуры, начиная с C#3.

Кроме того, формируется MIDI-грув (MIDI Groove), содержащий последовательность взятия нот, которые соответствуют “нарезанным” перкуссионным сэмплам. В результате воспроизводится оригинальный аудиогрув.

При импорте MIDI-грува на перкуссионный трек стиля (см. “Import Groove”, стр. <118>) эта последовательность позволяет изменять темп грува, не влияя на частоту перкуссионных сэмплов.

Помимо того, что эта опция обеспечивает возможность изменять темп, не влияя на высоту воспроизведения ритмического цикла, она позволяет следующее:

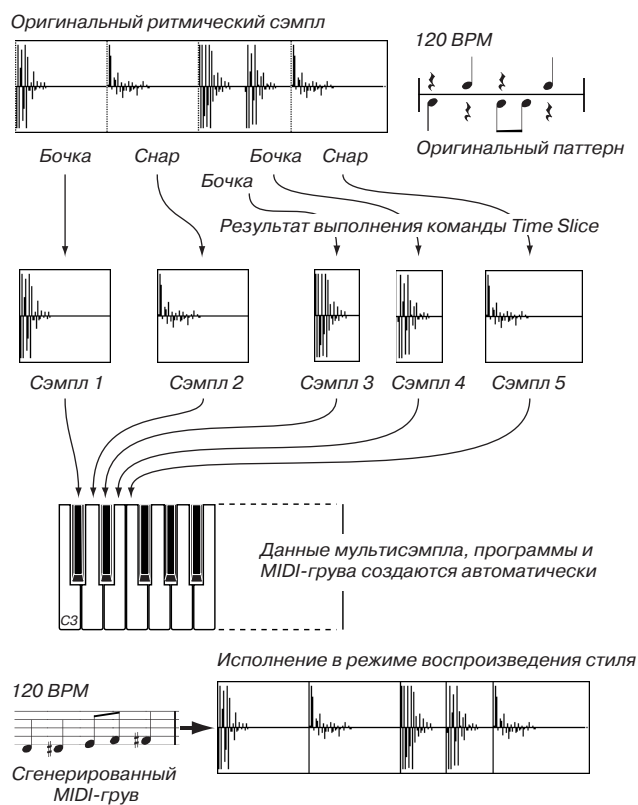
- изменять порядок воспроизведения нот;
- изменять положение ноты внутри цикла;
- редактировать ноты паттерна для создания нового ритмического цикла.

Сохранение. Для сохранения программы, базирующейся на “нарезанных” сэмплах, и MIDI-грува, содержащего соответствующую MIDI-последовательность, выберите команду Write меню страницы.

- Программа записывается в выбранную позицию встроенной памяти пользовательских программ. Ее можно выбирать, как и все другие обычные программы, и назначать на треки ударных или перкуссии стиля.
- Мультисэмпл автоматически сохраняется в следующую свободную позицию.
- Сэмплы сохраняются в папку PCM, находящуюся на жестком диске. Для автоматической загрузки этих сэмплов при включении питания инструмента необходимо активировать опцию “PCM Autoload” режима работы с диском (см. стр. <240>).
- MIDI-грув временно сохраняется в памяти SSD (полупроводниковый диск). Он доступен только в функции Import режима записи стиля (см. “Import Groove”, стр. <118>).

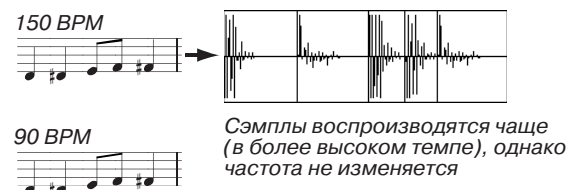
Внимание: при отключении питания инструмента все MIDI-грувы стираются.

Пример 1 — создание сэмплов и данных MIDI-грува:



Замечание: полученные в результате разбиения сэмплы и MIDI-грув сохраняются с помощью команды Write.

Пример 2 — изменение темпа грува



Замечание: прежде чем изменять темп грува, предварительно необходимо импортировать данные MIDI-грува на перкуссионный трек (функция Import режима записи стиля), а затем назначить на него новую сгенерированную программу.

Для автоматического заполнения пауз между “нарезанными” сэмплами, которые возникают в результате замедления темпа, используется функция Extend, сглаживающая “хвосты” сэмплов.

Пример 3 — реконфигурация MIDI-нот и сэмплов

Замечание: прежде чем реконфигурировать ноты сгенерированной MIDI-последовательности, предварительно необходимо в режиме записи стиля импортировать MIDI-данные с помощью функции "Import". Затем, используя режим редактирования событий Event Edit можно изменить порядок следования нот в группе.

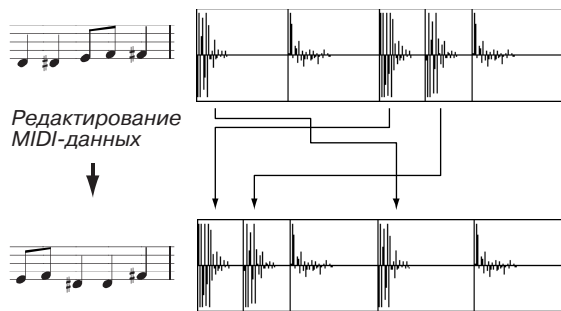
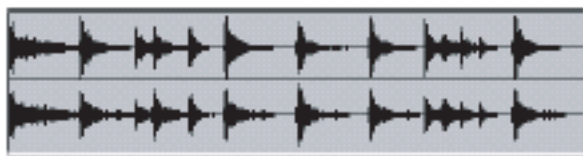
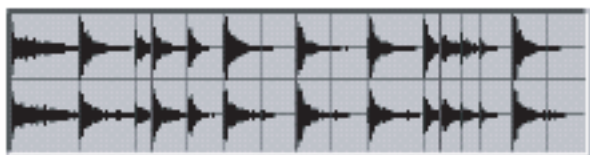


Диаграмма сэмпла

Схема является графическим отображением волновой формы сэмпла и "нарезки". Справа показана диаграмма сэмпла до выполнения команды Time Slice:



... а здесь — после.



Метрическая информация

Meter

Параметр определяет размерность (метр) такта оригинального сэмпла.

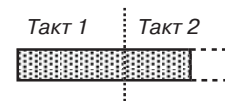
Measure

Параметр определяет число тактов оригинального сэмпла. Обычно загружаются одно- или двухтактные группы.

BPM

Параметр определяет темп оригинального сэмпла (число ударов в минуту). Pa1X вычисляет это значение автоматически на основе параметров Start, End (см. стр. <193>), Meter и Measure.

Значение параметра BPM можно только уменьшить, по сравнению с вычисленным автоматически. Это иногда требуется, если, например, реальный сэмпл короче того, который определяется значениями Meter и Measure.



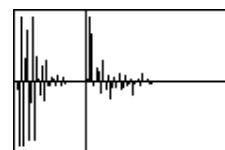
В приведенном выше примере реальный грув заканчивается на половине второго такта. Вычисленный темп равен 130, в то время как реальный — 100. Установите параметр BPM в значение 100. В этом случае в конец грува будет добавлена пауза, позволяющая должным образом состыковать начало и окончание цикла.

Time Slice

См. процедуру, описанную на странице <197>.

Release

Параметр определяет скорость реакции функции разбиения сэмпла Slice при определении атаки. Например, если в приведенном ниже примере выбрать слишком большое значение параметра "Release", то может быть потеряна атака второго инструмента:



Замечание: для того, чтобы новое значение параметра "Release" вступило в силу, необходимо еще раз выполнить команду разбиения сэмпла Slice.

Threshold

Параметр определяет чувствительность определения атаки. Если установлена слишком малая чувствительность, то атаки небольших уровней игнорируются.

Замечание: для того, чтобы новое значение параметра Threshold вступило в силу, нет необходимости еще раз выполнять команду разбиения сэмпла Slice.

Attacks

Не редактируемый параметр, отображающий количество распознанных атак в исходном сигнале. Сэмпл, полученный в результате разбиения, может содержать несколько атак. Для изменения количества распознанных атак откорректируйте значения параметров Release и Threshold.

Slices

Не редактируемый параметр, отображающий количество частей, на которые был разбит оригинальный сэмпл, другими словами — число нот грува MIDI Groove. Для изменения значения этого параметра необходимо откорректировать значения параметров Release и Threshold.

Замечание: максимальное число сэмплов “нарезки” равно 100.

Кнопка Slice

Используется для выполнения команды Slice после входа на страницу Time Slice или изменения значения Release. Если в памяти инструмента не содержится данных сэмпла, то команда разбиения Slice недоступна.

Операция Time Slice производится над фрагментом сэмпла, который заключен между точками “Start” и “End”, координаты которых определяются в разделе Sample Edit / Sample Record.

Extend

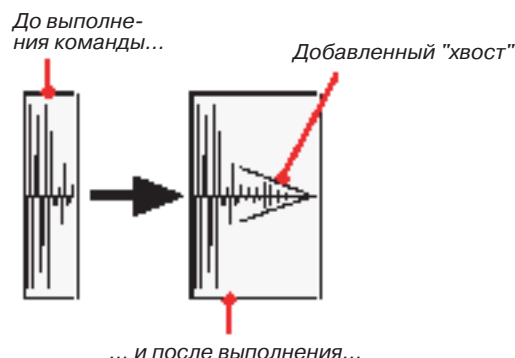
См. “Процедура Extend”, стр. <198>.

При замедлении темпа “нарезанного” грува между соседними сэмплами может возникнуть слишком большая пауза. Эта проблема решается с помощью функции Extend, которая добавляет к каждому из сэмплов “хвост”, позволяющий заполнить интервалы между сэмплами и добиться более музыкального звучания.

Замечание: функция Extend доступна только после выполнения операции Time Slice.

Замечание: функция Extend увеличивает размер оригинального сэмпла.

Замечание: недостаточный объем внутренней памяти инструмента может привести к тому, что функцию Extend выполнить будет невозможно. Если это произошло, уменьшите значение параметра “Бу”.



Бу

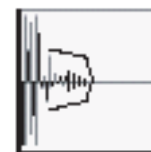
Параметр определяет длину “хвоста”, который прибавляется к каждому из сэмплов. Чем больше его значение, тем больше размер сэмпла. Для большинства грувов обычно выбирается значение из диапазона 20 — 30%.

Mode

Параметр используется для выбора типа огибающей амплитуды “хвоста”.

Normal Обычно используется для перкуссионных звуков. Огибающая амплитуды “хвоста” представляет из себя прямую и характеризуется быстрым затуханием.

Long Обычно используется для звуков тарелок. Огибающая амплитуды “хвоста” более пологая, по сравнению с предыдущей установкой, и характеризуется более медленным затуханием, которое в конечной фазе быстро обрывается.



Кнопка Extend

Используется для выполнения команды Extend. После того как это будет сделано, кнопка становится недоступной. Для того чтобы она снова стала активной, измените какой-нибудь параметр этой страницы.

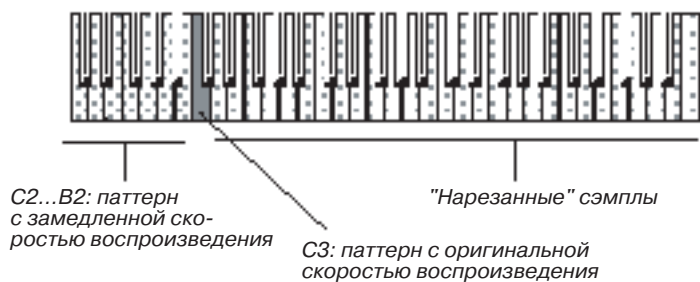
Процедура Time Slice

Прежде чем выполнить команду Slice, необходимо записать или загрузить сэмпл. Затем сэмпл, находящийся во внутренней памяти инструмента, можно отредактировать на странице “Sampling: Record”, а затем — выполнить команду Slice.

1. После того, как будет записан или загружен сэмпл, перейдите к странице Time Slice.
2. Pa1X автоматически вычисляет значение параметра “BPM” на основе значений Meter и Measure. Если эти данные заранее известны, то можно установить их самостоятельно. Это гарантирует более корректное разбиение на части оригинального сэмпла.

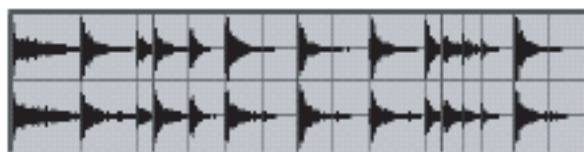
3. Выберите команду “Slice”.

Сэмплы, полученные в результате разбиения оригинального на части, назначаются на различные ноты.



| Нота | Назначенный сэмпл/паттерн | Скорость % |
|------------|----------------------------------------------------------------------|------------|
| C2 | Зацикленное воспроизведение всего паттерна с вдвое меньшей скоростью | 50% |
| C#2 | Зацикленное воспроизведение всего паттерна с различными скоростями | 53% |
| D2 | | 56% |
| D#2 | | 60% |
| E2 | | 63% |
| F 2 | | 67% |
| F#2 | | 71% |
| G2 | | 75% |
| G#2 | | 80% |
| A2 | | 84% |
| A#2 | | 89% |
| B2 | 94% | |
| C3 | Зацикленное воспроизведение всего паттерна с оригинальной скоростью | 100% |
| C#3 и выше | Отдельные сэмплы, полученные в результате разбиения | — |

Вместе с оригинальным паттерном генерируется MIDI-групп Groove. Картинка на экране меняется. Вертикальные линии отображают координаты разрезания оригинального сэмпла на части.



4. Проанализируйте результат работы функции Slice с помощью клавиатуры инструмента.

- Для воспроизведения всего паттерна с различными скоростями используются ноты C2 (вдвое меньший темп) — C3 (оригинальный темп). См. приведенную выше таблицу.
- Для воспроизведения отдельных сэмплов используются ноты C#3 и выше. Если играть хроматическую гамму, то будет воспроизведен оригинальный сэмпл.

Совет: если в результате разбиения было сформировано слишком много сэмплов и для их воспроизведения клавиатуры инструмента недостаточно, то можно воспользоваться кнопками OCTAVE для транспонирования клавиатуры.

5. Если результат работы функции Slice неудовлетворителен, то можно попробовать откорректировать параметр Release. Если и это не дало положительных результатов, поэкспериментируйте с параметром Threshold. Для того чтобы новое значение параметра Release вступило в силу, необходимо еще раз выполнить команду разбиения сэмпла Time Slice.
6. В результате выполнения команды Time Slice темп вычисляется с некоторой погрешностью, что может привести к некорректному зацикливанию. В этом случае длину цикла можно откорректировать с помощью параметров Start и End страницы “Sampling: Edit”. После того, как это будет сделано, необходимо еще раз выполнить команду Time Slice.

- Полученные в результате выполнения команды Slice “нарезанные” сэмплы и MIDI-группы можно сохранить на диск или повысить качество “нарезки” с помощью функции Extend.

Выберите команду Write меню страницы. Раскроется диалоговое окно Write Slice (см. стр. <201>). Выберите имя новой программы и сохраните ее в память пользовательских программ.

При этом в зарезервированную область внутренней памяти сохраняется MIDI-группы. Помните о том, что при выключении питания инструмента содержимое этой памяти стирается. Поэтому прежде чем выключить инструмент, не забудьте перекодировать данные MIDI-группы во внутренний паттерн стиля с помощью функции Import режима записи стиля.

• Для повышения качества “нарезанных” сэмплов выполните функцию Extend (см. ниже).

- После завершения операции сохранения можно выйти из режима сэмплирования, нажав на кнопку RECORD.
- После выхода из режима сэмплирования можно в режиме записи стиля с помощью функции Import загрузить MIDI-группы (см. “Import Groove”, стр. <118>).

Процедура Extend

- Выберите значение параметра **Бу** в соответствии с темпом используемого грува. Если темп грува замедляется существенно, то установите его в большое значение.
- Выберите режим работы команды (огнивающую амплитуды “хвоста” — Extend **Mode**). Для тарелок больше подойдет значение “Long”.
- Выберите команду Extend.
- После выполнения команды прослушайте воспроизведение всего паттерна на различных скоростях, беря на клавиатуре инструмента ноты из диапазона C2 (скорость вдвое меньше) — C3 (оригинальная скорость). См. таблицу, приведенную на стр. <197>.
- Если результат выполнения команды оказался неудовлетворительным, откорректируйте ее установки. При этом данные, полученные ранее, стираются.

- Сэмплы, полученные в результате выполнения команды Extend, и MIDI-группы можно сохранить во внутреннюю память инструмента.

Выберите команду Write меню страницы. Раскроется диалоговое окно Write Slice (см. подраздел “Диалоговое окно Write Slice”, стр. <201>). Задайте имя новой программы и сохраните ее в область пользовательских программ.

MIDI-группы сохраняются с этим же именем в зарезервированную область внутренней памяти инструмента. Помните о том, что при отключении питания инструмента ее содержимое стирается. Поэтому прежде чем выключить инструмент, необходимо с помощью функции Import режима записи стиля конвертировать MIDI-группы во внутренний паттерн стиля.

- После завершения операции сохранения можно выйти из режима сэмплирования, нажав на кнопку RECORD.
- После выхода из режима сэмплирования можно с помощью функции Import режима записи стиля загрузить сгенерированный MIDI-группы (см. “Import Groove”, стр. <118>).

Multisample: Edit MS

Мультисэмпл позволяет распределять различные сэмплы по клавиатуре инструмента. Каждому сэмплу назначается свой диапазон (Keyboard Zone или Index) с верхней и нижней границами.

Далее мультисэмпл назначается на программу (см. “Basic: OSC Basic”, стр. <170>), где он модифицируется с помощью установок перформанса, таких как огнивающая амплитуды, LFO, фильтры и т.д.

MS (MultiSample)

Для перехода к окну Choose Multisample прикоснитесь к этой области. Оно позволяет выбрать один из доступных мультисэмплов, хранящихся в памяти инструмента.



Изображение клавиатуры

На диаграмме отображаются установки Index/Zone (в инверсном цвете) и Original Note (красным). Для перемещения по диаграмме используйте большие кнопки “-” и “+”, расположенные по ее краям.

Multisample Setup

Index

Номер индекса выбранной зоны (Zone) мультисэмпла/общее количество зон мультисэмпла. Зоне всегда соответствует один сэмпл.

Sample Number / Name

Номер/имя сэмпла, назначенного на выбранную зону мультисэмпла.

Original Note

Параметр используется для автоматического транспонирования сэмпла, чтобы он воспроизводился с правильной частотой. Значение параметра должно совпадать с установкой “OrigNote (Original Note)”, определенной при редактировании сэмпла (см. стр. <194>).

Level

Относительный уровень выбранной зоны.

Pitch

Точная подстройка частоты выбранного сэмпла в сотых долях полутона.

From ... To

Диапазон выбранной зоны (или индекса).

Кнопки

Insert

Используется для создания новой зоны (индекса) после выбранной.

Add

Используется для добавления новой зоны (индекса) после последней зоны.

Delete

Используется для стирания выбранной зоны (индекса).

Multisample: Key Assign

Страница используется для просмотра и редактирования сэмплов, назначенных на каждый из диапазонов клавиатуры/индекс (Keyboard Range/Index) в мультисэмпле. Она предоставляет хороший визуальный контроль за размещением сэмплов по клавиатуре.

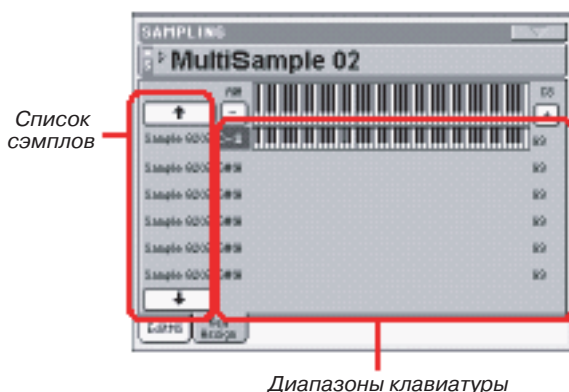
MS (MultiSample)

См. выше “MS (MultiSample)”.

Список сэмплов

Список сэмплов, назначенных на выбранный мультисэмпл.

Для перемещения по списку используются большие кнопки со стрелками, расположенные внизу и вверху списка.



Диапазоны клавиатуры

Рядом с каждым из сэмплов указываются нижняя и верхняя границы его диапазона. Нота Original Note отображается красным цветом.

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.

Write

Команда используется для перехода к одному из диалоговых окон: Write Sample, Write Multisample или Write Slice, которые позволяют сохранять сэмпл(ы) на жесткий диск (папка PCM), а также мультисэмпл(ы) или программу, сгенерированные функцией Time Slice, во внутреннюю память (SSD — полупроводниковый диск). Выбор того или иного диалогового окна обуславливается текущей страницей, с которой вызывается команда Write.

Диалоговые окна Write Sample, Write Multisample и Write Slice описаны на странице <201>.

Delete

Команда используется для стирания одного или всех сэмплов и мультисэмплов из памяти инструмента.

Более подробно диалоговые окна Delete Sample и Delete Multisample описаны на странице <202>.

Normalize

Команда используется для автоматического масштабирования уровня выбранного сэмпла. В результате пики поднимаются до -0 дБ (максимальный уровень, при котором не возникает искажений), а уровень остальных частей сэмпла увеличивается с соответствующей пропорцией.

Нормализация оптимизирует уровень сэмпла, подгоняя его под уровень остальных и обеспечивая тем самым однородность звучания. Кроме того, это позволяет оптимизировать соотношение сигнал/шум.

Cut

Команда используется для вырезания выбранной части сэмпла, т.е. фрагмента между точками “Start” и “End”.

Trim/Crop

Команда используется для вырезания частей сэмпла, расположенных за пределами выбранной области, т.е. фрагментов за пределами точек “Start” и “End”.

Select All

Команда используется для выбора всего сэмпла.

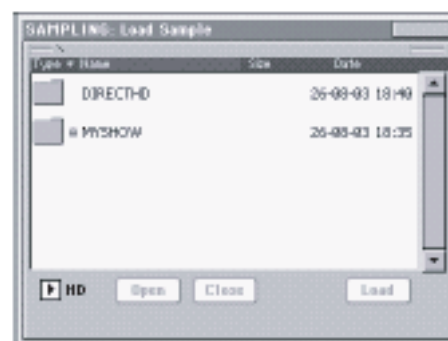
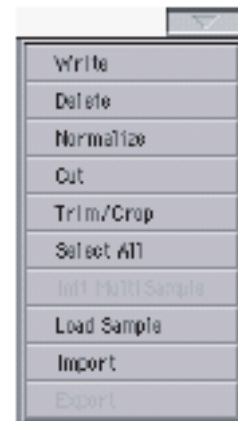
Init Multisample

Доступна только на странице Multisample. Команда используется для создания нового пустого мультисэмпла. Доступен только параметр Zone, сэмплы не назначены.

Load Sample

Команда Load предназначена для загрузки отдельных сэмплов (монофонических или стереофонических) в форматах KSF, AIFF или WAVE.

Внимание: при загрузке новых сэмплов все сэмплы, ранее находящиеся в памяти RAM, стираются. Поэтому при загрузке новых сэмплов старые необходимо сохранить на диск с помощью команды Write.



Сэмплы загружаются в память RAM. Прежде чем выйти из режима сэмплирования сэмплы с помощью команды Write необходимо записать на жесткий диск (папка PCM).

- KSF — внутренний формат представления сэмплов компании KORG, использующийся в музыкальных рабочих станциях Trinity и Triton, а также в аранжировочных станциях серии Pa. Имя файла имеет расширение “.KSF”.
- S1/S3 — внутренний формат представления сэмплов в Akai S1000/S3000.
- AIFF — наиболее часто используемый формат представления аудиоданных в компьютерах платформы Macintosh. Имя файла имеет расширение “.AIF”.
- WAVE — наиболее часто используемый формат представления аудиоданных в компьютерах платформы PC. Имя файла имеет расширение “.WAV”.

Замечание: допускается загрузка сэмплов с 8- и 16-битным разрешением с частотой сэмплирования, лежащей в диапазоне 11025 — 48000 Гц. Изменить частоту сэмплирования загруженных сэмплов невозможно.

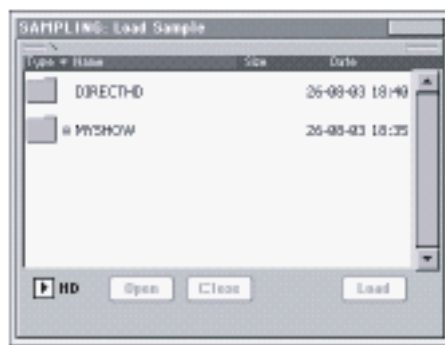
Замечание: если размер сэмпла выходит за рамки максимально допустимого (524288 сэмплов моно или stereo), то сэмпл отсекается.

Import

Команда Import используется для импортирования программ, мультисэмпов и сэмплов “не родных” форматов.

Команда поддерживает работу следующих форматов:

- “PCG” — “родной” формат программ компании Korg, используемый в рабочих станциях серий Trinity и Triton. Имя файла должно иметь расширение “.PCG”.
- “KMP” — “родной” формат мультисэмпов компании Korg, используемый в рабочих станциях серий Trinity и Triton. Имя файла должно иметь расширение “.KMP”.
- “P” — “родной” формат Akai S1000 и S3000 (включая назначение сэмпла на клавиатуру или мультисэмпл).



Программы и мультисэмплы импортируются в энергонезависимую память SSD (полупроводниковый диск), содержимое которой не сбрасывается даже после отключения питания инструмента.

Импортируемые сэмплы записываются в память RAM, содержимое которой при отключении питания инструмента стирается. Поэтому прежде чем выключить инструмент, сохраните их на диск с помощью команды Write меню страницы любой из страниц раздела Sample Edit / Sample Record.

Для автоматической загрузки сэмплов при включении питания инструмента необходимо отметить функцию “PCM Autoload” режима работы с диском (см. стр. <240>). Для загрузки сэмплов после включения питания инструмента прикоснитесь к кнопке “Load PCM”, расположенной на той же странице (см. стр. <240>).

Замечание: Pa1X и Triton используют практически идентичные наборы мультисэмпов. Однако есть и различия. При считывании файла PCG аранжировочная станция Pa1X пытается использовать точно те же мультисэмплы, что и Triton. Если это невозможно, то берутся максимально схожие. Если это также невозможно, то выбирается пустой мультисэмпл <empty>. В этом случае необходимо войти в режим редактирования программы и выбрать подходящий мультисэмпл для импортируемой программы самостоятельно.

Замечание: импортируются не все данные PCG инструментов серии Triton. Установки Insert FX, EQ, Arpeggio, Combi, Global и Drum Kit не загружаются.

Замечание: наборы ударных (Drum Kit) не импортируются.

Замечание: Pa1X не поддерживает функцию считывания мультисэмпов, которые расположены на нескольких гибких дисках.

Замечание: мультисэмпл может содержать несколько различных сэмплов. При загрузке установки распределения сэмплов по клавиатуре инструмента сохраняются.

Совет: при импортировании файла KMP обращайте внимание на имя выбранного мультисэмпла. Оно может потребоваться в режиме редактирования программы при назначении мультисэмпла на новую программу.

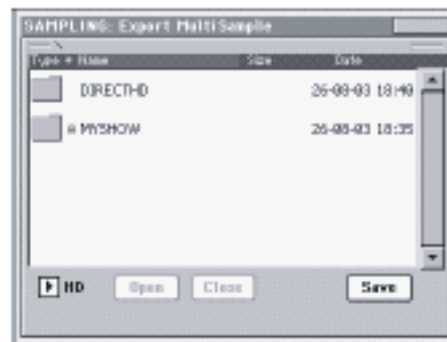
Export

Функция позволяет экспортировать из внутренней памяти инструмента любой мультисэмпл и связанные с ним сэмплы. В результате выполнения операции в одной и той же директории создается файл “.KMP” (формат ком-

пании KORG, использующийся для представления мультисэмплов) и папка, содержащая файлы “.KSF” (формат компании KORG, использующийся для представления сэмплов).

Замечание: экспортировать мультисэмпл, который не размещается на одном гибком диске, невозможно. Однако на жесткий диск можно экспортировать файлы любых размеров.

Замечание: при экспортировании стереофонических мультисэмплов необходимо следить, чтобы имена файлов левого и правого каналов отличались друг от друга. В противном случае они будут затираться. Обычно к имени файла левого канала добавляется суффикс “-L”, а правого — “-R”.



Диалоговое окно Write Sample

Диалоговое окно Write Sample раскрывается при выборе команды Write меню страницы в разделе Sample Edit / Sample Record. Оно позволяет сохранять сэмплы на диск в папку PCM. Не забывайте перед отключением питания инструмента, загрузкой или записью новых сэмплов сохранять старые на диск.

Для редактирования имени сэмпла прикоснитесь к пиктограмме **T**, чтобы перейти к окну редактирования символьной информации Text Edit.

Выберите требуемую опцию, которая определяет позицию в памяти, куда будет записываться сэмпл:

- “Save as a new Sample” используется для записи сэмпла в новую позицию.
- “Save to” используется для записи в уже использованную позицию. **Внимание:** старый сэмпл, находящийся в этой позиции, стирается!



Диалоговое окно Write MultiSample

Диалоговое окно Write MultiSample раскрывается при выборе команды Write меню страницы в разделе Multisample. Оно позволяет сохранять мультисэмплы во внутреннюю память инструмента (SSD — полупроводниковый диск). Мультисэмплы позволяют распределять сэмплы по различным диапазонам клавиатуры и используются в качестве основы для программ.

Замечание: мультисэмплы хранятся в энергонезависимой памяти, содержание которой не стирается даже после отключения питания инструмента. Однако к сэмплам, связанным с мультисэмплиами, это не относится. Для автоматической загрузки сэмплов памяти RAM при включении питания инструмента необходимо отметить параметр “PCM Autoload” режима работы с диском (см. стр. <240>).

Для редактирования имени мультисэмпла прикоснитесь к пиктограмме **T**, чтобы перейти к окну редактирования символьной информации Text Edit.

Выберите требуемую опцию, которая определяет позицию в памяти, куда будет записываться мультисэмпл:

- “Save as a new MultiSample” используется для записи мультисэмпла в новую позицию.
- “Save to” используется для записи в уже использованную позицию. **Внимание:** старый мультисэмпл, находящийся в этой позиции, стирается!



Диалоговое окно Write Slice

Диалоговое окно Write Slice раскрывается при выборе команды Write меню страницы со страницы Time Slice. Оно позволяет сохранять программы, “нарезанные” сэмплы и мультисэмпл, а также MIDI-групп, которые были сгенерированы функцией Time Slice.

Программа сохраняется в выбранную позицию банка пользовательских программ в энергонезависимую память SSD (полупроводниковый диск). Мультисэмплы сохраняются в свободную позицию внутренней памяти SSD, а сэмплы — в папку РСМ жесткого диска.

Замечание: MIDI-групп сохраняется автоматически в зарезервированную память диска, содержимое которой при отключении питания стирается. Поэтому прежде чем выключить инструмент, эти данные необходимо импортировать (см. функцию “Import Groove” режима записи стиля, стр. <118>).

Внимание: старая программа, находящаяся в данной позиции, стирается!



Name

Для изменения имени программы прикоснитесь к пиктограмме **T**, чтобы вызвать окно редактирования символической информации Text Edit.

Sound Bank

Банк-приемник, в который будет записана программа. Каждому из банков соответствует своя кнопка секции PERFORMANCE/SOUND. Для выбора требуемого банка используются регуляторы TEMPO/VALUE.

Sound

Программа-приемник внутри выбранного банка. Для выбора другой программы используются регуляторы TEMPO/VALUE.

Кнопка Select...

Используется для перехода к окну Sound Select, которое позволяет выбрать программу-приемник.

Диалоговое окно Delete Sample

Диалоговое окно Delete Sample раскрывается при выборе команды Delete меню страницы с любой страницы секции Sample Edit/Sample Record.

- Для стирания только одного сэмпла из памяти инструмента выберите опцию “Selected”, а затем — сэмпл, который необходимо удалить.
- Для стирания всех сэмплов, мультисэмплов и сэмплов ударных из памяти инструмента выберите опцию “All Samples, Multisamples, Drum Samples”. Эта операция фактически переустанавливает память RAM и может использоваться для ее очистки в различных сбойных ситуациях.
- Для стирания сэмплов, которые не назначены на мультисэмпл, выберите опцию “Unmapped Samples” (см. стр. <198>).



Диалоговое окно Delete Multisample

Диалоговое окно Delete Multisample раскрывается при выборе команды Delete меню страницы с любой страницы раздела Multisample.

- Опция “Selected” используется для стирания из памяти только выбранного мультисэмпла.

Для одновременного стирания всех сэмплов, назначенных на данный мультисэмпл, отметьте опцию “Delete Unused Samples Too”.

- Опция “MultiSamples” используется для стирания всех мультисэмплов.
- Опция “All Samples, Multisamples, Drum Samples” используется для стирания из памяти всех сэмплов, мультисэмплов и сэмплов ударных.



Глобальный режим

Глобальные установки — место, где определяются параметры глобальных функций, т.е. функций, которые доминируют над всеми остальными. Глобальный режим “накладывается” на текущий (режимы стиля, воспроизведения песни, секвенсера, редактирования программы), не отменяя его.

Структура глобального режима

Файл глобальных параметров содержит установки, относящиеся ко всему инструменту или же к конкретному операционному режиму. Его можно записать в память инструмента, а впоследствии — на диск.

Для записи в память глобальных параметров предусмотрены команды “Write Global...” меню страницы, каждая из которых соотносится с соответствующей частью файла глобальных установок. С помощью стандартных функций работы с диском файл глобальных установок можно переписать на диск.

***Замечание:** при сохранении или загрузке папки “.SET” автоматически сохраняется файл глобальных установок. С помощью установок “General Controls: Lock” (см. стр. <206>) можно заблокировать изменение как отдельных параметров, так и групп параметров.*

Файл глобальных параметров состоит из нескольких частей, каждая из которых может записываться в память независимо от остальных. Это позволяет избежать необходимости записи всех глобальных параметров, если в этом нет нужды:

- Global Setup — глобальные параметры, не связанные с отдельным операционным режимом.
- Style Play Setup — глобальные параметры режима воспроизведения стиля, не связанные с отдельным перформансом, установкой STS или стилем.
- Song Play Setup — глобальные параметры режима воспроизведения песни, не связанные с отдельной песней.
- Sequencer Setup — глобальные параметры режима секвенсера, не связанные с отдельной песней.
- Disk Preferences — привилегированные установки режима работы с диском.
- MIDI Setup — доступные установки MIDI, определяющие конфигурацию MIDI-коммутиации.
- Voice Processor Setup — установки голосового процессора.
- Voice Processor Presets — пресеты голосового процессора.

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, найдясь 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 редактирования. Если нажать на кнопку EXIT, то произойдет возврат в режим (воспроизведения стиля, воспроизведения песни, секвенсера, 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.

***Замечание:** в режиме записи (записи стиля, записи песни или сэмплования) глобальный режим недоступен.*



Структура страницы редактирования

Все страницы редактирования имеют одинаковую структуру.

Режим

Сигнализирует о том, что инструмент находится в глобальном режиме

Раздел редактирования

Идентифицирует текущий раздел редактирования. Каждому разделу редактирования соответствует пункт страницы меню редактирования (см. выше).

Пиктограмма меню страницы

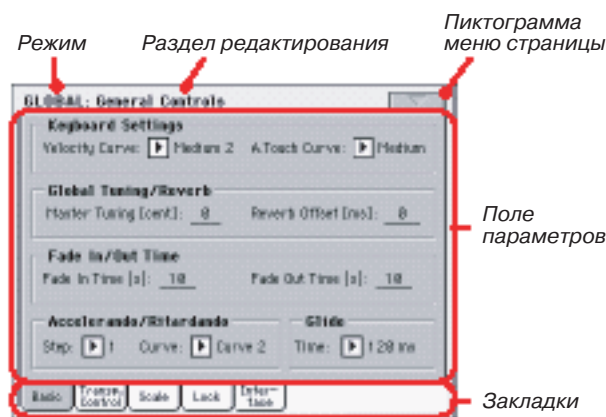
Используется для перехода в меню страницы (см. стр. <225>).

Поле параметров

На каждой странице расположено несколько параметров. Для выбора страниц используются закладки, расположенные в нижней части дисплея. Типы параметров будут рассмотрены ниже.

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.

Keyboard Settings

Velocity Curve ▶ GBL Gb1

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.

A.Touch Curve ▶ GBL Gb1

Параметр определяет чувствительность клавиатуры к послекасанию (давлению на уже нажатую клавишу).

Soft1 ... Hard2 Кривые чувствительности клавиатуры, начиная с малой и заканчивая высокой.

Global Tuning/Reverb

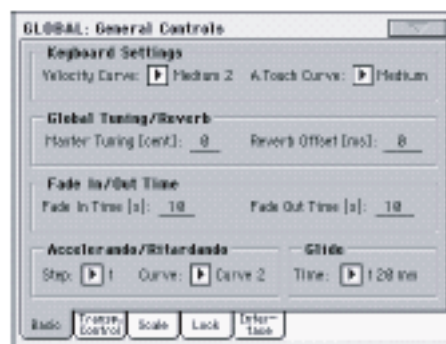
Master Tuning ▶ GBL Gb1

Высота строя для всего инструмента (с точностью до сотой доли полутона). Используется для точной настройки при работе с акустическими инструментами, например, роялем.

-50 Нижняя граница высоты строя.

0 Стандартная высота строя (A4 = 440 Гц).

+50 Верхняя граница высоты строя.



Reverb Offset ▶ GBL Gb1

Корректировка установок всех реверберационных эффектов. Используется для настройки звука под конкретное помещение. Если зал характеризуется высокой естественной реверберацией, то необходимо выбирать отрицательные значения, если реверберационные отражения практически отсутствуют — то положительные.

Возможность глобального контроля над установками реверберации избавляет от необходимости перенастройки параметров реверберации в отдельных программах, перформансах, STS, перформансах 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 ▶ GBL Gb1

Время запуска фейда (увеличение уровня сигнала от нуля до максимально доступного значения) при нажатии на кнопку FADE IN/OUT.

- 5...20 Время фейдирования (в секундах).

Fade Out Time ▶ GBL Gb1

Время окончания фейда (падение уровня сигнала от максимально доступного значения до нуля) при нажатии на кнопку FADE IN/OUT.

- 5...20 Время фейдирования (в секундах).

Accelerando/Ritardando

Параметры определяют скорость функций Accelerando (ускорение) и Ritardando (замедление).

Step

Скорость изменение темпа (от 1 до 6). Чем больше значение, темп быстрее темп изменяется.

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".

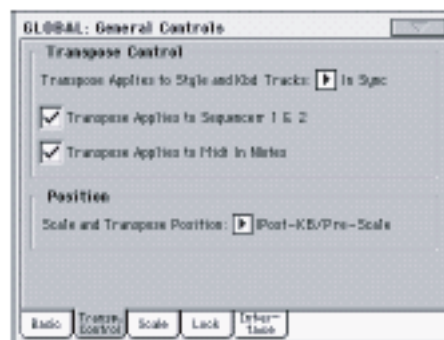
Для изменения значения Pitch Bend откорректируйте параметр "PB Sensitivity" режима воспроизведения стиля (см. стр. <84>).

Time

Время, в течение которого высота нот под воздействием функции Glide устанавливается в стандартное значение.

General Controls: 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... ▶ GBL Gb1

Параметр используется для включения/выключения общего транспонирования и определения характера его воздействия на треки стиля и треки реального времени.

- Off** Режим общего транспонирования для треков стиля и реального времени отключается.
- In Sync** Синхронный режим. При нажатии на кнопки TRANSPOSE [b]/[#] режим общего транспонирования включается с начала следующего такта. В момент транспонирования треки реального времени отключаются.
- In Realtime** Режим реального времени. При нажатии на кнопки TRANSPOSE [b]/[#] режим общего транспонирования для треков стиля и реального времени включается независимо со следующей ноты. Если в момент нажатия на кнопку TRANSPOSE по треку реального времени воспроизводятся ноты, то они снимаются.
- Следующие взятые нота или аккорд будут воспроизводиться с новыми установками транспонирования. Обратите внимание, что если взять новую ноту по треку реального времени до того, как после смены транспонирования был взят аккорд по треку стиля, то треки реального времени и стиля будут воспроизводиться в различных тональностях. Это будет происходить до тех пор, пока по треку стиля не будет взят новый аккорд.

Transpose applies to Sequencer 1/2 ▶ GBL Gb1

Включение/выключение общего транспонирования для треков встроенных секвенсеров.

Transpose applies to Midi In notes ▶ GBL Gb1

Включение/выключение режима общего транспонирования нот, принимаемых по входу 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. Допустим, в строе изменена высота ноты E, а параметр транспонирования Master Transpose установлен в +1. В этом случае при нажатии на ноту E будет воспроизводиться нота F. Для того чтобы воспроизвести ноту, высота которой была отредактирована с помощью установок строя, необходимо взять Eb.



Post-KB & Scale Если выбрана эта опция, то ноты транспонируются непосредственно перед тем, как они попадут в генератор звука. Таким образом, установки строя Scale обрабатываются до транспонирования. Допустим, в строе изменена высота ноты E, а параметр транспонирования Master Transpose установлен в +1. В этом случае при нажатии на ноту E будет воспроизводиться альтерированная в строе нота, но на пол тона выше.



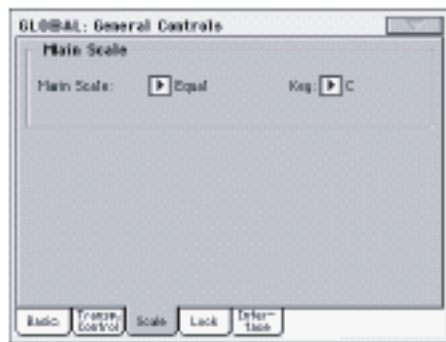
General Controls: Scale

Страница используется для выбора основного (базового) строя всего инструмента.

Main Scale ▶ GBL Gb1

Параметр определяет основной строй для всего инструмента, за исключением треков, для которых в перформансе или STS был определен вспомогательный строй (см. "Scale Mode", стр. <93>).

Список всех доступных строев приводится на странице <327>.



Замечание: в глобальном режиме нельзя выбрать пользовательский строй.

Key ▶ **GBL Gb1**

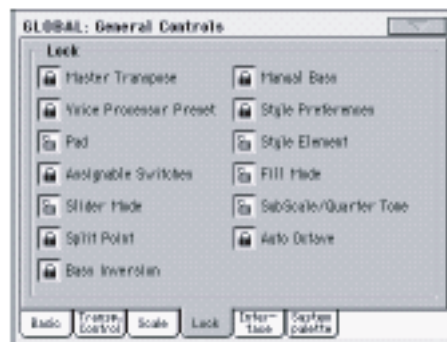
Параметр используется только для некоторых из строев и определяет их тонику (см. стр. <327>).

General Controls: Lock

Страница содержит все возможные виды блокировки, как сгруппированные, так и одиночные. Блокировка предотвращает изменение значения параметра вследствие загрузки данных с диска или выбора другого перформанса, стиля или STS.

Lock ▶ **GBL Gb1**

Все доступные виды блокировки. Пиктограмма закрытого замка говорит о том, что изменение соответствующих объектов блокируется. Эти же пиктограммы закрытых замков появляются и на других страницах рядом с заблокированным параметром.



Совет: для того, чтобы сохранить состояние различных параметров в качестве фиксированного состояния Pa1X, запишите все параметры в перформанс 1 банка 1, который автоматически загружается при включении питания инструмента, и заблокируйте их в глобальном режиме.

- | | |
|-------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <i>Master Transpose</i> | Если замок закрыт, то при смене перформанса или стиля установка общего транспонирования остается неизменной (см. “Master transpose”, стр. <76>). |
| <i>Voice Processor Preset</i> | Если замок закрыт, то при смене перформанса или STS пресет голосового процессора не изменяется (см. “VP Preset”, стр. <80>). |
| <i>Pad</i> | Если замок закрыт, то при смене перформанса или STS назначение пэдových кнопок остается неизменным (см. “Pads”, стр. <81>). |
| <i>Assignable Switches</i> | Если замок закрыт, то при смене перформанса или STS назначение программируемого переключателя (Assignable Switch) остается неизменным (см. “Pad/Switch: Assignable Switch”, стр. <92>). |
| <i>Slider Mode</i> | Если замок закрыт, то при смене перформанса или STS состояние кнопки SLIDER MODE остается неизменным (см. “Assignable Sliders A 1 — 8, B 1 — 8”, стр. <207>). |
| <i>Split Point</i> | Если замок закрыт, то при смене перформанса или STS координаты точки разбиения клавиатуры остаются неизменными (см. “Split Point”, стр. <81>). |
| <i>Bass Inversion</i> | Если замок закрыт, то при смене перформанса или STS установка обращения баса (Bass Inversion) остается неизменной. |
| <i>Manual Bass</i> | Если замок закрыт, то при смене перформанса или STS установка Manual Bass остается неизменной. |
| <i>Style Preferences</i> | Если замок закрыт, то при смене перформанса или STS параметры страниц “Preferences: Style Preferences” (см. стр. <93>) и “Preferences: Global Setup” (см. стр. <94>) остаются неизменными. |
| <i>Style Element</i> | Если замок закрыт, то при смене стиля другой элемент стиля не выбирается. |
| <i>Fill Mode</i> | Если замок закрыт, то при смене перформанса или стиля режим Fill Mode остается прежним (см. “Fill Mode (1...3)”, стр. <91>). |
| <i>Sub Scale/Quarter Tone</i> | Если замок закрыт, то при смене перформанса или STS значения Sub-Scale или Quarter Tone остаются прежними (см. “Панель Sub-Scale”, стр. <81>). |
| <i>Auto Octave</i> | Эта установка позволяет определить будут ли при переключении между режимами FULL UPPER и SPLIT Keyboard автоматически транспонироваться треки Upper. <ul style="list-style-type: none">• Если замок закрыт, то при переключении в режим FULL UPPER или SPLIT Keyboard интервал транспонирования треков Upper остается неизменным.• Если замок открыт, то при переключении в режим FULL UPPER Keyboard установка Octave Transpose для треков Upper автоматически устанавливается в “0”, при переключении в режим SPLIT Keyboard — в “-1”. |

General Controls: Interface

На странице находятся параметры, влияющие на формат появляющихся на дисплее сообщений.

Help/Message Language

Language ▶ GBL Gbl

Ниспадающее меню для выбора одного из доступных языков, на котором будут выдаваться на дисплей информационные и справочные сообщения. Список поддерживаемых языков можно посмотреть на сайте www.korgpa.com.

Замечание: операционная система Pa1X OS 1.0 поддерживает только английскую версию.

Кнопка Change

Используется для подтверждения языка, выбранного для пользовательского интерфейса.

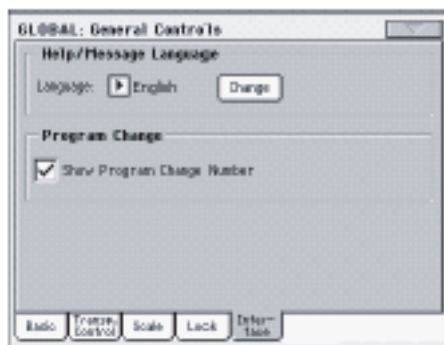
Program Change

Show Program Change number ▶ GBL Gbl

Позволяет включать/отключать функцию отображения рядом с именем программы соответствующего сообщения Program Change.

Если поле параметра отмечено, то на главной странице режимов воспроизведения стиля и песни, а также в информационном поле трека рядом с именем программы выводится соответствующее сообщение Program Change.

Замечание: в режиме редактирования программы сообщения Program Change выводятся безотносительно установки этого параметра.



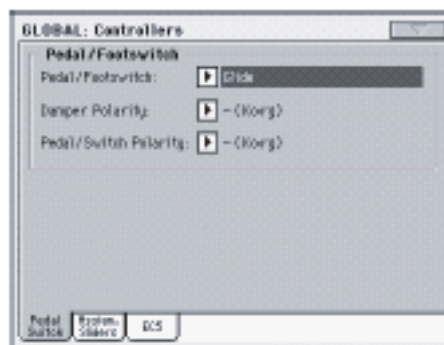
Controllers: Pedal/Switch

На странице определяется функциональное назначение программируемых педали и переключателя (Assignable Pedal/Footswitch), а также полярность педали Damper и программируемых педали и переключателя.

Список доступных функций приведен на странице <323>. Первые функции относятся к переключательному типу, а начиная с Master Volume (общая громкость) — к непрерывному.

Pedal/Footswitch ▶ GBL Gbl

Педаль непрерывного типа или ножной переключатель, скоммутированные с гнездом ASSIGNABLE PDL/SW.



Damper Polarity ▶ GBL Gbl

Полярность демпферной педали (Damper).

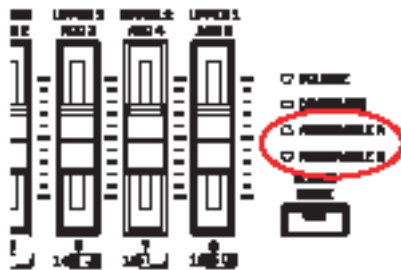
Pedal/Switch Polarity ▶ GBL Gbl

Полярность программируемых педали или переключателя.

Controllers: Assignable Sliders

Страница используется для определения функционального назначения программируемых слайдеров. Доступно два набора (Assignable Sliders A и Assignable Sliders B), которые выбираются с помощью кнопки SLIDER MODE (светодиоды ASSIGNABLE A и ASSIGNABLE B соответственно), расположенной на панели управления. Состояние кнопки SLIDER MODE сохраняется вместе с установками перформанса или STS.

Список функций, которые можно назначить на программируемые педаль и слайдеры, находится на странице <324>. Первые функции относятся к переключательному типу, а начиная с Master Volume (общая громкость) — к непрерывному. На слайдеры можно запрограммировать только функцию непрерывного типа.

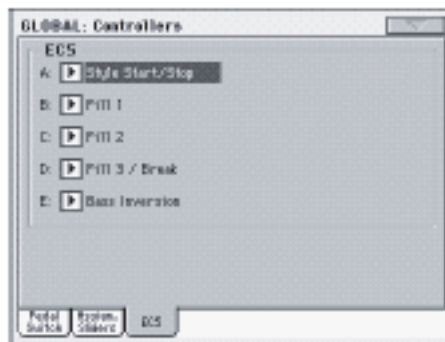


Assignable Sliders A 1 — 8, B — 8 ▶ GBL Gb1
 Функция, назначенная на соответствующий слайдер панели управления.

Controllers: EC5

Страница позволяет определить функциональное назначение каждого из пяти переключателей контроллера KORG EC5.

Полный список функций, которые можно запрограммировать на ножной переключатель и контроллер EC5, приведен на странице <323>. Первые функции относятся к переключательному типу, а начиная с Master Volume (общая громкость) — к непрерывному. Для контроллера EC5 доступны функции только переключательного типа.



EC5-A...E ▶ GBL Gb1
 Функции, назначенные на переключатели контроллера KORG EC5.

MIDI: MIDI Setup / General Controls

Страница используется для выбора конфигурации MIDI Setup, конвертации обычных нот в RX Noises (эффektorные шумы) и определения глобальных параметров для MIDI-коммутиаций.

Current MIDI Setup

MIDI Setup ▶ GBL Sty, ▶ GBL Sng, ▶ GBL Seq

При выборе конфигурации MIDI Setup автоматически соответствующим образом перенастраиваются MIDI-каналы. В каждой из MIDI-конфигураций определенным образом подобраны MIDI-параметры, обеспечивающие простоту коммутации с определенным MIDI-контроллером. Более подробно конфигурации MIDI Setup описаны на странице <245>.



При входе в режимы воспроизведения стиля, воспроизведения песни или секвенсера конфигурация MIDI Setup может автоматически измениться. Выбор конфигурации MIDI Setup в режиме воспроизведения стиля описан на странице <94>, в режиме воспроизведения песни — на странице <136>, в режиме секвенсера — на странице <163>.

Более подробно конфигурации MIDI Setup описаны на странице <273>.

Замечание: после выбора конфигурации MIDI Setup можно отредактировать любой из параметров каждого из каналов. Для сохранения произведенных коррективов в память глобальных параметров выберите команду *Write Global-Midi Setup* меню страницы (см. описание диалогового окна *Write Global-Midi Setup* на странице <226>).

Совет: для восстановления оригинальных конфигураций MIDI Setup загрузите заводские пресетные данные, которые доступны на странице www.korgba.com.

Note to RX Noise

RX Noises — специальные звуки, позволяющие повысить естественность звучания программ. Обычно они располагаются выше ноты C7.

Enable

Если поле отмечено, то ноты, принимаемые по MIDI и находящиеся в пределах диапазона RX Noises, распознаются. В противном случае эти ноты игнорируются.

Замечание: при выключении питания инструмента этот параметр автоматически сбрасывается.

General Controls

Параметры используются для определения установок MIDI Clock, Local Off и портов MIDI OUT.

Clock Send ▶ GBL Mid

Параметр используется для включения/выключения функции передачи на выход MIDI OUT синхросообщений. Его действие распространяется на все конфигурации MIDI Setup.

Замечание: в режиме воспроизведения песни на выход MIDI OUT подаются сообщения Тетра только секвенсера 1.

Поле не отмечено Сгенерированные Pa1X сообщения MIDI Clock на выход MIDI OUT не передаются. Поэтому Pa1X не может выступать в качестве ведущего (master) для синхронизации скомутированных с ним приборов.

Поле отмечено Сгенерированные Pa1X сообщения MIDI Clock передаются на его выход MIDI OUT. Это дает возможность управлять темпом, запуском/остановом стиля и секвенсера внешнего оборудования с помощью соответствующих команд, поступающих от Pa1X. Для этого внешнее оборудование необходимо скомутировать с выходом MIDI OUT.

Clock Source

Параметр определяет источник синхросигнала MIDI Clock для режимов воспроизведения стиля и секвенсера.

Замечание: в режиме воспроизведения песни всегда используется внутренний генератор синхросигнала.

Замечание: каждый раз при включении питания инструмента параметр устанавливается в значение "Internal" (синхронизация от встроенного генератора).

Internal Синхросигнал генерируется внутренним генератором Pa1X (секвенсером 1).

MIDI A Pa1X работает в качестве ведомого (slave) под управлением внешнего оборудования, скомутированного со входом MIDI IN A. При этом с помощью регуляторов лицевой панели Pa1X невозможно управлять запуском/остановом стиля и секвенсера, а также регулировать темп. Все это делается с помощью MIDI-сообщений, принимаемых от внешнего оборудования.

MIDI B Аналогично MIDI IN A, только используется порт MIDI B.

Local Control On

Используется для подключения/отключения клавиатуры инструмента к внутреннему генератору звука.

Замечание: каждый раз при включении питания инструмента параметр устанавливается в значение On (поле отмечено).

Поле отмечено При игре на клавиатуре MIDI-данные передаются как на внутренний генератор звука, так и на выход MIDI OUT.

Поле не отмечено Внутренний генератор звука от клавиатуры отключается. Сгенерированные с помощью нее MIDI-данные передаются только на выход MIDI OUT.

Эта установка часто используется при работе с внешним секвенсером для предотвращения повторной отработки MIDI-сообщений. Она позволяет организовать следующую схему работы. MIDI-информация, сгенерированная клавиатурой и контроллерами инструмента, передается на внешний секвенсер, который возвращает ее обратно. Таким образом, инструмент воспроизводит звук под воздействием MIDI-сообщений, принятых от внешнего секвенсера.

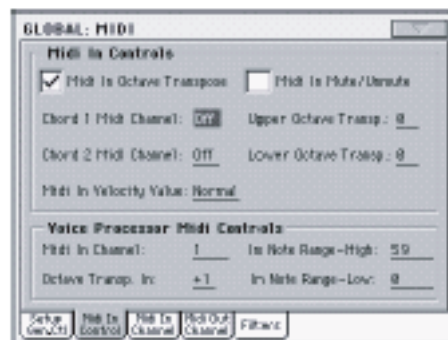
MIDI A Out/Thru Mode ▶ **GBL Mid**

MIDI B Out/Thru Mode ▶ **GBL Mid**

Селективные кнопки определения режима работы выхода MIDI:OUT или THRU. В первом случае на MIDI-выход подаются данные, сгенерированные Pa1X, а во втором — принятые по входу MIDI IN.

MIDI: MIDI In Control

Страница используется для определения общих параметров входа MIDI IN, таких как канал блока идентификации аккордов и MIDI-установки голосового процессора.



Midi In Controls

Midi In Octave Transpose ▶ **GBL Mid**

Параметр определяет, будет ли установка Octave Transpose применяться к нотам, принятым по входу MIDI IN.

Поле отмечено Ноты, принятые по входу MIDI IN, транспонируются в соответствии со значением параметра Octave Transpose, которое определено для каждого из треков.

Поле не отмечено Данные, принятые по входу MIDI IN, не транспонируются.

Midi In Mute/Unmute ▶ **GBL Mid**

Параметр определяет, будет ли замьюченный трек воспроизводить ноты, принятые по входу MIDI IN.

Поле отмечено Данные, принятые по входу MIDI IN, по замьюченному треку не воспроизводятся.

Поле не отмечено Данные, принятые по входу MIDI IN, воспроизводятся даже в том случае, если трек замьючен.

Chord 1 Midi Channel ▶ **GBL Mid**

Chord 2 Midi Channel ▶ **GBL Mid**

Ноты, принятые по этим каналам, направляются в блок идентификации гармонии аранжировщика.

Pa1X 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-аккордеон.

Upper Octave Transp (Transpose) ▶ **GBL Mid**

Параметр используется для транспонирования нот треков Upper, которые были приняты по входу MIDI IN. Например, если установить его в "+1", то при приеме ноты C4 на Pa1X будет воспроизводиться нота C5.

Этот параметр обычно используется исполнителями на MIDI-аккордеоне, когда MIDI-интерфейс передает данные не в той октаве.

Lower Octave Transp (Transpose) ▶ **GBL Mid**

Параметр используется для транспонирования нот трека Lower, которые были приняты по входу MIDI IN. Например, если установить его в "+1", то при приеме ноты C4 на Pa1X будет воспроизводиться нота C5.

Этот параметр обычно используется исполнителями на MIDI-аккордеоне, когда MIDI-интерфейс передает данные не в той октаве.

Midi In Velocity Value ▶ **GBL Mid**

Определяет режим интерпретации velocity (скорости нажатия) принятых MIDI-нот. Установка используется при извлечении звуков Pa1X с помощью внешнего органа или MIDI-аккордеона.

Normal Скорость нажатия интерпретируется стандартным образом.

40...127 Скорость нажатия всех нот приравнивается к определенной здесь величине. Это часто используется для более реальной имитации игры, например, на классическом органе.

Voice Processor Midi controls

Midi In Channel ▶ **GBL Mid**
 Ноты, принятые по этому каналу, передаются в блок гармонизации голосового процессора.

Octave Transpose In ▶ **GBL Mid**
 Ноты, принятые по MIDI блоком гармонизации голосового процессора, транспонируются на октаву.

In Note Range-High ▶ **GBL Mid**

In Note Range-Low ▶ **GBL Mid**
 Параметры определяют диапазон нот, которые принимаются блоком гармонизации голосового процессора. Ноты, находящиеся за пределами этого диапазона, игнорируются.

MIDI: MIDI In Channels

Страница используется для назначения треков Pa1X на каналы MIDI IN.

Channels ▶ **GBL Mid**

Для каждого из каналов можно выбрать один из следующих треков.

- Off* На канал не назначен ни один из треков.
- Lower* Трек реального времени Lower.
- Upper1...3* Один из треков реального времени Upper.
- Drum* Трек ударных Drum.
- Percussion* ПеркуSSIONный трек Percussion.
- Bass* Басовый трек Bass.
- Acc1...5* Один из треков автоаккомпанемента.
- Seq.1 Tr 01...16* Один из треков секвенсера 1.
- Seq.2 Tr 01...16* Один из треков секвенсера 2.
- Global* Специальный канал, позволяющий моделировать работу регуляторов Pa1X (клавиатура, педали, джойстик) с помощью внешней MIDI-клавиатуры или контроллера. MIDI-сообщения, принимаемые по этому каналу, рассматриваются как соответствующие сообщения, которые были сгенерированы как будто собственными интегрированными контроллерами Pa1X.
- Control* Специальный канал, по которому Pa1X принимает от внешнего оборудования MIDI-сообщения выбора стилей, перформансов, установок STS и элементов стилей. Более подробная информация о типах принимаемых данных приводится на странице <252>.



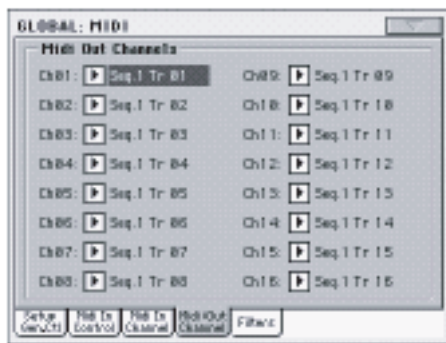
MIDI: MIDI Out Channels

Страница используется для назначения треков Pa1X на каналы MIDI OUT.

Channels ▶ **GBL Mid**

Для каждого из каналов можно выбрать один из следующих треков.

- Off* На канал не назначен ни один из треков.
- Lower* Трек реального времени Lower.
- Upper1...3* Один из треков реального времени Upper.
- Drum* Трек ударных Drum.
- Percussion* ПеркуSSIONный трек Percussion.



| | |
|---------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <i>Bass</i> | Басовый трек Bass. |
| <i>Acc1...5</i> | Один из треков автоаккомпанемента. |
| <i>Seq.1 Tr 01...16</i> | Один из треков секвенсера 1. |
| <i>Seq.2 Tr 01...16</i> | Один из треков секвенсера 2. |
| <i>Seq.1/2 Tr 01...16</i> | Каналы используются для передачи данных, сгенерированных любым из встроенных секвенсеров. |
| <i>Chord</i> | Канал будет использоваться для передачи на выход MIDI OUT нот, распознанных блоком идентификации аккордов. Эту опцию можно использовать для управления внешним гармонайзером по треку Lower, даже если он на Pa1X замкнут. |

MIDI: Filters

Страница используется для определения установок 8 фильтров, воздействующих на принимаемые MIDI-данные.

Midi In Filters ▶ GBL Mid

Выбранный фильтр входных MIDI-сообщений.

Off Фильтр отключен.

Pitch Bend Фильтрация сообщений колеса транспонирования Pitch Bend.

MonoTouch Фильтрация сообщений монофонического (или канального) послекасания (After Touch).

PolyTouch Фильтрация сообщений полифонического послекасания (Poly After Touch).

PrgChange Фильтрация сообщений выбора программы Program Change.

SysExcl Фильтрация системных сообщений формата System Exclusive (SysEx).

All CC Фильтрация всех управляющих сообщений Control Change.

0...127 Фильтрация сообщений Control Change с заданным здесь номером. Полный список доступных сообщений Control Change приводится на странице <328>.



Midi Out Filters ▶ GBL Mid

Выбранный фильтр выходных MIDI-сообщений. Типы возможных фильтров описаны выше.

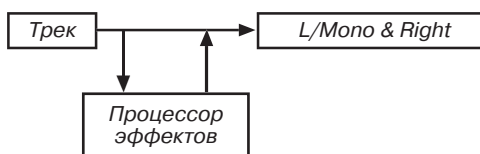
Audio Output: Sty/Kbd

Страница используется для назначения треков стиля, реального времени и пэдовых на аудиовыходы инструмента.

Tracks ▶ GBL Gy

Параметры используются для назначения каждого из треков на соответствующий аудиовыход (секция OUTPUT на тыльной панели инструмента).

Left + Right Выход выбранного трека направляется на выходы Left & Right в стереоформате. Кроме того, трек обрабатывается встроенными процессорами эффектов (A и B — для треков стиля, C и D — для треков реального времени и пэдовых). Громкостью можно управлять с помощью слайдера MASTER VOLUME.



Out 1 + 2 Трек в стереоформате направляется на дополнительные выходы 1 & 2. На встроенные процессоры эффектов сигнал с этого трека не подается, слайдер MASTER VOLUME влияния на него не оказывает.



Out 1 Выбранный трек направляется на дополнительный выход 1. На встроенные процессоры эффектов сигнал с этого трека не подается, слайдер MASTER VOLUME влияния на него не оказывает.



Out 2 Выбранный трек направляется на дополнительный выход 2. На встроенные процессоры эффектов сигнал с этого трека не подается, слайдер MASTER VOLUME влияния на него не оказывает.

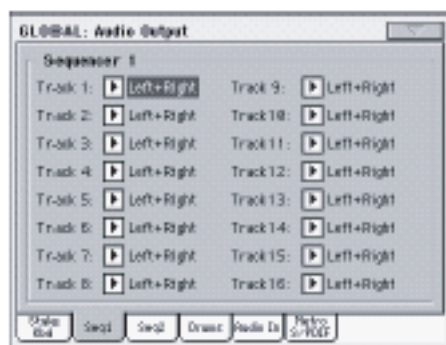


Audio Output: Seq1

Страница используется для назначения треков секвенсера 1 на аудиовыходы. Установки действительны только в режиме секвенсера.

Tracks ▶ **GBL Gbl**
 Параметры используются для назначения каждого из треков на соответствующий аудиовыход (секция OUTPUT на тыльной панели инструмента).

См. выше "Audio Output: Sty/Kbd".

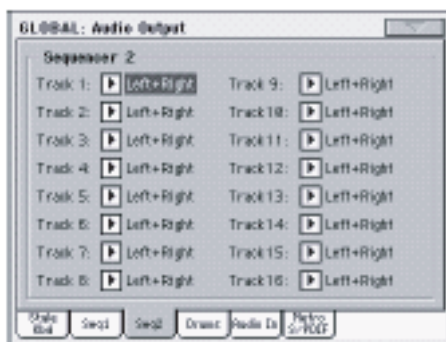


Audio Output: Seq2

Страница используется для назначения треков секвенсера 2 на аудиовыходы. Установки действительны только в режиме секвенсера.

Tracks ▶ **GBL Gbl**
 Параметры используются для назначения каждого из треков на соответствующий аудиовыход (секция OUTPUT на тыльной панели инструмента).

См. "Audio Output: Sty/Kbd", стр. <211>.



Audio Output: Drums

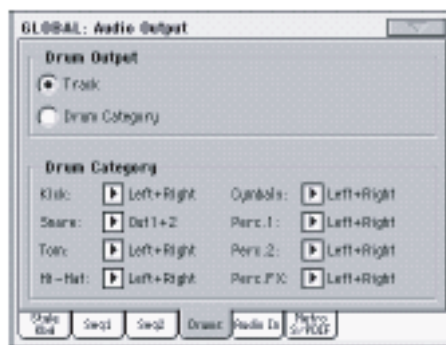
Страница используется для определения аудиовыходов программы наборов ударных.

См. "Audio Output: Sty/Kbd", стр. <211>.

Drum Output ▶ **GBL Gbl**
 Параметр позволяет определить, будут ли все звуки программы ударных направляться на один выход (или пару выходов) в соответствии с установкой трека, на который программа назначена, или каждая из групп ударных будет направляться на выходы независимо.

Track Все звуки программы ударных направляются на выход, на который назначен трек программы ударных.

Drum Category Если выбрана эта опция, то для каждой группы ударных (см. ниже "Drum Category") можно выбрать свой выход.



Drum Category ▶ **GBL Gbl**

Kick Группа бочек (басовых барабанов).

Snare Группа малых барабанов.

Tom Группа томов.

- Hi-Hat* Группа хэтов.
- Cymbals* Группа тарелок.
- Perc.1* Группа низкочастотной перкуссии.
- Perc.2* Группа высокочастотной перкуссии.
- Perc. FX* Группа эффекторных звуков.

Audio Output: Audio In

Параметры страницы определяют тип коммутации аудиовходов и голосового процессора с аудиовыходами.

См. “Audio Output: Sty/Kbd”, стр. <211>.

Rear SW (SELECT switch)

Отображает состояние переключателя, расположенного на тыльной панели инструмента. Он определяет маршрутизацию входного сигнала.

- Если переключатель находится в состоянии “MIC”, то на голосовой процессор подается сигнал с микрофонного входа MIC, а линейные входы 1 и 2 коммутируются непосредственно с выходами Left и Right.
- Если переключатель находится в состоянии “1”, то на голосовой процессор подается сигнал линейного входа 1, а линейный вход 2 и микрофонный MIC — блокируются.

Mic

Микрофонный вход является альтернативным для линейного входа 1, в зависимости от состояния переключателя SELECT, расположенного на тыльной панели инструмента. Если выбран он, то сигнал микрофона, скоммутированного с инструментом, подается на голосовой процессор, а затем, вместе со всей обработкой голосового процессора — на выходы в стереоформате.

In 1

Линейный вход 1, в зависимости от состояния переключателя SELECT, расположенного на тыльной панели инструмента, можно направить либо на выход Left, либо на голосовой процессор.

- Если переключатель SELECT установлен в состояние “MIC”, то линейный вход 1 подается на выход Left.
- Если переключатель SELECT установлен в состояние “1”, то линейный вход 1 подается на голосовой процессор.

In 2

В зависимости от состояния переключателя SELECT, расположенного на тыльной панели инструмента, линейный вход может либо направляться на выход Right, либо блокироваться.

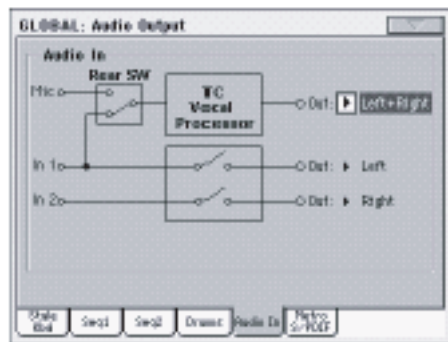
- Если переключатель SELECT установлен в состояние “MIC”, то линейный вход 2 подается на выход Right.
- Если переключатель SELECT установлен в состояние “1”, то линейный вход 2 блокируется.

Voice Processor Out ▶ GBL Gb1

Параметр используется для определения выхода (секция OUTPUT, расположенная на тыльной панели инструмента) голосового процессора.

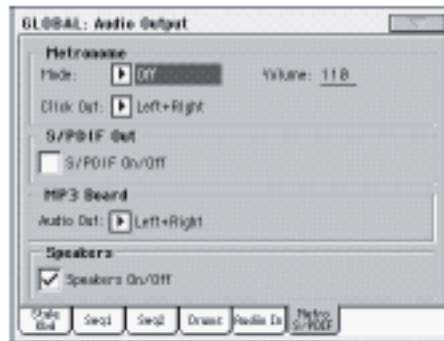
In 1/2 Out

Не редактируемый параметр. Выходы фиксированы и отредактировать их невозможно.



Audio Output: Metro / S/PDIF

Страница используется для определения различных параметров метронома, выхода S/PDIF, опциональной карты MP3 Board и динамиков (для модели Pa1X с интегрированными динамиками).



Metronome

Mode ▶ GBL Gb1

Параметр используется для включения метронома в операционных режимах воспроизведения стиля и воспроизведения песни.

Off Метроном выключен.

Style Метроном включен в режиме воспроизведения стиля.

Song Метроном включен в режиме воспроизведения песни.

Style+Song Метроном включен в режимах воспроизведения стиля и воспроизведения песни.

Volume ▶ GBL Gb1

Параметр определяет громкость сигнала метрономом.

Click Out ▶ GBL Gb1

Определяет выход, на который направляется сигнал метронома.

Совет: при воспроизведении сигнала метронома с помощью внешнего модуля предлагается направлять его на дополнительные выходы Out 1 и 2, чтобы он не воспроизводился в зал по выходам Left+Right.

Замечание: для того, чтобы во время воспроизведения был слышен сигнал метронома, параметр Metronome Mode должен принимать отличное от Off значение.

Более подробно доступные выходы были описаны на странице <211>.

S/PDIF Out

S/PDIF On/Off

Параметр определяет состояние (включен/выключен) цифрового аудиовыхода S/PDIF.

Замечание: при выключении питания инструмента параметр автоматически устанавливается в состояние Off (поле не отмечено).

Поле отмечено Все треки, назначенные на аудиовыходы Left+Right (см. стр. <211>), подаются также и на выход S/PDIF. На этом выходе присутствует также синхросигнал Word Clock (частота 48 кГц).

В этом режиме Pa1X функционирует в качестве управляющего устройства. К цифровому аудиовыходу подключить другие управляющие устройства невозможно. Для получения информации о том, как установить другие приборы (микшер, аудиокарта...) в режим управляемых по Word Clock, обращайтесь к соответствующим пользовательским руководствам.

Поле не отмечено Сигнал на выходе S/PDIF отсутствует.

MP3 Board

Audio Out ▶ GBL Gb1

Параметр используется для определения аудиовыхода для карты MP3.

Более подробно доступные выходы были описаны на странице <211>.

Speakers

Speakers On/Off ▶ GBL Gb1

В Pa1X Pro параметр недоступен. Pa1X укомплектован встроенными динамиками. Этот параметр используется для определения их состояния (включены/выключены). Опция удобна при коммутации инструмента с внешней системой звукоусиления, когда необходимость воспроизводить сигнал через встроенные динамики отпадает.

Voice Processor Setup: Setup

Страница используется для выбора конфигурации голосового процессора (Voice Processor Setup) и корректировки некоторых основных параметров текущей конфигурации.

Setup

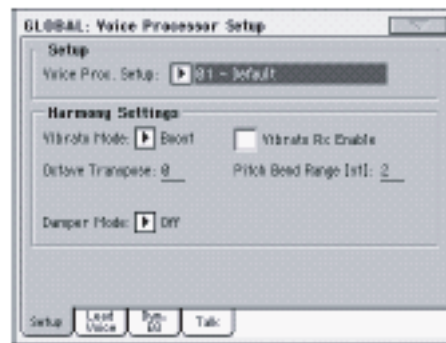
Voice Processor Setup

Параметр используется для выбора конфигурации голосового процессора (Voice Processor Setup).

Параметры конфигурации относятся к классу глобальных и при смене пресетов не перегружаются. В состав параметров конфигурации входят все параметры, которые можно обнаружить в разделе редактирования конфигурации голосового процессора, включая уровень и панораму входа Lead (вокалист), установки компрессора/гейта, эквалайзера и др.

Параметры страницы позволяют настроиться на текущую ситуацию при работе с вокалистом, микрофоном или студийным оборудованием. Таким образом, если поменялся микрофон (или вокалист), то достаточно в этом разделе перенастроить установки компрессии/эквализации.

Для записи текущих установок конфигурации выберите команду “Write Global-Voice Processor Setup” меню страницы (см. стр. <225>).



Harmony Settings

Параметры определяют общие установки секции гармонизации, которые сохраняются в составе конфигурации голосового процессора.

Vibrato Mode ▶ GBL VP^s

Параметр определяет, будет вибрато определяться атакой модели (Boost) или нет (Manual). В обоих случаях для управления вибрато можно использовать джойстик.

Boost Пресетное значение для каждого из голосов (см. “Vibrato Amount”, стр. <219>) модифицируется с помощью джойстика.

Manual Вибрато запускается со значения 0 и полностью управляется джойстиком.

Vibrato Rx Enable ▶ GBL VP^s

Параметр включает/выключает прием сообщений вибрато.

Octave Transpose ▶ GBL VP^s

Используется для транспонирования голосов гармонии в режиме Notes (см. “Harmony Mode”, стр. <218>).

Опция используется совместно с параметрами “In Note Range-High” и “In Note Range-Low” (см. стр. <209>).

При приеме нот по MIDI это значение складывается со значением параметра “Octave Transpose In” страницы “MIDI: MIDI In Control” (см. стр. <209>).

Pitch Bend Range ▶ GBL VP^s

Доступен только в режиме Notes. Определяет диапазон транспонирования нот в режиме Notes под воздействием сообщений MIDI Pitch Bend.

Damper Mode ▶ GBL VP^s

Параметр определяет эффект, оказываемый демпферной педалью на голосовой процессор. Сообщения Damper могут приниматься от демпферной педали, скоммутированной с гнездом DAMPER или по входу MIDI IN (CC#64).

Off Демпферная педаль блокируется.

Sustain Ноты, поступившие на голосовой процессор удерживаются до тех пор, пока педаль не будет отпущена. Таким образом, аккорд, попавший в блок гармонизации, не сменится до тех пор, пока педаль не будет отпущена или не будет взят новый аккорд.

Harmony Hold Пока вокалист поет, гармонизированные голоса продолжают звучать. При нажатой демпферной педали гармонизированные голоса фиксируются.

Замечание: функцию фиксации гармонизированных голосов (*Harmony Hold*) можно назначить на программируемый ножной переключатель (*Assignable Footswitch*) или переключатель (*Switch*).

Voice Processor Setup: Lead Voice

На странице определяются установки голоса Lead (т.е. голоса вокалиста).



Mic Input

Low Cut ▶ GBL VP_s

Обрезной фильтр низких частот с крутизной подавления 12 дБ/октава. Частоту среза фильтра можно установить в 60, 80 и 120 Гц.

Delay Compensation ▶ GBL VP_s

Если опция отмечена, то голос вокалиста задерживается, чтобы гармонизированные голоса то “забегали” вперед, то наоборот — отставали. Это позволяет добиваться более естественного звучания. Если поле не отмечено, то задержка минимальна и определяется скоростью процессора.

Pan/Volume

Регулятор Pan ▶ GBL VP_s

Определяет панораму голоса вокалиста в диапазоне L64 (до упора влево) — R63 (до упора вправо).

Регулятор Level ▶ GBL VP_s

Определяет уровень громкости голоса вокалиста.

DryOff Прямой входной сигнал мьютируется, позволяя, однако “уплотненным” голосам проходить через блок, как будто бы уровень голоса вокалиста был установлен в 0 дБ.

Off Голос вокалиста отключается.

-30dB ... 0dB Уровень громкости голоса вокалиста.

Voice Processor Setup: Dynamics / EQ

На странице определяются установки компрессора/гейта и эквалайзера, которые используются для обработки голосов Lead (вокалист) и Harmony (гармонизированные голоса).

Assign

Dyn ▶ GBL VP_s

Установки компрессора/гейта. Возможные значения: Off, Lead + Harmony, Harmony или Lead. Контур автоматической настройки чувствительности компрессора гарантирует отсутствие проблем с выходным уровнем при выборе другой опции.



EQ ▶ GBL VP_s

Установки эквалайзера. Возможные значения: Off, Lead + Harmony, Harmony или Lead.

Dynamics

Голосовой процессор укомплектован контурами динамической обработки, оптимизированными под вокал.

Регулятор Thresh ▶ GBL VP_s
Порог компрессора, диапазон 0 — -60 дБ.

Регулятор Ratio ▶ GBL VP_s
Коэффициент компрессии, диапазон 1:1 — 64:1.

Регулятор Gate ▶ GBL VP_s
Порог гейта, диапазон значений: Off, -70 — 0 дБ.

EQ

Голосовой процессор укомплектован исключительно гибким 3-полосным эквалайзером с полочными высоко- и низкочастотными фильтрами с регулируемой граничной частотой и коэффициентом усиления/подавления, а также полнопараметрическим фильтром с регулируемой добротностью.

Регулятор Low Gain ▶ GBL VP_s
Усиление/подавление низкочастотного сигнала с помощью фильтра полочного типа. Диапазон ±12 дБ.

Регулятор Low Frequency ▶ GBL VP_s
Граничная частота низкочастотного фильтра полочного типа. Диапазон 80 Гц — 16 кГц.

Регулятор Mid Gain ▶ GBL VP_s
Усиление/подавление среднечастотного сигнала с помощью фильтра колокольного типа. Диапазон ±12 дБ.

Регулятор Mid Frequency ▶ GBL VP_s
Граничная частота фильтра колокольного типа. Диапазон 80 Гц — 16 кГц.

Регулятор Mid Q ▶ GBL VP_s
Добротность среднечастотного фильтра колокольного типа (1 — широкая полоса, 10 — узкая полоса).

Регулятор High Gain ▶ GBL VP_s
Усиление/подавление высокочастотного сигнала с помощью фильтра полочного типа. Диапазон ±12 дБ.

Регулятор Low Frequency ▶ GBL VP_s
Граничная частота высокочастотного фильтра полочного типа. Диапазон 80 Гц — 16 кГц.

Voice Processor Setup: Talk

На странице определяются установки функции Talk, которая используется для общения с аудиторией при запущенном музыкальном сопровождении (фоне). Установки страницы воздействуют на запрограммированные ранее параметры, приглушая музыку во время общения с залом.

Talk Mode

Talk ▶ GBL Tk
Используется для включения/выключения функции Talk. Эту же установку можно обнаружить на панели Mix режимов воспроизведения стиля и воспроизведения песни.



Mixer

Регулятор Ld to Rv (Lead to Reverb) ▶ **GBL** T1k
Используется для уменьшения уровня реверберации голоса Lead (вокалист). Значение 0 dB означает отсутствие подавления.

Регулятор FX Lev (FX Level) ▶ **GBL** T1k
Используется для уменьшения уровня эффекта. Значение 0 dB означает отсутствие подавления.

Регулятор Master Volume Attenuation ▶ **GBL** T1k
Используется для уменьшения уровня общей громкости. Значение 0 dB означает отсутствие подавления.

Reverb

Type ▶ **GBL** T1k
Параметр используется для выбора ревербератора, который автоматически загружается при включении функции Talk.

PreDly (Pre Delay) ▶ **GBL** T1k
Параметр определяет задержку включения ревербератора относительно возникновения голоса Lead (вокалист). При больших значениях ревербератор становится похож на эхо.

Decay ▶ **GBL** T1k
Параметр определяет длину реверберационного хвоста (в секундах). Чем больше значение, тем менее разборчивой становится речь.

Low Color ▶ **GBL** T1k
Определяет окраску низкочастотного сигнала ревербератора.

High Color ▶ **GBL** T1k
Определяет окраску высокочастотного сигнала ревербератора.

Thicken

On/Off ▶ **GBL** T1k
Разрешает/запрещает использование параметров “насыщения”.

Det. (Detune) ▶ **GBL** T1k
Глубина расстройки голоса Lead (вокалист).

Spread ▶ **GBL** T1k
Ширина панорамирования расстроенных голосов. Если выбрать значение 100%, то расстроенные голоса панорамируются до упора вправо и влево. Значению 0% соответствует расположение расстроенных голосов по центру.

Level

Регулятор Level ▶ **GBL** T1k
Определяет глубину эффекта “насыщения”.

Voice Processor Preset: Preset

Страница используется для выбора пресета голосового процессора (Voice Processor Preset), а также для включения/выключения различных модулей голосового процессора.

Preset

Voice Processor Preset ▶ PERF, ▶ STS, ▶ STS SB

Параметр используется для выбора пресета голосового процессора.

Пресет можно сохранить в перформанс или установку STS.

Параметры пресета могут загружаться при выборе перформанса или установки STS. Они, включая установки Harmony Voice (гармонизированный голос), Pitch Correction и Effects, расположены в секции редактирования Voice Processor Preset.

Для сохранения пресета выберите команду “Write Global-Voice Processor Preset” меню страницы (см. стр. <225>).



Harmony/Modeling Select

Harmony/Voice Modeling ▶ GBL VPr

Селективная кнопка выбора модулей Harmony или Voice Modeling.

Замечание: модуль Voice Modeling является опциональным. За более подробной информацией обращайтесь к дистрибьютору или на сайт www.korgpa.com.

Harmony On/Off

“Переключатели” голоса Lead (вокалист) и голосов, сгенерированных модулем гармонизации Harmony.

Замечание: эту же установку можно обнаружить в панели Mix режимов воспроизведения стиля и воспроизведения песни.

Lead ▶ GBL VPr

Используется для включения/выключения голоса Lead (вокалист) независимо от регулятора Lead Level раздела Voice Processor Setup (см. “Регулятор Level”, стр. <215>). Это бывает полезно, когда создается пресет, в котором должны воспроизводиться только гармонизированные голоса.

Замечание: этот параметр доступен только при включенной функции гармонизации (Harmony). Если она отключена, то параметр Lead автоматически включается.

V1...V4 ▶ GBL VPr

Поля используются для отдельного включения/выключения каждого из гармонизированных голосов независимо от регулятора Level страницы Harmony Voice (см. “Регулятор Level”, стр. <219>).

Параметр аналогичен полю “Voice On/Off” (см. стр. <219>).

Master On/Off

“Переключатели” различных секций голосового процессора.

Замечание: эту же установку можно обнаружить в панели Mix режимов воспроизведения стиля и воспроизведения песни.

Pitch ▶ GBL VPr

Используется для включения/выключения опционального модуля коррекции частоты (Pitch Correction).

Thicken ▶ GBL VPr

Используется для включения/выключения модуля Thicken.

Harmony/Modeling ▶ **GBL VPp**

Используется для включения/выключения модуля гармонизации (Harmony) или моделирования голоса (Voice Modeling — опция).

Effects ▶ **GBL VPp**

Используется для включения/выключения модуля эффектов голосового процессора (Voice Processor Effects).

Voice Processor Preset: Thicken / Pitch

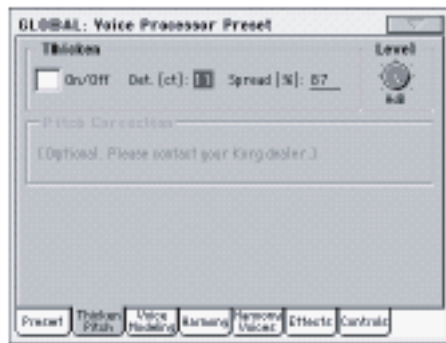
На странице расположены параметры модулей Thicken и опционального Pitch Correction.

Thicken

Модуль Thicken делает голос Lead (вокалист) более “насыщенным”, добавляя в него два “побочных”.

On/Off ▶ **GBL VPp**

Используется для включения/выключения параметров “насыщения” голоса Lead (вокалист). Этот же параметр можно обнаружить и на странице “Preset”.



Det. (Detune) ▶ **GBL VPp**

Глубина расстройки голоса Lead (вокалист).

Spread ▶ **GBL VPp**

Ширина панорамирования расстроенных голосов. Если выбрать значение 100%, то расстроенные голоса панорамируются до упора вправо и влево. Значению 0% соответствует расположение расстроенных голосов по центру.

Level

Регулятор Level ▶ **GBL VPp**

Определяет глубину эффекта “насыщения”.

Pitch Correction

Опция, доступна только начиная с операционной системы версии 1.5.

Голосовой процессор анализирует частоту голоса и в реальном времени корректирует ее в соответствии с выбранным строем. Глубина коррекции определяется различными временными установками.

Коррекция частоты голоса Lead (вокалист) способствует получению не только чистых вокальных партий, но также улучшает качество гармонизированных голосов.

Voice Processor Preset: Voice Modeling

Опция, доступна только начиная с операционной системы версии 1.5.

Voice Modeling (моделирование голоса) — функция синтеза и модификации голоса человека в реальном времени. Она предоставляет множество способов обработки вокала, включая добавление дыхания, рычания, скрежета, резонанса головного и грудной клетки, модуляции или вибрато.

Моделирование голоса способно превратить “тонкий” голос в глубокий гортанный, мужской — в женский. При этом обеспечивается полный контроль в реальном времени за параметрами голоса: морфинг, четкость, дыхание, рычание.



Это революционный инструментарий, предоставляющий невиданные ранее функции. Новая технология может использоваться как для простой коррекции голоса вокалиста, так и для его трансформации в совершенно другой материал для решения определенных творческих задач.

Voice Processor Preset: Harmony

Страница используется для определения основных параметров модуля гармонизации Harmony.



Harmony

Harmony On/Off ▶ GBL VPr

Используется для включения/выключения модуля Harmony. Этот же параметр находится и на странице "Preset".

Latch On/Off ▶ GBL VPr

Если поле отмечено в режиме Chord, то в памяти инструмента фиксируется и удерживается аккорд даже после того, как он был снят с клавиатуры инструмента. Если же поле отмечено в режиме Notes, то гармонизированные голоса реагируют на входные ноты только в том случае, если количество взятых нот соответствует количеству голосов гармонизации. Это гарантирует корректность назначения голосов при их смене. Если параметр включен (поле отмечено), то параметры Attack и Release не обрабатываются.

Harmony Mode ▶ GBL VPr

Используется для смены текущего режима гармонизации. Возможны следующие значения: Scalic (Scalic presets), Chord (Chordal presets), Shift (Shift presets) и Notes (Notes presets).

Более подробное описание режимов гармонизации приводится на странице <222>.

Root ▶ GBL VPr

Определяет тонику в пресетах Scalic.

Type ▶ GBL VPr

Определяет лад в пресетах Scalic.

Human. (Humanization) Style ▶ GBL VPr

Список типов стилей "очеловечивания", позволяющих добиваться более естественного звучания.

Amount ▶ GBL VPr

Степень "очеловечивания", применяемая к гармонизированным голосам.

Tuning ▶ GBL VPr

Обеспечивает выбор между строями Equal temperament, Just intonation и Barbershop. Более подробно режимы настройки голосового процессора описаны на странице <222>.

Portamento ▶ GBL VPr

Интервал в миллисекундах, в течение которого гармонизированный голос достигает нужной ноты при изменении высоты.

PB Assign ▶ GBL VPr

Назначение Pitch Bend. Позволяет назначать Pitch Bend на Pitch (применяется в режимах гармонизации Notes и Chord) или Gender.

Замечание: для того, чтобы установка работала, необходимо на странице "Voice Processor Setup: Setup" установить "Pitch Bend Range" в отличное от нуля значение (см. стр. <214>).

Smooth ▶ GBL VPr
Определяет, в какой степени изменение частоты на входе будет влиять на выходной сигнал. В режиме Shift presets установка недоступна.

Harmony Voices Envelope

Огибающая позволяет выбирать различные значения времен атаки (Attack) и затухания (Release) для гармонизированных голосов.

Замечание: огибающая доступна только в том случае, если отключен параметр "Latch On/Off" (см. стр. <218>).

Attack ▶ GBL VPr
Время атаки огибающей гармонизированных голосов. Параметр доступен только в режимах Notes и Chord.

Release ▶ GBL VPr
Время затухания огибающей гармонизированных голосов. Параметр доступен только в режимах Notes и Chord.

Level

Регулятор Level ▶ GBL VPr
Общий уровень громкости гармонизированных голосов.

Voice Processor Preset: Harmony Voices

Голосовой процессор позволяет добавлять к одному голосу Lead (вокалист) до четырех гармонизированных. На этой странице определяются установки каждого из голосов.



Кнопки выбора голоса

Кнопки выбора голоса

V1...V4 ▶ GBL VPr
Кнопки используются для выбора одного из четырех голосов гармонизации, установки которого необходимо отредактировать.

Individual Voice Basic

Voice On/Off ▶ GBL VPr
Используется для включения/выключения выбранного гармонизированного голоса. Та же самая установка предполагается и на странице "Preset".

Gender ▶ GBL VPr
Параметр определяет форманту гармонизированного голоса. Позволяет изменять характер голоса от насыщенного басового (-50) до мышинного писка (+50).

Voicing ▶ GBL VPr
Параметр используется для определения характера голосоведения выбранного голоса. В зависимости от режима гармонизации этот параметр интерпретируется по-разному.

Scale Mode Presets

Параметр Voicing определяет интервал гармонизированной ноты по отношению к ноте, принятой по входу, в соответствии с заданным строем. Диапазон изменяется от -8 (две октавы ниже входной ноты) до +8 (две октавы выше входной ноты) или Custom Map (пользовательская карта, определяющая голосоведение, см. ниже). Например, если параметр установлен в +3, то гармонизированный голос поднимается на три ступени вверх в соответствии с текущим строем.

Chord Mode Presets

Параметр Voicing определяет связь гармонизированной ноты с входной в соответствии с текущим аккордом (гармонией). В этом режиме гармонизированные голоса всегда совпадают со ступенями аккорда. Установка Up1 приводит к тому, что гармонизированный голос строится на следующей ступени аккорда относительно входной ноты. Например, если текущая гармония — До мажор, а входная нота — Ми, то в соответствии с установкой Up1 будет сгенерирован гармонизированный голос на ноте Соль.

Диапазон возможных значений изменяется от Down 5 до Up6. Кроме того, доступны также значения Root1 и Root2, которые генерируют гармонизированные ноты на высоте тоники идентифицированного аккорда, и Bass1 и Bass2 — басовое голосоведение, генерирующее гармонизированные ноты низкой высоты.

Shift Mode Presets

Гармонизированные ноты транспонируются относительно входных в соответствии с заданным здесь интервалом (от -24 до +24).

Notes Mode Presets

Гармонизированные ноты дублируют входные.

Vibrato Style ▶ GBL VPr
Список стилей Vibrato, основанных на анализе голоса реальных вокалистов.

Vibrato Amount ▶ GBL VPr
Глубина вибрато, применяемая к голосу.

Pan/Level

Регулятор Level ▶ GBL VPr
Выходной уровень выбранного голоса. Обратите внимание на то, что на странице “Harmony” есть установка общего уровня гармонизированных голосов.

Регулятор Pan ▶ GBL VPr
Определяет панораму выбранного голоса. Значение L64 соответствует панорамированию до упора влево, а R63 — до упора вправо.

Custom Voice Mapping

Установки доступны только в режиме Scalic.

Интервалы гармонизации основываются на карте частот. Каждой входной ноте данного строя можно поставить в соответствие гармонизированную ноту. Голосовой процессор имеет карты частот для всех тоник строя, ладов и интервалов.

Пользовательское голосоведение позволяет создавать собственные карты частот. Например, можно сформировать карты частот, в которой входная нота С будет генерировать гармонизированную ноту Е, а входная D — гармонизированную А.

При разработке пользовательского голосоведения рекомендуется придерживаться следующих принципов:

- Для заданного голоса гармонизации выберите тонику строя, лад и интервал, которые максимально соответствуют требуемому голосоведению.
- Перейдите к параметру “Note In” и выберите входную ноту, для которой необходимо сгенерировать другую гармонизированную ноту.
- Перейдите к параметру “Note Out” и соответствующим образом откорректируйте высоту гармонизированной ноты.
- Выберите другие входные ноты и переназначьте их соответствующим образом. Повторите процедуру для каждого из гармонизированных голосов. Допускается даже копировать установки карты одного голоса в другую.
- Пользовательскую карту можно транспонировать с помощью параметра “Root” страницы Harmony.

Note In ▶ **GBL VPp**
Входная нота.

Note Out ▶ **GBL VPp**
Результирующая гармонизированная нота, полученная в соответствии с установками пользовательской карты.

± 24 Интервал в полутонах, в соответствии с которым входная нота трансформируется в гармонизированную.

UNI Унисон. Высота гармонизированной ноты совпадает с высотой входной.

NC Без изменения. Высота гармонизированного голоса остается постоянной до тех пор, пока голос Lead (вокалист) не возьмет ноту, отличную от "NC".

Кнопка Copy to...

Кнопка используется для копирования установок пользовательской карты одного голоса в другой. При прикосновении к этой кнопке раскрывается диалоговое окно Copy Custom Voice Mapping.

Отметьте голоса, в которые будут копироваться установки карты текущего голоса и прикоснитесь к экранной кнопке OK.



Voice Processor Preset: Effects

Страница позволяет определять параметры эффектов голосового процессора.

FX Mix

Регулятор Ld to Rv (Lead to Reverb) ▶ **GBL VPp**
Посыл голоса Lead (вокалист) на ревербератор.

Регулятор Ha to Rv (Harmony to Reverb) ▶ **GBL VPp**
Посыл Harmony (гармонизированный голос) на ревербератор.



Регулятор Ld to D1 (Lead to Delay) ▶ **GBL VPp**
Посыл голоса Lead (вокалист) на эффект задержки.

Регулятор Ha to D1 (Harmony to Delay) ▶ **GBL VPp**
Посыл Harmony (гармонизированный голос) на эффект задержки.

Регулятор D1 to Rv (Delay to Reverb) ▶ **GBL VPp**
Посыл с выхода задержки на ревербератор.

Регулятор Rev/D1 (Reverb/Delay Balance) ▶ **GBL VPp**
Микс сигналов ревербератора/задержки.

Регулятор FX Lev (FX Level) ▶ **GBL VPp**
Общая громкость комбинированных эффектов реверберации и задержки.

Reverb

Type ▶ **GBL VPp**
Список реверберационных эффектов, включая моделирование акустики различных помещений: Living Room, Chamber, Club, Classic Hall, Concert Hall, Large Cathedral, Vocal Studio, Vocal Room, Vocal Hall, Ambience, Live Reverb, Plate1, Plate2 и Spring.

Pre Delay ▶ **GBL VPr**

Время задержки реверберационного сигнала. Моделирует размер помещений. Так для больших залов реверберационный сигнал возникает с достаточно большой задержкой относительно прямого.

Decay ▶ **GBL VPr**

Длина реверберационного хвоста.

Low Color ▶ **GBL VPr**

Окраска низкочастотного спектра реверберационного сигнала.

High Color ▶ **GBL VPr**

Окраска высокочастотного спектра реверберационного сигнала.

Delay

Type ▶ **GBL VPr**

Параметр используется для выбора типа задержки.

DualMono Панорамирование посылов.

PingPong1 Голос Lead (вокалист) подается только на левый эффект.

PingPong2 Голос Lead (вокалист) подается на посылы в соответствии с установкой панорамы для него.

Delay ▶ **GBL VPr**

Доступен только в том случае, если Sc = Manual (см. ниже). Параметр используется для точной корректировки (в миллисекундах) текущего времени задержки.

Feedback ▶ **GBL VPr**

Глубина обратной связи задержки.

Src (Source) ▶ **GBL VPr**

Параметр определяет источник, управляющий темпом задержки.

MIDI Темп задержки определяется сообщениями, принимаемыми по MIDI.

Manual Время задержки определяется параметром “Delay”.

R (Ratio) ▶ **GBL VPr**

Отношение между темпом и результирующей задержкой.

Hi Freq Damp (High Frequency Damping) ▶ **GBL VPr**

Демпфирование высокочастотного сигнала.

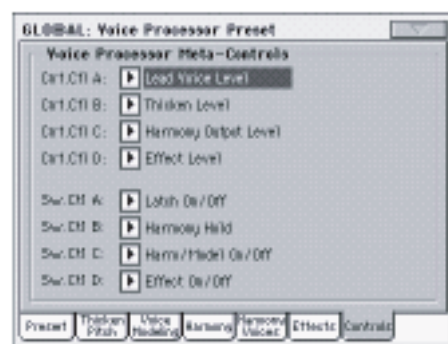
Voice Processor Preset: Controls

Страница позволяет определить для голосового процессора четыре контроллера непрерывного типа и четыре контроллера переключательного типа, которые можно назначать на физические контроллеры (педаль, ножной переключатель, слайдер...).

Например, сначала можно назначить Lead Voice Level на мета-контроллер голосового процессора “Cnt. Ctl. A”, а затем — назначить “Cnt. Ctl. A” на программируемую педаль или слайдер.

Cnt. Ctl A...D ▶ **GBL VPr**

Контроллеры непрерывного типа. Полный перечень доступных контроллеров непрерывного типа приведен на странице <326>.



Контроллеры переключательного типа. Полный перечень доступных контроллеров переключательного типа приведен на странице <326>.

Гармонизация и настройка голосового процессора

Гармонизация

Ниже вопросы гармонизации будут освещены более подробно. Основной упор делается на практическое применение голосового процессора.

Harmony Hold (фиксация гармонии)

Функция Harmony Hold — действительно новая опция, позволяющая продлевать воспроизведение гармонизированных голосов. Управление функцией можно назначить на демпферную педаль, программируемый переключатель или мульти-контроллер ЕС5. При нажатии на соответствующий контроллер воспроизведение гармонизированных голосов фиксируется, и они предельно естественно держат педаль (фоновую гармонию). Для того чтобы отключить функцию фиксации гармонизированных голосов, отпустите контроллер.

Более подробно технические вопросы назначения контроллеров на управление этой опцией описаны на страницах <207> (“Pedal/Footswitch”), <208> (“EC5-A...E”) и <214> (“Damper Mode”).

Harmony Modes (режимы гармонизации)

Голосовой процессор поддерживает пять режимов гармонизации, обеспечивающих пять уникальных способов построения гармонии. Ниже будет рассмотрен пример на базе строя C major.



Notes Mode

В этом режиме голосовому процессору предоставляется специализированная нотная информация, на основе которой он строит гармонизированные голоса. Это наиболее гибкий метод гармонизации, позволяющий формировать сложные и неординарные мелодические линии.

Shift Mode

Этот режим также называют “Fixed Interval” (фиксированные интервалы). Его суть заключается в том, что гармонизированный голос строится путем транспонирования голоса Lead (вокалист). Интервал транспонирования фиксирован и определяется в полутонах. Это “неинтеллектуальный” метод гармонизации, поскольку в общем случае он не придерживается ни тональности, ни строя. Это в чистом виде параллельная гармонизация. Диапазон интервала транспонирования составляет две октавы вниз/вверх. Наиболее часто гармонизируются квинты (7 полутонов) и октавы (12 полутонов).

На картинке приведен пример гармонизации гаммы До мажор с интервалом, равным большой терции (4 полутона).



Черные ноты - голос Lead (вокалист)
Серые ноты - гармонизированный голос

Chord (Chordal) Mode

Этот режим основан на анализе аккорда и формировании диатонического гармонизированного голоса. Для его нормального функционирования необходимо в режиме реального времени вводить нужные аккорды. Для этого можно использовать клавиатуру инструмента, MIDI или секвенсер, в котором прописан трек Harmony.

Голосовой процессор строит гармонизированные голоса, которые совпадают со ступенями текущего аккорда. Это “интеллектуальный” метод гармонизации, поскольку при определении интервала учитывается как голос Lead (вокалист), так и взятый аккорд. Если выбрана установка Up1 (следующая ступень вверх), то в качестве гармонизированного голоса берется нота, которая на ступень выше входной в рамках текущего аккорда.

Root: C, Chord Type: Maj, Voicing: Up1

На картинке приведен пример гармонизации гаммы До-мажор с установкой Up1.

Можно заметить, что разным входным нотам может соответствовать одна и та же гармонизированная. Например, входным нотам C и D соответствует гармонизированная нота E, а входным E и F — гармонизированная нота G.



Черные ноты - голос Lead (вокалист)
Серые ноты - гармонизированный голос

зированной G. Таким образом, данный метод гармонизации характеризуется большей “устойчивостью”, привязанностью к определенной гармонии. Его преимущество заключается в простоте интеграции вокальных партий в песни с прописанной последовательностью смены гармонии (аккордов). Ниже приведен список аккордов, доступных для тоники C:

| | | | | |
|--------|---|----------------|----------------|-------------------------|
| Major | C | E | G | |
| 6 | C | E | G | A |
| Maj7 | C | E | G | B |
| M7sus4 | C | F | G | B |
| min | C | E _b | G | |
| min6 | C | E _b | G | A |
| min7 | C | E _b | G | B _b |
| min7b5 | C | E _b | G _b | B _b |
| dim | C | E _b | G _b | [B _{bb} (= A)] |
| 7 | C | E | G | B |
| 7b5 | C | E | G _b | B _b |
| aug | C | E | G _# | |
| aug7 | C | E | G _# | B _b |
| sus4 | C | F | G | |
| sus2 | C | D | G | |
| 7sus4 | C | F | G | B _b |

Scale (Scalic) mode

Для создания корректной диатонической гармонии анализируются тональность и строй. Большинство современных популярных песен использует только один строй. Так что обычно достаточно будет определить его в начале песни. “Ладовые” гармонии более динамичны, по сравнению с аккордовыми (Chord — см. выше), поскольку каждой входной ноте соответствует своя уникальная гармонизированная. На рисунке приведен пример гармонизации нот тональности До-мажор с гармонизацией в терцию.



Черные ноты - голос Lead (вокалист)
Серые ноты - гармонизированный голос

На странице Harmony есть параметр “Smooth”. Если он установлен в значение 100%, то высота гармонизированных голосов полностью определяется высотой входного голоса, повторяя его ошибки и погрешности. Если же “Smooth” = 0%, то гармонизированные ноты четко привязываются к соответствующим нотам заданного строя, т.е. происходит жесткая коррекция высоты. Выбирая значение параметра “Smooth” в диапазоне 0% — 100%, можно подобрать требуемую глубину коррекции. Голосовой процессор имеет несколько запрограммированных строев: три мажорных, три минорных и один пользовательский на пресет. Создание пользовательского строя или карты частот описано на странице <219>.

В некоторых песнях подобрать тональность не так просто. Взять хотя бы “Sweet Home Alabama”. Прослушав ее, можно подумать, что она написана в “D” (по первому аккорду). Однако для гармонизации лучше использовать тональность “G”. Попробуйте гармонизировать ее в этой тональности.

Для определения строя также требуется некоторая практика. Так для песен, которые “крутятся” около терции или тоники строя, различий между мажорным и минорным ладами может не наблюдаться. Это происходит в силу того, что песня не использует альтерированных нот. Если мелодия концентрируется у пятой ступени строя (например, B для тональности E), то это сразу помогает провести четкую грань между строями.

Ниже в таблице проиллюстрированы различия между шестью строями для установок терция и квинта вверх. Буквы “nc” означают, что гармонизированный голос фиксируется на прежней высоте до тех пор, пока частота голоса Lead (вокалист) не установится в значение, отличное от “nc”.

| | Lead Voice | C | C# | D | Eb | E | F | F# | G | G# | A | Bb | B |
|-------------|------------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| MAJ1 | 3rd above | E | nc | F | nc | G | A | nc | B | nc | C | D | D |
| | 5th above | G | nc | A | nc | B | C | nc | D | nc | E | F | F |
| MAJ2 | 3rd above | E | nc | F | nc | G | A | nc | C | nc | C | D | D |
| | 5th above | G | nc | A | nc | C | C | nc | E | nc | E | F | F |
| MAJ3 | 3rd above | E | nc | F | nc | G | A | nc | Bb | nc | C | D | D |
| | 5th above | G | nc | A | nc | Bb | C | nc | D | nc | E | F | F |
| MIN1 | 3rd above | Eb | nc | F | G | nc | Ab | nc | Bb | C | nc | D | nc |
| | 5th above | G | nc | Bb | Bb | nc | C | nc | D | Eb | nc | F | nc |
| MIN2 | 3rd above | Eb | nc | F | G | nc | A | nc | Bb | C | nc | D | nc |
| | 5th above | G | nc | A | Bb | nc | C | nc | D | Eb | nc | F | nc |
| MIN3 | 3rd above | Eb | nc | F | G | nc | Ab | nc | B | C | nc | D | nc |
| | 5th above | G | nc | A | Bb | nc | C | nc | D | Eb | nc | F | nc |

Диатоническая и хроматическая гармонизации

Ладовая и аккордовая гармонизации назывались диатоническими, а основанная на простом транспонировании — хроматической. Разберемся, что это значит на самом деле. Взгляните на клавиатуру рояля. Между двумя соседними нотами “С” (До) расположено 7 белых клавиш и 5 черных. Интервал между любыми соседними клавишами составляет пол тона (в общей сложности получается 12 полутонов). В отличие от диатонического строя, хроматический использует все 12 нот. Таким образом, существует только один хроматический строй, в то время как диатонических — 12 мажорных, 12 минорных и т.д.

При диатонической ладовой гармонизации используются только ноты выбранного строя. Таким образом, установке “терция вверх” может соответствовать интервал транспонирования входной ноты (голос Lead — вокалист) как три, так и четыре полутона. При хроматической гармонизации интервал транспонирования постоянен, например, 4 полутона для мажорной терции.

Shifting — основан на хроматическом 12-полутоновом строе. Высота входной ноты транспонируется на фиксированный интервал.



Chordal — при гармонизации используется тоника, терция и квинта, а иногда и седьмая ступень большинства диатонических строев. Гармонизация осуществляется по ступеням аккорда.



Scalic — входные ноты гармонизируются только по ступеням выбранного строя.



Если оставить теорию в стороне, то для того, чтобы добиться наиболее хорошего звучания, необходимо поэкспериментировать со всеми возможными режимами гармонизации голосового процессора.

Just Tuning (подстройка)

На самом деле самый дорогой рояль или новейшая версия того или иного синтезатора не настроены! Если говорить точнее, то они настроены в соответствии с законами равнотемперированного лада. Гармония — результат взаимодействия различных аудиочастот в соотношениях, которые человеческим ухом воспринимаются как музыкальные. Чем более точное соотношение, тем более совершенная гармония.

Каждой ноте клавиатуры рояля соответствует определенная частота. В равнотемперированном строе при настройке каждой из нот используется приблизительная частота, а не идеальная. Это позволяет играть в различных тональностях, не перенастраивая инструмент. Однако в этом случае теряется возможность получения идеальных соотношений частот при воспроизведении аккордов.

В результате можно сделать вывод, что приблизительная, а не идеально равнотемперированная настройка более практична, но отнюдь не совершенна. Опция Just Tuning голосового процессора позволяет сохранять точные соотношения между различными частотами, добиваясь совершенной гармонизации.

Певцы, особенно при исполнении многоголосых партий без музыкального сопровождения, подстраиваются под других певцов. Это естественная тенденция, позволяющая минимизировать диссонирующие “биения”. Одной из целей квартета певцов является добиться “относительной интонации”, чтобы были слышны субчастоты. В этом стиле солист должен вести мелодию как можно ближе к строю рояля (к равнотемперированному строю). Остальные участники квартета должны подстраиваться к мелодии с “относительной интонацией”. Голосовой процессор позволяет добиваться этого в обоих режимах — Just и Barbershop.

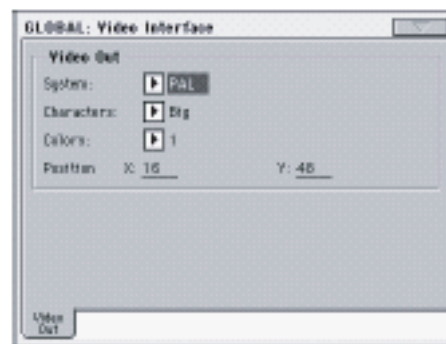
При выборе режимов Just или Barbershop, гармонизация подчиняется следующим правилам:

- Минорная терция* 3 цикла на каждые 4 входных цикла
- Мажорная терция* 5 циклов на каждые 4 входных цикла
- Квинта* 3 цикла на каждые 2 входных цикла

Barbershop отличается от Just в режиме Chordal (аккордовая гармонизация). В Just в качестве эталона используется тоника аккорда, а в Barbershop — входные ноты. Таким образом, Barbershop лучше подходит для гармонизации при исполнении без музыкального сопровождения, а Just, напротив — с аккомпанементом.

Video Interface: Video Out

Если Pa1X укомплектован картой видеointерфейса Video Interface Board (VIF3), то эта страница позволяет отредактировать его установки.



System ▶ **GBL Gb1**
 Определяет телевизионный стандарт (PAL или NTSC).

Character ▶ **GBL Gb1**
 Размер символов (Big — большой, Small — маленький).

Colors ▶ **GBL Gb1**
 Определяет цвет символов текстов песен и фона.

1...6 Цвет.

Position X/Y ▶ **GBL Gb1**
 Параметры определяют координаты изображения на внешнем видеомониторе.

Touch Panel Calibration

Иногда, например, после загрузки новой версии операционной системы, возникает необходимость калибровки чувствительности монитора. Для этого и предусмотрена эта страница.

1. Находясь на этой странице, прикоснитесь к стрелкам, расположенным в верхнем левом углу.
2. Затем прикоснитесь к стрелкам, расположенным в правом нижнем углу.
3. Для подтверждения необходимости выполнения калибровки чувствительности прикоснитесь к кнопке Done.



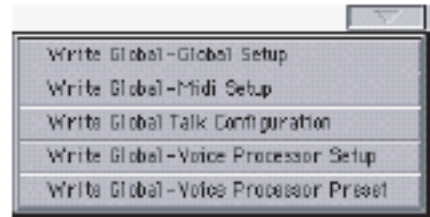
Меню страницы

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.

Write Global-Global Setup

Команда используется для сохранения глобальных установок, которые не относятся к конкретному операционному режиму. Эти установки программируются в глобальном режиме редактирования.

Диалоговое окно “Write Global - Global Setup” описано на странице <226>.



Write Global-Midi Setup

Команда используется для перехода к диалоговому окну Write Global-Midi Setup, предназначенному для сохранения текущих MIDI-установок в MIDI-конфигурацию MIDI Setup.

Диалоговое окно “Write Global-Midi Setup” описано на странице <226>.

Write Global-Talk Configuration

Команда используется для перехода к диалоговому окну Write Global-Talk Configuration, предназначенному для сохранения текущих установок Talk (см. стр. <215>).

Диалоговое окно “Write Global-Talk Configuration” описано на странице <226>.

Write Global-Voice Processor Setup

Команда используется для перехода к диалоговому окну Write Global-Voice Processor Setup, предназначенному для сохранения текущих установок Voice Processor Setup (см. стр. <214>).

Диалоговое окно “Write Global-Voice Processor Setup” описано на странице <226>.

Write Global-Voice Processor Preset

Команда используется для перехода к диалоговому окну Write Global-Voice Processor Preset, предназначенному для сохранения текущих установок Voice Processor Preset (см. стр. <216>).

Диалоговое окно “Write Global - Voice Processor Preset” описано на странице <227>.

Диалоговое окно Write Global - Global Setup

Для перехода к этому диалоговому окну выберите пункт Write Global-Global Setup меню страницы. Оно используется для сохранения в память глобальных параметров большинства установок глобального режима редактирования.

Параметры, сохраняемые в область Global Setup памяти глобальных параметров, отмечены в данном руководстве символами ▶ GBL Gbl.




Диалоговое окно Write Global - Midi Setup

Для перехода к этому диалоговому окну выберите пункт Write Global -Midi Setup меню страницы. Оно используется для сохранения в область глобальных параметров конфигурации MIDI Setup.

Параметры, сохраняемые в область MIDI Setup памяти глобальных параметров, отмечены в данном руководстве символами ▶ GBL Gbl.



Name

Имя сохраняемой конфигурации MIDI Setup. Для того чтобы отредактировать его, перейдите к окну редактирования символической информации, прикоснувшись к пиктограмме .

Midi Setup

Одна из доступных конфигураций MIDI Setup, куда можно сохранить текущие MIDI-установки.

Диалоговое окно Write Global - Talk Configuration

Для перехода к этому диалоговому окну выберите пункт меню Write Global-Talk Configuration меню страницы. Оно используется для сохранения установок Talk голосового процессора (см. стр. <215>).

Параметры, сохраняемые в область Talk Configuration памяти глобальных параметров, отмечены в данном руководстве символами ▶ GBL Gbl.




Диалоговое окно Write Global - Voice Processor Setup

Для перехода к этому диалоговому окну выберите пункт меню Write Global-Voice Processor Setup меню страницы. Оно используется для сохранения текущей конфигурации голосового процессора Voice Processor Setup (см. стр. <214>).

Параметры, сохраняемые в область Voice Processor Setup памяти глобальных параметров, отмечены в данном руководстве символами ▶ GBL Gbl.



Name

Имя сохраняемой конфигурации VP Setup. Для того чтобы отредактировать его, перейдите к окну редактирования символьной информации, прикоснувшись к пиктограмме .

Voice Setup

Одна из 16 доступных конфигураций Voice Setup, куда можно сохранить текущие установки VP Setup.

Save and use as default

Для того чтобы при включении питания инструмента автоматически загружались эти установки, при сохранении VP Setup отметьте это поле.


Диалоговое окно Write Global - Voice Processor Preset

Для перехода к этому диалоговому окну выберите пункт Write Global - Voice Processor Preset меню страницы. Оно используется для сохранения текущих установок голосового процессора в пресет Voice Processor Preset (см. стр. <216>).

Параметры, сохраняемые в область Voice Processor Preset памяти глобальных параметров, отмечены в данном руководстве символами ▶ GBL Gbl.



Name

Имя сохраняемого пресета VP Preset. Для того чтобы отредактировать его, перейдите к окну редактирования символьной информации, прикоснувшись к пиктограмме .

Voice Preset

Один из 128 доступных пресетов Voice Preset, куда можно сохранить текущие установки VP Preset.

Режим работы с диском

Режим работы с диском используется для управления файлами. Он накладывается на текущий режим (режимы воспроизведения стиля, воспроизведения песни, секвенсера, программы), не отменяя его.

Запоминающее оборудование и встроенная память

В режиме работы с диском обычно происходит обмен файлами между запоминающим оборудованием и встроенной памятью инструмента. Pa1X поддерживает работу с запоминающими устройствами трех типов:

- гибкий диск;
- жесткий диск (опциональный для Pa1X с динамиками);
- CD (опциональный, в операционной системе версии 1.0 поддерживает только функцию считывания).

Для выбора требуемого запоминающего устройства используется ниспадающее меню, пиктограмма которого расположена в левом нижнем углу каждой из страниц этого режима.

Ниспадающее меню выбора запоминающего оборудования



Инструмент укомплектован встроенной памятью двух типов: SSD и RAM.

- SSD (Solid State Disk — полупроводниковый диск) — энергонезависимая память, в которой хранятся стили, программы, перформансы, установки STS и пользовательские мультисэмплы. При отключении питания инструмента содержимое памяти не теряется.
- RAM (Random Access Memory — оперативная память) — энергозависимая память для хранения песен и пользовательских сэмплов PCM. При выключении питания инструмента содержимое оперативной памяти стирается.

Выбор и отмена выбора файлов

Для выбора файла из списка файлов, находящегося на экране дисплея, прикоснитесь к его имени. Файл отобразится в инверсном цвете.

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 снова текущее оборудование.

Типы файлов

Ниже в таблицах описаны типы файлов и папок, с которыми работает Pa1X.

Файлы, которые Pa1X может читать и записывать.

| Расширение | Тип данных файла/папки |
|------------|-----------------------------------------------------------------------------------|
| SET | Все пользовательские данные (это папка, в которой находятся все остальные папки). |
| GBL | Глобальные данные. |
| VOC | Пресеты голосового процессора. |
| PRF | Перформансы. |
| PCG | Программы. |
| STY | Стили. |
| SBD | База музыкальных данных. |
| JBX | Список воспроизведения. |
| MID | MIDI-файлы. |
| MP3* | Файлы MP3. |

* Необходимо установить опциональную карту EXBP-MP3.

Pa1X может также читать файлы также следующих типов.

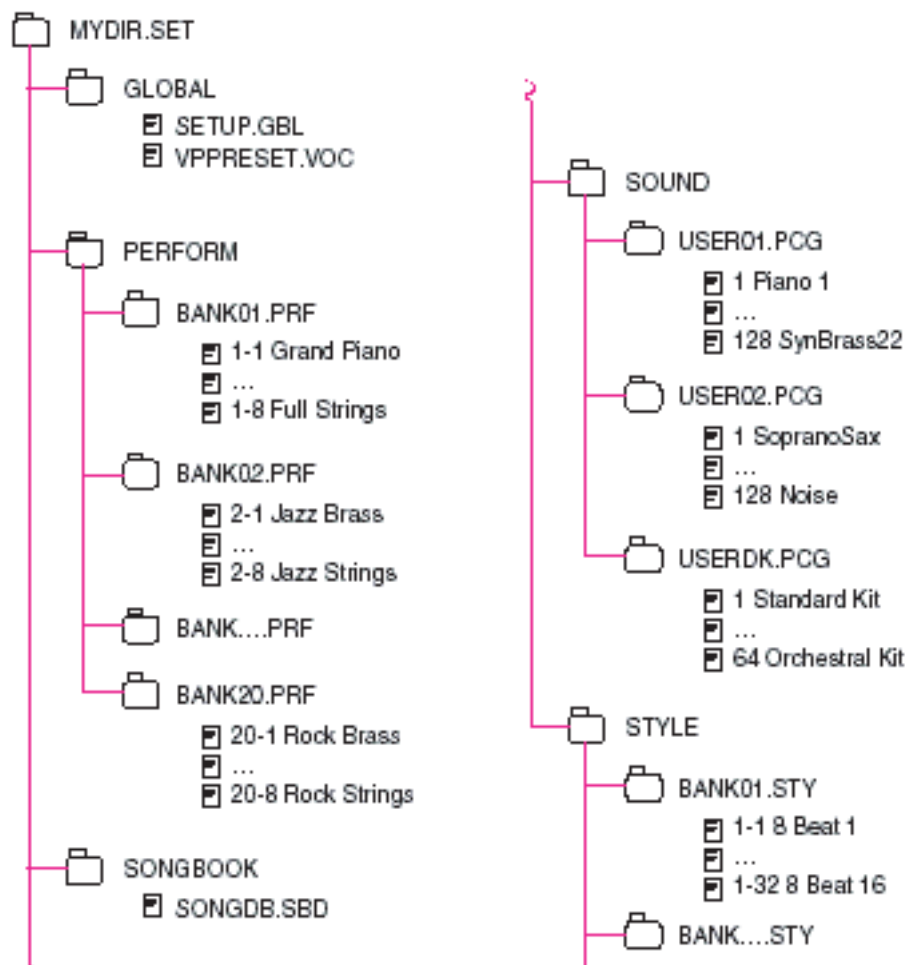
| Расширение | Тип данных файла |
|------------|-----------------------------------|
| KAR | Файлы караоке. |
| CDA* | Аудиотрек CD. |
| PCG | Программы Korg Triton. |
| KSF | Сэмплы Korg Trinity/Triton. |
| KMP | Мультисэмплы Korg Trinity/Triton. |
| S | Сэмпл Akai. |
| P | Программа Akai. |
| AIF | Аудиофайлы AIFF. |
| WAV | Аудиофайлы WAV. |

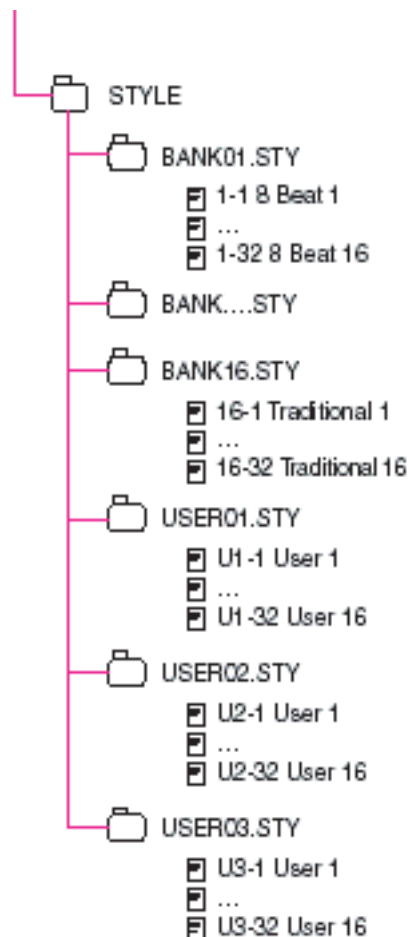
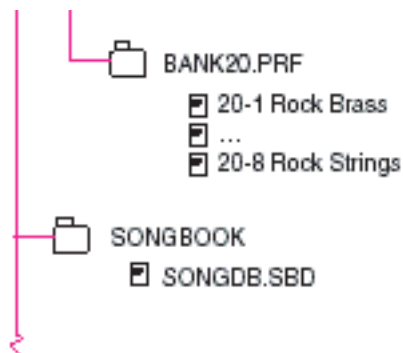
* Необходима установка опционального дисковода CDRW-1 CD.

Файловая структура диска

На диске, а также во внутренней памяти, могут храниться файлы и папки. По сравнению с компьютером, на файловую структуру Pa1X накладываются более жесткие ограничения. Это объясняется фиксированной структурой данных внутренней памяти инструмента. Ниже на схеме приводится общая структура диска Pa1X.

Замечание: в режиме работы с диском банки стилей 1 — 16 (заводские стили) выводятся на дисплей только в том случае, если параметр “Fact.Style Protect” установлен в Off (см. стр. <240>), и только при загрузке или сохранении одного банка стилей.





Главная страница

В режиме работы с диском главная страница отсутствует. Поэтому при нажатии на кнопку EXIT происходит выход из режима работы с диском и возврат к ранее загруженному.

Структура страницы

Все страницы редактирования имеют одинаковую структуру.

Режим

Идентифицирует, что инструмент находится в режиме работы с диском.

Пиктограмма меню страницы

Используется для перехода к меню страницы (см. стр. <241>).

Путь

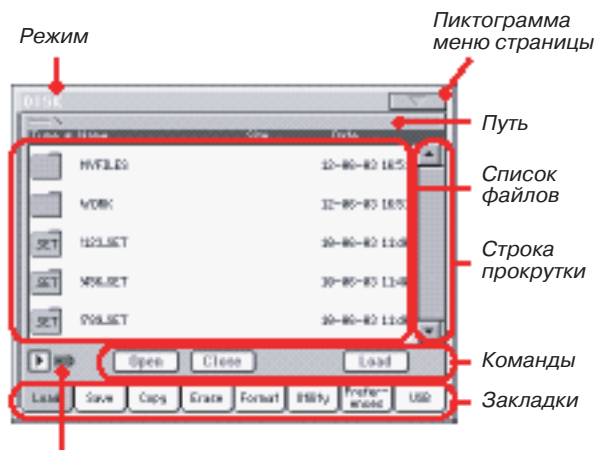
Полный путь к директории, отображенной в данный момент на экране дисплея.

Список файлов

Файлы и папки выбранного запоминающего устройства.

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.



Ниспадающее меню выбора запоминающего устройства

Папки/файлы упорядочены по алфавиту. Если прикоснуться к стрелке при нажатой кнопке SHIFT, то происходит переход к следующей букве алфавита.

Ниспадающее меню выбора запоминающего устройства

Используется для выбора запоминающего устройства.

Команды

Конкретный набор команд зависит от выбранной страницы.

Закладки

Используются для выбора страниц редактирования текущего раздела редактирования.

Навигационный инструментарий

Для перемещения по папкам и файлам в режиме работы с диском можно использовать следующие команды.

Строка прокрутки

См. выше.

Регуляторы TEMPO/VALUE

Используются для перемещения по списку вниз/вверх.


Ниспадающее меню выбора запоминающего устройства

См. выше.

Кнопки Load/Save/Copy/Erase

Используются для выполнения соответствующей операции режима работы с диском.

Кнопка Open

Используется для открытия папки или директории (объекта, которому соответствует пиктограмма “”).

Кнопка Close

Используется для закрытия текущей папки или директории и перехода на один уровень вверх.

Load

Страница используется для загрузки пользовательских файлов (перформансы, пользовательские программы, пользовательские стили, база музыкальных данных, данные PCM, глобальные данные) с диска во внутреннюю память (SSD или RAM).

Замечание: на этой странице отображаются только те данные, которые можно загрузить.

Внимание: при загрузке папки “.SET”, содержащей программы с данными PCM, данные PCM, которые находятся во внутренней памяти инструмента, стираются. Перед загрузкой папки их необходимо сохранить.



Загрузка всех пользовательских данных

1. При загрузке данных с гибкого диска вставьте его в дисковод.
2. С помощью ниспадающего меню выберите дисковод-источник информации. При выборе запоминающего устройства на дисплей выводится его содержимое (папки и файлы).

3. Если требуемая папка находится внутри другой, то с помощью кнопки Open откройте последнюю. Для того чтобы закрыть папку и вернуться к той, которая ее содержит (на более высокий уровень), прикоснитесь к кнопке Close.
4. Выберите папку “.SET”, содержащую данные, которые необходимо загрузить, и прикоснитесь к кнопке Load.

Замечание: данные, загружаемые с диска, добавляются к данным, которые находятся во внутренней памяти. Например, если во всех банках пользовательских стилей (USER01, USER02, USER03) уже находятся данные, а на диске находится только один банк USER01, то перезаписывается именно он. Информация банков USER02 и USER03 не изменяется.

В результате во внутренней памяти инструмента будет сформирована папка STYLE, содержащая загруженный банк USER01 и два старых банка USER02 и USER03.

Загрузка данных определенного типа

1. При загрузке данных с гибкого диска вставьте его в дисковод.
2. С помощью ниспадающего меню выберите дисковод-источник информации. При выборе запоминающего устройства на дисплей выводится его содержимое (папки и файлы).
3. Если требуемая папка находится внутри другой, то с помощью кнопки Open откройте последнюю. Для того чтобы закрыть папку и вернуться к той, которая ее содержит (на более высокий уровень), прикоснитесь к кнопке Close.
4. Выберите папку “.SET”, с данными, которые необходимо загрузить. Для того чтобы открыть папку “.SET”, прикоснитесь к кнопке Open. На дисплей выведутся пользовательские данные (перформансы, программы, стили, глобальные установки...).
5. Выберите папку с данными, которые необходимо загрузить и прикоснитесь к кнопке Load.

Замечание: данные, загружаемые с диска, добавляются к данным, которые находятся во внутренней памяти. Например, если во всех банках пользовательских стилей (USER01, USER02, USER03) уже находятся данные, а на диске находится только один банк USER01, то перезаписывается именно он. Информация банков USER02 и USER03 не изменяется.

В результате во внутренней памяти инструмента будет сформирована папка STYLE, содержащая загруженный банк USER01 и два старых банка USER02 и USER03.



Загрузка одного банка

Ниже описывается процедура загрузки одного банка пользовательских данных (пользовательские программы, пользовательские стили, перформансы). Банк соответствует кнопке STYLE SELECT или PROGRAM/PERFORMANCE/SOUND SELECT.

1. При загрузке данных с гибкого диска вставьте его в дисковод.
2. С помощью ниспадающего меню выберите дисковод-источник информации. При выборе запоминающего устройства на дисплей выводится его содержимое (папки и файлы).
3. Если требуемая папка находится внутри другой, то с помощью кнопки Open откройте последнюю. Для того чтобы закрыть папку и вернуться к той, которая ее содержит (на более высокий уровень), прикоснитесь к кнопке Close.
4. Выберите папку “.SET”, с данными, которые необходимо загрузить. Для того чтобы открыть папку “.SET”, прикоснитесь к кнопке Open. На дисплей выведутся пользовательские 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 Load. Раскроется диалоговое окно, позволяющее выбрать один из доступных пользовательских банков.

В соответствии с установками страницы выбранный банк стилей загружается в банк 1 (кнопка USER1) памяти инструмента. Находящиеся во внутренней памяти стили перезаписываются.

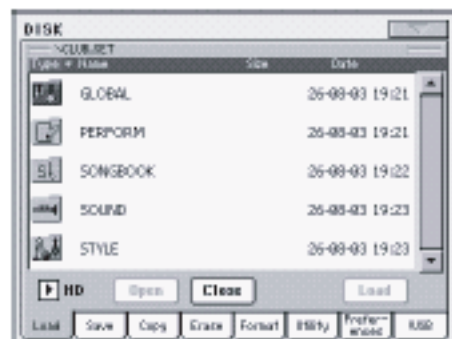


7. Выберите банк-приемник и прикоснитесь к кнопке OK.

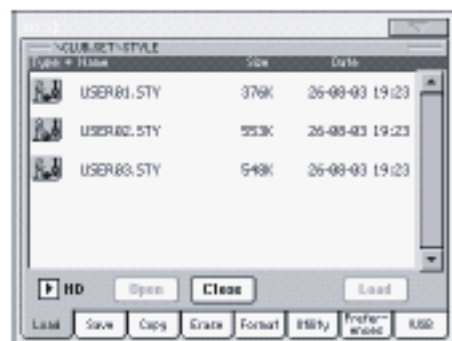
Внимание: после выполнения операции все пользовательские данные банка-приемника стираются.

Загрузка одного объекта

1. При загрузке данных с гибкого диска вставьте его в дисковод.
2. С помощью ниспадающего меню выберите дисковод-источник информации. При выборе запоминающего устройства на дисплее выводится его содержимое (папки и файлы).
3. Если требуемая папка находится внутри другой, то с помощью кнопки Open откройте последнюю. Для того чтобы закрыть папку и вернуться к той, которая ее содержит (на более высокий уровень), прикоснитесь к кнопке Close.
4. Выберите папку ".SET", с данными, которые необходимо загрузить. Для того чтобы открыть папку ".SET", прикоснитесь к кнопке Open. На дисплее выведутся пользовательские 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.



7. Выберите объект, который необходимо загрузить, и прикоснитесь к кнопке Load. Раскроется диалоговое окно, позволяющее выбрать позицию в пользовательской памяти.

В соответствии с установками, приведенными на данной картинке, выбранный стиль загружается в позицию 01 банка U01 (кнопка USER1). Находившийся ранее в этой позиции стиль стирается. Пустые позиции обозначаются как <empty>.

8. Выберите позицию-приемник и прикоснитесь к кнопке ОК.



Внимание: после выполнения операции пользовательские данные объекта-приемника стираются.

Загрузка данных инструментов моделей серии i

Pa1X совместим по стилям с инструментами старых моделей серии i. Их можно загружать как обычные данные для Pa1X.

1. Вставьте в дисковод гибкий диск с данными инструментов старых моделей серии i.
2. Для загрузки режима работы с диском нажмите на кнопку DISK. Перейдите к странице Load.
3. Находясь на странице Load, выберите из ниспадающего меню гибкий диск (FD).
4. Если на диске хранятся 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 16 стилей, то они загружаются в последовательно расположенные банки USER. В противном случае предлагается выбрать один из трех банков пользовательских стилей (USER Style). После выбора банка прикоснитесь к кнопке Load. В ответ на запрос “Are you sure?” для подтверждения необходимости выполнения операции загрузки прикоснитесь к кнопке ОК, 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 необходимости выполнения операции загрузки прикоснитесь к кнопке ОК, для отказа — к кнопке Cancel.

Замечание: для загрузки всех данных папки “.SET” диска i30 требуется достаточно много времени. Поэтому рекомендуется загружать либо банк, либо конкретный стиль.

7. Перейдите в режим воспроизведения стиля и выберите загруженный стиль. Отрегулируйте темп и выберите “Write Current Style Performance”, чтобы сохранить произведенные корректировки в перформанс стиля. Для подтверждения необходимости выполнения операции сохранения прикоснитесь два раза к кнопке ОК.
8. Pa1X использует другие программы, поэтому, 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” (см. стр. <78>) не отмечен.

10. Еще раз сохраните перформанс стиля. Выберите “Write Current Style Performance”, чтобы записать изменения в перформанс стиля. Прикоснитесь к кнопке ОК.

Загрузка данных Pa80/60

Pa1X полностью совместим по данным с Pa80/60. Единственное отличие заключается в том, что папка “SOUND” в Pa1X именуется в Pa80/60 как “PROGRAM”. Таким образом, чтобы загрузить программы с диска Pa80/60 необходимо сделать следующее:

- либо перед загрузкой папки “.SET” переименовать на компьютере папку “PROGRAM” в “SOUND”, либо
- сначала загрузить папку “.SET”, а затем — отдельно файл “.PCG” папки “PROGRAM”.

SAVE

Страница используется для сохранения пользовательских данных внутренней памяти на диск. Можно сохранять отдельные файлы, банки или все пользовательские файлы внутренней памяти (SSD — полупроводниковый диск).

Замечание: на странице отображаются только те данные, которые можно сохранить.

В таблице описываются типы файлов, которые могут находиться во внутренней памяти инструмента.

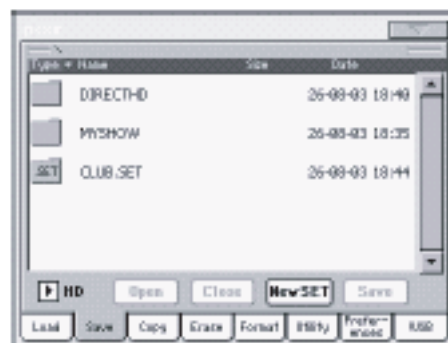


| Тип файла/папки | Содержание | Формат на диске |
|-----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ALL | Все пользовательские данные памяти | Папка “.SET” |
| Style | Стили банков USER 01 — 03 | Папка STYLE в папке “.SET” |
| Sound | Пользовательские программы и наборы ударных | Папка SOUNDS в папке “.SET” |
| Perform | Перформансы | Папка PERFORM в папке “.SET” |
| SongBook | База музыкальных данных | Папка SONGBOOK в папке “.SET” |
| PCM | Все мультисэмплы диска SSD и сэмплы памяти RAM | Папка PCM в папке “.SET” |
| GBL | Глобальные установки. Сохраняются все параметры, которые отмечены символами ▶ GBL, а также пресеты голосового процессора. | Папка GLOBAL в папке “.SET”. В папке GLOBAL создается файл “.VOC”, содержащий пресеты голосового процессора. |

Сохранение всей памяти

Ниже описывается процедура сохранения всей внутренней памяти.

1. При сохранении данных на гибкий диск вставьте его в дискковод.
2. Автоматически выбирается опция “All” (отображаются все данные внутренней памяти). Выберите ее и для подтверждения сделанного выбора прикоснитесь к кнопке Save. На дисплей выведется список файлов оборудования-приемника.
3. В случае необходимости выберите с помощью выпадающего меню другое оборудование-приемник. При этом на дисплей выведется список его файлов.
4. На этом шаге можно:
 - Создать новую папку “.SET” с помощью кнопки New Set (см. “Создание новой папки “.SET””, стр. <236>).
 - Выбрать существующую папку “.SET”.



- Для подтверждения необходимости выполнения операции сохранения прикоснитесь к кнопке Save. На дисплее выведется диалоговое окно, позволяющее определить типы данных, подлежащих сохранению.

Выберите в диалоговом окне данные, которые необходимо сохранить.

- Для подтверждения необходимости выполнения операции прикоснитесь к кнопке OK, для отказа — к кнопке Cancel.

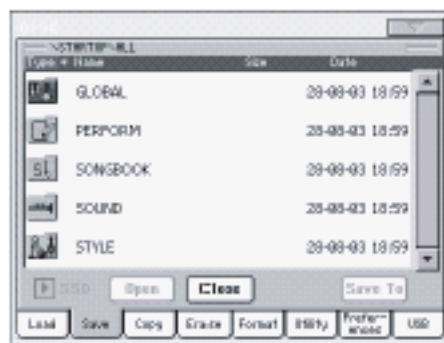
Внимание: после подтверждения все данные выбранного типа папки-приемника стираются.



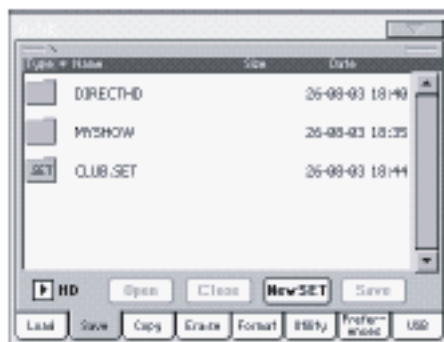
Сохранение всех данных определенного типа

Ниже описывается процедура сохранения всех данных определенного типа.

- При сохранении данных на гибкий диск вставьте его в дисковод.
- Автоматически выбирается опция "All" (отображаются все данные внутренней памяти). Выберите ее и откройте, прикоснувшись к кнопке Open. На дисплее выведется список типов пользовательских данных, находящихся во внутренней памяти инструмента (каждому типу соответствует своя папка).



- Выберите папку, содержащую данные, которые необходимо сохранить и прикоснитесь к кнопке Save To. На дисплее выведется список файлов оборудования-приемника.
- В случае необходимости выберите с помощью ниспадающего меню другое оборудование-приемник. При этом на дисплее выведется список его файлов.



- На этом шаге можно:

- Создать новую папку ".SET" с помощью кнопки New Set (см. раздел "Создание новой папки ".SET"", стр. <236>).
- Выбрать существующую папку ".SET".

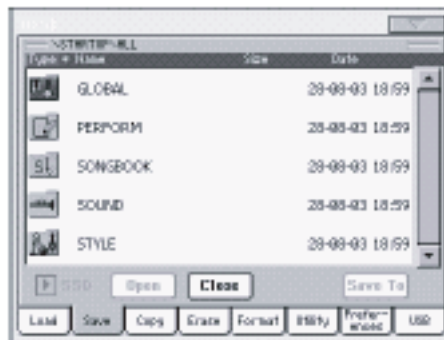
- Для подтверждения необходимости выполнения операции сохранения прикоснитесь к кнопке Save.

Внимание: после подтверждения все данные выбранного типа папки-приемника стираются.

Сохранение одного банка

Ниже описывается процедура сохранения данных одного пользовательского банка. Банк соответствует кнопке панели управления инструмента, т.е. кнопке секции STYLE.

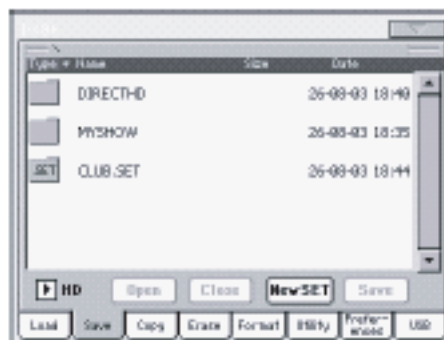
- При сохранении данных на гибкий диск вставьте его в дисковод.
- Автоматически выбирается опция "All" (отображаются все данные внутренней памяти). Выберите ее и откройте, прикоснувшись к кнопке Open. На дисплее выведется список типов пользовательских данных, находящихся во внутренней памяти инструмента (каждому типу соответствует своя папка).



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 дисплее выведется список файлов оборудования-приемника.
5. В случае необходимости выберите с помощью выпадающего меню другое оборудование-приемник. При этом на дисплее выведется список его файлов.
6. На этом шаге можно:
 - Создать новую папку “.SET” с помощью кнопки New Set (см. раздел “Создание новой папки “.SET””, стр. <236>).
 - Выбрать существующую папку “.SET”.



7. Для подтверждения необходимости выполнения операции сохранения прикоснитесь к кнопке Save. Раскроется диалоговое окно, позволяющее выбрать доступную позицию внутри папки пользовательских данных.



В соответствии с приведенными на рисунке установками выбранный банк стилей будет сохранен в пользовательский банк User 01 (соответствует кнопке USER1) выбранной папки.

8. Для подтверждения необходимости выполнения операции прикоснитесь к кнопке OK, для отмены — к кнопке Cancel.

Внимание: после подтверждения соответствующий банк папки-приемника стирается.

Сохранение одного объекта

Ниже описывается процедура сохранения одного объекта пользовательских данных.

1. При сохранении данных на гибкий диск вставьте его в дисковод.
2. Автоматически выбирается опция “All” (отображаются все данные внутренней памяти). Выберите ее и откройте, прикоснувшись к кнопке Open. На дисплее выведется список типов пользовательских данных, находящихся во внутренней памяти инструмента (каждому типу соответствует своя папка).
3. Выберите папку, содержащую данные, которые необходимо сохранить, и с помощью кнопки Open откройте ее.

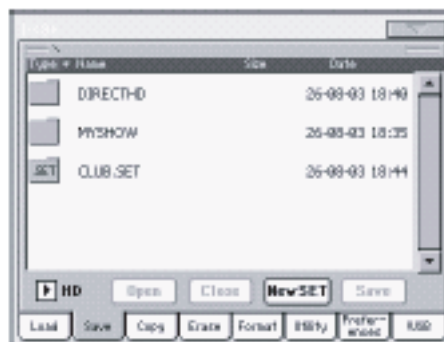


4. Выберите банк, который необходимо сохранить, и для доступа к отдельным файлам откройте его, прикоснувшись к кнопке Open.



5. Для подтверждения выбора прикоснитесь к кнопке Save To. На дисплей выведется список файлов оборудования-приемника.

6. В случае необходимости выберите с помощью ниспадающего меню другое оборудование-приемник. При этом на дисплей выведется список его файлов.



7. На этом шаге можно:

- Создать новую папку “.SET” с помощью кнопки New Set (см. раздел “Создание новой папки “.SET””, стр. <236>).
- Выбрать существующую папку “.SET”.

8. Для подтверждения необходимости выполнения операции сохранения прикоснитесь к кнопке Save. Раскроется диалоговое окно, позволяющее выбрать доступную позицию внутри папки пользовательских данных.

В соответствии с приведенными на рисунке установками выбранный банк стилей будет сохранен в позицию 01 пользовательского банка U01 (соответствует кнопке USER1) выбранной папки.

9. Для подтверждения необходимости выполнения операции прикоснитесь к кнопке OK, для отмены — к кнопке Cancel.



Внимание: после подтверждения соответствующий файл папки-приемника стирается.

Создание новой папки “.SET”

Данные Pa1X сохраняются в специальную папку с расширением “.SET”. Папки этого типа могут находиться внутри обычных папок.

При сохранении данных в качестве приемника можно либо использовать уже существующие папки, либо создать новую. Ниже описывается процедура создания новой папки.

1. После того, как на дисплей был выведен список данных, хранящихся на устройстве, прикоснитесь к кнопке “New SET”.



Замечание: объект “NEW_NAME.SET” является первым пунктом любой директории.

2. На дисплей выведется диалоговое окно, предлагающее ввести имя новой папки “.SET”.



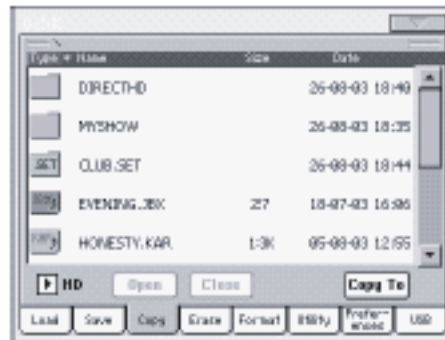
3. С помощью пиктограммы **T** перейдите к окну редактирования символической информации, введите имя папки и прикоснитесь к кнопке OK.

4. Для создания папки и выхода из диалогового окна прикоснитесь к кнопке OK.

COPY

Команда используется для копирования отдельных файлов, целых папок (папок общего назначения — generic 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.



Копирование целой папки или содержания папки

Папку (общего назначения или “.SET”) можно копировать на другой диск или в другую папку. Если в открытой папке не выбран ни один из объектов, то копируется только содержание без копирования папки как таковой. При копировании папки целиком в приемнике данных создается одноименная папка.

Замечание: во время операции копирования команда открытия папки “.SET” блокируется. Однако остается возможность открыть любую папку общего назначения.

1. Если в операции копирования (в качестве источника или приемника данных) участвует гибкий диск, вставьте его в дисковод.
2. С помощью ниспадающего меню выберите оборудование-источник.
3. Если требуемая папка находится внутри другой, то откройте ее с помощью кнопки Open. Для возврата на более высокий уровень файловой структуры (для закрытия папки) прикоснитесь к кнопке Close.
4. Выберите данные, которые необходимо скопировать:
 - Для копирования папки выберите соответствующую папку.
 - Для копирования только содержания папки без копирования папки как таковой не выбирайте ничего.
5. Для подтверждения выбора прикоснитесь к кнопке Copy To. На дисплей выведется оборудование-приемник.

Замечание: если выбранное запоминающее устройство недоступно, то выводится сообщение “Device not found, or unknown format” и автоматически выбирается другое оборудование.

6. В случае необходимости выберите с помощью ниспадающего меню оборудование-приемник.
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 того, как будет выбрана папка-приемник, прикоснитесь к кнопке Copy.

На дисплей выведется запрос “Overwrite existing files?” (перезаписать существующие файлы). Для утвердительного ответа прикоснитесь к кнопке Yes, для отрицательного — к No.

При утвердительном ответе данные объекта-источника **замещают** существующие данные приемника. Например, если в папке-приемнике есть файл с тем же именем и расширением, что и в папке-источнике, то он перезаписывается. Если существует такой же пользовательский банк, то он также будет перезаписан.

Данные, которых нет в папке-источнике, остаются неизменными. Например, если в папке-приемнике есть банк стилей USER03, но в папке-источнике он отсутствует, то после выполнения операции копирования других банков он не изменяется.

Если выбрать опцию **not to overwrite**, то все ранее существующие в папке-приемнике файлы не перезаписываются. Это говорит о том, что файлы с одинаковыми расширениями и именами в операции копирования не участвуют.

Копирование одного файла

Можно копировать один файл из папки общего назначения в другую папку. Файл-источник должен находиться либо в корне файловой структуры (самый верхний уровень файловой структуры), либо в папке общего назначения. Файл из папки “.SET” скопировать невозможно.

1. Если в операции копирования (в качестве источника или приемника данных) участвует гибкий диск, вставьте его в дисковод.

2. С помощью ниспадающего меню выберите оборудование-источник.
3. Выберите папку, содержащую файл, который необходимо скопировать. Если она находится внутри другой папки, то откройте ее с помощью кнопки Open. Для возврата на более высокий уровень файловой структуры (для закрытия папки) используется кнопка Close.
4. Для того чтобы открыть папку, содержащую файл-источник, прикоснитесь к кнопке Open.
5. Выберите файл, который необходимо скопировать, и прикоснитесь к кнопке Copy To. На дисплее выведется оборудование-приемник.

Замечание: если выбранное запоминающее устройство недоступно, то выводится сообщение “Device not found, or unknown format” и автоматически выбирается другое оборудование.

6. В случае необходимости выберите с помощью ниспадающего меню оборудование-приемник.
7. Для перемещения по директориям с целью выбора другой папки используйте кнопки Open (открыть папку) и Close (закрыть папку).
8. После того, как будет выбрана папка-приемник, прикоснитесь к кнопке Copy.

На дисплее выведется запрос “Overwrite existing files?” (перезаписать существующие файлы). Для утвердительного ответа прикоснитесь к кнопке Yes, для отрицательного — к No.

При утвердительном ответе данные объекта-источника **замещают** существующие данные приемника. Например, если в папке-приемнике есть файл с тем же именем и расширением, что и в папке-источнике, то он перезаписывается.

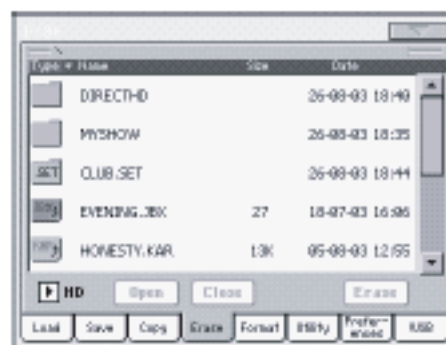
Данные, которых нет в папке-источнике, остаются неизменными. Например, если в папке-приемнике есть файл MYSONG01.MID, но в папке-источнике он отсутствует, то после выполнения операции копирования он останется без изменения.

Если выбрать опцию **not to overwrite**, то все ранее существующие в папке-приемнике файлы не перезаписываются. Это говорит о том, что файлы с одинаковыми расширениями и именами в операции копирования не участвуют.

Erase

Функция Erase используется для стирания с диска файлов и папок.

С помощью функции Erase можно стирать файлы встроенной памяти. Для этого необходимо в качестве запоминающего устройства выбрать SSL (полупроводниковый диск). Папки встроенной памяти стереть невозможно. Это ограничение обуславливается тем, что они используются операционной системой.



Процедура стирания

1. Если стираемый файл располагается на гибком диске, то вставьте его в дисковод.
2. Выберите с помощью ниспадающего меню запоминающее устройство.
3. Если искомые папка или файл находятся внутри другой папки, то с помощью кнопки Open откройте ее. Для возврата на более высокий уровень файловой структуры (для закрытия папки) прикоснитесь к кнопке Close.
4. Выберите файл или папку, которую необходимо стереть.
5. Для удаления выбранного объекта прикоснитесь к кнопке Erase.

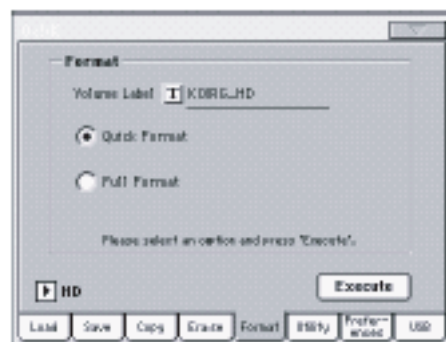
Format

Функция Format используется для форматирования (инициализации) носителя информации.

Внимание: при форматировании все данные, хранящиеся на носителе информации, стираются.

Volume Label

Параметр используется для определения имени формируемого носителя информации.



С помощью пиктограммы **T** перейдите к окну редактирования символьной информации, введите имя и прикоснитесь к кнопке ОК.

Quick Format

Команду быстрого форматирования Quick Format можно применять к дискам, которые ранее уже были отформатированы на физическом уровне. Ее суть заключается только в перезаписи таблицы размещения файлов (FAT) без реального переформатирования всех секторов носителя информации.

Если выполнить команду невозможно и на дисплей выводится сообщение “Quick Format failed. Full Format?”, то для выполнения операции полного (физического) форматирования прикоснитесь к кнопке Yes, для отказа — к кнопке No.

1. Вставьте в дисковод 3.5” гибкий диск HD или DD/DS.
2. Выберите опцию Quick Format.
3. Для форматирования диска прикоснитесь к кнопке Execute.
4. На дисплей выведется сообщение “If you confirm, all data in the HD/FD will be lost. Are you sure?”. Для выполнения команды форматирования прикоснитесь к кнопке Yes, для отмены — к кнопке No.

***Замечание:** при форматировании жесткого диска на дисплей выводится дополнительное предупреждающее сообщение, позволяющее уменьшить вероятность случайной потери данных.*

Full Format

Команда стандартного форматирования на физическом уровне, при котором переформатируются все секторы диска. Она работает несколько дольше, чем команда быстрого форматирования, но зато надежнее.

Процедура выполнения команды полного форматирования аналогична описанной выше.

Кнопка Execute

Используется для запуска команды форматирования после того, как на этой странице будут определены все необходимые опции.

Utility

Страница используется для выполнения сервисных программ (утилит).

Save OS to Floppy Disk

Команда используется для создания резервной копии операционной системы на гибких дисках.

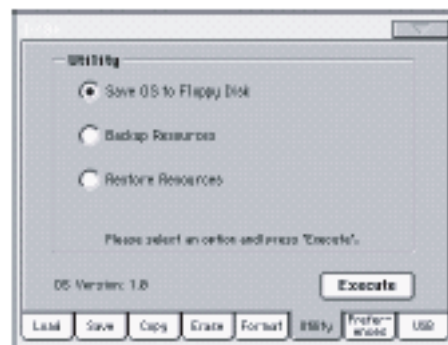
***Замечание:** если резервной копии создано не было, а внутренние данные в силу каких-либо причин были потеряны, то их можно скачать со страницы интернет www.korgpa.com или обратиться за помощью к местному дилеру компании KORG.*

1. Подготовьте три чистых гибких диска, отформатированных в среде MS-DOS (1.44 Мб). Их можно отформатировать как на компьютере, так и на Pa1X (см. раздел “Format”, стр. <238>).

***Замечание:** создать на компьютере платформы Macintosh гибкий диск для операционной системы Pa1X невозможно. При форматировании эти компьютеры формируют в корневой директории “скрытые” файлы, которые могут явиться причиной конфликта при выполнении процедуры загрузки операционной системы Pa1X.*

2. Выберите команду Save OS to Floppy Disk и прикоснитесь к кнопке Execute.
3. Вставьте гибкий диск и прикоснитесь к кнопке ОК.

Если диск не отформатирован или содержит данные, то Pa1X выдаст запрос на его форматирование. Для форматирования диска прикоснитесь к кнопке Yes. Сначала Pa1X попытается выполнить процедуру быстрого форматирования (Quick Format). Если это окажется невозможным, то будет выполнена команда полного форматирования диска на физическом уровне (Full Format).

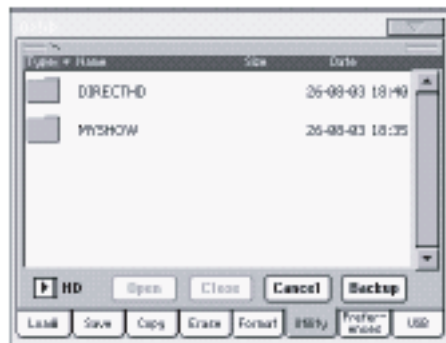


Backup Resources


Команда используется для создания резервной копии всех внутренних заводских данных (стили, программы, перформансы...), за исключением самой операционной системы. На диске(ах) создается файл “.ВКР”.

Замечание: если резервной копии создано не было, а внутренние данные в силу каких-либо причин были потеряны, то их можно скачать со страницы интернет www.korgpa.com или обратиться за помощью к местному дилеру компании KORG. В Pa1X Pro файл резервной копии размещается на жестком диске и имеет имя “PA1X_100”.

1. Подготовьте не менее 6 гибких дисков. Диски форматировать необязательно, поскольку при выполнении процедуры создания резервной копии это делается автоматически.
2. Выберите команду Backup Resources и прикоснитесь к кнопке Execute. На дисплей выведется содержимое приемника информации.
3. Если резервная копия создается на гибких дисках, то вставьте в дисковод первый диск.
4. При необходимости выберите с помощью ниспадающего меню другое оборудование-приемник информации.
5. Если необходимо сохранить данные внутри другой папки, то выберите ее и прикоснитесь к кнопке Open. Для возврата к директории более высокого уровня прикоснитесь к кнопке Close.
6. Выберите папку, в которую необходимо сохранить данные, и прикоснитесь к кнопке Backup. Если ничего не было выбрано, то данные сохраняются в текущую директорию.



На дисплей выводится окно, позволяющее определить имя файла, куда будет записана резервная копия. Здесь же можно включить/выключить режим компрессирования данных.

Для перехода к окну редактирования символьной информации прикоснитесь к пиктограмме , введите имя файла и прикоснитесь к кнопке OK.



В целях экономии памяти на оборудовании-приемнике информации рекомендуется включить режим компрессии (отметить поле Compression). Однако в этом случае время выполнения процедуры увеличивается.

7. Для запуска процесса создания резервной копии прикоснитесь к кнопке OK.
8. При создании резервной копии на гибких дисках Pa1X по мере необходимости будет выдавать запрос на новый гибкий диск. Рекомендуется записывать в метку диска его порядковый номер.
Если диск не отформатирован или содержит данные, то Pa1X выдаст запрос на его форматирование. Для форматирования диска прикоснитесь к кнопке Yes. Сначала Pa1X попытается выполнить процедуру быстрого форматирования (Quick Format). Если это окажется невозможным, то будет выполнена команда полного форматирования диска на физическом уровне (Full Format).

Restore Resources

Команда используется для загрузки во внутреннюю память данных, сформированных с помощью команды “Backup Resources”.

Замечание: если резервной копии создано не было, а внутренние данные в силу каких-либо причин были потеряны, то их можно скачать со страницы интернет www.korgpa.com или обратиться за помощью к местному дилеру компании KORG. В Pa1X Pro файл резервной копии размещается на жестком диске и имеет имя “PA1X_100”.

Внимание: во время перезагрузки данных не играйте на клавиатуре инструмента и не выходите из режима работы с диском. Дождитесь, когда с экрана не пропадет сообщение “Wait” и не погаснет светодиод WRITE/DISK IN USE.

1. При загрузке резервной копии с гибких дисков подготовьте их.
2. Выберите команду Restore Resources и прикоснитесь к кнопке Execute. На дисплей выведется содержимое оборудования-источника информации.

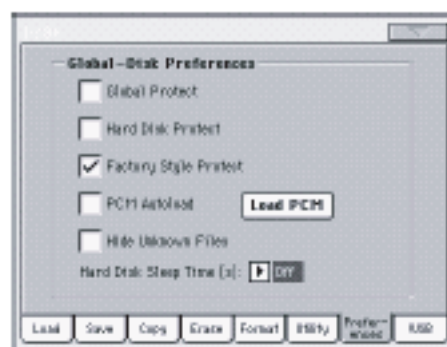
3. При загрузке резервной копии с гибких дисков вставьте в дисковод первый диск.
4. При необходимости выберите с помощью ниспадающего меню другое оборудование.
5. Найдите файл, содержащий резервную копию.
6. Выберите файл с расширением “.ВКР” и прикоснитесь к кнопке Restore.
7. При загрузке резервной копии с гибких дисков дождитесь, когда будут считаны данные с первого диска. На дисплей выведется сообщение, предлагающее вставить следующий гибкий диск. Вставьте второй гибкий диск и прикоснитесь к кнопке ОК.
8. Повторите процедуру загрузки для всех гибких дисков.
9. Выключите питание инструмента, а затем — снова включите его.

OS Version Number

В этой строке отображается номер операционной системы, установленной на данном инструменте. Новые версии операционных систем находятся на сайте www.korgpa.com.

Preferences

Страница используется для программирования функций блокировки, определения состояния опции автоматической загрузки (PCM Autoload), а также времени перехода жесткого диска в режим ожидания.



Global Protect ▶ GBL Dsk

Если параметр установлен в On (поле отмечено), то при загрузке файла “.SET” (см. стр. <230>) глобальные параметры не изменяются.

При загрузке файла “.GLB” этот параметр игнорируется, и глобальные данные перезаписываются.

Замечание: этот параметр хранится во внутренней памяти, а не на диске.

Hard Disk Protect ▶ GBL Dsk

Защита по записи жесткого диска. Для включения защиты установите этот параметр в значение On (отметьте поле).

Замечание: этот параметр хранится во внутренней памяти, а не на диске.

Factory Style Protect

Защита от записи заводских стилей. Если защита включена (поле параметра отмечено), то при загрузке данных с диска заводские стили, начиная с банка “8/16 BEAT 1” и заканчивая банком “TRADITIONAL”, не перезаписываются. Более того, при выполнении операции сохранения данных доступ к этим банкам блокируется.

Если защита отключена (поле параметра не отмечено), то пользовательские стили можно загрузить или сохранить даже в банки заводских стилей (банки “8/16 BEAT 1” — “TRADITIONAL”).

Помните о том, что в операции сохранения всей памяти участвуют только банки пользовательских стилей.

Замечание: при включении инструмента параметр автоматически устанавливается в значение On (поле отмечено, защита — включена).

Замечание: если случайно были уничтожены какие-нибудь заводские данные, загрузите резервную копию, обратитесь за помощью к местному дилеру компании KORG или в сервисный центр, либо скачайте информацию со страницы www.korgpa.com.

PCM Autoload

Большинство программ используют сэмплы или данные PCM, которые находятся в неперезаписываемой памяти ROM. Поэтому они всегда доступны. Однако некоторые из программ могут быть построены на внешних сэмплах. Чтобы они стали доступны, их необходимо загрузить в оперативную память RAM. Подобные программы могут быть загружены с диска или созданы в режиме сэмплирования.

Процедура загрузки сэмплов в оперативную память требует определенного времени. Поэтому пользователю предоставляется возможность включения/выключения функции автоматической загрузки этих сэмплов при включении питания инструмента.

Если при включении инструмента сэмплы не загружались, то это можно сделать с помощью кнопки Load PCM этой страницы.

Поле отмечено При включении питания инструмента внешние сэмплы, используемые некоторыми из программ, загружаются автоматически.

Поле не отмечено При включении питания инструмента внешние сэмплы автоматически не загружаются. Поэтому программы, которые их используют, мьютируются до тех пор, пока они не будут загружены с помощью кнопки Load PCM.

Кнопка Load PCM

Кнопка используется для загрузки в оперативную память RAM всех сэмплов (или данных PCM), которые используются программами, загруженными с диска или созданными в режиме сэмплирования. *Если ни одна из программ не использует пользовательских сэмплов, то кнопка блокируется.*

Hide Unknown Files

Если опция отмечена, то при работе с диском на дисплей выводятся только “родные” файлы Pa1X.

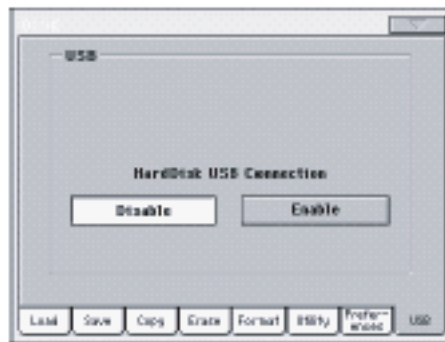
HD Sleep Time

Параметр определяет время в секундах, по истечении которого диск переходит в режим ожидания (останавливается). Если выбрано значение Off, то диск работает постоянно.

USB

Страница используется для включения (Enable)/выключения (Disable) интерфейса USB, который обеспечивает доступ к встроенному диску с помощью внешнего персонального компьютера (Windows или Macintosh). Это позволяет создавать копию встроенного диска Pa1X на внешнем компьютере.

Замечание: Pa1X поддерживает работу с операционными системами Windows 2000 и XP, а также Macintosh (OS 9 или OS X). Если на компьютере установлена операционная система Windows 98, то необходим дополнительный драйвер, который можно скачать с сайта www.korgpa.com.



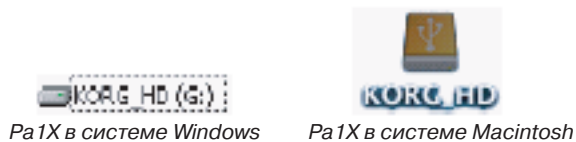
Замечание: при включении интерфейса USB все остальные функции Pa1X блокируются.

Hard Disk USB Connection

В штатном состоянии интерфейс USB находится в выключенном состоянии. Для того чтобы включить его, прикоснитесь к кнопке Enable, чтобы отключить — к кнопке Disable.

Enable Скоммутируйте Pa1X с компьютером с помощью стандартного кабеля USB (Pa1X — ведомый, компьютер — управляющий) и прикоснитесь к этой кнопке.

Во время считывания информации со встроенного диска Pa1X мигает светодиод DISK. После завершения операции передачи данных (на это может потребоваться несколько минут) среди прочих устройств записи, подключенных к компьютеру, появляется пиктограмма жесткого диска.



Внимание: не модифицируйте папки .SET. В противном случае они станут в Pa1X недоступными. Используйте интерфейс USB только для сброса резервной копии или редактирования папок общего назначения.

Замечание: после активации интерфейса USB доступ к данным Pa1X с компьютера открывается через некоторый промежуток времени. Продолжительность паузы определяется емкостью жесткого диска и объемом хранящихся на нем данных.

Disable Кнопка используется для отключения интерфейса USB. Будьте внимательны, чтобы не нажать на нее в момент передачи данных.

Замечание: интерфейс USB при отсоединении компьютера отключается автоматически.

Для отключения интерфейса на компьютере PC выберите соответствующую команду, щелкнув правой кнопкой мышки по пиктограмме USB. На компьютере Mac необходимо просто убрать пиктограмму оборудования USB.

Совет: рекомендуется отключать соединение USB на компьютере, а не с помощью этой кнопки на Pa1X.

Внимание: не отключайте интерфейс 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 в корневой директории диска или внутри любой папки общего назначения. Создать или открыть 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 ОК.



Rename

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”.

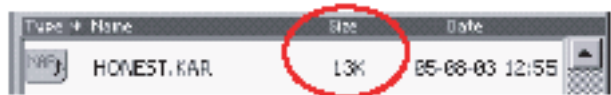
Для перехода к окну редактирования символьной информации прикоснитесь к пиктограмме **T**, введите имя и прикоснитесь к кнопке ОК.



Object info

Команда используется для получения информации о размере файла или папки. Кроме того, выводится количество файлов директории.

Замечание: размер файла отображается также 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 всех страниц режима работы с диском.



Protect

Команда используется для блокировки перезаписи/стирания выбранных файла или папки. Если она активирована, то рядом с именем файла отображается пиктограмма закрытого замка.



Unprotect

Команда используется для снятия блокировки перезаписи/стирания выбранных файла или папки.

Ordered by Name

Опция используется для упорядочивания файлов и папок в списке файлов по их именам. Метка File над списком файлов отображается красным цветом.

Ordered by Type

Опция используется для упорядочивания файлов и папок в списке файлов по их типу. Внутри группы одного типа файлы упорядочиваются по именам. Метка Type над списком файлов отображается красным цветом.

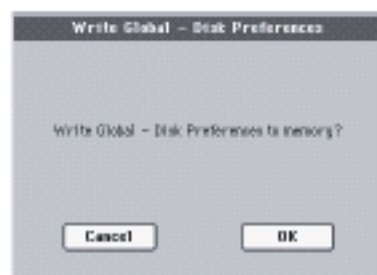
Ascending/Descending

Команда используется для определения режима сортировки: в порядке возрастания (цифры, A...Z) или в порядке убывания (Z...A, цифры).

Write Global-Disk Preference

Команда используется для перехода к диалоговому окну Write Global-Disk Preferences, которое позволяет сохранять установки, произведенные на странице Preferences (см. стр. <240>).

Параметры, сохраняемые в области Disk Preferences глобального режима, отмечены в данном руководстве пиктограммой  GBL Dsk.



Работа гибким диском

Большинство данных внутренней памяти Pa1X можно сохранить на отформатированные в системе MS-DOS® гибкие диски 3,5" DS-DD (720 Кб) или HD (1,44 Мб). Ниже приводится ряд замечаний, касающихся работы с гибкими дисками.

Защита по записи гибкого диска

Для того чтобы предотвратить случайную перезапись данных, хранящихся на гибком диске, откройте специальное окошечко, переместив заслонку (см. рисунок).

Для того чтобы блокировать запись на диск, откройте окошечко, переместив заслонку.

Для того чтобы разрешить запись информации на диск, закройте окошечко, переместив заслонку.



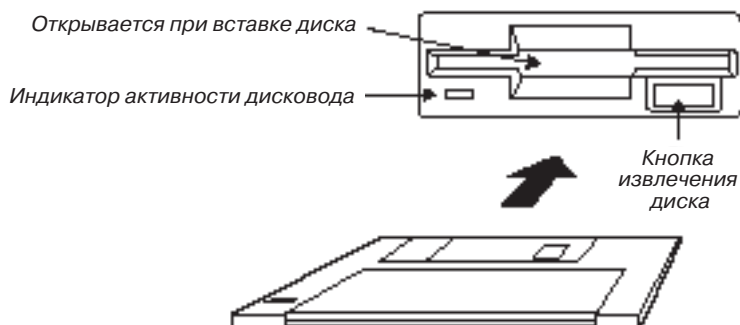
Защита по записи жесткого диска

Можно блокировать запись также и на жесткий диск. Для этого используется установка режима работы с диском (см. стр. <240>).

Вставка гибкого диска

Аккуратно вставьте гибкий диск в дисковод. Наклейка должна располагаться сверху, а металлическая часть — спереди. Продвиньте гибкий диск до упора.

Замечание: в Pa1X используется дисковод нового типа. Поэтому при вставке гибкого диска никаких щелчков, как это было прежде, не слышно.



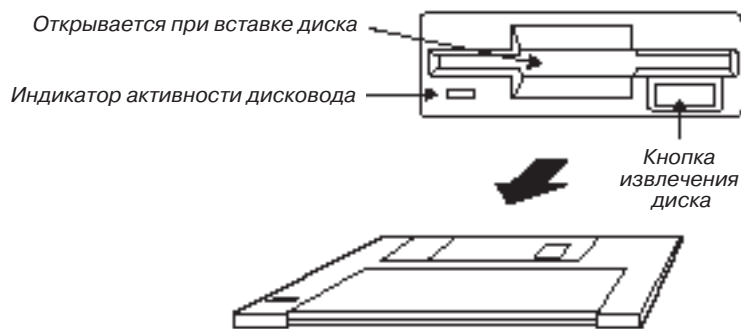
Извлечение гибкого диска

Прежде чем извлечь гибкий диск из дисковода убедитесь, что индикатор активности последнего не горит. Как только он погас, выньте гибкий диск, нажав на кнопку.

Внимание: не вынимайте гибкий диск из дисковода при горящем индикаторе его активности.

Чистка головок дисковода гибких дисков

В процессе использования головки считывания/записи загрязняются. Для их чистки используется специальный гибкий диск, который можно приобрести в компьютерном магазине. Рекомендуется использовать диск 3.5" DS влажного типа. Внимательно следуйте прилагаемой к нему инструкции.



Внимание

- Не вынимайте из дисковода гибкий диск и не переносите инструмент во время обмена данными (с жестким или гибким дисками).
- Создавайте резервные копии, чтобы не потерять нужную информацию в случае порчи гибкого диска. Резервную копию можно создать как на встроенном, так и на внешнем жестких дисках. С помощью интерфейса USB можно скачать информацию со встроенного жесткого диска на жесткий диск компьютера.
- Не открывайте металлическую защелку гибкого диска и не прикасайтесь к магнитной поверхности носителя, расположенного внутри корпуса. Повреждение или загрязнение поверхности магнитного диска может привести к потере данных.
- Не оставляйте гибкий диск внутри дисковода при транспортировке инструмента — головки считывания/записи могут поцарапать его рабочую поверхность. Это может привести к потере данных.
- Не храните гибкие диски или инструмент вблизи источников магнитного излучения (телевизоры, холодильники, компьютеры, мониторы, колонки, трансформаторы и т.д.). Магнитное поле может привести к потере данных, записанных на диски.
- Не храните гибкие диски в помещениях с повышенной температурой или влажностью, в местах прямого попадания солнечных лучей, в пыльных или грязных помещениях.
- Не ставьте на гибкие диски тяжелых предметов.
- Храните гибкие диски в специальных футлярах.

Возможные проблемы

- Чтобы гибкий диск не застрял в дисковом, рекомендуется использовать носители только высокого качества. Если это все же произошло, не пытайтесь вынуть его самостоятельно. Обратитесь за помощью к местному дилеру или в ближайший сервисный центр компании KORG.
- Магнитные поля, грязь, влажность и длительная эксплуатация могут привести к потере данных, хранящихся на диске. Их можно попытаться восстановить с помощью сервисных программ персонального компьютера. Однако предпочтительней заблаговременно создавать резервные копии.

Бонусное программное обеспечение

Pa1X Pro поставляется с тремя папками “.SET”, хранящимися на жестком диске и содержащими коллекции звуков ударных и этнических инструментов. Ранее они продавались на картах для инструментов серий Pa80/Pa60.

Эти звуки базируются на дополнительных сэмплах RAM PCM. Более подробная информация находится на сайте www.korgpa.com.

Для загрузки этих звуков выберите папку жесткого диска REALDRUM.SET или TA_WORLD.SET. Папка BONUS_SW.SET позволяет загрузить обе коллекции одновременно.

Внимание: при загрузке описанных выше папок все данные пользовательской памяти стираются. Если они могут потребоваться в дальнейшем, то их необходимо предварительно переписать на диск.

Замечание: после отключения питания инструмента данные оперативной памяти RAM стираются. Можно выбрать режим автоматической их перезагрузки при включении питания инструмента (см. “PCM Autoload”, стр. <240>) или загрузить их вручную (см. “Кнопка Load PCM”, стр. <240>).

MIDI

Что такое MIDI

Ниже дается краткий обзор системы MIDI в ее взаимосвязи с Pa1X. Более подробную информацию можно найти в специализированных журналах и книгах.

Общее понятие

MIDI (Musical Instruments Digital Interface) — цифровой интерфейс музыкальных инструментов. Он позволяет объединять в единую систему различные музыкальное оборудование и компьютеры.

Физически интерфейс MIDI представляет из себя совокупность разъемов. Разъем MIDI IN (вход) используется для приема данных от внешнего оборудования, разъем MIDI OUT (выход) — для передачи данных на внешнее оборудование. Третий разъем MIDI THRU используется для последовательной коммутации нескольких инструментов, поддерживающих работу с форматом MIDI. На него передаются данные, поступившие на вход MIDI IN.

Pa1X укомплектован двумя MIDI-портами: IN A, OUT A (порт A), и IN B, OUT B (порт B). Каждый из выходных разъемов OUT может работать как порт THRU. Это определяется с помощью параметров “MIDI A Out/Thru Mode” и “MIDI B Out/Thru Mode” глобального режима (см. стр. <209>).

Каналы и сообщения

По одному MIDI-кабелю передается информация для 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: один инструмент одновременно может воспроизводить несколько различных звуков.

Существует множество MIDI-сообщений различных форматов. Ниже будут описаны типы наиболее часто используемых MIDI-данных.

Note On — сообщение взятия ноты (нажатие клавиши), предписывающее принимающему инструменту воспроизвести ноту по соответствующему каналу. Ноты имеют буквенные (C4 — нота “До” в центре клавиатуры) 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.

After Touch — сообщения этого типа генерируются при давлении на уже нажатую клавишу (послекасание). Их обычно назначают на управление эффектом вибрато или другими параметрами программы.

Pitch Bend (PB) — 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 Pa1X с помощью внешнего секвенсера или управляющей MIDI-клавиатуры.

Control Change (CC) — управляющие MIDI-сообщения, позволяющие контролировать большинство 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). Контроллерные 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.

Темпо

Темпо — MIDI-сообщение глобального типа, которое не связано ни с одним из каналов. Сообщения этого формата используются для определения темпа. Данные Темпо имеются в каждой из песен.

Lyrics

Это нестандартные MIDI-события, позволяющие параллельно с воспроизведением музыки выводить на дисплей текстовую информацию. Pa1X поддерживает работу с большинством текстовых форматов Lyrics, имеющихся на современном рынке.

Стандартные MIDI-файлы

MIDI-файлы, они же файлы формата SMF (Standard MIDI File), обеспечивают переносимость песен с одного музыкального инструмента на другой, или с музыкального инструмента на компьютер (и наоборот). По умолчанию в качестве формата песни Pa1X используется формат SMF.

Секвенсеры Pa1X поддерживают работу с форматами SMF типов 0 (наиболее часто использующийся формат, в котором все данные размещаются на одном треке) и 1 (мультитрековый формат). Pa1X может читать файлы формата SMF в режиме воспроизведения песни, и редактировать/сохранять их в режиме секвенсера. В режиме секвенсера можно сохранить песню в формате SMF 0.

В режиме воспроизведения песни на дисплей Pa1X можно выводить текстовую информацию файлов SMF. Инструмент поддерживает работу со следующими форматами: Solton, M-Live (Midisoft), Tune1000, Ediol, GMX, HitBit, и XF; а также форматами аббревиатур аккордов Solton, M-live (Midisoft), GMX и XF.

***Замечание:** приведенные выше торговые марки являются собственностью соответствующих владельцев.*

Стандартные MIDI-файлы имеют расширение “.MID” или “.KAR”.

Формат 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 условий:

- 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. Pa1X поддерживает работу с форматом GM2.

Глобальный канал

Любой из каналов с установленной опцией Global (см. раздел “MIDI: MIDI In Channels”, стр. <210>) позволяет моделировать работу с клавиатурой Pa1X. При коммутации инструмента с внешней управляющей MIDI-клавиатурой информация должна передаваться по глобальному каналу Pa1X.

MIDI-сообщения, принимаемые по глобальному каналу, обрабатываются в зависимости от состояний кнопок секции KEYBOARD MODE. Поэтому если горит светодиод кнопки SPLIT, ноты, которые принимаются Pa1X 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 Pa1X можно определить два специальных аккордовых канала Chord (см. стр. <210>). Они используются для идентификации гармонии (аккорда) с помощью нот, передаваемых в Pa1X. Эти ноты объединяются с нотами, принятыми по глобальному каналу (если горит светодиод SPLIT, то распознаются только ноты, которые расположены ниже точки разбиения).

Сообщения, принятые по каналам Chord, не зависят от установки точки разбиения клавиатуры Pa1X, а также от контроллеров секции KEYBOARD MODE. В идентификации гармонии автоаккомпанемента участвуют все ноты, независимо от их положения относительно точки разбиения клавиатуры.

Кнопки секции CHORD SCANNING оказывают следующее влияние на каналы Chord:

- в режиме LOWER режим распознавания аккордов определяется параметром “Chord Recognition Mode” режима воспроизведения стиля (см. стр. <93>);
- в режимах UPPER или FULL всегда используется режим распознавания аккордов Fingered 2 (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 (см. стр. <210>). Более подробно типы принимаемых сообщений и внутренние данные Pa1X описаны в главе “Приложение”.

Коммутация MIDI

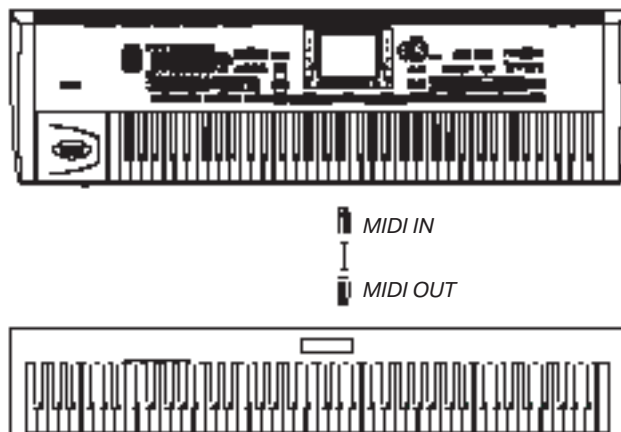
Звуки на Pa1X можно воспроизводить с помощью внешнего контроллера. Чтобы облегчить процесс настройки MIDI-каналов инструмента, в Pa1X предусмотрено несколько пресетных MIDI-конфигураций MIDI Setups (см. “Midi Setup”, стр. <94> — для режима воспроизведения стиля; “Midi Setup”, стр. <136> — для режима воспроизведения песни; и “MIDI Setup”, стр. <208> — для глобального режима).

Рекомендуется рассматривать MIDI-конфигурации в качестве отправных точек. После того, как была выбрана наиболее подходящая конфигурация MIDI Setup, отредактируйте ее соответствующим образом и при необходимости сохраните во внутреннюю память Pa1X (см. раздел “Диалоговое окно Write Global - Midi Setup”, стр. <226>).

Коммутация Pa1X 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 Pa1X, то первая становится единым целым с клавиатурой Pa1X.

Если мастер-клавиатура настроена на передачу MIDI-информации по глобальному каналу Pa1X, то на принимаемые от нее данные оказывает влияние точка разбиения клавиатуры Pa1X и состояние регуляторов секции KEYBOARD MODE.



Коммутация и установки

Скоммутируйте мастер-клавиатуру и Pa1X, следуя описанной ниже процедуре.

1. Скоммутируйте разъем MIDI OUT мастер-клавиатуры с разъемом MIDI IN инструмента (рекомендуется IN A).
2. Настройте мастер-клавиатуру на передачу MIDI-данных по глобальному каналу Pa1X (см. раздел “MIDI: MIDI In Channels”, стр. <210>).

За более подробной информацией об управлении мастер-клавиатурой обращайтесь к соответствующему пользовательскому руководству.

3. Выберите параметр MIDI Setup. Для этого можно перейти на страницу “MIDI: MIDI Setup / General Controls” глобального режима или на соответствующую страницу режимов воспроизведения стиля, воспроизведения песни или секвенсера (см. “Midi Setup”, стр. <94>; “Midi Setup”, стр. <136>; и “Midi Setup”, стр. <163>).

Замечание: для режимов воспроизведения стиля, воспроизведения песни и секвенсера можно выбрать различные конфигурации MIDI (MIDI Setup). При входе в режим редактирования программы автоматически выбирается конфигурация “1-Default”. Поэтому при переходе от одного режима к другому MIDI-установки модифицируются. Текущая конфигурация MIDI отображается также в глобальном режиме.

4. Выберите “Master Keyboard” в качестве конфигурации MIDI.

Замечание: при загрузке новых глобальных данных с диска эти установки могут меняться. Для того чтобы этого не происходило, воспользуйтесь функцией Global Protect (см. параграф “Global Protect”, стр. <240>).

5. Для сохранения для данного режима конфигурации MIDI Setup в память глобальных параметров выберите команду меню страницы “Write Global-Style Setup”, “Write Global-Song Play Setup”, “Write Global-Seq. Setup” или “Write Global-Global Setup”.
6. С помощью кнопок секции MODE выберите требуемый режим.

Коммутация Pa1X с MIDI-аккордеоном

Существуют различные типы MIDI-аккордеонов. Для каждого из них необходимо использовать свою MIDI-конфигурацию Pa1X. Для того чтобы надлежащим образом настроить инструмент, выберите одну из MIDI-конфигураций “Accordion” (см. стр. <208>).

Коммутация и установки

Для коммутации MIDI-аккордеона и Pa1X выполните следующую процедуру.

1. Скоммутируйте разъем MIDI OUT аккордеона с одним из разъемов MIDI IN инструмента (рекомендуется IN A).
2. Выберите параметр MIDI Setup. Для этого можно перейти на страницу “MIDI: MIDI Setup / General Controls” глобального режима или на соответствующую страницу режимов воспроизведения стиля, воспроизведения песни или секвенсера (см. “Midi Setup”, стр. <94>; и “Midi Setup”, стр. <136>).

Замечание: для режимов воспроизведения стиля, воспроизведения песни и секвенсера можно выбрать различные конфигурации MIDI (MIDI Setup). При входе в режим редактирования программы автоматически выбирается конфигурация “1-Default”. Поэтому при переходе от одного режима к другому MIDI-установки модифицируются. Текущая конфигурация MIDI отображается также в глобальном режиме.

3. Выберите одну “Accordion” в качестве конфигурации MIDI.

Замечание: при загрузке новых глобальных данных с диска эти установки могут меняться. Для того чтобы этого не происходило, воспользуйтесь функцией Global Protect (см. параграф “Global Protect”, стр. <240>).

4. Для сохранения для данного режима конфигурации MIDI Setup в память глобальных параметров выберите команду меню страницы “Write Global-Style Setup”, “Write Global-Song Play Setup”, “Write Global-Seq. Setup” или “Write Global-Global Setup”.
5. С помощью кнопок секции MODE выберите требуемый режим.

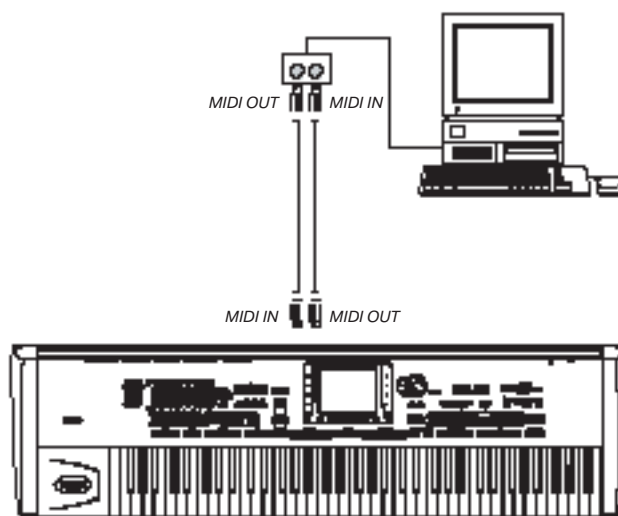
Коммутация Pa1X с внешним секвенсером

На внешнем секвенсере можно создавать новые песни, используя Pa1X в качестве мультитембрального звукового модуля.

Коммутация и установки

Для того чтобы скомутировать Pa1X с компьютером, последний должен быть оборудован MIDI-интерфейсом.

1. Скомутируйте Pa1X и компьютер согласно приведенной ниже схеме.
2. Включите на внешнем секвенсере функцию “MIDI Thru”.
3. Для входа в глобальный режим нажмите на кнопку GLOBAL и перейдите к странице “MIDI: MIDI Setup / General Controls”. Отмените выделение поля параметра “Local Control On” (см. стр. <209>).
4. Войдите в режим секвенсера, нажав на кнопку SEQUENCER. Перейдите к странице “Preferences: Global Setup” (см. стр. <163>). Выберите MIDI-конфигурацию “Extern.Seq.”.



Замечание: при загрузке глобальных данных с диска эти установки могут меняться. Для того чтобы этого не происходило, воспользуйтесь функцией Global Protect (см. параграф “Global Protect”, стр. <240>).

5. Сохраните MIDI-конфигурацию в область глобальных параметров, выполнив команду “Write Global-Seq. Setup” меню страницы.
6. Играйте на клавиатуре инструмента. Ноты с выхода MIDI OUT аранжировочной станции Pa1X попадают на вход MIDI IN компьютерного MIDI-интерфейса.

В свою очередь ноты, генерированные компьютером (т.е. песней, которая воспроизводится секвенсером компьютера), передаются с выхода MIDI OUT компьютерного MIDI-интерфейса на вход MIDI IN инструмента Pa1X.

Режим Local Off

При коммутации Pa1X с внешним секвенсером рекомендуется устанавливать инструмент в режим Local Off (см. описание параметра “Local Control On”, стр. <209>). Это позволяет избежать дублирования нот: одна нота воспроизводится под воздействием клавиатуры Pa1X, а вторая — в ответ на MIDI-сообщение, принимаемое от внешнего секвенсера.

Если Pa1X установлен в режим Local Off, то при игре на его клавиатуре данные передаются только на внешний секвенсер (на внутренний генератор звука они не поступают). Секвенсер принимает ноты, взятые на клавиатуре Pa1X, и передает их на выбранный трек песни. Затем этот трек передает данные на внутренний генератор Pa1X.

Замечание: для того, чтобы данные с внешнего секвенсера передавались на внутренний генератор звука Pa1X, в секвенсере необходимо включить функцию “MIDI Thru” (стандартно она находится в активном состоянии; в разных секвенсерах она может называться по-разному). За более подробной информацией обращайтесь к пользовательскому руководству по соответствующему секвенсеру.

Программы

С помощью MIDI-сообщений Bank Select MSB, Bank Select LSB (выбор банка) и Program Change (выбор программы) можно выбирать программы Pa1X из песни, воспроизводящейся на внешнем секвенсере. Список программ и соответствующих им MIDI-сообщений приводится в разделе “Программы (упорядочены по номерам Program Change)”, стр. <257>.

Хотя это и не имеет принципиального значения, рекомендуется для баса использовать канал 2, мелодии — канал 4, ударных — канал 10, а вокальным гармонойзером Pa1X управлять по каналу 5.

Управление с помощью Pa1X другим инструментом

Pa1X можно использовать в качестве управляющей MIDI-клавиатуры (мастер-клавиатуры).

1. Скоммутируйте выход Pa1X MIDI OUT со входом внешнего инструмента MIDI IN.
2. Настройте внешний инструмент на прием по каналу, по которому Pa1X 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. С помощью регуляторов лицевой панели Pa1X определите состояния треков (мьютирован/воспроизводится). Отрегулируйте слайдерами Pa1X громкость каждого из треков.
5. Играйте на клавиатуре Pa1X.

Клавиатура

С помощью клавиатуры Pa1X через выход инструмента MIDI OUT можно управлять воспроизведением 4 треков (Upper 1 — 3 и Lower). Выходные MIDI-каналы определяются в глобальном режиме (см. раздел “MIDI: MIDI Out Channels”, стр. <210>).

По умолчанию (MIDI-конфигурация “1-Default”) треки реального времени 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 Pa1X не передаются.

Для того чтобы звук воспроизводился только внешним модулем, необходимо либо с помощью регулятора MASTER VOLUME установить громкость Pa1X в ноль, либо установить треки реального времени в состояние External (см. раздел “Track Controls: Mode”, стр. <158>).

Секвенсер

Любой из треков секвенсера Pa1X может управлять каналом внешнего инструмента. Определение выходных MIDI-каналов треков описано в разделе “MIDI: MIDI Out Channels” (стр. <210>).

Для того чтобы звук воспроизводился только внешним модулем, необходимо либо с помощью регулятора MASTER VOLUME установить громкость Pa1X в ноль, либо установить треки реального времени в состояние External (см. раздел “Track Controls: Mode”, стр. <158>).

Выберите MIDI-конфигурацию “Sequencer 1” или “Sequencer 2” (в зависимости от того, какой из секвенсеров используется). При этом каналы распределятся по трекам следующим образом.

| Трек | Выходной канал |
|----------------|----------------|
| Песня 1 ... 16 | 1 ... 16 |

Аранжировщик

Одним из наиболее интересных аспектов MIDI является возможность воспроизводить ноты встроенного аранжировщика Pa1X (автоаккомпанемент) программами внешнего инструмента.

Для того чтобы трек стиля Pa1X воспроизводился звуком внешнего инструмента, установите его состояние в External (см. раздел “Track Controls: Mode”, стр. <158>).

Если выбрать MIDI-конфигурацию “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

Замечание: для выбора стилей Pa1X 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 (см. "MIDI: MIDI In Channels", стр. <210>).

| # | CC#0 | CC#32 | PC | Банк: 8/16 Beat 1 | CC#0 | CC#32 | PC | Банк: 8/16 Beat 2 | CC#0 | CC#32 | PC | Банк: Ballad |
|----|------|-------|----|-------------------|------|-------|----|-------------------|------|-------|----|------------------|
| 1 | 0 | 0 | 0 | Moonlight Ballad | 0 | 1 | 0 | Kool Beat | 0 | 2 | 0 | Funky Ballad |
| 2 | | | 1 | Easy Beat | | | 1 | Unplugged 16 Bt | | | 1 | Easy Ballad 3 |
| 3 | | | 2 | Slow HipHop | | | 2 | Real 16 Beat | | | 2 | Analog Ballad |
| 4 | | | 3 | Unplugged Gtr1 | | | 3 | Guitar Beat | | | 3 | Groove Ballad |
| 5 | | | 4 | British Pop 1 | | | 4 | Easy Pop | | | 4 | Unplugged Gtr 3 |
| 6 | | | 5 | Pop Chart 1 | | | 5 | Standard 16 Bt 1 | | | 5 | Pop & Sea |
| 7 | | | 6 | Soft Ballad | | | 6 | Unplugged Rock | | | 6 | Meditando |
| 8 | | | 7 | Easy Ballad 1 | | | 7 | Pop Hits | | | 7 | Unplugged Gtr 4 |
| 9 | | | 8 | British Pop 2 | | | 8 | Half Time Lite | | | 8 | Unplugged Gtr 5 |
| 10 | | | 9 | Classic 8 Bt 1 | | | 9 | Analog Beat 1 | | | 9 | Serenade |
| 11 | | | 10 | Classic 8 Bt 2 | | | 10 | Analog Beat 2 | | | 10 | Unplugged Bld 1 |
| 12 | | | 11 | Soft Beat 1 | | | 11 | Guitar Ballad 1 | | | 11 | Acoustic Ballad |
| 13 | | | 12 | Unplugged 8 Bt 1 | | | 12 | Guitar Ballad 2 | | | 12 | Unplugged Bld 2 |
| 14 | | | 13 | Light Rock 1 | | | 13 | 8 Beat Analog 1 | | | 13 | Pop Jazz |
| 15 | | | 14 | Light Rock 2 | | | 14 | Analogyst | | | 14 | Diva |
| 16 | | | 15 | Easy Ballad 2 | | | 15 | 8 Beat Analog 2 | | | 15 | Rock Ballad 1 |
| 17 | | | 16 | Soft Beat 2 | | | 16 | Trendy Beat | | | 16 | Folk Ballad |
| 18 | | | 17 | Pop Beat 2 | | | 17 | Slow Ballad | | | 17 | Pop Ballad 2 |
| 19 | | | 18 | Standard 8 Beat | | | 18 | 6 Strings Beat | | | 18 | Half Time Ballad |
| 20 | | | 19 | Unplugged 8 Bt 2 | | | 19 | Half Time Guitar | | | 19 | Country Ballad 1 |
| 21 | | | 20 | Love 8 Beat | | | 20 | Standard 16 Bt 2 | | | 20 | 4/4 Ballad |
| 22 | | | 21 | Half Beat | | | 21 | Pop 16 Beat 1 | | | 21 | Love Ballad |
| 23 | | | 22 | UK 8 Beat | | | 22 | Pop 16 Beat 2 | | | 22 | Natural Beat |
| 24 | | | 23 | 8 Beat Groove | | | 23 | Cinema Ballad | | | 23 | Celtic Ballad |
| 25 | | | 24 | UK R & B | | | 24 | Windy Beat | | | 24 | 16 Beat Analog 1 |
| 26 | | | 25 | Pop Ballad 1 | | | 25 | Home Beat | | | 25 | Color Beat |
| 27 | | | 26 | HipHop Beat | | | 26 | | | | 26 | Pop Ballad 3 |
| 28 | | | 27 | Miami Beat | | | 27 | | | | 27 | 8 Beat Analog 3 |

| # | CC#0 | CC#32 | PC | Банк: 8/16 Beat 1 | CC#0 | CC#32 | PC | Банк: 8/16 Beat 2 | CC#0 | CC#32 | PC | Банк: Ballad |
|----|------|-------|----|-------------------|------|-------|----|-------------------|------|-------|----|------------------|
| 29 | | | 28 | Classic Beat 3 | | | 28 | | | | 28 | 16 Beat Analog 2 |
| 30 | | | 29 | Real 8 Beat | | | 29 | | | | 29 | |
| 31 | | | 30 | Easy Groove | | | 30 | | | | 30 | |
| 32 | | | 31 | | | | 31 | | | | 31 | |
| # | CC#0 | CC#32 | PC | Банк: Ballroom | CC#0 | CC#32 | PC | Банк: Dance | CC#0 | CC#32 | PC | Банк: Rock |
| 1 | 0 | 3 | 0 | Easy Listening | 0 | 4 | 0 | Dance Fever | 0 | 5 | 0 | Big Band Jump |
| 2 | | | 1 | Pop Shuffle | | | 1 | Groove It Up | | | 1 | English Rock |
| 3 | | | 2 | Slow Band | | | 2 | Club Latin | | | 2 | Open Rock 1 |
| 4 | | | 3 | Foxtrot 1 | | | 3 | Barry Dance | | | 3 | Open Rock 2 |
| 5 | | | 4 | Organ Foxtrot | | | 4 | Sister & Girl | | | 4 | Pop Rock |
| 6 | | | 5 | Movie Ballad | | | 5 | Philly Disco | | | 5 | Fire Rock |
| 7 | | | 6 | Pop Chart 2 | | | 6 | Oriental Dance 1 | | | 6 | Hard Rock |
| 8 | | | 7 | Candy & Sweet | | | 7 | Twist | | | 7 | Heavy Rock |
| 9 | | | 8 | Organ Waltz | | | 8 | House Garage | | | 8 | South Strait |
| 10 | | | 9 | Slow Waltz 1 | | | 9 | House | | | 9 | South Shuffle |
| 11 | | | 10 | Slow Waltz 2 | | | 10 | Dream | | | 10 | Rock Shuffle |
| 12 | | | 11 | Slow Waltz 3 | | | 11 | Techno | | | 11 | Rock Ballad 2 |
| 13 | | | 12 | Slow Waltz 4 | | | 12 | Underground | | | 12 | Half Time |
| 14 | | | 13 | Slow Waltz 5 | | | 13 | Progressive | | | 13 | Rock 6/8 |
| 15 | | | 14 | Slow 6/8 | | | 14 | Jungle | | | 14 | Abbey Road |
| 16 | | | 15 | Slow Pop | | | 15 | Rap | | | 15 | Soft Rock |
| 17 | | | 16 | Slow Rock 1 | | | 16 | HipHop | | | 16 | Surf Rock |
| 18 | | | 17 | Slow Rock 2 | | | 17 | Disco 70 | | | 17 | Pop Shuffle 1 |
| 19 | | | 18 | Unpl. Slow Rock | | | 18 | 80's Dance | | | 18 | Blues Shuffle |
| 20 | | | 19 | Big Band Fox 1 | | | 19 | Love Disco | | | 19 | 60's Rock |
| 21 | | | 20 | Big Band Fox 2 | | | 20 | Disco Party | | | 20 | Rock & Roll |
| 22 | | | 21 | Big Band Fox 3 | | | 21 | Disco Funky | | | 21 | |
| 23 | | | 22 | Operetta | | | 22 | Disco Gully | | | 22 | |
| 24 | | | 23 | Quick Step 1 | | | 23 | Dance 80 | | | 23 | |
| 25 | | | 24 | Quick Step 2 | | | 24 | | | | 24 | |
| 26 | | | 25 | New Jive | | | 25 | | | | 25 | |
| 27 | | | 26 | Charleston | | | 26 | | | | 26 | |
| 28 | | | 27 | Foxtrot 2 | | | 27 | | | | 27 | |
| 29 | | | 28 | Slow Fox | | | 28 | | | | 28 | |
| 30 | | | 29 | Foxtrot 3 | | | 29 | | | | 29 | |
| 31 | | | 30 | | | | 30 | | | | 30 | |
| 32 | | | 31 | | | | 31 | | | | 31 | |
| # | CC#0 | CC#32 | PC | Банк: Soul & Funk | CC#0 | CC#32 | PC | Банк: World 1 | CC#0 | CC#32 | PC | Банк: World 2 |
| 1 | 0 | 6 | 0 | Kool Funk | 0 | 7 | 0 | Oberkr. Waltz 1 | 0 | 8 | 0 | Hawaiian |
| 2 | | | 1 | Swing HipHop | | | 1 | Oberkr. Waltz 2 | | | 1 | Country Beat |
| 3 | | | 2 | Funky Sisters | | | 2 | Oberkr. Waltz 3 | | | 2 | Folk Beat |
| 4 | | | 3 | Steely Feel | | | 3 | Oberkr. Polka 1 | | | 3 | Kountry Pop |
| 5 | | | 4 | Al Funk | | | 4 | Oberkr. Polka 2 | | | 4 | Bluegrass |
| 6 | | | 5 | Elektrik Funk | | | 5 | German Polka 1 | | | 5 | Country 8 Beat |
| 7 | | | 6 | Classic Funk | | | 6 | German Polka 2 | | | 6 | Country 16 Beat |

| # | CC#0 | CC#32 | PC | Банк: Soul & Funk | CC#0 | CC#32 | PC | Банк: World 1 | CC#0 | CC#32 | PC | Банк: World 2 |
|----|------|-------|----|-------------------|------|-------|----|------------------|------|-------|----|-------------------|
| 8 | | | 7 | Talkin' Jazz | | | 7 | Oberkr. Polka | | | 7 | Country Beat |
| 9 | | | 8 | Pop Shuffle | | | 8 | Bavarian Pop 1 | | | 8 | Modern Country |
| 10 | | | 9 | Easy Funk | | | 9 | Bavarian Pop 2 | | | 9 | Country Boogie |
| 11 | | | 10 | Dance Funk | | | 10 | Polka Pop 1 | | | 10 | Country Shuffle 1 |
| 12 | | | 11 | Club Funk | | | 11 | Polka Pop 2 | | | 11 | Country Shuffle 2 |
| 13 | | | 12 | Blues Ballad | | | 12 | Party Polka | | | 12 | Country Ballad 2 |
| 14 | | | 13 | Modern Gospel 1 | | | 13 | Classic Flipper | | | 13 | Country 3/4 |
| 15 | | | 14 | Modern Gospel 2 | | | 14 | Flipper 6/8 | | | 14 | Orleans |
| 16 | | | 15 | Gospel Shuffle | | | 15 | Flipper 4/4 | | | 15 | Celtic Waltz |
| 17 | | | 16 | Rubber Funk | | | 16 | Dance Schlager | | | 16 | Mexican Waltz |
| 18 | | | 17 | Groove Funk | | | 17 | Fox Schlager | | | 17 | Norteno 1 |
| 19 | | | 18 | Acid Jazz 1 | | | 18 | Medium Schlager | | | 18 | Banda 2/4 |
| 20 | | | 19 | Double Beat | | | 19 | Disco Schlager | | | 19 | Norteno 2 |
| 21 | | | 20 | Groove | | | 20 | Schlager 1 | | | 20 | Quebradita |
| 22 | | | 21 | Jazz Funk | | | 21 | Schlager 2 | | | 21 | Tejano |
| 23 | | | 22 | Al Swing | | | 22 | Schlager 3 | | | 22 | Cajun |
| 24 | | | 23 | HipHop Funk | | | 23 | Schlager 4 | | | 23 | Zydeco |
| 25 | | | 24 | HipHop Soul | | | 24 | Pop Schlager | | | 24 | Celtic Dream |
| 26 | | | 25 | Motown Shuffle | | | 25 | Petry Rock 1 | | | 25 | |
| 27 | | | 26 | Pop Ballad 4 | | | 26 | Petry Rock 2 | | | 26 | |
| 28 | | | 27 | Rhythm & Blues | | | 27 | Trucker | | | 27 | |
| 29 | | | 28 | Soul 1 | | | 28 | | | | 28 | |
| 30 | | | 29 | Memphis | | | 29 | | | | 29 | |
| 31 | | | 30 | Motown 1 | | | 30 | | | | 30 | |
| 32 | | | 31 | Gospel | | | 31 | | | | 31 | |
| # | CC#0 | CC#32 | PC | Банк: World 3 | CC#0 | CC#32 | PC | Банк: Latin 1 | CC#0 | CC#32 | PC | Банк: Latin 2 |
| 1 | 0 | 9 | 0 | Flamenco | 0 | 10 | 0 | Guitar Bossa | 0 | 11 | 0 | Salsa 1 |
| 2 | | | 1 | Oriental Dance 2 | | | 1 | Unplugged Bossa | | | 1 | Salsa 2 |
| 3 | | | 2 | Oriental Ballad | | | 2 | Cool Bossa | | | 2 | Mambo 1 |
| 4 | | | 3 | Hora | | | 3 | Orchestral Bossa | | | 3 | Mambo Party |
| 5 | | | 4 | Sevillana 1 | | | 4 | Meditation Bossa | | | 4 | English Tango |
| 6 | | | 5 | Sevillana 2 | | | 5 | Basic Bossa | | | 5 | Orchestral Tango |
| 7 | | | 6 | Jota | | | 6 | L.A. Bossa | | | 6 | Tango.it |
| 8 | | | 7 | Copla | | | 7 | Groove Bossa | | | 7 | Italian Tango |
| 9 | | | 8 | Classic 3/4 | | | 8 | New Bossa | | | 8 | Habanera 1 |
| 10 | | | 9 | Bolero | | | 9 | Lite Bossa | | | 9 | Habanera 2 |
| 11 | | | 10 | Minuetto | | | 10 | Lite Beguine | | | 10 | Mambo 2 |
| 12 | | | 11 | Baroque | | | 11 | Latin Pop | | | 11 | Mambo 3 |
| 13 | | | 12 | New Age | | | 12 | Latin Rock 1 | | | 12 | Mambo 2000 |
| 14 | | | 13 | Tarantella | | | 13 | Latin Rock 2 | | | 13 | Salsa 3 |
| 15 | | | 14 | Raspa | | | 14 | Latin Funk | | | 14 | Salsa 4 |
| 16 | | | 15 | Vahde | | | 15 | Unplugged Latin | | | 15 | Mariachi |
| 17 | | | 16 | Oriental | | | 16 | Cha Cha 1 | | | 16 | Reggae 1 |
| 18 | | | 17 | Roman | | | 17 | Pop Cha Cha | | | 17 | Happy Reggae |

| # | CC#0 | CC#32 | PC | Банк: World 3 | CC#0 | CC#32 | PC | Банк: Latin 1 | CC#0 | CC#32 | PC | Банк: Latin 2 |
|----|------|-------|----|-------------------|------|-------|----|-----------------|------|-------|----|-----------------|
| 19 | | | 18 | Ciftetelli | | | 18 | Disco Cha Cha 1 | | | 18 | Reggae 2 |
| 20 | | | 19 | | | | 19 | Disco Cha Cha 2 | | | 19 | Reggae 3 |
| 21 | | | 20 | | | | 20 | Cha Cha 2 | | | 20 | Pasodoble 1 |
| 22 | | | 21 | | | | 21 | Funky Cha Cha | | | 21 | Pasodoble Banda |
| 23 | | | 22 | | | | 22 | Beguine 1 | | | 22 | Pasodoble 2 |
| 24 | | | 23 | | | | 23 | Pop Beguine | | | 23 | Argentina Tango |
| 25 | | | 24 | | | | 24 | Tradit. Bolero | | | 24 | |
| 26 | | | 25 | | | | 25 | Slow Bolero | | | 25 | |
| 27 | | | 26 | | | | 26 | Sabor | | | 26 | |
| 28 | | | 27 | | | | 27 | | | | 27 | |
| 29 | | | 28 | | | | 28 | | | | 28 | |
| 30 | | | 29 | | | | 29 | | | | 29 | |
| 31 | | | 30 | | | | 30 | | | | 30 | |
| 32 | | | 31 | | | | 31 | | | | 31 | |
| # | CC#0 | CC#32 | PC | Банк: Latin Dance | CC#0 | CC#32 | PC | Банк: Jazz 1 | CC#0 | CC#32 | PC | Банк: Jazz 2 |
| 1 | 0 | 12 | 0 | Brazilian Samba | 0 | 13 | 0 | Bigger Band | 0 | 14 | 0 | Fast Big Band 1 |
| 2 | | | 1 | Andean | | | 1 | Big Band 1 | | | 1 | Dance Band |
| 3 | | | 2 | Gipsy Dance | | | 2 | Soft Jazz | | | 2 | Show Time |
| 4 | | | 3 | Latin Dance 1 | | | 3 | BeBop 1 | | | 3 | Movie Swing |
| 5 | | | 4 | Slow Latin Rock | | | 4 | Jazz Brush | | | 4 | Xmas Swing |
| 6 | | | 5 | Samba | | | 5 | Medium Swing | | | 5 | Django |
| 7 | | | 6 | Sambalegre | | | 6 | Slow Swing | | | 6 | Hollywood 1 |
| 8 | | | 7 | Disco Samba | | | 7 | Swing Ballad 1 | | | 7 | Hollywood 2 |
| 9 | | | 8 | Samba Funk | | | 8 | 50's Swing | | | 8 | Broadway |
| 10 | | | 9 | Rhumba 1 | | | 9 | Swing Ballad 2 | | | 9 | Dixieland |
| 11 | | | 10 | Merengue 1 | | | 10 | Unplug. Swing 1 | | | 10 | Big Band 4 |
| 12 | | | 11 | Merengue 2 | | | 11 | Swing Ballad 3 | | | 11 | Swing Shuffle |
| 13 | | | 12 | Cumbia | | | 12 | BeBop 2 | | | 12 | Fast Big Band 2 |
| 14 | | | 13 | Latin Dance 2 | | | 13 | Big Band Medium | | | 13 | Latin Big Band |
| 15 | | | 14 | Batucada | | | 14 | Big Band 40's | | | 14 | Big Band Fox 4 |
| 16 | | | 15 | Rhumba 2 | | | 15 | Big Band 2 | | | 15 | Acid Jazz 2 |
| 17 | | | 16 | Gipsy | | | 16 | Jazz Waltz 1 | | | 16 | New Jazz |
| 18 | | | 17 | Pop Rhumba | | | 17 | Jazz Waltz 2 | | | 17 | Latin Jazz |
| 19 | | | 18 | Calypso | | | 18 | Jazz Waltz 3 | | | 18 | Fusion |
| 20 | | | 19 | Lambada | | | 19 | 5/4 Swing | | | 19 | Ragtime Piano |
| 21 | | | 20 | Meneito | | | 20 | Vocal Swing | | | 20 | Shuffle Piano |
| 22 | | | 21 | Macarena | | | 21 | Big Band 3 | | | 21 | Boogie Piano |
| 23 | | | 22 | | | | 22 | Mood Swing | | | 22 | Bossa Piano |
| 24 | | | 23 | | | | 23 | Unplug. Swing 2 | | | 23 | |
| 25 | | | 24 | | | | 24 | Big Band Ballad | | | 24 | |
| 26 | | | 25 | | | | 25 | | | | 25 | |
| 27 | | | 26 | | | | 26 | | | | 26 | |
| 28 | | | 27 | | | | 27 | | | | 27 | |
| 29 | | | 28 | | | | 28 | | | | 28 | |

| # | CC#0 | CC#32 | PC | Банк: Latin Dance | CC#0 | CC#32 | PC | Банк: Jazz 1 | CC#0 | CC#32 | PC | Банк: Jazz 2 |
|----|------|---------|----|-----------------------|------|---------|----|------------------|------|--------|----|-----------------------|
| 30 | | | 29 | | | | 29 | | | | 29 | |
| 31 | | | 30 | | | | 30 | | | | 30 | |
| 32 | | | 31 | | | | 31 | | | | 31 | |
| # | CC#0 | CC#32 | PC | Банк: Traditional | CC#0 | CC#32 | PC | Банк: User 1 — 3 | CC#0 | CC#32 | PC | Банк: Direct HD 1 — 9 |
| 1 | 0 | 15 | 0 | Italian Waltz 1 | 0 | 17 — 19 | 0 | | 0 | 2 — 28 | 0 | |
| 2 | | | 1 | German Waltz 1 | | | 1 | | | | 1 | |
| 3 | | | 2 | Walzer Musette | | | 2 | | | | 2 | |
| 4 | | | 3 | Vienna Waltz | | | 3 | | | | 3 | |
| 5 | | | 4 | Viennese | | | 4 | | | | 4 | |
| 6 | | | 5 | Tradit. Polka | | | 5 | | | | 5 | |
| 7 | | | 6 | French March | | | 6 | | | | 6 | |
| 8 | | | 7 | March | | | 7 | | | | 7 | |
| 9 | | | 8 | Italian Waltz 2 | | | 8 | | | | 8 | |
| 10 | | | 9 | Italian Waltz 3 | | | 9 | | | | 9 | |
| 11 | | | 10 | Italian Waltz 4 | | | 10 | | | | 10 | |
| 12 | | | 11 | Valzer | | | 11 | | | | 11 | |
| 13 | | | 12 | Italian Waltz 5 | | | 12 | | | | 12 | |
| 14 | | | 13 | German Waltz 2 | | | 13 | | | | 13 | |
| 15 | | | 14 | German Waltz 3 | | | 14 | | | | 14 | |
| 16 | | | 15 | Laendler | | | 15 | | | | 15 | |
| 17 | | | 16 | Mazurka 1 | | | 16 | | | | 16 | |
| 18 | | | 17 | Mazurka 2 | | | 17 | | | | 17 | |
| 19 | | | 18 | Mazurka 3 | | | 18 | | | | 18 | |
| 20 | | | 19 | Italian Polka | | | 19 | | | | 19 | |
| 21 | | | 20 | Polka 1 | | | 20 | | | | 20 | |
| 22 | | | 21 | Polka 2 | | | 21 | | | | 21 | |
| 23 | | | 22 | German Polka | | | 22 | | | | 22 | |
| 24 | | | 23 | Mazurka 4 | | | 23 | | | | 23 | |
| 25 | | | 24 | Polka 3 | | | 24 | | | | 24 | |
| 26 | | | 25 | | | | 25 | | | | 25 | |
| 27 | | | 26 | | | | 26 | | | | 26 | |
| 28 | | | 27 | | | | 27 | | | | 27 | |
| 29 | | | 28 | | | | 28 | | | | 28 | |
| 30 | | | 29 | | | | 29 | | | | 29 | |
| 31 | | | 30 | | | | 30 | | | | 30 | |
| 32 | | | 31 | | | | 31 | | | | 31 | |
| # | CC#0 | CC#32 | PC | Банк: Direct FD 1 — 9 | | | | | | | | |
| 1 | 0 | 29 — 31 | 0 | | | | 0 | | | | 0 | |
| 2 | | | 1 | | | | 1 | | | | 1 | |
| 3 | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | |
| 4 | | | 3 | | | | 3 | | | | 3 | |
| 5 | | | 4 | | | | 4 | | | | 4 | |
| 6 | | | 5 | | | | 5 | | | | 5 | |
| 7 | | | 6 | | | | 6 | | | | 6 | |

| # | CC#0 | CC#32 | PC | Банк: Direct FD 1 — 9 | CC#0 | CC#32 | PC | | CC#0 | CC#32 | PC | |
|----|------|-------|----|-----------------------|------|-------|----|--|------|-------|----|--|
| 8 | | | 7 | | | | 7 | | | | 7 | |
| 9 | | | 8 | | | | 8 | | | | 8 | |
| 10 | | | 9 | | | | 9 | | | | 9 | |
| 11 | | | 10 | | | | 10 | | | | 10 | |
| 12 | | | 11 | | | | 11 | | | | 11 | |
| 13 | | | 12 | | | | 12 | | | | 12 | |
| 14 | | | 13 | | | | 13 | | | | 13 | |
| 15 | | | 14 | | | | 14 | | | | 14 | |
| 16 | | | 15 | | | | 15 | | | | 15 | |
| 17 | | | 16 | | | | 16 | | | | 16 | |
| 18 | | | 17 | | | | 17 | | | | 17 | |
| 19 | | | 18 | | | | 18 | | | | 18 | |
| 20 | | | 19 | | | | 19 | | | | 19 | |
| 21 | | | 20 | | | | 20 | | | | 20 | |
| 22 | | | 21 | | | | 21 | | | | 21 | |
| 23 | | | 22 | | | | 22 | | | | 22 | |
| 24 | | | 23 | | | | 23 | | | | 23 | |
| 25 | | | 24 | | | | 24 | | | | 24 | |
| 26 | | | 25 | | | | 25 | | | | 25 | |
| 27 | | | 26 | | | | 26 | | | | 26 | |
| 28 | | | 27 | | | | 27 | | | | 27 | |
| 29 | | | 28 | | | | 28 | | | | 28 | |
| 30 | | | 29 | | | | 29 | | | | 29 | |
| 31 | | | 30 | | | | 30 | | | | 30 | |
| 32 | | | 31 | | | | 31 | | | | 31 | |

Элементы стиля

Замечание: для выбора элементов стилей Pa1X с помощью внешнего оборудования можно использовать MIDI-сообщения формата Program Change, которые принимаются по каналу Control (см. "MIDI: MIDI In Channels", стр. <210>).

| PC | Элемент стиля | PC | Элемент стиля | PC | Элемент стиля | PC | Элемент стиля | PC | Элемент стиля |
|----|---------------|----|---------------|----|---------------|----|------------------|----|---------------|
| 80 | Variation 1 | 81 | Variation 2 | 82 | Variation 3 | 83 | Variation 4 | 84 | Intro 1 |
| 85 | Intro 2 | 86 | Fill 1 | 87 | Fill 2 | 88 | Ending 1 | 89 | Ending 2 |
| 90 | Fill 3/Break | 91 | Fade IN/OUT | 92 | Memory | 93 | Bass Inversion | 94 | Manual Bass |
| 95 | Tempo Lock | 96 | Single Touch | 97 | Style Change | 98 | Intro 3/Count In | | |

Установки STS (SINGLE TOUCH SETTINGS)

Замечание: для выбора установок STS на Pa1X 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 (см. "MIDI: MIDI In Channels", стр. <210>).

| CC#0 | CC#32 | PC | STS | PC | STS | PC | STS | PC | STS |
|--------------------------------------------|-------|----|------|----|------|----|------|----|------|
| Аналогичны стилю, которому принадлежит STS | | 64 | STS1 | 65 | STS2 | 66 | STS3 | 67 | STS4 |

Программы (упорядочены по номерам Program Change)

Ниже в таблице приводится полный список заводских программ Pa1X, упорядоченных по номерам сообщений Bank Select-Program Change.

Условные обозначения: в таблицу включены MIDI-данные, которые используются для выбора программы с помощью MIDI-сообщений, принимаемых от внешнего оборудования. **CC00:** сообщение Control Change 0 или Bank Select MSB (старший значащий байт сообщения выбора банка); **CC32:** сообщение Control Change 32 или Bank Select LSB (младший значащий байт сообщения выбора банка); **PC:** сообщение Program Change (выбор программы).

| CC00 | CC32 | PC | Имя | Банк |
|------|------|----|------------------|----------|
| 121 | 0 | 0 | Ac. Piano | Piano |
| 121 | 1 | 0 | Ac.Piano Wide | Piano |
| 121 | 2 | 0 | Ac. Piano Dark | Piano |
| 121 | 3 | 0 | Grand Piano | Piano |
| 121 | 4 | 0 | Class.Piano | Piano |
| 121 | 5 | 0 | L/R Piano | Piano |
| 121 | 6 | 0 | Piano & Vibes | Piano |
| 121 | 7 | 0 | Piano & Strings | Piano |
| 121 | 0 | 1 | Bright Piano | Piano |
| 121 | 1 | 1 | Bright PianoWide | Piano |
| 121 | 2 | 1 | Piano Pad 1 | Piano |
| 121 | 3 | 1 | Piano Pad 2 | Piano |
| 121 | 4 | 1 | Piano StringPad | Piano |
| 121 | 0 | 2 | E. Gran Piano | Piano |
| 121 | 1 | 2 | E. Grand Wide | Piano |
| 121 | 2 | 2 | M1 Piano | Piano |
| 121 | 3 | 2 | 90's Piano | Piano |
| 121 | 4 | 2 | 2000's Piano | Piano |
| 121 | 5 | 2 | Chorus Piano | Piano |
| 121 | 6 | 2 | Piano Layers | Piano |
| 121 | 0 | 3 | Honky-Tonk | Piano |
| 121 | 1 | 3 | Honky-Wide | Piano |
| 121 | 0 | 4 | E. Piano 1 | E. Piano |
| 121 | 1 | 4 | Detuned EP 1 | E. Piano |
| 121 | 2 | 4 | EP1 Veloc.sw | E. Piano |
| 121 | 3 | 4 | 60's E. Piano | E. Piano |
| 121 | 4 | 4 | Vintage EP | E. Piano |
| 121 | 5 | 4 | Pro-Dyno EP | E. Piano |
| 121 | 6 | 4 | Pro Stage EP | E. Piano |
| 121 | 7 | 4 | Studio EP | E. Piano |
| 121 | 8 | 4 | R&B E. Piano | E. Piano |
| 121 | 9 | 4 | Thin E. Piano | E. Piano |
| 121 | 10 | 4 | Dyno Tine EP | E. Piano |
| 121 | 11 | 4 | Club E. Piano | E. Piano |
| 121 | 12 | 4 | Classic Wurly | E. Piano |
| 121 | 13 | 4 | Soft Wurly | E. Piano |
| 121 | 14 | 4 | Hard Wurly | E. Piano |

| СС00 | СС32 | РС | Имя | Банк |
|------|------|----|-----------------|---------------|
| 121 | 15 | 4 | Vel. Wurly | E. Piano |
| 121 | 16 | 4 | Tremolo Wurly | E. Piano |
| 121 | 0 | 5 | E. Piano 2 | E. Piano |
| 121 | 1 | 5 | Detuned EP 2 | E. Piano |
| 121 | 2 | 5 | EP2 Veloc.sw | E. Piano |
| 121 | 3 | 5 | EP Legend | E. Piano |
| 121 | 4 | 5 | EP Phase | E. Piano |
| 121 | 5 | 5 | Syn Piano X | E. Piano |
| 121 | 6 | 5 | Stereo Dig. EP | E. Piano |
| 121 | 7 | 5 | Classic Dig. EP | E. Piano |
| 121 | 8 | 5 | Hybrid EP | E. Piano |
| 121 | 9 | 5 | Classic Tines | E. Piano |
| 121 | 10 | 5 | Phantom Tine | E. Piano |
| 121 | 11 | 5 | DW8000 EP | E. Piano |
| 121 | 12 | 5 | Sweeping EP | E. Piano |
| 121 | 13 | 5 | White Pad EP | E. Piano |
| 121 | 0 | 6 | Harpsichord | Piano |
| 121 | 1 | 6 | Harpsi Octave | Piano |
| 121 | 2 | 6 | Harpsi Wide | Piano |
| 121 | 3 | 6 | Harpsi Key Off | Piano |
| 121 | 4 | 6 | Harpsi Korg | Piano |
| 121 | 0 | 7 | Clav | Piano |
| 121 | 1 | 7 | Pulse Clav | Piano |
| 121 | 2 | 7 | Clav Wah | Piano |
| 121 | 3 | 7 | Clav Snap | Piano |
| 121 | 4 | 7 | Sticky Clav | Piano |
| 121 | 0 | 8 | Celesta | Mallet & Bell |
| 121 | 0 | 9 | Glocken | Mallet & Bell |
| 121 | 1 | 9 | Sistro | Mallet & Bell |
| 121 | 0 | 10 | Music Box | Mallet & Bell |
| 121 | 1 | 10 | Orgel | Mallet & Bell |
| 121 | 0 | 11 | Vibraphone 1 | Mallet & Bell |
| 121 | 1 | 11 | Vibrap. Wide | Mallet & Bell |
| 121 | 2 | 11 | Vibraphone 2 | Mallet & Bell |
| 121 | 0 | 12 | Marimba | Mallet & Bell |
| 121 | 1 | 12 | Marimba Wide | Mallet & Bell |
| 121 | 2 | 12 | Marimba Key Off | Mallet & Bell |
| 121 | 3 | 12 | Monkey Skuls | Mallet & Bell |
| 121 | 4 | 12 | Log Drum | Drum & Perc. |
| 121 | 5 | 12 | Mallet Clock | Mallet & Bell |
| 121 | 6 | 12 | Balaphon | Mallet & Bell |
| 121 | 0 | 13 | Xylophone | Mallet & Bell |
| 121 | 0 | 14 | Tubular Bell | Mallet & Bell |
| 121 | 1 | 14 | Church Bell 1 | Mallet & Bell |
| 121 | 2 | 14 | Carillon | Mallet & Bell |

| CC00 | CC32 | PC | Имя | Банк |
|------|------|----|------------------|---------------|
| 121 | 3 | 14 | Church Bell 2 | Mallet & Bell |
| 121 | 0 | 15 | Dulcimer | Mallet & Bell |
| 121 | 1 | 15 | Santur | Mallet & Bell |
| 121 | 0 | 16 | Drawbars Organ1 | Organ |
| 121 | 1 | 16 | Det.DrawbarsOrg. | Organ |
| 121 | 2 | 16 | It. 60's Organ | Organ |
| 121 | 3 | 16 | Drawbars Organ2 | Organ |
| 121 | 4 | 16 | Dark Jazz Organ | Organ |
| 121 | 5 | 16 | Iper Dark Organ | Organ |
| 121 | 6 | 16 | Full Drawbars | Organ |
| 121 | 7 | 16 | DWGS Organ | Organ |
| 121 | 8 | 16 | Jazz Organ | Organ |
| 121 | 9 | 16 | Gospel Organ | Organ |
| 121 | 10 | 16 | Good Old B | Organ |
| 121 | 11 | 16 | VOX Legend | Organ |
| 121 | 12 | 16 | Arabian Organ | Organ |
| 121 | 13 | 16 | Gospel Organ Vel | Organ |
| 121 | 0 | 17 | Perc. Organ 1 | Organ |
| 121 | 1 | 17 | Det.Perc.Organ | Organ |
| 121 | 2 | 17 | Perc. Organ 2 | Organ |
| 121 | 3 | 17 | Old Wheels | Organ |
| 121 | 4 | 17 | Percuss. BX3 | Organ |
| 121 | 5 | 17 | M1 Organ | Organ |
| 121 | 6 | 17 | Techno Org.Bass | Organ |
| 121 | 7 | 17 | Bx3 Short Decay | Organ |
| 121 | 8 | 17 | Rotary Organ | Organ |
| 121 | 9 | 17 | Perc.StereoOrgan | Organ |
| 121 | 0 | 18 | Rock Organ | Organ |
| 121 | 1 | 18 | BX3 Vel. Sw | Organ |
| 121 | 2 | 18 | Killer B | Organ |
| 121 | 3 | 18 | Dirty B | Organ |
| 121 | 4 | 18 | Classic Click | Organ |
| 121 | 5 | 18 | Dist. Organ | Organ |
| 121 | 6 | 18 | Super BX Perc. | Organ |
| 121 | 7 | 18 | Dirty Jazz Organ | Organ |
| 121 | 8 | 18 | Perc.Short Decay | Organ |
| 121 | 9 | 18 | Perc. Wheels | Organ |
| 121 | 10 | 18 | Jimmy Organ | Organ |
| 121 | 0 | 19 | Church Organ | Organ |
| 121 | 1 | 19 | Church Oct. Mix | Organ |
| 121 | 2 | 19 | Detuned Church | Organ |
| 121 | 3 | 19 | Pipe Mixture | Organ |
| 121 | 4 | 19 | Church Pipes | Organ |
| 121 | 5 | 19 | Full Pipes | Organ |
| 121 | 6 | 19 | Pipe Tutti 1 | Organ |

| СС00 | СС32 | РС | Имя | Банк |
|------|------|----|-------------------|-----------|
| 121 | 7 | 19 | Positive Organ | Organ |
| 121 | 8 | 19 | Pipe Tutti 2 | Organ |
| 121 | 9 | 19 | Pipe Tutti 3 | Organ |
| 121 | 0 | 20 | Reed Organ | Organ |
| 121 | 1 | 20 | Puff Organ | Organ |
| 121 | 2 | 20 | Small Pipe | Organ |
| 121 | 3 | 20 | Flauto Pipes | Organ |
| 121 | 4 | 20 | Pipe Flute | Organ |
| 121 | 0 | 21 | Accordion | Accordion |
| 121 | 1 | 21 | Accordion 2 | Accordion |
| 121 | 2 | 21 | Akordeon | Accordion |
| 121 | 3 | 21 | Musette 1 | Accordion |
| 121 | 4 | 21 | Musette 2 | Accordion |
| 121 | 5 | 21 | Musette Clar. | Accordion |
| 121 | 6 | 21 | Fisa 16 | Accordion |
| 121 | 7 | 21 | Fisa 16 | Accordion |
| 121 | 8 | 21 | Fisa Master | Accordion |
| 121 | 9 | 21 | Cassotto | Accordion |
| 121 | 10 | 21 | Arabic Accordion | Accordion |
| 121 | 11 | 21 | Sweet Musette | Accordion |
| 121 | 12 | 21 | Cassotto 16' | Accordion |
| 121 | 13 | 21 | Cassotto Or.Tune | Accordion |
| 121 | 14 | 21 | Cassotto NorTune | Accordion |
| 121 | 15 | 21 | Detune Accordion | Accordion |
| 121 | 16 | 21 | 2 Voices Musette | Accordion |
| 121 | 17 | 21 | 3 Voices Musette | Accordion |
| 121 | 18 | 21 | France Musette | Accordion |
| 121 | 19 | 21 | Acc.Clarinet OT | Accordion |
| 121 | 20 | 21 | Acc. Clarinet NT | Accordion |
| 121 | 21 | 21 | Acc. Piccolo OT | Accordion |
| 121 | 22 | 21 | Acc. Piccolo NT | Accordion |
| 121 | 23 | 21 | Master Accordion | Accordion |
| 121 | 0 | 22 | Harmonica | Accordion |
| 121 | 1 | 22 | Sweet Harmonica | Accordion |
| 121 | 2 | 22 | Harmonica 2 | Accordion |
| 121 | 3 | 22 | Harmonica AT | Accordion |
| 121 | 0 | 23 | Tango Accordion | Accordion |
| 121 | 1 | 23 | Fisa Tango! | Accordion |
| 121 | 2 | 23 | Accordion 16 8' | Accordion |
| 121 | 3 | 23 | Accordion 16 8 4' | Accordion |
| 121 | 4 | 23 | Acc.16 8' & Bass | Accordion |
| 121 | 5 | 23 | Accordion Bass | Accordion |
| 121 | 6 | 23 | Acc.Voice Change | Accordion |
| 121 | 7 | 23 | Accordion 16 4' | Accordion |
| 121 | 8 | 23 | Acc.16 8 4' Plus | Accordion |

| CC00 | CC32 | PC | Имя | Банк |
|------|------|----|------------------|-----------|
| 121 | 9 | 23 | Acc. & Acc. Bass | Accordion |
| 121 | 0 | 24 | Nylon Guitar 1 | Guitar |
| 121 | 1 | 24 | Ukulele | Guitar |
| 121 | 2 | 24 | Nylon Key Off | Guitar |
| 121 | 3 | 24 | Nylon Guitar 3 | Guitar |
| 121 | 4 | 24 | Nylon Bossa | Guitar |
| 121 | 5 | 24 | Ac.Guitar KeyOff | Guitar |
| 121 | 6 | 24 | Spanish Guitar | Guitar |
| 121 | 7 | 24 | Guitar Strings | Guitar |
| 121 | 8 | 24 | Nylon Gtr Pro1 | Guitar |
| 121 | 9 | 24 | Brazilian Guitar | Guitar |
| 121 | 10 | 24 | Nylon Vel. Harm. | Guitar |
| 121 | 11 | 24 | Nylon Gtr Pro2 | Guitar |
| 121 | 12 | 24 | Nylon Gtr RX1 | Guitar |
| 121 | 13 | 24 | Nylon Gtr RX2 | Guitar |
| 121 | 14 | 24 | Nylon Slide Pro | Guitar |
| 121 | 15 | 24 | Nylon Guitar 2 | Guitar |
| 121 | 0 | 25 | Steel Guitar 1 | Guitar |
| 121 | 1 | 25 | 12 Strings Gtr | Guitar |
| 121 | 2 | 25 | Mandolin | Guitar |
| 121 | 3 | 25 | Steel & Body | Guitar |
| 121 | 4 | 25 | Steel Guitar 2 | Guitar |
| 121 | 5 | 25 | Steel 12 Strings | Guitar |
| 121 | 6 | 25 | Hackbrett | Guitar |
| 121 | 7 | 25 | Finger Key Off | Guitar |
| 121 | 8 | 25 | Finger Tips | Guitar |
| 121 | 9 | 25 | Steel Folk Gtr | Guitar |
| 121 | 10 | 25 | Mandolin Key Off | Guitar |
| 121 | 11 | 25 | Mandolin Trem. | Guitar |
| 121 | 12 | 25 | Reso. Guitar | Guitar |
| 121 | 13 | 25 | Steel Slide Pro1 | Guitar |
| 121 | 14 | 25 | Steel Slide Pro2 | Guitar |
| 121 | 15 | 25 | Steel Guitar RX1 | Guitar |
| 121 | 16 | 25 | Steel Guitar RX2 | Guitar |
| 121 | 17 | 25 | 12 Strings Pro | Guitar |
| 121 | 18 | 25 | 12 Strings RX | Guitar |
| 121 | 19 | 25 | Steel Guitar Pro | Guitar |
| 121 | 20 | 25 | Steel Guitar 3 | Guitar |
| 121 | 0 | 26 | Jazz Guitar | Guitar |
| 121 | 1 | 26 | Pedal Steel Gtr1 | Guitar |
| 121 | 2 | 26 | Club Jazz Gtr 1 | Guitar |
| 121 | 3 | 26 | Club Jazz Gtr 2 | Guitar |
| 121 | 4 | 26 | Pedal Steel Gtr2 | Guitar |
| 121 | 5 | 26 | Soft Jazz Guitar | Guitar |
| 121 | 6 | 26 | JazzGtr SlidePro | Guitar |

| СС00 | СС32 | РС | Имя | Банк |
|------|------|----|------------------|--------|
| 121 | 0 | 27 | Clean Guitar 2 | Guitar |
| 121 | 1 | 27 | Det. Clean Gtr | Guitar |
| 121 | 2 | 27 | Mid Tone Gtr | Guitar |
| 121 | 3 | 27 | Chorus Guitar | Guitar |
| 121 | 4 | 27 | Vintage S.2 | Guitar |
| 121 | 5 | 27 | Proces.E.Guitar | Guitar |
| 121 | 6 | 27 | Single Coil | Guitar |
| 121 | 7 | 27 | New Stra.Guitar | Guitar |
| 121 | 8 | 27 | Guitarish | Guitar |
| 121 | 9 | 27 | L&R E.Guitar 1 | Guitar |
| 121 | 10 | 27 | L&R E.Guitar 2 | Guitar |
| 121 | 11 | 27 | Country Nu | Guitar |
| 121 | 12 | 27 | Funky Wah Sw. | Guitar |
| 121 | 13 | 27 | Clean Gtr Pro1 | Guitar |
| 121 | 14 | 27 | Single Coil Pro | Guitar |
| 121 | 15 | 27 | Clean Gtr Pro2 | Guitar |
| 121 | 16 | 27 | Stra. Vel. Pro | Guitar |
| 121 | 17 | 27 | Stra. Gtr Slide | Guitar |
| 121 | 18 | 27 | Chorus Gtr Pro | Guitar |
| 121 | 19 | 27 | Vintage S.1 | Guitar |
| 121 | 20 | 27 | Clean Guitar 1 | Guitar |
| 121 | 21 | 27 | Solid Guitar | Guitar |
| 121 | 22 | 27 | Stein Guitar 1 | Guitar |
| 121 | 23 | 27 | Stein Guitar 2 | Guitar |
| 121 | 24 | 27 | Stein Guitar 3 | Guitar |
| 121 | 0 | 28 | Muted Guitar | Guitar |
| 121 | 1 | 28 | Funky Cut Gtr | Guitar |
| 121 | 2 | 28 | Mute Vel. Gtr | Guitar |
| 121 | 3 | 28 | Jazz Man | Guitar |
| 121 | 4 | 28 | R&R Guitar | Guitar |
| 121 | 5 | 28 | Stra. Chime | Guitar |
| 121 | 6 | 28 | Clean Mute Gtr | Guitar |
| 121 | 7 | 28 | Rhythm E.Guitar | Guitar |
| 121 | 8 | 28 | Clean Funk | Guitar |
| 121 | 9 | 28 | Disto Mute | Guitar |
| 121 | 10 | 28 | Clean Funk RX1 | Guitar |
| 121 | 11 | 28 | Clean Funk RX2 | Guitar |
| 121 | 12 | 28 | Funk Stein RX1 | Guitar |
| 121 | 13 | 28 | Funk Stein RX2 | Guitar |
| 121 | 14 | 28 | Clean Guitar RX1 | Guitar |
| 121 | 15 | 28 | Clean Guitar RX2 | Guitar |
| 121 | 16 | 28 | Clean Guitar RX3 | Guitar |
| 121 | 17 | 28 | Clean Guitar RX4 | Guitar |
| 121 | 18 | 28 | Clean Guitar RX5 | Guitar |
| 121 | 0 | 29 | Overdrive Gtr | Guitar |

| CC00 | CC32 | PC | Имя | Банк |
|------|------|----|-------------------|--------|
| 121 | 1 | 29 | Guitar Pinch | Guitar |
| 121 | 0 | 30 | Distortion Gtr | Guitar |
| 121 | 1 | 30 | Feedback Gtr | Guitar |
| 121 | 2 | 30 | Dist.Rhythmic Gtr | Guitar |
| 121 | 3 | 30 | Joystick Gtr Y- | Guitar |
| 121 | 4 | 30 | Power Chords | Guitar |
| 121 | 5 | 30 | Mute Monster | Guitar |
| 121 | 6 | 30 | Wet Dist. Gtr | Guitar |
| 121 | 7 | 30 | Solo Dist. Gtr | Guitar |
| 121 | 8 | 30 | Stereo Dist. | Guitar |
| 121 | 9 | 30 | Dist. Guitar RX1 | Guitar |
| 121 | 10 | 30 | Dist. Guitar RX2 | Guitar |
| 121 | 0 | 31 | Gtr. Harmonic | Guitar |
| 121 | 1 | 31 | Gtr. Feedback | Guitar |
| 121 | 2 | 31 | E.Gtr Harmonics | Guitar |
| 121 | 0 | 32 | Acoustic Bass | Bass |
| 121 | 1 | 32 | Ac. Bass Buzz | Bass |
| 121 | 2 | 32 | Bass & Ride 2 | Bass |
| 121 | 3 | 32 | Acous. Bass Pro1 | Bass |
| 121 | 4 | 32 | Acous. Bass Pro2 | Bass |
| 121 | 5 | 32 | DarkWoody A.Bass | Bass |
| 121 | 6 | 32 | Bass & Ride 1 | Bass |
| 121 | 7 | 32 | Acous. Bass RX | Bass |
| 121 | 0 | 33 | Finger Bass 3 | Bass |
| 121 | 1 | 33 | Finger Slap 2 | Bass |
| 121 | 2 | 33 | Finger E.Bass1 | Bass |
| 121 | 3 | 33 | Finger E.Bass2 | Bass |
| 121 | 4 | 33 | Finger E.Bass3 | Bass |
| 121 | 5 | 33 | Stick Bass | Bass |
| 121 | 6 | 33 | Finger Bass 1 | Bass |
| 121 | 7 | 33 | Finger Bass 2 | Bass |
| 121 | 8 | 33 | Chorus Fing.Bass | Bass |
| 121 | 9 | 33 | Bright Finger B. | Bass |
| 121 | 10 | 33 | Finger Bass Vel. | Bass |
| 121 | 11 | 33 | More mid! Bass | Bass |
| 121 | 12 | 33 | Finger Slap 1 | Bass |
| 121 | 13 | 33 | Finger Bass RX | Bass |
| 121 | 14 | 33 | FingerB.& Guitar | Bass |
| 121 | 0 | 34 | Picked E.Bass 3 | Bass |
| 121 | 1 | 34 | Picked E.Bass 1 | Bass |
| 121 | 2 | 34 | Picked E.Bass 2 | Bass |
| 121 | 3 | 34 | Stein Bass | Bass |
| 121 | 4 | 34 | Guitar Bass | Bass |
| 121 | 5 | 34 | Bass Mute | Bass |
| 121 | 6 | 34 | Bass&Gtr Double | Bass |

| СС00 | СС32 | РС | Имя | Банк |
|------|------|----|-------------------|---------|
| 121 | 7 | 34 | Pick Bass Vel.1 | Bass |
| 121 | 8 | 34 | Pick Bass Vel.2 | Bass |
| 121 | 9 | 34 | Ticktacing Bass | Bass |
| 121 | 10 | 34 | Picked Bass RX | Bass |
| 121 | 0 | 35 | Fretless Bass 1 | Bass |
| 121 | 1 | 35 | Fretless Bass2 | Bass |
| 121 | 2 | 35 | Fretless Sw. | Bass |
| 121 | 3 | 35 | Sweet Fretless | Bass |
| 121 | 4 | 35 | Dark R&B Bass1 | Bass |
| 121 | 5 | 35 | Dark R&B Bass2 | Bass |
| 121 | 6 | 35 | Woofers Pusher B. | Bass |
| 121 | 0 | 36 | Slap Bass 2 | Bass |
| 121 | 1 | 36 | Super Sw.Bass1 | Bass |
| 121 | 2 | 36 | Super Sw.Bass2 | Bass |
| 121 | 3 | 36 | FunkSlap Bass RX | Bass |
| 121 | 4 | 36 | SlapFing Bass RX | Bass |
| 121 | 5 | 36 | SlapPick Bass RX | Bass |
| 121 | 0 | 37 | Slap Bass 3 | Bass |
| 121 | 1 | 37 | Thumb Bass | Bass |
| 121 | 2 | 37 | Dyna Bass | Bass |
| 121 | 3 | 37 | Slap Bass Vel. | Bass |
| 121 | 4 | 37 | Chorus Slap Bass | Bass |
| 121 | 5 | 37 | The Other Slap | Bass |
| 121 | 6 | 37 | Slap Bass 1 | Bass |
| 121 | 0 | 38 | Synth Bass 1 | Bass |
| 121 | 1 | 38 | Syn Bass Warm | Bass |
| 121 | 2 | 38 | Syn Bass Reso | Bass |
| 121 | 3 | 38 | Clav Bass | Bass |
| 121 | 4 | 38 | Hammer | Bass |
| 121 | 5 | 38 | 30303 Bass | Bass |
| 121 | 6 | 38 | 30303 Square | Bass |
| 121 | 7 | 38 | Bass Square | Bass |
| 121 | 8 | 38 | Syn Bass Res | Bass |
| 121 | 9 | 38 | Digi Bass 1 | Bass |
| 121 | 10 | 38 | Digi Bass 2 | Bass |
| 121 | 11 | 38 | Digi Bass 3 | Bass |
| 121 | 12 | 38 | Blind as a Bat | Bass |
| 121 | 13 | 38 | Jungle Bass | Bass |
| 121 | 14 | 38 | Auto Pilot 1 | Synth 2 |
| 121 | 15 | 38 | Hybrid Bass | Bass |
| 121 | 16 | 38 | Dr. Octave | Bass |
| 121 | 17 | 38 | Drive Bass | Bass |
| 121 | 0 | 39 | Synth Bass 2 | Bass |
| 121 | 1 | 39 | Attack Bass | Bass |
| 121 | 2 | 39 | Rubber Bass | Bass |

| CC00 | CC32 | PC | Имя | Банк |
|------|------|----|------------------|-----------------|
| 121 | 3 | 39 | Attack Pulse | Bass |
| 121 | 4 | 39 | Euro Bass | Bass |
| 121 | 5 | 39 | Jungle Rez | Bass |
| 121 | 6 | 39 | Nasty Bass | Bass |
| 121 | 7 | 39 | Phat Bass | Bass |
| 121 | 8 | 39 | Poinker Bass | Bass |
| 121 | 9 | 39 | Synth Bass 80ish | Bass |
| 121 | 10 | 39 | Autofilter Bass | Bass |
| 121 | 11 | 39 | Monofilter Bass | Bass |
| 121 | 12 | 39 | Reso Bass | Bass |
| 121 | 13 | 39 | Auto Pilot 2 | Bass |
| 121 | 14 | 39 | Bass4 Da Phunk | Bass |
| 121 | 0 | 40 | Violin | Strings & Vocal |
| 121 | 1 | 40 | Slow Att.Violin | Strings & Vocal |
| 121 | 2 | 40 | Solo Violin | Strings & Vocal |
| 121 | 3 | 40 | Slow Violin | Strings & Vocal |
| 121 | 0 | 41 | Viola | Strings & Vocal |
| 121 | 0 | 42 | Cello | Strings & Vocal |
| 121 | 0 | 43 | Contrabass | Strings & Vocal |
| 121 | 0 | 44 | Tremolo Strings | Strings & Vocal |
| 121 | 0 | 45 | Pizzicato Str. | Strings & Vocal |
| 121 | 1 | 45 | Pizz. Ensemble | Strings & Vocal |
| 121 | 2 | 45 | Pizz. Section | Strings & Vocal |
| 121 | 3 | 45 | Double Strings | Strings & Vocal |
| 121 | 0 | 46 | Orchestral Harp | Strings & Vocal |
| 121 | 1 | 46 | Yang Chin | Strings & Vocal |
| 121 | 0 | 47 | Timpani | Drum & Perc. |
| 121 | 0 | 48 | Strings Ens. 1 | Strings & Vocal |
| 121 | 1 | 48 | Strings & Brass | Strings & Vocal |
| 121 | 2 | 48 | 60's Strings | Strings & Vocal |
| 121 | 3 | 48 | St. Strings | Strings & Vocal |
| 121 | 4 | 48 | Legato Strings | Strings & Vocal |
| 121 | 5 | 48 | i3 Strings | Strings & Vocal |
| 121 | 6 | 48 | N Strings | Strings & Vocal |
| 121 | 7 | 48 | Arco Strings | Strings & Vocal |
| 121 | 8 | 48 | Octave Strings | Strings & Vocal |
| 121 | 9 | 48 | Strings Quartet | Strings & Vocal |
| 121 | 10 | 48 | Symphonic Bows | Strings & Vocal |
| 121 | 11 | 48 | Ensemble & Solo | Strings & Vocal |
| 121 | 12 | 48 | Camera Strings | Strings & Vocal |
| 121 | 13 | 48 | Arabic Strings | Strings & Vocal |
| 121 | 14 | 48 | Orchestra Tutti1 | Strings & Vocal |
| 121 | 15 | 48 | Strings & Horns | Strings & Vocal |
| 121 | 16 | 48 | Orch. & Oboe 1 | Strings & Vocal |
| 121 | 17 | 48 | Orch. & Oboe 2 | Strings & Vocal |

| CC00 | CC32 | PC | Имя | Банк |
|------|------|----|------------------|-----------------|
| 121 | 18 | 48 | Strings & Glock. | Strings & Vocal |
| 121 | 19 | 48 | Orchestra Tutti2 | Strings & Vocal |
| 121 | 20 | 48 | Orchestra&Flute | Strings & Vocal |
| 121 | 0 | 49 | Strings Ens. 2 | Strings & Vocal |
| 121 | 1 | 49 | Sweeper Strings | Strings & Vocal |
| 121 | 2 | 49 | Full Strings | Strings & Vocal |
| 121 | 0 | 50 | Synth Strings1 | Strings & Vocal |
| 121 | 1 | 50 | Synth Strings3 | Strings & Vocal |
| 121 | 2 | 50 | Analog Strings2 | Strings & Vocal |
| 121 | 3 | 50 | Analog Velve | Strings & Vocal |
| 121 | 4 | 50 | Odissey | Strings & Vocal |
| 121 | 5 | 50 | Analog Strings1 | Strings & Vocal |
| 121 | 0 | 51 | Synth Strings2 | Strings & Vocal |
| 121 | 0 | 52 | Choir Aahs | Strings & Vocal |
| 121 | 1 | 52 | Choir Aahs2 | Strings & Vocal |
| 121 | 2 | 52 | Oooh Voices | Strings & Vocal |
| 121 | 3 | 52 | Oooh Slow Voice | Strings & Vocal |
| 121 | 4 | 52 | Take Voices 1 | Strings & Vocal |
| 121 | 5 | 52 | Take Voices 2 | Strings & Vocal |
| 121 | 6 | 52 | Oooh Choir | Strings & Vocal |
| 121 | 7 | 52 | Aaah Choir | Strings & Vocal |
| 121 | 8 | 52 | Mmmh Choir | Strings & Vocal |
| 121 | 9 | 52 | Oh-Ah Voices | Strings & Vocal |
| 121 | 10 | 52 | Slow Choir | Strings & Vocal |
| 121 | 11 | 52 | Grand Choir | Strings & Vocal |
| 121 | 12 | 52 | Choir Light | Strings & Vocal |
| 121 | 13 | 52 | Strings Choir | Strings & Vocal |
| 121 | 0 | 53 | Voice Ooohs | Strings & Vocal |
| 121 | 1 | 53 | Humming | Strings & Vocal |
| 121 | 2 | 53 | Doolally | Strings & Vocal |
| 121 | 3 | 53 | Airways | Strings & Vocal |
| 121 | 0 | 54 | Synth Voice | Strings & Vocal |
| 121 | 1 | 54 | Analog Voice | Strings & Vocal |
| 121 | 2 | 54 | Vocalesque | Strings & Vocal |
| 121 | 3 | 54 | Vocalscape | Strings & Vocal |
| 121 | 4 | 54 | Classic Vox | Strings & Vocal |
| 121 | 5 | 54 | Dream Voice | Strings & Vocal |
| 121 | 0 | 55 | Orchestra Hit | Brass |
| 121 | 1 | 55 | Bass Hit Plus | Brass |
| 121 | 2 | 55 | 6th Hit | Brass |
| 121 | 3 | 55 | Euro Hit | Brass |
| 121 | 4 | 55 | Brass Impact | Brass |
| 121 | 5 | 55 | Hit in India | SFX |
| 121 | 6 | 55 | Wild Arp | Synth 2 |
| 121 | 7 | 55 | Flip Blip | Synth 2 |

| CC00 | CC32 | PC | Имя | Банк |
|------|------|----|------------------|-----------------|
| 121 | 8 | 55 | Netherland Hit | Brass |
| 121 | 0 | 56 | Trumpet | Trumpet & Trbn. |
| 121 | 1 | 56 | Dark Trumpet | Trumpet & Trbn. |
| 121 | 2 | 56 | Trumpet 2 | Trumpet & Trbn. |
| 121 | 3 | 56 | Mono Trumpet | Trumpet & Trbn. |
| 121 | 4 | 56 | Trumpet Expr | Trumpet & Trbn. |
| 121 | 5 | 56 | Trumpet Pitch | Trumpet & Trbn. |
| 121 | 6 | 56 | Dual Trumpets | Trumpet & Trbn. |
| 121 | 7 | 56 | Flugel Horn | Trumpet & Trbn. |
| 121 | 8 | 56 | Warm Flugel | Trumpet & Trbn. |
| 121 | 9 | 56 | BeBop Cornet | Trumpet & Trbn. |
| 121 | 10 | 56 | Trumpet Pro1 | Trumpet & Trbn. |
| 121 | 11 | 56 | Trumpet Pro2 | Trumpet & Trbn. |
| 121 | 12 | 56 | Sweet FlugelHorn | Trumpet & Trbn. |
| 121 | 13 | 56 | Flugel Horn Pro | Trumpet & Trbn. |
| 121 | 0 | 57 | Trombone 1 | Trumpet & Trbn. |
| 121 | 1 | 57 | Trombone 2 | Trumpet & Trbn. |
| 121 | 2 | 57 | Bright Trombone | Trumpet & Trbn. |
| 121 | 3 | 57 | Hard Trombone | Trumpet & Trbn. |
| 121 | 4 | 57 | Soft Trombone | Trumpet & Trbn. |
| 121 | 5 | 57 | Pitch Trombone | Trumpet & Trbn. |
| 121 | 6 | 57 | Trombone Expr. 1 | Trumpet & Trbn. |
| 121 | 7 | 57 | Trombone Expr. 2 | Trumpet & Trbn. |
| 121 | 8 | 57 | Trombone Vel. 1 | Trumpet & Trbn. |
| 121 | 9 | 57 | Trombone Vel. 2 | Trumpet & Trbn. |
| 121 | 10 | 57 | Trombone Vel. 3 | Trumpet & Trbn. |
| 121 | 11 | 57 | Trombone Pro Vel | Trumpet & Trbn. |
| 121 | 0 | 58 | Tuba | Trumpet & Trbn. |
| 121 | 1 | 58 | Ob. Tuba | Trumpet & Trbn. |
| 121 | 2 | 58 | Tuba Gold | Trumpet & Trbn. |
| 121 | 3 | 58 | Dynabone | Trumpet & Trbn. |
| 121 | 0 | 59 | Mute Trumpet 1 | Trumpet & Trbn. |
| 121 | 1 | 59 | Mute Trumpet 2 | Trumpet & Trbn. |
| 121 | 2 | 59 | Wah Trumpet | Trumpet & Trbn. |
| 121 | 3 | 59 | Mute Ensemble 1 | Brass |
| 121 | 4 | 59 | Mute Ensemble 2 | Brass |
| 121 | 0 | 60 | French Horn 1 | Brass |
| 121 | 1 | 60 | French Horn 2 | Brass |
| 121 | 2 | 60 | French Section | Brass |
| 121 | 3 | 60 | Classic Horns | Brass |
| 121 | 4 | 60 | Horns & Ensemble | Brass |
| 121 | 0 | 61 | Brass Section 1 | Brass |
| 121 | 1 | 61 | Brass Section 2 | Brass |
| 121 | 2 | 61 | Tight Brass 3 | Brass |
| 121 | 3 | 61 | Glen & Friends | Brass |

| СС00 | СС32 | РС | Имя | Банк |
|------|------|----|-----------------|---------|
| 121 | 4 | 61 | Big Band Brass | Brass |
| 121 | 5 | 61 | Sax & Brass | Brass |
| 121 | 6 | 61 | Glen & Boys | Brass |
| 121 | 7 | 61 | Trumpet & Brass | Brass |
| 121 | 8 | 61 | Attack Brass | Brass |
| 121 | 9 | 61 | Trumpet Ens. | Brass |
| 121 | 10 | 61 | Trombone Ens. | Brass |
| 121 | 11 | 61 | Trombones | Brass |
| 121 | 12 | 61 | Tight Brass 4 | Brass |
| 121 | 13 | 61 | Fat Brass | Brass |
| 121 | 14 | 61 | Dyna Brass 1 | Brass |
| 121 | 15 | 61 | Brass Expr. | Brass |
| 121 | 16 | 61 | Brass Band | Brass |
| 121 | 17 | 61 | Film Brass | Brass |
| 121 | 18 | 61 | Brass Slow | Brass |
| 121 | 19 | 61 | Fanfare | Brass |
| 121 | 20 | 61 | Movie Brass | Brass |
| 121 | 21 | 61 | Power Brass | Brass |
| 121 | 22 | 61 | Dyna Brass 2 | Brass |
| 121 | 23 | 61 | Sforzato Brass | Brass |
| 121 | 24 | 61 | Double Brass | Brass |
| 121 | 25 | 61 | Brass Hit | Brass |
| 121 | 26 | 61 | Brass Fall | Brass |
| 121 | 27 | 61 | Tight Brass 1 | Brass |
| 121 | 28 | 61 | Tight Brass Pro | Brass |
| 121 | 29 | 61 | Tight Brass 2 | Brass |
| 121 | 30 | 61 | Brass of Power | Brass |
| 121 | 0 | 62 | Synth Brass 1 | Brass |
| 121 | 1 | 62 | Synth Brass 3 | Brass |
| 121 | 2 | 62 | Analog Brass 1 | Brass |
| 121 | 3 | 62 | Jump Brass | Brass |
| 121 | 4 | 62 | Electrik Brass | Brass |
| 121 | 5 | 62 | Synth Brass 5 | Brass |
| 121 | 0 | 63 | Synth Brass 2 | Brass |
| 121 | 1 | 63 | Synth Brass 4 | Brass |
| 121 | 2 | 63 | Analog Brass 2 | Brass |
| 121 | 3 | 63 | Brass Pad | Brass |
| 121 | 4 | 63 | Big Panner | Synth 1 |
| 121 | 0 | 64 | Soprano Sax | Sax |
| 121 | 1 | 64 | Sweet Soprano 3 | Sax |
| 121 | 2 | 64 | Soprano Pro | Sax |
| 121 | 3 | 64 | Sweet Soprano 1 | Sax |
| 121 | 4 | 64 | Sweet Soprano 2 | Sax |
| 121 | 0 | 65 | Alto Sax | Sax |
| 121 | 1 | 65 | Alto Breath | Sax |

| CC00 | CC32 | PC | Имя | Банк |
|------|------|----|------------------|----------|
| 121 | 2 | 65 | Sax Ensemble | Sax |
| 121 | 3 | 65 | Breathy Alto Sax | Sax |
| 121 | 4 | 65 | Alto Sax Growl | Sax |
| 121 | 5 | 65 | Sweet Alto Sax 1 | Sax |
| 121 | 6 | 65 | Sweet Alto Sax 2 | Sax |
| 121 | 7 | 65 | Soft Alto Sax | Sax |
| 121 | 8 | 65 | Alto Sax Pro | Sax |
| 121 | 0 | 66 | Tenor Sax | Sax |
| 121 | 1 | 66 | Tenor Sax Noise1 | Sax |
| 121 | 2 | 66 | Soft Tenor | Sax |
| 121 | 3 | 66 | Tenor Breath | Sax |
| 121 | 4 | 66 | Tenor Growl | Sax |
| 121 | 5 | 66 | Folk Sax | Sax |
| 121 | 6 | 66 | Tenor Sax Noise2 | Sax |
| 121 | 7 | 66 | Tenor Sax Expr.1 | Sax |
| 121 | 8 | 66 | Tenor Sax Expr.2 | Sax |
| 121 | 9 | 66 | Jazz Tenor Vel.1 | Sax |
| 121 | 10 | 66 | Jazz Tenor Vel.2 | Sax |
| 121 | 11 | 66 | Reed of Power | Sax |
| 121 | 0 | 67 | Baritone Sax | Sax |
| 121 | 1 | 67 | Baritone Growl | Sax |
| 121 | 2 | 67 | Breathy Baritone | Sax |
| 121 | 3 | 67 | Baritone Sax Pro | Sax |
| 121 | 0 | 68 | Oboe | Woodwind |
| 121 | 1 | 68 | Double Reed | Woodwind |
| 121 | 0 | 69 | English Horn 1 | Woodwind |
| 121 | 1 | 69 | English Horn 2 | Woodwind |
| 121 | 0 | 70 | Bassoon | Woodwind |
| 121 | 0 | 71 | Clarinet | Woodwind |
| 121 | 1 | 71 | Jazz Clarinet | Woodwind |
| 121 | 2 | 71 | Clarinet G | Woodwind |
| 121 | 3 | 71 | Section Winds 1 | Woodwind |
| 121 | 4 | 71 | Section Winds 2 | Woodwind |
| 121 | 5 | 71 | Clarinet Ens. | Woodwind |
| 121 | 6 | 71 | Woodwinds | Woodwind |
| 121 | 7 | 71 | Folk Clarinet | Woodwind |
| 121 | 0 | 72 | Piccolo | Woodwind |
| 121 | 1 | 72 | Small Orchestra | Woodwind |
| 121 | 2 | 72 | Nay | Woodwind |
| 121 | 0 | 73 | Flute | Woodwind |
| 121 | 1 | 73 | Jazz Flute | Woodwind |
| 121 | 2 | 73 | Flute Switch | Woodwind |
| 121 | 3 | 73 | Flute Dyn. 5th | Woodwind |
| 121 | 4 | 73 | Flute Frullato | Woodwind |
| 121 | 5 | 73 | Orchestra Flute | Woodwind |

| CC00 | CC32 | PC | Имя | Банк |
|------|------|----|------------------|----------|
| 121 | 6 | 73 | Flute Muted | Brass |
| 121 | 7 | 73 | Wooden Flute | Woodwind |
| 121 | 8 | 73 | Bambu Flute | Woodwind |
| 121 | 9 | 73 | Flute 2 | Woodwind |
| 121 | 0 | 74 | Recorder 1 | Woodwind |
| 121 | 1 | 74 | Recorder 2 | Woodwind |
| 121 | 0 | 75 | Pan Flute | Woodwind |
| 121 | 1 | 75 | Kawala | Woodwind |
| 121 | 0 | 76 | Blown Bottle | Woodwind |
| 121 | 0 | 77 | Shakuhachi 1 | Woodwind |
| 121 | 1 | 77 | Old Shakuhachi | Woodwind |
| 121 | 2 | 77 | Shakuhachi 2 | Woodwind |
| 121 | 0 | 78 | Whistle 1 | Woodwind |
| 121 | 1 | 78 | Whistle 2 | Woodwind |
| 121 | 0 | 79 | Ocarina | Woodwind |
| 121 | 0 | 80 | Lead Square 1 | Synth 2 |
| 121 | 1 | 80 | Lead Square 2 | Synth 2 |
| 121 | 2 | 80 | Lead Sine | Synth 2 |
| 121 | 3 | 80 | Old Portamento | Synth 2 |
| 121 | 4 | 80 | Dance Lead | Synth 2 |
| 121 | 5 | 80 | Wave Lead | Synth 2 |
| 121 | 6 | 80 | Sine Wave | Synth 2 |
| 121 | 7 | 80 | Analog Lead | Synth 2 |
| 121 | 8 | 80 | Old & Analog | Synth 2 |
| 121 | 9 | 80 | Gliding Sq. | Synth 2 |
| 121 | 10 | 80 | Sine Switch | Synth 2 |
| 121 | 11 | 80 | Square Rez | Synth 2 |
| 121 | 12 | 80 | Port Whine | Synth 2 |
| 121 | 13 | 80 | 2VCO Planet Lead | Synth 2 |
| 121 | 0 | 81 | Lead Saw 1 | Synth 2 |
| 121 | 1 | 81 | Lead Saw 2 | Synth 2 |
| 121 | 2 | 81 | Lead Saw Pulse | Synth 2 |
| 121 | 3 | 81 | Lead Double Saw | Synth 2 |
| 121 | 4 | 81 | Seq. Analog | Synth 2 |
| 121 | 5 | 81 | Power Saw | Synth 2 |
| 121 | 6 | 81 | Octo Lead | Synth 2 |
| 121 | 7 | 81 | Seq Lead | Synth 2 |
| 121 | 8 | 81 | Phat Saw Lead | Synth 2 |
| 121 | 9 | 81 | Glide Lead | Synth 2 |
| 121 | 10 | 81 | Fire Wave | Synth 2 |
| 121 | 11 | 81 | Rezbo | Synth 2 |
| 121 | 12 | 81 | Synth Pianoid | Synth 2 |
| 121 | 0 | 82 | Calliope | Synth 2 |
| 121 | 0 | 83 | Chiff | Synth 2 |
| 121 | 0 | 84 | Charang | Synth 2 |

| CC00 | CC32 | PC | Имя | Банк |
|------|------|----|------------------|-----------------|
| 121 | 1 | 84 | Wire Lead | Synth 2 |
| 121 | 2 | 84 | Synchro City | Synth 2 |
| 121 | 3 | 84 | Sync Kron | Synth 2 |
| 121 | 4 | 84 | Metallic Rez | Synth 2 |
| 121 | 5 | 84 | Brian Sync | Synth 2 |
| 121 | 6 | 84 | Arp Twins | Synth 2 |
| 121 | 7 | 84 | LoFi Ethnic | Synth 2 |
| 121 | 0 | 85 | Voice Lead | Strings & Vocal |
| 121 | 1 | 85 | Ether Voices | Strings & Vocal |
| 121 | 2 | 85 | Cyber Choir | Strings & Vocal |
| 121 | 0 | 86 | Fifths Lead | Synth 2 |
| 121 | 1 | 86 | Crimson 5ths | Synth 1 |
| 121 | 0 | 87 | Bass & Lead | Synth 2 |
| 121 | 1 | 87 | Soft Wrl | Synth 2 |
| 121 | 2 | 87 | Electro Lead | Synth 2 |
| 121 | 3 | 87 | Rich Lead | Synth 2 |
| 121 | 4 | 87 | Thin Analog Lead | Synth 2 |
| 121 | 5 | 87 | Espress. Lead | Synth 2 |
| 121 | 6 | 87 | HipHop Lead | Synth 2 |
| 121 | 7 | 87 | Square Bass | Synth 2 |
| 121 | 8 | 87 | Big & Raw | Synth 2 |
| 121 | 9 | 87 | Cat Lead | Synth 2 |
| 121 | 10 | 87 | OB Lead | Synth 2 |
| 121 | 11 | 87 | A Leadload | Synth 2 |
| 121 | 0 | 88 | New Age Pad | Synth 2 |
| 121 | 1 | 88 | Virtual Traveler | Synth 1 |
| 121 | 2 | 88 | Arp Angeles | Synth 2 |
| 121 | 0 | 89 | Warm Pad | Synth 1 |
| 121 | 1 | 89 | Sine Pad | Synth 1 |
| 121 | 2 | 89 | Master Pad | Strings & Vocal |
| 121 | 3 | 89 | Power Synth | Synth 2 |
| 121 | 4 | 89 | The Pad | Synth 1 |
| 121 | 5 | 89 | Money Pad | Synth 1 |
| 121 | 6 | 89 | Dark Pad | Synth 1 |
| 121 | 7 | 89 | Freedom Pad | Synth 1 |
| 121 | 8 | 89 | Analog Pad 1 | Synth 1 |
| 121 | 9 | 89 | Analog Pad 2 | Synth 1 |
| 121 | 10 | 89 | Analog Pad 3 | Synth 1 |
| 121 | 11 | 89 | Vintage Pad | Synth 1 |
| 121 | 12 | 89 | OB Pad | Synth 1 |
| 121 | 13 | 89 | Dark Anna | Synth 1 |
| 121 | 14 | 89 | Symphonic Ens. | Synth 1 |
| 121 | 0 | 90 | Polysynth | Synth 2 |
| 121 | 1 | 90 | Reso Sweep | Synth 2 |
| 121 | 2 | 90 | Sky Watcher | Synth 1 |

| CC00 | CC32 | PC | Имя | Банк |
|------|------|----|-------------------|-----------------|
| 121 | 3 | 90 | Synth Sweeper | Synth 2 |
| 121 | 4 | 90 | Super Sweep | Synth 1 |
| 121 | 5 | 90 | Wave Sweep | Synth 1 |
| 121 | 6 | 90 | Cross Sweep | Synth 1 |
| 121 | 7 | 90 | Dig. PolySix | Synth 2 |
| 121 | 8 | 90 | Noisy Stabb | Synth 2 |
| 121 | 9 | 90 | Mega Synth | Synth 2 |
| 121 | 10 | 90 | Tecno Phonic | Synth 2 |
| 121 | 11 | 90 | Farluce | Synth 1 |
| 121 | 12 | 90 | Big Sweep Stab | Synth 1 |
| 121 | 13 | 90 | Korgmatose | Synth 1 |
| 121 | 0 | 91 | Choir Pad | Strings & Vocal |
| 121 | 1 | 91 | Itopia Pad | Synth 1 |
| 121 | 2 | 91 | Fresh Air | Strings & Vocal |
| 121 | 3 | 91 | Heaven | Strings & Vocal |
| 121 | 4 | 91 | Pop Synth Pad | Synth 2 |
| 121 | 5 | 91 | Future Pad | Synth 1 |
| 121 | 6 | 91 | Tsunami Wave | Synth 1 |
| 121 | 7 | 91 | Fresh Breath | Strings & Vocal |
| 121 | 8 | 91 | Ravelian Pad | Synth 1 |
| 121 | 9 | 91 | Full Vox Pad | Strings & Vocal |
| 121 | 10 | 91 | Dance ReMix | Synth 1 |
| 121 | 0 | 92 | Bowed Glass | Synth 2 |
| 121 | 0 | 93 | Metallic Pad | Synth 2 |
| 121 | 1 | 93 | Cosmic | Synth 2 |
| 121 | 0 | 94 | Halo Pad | Strings & Vocal |
| 121 | 0 | 95 | Sweep Pad | Synth 1 |
| 121 | 1 | 95 | Astral Dream | Synth 1 |
| 121 | 2 | 95 | Meditate | Synth 1 |
| 121 | 3 | 95 | Dark Element | Synth 2 |
| 121 | 4 | 95 | Mellow Pad | Synth 1 |
| 121 | 5 | 95 | Cinema Pad | Synth 1 |
| 121 | 6 | 95 | Reoccurring Astra | Synth 1 |
| 121 | 7 | 95 | Vintage Sweep | Synth 1 |
| 121 | 8 | 95 | You Decide | Synth 1 |
| 121 | 0 | 96 | Ice Rain | SFX |
| 121 | 1 | 96 | Motion Ocean | Synth 1 |
| 121 | 2 | 96 | Caribbean | Synth 2 |
| 121 | 0 | 97 | Soundtrack | Synth 1 |
| 121 | 1 | 97 | Air Clouds | Synth 1 |
| 121 | 2 | 97 | Reso Down | Synth 1 |
| 121 | 3 | 97 | Tinklin Pad | Synth 1 |
| 121 | 4 | 97 | Pods In Pad | Synth 1 |
| 121 | 5 | 97 | Noble Pad | Synth 1 |
| 121 | 6 | 97 | Rave | Synth 1 |

| CC00 | CC32 | PC | Имя | Банк |
|------|------|-----|----------------|---------------|
| 121 | 7 | 97 | Elastick Pad | Synth 1 |
| 121 | 0 | 98 | Crystal | Synth 2 |
| 121 | 1 | 98 | Synth Mallet | SFX |
| 121 | 2 | 98 | Vs Bell Boy | Mallet & Bell |
| 121 | 3 | 98 | Krystal Bell | Mallet & Bell |
| 121 | 4 | 98 | Digi Bell | Mallet & Bell |
| 121 | 5 | 98 | Moving Bell | Synth 1 |
| 121 | 6 | 98 | Bell Pad | Synth 1 |
| 121 | 7 | 98 | Bell Choir | Synth 1 |
| 121 | 0 | 99 | Atmosphere | Synth 2 |
| 121 | 0 | 100 | Brightness | Synth 2 |
| 121 | 1 | 100 | Lonely Spin | Synth 1 |
| 121 | 2 | 100 | Synth Ghostly | Synth 1 |
| 121 | 0 | 101 | Goblins | SFX |
| 121 | 1 | 101 | Motion Raver | Synth 2 |
| 121 | 2 | 101 | Digi Ice Pad | Synth 1 |
| 121 | 3 | 101 | VCF Modulation | Synth 2 |
| 121 | 0 | 102 | Echo Drops | SFX |
| 121 | 1 | 102 | Echo Bell | SFX |
| 121 | 2 | 102 | Echo Pan | SFX |
| 121 | 3 | 102 | Band Passed | Synth 2 |
| 121 | 4 | 102 | Pan Reso | Synth 2 |
| 121 | 5 | 102 | Moon Cycles | Synth 1 |
| 121 | 0 | 103 | Star Theme | SFX |
| 121 | 0 | 104 | Sitar 1 | Guitar |
| 121 | 1 | 104 | Sitar 2 | Guitar |
| 121 | 2 | 104 | Sitar Tambou | Guitar |
| 121 | 3 | 104 | Indian Stars | Guitar |
| 121 | 4 | 104 | Indian Frets | Guitar |
| 121 | 5 | 104 | Bouzouki | Guitar |
| 121 | 6 | 104 | Tambra | Guitar |
| 121 | 7 | 104 | Sitar Sitar | Guitar |
| 121 | 0 | 105 | Banjo | Guitar |
| 121 | 1 | 105 | Banjo Key Off | Guitar |
| 121 | 2 | 105 | Oud | Guitar |
| 121 | 3 | 105 | Jaw Harp | SFX |
| 121 | 0 | 106 | Shamisen | Guitar |
| 121 | 0 | 107 | Koto | Guitar |
| 121 | 1 | 107 | Taisho Koto | Guitar |
| 121 | 2 | 107 | Kanun | Guitar |
| 121 | 3 | 107 | Kanun Trem. | Guitar |
| 121 | 4 | 107 | Kanun Mix | Guitar |
| 121 | 0 | 108 | Kalimba | Mallet & Bell |
| 121 | 1 | 108 | Kalimba Vel. | Mallet & Bell |
| 121 | 0 | 109 | Bag Pipes | Woodwind |

| CC00 | CC32 | PC | Имя | Банк |
|------|------|-----|-------------------|-----------------|
| 121 | 1 | 109 | War Pipes | Woodwind |
| 121 | 2 | 109 | Uilleann BagPipes | Woodwind |
| 121 | 3 | 109 | HighlandBagPipes | Woodwind |
| 121 | 0 | 110 | Fiddle | Strings & Vocal |
| 121 | 0 | 111 | Shanai | Woodwind |
| 121 | 1 | 111 | Zurna | Woodwind |
| 121 | 2 | 111 | Hichiriki | Woodwind |
| 121 | 0 | 112 | Tinkle Bell | Mallet & Bell |
| 121 | 1 | 112 | Gamelan | Mallet & Bell |
| 121 | 2 | 112 | Bali Gamelan | Mallet & Bell |
| 121 | 3 | 112 | Garbage Mall | Mallet & Bell |
| 121 | 0 | 113 | Agogo | Drum & Perc. |
| 121 | 0 | 114 | Steel Drums | Mallet & Bell |
| 121 | 1 | 114 | Warm Steel | Mallet & Bell |
| 121 | 0 | 115 | Woodblock | Drum & Perc. |
| 121 | 1 | 115 | Castanets | Drum & Perc. |
| 121 | 0 | 116 | Taiko Drum | Drum & Perc. |
| 121 | 1 | 116 | Concert BD | Drum & Perc. |
| 121 | 0 | 117 | Melodic Tom 1 | Drum & Perc. |
| 121 | 1 | 117 | Melodic Tom 2 | Drum & Perc. |
| 121 | 2 | 117 | Reverse Tom | Drum & Perc. |
| 121 | 0 | 118 | Synth Drum | Drum & Perc. |
| 121 | 1 | 118 | Rhyt. Box Tom | Drum & Perc. |
| 121 | 2 | 118 | Electric Drum | Drum & Perc. |
| 121 | 3 | 118 | Reverse Snare | Drum & Perc. |
| 121 | 0 | 119 | Reverse Cymbal | Drum & Perc. |
| 121 | 1 | 119 | Dragon Gong | Drum & Perc. |
| 121 | 0 | 120 | Gtr Fret Noise | SFX |
| 121 | 1 | 120 | Gtr Cut Noise | SFX |
| 121 | 2 | 120 | Ac.Bass String | SFX |
| 121 | 3 | 120 | Vox Wah Chick | Guitar |
| 121 | 0 | 121 | Breath Noise | SFX |
| 121 | 1 | 121 | Flute Click | Woodwind |
| 121 | 0 | 122 | Seashore | SFX |
| 121 | 1 | 122 | Rain | SFX |
| 121 | 2 | 122 | Thunder | SFX |
| 121 | 3 | 122 | Wind | SFX |
| 121 | 4 | 122 | Stream | SFX |
| 121 | 5 | 122 | Bubble | SFX |
| 121 | 0 | 123 | Bird Tweet 1 | SFX |
| 121 | 1 | 123 | Dog | SFX |
| 121 | 2 | 123 | Horse Gallop | SFX |
| 121 | 3 | 123 | Bird Tweet 2 | SFX |
| 121 | 0 | 124 | Telephone 1 | SFX |
| 121 | 1 | 124 | Telephone 2 | SFX |

| CC00 | CC32 | PC | Имя | Банк |
|------|------|-------|------------------|------------------|
| 121 | 2 | 124 | Door Creak | SFX |
| 121 | 3 | 124 | Door | SFX |
| 121 | 4 | 124 | Scratch | SFX |
| 121 | 5 | 124 | Wind Chime | SFX |
| 121 | 0 | 125 | Helicopter | SFX |
| 121 | 1 | 125 | Car Engine | SFX |
| 121 | 2 | 125 | Car Stop | SFX |
| 121 | 3 | 125 | Car Pass | SFX |
| 121 | 4 | 125 | Car Crash | SFX |
| 121 | 5 | 125 | Siren | SFX |
| 121 | 6 | 125 | Train | SFX |
| 121 | 7 | 125 | Jet Plane | SFX |
| 121 | 8 | 125 | Starship | SFX |
| 121 | 9 | 125 | Burst Noise | SFX |
| 121 | 0 | 126 | Applause | SFX |
| 121 | 1 | 126 | Laughing | SFX |
| 121 | 2 | 126 | Screaming | SFX |
| 121 | 3 | 126 | Punch | SFX |
| 121 | 4 | 126 | Heart Beat | SFX |
| 121 | 5 | 126 | Footsteps | SFX |
| 121 | 6 | 126 | Stadium | SFX |
| 121 | 0 | 127 | Gun Shot | SFX |
| 121 | 1 | 127 | Machine Gun | SFX |
| 121 | 2 | 127 | Laser Gun | SFX |
| 121 | 3 | 127 | Explosion | SFX |
| 121 | 127 | 16 | Digital Drawbars | Digi Organ |
| 121 | 64 | 0-127 | ... | User 1 |
| 121 | 65 | 0-127 | ... | User 2 |
| 121 | 68 | 0-127 | ... | EXB1 User Bank 1 |
| 121 | 69 | 0-127 | ... | EXB1 User Bank 2 |
| 121 | 70 | 0-127 | ... | EXB2 User Bank 1 |
| 121 | 71 | 0-127 | ... | EXB2 User Bank 2 |

Наборы ударных

Ниже в таблице приводится полный список программ наборов ударных Pa1X, упорядоченных по номерам сообщений Bank Select-Program Change.

Условные обозначения: в таблицу включены MIDI-данные, которые используются для выбора программы с помощью MIDI-сообщений, принимаемых от внешнего оборудования. **CC00:** сообщение Control Change 0 или Bank Select MSB (старший значащий байт сообщения выбора банка); **CC32:** сообщение Control Change 32 или Bank Select LSB (младший значащий байт сообщения выбора банка); **PC:** сообщение Program Change (выбор программы).

| CC00 | CC32 | PC | Имя |
|------|------|----|------------------|
| 120 | 0 | 0 | Standard Kit RX1 |
| 120 | 0 | 1 | Standard Kit RX2 |
| 120 | 0 | 2 | Standard Kit RX3 |

| CC00 | CC32 | PC | Имя |
|------|------|----------------------------------------|------------------|
| 120 | 0 | 3 | Acoustic Kit |
| 120 | 0 | 4 | Pop Std. Kit RX |
| 120 | 0 | 5 | Std. Kit 1 |
| 120 | 0 | 6 | Std. Kit 2 |
| 120 | 0 | 7 | Std. Kit 3 |
| 120 | 0 | 8 | Room Kit 1 |
| 120 | 0 | 9 | HipHop Kit 1 |
| 120 | 0 | 10 | Jungle Kit |
| 120 | 0 | 11 | Techno Kit 1 |
| 120 | 0 | 12 | Room Kit 2 |
| 120 | 0 | 13 | HipHop Kit 2 |
| 120 | 0 | 14 | Techno Kit 2 |
| 120 | 0 | 15 | Techno Kit 3 |
| 120 | 0 | 16 | Power Kit 1 |
| 120 | 0 | 17 | Power Kit 2 |
| 120 | 0 | 18 | Power Kit RX1 |
| 120 | 0 | 19 | Power Kit RX2 |
| 120 | 0 | <i>20 — 23 (переназначаются на 16)</i> | |
| 120 | 0 | 24 | Electro Kit |
| 120 | 0 | 25 | Analog Kit |
| 120 | 0 | 26 | House Kit 1 |
| 120 | 0 | 27 | House Kit 2 |
| 120 | 0 | 28 | House Kit 3 |
| 120 | 0 | 29 | House Kit 4 |
| 120 | 0 | 30 | House Kit RX1 |
| 120 | 0 | 31 | House Kit RX2 |
| 120 | 0 | 32 | Jazz Kit RX1 |
| 120 | 0 | 33 | Jazz Kit |
| 120 | 0 | 34 | Jazz Kit RX2 |
| 120 | 0 | 35 | Jazz Kit RX3 |
| 120 | 0 | <i>36 — 39 (переназначаются на 32)</i> | |
| 120 | 0 | 40 | Brush Kit 1 |
| 120 | 0 | 41 | Brush Kit 2 VS |
| 120 | 0 | 42 | Brush Kit RX |
| 120 | 0 | <i>43 — 47 (переназначаются на 40)</i> | |
| 120 | 0 | 48 | Orchestra Kit |
| 120 | 0 | <i>49 (переназначается на 48)</i> | |
| 120 | 0 | 50 | Bdrum & Sdrum |
| 120 | 0 | 51 | Arabian Kit 1 |
| 120 | 0 | <i>52 — 55 (переназначаются на 48)</i> | |
| 120 | 0 | 56 | SFX Kit |
| 120 | 0 | <i>57 — 63 (переназначаются на 56)</i> | |
| 120 | 0 | 64 | Percussion Kit |
| 120 | 0 | 65 | Latin Perc. Kit |
| 120 | 0 | 66 | Trinity Perc.Kit |

| CC00 | CC32 | PC | Имя |
|------|------|----------------------------------|------------------------|
| 120 | 0 | 67 | i30 Perc. Kit |
| 120 | 0 | 68 — 71 (переназначаются на 64) | |
| 120 | 0 | 72 | Hip Hop Kit RX |
| 120 | 0 | 73 | Techno Kit RX |
| 120 | 0 | 74 | Dance Kit RX |
| 120 | 0 | 75 — 87 (переназначаются на 5) | |
| 120 | 0 | 88 | Std. Kit 4 |
| 120 | 0 | 89 — 115 (переназначаются на 5) | |
| 120 | 0 | 116 (переназначается на 51) | |
| 120 | 0 | 117 | Arabian Kit 2 |
| 120 | 0 | 118 — 127 (переназначаются на 5) | |
| 120 | 64 | 0 — 63 | User DrumKits (1 — 64) |
| 120 | 68 | 0 — 63 | EXB1 DrumKits (1 — 64) |
| 120 | 70 | 0 — 63 | EXB2 DrumKits (1 — 64) |

МультиСЭМПЛЫ

Ниже приведен список всех заводских мультиСЭМПЛОВ Pa1X, хранящихся в непerezаписываемой памяти ROM.

| | | | | | | | |
|----|------------------|----|----------------|-----|------------------|-----|------------------|
| 0 | AcousticPiano_L | 41 | Pipe Flute_L | 82 | Bariton Sax mf | 123 | Flugel Vibrato |
| 1 | AcousticPiano_R | 42 | Pipe Flute_R | 83 | Bariton Sax f | 124 | Flugel Horn M1 |
| 2 | M1 Piano | 43 | Pipe Positive | 84 | Bariton Sax T1 | 125 | Tuba |
| 3 | El.GrandPiano | 44 | Pipe Mixture | 85 | Tenor SaxVibrato | 126 | Trombone Vibrato |
| 4 | E.P. FM 1 | 45 | Pipe Full 1_L | 86 | Tenor Sax | 127 | Trombone1 mf |
| 5 | E.P. FM 1LP | 46 | Pipe Full 1_R | 87 | Tenor Sax M1 | 128 | Trombone1 ff |
| 6 | E.P. FM 2 | 47 | Pipe Full 2 | 88 | Tenor Sax Expr. | 129 | Trombone2 Soft |
| 7 | E.P. Dyno Soft | 48 | Kalimba | 89 | Alto Sax Vibrato | 130 | Trombone2 Bright |
| 8 | E.P. Dyno SoftLP | 49 | MusicBox | 90 | Alto Sax p | 131 | Trombone SlurUp |
| 9 | E.P. StageHard | 50 | MusicBoxLP | 91 | Alto Sax mf | 132 | Trombone Fall |
| 10 | E.P. StageHardLP | 51 | Marimba | 92 | Alto Sax Growl | 133 | Trumpet Medium |
| 11 | E.P. Wurly Soft | 52 | MarimbaLP | 93 | Alto Sax 01W | 134 | Trump. Overblown |
| 12 | E.P. Wurly Hard | 53 | Xylophone | 94 | Soprano SaxVibr. | 135 | Trumpet Expr. |
| 13 | E.P. Pad 1LP | 54 | Vibraphone | 95 | Soprano Sax | 136 | Trumpet Muted |
| 14 | E.P. Pad 2 | 55 | VibraphoneLP | 96 | French Musette | 137 | Trumpet Wah Wah |
| 15 | Clav. | 56 | Celesta | 97 | Musette 1 | 138 | Trumpet Doit |
| 16 | Harpsichord | 57 | CelestaLP | 98 | Musette 1LP | 139 | Trumpet Fall |
| 17 | GospelOrg.Slow_L | 58 | Glockenspiel | 99 | Musette 2 | 140 | Brass Ens. 1 |
| 18 | GospelOrg.Slow_R | 59 | GlockenspielLP | 100 | Accordion 16' | 141 | Brass Ens. 2 |
| 19 | GospelOrg.Fast_L | 60 | Tubular Bell | 101 | Acc.16' OrigTune | 142 | Brass Ens. 2LP |
| 20 | GospelOrg.Fast_R | 61 | Log Drum | 102 | Accordion 8' | 143 | Voice Choir |
| 21 | E.Organ Perc 1 | 62 | SteelDr Hard | 103 | Acc. 8' OrigTune | 144 | Voice ChoirREV |
| 22 | E.Organ Perc 2 | 63 | SteelDr HardLP | 104 | Accordion 4' | 145 | Voice Pop Ooh |
| 23 | E.Organ Perc 3 | 64 | Gamelan | 105 | Acc. 4' OrigTune | 146 | Voice Pop OohREV |
| 24 | E.Organ 2'Perc | 65 | FM Bell | 106 | Accordion 1 | 147 | Voice Pop Ah |
| 25 | M1 Organ 1 | 66 | Flute | 107 | Accordion 2 | 148 | Voice Pop AhREV |
| 26 | M1 Organ 2 | 67 | Flute Frull | 108 | Fisa Bassoon | 149 | Doo Voice |

| | | | | | | | |
|-----|------------------|-----|------------------|-----|------------------|-----|------------------|
| 27 | Organ 1 | 68 | Voice Flute | 109 | Fisa Clarinet | 150 | Doo VoiceLP |
| 28 | Organ 2 | 69 | Jazz Flute | 110 | Bandoneon | 151 | String Ens. |
| 29 | Organ 2LP | 70 | Piccolo | 111 | Accordion Bass | 152 | String Ens.REV |
| 30 | E.Organ Jazz | 71 | Pan Flute | 112 | Acc.Noise KeyOn | 153 | Pizzicato Ens. |
| 31 | Bx3&Perc 3rd | 72 | Shakuhachi | 113 | Acc.Noise KeyOff | 154 | Violin |
| 32 | E.Organ Vox | 73 | Shakuhachi Atk | 114 | Acc.Change Voic | 155 | Viola |
| 33 | E.Organ Soft | 74 | Bottle | 115 | Harmonica | 156 | Cello&Contrabass |
| 34 | E.Organ Full | 75 | Recorder | 116 | Harmonica Wah | 157 | Violin & Cello |
| 35 | E.Organ Dist | 76 | Ocarina | 117 | Highland B.Pipes | 158 | Pizzicato |
| 36 | Rotary Org1 | 77 | Clarinet | 118 | Highland Drones | 159 | SteelGtr Pick p |
| 37 | Rotary Org1LP | 78 | M1 DoubleReed | 119 | Uilleann Pipes | 160 | SteelGtr Pick mf |
| 38 | Rotary Org2 | 79 | Oboe | 120 | Bag Pipes | 161 | SteelGtr pick f |
| 39 | SuperBX3 | 80 | English Horn | 121 | French Horn T1 | 162 | SteelGtr Mute |
| 40 | SuperBX3LP | 81 | Bassoon | 122 | French Horn Ens. | 163 | SteelGtr Slide |
| 164 | A.Guitar Finger | 209 | Funky Gtr 1 Stra | 254 | Thumb Bass | 299 | An.Strings 1 |
| 165 | A.Guitar Pick | 210 | Funky Gtr 2 Stra | 255 | SlapBassThumb | 300 | An.Strings 1 REV |
| 166 | A.Guitar Harmo. | 211 | Jazz Guitar1 | 256 | SlapBassThumbLP | 301 | An.Strings 2 |
| 167 | Folk Guitar | 212 | Jazz Guitar2 | 257 | SlapBass Pull | 302 | An.Strings 2 REV |
| 168 | Folk 12 Strings | 213 | Jazz Guitar3 p | 258 | Fretless Bass | 303 | Analog Vintage |
| 169 | Nylon Guitar mp | 214 | Jazz Guitar3 mf | 259 | Bass Harmonics | 304 | White Pad |
| 170 | Nylon Guitar mf | 215 | Jazz Guitar3 f | 260 | Bass HarmoLP | 305 | White Pad REV |
| 171 | Nylon Guitar ff | 216 | Pedal Steel Gtr | 261 | Sitar | 306 | N1 Air Vox |
| 172 | Nylon GuitarAtk | 217 | Reso Guitar | 262 | Santur | 307 | N1 Air Vox REV |
| 173 | A.Gtr HiStrings | 218 | Overdrive Gtr | 263 | SanturLP | 308 | Ether Bell |
| 174 | A.Gtr 12Strings | 219 | Dist Guitar | 264 | Tambura | 309 | Ether BellLP |
| 175 | A.Gtr Harmonics | 220 | Dist Gtr1 Harmo. | 265 | TamburaLP | 310 | Lore |
| 176 | A.Gtr Noise | 221 | Dist Gtr1 Mute | 266 | Bouzouki | 311 | Lore NT |
| 177 | Clean Gtr1 Stra | 222 | Dist Gtr2 Harmo. | 267 | BouzoukiLP | 312 | Space Lore |
| 178 | Clean Gtr1 Mute | 223 | Dist Gtr2 Mute1 | 268 | Ukulele | 313 | Space Lore REV |
| 179 | Clean Gtr2 Stra | 224 | Dist Gtr2 Mute2 | 269 | Oud | 314 | Wave Sweep 1 |
| 180 | Clean Gtr2 Mute | 225 | Power Chord | 270 | ClarinetLP | 315 | Wave Sweep 2 |
| 181 | Clean Gtr3 Tele | 226 | A.Bass1 | 271 | Kanun | 316 | Wave Sweep 3 |
| 182 | Clean Gtr4 Str p | 227 | A.Bass2 mf | 272 | Kanun Tremolo | 317 | Syn Ghostly |
| 183 | Clean Gtr4 Str f | 228 | A.Bass2 f | 273 | Nay | 318 | Syn Ghostly REV |
| 184 | Clean Gtr4 Mute | 229 | E.Bass1 Finger | 274 | Mandolin | 319 | Syn Air Pad |
| 185 | Clean Gtr4 Dead | 230 | E.Bass2 P.B.1 | 275 | MandolinLP | 320 | Syn Air Pad REV |
| 186 | Clean Gtr4 Slap | 231 | E.Bass2 P.B.2 | 276 | Banjo | 321 | Dream Str |
| 187 | Clean Gtr4 Slide | 232 | E.Bass2 LH Stop | 277 | BanjoLP | 322 | Dream Str REV |
| 188 | E.Gtr Sberg p1 | 233 | E.Bass2 RH Stop | 278 | Shamisen | 323 | Syn AirVortexREV |
| 189 | E.Gtr Sberg f1 | 234 | E.Bass2 Harmo. | 279 | Koto | 324 | Syn Clicker |
| 190 | E.Gtr Sberg p2 | 235 | E.Bass3 p | 280 | Harp | 325 | Syn Clicker REV |
| 191 | E.Gtr Sberg f2 | 236 | E.Bass3 mf | 281 | Mouth Harp 1 | 326 | Cricket Spectrum |
| 192 | E.Gtr Le Neck | 237 | E.Bass3 f Slap | 282 | Mouth Harp 2 | 327 | Noise 1 |
| 193 | E.Gtr Le Bridge | 238 | E.Bass4 Pick | 283 | Mouth Harp 3 | 328 | Noise 2 |
| 194 | E.Gtr Le Mute p | 239 | E.Bass4 Harmo. | 284 | Mouth Harp 4 | 329 | Swish Terra |
| 195 | E.Gtr Le Mute mf | 240 | E.Bass4 Slap | 285 | Mouth Harp 5 | 330 | Gamelan XEQ |
| 196 | E.Gtr Le Ghost1 | 241 | E.Bass4 SlapHar | 286 | Syn Bass Reso 1 | 331 | Saw 1 |

| | | | | | | | |
|-----|------------------|-----|-----------------|-----|-----------------|-----|---------------|
| 197 | E.Gtr Le Ghost2 | 242 | E.Bass4 LH Mute | 287 | Syn Bass FM 1 | 332 | Saw 2 |
| 198 | E.Gtr Vintage p | 243 | E.Bass4 RH Mute | 288 | Syn Bass FM 1LP | 333 | Saw 3 |
| 199 | E.Gtr Vintage mf | 244 | E.Bass Gliss | 289 | Syn Bass FM 2 | 334 | Pulse 02% |
| 200 | E.Gtr Solid p | 245 | E.Bass Noise1 | 290 | Syn Bass FM 2LP | 335 | Pulse 05% |
| 201 | E.Gtr Solid mf | 246 | E.Bass Noise2 | 291 | Syn Bass TB | 336 | Pulse 08% |
| 202 | E.Gtr Solid f | 247 | Finger Bass 1 | 292 | RB Saw Bass | 337 | Pulse 16% |
| 203 | E.Gtr Harmonics | 248 | Finger Bass 1LP | 293 | RB Square Bass | 338 | Pulse 33% |
| 204 | E.Gtr Gliss Down | 249 | Finger Bass 2 | 294 | Chrom Res | 339 | Pulse 40% |
| 205 | E.Gtr Gliss Up | 250 | Finger Bass 2LP | 295 | DetunedSuper | 340 | Square |
| 206 | E.Gtr Noise | 251 | Finger Bass 3 | 296 | DetunedSuperREV | 341 | Square MG |
| 207 | E.Gtr ShortNoise | 252 | Pick Bass | 297 | Detuned PWM | 342 | Square JP |
| 208 | E.Gtr FretNoise | 253 | Pick Bass LP | 298 | Detuned PWM REV | 343 | Triangle MG |
| 344 | Ramp | 370 | Zap 2 | 396 | Door Slam | 422 | 88 Tom |
| 345 | Ramp MG | 371 | Stadium | 397 | Car Engine | 423 | 88 Conga |
| 346 | Sine | 372 | Applause | 398 | Car Engine LP | 424 | 88 Crash |
| 347 | DWGS Syn Sine 1 | 373 | Birds 1 | 399 | Car Stop | 425 | Tom |
| 348 | DWGS Syn Sine 2 | 374 | Birds 1 REV | 400 | Car Pass | 426 | Tom Brush |
| 349 | DWGS Organ 1 | 375 | Birds 2 | 401 | Car Crash | 427 | Tom Process |
| 350 | DWGS Organ 2 | 376 | Crickets | 402 | Train | 428 | Electric Tom |
| 351 | DWGS Bell 1 | 377 | Crickets REV | 403 | Train REV | 429 | Flexatone |
| 352 | DWGS Bell 2 | 378 | Church Bell | 404 | Helicopter | 430 | Tambourine |
| 353 | DWGS Bell 3 | 379 | Church Bell REV | 405 | Helicopter REV | 431 | Agogo Bell |
| 354 | DWGS Bell 4 | 380 | Thunder | 406 | Gun Shot | 432 | Marc Tree |
| 355 | DWGS Clav. | 381 | Stream | 407 | Machine Gun | 433 | Marc TreeLP |
| 356 | DWGS Digi 1 | 382 | Bubble | 408 | Machine Gun REV | 434 | Cowbell |
| 357 | DWGS Digi 2 | 383 | Bubble REV | 409 | Laser Gun | 435 | Click |
| 358 | DWGS Wire 1 | 384 | Dog | 410 | Explosion | 436 | Temple Blocks |
| 359 | DWGS Wire 2 | 385 | Gallop | 411 | Wind | 437 | Orchestra BD |
| 360 | DWGS Sync 1 | 386 | Gallop REV | 412 | Timpani | 438 | Castanet |
| 361 | DWGS Sync 2 | 387 | Laughing | 413 | Crash | 439 | Taiko |
| 362 | DWGS Sync 3 | 388 | Telephone Ring | 414 | Crash Reverse | 440 | Djembe Open |
| 363 | Orchestra Hit | 389 | Tele Ring REV | 415 | Orchestra Crash | 441 | Djembe Mute |
| 364 | Band Hit | 390 | Scream | 416 | Ride Jazz | 442 | Chinese Gong |
| 365 | Impact Hit | 391 | Punch | 417 | Ride Edge 1 | 443 | Snare Ghost |
| 366 | Brass Fall | 392 | Heart Beat | 418 | Ride Edge 2 | 444 | RainStick |
| 367 | Vox Wah Gtr | 393 | Footstep 1 | 419 | HiHat Closed | 445 | Empty |
| 368 | Vibe Chord | 394 | Footstep 2 | 420 | 88 HiHat Open | | |
| 369 | Zap 1 | 395 | Door Creak | 421 | 88 Cowbell | | |

Сэмплы ударных

Ниже приведен список всех сэмплов заводских наборов ударных Pa1X, хранящихся в непerezаписываемой памяти ROM.

| | | | | | | | |
|---|------------------|----|--------------|----|---------------|-----|-------------|
| 0 | BD Acoustic 1 p | 41 | BD Klanger | 82 | SD Dry 1 | 123 | SD Vintage6 |
| 1 | BD Acoustic 1 mf | 42 | SD Wood 1 p | 83 | SD Dry 2 | 124 | SD AmbiHop |
| 2 | BD Acoustic 1 f | 43 | SD Wood 1 mf | 84 | SD Dry 3 | 125 | SD Brassер |
| 3 | BD Acoustic 2 mf | 44 | SD Wood 1 f | 85 | SD Ghost Roll | 126 | SD Chili |

| | | | | | | | |
|-----|-----------------|-----|------------------|-----|-----------------|-----|-----------------|
| 4 | BD Acoustic 2 f | 45 | SD Wood 2 pp | 86 | SD Ghost p | 127 | SD Whopper |
| 5 | BD Dry 1 | 46 | SD Wood 2 p | 87 | SD Ghost f | 128 | Rim Shot p |
| 6 | BD Dry 2 | 47 | SD Wood 2 mf | 88 | SD Full Room | 129 | Rim Shot f |
| 7 | BD Dry 3 | 48 | SD Wood 2 f | 89 | SD Off Center | 130 | Side Stick Dry |
| 8 | BD Normal | 49 | SD Piccolo 1 pp | 90 | SD Jazz Ring | 131 | Side Stick Amb |
| 9 | BD SoftRoom | 50 | SD Piccolo 1 p | 91 | SD Amb.Piccolo | 132 | DrumStick Hit |
| 10 | BD Jazz | 51 | SD Piccolo 1 mf | 92 | SD Paper | 133 | Tom 1 Hi p |
| 11 | BD Pillow | 52 | SD Piccolo 1 f | 93 | SD Brush Hit | 134 | Tom 1 Hi f |
| 12 | BD Woofer | 53 | SD Piccolo 2 pp | 94 | SD Brush Tap 1 | 135 | Tom 1 Mid p |
| 13 | BD MondoKill | 54 | SD Piccolo 2 p | 95 | SD Brush Tap 2 | 136 | Tom 1 Mid f |
| 14 | BD Terminator | 55 | SD Piccolo 2 mf | 96 | SD Brush Swirl | 137 | Tom 1 Low p |
| 15 | BD Tubby | 56 | SD Piccolo 2 f | 97 | SD Big Rock | 138 | Tom 1 Low f |
| 16 | BD Gated | 57 | SD Solid 1 p | 98 | SD Yowie | 139 | Tom 1 Floor p |
| 17 | BD Tight | 58 | SD Solid 1 mf | 99 | SD Processed | 140 | Tom 1 Floor f |
| 18 | BD Squash | 59 | SD Solid 1 f | 100 | SD Cracker Room | 141 | Tom 2 Hi |
| 19 | BD Dance 1 | 60 | SD Solid 2 p | 101 | SD Dance | 142 | Tom 2 Floor |
| 20 | BD Dance 2 | 61 | SD Solid 2 mf | 102 | SD House 1 | 143 | Tom 3 Hi |
| 21 | BD Dance 3 | 62 | SD Solid 2 f | 103 | SD House 2 | 144 | Tom 3 Lo |
| 22 | BD House 1 | 63 | SD Maple 1 pp | 104 | SD House 3 | 145 | Tom 3 Floor |
| 23 | BD House 2 | 64 | SD Maple 1 p | 105 | SD House 4 | 146 | Tom 4 Hi |
| 24 | BD House 3 | 65 | SD Maple 1 mp | 106 | SD Small | 147 | Tom 4 Lo |
| 25 | BD House 4 | 66 | SD Maple 1 mf | 107 | SD Rap | 148 | Tom Processed |
| 26 | BD House 5 | 67 | SD Maple 1 f | 108 | SD Noise | 149 | Tom Jazz Hi |
| 27 | BD Liquid | 68 | SD Maple 1 ff | 109 | SD Reverse | 150 | Tom Jazz Floor |
| 28 | BD Techno 1 | 69 | SD Maple 2 pp | 110 | SD Hip 1 | 151 | Tom Brush Hi |
| 29 | BD Techno 2 | 70 | SD Maple 2 p | 111 | SD Hip 2 | 152 | HH1 Closed pp |
| 30 | BD Hip 1 | 71 | SD Maple 2 mp | 112 | SD Hip 3 | 153 | HH1 Closed p |
| 31 | BD Hip 2 | 72 | SD Maple 2 mf | 113 | SD Hip 4 | 154 | HH1 Closed mf |
| 32 | BD Hip 3 | 73 | SD Maple 2 f | 114 | SD Hip 5 | 155 | HH1 Closed f |
| 33 | BD Hip 4 | 74 | SD Maple 2 ff | 115 | SD Hip 6 | 156 | HH1 Foot mp |
| 34 | BD Pop Kick | 75 | SD Brass 1 p | 116 | SD Ringy | 157 | HH1 Foot mf |
| 35 | BD Dance 99 | 76 | SD Brass 1 mf | 117 | SD Tiny | 158 | HH1 Open mp |
| 36 | BD Ambient | 77 | SD Brass 1 f | 118 | SD Vintage1 | 159 | HH1 Open mf |
| 37 | BD Amb.Crackle | 78 | SD Brass 2 p | 119 | SD Vintage2 | 160 | HH2 Closed pp |
| 38 | BD Amb.Rocker | 79 | SD Brass 2 mf | 120 | SD Vintage3 | 161 | HH2 Closed p |
| 39 | BD Pop 99 | 80 | SD Brass 2 f | 121 | SD Vintage4 | 162 | HH2 Closed mp |
| 40 | BD Deep 88 | 81 | SD Roll | 122 | SD Vintage5 | 163 | HH2 Closed mf |
| 164 | HH2 Closed f | 209 | Ride 20' mf 2 | 254 | Syn. Bongo 2 | 299 | Bongo Hi Slap |
| 165 | HH2 Closed ff | 210 | Ride Brush | 255 | Syn. Castanet | 300 | Bongo Hi Stick1 |
| 166 | HH2 Foot p | 211 | Ride Rivet | 256 | Syn. Shaker | 301 | Bongo Hi Stick2 |
| 167 | HH2 Foot f | 212 | Ride Edge 1 | 257 | Syn. Noise | 302 | Djembe Open |
| 168 | HH2 Open p | 213 | Ride Edge 2 | 258 | Syn. FX 1 | 303 | Djembe Mute |
| 169 | HH2 Open f | 214 | Ride Jazz | 259 | Syn. FX 2 | 304 | Djembe Slap |
| 170 | HH3 Closed 1 | 215 | Ride Cup | 260 | Syn. FX 3 | 305 | Castanet Single |
| 171 | HH3 Closed 2 | 216 | BD Orchestra | 261 | Syn. FX 4 | 306 | Castanet Double |
| 172 | HH3 Foot | 217 | Orchestra Cymbal | 262 | Syn. FX 5 | 307 | Guiro Long |
| 173 | HH3 Open 1 | 218 | Timpani | 263 | Perc. Ahh | 308 | Guiro Short |

| | | | | | | | |
|-----|------------------|-----|----------------|-----|-----------------|-----|-------------------|
| 174 | HH3 Open 2 | 219 | SD Orch. Roll | 264 | Boom | 309 | Maracas Push |
| 175 | HH3 Sizzle | 220 | SD Orchestra | 265 | E.Tom FM | 310 | Maracas Pull |
| 176 | HH4 Closed 1 | 221 | Finger Snaps | 266 | E.Tom Real | 311 | Baya Open |
| 177 | HH4 Closed 2 | 222 | Claps 1 | 267 | Rim House 1 | 312 | Baya Ghe |
| 178 | HH4 Foot | 223 | Claps 2 | 268 | Rim House 2 | 313 | Baya Mute 1 |
| 179 | HH4 FootOpen | 224 | Claps 3 | 269 | Zap 1 | 314 | Baya Mute 2 |
| 180 | HH4 Open | 225 | Claps 4 | 270 | Zap 2 | 315 | Baya Mute 3 |
| 181 | HH Old Close 1 | 226 | 88 BD | 271 | DJ Scratch 1 | 316 | Tabla Na |
| 182 | HH Old Open 1 | 227 | 88 SD | 272 | DJ Scratch 2 | 317 | Tabla Open |
| 183 | HH Old TiteClose | 228 | 99 SD | 273 | DJ Scratch 3 | 318 | Tabla Tin |
| 184 | HH Old Close 2 | 229 | 88 Rimshot | 274 | DJ Scratch 4 | 319 | Tabla Mute 1 |
| 185 | HH Old Open 2 | 230 | 88 Claps | 275 | DJ Scratch 5 | 320 | Tabla Mute 2 |
| 186 | HH House Open 1 | 231 | 88 HH Close | 276 | DJ Scratch 6 | 321 | Tabla Mute 3 |
| 187 | HH House Open 2 | 232 | 88 HH Open | 277 | DJ Hit Rub | 322 | Taiko Open |
| 188 | HH Hip | 233 | 99 HH Close | 278 | DJ Vocal Rub 1 | 323 | Taiko Rim |
| 189 | HH Alpo Close | 234 | 99 HH Open | 279 | DJ Vocal Rub 2 | 324 | Tsuzumi |
| 190 | Crash 15' Edge 1 | 235 | 88 Crash | 280 | DJ BD Rub | 325 | Vibraslap |
| 191 | Crash 15' Edge 2 | 236 | 88 Tom | 281 | DJ SD Rub | 326 | Claves |
| 192 | Crash 17' Edge 1 | 237 | 88 Conga | 282 | Orchestra Hit | 327 | Woodblock 1 |
| 193 | Crash 17' Edge 2 | 238 | 88 Claves | 283 | Band Hit | 328 | Woodblock 2 |
| 194 | Crash 19' Open 1 | 239 | 88 Cowbell | 284 | Impact Hit | 329 | Timbale Lo Open |
| 195 | Crash 19' Open 2 | 240 | 88 Maracas | 285 | Conga Lo Open | 330 | Timbale Lo Mute |
| 196 | Crash 1 | 241 | Syn. BD 1 | 286 | Conga Lo MtSlap | 331 | Timbale Lo Rim |
| 197 | Crash 2 | 242 | Syn. BD 2 | 287 | Conga Lo Slap | 332 | Timbale Hi Edge |
| 198 | China | 243 | Syn. BD 3 | 288 | Conga Hi Open | 333 | Timbale Hi Rim 1 |
| 199 | Splash 8' Edge 1 | 244 | Syn. BD 4 | 289 | Conga Hi Mute | 334 | Timbale Hi Rim 2 |
| 200 | Splash 8' Edge 2 | 245 | Syn. BD Buzz | 290 | Conga Hi MtSlap | 335 | Timbale Paila |
| 201 | Splash | 246 | Syn. SD 1 | 291 | Conga Hi Slap 1 | 336 | Tambourine Push |
| 202 | Crash Reverse | 247 | Syn. SD 2 | 292 | Conga Hi Slap 2 | 337 | Tambourine Pull |
| 203 | Crash Dance 99 | 248 | Syn. SD 3 | 293 | Conga Heel | 338 | Tambourine Acc 1 |
| 204 | Crash DDD-1 | 249 | Syn. SD 4 | 294 | Conga Toe | 339 | Tambourine Acc 2 |
| 205 | Ride Dance 99 | 250 | Syn. Rim Click | 295 | Bongo Lo Open | 340 | Triangle Open |
| 206 | Ride 20' mp 1 | 251 | Syn. HH Closed | 296 | Bongo Lo Slap | 341 | Triangle Mute |
| 207 | Ride 20' mp 2 | 252 | Syn. HH Open | 297 | Bongo Lo Stick | 342 | Cuica Hi |
| 208 | Ride 20' mf 1 | 253 | Syn. Bongo 1 | 298 | Bongo Hi Open | 343 | Cuica Lo |
| 344 | Shaker 1 | 381 | Crickets | 418 | Fret Noise | 455 | Tabla Dom |
| 345 | Shaker 2 | 382 | Cat | 419 | Dist. Slide 1 | 456 | Tabla Flam |
| 346 | Cabasa Up | 383 | Growl | 420 | Dist. Slide 2 | 457 | Tabla Rim |
| 347 | Cabasa Down | 384 | Heart Beat | 421 | E.Gtr Pick 1 | 458 | Tabla Tak |
| 348 | Cabasa Tap | 385 | Punch | 422 | E.Gtr Pick 2 | 459 | Tambourine Mute 1 |
| 349 | Caxixi Hard | 386 | Tribe | 423 | Gtr Scratch 1 | 460 | Tambourine Mute 2 |
| 350 | Caxixi Soft | 387 | Rainstick | 424 | Gtr Scratch 2 | 461 | Tambourine Open |
| 351 | Agogo Bell | 388 | Door Creak | 425 | Amp Noise | 462 | Timbales |
| 352 | Cowbell | 389 | Door Slam | 426 | Space Lore | 463 | Udu f open |
| 353 | Chacha Bell | 390 | Car Engine | 427 | Swish Terra | 464 | Alkis |
| 354 | Mambo Bell | 391 | Car Stop | 428 | Hand Drill | 465 | Bandir |
| 355 | Sleigh Bell | 392 | Car Pass | 429 | Mouth Harp | 466 | Bandir Closed |

| | | | | | | | |
|-----|------------------|-----|------------------|-----|-----------------|-----|------------------|
| 356 | Rap Sleigh Bell | 393 | Car Crash | 430 | Jingle Bell | 467 | Bongo Roll |
| 357 | Finger Cymbal | 394 | Train | 431 | Bells Open | 468 | Darbuka 1 Tek 1 |
| 358 | Marc Tree | 395 | Helicopter | 432 | Dbk Tky Mute | 469 | Darbuka 1 Tek 2 |
| 359 | Marc Tree LP | 396 | Gun Shot 1 | 433 | Dbk Tky Open | 470 | Darbuka 1 DumOp |
| 360 | Flexatone | 397 | Gun Shot 2 | 434 | Dbk Tky Rim | 471 | Darbuka 1 Closed |
| 361 | Samba Whistle | 398 | Machine Gun | 435 | Djembe Bass | 472 | Darbuka 2 |
| 362 | Chinese Gong | 399 | Laser Gun | 436 | Douf Dom Ak | 473 | Darbuka 3 |
| 363 | Metal Hit | 400 | Explosion | 437 | Douf Rim Ak | 474 | Darbuka 4 |
| 364 | Yeah! | 401 | Thunder | 438 | Douf Tek Ak 1 | 475 | Darbuka D 1 |
| 365 | Yeah! Solo | 402 | Wind | 439 | Douf Tek Ak 2 | 476 | Darbuka D 2 |
| 366 | Uhh | 403 | Stream | 440 | Pand Open | 477 | Darbuka D 3 |
| 367 | Hit It | 404 | Bubble | 441 | Pand Pattern 1 | 478 | Davul |
| 368 | Uhhhh Solo | 405 | Church Bell | 442 | Pand Pattern 2 | 479 | Hollo 1 |
| 369 | Comp Voice Noise | 406 | Telephone Ring | 443 | Pand Pattern 3 | 480 | Hollo 2 |
| 370 | Stadium | 407 | Xylophone Spectr | 444 | Pand Pattern 4 | 481 | Kup 1 |
| 371 | Applause | 408 | Cricket Spectrum | 445 | Rek Dom Ak | 482 | Kup 2 |
| 372 | Scream | 409 | Air Vortex | 446 | Rek Jingle | 483 | Ramazán DVL 1 |
| 373 | Laughing | 410 | Noise White | 447 | Rik 1 | 484 | Ramazán DVL 2 |
| 374 | Footsteps 1 | 411 | Noise FM Mod | 448 | Rik 2 | 485 | Ramazán DVL 3 |
| 375 | Footsteps 2 | 412 | Tubular | 449 | Rik 3 | 486 | Tef 1 |
| 376 | Click | 413 | Gamelan | 450 | Sagat Half Open | 487 | Tef 2 |
| 377 | Bird 1 | 414 | Tambura | 451 | Sagat Close | 488 | Tef 3 |
| 378 | Bird 2 | 415 | Gtr CutNois 1 | 452 | Surdo L Mute | 489 | Empty |
| 379 | Dog | 416 | Gtr CutNois 2 | 453 | Surdo L Open | | |
| 380 | Gallop | 417 | Power Chord | 454 | Tabla Medium | | |

Перформансы

Любой из перформансов можно отредактировать. Приведенную ниже таблицу можно использовать в качестве образца для списка перформансов.

Замечание: перформанс можно выбрать с помощью сообщений Bank Select MSB (CC#0), Bank Select LSB (CC#32) и Program Change, которые принимаются по каналу Control (см. "MIDI: MIDI In Channels", стр. <210>).

| # | CC#0 | CC#32 | PC | Банк: 1 | CC#0 | CC#32 | PC | Банк: 2 | CC#0 | CC#32 | PC | Банк: 3 | CC#0 | CC#32 | PC | Банк: 4 |
|----|------|-------|----|---------|------|-------|----|---------|------|-------|----|---------|------|-------|----|---------|
| 1 | 1 | 0 | 0 | | 1 | 1 | 0 | | 1 | 2 | 0 | | 1 | 3 | 0 | |
| 2 | | | 1 | | | | 1 | | | | 1 | | | | 1 | |
| 3 | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | |
| 4 | | | 3 | | | | 3 | | | | 3 | | | | 3 | |
| 5 | | | 4 | | | | 4 | | | | 4 | | | | 4 | |
| 6 | | | 5 | | | | 5 | | | | 5 | | | | 5 | |
| 7 | | | 6 | | | | 6 | | | | 6 | | | | 6 | |
| 8 | | | 7 | | | | 7 | | | | 7 | | | | 7 | |
| 9 | | | 8 | | | | 8 | | | | 8 | | | | 8 | |
| 10 | | | 9 | | | | 9 | | | | 9 | | | | 9 | |
| 11 | | | 10 | | | | 10 | | | | 10 | | | | 10 | |
| 12 | | | 11 | | | | 11 | | | | 11 | | | | 11 | |
| 13 | | | 12 | | | | 12 | | | | 12 | | | | 12 | |

| 14 | | | 13 | | | | 13 | | | | 13 | | | | 13 | |
|----|------|-------|----|----------|------|-------|----|----------|------|-------|----|----------|------|-------|----|----------|
| 15 | | | 14 | | | | 14 | | | | 14 | | | | 14 | |
| 16 | | | 15 | | | | 15 | | | | 15 | | | | 15 | |
| # | СС#0 | СС#32 | РС | Банк: 5 | СС#0 | СС#32 | РС | Банк: 6 | СС#0 | СС#32 | РС | Банк: 7 | СС#0 | СС#32 | РС | Банк: 8 |
| 1 | 1 | 4 | 0 | | 1 | 5 | 0 | | 1 | 6 | 0 | | 1 | 7 | 0 | |
| 2 | | | 1 | | | | 1 | | | | 1 | | | | 1 | |
| 3 | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | |
| 4 | | | 3 | | | | 3 | | | | 3 | | | | 3 | |
| 5 | | | 4 | | | | 4 | | | | 4 | | | | 4 | |
| 6 | | | 5 | | | | 5 | | | | 5 | | | | 5 | |
| 7 | | | 6 | | | | 6 | | | | 6 | | | | 6 | |
| 8 | | | 7 | | | | 7 | | | | 7 | | | | 7 | |
| 9 | | | 8 | | | | 8 | | | | 8 | | | | 8 | |
| 10 | | | 9 | | | | 9 | | | | 9 | | | | 9 | |
| 11 | | | 10 | | | | 10 | | | | 10 | | | | 10 | |
| 12 | | | 11 | | | | 11 | | | | 11 | | | | 11 | |
| 13 | | | 12 | | | | 12 | | | | 12 | | | | 12 | |
| 14 | | | 13 | | | | 13 | | | | 13 | | | | 13 | |
| 15 | | | 14 | | | | 14 | | | | 14 | | | | 14 | |
| 16 | | | 15 | | | | 15 | | | | 15 | | | | 15 | |
| # | СС#0 | СС#32 | РС | Банк: 9 | СС#0 | СС#32 | РС | Банк: 10 | СС#0 | СС#32 | РС | Банк: 11 | СС#0 | СС#32 | РС | Банк: 12 |
| 1 | 1 | 8 | 0 | | 1 | 9 | 0 | | 1 | 10 | 0 | | 1 | 11 | 0 | |
| 2 | | | 1 | | | | 1 | | | | 1 | | | | 1 | |
| 3 | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | |
| 4 | | | 3 | | | | 3 | | | | 3 | | | | 3 | |
| 5 | | | 4 | | | | 4 | | | | 4 | | | | 4 | |
| 6 | | | 5 | | | | 5 | | | | 5 | | | | 5 | |
| 7 | | | 6 | | | | 6 | | | | 6 | | | | 6 | |
| 8 | | | 7 | | | | 7 | | | | 7 | | | | 7 | |
| 9 | | | 8 | | | | 8 | | | | 8 | | | | 8 | |
| 10 | | | 9 | | | | 9 | | | | 9 | | | | 9 | |
| 11 | | | 10 | | | | 10 | | | | 10 | | | | 10 | |
| 12 | | | 11 | | | | 11 | | | | 11 | | | | 11 | |
| 13 | | | 12 | | | | 12 | | | | 12 | | | | 12 | |
| 14 | | | 13 | | | | 13 | | | | 13 | | | | 13 | |
| 15 | | | 14 | | | | 14 | | | | 14 | | | | 14 | |
| 16 | | | 15 | | | | 15 | | | | 15 | | | | 15 | |
| # | СС#0 | СС#32 | РС | Банк: 13 | СС#0 | СС#32 | РС | Банк: 14 | СС#0 | СС#32 | РС | Банк: 15 | СС#0 | СС#32 | РС | Банк: 16 |
| 1 | 1 | 12 | 0 | | 1 | 13 | 0 | | 1 | 14 | 0 | | 1 | 15 | 0 | |
| 2 | | | 1 | | | | 1 | | | | 1 | | | | 1 | |
| 3 | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | |
| 4 | | | 3 | | | | 3 | | | | 3 | | | | 3 | |
| 5 | | | 4 | | | | 4 | | | | 4 | | | | 4 | |
| 6 | | | 5 | | | | 5 | | | | 5 | | | | 5 | |
| 7 | | | 6 | | | | 6 | | | | 6 | | | | 6 | |
| 8 | | | 7 | | | | 7 | | | | 7 | | | | 7 | |

| 9 | | | 8 | | | | 8 | | | | 8 | | | | 8 | |
|----|------|-------|----|----------|------|-------|----|----------|------|-------|----|----------|------|-------|----|----------|
| 10 | | | 9 | | | | 9 | | | | 9 | | | | 9 | |
| 11 | | | 10 | | | | 10 | | | | 10 | | | | 10 | |
| 12 | | | 11 | | | | 11 | | | | 11 | | | | 11 | |
| 13 | | | 12 | | | | 12 | | | | 12 | | | | 12 | |
| 14 | | | 13 | | | | 13 | | | | 13 | | | | 13 | |
| 15 | | | 14 | | | | 14 | | | | 14 | | | | 14 | |
| 16 | | | 15 | | | | 15 | | | | 15 | | | | 15 | |
| # | CC#0 | CC#32 | PC | Банк: 17 | CC#0 | CC#32 | PC | Банк: 18 | CC#0 | CC#32 | PC | Банк: 19 | CC#0 | CC#32 | PC | Банк: 20 |
| 1 | 1 | 16 | 0 | | 17 | 1 | 0 | | 1 | 18 | 0 | | 1 | 19 | 0 | |
| 2 | | | 1 | | | | 1 | | | | 1 | | | | 1 | |
| 3 | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | | | | 2 | |
| 4 | | | 3 | | | | 3 | | | | 3 | | | | 3 | |
| 5 | | | 4 | | | | 4 | | | | 4 | | | | 4 | |
| 6 | | | 5 | | | | 5 | | | | 5 | | | | 5 | |
| 7 | | | 6 | | | | 6 | | | | 6 | | | | 6 | |
| 8 | | | 7 | | | | 7 | | | | 7 | | | | 7 | |
| 9 | | | 8 | | | | 8 | | | | 8 | | | | 8 | |
| 10 | | | 9 | | | | 9 | | | | 9 | | | | 9 | |
| 11 | | | 10 | | | | 10 | | | | 10 | | | | 10 | |
| 12 | | | 11 | | | | 11 | | | | 11 | | | | 11 | |
| 13 | | | 12 | | | | 12 | | | | 12 | | | | 12 | |
| 14 | | | 13 | | | | 13 | | | | 13 | | | | 13 | |
| 15 | | | 14 | | | | 14 | | | | 14 | | | | 14 | |
| 16 | | | 15 | | | | 15 | | | | 15 | | | | 15 | |

Установки MIDI (MIDI-конфигурации)

| | | DEFAULT | Master Kbd | Sequencer1 | Sequencer2 | Accordion1 | Accordion2 | Accordion3 | Ext. Seq |
|------------------|----|----------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|----------|
| Канал MIDI IN | 1 | S1_Tr 1 | Global | S1_Tr 1 | S2_Tr 1 | Global | Upp1 | Upp1 | S1_Tr 1 |
| | 2 | S1_Tr 2 | - | S1_Tr 2 | S2_Tr 2 | Lower | Lower | Lower | S1_Tr 2 |
| | 3 | S1_Tr 3 | - | S1_Tr 3 | S2_Tr 3 | Bass | - | Bass | S1_Tr 3 |
| | 4 | S1_Tr 4 | - | S1_Tr 4 | S2_Tr 4 | - | Upp2 | Upp2 | S1_Tr 4 |
| | 5 | S1_Tr 5 | - | S1_Tr 5 | S2_Tr 5 | - | Upp3 | Upp3 | S1_Tr 5 |
| | 6 | S1_Tr 6 | - | S1_Tr 6 | S2_Tr 6 | - | - | - | S1_Tr 6 |
| | 7 | S1_Tr 7 | - | S1_Tr 7 | S2_Tr 7 | - | - | - | S1_Tr 7 |
| | 8 | S1_Tr 8 | - | S1_Tr 8 | S2_Tr 8 | - | - | - | S1_Tr 8 |
| | 9 | S1_Tr 9 | - | S1_Tr 9 | S2_Tr 9 | - | Bass | - | S1_Tr 9 |
| | 10 | S1_Tr 10 | - | S1_Tr 10 | S2_Tr 10 | Drum | Drum | Drum | S1_Tr 10 |
| | 11 | S1_Tr 11 | - | S1_Tr 11 | S2_Tr 11 | Perc | Perc | Perc | S1_Tr 11 |
| | 12 | S1_Tr 12 | - | S1_Tr 12 | S2_Tr 12 | Acc1 | Acc1 | Acc1 | S1_Tr 12 |
| | 13 | S1_Tr 13 | - | S1_Tr 13 | S2_Tr 13 | Acc2 | Acc2 | Acc2 | S1_Tr 13 |
| | 14 | S1_Tr 14 | - | S1_Tr 14 | S2_Tr 14 | Acc3 | Acc3 | Acc3 | S1_Tr 14 |
| | 15 | S1_Tr 15 | - | S1_Tr 15 | S2_Tr 15 | Acc4 | Acc4 | Acc4 | S1_Tr 15 |
| | 16 | S1_Tr 16 | - | S1_Tr 16 | S2_Tr 16 | Acc5 | Acc5 | Acc5 | S1_Tr 16 |

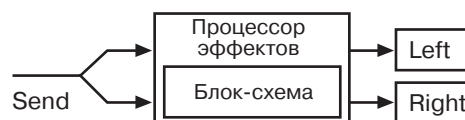
| | DEFAULT | Master Kbd | Sequencer1 | Sequencer2 | Accordion1 | Accordion2 | Accordion3 | Ext. Seq | |
|-------------------|---------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|----------|--------|
| Канал MIDI OUT | 1 | 1 Upp1 | Upp1 | S1_Tr 1 | S2_Tr 1 | Upp1 | S1_Tr 1 | S2_Tr 1 | Upp. 1 |
| | 2 | Upp2 | Upp2 | S1_Tr 2 | S2_Tr 2 | Upp2 | S1_Tr 2 | S2_Tr 2 | - |
| | 3 | Upp3 | Upp3 | S1_Tr 3 | S2_Tr 3 | Upp3 | S1_Tr 3 | S2_Tr 3 | - |
| | 4 | Lower | Lower | S1_Tr 4 | S2_Tr 4 | Lower | S1_Tr 4 | S2_Tr 4 | - |
| | 5 | - | - | S1_Tr 5 | S2_Tr 5 | - | S1_Tr 5 | S2_Tr 5 | - |
| | 6 | - | - | S1_Tr 6 | S2_Tr 6 | - | S1_Tr 6 | S2_Tr 6 | - |
| | 7 | - | - | S1_Tr 7 | S2_Tr 7 | - | S1_Tr 7 | S2_Tr 7 | - |
| | 8 | - | - | S1_Tr 8 | S2_Tr 8 | - | S1_Tr 8 | S2_Tr 8 | - |
| | 9 | Bass | Bass | S1_Tr 9 | S2_Tr 9 | Bass | S1_Tr 9 | S2_Tr 9 | - |
| | 10 | Drum | Drum | S1_Tr 10 | S2_Tr 10 | Drum | S1_Tr 10 | S2_Tr 10 | - |
| | 11 | Perc | Perc | S1_Tr 11 | S2_Tr 11 | Perc | S1_Tr 11 | S2_Tr 11 | - |
| | 12 | Acc1 | Acc1 | S1_Tr 12 | S2_Tr 12 | Acc1 | S1_Tr 12 | S2_Tr 12 | - |
| | 13 | Acc2 | Acc2 | S1_Tr 13 | S2_Tr 13 | Acc2 | S1_Tr 13 | S2_Tr 13 | - |
| | 14 | Acc3 | Acc3 | S1_Tr 14 | S2_Tr 14 | Acc3 | S1_Tr 14 | S2_Tr 14 | - |
| | 15 | Acc4 | Acc4 | S1_Tr 15 | S2_Tr 15 | Acc4 | S1_Tr 15 | S2_Tr 15 | - |
| | 16 | Acc5 | Acc5 | S1_Tr 16 | S2_Tr 16 | Acc5 | S1_Tr 16 | S2_Tr 16 | - |
| Velocity MIDI IN | Normal | Normal | Normal | Normal | 110 | 110 | Normal | Normal | |
| Chord 1 Chann. | Off | 1 | Off | Off | 2 | 2 | 2 | Off | |
| Chord 2 Chann. | Off | Off | Off | Off | 3 | 3 | Off | Off | |
| Harm. Chann. | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | Off | |
| Harm. Octave | 1 | 1 | 1 | 1 | -1 | -1 | -1 | 1 | |
| Harm. Range HI | G9 | G9 | G9 | G9 | G9 | G9 | G9 | G9 | |
| Harm. Range LO | C-1 | C-1 | C-1 | C-1 | C-1 | C-1 | C-1 | C-1 | |
| MIDI IN Velocity | Normal | Normal | Normal | Normal | Normal | Normal | Normal | Normal | |
| MIDI IN Oct. Trp. | + | + | + | + | + | + | + | + | |
| MIDI IN Mute/Un. | + | + | — | — | + | + | + | + | |
| Upper Oct. Trp. | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | |
| Lower Oct. Trp. | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | |

Эффекты

Pa1X имеет четыре процессора эффектов, предназначенных для обработки сигналов внутренних треков инструмента или сигналов, полученных со входов Audio Input.

Блок-схема

При описании каждого из эффектов приводится блок-схема, на которой отображаются пути прохождения сигнала. На вход эффекта подается монофонический сигнал трека (**Send**). Прежде чем попасть на вход эффекта он разделяется на два канала (**Left** и **Right**) и обрабатывается процессором эффектов в режиме стерео. Затем в стереофоническом виде он подается на основную выходную шину Mix (Left&Right), наушники или встроенные динамики.



Источники динамической модуляции

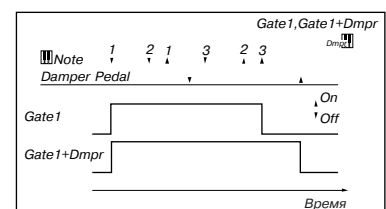
Значок D^{mod} используется для обозначения параметров, для которых можно использовать функцию динамической модуляции. Ниже в таблице приводится список доступных источников динамической модуляции.

| Источник модуляции | Замечание |
|--------------------|--------------------------|
| Off | Модуляция отсутствует |
| Gate1 | |
| Gate1+Dmpr | |
| Gate2 | |
| Gate2+Dmpr | |
| Note Nr | Номер ноты |
| Velocity | Скорость нажатия |
| 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) | |
| MIDI(CC#16) | |
| MIDI(CC#18) | |
| 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#80) | |
| MIDI(CC#81) | |
| MIDI(CC#82) | |
| MIDI(CC#83) | |
| Tempo | |

Замечания по поводу параметров Gate.

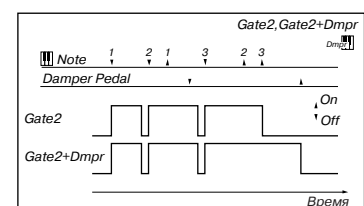
Gate1, Gate1+Dmpr (Gate1+Damper)

Эффект принимает максимальное значение при взятой ноте (note-on) и минимальное — при снятой (note-off). В случае **Gate1 + Dmpr** эффект остается на максимальном уровне даже после снятия ноты до тех пор, пока не будет отпущена демпферная педаль.



Gate2, Gate2+Dmpr (Gate2+Damper)

Аналогично **Gate 1** или **Gate 1 + Dmpr**. Однако **Gate 2** или **Gate 2 + Dmpr** используются в качестве источников динамической модуляции огибающей эффекта “022: St. Envelope Flanger” и подобных ему или фейда (AUTOFADE) эффекта 027: Stereo Vibrato. Перезапуск происходит после каждого события взятия ноты (note-on). В случае **Gate 1** или **Gate 1 + Dmpr** переключение происходит только при первом взятии ноты.



Filter/Dynamic

Эффекты, управляющие фильтрами и динамикой.

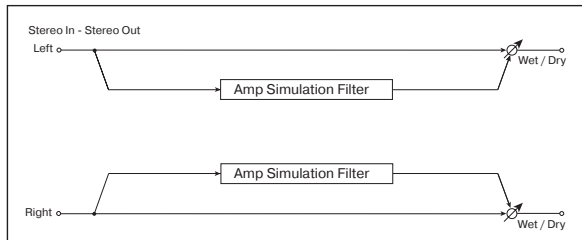
000: No Effect

Опция используется, когда обрабатывать сигнал эффектом не требуется. На выход подается прямой (необработанный) сигнал.

001: St. Amp Simulat

(Stereo Amp Simulation)

Эффект моделирует частотные характеристики гитарных усилителей. Также эффект хорошо звучит на программах органа и ударных.

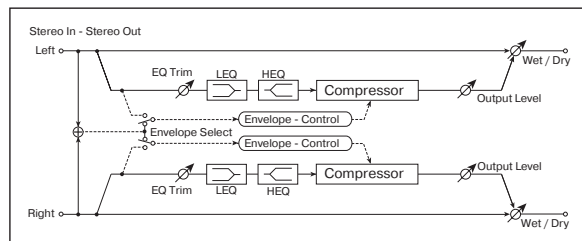


| | | |
|---|-----------------------------------------|------------------------------|
| a | Amplifier Type |SS, EL84, 6L6 |
| | Тип гитарного усилителя | |
| б | Wet/Dry |Dry, 1:99...99:1, Wet |
| | Баланс обработанного и прямого сигналов | D^{mod} |
| б | Src |Off...Tempo |
| | Источник модуляции баланса эффекта | |
| б | Amt |-100...+100 |
| | Глубина модуляции баланса эффекта | |

002: St.Compressor

(Stereo Compressor)

Компрессирует уровень входного сигнала и используется для сужения его динамического диапазона, 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.



| | | |
|---|------------------------------------------------------------------------|--------------------------------|
| a | Envelope Select |L/R Mix, L/R Individually |
| | Определяет — связаны левый и правый каналы или обрабатываются отдельно | |
| б | Sensitivity |1...100 |
| | Глубина компрессии | |
| в | Attack |1...100 |
| | Атака | |
| г | EQ Trim |0...100 |
| | Уровень входного сигнала эквалайзера | |
| д | Pre LEQ Gain [dB] |-15.0...+15.0 dB |
| | Коэффициент усиления эквалайзером сигнала низкочастотного диапазона | |
| д | Pre HEQ Gain [dB] |-15.0...+15.0 dB |
| | Коэффициент усиления эквалайзером сигнала высокочастотного диапазона | |
| e | Output Level |0...100 |
| | Определяет уровень выходного сигнала компрессора | D^{mod} |

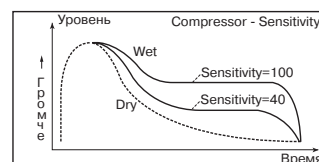
| | | |
|---|----------------------------------------------------------------------|----------------------------|
| e | Src |Off...Tempo |
| | Источник модуляции уровня выходного сигнала компрессора | |
| e | Amt |-100...+100 |
| | Глубина модуляции выходного уровня компрессора | |
| ж | Wet/Dry |Dry, 1:99...99:1, Wet |
| | Баланс прямого и обработанного сигналов D^{mod} | |
| ж | Src |Off...Tempo |
| | Источник модуляции баланса эффекта | |
| ж | Amt |-100...+100 |
| | Глубина модуляции баланса эффекта | |

a: Envelope Select

Определяет режим работы компрессора — стереофонический или раздельный. В стереорежиме оба канала связаны и изменение параметров по одному из них приводит к соответствующей модификации параметров другого. В раздельном режиме установки по каналам проводятся независимо.

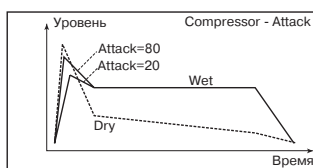
б: Sensitivity, e: Output Level

Параметр “Sensitivity” определяет глубину компрессии. Чем больше его значение, тем значительнее 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”.



в: Attack

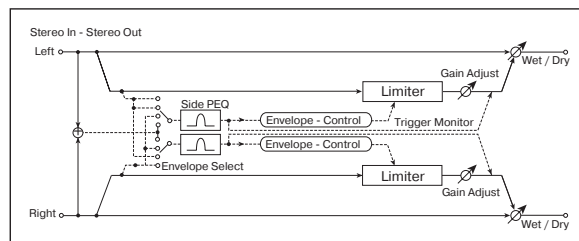
Параметр определяет уровень атаки компрессора.



003: Limiter

(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 значения. Боковой канал лимитера укомплектован эквалайзером пикового типа. 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.



| | | |
|---|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------|
| a | Envelope Select |L/R Mix, L Only, R Only, L/R Individually |
| | Определяет канал управления: два связанных канала, только левый канал, только правый канал, оба канала работают независимо | |
| б | Ratio |1.0:1...50.0:1, Inf:1 |
| | Коэффициент компрессии | |
| в | Threshold [dB] |-40...0 dB |
| | Пороговое значение лимитера | |
| г | Attack |1...100 |
| | Время атаки | |
| г | Release |1...100 |
| | Время восстановления | |

| | | |
|---|----------------------------------------------------------------------------|-------------------------|
| д | Gain Adjust [dB] | -Inf, -38...+24 dB |
| | Уровень усиления сигнала на выходе | D^{mod} |
| д | Src | .Off...Tempo |
| | Источник модуляции уровня усиления сигнала на выходе | |
| д | Amt | ..-63...+63 |
| | Глубина модуляции уровня усиления сигнала на выходе | |
| е | Side PEQ Insert | .Off, On |
| | Включает/отключает боковой канал управления | |
| е | Trigger Monitor | .Off, On |
| | Переключает мониторинг с выхода эффекта на выход бокового канала и обратно | |
| ж | Side PEQ Cutoff [Hz] | ..20...12.00 kHz |
| | Центральная частота эквалайзера бокового канала | |
| ж | Q | ..0.5...10.0 |
| | Добротность эквалайзера бокового канала | |
| ж | Gain [dB] | ..-18.0...+18.0 dB |
| | Коэффициент усиления эквалайзером сигнала бокового канала | |
| з | Wet/Dry | ..Dry, 1:99...99:1, Wet |
| | Баланс обработанного и прямого сигналов | D^{mod} |
| з | Src | .Off...Tempo |
| | Источник модуляции баланса эффекта | |
| з | Amt | ..-100...+100 |
| | Глубина модуляции баланса эффекта | |

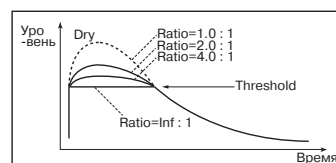
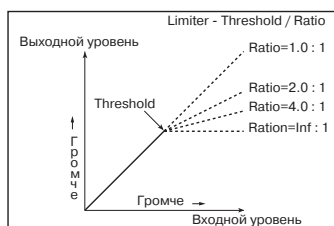
а: Envelope Select

Если в качестве значения выбрано **L/R Mix**, то каналы связаны и работой лимитера управляет микшированный сигнал обоих каналов. Если выбрана опция **L Only** (или **R Only**), то каналы связаны и для управления лимитером используется только левый (только правый) канал.

При **L/R Individually** левый и правый каналы управляют лимитером независимо друг от друга.

б: Ratio, в: Threshold [dB], д: Gain Adjust [dB]

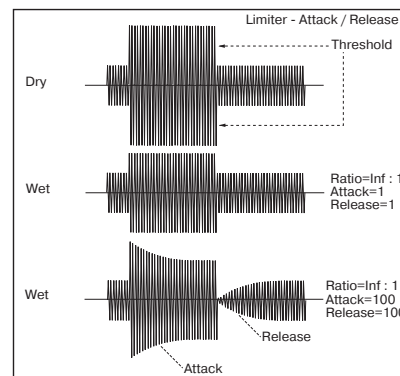
Параметр "Ratio" определяет коэффициент компрессии. Компрессируются только те сигналы, уровень которых превысил пороговое значение. Оно определяется параметром "Threshold".



Во время компрессии общий уровень сигнала понижается. Для регулировки уровня сигнала на выходе эффекта используется параметр "Gain Adjust".

г: Attack, г: Release

Параметры определяют времена атаки и восстановления соответственно. Чем больше время атаки, тем более медленно происходит изменение коэффициента компрессии от 1 до значения, установленного параметром "Ratio".



д: Low Offset [dB], е: Mid Offset [dB], ж: High Offset [dB]

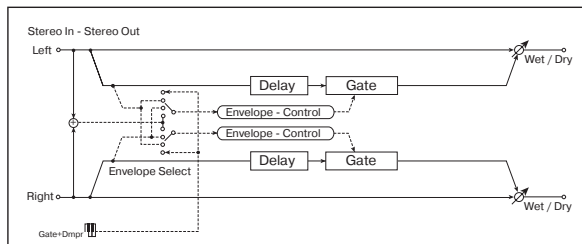
Определяет уровень усиления управляющего сигнала.

Например, если нет необходимости компрессировать высокочастотную составляющую сигнала, то установите параметр “High Offset” так низко, чтобы уровень управляющего сигнала высокочастотной полосы был всегда меньше значения порога (параметр “Threshold”).

005: Gate

(Stereo Gate)

Эффект гейта мьютирует входной сигнал (не пропускает на выход), если его уровень ниже порогового. Также он может работать и в обратном режиме — мьютирует входной сигнал, если его уровень выше порогового.



| | | | |
|---|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|---------------------------------|
| a | Envelope Select | | .D-mod, L/R Mix, L Only, R Only |
| | Определяет источник управления эффектом: источник модуляции, микс левого и правого каналов, левый канал, правый канал | | D^{mod} |
| a | Src | | .Off... Gate2+Dmpr |
| | Определяет источник динамической модуляции, управляющий гейтом, если “Envelope Select” установлен в D-mod | | |
| б | Polarity | | .+,- |
| | Обычный/реверсивный режим работы гейта | | |
| в | Threshold | | .0...100 |
| | Порог гейта | | |
| г | Attack | | .1...100 |
| | Время атаки | | |
| г | Release | | .1...100 |
| | Время восстановления | | |
| д | Delay Time [msec] | | .0...100 ms |
| | Время задержки входного сигнала | | |
| е | Wet/Dry | | .Dry, 1:99...99:1, Wet |
| | Баланс обработанного и прямого сигналов | | D^{mod} |
| е | Src | | .Off... Tempo |
| | Источник модуляции баланса эффекта | | |
| е | Amt | | .-100...+100 |
| | Глубина модуляции баланса эффекта | | |

а: Envelope Select, а: Src

Параметр “Envelope Select” определяет — будет гейт управляться от входного сигнала или от источника модуляции. Параметр “Src” определяет источник модуляции, используемый для управления состоянием гейта. Можно выбирать из диапазона от **Off** до **Gate2+Dmpr**.

Если “Envelope Select” установлен в **L/R Mix**, то для переключения гейта используется микс левого и правого каналов. При “Envelope Select” равном **L Only** или **R Only**, гейт управляется по одному из этих каналов (L или R соответственно).

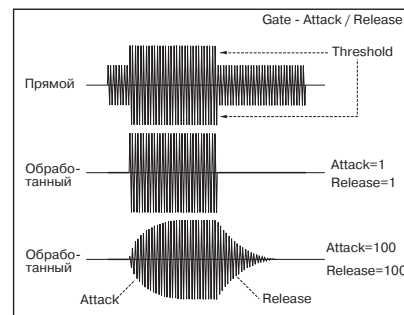
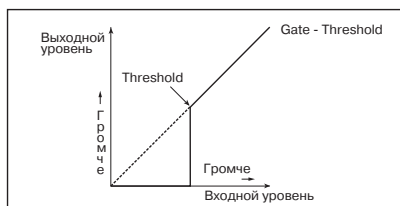
б: Polarity

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 управления от источника модуляции.

в: Threshold, г: Attack, г: Release

Параметр “Threshold” определяет уровень порога. Если уровень управляющего сигнала меньше порогового, то гейт закрывается (выход мьютируется). Эта установка действительна при “Envelope Select” установленном в **L/R Mix, L Only** или **R Only**.



Параметры “Attack” и “Release” определяют время атаки и время спада соответственно.

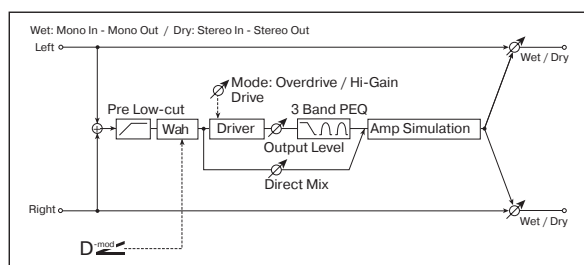
г: Delay Time

Параметр определяет время задержки входного сигнала гейта. Если звук обладает очень быстрой атакой, то следует увеличить время задержки, чтобы сигнал попадал на вход уже после того, как гейт откроется. Это позволит воспроизвести атаку звука.


006: OD/HiGainWah

(Overdrive/Hi.Gain Wah)

Эффект дисторшена использует режимы Overdrive (перегруз) и Hi-Gain (переусиление). Управление эффектом “вау-вау”, с помощью 3-полосного эквалайзера и амплитудной модуляции позволяют воссоздавать “подвижные”, нестатичные дисторшеновые звуки. Эффект хорошо звучит на программах гитары и органа.



| | | |
|---|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|
| a | Wah |Off, On |
| | Состояние эффекта “вау-вау” (вкл./выкл.) | D^{mod} |
| a | Src |Off...Tempo |
| | Источник модуляции, управляющий состоянием эффекта “вау-вау” (вкл./выкл.) | |
| a | Sw |Toggle, Moment |
| | Режим переключения для источника модуляции, который назначен на управление состоянием эффекта “вау-вау” (вкл./выкл.) | |
| б | Wah Sweep Range |-10...+10 |
| | Диапазон изменения частоты эффекта “вау-вау” | D^{mod} |
| б | Wah Sweep Src |Off...Tempo |
| | Источник модуляции, управляющий эффектом “вау-вау” | |
| в | Drive Mode |Overdrive, Hi-Gain |
| | Переключает режимы дисторшена (перегруз/переусиление) | |
| г | Drive |1...100 |
| | Глубина дисторшена | |
| г | Pre Low-cut |0...10 |
| | Глубина подавления низкочастотной составляющей сигнала на входе дисторшена | |
| д | Output Level |0...50 |
| | Уровень выходного сигнала | D^{mod} |

| | | |
|---|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|
| д | Src | Off...Tempo |
| | Источник динамической модуляции выходного уровня | |
| д | Amt | -50...+50 |
| | Глубина модуляции выходного уровня | |
| е | Low Cutoff [Hz] | 20...1.0 kHz |
| | Граничная частота низкочастотного фильтра полочного типа | |
| е | Gain [dB] | -18...+18 dB |
| | Коэффициент усиления низкочастотного фильтра | |
| ж | Mid1 Cutoff [Hz] | 300...10.00 kHz |
| | Центральная частота средне- высокочастотного фильтра 1 колокольного типа | |
| ж | Q | 0.5...10.0 |
| | Добротность фильтра 1 | |
| ж | Gain [dB] | -18...+18 dB |
| | Коэффициент усиления фильтра 1 | |
| з | Mid2 Cutoff [Hz] | 500...20.00 kHz |
| | Центральная частота средне- высокочастотного фильтра 2 колокольного типа | |
| з | Q | 0.5...10.0 |
| | Добротность фильтра 2 | |
| з | Gain [dB] | -18...+18 dB |
| | Коэффициент усиления фильтра 2 | |
| и | Direct Mix | 0...50 |
| | Уровень прямого сигнала, который микшируется с сигналом, прошедшим через контур дисторшена | |
| и | Speaker Simulation | Off, On |
| | Включение/выключение режима имитации колонок | |
| к | Wet/Dry | Dry, 1:99...99:1, Wet |
| | Баланс обработанного и прямого сигналов  | |
| к | Src | Off...Tempo |
| | Источник модуляции баланса эффекта | |
| к | Amt | -100...+100 |
| | Глубина модуляции баланса эффекта | |

a: Wah

Параметр определяет состояние эффекта “вау-вау” — включен или выключен.

a: Sw

Параметр определяет режим включения/выключения эффекта “вау-вау” при использовании источника модуляции.

Если “Sw” = **Moment**, то в штатном состоянии эффект выключен. Эффект находится во включенном состоянии, если нажата педаль или во время манипуляций с джойстиком инструмента.

MIDI 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 манипуляциях с джойстиком.

MIDI Эффект “вау-вау” изменяет свое состояние каждый раз при получении сообщения со значением, превышающим 64.

б: Wah Sweep Range, б: 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 параметром “Wah Sweep Src”.

г: Drive, д: Output Level

Глубина дисторшена (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 соответствующим образом отрегулировать “Output Level”.

г: Pre Low-cut

Для того чтобы добиться более четкого и резкого дисторшена, входной сигнал пропускается через обрезающий фильтр низких частот.

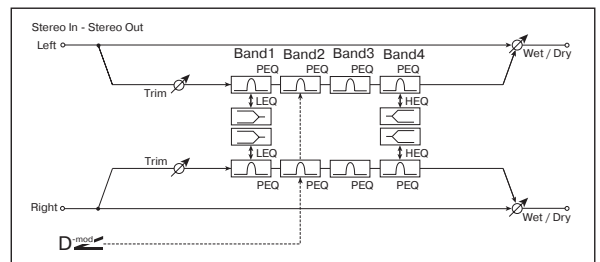
ж: Q, з: Q

Параметры определяют добротность каждого из двух фильтров колокольного типа (входят в состав 3-полосного эквалайзера). Чем больше добротность, тем уже частотный диапазон, на который оказывает влияние соответствующий фильтр.

007: Param.4B Eq

(Stereo Parametric 4-Band EQ)

Стерефонический 4-полосный эквалайзер. Для полос 1 и 4 можно выбрать тип эквализации: полочная или колокольная. Для управления коэффициентом усиления полосы 2 можно использовать динамическую модуляцию.

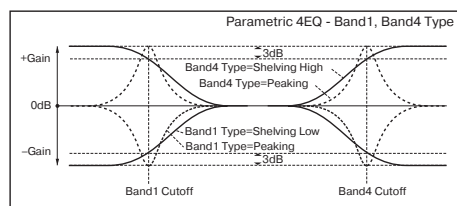


| | | |
|---|---------------------------------------------------|-----------------------------|
| а | Trim |0...100 |
| | Уровень входа | |
| б | Band1 Type |Peaking, Shelving-Low |
| | Определяет тип эквализации полосы 1 | |
| в | Band4 Type |Peaking, Shelving-High |
| | Определяет тип эквализации полосы 4 | |
| г | Band2 Dynamic Gain Src |Off...Tempo |
| | Источник модуляции коэффициента усиления полосы 2 | |
| г | Amt [dB] |-18...+18 dB |
| | Глубина модуляции коэффициента усиления полосы 2 | |
| д | Band1 Cutoff [Hz] |20...1.00 kHz |
| | Центральная частота полосы 1 | |
| д | Q |0.5...10.0 |
| | Добротность полосы 1см. Fx: 006 | |
| д | Gain [dB] |-18.0...+18.0 dB |
| | Коэффициент усиления для полосы 1 | |

| | | |
|---|-----------------------------------------------|-----------------------|
| e | Band2 Cutoff [Hz] | .50...10.00 kHz |
| | Центральная частота полосы 2 | |
| e | Q | .0.5...10.0 |
| | Добротность полосы 2см. Fx: 006 | |
| e | Gain [dB] | -18.0...+18.0 dB |
| | Коэффициент усиления для полосы 2 | |
| ж | Band3 Cutoff [Hz] | .300...10.00 kHz |
| | Центральная частота полосы 3 | |
| ж | Q | .0.5...10.0 |
| | Добротность полосы 3см. Fx: 006 | |
| ж | Gain [dB] | -18.0...+18.0 dB |
| | Коэффициент усиления для полосы 3 | |
| з | Band4 Cutoff [Hz] | .500...20.00 kHz |
| | Центральная частота полосы 4 | |
| з | Q | .0.5...10.0 |
| | Добротность полосы 4см. Fx: 006 | |
| з | Gain [dB] | -18.0...+18.0 dB |
| | Коэффициент усиления для полосы 4 | |
| и | Wet/Dry | Dry, 1:99...99:1, Wet |
| | Баланс обработанного и прямого сигналов | |
| и | Src | .Off...Tempo |
| | Источник модуляции баланса эффекта | |
| и | Amt | -100...+100 |
| | Глубина модуляции баланса эффекта | |

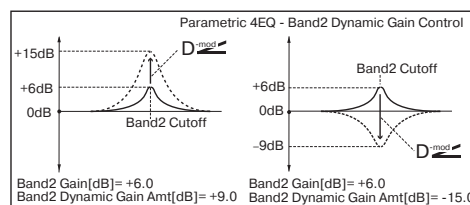
б: Band1 Type, в: Band4 Type

Определяет тип фильтра, который используется для полос 1 и 4 соответственно.



г: Band2 Dynamic Gain Src, г: Amt [dB], e: Gain [dB]

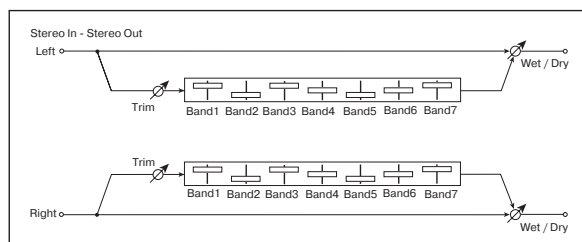
Коэффициентом усиления полосы 2 можно управлять с помощью источника модуляции.



008: St. Graphic 7EQ

(Stereo Graphic 7-Band EQ)

Стерефонический 7-полосный эквалайзер. Положение слайдеров, определяющих коэффициент усиления по каждой из полос, наглядно отображает кривую эквализации. В зависимости от решаемой задачи, можно выбрать соответствующую комбинацию центральных частот полос (всего имеется 12 пресетных типов комбинаций).



| | | |
|-----------------------------------------------------|------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| а | Type |1: Wide 1, 2: Wide 2, 3: Wide 3, 4: Half Wide1, 5: Half Wide2, 6: Half Wide3, 7: Low, 8: Wide Low, 9: Mid, 10: Wide Mid, 11: High, 12: Wide High |
| Доступные комбинации центральных частот эквалазации | | |
| б | Trim |0...100 |
| Уровень входного сигнала | | |
| в | Band1 [dB] |-18.0...+18.0 dB |
| Коэффициент усиления полосы 1 | | |
| г | Band2 [dB] |-18.0...+18.0 dB |
| Коэффициент усиления полосы 2 | | |
| д | Band3 [dB] |-18.0...+18.0 dB |
| Коэффициент усиления полосы 3 | | |
| е | Band4 [dB] |-18.0...+18.0 dB |
| Коэффициент усиления полосы 4 | | |
| ж | Band5 [dB] |-18.0...+18.0 dB |
| Коэффициент усиления полосы 5 | | |
| з | Band6 [dB] |-18.0...+18.0 dB |
| Коэффициент усиления полосы 6 | | |
| и | Band7 [dB] |-18.0...+18.0 dB |
| Коэффициент усиления полосы 7 | | |
| к | Wet/Dry |Dry, 1:99...99:1, Wet |
| Баланс обработанного и прямого сигналов | | |
| к | Src |Off...Tempo |
| Источник модуляции баланса эффекта | | |
| к | Amt |-100...+100 |
| Глубина модуляции баланса эффекта | | |

а: Type

Параметр используется для выбора комбинации центральных частот полос. Значение каждой из центральных частот отображается в верхней части экрана дисплея.

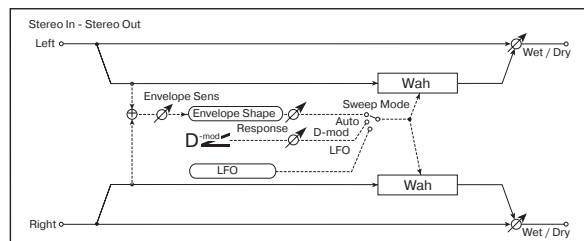
С помощью трех последовательно соединенных эффектов 7-полосных графических эквалайзеров с установками **7: Low**, **9: Mid** и **11: High** можно получить 21-полосный графический эквалайзер с рабочим диапазоном 80 Hz — 18 kHz.

009: St.Wah/AutoW

(Stereo Wah/Auto Wah)

Стереофонический эффект “вау-вау”, моделирующий работу стандартной педали “вау-вау”.

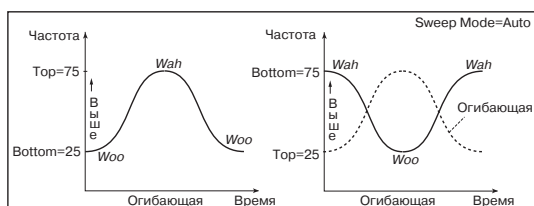
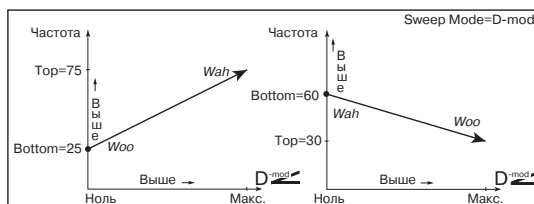
| | | |
|-------------------------------------------------------|------------------|--------------|
| а | Frequency Bottom |0...100 |
| Нижняя граница центральной частоты эффекта “вау-вау” | | |
| а | Frequency Top |0...100 |
| Верхняя граница центральной частоты эффекта “вау-вау” | | |



| | | |
|---|------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------|
| б | Sweep Mode | Auto, D-mod, LFO |
| | Определяет источник управления: автоматический эффект “вау-вау”, источник модуляции, LFO | |
| б | Src | Off...Tempo |
| | Источник модуляции эффекта “вау-вау”, если “Sweep Mode” = D-mod | |
| б | Response | 0...100 |
| | Определяет скорость реакции, когда “Sweep Mode” = Auto или D-mod | |
| в | Envelope Sens (Envelope Sensitivity) | 0...100 |
| | Чувствительность эффекта “вау-вау” в автоматическом режиме | |
| в | Envelope Shape | -100...+100 |
| | Кривая изменения частоты эффекта “вау-вау” в автоматическом режиме | |
| г | LFO Frequency [Hz] | 0.02...20.00 Hz |
| | Частота LFO | |
| г | Src | Off...Tempo |
| | Источник модуляции частоты LFO | |
| г | Amt | -20.00...+20.00 Hz |
| | Глубина модуляции частоты LFO | |
| д | BPM/MIDI Sync | Off, On |
| | Переключает с использования частоты LFO на использование темпа и длительностей нот | |
| д | BPM | MIDI, 40...240 |
| | Определяет темп (используется при вычислении частоты LFO) | |
| д | Base Note | ♪, ♪ 3, ♫, ♪ 3, ♫, ♪ 3, ♫, ♪, ♫ |
| | Определяет длительность ноты, которая используется для определения частоты LFO | |
| д | Times | x1...x16 |
| | Число нот заданной длительности, определяющих частоту LFO | |
| е | Resonance | 0...100 |
| | Глубина резонанса | |
| е | Low Pass Filter | Off, On |
| | Включает/отключает обрезающий фильтр высоких частот эффекта “вау-вау” | |
| ж | Wet/Dry | Dry, 1:99...99:1, Wet |
| | Баланс обработанного и прямого сигналов | |
| ж | Src | Off...Tempo |
| | Источник модуляции баланса эффекта | |
| ж | Amt | -100...+100 |
| | Глубина модуляции баланса эффекта | |

a: Frequency Bottom, a: Frequency Top

Ширина диапазона изменения центральной частоты фильтра эффекта “вау-вау” и направление определяются параметрами “Frequency Top” и “Frequency Bottom”.



б: Sweep Mode

Параметр используется для определения режима управления эффектом. Если “Sweep Mode” установлен в **Auto**, то выбирается автоматический режим эффекта “вау-вау”, в котором изменения частоты происходят в соответствии изменениями огибающей уровня входного сигнала. Это значение обычно используется для исполнения партий на фанк-гитаре и клавишине.

Если “Sweep Mode” установлен в **D-mod**, то для управления фильтром используется источник модуляции, аналогично стандартной педали “вау-вау”.

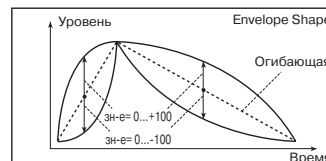
Если “Sweep Mode” установлен в **LFO**, то для циклических изменений параметров эффекта используется LFO.

в: Envelope Sens (Envelope Sensitivity)

Параметр определяет чувствительность эффекта “вау-вау”. Если частота колебаний входного сигнала слишком мала, чтобы эффект воспроизводился, увеличьте значение параметра. И наоборот, если частота сигнала настолько высока, что фильтр не справляется со своей работой (“затыкается”), то уменьшите значение этого параметра.

в: Envelope Shape

Определяет огибающую при работе эффекта “вау-вау” в автоматическом режиме.



г: LFO Frequency [Hz], д: BPM/MIDI Sync

Если “BPM/MIDI Sync” = **Off**, то частота LFO определяется значением параметра “LFO Frequency [Hz]”. Если “BPM/MIDI Sync” = **On**, то частота LFO определяется значениями параметров “BPM”, “Base Note” и “Times”.

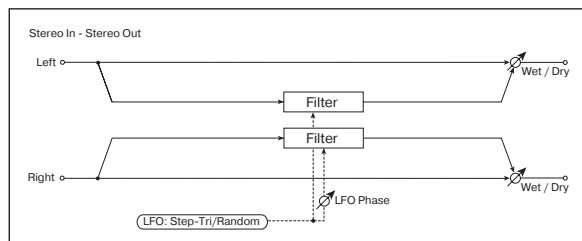
д: BPM, д: Base Note, д: Times

Частота цикла определяется произведением следующих параметров: частоты ноты и количества нот в цикле LFO (“Times”). В свою очередь, частота ноты вычисляется на основе значения “Base Note” и (длительность ноты) и темпа (“BPM” или MIDI Clock, если “BPM” установлен в **MIDI**).


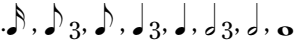
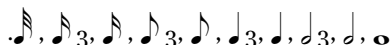


010: Random Filt

(Stereo Random Filter)

Для модуляции параметров стереофонического фильтра используется волновая форма “пошагового” типа и генератор LFO со случайным законом распределения частоты. Применяется для создания спецэффектов.



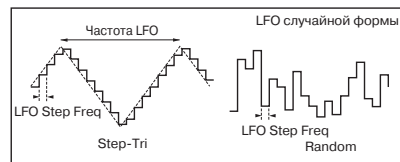
| | | |
|---|--------------------------------------------------------------|-------------------------|
| а | LFO Waveform |Step-Tri, Random |
| | Тип волновой формы LFO | |
| б | LFO Phase [degree] |-180...+180 |
| | Разница фаз LFO между левым и правым каналами | |
| в | LFO Frequency [Hz] |0.02...20.000 Hz |
| | Частота LFO | D-mod |
| в | Src |Off...Tempo |
| | Источник модуляции, управляющий частотой LFO и частотой шага | |
| в | Amt |-20.00...+20.00 Hz |
| | Глубина модуляции частоты LFO | |
| г | LFO Step Freq (Frequency) [Hz] |0.05...50.00 Hz |
| | Частота шага LFO (частота, меняющаяся скачкообразно) | D-mod |
| г | Amt |-50.00...+50.00 Hz |
| | Глубина модуляции частоты шага LFO | |

| | | |
|---|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|
| д | BPM/MIDI/Sync | Off, On |
| | Переключает с использования частоты LFO на использование темпа и длительностей нот | см. Fx: 009,  |
| д | BPM | MIDI, 40...240 |
| | Определяет темп | см. Fx: 009 |
| д | Base Note |  |
| | Определяет длительность ноты, которая используется для определения частоты LFO | см. Fx: 009 |
| д | Times | x1...x16 |
| | Число нот заданной длительности, определяющих частоту LFO | см. Fx: 009 |
| е | Step Base Note |  |
| | Определяет длительность ноты, которая используется для определения частоты шага LFO |  |
| е | Times | x1...x32 |
| | Число нот заданной длительности, определяющих частоту шага LFO | |
| ж | Manual | 0...100 |
| | Определяет центральную (граничную) частоту фильтра | |
| з | Depth | 0...100 |
| | Глубина модуляции центральной частоты фильтра | |
| з | Src | Off...Tempo |
| | Источник модуляции параметра "Depth" | |
| з | Amt | -100...+100 |
| | Глубина модуляции параметра "Depth" | |
| и | Resonance | 0...100 |
| | Величина резонанса | |
| к | Wet/Dry | -Wet...1:99, Dry, 1:99...Wet |
| | Баланс обработанного и прямого сигналов |  |
| к | Src | Off...Tempo |
| | Источник модуляции баланса эффекта | |
| к | Amt | -100...+100 |
| | Глубина модуляции баланса эффекта | |

а: LFO Waveform, в: LFO Frequency [Hz], г: LFO Step Freq (Frequency) [Hz]

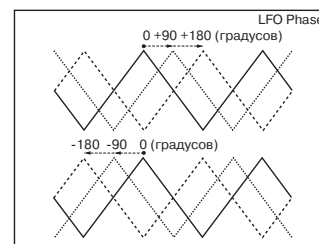
Если параметр "LFO Waveform" установлен в **Step-Tri**, то LFO имеет ступенчатую форму в виде треугольника. Параметр "LFO Frequency" определяет оригинальную (начальную) частоту треугольной волновой формы. Параметр "LFO Step Freq" позволяет изменять ширину шага (ступеньки).

Если "LFO Waveform" установлен в **Random**, то "LFO Step Freq" использует LFO случайной формы.



б: LFO Phase [degree]

Смещение фаз левого и правого каналов позволяет достичь эффекта колебания звука.



д: BPM, e: Step Base Note, e: Times

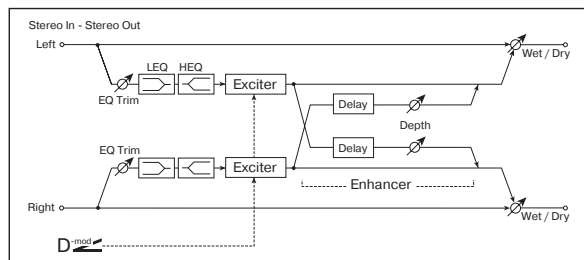
Ширина шага LFO или цикла случайной волновой формы LFO определяется произведением следующих параметров: частоты ноты и количества нот в цикле LFO (“Times”). В свою очередь, частота ноты вычисляется на основе значения “Step Base Note” (длительность ноты) и темпа (“BPM” или MIDI Clock, если “BPM” установлен в MIDI).

к: Wet/Dry

Для отрицательных значений **-Wet...-1:99** фаза результирующего сигнала инвертируется.

011: Excit/Enhan
(Stereo Exciter/Enhancer)

Комбинация эффектов эксайтера (делает звук более плотным) и энхенсера (добавляет пространство и объем).



| | | | |
|---|------------------------------------------------------------|-----------------------|------------------------|
| a | Exciter Blend |-100...+100 | |
| | Интенсивность (глубина) эффекта эксайтера | | D^{mod} |
| a | Src |Off...Tempo | |
| | Источник модуляции интенсивности эксайтера | | |
| a | Amt |-100...+100 | |
| | Глубина модуляции интенсивности эксайтера | | |
| б | Emphatic Point |0...70 | |
| | Частота, на которую воздействует эффект | | D^{mod} |
| б | Src |Off...Tempo | |
| | Источник модуляции частоты, на которую воздействует эффект | | |
| б | Amt |-70...+70 | |
| | Глубина модуляции частоты, на которую воздействует эффект | | |
| в | Enhancer Dly L (Enhancer Delay L) [msec] |0.0...50.0 ms | |
| | Время задержки сигнала левого канала энхенсера | | |
| г | Enhancer Dly R (Enhancer Delay R) [msec] |0.0...50.0 ms | |
| | Время задержки сигнала правого канала энхенсера | | |
| д | Enhancer Depth |0...100 | |
| | Интенсивность эффект энхенсера | | D^{mod} |
| д | Src |Off...Tempo | |
| | Источник модуляции интенсивности энхенсера | | |
| д | Amt |-100...+100 | |
| | Глубина модуляции интенсивности энхенсера | | |
| е | EQ Trim |0...100 | |
| | Уровень входа 2-полосного эквалайзера | | |
| ж | Pre LEQ Gain [dB] |-15.0...+15.0 dB | |
| | Коэффициент усиления эквалайзером низких частот | | |
| ж | Pre HEQ Gain [dB] |-15.0...+15.0 dB | |
| | Коэффициент усиления эквалайзером высоких частот | | |

| | | |
|---|-----------------------------------------|----------------------------|
| 3 | Wet/Dry |Dry, 1:99...99:1, Wet |
| | Баланс обработанного и прямого сигналов | |
| 3 | Src |Off...Tempo |
| | Источник модуляции баланса эффекта | |
| 3 | Amt |-100...+100 |
| | Глубина модуляции баланса эффекта | |

a: Exciter Blend

Интенсивность эффекта эксайтера. Положительные значения определяют частотный паттерн (который подвергается воздействию), отличный от отрицательных значений.

б: Emphatic Point

Параметр определяет частоту, на которую воздействует эффект. Чем больше его значение, тем более низкие частоты обрабатываются.

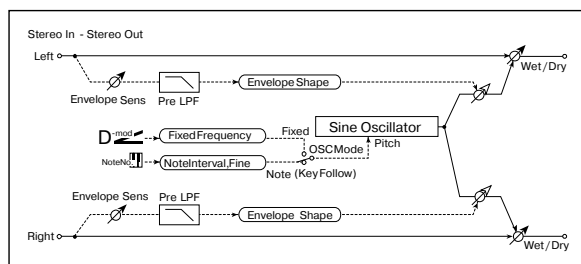
в: Enhancer Dly L [msec], г: Enhancer Dly R [msec]

Параметры устанавливают времена задержки левого и правого каналов эхенсера. Небольшое различие во временах задержки левого и правого каналов улучшает стереофоническую картину сигнала, делают звук более “глубоким” и “широким”.

012: Sub Oscill

(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.



| | | |
|---|-------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------|
| a | OSC Mode |Note (Key Follow), Fixed |
| | Определяет — соответствует частота генератора номеру ноты или она фиксирована | |

| | | |
|---|-----------------------------------------------------------------------------------------|--------------|
| б | Note Unterval |-48...0 |
| | Определяет различие частоты генератора и номера ноты, если OSC Mode = Note (Key Follow) | |

| | | |
|---|-------------------------------------|------------------|
| б | Note Fine |-100...+100 |
| | Точная настройка частоты генератора | |

| | | |
|---|-------------------------------------------|---------------------|
| в | Fixed (Fixed Frequency) |10.0...80.0 Hz |
| | Частота генератора, если OSC Mode = Fixed | |

| | | |
|---|--------------------------------------------------------------|------------------|
| в | Src |Off...Tempo |
| | Источник модуляции частоты генератора, если OSC Mode = Fixed | |

| | | |
|---|-------------------------------------------------------------|-------------------|
| в | Amt |-80...+80 Hz |
| | Глубина модуляции частоты генератора, если OSC Mode = Fixed | |

| | | |
|---|--------------------------------------------------------------------------------------|--------------|
| г | Envelope Pre LPF |1...100 |
| | Верхняя граница частотного диапазона, в который добавляются низкочастотные гармоники | |

| | | |
|---|---------------------------------------------------|--------------|
| д | Envelope Sens (Envelope Sensitivity) |0...100 |
| | Интенсивность добавляемых низкочастотных гармоник | |

| | | |
|---|-----------------------------------------|----------------------------|
| д | Envelope Shape |-100...+100 |
| | Форма огибающей амплитуды генератора | |
| е | Wet/Dry |Dry, 1:99...99:1, Wet |
| | Баланс обработанного и прямого сигналов | |
| е | Src |Off...Tempo |
| | Источник модуляции баланса эффекта | |
| е | Amt |-100...+100 |
| | Глубина модуляции баланса эффекта | |

a: OSC Mode, б: Note Interval, б: Note Fine

Параметр “OSC Mode” определяет режим работы генератора. Если выбрано значение **Note (Key Follow)**, то частота генератора определяется номером ноты (можно использовать октавы). Параметр “Note Interval” определяет смещение частоты относительно номера ноты в полутонах. Параметр “NoteFine” позволяет производить более точную настройку в сотых долях полутона.

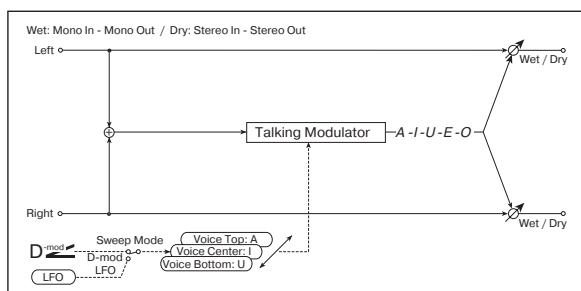
г: Envelope Pre LPF

Параметр определяет верхнюю границу частотного диапазона, в который добавляются низкочастотные гармоники. Используется, когда необходимо ограничить частотный диапазон, на который воздействует эффект.

013: Talking Mod

(Talking Modulator)

Эффект имитирует человеческий голос. Изменение тона с помощью динамической модуляции создает ощущение, как будто гитара или синтезатор “разговаривают”.



| | | |
|---|------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------|
| а | Sweep Mode |Dmod, LFO |
| | Переключает управление эффектом между источником модуляции и LFO | |
| б | Manual Voice Control |Bottom, 1...49, Center, 51...99, Top |
| | Управляющий голосовой паттерн | |
| б | Src |Off...Tempo |
| | Источник модуляции, управляющий голосовым паттерном | |
| в | Voice Top |A, I, U, E, O |
| | Определяет гласные звуки для верхнего значения источника модуляции | |
| г | Voice Center |A, I, U, E, O |
| | Определяет гласные звуки для центрального значения источника модуляции | |
| д | Bottom (Voice Bottom) |A, I, U, E, O |
| | Определяет гласные звуки для нижнего значения источника модуляции | |
| е | LFO Frequency [Hz] |0.02...20.00 Hz |
| | Частота LFO | |
| е | Src |Off...Tempo |
| | Источник модуляции частоты LFO | |
| е | Amt |-20.00...20.00 Hz |
| | Глубина модуляции частоты LFO | |

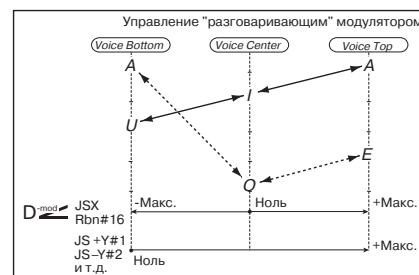
| | | |
|---|------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|
| ж | BPM/MIDI Sync |Off, On |
| | Переключает с использования частоты LFO на использование темпа и длительностей нот | см. Fx: 009, |
| ж | BPM |MIDI, 040...240 |
| | Определяет темп |см. Fx: 009 |
| ж | Base Note | |
| | Длительность ноты, определяющей частоту LFO | см. Fx: 009 |
| ж | Times |x1...x16 |
| | Количество нот, определяющих частоту LFO | см. Fx: 009 |
| з | Formant Shift |-100...+100 |
| | Частота, к которой применяется эффект | |
| з | Resonance |0...100 |
| | Уровень резонанса голосового паттерна | |
| и | Wet/Dry |Dry, 1:99...99:1, Wet |
| | Баланс обработанного и прямого сигналов | |
| и | Src |Off...Tempo |
| | Источник модуляции баланса эффекта | |
| и | Amt |-100...+100 |
| | Глубина модуляции баланса эффекта | |

в: Voice Top, г: Voice Center, д: Voice Bottom

Параметры используются для назначения гласных звуков на верхнее, центральное и нижнее положение контроллера соответственно.

Допустим, что “Voice Top” = А, “Voice Center” = I и “Voice Bottom” = U.

Если установить “Sweep Mode” в LFO, то звуки воспроизводятся циклически от “а” — “i” — “u” — “i” — ... и т.д.



з: 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 маленькое.

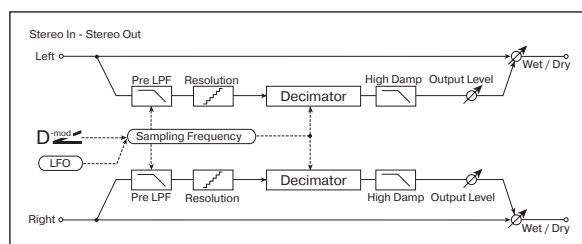
з: Resonance

Параметр определяет интенсивность (глубину) резонанса голосового паттерна. Чем больше его значение, тем более выразительным становится эффект.

014: St.Decimator

(Stereo Decimator)

Эффект моделирует резкий звук дешевого сэмплера путем понижения частоты сэмплирования и разрешения. Также с помощью этого эффекта можно имитировать шум, присущий подобному сэмплеру.








а Pre LPFOff, On

Определяет, будет генерироваться шум, вызванный понижением частоты сэмплирования или нет

а High Damp [%]0...100%

Коэффициент подавления обрезного фильтра высоких частот

| | | | |
|---|-----------------------------------------------------------------|--------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| б | Sampling Freq (Sampling Frequency) [Hz] | .1.00 kHz...48.00 kHz | |
| | Частота сэмплирования | |  |
| б | Src | .Off...Tempo | |
| | Источник модуляции частоты сэмплирования | | |
| б | Amt | -.48.00 kHz...+48.00 kHz | |
| | Глубина модуляции частоты сэмплирования | | |
| в | LFO Frequency [Hz] | .0.02...20.00 Hz | |
| | Частота LFO | |  |
| в | Src | .Off...Tempo | |
| | Источник модуляции частоты LFO | | |
| в | Amt | -.20.00...+20.00 Hz | |
| | Глубина модуляции частоты LFO | | |
| г | Depth | .0...100 | |
| | Глубина модуляции частоты сэмплирования с помощью LFO | |  |
| г | Src | .Off...Tempo | |
| | Источник модуляции параметра “Depth” | | |
| г | Amt | -.100...+100 | |
| | Глубина модуляции параметра “Depth” | | |
| д | Resolution | .4...24 | |
| | Разрешение в битах (количество бит) | | |
| е | Output Level | .0...100 | |
| | Уровень выходного сигнала | |  |
| е | Src | .Off...Tempo | |
| | Источник модуляции выходного уровня | | |
| е | Amt | -.100...+100 | |
| | Глубина модуляции выходного уровня | | |
| ж | Wet/Dry | .Dry, 1:99...99:1, Wet | |
| | Баланс обработанного и прямого сигналов | |  |
| ж | Src | .Off...Tempo | |
| | Источник модуляции баланса эффекта | | |
| ж | Amt | -.100...+100 | |
| | Глубина модуляции баланса эффекта | | |

a: Pre LPF

Если сэмплер имеет низкую частоту сэмплирования, то при получении высокочастотного сигнала могут генерироваться шумы, не обусловленные природой оригинального сигнала. Для того чтобы этого не происходило, установите “Pre LPF” в ON.

Если установить “Sampling Freq” в районе 3kHz, а “Pre LPF” — в OFF, то получится звук, аналогичный кольцевому модулятору.

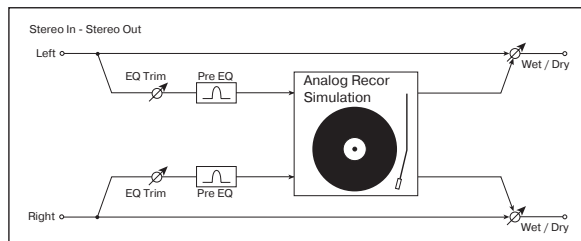
д: Resolution, е: Output Level

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”.

015: Analog Rec

(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.



| | | | |
|---|-----------------------------------------|----------------------------|--|
| a | Speed [RPM] |33 1/3, 45, 78 | |
| | Число оборотов в минуту | | |
| б | Flutter |0...100 | |
| | Глубина модуляции | | |
| в | Noise Density |0...100 | |
| | Плотность шума | | |
| в | Noise Tone |0...100 | |
| | Тон шума | | |
| г | Noise Level |0...100 | |
| | Уровень шума | | |
| г | Src |Off...Tempo | |
| | Источник модуляции уровня шума | | |
| г | Amt |-100...+100 | |
| | Глубина модуляции уровня шума | | |
| д | Click Level |0...100 | |
| | Уровень шума щелчков | | |
| д | Src |Off...Tempo | |
| | Источник модуляции уровня шума щелчков | | |
| д | Amt |-100...+100 | |
| | Глубина модуляции уровня шума щелчков | | |
| е | EQ Trim |0...100 | |
| | Уровень входного сигнала эквалайзера | | |
| ж | Pre EQ Cutoff [Hz] |300...10.00 kHz | |
| | Центральная частота эквалайзера | | |
| ж | Q |0.5...10.0 | |
| | Добротность эквалайзера | | |
| ж | Gain [Hz] |-18.0...+18.0 dB | |
| | Коэффициент усиления эквалайзера | | |
| з | Wet/Dry |Dry, 1:99...99:1, Wet | |
| | Баланс обработанного и прямого сигналов | | |
| з | Src |Off...Tempo | |
| | Источник модуляции баланса эффекта | | |
| з | Amt |-100...+100 | |
| | Глубина модуляции баланса эффекта | | |

б: Flutter

Параметр определяет глубину модуляции, вызванной деформациями винилового диска.

д: 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.

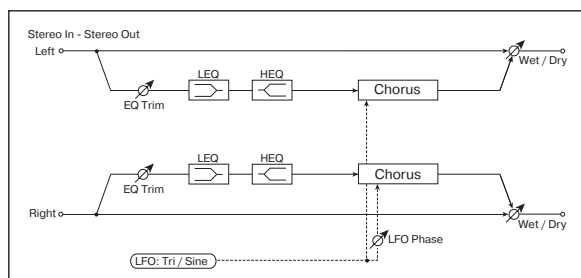
Pitch/Phase Mod.

В разделе описываются эффекты, основанные на изменении фазы и частоты входного сигнала.

016: St.Chorus

(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.



| | | |
|---|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| а | LFO Waveform Triangle, Sine | |
| | Форма волны LFO | |
| б | LFO Phase [degree] -180...+180 | |
| | Разница фаз LFO между левым и правым каналами см. Fx: 010 | |
| в | LFO Frequency [Hz] 0.02...20.00 Hz | |
| | Частота LFO см. Fx: 009, | |
| в | Src Off...Tempo | |
| | Источник модуляции частоты LFO | |
| в | Amt -20.00...+20.00 Hz | |
| | Глубина модуляции частоты LFO | |
| г | BPM/MIDI Sync Off, On | |
| | Переключает с использования частоты LFO на использование темпа и длительностей нот см. Fx: 009, | |
| г | BPM MIDI, 040...240 | |
| | Определяет темп см. Fx: 009 | |
| г | Base Note | |
| | Длительность нот, определяющих частоту LFO см. FX: 009 | |
| г | Times x1...x16 | |
| | Количество нот, определяющих частоту LFO см. Fx: 009 | |
| д | L Pre Delay [msec] 0.0...50.0 ms | |
| | Время задержки входного сигнала левого канала | |
| е | R Pre Delay [msec] 0.0...50.0 ms | |
| | Время задержки входного сигнала правого канала | |
| ж | Depth 0...100 | |
| | Глубина модуляции с помощью LFO | |

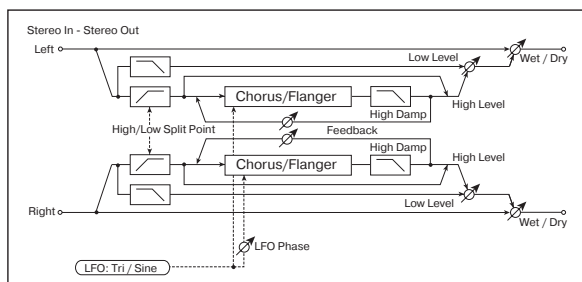
| | | |
|---|--------------------------------------------------------------|--------------------------------------|
| ж | Src |Off...Tempo |
| | Источник модуляции параметра "Depth" | |
| ж | Amt |-100...+100 |
| | Глубина модуляции параметра "Depth" | |
| з | EQ Trim |0...100 |
| | Уровень входного сигнала эквалайзера | |
| и | Pre LEQ Gain [dB] |-15.0...+15.0 dB |
| | Коэффициент усиления эквалайзером низкочастотного диапазона | |
| и | Pre HEQ Gain [dB] |-15.0...+15.0 dB |
| | Коэффициент усиления эквалайзером высокочастотного диапазона | |
| к | Wet/Dry |-Wet...-1:99, Dry, 1:99..., Wet |
| | Баланс обработанного и прямого сигналовсм. Fx: 010, | |
| к | Src |Off...Tempo |
| | Источник модуляции баланса эффекта | |
| к | Amt |-100...+100 |
| | Глубина модуляции баланса эффекта | |

д: L Pre Delay [msec], е: R Pre Delay [msec]

Независимая регулировка времени задержки левого и правого каналов позволяет управлять стереофонической картинкой сигнала.

017: Harm.Chorus
(Stereo Harmonic Chorus)

Эффект обрабатывает хорусом только высокочастотную составляющую сигнала. Его можно применять для басовых звуков. При этом они не теряют низкочастотных гармоник, определяющих характерное звучание данных тембров. Также можно использовать блок хоруса с обратной связью в качестве флэнжера.

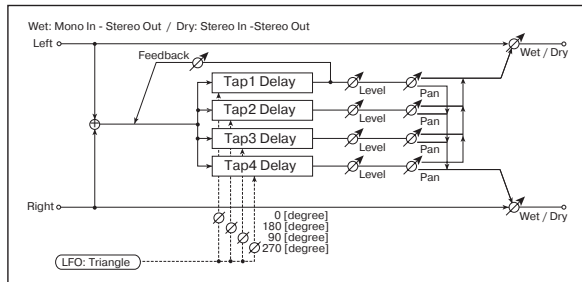


| | | |
|---|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------|
| а | LFO Waveform |Triangle, Sine |
| | Форма волны LFO | |
| б | LFO Phase [degree] |-180...+180° |
| | Разница фаз LFO между левым и правым каналамисм. Fx: 010 | |
| в | LFO Frequency [Hz] |0.02...20.00 Hz |
| | Частота LFOсм. Fx: 009, | |
| в | Src |Off...Tempo |
| | Источник модуляции частоты LFO | |
| в | Amt |-20.00...+20.00 Hz |
| | Глубина модуляции частоты LFO | |
| г | BPM/MIDI Sync |Off, On |
| | Переключает с использования частоты LFO на использование темпа и длительностей нот см. Fx: 009, | |

018: MTap Ch/Dly

(Multitap Chorus/Delay)

Эффект имеет четыре блока хоруса, работающих с различными фазами LFO. Для формирования сложной стереофонической картинки можно для каждого из блоков установить свои значения времени задержки, выходного уровня и панорамы. Кроме того, можно определить установки некоторых блоков хоруса таким образом, чтобы объединить в общем эффекте хорус и задержку.

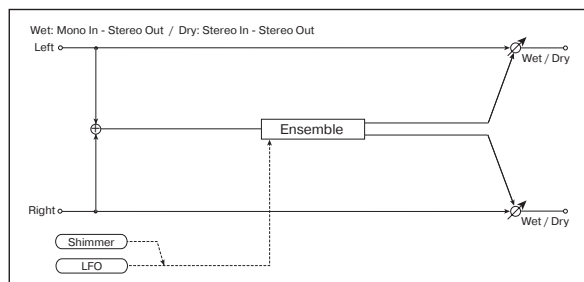


| | | |
|---|---------------------------------------------------|----------------------|
| a | LFO Frequency [Hz] | .02...13.00 Hz |
| | Частота LFO | |
| б | Tap1(000) [msec] | .0...570 ms |
| | Время задержки отбора 1 (фаза LFO = 0 градусов) | |
| б | Depth | .0...30 |
| | Глубина хоруса отбора 1 | |
| б | Level | .0...30 |
| | Выходной уровень отбора 1 | |
| б | Pan | .L6...L1, C, R1...R6 |
| | Панорама отбора 1 | |
| в | Tap2(180) [msec] | .0...570 ms |
| | Время задержки отбора 2 (фаза LFO = 180 градусов) | |
| в | Depth | .0...30 |
| | Глубина хоруса отбора 2 | |
| в | Level | .0...30 |
| | Выходной уровень отбора 2 | |
| в | Pan | .L6...L1, C, R1...R6 |
| | Панорама отбора 2 | |
| г | Tap3(090) [msec] | .0...570 ms |
| | Время задержки отбора 3 (фаза LFO = 90 градусов) | |
| г | Depth | .0...30 |
| | Глубина хоруса отбора 3 | |
| г | Level | .0...30 |
| | Выходной уровень отбора 3 | |
| г | Pan | .L6...L1, C, R1...R6 |
| | Панорама отбора 3 | |
| д | Tap4(270) [msec] | .0...570 ms |
| | Время задержки отбора 4 (фаза LFO = 270 градусов) | |
| д | Depth | .0...30 |
| | Глубина хоруса отбора 4 | |
| д | Level | .0...30 |
| | Выходной уровень отбора 4 | |
| д | Pan | .L6...L1, C, R1...R6 |
| | Панорама отбора 4 | |

| | | |
|---|----------------------------------------------------------------|------------------------------|
| e | Tap1 Feedback |-100...+100 |
| | Глубина обратной связи отбора 1 | D^{mod} |
| e | Src |Off...Tempo |
| | Источник модуляции параметра “Tap1 Feedback” и баланса эффекта | |
| e | Amt |-100...+100 |
| | Глубина модуляции параметра “Tap1 Feedback” | |
| ж | Wet/Dry |Dry, 1:99...99:1, Wet |
| | Баланс обработанного и прямого сигналов | |
| ж | Amt |-100...+100 |
| | Глубина модуляции баланса эффекта | |

019: Ensemble

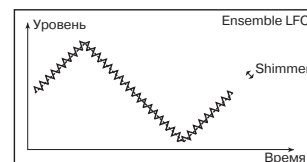
Эффект имеет три блока хоруса, использующих LFO. Это позволяет увеличить “объемность” звучания, поскольку выходной сигнал перемещается в стерео поле влево, вправо и в центр.



| | | |
|---|-----------------------------------------|------------------------------|
| a | Speed |1...100 |
| | Частота LFO | D^{mod} |
| a | Src |Off...Tempo |
| | Источник модуляции частоты LFO | |
| a | Amt |-100...+100 |
| | Глубина модуляции частоты LFO | |
| б | Depth |0...100 |
| | Глубина модуляции с помощью LFO | D^{mod} |
| б | Src |Off...Tempo |
| | Источник модуляции параметра “Depth” | |
| б | Amt |-100...+100 |
| | Глубина модуляции параметра “Depth” | |
| в | Shimmer |0...100 |
| | Степень искажения волновой формы LFO | |
| г | Wet/Dry |Dry, 1:99...99:1, Wet |
| | Баланс обработанного и прямого сигналов | D^{mod} |
| г | Src |Off...Tempo |
| | Источник модуляции баланса эффекта | |
| г | Amt |-100...+100 |
| | Глубина модуляции баланса эффекта | |

в: Shimmer

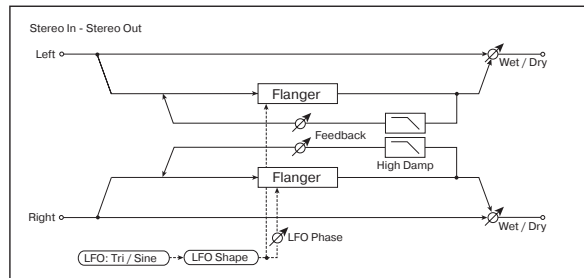
Параметр определяет степень трансформации волновой формы LFO. С его ростом усиливаются искажения, делая эффект хоруса более сложным и насыщенным.



020: St.Flanger

(Stereo Flanger)

Эффект стереофонического флэнжера 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.



| | | |
|---|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------|
| a | Delay Time [msec] | .0.0...50.0 ms |
| | Время задержки входного сигнала | |
| б | LFO Wave (LFO Waveform) | .Triangle, Sine |
| | Форма волны LFO | |
| б | LFO Shape | -.100...+100 |
| | Степень искажения формы волны LFO | |
| в | LFO Phase [degree] | -.180...+180° |
| | Разница фаз между LFO левого и правого каналовсм. Fx: 010 | |
| г | LFO Frequency [Hz] | .0.02...20.00 Hz |
| | Частота LFOсм. Fx: 009, | |
| г | Src | .Off...Tempo |
| | Источник модуляции частоты LFO | |
| г | Amt | -.20.00...+20.00 Hz |
| | Глубина модуляции частоты LFO | |
| д | BPM/MIDI Sync | .Off, On |
| | Переключает с использования частоты LFO на использование темпа и длительностей нот см. Fx: 009, | |
| д | BPM | .MIDI, 40...240 |
| | Определяет темпсм. Fx: 009 | |
| д | Base Note | |
| | Определяет длительность ноты, которая задает частоту LFOсм. Fx: 009 | |
| д | Times | .x1...x16 |
| | Число нот заданной длительности, определяющих частоту LFOсм. Fx: 009 | |
| е | Depth | .0...100 |
| | Глубина модуляции с помощью LFO | |
| ж | Feedback | -.100...+100 |
| | Глубина обратной связи | |
| ж | High Damp [%] | .0...100% |
| | Глубина демпфирования обратной связи в высокочастотном диапазоне | |
| з | Wet/Dry | -.Wet...-1:99, Dry, 1:99..., Wet |
| | Баланс обработанного и прямого сигналовсм. Fx: 010, | |
| з | Src | .Off...Tempo |
| | Источник модуляции баланса эффекта | |
| з | Amt | -.100...+100 |
| | Глубина модуляции баланса эффекта | |

| | | |
|---|------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------|
| д | Feedback |-100...+100 |
| | Глубина обратной связи |см. Fx: 020 |
| е | High Damp [%] |0...100% |
| | Глубина демпфирования обратной связи в высокочастотном диапазоне |см. Fx: 020 |
| ж | Wet/Dry |Wet...-1:99, Dry, 1:99..., Wet |
| | Баланс обработанного и прямого сигналов |см. Fx: 010, 020, D^{mod} |
| ж | Src |Off...Tempo |
| | Источник модуляции баланса эффекта | |
| ж | Amt |-100...+100 |
| | Глубина модуляции баланса эффекта | |

в: Sweep Mode, в: 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 для его определения используется параметр “Src”.

MIDI Эффект отключен, если значение источника модуляции, который был определен параметром “Src”, меньше 64 и включен, если его значение равно 64 или больше. Огибающая генератора переключается, если значение источника модуляции изменяется с 63 (и меньше) на 64 (и больше).

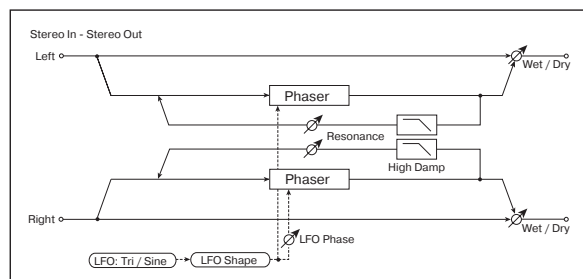
г: EG Attack, г: EG Decay

Скорость атаки и спада — единственные регулируемые параметры огибающей флэнжера.


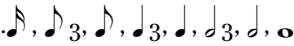


023: Phaser

(Stereo Phaser)

Эффект основан на сдвиге фаз. Очень хорошо звучит на звуках электро-пиано. Можно увеличить объем за счет смещения фаз LFO левого и правого каналов друг относительно друга.



| | | |
|---|------------------------------------------------|------------------------------------------|
| а | LFO Waveform |Triangle, Sine |
| | Форма волны LFO | |
| а | LFO Shape |-100...+100 |
| | Степень изменения формы волны LFO |см. Fx: 020 |
| б | LFO Phase [degree] |-180...+180 |
| | Разница фаз между LFO левого и правого каналов |см. Fx: 010 |
| в | LFO Frequency [Hz] |0.02...20.00 Hz |
| | Частота LFO |см. Fx: 009, D^{mod} |
| в | Src |Off...Tempo |
| | Источник модуляции частоты LFO | |
| в | Amt |-20.00...+20.00 Hz |
| | Глубина модуляции частоты LFO | |

| | | |
|---|------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| г | BPM/MIDI Sync | Off, On |
| | Переключает с использования частоты LFO на использование темпа и длительностей нот | см. Fx: 009,  |
| г | BPM | MIDI, 40...240 |
| | Определяет темп | см. Fx: 009 |
| г | Base Note |  |
| | Определяет длительность ноты, которая задает частоту LFO | см. Fx: 009 |
| г | Times | x1...x16 |
| | Число нот заданной длительности, определяющих частоту LFO | см. Fx: 009 |
| д | Manual | 0...100 |
| | Частота, к которой применяется эффект | |
| е | Depth | 0...100 |
| | Глубина модуляции с помощью LFO |  |
| е | Src | Off...Tempo |
| | Источник модуляции параметра "Depth" | |
| е | Amt | -100...+100 |
| | Глубина модуляции параметра "Depth" | |
| ж | Resonance | -100...+100 |
| | Глубина резонанса | |
| ж | High Damp [%] | 0...100% |
| | Глубина демпфирования резонанса в высокочастотном диапазоне | |
| з | Wet/Dry | Wet...-1:99, Dry, 1:99..., Wet |
| | Баланс обработанного и прямого сигналов | см. Fx: 010,  |
| з | Src | Off...Tempo |
| | Источник модуляции баланса эффекта | |
| з | Amt | -100...+100 |
| | Глубина модуляции баланса эффекта | |

ж: Resonance, з: Wet/Dry

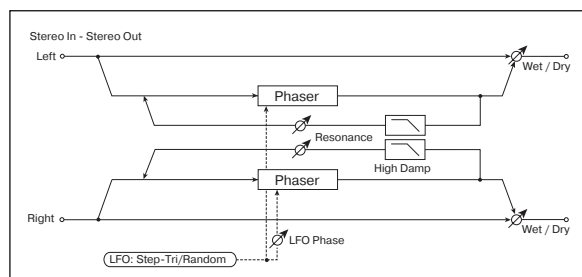
Если "Resonance" и "Wet/Dry" имеют один и тот же знак (плюс или минус), то гармоники на пиках при микшировании звука эффекта и прямого сигнала усиливаются.

ж: High Damp [%]

Параметр определяет глубину демпфирования резонанса в высокочастотном диапазоне. Чем больше его значение, тем сильнее подавляются гармоники этих частот.

024: RandomPhser (Stereo Random Phaser)

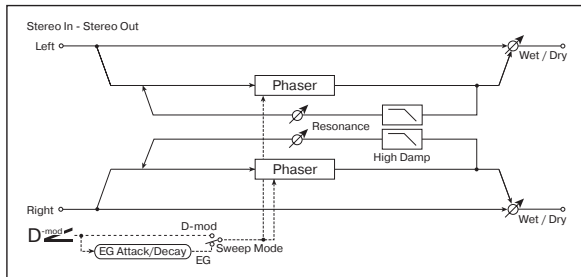
Стерефонический эффект фазера использует для модуляции LFO со ступенчатой и случайной волновыми формами. Применяется для создания уникальных фазерных эффектов.



025: Envel.Phser

(Stereo Envelope Phaser)

Стерефонический фазер, использующий для модуляции огибающую генератора. Каждый раз при игре на инструменте будет воспроизводиться один и тот же паттерн фазера. Фазером можно управлять также и с помощью источника модуляции.

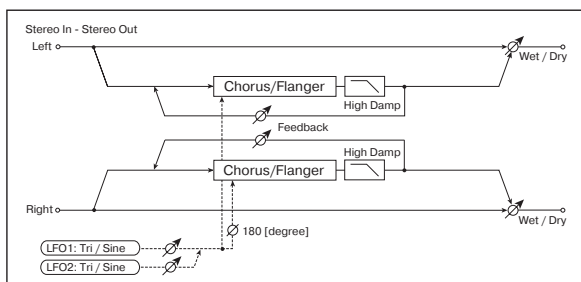


| | | |
|---|--------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| a | L Manu Bottom (L Manual Bottom)0...100 | Нижняя граница частотного диапазона для эффекта левого каналасм. Fx: 009 |
| a | L Manu Top (L Manual Top)0...100 | Верхняя граница частотного диапазона для эффекта левого каналасм. Fx: 009 |
| б | R Manu Bottom (R Manual Bottom)0...100 | Нижняя граница частотного диапазона для эффекта правого каналасм. Fx: 009 |
| б | R Manu Top (R Manual Top)0...100 | Верхняя граница частотного диапазона для эффекта правого каналасм. Fx: 009 |
| в | Sweep ModeEG, D-mod | Источник управления фазером: огибающая генератора или источник модуляции см. Fx: 022, |
| в | SrcOff...Tempo | Источник модуляции, управляющий переключением огибающей программы (если "Sweep Mode" = EG) или просто источник модуляции (если "Sweep Mode" = Dmod) |
| г | EG Attack1...100 | Скорость атаки огибающейсм. Fx: 022 |
| г | EG Decay1...100 | Скорость спада огибающейсм. Fx: 022 |
| д | Resonance-100...+100 | Глубина резонансасм. Fx: 023 |
| е | High Damp [%]0...100% | Глубина демпфирования резонанса в высокочастотном диапазонесм. Fx: 023 |
| ж | Wet/Dry-Wet...-1:99, Dry, 1:99..., Wet | Баланс обработанного и прямого сигналовсм. Fx: 010, 023, |
| ж | SrcOff...Tempo | Источник модуляции баланса эффекта |
| ж | Amt-100...+100 | Глубина модуляции баланса эффекта |

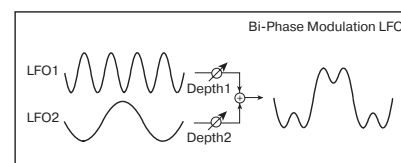
026: BiphaseMod.

(Stereo Biphase Modulation)

Стерефонический эффект хоруса суммирует 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.



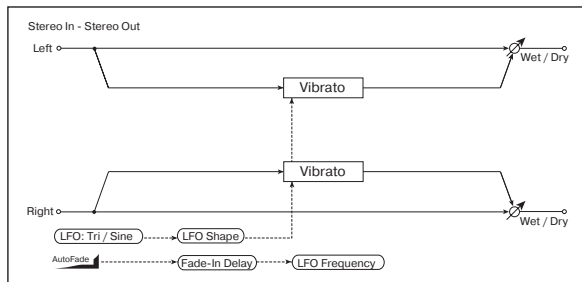
| | | |
|---|------------------------------------------------------------------|---------------------------------|
| а | LFO1 Waveform | Triangle, Sine |
| | Форма волны LFO1 | |
| а | LFO2 Waveform | Triangle, Sine |
| | Форма волны LFO2 | |
| б | LFO Phase Sw | 0°, 180° |
| | Разница фаз между левым и правым каналами | |
| в | LFO1 Frequency [Hz] | 0.02...30.00 Hz |
| | Частота LFO1 | |
| в | Src | Off...Tempo |
| | Источник модуляции частоты LFO1 и 2 | |
| в | Amt | -30.00...+30.00 |
| | Глубина модуляции частоты LFO1 | |
| г | LFO2 Frequency [Hz] | 0.02...30.00 Hz |
| | Частота LFO2 | |
| г | Amt | -30.00...+30.00 |
| | Глубина модуляции частоты LFO2 | |
| д | Depth1 | 0...100 |
| | Глубина модуляции с помощью LFO1 | |
| д | Src | Off...Tempo |
| | Источник модуляции параметров "Depth1" и "Depth2" | |
| д | Amt | -100...+100 |
| | Глубина модуляции параметра "Depth1" | |
| е | Depth2 | 0...100 |
| | Глубина модуляции с помощью LFO2 | |
| е | Amt | -100...+100 |
| | Глубина модуляции параметра "Depth2" | |
| ж | L Pre Delay [msec] | 0.0...50.0 ms |
| | Время задержки сигнала левого канала см. Fx: 016 | |
| з | R Pre Delay [msec] | 0.0...50.0 ms |
| | Время задержки сигнала правого канала см. Fx: 016 | |
| и | Feedback | -100...+100 |
| | Глубина обратной связи | см. Fx: 017 |
| и | High Damp [%] | 0...100% |
| | Глубина демпфирования обратной связи в высокочастотном диапазоне | |
| к | Wet/Dry | -Wet...-1:99, Dry, 1:99..., Wet |
| | Баланс обработанного и прямого сигналов | см. Fx: 010, |
| к | Src | Off...Tempo |
| | Источник модуляции баланса эффекта | |
| к | Amt | -100...+100 |
| | Глубина модуляции баланса эффекта | |



027: Vibrato

(Stereo Vibrato)

Эффект вызывает “вибрацию” частоты сигнала. С помощью автоматического фейдирования частоту “вибрации” можно увеличивать или уменьшать.



| | | | |
|---|------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|-------------------------------|
| а | AUTOFADE Src | Off...Tempo | |
| | Источник модуляции, запускающий процесс автоматического фейда AutoFade | | D ^{mod} |
| а | Fade-in Rate | 1...100 | |
| | Скорость (длительность интервала) фейдирования | | |
| б | Fade-In Delay [msec] | 00...2000 ms | |
| | Время задержки процесса фейдирования | | |
| в | LFO Waveform | Triangle, Sine | |
| | Форма волны LFO | | |
| в | LFO Shape | -100...+100 | |
| | Степень изменения волновой формы LFO | | см. Fx: 020 |
| г | LFO Frequency Mod | D-mod, AUTOFADE | |
| | Источник модуляции частоты LFO | | |
| д | LFO Frequency [Hz] | 0.02...20.00 Hz | |
| | Частота LFO | | см. Fx: 009, D ^{mod} |
| д | Src | Off...Tempo | |
| | Источник модуляции частоты LFO | | |
| д | Amt | -20.00...+20.00 Hz | |
| | Глубина модуляции частоты LFO | | |
| е | BPM/MIDI Sync | Off, On | |
| | Переключает с использования частоты LFO на использование темпа и длительностей нот | | см. Fx: 009, |
| е | BPM | MIDI, 40...240 | |
| | Определяет темп | | см. Fx: 009 |
| е | Base Note | | |
| | Определяет длительность ноты, которая задает частоту LFO | | см. Fx: 009 |
| е | Times | x1...x16 | |
| | Число нот заданной длительности, определяющих частоту LFO | | см. Fx: 009 |
| ж | Depth | 0...100 | |
| | Глубина модуляции с помощью LFO | | D ^{mod} |
| ж | Src | Off...Tempo | |
| | Источник модуляции параметра “Depth” | | |
| ж | Amt | -100...+100 | |
| | Глубина модуляции параметра “Depth” | | |
| з | Wet/Dry | Dry, 1:99...,99:1 Wet | |
| | Баланс обработанного и прямого сигналов | | D ^{mod} |

| | | |
|---|------------------------------------|-------------|
| 3 | Src | Off...Tempo |
| | Источник модуляции баланса эффекта | |
| 3 | Amt | -100...+100 |
| | Глубина модуляции баланса эффекта | |

г: LFO Freq Mod, a: AUTOFADE Src, a: Fade-In Rate, б: Fade-In Delay [msec]

Если “LFO Freq Mod” установлен в **AUTOFADE**, то можно использовать источник модуляции, выбранный с помощью параметра “AUTO FADE (Src)”. Он используется для плавного увеличения глубины модуляции частоты LFO (фейдирование). Опция недоступна, если параметр “BPM/MIDI Sync” установлен в **On**.

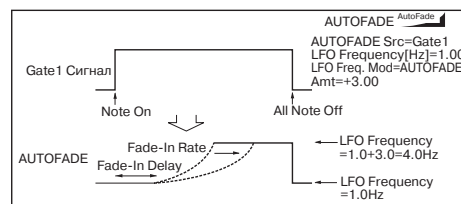
Параметр “Fade-in Rate” определяет скорость (длительность интервала) фейдирования, а “Fade-in Delay” — продолжительность интервала времени между включением источника модуляции, который управляет запуском процесса фейдирования, и фактическим стартом фейда.

В следующем примере в результате фейдирования частота LFO при получении сообщения note-on (взятие ноты) увеличивается с “1.0 Hz” до “4.0 Hz”.

“AUTOFADE Src” = **Gate1**, “LFO Frequency [Hz]” = **1.0**

“LFO Frequency Mod” = **AUTOFADE**, “Amt” = **3.0**.

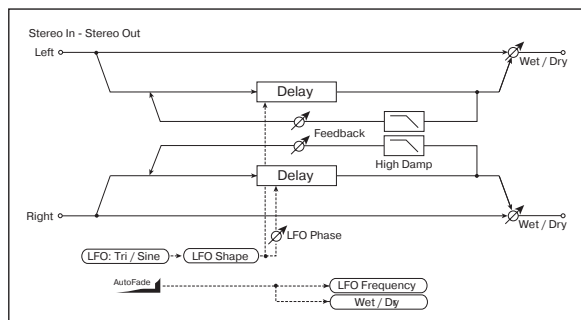
MIDI Эффект отключен, если значение источника модуляции, который был определен параметром “AUTOFADE Src”, меньше 64 и включен, если его значение равно 64 или больше. Функция автоматического фейдирования переключается, если значение источника модуляции изменяется с 63 (и меньше) на 64 (и больше).



028: AutoFadeMod.

(Stereo Auto Fade Modulation)

Стерефонический эффект хоруса/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.

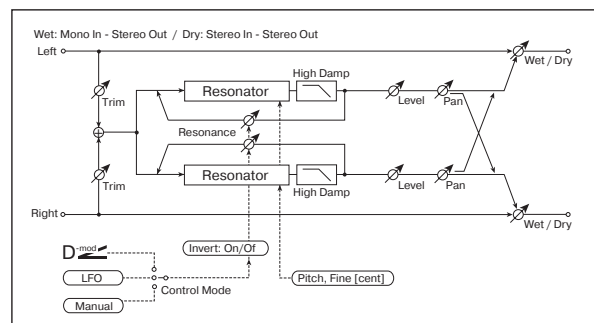


| | | |
|---|----------------------------------------------------------------------|-----------------|
| a | AUTOFADE Src | Off...Tempo |
| | Источник модуляции, запускающий процесс автоматического фейдирования | |
| a | Rate | 1...100 |
| | Скорость фейдирования | |
| a | Fade-In Dly (Fade-In Delay) [msec] | 00...2000 ms |
| | Время задержки процесса фейдирования | |
| б | LFO Waveform | Triangle, Sine |
| | Форма волны LFO | |
| б | LFO Shape | -100...+100 |
| | Степень изменения волновой формы LFO | |
| в | LFO Phase [degree] | -180...+180 |
| | Разница фаз LFO между левым и правым каналами | |
| г | LFO Frequency Mod | D-mod, AUTOFADE |
| | Источник модуляции частоты LFO | |

| | | |
|---|--------------------------------------------------------------------|----------------------------------|
| д | LFO Frequency [Hz] | .0.02...20.00 Hz |
| | Частота LFO | D-mod |
| д | Src | .Off...Tempo |
| | Источник модуляции частоты LFO | |
| д | Amt | -.20.00...+20.00 Hz |
| | Глубина модуляции частоты LFO | |
| е | L Delay Time [msec] | .0.0...500.0 ms |
| | Время задержки левого канала | |
| е | R Delay Time [msec] | .0.0...500.0 ms |
| | Время задержки правого канала | |
| ж | Depth | .0...200 |
| | Глубина модуляции с помощью LFO | |
| з | Feedback | -.100...+100 |
| | Глубина обратной связи | см. Fx: 020 |
| з | High Damp [%] | .0...100% |
| | Глубина демпфирования обратной связи в высокочастотном диапазоне | см. Fx: 020 |
| и | Wet/Dry Mod | .D-mod, AUTOFADE |
| | Режим модуляции баланса прямого и обработанного сигналов | см. Fx: 027 |
| к | Wet/Dry | -.Wet...-1:99, Dry, 1:99..., Wet |
| | Баланс обработанного и прямого сигналов | см. Fx: 010, 020, D-mod |
| к | Src | .Off...Tempo |
| | Источник модуляции баланса эффекта | |
| к | Amt | -.100...+100 |
| | Глубина модуляции баланса эффекта | |

029: 2Voice Res

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.



| | | |
|---|------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|
| а | Control Mode | .Manual, LFO, D-mod |
| | Источник управления глубиной резонанса | D-mod |
| а | LFO/D-mod Invert | .Off, On |
| | Реверсивное/нормальное управление голосами (Voice) 1 и 2, если выбрано значение LFO/Dmod | |
| б | LFO Frequency [Hz] | .0.02...20.00 Hz |
| | Частота LFO | |
| б | D-mod Src | .Off...Tempo |
| | Источник модуляции глубины резонанса | |
| в | Mod. Depth | -.100...+100 |
| | Диапазон изменения глубины резонанса при управлении от LFO/Dmod | |

| | | |
|---|--------------------------------------------------------------------|------------------------|
| в | Trim | 0...100 |
| | Входной уровень резонатора | |
| г | Voice1: Pitch | C0...B8 |
| | Резонансная частота голоса 1 | |
| г | Fine [cent] | -50...+50 |
| | Точная регулировка резонансной частоты голоса 1 | |
| д | Voice1: Resonance | -100...+100 |
| | Глубина резонанса при "Control Mode" = Manual | |
| д | High Damp [%] | 0...100% |
| | Глубина демпфирования резонансного звука в высокочастотной области | |
| е | Voice1: Level | 0...100 |
| | Выходной уровень голоса 1 | |
| е | Pan | L6...R6 |
| | Панорама голоса 1 | |
| ж | Voice2: Pitch | C0...B8 |
| | Резонансная частота голоса 2 | |
| ж | Fine | -50...+50 |
| | Точная регулировка резонансной частоты голоса 2 | |
| з | Voice2: Resonance | -100...+100 |
| | Глубина резонанса при "Control Mode" = Manual | |
| з | High Damp [%] | 0...100% |
| | Глубина демпфирования резонансного звука в высокочастотной области | |
| и | Voice2: Level | 0...100 |
| | Выходной уровень голоса 2 | |
| и | Pan | L6...R6 |
| | Панорама голоса 2 | |
| к | Wet/Dry | Dry, 1:99...99:1 Wet |
| | Баланс обработанного и прямого сигналов | D^{mod} |
| к | Src | Off...Tempo |
| | Источник модуляции баланса эффекта | |
| к | Amt | -100...+100 |
| | Глубина модуляции баланса эффекта | |

а: Control Mode, д: Voice1: Resonance, з: Voice2 Resonance

Параметры определяют глубину резонанса.

Если "Control Mode" = **Manual** и "Resonance" 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**), то можно резонировать также две частоты (на октаву выше/ниже), аналогично "Control Mode" = **LFO**.

a: 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).

r: Voice1: Pitch, r: Fine [cent], ж: Voice2: Pitch, ж: Fine [cent]

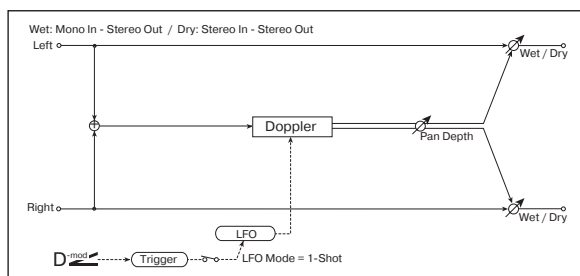
Параметр “Pitch” определяет частоту резонанса в терминах номера ноты. Параметр “Fine” определяет частоту с точностью до сотых долей полутона.

д: High Damp [%], з: High Damp [%]

Параметр определяет глубину демпфирования резонансного звука в высокочастотной области. При малых значениях параметра воспроизводится “металлический” звук высокочастотных гармоник.

030: Doppler

Моделирование эффекта Доплера — изменение частоты при перемещении источника звука, аналогично сирене автомобиля, проезжающего мимо неподвижного наблюдателя. Микширование звука эффекта и прямого сигнала позволяет получить уникальный эффект хоруса.

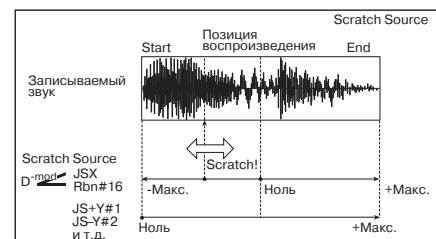


| | | | |
|---|-----------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------|---------------------------|
| a | LFO Mode |Loop, 1-Shot | |
| | Режим работы LFO | | D^{mod} |
| a | Src |Off...Tempo | |
| | Если “LFO Mode” установлен в 1-Shot, то для запуска LFO используется источник модуляции | | |
| б | LFO Sync |Off, On | |
| | Режим переустановки LFO, если “LFO Mode” установлен в Loop | | |
| в | LFO Frequency [Hz] |0.02...20.00 Hz | |
| | Частота LFO |см. Fx: 009, D^{mod} | |
| в | Src |Off...Tempo | |
| | Источник модуляции частоты LFO | | |
| в | Amt |-20.00...+20.00 Hz | |
| | Глубина модуляции частоты LFO | | |
| г | BPM/MIDI Sync |Off, On | |
| | Переключает с использования частоты LFO на использование темпа и длительностей нот | | см. Fx: 009, ASync |
| г | BPM |MIDI, 40...240 | |
| | Определяет темп |см. Fx: 009 | |
| г | Base Note | | |
| | Определяет длительность ноты, которая задает частоту LFO |см. Fx: 009 | |
| г | Times |x1...x16 | |
| | Число нот заданной длительности, определяющих частоту LFO |см. Fx: 009 | |
| д | Pitch Depth |0...100 | |
| | Частота перемещающегося источника звука | | D^{mod} |
| д | Src |Off...Tempo | |
| | Источник модуляции частоты перемещающегося источника звука | | |

| | | |
|---|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------|
| б | Response | 0...100 |
| | Скорость реакции на источник модуляции “Scratch Source” | |
| в | Envelope Select | .D-mod, Input |
| | Источник управления началом и окончанием процесса записи (источник модуляции или входной сигнал) | |
| в | Src | .Off...Tempo |
| | Источник модуляции, управляющий процессом записи, если “Envelope Select” установлен в D-mod | |
| г | Threshold | 0...100 |
| | Уровень входного сигнала, при котором запускается запись, если “Envelope Select” установлен в Input | |
| д | Response | 0...100 |
| | Скорость реакции на окончание записи | |
| е | Direct Mix | .Always On, Always Off, Cross Fade |
| | Режим микширования прямого сигнала | |
| ж | Wet/Dry | .Dry, 1:99...,99:1 Wet |
| | Баланс обработанного и прямого сигналов | |
| ж | Src | .Off...Tempo |
| | Источник модуляции баланса эффекта | |
| ж | Amt | -.100...+100 |
| | Глубина модуляции баланса эффекта | |

а: Scratch Source, б: 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.



в: Envelope Select, в: Src, г: Threshold

Если параметр “Envelope Select” установлен в **D-mod**, то запись входного сигнала начинается, когда значение источника модуляции равно или больше 64. Если “Envelope Select” равен **Input**, то для того, чтобы начался процесс записи, необходимо чтобы уровень входного сигнала превысил значение порогового (параметр “Threshold”).

Максимальная продолжительность записи равна 1365 мс. Если оно исчерпано, то данные записываются поверх существующих, затирая их.

д: Response

Параметр определяет скорость реакции на окончание записи. Если записывается фраза или ритмический паттерн, используйте небольшие значения этого параметра, в отличие от ситуации, когда записывается только одна нота.

е: 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 штатно на выход подается прямой сигнал и мьютируется только во время воспроизведения обработанного сигнала. Для более эффективного использования этого параметра рекомендуется устанавливать параметр “Wet/Dry” в **Wet**.

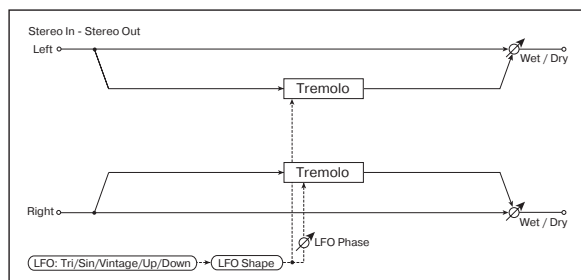
Mod./P.Shift

В разделе описаны другие эффекты, основанные на модуляции и сдвиге частоты.

032: Tremolo

(Stereo Tremolo)

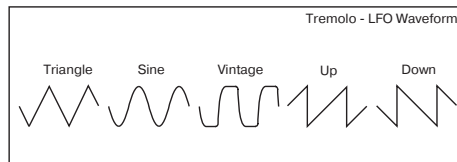
Эффект модулирует уровень громкости входного сигнала. Эффект стереофонический, в нем используется смещение фаз LFO левого и правого каналов.



| | | |
|---|------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------|
| a | LFO Waveform | Triangle, Sine, Vintage, Up, Down |
| | Форма волны LFO | |
| a | LFO Shape | -100...+100 |
| | Степень изменения формы волны LFO | см. Fx: 020 |
| б | LFO Phase [degree] | -180...+180° |
| | Разница фаз между LFO левого и правого каналов | |
| в | LFO Frequency [Hz] | 0.02...20.00 Hz |
| | Частота LFO | см. Fx: 009, |
| в | Src | Off...Tempo |
| | Источник модуляции частоты LFO | |
| в | Amt | -20.00...+20.00 Hz |
| | Глубина модуляции частоты LFO | |
| г | BPM/MIDI Sync | Off, On |
| | Переключает с использования частоты LFO на использование темпа и длительностей нот | см. Fx: 009, |
| г | BPM | MIDI, 40...240 |
| | Определяет темп | см. Fx: 009 |
| г | Base Note | |
| | Определяет длительность ноты, которая задает частоту LFO | см. Fx: 009 |
| г | Times | x1...x16 |
| | Число нот заданной длительности, определяющих частоту LFO | см. Fx: 009 |
| д | Depth | 0...100 |
| | Глубина модуляции с помощью LFO | |
| д | Src | Off...Tempo |
| | Источник модуляции параметра "Depth" | |
| д | Amt | -100...+100 |
| | Глубина модуляции параметра "Depth" | |
| е | Wet/Dry | Dry, 1:99...99:1 Wet |
| | Баланс обработанного и прямого сигналов | |
| е | Src | Off...Tempo |
| | Источник модуляции баланса эффекта | |
| е | Amt | -100...+100 |
| | Глубина модуляции баланса эффекта | |

a: LFO Waveform

Параметр определяет форму волны LFO. При **Vintage** моделируются характеристики эффекта тремоло гитарного усилителя. Объединяя этот эффект с эффектом Amp Simulation (моделирование усилителя), можно добиться в высшей степени убедительной имитации тремоло фирменного гитарного усилителя.



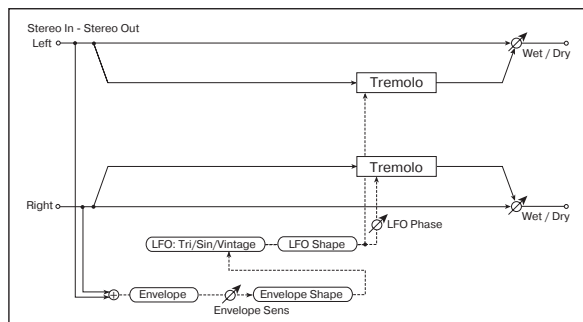
б: LFO Phase [degree]

Параметр определяет разницу фаз LFO левого и правого каналов. При высоких значениях имитируется эффект автоматического панорамирования, при котором звук перемещается слева направо и наоборот.

033: EnvelTremol

(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 звука входного сигнала.



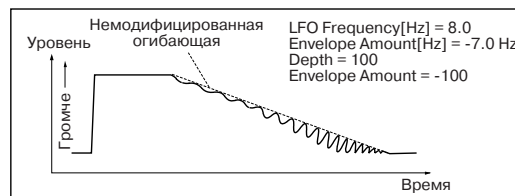
| | | |
|---|-------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|
| a | Envelope Sens (Envelope Sensitivity)0...100 | Чувствительность огибающей входного сигнала |
| a | Envelope Shape | -100...+100 Форма огибающей входного сигнала |
| б | LFO Waveform | Triangle, Sine, Vintage Форма волны LFO |
| б | LFO Shape | -100...+100 Степень изменения формы волны LFOсм. Fx: 020 |
| в | LFO Phase [degree] | -180...+180 Разница фаз между LFO левого и правого каналовсм. Fx: 032 |
| г | LFO Frequency [Hz] | 0.02...20.00 Hz Частота LFO |
| г | Envelope Amount [Hz] | -20.00...20.00 Hz Определяет изменение частоты LFO в зависимости от уровня входного сигнала |
| д | Depth | 0...100 Глубина модуляции с помощью LFO |
| д | Envelope Amount | -100...+100 Изменение глубины модуляции в зависимости от уровня входного сигнала |
| e | Wet/Dry | Dry, 1:99...,99:1 Wet Баланс обработанного и прямого сигналов D^{mod} |
| e | Src | .Off...Tempo Источник модуляции баланса эффекта |
| e | Amt | -100...+100 Глубина модуляции баланса эффекта |

г: LFO Frequency [Hz], г: Envelope Amount [Hz], д: Depth, д: Envelope Amount

Параметры определяют модуляцию через огибающую (уровень входного сигнала).

Частота LFO (“LFO speed”) получается в результате сложения значения параметра “LFO Frequency [Hz]” со значением параметра “Envelope Amount”, умноженным на величину уровня входного сигнала. Глубина модуляции LFO формируется в результате сложения значения параметра “Depth” и значения параметра “Envelope Amount”, умноженного на величину уровня входного сигнала.

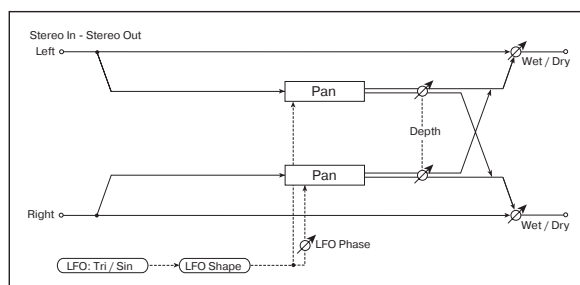
- В приводимом примере “LFO Frequency [Hz]” = **8.0**, “Envelope Amount [Hz]” = **-7.0**, “Depth” = **100**, “Envelope Amount” = **-100**. В соответствии с этими установками частота генератора LFO при максимальном уровне входного сигнала равна **1.0 Hz**, а глубина модуляции — **0**. При нулевом уровне выходного сигнала частота генератора LFO будет равна **8.0 Hz**, а глубина модуляции — **100**.






034: Auto-Pan

(Stereo Auto Pan)

Эффект автоматически перемещает панораму слева направо и наоборот. Он стереофонический и использует сдвиг фаз левого и правого LFO для управления перекрестным движением звуков левого и правого каналов.



| | | | |
|---|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|---------------------|
| а | LFO Waveform | Triangle, Sine | |
| | Форма волны LFO | | |
| а | LFO Shape | | -100...+100 |
| | Степень изменения формы волны LFO | | |
| б | LFO Phase [degree] | | -180...+180 |
| | Разница фаз между LFO левого и правого каналов | | |
| в | LFO Frequency [Hz] | | .02...20.00 Hz |
| | Частота LFO см. Fx: 009, | | |
| в | Src | | .Off...Tempo |
| | Источник модуляции частоты LFO | | |
| в | Amt | | -.20.00...+20.00 Hz |
| | Глубина модуляции частоты LFO | | |
| г | BPM/MIDI Sync | | .Off, On |
| | Переключает с использования частоты LFO на использование темпа и длительностей нот см. Fx: 009, | | |
| г | BPM | | .MIDI, 40...240 |
| | Определяет темп см. Fx: 009 | | |
| г | Base Note | | |
| | Определяет длительность ноты, которая задает частоту LFO см. Fx: 009 | | |
| г | Times | | .x1...x16 |
| | Число нот заданной длительности, определяющих частоту LFO см. Fx: 009 | | |
| д | Depth | | .0...100 |
| | Глубина модуляции с помощью LFO | | |
| д | Src | | .Off...Tempo |
| | Источник модуляции параметра “Depth” | | |

| | | |
|---|-----------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|
| в | Times |x1...x16 |
| | Число нот заданной длительности, определяющих частоту LFO |см. Fx: 009 |
| г | Phaser Manual |0...100 |
| | Диапазон частот фазера | |
| г | Resonance |-100...+100 |
| | Глубина резонанса фазера | |
| д | Phaser Depth |0...100 |
| | Глубина модуляции фазера |  |
| д | Src |Off...Tempo |
| | Источник модуляции параметра “Phaser Depth” | |
| д | Amt |-100...+100 |
| | Глубина модуляции параметра “Phaser Depth” | |
| е | Phaser Wet/Dry |-Wet...-2:99, Dry, 2:99...Wet |
| | Баланс прямого сигнала и сигнала фазера | |
| ж | Tremolo Shape |-100...+100 |
| | Степень изменения формы LFO блока тремоло |см. Fx: 020 |
| з | Tremolo Depth |0...100 |
| | Глубина модуляции тремоло |  |
| з | Src |Off...Tempo |
| | Источник модуляции параметра “Tremolo Depth” | |
| з | Amt |-100...+100 |
| | Глубина модуляции параметра “Tremolo Depth” | |
| и | Wet/Dry |Dry, 1:99...,99:1 Wet |
| | Баланс обработанного и прямого сигналов |  |
| и | Src |Off...Tempo |
| | Источник модуляции баланса эффекта | |
| и | Amt |-100...+100 |
| | Глубина модуляции баланса эффекта | |

a: Type, a: LFO Phase [degree]

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 ротации звука.

e: Phaser WetDry, и: 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).

| | | |
|---|----------------------------------------------------------------------|---------------------------|
| ж | Amt |-100...+100 |
| | Глубина модуляции параметра “LFO Depth” | |
| з | Wet/Dry |Dry, 1:99...99:1 Wet |
| | Баланс обработанного и прямого сигналов D^{mod} | |
| з | Src |Off...Tempo |
| | Источник модуляции баланса эффекта | |
| з | Amt |-100...+100 |
| | Глубина модуляции баланса эффекта | |

a: Pre LPF

Параметр позволяет определить глубину демпфирования сигнала высокочастотного диапазона, подаваемого на вход эффекта. Если входной сигнал слишком насыщен гармониками, то в результате его обработки могут возникнуть искажения. Если это произошло, то необходимо подавить часть высокочастотных гармоник.

б: OSC Mode

Параметр определяет — будет ли частота генератора эффекта изменяться в зависимости от высоты взятой ноты.

в: Fixed Frequency [Hz]

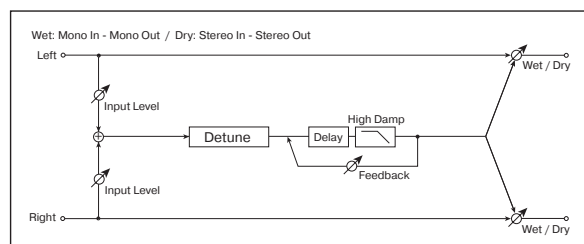
Параметр определяет частоту генератора эффекта, если “OSC Mode” установлен в **Fixed**.

г: Note Offset, г: Note Fine

Параметры используются, если “OSC Mode” установлен в **Note (Follow Key)**. Параметр “Note Offset” определяет смещение частоты генератора эффекта относительно частоты взятой ноты по полутонам, а параметр “Note Fine” — с точностью до сотых долей полутона.

037: Detune

Эффект изменяет частоту входного сигнала. По сравнению с эффектом хоруса получается более естественный насыщенный звук.

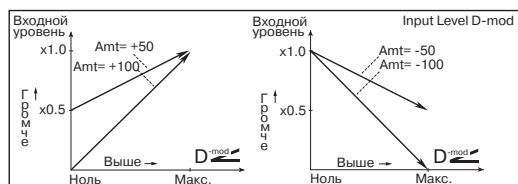


| | | |
|---|-------------------------------------------------------------------------|----------------------------|
| а | Pitch Shift |-100...+100 процентов |
| | Величина смещения частоты входного сигнала D^{mod} | |
| а | Src |Off...Tempo |
| | Источник модуляции смещения частоты входного сигнала | |
| а | Amt |-100...+100 процентов |
| | Глубина модуляции смещения частоты входного сигнала | |
| б | Delay Time [msec] |0...1000 ms |
| | Время задержки | |
| в | Feedback |-100...+100 |
| | Глубина обратной связи | |
| в | High Damp [%] |0...100% |
| | Глубина демпфирования высокочастотной составляющей сигнала | |
| г | Input Level Dmod [%] |-100...+100 |
| | Глубина модуляции уровня входного сигнала D^{mod} | |

| | | |
|---|--------------------------------------------|----------------------------|
| г | Src |Off...Tempo |
| | Источник модуляции уровня входного сигнала | |
| д | Wet/Dry |Dry, 1:99...;99:1 Wet |
| | Баланс обработанного и прямого сигналов | |
| д | Src |Off...Tempo |
| | Источник модуляции баланса эффекта | |
| д | Amt |-100...+100 |
| | Глубина модуляции баланса эффекта | |

г: Input Level Dmod [%], г: Src

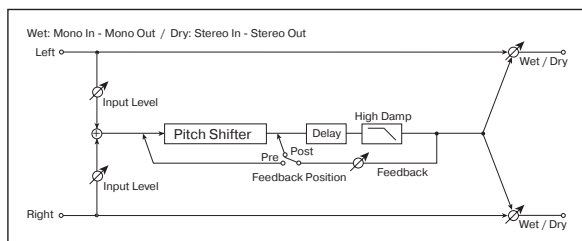
Параметр управляет динамической модуляцией уровня входного сигнала.



038: PitchShift

(Pitch Shifter)

Эффект изменяет частоту входного сигнала. Используется три режима сдвига частоты: Fast (быстрая реакция), Medium и Slow (сохраняет тон). Можно установить режим, при котором частота будет изменяться (понижаться или повышаться) постепенно. Для этого используется задержка с обратной связью.



| | | |
|---|----------------------------------------------------------|----------------------------|
| а | Mode |Slow, Medium, Fast |
| | Режим работы эффекта | |
| б | Pitch Shift [1/2tone] |-24...+24 |
| | Смещение частоты с точностью до полутона | |
| б | Src |Off...Tempo |
| | Источник модуляции величины сдвига частоты | |
| б | Amt |-24...+24 |
| | Глубина модуляции величины сдвига частоты | |
| в | Fine [cent] |-100...+100% |
| | Сдвиг частоты с точностью до сотых долей полутона | |
| в | Amt |-100...+100 процентов |
| | Глубина модуляции величины сдвига частоты | |
| г | Delay Time [msec] |0...1000 ms |
| | Время задержки | |
| д | Feedback Position |Pre, Post |
| | Точка коммутации контура выхода обратной связи | |
| е | Feedback |-100...+100 |
| | Глубина обратной связи | |
| е | High Damp [%] |0...100% |
| | Глубина демпфирования сигнала высокочастотного диапазона | |

| | | |
|---|--------------------------------------------|---------------------------|
| ж | Input Level Dmod [%] |-100...+100 |
| | Глубина модуляции уровня входного сигнала |см. Fx: 037, |
| ж | Src |Off...Tempo |
| | Источник модуляции уровня входного сигнала |см. Fx: 037 |
| з | Wet/Dry |Dry, 1:99...99:1 Wet |
| | Баланс обработанного и прямого сигналов | |
| з | Src |Off...Tempo |
| | Источник модуляции баланса эффекта | |
| з | Amt |-100...+100 |
| | Глубина модуляции баланса эффекта | |

а: Mode

Параметр определяет режим работы эффекта. Если выбрано значение **Slow**, то тональный состав сигнала практически не изменяется, если **Fast**, то тон сигнала может модифицироваться. Значение **Medium** определяет усредненный (между **Slow** и **Fast**) режим работы эффекта.

б: Pitch Shift [1/2tone], б: Src, б: Amt, в: Fine [cent], в: Amt

Величина сдвига частоты определяется суммой значений параметров “Pitch Shift” и “Fine”, а глубина модуляции — суммой значений параметров б: “Amt” и в: “Amt”.

Источник модуляции изменяет значения обоих параметров: “Pitch Shift” и “Fine”.

д: Feedback Position, е: Feedback

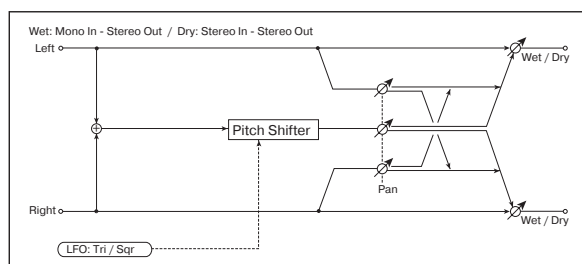
Если параметр “Feedback Position” установлен в **Pre**, то сигнал с выхода эффекта снова подается на вход контура сдвига частоты и его частота изменяется снова и снова. Уровень сигнала, поступающего с выхода эффекта на его вход, определяется значением параметра “Feedback”.

Если параметр “Feedback Position” установлен в **Post**, то сигнал с выхода эффекта на вход контура сдвига частоты не подается. Поэтому, независимо от значения параметра “Feedback”, высота повторенного сигнала не изменяется.

039: PitShiftMod.

(Pitch Shift Modulation)

Эффект модулирует величину сдвига частоты с использованием LFO, добавляет объем за счет панорамирования влево и вправо прямого и обработанного сигналов.

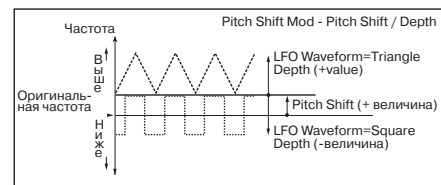


| | | |
|---|-----------------------------------|-------------------------|
| а | Pitch Shift [cent] |100...+100% |
| | Смещение частоты входного сигнала | |
| б | LFO Waveform |Triangle, Square |
| | Форма волны LFO | |
| в | LFO Frequency [Hz] |0.02...20.00 Hz |
| | Частота LFO |см. Fx: 009, |
| в | Src |Off...Tempo |
| | Источник модуляции частоты LFO | |
| в | Amt |-20.00...+20.00 Hz |
| | Глубина модуляции частоты LFO | |

| | | |
|---|------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|
| г | BPM/MIDI Sync | Off, On |
| | Переключает с использования частоты LFO на использование темпа и длительностей нот | см. Fx: 009, |
| г | BPM | MIDI, 40...240 |
| | Определяет темп | см. Fx: 009 |
| г | Base Note | |
| | Определяет длительность ноты, которая задает частоту LFO | см. Fx: 009 |
| г | Times | x1...x16 |
| | Число нот заданной длительности, определяющих частоту LFO | см. Fx: 009 |
| д | Depth | -100...100 |
| | Глубина модуляции с помощью LFO | |
| д | Src | Off...Tempo |
| | Источник модуляции параметра "Depth" | |
| д | Amt | -100...+100 |
| | Глубина модуляции параметра "Depth" | |
| е | Pan | L, 1:99...99:1, R |
| | Панорамирование прямого и обработанного сигналов | |
| ж | Wet/Dry | Dry, 1:99...,99:1 Wet |
| | Баланс обработанного и прямого сигналов | |
| ж | Src | Off...Tempo |
| | Источник модуляции баланса эффекта | |
| ж | Amt | -100...+100 |
| | Глубина модуляции баланса эффекта | |

а: Pitch Shift [cent], д: Depth

Параметры устанавливают сдвиг частоты и глубину модуляции с помощью LFO.



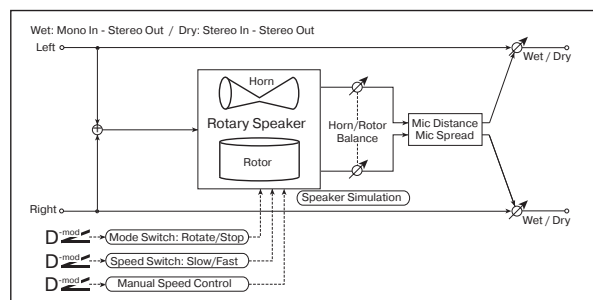
е: Pan, ж: Wet/Dry

Параметр "Pan" панорамирует влево и вправо прямой и обработанный сигналы. Например, если выбрано значение **L**, то обработанный эффектом сигнал панорамируется влево, а прямой — вправо. Если параметр "Wet/Dry" установлен в **Wet**, то уровни обработанного и прямого сигналов удовлетворяют отношению 1:1.




040: RotarySpeak

(Rotary Speaker)

Моделирование эффекта вращающихся динамиков (эффект Лесли). Наиболее естественный звук достигается за счет отдельного моделирования ротора (низкочастотные динамики) в низкочастотном диапазоне и рупора (высокочастотные динамики) в высокочастотном диапазоне. Эффект моделирует также стереофоническую расстановку микрофонов.



| | | |
|---|----------------------------------------------|--------------|
| а | Mode Switch | Rotate, Stop |
| | Состояние динамиков (вращаются, остановлены) | |

| | | |
|---|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|
| a | Src | Off...Tempo |
| | Источник модуляции, управляющий состоянием динамиков (параметр "Mode Switch") | |
| a | Sw | Toggle, Moment |
| | Режим управления состоянием динамиков с помощью источника модуляции | |
| б | Speed Switch | Slow, Fast |
| | Скорость вращения динамиков (медленная, быстрая)  | |
| б | Src | Off...Tempo |
| | Источник модуляции, управляющий скоростью вращения динамиков | |
| б | Sw | Toggle, Moment |
| | Режим управления скоростью вращения динамиков с помощью источника модуляции | |
| в | Manual Speed Ctrl (Manual Speed Control) | Off...Tempo |
| | Источник модуляции при непосредственном управлении скоростью вращения динамиков  | |
| г | Horn Acceleration | 0...100 |
| | Ускорение частоты вращения рупора (высокочастотный динамик) | |
| г | Horn Ratio | Stop, 0.50...2.00 |
| | Регулирует скорость вращения рупора. Стандартно устанавливается значение 1.00. Если выбрать Stop, то вращение прекращается. | |
| д | Rotor Acceleration | 0...100 |
| | Ускорение частоты вращения ротора (низкочастотный динамик) | |
| д | Rotor Ratio | Stop, 0.50...2.00 |
| | Регулирует скорость вращения ротора. Стандартно устанавливается значение 1.00. Если выбрать Stop, то вращение прекращается. | |
| е | Horn/Rotor Balance | Rotor, 1...99, Horn |
| | Регулирует баланс уровней рупора и ротора. | |
| ж | Mic Distance | 0...100 |
| | Расстояние между микрофоном и вращающимся динамиком | |
| ж | Mic Spread | 0...100 |
| | Расстояние между левым и правым микрофонами | |
| з | Wet/Dry | Dry, 1:99...,99:1 Wet |
| | Баланс обработанного и прямого сигналов  | |
| з | Src | Off...Tempo |
| | Источник модуляции баланса эффекта | |
| з | Amt | -100...+100 |
| | Глубина модуляции баланса эффекта | |

a: Sw

Параметр определяет режим управления состоянием динамиков (вращаются/остановлены) с помощью источника модуляции.

Если "Sw" = **Toggle**, состояние динамиков изменяется при каждом нажатии на педаль или перемещении джойстика.

MIDI Состояние динамиков (вращаются/остановлены) изменяется каждый раз, когда значение источника модуляции превышает 64.

Если “Sw” = **Moment**, динамики вращаются до тех пор, пока не будет нажата педаль или не будет перемещен джойстик.

MIDI Динамики вращаются, если значение источника модуляции меньше 64 и останавливаются, если больше или равно 64.

б: Sw

Параметр определяет режим управления скоростью вращения динамиков (Slow — медленная, Fast — быстрая) с помощью источника модуляции.

Если “Sw” = **Toggle**, значение скорости изменяется (Slow/Fast) при каждом нажатии на педаль или перемещении джойстика.

MIDI Скорость вращения динамиков (Slow/Fast) изменяется каждый раз, когда значение источника модуляции превышает 64.

Если “Sw” = **Moment**, динамики вращаются медленно до тех пор, пока не будет нажата педаль или не будет перемещен джойстик.

MIDI Динамики вращаются медленно, если значение источника модуляции меньше 64 и быстро, если больше или равно 64.

в: Manual Speed Ctrl

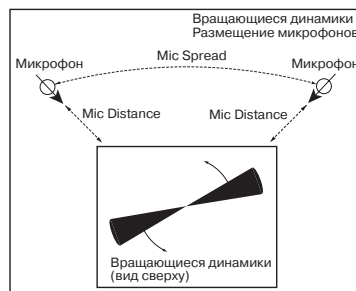
Параметр “Manual Speed Ctrl” определяет источник модуляции, который будет управлять скоростью вращения динамиков непосредственно (а не переключать с медленной на быструю и наоборот). Если в этом необходимости нет, установите его в **Off**.

г: Horn Acceleration, д: Rotor Acceleration

В реальных системах, использующих вращающиеся динамики, скорость 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.

ж: Mic Distance, ж: Mic Spread

Моделируют стереофоническое размещение микрофонов.



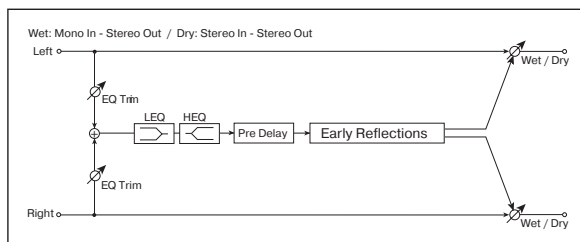
ER/Delay

В разделе описаны эффекты, моделирующие ранние отражения.

041: Early Refl

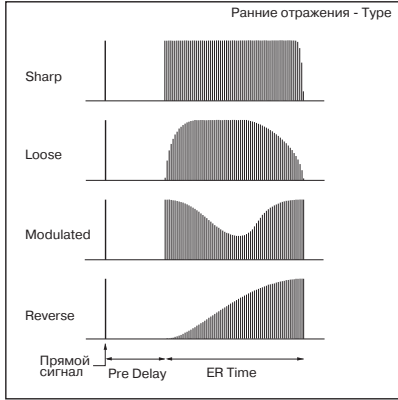
(Early Reflections)

Эффект моделирует только ранние отражения процесса реверберации. Предоставляется возможность выбора одной из четырех кривых затухания.



| | |
|---|---------------------------------------------------------------------------|
| а | TypeSharp, Loose, Modulation, Reverse |
| | Кривая затухания ранних отражений |
| б | ER Time [msec]10...800 ms |
| | Продолжительность звучания ранних отражений |
| в | Pre Delay [msec]0...200 ms |
| | Время, определяющее задержку между сигналом и появлением ранних отражений |
| г | EQ Trim0...100 |
| | Уровень сигнала на входе эквалайзера эффекта |

| | | |
|---|-----------------------------------------------------------------------|-------------------------|
| д | Pre LEQ Gain [dB] | -15.0...+15.0 dB |
| | Коэффициент усиления с помощью эквалайзера низкочастотного диапазона | |
| д | Pre HEQ Gain [dB] | -15.0...+15.0 dB |
| | Коэффициент усиления с помощью эквалайзера высокочастотного диапазона | |
| е | Wet/Dry | .Dry, 1:99...,.99:1 Wet |
| | Баланс обработанного и прямого сигналов | |
| | | D-mod |
| е | Src | .Off...Tempo |
| | Источник модуляции баланса эффекта | |
| е | Amt | -100...+100 |
| | Глубина модуляции баланса эффекта | |

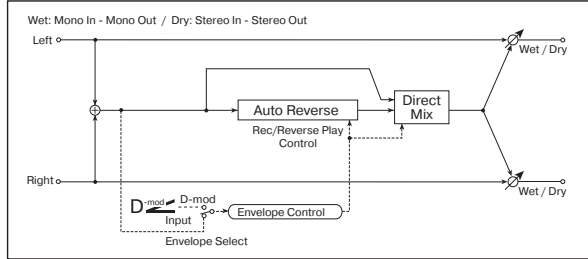


a: Type
 Параметр используется для выбора кривой затухания ранних отражений.

042: AutoReverse

(Auto Reverse)

Эффект записывает сигнал, а затем воспроизводит его в обратном направлении.



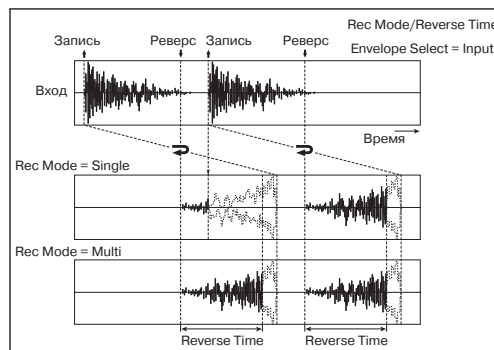
| | | |
|---|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------|
| а | Rec Mode | Single, Multi |
| | Режим записи | |
| б | Reverse Time [msec] | .20...1320 ms |
| | Продолжительность реверсивного воспроизведения | |
| в | Envelope Select | .D-mod, Input |
| | Определяет источник управления началом и окончанием процесса записи (источник модуляции или уровень входного сигнала) | |
| | | D-mod |
| в | Src | .Off...Tempo |
| | Источник модуляции, который будет управлять процессом записи, если "Envelope Select" = D-mod | |
| г | Threshold | .0...100 |
| | Определяет уровень входного сигнала, при котором начинается запись, если "Envelope Select" = Input | |
| д | Response | .0...100 |
| | Скорость реакции на окончание записи | |
| | | .см. Fx: 031 |
| е | Direct Mix | .Always On, Always Off, Cross Fade |
| | Принцип микширования прямого сигнала | |
| | | .см. Fx: 031 |
| ж | Wet/Dry | .Dry, 1:99...,.99:1 Wet |
| | Баланс обработанного и прямого сигналов | |
| | | D-mod |
| ж | Src | .Off...Tempo |
| | Источник модуляции баланса эффекта | |
| ж | Amt | -100...+100 |
| | Глубина модуляции баланса эффекта | |

а: Rec Mode, б: Reverse Time

Если “Rec Mode” установлен в **Single**, то максимальная продолжительность реверсивного воспроизведения (параметр “Reverse Time”) равна 1320 мс. Если запись включается во время реверсивного воспроизведения, то оно прерывается.

Если “Rec Mode” установлен в **Multi**, то можно записывать новую фразу даже во время реверсивного воспроизведения. Однако максимальная продолжительность реверсивного воспроизведения будет ограничена 660 мс.

При записи фразы или ритмического паттерна устанавливайте “Rec Mode” в **Single**, а при записи одной ноты — в **Multi**. Параметр “Rec Time” определяет максимальное время реверсивного воспроизведения. Части фразы, расположенной за его предела ми не воспроизводятся.



в: Envelope Select, в: Src, г: Threshold

Параметры определяют источник, который управляет началом и окончанием процесса записи.

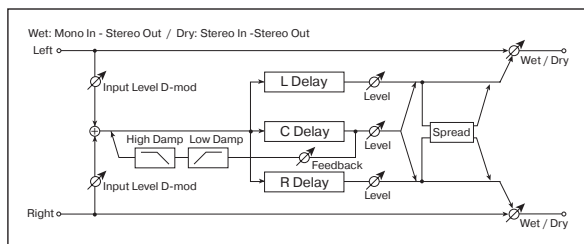
Если “Envelope” установлен в **D-mod**, то входной сигнал записывается только в том случае, если значение источника модуляции, который был задан параметром “Src”, равно 64 или больше.

Если “Envelope” установлен в **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.

043: L/C/R Delay

Многоотборная задержка, панорамирующая сигналы влево, вправо и по центру соответственно. Также можно управлять шириной стереофонической картинки эффекта.



| | | |
|---|-------------------------------------------------------|--------------------|
| а | L Delay Time [msec] |0...1360 ms |
| | Время задержки отбора TapL | |
| а | Level |0...50 |
| | Выходной уровень отбора TapL | |
| б | C Delay Time [msec] |0...1360 ms |
| | Время задержки отбора TapC | |
| б | Level |0...50 |
| | Выходной уровень отбора TapC | |
| в | R Delay Time [msec] |0...1360 ms |
| | Время задержки отбора TapR | |
| в | Level |0...50 |
| | Выходной уровень отбора TapR | |
| г | Feedback (C Delay) |-100...+100 |
| | Глубина обратной связи отбора TapC | D-mod |
| г | Src |Off...Tempo |
| | Источник модуляции глубины обратной связи отбора TapC | |
| г | Amt |-100...+100 |
| | Глубина модуляции параметра “Feedback (C Delay)” | |

| | | |
|---|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|
| д | High Damp [%] | 0...100% |
| | Глубина демпфирования высокочастотной составляющей сигнала | |
| д | Low Damp [%] | 0...100% |
| | Глубина демпфирования низкочастотной составляющей сигнала | |
| е | Input Level Dmod [%] | -100...+100 |
| | Глубина модуляции входного уровнясм. Fx: 037,  | |
| е | Src | Off...Tempo |
| | Источник модуляции входного уровнясм. Fx: 037 | |
| ж | Spread | 0...50 |
| | Ширина стереофонической картинка эффекта | |
| з | Wet/Dry | Dry, 1:99...99:1 Wet |
| | Баланс обработанного и прямого сигналов  | |
| з | Src | Off...Tempo |
| | Источник модуляции баланса эффекта | |
| з | Amt | -100...+100 |
| | Глубина модуляции баланса эффекта | |

д: High Damp [%], д: Low Damp [%]

Параметры определяют глубину демпфирования высокочастотной и низкочастотной составляющих сигнала соответственно. При этом соответствующим образом изменяется тональный спектр сигнала обратной связи.

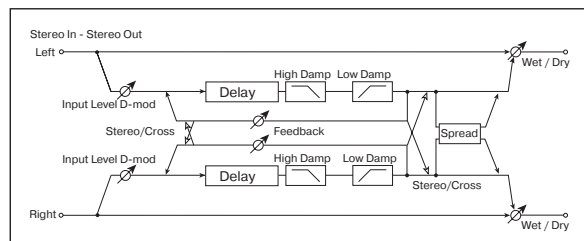
ж: Spread


Параметр определяет ширину стереофонической картинка эффекта. Чем больше его значение, тем шире стерео образ. Если значение параметра равно 0, то оба канала эффекта панорамируются по центру.

044: Cross Delay

(Stereo/Cross Delay)

Стереофоническая задержка, позволяющая использовать перекрестную обратную связь, которая передает задержанный сигнал левого канала на вход блока задержки правого и наоборот.

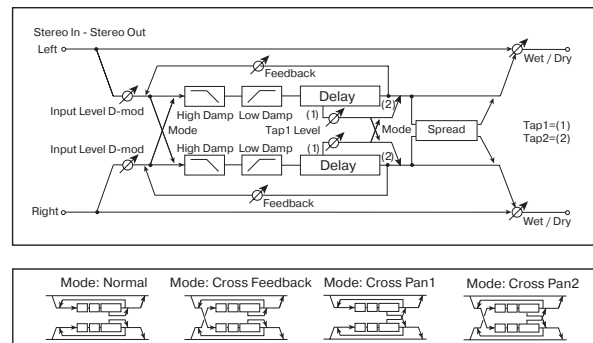


| | | |
|---|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|
| а | Stereo/Cross | Stereo, Cross |
| | Режим работы эффекта: стереофоническая задержка и задержка с перекрестной обратной связью | |
| б | L Delay Time [msec] | 0.0...680.0 ms |
| | Время задержки левого канала | |
| в | R Delay Time [msec] | 0.0...680.0 ms |
| | Время задержки правого канала | |
| г | L Feedback | -100...+100 |
| | Глубина обратной связи левого канала  | |
| г | Src | Off...Tempo |
| | Источник модуляции глубины обратной связи | |
| г | Amt L | -100...+100 |
| | Глубина модуляции параметра "L Feedback" | |




| | | |
|---|------------------------------------------------------------|----------------------------|
| д | R Feedback |-100...+100 |
| | Глубина обратной связи правого канала | |
| д | Amt R |-100...+100 |
| | Глубина модуляции параметра “R Feedback” | |
| е | High Damp [%] |0...100% |
| | Глубина демпфирования высокочастотной составляющей сигнала |см. Fx: 043 |
| ж | Low Damp [%] |0...100% |
| | Глубина демпфирования низкочастотной составляющей сигнала |см. Fx: 043 |
| з | Input Level Dmod [%] |-100...+100 |
| | Глубина модуляции уровня входного сигнала |см. Fx: 037, |
| з | Src |Off...Tempo |
| | Источник модуляции уровня входного сигнала |см. Fx: 037 |
| и | Spread |-50...+50 |
| | Ширина стереофонической картинка эффекта |см. Fx: 043 |
| к | Wet/Dry |Dry, 1:99...,99:1 Wet |
| | Баланс обработанного и прямого сигналов | |
| к | Src |Off...Tempo |
| | Источник модуляции баланса эффекта | |
| к | Amt |-100...+100 |
| | Глубина модуляции баланса эффекта | |

045: M.Tap Delay (Stereo Multitap Delay)

Левый и правый каналы имеют блоки задержки с двумя отборами. Различные варианты коммутации сигналов обратной связи и выходов отборов позволяют создавать сложные эффекты.



| | | |
|---|----------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|
| а | Mode |Normal, Cross Feedback, Cross Pan1, Cross Pan2 |
| | Схема коммутации задержек левого и правого каналов | |
| б | Tap1 Time [msec] |0.0...680.0 ms |
| | Время задержки отбора Tap1 | |
| в | Tap2 Time [msec] |0.0...680.0 ms |
| | Время задержки отбора Tap2 | |
| г | Tap1 Level |0...100 |
| | Уровень выхода отбора Tap1 | |
| д | Feedback (Tap2) |-100...+100 |
| | Глубина обратной связи отбора Tap2 | |

| | | |
|---|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------|
| д | Src |Off...Tempo |
| | Источник модуляции глубины обратной связи отбора Tap2 | |
| д | Amt |-100...+100 |
| | Глубина модуляции параметра “Feedback (Tap2)” | |
| е | High Damp [%] |0...100% |
| | Глубина демпфирования высокочастотной составляющей сигнала см. Fx: 043 | |
| ж | Low Damp [%] |0...100% |
| | Глубина демпфирования низкочастотной составляющей сигнала см. Fx: 043 | |
| з | Input Level Dmod [%] |-100...+100 |
| | Глубина модуляции уровня входного сигнала см. Fx: 037,  | |
| з | Src |Off...Tempo |
| | Источник модуляции уровня входного сигнала см. Fx: 037 | |
| и | Spread |-50...50 |
| | Ширина стереофонической картинки эффекта см. Fx: 043,  | |
| и | Src |Off...Tempo |
| | Источник модуляции ширины стереофонической картинки эффекта | |
| и | Amt |-100...+100 |
| | Глубина модуляции ширины стереофонической картинки эффекта | |
| к | Wet/Dry |Dry, 1:99...99:1 Wet |
| | Баланс обработанного и прямого сигналов  | |
| к | Src |Off...Tempo |
| | Источник модуляции баланса эффекта | |
| к | Amt |-100...+100 |
| | Глубина модуляции баланса эффекта | |

a: Mode

Используется для определения панорамы сигналов задержек левого и правого каналов при изменении их коммутации (см. приведенный выше рисунок). Для более явного проявления эффекта на левый и правый каналы следует направлять различные по тембру звуки.

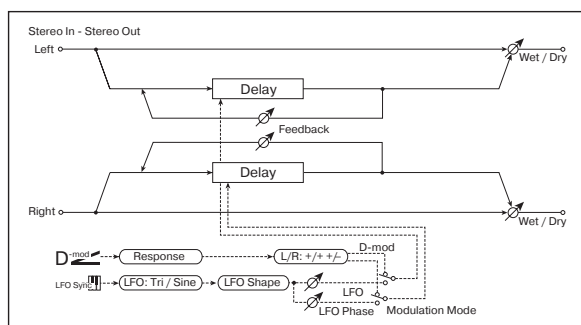
г: Tap1 Level

Параметр определяет уровень сигнала на выходе отбора Tap1. Установка уровня, отличного от уровня сигнала на выходе отбора Tap2, позволяет “оживить” эффект.

046: Modul.Delay




(Stereo Modulation Delay)

Стереофоническая задержка, использующая для управления временем задержки LFO или источник модуляции. Позволяет также изменять частоту сигнала. Может использоваться для воспроизведения колеблющегося или нарастающего/убывающего задержанного сигнала.



a Modulation ModeLFO, D-mod

Источник управления временем задержки: LFO или источник модуляции

| | | |
|---|-----------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| б | D-mod Modulation | .L/R: +/+, L/R: +/- |
| | Режим управления с помощью источника модуляции |  |
| б | Src | .Off...Tempo |
| | Источник модуляции времени задержки | |
| б | Response | .0...30 |
| | Скорость реакции на источник модуляции | |
| в | LFO Waveform | .Triangle, Sine |
| | Форма волны LFO | |
| в | LFO Shape | -.100...+100 |
| | Степень изменения волновой формы LFO | .см. Fx: 020 |
| г | LFO Frequency [Hz] | .0.02...20.00 Hz |
| | Частота LFO | |
| д | LFO Sync | .Off, On |
| | Определяет режим переустановки LFO |  |
| д | Src | .Off...Tempo |
| | Источник модуляции, управляющий переустановкой LFO | |
| е | L LFO Phase [degree] | -.180...+180 |
| | Фаза генератора LFO левого канала при переустановке | |
| е | R LFO Phase [degree] | -.180...+180 |
| | Фаза генератора LFO правого канала при переустановке | |
| ж | L Depth | .0...200 |
| | Глубина модуляции времени задержки левого канала с помощью LFO | |
| ж | R Depth | .0...200 |
| | Глубина модуляции времени задержки правого канала с помощью LFO | |
| з | L Delay Time [msec] | .0.0...500.0 |
| | Время задержки левого канала | |
| з | R Delay Time [msec] | .0.0...500.0 |
| | Время задержки правого канала | |
| и | L Feedback | -.100...+100 |
| | Глубина обратной связи задержки левого канала | |
| и | R Feedback | -.100...+100 |
| | Глубина обратной связи задержки правого канала | |
| к | Wet/Dry | -.Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet |
| | Баланс обработанного и прямого сигналов | .см. Fx: 010,  |
| к | Src | .Off...Tempo |
| | Источник модуляции баланса эффекта | |
| к | Amt | -.100...+100 |
| | Глубина модуляции баланса эффекта | |

б: D-mod Modulation

Если для управления эффектом используется источник модуляции, параметр позволяет задать реверсивное направление модуляции левого и правого каналов.

д: LFO Sync, д: Src, е: L LFO Phase [degree], е: R LFO Phase [degree]

Для переустановки LFO можно использовать источник модуляции, который задается параметром “Src”.

Например, в качестве источника модуляции можно выбрать **Gate**, чтобы LFO переустанавливался при каждом взятии ноты (событие note-on).

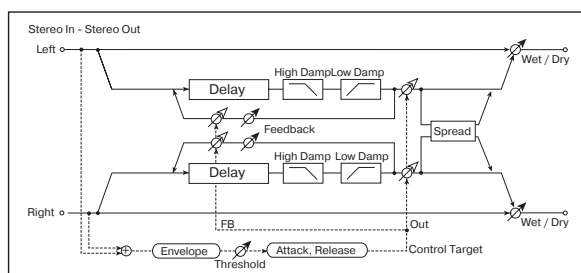
Параметры “L LFO Phase” и “R LFO Phase” определяют фазу LFO соответственно левого и правого каналов при переустановке LFO.

MIDI Эффект отключен, если значение источника модуляции, который определяется параметром “Src”, равно 63 и меньше, и включен, если это значение равно 64 и больше. Генератор 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.

047: Dynam.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.



| | | |
|---|------------------------------------------------------------------------------|---------------------|
| a | Control Target |None, Out, FB |
| | Источник управления: отсутствует, выход, обратная связь | |
| a | Polarity |+, - |
| | Позволяет реализовать режим реверсивного управления | |
| б | Threshold |0...100 |
| | Уровень сигнала, с которого эффект начинает действовать | |
| б | Offset |0...100 |
| | Смещение уровня управляющего сигнала | |
| в | Attack |1...100 |
| | Время атаки управляющего сигнала | |
| г | Release |1...100 |
| | Время затухания управляющего сигнала | |
| д | L Delay Time [msec] |0.0...680.0 ms |
| | Время задержки левого канала | |
| е | R Delay Time [msec] |0.0...680.0 ms |
| | Время задержки правого канала | |
| ж | Feedback |-100...+100 |
| | Глубина обратной связи | |
| з | High Damp [%] |0...100% |
| | Глубина демпфирования высокочастотной составляющей сигнала см. Fx: 043 | |
| з | Low Damp [%] |0...100% |
| | Глубина демпфирования низкочастотной составляющей сигнала см. Fx: 043 | |

| | | |
|---|------------------------------------------|----------------------------|
| и | Spread |-100...100 |
| | Ширина стереофонической картинка эффекта |см. Fx: 043 |
| к | Wet/Dry |Dry, 1:99...,99:1 Wet |
| | Баланс обработанного и прямого сигналов |D ^{mod} ← |
| к | Src |Off...Tempo |
| | Источник модуляции баланса эффекта | |
| к | Amt |-100...+100 |
| | Глубина модуляции баланса эффекта | |

a: Control Target

Параметр определяет источник управления: отсутствует, выход задержки (баланс эффекта) или глубина обратной связи.

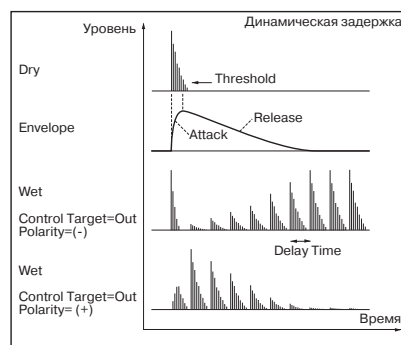
a: Polarity, б: Threshold, б: Offset, в: Attack, г: Release

Параметр “Offset” определяет величину параметра источника управления. Если “Control Target” = **None**, то величина управляющего сигнала равна значению “Offset”; если “Control Target” = **Out**, то величина управляющего сигнала определяется относительно величины параметра “Wet/Dry”, если “Control Target” = **FB**, то относительно величины параметра “Feedback”.

Если параметр “Polarity” установлен в **положительное** значение, то величина источника 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 источника 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.

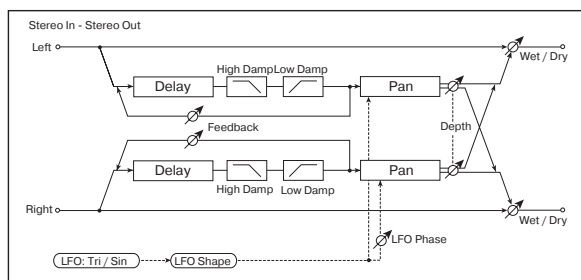
Параметры “Attack” и “Release” определяют времена атаки и затухания огибающей управляющего уровня.



048: AutoPan Dly

(Stereo Auto Panning Delay)

Эффект стереофонической задержки, панорамирует задержанный звук влево и вправо с помощью LFO.



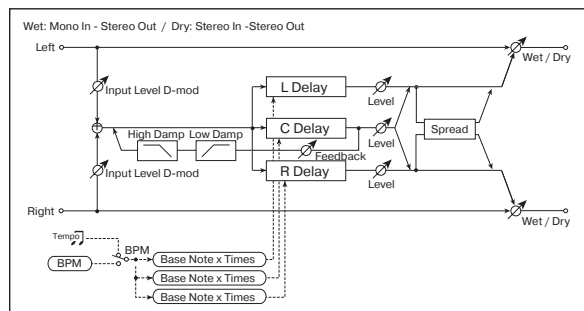
| | | |
|---|------------------------------------------------------------|---------------------|
| а | L Delay Time [msec] |0.0...680.0 ms |
| | Время задержки левого канала | |
| а | L Feedback |-100...+100 |
| | Глубина обратной связи левого канала | |
| б | R Delay Time [msec] |0.0...680.0 ms |
| | Время задержки правого канала | |
| б | R Feedback |-100...+100 |
| | Глубина обратной связи правого канала | |
| в | High Damp [%] |0...100% |
| | Глубина демпфирования высокочастотной составляющей сигнала |см. Fx: 043 |

| | | |
|---|---------------------------------------------------------------------|------------------------|
| в | Low Damp [%] | .0...100% |
| | Глубина демпфирования низкочастотной составляющей сигнала | см. Fx: 043 |
| г | LFO Waveform | Triangle, Sine |
| | Форма волны LFO | |
| г | LFO Shape | -100...+100 |
| | Степень изменения волновой формы LFO | см. Fx: 020 |
| д | LFO Phase [degree] | -180...+180 |
| | Разница фаз LFO левого и правого каналов | см. Fx: 034 |
| е | Panning Frequency [Hz] | .0.02...20.00 Hz |
| | Частота панорамирования | |
| ж | Panning Depth | .0...100 |
| | Ширина панорамирования | D^{mod} |
| ж | Src | .Off...Tempo |
| | Источник модуляции ширины панорамирования | |
| ж | Amt | -100...+100 |
| | Глубина модуляции ширины панорамирования | |
| з | Wet/Dry | .Dry, 1:99...99:1 Wet |
| | Баланс обработанного и прямого сигналов | D^{mod} |
| з | Src | .Off...Tempo |
| | Источник модуляции баланса эффекта | |
| з | Amt | -100...+100 |
| | Глубина модуляции баланса эффекта | |

049: LCR BPM Dly

Задержка этого типа позволяет согласовывать время задержки с темпом песни. Аналогично можно синхронизировать время задержки с темпом арпеджиатора или секвенсера. Если темп был запрограммировать заранее, то можно синхронизировать эффект задержки с темпом песни в режиме реального времени. Время задержки определяется в терминах длительностей нот.

Замечание: предельные значения параметров могут привести к потере синхронизации.



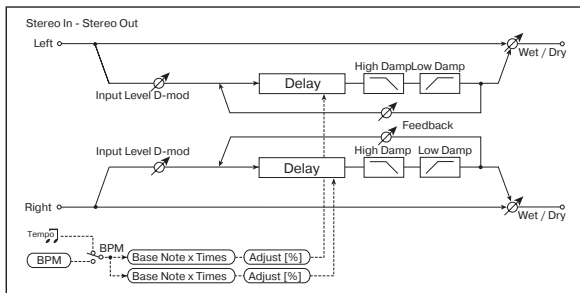
| | | |
|---|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------|
| а | BPM | .MIDI, 40...240 |
| | Определяет темп (используется при вычислении времени задержки) | ASync |
| б | L Delay Base Note | |
| | Определяет длительность ноты, которая задает время задержки отбора TapL | ASync |
| б | Times | .x1...x16 |
| | Число нот заданной длительности, определяющих время задержки отбора TapL | |
| б | Level | .0...50 |
| | Выходной уровень отбора TapL | |

050: BPM Delay

(Stereo BPM Delay)

Стереофоническая задержка, позволяющая согласовать время задержки с темпом песни.

Замечание: граничные значения параметров могут стать причиной нарушения синхронизации.



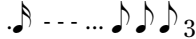
| | | | |
|---|---------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|--|
| a | BPM |MIDI, 40...240 | |
| | Определяет темп |см. Fx: 049, | |
| a | R > |, OVER! | |
| | Отображает сообщение об ошибке, если время задержки правого канала больше допустимого | | |
| б | L Delay Base Note | | |
| | Определяет длительность ноты, которая задает время задержки левого канала |см. Fx: 049, | |
| б | Times |x1...x16 | |
| | Число нот заданной длительности, определяющих время задержки левого канала |см. Fx: 049 | |
| б | Adjust [%] |-2.50...+2.50% | |
| | Точная регулировка времени задержки левого канала | | |
| в | R Delay Base Note | | |
| | Определяет длительность ноты, которая задает время задержки правого канала |см. Fx: 049, | |
| в | Times |x1...x16 | |
| | Число нот заданной длительности, определяющих время задержки правого канала |см. Fx: 049 | |
| в | Adjust [%] |-2.50...+2.50% | |
| | Точная регулировка времени задержки правого канала | | |
| г | L Feedback |-100...+100 | |
| | Глубина обратной связи левого канала | | |
| г | Src |Off...Tempo | |
| | Источник модуляции глубины обратной связи | | |
| г | Amt L |-100...+100 | |
| | Глубина модуляции параметра “L Feedback” | | |
| д | R Feedback |-100...+100 | |
| | Глубина обратной связи правого канала | | |
| д | Amt R |-100...+100 | |
| | Глубина модуляции параметра “R Feedback” | | |
| е | High Damp [%] |0...100% | |
| | Глубина демпфирования высокочастотной составляющей сигнала |см. Fx: 043 | |
| ж | Low Damp [%] |0...100% | |
| | Глубина демпфирования низкочастотной составляющей сигнала |см. Fx: 043 | |
| з | Input Level Mod [%] |-100...+100 | |
| | Глубина модуляции входного уровня |см. Fx: 037, | |

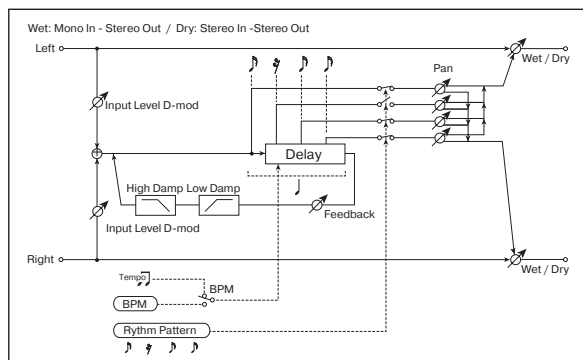
| | | | |
|---|-----------------------------------------|-------|------------------------|
| з | Src | | .Off...Tempo |
| | Источник модуляции входного уровня | | .см. Fx: 037 |
| и | Wet/Dry | | .Dry, 1:99...99:1 Wet |
| | Баланс обработанного и прямого сигналов | | D^{mod} |
| и | Src | | .Off...Tempo |
| | Источник модуляции баланса эффекта | | |
| и | Amt | | .-100...+100 |
| | Глубина модуляции баланса эффекта | | |

051: Seq. Delay

(Sequential Delay)

Задержка, позволяющая выбирать темп и ритмические паттерны для каждого из четырех отборов.

| | | | |
|---|------------------------------------------------------------|-------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| а | BPM | | .MIDI, 44...240 |
| | Определяет темп | | ASync |
| б | Rhythm Pattern | |  3 |
| | Ритмический паттерн | | ASync |
| в | Tap1 Pan | | .L, 1...99, R |
| | Панорама отбора Tap1 | | |
| в | Tap2 Pan | | .L, 1...99, R |
| | Панорама отбора Tap2 | | |
| в | Tap3 Pan | | .L, 1...99, R |
| | Панорама отбора Tap3 | | |
| в | Tap4 Pan | | .L, 1...99, R |
| | Панорама отбора Tap4 | | |
| г | Feedback | | .-100...+100 |
| | Глубина обратной связи | | D^{mod} |
| г | Src | | .Off...Tempo |
| | Источник модуляции глубины обратной связи | | |
| г | Amt | | .-100...+100 |
| | Глубина модуляции параметра "Feedback" | | |
| д | High Damp [%] | | .0...100% |
| | Глубина демпфирования высокочастотной составляющей сигнала | | .см. Fx: 043 |
| д | Low Damp [%] | | .0...100% |
| | Глубина демпфирования низкочастотной составляющей сигнала | | .см. Fx: 043 |
| е | Input Level Mod [%] | | .-100...+100 |
| | Глубина модуляции входного уровня | | .см. Fx: 037, D^{mod} |
| е | Src | | .Off...Tempo |
| | Источник модуляции входного уровня | | .см. Fx: 037 |



| | | |
|---|-----------------------------------------|------------------------------|
| ж | Wet/Dry |Dry, 1:99....,99:1 Wet |
| | Баланс обработанного и прямого сигналов | D^{mod} |
| ж | Src |Off...Tempo |
| | Источник модуляции баланса эффекта | |
| ж | Amt |-100...+100 |
| | Глубина модуляции баланса эффекта | |

a: BPM, б: 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 равный интервал. При выборе ритмического паттерна автоматически включаются/отключаются выходы отборов. Если “BPM” = **MIDI**, то нельзя использовать темп медленнее 44.

Реверберация

В разделе описаны реверберационные эффекты, моделирующие акустические характеристики различных помещений.

052: Rev. Hall

Моделирует акустические характеристики концертных залов среднего размера.

053: RevSmthHall

(Smooth Hall)

Моделирует акустические характеристики больших концертных площадок и стадионов, отличается плавным реверберационным хвостом.

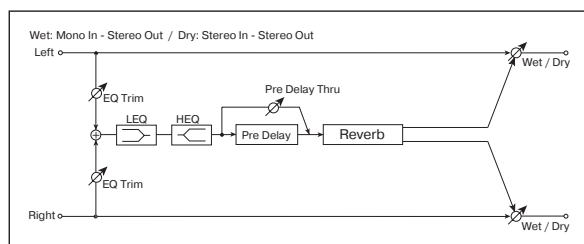
054: RevWetPlate


Мягкая (плотная) реверберация, моделирующая звук пластинчатого ревербератора.

055: RevDryPlate

Легкая реверберация, моделирующая звук пластинчатого ревербератора.

| | | |
|---|-----------------------------------------------------------------------------|-------------------|
| a | Reverb Time [sec] |0.1...10.0 s |
| | Время реверберации | |
| a | High Damp [%] |0...100% |
| | Глубина демпфирования высокочастотной составляющей сигнала | |
| б | Pre Delay [msec] |0...200 ms |
| | Время задержки реверберационного сигнала относительно возникновения прямого | |
| б | Pre Delay Thru [%] |0...100% |
| | Коэффициент микширования не задержанного сигнала | |
| в | EQ Trim |0...100 |
| | Уровень сигнала на входе эквалайзера | |
| г | Pre LEQ Gain [dB] |-15...+15 dB |
| | Коэффициент усиления эквалайзером низкочастотного сигнала | |

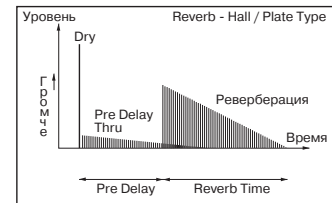


| | | |
|---|------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| г | Pre HEQ Gain [dB] | -15...+15 dB |
| | Коэффициент усиления эквалайзером высокочастотного сигнала | |
| д | Wet/Dry | Dry, 1:99...99:1 Wet |
| | Баланс обработанного и прямого сигналов | |
| | |  |
| д | Src | .Off...Tempo |
| | Источник модуляции баланса эффекта | |
| д | Amt | -100...+100 |
| | Глубина модуляции баланса эффекта | |

б: Pre Delay [msec], б: Pre Delay Thru [%]

Параметр “Pre Delay” определяет задержку, с которой входной сигнал поступает на вход контура 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.

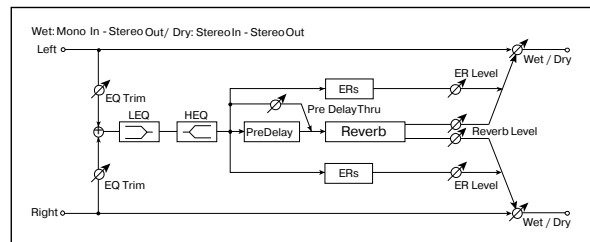


056: Rev. Room

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.

057: R.BriteRoom

Эффект отличается высоким уровнем ранних отражений, делающих звук более “ярким” (см. 056: Reverb Room).

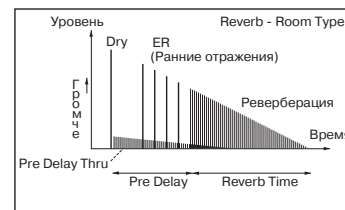


| | | |
|---|-----------------------------------------------------------------------------------|--------------|
| а | Reverb Time [sec] | .0.1...3.0 s |
| | Время реверберации | |
| а | High Damp [%] | .0...100% |
| | Глубина демпфирования высокочастотной составляющей сигнала | |
| б | Pre Delay [msec] | .0...200 ms |
| | Время задержки реверберационного сигнала относительно возникновения прямого | |
| | | см. Fx: 052 |
| б | Pre Delay Thru [%] | .0...100% |
| | Коэффициент микширования не задержанного сигнала | |
| | | см. Fx: 052 |
| в | ER Level | .0...100 |
| | Уровень ранних отражений | |
| г | Reverb Level | .0...100 |
| | Уровень реверберации | |
| д | EQ Trim | .0...100 |
| | Уровень сигнала на входе эквалайзера | |
| е | Pre LEQ Gain [dB] | -15...+15 dB |
| | Коэффициент усиления эквалайзером низкочастотного сигнала | |
| е | Pre HEQ Gain [dB] | -15...+15 dB |
| | Коэффициент усиления эквалайзером высокочастотного сигнала | |

| | | |
|---|-----------------------------------------------|------------------------|
| ж | Wet/Dry | Dry, 1:99...,99:1 Wet |
| | Баланс обработанного и прямого сигналов | D^{mod} |
| ж | Src | .Off...Tempo |
| | Источник модуляции баланса эффекта | |
| ж | Amt | ..-100...+100 |
| | Глубина модуляции баланса эффекта | |

в: ER Level, г: 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.



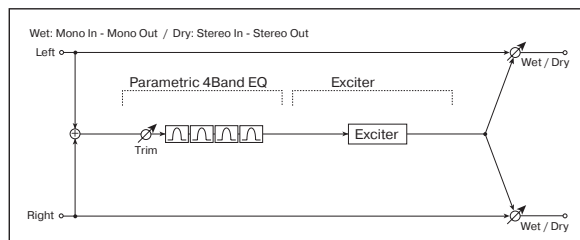
Цепочка моно — моно

В разделе описываются комбинации двух последовательно соединенных монофонических эффектов.


058: Par4Eq-Exc

(Parametric 4-Band EQ — Exciter)

В эффекте объединены монофонические четырехполосный параметрический эквалайзер и эксайтер.



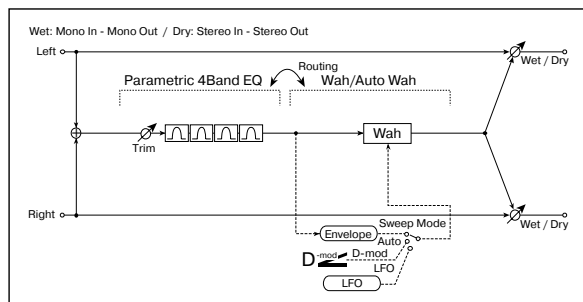
| | | |
|---|--------------------------------------------|------------------|
| а | [E] Trim | .0...100 |
| | Уровень входа параметрического эквалайзера | |
| б | [E] Band1 Cutoff [Hz] | .20...1.00 kHz |
| | Центральная частота полосы 1 | |
| б | Q | .0.5...10.0 |
| | Добротность полосы 1 | .см. Fx: 006 |
| б | Gain [dB] | ..-18...+18 dB |
| | Коэффициент усиления полосы 1 | |
| в | [E] Band2 Cutoff [Hz] | .50...5.00 kHz |
| | Центральная частота полосы 2 | |
| в | Q | .0.5...10.0 |
| | Добротность полосы 2 | .см. Fx: 006 |
| в | Gain [dB] | ..-18...+18 dB |
| | Коэффициент усиления полосы 2 | |
| г | [E] Band3 Cutoff [Hz] | .300...10.00 kHz |
| | Центральная частота полосы 3 | |
| г | Q | .0.5...10.0 |
| | Добротность полосы 3 | .см. Fx: 006 |
| г | Gain [dB] | ..-18...+18 dB |
| | Коэффициент усиления полосы 3 | |

| | | |
|---|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|
| д | [E] Band4 Cutoff [Hz] | 500...20.00 kHz |
| | Центральная частота полосы 4 | |
| д | Q | 0.5...10.0 |
| | Добротность полосы 4см. Fx: 006 | |
| д | Gain [dB] | -18...+18 dB |
| | Коэффициент усиления полосы 4 | |
| е | [X] Exciter Blend | -100...+100 |
| | Интенсивность (глубина) эффекта эксайтерасм. Fx: 011 | |
| ж | [X] Emphatic Point | 0...70 |
| | Диапазон частот, на которые воздействует эксайтерсм. Fx: 011 | |
| з | W/D (Wet/Dry) | Dry, 1:99...,99:1 Wet |
| | Баланс обработанного и прямого сигналов  | |
| з | (Source) | Off...Tempo |
| | Источник модуляции баланса эффекта | |
| з | (Amount) | -100...+100 |
| | Глубина модуляции баланса эффекта | |

059: Par4Eq-Wah

(Parametric 4-Band EQ — Wah/Auto Wah)

В эффекте объединены монофонические четырех-полосный параметрический эквалайзер и эффект “вау-вау”. Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.

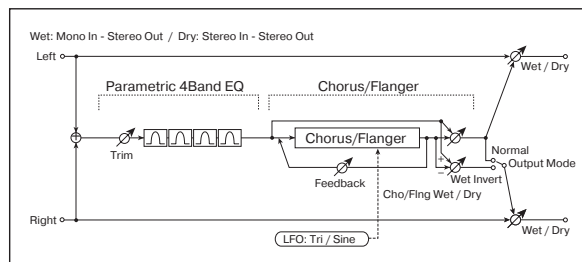


| | | |
|---|-------------------------------------------------------|-----------------|
| а | [E] Trim | 0...100 |
| | Уровень входного сигнала параметрического эквалайзера | |
| б | [E] Band1 Cutoff [Hz] | 20...1.00 kHz |
| | Центральная частота полосы 1 | |
| б | Q | 0.5...10.0 |
| | Добротность полосы 1см. Fx: 006 | |
| б | Gain [dB] | -18...+18 dB |
| | Коэффициент усиления полосы 1 | |
| в | [E] Band2 Cutoff [Hz] | 50...5.00 kHz |
| | Центральная частота полосы 2 | |
| в | Q | 0.5...10.0 |
| | Добротность полосы 2см. Fx: 006 | |
| в | Gain [dB] | -18...+18 dB |
| | Коэффициент усиления полосы 2 | |
| г | [E] Band3 Cutoff [Hz] | 300...10.00 kHz |
| | Центральная частота полосы 3 | |
| г | Q | 0.5...10.0 |
| | Добротность полосы 3см. Fx: 006 | |


| | | |
|---|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|
| г | Gain [dB] | -18...+18 dB |
| | Коэффициент усиления полосы 3 | |
| д | [E] Band4 Cutoff [Hz] | .500...20.00 kHz |
| | Центральная частота полосы 4 | |
| д | Q | .0.5...10.0 |
| | Добротность полосы 4 см. Fx: 006 | |
| д | Gain [dB] | -18...+18 dB |
| | Коэффициент усиления полосы 4 | |
| е | [W] Frequency Bottom | .0...100 |
| | Нижняя граница центральной частоты эффекта “вау-вау” см. Fx: 009 | |
| е | Frequency Top | .0...100 |
| | Верхняя граница центральной частоты эффекта “вау-вау” см. Fx: 009 | |
| ж | [W] Sweep Mode | Auto, D-mod, LFO |
| | Источник управления эффектом “вау-вау”: автоматический режим, источник модуляции, LFO см. Fx: 009, D^{mod} | |
| ж | Src | .Off...Tempo |
| | Источник модуляции эффекта “вау-вау”, если “Sweep Mode” = Dmod | |
| з | [W] LFO Frequency [Hz] | .0.02...20.00 Hz |
| | Частота LFO | |
| з | Resonance | .0...100 |
| | Глубина резонанса | |
| з | LPF | .Off, On |
| | Состояние обрезающего фильтра высоких частот (выключен/включен) | |
| и | Routing | .PEQ → WAN, WAN → PEQ |
| | Порядок следования в эффекте блоков эквалайзера и “вау-вау” | |
| к | Wet/Dry | .Dry, 1:99...,99:1 Wet |
| | Баланс обработанного и прямого сигналов D^{mod} | |
| к | Src | .Off...Tempo |
| | Источник модуляции баланса эффекта | |
| к | Amt | -.100...+100 |
| | Глубина модуляции баланса эффекта | |

060: 4EqPhsrChFI
(Parametric 4-Band EQ — Chorus/Flanger)

В эффекте объединены монофонические четырех-полосный параметрический эквалайзер и хорус/флэнжер.



| | | |
|---|-------------------------------------------------------|----------------|
| а | [E] Trim | .0...100 |
| | Уровень входного сигнала параметрического эквалайзера | |
| б | [E] Band1 Cutoff [Hz] | .20...1.00 kHz |
| | Центральная частота полосы 1 | |

| | | | |
|---|------------------------------------------|-----------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| б | Q | | .0.5...10.0 |
| | Добротность полосы 1 | | .см. Fx: 006 |
| б | Gain [dB] | | .-18...+18 dB |
| | Коэффициент усиления полосы 1 | | |
| в | [E] Band2 Cutoff [Hz] | | .50...5.00 kHz |
| | Центральная частота полосы 2 | | |
| в | Q | | .0.5...10.0 |
| | Добротность полосы 2 | | .см. Fx: 006 |
| в | Gain [dB] | | .-18...+18 dB |
| | Коэффициент усиления полосы 2 | | |
| г | [E] Band3 Cutoff [Hz] | | .300...10.00 kHz |
| | Центральная частота полосы 3 | | |
| г | Q | | .0.5...10.0 |
| | Добротность полосы 3 | | .см. Fx: 006 |
| г | Gain [dB] | | .-18...+18 dB |
| | Коэффициент усиления полосы 3 | | |
| д | [E] Band4 Cutoff [Hz] | | .500...20.00 kHz |
| | Центральная частота полосы 4 | | |
| д | Q | | .0.5...10.0 |
| | Добротность полосы 4 | | .см. Fx: 006 |
| д | Gain [dB] | | .-18...+18 dB |
| | Коэффициент усиления полосы 4 | | |
| е | [F] Delay Time [msec] | | .0.0...50.0 ms |
| | Время задержки | | |
| ж | [F] LFO Frequency [Hz] | | .0.02...20.00 Hz |
| | Частота LFO | | |
| ж | LFO Waveform | | .Triangle, Sine |
| | Форма волны LFO | | |
| з | [F] Depth | | .0...100 |
| | Глубина модуляции с помощью LFO | | |
| з | Feedback | | .-100...+100 |
| | Глубина обратной связи | | .см. Fx: 020 |
| и | [F] Cho/Flng Wet/Dry | | .-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet |
| | Баланс блоков хорус/флэнжер | | .см. Fx: 010, 020 |
| и | Output Mode | | .Normal, Wet Invert |
| | Режим работы выходов блока хорус/флэнжер | | |
| к | Wet/Dry | | .Dry, 1:99...99:1 Wet |
| | Баланс обработанного и прямого сигналов | |  |
| к | Src | | .Off...Tempo |
| | Источник модуляции баланса эффекта | | |
| к | Amt | | .-100...+100 |
| | Глубина модуляции баланса эффекта | | |

и: Output Mode

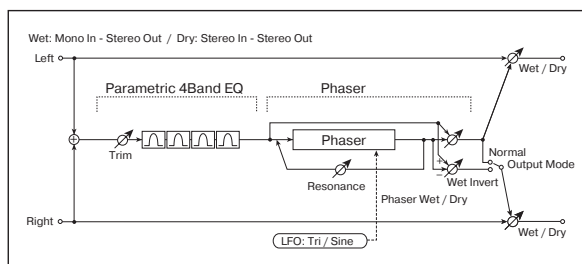
Если выбрано значение **Wet Invert**, то фаза правого канала блока хорус/флэнжер инвертируется. Это позволяет имитировать псевдостереофонический эффект, расширить стерео образ.

Однако если выход эффекта коммутируется с монофоническим эффектом, то звуки левого и правого каналов, вследствие разности фаз, могут погасить друг друга. В этом случае эффект хоруса/флэнжера теряется.


061: Par4Eq-Phsr

(Parametric 4-Band EQ — Phaser)

В эффекте объединены монофонические четырех-полосный параметрический эквалайзер и фазер.



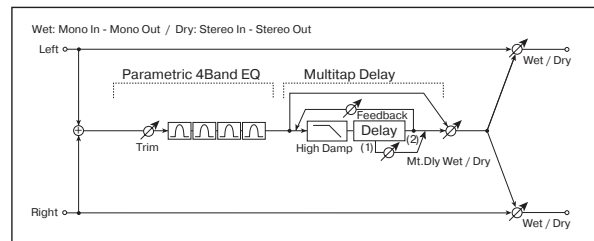
| | | |
|---|-------------------------------------------------------|------------------|
| a | [E] Trim | 0...100 |
| | Уровень входного сигнала параметрического эквалайзера | |
| б | [E] Band1 Cutoff [Hz] | .20...1.00 kHz |
| | Центральная частота полосы 1 | |
| б | Q | .0.5...10.0 |
| | Добротность полосы 1 | |
| | | .см. Fx: 006 |
| б | Gain [dB] | -18...+18 dB |
| | Коэффициент усиления полосы 1 | |
| в | [E] Band2 Cutoff [Hz] | .50...5.00 kHz |
| | Центральная частота полосы 2 | |
| в | Q | .0.5...10.0 |
| | Добротность полосы 2 | |
| | | .см. Fx: 006 |
| в | Gain [dB] | -18...+18 dB |
| | Коэффициент усиления полосы 2 | |
| г | [E] Band3 Cutoff [Hz] | .300...10.00 kHz |
| | Центральная частота полосы 3 | |
| г | Q | .0.5...10.0 |
| | Добротность полосы 3 | |
| | | .см. Fx: 006 |
| г | Gain [dB] | -18...+18 dB |
| | Коэффициент усиления полосы 3 | |
| д | [E] Band4 Cutoff [Hz] | .500...20.00 kHz |
| | Центральная частота полосы 4 | |
| д | Q | .0.5...10.0 |
| | Добротность полосы 4 | |
| | | .см. Fx: 006 |
| д | Gain [dB] | -18...+18 dB |
| | Коэффициент усиления полосы 4 | |
| e | [P] LFO Frequency [Hz] | .0.02...20.00 Hz |
| | Частота LFO | |
| e | LFO Waveform | .Triangle, Sine |
| | Форма волны LFO фазера | |
| ж | [P] Manual | .0...100 |
| | Частота, к которой применяется эффект | |

| | | |
|---|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------|
| з | [P] Depth | 0...100 |
| | Глубина модуляции с помощью LFO | |
| з | Resonance | -100...+100 |
| | Глубина резонанса .см. Fx: 023 | |
| и | [P] Phaser Wet/Dry | -Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet |
| | Баланс блока фазера .см. Fx: 010, 023 | |
| и | Output Mode | Normal, Wet Invert |
| | Режим работы выходов блока фазера .см. Fx: 060 | |
| к | Wet/Dry | Dry, 1:99...99:1 Wet |
| | Баланс обработанного и прямого сигналов  | |
| к | Src | Off...Tempo |
| | Источник модуляции баланса эффекта | |
| к | Amt | -100...+100 |
| | Глубина модуляции баланса эффекта | |

062: P4Eq-TapDly

(Parametric 4-Band EQ — Multitap Delay)

В эффекте объединены монофонические четырех-полосный параметрический эквалайзер и многоотборная задержка.



| | | |
|---|-------------------------------------------------------|-----------------|
| а | [E] Trim | 0...100 |
| | Уровень входного сигнала параметрического эквалайзера | |
| б | [E] Band1 Cutoff [Hz] | 20...1.00 kHz |
| | Центральная частота полосы 1 | |
| б | Q | 0.5...10.0 |
| | Добротность полосы 1 .см. Fx: 006 | |
| б | Gain [dB] | -18...+18 dB |
| | Коэффициент усиления полосы 1 | |
| в | [E] Band2 Cutoff [Hz] | 50...5.00 kHz |
| | Центральная частота полосы 2 | |
| в | Q | 0.5...10.0 |
| | Добротность полосы 2 .см. Fx: 006 | |
| в | Gain [dB] | -18...+18 dB |
| | Коэффициент усиления полосы 2 | |
| г | [E] Band3 Cutoff [Hz] | 300...10.00 kHz |
| | Центральная частота полосы 3 | |
| г | Q | 0.5...10.0 |
| | Добротность полосы 3 .см. Fx: 006 | |
| г | Gain [dB] | -18...+18 dB |
| | Коэффициент усиления полосы 3 | |

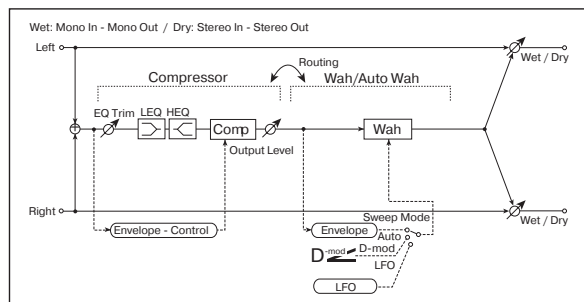
| | | |
|---|----------------------------------------------------------------------|------------------------|
| д | [E] Band4 Cutoff [Hz] | .500...20.00 kHz |
| | Центральная частота полосы 4 | |
| д | Q | .0.5...10.0 |
| | Добротность полосы 4 | .см. Fx: 006 |
| д | Gain [dB] | -.18...+18 dB |
| | Коэффициент усиления полосы 4 | |
| е | [D] Tap1 Time [msec] | .0...680 ms |
| | Время задержки отбора Tap1 | |
| е | T1 Level (Tap1 Level) | .0...100 |
| | Выходной уровень отбора Tap1 | .см. Fx: 045 |
| ж | [D] Tap2 Time [msec] | .0...680 ms |
| | Время задержки отбора Tap2 | |
| ж | Feedback | -.100...+100 |
| | Глубина обратной связи отбора Tap2 | |
| з | [D] Mt.Delay Wet/Dry | .Dry, 2:98...98:2, Wet |
| | Баланс блока многоотборной задержки | |
| з | High Damp [%] | .0...100% |
| | Глубина демпфирования высокочастотной составляющей сигнала | .см. Fx: 043 |
| и | Wet/Dry | .Dry, 1:99...99:1 Wet |
| | Баланс обработанного и прямого сигналов | D-mod |
| и | Src | .Off...Tempo |
| | Источник модуляции баланса эффекта | |
| и | Amt | -.100...+100 |
| | Глубина модуляции баланса эффекта | |


063: Cmp-AutoWah

(Compressor- Wah/Auto Wah)

В эффекте объединены монофонические компрессор и “вау-вау”. Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.

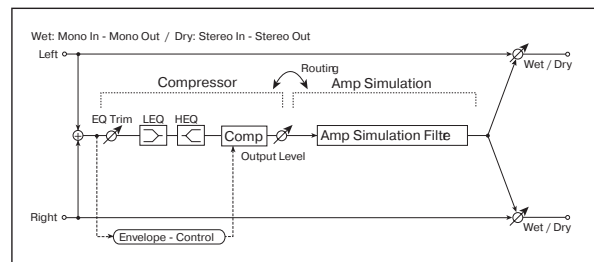
| | | |
|---|-----------------------------------------------------------|---------------|
| а | [C] Sensitivity | .1...100 |
| | Чувствительность | .см. Fx: 002 |
| б | [C] Attack | .1...100 |
| | Атака | .см. Fx: 002 |
| б | Output Level | .0...100 |
| | Выходной уровень компрессора | |
| в | [C] EQ Trim | .0...100 |
| | Входной уровень эквалайзера | |
| г | [C] Pre LEQ Gain [dB] | -.15...+15 dB |
| | Коэффициент усиления эквалайзером низкочастотного сигнала | |




| | | |
|---|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|
| г | Pre HEQ Gain [dB] | -15...+15 dB |
| | Коэффициент усиления эквалайзером высокочастотного сигнала | |
| д | [W] Frequency Bottom | 0...100 |
| | Нижняя граница центральной частоты эффекта “вау-вау”см. Fx: 009 | |
| д | Frequency Top | 0...100 |
| | Верхняя граница центральной частоты эффекта “вау-вау”см. Fx: 009 | |
| е | [W] Sweep Mode | Auto, D-mod, LFO |
| | Источник управления эффектом “вау-вау”: автоматический режим, источник модуляции, LFO см. Fx: 009,  | |
| е | Src | Off...Tempo |
| | Источник модуляции эффекта “вау-вау”, если “[W] Sweep Mode” = D-mod | |
| ж | [W] LFO Frequency [Hz] | 0.02...20.00 Hz |
| | Частота LFO | |
| з | [W] Resonance | 0...100 |
| | Глубина резонанса | |
| з | Low Pass Filter | Off, On |
| | Состояние обрезающего фильтра высоких частот блока “вау-вау” (выключен/включен) | |
| и | Routing | CMP → WAH, WAH → CMP |
| | Порядок следования в эффекте блоков компрессора и “вау-вау” | |
| к | Wet/Dry | Dry, 1:99...,99:1 Wet |
| | Баланс обработанного и прямого сигналов  | |
| к | Src | Off...Tempo |
| | Источник модуляции баланса эффекта | |
| к | Amt | -100...+100 |
| | Глубина модуляции баланса эффекта | |

064: Cmp-AmpSim (Compressor- Amp Simulation)

В эффекте объединены монофонические компрессор и блок имитации усилителя. Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.

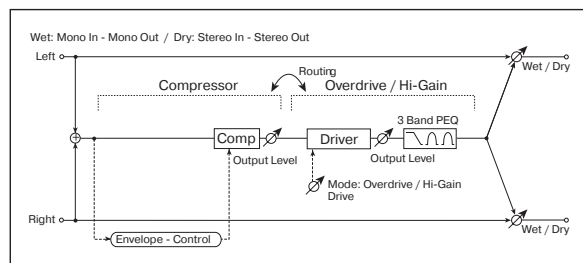



| | | |
|---|-----------------------------------------------------------|--------------|
| а | [C] Sensitivity | 1...100 |
| | Чувствительностьсм. Fx: 002 | |
| б | [C] Attack | 1...100 |
| | Атакасм. Fx: 002 | |
| б | Output Level | 0...100 |
| | Выходной уровень компрессорасм. Fx: 002 | |
| в | [C] EQ Trim | 0...100 |
| | Уровень входного сигнала эквалайзера | |
| г | [C] Pre LEQ Gain [dB] | -15...+15 dB |
| | Коэффициент усиления эквалайзером низкочастотного сигнала | |


| | | |
|---|-----------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| г | Pre HEQ Gain [dB] | -15...+15 dB |
| | Коэффициент усиления эквалайзером высокочастотного сигнала | |
| д | [A] Amplifier Type | ..SS, EL84, 6L6 |
| | Тип гитарного усилителя | |
| е | Routing | ..CMP → AMP, AMP → CMP |
| | Порядок следования в эффекте блоков компрессора и гитарного усилителя | |
| ж | Wet/Dry | ..Dry, 1:99...99:1 Wet |
| | Баланс обработанного и прямого сигналов | |
| | |  |
| ж | Src | ..Off...Tempo |
| | Источник модуляции баланса эффекта | |
| ж | Amt | ..-100...+100 |
| | Глубина модуляции баланса эффекта | |

065: Cmp-OD/HiG (Compressor-Overdrive/Hi.Gain)

В эффекте объединены монофонические компрессор и блок овердрайв/дисторшен. Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.



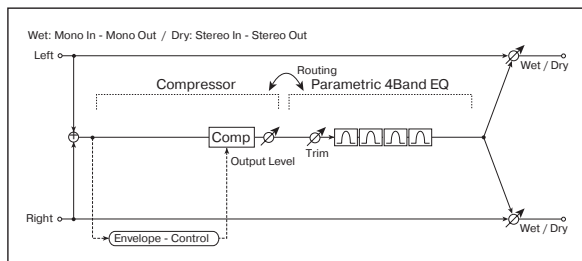
| | | |
|---|------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| а | [C] Sensitivity | ..1...100 |
| | Чувствительность | |
| б | [C] Attack | ..1...100 |
| | Атака | |
| б | Output Level | ..0...100 |
| | Выходной уровень компрессора | |
| в | [O] Drive Mode | ..Overdrive, Hi-Gain |
| | Режим: овердрайв, дисторшен с высоким коэффициентом усиления | |
| в | Drive | ..1...100 |
| | Глубина дисторшена | |
| г | [O] Output Level | ..0...50 |
| | Выходной уровень овердрайва | |
| | | ..см. Fx: 006,  |
| г | Src | ..Off...Tempo |
| | Источник модуляции выходного уровня овердрайва | |
| г | Amt | ..-50...+50 |
| | Глубина модуляции выходного уровня овердрайва | |
| д | [O] Low Cutoff [Hz] | ..20...1.00 kHz |
| | Граничная частота низкочастотного фильтра полочного типа | |
| д | Gain [dB] | ..-18...+18 dB |
| | Коэффициент усиления фильтром низкочастотного сигнала | |
| е | [O] Mid1 Cutoff [Hz] | ..300...10.00 kHz |
| | Центральная частота фильтра средних/высоких частот 1 колокольного типа | |

| | | |
|---|----------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| e | Q | 0.5...10.0 |
| | Добротность фильтра средних/высоких частот 1 | см. Fx: 006 |
| e | Gain [dB] | -18...+18 dB |
| | Коэффициент усиления фильтра средних/высоких частот 1 | |
| ж | [O] Mid2 Cutoff [Hz] | 500...20.00 kHz |
| | Центральная частота фильтра средних/высоких частот 2 колокольного типа | |
| ж | Q | 0.5...10.0 |
| | Добротность фильтра средних/высоких частот 2 | см. Fx: 006 |
| ж | Gain [dB] | -18...+18 dB |
| | Коэффициент усиления фильтра средних/высоких частот 2 | |
| з | Routing | CMP → OD, OD → CMP |
| | Порядок следования в эффекте блока компрессора и блока овердрайв/дисторшен | |
| и | Wet/Dry | Dry, 1:99...,99:1 Wet |
| | Баланс обработанного и прямого сигналов |  |
| и | Src | Off...Tempo |
| | Источник модуляции баланса эффекта | |
| и | Amt | -100...+100 |
| | Глубина модуляции баланса эффекта | |

066: Cmp-Par.4Eq

(Compressor — Parametric 4-Band EQ)

В эффекте объединены монофонические компрессор и четырех-полосный параметрический эквалайзер. Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.



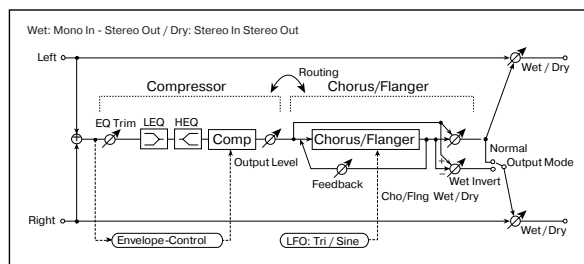
| | | |
|---|-------------------------------|---------------|
| a | [C] Sensitivity | 1...100 |
| | Чувствительность | см. Fx: 002 |
| б | [C] Attack | 1...100 |
| | Атака | см. Fx: 002 |
| б | Output Level | 0...100 |
| | Выходной уровень компрессора | см. Fx: 002 |
| в | [E] Trim | 0...100 |
| | Входной уровень эквалайзера | |
| г | [E] Band1 Cutoff [Hz] | 20...1.00 kHz |
| | Центральная частота полосы 1 | |
| г | Q | 0.5...10.0 |
| | Добротность полосы 1 | см. Fx: 006 |
| г | Gain [dB] | -18...+18 dB |
| | Коэффициент усиления полосы 1 | |
| д | [E] Band2 Cutoff [Hz] | 50...5.00 kHz |
| | Центральная частота полосы 2 | |


| | | | |
|---|--------------------------------------------------------------------------------|-------|------------------------|
| д | Q | | .0.5...10.0 |
| | Добротность полосы 2 | | .см. Fx: 006 |
| д | Gain [dB] | | ..-18...+18 dB |
| | Коэффициент усиления полосы 2 | | |
| е | [E] Band3 Cutoff [Hz] | | .300...10.00 kHz |
| | Центральная частота полосы 3 | | |
| е | Q | | .0.5...10.0 |
| | Добротность полосы 3 | | .см. Fx: 006 |
| е | Gain [dB] | | ..-18...+18 dB |
| | Коэффициент усиления полосы 3 | | |
| ж | [E] Band4 Cutoff [Hz] | | .500...20.00 kHz |
| | Центральная частота полосы 4 | | |
| ж | Q | | .0.5...10.0 |
| | Добротность полосы 4 | | .см. Fx: 006 |
| ж | Gain [dB] | | ..-18...+18 dB |
| | Коэффициент усиления полосы 4 | | |
| з | Routing | | .CMP → PEQ, PEQ → CMP |
| | Порядок следования в эффекте блоков компрессора и параметрического эквалайзера | | |
| и | Wet/Dry | | .Dry, 1:99...,99:1 Wet |
| | Баланс обработанного и прямого сигналов | | |
| и | Src | | .Off...Tempo |
| | Источник модуляции баланса эффекта | | |
| и | Amt | | ..-100...+100 |
| | Глубина модуляции баланса эффекта | | |

067: Cmp-ChorFlg (Compressor-Chorus/Flanger)

В эффекте объединены монофонические компрессор и блок хорус/флэнжер. Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.

| | | | |
|---|-----------------------------------------------------------|-------|----------------|
| а | [C] Sensitivity | | .1...100 |
| | Чувствительность | | .см. Fx: 002 |
| б | [C] Attack | | .1...100 |
| | Атака | | .см. Fx: 002 |
| б | Output Level | | .0...100 |
| | Выходной уровень компрессора | | .см. Fx: 002 |
| в | [C] EQ Trim | | .0...100 |
| | Входной уровень эквалайзера | | |
| г | [C] Pre LEQ Gain [dB] | | ..-15...+15 dB |
| | Коэффициент усиления эквалайзером низкочастотного сигнала | | |



| | | |
|---|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|
| г | Pre HEQ Gain [dB] | -15...+15 dB |
| | Коэффициент усиления эквалайзером высокочастотного сигнала | |
| д | [F] Delay Time [msec] | .0.0...50.0 ms |
| | Время задержки | |
| е | [F] LFO Frequency [Hz] | .0.02...20.00 Hz |
| | Частота LFO | |
| е | LFO Waveform | Triangle, Sine |
| | Форма волны LFO блока хорус/флэнжер | |
| ж | [F] Depth | .0...100 |
| | Глубина модуляции с помощью LFO | |
| ж | Feedback | -100...+100 |
| | Глубина обратной связисм. Fx: 020 | |
| з | [F] Cho/Flng Wet/Dry | -Wet...2:98, Dry, 2:98...Wet |
| | Баланс блока хорус/флэнжерсм. Fx: 010, 020 | |
| з | Output Mode | Normal, Wet Invert |
| | Режим работы выходов блока хорус/флэнжер | |
| и | Routing | CMP → FLNG, FLNG → CMP |
| | Порядок следования в эффекте блоков компрессора и блока хорус/флэнжер | |
| ж | Wet/Dry | Dry, 1:99...,99:1 Wet |
| | Баланс обработанного и прямого сигналов  | |
| ж | Src | Off...Tempo |
| | Источник модуляции баланса эффекта | |
| ж | Amt | -100...+100 |
| | Глубина модуляции баланса эффекта | |

з: Output Mode, и: Routing

Если выбрано значение **Wet Invert**, то фаза правого канала блока хорус/флэнжер инвертируется. Это позволяет имитировать псевдостереофонический эффект, расширить стерео образ.

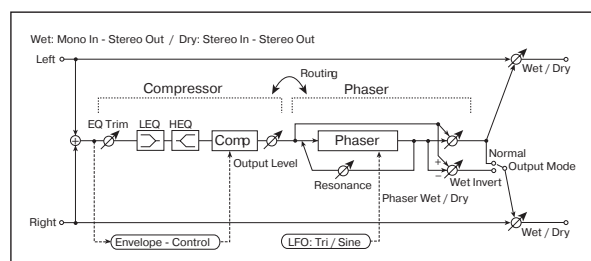
Однако если выход эффекта коммутируется с монофоническим эффектом, то звуки левого и правого каналов, вследствие разности фаз, могут погасить друг друга. В этом случае эффект хоруса/флэнжера теряется.

Если параметр “Routing” равен **FLNG → CMP**, то “Output Mode” устанавливается в **Normal**.

068: Cmp-Phaser

(Compressor-Phaser)

В эффекте объединены монофонические компрессор и фазер. Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.

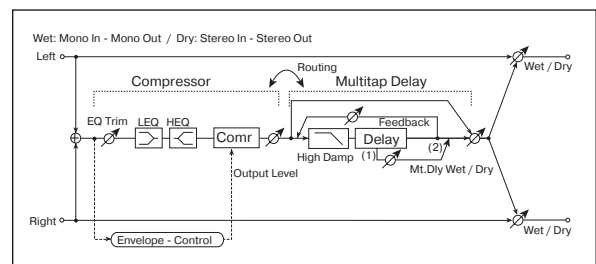


| | | |
|---|-----------------------------------|----------|
| а | [C] Sensitivity | .1...100 |
| | Чувствительностьсм. Fx: 002 | |
| б | [C] Attack | .1...100 |
| | Атакасм. Fx: 002 | |


| | | |
|---|----------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| б | Output Level | 0...100 |
| | Выходной уровень компрессора | см. Fx: 002 |
| в | [C] EQ Trim | 0...100 |
| | Уровень входного сигнала эквалайзера | |
| г | [C] Pre LEQ Gain [dB] | -15...+15 dB |
| | Коэффициент усиления эквалайзером низкочастотного сигнала | |
| г | Pre HEQ Gain [dB] | -15...+15 dB |
| | Коэффициент усиления эквалайзером высокочастотного сигнала | |
| д | [P] LFO Frequency [Hz] | 0.02...20.00 Hz |
| | Частота LFO | |
| д | LFO Waveform | Triangle, Sine |
| | Форма волны LFO фазера | |
| е | [P] Manual | 0...100 |
| | Частота, на которую воздействует эффект | |
| ж | [P] Depth | 0...100 |
| | Глубина модуляции с помощью LFO | |
| ж | Resonance | -100...+100 |
| | Глубина резонанса | см. Fx: 023 |
| з | [P] Phaser Wet/Dry | -Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet |
| | Баланс блока фазера | см. Fx: 010, 023 |
| з | Output Mode | Normal, Wet Invert |
| | Режим работы выходов блока фазера | см. Fx: 067 |
| и | Routing | CMP → PHS, PHS → CMP |
| | Порядок следования в эффекте блоков компрессора и блока фазера | см. Fx: 067 |
| к | Wet/Dry | Dry, 1:99...99:1 Wet |
| | Баланс обработанного и прямого сигналов |  |
| к | Src | Off...Tempo |
| | Источник модуляции баланса эффекта | |
| к | Amt | -100...+100 |
| | Глубина модуляции баланса эффекта | |

069: Cmp-MTapDly (Compressor-Multitap Delay)

В эффекте объединены монофонические компрессор и многоотборная задержка. Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.



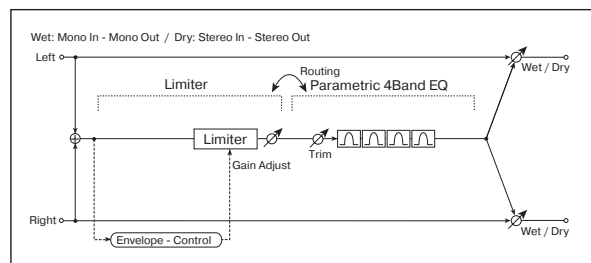
| | | |
|---|------------------|-------------|
| а | [C] Sensitivity | 1...100 |
| | Чувствительность | см. Fx: 002 |
| б | [C] Attack | 1...100 |
| | Атака | см. Fx: 002 |

| | | |
|---|--------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| б | Output Level | 0...100 |
| | Выходной уровень компрессора | см. Fx: 002 |
| в | [C] EQ Trim | 0...100 |
| | Входной уровень эквалайзера | |
| г | [C] Pre LEQ Gain [dB] | -15...+15 dB |
| | Коэффициент усиления эквалайзером низкочастотного сигнала | |
| г | Pre HEQ Gain [dB] | -15...+15 dB |
| | Коэффициент усиления эквалайзером высокочастотного сигнала | |
| д | [D] Tap1 Time [msec] | 0...680 ms |
| | Время задержки отбора Tap1 | |
| д | Tap1 Level | 0...100 |
| | Выходной уровень отбора Tap1 | см. Fx: 045 |
| е | [D] Tap2 Time [msec] | 0...680 ms |
| | Время задержки отбора Tap2 | |
| е | Feedback | -100...+100 |
| | Глубина обратной связи отбора Tap2 | |
| ж | [D] High Damp [%] | 0...100% |
| | Глубина демпфирования высокочастотной составляющей сигнала | см. Fx: 043 |
| з | [D] Mt.Delay Wet/Dry | Dry, 1:99...99:1, Wet |
| | Баланс блока многоотборной задержки | |
| и | Routing | .CMP → DLY, DLY → CMP |
| | Порядок следования в эффекте блоков компрессора и блока многоотборной задержки | |
| к | Wet/Dry | Dry, 1:99...99:1 Wet |
| | Баланс обработанного и прямого сигналов |  |
| к | Src | .Off...Tempo |
| | Источник модуляции баланса эффекта | |
| к | Amt | -100...+100 |
| | Глубина модуляции баланса эффекта | |


070: Lim-Par.4Eq

(Limiter-Parametric 4-Band EQ)

В эффекте объединены монофонические лимитер и четырех-полосный параметрический эквалайзер. Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.



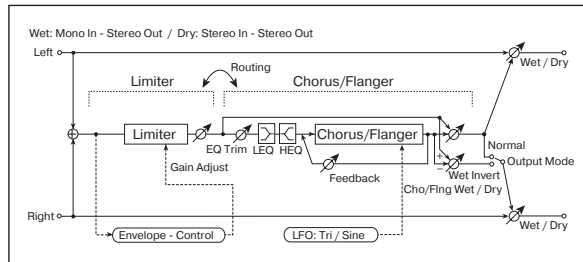
| | | |
|---|----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|
| а | [L] Ratio | 1.0:1...50.0:1, Inf:1 |
| | Коэффициент компрессии | см. Fx: 003 |
| а | Threshold [dB] | -40...0 dB |
| | Компенсируются сигналы, уровень которых выше значения, заданного этим параметром | см. Fx: 003 |
| б | [L] Attack | 1...100 |
| | Время атаки | см. Fx: 003 |

| | | | |
|---|-----------------------------------------------------------------------------|-----------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| б | Release | | .1...100 |
| | Время восстановления | | .см. Fx: 003 |
| в | [L] Gain Adjust [dB] | | .-Inf, -38...+24 dB |
| | Уровень усиления сигнала на выходе лимитера | | .см. Fx: 003 |
| г | [E] Trim | | .0...100 |
| | Уровень входного сигнала параметрического эквалайзера | | |
| д | [E] Band1 Cutoff [Hz] | | .20...1.00 kHz |
| | Центральная частота полосы 1 | | |
| д | Q | | .0.5...10.0 |
| | Добротность полосы 1 | | .см. Fx: 006 |
| д | Gain [dB] | | .-18...+18 dB |
| | Коэффициент усиления полосы 1 | | |
| е | [E] Band2 Cutoff [Hz] | | .50...5.00 kHz |
| | Центральная частота полосы 2 | | |
| е | Q | | .0.5...10.0 |
| | Добротность полосы 2 | | .см. Fx: 006 |
| е | Gain [dB] | | .-18...+18 dB |
| | Коэффициент усиления полосы 2 | | |
| ж | [E] Band3 Cutoff [Hz] | | .300...10.00 kHz |
| | Центральная частота полосы 3 | | |
| ж | Q | | .0.5...10.0 |
| | Добротность полосы 3 | | .см. Fx: 006 |
| ж | Gain [dB] | | .-18...+18 dB |
| | Коэффициент усиления полосы 3 | | |
| з | [E] Band4 Cutoff [Hz] | | .500...20.00 kHz |
| | Центральная частота полосы 4 | | |
| з | Q | | .0.5...10.0 |
| | Добротность полосы 4 | | .см. Fx: 006 |
| з | Gain [dB] | | .-18...+18 dB |
| | Коэффициент усиления полосы 4 | | |
| и | Routing | | .LMT → PEQ, PEQ → LMT |
| | Порядок следования в эффекте блоков лимитера и параметрического эквалайзера | | |
| к | Wet/Dry | | .Dry, 1:99...;99:1 Wet |
| | Баланс обработанного и прямого сигналов | | .  |
| к | Src | | .Off...Tempo |
| | Источник модуляции баланса эффекта | | |
| к | Amt | | .-100...+100 |
| | Глубина модуляции баланса эффекта | | |

071: Lim-ChorFlg

(Limiter-Chorus/Flanger)

В эффекте объединены монофонические лимитер и блок хорус/флэнжер. Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.

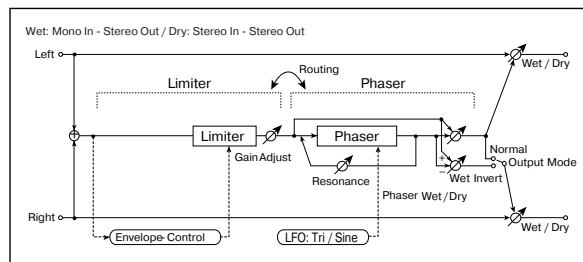


| | | | |
|---|-----------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------|--|
| а | [L] Ratio |1.0:1...50.0:1, Inf:1 | |
| | Коэффициент компрессии |см. Fx: 003 | |
| а | Threshold |-40...0 dB | |
| | Компрессируются сигналы, уровень которых выше значения, заданного этим параметром |см. Fx: 003 | |
| б | [L] Attack |1...100 | |
| | Время атаки |см. Fx: 003 | |
| б | Release |1...100 | |
| | Время восстановления |см. Fx: 003 | |
| в | [L] Gain Adjust [dB] |-Inf, -38...+24 dB | |
| | Уровень усиления сигнала на выходе лимитера |см. Fx: 003 | |
| г | [F] LFO Frequency [Hz] |0.02...20.00 Hz | |
| | Частота LFO | | |
| г | LFO Waveform |Triangle, Sine | |
| | Форма волны LFO блока хорус/флэнжер | | |
| д | [F] Delay Time [msec] |0.0...50.0 ms | |
| | Время задержки | | |
| д | Depth |0...100 | |
| | Глубина модуляции с помощью LFO | | |
| д | Feedback |-100...+100 | |
| | Глубина обратной связи |см. Fx: 020 | |
| е | [F] EQ Trim |0...100 | |
| | Входной уровень эквалайзера | | |
| ж | [F] Pre LEQ Gain [dB] |-15...+15 dB | |
| | Коэффициент усиления эквалайзером низкочастотного сигнала | | |
| ж | Pre HEQ Gain [dB] |-15...+15 dB | |
| | Коэффициент усиления эквалайзером высокочастотного сигнала | | |
| з | [F] Cho/Flng Wet/Dry |-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet | |
| | Баланс блока хорус/флэнжер |см. Fx: 010, 020 | |
| з | Output Mode |Normal, Wet Invert | |
| | Режим работы выходов блока хорус/флэнжер |см. Fx: 067 | |
| и | Routing |LMT → FLNG, FLNG → LMT | |
| | Порядок следования в эффекте блоков лимитера и блока хорус/флэнжер |см. Fx: 067 | |
| к | Wet/Dry |Dry, 1:99...99:1 Wet | |
| | Баланс обработанного и прямого сигналов |D ^{med} | |
| к | Src |Off...Tempo | |
| | Источник модуляции баланса эффекта | | |

к Amt-100...+100
Глубина модуляции баланса эффекта

072: Lim-Phaser

В эффекте объединены монофонические лимитер и фазер. Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.



а [L] Ratio1.0:1...50.0:1, Inf:1
Коэффициент компрессии сигнала ... см. Fx: 003

а Threshold [dB]-40...0 dB
Компрессируются сигналы, уровень которых выше значения, заданного этим параметром ... см. Fx: 003

б [L] Attack1...100
Время атаки см. Fx: 003

б Release1...100
Время восстановления см. Fx: 003

в [L] Gain Adjust [dB]-Inf, -38...+24 dB
Уровень усиления сигнала на выходе лимитера см. Fx: 003

г [P] LFO Frequency [Hz]0.02...20.00 Hz
Частота LFO

г LFO WaveformTriangle, Sine
Форма волны LFO

д [P] Manual0...100
Частота, на которую воздействует эффект

е [P] Depth0...100
Глубина модуляции с помощью LFO

е Resonance-100...+100
Глубина резонанса см. Fx: 023

ж [P] Phaser Wet/Dry-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet
Баланс блока фазера см. Fx: 010, 023

ж Output ModeNormal, Wet Invert
Режим работы выходов блока фазера см. Fx: 067

з RoutingLMT → PHS, PHS → LMT
Порядок следования в эффекте блоков лимитера и блока фазера см. Fx: 067

и Wet/DryDry, 1:99...99:1 Wet
Баланс обработанного и прямого сигналов

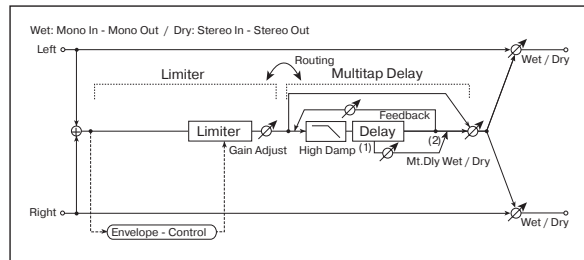
и SrcOff...Tempo
Источник модуляции баланса эффекта

и Amt-100...+100
Глубина модуляции баланса эффекта

073: Lim-MTapDly

(Limiter- Multitap Delay)

В эффекте объединены монофонические лимитер и многоотборная задержка. Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.

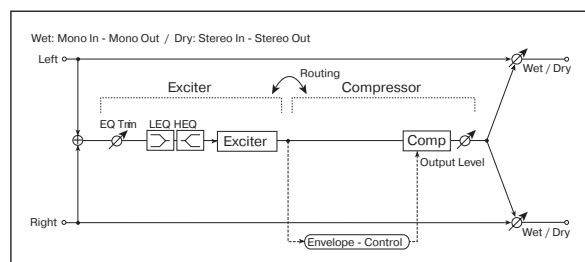



| | | | |
|---|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|------------------------|
| a | [L] Ratio | 1.0:1...50.0:1, Inf:1 | |
| | Коэффициент компрессии сигнала | | см. Fx: 003 |
| a | Threshold | | -40...0 dB |
| | Компрессируются сигналы, уровень которых выше значения, заданного этим параметром | | см. Fx: 003 |
| б | [L] Attack | | 1...100 |
| | Время атаки | | см. Fx: 003 |
| б | Release | | 1...100 |
| | Время восстановления | | см. Fx: 003 |
| в | [L] Gain Adjust [dB] | | -Inf, -38...+24 dB |
| | Уровень усиления сигнала на выходе лимитера | | см. Fx: 003 |
| г | [D] Tap1 Time [msec] | | 0...680 ms |
| | Время задержки отбора Tap1 | | |
| г | Tap1 Level | | 0...100 |
| | Выходной уровень отбора Tap1 | | см. Fx: 045 |
| д | [D] Tap2 Time [msec] | | 0...680 ms |
| | Время задержки отбора Tap2 | | |
| д | Feedback (Tap2) | | -100...+100 |
| | Глубина обратной связи отбора Tap2 | | |
| е | [D] Mt.Delay Wet/Dry | | Dry, 1:99...99:1, Wet |
| | Баланс блока многоотборной задержки | | |
| е | High Damp [%] | | 0...100% |
| | Глубина демпфирования высокочастотной составляющей сигнала | | см. Fx: 043 |
| ж | Routing | | LMT → DLY, DLY → LMT |
| | Порядок следования в эффекте блоков лимитера и многоотборной задержки | | |
| з | Wet/Dry | | Dry, 1:99...99:1 Wet |
| | Баланс обработанного и прямого сигналов | | D^{mod} |
| з | Src | | Off...Tempo |
| | Источник модуляции баланса эффекта | | |
| з | Amt | | -100...+100 |
| | Глубина модуляции баланса эффекта | | |

074: Exc-Compr

(Exciter- Compressor)

В эффекте объединены монофонические эксайтер и компрессор. Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.

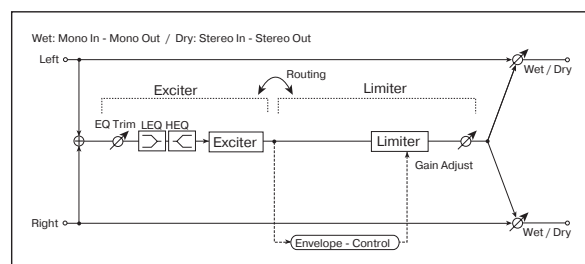


| | | |
|---|-------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|
| а | [X] Exciter Blend |-100...+100 |
| | Интенсивность (глубина) эффекта эксайтера |см. Fx: 011 |
| б | [X] Emphatic Point |0...70 |
| | Диапазон частот, на которые воздействует эффект |см. Fx: 011 |
| в | [X] EQ Trim |0...100 |
| | Уровень входного сигнала эквалайзера | |
| г | [X] Pre LEQ Gain [dB] |-15...+15 dB |
| | Коэффициент усиления эквалайзером низкочастотного сигнала | |
| г | Pre HEQ Gain [dB] |-15...+15 dB |
| | Коэффициент усиления эквалайзером высокочастотного сигнала | |
| д | [C] Sensitivity |1...100 |
| | Чувствительность |см. Fx: 002 |
| е | [C] Attack |1...100 |
| | Атака |см. Fx: 002 |
| е | Output Level |0...100 |
| | Выходной уровень компрессора |см. Fx: 002 |
| ж | Routing |XCT → CMP, CMP → XCT |
| | Порядок следования в эффекте блоков эксайтера и компрессора | |
| з | Wet/Dry |Dry, 1:99...99:1 Wet |
| | Баланс обработанного и прямого сигналов |  |
| з | Src |Off...Tempo |
| | Источник модуляции баланса эффекта | |
| з | Amt |-100...+100 |
| | Глубина модуляции баланса эффекта | |


075: Exc-Limiter

(Exciter-Limiter)

В эффекте объединены монофонические эксайтер и лимитер. Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.

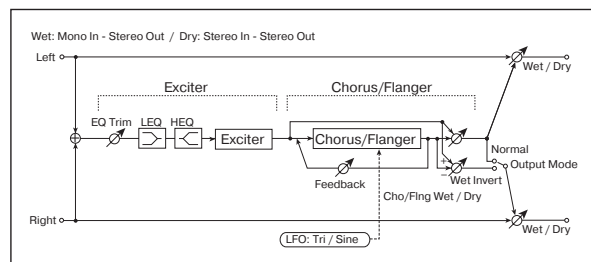


| | | |
|---|------------------------------------------------------------|-------------------|
| а | [X] Blend (Exciter Blend) |-100...+100 |
| | Интенсивность (глубина) эффекта эксайтера |см. Fx: 011 |
| б | [X] Emphatic Point |0...70 |
| | Диапазон частот, на которые воздействует эффект |см. Fx: 011 |
| в | [X] EQ Trim |0...100 |
| | Входной уровень эквалайзера | |
| г | [X] Pre LEQ Gain [dB] |-15...+15 dB |
| | Коэффициент усиления эквалайзером низкочастотного сигнала | |
| г | Pre HEQ Gain [dB] |-15...+15 dB |
| | Коэффициент усиления эквалайзером высокочастотного сигнала | |


| | | |
|---|----------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| д | [L] Ratio |1.0:1...50.0:1, Inf:1 |
| | Коэффициент компрессии |см. Fx: 003 |
| е | [L] Threshold [dB] |-40...0 dB |
| | Компенсируются сигналы, уровень которых выше значения, заданного этим параметром |см. Fx: 003 |
| ж | [L] Attack |1...100 |
| | Время атаки |см. Fx: 003 |
| ж | Release |1...100 |
| | Время восстановления |см. Fx: 003 |
| з | [L] Gain Adjust [dB] |-Inf, -38...+24 dB |
| | Уровень усиления сигнала на выходе лимитера |см. Fx: 003 |
| и | Routing |XCT → LMT, LMT→ XCT |
| | Порядок следования в эффекте блоков эксайтера и лимитера | |
| к | Wet/Dry |Dry, 1:99...99:1 Wet |
| | Баланс обработанного и прямого сигналов |  |
| к | Src |Off...Tempo |
| | Источник модуляции баланса эффекта | |
| к | Amt |-100...+100 |
| | Глубина модуляции баланса эффекта | |

076: Exc-ChorFlg (Exciter- Chorus/Flanger)

В эффекте объединены монофонические эксайтер и хорус/флэнжер.



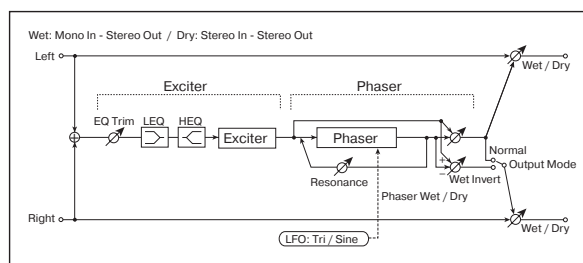
| | | |
|---|------------------------------------------------------------|----------------------|
| а | Exciter Blend |-100...+100 |
| | Интенсивность (глубина) эффекта эксайтера |см. Fx: 011 |
| б | [X] Emphatic Point |0...70 |
| | Диапазон частот, на которые воздействует эффект |см. Fx: 011 |
| в | [X] EQ Trim |0...100 |
| | Входной уровень эквалайзера | |
| г | [X] Pre LEQ Gain [dB] |-15...+15 dB |
| | Коэффициент усиления эквалайзером низкочастотного сигнала | |
| г | Pre HEQ Gain [dB] |-15...+15 dB |
| | Коэффициент усиления эквалайзером высокочастотного сигнала | |
| д | [F] Delay Time [msec] |0.0...50.0 ms |
| | Время задержки | |
| е | [F] LFO Frequency [Hz] |0.02...20.00 Hz |
| | Частота LFO | |
| е | LFO Waveform |Triangle, Sine |
| | Форма волны LFO блока хорус/флэнжер | |

| | | |
|---|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------|
| ж | [F] Depth |0...100 |
| | Глубина модуляции с помощью LFO | |
| ж | Feedback |-100...+100 |
| | Глубина обратной связисм. Fx: 020 | |
| з | [F] Cho/Flng Wet/Dry |-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet |
| | Баланс блока хорус/флэнжерсм. Fx: 010, 020 | |
| з | Output Mode |Normal, Wet Invert |
| | Режим работы выходов блока хорус/флэнжерсм. Fx: 060 | |
| и | Wet/Dry |Dry, 1:99...,,99:1 Wet |
| | Баланс обработанного и прямого сигналов  | |
| и | Src |Off...Tempo |
| | Источник модуляции баланса эффекта | |
| и | Amt |-100...+100 |
| | Глубина модуляции баланса эффекта | |

077: Exc-Phaser

(Exciter-Phaser)

В эффекте объединены монофонические эксайтер и фазер.

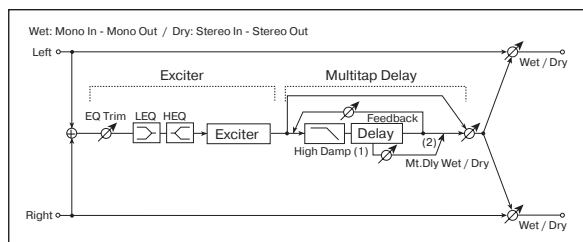


| | | |
|---|------------------------------------------------------------------|----------------------|
| а | [X] Exciter Blend |-100...+100 |
| | Интенсивность (глубина) эффекта эксайтерасм. Fx: 011 | |
| б | [X] Emphatic Point |0...70 |
| | Диапазон частот, на которые воздействует эффектсм. Fx: 011 | |
| в | [X] EQ Trim |0...100 |
| | Уровень входного сигнала эквалайзера | |
| г | [X] Pre LEQ Gain [dB] |-15...+15 dB |
| | Коэффициент усиления эквалайзером низкочастотного сигнала | |
| г | Pre HEQ Gain [dB] |-15...+15 dB |
| | Коэффициент усиления эквалайзером высокочастотного сигнала | |
| д | [P] LFO Frequency [Hz] |0.02...20.00 Hz |
| | Частота LFO | |
| д | LFO Waveform |Triangle, Sine |
| | Форма волны LFO фазера | |
| е | [P] Manual |0...100 |
| | Частота, на которую воздействует эффект | |
| ж | [P] Depth |0...100 |
| | Глубина модуляции с помощью LFO | |
| ж | Resonance |-100...+100 |
| | Глубина резонансасм. Fx: 023 | |

| | | |
|---|-----------------------------------------|------------------------------------|
| з | [P] Phaser Wet/Dry |-Wet...:2:98, Dry, 2:98...Wet |
| | Баланс блока фазера |см. Fx: 010, 023 |
| з | Output Mode |Normal, Wet Invert |
| | Режим работы выходов блока фазера |см. Fx: 060 |
| и | Wet/Dry |Dry, 1:99...,99:1 Wet |
| | Баланс обработанного и прямого сигналов |D ^{mod} |
| и | Src |Off...Tempo |
| | Источник модуляции баланса эффекта | |
| и | Amt |-100...+100 |
| | Глубина модуляции баланса эффекта | |

078: Exc-MTapDly (Exciter-Multitap Delay)

В эффекте объединены монофонические эксайтер и многоотборная задержка.



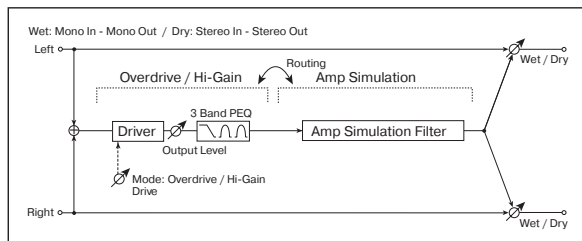
| | | |
|---|------------------------------------------------------------|-----------------------------|
| а | [X] Blend (Exciter Blend) |-100...+100 |
| | Интенсивность (глубина) эффекта эксайтера |см. Fx: 011 |
| б | [X] Emphatic Point |0...70 |
| | Диапазон частот, на которые воздействует эффект |см. Fx: 011 |
| в | [X] EQ Trim |0...100 |
| | Уровень входного сигнала эквалайзера | |
| г | [X] Pre LEQ Gain [dB] |-15...+15 dB |
| | Коэффициент усиления эквалайзером низкочастотного сигнала | |
| г | Pre HEQ Gain [dB] |-15...+15 dB |
| | Коэффициент усиления эквалайзером высокочастотного сигнала | |
| д | [D] Tap1 Time [msec] |0...680 ms |
| | Время задержки отбора Tap1 | |
| д | Tap1 Level |0...100 |
| | Выходной уровень отбора Tap1 |см. Fx: 045 |
| е | [D] Tap2 Time [msec] |0...680 ms |
| | Время задержки отбора Tap2 | |
| е | Feedback (Tap2) |-100...+100 |
| | Глубина обратной связи отбора Tap2 | |
| ж | [D] High Damp [%] |0...100% |
| | Глубина демпфирования высокочастотной составляющей сигнала |см. Fx: 043 |
| з | [D] Mt.Delay Wet/Dry |Dry, 1:99...,99:1, Wet |
| | Баланс блока многоотборной задержки | |
| и | Wet/Dry |Dry, 1:99...,99:1 Wet |
| | Баланс обработанного и прямого сигналов |D ^{mod} |

| | | |
|---|------------------------------------|------------------|
| и | Src |Off...Tempo |
| | Источник модуляции баланса эффекта | |
| и | Amt |-100...+100 |
| | Глубина модуляции баланса эффекта | |

079: OD/HG-Amp S

(Overdrive/Hi-Gain-Amp Simulation)

В эффекте объединены монофонические блок овердрайв/дисторшен и блок имитации усилителя. Можно изменить порядок следования блоков в эффекте.



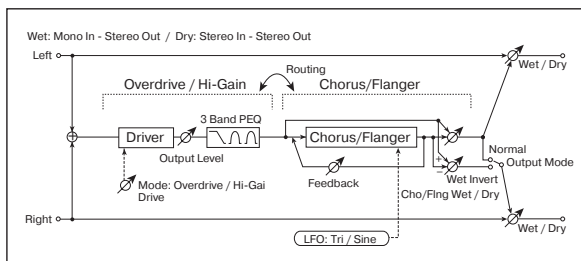
| | | |
|---|------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------|
| а | [O] Drive Mode |Overdrive, Hi-Gain |
| | Режим: овердрайв, дисторшен с высоким коэффициентом усиления | |
| а | Drive |1...100 |
| | Глубина дисторшена см. Fx: 006 | |
| б | [O] Output Level |0...50 |
| | Выходной уровень овердрайва см. Fx: 006, | |
| б | Src |Off...Tempo |
| | Источник модуляции выходного уровня овердрайва | |
| б | Amt |-50...+50 |
| | Глубина модуляции выходного уровня овердрайва | |
| в | [O] Low Cutoff [Hz] |20...1.00 kHz |
| | Граничная частота низкочастотного фильтра полочного типа | |
| в | Gain [dB] |-18...+18 dB |
| | Коэффициент усиления низкочастотного фильтра | |
| г | [O] Mid1 Cutoff [Hz] |300...10.00 kHz |
| | Центральная частота фильтра 1 средних/высоких частот колокольного типа | |
| г | Q |0.5...10.0 |
| | Добротность фильтра 1 средних/высоких частот см. Fx: 006 | |
| г | Gain [dB] |-18...+18 dB |
| | Коэффициент усиления фильтра 1 средних/высоких частот | |
| д | [O] Mid2 Cutoff [Hz] |500...20.00 kHz |
| | Центральная частота фильтра 2 средних/высоких частот колокольного типа | |
| д | Q |0.5...10.0 |
| | Добротность фильтра 2 средних/высоких частот см. Fx: 006 | |
| д | Gain [dB] |-18...+18 dB |
| | Коэффициент усиления фильтра 2 средних/высоких частот | |
| е | [A] Amplifier Type |SS, EL84, 6L6 |
| | Тип гитарного усилителя | |
| ж | Routing |OD → AMP, AMP → OD |
| | Порядок следования в эффекте блока овердрайв/дисторшен и блока гитарного усилителя | |

| | | |
|---|-----------------------------------------|----------------------------|
| 3 | Wet/Dry |Dry, 1:99...,99:1 Wet |
| | Баланс обработанного и прямого сигналов | |
| 3 | Src |Off...Tempo |
| | Источник модуляции баланса эффекта | |
| 3 | Amt |-100...+100 |
| | Глубина модуляции баланса эффекта | |

080: OD/HG-ChoFI

(Overdrive/Hi.Gain-Chorus/Flanger)

В эффекте объединены монофонические блок овердрайв/дисторшен и блок хорус/флэнжер. Можно изменить порядок следования блоков в эффекте.

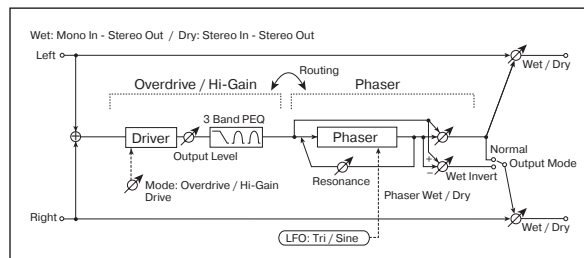


| | | |
|---|------------------------------------------------------------------------|-------------------------|
| a | [O] Drive Mode |Overdrive, Hi-Gain |
| | Режим: овердрайв, дисторшен с высоким коэффициентом усиления | |
| a | Drive |1...100 |
| | Глубина дисторшена |см. Fx: 006 |
| б | [O] Output Level |0...50 |
| | Выходной уровень овердрайва |см. Fx: 006, |
| б | Src |Off...Tempo |
| | Источник модуляции выходного уровня овердрайва | |
| б | Amt |-50...+50 |
| | Глубина модуляции выходного уровня овердрайва | |
| в | [O] Low Cutoff [Hz] |20...1.00 kHz |
| | Граничная частота низкочастотного фильтра полочного типа | |
| в | Gain [dB] |-18...+18 dB |
| | Коэффициент усиления низкочастотного фильтра | |
| г | [O] Mid1 Cutoff [Hz] |300...10.00 kHz |
| | Центральная частота фильтра 1 средних/высоких частот колокольного типа | |
| г | Q |0.5...10.0 |
| | Добротность фильтра 1 средних/высоких частот |см. Fx: 006 |
| г | Gain [dB] |-18...+18 dB |
| | Коэффициент усиления фильтра 1 средних/высоких частот | |
| д | [O] Mid2 Cutoff [Hz] |500...20.00 kHz |
| | Центральная частота фильтра 2 средних/высоких частот колокольного типа | |
| д | Q |0.5...10.0 |
| | Добротность фильтра 2 средних/высоких частот |см. Fx: 006 |
| д | Gain [dB] |-18...+18 dB |
| | Коэффициент усиления фильтра 2 средних/высоких частот | |
| е | [F] LFO Frequency [Hz] |0.02...20.00 Hz |
| | Частота LFO | |

| | | |
|---|------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------|
| e | LFO Waveform | Triangle, Sine |
| | Форма волны LFO | |
| ж | [F] Delay Time [msec] | 0.0...50.0 ms |
| | Время задержки | |
| ж | Depth | 0...100 |
| | Глубина модуляции с помощью LFO | |
| ж | Feedback | -100...+100 |
| | Глубина обратной связи | см. Fx: 020 |
| з | [F] Cho/Flng Wet/Dry | -Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet |
| | Баланс блока хорус/флэнжер | см. Fx: 010, 020 |
| з | Output Mode | Normal, Wet Invert |
| | Режим работы выходов блока хорус/флэнжер | см. Fx: 067 |
| и | Routing | OD → FLNG, FLNG → OD |
| | Порядок следования в эффекте блока овердрайв/дисторшен и блока хорус/флэнжер | см. Fx: 067 |
| к | Wet/Dry | Dry, 1:99...99:1 Wet |
| | Баланс обработанного и прямого сигналов | D^{mod} |
| к | Src | Off...Tempo |
| | Источник модуляции баланса эффекта | |
| к | Amt | -100...+100 |
| | Глубина модуляции баланса эффекта | |

081: OD/HG-Phser (Overdrive/Hi-Gain-Phaser)

В эффекте объединены монофонические блок овердрайв/дисторшен и фазер. Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.

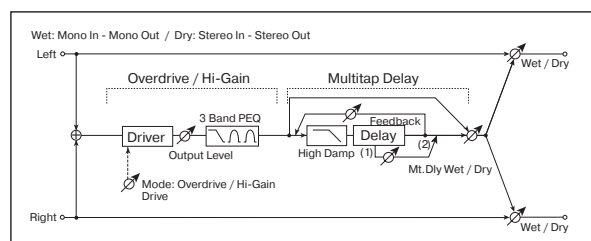




| | | |
|---|--------------------------------------------------------------|-------------------------------------|
| a | [O] Drive Mode | Overdrive, Hi-Gain |
| | Режим: овердрайв, дисторшен с высоким коэффициентом усиления | |
| a | Drive | 1...100 |
| | Глубина дисторшена | см. Fx: 006 |
| б | [O] Output Level | 0...50 |
| | Выходной уровень овердрайва | см. Fx: 006, D^{mod} |
| б | Src | Off...Tempo |
| | Источник модуляции выходного уровня овердрайва | |
| б | Amt | -50...+50 |
| | Глубина модуляции выходного уровня овердрайва | |
| в | [O] Low Cutoff [Hz] | 20...1.00 kHz |
| | Граничная частота низкочастотного фильтра полочного типа | |
| в | Gain [dB] | -18...+18 dB |
| | Коэффициент усиления низкочастотного фильтра | |

| | | |
|---|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------|
| г | [O] Mid1 Cutoff [Hz] | 300...10.00 kHz |
| | Центральная частота фильтра 1 средних/высоких частот колокольного типа | |
| г | Q | 0.5...10.0 |
| | Добротность фильтра 1 средних/высоких частотсм. Fx: 006 | |
| г | Gain [dB] | -18...+18 dB |
| | Коэффициент усиления фильтра 1 средних/высоких частот | |
| д | [O] Mid2 Cutoff [Hz] | 500...20.00 kHz |
| | Центральная частота фильтра 2 средних/высоких частот колокольного типа | |
| д | Q | 0.5...10.0 |
| | Добротность фильтра 2 средних/высоких частотсм. Fx: 006 | |
| д | Gain [dB] | -18...+18 dB |
| | Коэффициент усиления фильтра 2 средних/высоких частот | |
| е | [P] LFO Frequency [Hz] | 0.02...20.00 Hz |
| | Частота LFO | |
| е | LFO Waveform | Triangle, Sine |
| | Форма волны LFO фазера | |
| ж | [P] Manual | 0...100 |
| | Частота, на которую воздействует эффект | |
| ж | Depth | 0...100 |
| | Глубина модуляции с помощью LFO | |
| ж | Resonance | -100...+100 |
| | Глубина резонансасм. Fx: 023 | |
| з | [P] Phaser Wet/Dry | -Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet |
| | Баланс блока фазерасм. Fx: 010, 023 | |
| з | Output Mode | Normal, Wet Invert |
| | Режим работы выходов блока фазерасм. Fx: 067 | |
| и | Routing | OD → PHS, PHS → OD |
| | Порядок следования в эффекте блоков овердрайв/дисторшен и фазерасм. Fx: 067 | |
| к | Wet/Dry | Dry, 1:99...,99:1 Wet |
| | Баланс обработанного и прямого сигналов  | |
| к | Src | Off...Tempo |
| | Источник модуляции баланса эффекта | |
| к | Amt | -100...+100 |
| | Глубина модуляции баланса эффекта | |

082: OD/HG-MTDly (Overdrive/Hi.Gain- Multitap Delay)

В эффекте объединены монофонический блок овердрайв/дисторшен и многоотборная задержка.



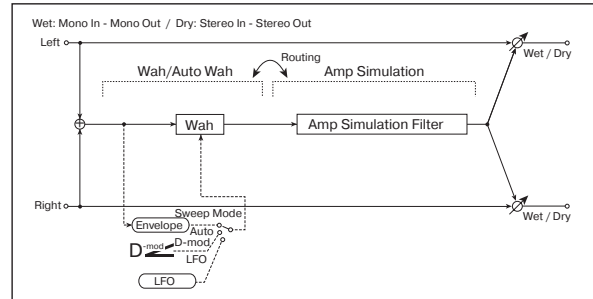
| | | |
|---|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|
| a | [O] Drive Mode | Overdrive, Hi-Gain |
| | Режим: овердрайв, дисторшен с высоким коэффициентом усиления | |
| a | Drive | 1...100 |
| | Глубина дисторшена | см. Fx: 006 |
| б | [O] Output Level | 0...50 |
| | Выходной уровень овердрайва | см. Fx: 006,  |
| б | Src | Off...Tempo |
| | Источник модуляции выходного уровня овердрайва | |
| б | Amt | -50...+50 |
| | Глубина модуляции выходного уровня овердрайва | |
| в | [O] Low Cutoff [Hz] | 20...1.00 kHz |
| | Граничная частота низкочастотного фильтра полочного типа | |
| в | Gain [dB] | -18...+18 dB |
| | Коэффициент усиления низкочастотного фильтра | |
| г | [O] Mid1 Cutoff [Hz] | 300...10.00 kHz |
| | Центральная частота фильтра 1 средних/высоких частот колокольного типа | |
| г | Q | 0.5...10.0 |
| | Добротность фильтра 1 средних/высоких частот | см. Fx: 006 |
| г | Gain [dB] | -18...+18 dB |
| | Коэффициент усиления фильтра 1 средних/высоких частот | |
| д | [O] Mid2 Cutoff [Hz] | 500...20.00 kHz |
| | Центральная частота фильтра 2 средних/высоких частот колокольного типа | |
| д | Q | 0.5...10.0 |
| | Добротность фильтра 2 средних/высоких частот | см. Fx: 006 |
| д | Gain [dB] | -18...+18 dB |
| | Коэффициент усиления фильтра 2 средних/высоких частот | |
| е | [D] Tap1 Time [msec] | 0...680 ms |
| | Время задержки отбора Tap1 | |
| е | Tap1 Level | 0...100 |
| | Выходной уровень отбора Tap1 | см. Fx: 045 |
| ж | [D] Tap2 Time [msec] | 0...680 ms |
| | Время задержки отбора Tap2 | |
| ж | Feedback | -100...+100 |
| | Глубина обратной связи отбора Tap2 | |
| з | [D] Mt.Delay Wet/Dry | Dry, 2:98...98:2, Wet |
| | Баланс блока многоотборной задержки | |
| з | High Damp [%] | 0...100% |
| | Глубина демпфирования высокочастотной составляющей сигнала | см. Fx: 043 |
| и | Wet/Dry | Dry, 1:99...,99:1 Wet |
| | Баланс обработанного и прямого сигналов  | |

| | | |
|---|------------------------------------|--------------|
| и | Src | .Off...Tempo |
| | Источник модуляции баланса эффекта | |
| и | Amt | -.100...+100 |
| | Глубина модуляции баланса эффекта | |

083: Wah-AmpSim

(Wah/Auto Wah- Amp Simulation)

В эффекте объединены монофонические блок “вау-вау” и блок имитации усилителя. Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.



| | | |
|---|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|
| а | [W] Frequency Bottom | .0...100 |
| | Нижняя граница центральной частоты эффекта “вау-вау”см. Fx: 009 | |
| а | Frequency Top | .0...100 |
| | Верхняя граница центральной частоты эффекта “вау-вау”см. Fx: 009 | |
| б | [W] Sweep Mode | .Auto, D-mod, LFO |
| | Источник управления эффектом “вау-вау”: автоматический режим, источник модуляции, LFO см. Fx: 009, | |
| б | Src | .Off...Tempo |
| | Источник модуляции эффекта “вау-вау”, если “Sweep Mode” = D-mod | |
| в | [W] LFO Frequency [Hz] | .0.02...20.00 Hz |
| | Частота LFO | |
| г | [W] Resonance | .0...100 |
| | Глубина резонанса | |
| г | Low Pass Filter | .Off, On |
| | Состояние низкочастотного фильтра блока “вау-вау” (выключен/включен) | |
| д | [A] Amplifier Type | .SS, EL84, 6L6 |
| | Тип гитарного усилителя | |
| е | Routing | .WAH → AMP, AMP → WAH |
| | Порядок следования в эффекте блока “вау-вау” и блока имитации гитарного усилителя | |
| ж | Wet/Dry | .Dry, 1:99...,99:1 Wet |
| | Баланс обработанного и прямого сигналов | |
| ж | Src | .Off...Tempo |
| | Источник модуляции баланса эффекта | |
| ж | Amt | -.100...+100 |
| | Глубина модуляции баланса эффекта | |

084: Decim-Amp S

(Decimator-Amp Simulation)

В эффекте объединены монофонические блок имитации звука дешевого сэмплера (дециматор) и блок имитации усилителя. Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.

| | | |
|---|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| a | [D] Pre LPFOff, On Определяет, будет генерироваться шум, вызванный понижением частоты сэмпирования или нетсм. Fx: 014 | |
| a | High Damp [%]0...100% Коэффициент демпфирования высокочастотного сигнала | |
| б | [D] Sampling Freq [Hz] (Sampling Frequency)1.00 kHz...48.00 kHz Частота сэмпирования | |
| б | Resolution4...24 Разрешение в битах (количество бит)см. Fx: 014 | |
| в | [D] Output Level0...100 Уровень выходного сигнала дециматорасм. Fx: 014 | |
| г | [A] Amplifier TypeSS, EL84, 6L6 Тип гитарного усилителя | |
| д | RoutingDECI → AMP, AMP → DECI Порядок следования в эффекте блока имитации звука дешевого сэмплера и блока имитации гитарного усилителя | |
| e | Wet/DryDry, 1:99...99:1 Wet Баланс обработанного и прямого сигналов | |
| e | SrcOff...Tempo Источник модуляции баланса эффекта | |
| e | Amt-100...+100 Глубина модуляции баланса эффекта | |

085: Decim-Cmp (Decimator-Compressor)

В эффекте объединены монофонические блок имитации звука дешевого сэмплера и компрессор. Можно изменить порядок следования блоков в эффекте.

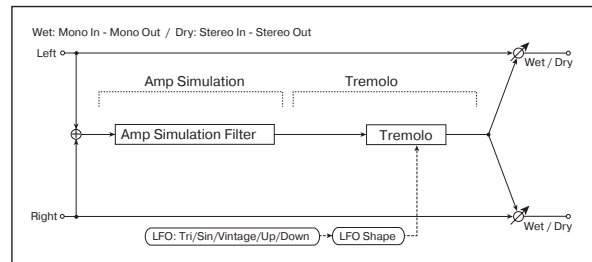
| | | |
|---|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| a | [D] Pre LPFOff, On Определяет, будет генерироваться шум, вызванный понижением частоты сэмпирования или нетсм. Fx: 014 | |
| a | High Damp [%]0...100% Коэффициент демпфирования высокочастотного сигнала | |
| б | [D] Sampling Freq [Hz] (Sampling Frequency)1.00 kHz...48.00 kHz Частота сэмпирования | |
| б | Resolution4...24 Разрешение в битах (количество бит слова)см. Fx: 014 | |
| в | [D] Output Level0...100 Уровень выходного сигнала дециматорасм. Fx: 014 | |

| | | | | |
|---|-----------------|-----------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|
| г | [C] Sensitivity |1...100 | Чувствительность |см. Fx: 002 |
| д | [C] Attack |1...100 | Атака |см. Fx: 002 |
| д | Output Level |0...100 | Выходной уровень компрессора |см. Fx: 002 |
| е | Routing |DECI → CMP, CMP → DECI | Порядок следования в эффекте блока дециматора, имитирующего звук дешевого сэмплера, и компрессора | |
| ж | Wet/Dry |Dry, 1:99...,99:1 Wet | Баланс обработанного и прямого сигналов | |
| ж | Src |Off...Tempo | Источник модуляции баланса эффекта | |
| ж | Amt |-100...+100 | Глубина модуляции баланса эффекта | |

086: AmpS-Tremol

(Amp Simulation-Tremolo)

В эффекте объединены монофонические блок имитации усилителя и блок тремоло.




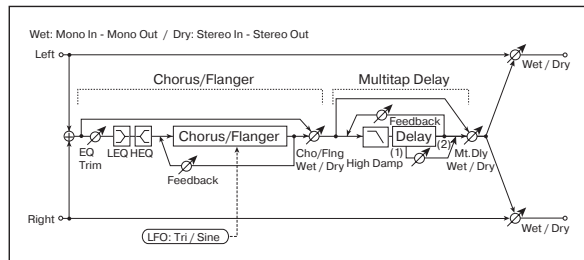
| | | | | |
|---|-----------------------------|----------------------------------------|-----------------------------------------|------------------|
| а | [A] Amplifier Type |SS, EL84, 6L6 | Тип гитарного усилителя | |
| б | [T] LFO Wave (LFO Waveform) |Triangle, Sine, Vintage, Up, Down | Форма волны LFO |см. Fx: 032 |
| б | LFO Shape |-100...+100 | Степень изменения формы волны LFO | |
| в | [T] LFO Frequency [Hz] |0.02...20.00 Hz | Частота LFO | |
| г | [T] Depth |0...100 | Глубина модуляции с помощью LFO | |
| д | Wet/Dry |Dry, 1:99...,99:1 Wet | Баланс обработанного и прямого сигналов | |
| д | Src |Off...Tempo | Источник модуляции баланса эффекта | |
| д | Amt |-100...+100 | Глубина модуляции баланса эффекта | |

087: Ch/FI-MTDly

(Chorus/Flanger-Multitap Delay)

В эффекте объединены монофонические блок хорус/флэнжер и многоотборная задержка.

| | | |
|---|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| а | [F] Delay Time [msec] 0.0...50.0 ms Время задержки | |
| б | [F] LFO Frequency [Hz] 0.02...20.00 Hz Частота LFO | |
| б | LFO Waveform Triangle, Sine Форма волны LFO | |
| в | [F] Depth 0...100 Глубина модуляции с помощью LFO | |
| в | Feedback -100...+100 Глубина обратной связи см. Fx: 020 | |
| г | [F] EQ Trim 0...100 Уровень входного сигнала эквалайзера | |
| д | [F] Pre LEQ Gain [dB] -15...+15 dB Коэффициент усиления эквалайзером низкочастотного сигнала | |
| д | Pre HEQ Gain [dB] -15...+15 dB Коэффициент усиления эквалайзером высокочастотного сигнала | |
| е | [F] Cho/Flng Wet/Dry -Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet Баланс блока хорус/флэнжер см. Fx: 010, 020 | |
| ж | [D] Tap1 Time [msec] 0...680 ms Время задержки отбора Tap1 | |
| ж | Tap1 Level 0...100 Выходной уровень отбора Tap1 см. Fx: 045 | |
| з | [D] Tap2 Time [msec] 0...680 ms Время задержки отбора Tap2 | |
| з | Feedback (Tap2) -100...+100 Глубина обратной связи отбора Tap2 | |
| и | [D] Mt.Delay Wet/Dry Dry, 1:99...99:1, Wet Баланс блока многоотборной задержки | |
| и | High Damp [%] 0...100% Глубина демпфирования высокочастотной составляющей сигнала см. Fx: 043 | |
| к | Wet/Dry Dry, 1:99...99:1 Wet Баланс обработанного и прямого сигналов  | |
| к | Src Off...Tempo Источник модуляции баланса эффекта | |
| к | Amt -100...+100 Глубина модуляции баланса эффекта | |



088: Phser-ChoFl

(Phaser-Chorus/Flanger)

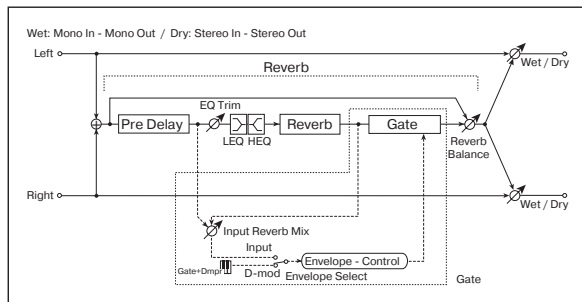
В эффекте объединены монофонические фазер и блок хорус/флэнжер.

| | | |
|---|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| a | [P] LFO Frequency [Hz] 0.02...20.00 Hz Частота LFO | |
| a | LFO Waveform Triangle, Sine Форма волны LFO | |
| б | [P] Manual 0...100 Частота, на которую воздействует эффект | |
| б | Depth 0...100 Глубина модуляции с помощью LFO | |
| б | Resonance -100...+100 Глубина резонанса см. Fx: 023 | |
| в | [P] Phaser Wet/Dry -Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet Баланс блока фазера см. Fx: 010, 023 | |
| г | [F] LFO Frequency [Hz] 0.02...20.00 Hz Частота LFO | |
| г | LFO Waveform Triangle, Sine Форма волны LFO | |
| д | [F] Delay Time [msec] 0.0...50.0 ms Время задержки | |
| д | Depth 0...100 Глубина модуляции с помощью LFO | |
| д | Feedback -100...+100 Глубина обратной связи см. Fx: 020 | |
| е | [F] EQ Trim 0...100 Уровень входного сигнала эквалайзера | |
| ж | [F] Pre LEQ Gain [dB] -15...+15 dB Коэффициент усиления эквалайзером низкочастотного сигнала | |
| ж | Pre HEQ Gain [dB] -15...+15 dB Коэффициент усиления эквалайзером высокочастотного сигнала | |
| з | [F] Cho/Flng Wet/Dry -Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet Баланс блока хорус/флэнжер см. Fx: 010, 020 | |
| з | Output Mode Normal, Wet Invert Режим работы выходов блока хорус/флэнжер см. Fx: 060 | |
| и | Wet/Dry Dry, 1:99...,99:1 Wet Баланс обработанного и прямого сигналов | |
| и | Src Off...Tempo Источник модуляции баланса эффекта | |
| и | Amt -100...+100 Глубина модуляции баланса эффекта | |

089: Rev-Gate

(Reverb - Gate)

В эффекте объединены монофонические ревербератор и гейт.



| | | |
|---|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|
| a | [R] Reverb Time |0.1...10.0 s |
| | Время реверберации | |
| a | High Damp [%] |0...100% |
| | Глубина демпфирования высокочастотной составляющей сигнала | |
| б | [R] Pre Delay [msec] |0...200 ms |
| | Время задержки реверберационного и управляющего гейтом сигналов относительно прямого | |
| в | [R] EQ Trim |0...100 |
| | Уровень входного сигнала эквалайзера | |
| г | [R] Pre LEQ Gain [dB] |-15...+15 dB |
| | Коэффициент усиления эквалайзером низкочастотного сигнала | |
| г | Pre HEQ Gain [dB] |-15...+15 dB |
| | Коэффициент усиления эквалайзером высокочастотного сигнала | |
| д | [R] Reverb Balance |Dry, 1:99...99:1, Wet |
| | Баланс блока ревербератора | |
| е | [G] Envelope Select |D-mod, Input |
| | Определяет источник управления гейтом: источник модуляции или уровень входного сигнала соответственно | |
| е | Src |Off...Gate2+Dmpr |
| | Источник, модуляции, управляющий гейтом, если "Envelope" = Dmod | |
| ж | [G] Input Reverb Mix |Dry, 1:99...99:1, Wet |
| | Баланс прямого и реверберационного сигналов, в управляющем сигнале гейта | |
| ж | Threshold |0...100 |
| | Пороговый уровень гейта | |
| з | [G] Polarity |+,- |
| | Определяет прямое или реверсивное управления состоянием гейта (открыт, закрыт) см. Fx: 005 | |
| и | [G] Attack |1...100 |
| | Время атаки см. Fx: 005 | |
| и | Release |1...100 |
| | Время восстановления см. Fx: 005 | |
| к | Wet/Dry |Dry, 1:99...99:1 Wet |
| | Баланс обработанного и прямого сигналов | |
| к | Src |Off...Tempo |
| | Источник модуляции баланса эффекта | |
| к | Amt |-100...+100 |
| | Глубина модуляции баланса эффекта | |

e: Envelope Select, e: Src, ж: Input Reverb Mix, ж: Threshold

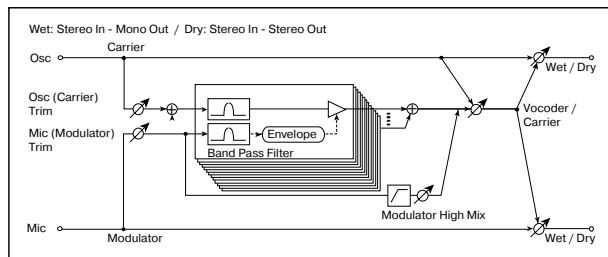
Параметр “Envelope Select” определяет источник управления переключением гейта: уровень входного сигнала или источник модуляции. В качестве источника модуляции можно выбирать любой из диапазона **Off — Gate2+Dmpr**.

Если “Envelope Select” установлен в **Input**, то для управления гейтом используется микс прямого и реверберационного сигналов. Если уровень микса превышает значение, определенное параметром порога гейта (“Threshold”), то 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”).

090: Vocoder

Эффект можно назначить на процессор **D FX** (обычно он используется для модуляционных эффектов треков реального времени). При выборе этого эффекта микрофонный вход отключается от голосового процессора и направляется на процессор **D FX**.



При программировании вокодера в качестве шаблонов можно использовать специальные перформансы “Vocoder” банка SFX.

Для использования эффекта Vocoder необходимо сначала скоммутировать с инструментом микрофон и установить переключатель 1/MIC в положение MIC.

Эффект использует сигнал микрофонного входа (Modulator — модулятор) для модулирования сигнала трека (Carrier — несущий). Обычно он применяется для воспроизведения звуков различных инструментов с использованием сигнала микрофона в качестве модулятора. На несущий канал, как правило, назначают звуки, насыщенные гармониками (струнные, дисторшеновые гитарные звуки и т. д.).

| | | |
|---|-------------------------------------------------------------|------------------------------------|
| a | Osc (Carrier) Trim |0...100 |
| | Входной уровень несущего сигнала (Carrier) | |
| б | Mic (Modulator) Trim |0...100 |
| | Входной уровень сигнала с микрофонного входа (Modulator) | |
| в | Formant Shift |-2...+2 |
| | Верхняя частота эффекта вокодера | |
| г | Response |0...100 |
| | Скорость реакции на сигнал модулятора | |
| д | Low Gain [dB] |-12...+12 |
| | Уровень низкочастотного выходного сигнала вокодера | |
| д | High Gain [dB] |-12...+12 |
| | Уровень высокочастотного выходного сигнала вокодера | |
| е | Modulator Mix |0...100 |
| | Уровень высокочастотного выходного сигнала модулятора | |
| ж | Vocoder/Carrier |Carrier, 1:99...99:1, Vocoder |
| | Баланс между выходными сигналами вокодера и несущего канала | |
| з | Wet/Dry |Dry, 1:99...99:1, Wet |
| | Баланс обработанного и прямого сигналов | |
| з | (Source) |Off...Tempo |
| | Источник модуляции баланса эффекта | |

в: Formant Shift

С помощью фильтра несущего канала можно отрегулировать высоту частотного диапазона, к которому применяется эффект вокодера. При этом существенно изменяется тембральный состав сигнала.

е: Modulator Mix

Параметр определяет уровень высокочастотной составляющей выходного сигнала модулятора (Modulator). Если в качестве модулятора используется голос, то это позволяет более четко воспроизводить слова.

ж: Vocoder/Carrier, з: Wet/Dry

Параметр “Vocoder/Carrier” регулирует баланс между сигналами вокодера и несущего канала (Carrier). Параметр “Wet/Dry” устанавливает баланс между прямым и обработанным сигналами.

Если необходимо изменить интенсивность эффекта вокодера, выберите значение **Wet** для “Wet/Dry” и установите баланс с помощью параметра “Vocoder/Carrier”.

***Замечание:** при назначении эффекта Vocoder на процессор D прямой сигнал полностью подается на процессор и на выходах отсутствует. Для того чтобы прослушать его, увеличьте уровень прямого сигнала в конечном миксе с помощью параметра Wet/Dry”, установив его в Dry.*

Не забудьте установить параметр Pan (панорама) в значение Off, а Send (посыл) — в 127.

С помощью параметра “D to C” можно обработать вокодер ревербератором.

Назначаемые параметры

Список функций, которые можно назначить на ножной переключатель и мультиконтроллер ЕС5

| Функция | Описание |
|-------------------|----------------------------------------------|
| Off | Функция не назначена |
| Style StartStop | Функции одноименных кнопок панели управления |
| PlayStopSeq1 | |
| PlayStopSeq2 | |
| SynchroStart | |
| SynchroStop | |
| TapTempo/Reset | |
| TempoLock | |
| Ritardando | Постепенное уменьшение значения Tempo |
| Accelerando | Постепенное увеличение значения Tempo |
| Tempo Up | Увеличение значения Tempo |
| Tempo Down | Уменьшение значения Tempo |
| Intro 1 | Функции одноименных кнопок панели управления |
| Intro 2 | |
| Intro 3 / CountIn | |
| Ending 1 | |

| Функция | Описание |
|-------------------|------------------------------------------------------|
| Ending 2 | Функции одноименных кнопок панели управления |
| Fill 1 | |
| Fill 2 | |
| Fill 3 / Break | |
| Variation 1 | |
| Variation 2 | |
| Variation 3 | |
| Variation 4 | |
| Variation Up | Выбор следующей вариации (Variation) |
| Variation Down | Выбор предыдущей вариации (Variation) |
| Fade In/Out | Функции одноименных кнопок панели управления |
| Memory | |
| Bass Inversion | |
| Manual Bass | |
| Style Up | Выбор следующего стиля (Style) |
| Style Down | Выбор предыдущего стиля (Style) |
| Single Touch | Функции одноименных кнопок панели управления |
| STS1 | |
| STS2 | |
| STS3 | |
| STS4 | |
| STS Up | Выбор следующей установки STS |
| STS Down | Выбор предыдущей установки STS |
| Perform. Up | Выбор следующего перформанса (Performance) |
| Perform. Down | Выбор предыдущего перформанса (Performance) |
| Style Change | Номер стиля (Style) number |
| Sound Up | Выбор следующей программы (Sound) |
| Sound Down | Выбор предыдущей программы (Sound) |
| Transpose Down | Функции одноименных кнопок панели управления |
| Transpose Up | |
| Upper Octave Up | |
| Upper Octave Down | |
| Punch In/Out | Включение/выключение записи в режиме вставки (Punch) |
| FX A Mute | |
| FX B Mute | |
| FX C Mute | |
| FX D Mute | |
| FX All Mute | |
| Style-Upper1 Mute | |
| Style-Upper2 Mute | |

| Функция | Описание |
|-----------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 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-Acc1-5 Mute | |
| Song-Melody Mute | Мьютирование трека 4 песни (обычно трек мелодии) |
| Song-Drum&Bass Mode | Мьютирование всех треков, за исключением треков 2 (обычно басовый трек и 10 (обычно трек ударных)) |
| Solo Selected Track | |
| Damper Pedal | |
| Soft Pedal | |
| Sostenuto Pedal | |
| Bass&Lower Backing | Мьютирование всех треков, за исключением треков Bass и Lower |
| Ensemble On/Off | |
| QuarterTone | Включение/выключение функции Quarter Tone (четверть-тоновый строй) |
| Chord Latch | Удержание распознанного аккорда до тех пор, пока не будет отпущена педаль. |
| Chord Latch + Damper | Удержание распознанного аккорда до тех пор, пока не будет отпущена педаль и сустейн треков, у которых включена (отмечена) опция Damper. |
| Glide | При нажатой педали высота нот треков Upper плавно транспонируется в соответствии с их установками Pitch Bend. При отпуске педали высота нот плавно транспонируется в стандартную. Скорость транспонирования определяется параметром "Glide" (см. стр. <204>). |
| Audio In Mute | |
| Microphone Talkback | Отключение всех эффектов голосового процессора (см. "Voice Processor Setup: Talk", стр. <215>). |
| Voice Proc. Sw.Ctl A | Переключает регуляторы, назначенные на голосовой процессор (см. "Voice Processor Preset: Controls", стр. <221>). |
| Voice Proc. Sw.Ctl B | |
| Voice Proc. Sw.Ctl C | |
| Voice Proc. Sw.Ctl D | |
| FX CC12 Switch | Стандартные контроллеры FX |
| FX CC13 Switch | |
| Rotary Spkr On/Off | |
| Rotary Spkr Fast/Slow | |
| Drawbar Perc On/Off | |
| Drawbar Noise On/Off | |

| Функция | Описание |
|---------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| SongBook Next | Переход к следующей записи базы музыкальных данных в выбранном пользовательском списке. |
| Pad 1 | Функции одноименных кнопок панели управления |
| Pad 2 | |
| Pad 3 | |
| Pad 4 | |
| Pad Stop | |

Список функций, которые можно назначить на программируемую педаль или программируемые слайдеры

| Функция | Описание |
|-----------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Off | Функция не назначена |
| Master volume | Общая громкость |
| Accomp.Volume | Громкость аккомпанемента |
| Keyboard Expression | Экспрессия клавиатуры |
| 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 | Граничная частота фильтра (для программ, назначенных на треки Upper) |
| Upper VDF Resonance | Резонанс фильтра (для программ, назначенных на треки Upper) |
| Voice Proc. Cnt.Ctl A | Контроллер непрерывного типа, назначенный на голосовой процессор (см. <i>"Voice Processor Preset: Controls"</i> , стр. <221>). |
| Voice Proc. Cnt.Ctl B | |
| Voice Proc. Cnt.Ctl C | |
| Voice Proc. Cnt.Ctl D | |
| FX CC12 Ctl | Стандартные контроллеры FX |
| FX CC13 Ctl | |

Список функций, которые можно назначить на программируемые переключатели

| Функция | Описание |
|-------------|--------------------------------------------|
| Off | Функция не назначена |
| Ritardando | Постепенное уменьшение значения Tempo |
| Accelerando | Постепенное увеличение значения Tempo |
| Style Up | Выбор следующего стиля (Style) |
| Stye Down | Выбор предыдущего стиля (Style) |
| Perform. Up | Выбор следующего перформанса (Performance) |

| Функция | Описание |
|-----------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Perform. Down | Выбор предыдущего перформанса (Performance) |
| FX A Mute | |
| FX B Mute | |
| FX C Mute | |
| FX D Mute | |
| FX All Mute | |
| 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-Acc1-5 Mute | |
| Song-Melody Mute | Мьютирование трека 4 песни (обычно трек мелодии) |
| Song-Drum&Bass Mode | Мьютирование всех треков, за исключением треков 2 (обычно басовый трек Bass) и 10 (обычно трек ударных Drum). |
| Solo Selected Track | |
| Bass&Lower Backing | Мьютирование всех треков, за исключением треков Bass и Lower. |
| QuarterTone | Включение/выключение опции Quarter Tone (четверть-тоновый строй) |
| Audio In Mute | |
| Microphone Talkback | Выключение всех эффектов голосового процессора (см. "Voice Processor Setup: Talk", стр. <215>). |
| Voice Proc. Sw.Ctl A | Переключение контроллеров, назначенных на голосовой процессор (см. стр. <221>). |
| Voice Proc. Sw.Ctl B | |
| Voice Proc. Sw.Ctl C | |
| Voice Proc. Sw.Ctl D | |
| FX CC12 Switch | Стандартные контроллеры FX |
| FX CC13 Switch | |
| Rotary Spkr On/Off | |
| Rotary Spkr Fast/Slow | |
| Drawbar Perc On/Off | |
| Drawbar Noise On/Off | |
| SongBook Next | Переход к следующей записи базы музыкальных данных в выбранном пользовательском списке. |

Список программ, которые можно назначить на пэдовые кнопки PAD

| | Программа | | Программа | | Программа | | Программа |
|----|-----------|----|-----------|-----|-----------|-----|-----------|
| 1 | ChinaGong | 36 | DistSlid2 | 71 | Darbuka1 | 106 | HeartBeat |
| 2 | Crash 1 | 37 | Sticks | 72 | Darbuka2 | 107 | Footstep1 |
| 3 | Crash 2 | 38 | Cowbell | 73 | Darbuka3 | 108 | Footstep2 |
| 4 | 88 Crash | 39 | Agogo 1 | 74 | Darbuka4 | 109 | Stadium |
| 5 | Ride 1 | 40 | Agogo 2 | 75 | Darbuka5 | 110 | DoorCreak |
| 6 | Ride 2 | 41 | Whistle 1 | 76 | Darbuka6 | 111 | DoorSlam |
| 7 | China | 42 | Whistle 2 | 77 | Darbuka7 | 112 | CarEngine |
| 8 | Ride Bell | 43 | Sh. Guiro | 78 | Darbuka8 | 113 | Car Stop |
| 9 | Splash | 44 | LongGuiro | 79 | DoufRimAk | 114 | Car Pass |
| 10 | RevCymbal | 45 | Cuica 1 | 80 | Tef 1 | 115 | Car Crash |
| 11 | DragonGng | 46 | Cuica 2 | 81 | Tef 2 | 116 | Crickets |
| 12 | OrchCymb1 | 47 | Triangle1 | 82 | Tef 3 | 117 | Train |
| 13 | OrchCymb2 | 48 | Triangle2 | 83 | Tef 4 | 118 | Helicopt |
| 14 | OrcSdRoll | 49 | 88Cowbell | 84 | Tef 5 | 119 | Gun Shot |
| 15 | OrchSnare | 50 | TimbLow | 85 | Tef 6 | 120 | MachinGun |
| 16 | Timpani 1 | 51 | TimbHi | 86 | Rik 1 | 121 | Laser Gun |
| 17 | Timpani 2 | 52 | TimbRim1 | 87 | Rik 2 | 122 | Explosion |
| 18 | Timpani 3 | 53 | TimbRim2 | 88 | Rik 3 | 123 | Dog |
| 19 | Timpani 4 | 54 | CongaLow | 89 | RekDomAk | 124 | H. Gallop |
| 20 | Orch. Hit | 55 | CongaHi | 90 | OpenBells | 125 | Birds 1 |
| 21 | BrassFall | 56 | CongaSlap | 91 | Sagat 1 | 126 | Birds 2 |
| 22 | Ch. Bell | 57 | CongaMute | 92 | Sagat 2 | 127 | Thunder |
| 23 | JingleBel | 58 | Tamb.Acc1 | 93 | Davul | 128 | Sea Shore |
| 24 | WindChim1 | 59 | Tamb.Acc2 | 94 | Ramazan 1 | 129 | River |
| 25 | WindChim2 | 60 | Tamb.Push | 95 | Ramazan 2 | 130 | Bubble |
| 26 | WindChim3 | 61 | TambOpen | 96 | Ramazan 3 | 131 | Cat |
| 27 | VibraSlap | 62 | Castanet1 | 97 | Kup 1 | 132 | Lion |
| 28 | RainStick | 63 | Castanet2 | 98 | Kup 2 | 133 | PhoneRing |
| 29 | Scratch 1 | 64 | Aah ! | 99 | Kup 3 | 134 | Applause |
| 30 | Scratch 2 | 65 | Uuh ! | 100 | Kup 4 | 135 | Wind |
| 31 | Scratch 3 | 66 | Yeah ! 1 | 101 | Baya 1 | 136 | Starship |
| 32 | Scratch 4 | 67 | Yeah ! 2 | 102 | Baya 2 | 137 | Jetplane |
| 33 | Scratch 5 | 68 | Hit It ! | 103 | Laughing | 138 | Siren |
| 34 | Scratch 6 | 69 | Hollo 1 | 104 | Scream | 139 | Cosmic |
| 35 | DistSlid1 | 70 | Hollo 2 | 105 | Punch | | |

Список функций, которые можно назначать на регуляторы непрерывного типа голосового процессора

Ниже приведен список функций голосового процессора, которые можно назначить на педаль непрерывного типа или программируемый слайдер (Assignable Slider). Для назначения используется одна из доступных мета-функций <Cnt> страницы “Voice Processor Preset: Controls” глобального режима.

| | | | |
|----------------------|--------------------|-------------------|----------------------|
| Lead Voice Level | Voice 3 Level | Thicken Level | Lead to Delay |
| Harmony Output Level | Voice 3 Gender | Thicken Detune | Harmony to Delay |
| Voice 1 Level | Voice 4 Level | Thicken Spread | Delay to Reverb |
| Voice 1 Gender | Voice 4 Gender | Vibrato Depth | Reverb/Delay Balance |
| Voice 2 Level | Harmony Smooth | Lead to Reverb | Effect Level |
| Voice 2 Gender | Human Style Amount | Harmony to Reverb | |

Список функций голосового процессора, которые можно назначать на регуляторы переключательного типа

Ниже приведен список функций голосового процессора, которые можно назначить на ножной переключатель, программируемый переключатель (Assignable Switch) или переключатель контроллера ЕС5. Для назначения используется одна из доступных мета-функций <Sw> страницы “Voice Processor Preset: Controls” глобального режима.

| | | | |
|-------------------|----------------|----------------|----------------|
| Lead On/Off | Thicken On/Off | Voice 1 On/Off | Voice 4 On/Off |
| Harm/Model On/Off | Latch On/Off | Voice 2 On/Off | |
| Effect On/Off | Harmony Hold | Voice 3 On/Off | |

Строй

Ниже приводится список строев (ладов), которые можно использовать в различных операционных 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”) устанавливается 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. |

| | |
|---------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Pelag | 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 | Пользовательский строй, программируемый пользователем. Он используется в режимах воспроизведения стиля, секвенсера и воспроизведения песни. Пользовательский строй можно сохранить в перформанс, перформанс стиля, установку STS или в песню. В глобальном режиме выбрать пользовательский строй невозможно. |

MIDI-контроллеры

В таблице приводится список всех сообщений Control Change и реакция на них Pa1X.

| CC# | Имя CC | Функция Pa1X |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|-------------------------------|
| 0 | Bank Select | Выбор программы |
| 1 | Mod1 (Y+) | Перемещение джойстика от себя |
| 2 | Mod2 (Y-) | Перемещение джойстика на себя |
| 3 | Undef. ctl | |
| 4 | Foot ctl | |
| 5 | Port.time | |
| 6 | Data ent. | |
| 7 | Volume | Громкость трека |
| 8 | Balance | |
| 9 | Undef. ctl | |
| 10 | Pan Pot | Панорама трека |
| 11 | Expression | Экспрессия |
| 12 | Fx Ctl 1 | |
| 13 | Fx Ctl 2 | |
| 14, 15 | Undef. ctl | |
| 16 | Gen.pc.1 | |
| 17 | Gen.pc.2 | |
| 18 | Slider | |
| 19 | Gen.pc.4 | |
| 20 — 31 | Undef. ctl | |
| 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 сустейна |
| 67 | Soft pedal | Приглушающая педаль |
| 68 | Legato | |

| СС# | Имя СС | Функция Pa1X |
|-----------|---------------|----------------------------------------------|
| 69 | Hold 2 | |
| 70 | Sustin level | |
| 71 | F.Res.Hp | Резонанс фильтра |
| 72 | Release | Время затухания |
| 73 | Attack | Время атаки |
| 74 | F.CutOff | Граничная частота фильтра (яркость) |
| 75 | Decay T. | Время спада |
| 76 | Lfo1 Sp. | Частота вибрато |
| 77 | Lfo1 Dpt | Глубина вибрато |
| 78 | Lfo1 Dly | Задержка вибрато |
| 79 | FilterEg | |
| 80 | Gen.pc.5 | |
| 81 | Gen.pc.6 | |
| 82 | Gen.pc.7 | |
| 83 | Gen.pc.8 | |
| 84 | Port.ctl | |
| 85 — 90 | Undef. ctl | |
| 91 | Fx A/C | Уровень посылы на А/С (ревербератор) |
| 92 | Fx 2 ctl | |
| 93 | Fx B/D | Уровень посылы на В/Д (модуляционный эффект) |
| 94 | Fx 4 ctl | |
| 95 | Fx 5 ctl | |
| 96 | Data Inc | |
| 97 | Data Dec | |
| 98 | NRPN Lsb | |
| 99 | NRPN Msb | |
| 100 | RPN Lsb | |
| 101 | RPN Msb | |
| 102 — 119 | Undefined ctl | |
| 120 | AllSOff | |
| 121 | Res All | Переустановка всех контроллеров |
| 122 | LocalCt | |
| 123 | NoteOff | |
| 124 | OmniOff | |
| 125 | Omni On | |
| 126 | Mono On | |
| 127 | Poly On | |

Карта MIDI-функций

| Функция | | Передается | Принимается | Замечания |
|------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------|-----------------------------------------------------|------------------------------------------------------|
| Basic Channel | Default | 1 — 16 | 1 — 16 | Запоминается |
| | Changed | 1 — 16 | 1 — 16 | |
| | Default | | 3 | |
| Mode | Messages Altered | X ***** | X | |
| Note Number: | True Voice | 0 — 127 ***** | 0 — 127 0 — 127 | |
| Velocity | Note On Note Off | O 9n, V=1 — 127 X V=64 | O 9n, V=1 — 127 X | |
| Aftertouch | Poly (Key) | O | O | Только данные секвенсера *A |
| | Mono (Channel) | O | O | *A |
| Pitch Bend | | O | O | |
| Control Change | 0, 32 | O | O | Выбор банка (MSB, LSB) *A |
| | 1, 2 | O | O | Модуляция *A |
| | 64, 66, 67 | O | O | Демпферная педаль *A |
| | 6 | O | O | Ввод данных MSB *A |
| | 38 | X | O | Ввод данных LSB *A |
| | 7, 11 | O | O | Громкость, экспрессия *A |
| | 10, 91, 93 | O | O | Панорама, посылы на A/B или C/D *A |
| | 71, 72, 73 | O | O | Тембр звука, времена огибающей (затухание, атака) *A |
| | 74, 75 | O | O | Яркость, время спада *A |
| | 76, 77, 78 | O | O | Частота вибрато, глубина, задержка *A |
| 98, 99 | O | O | NRPN (LSB, MSB) *A, 1 | |
| 100, 101 | O | O | RPN (LSB, MSB) *A, 2 | |
| 120, 121 | X | O | Снятие всех нот, переустановка всех контроллеров *A | |
| Program Change | True # | O 0 — 127 ***** | O 0 — 127 0 — 127 | *A |
| System Exclusive | | O | O | *3 |
| System Common | Song Position | X | X | |
| | Song Select | X | X | |
| | Tune | X | X | |
| System Real Time | Clock Commands | O | O | *4 *4 |
| Aux Messages | Local On/Off | X | X | |
| | All Notes Off | X | O (123 — 127) | |
| | Active Sense | O | O | |
| | Reset | X | X | |
| Замечания | <p>*A: принимаются и передаются, если в глобальном режиме MIDI-фильтры In (вход) и Out (выход) установлены в Off.</p> <p>*1: установки регистров Drawbars.</p> <p>*2: LSB, MSB (младший и старший значащий байты) = 00,00: диапазон колеса транспонирования Pitch Bend, =01,00: точная настройка Fine Tune, =02,00: грубая настройка Course Tune.</p> <p>*3: содержит сообщения запроса Inquiry и общей громкости Master Volume.</p> <p>*4: передается только в том случае, если параметр Clock Send (страница 6 глобального режима) установлен в MIDI или PC To Host.</p> | | | |

Mode 1: OMNI ON, POLY
Mode 3: OMNI OFF, POLY

Mode 2: OMNI ON, MONO
Mode 4: OMNI OFF, MONO

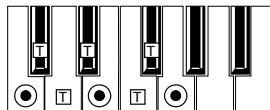
O: да
X: нет

Идентифицируемые аккорды

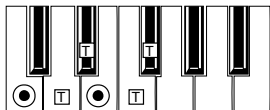
Ниже приводится описание наиболее часто используемых аккордов, идентифицируемых Pa1X, когда режим распознавания (параметр Chord Recognition) установлен в Fingered 2 (см. стр. <93>). Идентифицируемые аккорды могут зависеть от выбранного режима (параметр Chord Recognition).

Major

3-ноты

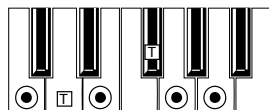


2-ноты

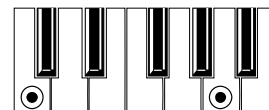


Major 6th

4-ноты

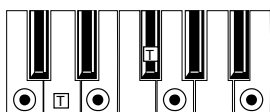


2-ноты



Major 7th

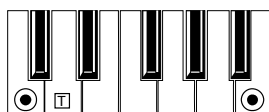
4-ноты



3-ноты

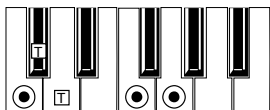


2-ноты

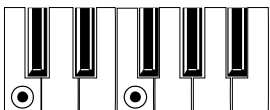


Sus 4

3-ноты



2-ноты



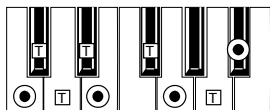
Sus 2

3-ноты



Dominant 7th

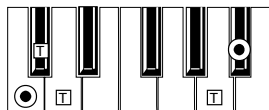
4-ноты



3-ноты

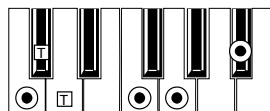


2-ноты

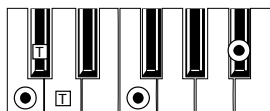


Dominant 7th Sus 4

4-ноты

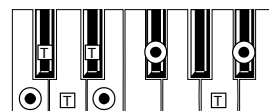


3-ноты



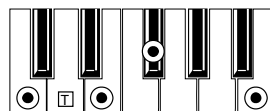
Dominant 7th^b5

4-ноты



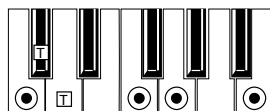
Major 7th^b5

4-ноты



Major 7th Sus 4

4-ноты

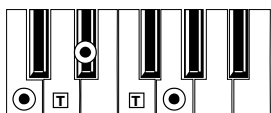


● = Ступени аккорда

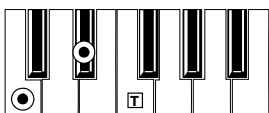
□ = Могут использоваться в качестве неустойчивых ступеней

Minor

3-ноты

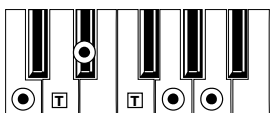


2-ноты



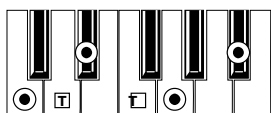
Minor 6th

4-ноты



Minor 7th

4-ноты

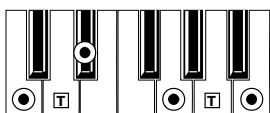


3-ноты



Minor-Major 7th

4-ноты

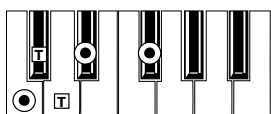


3-ноты



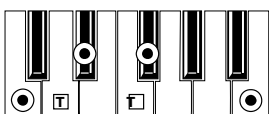
Diminished

3-ноты



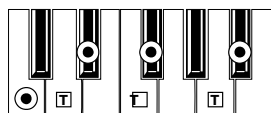
Diminished Major 7th

4-ноты



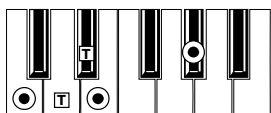
Minor 7th^b5

4-ноты



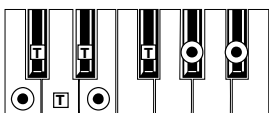
Augmented

3-ноты



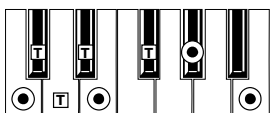
Augmented 7th

4-ноты



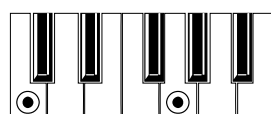
Augmented Major 7th

4-ноты



No 3rd

2-ноты



No 3rd, no 5th

1-нота



○ = Ступени аккорда

□ = Могут использоваться в качестве неустойчивых ступеней

Установка жесткого диска

В Pa1X можно установить жесткий диск ATA 2.5". За более подробной информацией обращайтесь к местному дилеру компании Korg.

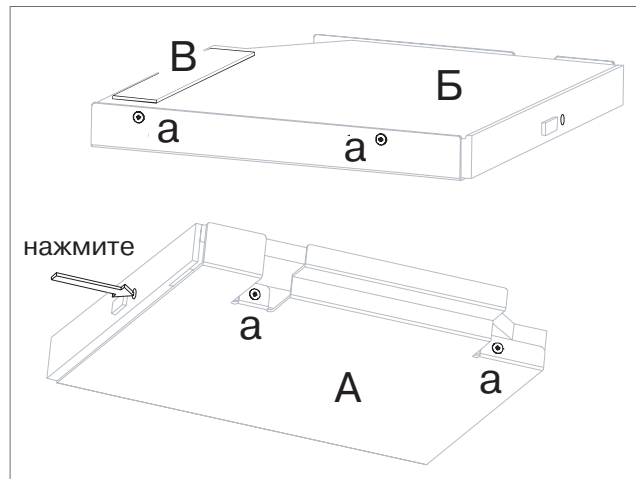
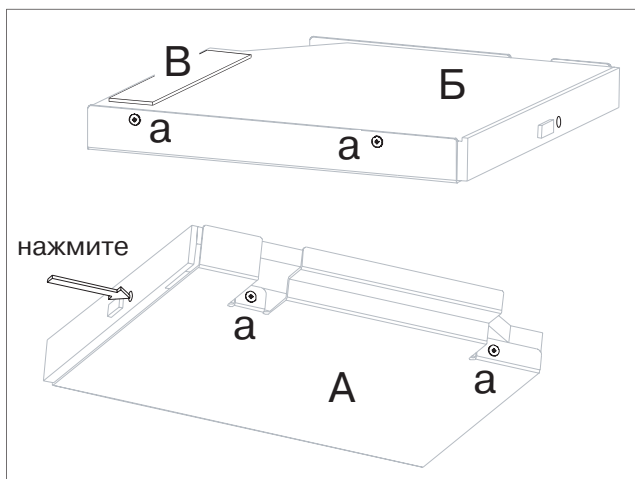
Установка драйвера CD-RW

В Pa1X можно установить устройство считывания/записи дисков Korg CDRW-1 CD. Для выполнения процедуры потребуется две крестовых отвертки (одна очень маленькая, другая — обычная).

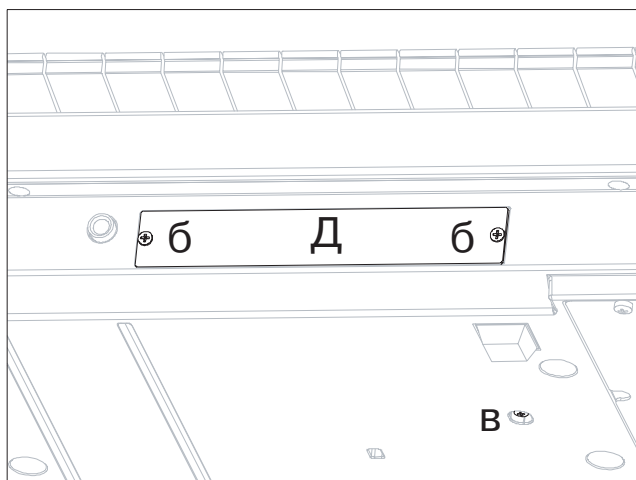
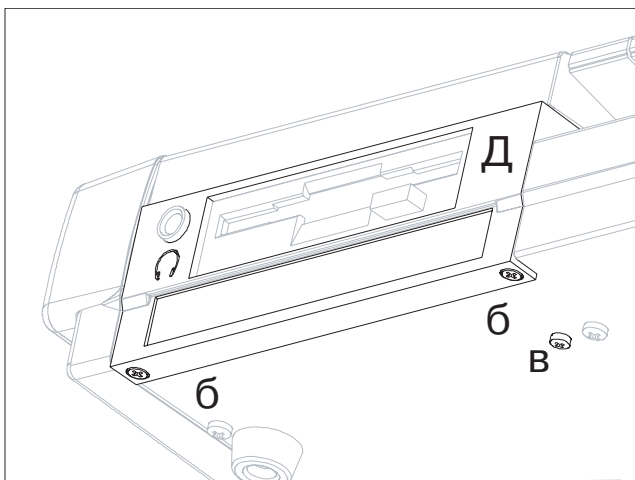
Pa1X Pro

Pa1X

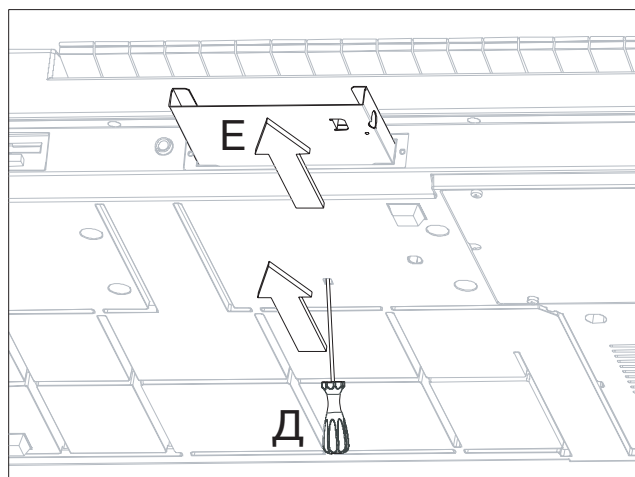
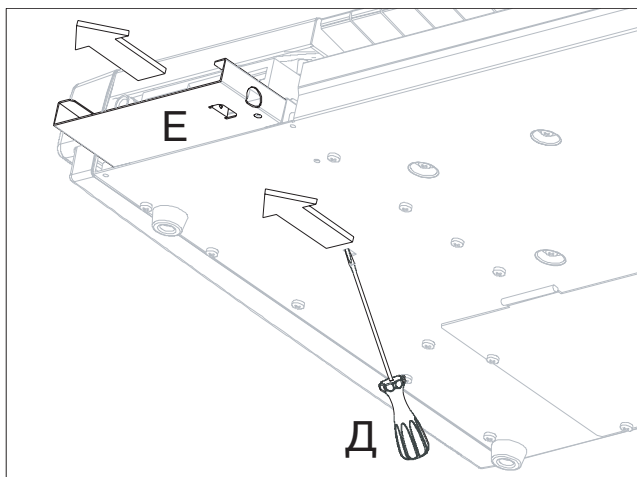
- 1) Отсоедините подложку (А) от дисководов CD (Б), открутив четыре винта, которые расположены по бокам. Снимите защитную пленку (В), расположенную на верхней стороне дисководов CD (Б). Откройте крышку CD, нажав с помощью шариковой ручки на небольшую кнопку, и удалите бумажную защитную вставку.



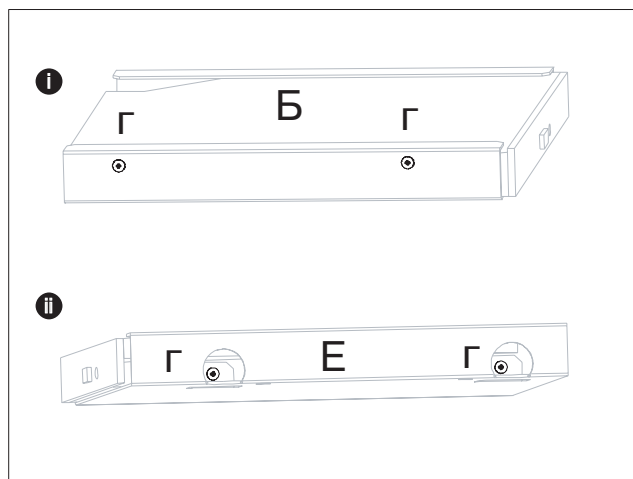
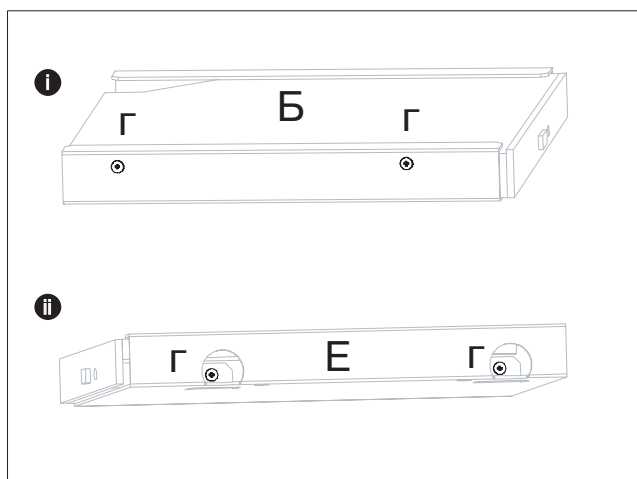
- 2) Открутите винты (б), закрепляющие дисковод гибких дисков (Г), и выньте его. Открутите винт (в) внутреннего поддона CD.



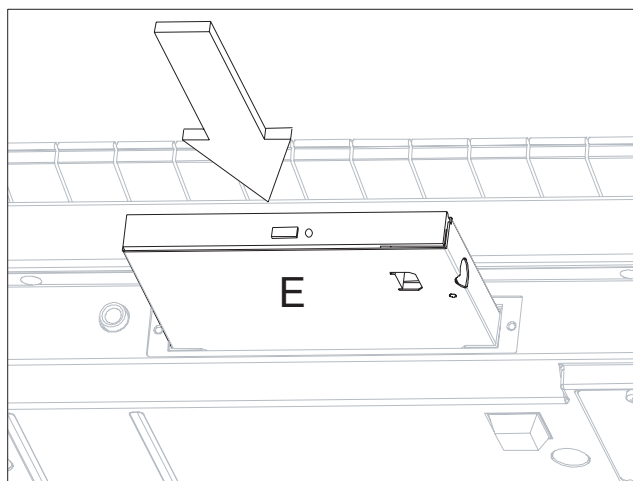
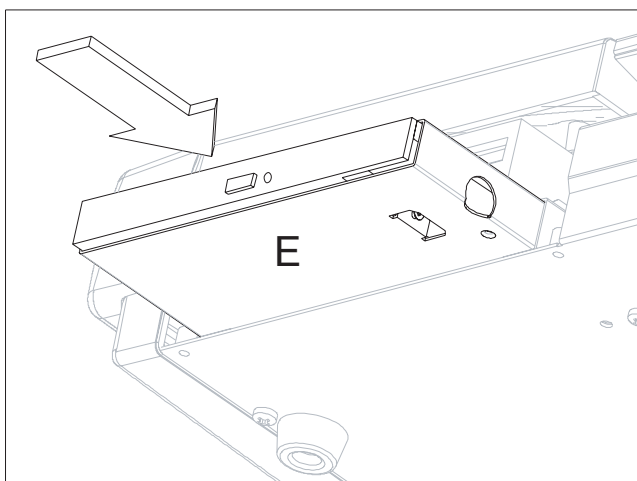
- 3) С помощью отвертки с плоским жалом извлеките поддон CD (E), проталкивая его через отверстия в нижней панели инструмента.



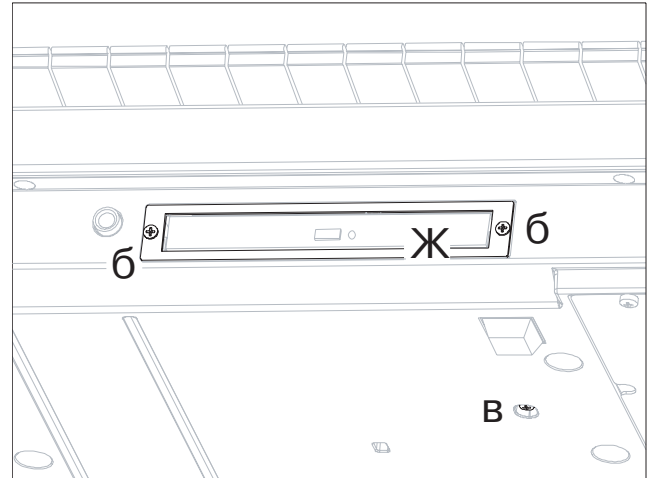
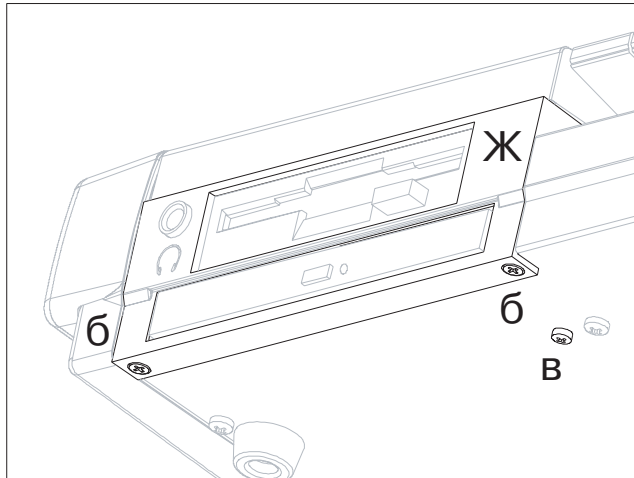
- 4) С помощью маленьких винтов M2 (г), входящих в комплект поставки инструмента, прикрепите дисковод CD (Б), ранее отделенный от подложки, к поддону (E), извлеченному из инструмента. Для вставки двух винтов на шаге "2" рекомендуется воспользоваться отверткой с намагниченным жалом или щипчиками.



- 5) Вставьте поддон (E) с прикрепленным к нему дисководом CD обратно в инструмент. Продвиньте его до упора, чтобы быть уверенным в том, что он установился в разъем, расположенный внутри корпуса Pa1X (для правильной установки должно произойти два щелчка).



- 6) Включите инструмент, перейдите в режим работы с диском и с помощью ниспадающего меню, пиктограмма которого находится в левом нижнем углу страниц Load, Save, Copy и Erase, выберите в качестве устройства CD.
- 7) С помощью винта (в) зафиксируйте поддон, а винтами (б) — крышку (Ж), входящую в комплект поставки инструмента.

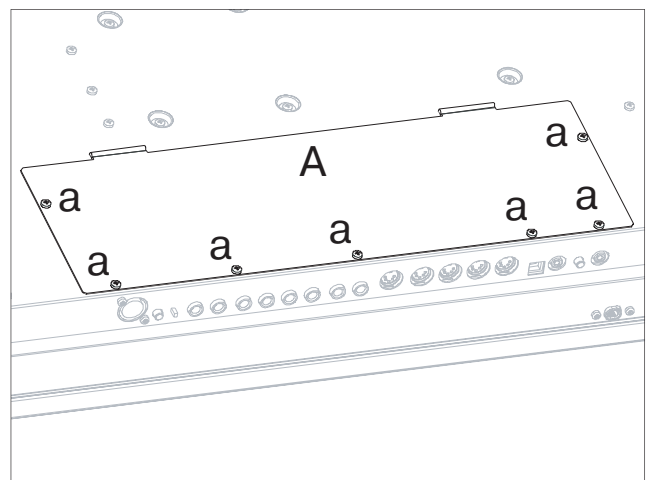


Сохраняйте все запчасти. В дальнейшем они могут пригодиться.

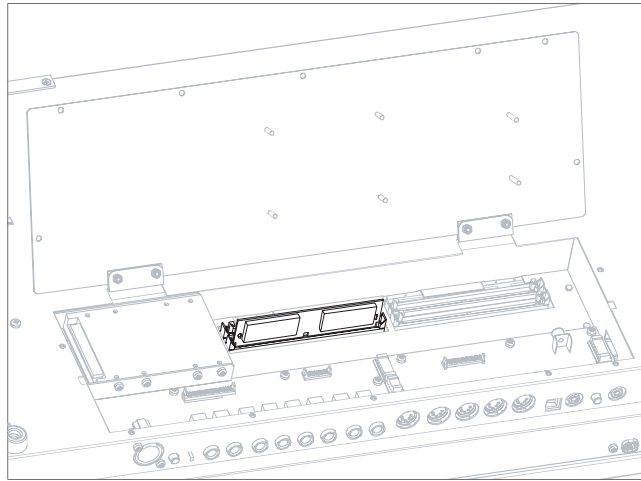
Установка дополнительных модулей RAM

Pa1X в момент покупки комплектуется оперативной памятью RAM объемом 16 Мб, которая используется для записи сэмплов и редактирования песен. Кроме того, имеется возможность увеличить объем оперативной памяти до 32 Мб, установив 72-контактный модуль памяти SIMM емкостью 16 Мб. Список проверенных микросхем SIMM приводится в интернет на странице www.korgpa.com. За более подробной информацией обращайтесь к местному дилеру компании Korg.

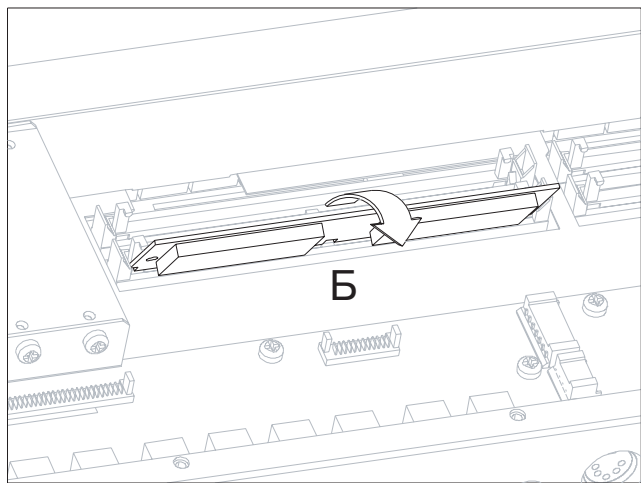
1. Переверните инструмент вверх ногами и открутите семь винтов (а), чтобы открыть крышку (А).



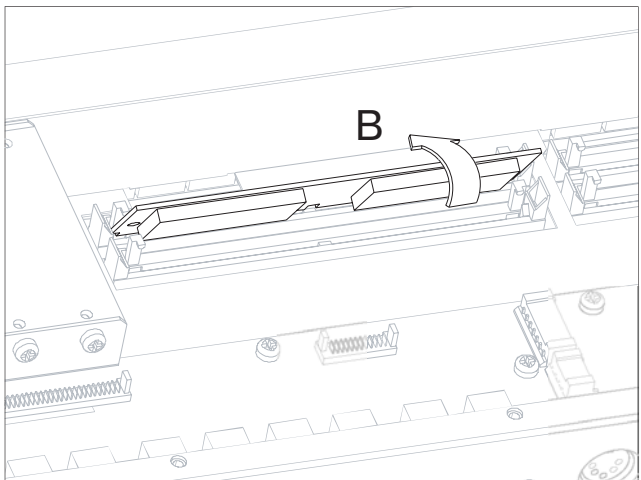
2. Под крышкой расположено два слота для 16 Мб карт памяти SIMM. В одном из них уже находится микросхема.



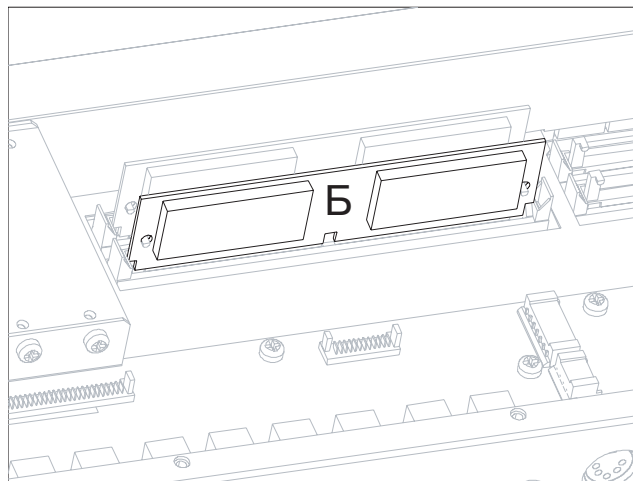
3. Извлеките микросхему памяти (Б), слегка нажав на расположенные по бокам фиксаторы, и аккуратно повернув модуль (см. рисунок).



4. Вставьте модуль SIMM (B) в слот, который был изначально свободен (см. рисунок). Выровняйте нижний край микросхемы по направляющей слота, аккуратно поверните его, чтобы он окончательно встал на место. Убедитесь в правильности установки. Если что-то не так, извлеките микросхему и повторите процедуру заново.



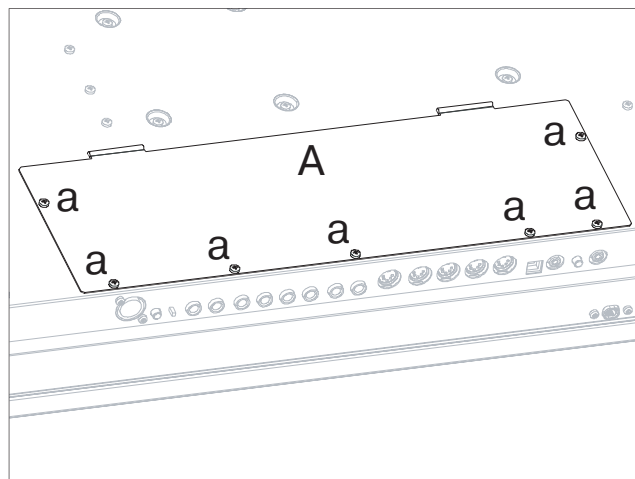
5. Вставьте на место микросхему (Б), извлеченную на шаге “3.”.
6. Закройте крышку и зафиксируйте ее с помощью винтов (см. пункт “1.”).



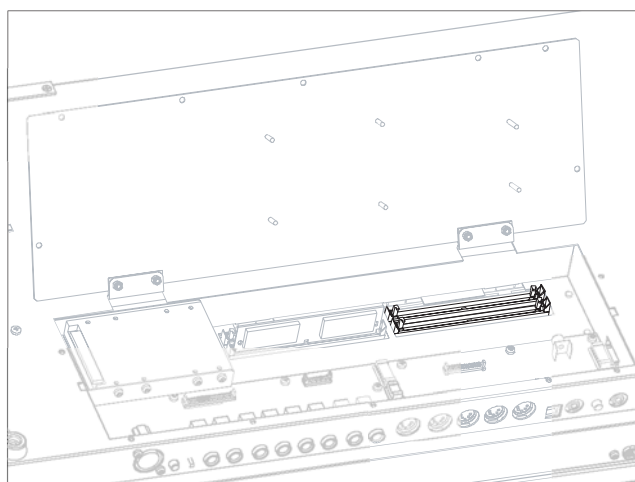
Установка опциональных карт ROM

Pa1X можно доукомплектовать двумя дополнительными картами ROM, на которых находятся программы. За более подробной информацией о доступных опциональных картах обращайтесь на сайт www.korgpa.com или к местному дилеру компании Korg.

1. Переверните инструмент лицом вниз и снимите крышку (А), открутив семь винтов (а).

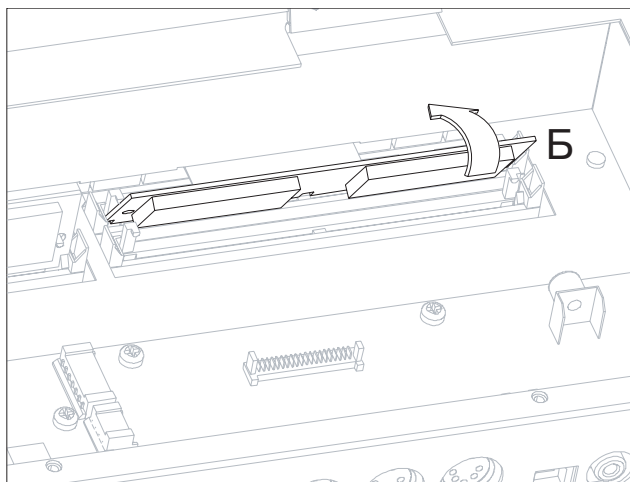


2. Определите место нахождения слотов для карт ROM.

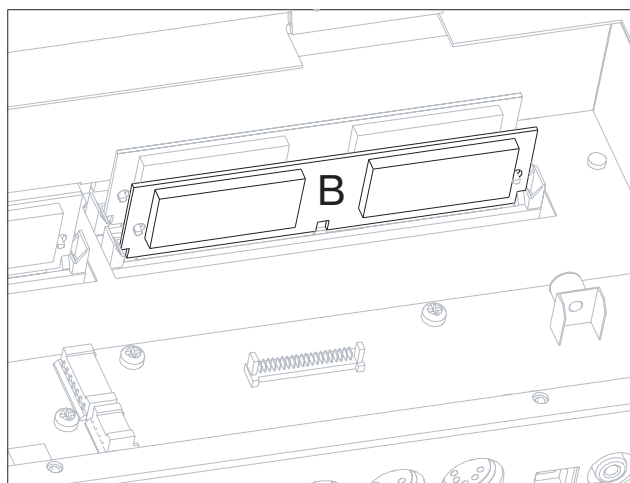


3. Если вставляется только один модуль (Б), то используйте для этого дальний слот (см. рисунок). Выровняйте нижний край карты по направляющей слота, аккуратно поверните его, чтобы он окончательно встал на место. Убедитесь в правильности установки. Если что-то не так, извлеките микросхему и повторите процедуру заново.

***Замечание:** модуль можно установить и в другой слот, однако впоследствии вторую карту будет устанавливать труднее.*



4. Второй модуль (В) вставляется аналогично первому (Б).
5. Закройте крышку и зафиксируйте ее винтами (см. пункт "1.").



Установка видеоинтерфейса Video Interface (VIF3)

В Pa1X или Pa1X Pro можно установить видеоинтерфейс Korg VIF3 Video Interface, который позволяет выводить на внешнее оборудование (монитор или видеопроектор) текстовую информацию. За более подробными сведениями обращайтесь к местному дилеру компании Korg.

Установка опциональной карты MP3 Board (EXBP-MP3)

В Pa1X или Pa1X Pro можно установить карту Korg EXBP-MP3, которая позволяет воспроизводить и записывать файлы формата MP3 с помощью встроенного секвенсера. За более подробной информацией обращайтесь к местному дилеру компании Korg.

Неисправности

| Неисправность | Действие | Страница |
|-------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|
| <i>Общие проблемы</i> | | |
| Не включается питание | Убедитесь, что (1) кабель вставлен в розетку питания; (2) кабель скоммутирован с инструментом; (3) кабель не поврежден; (4) сеть питания исправна. | |
| | Проверьте — включен ли тумблер питания. | |
| | Если питание не включается и после этого, обратитесь за помощью к местному дилеру или в ближайший сервисный центр компании KORG. | |
| Нет звука | Убедитесь, что гнездо для подключения наушников не скоммутировано. При подключении наушников встроенные динамики мьютируются. | <16> |
| | Проверьте коммутацию используемой системы звукоусиления. Убедитесь, что включено питание всех компонентов системы звукоусиления. | <16> |
| | Убедитесь, что слайдер MASTER VOLUME не установлены в “0”. | <16> |
| | Если параметр Local установлен в Off, установите его в On. | <209> |
| | Если параметр Speaker установлен в Off, установите его в On. | <213> |
| | Если время атаки (параметр Attack) слишком большое, уменьшите его. Если громкость (параметр Volume) слишком маленькая, увеличьте ее. | <82>, <88> |
| Не воспроизводятся ноты нижнего диапазона клавиатуры | Если горит светодиод кнопки SPLIT, то клавиатура разбивается на две части: Lower (ноты ниже точки разделения клавиатуры) и Upper (ноты выше точки разделения клавиатуры). Если трек Lower мьютирован, размьютите его. | <25> |
| Неправильные звуки | Убедитесь, что в пользовательских банках USER находятся корректные программы. Загрузите данные, соответствующие песне или стилю, которые необходимо воспроизвести. | <230> |
| | Убедитесь, что в пользовательских наборах ударных USER Drum Kits находятся корректные программы. Загрузите данные, соответствующие требуемому набору. | <230> |
| | Возможно, были модифицированы стили или перформансы. Загрузите данные соответствующих стилей или перформансов. | <230> |
| Звук не затухает | Убедитесь, что правильно установлена полярность педали. | <207> |
| Не запускается выбранный стиль или песня | Убедитесь, что параметр MIDI Clock установлен в Int. Если используется синхросигнал MIDI Clock внешнего оборудования, то параметр MIDI Clock необходимо установить в MIDI или PC TO HOST (в зависимости от порта, который используется для коммутации Pa1X с внешним оборудованием) и убедиться, что внешнее оборудование передает данные MIDI Clock. | <208> |
| Инструмент не реагирует на принимаемые MIDI-сообщения | Убедитесь в правильности коммутации MIDI-кабелей. | <245> |
| | Убедитесь, что внешнее MIDI-оборудование передает информацию по MIDI-каналам, на которые настроен Pa1X. | <210> |
| | Убедитесь, что фильтры MIDI IN инструмента не запрещают прием MIDI-сообщений соответствующего типа. | <211> |
| Перкуссионные звуки воспроизводятся некорректно | Убедитесь, что треки перкуссии и ударных установлены в режим Drum Mode и внешнее оборудование не транспонирует ноты. | <86>, <158> |

| Неисправность | Действие | Страница |
|----------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------|
| При воспроизведении перкуссионных инструментов слышны “щелчки” | Это явление объясняется природой звука (сэмпла) и неисправностью не является. | |
| После выбора перформанса, стиля или установки STS слышен фоновый шум | Выбранный перформанс, стиль или установка STS используют эффект “15 Analog Record”, моделирующий шум старого поцарапанного винилового носителя. | |
| Не слышен сигнал голосового процессора | На процессор D назначен эффект Vocoder. В этом случае голосовой процессор отключается. | <322> |
| | Эффекты голосового процессора применимы только к сигналу микрофонного входа (MIC). | |
| Неисправности диска | | |
| Не форматируется гибкий диск | Убедитесь, что используется гибкий диск 3.5” 2DD или 2HD. | |
| | Убедитесь, что диск вставлен правильно. | <243> |
| | Убедитесь, что разрешена запись на диск (закрыто окошечко в его корпусе). | <243> |
| Данные на гибкий диск не сохраняются | Убедитесь, что диск отформатирован. | <238> |
| | Убедитесь, что диск вставлен правильно. | <243> |
| | Убедитесь, что разрешена запись на диск (закрыто окошечко в его корпусе). | <243> |
| Данные с гибкого диска не считываются | Убедитесь, что диск вставлен правильно. | <243> |
| | Убедитесь, что Pa1X поддерживает работу с форматами данных, хранящихся на диске. | <228> |

Технические характеристики

| Модель | Pa1X Pro | Pa1X |
|----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Клавиатура | 76 нот, чувствительная к скорости нажатия (velocity) и монофоническому послекасанию (aftertouch). | 61 нота, чувствительная к скорости нажатия (velocity) и монофоническому послекасанию (aftertouch). |
| Операционная система | KORG OPOS (Objective Portable Operating System) и RX (Real eXperience) Technology, реализующие многозадачный режим и возможность загрузки во время воспроизведения. Штатный диск SSD. Обновление с гибкого диска. | |
| Дисплей | 320 x 240 точек, цветной, сенсорный, графический. | |
| Справочная система | Гипертекстовая контекстуальная система, поддерживающая несколько языков (начиная с версии ОС 1.5). | |
| Хранение данных | Дисковод для гибких дисков 1.44 Мб, опциональный дисковод CD-RW (KORG CDRW-1), штатный жесткий диск 2.5” ATA. | Дисковод для гибких дисков 1.44 Мб, опциональный дисковод CD-RW (KORG CDRW-1), опциональный жесткий диск 2.5” ATA. |
| Генератор звука | Гипер-интегрированная система синтеза KORG HI. | |
| Полифония | 62 голоса, 62 генератора, резонансные фильтры. | |
| Мультитембральность | 40 треков (секвенсер 2 x 16, 4 трека реального времени, 4 пэдовых трека) | |

| Модель | Pa1X Pro | Pa1X |
|----------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
| Программы | Более 870 программ, включая стереофонический рояль и программы стандарта GM уровня 2; 48 наборов ударных; 256 пользовательских программ + 64 пользовательских набора ударных. | |
| Моделирование органичных тембров | 8 движков. Управление в реальном режиме времени с помощью программируемых слайдеров Assignable Sliders. | |
| Редактирование программ | Полнофункциональный редактор программ и наборов ударных. | |
| Сэмплирование | Запись, редактирование (поддержка форматов Korg, Wav, Aiff и Akai). | |
| Память PCM RAM | Штатно 16 Мб, расширяется до 32 Мб с помощью опциональных карт SIMM. | |
| Память PCM ROM | 2 слота под карты 16 Мб сэмплов каждая (до 512 дополнительных программ и 128 наборов ударных). | |
| Эффекты | 4 стереофонических цифровых мультиэффекторных процессора (89 алгоритмов в каждом, плюс Vocoder). Голосовой процессор фирмы TC•Helicon™. | |
| Треки реального времени | Четыре трека реального времени (Upper 1/2/3 и Lower), 4 пэдовых трека. | |
| Перформансы | 320 перформансов, загружаемых в режиме реального времени. | |
| Установки STS | Сохраняют установки треков реального времени и голосового процессора. До 4 x 608 стилей и до 4 x для каждой из записей базы музыкальных данных. | |
| Стили | Более 450 заводских стилей, хранящихся на резидентном электронном диске. До 608 позиций для записи стилей. Восемь треков стилей, 4 установки STS и один стилиевой перформанс для каждого из стилей. Функция прямого доступа к стилям. Совместимость со стилями инструментов серии i, Pa60/80. Запись стиля, плюс полнофункциональная система редактирования. До 96 пользовательских стилей. | |
| Управление стилями | 4 вариации, 3 сбивки, 3 вступления, 2 коды, предварительный отсчет, синхронный старт/останов, темп, фейдирование, обращение баса, ручной бас, фиксация темпа, память, громкость аккомпанемента, мьют аккомпанемента, карта ударных, вызов установок STS, смена тембров бочки и малого барабана. | |
| Общее управление | Общая громкость, гармонизация мелодии в соответствии с аккордами аккомпанемента, транспонирование трека на октаву, транспонирование высоты строя всего инструмента, точка разделения клавиатуры, смена стиля, громкость треков, загрузка арабского строя в режиме реального времени, программируемые слайдеры, программируемый переключатель, джойстик, колесо. | |
| Пэды | 4 программируемых кнопки + кнопка Stop. | |
| Воспроизведение песни | 2 секвенсера XDS с функцией фейдирования и независимой регулировкой старта/останов, паузы, быстрой перемотки вперед/назад. Регулировка баланса громкости секвенсеров. Вывод на дисплей текстовой информации MIDI-файла. Функция управления списком воспроизведения песен. Непосредственное воспроизведение файлов SMF форматов 0 и 1. Считывание файлов аудио CD и MP3 (обе функции опциональны). | |
| Секвенсер | Функции быстрой, мультитрековой и пошаговой записи. Полнофункциональный секвенсер, 16 треков, до 200000 событий, формат SMF. | |
| Воспроизведение/запись MP3 | Опция, требующая установки дополнительной карты KORG EXBP-MP3. | |
| Воспроизведение/запись аудио CD | Опция, требующая установки дисководов KORG CDRW-1. Запись становится возможной только с версии ОС 2.0. | |
| База музыкальных данных | Полностью программируемая база музыкальных данных с автоматическим выбором режимов воспроизведения стиля и воспроизведения песни. Позволяет формировать пользовательские списки. | |
| Педали | Демпферная, программируемая (переключатель, непрерывного типа), EC5. | |

| Модель | Pa1X Pro | Pa1X |
|-------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| Контроллеры реального времени | Джойстик (транспонирование + модуляция), программируемые слайдеры, программируемый переключатель, пэды. | |
| MIDI | 2 x IN, 2 x OUT (переключаются в режим THRU). Конфигурирование треков, выбор пресетных MIDI-конфигураций. | |
| Аудиовходы | 2 x линейного уровня, 1 x микрофонный с регулировкой чувствительности. | |
| Аудиовыходы | 2 Main (Left/Mono, Right), 2 Sub (1, 2), 1 S/PDIF цифровой коаксиальный (дублирует сигнал основных выходов Main). | |
| Наушники | 1/4" гнездо на лицевой панели | |
| Усилитель | — | Двухусилительная система 2 x 35 Вт (вуфер) + 2 x 12 Вт |
| Динамики | — | 4 динамика (13 см вуфер + куполообразный твиттер), двухполосные, корпус с фазоинвертором. |
| Питание | 100 — 240 В переменного тока | |
| Потребляемая мощность | 35 Вт | 65 Вт |
| Размеры | Ширина — 1330 мм, глубина — 302 мм, высота — 136 мм без пюпитра. | Ширина — 1123 мм, глубина — 428 мм, высота — 189 мм без пюпитра. |
| Вес | 19.5 кг | 21 кг |
| Аксессуары | Пользовательское руководство, кабель питания, пюпитр, набор для установки CDRW. | |
| Опциональные аксессуары | Мультиконтроллер EC5 Педаль громкости/экспрессии EXP-2 Педаль громкости/экспрессии XVP-10 Ножной переключатель PS-1 Демпферная педаль DS-1H | |
| | Модернизированное программное обеспечение коррекции высоты тона SUG-TC1 (компания TC•Helicon) | |
| | Устанавливаемый пользователем дисковод CDRW-1 CD (перезапись доступна с версии ОС 2.0) Устанавливаемая пользователем карта EXBP-MP3 MP3 Player/Recorder (запись доступна с версии ОС 1.5) Устанавливаемый пользователем видеоинтерфейс VIF3 NTSC/PAL | |
| | Устанавливаемая пользователем 72-контактная микросхема 1 x 16 Мб SIMM Устанавливаемые пользователем карты 2 x EXBP ROM | |
| | — | Устанавливаемый пользователем жесткий диск 2.5" ATA |

Содержание

| | |
|---------------------------------|----------|
| Гарантийное обслуживание | 1 |
| Правила эксплуатации | 1 |
| Техника безопасности | 2 |
| Введение | 3 |
| Лицевая панель | 3 |
| Тыльная панель | 12 |

| | |
|-----------------------------------------------------------------------|------------|
| Основная информация | .14 |
| Работа в режиме реального времени | .14 |
| Контактные адреса и телефоны | .14 |
| Комплектация | .15 |
| Структура руководства | .15 |
| Создание резервной копии системных файлов | .16 |
| Загрузка операционной системы | .16 |
| Восстановление заводских установок | .16 |
| Начало работы | .16 |
| Коммутация сетевого кабеля | .16 |
| Включение/отключение инструмента | .16 |
| Управление громкостью | .17 |
| Слайдер BALANCE | .17 |
| HEADPHONES | .17 |
| Аудиовыходы | .17 |
| Аудиовходы | .18 |
| MIDI-коммутация | .18 |
| Демпферная педаль | .18 |
| Демонстрационная функция | .18 |
| Толкование специальных терминов | .18 |
| Программа (Sound) | .19 |
| Стиль (Style) | .19 |
| Треки реального времени (Keyboard track) | .19 |
| Перформанс (Performance) | .20 |
| Секвенсер (Sequencer) | .20 |
| Описание логотипов | .20 |
| Краткое описание основ интерфейса | .21 |
| Цветной графический сенсорный дисплей | .21 |
| Режимы | .22 |
| Инверсные поля | .22 |
| Недоступные для редактирования параметры | .22 |
| Краткое руководство | .23 |
| Включение инструмента и воспроизведение демонстрационных песен | .23 |
| Включение инструмента и обзор главной страницы | .23 |
| Воспроизведение демонстрационных песен | .23 |
| Воспроизведение программ | .24 |
| Выбор программы и воспроизведение ее с помощью клавиатуры инструмента | .24 |
| Одновременное воспроизведение двух или трех программ | .25 |
| Воспроизведение различных программ в левой и правой руках | .27 |
| Определение высоты точки разбиения клавиатуры | .28 |
| Октавное транспонирование треков Upper | .28 |
| Программа Digital Drawbars | .29 |

| | |
|-------------------------------------------------------------------------|------------|
| Выбор и сохранение перформансов | .30 |
| Выбор перформанса | .31 |
| Сохранение текущих установок в перформанс | .32 |
| Выбор и воспроизведение стилей | .33 |
| Выбор и воспроизведение стиля | .34 |
| Темп | .35 |
| Вступление, сбивка, вариация, кода | .35 |
| Установки STS | .36 |
| Пэддовые кнопки секции PAD | .36 |
| Регулирование баланса громкости между треками стиля и реального времени | .36 |
| Управление громкостью каждого из треков в отдельности | .36 |
| Включение/мьютирование треков стиля | .38 |
| Добавление интервалов в партию правой руки (функция ENSEMBLE) | .38 |
| Воспроизведение песен | .39 |
| Выбор песни, которую необходимо воспроизвести | .40 |
| Воспроизведение песни | .41 |
| Корректировка громкости треков | .42 |
| Включение/отключение (мьютирование) треков песни | .44 |
| Микширование двух песен | .44 |
| Воспроизведение CD | .45 |
| База музыкальных данных (SongBook) | .46 |
| Выбор требуемой записи из главного списка | .47 |
| Альтернативное отображение полей Artist (артист) и Genre (жанр) | .48 |
| Сортировка записей | .48 |
| Поиск записей | .48 |
| Добавление записей | .49 |
| Создание пользовательского списка Custom List | .51 |
| Выбор и использование пользовательского списка | .52 |
| Выбор установок записи STS | .53 |
| Использование микрофона | .53 |
| Коммутация микрофона | .53 |
| Гармонизация голоса | .55 |
| Солирование голоса (функция TalkBack) | .55 |
| Фиксация установок голосового процессора | .56 |
| Запись новой песни | .56 |
| Оперативный режим записи Backing Sequence (Quick Record) | .57 |
| Подготовка к записи | .57 |
| Запись | .58 |
| Повторная запись в режиме наложения | .59 |
| Сохранение песни на диск | .59 |

| | |
|----------------------------------------------------|-----------|
| Справочное руководство пользователя | 60 |
| Выбор элементов | 60 |
| Страница выбора программ | 60 |
| Страница выбора перформансов | 61 |
| Страница выбора стиля | 62 |
| Выбор установки STS | 62 |
| Страница выбора песен | 62 |
| Режим воспроизведения стиля | 65 |
| Начальные установки | 65 |
| Взаимосвязь стилей, перформансов и установок STS | 65 |
| Главная страница (стандартный вид) | 65 |
| Страница просмотра треков стиля | 69 |
| Панель управления громкостью Volume | 70 |
| Панель STS Name | 71 |
| Микрофонная панель | 71 |
| Панель Sub-Scale | 72 |
| Панель Pad | 73 |
| Панель Split | 73 |
| Меню редактирования | 74 |
| Структура страницы редактирования | 74 |
| Mixer/Tuning: Volume/Pan | 74 |
| Mixer/Tuning: FX Send | 75 |
| Mixer/Tuning: Tuning | 76 |
| Mixer/Tuning: Sub Scale | 77 |
| Effects: FX Select | 78 |
| Effects: FX A...D | 79 |
| Track Controls: Mode | 79 |
| Track Controls: Drum Volume | 80 |
| Track Controls: Easy Edit | 81 |
| Keyboard/Ensemble: Keyboard Control | 82 |
| Keyboard/Ensemble: Key/Velocity Range | 83 |
| Keyboard/Ensemble: Ensemble | 84 |
| Style Controls: Drum/Fill | 85 |
| Style Controls: Keyboard Range On/Off /Wrap Around | 86 |
| Pad/Switch: Pad | 87 |
| Pad/Switch: Assignable Switch | 88 |
| Preferences: Style Preferences | 88 |
| Preferences: Global Setup | 89 |
| Меню страницы | 90 |
| Диалоговое окно Write Performance | 91 |
| Диалоговое окно Write Single Touch Setting | 91 |

| | |
|--------------------------------------------------------------------------------|-------------|
| Диалоговое окно Write Style Performance | .92 |
| Диалоговое окно Write Global-Style Play Setup | .92 |
| Банк DIRECT HD | .92 |
| Банк DIRECT FD | .94 |
| Режим записи стиля | .96 |
| Импорт/экспорт стиля | .98 |
| Вход в режим записи | .98 |
| Выход из режима редактирования с(без) сохранением(я) результатов корректировки | .98 |
| Прослушивание стиля в режиме редактирования | .98 |
| Список событий | .99 |
| Главная страница — Record 1 | .100 |
| Главная страница — Record 2 | .104 |
| Процедура записи стиля | .104 |
| Меню редактирования | .107 |
| Структура страницы редактирования | .108 |
| Event Edit: Event Edit | .108 |
| Event Edit: Filter | .111 |
| Style Edit: Quantize | .112 |
| Style Edit: Transpose | .113 |
| Style Edit: Velocity | .114 |
| Style Edit: Cut | .115 |
| Style Edit: Delete | .115 |
| Style Edit: Delete All | .117 |
| Style Edit: Copy | .117 |
| Style Element Track Controls: Sound/Expression | .119 |
| Style Element Track Controls: Keyboard Range | .119 |
| Style Element Chord Table: Chord Table | .120 |
| Style Track Controls: Type/Trigger/Tension | .120 |
| Import Groove | .121 |
| Меню страницы | .121 |
| Диалоговое окно Write Style | .122 |
| Диалоговое окно Copy Sounds | .123 |
| Диалоговое окно Copy Expression | .123 |
| Диалоговое окно Copy Key Range | .123 |
| Диалоговое окно Overdub Step Recording | .123 |
| Режим воспроизведения песни | .125 |
| Управление секвенсерами | .125 |
| MIDI CLOCK | .125 |
| Общая громкость, громкость секвенсера, баланс секвенсеров | .125 |
| Параметры трека | .126 |
| Треки реального времени, пэдовые и секвенсера | .126 |

| | |
|---------------------------------------------------------|------------|
| Главная страница | 126 |
| Страницы треков 1 — 8 и 9 — 16 | 131 |
| Панель Volume | 131 |
| Панель Jukebox | 133 |
| Панель Lyrics | 134 |
| Панель STS Name | 135 |
| Панель Mic | 135 |
| Панель Sub-Scale | 135 |
| Панель Pad | 135 |
| Панель Split | 135 |
| Меню редактирования | 135 |
| Структура страницы редактирования | 135 |
| Переключение между секвенсерами во время редактирования | 136 |
| Mixer/Tuning: Volume/Pan | 136 |
| Mixer/Tuning: FX Send | 137 |
| Mixer/Tuning: Tuning | 138 |
| Effects: FX Select | 138 |
| Effects: FX A...D | 139 |
| Track Controls: Mode | 140 |
| Track Controls: Drum Volume | 140 |
| Track Controls: Easy Edit | 140 |
| Keyboard/Ensemble: Keyboard Control | 140 |
| Keyboard/Ensemble: Key/Velocity Range | 140 |
| Keyboard/Ensemble: Ensemble | 141 |
| Pad/Switch: Pad | 141 |
| Pad/Switch: Assignable Switch | 141 |
| Jukebox Editor | 141 |
| Groove Quantize | 142 |
| Preferences: Track Settings | 143 |
| Preferences: General Control | 144 |
| Меню страницы | 145 |
| Диалоговое окно Write Global-Song Play Setup | 146 |
| Воспроизведение файлов формата MP3 | 146 |
| Воспроизведение треков Audio CD | 146 |
| База музыкальных данных (SongBook) | 147 |
| Book | 147 |
| Book Edit | 148 |
| Custom List | 150 |
| List Edit | 151 |
| Info | 152 |
| Меню страницы | 152 |

| | |
|---------------------------------------------------------|-------------|
| Режим секвенсера | .153 |
| Управление | 153 |
| Формат песни и стандартного MIDI-файла | 154 |
| Пресеты песен и голосового процессора | 154 |
| Главная страница | 154 |
| Вход в режим записи | 157 |
| Режим записи: страница мультитрекового секвенсера | 157 |
| Режим записи: страница пошаговой записи | 160 |
| Режим записи: страница секвенсера аккомпанемента | 163 |
| Пошаговый режим записи | 166 |
| Меню редактирования | 169 |
| Структура страницы редактирования | 170 |
| Mixer/Tuning: Volume/Pan | 170 |
| Mixer/Tuning: FX Send | 171 |
| Mixer/Tuning: Tuning | 171 |
| Mixer/Tuning: Sub Scale | 172 |
| Effects: FX Select | 172 |
| Effects: FX A...D | 172 |
| Track Controls: Mode | 172 |
| Track Controls: Drum Volume | 173 |
| Track Controls: Easy Edit | 173 |
| Event Edit: Event Edit | 173 |
| Event Edit: Filter | 176 |
| Song Edit: Quantize | 176 |
| Song Edit: Transpose | 177 |
| Song Edit: Velocity | 177 |
| Song Edit: Cut/Insert Measures | 178 |
| Song Edit: Delete | 178 |
| Song Edit: Copy | 179 |
| Preferences: Global Setup | 180 |
| Меню страницы | 180 |
| Диалоговое окно Write Global-Sequencer Setup | 181 |
| Окно Song Select | 181 |
| Окно Save Song | 181 |
| Режим программы | .184 |
| MIDI-канал | 184 |
| Выбор генераторов | 184 |
| Программы, наборы ударных, органы | 184 |
| Главная страница | 184 |
| Страница Digital Drawbars | 186 |
| Меню редактирования | 188 |
| Структура страницы редактирования | 188 |

| | |
|------------------------------------------------|------------|
| Basic: Sound Basic | 189 |
| Basic: OSC Basic | 190 |
| Basic: Vel/Key Zone | 191 |
| DrumKit: Sample Setup (Drum Kits) | 192 |
| DrumKit: Voice Mixer (Drum Kits) | 194 |
| Pitch: Pitch Mod | 195 |
| Pitch: Pitch EG | 196 |
| Filter: Filter Type | 199 |
| Filter: Filter Mod | 200 |
| Filter: Filter LFO | 202 |
| Filter: Filter EG | 203 |
| Amp: Amp Level/Pan | 206 |
| Amp: Amp Mod | 207 |
| Amp: Amp EG | 208 |
| LFO: LFO1 | 211 |
| LFO: LFO2 | 213 |
| Effects: FX Select | 214 |
| Effects: FX1 | 214 |
| Effects: FX2 | 214 |
| Меню страницы | 214 |
| Диалоговое окно Write Sound | 215 |
| Диалоговое окно Copy Oscillator | 216 |
| Диалоговое окно Copy FX | 216 |
| Диалоговое окно Copy Drum Kit | 216 |
| Список источников альтернативной модуляции AMS | 217 |
| Режим сэмплирования | 218 |
| Вход и выход из режима сэмплирования | 219 |
| Процедура сэмплирования (записи) | 219 |
| Меню редактирования | 220 |
| Sampling: Record | 221 |
| Sampling: Edit | 222 |
| Sampling: Loop Edit | 223 |
| Sampling: Sampling Info | 224 |
| Time Slice | 224 |
| Процедура Time Slice | 227 |
| Процедура Extend | 229 |
| Multisample: Edit MS | 229 |
| Multisample: Key Assign | 230 |
| Меню страницы | 231 |
| Диалоговое окно Write Sample | 233 |
| Диалоговое окно Write MultiSample | 233 |

| | |
|------------------------------------------------|-------------|
| Диалоговое окно Write Slice | .233 |
| Диалоговое окно Delete Sample | .234 |
| Диалоговое окно Delete Multisample | .234 |
| Глобальный режим | .235 |
| Структура глобального режима | .235 |
| Главная страница | .235 |
| Меню редактирования | .235 |
| Структура страницы редактирования | .236 |
| General Controls: Basic | .236 |
| General Controls: Transpose Control | .237 |
| General Controls: Scale | .238 |
| General Controls: Lock | .239 |
| General Controls: Interface | .240 |
| Controllers: Pedal/Switch | .240 |
| Controllers: Assignable Sliders | .240 |
| Controllers: EC5 | .241 |
| MIDI: MIDI Setup / General Controls | .241 |
| MIDI: MIDI In Control | .243 |
| MIDI: MIDI In Channels | .244 |
| MIDI: MIDI Out Channels | .244 |
| MIDI: Filters | .245 |
| Audio Output: Sty/Kbd | .245 |
| Audio Output: Seq1 | .246 |
| Audio Output: Seq2 | .246 |
| Audio Output: Drums | .246 |
| Audio Output: Audio In | .247 |
| Audio Output: Metro / S/PDIF | .248 |
| Voice Processor Setup: Setup | .249 |
| Voice Processor Setup: Lead Voice | .250 |
| Voice Processor Setup: Dynamics / EQ | .250 |
| Voice Processor Setup: Talk | .251 |
| Voice Processor Preset: Preset | .253 |
| Voice Processor Preset: Thicken / Pitch | .254 |
| Voice Processor Preset: Voice Modeling | .254 |
| Voice Processor Preset: Harmony | .255 |
| Voice Processor Preset: Harmony Voices | .256 |
| Voice Processor Preset: Effects | .258 |
| Voice Processor Preset: Controls | .259 |
| Гармонизация и настройка голосового процессора | .260 |
| Video Interface: Video Out | .263 |
| Touch Panel Calibration | .263 |

| | |
|-------------------------------------------------------------|------------|
| Меню страницы | 263 |
| Диалоговое окно Write Global - Global Setup | 264 |
| Диалоговое окно Write Global - Midi Setup | 264 |
| Диалоговое окно Write Global - Talk Configuration | 265 |
| Диалоговое окно Write Global - Voice Processor Setup | 265 |
| Диалоговое окно Write Global - Voice Processor Preset | 265 |
| Режим работы с диском | 266 |
| Запоминающее оборудование и встроенная память | 266 |
| Выбор и отмена выбора файлов | 266 |
| Типы файлов | 266 |
| Файловая структура диска | 267 |
| Главная страница | 268 |
| Структура страницы | 268 |
| Навигационный инструментарий | 269 |
| Load | 269 |
| SAVE | 273 |
| COPY | 277 |
| Erase | 278 |
| Format | 278 |
| Utility | 279 |
| Preferences | 281 |
| USB | 282 |
| Меню страницы | 283 |
| Работа гибким диском | 284 |
| Бонусное программное обеспечение | 285 |
| MIDI | 286 |
| Что такое MIDI | 286 |
| Стандартные MIDI-файлы | 287 |
| Формат GENERAL MIDI | 287 |
| Глобальный канал | 287 |
| Каналы Chord 1 и Chord 2 | 288 |
| Управляющий канал Control | 288 |
| Коммутация MIDI | 288 |
| Коммутация Pa1X с мастер-клавиатурой | 288 |
| Коммутация Pa1X с MIDI-аккордеоном | 289 |
| Коммутация Pa1X с внешним секвенсером | 290 |
| Управление с помощью PA1X другим инструментом | 291 |
| Приложение | 292 |
| Заводские данные | 292 |
| Стили | 292 |
| Элементы стиля | 297 |

| | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| Установки STS (SINGLE TOUCH SETTINGS) | 297 |
| Программы (упорядочены по номерам Program Change) | 298 |
| Наборы ударных | 316 |
| Мультисэмплы | 318 |
| Сэмплы ударных | 320 |
| Перформансы | 323 |
| Установки MIDI (MIDI-конфигурации) | 325 |
| Эффекты | 326 |
| Блок-схема | 326 |
| Источники динамической модуляции | 326 |
| Filter/Dynamic | 328 |
| Pitch/Phase Mod. | 347 |
| Mod./P.Shift | 367 |
| ER/Delay | 378 |
| Реверберация | 391 |
| Цепочка моно — моно | 393 |
| Назначаемые параметры | 427 |
| Список функций, которые можно назначить на ножной переключатель и мультиконтроллер ЕС5 | 427 |
| Список функций, которые можно назначить на программируемую педаль или программируемые слайдеры | 430 |
| Список функций, которые можно назначить на программируемые переключатели | 430 |
| Список программ, которые можно назначить на пэдовые кнопки PAD | 432 |
| Список функций, которые можно назначать на регуляторы непрерывного типа голосового процессора | 433 |
| Список функций голосового процессора, которые можно назначать на регуляторы переключательного типа | 433 |
| Строй | 433 |
| MIDI-контроллеры | 434 |
| Карта MIDI-функций | 436 |
| Идентифицируемые аккорды | 437 |
| Установка жесткого диска | 438 |
| Установка драйвера CD-RW | 439 |
| Установка дополнительных модулей RAM | 441 |
| Установка опциональных карт ROM | 443 |
| Установка видеоинтерфейса Video Interface (VIF3) | 444 |
| Установка опциональной карты MP3 Board (EXBP-MP3) | 444 |
| Неисправности | 445 |
| Технические характеристики | 446 |