

Содержание

Режим программы	3
Меню страницы PROG. PROG 1.1: Play. PROG 2.1: Ed-Basic. PROG 2.2: Ed-Ctrl. PROG 3.1: Ed-Pitch. PROG 4.1: Ed-Filter1. PROG 4.2: Ed-Filter2. PROG 5.1: Ed-Amp1. PROG 5.2: Ed-Amp2. PROG 5.3: Ed-LFOs. PROG 6.1: Ed-Arp. (Arpeggiator). PROG 7.1: Ed-InsertFX. PROG 7.2: Ed-MasterFX.	
Режим комбинации	26
Меню страниц COMBI. COMBI 1.1: Play. COMBI 2.1: Ed-Prog/Mixer. COMBI 2.2: Ed-Ctrl. COMBI 3.1: Ed-Param1. COMBI 3.2: Ed-Param2. COMBI 3.3: Ed-Key Zone. COMBI 3.4: Ed-Vel Zone. COMBI 4.1: Ed-MIDI Filter1. COMBI 4.2: Ed-MIDI Filter2. COMBI 4.3: Ed-MIDI Filter3. COMBI 4.4: Ed-MIDI Filter4. COMBI 6.1: Ed-Arp. (Arpeggiator). COMBI 7.1: Ed-InsertFX. COMBI 7.2: Ed-MasterFX.	
Режим секвенсера	38
Меню страниц SEQ. SEQ 1.1: Play/REC. SEQ 1.2: Loop. SEQ 2.1: Cue List. SEQ 2.2: Controller. SEQ 3.1: Param1. SEQ 3.2: Param2. SEQ 3.3: Key Zone. SEQ 3.4: Vel Zone. SEQ 4.1: MIDI Filter1. SEQ 4.2: MIDI Filter2. SEQ 4.3: MIDI Filter3. SEQ 4.4: MIDI Filter4. SEQ 5.1: RPPR. SEQ 5.2: Track Edit. SEQ 6.1: Arp. (Arpeggiator). SEQ 7.1: Insert FX. SEQ 7.2: Master FX.	
Режим сэмплирования	66
Меню страниц SMPL. SMPL 1.1: Recording. SMPL 2.1: Sample Edit. SMPL 3.1: Loop Edit. SMPL 4.1: Multisample. SMPL 5.1: Memory. SMPL 5.2: Controller. SMPL 7.1: Insert Effect.	
Глобальный режим	91
Меню страницы GLOBAL. GLOBAL 1.1: System. GLOBAL 2.1: MIDI. GLOBAL 3.1: User Scale. GLOBAL 4.1: Category Name. GLOBAL 5.1: DKit (Drum Kit). GLOBAL 6.1: Arp.Pattern.	
Режим Media	105
Файлы, директории и иконки. Меню страницы MEDIA. 1.1-1: Load. 1.1-2: Save. 1.1-3: Utility. 1.1-4: Media Information.	
Управление эффектами	116
Обзор. Эффект разрыва (IFX). Мастер-эффекты (MFX1, 2). Мастер-эквалайзер. Дополнительные выходы. Filter/Dynamic. Pitch/Phase Mod. Mod./P.Shift. ER/Delay. Reverb. Mono ->Mono Chain. Master EQ.	
Приложение	161
Альтернативная модуляция (AMS). Динамическая модуляция (Dmod). Программирование функций SW1/2. Назначение регуляторов 1...4 в режиме "B". Назначение ножного переключателя. Назначение ножной педали. Передача MIDI-сообщений при работе с контроллерами TRITON Le. Прием/передача TRITON Le сообщений формата Control Change. Применение MIDI. Информационные сообщения. Совместимость данных. Информация о режиме Media. Опция EXB-SMPL.	

Режим программы

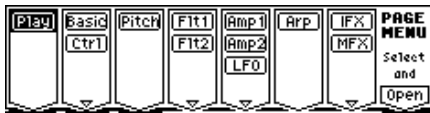
Меню страницы PROC

Для выбора необходимой страницы режима программы используется следующая процедура.

- 1) Для выбора страницы "PAGE MENU" нажмите кнопку [MENU]. Раскроется меню страницы PROC с аббревиатурными названиями страниц режима программы.
- 2) Выберите требуемую страницу с помощью кнопок [F1] — [F7]. При повторном нажатии на одну и ту же кнопку происходит выбор следующей по порядку (более нижней) страницы. Для выбора требуемой страницы можно использовать также кнопки курсора.
- 3) Для перехода к выбранной странице нажмите кнопку [F8] ("Open").
- 4) Если страница содержит две и более подстраниц, то для перехода к нужной нажмите кнопку [F1] — [F7], которая расположена наиболее близко к требуемому ярлычку.

Другие способы выбора страницы

- Для перехода к требуемой странице можно с помощью цифровых кнопок [0] — [9] ввести ее двузначный номер при нажатой кнопке [MENU]. Например, для перехода к странице 5.3: Ed-LFOs необходимо при нажатой кнопке [MENU] последовательно нажать кнопки [4] и [3].
- Удерживая нажатой кнопку [MENU], с помощью кнопок Зи4 можно загружать страницы в следующей последовательности: 1.1 -> 2.1 -> 2.2 -> 3.1 и т.д.



PROG 1.1: Play

Эта страница используется для выбора и воспроизведения программ. В этом режиме все MIDI-данные передаются и принимаются по глобальному MIDI-каналу (см. GLOBAL 2.1-1a).

1.1-1: Program



1.1-1a: Bank, Program Select, Category, Cat. Hold, 10's Hold, J (Tempo)

Bank [Bank A...D, G, g(d)]

В поле отображается имя банка загруженной программы. Для выбора необходимого банка используются кнопки BANK [A] — [GM].

В случае банка G при каждом нажатии на кнопку BANK [GM] будет происходить переключение банков GM и g(d) в следующей последовательности: G -> g(d) -> G -> g(d)...

Программы TRITON Le хранятся в перезаписываемых RAM-банках A, B, C и D. Каждый из этих банков содержит 128 программ (в общей сложности 512 программ). Кроме того, в TRITON Le имеются непerezаписываемые ROM-банки: G (содержит базовые программы формата GM2) и банк g(d) (ударные).

Банк A	Банки начальных программ
Банк B	Банки начальных программ
Банк C	Банки начальных программ
Банк D000~063	Банки начальных программ
Банк D064~127	Пользовательские программы, типа программ, которые используют мультисэмплы, записанные в режиме сэмплирования
Банк G	Базовые программы формата GM
Банк g(d)	Программы ударных формата GM

Program Select [(A...D) 0...127: имя, (G, g(d)) 1...128: имя]

Используется для выбора программы. Для этого сначала выберите это поле, а затем с помощью кнопок [INC], [DEC], цифровых кнопок [0] — [9] и колеса [VALUE] — саму программу.

Программы можно выбирать с помощью групп или с использованием "10's Hold" (см. далее).

Для выбора программ можно использовать MIDI-сообщения формата Program Change, принимаемые с внешнего MIDI-оборудования.

Category [00...15: имя]

Используется для выбора группы, к которой принадлежит программа.

В соответствии с внутренней архитектурой TRITON Le все его программы классифицированы по 16 группам. Имеется возможность выбора сначала группы, к которой относится данная программа, а затем самой программы (см. далее "Cat. HOLD" и "Select by Category").

Для определения группы, которой будет принадлежать данная программа, используется диалоговое окно "Write Program" (1.1-1c). При необходимости название группы можно отредактировать с помощью "Category Name Prog. 00 — 07, 08 — 15" (см. GLOBAL 4.1-1/2).

Cat. HOLD (Category Hold)

1) Нажмите кнопку [./HOLD], чтобы на дисплее появилось сообщение "Cat. HOLD".

2) С помощью "Category" выберите требуемую группу.

3) Выберите параметр "Program Select", а затем с помощью кнопок [INC], [DEC] или колеса [VALUE] — необходимую программу из текущей группы.

Страница	Назначение
Play 1.1: Play	Выбор и воспроизведение программ. Для простейшего редактирования программ и арпеджиаторных паттернов можно использовать Performance Editor.
Basic 2.1: Ed-Basic	Определение базовых параметров программы, таких как генератор и мультисэмпл.
Ctrl 2.2: Ed-Ctrl	Определение установок контроллеров.
Pitch 3.1: Ed-Pitch	Определение установок модуляции частоты генераторов 1 и 2.
Fit1 4.1: Ed-Filter1	Определение установок фильтра 1, управляющего тембром генератора 1.
Fit2 4.2: Ed-Filter2	Определение установок фильтра 2, управляющего тембром генератора 2.
Amp1 5.1: Ed-Amp1	Определение установок амплитуды, огибающей амплитуды и панорамы генератора 1.
Amp2 5.2: Ed-Amp2	Определение установок амплитуды, огибающей амплитуды и панорамы генератора 2.
LFO 5.3: Ed-LFOs	Установки LFO каждого из генераторов (форма и частота). Для задания глубины модуляции с помощью LFO необходимо определить соответствующие установки на страницах Pitch, Filter и Amp.
Arp 6.1: Ed-Arp.	Установки арпеджиатора (дублируют параметры страницы 1.1: Play).
IFX 7.2: Ed-InsertFX	Определяет шину, на которую направляется сигнал с выхода генератора, и уровень посыла на мастер-эффект. Определяет коммутацию разрыва и его установки.
MFX 7.3: Ed-MasterFX	Определяет установки мастер-эффектов и мастер-эквалайзера.

4) Для отмены нажмите два раза на кнопку [./HOLD], чтобы с экрана дисплея пропало сообщение “Cat. HOLD”.

Если нажимать кнопку [./HOLD] на странице PROG 1.1: Play, то на дисплей поочередно выводятся следующие сообщения: “Cat. HOLD” -> “10’s HOLD” -> “Cancel”.

Select by Category

1) Для входа в меню сервисных команд Utility нажмите кнопку [F8] (“UTILITY”).

2) Выберите “Select by Category”, нажав кнопку [F7] или с помощью кнопок ▲, ▼. Затем нажмите кнопку [F8]. Раскроется диалоговое окно Select Program by Category (выбор программы с использованием групп).



К данному диалоговому окну можно получить доступ нажатием кнопки [CATEGORY].

3) Кнопками [F1] (Cat +), [F2] (Cat -), [F3] (Cat <) или [F4] (Cat >) определите группу, к которой относится требуемая программа. Или выберите параметр “Cat:” и используйте кнопки [INC], [DEC] или колесо [VALUE].

4) С помощью кнопок ▲, ▼ выберите из списка программу, которую необходимо загрузить. В качестве альтернативного варианта можно кнопками ◀, ▶ выбрать параметр “Idx:”, а затем с помощью кнопок [INC], [DEC] или колеса [VALUE] — нужную программу.

5) Для того, чтобы подтвердить свой выбор нажмите кнопку [F8] (“OK”), для отмены — кнопку [F7] (“Cancel”).

10’s HOLD

1) Нажимая кнопку [./10’s HOLD] добейтесь того, чтобы на дисплей вывелось сообщение “10’sHOLD”. При этом фиксируется текущее значение десятков в номере программы.

2) Теперь для загрузки новой программы достаточно нажать всего одну из кнопок [0] — [9].

3) Для редактирования значения десятков номера программы используются кнопки [INC], [DEC].

4) Для отмены режима фиксации десятков номера программы с помощью кнопки [./10’s HOLD] добейтесь того, чтобы с экрана дисплея пропало сообщение “10’sHOLD”.

♪ (Tempo) [040...240, EXT]

Параметр используется для определения темпа арпеджиатора. Для этой цели можно использовать также регулятор REALTIME CONTROLS [TEMPO] в режиме “С”.

Если на дисплей выводится EXT, то это говорит о том, что параметр “MIDI Clock” (GLOBAL 2.1-1a) установлен в External, и что арпеджиатор синхронизируется сообщениями MIDI Clock, принимаемыми с внешнего MIDI-оборудования.

Этот параметр связан с параметром “Темпо” (6.1: Ed-Arp).

1.1–1b: Информация о программе

Здесь для выбранной программы отображается функциональное назначение кнопок [SW1], [SW2] и регуляторов REALTIME CONTROLS [ASSIGNABLE 1] — [ASSIGNABLE 4] в режиме “B”.

1.1–1c: UTILITY

Для выбора требуемой сервисной команды используется следующая процедура.

1) Для входа в меню сервисных команд Utility нажмите кнопку [F8] (“UTILITY”).

2) Выберите сервисную команду с помощью кнопки [F7] или кнопок курсора.

3) Для входа в соответствующее диалоговое окно нажмите кнопку [F8] (“OK”).

Первые 10 сервисных команд меню Utility можно выбрать следующим образом. Удерживая нажатой кнопку [ENTER], нажмите соответствующую цифровую кнопку [0] — [9]. При этом раскроется диалоговое окно выбранной команды.

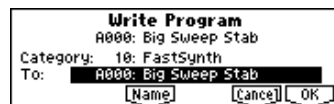


Write Program

Для того, чтобы сохранить программу, ее необходимо записать во внутреннюю память TRITON Le. Если этого не было сделано, то при отключении питания или при загрузке новой программы отредактированная версия программы потеряется.

1) Выберите “Write Program” и войдите в диалоговое окно сервисной команды.

2) В верхней строке отображается имя банка, имя и номер программы.



3) В поле “Category” отображается имя группы, к которой будет принадлежать сохраняемая программа. Выбранная здесь группа будет использоваться для поиска данной программы в режимах программы, комбинации и секвенсера. В соответствии с заводскими установками, имена групп соответствуют различным видам инструментов. Однако их можно изменить с помощью “Category Name Prog.00 — 07, 08 — 15” (GLOBAL 4.1-1/2).

4) Для определения программы-приемника нажмите на “To”.

Программу-приемник можно определить с помощью кнопок Bank [A] — [D].

Записать программу в банки G, g(d) невозможно. Если была отредактирована программа одного из этих банков, то для ее сохранения можно использовать банки A–D.

5) Для изменения имени программы нажмите кнопку [F5] (“Name”). Раскроется диалоговое окно редактирования текстовой информации.

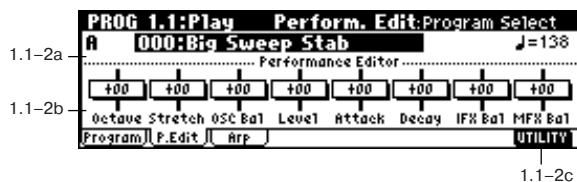
6) Для записи программы нажмите кнопку [F8] (“OK”), для отката от сохранения — кнопку [F7] (“Cancel”).

При нажатии на кнопку [REC/WRITE] раскрывается диалоговое окно Update Program (обновить программу), позволяющее сохранить отредактированные данные в текущую программу.

Select by Category

Команда позволяет выбирать программы с помощью групп.

1.1–2: P.Edit (Performance Editor)



1.1–2a: Bank, Program Select, ♪ (Tempo)

Используется для выбора программы. На дисплей выводятся имена банка и программы. Параметр “♪” используется для задания темпа.

1.1–2b: Performance Editor

Performance Editor позволяет редактировать базовые параметры программы без необходимости перехода к страницам PROG 2.1 — 7.2 Ed (Edit). С помощью этого редактора можно изменить несколько параметров программы одновременно.

Performance Editor можно использовать для установки уровня эффектов и т.д. во время исполнения, а также грубо определять значения параметров в начале процесса формирования нового звука.

Производимые здесь операции редактирования модифицируют данные буфера редактирования. Для сохранения отредактированной версии программы ее необходимо записать.

Редактор Performance Editor позволяет изменять значения параметров только в допустимом диапазоне. Если модифицировать установки с помощью этого редактора, а затем перейти на другую страницу или в другой режим, и снова войти в Performance Editor, то действительными останутся модифицированные значения параметров, однако все значения будут установлены в исходные положения (+00).

Редактор Performance Editor предназначен для предварительной, грубой корректировки значений параметров. Поэтому в некоторых случаях баланс между значениями параметров может быть нарушен. Если это произошло, то для точной корректировки значений параметров используйте страницы 2.1: Ed-Basic — 7.2: Ed-MasterFx.

Если отмечено поле “Exclusive” (GLOBAL 2.1-1b), то любые манипуляции в редакторе Performance Editor сопровождаются передачей по MIDI соответствующих системных сообщений. Если эти сообщения принимаются инструментом, у которого отмечено поле “Exclusive”, то соответствующим образом модифицируются значения параметров загруженной в него программы.

Octave [-03...+00...+03]

Используется для изменения высоты строя. Если установлено значение +01, то строй транспонируется на октаву вверх, если -01 — то на октаву вниз.

Stretch (Pitch Stretch) [-12...+00...+12]

Одновременно модифицирует параметры генератора “Transpose” (транспонирование) и “Tune” (настройка). Позволяет получить различные модификации программы, не теряя ее оригинальной фактуры звука. Если параметр установлен в +00, то установки программы не модифицируются.

Если значение Stretch равно +01, то Transpose уменьшается на 1, а Tune — увеличивается на 100.

Если значение Stretch определить как -01, то Transpose увеличивается на 1, а Tune — уменьшается на 100.

Параметр Transpose изменяется в диапазоне ±12, а Tune — соответственно в диапазоне ±1200.

OSC Bal (OSC Balance) [-10...+00...+10]

Регулирует баланс громкости генераторов 1 и 2.

Если установлено значение +00, то баланс определяется параметрами громкости программы. Положительные значения уменьшают громкость генератора 2. Если значение параметра равно +10, то громкость генератора 2 устанавливается в 0, а громкость генератора 1 остается неизменной.

Отрицательные значения уменьшают громкость генератора 1. Если значение параметра равно -10, то громкость генератора 1 устанавливается в 0, а громкость генератора 2 остается неизменной.

Для программ, в которых параметр режима работы генератора “Mode (Oscillator Mode)” (2.1-1a) установлен в Single или Drums, генератор 2 в формировании звука не участвует, поэтому изменяется громкость только генератора 1.

Level (Amp Level) [-10...+00...+10]

Определяет уровень усиления (громкость).

Если установлено значение +00, то уровень громкости определяется параметрами громкости программы. Положительные значения увеличивают уровень, отрицательные — уменьшают.

Если параметр равен +10, то устанавливается максимальный уровень (127), если -10 — то минимальный (0).

Attack (Attack Time) [-10...+00...+10]

Определяет время атаки огибающих фильтра и амплитуды.

Если установлено значение +00, то время атаки определяется параметрами программы. Положительные значения увеличивают время атаки, отрицательные — уменьшают.

Если Attack равен +10, то время атаки устанавливается в 90, если -10 — то в 0.

При изменении “Attack Time” одновременно модифицируются параметры огибающей амплитуды “Start Level” (начальный уровень), “Attack Level” (уровень атаки), “Start Level Modulation” (модуляция начального уровня) и “Attack Time Modulation” (модуляция времени атаки), позволяя добиваться наиболее выраженного эффекта.

Decay (Decay Time) [-10...+00...+10]

Определяет время спада (decay) и восстановления (slope) огибающих фильтра и амплитуды.

Если установлено значение +00, то соответствующие параметры программы остаются без изменения. Положительные значения увеличивают времена восстановления и спада, отрицательные — уменьшают.

Если “Decay Time” равен +10, то времена спада и восстановления устанавливаются в 99, если -10 — то в 0.

IFX Bal (IFX Balance) [-10...+00...+10]

Определяет баланс прямого и обработанного сигналов “W/D (Wet/Dry)” разрыва эффекта.

Если установлено значение +00, то соответствующие параметры программы остаются без изменения. Положительные значения увеличивают уровень обработанного сигнала и уменьшают уровень прямого. Отрицательные значения параметра уменьшают уровень обработанного сигнала и увеличивают уровень прямого.

Если “IFX Balance” равен +10, то соответствующие параметры программы устанавливаются в “Wet” (только обработанный сигнал), если -10 — то в “Dry” (только прямой сигнал).

MFX Bal (MFX Balance) [-10...+00...+10]

Определяет уровень возвратов “Rtn1 (Return1)” и “Rtn2 (Return2)” мастер-эффектов (7.2-1a).

Если установлено значение +00, то соответствующие параметры программы остаются без изменения. Положительные значения увеличивают уровень возврата, отрицательные — уменьшают.

Если “MFX Balance” равен +10, то уровни возврата устанавливаются в максимальные значения (127), если -10 — то в минимальные (0).

Octave Octave генераторов OSC 1 и OSC 2

Stretch Transpose и Tune генераторов OSC 1 и OSC 2

OSC Bal Уровни мультисэмплов High/Low Level генераторов OSC 1 и OSC 2

Level Уровень амплитуды Amp 1 и Amp 2

Attack Время атаки огибающей амплитуды, начальный уровень, уровень атаки, модуляция начального уровня, модуляция атаки огибающей амплитуды Amp 1 и 2; время атаки огибающей фильтров Filter 1 и 2

Decay Время спада огибающей амплитуды, время восстановления амплитуды Amp 1 и 2; время спада и восстановления огибающей фильтров Filter 1 и 2

IFX Bal Баланс обработанного/прямого сигналов эффекта разрыва

MFX Bal Уровни возвратов мастер-эффектов 1 и 2

1.1-2c: UTILITY

См. “Write Program”, “Select by Category” (1.1-1c).

1.1-3: Arp (Arp. Play)

Параметры арпеджиатора устанавливаются на странице PROG 6.1: Ed-Arp., однако некоторые из них можно отредактировать и здесь. На странице PROG 1.1: Play можно редактировать параметры арпеджиатора в режиме реального времени во время воспроизведения. Например, можно менять арпеджиаторный паттерн.

Для управления арпеджиатором в режиме реального времени можно использовать регуляторы REALTIME CONTROLS [TEMPO], [ARP-GATE] и [ARP-VELOCITY] в режиме “С”.



1.1-3a: Arpeggiator

Pattern [P000...P004, U000(INT)...U215(User)]

Reso (Разрешение) [♩, ♪, ♫, ♮, ♯, ♭, ♮]

Octave [1, 2, 3, 4]

Sort [Off, On]

Latch [Off, On]

Key Sync. [Off, On]

Keyboard [Off, On]

Значения этих параметров можно определить также и на странице 6.1: Ed-Arp (см. 6.1-1a).

1.1-3b: UTILITY

См. “Write Program”, “Select by Category” (1.1-1c).

PROG 2.1: Ed-Basic

На этой странице определяются базовые установки генератора(ов).



2.1-1: Basic (Prog Basic)

2.1-1a: Oscillator

Mode (Oscillator Mode) [Single, Double, Drums]

Параметр определяет тип программы: использует она один или два генератора, или используется программа набора ударных.

Single: программа использует только один генератор (Oscillator 1, Filter 1, Amplifier 1). В этом случае максимальная полифония программы равна 62.

Double: программа использует оба генератора (Oscillator 1/2, Filter 1/2, Amplifier 1/2). В этом случае максимальная полифония программы равна 31.

Drums: также, как и в режиме Single, программа использует только один генератор. Однако Oscillator 1 (первый генератор) назначается не на мультисэмпл, а на набор ударных. В этом случае максимальная полифония программы равна 62.

2.1-1b: Voice Assign

Mode (Voice Assign Mode) [Poly, Mono]

Poly: может воспроизводиться несколько звуков программы одновременно (полифоническое воспроизведение).

Mono: в конкретный момент времени может воспроизводиться только один звук программы (монофоническое воспроизведение).

Hold [Off, On]

Если поле отмечено, то считается, что параметр "Hold" установлен в значение On. При этом воспроизведении ноты не прекращается даже после того, как она была опущена. Это верно в том случае, если параметр "S (Sustain Level)" в "Amp1 EG", "Amp2 EG" (5.1-3а, 5.2-3) не установлены в 0.

Режим удобен, если параметр "Mode (Oscillator Mode)" (2.1-1а) установлен в Drums (режим работы с набором ударных).

Если поле не отмечено, то считается, что параметр "Hold" установлен в значение Off. За исключением программ ударных, для всех остальных обычно используется этот режим.

Если в программе ударных параметр "Hold" установлен в On, то для нот набора ударных, у которых не отмечено поле "Enable Note Off" (GLOBAL 5.1-3а) определяется состояние Hold On.

Для нот, у которых поле "Enable Note Off" отмечено, устанавливается значение Hold Off. Если параметр "Hold" установлен в Off, то для всех нот набора ударных определяется состояние Hold Off, независимо от установок поля "Enable Note Off".

Single Trigger [Off, On]

Эта функция доступна только в том случае, если установлен полифонический режим воспроизведения программы (параметр "Mode (Voice Assign Mode)" установлен в Poly).

Поле отмечено: при повторном нажатии на одну и ту же ноту воспроизведение предыдущей прерывается. Таким образом звучание нот одной высоты не накладывается друг на друга.

Legato [Off, On]

Эта функция доступна только в том случае, если установлен монофонический режим воспроизведения программы (параметр "Mode (Voice Assign Mode)" установлен в Mono).

Поле отмечено: режим легато включен. Если возникает несколько событий note-on (взяты ноты) одновременно, то генератор запускается только от первого.

Поле не отмечено: режим легато выключен. Если возникает несколько событий note-on (взяты ноты) одновременно, то генератор запускается на каждом из них.

Если режим легато включен, то при одновременном взятии нот переключение голоса происходит только на первом из них. Es-

ли при воспроизведении одной ноты берется другая, то продолжает звучать первая. Звук генератора, огибающая и LFO не переустанавливаются. Изменяется только частота генератора. Этот режим обычно используется при игре звуками духовых инструментов или при воспроизведении аналоговых синтезаторных тембров.

Если режим легато отключен, переключение голоса происходит при каждом взятии ноты. При этом в соответствии с установками программы переустанавливаются: звук генератора, огибающая и LFO.

Если функция "Legato" находится в активном состоянии (отмечено соответствующее поле), то при воспроизведении отдельных мультисэмплов или при игре в отдельных диапазонах клавиатуры может наблюдаться эффект расстройки частоты.

Priority [Low, High, Last]

Эта функция доступна только в том случае, если установлен монофонический режим воспроизведения программы (параметр "Mode (Voice Assign Mode)" установлен в Mono).

Она определяет приоритетность воспроизведения одновременно взятых нот.

Low: воспроизводится самая низкая нота.

High: воспроизводится самая высокая нота.

Last: воспроизводится последняя из взятых нот.

2.1-1c: Scale

Type [Equal Temperament...User Octave 15]

Определяет строй (лад) внутреннего тон-генератора.

Equal Temperament: наиболее употребимый строй. Его отличительной особенностью является эквивалентность частотных интервалов между любыми двумя соседними полутонами.

Pure Major: строй характерен совершенным консонансом мажорных аккордов выбранной тональности.

Pure Minor: строй характерен совершенным консонансом минорных аккордов выбранной тональности.

Arabic: в основу строя положена кварта, характерная для арабской музыки.

Pythagoras: строй основан на теоретических положениях древнегреческой музыки, особенно эффектен при проведении мелодической линии.

Werkmeister (Werkmeister III): равнотемперированный строй, использовался в эпоху позднего барокко.

Kirnberger (Kirnberger III): строй был разработан в 18 веке и использовался в основном для настройки клавесинов.

Slendro: индонезийский строй, в котором октава состоит из пяти нот. Если параметр "Key" установлен в C, то используются ноты C, D, F, G и A (все остальные ноты звучат в соответствии с равнотемперированной настройкой).

Pelog: индонезийский строй, в котором октава состоит из семи нот. Если параметр "Key" установлен в C, то используются белые клавиши (все остальные ноты звучат в соответствии с равнотемперированной настройкой).

Stretch: строй используется для настройки акустического пиано.

User All Notes: полнодиапазонный строй (C-1 — G9), высота нот в котором определяется в "User All Notes Scale" (GLOBAL 3.1-2а).

User Octave Scale 00 — 15: однооктавный строй, высота нот в котором определяется в "User Octave Scale" (GLOBAL 3.1-1а).

Key [C...B]

Определяет тонику строя. Этот параметр недоступен для строев Equal Temperament, Stretch и User All Notes Scale.

Random [0...7]

Чем больше значение этого параметра, тем больше расстройка нот. Обычно выбирается значение 0. Параметр используется для моделирования естественной нестабильности настройки инструмента (акустические инструменты и др.).

В строях, отличных от Equal Temperament параметр "Key" может изменить частоту базовой ноты (например, A=440 Hz). В этом случае для корректировки высоты настройки используется параметр "Master Tune" (GLOBAL 1.1-1а).

2.1-1d: UTILITY

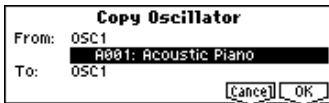
См. "Write Program" (1.1-1c). Более подробно вопрос выбора требуемой сервисной команды рассматривается в "PROG 1.1-1c: UTILITY".



Copy Oscillator

Команда используется для копирования установок генератора.

1) Выберите команду "Copy Oscillator". Раскроется диалоговое окно.



2) Параметр "From" определяет генератор, параметры которого будут копироваться, и программу-источник. Для выбора банка можно использовать кнопки Bank [A] – [GM].

3) В поле "To" определяется генератор-приемник.

4) Для выполнения команды копирования параметров генератора "Copy Oscillator" нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отказа — кнопку [F7] ("Cancel").

Swap Oscillator

Команда используется для обмена установками между генераторами 1 и 2.

1) Выберите команду "Swap Oscillator". Раскроется диалоговое окно.



2) Для выполнения команды обмена установками между генераторами 1 и 2 нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отказа — кнопку [F7] ("Cancel").

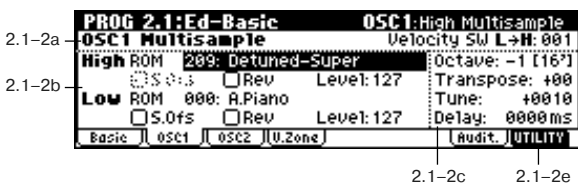
Команда "Swap Oscillator" доступна только в том случае, если параметр "Mode (Oscillator Mode)" (2.1-1a) установлен в Double.

2.1-2: OSC1

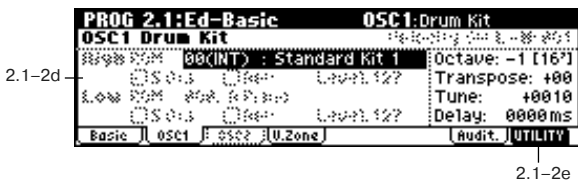
На этой странице выбираются мультисэмплы или набор ударных для генераторов 1 и/или 2, определяющие основные характеристики программы.

Внутренняя неперезаписываемая память ROM содержит 425 мультисэмплов (пресетные мультисэмплы) и 33 набора ударных. В перезаписываемой памяти RAM хранятся мультисэмплы, созданные в режиме сэмплирования или загруженные в режиме Media.

В рассматриваемом ниже примере режим работы генераторов "Mode (Oscillator Mode)" (2.1-1a) установлен в Double. В случае, если выбран режим Single, страница параметров генератора OSC2 недоступна.



Ниже приведен пример страницы, когда параметр "Mode (Oscillator Mode)" (2.1-1a) установлен в Drums.



2.1-2a: OSC1 Multisample

Velocity SW L -> H [001...127]

Параметр определяет значение velocity (скорость нажатия), при которой происходит переключение между мультисэмплами High и Low генератора 1, которые были определены в "High, Low" (2.1-2b). Если скорость нажатия ноты больше значения параметра, то воспроизводится мультисэмпл High.

2.1-2b: High, Low

Параметр используется для выбора мультисэмпла. Можно назначать различные мультисэмплы для High и Low, организовав

velocity-зависимое переключения между ними. Для каждого из этих двух мультисэмплов имеется возможность независимого определения параметров Start Offset (начальная точка воспроизведения), Reverse (воспроизведение в обратном направлении) и Level (громкость воспроизведения).

High:

High MS Bank

[ROM, RAM]

High Multisample

[000...424, 000...999]

Определяется банк и номер мультисэмпла для High. Заданный в этом поле мультисэмпл воспроизводится в том случае, если velocity (скорость нажатия) больше значения параметра "Velocity SW L -> H" (2.1-2a). Если необходимости организации velocity-зависимого переключения между мультисэмплами нет, то можно установить параметр "Velocity SW L -> H" в 001. В этом случае будет всегда воспроизводиться только мультисэмпл, назначенный на High.

ROM: выбираются пресетные мультисэмплы. С помощью параметра "High Multisample" можно выбрать мультисэмплы из диапазона 000 — 424.

RAM: выбираются мультисэмплы, созданные в режиме сэмплирования или загруженные в режиме Media. С помощью параметра "High Multisample" можно выбрать мультисэмплы из диапазона 000 — 999.

Каждый мультисэмпл имеет верхнюю границу, выше которой он не воспроизводится.

S.Ofs (High Start Offset)

[Off, On]

Параметр определяет точку, с которой начинается воспроизведение волновой формы мультисэмпла. Для некоторых мультисэмплов его значение на характер звучания никакого воздействия не оказывает.

Поле отмечено: воспроизведение начинается с начальной точки мультисэмпла (определяется пресетными значениями конкретного мультисэмпла). Если выбирается мультисэмпл из перезаписываемого банка RAM, то эффект зависит от выбранного мультисэмпла. В случае использования мультисэмпла, который состоит из сэмплов одного из перечисленных ниже типов, воспроизведение начинается с точки начала цикла (Loop Start).

- Сэмпл, созданный (записанный) в режиме сэмплирования.
- Сэмпл, загруженный в режиме Media, и у которого координаты точки начала цикла были отредактированы в режиме сэмплирования.
- Сэмпл, у которого положение точки начала цикла было определено автоматически при загрузке в качестве файла формата AKAI, AIFF или WAVE в режиме Media.

Поле не отмечено: воспроизведение сэмпла начинается с начала волновой формы мультисэмпла.

Rev (High Reverse)

[Off, On]

Определяет направление воспроизведения мультисэмпла. Если для мультисэмплов памяти ROM или RAM установлен режим циклического воспроизведения, или если этот режим выбран для мультисэмпла в режиме сэмплирования, то волновая форма воспроизводится в обратном направлении только один раз (циклический режим воспроизведения отменяется). Если для этих мультисэмплов режим воспроизведения в обратном направлении был установлен изначально, то характер их звучания остается неизменным.

Поле отмечено: мультисэмпл воспроизводится в обратном направлении.

Поле не отмечено: мультисэмпл воспроизводится в прямом направлении.

Level (High Level)

[000...127]

Определяет громкость воспроизведения мультисэмпла.

В некоторых случаях, при больших значениях параметра "Level", во время воспроизведения аккорда могут возникнуть искажения. Если это произошло, уменьшите значение параметра громкости воспроизведения мультисэмпла.

Low:

Определяет мультисэмпл для OSC1 Low. Этот мультисэмпл воспроизводится в том случае, если velocity (скорость нажатия) меньше значения параметра "Velocity SW L -> H" (2.1-2a).

Low MS Bank [ROM, RAM]
Low Multisample [000...424, 000...999]
S.Ofs (Low Start Offset) [Off, On]
Rev (Low Reverse) [Off, On]
Level (Low Level) [000...127]

См. описание соответствующих параметров для "High".

2.1-2c: Octave, Transpose, Tune, Delay

Octave [-2[32'], -1[16'], +0[8'], +1[4']]

Определяет высоту в единицах октавы. Стандартная октава мультисэмпла соответствует значению 8'.

Transpose [-12...+12]

Определяет высоту в полтонах в диапазоне ±1 октава.

Tune [-1200...+1200]

Определяет высоту сэмпла в сотых долях полтона. Диапазон изменения равен ±1 октаве.

Delay [0ms...5000ms, KeyOff]

Определяет продолжительность интервала между событием взятия ноты (note-on) и началом ее воспроизведения.

Если параметр установлен в значение KeyOff, то воспроизведение начинается после снятия ноты (событие note-off). Эта возможность используется, например, при имитации щелчков, возникающих при отпускании клавиши клавиатура. В этом случае параметр "S (Sustain Level)" страниц "Amp1 EG", "Amp2 EG" (5.1-3а, 5.2-3) следует установить в 0.

2.1-2d: OSC1 Drum Kit

Drum Kit [00(INT)...15(INT), 16(User)...23(User), 24(GM)...32(GM)]

Используется для выбора набора ударных.

00 (INT) – 15 (INT): начальные наборы ударных

16 (User) – 23 (User): пользовательские наборы ударных

24 (GM) – 32 (GM): пресетные наборы ударных стандарта GM2

Octave [-2[32'], -1[16'], +0[8'], +1[4']]

Определяет высоту в единицах октавы. Для наборов ударных устанавливайте параметр в 8'.

При редактировании программы необходимо устанавливать этот параметр в значение 8'. В противном случае будет нарушена раскладка звуков (соответствие звука ударных определенной ноте).

Transpose [-12...+12]

Определяет положение инструмента в выбранном наборе ударных. Если необходимость в изменении его позиции отсутствует, установите значение 0.

Tune [-1200...+1200]

Определяет высоту в сотых долях полтона. Высоту каждого из наборов ударных можно задать в GLOBAL 5.1: DKit.

Delay [0ms...5000ms, KeyOff]

Определяет величину интервала между событиями нажатия на клавишу (note-on — взятие ноты) и началом воспроизведения звука.

Если установлено значение KeyOff, то воспроизведение начинается после отпускания клавиши (note-off — снятие ноты). В этом случае необходимо установить параметр S (Sustain Level) страницы "Amp1 EG" (5.1-3а) в 0 (ярлык "Amp EG").

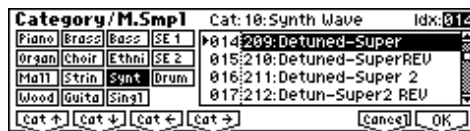
2.1-2e: UTILITY



См. "Write Program" (1.1-1c), "Copy Oscillator", "Swap Oscillator" (2.1-1d)". Подробности выбора необходимой сервисной команды описаны в "PROG 1.1-1c: UTILITY".

Select by Category

Эта команда используется для выбора мультисэмплов с помощью групп. Соответствующая процедура была подробно описана в параграфе "Select by Category".



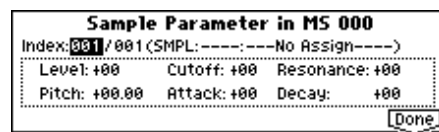
Команда доступна в том случае, если параметр "Mode (Oscillator Mode)" (2.1-1а) установлен в Single или Double, и выбираются мультисэмплы "High Multisample" и "Low Multisample" для генераторов OSC1 или OSC2, а параметры "High MS Bank" или Low MS Bank" (2.1-2b) установлены в ROM.

Sample Parameters

Отображается при установленной опции EXB-SMPL. Команда позволяет установить уровень воспроизведения сэмпла, граничную частоту обрезного фильтра, резонанс, частоту, атаку и спад (decay) для каждого из индексов мультисэмпла памяти RAM. Команда доступна в том случае, если параметр "Mode (Oscillator Mode)" (2.1-1а) установлен в Single или Double, и выбираются мультисэмплы "High Multisample" и "Low Multisample" для генераторов OSC1 или OSC2, а параметры "High MS Bank" или Low MS Bank" установлены в RAM.

Установки применяются к выбранному мультисэмплу. Они остаются действительными и в том случае, если этот мультисэмпл назначается на другой генератор или программу.

1) Выберите команду "Sample Parameters". Раскрывается диалоговое окно.



2) **Index:** индекс, для которого будут определяться установки. Число, расположенное до символа "/", отображает общее количество индексов выбранного мультисэмпла.

SMPL: номер сэмпла и имя индекса.

3) Для каждого из индексов можно определить следующие установки.

Level: определяет громкость. Аналогично установкам "Level (High, Low Level)" (2.1-2b) и "Level (Amp1, 2 Level)" (5.1-1а, 5.2-1), отрицательные значения уменьшают уровень громкости, положительные — увеличивают. Значение +99 соответствует двукратному увеличению громкости. Если параметр установлен в -99, то сэмпл не воспроизводится. Значение параметра связано с параметром "Level" (SMPL 4.1-2а). В этом диалоговом окне выводится значение, определенное в режиме сэмплирования.

Cutoff: определяет граничную частоту обрезного фильтра. Значение параметра прибавляется к величине, определенной параметром "Frequency" (4.1-1b/1c, 4.2-1) фильтров 1 и 2.

Resonance: определяет уровень резонанса фильтра. Значение параметра прибавляется к величине, определенной для параметра "Resonance" (4.1-1b, 4.2-1) фильтров 1 и 2.

Pitch: определяет высоту воспроизведения с точностью до сотых долей полтона. Значение +12.00 соответствует повышению частоты на октаву, значение -12.00 — уменьшению на октаву. Значение параметра связано с параметром "Pitch" (SMPL 4.1-2а). В этом диалоговом окне выводится значение, определенное в режиме сэмплирования.

Attack: определяет время атаки огибающей фильтра и амплитуды. Значение параметра прибавляется к величине, определенной для параметра "A (Attack Time)" огибающих "Filter 1 EG", "Filter 2 EG", "Amp 1 EG" и "Amp 2 EG" (4.1-5а, 4.2-5, 5.1-3а, 5.2-3).

Decay: определяет время спада огибающей фильтра и амплитуды. Значение параметра прибавляется к величине, определенной для параметра "D (Decay Time)" огибающих "Filter 1 EG", "Filter 2 EG", "Amp 1 EG" и "Amp 2 EG".

4) Для выполнения команды нажмите кнопку [F8] ("Done"). Диалоговое окно закрывается.

Помните о том, что для этой команды функция сравнения Compare недоступна.

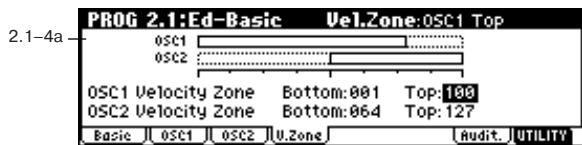
2.1-3: OSC2

Окно появляется только в том случае, если параметр "Mode (Oscillator Mode)" (2.1-1а) установлен в Double. Подробности установки и функционального назначения параметров этой страницы описаны в подразделе "2.1-2: OSC1".

2.1-4: V.Zone (Velocity Zone)

На ярлыке задаются диапазоны velocity, в которых звучат генераторы 1 и 2. Вместе с параметром “Velocity SW Lo -> H” эти установки определяют характер velocity-зависимого переключения между мультисэмплами High и Low и диапазон, в котором воспроизводятся звуки наборов ударных.

2.1-4a: OSC 1/2 Velocity Zone



OSC1 Bottom

[001...127]

Определяет минимальную скорость нажатия (velocity), при которой будет воспроизводиться звук генератора 1.

OSC1 Top

[001...127]

Определяет максимальную скорость нажатия (velocity), при которой будет воспроизводиться звук генератора 1.

OSC2 Bottom

[001...127]

Определяет минимальную скорость нажатия (velocity), при которой будет воспроизводиться звук генератора 2.

OSC2 Top

[001...127]

Определяет максимальную скорость нажатия (velocity), при которой будет воспроизводиться звук генератора 2.

Невозможно установить значение параметра Bottom Velocity больше, чем Top Velocity. И наоборот, параметр Top Velocity не может быть меньше Bottom Velocity.

Величину параметра можно определить с помощью клавиатуры. Для этого возьмите ноту с требуемой скоростью нажатия (velocity) при нажатой кнопке [ENTER].

2.1-4b: UTILITY

См. параграфы “Write Program” (1.1-1c), “Copy Oscillator”, “Swap Oscillator” (2.1-1d).

2.1-5: Audit. (Audition)

TRITON Le имеет демонстрационные рифы, предназначенные для прослушивания начальных программ. Они воспроизводятся с помощью функции прослушивания Audition.

При нажатии на кнопку [AUDITION] риф воспроизводится в цикле тембром загруженной программы.

На этой странице можно выбрать демонстрационный риф, а также определить величину транспонирования.



2.1-5a: Audition Riff, Transpose

Audition Riff

[000: Off...383: имя]

Параметр используется для выбора демонстрационного рифа. Всего в TRITON Le имеется 383 демонстрационных рифа, содержащих музыкальные фрагменты различных музыкальных жанров.

Если выбрано значение 000: Off, то риф не воспроизводится.

Transpose

[-24...+24]

Определяет высоту воспроизведения демонстрационного рифа с точностью до полутона.

Темп воспроизведения демонстрационного рифа изменить невозможно. Кроме того, при его воспроизведении невозможно установить темп арпеджиатора.

При воспроизведении демонстрационного рифа арпеджиатор отключается.

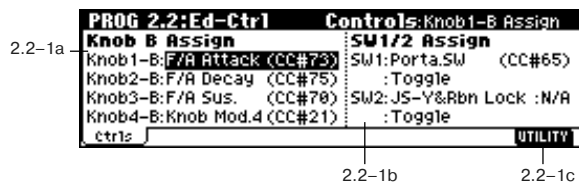
2.1-5b: UTILITY

См. “Write Program” (1.1-1c).

PROG 2.2: Ed-Ctrl

Эти установки определяют функциональное назначение регуляторов реального времени REALTIME CONTROLS [1] — [4] в режиме “B” для режима программы. Кроме того, здесь выбираются функции кнопок [SW1] и [SW2].

2.2-1: Ctrls (Controls)



2.2-1a: Knob B Assign

На этой странице определяются функции (в основном различные типы сообщений Control Change) регуляторов REALTIME CONTROLS [1] — [4] в режиме “B”.

При манипулировании регуляторами REALTIME CONTROLS [1] — [4] в режиме “B” будут выполняться функции, определенные установками этой страницы.

Knob1-B (Knob1-B Assign) [Off...MIDI CC#95]

Knob2-B (Knob2-B Assign) [Off...MIDI CC#95]

Knob3-B (Knob3-B Assign) [Off...MIDI CC#95]

Knob4-B (Knob4-B Assign) [Off...MIDI CC#95]

2.2-1b: SW1/2 Assign

Эти установки определяют функциональное назначение кнопок [SW1] и [SW2].

SW1 Assign [Off...AfterT Lock]

Определяет функциональное назначение кнопки [SW1].

При записи программы сохраняется текущее состояние переключателя (вкл./выкл.). При назначении на переключатель новой функции автоматически устанавливается состояние “off” (выкл.).

SW1 Mode

[Toggle, Momentary]

Определяет характер переключения между состояниями on/off при нажатии на кнопку [SW1].

Toggle: переключение между состояниями on/off происходит при каждом нажатии на кнопку [SW1].

Momentary: назначенная на кнопку функция находится во включенном состоянии (состояние “on”) только когда [SW1] нажата.

SW2 Assign

[Off...AfterT Lock]

SW2 Mode

[Toggle, Momentary]

Параметры определяют функциональное назначение кнопки [SW2].

На [SW2] можно назначить те же функции, что и на [SW1], за исключением SW2 Mod. (CC#81) вместо SW1 Mod. (CC#80) для [SW1].

Ниже будут приведены значения параметров “SW1 Assign” и “SW2 Assign”, которые в действительности не оказывают никакого воздействия на работу TRITON Le.

TRITON Le разработан с учетом совместимости по данным с клавишными версиями TRITON: TRITON/TRITONpro/TRITONproX и TRITON-Rack. Программы, созданные на TRITON Le можно использовать в других модификациях TRITON и наоборот.

Для обеспечения полной совместимости необходимо в TRITON Le соответствующим образом выбирать значения этих “неадекватных” параметров.

N/A обозначает “не доступен”.

Ribbon Lock: N/A

JS X&Rbn Lock: N/A

JS+Y&Rbn Lock: N/A

JS-Y&Rbn Lock: N/A

AfterT Lock: N/A

2.2-1c: UTILITY

См. “Write Program” (1.1-1c), “Copy Oscillator”, “Swap Oscillator” (2.1-1d).

PROG 3.1: Ed-Pitch

Страница используется для определения установок модуляции частоты генераторов 1 и 2.

3.1-1: OSC1

Установки страницы определяют влияние высоты взятой на клавиатуре ноты на частоту генератора 1, а также используются для определения контроллеров, которые будут управлять частотой генератора 1, и интенсивности их влияния. Здесь же определяется глубина модуляции частоты с помощью огибающей частоты. Кроме того, на этой странице задаются установки режима портаменто, например, on/off (включен/выключен) и др.



3.1-1a: Pitch

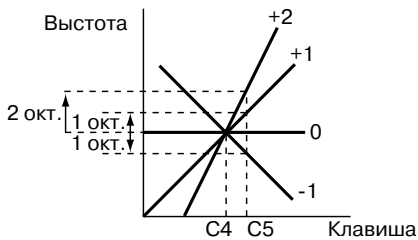
Pitch Slope [-1.0...+2.0]

Стандартно параметр устанавливается в +1.0.

При положительных значениях частота генератора возрастает с ростом высоты взятой ноты. Если установлено отрицательное значение параметра, то частота генератора с ростом высоты взятой ноты наоборот уменьшается.

Если параметр равен 0, то частота генератора не зависит от высоты взятой ноты и равна высоте ноты C4 (нота "До" четвертой октавы).

На рисунке приведены графики, соответствующие различным значениям параметра Pitch Slope.



Ribbon (#16) [-12...+12]

Определяет насколько сильно изменяется частота при получении сообщений CC#16 (или манипуляциях ленточным контроллером TRITON или другого MIDI-инструмента, скоммутированного с TRITON Le).

Если параметр установлен в 12 (максимальное значение), то частота может изменяться в пределах октавы. Если "Ribbon" принимает положительные значения, то при перемещении по ленточному контроллеру вправо от центра частота увеличивается. Для отрицательных значений параметра при перемещении по ленточному контроллеру вправо от центрального положения частота уменьшается.

Например, если Ribbon установлен в +12, то при перемещении по ленточному контроллеру в правое крайнее положение частота увеличивается на одну октаву. Если же значение параметра равно -12, то в правом крайнем положении частота уменьшается на одну октаву.

Центральное положение ленточного контроллера соответствует оригинальной (неизменной) частоте генератора. Эта функция может использоваться для имитации приемов слайд-дерной игры на гитаре.

JS (+X) [-60...+12]

Определяет в полутонах насколько сильно изменяется частота при получении сообщений Pitch Bender или при перемещении вправо джойстика TRITON Le.

Если параметр установлен в 12 (максимальное значение), то частота может изменяться в пределах октавы.

Например, если JS (+X) установлен в +12, то при перемещении джойстика в крайнее правое положение частота увеличивается на одну октаву.

JS (-X) [-60...+12]

Определяет в полутонах насколько сильно изменяется частота при получении сообщений Pitch Bender (или при перемещении влево джойстика TRITON Le).

Если параметр установлен в 12 (максимальное значение), то частота может изменяться в пределах октавы.

Например, если JS (-X) равен -60, то при перемещении джойстика в крайнее левое положение частота понижается на пять октав. Эта функция может использоваться для имитации гитарной техники понижения высоты тона с помощью рычага "вибрато".

AMS (Pitch AMS) [Off, (FEG, AEG, EXT)]

Определяет источник альтернативной (вторичной) модуляции частоты генератора 1.

Intensity (AMS Intensity) [-12.00...+12.00]

Определяет глубину модуляции с помощью источника альтернативной модуляции и ее направление.

Значение 0 эквивалентно выключению режима модуляции. Если значение параметра равно 12.00, то диапазон модуляции равен одной октаве.

Допустим "AMS (Pitch AMS)" установлен в AfterT (послекасание) и была нажата клавиша на клавиатуре. Если параметр "Intensity (AMS Intensity)" принимает положительные значения, то при усилении давления на клавишу клавиатуры частота увеличивается. Для отрицательных значений "Intensity (AMS Intensity)" частота наоборот уменьшается. Максимальное изменение частоты генератора равно одной октаве.

3.1-1b: Pitch EG

Intensity [-12.00...+12.00]

Определяет глубину и направление модуляции с помощью огибающей частоты, параметры которой задаются на странице "EG (Pitch EG)" (3.1-5).

Значение 12.00 соответствует максимальному диапазону (± 1 октава).

AMS (Pitch EG AMS) [Off, (KT, EXT)]

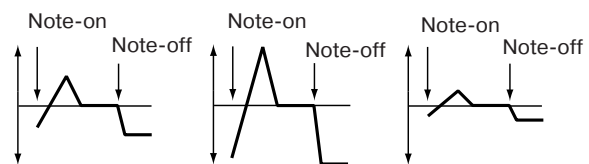
Определяет источник, управляющий модуляцией частоты с помощью огибающей частоты.

Intensity (AMS Intensity) [-12.00...+12.00]

Определяет глубину модуляции источника альтернативной модуляции и ее направление.

Допустим "AMS (Pitch EG AMS)" установлен в Velocity (скорость нажатия) и значение параметра "Intensity (AMS Intensity)" равно +12.00. В этом случае диапазон изменения частоты при модуляции с помощью огибающей частоты под воздействием velocity равен ± 1 октаве. В соответствии с этими установками чем меньше скорость нажатия, тем ближе частота к той, которая определяется огибающей частоты.

Изменение высоты (уровень)



Ноты берутся негромко (малая velocity)

Экспрессивная игра (высокая velocity) при положительных значениях)

Экспрессивная игра (высокая velocity) при отрицательных значениях)

Глубина и направление модуляции частоты с помощью огибающей частоты, определяется суммой значений параметров "Intensity" и "AMS (Pitch EG AMS)".

3.1-1c: Portamento

Параметр определяет установки эффекта портаменто (плавное изменение частоты при переходе от одной ноты к другой). Если SW1 или 2 установлены в Porta.SW:CC#65, то состояние эффекта on/off (включен/выключен) определяется с помощью SW1 или SW2.

Состоянием эффекта портаменто можно управлять по MIDI с помощью сообщений CC#65 (Portamento SW).

Enable (Porta. Enable) [Off, On]

Поле отмечено: эффект портаменто включен.

Поле не отмечено: эффект портаменто выключен.

Fingered (Porta. Fingered) [Off, On]

Параметр доступен, если отмечено поле "Enable (Porta. Enable)".

Поле отмечено: эффект портаменто действует при игре легато (следующая нота берется, когда предыдущая не снята).

Поле не отмечено: эффект портаменто действует независимо от манеры исполнения.

Time (Porta. Time) [000...127]

Параметр доступен, если отмечено поле "Enable (Porta. Enable)". Он определяет время портаменто — скорость изменения частоты при переходе от одной ноты к другой. Чем меньше значение параметра, тем больше скорость.

3.1-1d: UTILITY

См. "Write Program" (1.1-1c), "Copy Oscillator", "Swap Oscillator" (2.1-1d).

3.1-2: OS1lfo (OSC1 LFO)

Определяет диапазон изменения частоты генератора 1 под воздействием LFO1 и LFO2.



3.1-2a: Pitch LFO1/2 Modulation

LFO1:

Intensity (LFO1 Intensity) [-12.00...+12.00]

Определяет глубину и направление модуляции частоты, с помощью OSC1 LFO1, установки которого производятся на странице "OSC1LFO1" (5.3-1).

Значение 12.00 соответствует максимальному диапазону, равному ±1 октаве. При отрицательных значениях параметра волновая форма LFO инвертируется.

JS+Y Int. (LFO1 JS+Y Int.) [-12.00...+12.00]

Определяет глубину и направление модуляции частоты под воздействием OSC1 LFO1 при получении сообщений CC#1 (или при перемещении джойстика в направлении оси +Y (от себя)).

Чем больше значение параметра, тем сильнее влияние, которое оказывает перемещение джойстика на модуляцию частоты с помощью OSC1 LFO1. Значение 12.00 соответствует максимальному диапазону, равному ±1 октаве. При отрицательных значениях параметра "JS+Y Int. (LFO1 JS+Y Int.)" волновая форма LFO инвертируется.

AMS (LFO1 AMS) [Off, (PEG, FEG, AEG, KT, EXT)]

Определяет источник, управляющий глубиной модуляции частоты, производимой OSC1 LFO1.

Intensity (AMS Intensity) [-12.00...+12.00]

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником альтернативной модуляции, который был определен параметром "AMS (LFO1 AMS)".

Значение 0 эквивалентно отключению модуляции. Значение 12.00 соответствует максимальному диапазону модуляции частоты (±1 октава) с помощью OSC1 LFO1. При отрицательных значениях параметра "Intensity (AMS Intensity)" волновая форма LFO инвертируется.

Допустим в качестве источника альтернативной модуляции выбрано послекасание (параметр "AMS (LFO1 AMS)" установлен в AfterT). Если параметр "Intensity (AMS Intensity)" установлен в положительное значение, то при нажатии на ноту частота модулируется OSC1 LFO1 с той же фазой. При отрицательных значениях, фаза LFO инвертируется.

Глубина и направление модуляции, производимой OSC1 LFO1, определяется суммой параметров "Intensity (LFO1 Intensity)", "JS+Y Int. (LFO1 JS+Y Int.)" и "AMS (LFO1 AMS)".

LFO2:

Intensity (LFO2 Intensity) [-12.00...+12.00]

JS+Y Int. (LFO2 JS+Y Int.) [-12.00...+12.00]

AMS (LFO2 AMS) [Off, (PEG, FEG, AEG, KT, EXT)]

Intensity (AMS Intensity) [-12.00...+12.00]

Параметры аналогичны только что описанным для LFO1.

3.1-2b: UTILITY

См. "Write Program" (1.1-1c), "Copy Oscillator", "Swap Oscillator" (2.1-1d).

3.1-3: OSC2

Установки страницы определяют влияние высоты взятой на клавиатуре ноты на частоту генератора 2, а также используются для определения контроллеров, которые будут управлять частотой генератора 2, и интенсивности их влияния. Здесь же определяется глубина модуляции частоты с помощью огибающей частоты. Кроме того, на этой странице задаются установки режима портаменто, например, on/off (включен/выключен) и др. Более детально параметры этой страницы были описаны в предыдущем подразделе "3.1-1: OSC1".

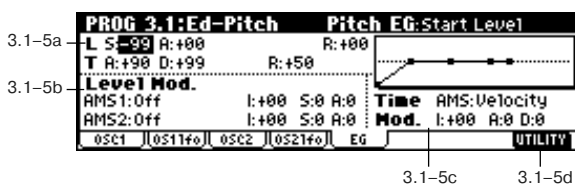
3.1-4: OS2lfo (OSC2 LFO)

Определяет диапазон изменения частоты генератора 2 под воздействием LFO1 и LFO2. Более подробно параметры страницы описаны в подразделе "3.1-2: OS2lfo".

3.1-5: EG (Pitch EG) AMSource

Определяются установки огибающей частоты, которая управляет изменением во времени частоты генераторов 1 и 2.

Глубина модуляции, производимой огибающей частоты на генераторы 1 (2), определяется "Pitch EG" (3.1-1b, 3.1-3).



3.1-5a: Pitch EG

Определяет изменение частоты во времени.

L (Level):

Эти параметры определяют степень (величину) изменения частоты. Результирующее значение частоты зависит от установок параметра "Intensity" (см. "Pitch EG" (3.1-1b, 3.1-3)). Например, если "Intensity" установлен в +12.00, а "Level" — в +99, то частота будет увеличена на одну октаву. Если же при тех же условиях "Level" равен -99, то частота понижается на октаву.

S (Start Level) [-99...+99]

Начальный уровень. Определяет уровень огибающей частоты в момент взятия ноты (событие note-on).

A (Attack Level) [-99...+99]

Уровень атаки. Определяет уровень огибающей частоты по истечении времени атаки (см. далее).

R (Release Level) [-99...+99]

Уровень затухания. Определяет уровень огибающей частоты по истечении времени затухания (см. далее).

T (Time):

Параметры определяют временные интервалы огибающей частоты.

A (Attack Time) [0...99]

Время атаки. Определяет длительность интервала, в течении которого частота изменяется от значения, определяемого параметром "S (Start Level)", до значения, определяемого параметром "A (Attack Level)".

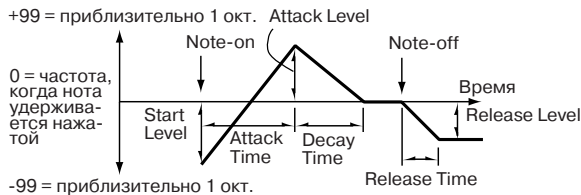
D (Decay Time) [0...99]

Время спада. Определяет длительность интервала, в течении которого частота изменяется от значения, определяемого параметром "A (Attack Level)" до оригинального (неизмененного) значения.

R (Release Time) [0...99]

Время затухания. Определяет длительность интервала, в течение которого частота изменяется от значения, которое было на момент снятия ноты (событие note-off), до значения, определяемого параметром "R (Release Level)".

Установки изменения частоты во времени (когда Pitch EG Intensity = +12.00)



3.1–5b: Level Mod. (Level Modulation)

Определяются установки, позволяющие модифицировать значения огибающей частоты "L (Level)" с помощью источников альтернативной модуляции.

AMS1 (Level Mod. AMS1) [Off, (KT, EXT)]

Определяет источник альтернативной модуляции, который управляет параметрами огибающей частоты "L (Level)".

I (AMS1 Intensity) [-99...+99]

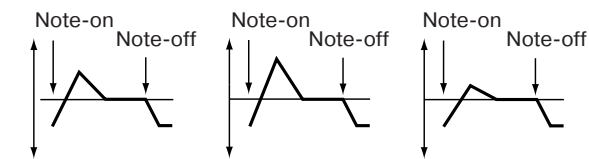
Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником альтернативной модуляции. Источник альтернативной модуляции задается параметром "AMS1 (Level Mod. AMS1)".

Если "I (AMS1 Intensity)" установлен в 0, то используются значения параметров, которые были заданы в "Pitch EG" (3.1-5a).

Допустим "AMS1 (Level Mod. AMS1)" установлен в SW1:CC#80, а "SW1/2 Assign" (2.2-1b) — в SW1:Mod.CC#80. В этом случае при нажатии [SW1] будут изменяться параметры "Level" огибающей частоты. Чем больше абсолютное значение параметра "I (AMS1 Intensity)", тем в большей степени изменяются параметры огибающей при включении [SW1]. Направление модуляции определяется параметрами "S (AMS1 SW Start)" и "A (AMS1 SW Attack)". Если отпустить кнопку [SW1], то источник альтернативной модуляции отключается и параметры огибающей принимают прежние значения.

Если "AMS1" установлен в Velocity, то при увеличении абсолютного значения "Intensity" увеличивается глубина модуляции параметров огибающей частоты для нот, взятых с более большой скоростью нажатия (velocity). Направление этого изменения определяется параметрами "S (AMS1 SW Start)" и "A (AMS1 SW Attack)". Чем меньше velocity взятых нот, тем ближе частота к той, которая задается огибающей частоты.

Огибающая частоты (уровень) (AMS=SW1/Velocity, Intensity принимает положительные значения)



Ноты берутся негромко (с малой velocity); "S" установлен в 0, "A" — в "+", SW1 нажата (установки 3.1-5a: Pitch EG)

Ноты берутся экспрессивно (с большой velocity); "S" установлен в 0, "A" — в "+", SW1 нажата

Ноты берутся экспрессивно (с большой velocity); "S" установлен в 0, "A" — в "-", SW1 нажата

S (AMS1 SW Start) [-, 0, +]

Определяет направление изменения параметра "S (Start Level)", вызванное источником альтернативной модуляции, который задается параметром "AMS1 (Level Mod. AMS1)". Если "I (AMS1 Intensity)" принимает положительные значения, то при "S (AMS1 SW Start)" равном "+" уровень огибающей в момент взятия ноты (событие note-on) увеличивается, при "S (AMS1 SW Start)" равном "-" — уменьшается. Если "S (AMS1 SW Start)" равен 0, то никаких изменений не происходит.

A (AMS1 SW Attack) [-, 0, +]

Определяет направление изменения параметра "A (Attack Level)", вызванное источником альтернативной модуляции, который задается параметром "AMS1 (Level Mod. AMS1)". Если "I (AMS1 Intensity)" принимает положительные значения, то при "A (AMS1 SW Attack)" равном "+" уровень огибающей в момент окончания времени атаки увеличивается, при "A (AMS1 SW Attack)" равном "-" — уменьшается. Если "A (AMS1 SW Attack)" равен 0, то никаких изменений не происходит.

AMS2 (Level Mod. AMS2) [Off, (KT, EXT)]

I (AMS2 Intensity) [-99...+99]

S (AMS2 SW Start) [-, 0, +]

A (AMS2 SW Attack) [-, 0, +]

См. приведенное выше описание параметров "AMS1 (Level Mod. AMS1)" — "A (AMS1 SW Attack)".

3.1–5c: Time Mod. (Time Modulation)

Параметры позволяют использовать альтернативную модуляцию для управления временными параметрами "T (Time)" огибающей частоты.

AMS (Time Mod. AMS) [Off, (KT, EXT)]

Определяет источник альтернативной модуляции, который управляет временными параметрами огибающей частоты.

I (AMS Intensity) [-99...+99]

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником альтернативной модуляции. Источник альтернативной модуляции задается параметром "AMS (Time Mod. AMS)".

Если "I (AMS Intensity)" установлен в 0, то используются значения параметров, которые были заданы в "Pitch EG" (3.1-5a).

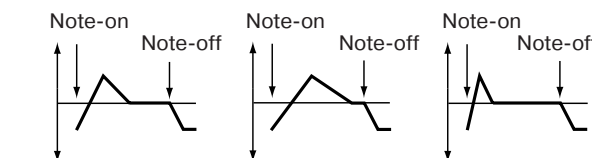
Значение источника альтернативной модуляции в момент, когда огибающая достигает конца определенной фазы, будет определять продолжительность (время) следующей. Например, время спада будет определяться значением источника альтернативной модуляции в момент, когда огибающая достигает уровня атаки.

Если "I (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 (Time Mod. AMS)" установлен в Velocity). С ростом абсолютного значения параметра "I (AMS Intensity)" и с увеличением velocity взятой ноты увеличиваются изменения значений временных параметров ("T (Time)") огибающей частоты. Направление изменения (увеличение/уменьшение) определяется параметрами "A (AMS SW Attack)" и "D (AMS SW Decay)". С уменьшением velocity взятых нот временные значения параметров огибающей частоты приближаются к их оригинальным значениям.

Огибающая частоты (временные характеристики)

(AMS=Velocity, Intensity принимает положительные значения)



Ноты берутся негромко (с малой velocity); "A" и "D" установлены в "+ (установки 3.1-5a: Pitch EG)

Ноты берутся экспрессивно (с большой velocity); "A" и "D" установлены в "+

Ноты берутся экспрессивно (с большой velocity); "A" и "D" установлены в "-

A (AMS SW Attack) [-, 0, +]

Определяет направление изменения параметра "A (Attack Time)", вызванное источником альтернативной модуляции, который задается параметром "AMS (Time Mod. AMS)". Если "I (AMS Intensity)" принимает положительные значения, то при "A (AMS SW Attack)" равном "+" время атаки огибающей частоты увеличивается, при "A (AMS SW Attack)" равном "-" — уменьшается. Если "A (AMS SW Attack)" установлен в 0, то никаких изменений не происходит.

D (AMS SW Decay) [-, 0, +]

Определяет направление изменения параметра "D (Decay Time)", вызванное источником альтернативной модуляции, который задается параметром "AMS (Time Mod. AMS)". Если "I (AMS Intensity)" принимает положительные значения, то при "D (AMS SW Decay)" равном "+" время спада огибающей частоты увеличивается, при "D (AMS SW Decay)" равном "-" — уменьшается. Если "D (AMS SW Decay)" установлен в 0, то никаких изменений не происходит.

3.1-5d: UTILITY

См. "Write Program" (1.1-1c), "Copy Oscillator", "Swap Oscillator" (2.1-1d).

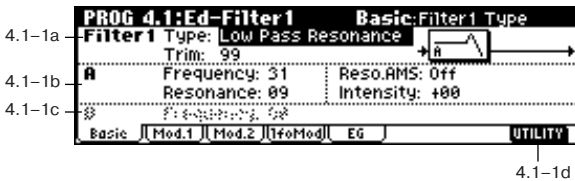
PROG 4.1: Ed-Filter1

На странице определяются установки фильтра, которые будут использоваться генератором 1. Имеется возможность выбора между обрезным фильтром высоких частот с резонансом (крутизна подавления 24 дБ/окт) и парой последовательно соединенных обрезных фильтров высоких и низких частот (крутизна подавления 12 дБ/окт).

Если выбран режим работы генератора Single или Drums (параметр "Mode (Oscillator Mode)" (2.1-1a)), то доступен только фильтр 1, если Double — то предоставляется возможность использования обоих фильтров 1 и 2. В первом случае (режим Single или Drums) страницы, на которых находятся параметры фильтра 2 недоступны.

4.1-1: Basic

Ярлык используется для определения типа фильтра (используемого генератором 1), определения установок граничной частоты и резонанса.



4.1-1a: Filter1

Type (Filter1 Type) [Low Pass Resonance, Low Pass & High Pass]

В поле задается тип фильтра 1.

Low Pass Resonance: обрезной фильтр высоких частот с резонансом и крутизной подавления 24 дБ/окт.

Low Pass & High Pass: последовательно соединенные обрезные фильтры высоких и низких частот с крутизной подавления 12 дБ/окт.

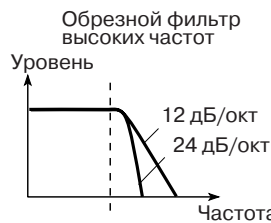
Trim [00...99]

Определяет уровень сигнала, подаваемого с выхода генератора OSC1 на вход фильтра 1A.

При увеличении значения этого параметра могут возникнуть искажения, если определено высокое значение "Resonance" или при воспроизведении аккордов.

4.1-1b: A (Filter A)

Фильтр этого типа подавляет сигнал, частота которого выше граничной. Это наиболее широко применяемый тип фильтров, позволяющих сделать звук более глухим ("сочным"). Если параметр "Type (Filter1 Type)" установлен в Low Pass Resonance, то крутизна подавления больше.



Frequency (A Frequency) [00...99]

Определяет граничную частоту (частоту среза) фильтра 1A.

Resonance (A Resonance) [00...99]

Параметр отвечает за усиление сигнала вблизи граничной частоты, определенной параметром "Frequency (A Frequency)". Чем больше значение "Resonance (A Resonance)", тем сильнее эффект.

Reso.AMS (Resonance AMS) [Off, (PEG, FEG, AEG, LFO, KT, EXT)]

Используется для определения источника альтернативной модуляции, который будет управлять параметром "Resonance (A Resonance)".

Intensity (AMS Intensity) [-99...+99]

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником альтернативной модуляции (параметр "Reso. AMS (Resonance AMS)") на уровень резонанса (параметр "Resonance (A Resonance)").

Например, если в качестве источника альтернативной модуляции используется Velocity, то изменение скорости нажатия будет влиять на значение резонанса.

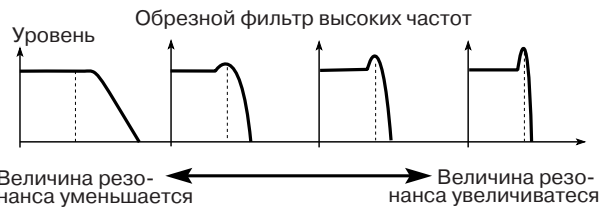
При положительных значениях параметра увеличение скорости нажатия (velocity) приводит к увеличению резонанса.

Для отрицательных значений все происходит с точностью до обратного: значение резонанса уменьшается при увеличении скорости нажатия.

В обоих случаях чем меньше скорость нажатия, тем значение резонанса ближе к тому, которое было определено параметром "Resonance (A Resonance)".

Результирующее значение уровня резонанса определяется суммой значений "Resonance (A Resonance)" и "Intensity (AMS Intensity)".

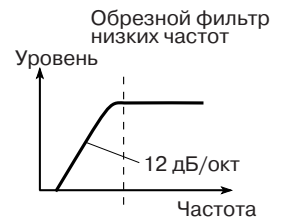
Эффект резонанса



4.1-1c: B (Filter B)

Параметр доступен в том случае, если "Type (Filter1 Type)" (4.1-1a) установлен в Low Pass & High Pass.

Фильтры этого типа подавляют сигнал, частота которого ниже граничной. Подавление низкочастотной составляющей сигнала делает звук более прозрачным.



Frequency (B Frequency) [00...99]

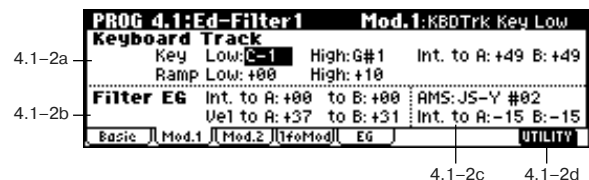
Определяет граничную частоту (частоту среза) фильтра 1B.

4.1-1d: UTILITY

См. "Write Program" (1.1-1c), "Copy Oscillator", "Swap Oscillator" (2.1-1d).

4.1-2: Mod.1 (Filter1 Modulation1)

Установки страницы позволяют модифицировать тональный спектр сигнала. Это осуществляется с помощью модуляции граничной частоты (параметр "Frequency (A/B Frequency)") и установок глубины модуляции с помощью огибающей фильтра 1 и т.д.



4.1-2a: Keyboard Track AMSource

Установки определяют влияние трекинга клавиатуры (высоты MIDI-ноты) на граничную частоту фильтра 1. Характер эффекта задается параметрами Key: "Low" и "High", Ramp: "Low" и "High".

Key:

Определяет номера нот, начиная с которых применяется эффект трекинга. Параметры "Int. to A" и "Int. to B" определяют глубину и направление изменения граничной частоты фильтров 1 A и 1 B.

Внутри диапазона, задаваемого параметрами “Low (KBDTrk Key Low)” и “High (KBDTrk Key High)”, граничная частота определяется высотой MIDI-ноты.

Границы диапазона можно ввести, нажав на соответствующую клавишу внешней MIDI-клавиатуры при нажатой кнопке [ENTER].

Low (KBDTrk Key Low) [C-1...G9]

Трекинг клавиатуры будет применяться к нотам, высота которых ниже заданной этим параметром.

High (KBDTrk Key High) [C-1...G9]

Трекинг клавиатуры будет применяться к нотам, высота которых выше заданной этим параметром.

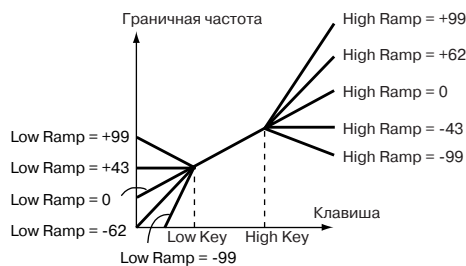
Ramp (Ramp Setting):

Определяет угол наклона прямой, описывающей эффект трекинга клавиатуры.

Low (KBDTrk Ramp Low) [-99...+99]

High (KBDTrk Ramp High) [-99...+99]

На графике приведены примеры прямых трекинга, соответствующих различным значениям параметров “Low (KBDTrk Ramp Low)” и “High (KBDTrk Ramp High)” (параметры “Int. to A (KBDTrk Int. to A)” и “Int. to B (KBDTrk Int. to B)” установлены в +50).



Int. to A (KBDTrk Int. to A) [-99...+99]

Определяет глубину и направление влияния трекинга клавиатуры на фильтр 1A. В случае положительных значений направление определяется направлением трекинга клавиатуры, в случае отрицательных — изменяется на обратное.

Int. to B (KBDTrk Int. to B) [-99...+99]

Определяет глубину и направление влияния трекинга клавиатуры на фильтр 1B (см. выше описание параметра “Int. to A (KBDTrk Int. to A)”).

4.1-2b: Filter EG

Int. to A (Intensity to A) [-99...+99]

Определяет глубину и направление модуляции граничной частоты фильтра 1A с помощью огибающей фильтра 1.

При положительных значениях звук становится ярче, когда огибающая фильтра 1 (см. параметры “L (Level)” и “T (Time)” страницы 4.1-5a) 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 1 (см. параметры “L (Level)” и “T (Time)” страницы 4.1-5a) находится выше оси абсцисс (в положительной зоне). Если огибающая переходит в отрицательную зону, то звук делается более ярким.

Int. to B (Intensity to B) [-99...+99]

Определяет глубину и направление модуляции граничной частоты фильтра 1B с помощью огибающей фильтра 1 (см. описание параметра “Int. to A (Intensity to A)”).

Vel to A (Velocity to A) [-99...+99]

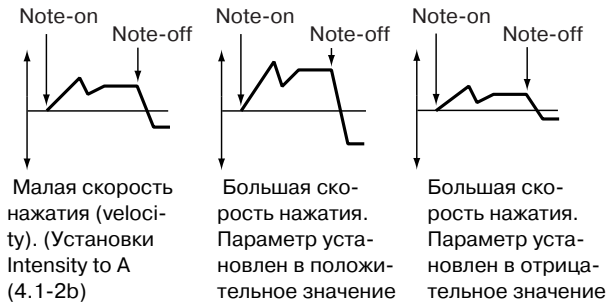
Параметр определяет глубину и направление эффекта, оказываемого velocity (скорость нажатия) на процесс модуляции граничной частоты фильтра 1A с помощью огибающей фильтра 1 (см. установки “Filter 1 EG” 4.1-5).

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.

Vel to B (Velocity to B) [-99...+99]

Параметр определяет глубину и направление эффекта, оказываемого velocity (скорость нажатия) на процесс модуляции граничной частоты фильтра 1B с помощью огибающей фильтра 1 (см. описание параметра “Vel to A (Velocity to A)”).

Изменения граничной частоты



4.1-2c: AMS, Into to A, Int to B

AMS (Filter EG AMS)

[Off, (EXT)]

Определяет источник альтернативной модуляции, который будет управлять глубиной и направлением модуляции граничной частоты фильтров 1A и 1B с помощью огибающей фильтра 1.

Int. to A (AMS Int. to A) [-99...+99]

[Off, (EXT)]

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником альтернативной модуляции (параметр “AMS (Filter EG AMS)”) на граничную частоту фильтра 1A (см. описание параметра “Int. to A (Intensity to A)”).

Int. to B (AMS Int. to B) [-99...+99]

[Off, (EXT)]

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником альтернативной модуляции (параметр “AMS (Filter EG AMS)”) на граничную частоту фильтра 1B (см. описание параметра “Int. to A (Intensity to A)”).

Глубина и направление эффекта, производимого огибающей фильтра, определяется суммой значений “Int. to A (B)”, “Vel to A (B)” и “Int. to A (B) (AMS Int. to A/B)”.

4.1-2d: UTILITY

См. “Write Program” (1.1-1c), “Copy Oscillator”, “Swap Oscillator” (2.1-1d).

4.1-3: Mod.2 (Filter1 Modulation2)

На странице определяются установки контроллеров, управляющих изменением тембра с помощью модуляции граничной частоты фильтра 1 (параметр “Frequency (A/B Frequency)”). Если параметр “Type (Filter Type)” (4.1-1a) установлен в Low Pass Resonance, то установки фильтра B на экран не выводятся.

PRG 4.1:Ed-Filter 1		Mod.2:Filter A AMS1	
Filter Modulation			
4.1-3a	Filter-A	AMS1: Velocity	Intensity: +55
		AMS2: Ribbon #15	Intensity: +49
4.1-3b	Filter-B	AMS1: JS X	Intensity: +00
		AMS2: AfterT	Intensity: +00
		Basic Mod.1 Mod.2 [F]oMod EG UTILITY	

4.1-3c

4.1-3a: Filter-A Modulation

AMS1 (Filter A AMS1)

[Off, (PEG, AEG, EXT)]

Определяет источник, который будет управлять модуляцией граничной частоты фильтра 1A.

Intensity (A AMS1 Intensity)

[Off, (EXT)]

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником альтернативной модуляции (параметр “AMS1 (Filter A AMS1)”).

Допустим “AMS1 (Filter A AMS1)” установлен в JS X, а параметр “Intensity (A AMS1 Intensity)” принимает положительное значение. В этом случае при перемещении джойстика вправо граничная частота будет увеличиваться, при перемещении джойстика влево — уменьшаться. Если “Intensity (A AMS1 Intensity)” принимает отрицательное значение, то все происходит с точностью наоборот.

Значение параметра “Intensity (A AMS1 Intensity)” складывается со значением параметра “Frequency (A Frequency)” (4.1-1b) фильтра “A”.

AMS2 (Filter A AMS2) [Off, (PEG, AEG, EXT)]
Intensity (A AMS2 Intensity) [-99...+99]

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником альтернативной модуляции “AMS2 (Filter A AMS2)” (см. описание параметров “AMS1”, “Intensity”).

4.1–3b: Filter-B Modulation

Эти параметры доступны, если “Type (Filter Type)” (4.1-1a) установлен в Low Pass & High Pass.

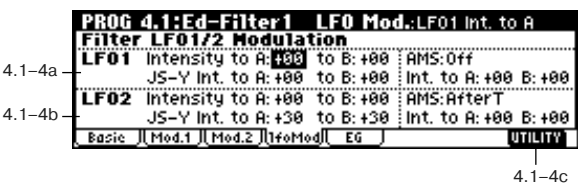
Для управления граничной частотой фильтра 1B можно использовать два источника альтернативной модуляции (см. “Filter A”).

4.1–3c: UTILITY

См. “Write Program” (1.1-1c), “Copy Oscillator”, “Swap Oscillator” (2.1-1d).

4.1–4: lfoMod (LFO Modulation)

Установки страницы управляют LFO фильтра 1. Они определяют характер циклического изменения во времени граничной частоты фильтра 1 (для генератора 1), что, в свою очередь, обуславливает периодическое изменение во времени тембра генератора.



4.1-4c

4.1–4a: Filter LFO1 Modulation

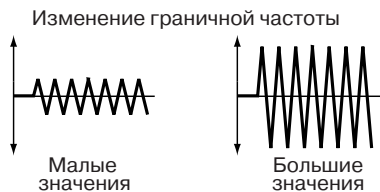
Intensity to A (LFO1 Int. to A) [-99...+99]

Определяет глубину и направление модуляции граничной частоты фильтра 1A с помощью OSC1 LFO1 (задается параметром “OSC1 LFO1” 5.3-1a).

При отрицательных значениях параметра фаза инвертируется.

Intensity to B (LFO1 Int. to B) [-99...+99]

Определяет глубину и направление модуляции граничной частоты фильтра 1B с помощью OSC1 LFO1 (см. описание параметра “Intensity to A”).



JS–Y Int. to A (LFO1 JS–Y Int. to A) [-99...+99]

Для управления OSC1 LFO1, который используется для модуляции граничной частоты фильтра 1A, можно перемещать в направлении -Y (на себя) джойстик TRITON Le. Этот параметр определяет глубину и направление эффекта.

Например, чем больше значение параметра “JS -Y Int. to A (LFO1 JS -Y Int. to A)”, тем больший эффект оказывается на фильтр 1 с помощью OSC1 LFO1 при перемещении джойстика вдоль оси -Y.

JS–Y Int. to B (LFO1 JS–Y Int. to B) [-99...+99]

Для управления OSC1 LFO1, который используется для модуляции граничной частоты фильтра 1B, можно перемещать в направлении -Y (на себя) джойстик TRITON Le. Этот параметр определяет глубину и направление эффекта (см. описание параметра “JS -Y Int. to A (LFO1 JS -Y Int. to A)”).

AMS (LFO1 AMS) [Off, (PEG, FEG, AEG, KT, EXT)]

Параметр определяет источник альтернативной модуляции, управляющий глубиной и направлением изменения граничной частоты обоих фильтров 1A и 1B.

Int. to A (LFO1 AMS Int. to A) [-99...+99]

Определяет глубину и направление модуляции, производимой источником альтернативной модуляции (параметр “AMS”) на фильтр 1A.

Допустим, “AMS” установлен в AfterT (послекасание). При этом чем больше значение этого параметра, тем большее влияние источник альтернативной модуляции оказывает на OSC1 LFO1 при усилении давления на клавиатуру.

Int. to B (LFO1 AMS Int. to B) [-99...+99]

Определяет глубину и направление модуляции, производимой источником альтернативной модуляции (параметр “AMS”) на фильтр 1B (см. описание параметра “Int. to A”).

4.1–4b: Filter LFO2 Modulation

Установки страницы определяют направление и глубину модуляции, производимой OSC1 LFO2 (задается параметром “OSC1 LFO2” 5.3-2) на граничную частоту фильтров 1A и 1B (“LFO 1” 4.1-4a).

Intensity to A (LFO2 Int. to A) [-99...+99]

Intensity to B (LFO2 Int. to B) [-99...+99]

JS–Y Int. to A (LFO2 JS–Y Int. to A) [-99...+99]

JS–Y Int. to B (LFO2 JS–Y Int. to B) [-99...+99]

AMS (LFO2 AMS) [Off, (PEG, FEG, AEG, KT, EXT)]

Int. to A (LFO2 AMS Int. to A) [-99...+99]

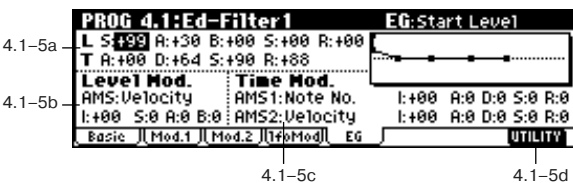
Int. to B (LFO2 AMS Int. to B) [-99...+99]

4.1–4c: UTILITY

См. “Write Program” (1.1-1c), “Copy Oscillator”, “Swap Oscillator” (2.1-1d).

4.1–5: EG (Filter1 EG) AMSource

На странице задаются установки огибающей, которая управляет изменением во времени граничной частоты фильтров 1A и 1B. Глубина эффекта, оказываемого этими установками на граничную частоту фильтра 1, определяется “Filter EG” (4.1-2b).



4.1-5c

4.1-5d

4.1–5a: Filter1 EG

Определяет параметры огибающей фильтра 1.

L (Level):

Эффект зависит от типа фильтра, который был выбран с помощью параметра “Type (Filter Type)” (4.1-1a). Например, в случае Low Pass Resonance (обрезной фильтр высоких частот с резонансом), при положительных значениях “Int. to A” (4.1-2b), положительные значения параметров L (Level) делают звук более ярким и прозрачным, отрицательные — наоборот, более глухим.

S (Start Level) [-99...+99]

Определяет уровень огибающей граничной частоты при взятии ноты (событие note-on).

A (Attack Level) [-99...+99]

Определяет уровень огибающей граничной частоты по истечении времени атаки (см. далее).

B (Break Point Level) [-99...+99]

Определяет уровень огибающей граничной частоты по истечении времени спада (см. далее).

S (Sustain Level) [-99...+99]

Определяет уровень огибающей граничной частоты, который устанавливается с момента окончания времени восстановления (см. далее) и до момента снятия ноты (событие note-off).

R (Release Level) [-99...+99]

Определяет уровень огибающей граничной частоты по истечении времени затухания (см. далее).

T (Time):

Параметры определяют временные интервалы огибающей граничной частоты.

A (Attack Time) [00...99]

Время атаки. Определяет длительность интервала, в течении которого граничная частота изменяется от значения, определя-

емого параметром S (Start Level), до значения, определяемого параметром A (Attack Level).

D (Decay Time) [00...99]

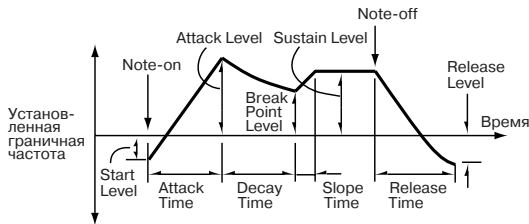
Время спада. Определяет длительность интервала, в течении которого граничная частота изменяется от значения, определяемого параметром A (Attack Level) до значения, определяемого параметром B (Break Point Level).

S (Slope Time) [00...99]

Время восстановления. Определяет длительность интервала, в течении которого граничная частота изменяется от значения, определяемого параметром B (Break Point Level) до значения, определяемого параметром S (Sustain Level).

R (Release Time) [00...99]

Время затухания. Определяет длительность интервала, в течении которого граничная частота изменяется от значения, которое было на момент снятия ноты (событие note-off), до значения, определяемого параметром R (Release Level).



4.1–5b: Level Mod. (Level Modulation)

Определяются установки, позволяющие модифицировать параметры огибающей фильтра 1 “L (Level)” с помощью источников альтернативной модуляции.

AMS (Level Mod. AMS) [Off, (KT, EXT)]

Определяет источник альтернативной модуляции, который управляет параметрами огибающей фильтра 1 “L (Level)”.

I (AMS Intensity) [-99...+99]

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником альтернативной модуляции. Источник альтернативной модуляции задается параметром “AMS (Level Mod. AMS)”.

Допустим, в качестве источника альтернативной модуляции выбрана скорость нажатия на клавиши (параметр “AMS (Level Mod. AMS)” установлен в Velocity) и параметры “S (AMS SW Start)”, “A (AMS SW Attack)” и “B (AMS SW Break)” установлены в “+”. Если параметр “I (AMS Intensity)” положителен, то при увеличении скорости нажатия на клавиши (velocity), параметры огибающей фильтра 1 “L (Level)” будут увеличиваться, если отрицателен — уменьшаться.

Если параметр “I (AMS Intensity)” равен 0, то параметры огибающей от источника альтернативной модуляции не зависят и их значения определяются параметрами “Filter 1 EG” (4.1-5a).

S (AMS SW Start) [-, 0, +]

Определяет направление изменения параметра “S (Start Level)” под воздействием источника альтернативной модуляции, который задается параметром “AMS (Level Mod. AMS)”. Если “I (AMS Intensity)” принимает положительные значения, то при “S (AMS SW Start)” равном “+” уровень огибающей в момент взятия ноты (событие note-on) может только увеличиваться, при “S (AMS SW Start)” равном “-” — уменьшаться. Если этот параметр установлен в 0, то никаких изменений не происходит.

A (AMS SW Attack) [-, 0, +]

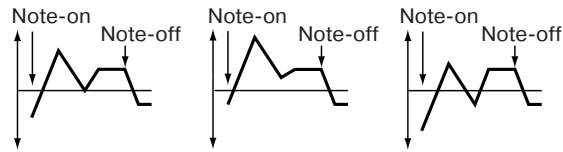
Определяет направление изменения параметра “A (Attack Level)” под воздействием источника альтернативной модуляции, который задается параметром “AMS (Level Mod. AMS)”. Если “I (AMS Intensity)” принимает положительные значения, то при “A (AMS SW Attack)” равном “+” уровень огибающей в момент окончания времени атаки может только увеличиваться, при “A (AMS SW Attack)” равном “-” — уменьшаться. Если этот параметр установлен в 0, то никаких изменений не происходит.

B (AMS SW Break) [-, 0, +]

Определяет направление изменения параметра “B (AMS SW Break)” под воздействием источника альтернативной модуляции, который задается параметром “AMS (Level Mod. AMS)”.

Если “I (AMS Intensity)” принимает положительные значения, то при “B (AMS SW Break)” равном “+” уровень огибающей в момент окончания времени спада может только увеличиваться, при “B (AMS SW Break)” равном “-” — уменьшаться. Если этот параметр установлен в 0, то никаких изменений не происходит.

Огибающая фильтра 1 (уровень) (AMS=Velocity, Intensity принимает положительные значения)



Ноты берутся негромко (с малой velocity); “S”, “A” и “B” установлены в “+”

Ноты берутся экспрессивно (с большой velocity); “S”, “A” и “B” установлены в “+”

Ноты берутся экспрессивно (с большой velocity); “S”, “A” и “B” установлены в “-”

4.1–5c: Time Mod. (Time Modulation)

Параметры позволяют использовать альтернативную модуляцию для управления временными параметрами “T (Time)” огибающей фильтра 1.

AMS1 (Time Mod. AMS1) [Off, (KT, EXT)]

Определяет источник альтернативной модуляции, который будет управлять временными параметрами огибающей фильтра 1.

I (AMS1 Intensity) [-99...+99]

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником альтернативной модуляции. Источник альтернативной модуляции задается параметром “AMS1 (Time Mod. AMS1)”.

Например, если “AMS1 (Time Mod. AMS1)” равен Flt KTr +/-, временные параметры “T (Time)” огибающей контролируются установками “Keyboard Track” (4.1-2a). При положительных значениях параметров “I (AMS1 Intensity)” и “Ramp (Ramp Setting)” временные параметры огибающей увеличиваются, при отрицательных — уменьшаются.

Направление изменения определяется также значениями параметров “A (AMS1 SW Attack)”, “D (AMS1 SW Decay)”, “S (AMS1 SW Slope)” и “R (AMS1 SW Release)” (см. далее).

Если “I (AMS1 Intensity)” установлен в 0, то используются значения параметров, которые были заданы в “Filter 1 EG” (4.1-5a).

Если в качестве источника альтернативной модуляции выбрана скорость нажатия на клавиши (параметр “AMS1 (Time Mod. AMS1)” установлен в Velocity), то при положительных значениях “I (AMS1 Intensity)” с ростом velocity (скорости нажатия) увеличиваются значения временных характеристик огибающей. При отрицательных значениях “I (AMS1 Intensity)” с ростом velocity временные параметры огибающей уменьшаются.

A (AMS1 SW Attack) [-, 0, +]

Определяет направление изменения времени атаки под воздействием источника альтернативной модуляции, который задается параметром “AMS1 (Time Mod. AMS1)”. Если “I (AMS1 Intensity)” принимает положительные значения, то при “A (AMS1 SW Attack)” равном “+” время атаки огибающей может только увеличиваться, при “A (AMS1 SW Attack)” равном “-” — уменьшаться. Если “A (AMS1 SW Attack)” установлен в 0, то никаких изменений не происходит.

D (AMS1 SW Decay) [-, 0, +]

Определяет направление изменения времени спада под воздействием источника альтернативной модуляции, который задается параметром “AMS1 (Time Mod. AMS1)”. Если “I (AMS1 Intensity)” принимает положительные значения, то при “D (AMS1 SW Decay)” равном “+” время спада огибающей может только увеличиваться, при “D (AMS1 SW Decay)” равном “-” — уменьшаться. Если “D (AMS1 SW Decay)” установлен в 0, то никаких изменений не происходит.

S (AMS1 SW Slope) [-, 0, +]

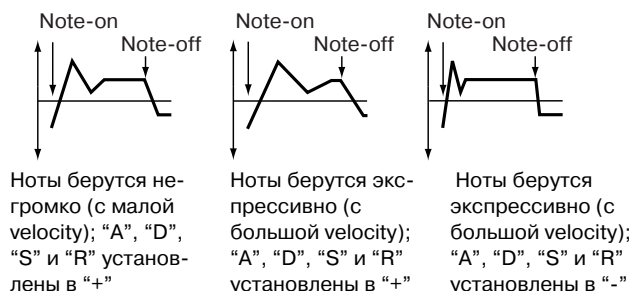
Определяет направление изменения времени восстановления под воздействием источника альтернативной модуляции, который задается параметром “AMS1 (Time Mod. AMS1)”. Если “I (AMS1 Intensity)” принимает положительные значения, то при “S

(AMS1 SW Slope) равном “+” время восстановления огибающей может только увеличиваться, при “S (AMS1 SW Slope)” равном “-” — уменьшаться. Если “S (AMS1 SW Slope)” установлен в 0, то никаких изменений не происходит.

R (AMS1 SW Release) [-, 0, +]

Определяет направление изменения времени затухания под воздействием источника альтернативной модуляции, который задается параметром “AMS1 (Time Mod. AMS1)”. Если “I (AMS1 Intensity)” принимает положительные значения, то при “R (AMS1 SW Release)” равном “+” время затухания огибающей может только увеличиваться, при “R (AMS1 SW Release)” равном “-” — уменьшаться. Если “R (AMS1 SW Release)” установлен в 0, то никаких изменений не происходит.

Огибающая фильтра 1 (временные характеристики)
(AMS=Velocity, Intensity принимает положительные значения)



AMS2 (Time Mod. AMS2) [Off, (KT, EXT)]

I (AMS2 Intensity) [-99...+99]

A (AMS2 SW Attack) [-, 0, +]

D (AMS2 SW Decay) [-, 0, +]

S (AMS2 SW Slope) [-, 0, +]

R (AMS2 SW Release) [-, 0, +]

Параметры относятся к источнику альтернативной модуляции (задается параметром “AMS2”), который используется для управления временными характеристиками “Time” огибающей фильтра 1 (см. описание параметров “AMS1” — “R”).

4.1-5d: UTILITY

См. “Write Program” (1.1-1c), “Copy Oscillator”, “Swap Oscillator” (2.1-1d).



Sync Both EGs

Если из меню сервисных команд Utility выбрать команду “Sync Both EGs”, а затем нажать кнопку [F8], то слева от “Sync Both EGs” появляется отметка. В этом состоянии одновременно редактируются установки огибающих обоих фильтров 1 и 2 (при изменении параметров одного фильтра соответствующим образом модифицируются параметры другого).

С помощью функции “Sync Both EGs” невозможно установить синхронный режим редактирования параметров независимо для огибающих фильтра и амплитуды. Например, если в 5.1-3d был выбран режим синхронного редактирования огибающей амплитуды, то принудительно устанавливается синхронный режим редактирования установок огибающих фильтров.

Эта сервисная команда доступна только в том случае, если “Mode (Oscillator Mode)” (2.1-1a) установлен в Double.

PROG 4.2: Ed-Filter2

4.2-1: Basic

4.2-2: Mod.1 (Filter2 Modulation1)

4.2-3: Mod.2 (Filter2 Modulation2)

4.2-4: lfoMod (LFO Modulation)

4.2-5: EG (Filter2 EG) AMSource

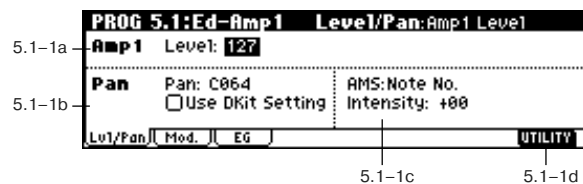
На этих страницах определяются параметры фильтра 2 (для генератора 2). В качестве фильтров можно выбрать: обрезной фильтр высоких частот с резонансом и крутизной подавления 24 дБ/окт; или последовательно соединенные обрезные фильтры низких и высоких частот с крутизной подавления 12 дБ/окт. Фильтр 2 доступен только в том случае, если параметр “Mode (Oscillator Mode)” (2.1-1a) установлен в Double (см. “PROG 4.1: Ed-Filter 1”).

PROG 5.1: Ed-Amp1

На странице определяются установки, определяющие громкость генератора 1. Здесь же задается его панорама.

5.1-1: Lvl/Pan (Level/Pan)

Параметры определяют громкость и панораму генератора 1.



5.1-1a: Amp1 Level

Level (Amp1 Level) [0...127]

Устанавливает громкость генератора 1.

Громкостью программы можно управлять с помощью MIDI-общений CC#7 (громкость, volume) и CC#11 (экспрессия, expression). Результирующая громкость определяется суммой величин CC#7 и CC#11. Для управления используется глобальный MIDI-канал, устанавливаемый параметром “MIDI Channel” (GLOBAL 2.1-1a).

5.1-1b: Pan

Pan (Amp1 Pan) [Random, L001...C064...R127]

Определяет панораму (положение в стерео поле) генератора 1. Значение L001 соответствует крайнему левому положению, C064 — центральному, R127 — крайнему правому.

В случае, если значение параметра “Pan” установлено в Random, панорама изменяется случайным образом при каждом событии note-on (взятие ноты).

Панорамой программы можно управлять с помощью MIDI-общений CC#10 (панорама, ppanrot). При получении сообщения CC#10 со значениями 0 или 1 панорама сдвигается в крайнее левое положение. Если значение этого MIDI-сообщения равно 64, то позиция стерео поля определяется параметром “Pan” каждого из генераторов. Значению 127 соответствует крайнее правое положение. Для управления используется глобальный MIDI-канал, устанавливаемый параметром “MIDI Channel” (GLOBAL 2.1-1a).

Use DKit Setting

[Off, On]

Доступно, если установлен режим работы генератора Drums (параметр “Mode (Oscillator Mode)” (2.1-1a)).

Поле отмечено: установки панорамы для каждой ноты набора ударных определяются независимо с помощью параметра “Pan” (GLOBAL 5.1-3a). Это стандартный режим при работе с набором ударных (параметр “Mode (Oscillator Mode)” установлен в Drums).

Поле не отмечено: панорама всех нот набора ударных определяется значением параметра “Pan (Amp1 Pan)”.

5.1-1c: AMS, Intensity

AMS (Pan) [Off, (PEG, FEG, AEG, LFO, KT, EXT)]

Определяет источник альтернативной модуляции, который используется для управления панорамой. Изменение панорамы с помощью источника альтернативной модуляции происходит относительно установки “Pan (Amp1 Pan)”.

Intensity

[-99...+99]

Определяет степень влияния источника альтернативной модуляции (задается параметром “AMS (Pan AMS)”).

Допустим, параметр “Pan (Amp1 Pan)” установлен в C064, “AMS (Pan AMS)” — в Note Number, а параметр “Intensity” — в положительное значение. В этом случае для нот, расположенных выше C4, панорама будет смещаться вправо, а для нот, расположенных ниже C4 — влево. Если параметр “Intensity” установлен в отрицательное значение, то эффект противоположный.

5.1-1d: UTILITY

См. “Write Program” (1.1-1c), “Copy Oscillator”, “Swap Oscillator” (2.1-1d).

5.1-2: Mod. (Amp1 Modulation)

Параметры страницы используются для модуляции громкости генератора 1.

PROG 5.1:Ed-Amp1		Mod.:KBDTrk Key Low	
5.1-2a	Keyboard Track	Key Low:F#4	High:F#4
		Ramp Low:+04	High:+00
5.1-2b	Amp Mod. Velocity Int: +50	AMS:AfterT	Int: +00
	LFO1 Mod. Intensity: +00	AMS:Off	Int: +00
	LFO2 Mod. Intensity: +00	AMS:Off	Int: +00
	Lvl/Fan Mod. EG		UTILITY

5.1-2a: Keyboard Track

Параметры позволяют использовать трекинг клавиатуры для управления громкостью генератора 1. Для определения того, каким образом будет изменяться громкость в зависимости от высоты взятой ноты, используются параметры "Key" и "Ramp".

Key (Keyboard Track Key):

Определяет номер ноты, с которого начинается действие клавиатурного трекинга.

В диапазоне клавиатуры, заключенном между нотами, которые задаются параметрами "Low (KBDTrk Key Low)" и "High (KBDTrk Key High)", громкость не изменяется.

Номер ноты можно ввести, нажав на соответствующую клавишу внешней MIDI-клавиатуры при нажатой кнопке [ENTER].

Low (KBDTrk Key Low) [C-1...G9]

Трекинг клавиатуры распространяется на ноты, расположенные ниже ноты, определенной этим параметром.

High (KBDTrk Key High) [C-1...G9]

Трекинг клавиатуры распространяется на ноты, расположенные выше ноты, определенной этим параметром.

Ramp (Ramp Setting):

Определяет угол наклона прямой, описывающей эффект трекинга клавиатуры.

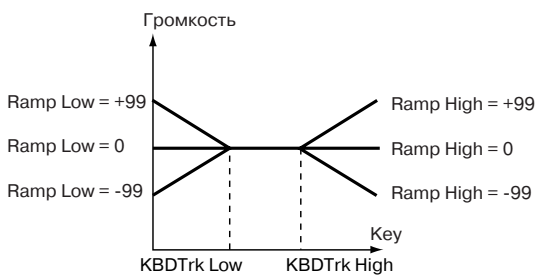
Low (KBDTrk Ramp Low) [-99...+99]

При положительном значении этого параметра громкость нот, расположенных ниже ноты, задаваемой параметром "Low (KBDTrk Key Low)" возрастает, при отрицательном — падает.

High (KBDTrk Ramp High) [-99...+99]

При положительном значении этого параметра громкость нот, расположенных выше ноты, задаваемой параметром "High (KBDTrk Key High)" возрастает, при отрицательном — падает.

Изменение громкости, в зависимости от высоты взятой ноты и установок Ramp



5.1-2b: Amp Mod., LFO1 Mod., LFO2 Mod.

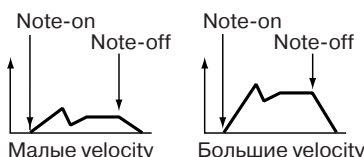
Параметры определяют как будет изменяться громкость генератора 1 в зависимости от velocity (скорость нажатия), OSC1 LFO1 и OSC1 LFO2.

Amp Mod. (Amp Modulation):

Velocity Int. (Amp Velocity Int.) [-99...+99]

При положительных значениях параметра громкость возрастает с ростом velocity, а при отрицательных — падает.

Изменения громкости при положительных значениях параметра



LFO1 Mod. (LFO1 Modulation):

Intensity (LFO1 Intensity) [-99...+99]

Определяет глубину и направление эффекта, который оказывает "OSC1 LFO1" (5.3-1) на громкость генератора 1.

Если параметр установлен в отрицательное значение, то волновая форма LFO инвертируется.

LFO2 Mod. (LFO2 Modulation):

Intensity (LFO2 Intensity) [-99...+99]

Определяет глубину и направление эффекта, который оказывает "OSC1 LFO2" (5.3-2) на громкость генератора 1 (см. описание параметров "LFO1 Mod. (LFO1 Modulation)").

5.1-2c: AMS, Int.

AMS (Amp AMS) [Off, (PEG, FEG, EXT)]

Определяет источник альтернативной модуляции, который будет управлять громкостью генератора 1. Параметр нельзя установить в (EXT) Velocity.

Int. (AMS Intensity) [-99...+99]

Определяет глубину и направление эффекта, который оказывает источник альтернативной модуляции (параметр "AMS (Amp AMS)").

Окончательная громкость вычисляется суммой 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 (Amp AMS)" установлен в AfterT) и параметр "Int. (AMS Intensity)" установлен в положительное значение. В этом случае при усилении 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 "Int. (AMS Intensity)" отрицательный, то при усилении давления на клавишу громкость будет падать.

AMS (LFO1 AMS) [Off, (PEG, FEG, AEG, KT, EXT)]

Определяет источник альтернативной модуляции, управляющий глубиной, с которой "OSC1 LFO1" (5.3-1) воздействует на громкость генератора 1.

Int. (AMS Intensity) [-99...+99]

Определяет глубину и направление модуляции громкости генератора 1 с помощью "OSC1 LFO1". При отрицательных значениях параметра "Int. (AMS Intensity)" форма LFO инвертируется.

AMS (LFO2 AMS) [Off, (PEG, FEG, AEG, KT, EXT)]

Определяет источник альтернативной модуляции, управляющий глубиной, с которой "OSC1 LFO2" (5.3-2) воздействует на громкость генератора 1.

Int. (AMS Intensity) [-99...+99]

Определяет глубину и направление модуляции громкости генератора 1 с помощью "OSC1 LFO2". При отрицательных значениях параметра "Int. (AMS Intensity)" форма LFO инвертируется.

5.1-2d: UTILITY

См. "Write Program" (1.1-1c), "Copy Oscillator", "Swap Oscillator" (2.1-1d).

5.1-3: EG (Amp1 EG) AMSource

Параметры ярлыка позволяют управлять громкостью генератора 1 во времени.

5.1-3a: Amp1 EG

Параметры описывают огибающую амплитуды генератора 1.

PROG 5.1:Ed-Amp1		EG:Start Level	
5.1-3a	L S:+00 A:+99 B:+99 S:+66		
	T A:+00 D:+72 S:+85 R:+27		
5.1-3b	Level Mod. AMS:Velocity	Time Mod. AMS1:Note No.	I:+00 A:0 D:0 S:0 R:0
	I:+00 S:0 A:0 B:0	AMS2:Velocity	I:+00 A:0 D:0 S:0 R:0
	Lvl/Fan Mod. EG		UTILITY

L (Level):

S (Start Level) [00...99]

Начальный уровень. Определяет громкость в момент взятия ноты (событие note-on). Чем больше значение параметра, тем больше громкость.

A (Attack Level) [00...99]

Уровень атаки. Определяет громкость по истечении атаки.

B (Break Point Level) [00...99]

Уровень перелома. Определяет громкость по истечении времени спада.

S (Sustain Level) [00...99]

Уровень сустейна. Определяет громкость, которая устанавливается с момента окончания времени восстановления и до момента снятия ноты (событие note-off).

Time:

A (Attack Time) [00...99]

Время атаки. Определяет длительность интервала, в течении которого громкость изменяется от значения, определяемого параметром S (Start Level), до значения, определяемого параметром A (Attack Level).

D (Decay Time) [00...99]

Время спада. Определяет длительность интервала, в течении которого громкость изменяется от значения, определяемого параметром A (Attack Level) до значения, определяемого параметром B (Break Point Level).

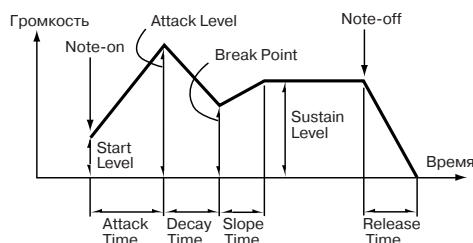
S (Slope Time) [00...99]

Время восстановления. Определяет длительность интервала, в течении которого громкость изменяется от значения, определяемого параметром B (Break Point Level) до значения, определяемого параметром S (Sustain Level).

R (Release Time) [00...99]

Время затухания. Определяет длительность интервала, в течении которого громкость изменяется от значения, которое было на момент снятия ноты (событие note-off), до 0.

Огибающая амплитуды (уровня)



5.1–3b: Level Mod. (Level Modulation)

Параметры позволяют использовать источник альтернативной модуляции для управления параметрами уровней огибающей амплитуды определенных в "Amp1 EG" (5.1-3a).

AMS (Level Mod. AMS) [Off, (KT, EXT)]

Определяет источник альтернативной модуляции, который будет управлять изменением параметров "Level" огибающей амплитуды генератора 1.

I (AMS Intensity) [-99...+99]

Определяет глубину и направление эффекта, оказываемого источником альтернативной модуляции (задается параметром "AMS (Level Mod. AMS)").

Допустим, в качестве источника альтернативной модуляции выбрана скорость нажатия на клавиатуру (параметр "AMS (Level Mod. AMS)" установлен в Velocity), а параметры "S (AMS SW Start)", "A (AMS SW Attack)" и "B (AMS SW Break)" установлены в "+". В этом случае, если параметр "I (AMS Intensity)" принимает положительное значение, то при увеличении скорости нажатия на клавиатуру (velocity) будут увеличиваться уровни огибающей амплитуды генератора 1. Если параметр "I (AMS Intensity)" принимает отрицательное значение, то при увеличении скорости нажатия на клавиатуру уровни огибающей амплитуды генератора 1 будут уменьшаться. Если "I (AMS Intensity)" равен 0, то уровни огибающей определяются установками "Amp1 EG" (5.1-3a).

S (AMS SW Start) [-, 0, +]

Определяет направление изменения параметра "S (Start Level)" под воздействием источника альтернативной модуляции, который задается параметром "AMS (Level Mod. AMS)". Если "I (AMS Intensity)" принимает положительные значения, то при "S (AMS SW Start)" равном "+" уровень огибающей в момент взятия ноты (событие note-on) может только увеличиваться, при "S (AMS SW Start)" равном "-" — уменьшаться. Если "S (AMS SW Start)" установлен в 0, то никаких изменений не происходит.

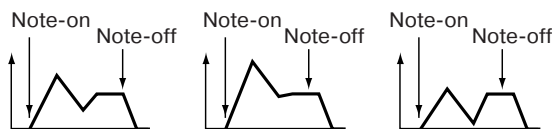
A (AMS SW Attack) [-, 0, +]

Определяет направление изменения параметра "A (Attack Level)" под воздействием источника альтернативной модуляции, который задается параметром "AMS (Level Mod. AMS)". Если "I (AMS Intensity)" принимает положительные значения, то при "A (AMS SW Attack)" равном "+" уровень огибающей в момент окончания времени атаки может только увеличиваться, при "A (AMS SW Attack)" равном "-" — уменьшаться. Если "A (AMS SW Attack)" установлен в 0, то никаких изменений не происходит.

B (AMS SW Break) [-, 0, +]

Определяет направление изменения параметра "B (Break Point Level)" под воздействием источника альтернативной модуляции, который задается параметром "AMS (Level Mod. AMS)". Если "I (AMS Intensity)" принимает положительные значения, то при "B (AMS SW Break)" равном "+" уровень огибающей в момент окончания времени спада может только увеличиваться, при "B (AMS SW Break)" равном "-" — уменьшаться. Если "B (AMS SW Break)" установлен в 0, то никаких изменений не происходит.

Огибающая амплитуды генератора 1 (Level) (AMS=Velocity, Intensity принимает положительные значения)



Ноты берутся негромко (с малой velocity); "S"=0, "A" и "B" установлены в "+"

Ноты берутся экспрессивно (с большой velocity); "S"=0, "A" и "B" установлены в "+"

Ноты берутся экспрессивно (с большой velocity); "S"=0, "A" и "B" установлены в "-"

5.1–3c: Time Mod. (Time Modulation)

Параметры позволяют использовать альтернативную модуляцию для управления временными параметрами огибающей амплитуды генератора 1, которые были установлены в "Amp1 EG" (5.1-3a).

AMS1 (Time Mod. AMS1) [Off, (EXT, KT)]

Определяет источник альтернативной модуляции, который будет использоваться для управления временными параметрами "Time" огибающей амплитуды генератора 1.

I (AMS1 Intensity) [-99...+99]

Определяет глубину и направление эффекта, производимого источником альтернативной модуляции. Источник альтернативной модуляции задается с помощью параметра "AMS1 (Time Mod. AMS1)".

Например, если "AMS1 (Time Mod. AMS1)" установлен в Amp KT +/-, временные параметры "Time" огибающей контролируются установками "Keyboard Track" (5.1-2a). При положительных значениях параметров "I (AMS1 Intensity)" и "Ramp (Ramp Setting)" временные параметры огибающей увеличиваются, при отрицательных "Ramp High/Low" — уменьшаются. Направление изменения определяется также значениями параметров "A (AMS1 SW Attack)", "D (AMS1 SW Decay)", "S (AMS1 SW Slope)" и "R (AMS1 SW Release)".

Если в качестве источника альтернативной модуляции выбрана скорость нажатия на клавиши (параметр "AMS1 (Time Mod. AMS1)" установлен в Velocity), то при положительных значениях "I (AMS1 Intensity)" с ростом velocity (скорости нажатия) увеличиваются значения временных характеристик огибающей. При отрицательных значениях "Intensity" с ростом velocity временные параметры огибающей уменьшаются.

Если Intensity установлен в 0, то используются значения параметров, которые были заданы в "Amp1 EG" (5.1-3a).

A (AMS1 SW Attack)

[-, 0, +]

Определяет направление изменения параметра "A (Attack Time)" под воздействием источника альтернативной модуляции, который задается параметром "AMS1 (Time Mod. AMS1)". Если "I (AMS1 Intensity)" принимает положительные значения, то при "A (AMS1 SW Attack)" равно "+" время атаки огибающей может только увеличиваться, при "A (AMS1 SW Attack)" равно "-" — уменьшаться. Если "At" установлен в 0, то никаких изменений не происходит.

D (AMS1 SW Decay)

[-, 0, +]

Определяет направление изменения параметра "D (Decay Time)" под воздействием источника альтернативной модуляции, который задается параметром "AMS1 (Time Mod. AMS1)". Если "I (AMS1 Intensity)" принимает положительные значения, то при "D (AMS1 SW Decay)" равно "+" время спада огибающей может только увеличиваться, при "D (AMS1 SW Decay)" равно "-" — уменьшаться. Если "D (AMS1 SW Decay)" установлен в 0, то никаких изменений не происходит.

S (AMS1 SW Slope)

[-, 0, +]

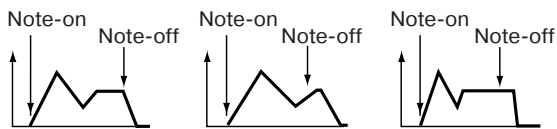
Определяет направление изменения параметра "S (Slope Time)" под воздействием источника альтернативной модуляции, который задается параметром "AMS1 (Time Mod. AMS1)". Если "I (AMS1 Intensity)" принимает положительные значения, то при "S (AMS1 SW Slope)" равно "+" время восстановления огибающей может только увеличиваться, при "S (AMS1 SW Slope)" равно "-" — уменьшаться. Если "S (AMS1 SW Slope)" установлен в 0, то никаких изменений не происходит.

R (AMS1 SW Release)

[-, 0, +]

Определяет направление изменения параметра "R (Release Time)" под воздействием источника альтернативной модуляции, который задается параметром "AMS1 (Time Mod. AMS1)". Если "I (AMS1 Intensity)" принимает положительные значения, то при "R (AMS1 SW Release)" равно "+" время затухания огибающей может только увеличиваться, при "R (AMS1 SW Release)" равно "-" — уменьшаться. Если "R (AMS1 SW Release)" установлен в 0, то никаких изменений не происходит.

Огибающая амплитуды Amp1 EG (временные характеристики) (AMS=Amp KTrk+/-, Intensity принимает положительные значения) (Amp Keyboard Track (5.1-2a) Low Ramp и High Ramp принимают положительные значения)

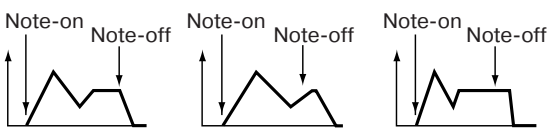


Установки 5.1-3а: Amp1 EG

Воспроизводятся ноты нижнего диапазона; "A", "D", "S" и "R" установлены в "+"

Воспроизводятся ноты верхнего диапазона; "A", "D", "S" и "R" установлены в "-"

Огибающая амплитуды Amp1 EG (временные характеристики) (AMS=Velocity, Intensity принимает положительные значения)



Ноты берутся негромко (с малой velocity); "A", "D", "S" и "R" установлены в "+"

Ноты берутся экспрессивно (с большой velocity); "A", "D", "S" и "R" установлены в "+"

Ноты берутся экспрессивно (с большой velocity); "A", "D", "S" и "R" установлены в "-"

AMS2 (Time Mod. AMS2)

[Off, (EXT, KT)]

I (AMS2 Intensity)

[-99...+99]

A (AMS2 SW Attack)

[-, 0, +]

D (AMS2 SW Decay)

[-, 0, +]

S (AMS2 SW Slope)

[-, 0, +]

R (AMS2 SW Release)

[-, 0, +]

Параметры определяют каким образом источник альтернативной модуляции (параметр "AMS2 (Time Mod. AMS2)") будет воздействовать на временные параметры "Time" огибающей амплитуды генератора 1 (см. описание параметров "AMS1 (Time Mod. AMS1)" — "R (AMS1 SW Release)").

лitudes генератора 1 (см. описание параметров "AMS1 (Time Mod. AMS1)" — "R (AMS1 SW Release)").

5.1-3d: UTILITY

См. "Write Program" (1.1-1c), "Copy Oscillator", "Swap Oscillator" (2.1-1d).



Sync Both EGs

Если из меню сервисных команд Utility выбрать команду "Sync Both EGs", а затем нажать кнопку [F8], то слева от "Sync Both EGs" появляется отметка. В этом состоянии одновременно редактируются установки огибающих амплитуды обоих генераторов 1 и 2 (при изменении параметров одной огибающей амплитуды соответствующим образом модифицируются параметры другой) (см. 4.1-5d).

PROG 5.2: Ed-Amp2

Определяются установки огибающей амплитуды, управляющей громкостью генератора 2, а также задаются установки панорамы.

5.2-1: Lvl/Pan (Level/Pan)

5.2-2: Mod. (Amp2 Modulation)

5.2-3: EG (Amp2 EG) AMSOURCE

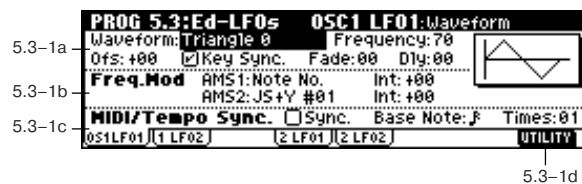
Эти ярлыки появляются, если параметр "Mode (Oscillator Mode)" (2.1-1a) установлен в Double (см. "5.1: Ed-Amp1").

PROG 5.3: Ed-LFOs

На странице определяются установки генераторов LFO, использующихся для периодической (циклической) модуляции частоты, параметров фильтров и амплитуды генераторов 1 и 2. На каждый из двух генераторов можно назначить два LFO. Если параметр Intensity LFO1 или LFO2 принимает отрицательные значения, то волновая форма LFO инвертируется.

5.3-1: OS1LFO1 (OSC1 LFO1) AMSOURCE

На этом ярлыке определяются установки "OSC1 LFO1" (первый LFO генератора 1).



5.3-1a: OSC1 LFO1

Waveform [Triangle 0...Random6 (Vect.)]

Определяет волновую форму LFO.

Цифры, появляющиеся справа от названия волновой формы LFO, обозначают фазу, с которой она начинается.

Triangle 0		Треугольная форма волны	Step Triangle - 4	
Triangle 90		Фаза изменяется случайным образом при взятии ноты	Step Triangle - 6	
Triangle Random			Step Saw - 4	
Saw 0		Ниспадающая пилообразная	Step Saw - 6	
Saw 180				
Square		Квадрат		
Sine		Синус		
Guitar		Гитар. вибрато		
Exp.Triangle				
Exp.Saw Down				
Exp.Saw Up				

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).

Random4 (Vector), Random5 (Vector), Random6 (Vector): соответствуют волновым формам Random1-3, но с более плавными изменениями. Они могут использоваться для моделирования нестабильности звучания акустических инструментов и т.п.

PROG 6.1: Ed-Arp. (Arpeggiator)

На этой странице определяются установки арпеджиатора, используемого программой.

Установки арпеджиатора можно связывать с программами (при загрузке программы восстанавливаются соответствующие установки арпеджиатора). Для этого необходимо отметить поле Program в "Auto Arp. Program" (GLOBAL 1.1-1c).

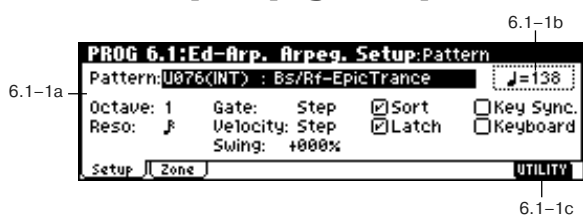
Для включения/выключения арпеджиатора можно использовать кнопку [ARP ON/OFF]. Если арпеджиатор включен, то загорается ее светодиодный индикатор.

Установки, определенные с помощью регуляторов REALTIME CONTROLS в режиме "С" ([TEMPO], [ARP-GATE], [ARP-VELOCITY]) и кнопки [ARP ON/OFF], можно сохранить вместе с программой. Эти установки действительны только в том случае, если отмечено поле Program в "Auto Arp."

Арпеджиатором можно управлять с помощью внешнего секвенсера. Кроме того, генерируемые арпеджиатором ноты можно записывать во внешний секвенсер.

Параметры арпеджиатора "Pattern", "Resolution", "Octave", "Sort", "Latch", "Key Sync.", "Keyboard" и "# (Tempo)" можно установить также на ярлыке Arp. Play страницы 1.1:Play.

6.1-1: Setup (Arpeg. Setup)



6.1-1a: Arpeggiator Setup

Установки подробно описаны в руководстве "Основное руководство пользователя", часть "Основные функции", глава "Установки арпеджиатора", раздел "Установки арпеджиатора для программы".

Pattern* [P000...P004, U000(INT)...U215(User)]

Определяет паттерн арпеджиатора.

P000: UP	Пресетный
P001: DOWN	Пресетный
P002: ALT1	Пресетный
P003: ALT2	Пресетный
P004: RANDOM	Пресетный
U000(INT)...U199(INT)	Начальные пользовательские
U200(User)...U215(User)	Пользовательские

P000–P004 — пресетные арпеджиаторные паттерны, U000 (INT)–U215 (User) — пользовательские арпеджиаторные паттерны. Пользовательские арпеджиаторные паттерны можно создавать в GLOBAL 6.1.

Пользовательские арпеджиаторные паттерны U000 (INT)–U215 (User) можно выбирать с помощью кнопок [0] — [9] и [ENTER].

Octave* [1, 2, 3, 4]

Определяет диапазон арпеджиатора в октавах.

Если выбран пользовательский арпеджиаторный паттерн, то диапазон его работы зависит от значения параметра "Octave Motion" (GLOBAL 6.1-1c).

Reso (Resolution)* [♩, ♪, ♫, ♮, ♯, ♭, ♮]

Определяет положение нот арпеджио в такте. Ноты арпеджио воспроизводятся с интервалами, соответствующими значению этого параметра: ♩, ♪, ♫, ♮, ♯, ♭, ♮. Скорость воспроизведения арпеджиаторного паттерна определяется параметрами "♩ (Tempo)" и "Resolution".

Gate [000...100(%), Step]

Определяет длительность нот арпеджио.

000...100(%): все ноты арпеджио имеют одну длительность.

Step: опция доступна, если в качестве значения параметра "Pattern" выбран один из пользовательских арпеджиаторных паттернов U000 (INT) – U215 (User). В этом случае длительность ноты каждого шага определяется отдельно.

Длительностью нот арпеджио можно управлять с помощью регулятора [ARP-GATE] в режиме "С". При вращении регулятора влево длительность нот арпеджио уменьшается, вправо — увеличивается. В центральном положении (12 часов) длительность нот арпеджио совпадает с определенной параметром "Gate".

Velocity [001...127, Key, Step]

Определяет velocity (скорость нажатия) нот арпеджио.

001...127: все ноты арпеджио имеют одинаковую velocity, равную численному значению параметра.

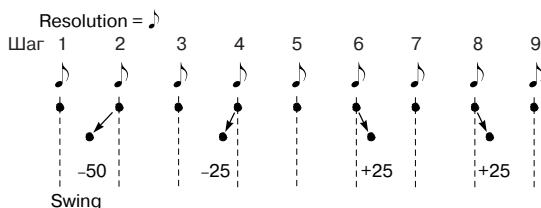
Key: каждая нота воспроизводится с velocity, с которой она была взята на клавиатуре.

Step: опция доступна, если в качестве значения параметра "Pattern" выбран один из пользовательских арпеджиаторных паттернов U000 (I-A/B) — U327 (E-H). В этом случае velocity ноты каждого шага определяется отдельно.

Скоростью нажатия нот арпеджио можно управлять также с помощью регулятора [ARP-VELOCITY]. При вращении регулятора влево velocity нот арпеджио уменьшается, вправо — увеличивается. В центральном положении (12 часов) скорость нажатия нот арпеджио совпадает с определенной параметром "Velocity".

Swing [-100...+100(%)]

Параметр используется для сдвига четных нот арпеджио.



Sort* [Off, On]

Определяет порядок арпеджирования взятых нот.

Поле отмечено: ноты арпеджио сортируются по частоте, независимо от порядка, в котором они брались на клавиатуре.

Поле не отмечено: ноты арпеджио воспроизводятся в порядке, в котором они брались на клавиатуре.

Latch* [Off, On]

Определяет — будут, либо не будут воспроизводиться ноты арпеджио при снятии рук с клавиатуры.

Поле отмечено: при снятии рук с клавиатуры арпеджио продолжает воспроизводиться.

Поле не отмечено: при снятии рук с клавиатуры воспроизведение арпеджио прерывается.

Key Sync.* [Off, On]

Определяет — будет запускаться воспроизведение арпеджиаторного паттерна при нажатии на клавиатуру или этот процесс будет управляться параметром "♩ (Tempo)".

Поле отмечено: воспроизведение арпеджио начинается с начала паттерна при нажатии на ноту (при появлении события note-on) при условии, что не были нажаты другие клавиши. Эта установка используется при исполнении в режиме реального времени для синхронизации начала арпеджио с началом такта.

Поле не отмечено: арпеджиаторный паттерн воспроизводится в соответствии со значением параметра "♩ (Tempo)".

Keyboard* [Off, On]

Определяет — будут ли при игре на клавиатуре вместе с арпеджио воспроизводиться и ноты в стандартном режиме.

Поле отмечено: кроме того, что взятые ноты арпеджируются, они воспроизводятся и в стандартном режиме.

Поле не отмечено: воспроизводится только арпеджиаторный паттерн.

* Эти параметры можно установить в "1.1-3: Arp."

6.1-1b: Arpeggiator Tempo

♩ (Tempo) [040...240, EXT]

Определяет темп. Темп арпеджиатора можно установить также с помощью регулятора [TEMPO]. Если параметр "MIDI Clock" установлен в External, то "♩" определяется как EXT и арпеджиатор синхронизируется входящими сообщениями MIDI Clock.

6.1–1c: UTILITY

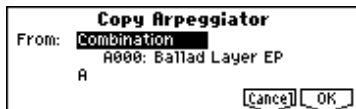
См. “Write Program” (1.1-1c). Процедура выбора требуемой функции была описана в “PROG 1.1-1c: UTILITY”.



Copy Arpeggiator

Команда используется для копирования установок арпеджиатора.

1) Выберите команду “Copy Arpeggiator”. Раскроется диалоговое окно.

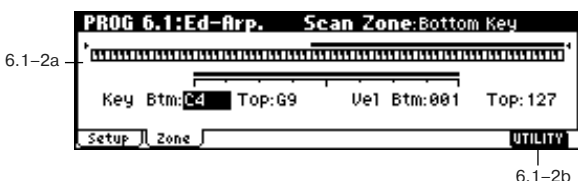


2) В поле “From” определяется арпеджиаторный паттерн-источник (режим, банк, номер), установки которого необходимо скопировать.

3) При копировании из комбинации или песни необходимо уточнить откуда будут браться установки (A или B).

4) Для выполнения команды копирования нажмите кнопку [F8] (“OK”), для отказа — [F7] (“Cancel”).

6.1–2: Zone (Scan Zone)



6.1–2a: Scan Zone

Zone Map

Отображает установку “Scan Zone”.

Key:

Btm (Bottom Key) [C–1...G9]

Top (Top Key) [C–1...G9]

Параметры задают диапазон нот, в котором работает арпеджиатор. “Top” определяет верхнюю границу диапазона, а “Btm” — нижнюю.

Vel:

Btm (Bottom Velocity) [001...127]

Top (Top Velocity) [001...127]

Определяет диапазон velocity, в котором воспроизводятся ноты арпеджио. “Top” определяет верхнюю границу диапазона, а “Btm” — нижнюю.

Номер ноты и velocity можно ввести нажав на клавишу при нажатой кнопке [ENTER].

6.1–2b: UTILITY

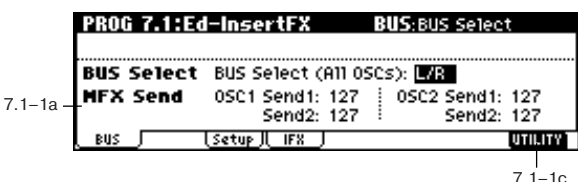
См. “Write Program” (1.1-1c), “Copy Arpeggiator” (6.1-1c).

PROG 7.1: Ed-InsertFX

7.1–1: BUS

На этой странице определяется шина, на которую подается сигнал с выхода генератора, а также устанавливаются уровни посылов на мастер-эффекты.

На рисунке приведен пример экрана дисплея, когда параметр “Mode (Oscillator Mode)” (2.1-1a) установлен в Single или Double.



7.1–1a: BUS

BUS Select:

BUS Select [L/R, IFX, 1, 2, 1/2, Off]

Определяет шину, на которую подается сигнал с выходов генераторов 1 и 2.

Если параметр установлен в 1/2, то для формирования стереофонической картины на выходах AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1/2 используются установки панорамы генератора (5.1-1b, 5.2-1). Если для управления панорамой генератора используются

сообщения CC#10 (панорама) или источник альтернативной модуляции, то звук панорамируется в соответствии с установками, определенными на момент взятия ноты (событие note-on). В отличие от случая, когда параметр установлен в L/R (сигнал направляется на шины (MAIN) L/MONO и R), управлять панорамой в режиме реального времени невозможно.

Если необходимо в режиме реального времени регулировать панораму звуков на выходах AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1/2, установите “BUS Select” в IFX, “IFX” — в 000: No Effect, и “BUS Select” (7.1–2a) (сигнал с выхода разрыва) — в 1/2.

MFX Send:

OSC1 Send1

[000...127]

Определяет уровень посылы с выхода генератора OSC1 на мастер-эффект 1. Это верно в том случае, если “BUS Select” установлен в L/R или Off.

Если “BUS Select” установлен в IFX, то уровни посылов на мастер-эффекты 1 и 2 определяются параметрами “S1 (Send1(MFX1))” и “S2 (Send2(MFX2))” (7.1-2a) (уровень сигнала на выходе разрыва IFX).

OSC1 Send2

[000...127]

Определяет уровень посылы с выхода генератора OSC1 на мастер-эффект 2 (см. описание параметра “OSC1 Send1”).

OSC2 Send1

[000...127]

OSC2 Send2

[000...127]

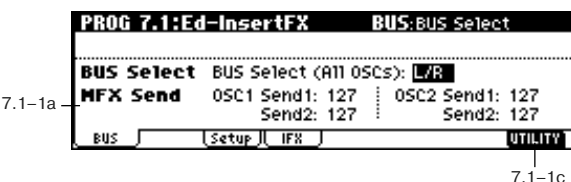
Параметры определяют уровни посылы с выхода генератора OSC2 на мастер-эффекты 1 и 2. Они доступны, если “Mode (Oscillator Mode)” (2.1-1a) установлен в Double, а “BUS Select” — в L/R или Off.

MIDI-сообщения CC#93 управляют уровнями посылы Send 1 для генераторов OSC1 и 2, а CC#91 — уровнями посылы Send 2 для генераторов OSC1 и 2. Они принимаются по глобальному MIDI-каналу, номер которого задается параметром “MIDI Channel” (GLOBAL 2.1-1a).

Окончательный уровень посылы формируется при суммировании этих значений и установок посылов каждого из генераторов.

7.1–1b: Use DKit Setting

Ниже приведен пример экрана дисплея, когда параметр “Mode (Oscillator Mode)” (2.1-1a) установлен в Drums.



Use DKit Setting

[Off, On]

Установка доступна, если параметр “Mode (Oscillator Mode)” установлен в Drums.

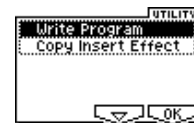
Поле отмечено: для каждой из нот набора ударных действуют установки, задаваемые “BUS (BUS Select)” (GLOBAL 5.1-3a). Эта функция используется, когда необходимо обработать эффектом отдельные инструменты набора ударных, или назначить выходы некоторых из них на определенные шины AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL).

Если параметр “Mode (Oscillator Mode)” установлен в Single или Double, эта установка недоступна.

Поле не отмечено: описанные ниже установки “BUS Select”, “MFX Send” (7.1-1a) применяются ко всему набору ударных. Все инструменты ударных направляются на выбранную шину.

7.1–1c: UTILITY

См. “Write Program” (1.1-1c). Процедура выбора требуемой функции была описана в “PROG 1.1-1c: UTILITY”.



Copy Insert Effect

Команда используется для копирования установок эффектов разрывов из программы, комбинации, песни или режима сэмплования.

1) Выберите команду “Copy Insert Effect”. Раскроется диалоговое окно.

2) В поле "From" определяется источник (режим, банк, номер), установки которого необходимо скопировать.



Для выбора банка можно использовать кнопки Bank [A] – [GM].

3) Выберите эффект, установки которого необходимо скопировать. Допускается копирование установок и мастер-эффектов.

При копировании установок мастер-эффекта могут возникнуть разного рода несоответствия. Это происходит вследствие несовпадения структуры параметров мастер-эффекта.

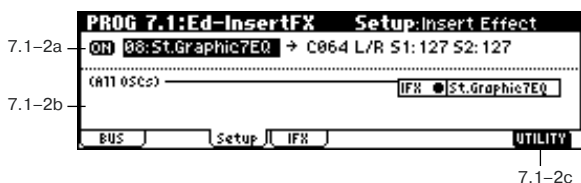
4) Если отмечено поле "Post IFX Mixer Setting", то будут также скопированы установки "Pan (CC#8)", "Bus Select", "S1 (Send1(MFX1))" и "S2 (Send2(MFX2))". В противном случае копируются только тип эффекта и его параметры.

5) Для выполнения операции копирования нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отказа — кнопку [F7] ("Cancel").

7.1-2: Setup

Здесь определяется тип эффекта, назначенного на разрыв, состояние разрыва (включен/выключен), панорама, и т.д.

Прямой сигнал (Dry) разрыва по входу и выходу всегда стереофонический. Тип входа и выхода обработанного (Wet) сигнала зависит от используемого эффекта.



7.1-2c

7.1-2a: InsertFX Setup

IFX On/Off

[Off, ON]

Определяет состояние эффекта разрыва (включен/выключен).

Если выбрана установка Off (эффект отключен), то сигнал проходит через разрыв без изменения. Того же результата можно добиться, назначив на разрыв эффект 000: No Effect.

Независимо от этой установки состоянием всех разрывов одновременно можно управлять по MIDI с помощью сообщений CC#92. При получении этого сообщения со значением 0, эффекты всех разрывов отключаются, а со значениями 1 – 127 – включаются. Сообщения принимаются по глобальному MIDI-каналу, определяемому параметром "MIDI Channel" (GLOBAL 2.1-1a).

Insert Effect

[00...89: имя]

Параметры определяют тип эффекта, назначенного на разрыв.

На параметр "Insert Effect" можно назначить эффекты 89 типов: 000: 01: St.Amp Sim — 089: Reverb-Gate.

Эффект разрыва можно выбирать с использованием групп с помощью сервисной команды "Select by Category" (7.1-2c).

Pan(CC#8)

[L000...C064...R127]

Параметр определяет панораму сигнала после прохождения через разрыв. Он имеет значение только в случае, если параметр "BUS Select" (см. ниже) установлен в L/R.

Значение параметра можно изменить с помощью MIDI-сообщений CC#8.

BUS Select

[L/R, 1, 2, 1/2, Off]

Определяет шину, на которую направляется сигнал с выхода разрыва. Обычно параметр устанавливается в L/R. Если необходимо направить выход разрыва на выходы AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL), установите "BUS Select" в 1, 2 или 1/2. Значение Off выбирается в случае, когда необходимо использовать "S1 (Send1(MFX1))" и "S2 (Send2(MFX2))" при последовательном соединении с мастер-эффектами.

S1 (Send1(MFX1))

[000...127]

S2 (Send2(MFX2))

[000...127]

Параметры определяют уровни посылов с разрыва на мастер-эффекты 1 и 2. Установки действительны в том случае, если параметр "BUS Select" (7.1-1a) установлен в L/R или Off.

Для управления уровнем посылки Send1 можно использовать MIDI-сообщения CC#93, а для управления уровнем посылки Send2 — CC#91. Сообщения принимаются по глобальному

MIDI-каналу, определяемому параметром "MIDI Channel" (GLOBAL 2.1-1a).

7.1-2b: Routing

Здесь отображаются состояние и установки разрыва (см. 7.1-2a). Вы можете выбрать (All OSCs) и использовать контроллер VALUE для определения "BUS Select" (7.1-1a).



7.1-2c: UTILITY

См. "Write Program" (1.1-1c), "Copy Insert Effect" (7.1-1c).



Select by Category

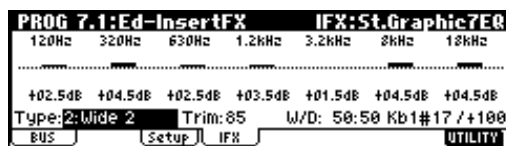
Команда используется для выбора эффекта разрыва с помощью групп (см. описание команды "Select by Category" в разделе "PROG 1.1: Play", подраздел "1.1-1: Program").



Эту команду можно использовать при определении значений параметра "Insert Effect".

7.1-3: IFX (Insert Effect)

Здесь определяются значения параметров эффектов, назначенных на разрыв.



7.1-3a

Управление динамической модуляцией эффекта осуществляется по глобальному MIDI-каналу, определяемому параметром "MIDI Channel" (GLOBAL 2.1-1a).

7.1-3a: UTILITY

См. "Write Program" (1.1-1c).

PROG 7.2: Ed-MasterFX

Более подробно концепция мастер-эффектов рассматривается в главе "Управление эффектами", раздел "Мастер-эффекты (MFX1, 2)".

7.2-1: Setup

На странице определяются типы мастер-эффектов, их состояние (включен/выключен), способ коммутации и установки мастер-эквалайзера.



7.2-1c

7.2-1d

7.2-1a: Master Effect Setup

На выходе мастер-эффекта прямой сигнал (Dry) отсутствует. Уровень возврата обработанного сигнала (Wet) с мастер-эффекта определяется параметрами "Rtn 1, 2". Обработанный мастер-эффектами сигнал поступает на шины L и R, где микшируется с прямым сигналом. Прямой сигнал формируется генератором и/или разрывом, у которого "BUS Select" (7.1-1a, 7.-2a) установлен в L/R.

Мастер-эффекты имеют монофонический вход. Стереосигнал, распанорамированный по шинам L и R, проходит через генератор и разрыв, микшируется в монофонический в соответствии с установками "S1 (Send1 (MFX1))" и "S2 (Send2 (MFX2))", а затем подается на вход мастер-эффектов.

Мастер-эффекты имеют монофонический вход и стерео выход. Это верно даже в том случае, когда используется тип эффекта со стереофоническим входом.

MFx1 On/Off, MFx2 On/Off [Off, ON]

Параметры определяют состояние мастер-эффектов 1 и 2: включен (ON), выключен (OFF). Если мастер-эффект отключен, то выходной сигнал мьютируется.

Независимо от установок этих параметров, состоянием мастер-эффекта 1 можно управлять по MIDI с помощью сообщений CC#94. При получении этого сообщения со значением 0, мастер-эффект 1 отключается, а со значениями 1 — 127 — включается. Сообщения принимаются по глобальному MIDI-каналу, определяемому параметром "MIDI Channel" (GLOBAL 2.1-1a). Для управления состоянием мастер-эффекта 2 используются MIDI-сообщения CC#95.

Master Effect 1, 2 [00...89: имя]

Определяет тип мастер-эффектов 1 и 2. Предоставляется возможность использования 89 эффектов различных типов: 01: St.Amp Sim — 089: Reverb-Gate. Если выбран эффект 000: No Effect, то выход мастер-эффекта мьютируется.

Rtn 1, 2 (Return 1, 2) [000...127]

Параметры определяют уровни возвратов с мастер-эффектов на шину L/R (основной выход L/MONO, R).

7.2-1b: Chain

MFx Chain [Off, On]

Поле отмечено: мастер эффекты MFx1 и MFx2 коммутируются последовательно.

Поле не отмечено: мастер эффекты MFx1 и MFx2 коммутируются параллельно.

Direction [MFx1 -> MFx2, MFx2 -> MFx1]

Определяет порядок последовательной коммутации мастер-эффектов.

MFx1 -> MFx2: выход MFx1 направляется на вход MFx2.

MFx2 -> MFx1: выход MFx2 направляется на вход MFx1.

Signal (Chain Signal) [L/R Mix, L Only, R Only]

Если мастер-эффекты скоммутированы последовательно (отмечено поле "Chain", см. выше), то этот параметр определяет каким образом стереофонический сигнал с выхода первого мастер-эффекта преобразуется в монофонический и затем поступает на вход второго.

L/R Mix: стереофонический сигнал с выхода первого мастер-эффекта микшируется перед подачей на вход второго.

L Only, R Only: на вход второго мастер-эффекта подается сигнал с левого или правого выхода первого мастер-эффекта.

Level (Chain Level) [000...127]

Если мастер-эффекты скоммутированы последовательно (отмечено поле "Chain", см. выше), то параметр определяет уровень сигнала, поступающего с выхода первого мастер-эффекта на вход второго.

7.2-1c: Master EQ Gain [dB]

Определяет коэффициент усиления трехполосного эквалайзера, расположенного перед выходными разъемами AUDIO OUTPUT (MAIN OUT) L/MONO и R. Эти параметры связаны с параметрами "Gain" ярлыка Master EQ (7.2-4).

Low [-18.0...+18.0]
Mid [-18.0...+18.0]
High [-18.0...+18.0]

Эти параметры определяют граничные частоты низкой, средней и высокочастотной полос ("Low", "Mid" и "High"). Для средней полосы можно регулировать добротность ("Q"). Эти установки задаются в децибелах (dB).

7.2-1d: UTILITY

См. "Write Program" (1.1-1c). Процедура выбора требуемой функции была описана в "PROG 1.1-1c: UTILITY".



Copy Master Effect

Команда используется для копирования установок мастер-эффектов из программы, комбинации, песни.

1) Выберите команду "Copy Master Effect". Раскроется диалоговое окно.

2) В поле "From" определяется источник (режим, банк, номер), установки которого необходимо скопировать.



Для выбора банка можно использовать кнопки Bank [A] — [GM].

3) Выберите мастер-эффект, установки которого необходимо скопировать. Если выбран MFx1 или 2, то одновременно с установками мастер-эффекта копируется значение параметра "Rtn (Return)" (уровень возврата). Если выбран Master EQ, то копируются только установки эквалайзера. Допускается копировать также установки разрыва. Если отмечено поле "All", то копируются все установки мастер-эффектов и установки эквалайзера.

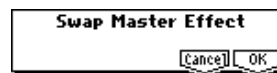
При копировании установок разрыва могут возникнуть разного рода несоответствия. Это происходит вследствие несоответствия структуры параметров разрыва и мастер-эффекта.

4) В поле "To" Выберите мастер-эффект, в который будут копироваться установки источника.

5) Для выполнения операции копирования нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отказа — кнопку [F7] ("Cancel").

Swap Master Effect

Команда используется для обмена установок между мастер-эффектами MFx1 и MFx2.

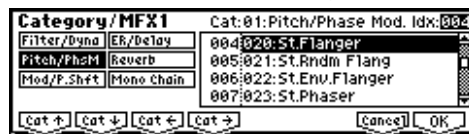


1) Выберите команду "Swap Master Effect". Раскроется диалоговое окно.

2) Для выполнения команды обмена установками мастер-эффектов "Swap Master Effect" нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отказа — кнопку [F7] ("Cancel").

Select by Category

Команда позволяет выбирать мастер-эффекты с помощью групп (см. описание команды "Select by Category" в разделе "PROG 1.1: Play", подраздел "1.1-1: Program").

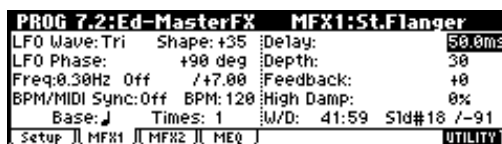


Эту команду можно использовать при определении значений параметров "Master Effect 1" — "Master Effect 2".

7.2-2: MFx 1 (Master Effect 1)

7.2-3: MFx 2 (Master Effect 2)

Здесь определяются значения параметров эффектов, выбранных в качестве мастер-эффектов MFx1 и 2.



7.2-2a

7.2-2(3)a: UTILITY

См. "Write Program" (1.1-1c).

7.2-4: MEQ (Master EQ)

Мастер-эквалайзер имеет три полосы и используется для корректировки тонального баланса сигнала в конце звукового тракта (там, где сигнал с шины L/R подается на выходные разъемы AUDIO OUTPUT (MAIN OUT) L/MONO и R).

Параметры MEQ High Gain и MEQ Low Gain могут управляться от источника модуляции, назначенного в "Low Gain Mod-Src" и "High Gain Mod-Src".



7.2-4a

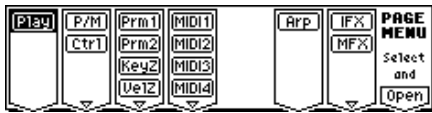
7.2-4a: UTILITY

См. "Write Program" (1.1-1c).

Режим комбинации

Меню страниц COMBI

Процедура выбора необходимой страницы описана в главе “Режим программы”, раздел “Меню страницы PROG”.



COMBI 1.1: Play

Эта страница используется для выбора и воспроизведения комбинаций.

1.1-1: Combi (Combination)



1.1-1a: Bank, Combi Select, Category, Cat.Hold, 10's Hold, J (Tempo)

Bank (Bank Select)

[Bank A...C]

В поле отображается имя текущего банка комбинаций. Для выбора необходимого банка используются кнопки BANK [A] – [C]. Все банки перезаписываемые и в каждом из них хранится 128 комбинаций. Таким образом в общей сложности TRITON Le может иметь 384 комбинации.

Если на странице Prog выбрано поле “Program Select” (1.1-2c) для одного из тембров 1 – 8, то кнопки Bank [A] – [GM] будут переключать банки программ для тембров 1 – 8.

Combi Select

[0...127: имя]

Параметр используется для выбора комбинации. Для этого сначала выберите его, а затем с помощью кнопок [INC], [DEC], цифровых кнопок [0] – [9] или колеса [VALUE] — требуемую комбинацию. Для выбора комбинаций можно использовать группы или функцию “10's Hold” (см. описание параметров “Category”, “Cat.HOLD”, “10's HOLD”).

Для выбора комбинаций можно использовать MIDI-сообщения Control Change, передаваемые внешним MIDI-оборудованием.

Category

[00...15: имя]

В поле отображается имя группы, которой принадлежит данная комбинация. Все комбинации TRITON Le разнесены по 16 группам. Сначала можно выбрать группу, а затем — комбинацию внутри нее. Для выбора комбинации с помощью группы используется функция “Cat.HOLD” и сервисная команда “Select by Category” (см. PROG 1.1-1a).

Для определения группы, к которой принадлежит комбинация, используется сервисная команда “Write Combination” (1.1-1c). С помощью “Category Name Comb. 00 – 07, 08 – 15” (GLOBAL 4.1-3/4) можно изменить имя группы.

Cat.HOLD

Нажмите кнопку [./HOLD]. На дисплее появится сообщение “Cat. HOLD”. При этом фиксируется группа (см. PROG 1.1-1a). Для отмены нажмите кнопку [./HOLD] дважды.

10's HOLD

Если с помощью кнопки [./HOLD] добиться, чтобы на дисплее вывелось сообщение “10's HOLD”, то фиксируется значение десятков в номере комбинации (см. PROG 1.1-1a). Для отмены нажмите кнопку [./HOLD] еще раз.

J (Tempo)

[040...240, EXT]

Определяет темп арпеджатора. Его можно установить также с помощью регулятора REALTIME CONTROLS [TEMPO] в режиме “C”. Если параметр “MIDI Clock” (GLOBAL 2.1-1a) установлен в External, то в поле отображается значение EXT и арпеджатор синхронизируется от сообщений MIDI Clock, принимаемых с внешнего MIDI-оборудования.

Значение параметра можно установить на странице б.1: Ed-Arp.

1.1-1b: Информационное поле

Отображается информация о выбранной комбинации: функции, назначенные на [SW1] и [SW2], а также на регуляторы REALTIME CONTROLS [1] – [4] в режиме “B”.

1.1-1c: UTILITY

Подробности выбора необходимой сервисной команды описаны в “PROG 1.1-1c: UTILITY”.



Write Combination

Для того, чтобы сохранить комбинацию, ее необходимо записать во внутреннюю память. В противном случае отредактированная версия комбинации теряется, если было отключено питание или загружена новая комбинация.

Процедура записи комбинации во внутреннюю память TRITON Le аналогична записи программы (см. “Write Program” (PROG 1.1-1c)).



Если при записи комбинации с помощью параметра “Category” определить группу, то в дальнейшем для ее выбора на странице COMBI 1.1: Play можно будет использовать группы.

При нажатии на кнопку [REC/WRITE] раскрывается диалоговое окно “Update Combination”, позволяющее записать отредактированную комбинацию в текущую.

Страница	Назначение
Play 1.1: Play	Выбор и воспроизведение комбинаций. Выбор программы для каждого из тембров, определение состояния, панорамы и громкости. Выбор арпеджаторного паттерна и определение его установок.
P/M 2.1: Ed-Prog/Mix	Выбор программы для каждого из тембров, определение состояния, панорамы и громкости (эти же установки можно задать на странице Play 1.1: Play).
Ctrl 2.2: Ed-Ctrl	Определение установок контроллера.
Prm1 3.1: Ed-Param1	Определение установок MIDI, генераторов и частоты для каждого из тембров.
Prm2 3.2: Ed-Param2	Установки задержки и строя каждого из тембров.
KeyZ 3.3: Ed-Key Zone	Определение установок диапазона клавиатуры, в котором воспроизводится каждый из тембров.
VelZ 3.4: Ed-Vel Zone	Определение установок диапазона velocity (скорости нажатия) для каждого из тембров.
MIDI1 4.1: Ed-MIDI Filter 1	Установки фильтра приема/передачи MIDI-сообщений, таких как Prog Change и After Touch.
MIDI2 4.2: Ed-MIDI Filter 2	Установки фильтра для контроллеров, таких как JS (джойстик) и Ribbon (ленточный контроллер).
MIDI3 4.3: Ed-MIDI Filter 3	Установки фильтров для контроллеров реального времени.
MIDI4 4.4: Ed-MIDI Filter 4	Установки фильтров для SW 1/2 и других контроллеров.
Arp 6.1: Ed-Arp	Установки арпеджатора (дублируют параметры страницы 1.1: Play).
IFX 7.1: Ed-InsertFX	Определяет шину, на которую направляется сигнал с выхода тембра, и уровень посыла на мастер-эффект. Определяет коммутацию разрыва и его установки.
MFX 7.2: Ed-MasterFX	Определяет установки мастер-эффектов и мастер-эквалайзера.

Solo Selected Timbre

Состояние (включена/выключена) функции солирования выбранного тембра изменяется каждый раз при выборе команды "Solo Selected Timbre".

1) Из меню Utility выберите сервисную команду "Solo Selected Timbre" и нажмите кнопку [F8] ("OK"). При этом слева от пункта "Solo Selected Timbre" меню сервисных команд появляется маркер. Это говорит о том, что функция солирования выбранного тембра находится в активном состоянии.

2) Для выбора солируемого тембра перейдите к ярлыку или странице, на которой находятся его параметры, и выберите один из них (например, поле "Program Select" страницы 1.1: Play, Prog).

Если функция солирования включена, то при игре на клавиатуре воспроизводится звук только солируемого тембра. Все остальные тембры мьютируются. При этом в поле "Selected Timbre Information" (1.1-2d) всех ярлыков страницы появляется метка "Solo".

Для солирования другого тембра выберите один из его параметров.

Для выбора тембров "T1" — "T8" можно нажать соответствующую кнопку [F1] (1/9) — [F8] (8/16) при нажатой кнопке [TIMBRE/TRACK].

3) Для отмены функции солирования еще раз выберите из меню Utility сервисную команду "Solo Selected Timbre" и нажмите кнопку [F8] ("OK").

Если параметр "Status" (3.1-1a) тембра, мьютированного под воздействием функции солирования, установлен в EXT or EX2, то MIDI-сообщения note-on/off для него передаваться не будут.

Select by Category

Используется для выбора комбинации с помощью групп (см. PROG 1.1-1a).



1.1-2: Prog (Timbre Program)

Страница используется для выбора программы каждого тембра.



1.1-2a: Bank, Combi Select, Cat.Hold, 10's Hold, J (Tempo)

Bank [Bank A...C]
Combi Select [0...127: имя]
Cat. (Cat. HOLD)
10's (10's HOLD)
J (Tempo) [040...240, EXT]

Выбор комбинации и определение темпа арпеджиатора, как и на странице Combi (см. 1.1-1a).

1.1-2b: Timbre Number & Category

Timbre Number & Category 1...8

В поле отображаются номер тембра и аббревиатурное сокращение имени группы.

1.1-2c: Program Select, Program Name

Program Select [A000...g128]

Используется для выбора программы каждого тембра.

Если выбрано поле "Program Select", то для выбора программы можно использовать кнопку Bank [A] — [GM], цифровые кнопки [0] — [9], колесо [VALUE] и кнопки [INC], [DEC].

Для перехода между тембрами "T1" — "T8" можно нажать соответствующую кнопку [F1] (1/9) — [F8] (8/16) при нажатой кнопке [TIMBRE/TRACK].

Установки "Program Select" можно задать также и на ярлыке Prog страницы 2.1: Ed-Prog/Mix.

Для выбора программ с помощью групп можно воспользоваться сервисной командой "Select by Category".

При выборе комбинации TRITON Le генерирует MIDI-сообщение Program Change с соответствующим номером, которое передается по глобальному MIDI-каналу "MIDI Channel" (GLOBAL 2.1-1a). Одновременно по MIDI-каналам треков, у которых параметр "Status" (3.1-1a) установлен в EXT или EX2, передаются MIDI-сообщения Bank Select, Program Change и CC#7 (громкость). Для тембров, у которых номер используемого MIDI-канала совпадает с номером глобального, эти сообщения не передаются. В этом случае для тембров, у которых параметр "Status" (3.1-1a) установлен в EX2, в поле "Program Select" вместо имени банка выводится символ ".", и по MIDI передаются сообщения Bank Number с номерами, соответствующими значениям параметров "Bank (EX2) MSB" и "Bank (EX2) LSB" (3.1-1a).

MIDI-сообщения, генерируемые TRITON Le при манипуляциях с его регуляторами, передаются по глобальному MIDI-каналу. Эти же сообщения передаются по каналам тембров, у которых параметр "Status" установлен в EXT или EX2.

При получении MIDI-сообщений Bank Select и Program Change по MIDI-каналу, номер которого совпадает с номером MIDI-канала тембра, у которого параметр "Status" установлен в INT, происходит смена программы данного тембра. Если же эти сообщения передаются по глобальному MIDI-каналу (параметр "MIDI Channel"), то происходит смена комбинации.

Для того, чтобы не загружалась новая комбинация, можно либо изменить номер глобального MIDI-канала, чтобы он не совпадал с тем, по которому принимаются сообщения Program Change, либо отменить выделение поля "Combi (Combi Change)" (GLOBAL 2.1-1b). Если отменить выделение поля "Bank (Bank Change)" (GLOBAL 2.1-1b), то программы будут выбираться только из текущего банка.

С помощью "Program Change" (4.1-1a) можно установить режим, при котором будут меняться только программы определенных тембров, а комбинация и программы остальных тембров будут неизменны.

Program Name

В этом поле отображается часть имени программы, выбранной для данного тембра. Если выбран банк ударных GM, то это отображается символами (d).

1.1-2d: Selected Timbre Information

Отображается информация тембра (1 — 8), выбранного для редактирования.

Timbre No.: Bank No., Prog No.: имя

Отображаются: номер тембра, номер банка, номер и имя программы, назначенной на выбранный тембр.

Status (INT, Off, EXT, EX2)

Отображается состояние MIDI и внутреннего генератора каждого из треков.

Ch (01...16, Gch)

Отображается номер MIDI-канала тембра.

1.1-2e: UTILITY

См. "Write Combination", "Solo Selected Timbre" (1.1-1c). Подробности выбора необходимой сервисной команды описаны в "PROG 1.1-1c: UTILITY".



Select by Category (Combi, Prog T1...T8)

Комбинации или программы тембров можно выбирать с помощью групп.

Если выбрать "Combi Select", то сервисная команда "Select by Category" будет использоваться для выбора комбинаций (см. выше).

Если выбрать "Program Select", то сервисная команда "Select by Category" будет использоваться для выбора программ тембра.

Процедура выбора с помощью групп была подробно описана в разделе "PROG 1.1: Play", раздел "1.1-1: Program".

1.1-3: Mix (Mixer)

На этом ярлыке определяются установки панорамы и громкости каждого из тембров 1 — 8.

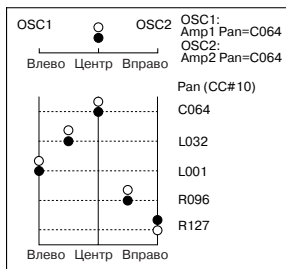
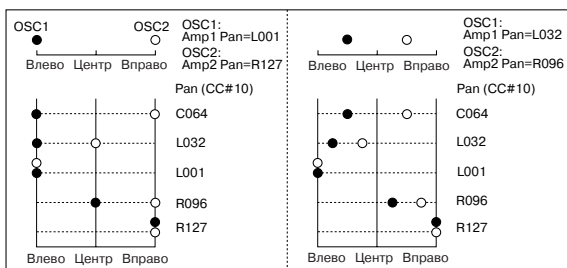


1.1-3a: Pan, Volume

Pan [RND, L001...C064...R127]

Определяет панораму каждого из тембров 1 — 8. Значение этого параметра можно задать также на ярлыке Mixer страницы 2.1: Ed-Prog/Mix.

L001...C064...R127: значение L001 соответствует крайнему левому положению сигнала в стереопаре, R127 — крайнему правому. Если выбрано значение C064, то панорама определяется установками генератора, произведенными в режиме программы.



Если на разрыв назначен монофонический эффект, то установки панорамы игнорируются. В этом случае панораму звука, на выходе разрыва определяет параметр "Pan (CC#8)" ярлыка 7.2: Ed-InsertFX, Setup.

RND: панорама генератора изменяется случайным образом при каждом взятии ноты (событие note-on).

Если параметр "Status" (3.1-1a) установлен в INT, то панорамой тембра можно управлять с помощью MIDI-сообщений Control Change #10, принимаемых от внешнего MIDI-оборудования. Сообщения CC#10 со значениями 0 и 1 панорамируют звук до упора влево, со значением 127 — до упора вправо. Значение 64 соответствует центральному положению. Сообщения, управляющие панорамой тембра, принимаются по каналу, номер которого определяется параметром "MIDI channel" (3.1-1a).

Volume [000...127]

Определяет громкость каждого из тембров 1 — 8. Значение этого параметра можно задать также на ярлыке Mixer страницы 2.1: Ed-Prog/Mix.

Общая громкость тембра определяется суммой значения, которое определено этим параметром, значений громкости (CC#7) и экспрессии (CC#11), полученных по MIDI. Если параметр "Status" (3.1-1a) установлен в INT, то принимаемые MIDI-сообщения CC#7 и CC#11 изменяют громкость тембра, но не значение параметра "Volume".

Если параметр "Status" установлен в EXT или EX2, то при смене комбинаций по MIDI передается значение этого параметра в качестве сообщения CC#7. Этого не происходит для тембров, которые используют для передачи MIDI-сообщений канал, номер которого совпадает с номером глобального MIDI-канала. Номер MIDI-канала тембра определяется с помощью параметра "MIDI channel" (3.1-1a).

1.1-3b: UTILITY

См. "Write Combination", "Solo Selected Timbre", "Select by Category" (1.1-1c, PROG 1.1-1a). Подробности выбора команды описаны в "PROG 1.1-1c: UTILITY".



Hold Balance

Используется для управления громкостью комбинации при неизменном громкостном балансе ее тембров.

Выберите параметр "Volume" любого из тембров, затем, из меню UTILITY — сервисную команду "Hold Balance". Нажмите кнопку [F8] ("OK"). Слева от пункта "Hold Balance" меню сервисных команд появится отметка. В левом верхнем углу жидкокристаллического дисплея появится сообщение [Hold Bal]. В этом состоянии при изменении громкости любого из тембров (параметр "Volume") соответствующим образом изменятся громкость всех остальных. Таким образом громкостной баланс тембров комбинации 1 — 8 остается неизменным.

1.1-4: Arp. A (Arpeggio Play A)

1.1-5: Arp. B (Arpeggio Play B)

Страницы используются для определения установок арпеджиатора для комбинации. Комбинация допускает одновременное использование двух арпеджиаторов. Параметры арпеджиатора расположены на странице 6.1: Edit-Arp., однако некоторые из них можно отредактировать и на этой странице. Параметры можно изменять в режиме реального времени, например, загружая новый арпеджиаторный паттерн во время воспроизведения в COMBI 1.1: Play.

Для сохранения результатов редактирования используется команда "Write Combination". Арпеджиатором можно управлять с помощью регуляторов REALTIME CONTROLS [TEMPO], [ARPEGGATE] и [ARP-VELOCITY] в режиме "C".



1.1-4a, 1.1-4b, 1.1-4c

1.1-4(5)a: Arpeggiator Run, Timbre assign

Arpeggiator Run A, B (Run A, B) [Off, On]

Если нажата кнопка [ARP ON/OFF], то запускается отмеченный в этом поле арпеджиатор. Арпеджию воспроизводится тембрами, на который назначен соответствующий арпеджиатор (параметр "Assign" (6.1-1b)).

Даже при включенном арпеджиаторе возможно независимое включение/отключение арпеджиаторов A и B.

Данный параметр также можно установить на странице 6.1: Ed-Arp. Setup.

Timbre assign

Отображает назначение арпеджиаторов A/B на тембры 1 — 8. Установки определяются параметрами "Assign" (6.1-1b).

1.1-4(5)b: Arpeggiator A(B)

Pattern [P000...P004, U000(INT)...U215(User)]

Reso (Resolution) [♪3, ♪, ♪3, ♪, ♪3, ♪]

Octave [1, 2, 3, 4]

Sort [Off, On]

Latch [Off, On]

Key Sync. [Off, On]

Keyboard [Off, On]

Определяют различные параметры арпеджиатора комбинации (см. "PROG: Ed-Arp."). Эти параметры можно установить также в COMBI 6.1: Ed-Arp.

1.1-4(5)c: UTILITY

См. "Write Combination", "Solo Selected Timbre", "Select by Category" (1.1-1c).

COMBI 2.1: Ed-Prog/Mixer

2.1-1: Prog (Timbre Program)

Для каждого из тембров 1 — 8 устанавливаются банк и программа. Эти параметры можно установить также и на странице 1.1: Play, Prog.



2.1-1a: Program Select, Program Name

Program Select

Отображает программу для каждого тембра.

Program Name

Отображает часть имени программы для каждого тембра.

2.1-1b: UTILITY

См. “Write Combination”, “Solo Selected Timbre” (1.1-1c), “Select by Category (Category/Combi, Category/Prog T1...T8)” (1.1-2e).

2.1-2: Mix (Mixer)

Для каждого из тембров 1 — 8 устанавливаются панорама и громкость. Эти параметры можно установить также и на странице 1.1: Play, Mixer.



2.1-2a: Pan, Volume

Pan

Определяет панораму каждого из тембров 1 — 8 (см. 1.1-3a).

Volume

Определяет громкость каждого из тембров 1 — 8 (см. 1.1-3a).

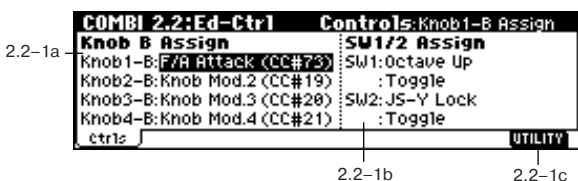
2.1-1b: UTILITY

См. “Write Combination”, “Solo Selected Timbre” (1.1-1c).

COMBI 2.2: Ed-Ctrl

На этой странице определяется функциональное назначение регуляторов REALTIME CONTROLS [1] — [4] и кнопок [SW1], [SW2] в режиме “B” для режима комбинации.

2.2-1: Ctrls (Controls)



2.2-1a: Knob B Assign

С помощью этих установок определяются функции (обычно это различные MIDI-сообщения формата Control Change) регуляторов REALTIME CONTROLS [1] — [4].

Поскольку функциональное назначение регуляторов REALTIME CONTROLS [1] — [4] в режиме “B”, произведенные для программ тембров, для комбинации недействительны, необходимо заново переопределить значения этих параметров.

Knob1-B (Knob1-B Assign) [Off...MIDI CC#95]

Knob2-B (Knob2-B Assign) [Off...MIDI CC#95]

Knob3-B (Knob3-B Assign) [Off...MIDI CC#95]

Knob4-B (Knob4-B Assign) [Off...MIDI CC#95]

2.2-1b: SW1/2 Assign

Установки определяют функциональное назначение кнопок [SW1] и [SW2].

Поскольку функциональное назначение кнопок [SW1] и [SW2], произведенные для программ тембров, для комбинации недействительны, необходимо заново переопределить значения этих параметров.

SW1 (SW1 Assign) [Off...AfterT Lock]

SW1 Mode [Toggle, Momentary]

SW2 (SW2 Assign) [Off...AfterT Lock]

SW2 Mode [Toggle, Momentary]

См. PROG (2.2-1b).

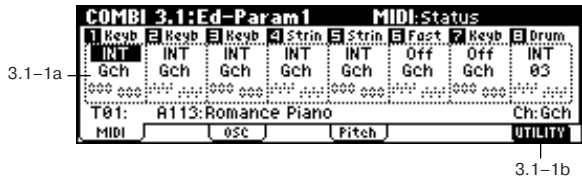
2.2-1c: UTILITY

См. “Write Combination”, “Solo Selected Timbre” (1.1-1c).

COMBI 3.1: Ed-Param 1

3.1-1: MIDI

Определяются MIDI-установки каждого из тембров.



3.1-1a: Status, MIDI Channel, Bank(EX2) MSB/LSB

Status

[INT, Off, EXT, EX2]

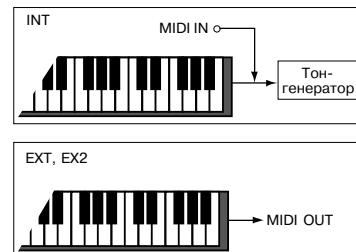
Определяет состояние MIDI и внутреннего генератора для каждого тембра.

INT: TRITON Le воспроизводит звук при получении MIDI-сообщений от внешнего MIDI-оборудования.

Off: программа тембра не воспроизводится, MIDI-сообщения не генерируются и не передаются.

EXT: TRITON Le звука не воспроизводит, но передает MIDI-сообщения на внешнее оборудование.

EX2: становятся доступными параметры “Bank (EX2) MSB” и “Bank (EX2) LSB” (3.1-1a). При выборе банка A–G(d) вместо соответствующих номеров передаются MIDI-сообщения со значениями, которые определяются этими параметрами. В остальных установках аналогична EXT.



MIDI Channel

[01...16, Gch]

Определяет канал, по которому будут приниматься и передаваться MIDI-сообщения для каждого из тембров 1 — 8.

Gch: для обмена MIDI-информацией тембр использует канал, который был выбран в качестве глобального MIDI-канала, параметр “MIDI Channel” (GLOBAL 2.1-1a).

Если “Status” установлен в INT, то MIDI-сообщения принимаются по каналу, номер которого определяется значением параметра “MIDI Channel”. Если “Status” установлен в EXT или EX2, то TRITON Le генерирует и передает MIDI-сообщения по каналу, номер которого определяется значением параметра “MIDI Channel” (эти же сообщения передаются одновременно и по глобальному MIDI-каналу).

Bank(EX2) MSB [000:000...127:127]

Bank(EX2) LSB [000:000...127:127]

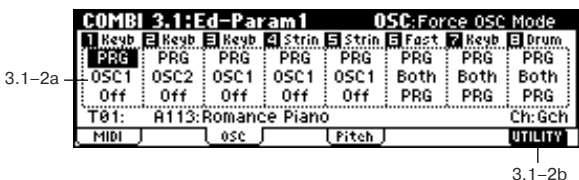
Определяет номер сообщения Bank Select, которое передается, когда параметр “Status” установлен в EX2. Если “Status” принимает отличные от EX2 значения, то эти установки недоступны.

3.1-1b: UTILITY

См. “Write Combination”, “Solo Selected Timbre” (1.1-1c).

3.1-2: OSC

Установки определяют характер звучания тембра.



3.1-2b

3.1-2a: Force OSC Mode, OSC Select, Portamento

Force OSC Mode [PRG, Poly, Mono, LGT]

Определяет значение "Mode (Voice Assign Mode)" (PROG 2.1-1b)) для программ, назначенных на тембры 1 — 8.

PRG: используются установки программы.

Poly: независимо от установок программы устанавливается полифонический режим работы.

Mono: независимо от установок программы устанавливается монофонический режим работы.

LGT: назначается режим работы легато.

Если параметр принимает значения Mono или LGT, приоритет воспроизведения двух одновременно взятых нот определяется параметром программы "Priority" (PROG 2.1-1b).

OSC Select [Both, OSC1, OSC2]

Определяет режим работы генератора для программ, назначенных на каждый из тембров 1 — 8. Если параметр "Mode (Oscillator Mode)" (PROG 2.1-1a) установлен в Double, то имеется возможность определить сколько генераторов будет звучать — один или два.

Both: воспроизводится звук генераторов OSC1 и 2. При этом используются установки программы.

OSC1: звучит только генератор OSC1.

OSC2: звучит только генератор OSC2. Если "Mode (Oscillator Mode)" установлен в Single или Drums, то звук генератора OSC2 не воспроизводится.

Portamento [PRG, Off, 001...127]

Определяет установки эффекта портамента для каждого из тембров 1 — 8.

PRG: эффект портамента определяется установками программы.

Off: независимо от установок программы эффект портамента выключается.

001...127: определяет скорость эффекта портамента, независимо от установок программы.

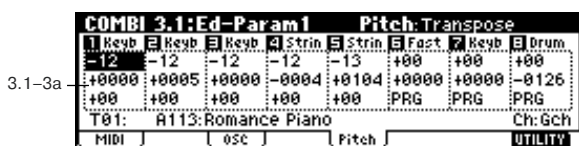
Если параметр "Status" (3.1-1a) установлен в INT, то состоянием и скоростью эффекта портамента можно управлять с помощью MIDI-сообщений CC#05 (скорость портамента) и CC#65 (состояние). Эти сообщения принимаются по каналу, определяемому параметром "MIDIChannel" (3.1-1a) для каждого из тембров. Если "Portamento" установлен в PRG, то MIDI-сообщения CC#05 (скорость портамента) игнорируются.

3.1-2b: UTILITY

См. Write Combination, "Solo Selected Timbre" (1.1-1c)

3.1-3: Pitch

На ярлыке определяются установки каждого из тембров, связанные с высотой.



3.1-3b

3.1-3a: Transpose, Detune, Bend Range

Transpose [-24...+24]

Определяет высоту каждого из тембров в полутонах.

Detune (BPM Adj.) [-1200...+1200]

Определяет высоту каждого из тембров в сотых долях полутона. Значение 0 соответствует стандартной высоте.

Для определения расстройки тембра в единицах темпа BPM (число ударов в минуту) можно использовать сервисную команду меню страницы "Detune BPM Adj." (3.1-3b).

Параметры "Transpose" и "Detune" можно изменять с помощью MIDI-сообщений RPN. Нюансы управления зависят от установок программ "Mode (Oscillator Mode)" (PROG 2.1-1a), назначенных на тембры 1 — 8.

Если "Mode (Oscillator Mode)" установлен в Single или Double, для изменения установок "Transpose" используются MIDI-сообщения RPN Coarse Tune, а для модификации "Detune" — сообщения RPN Fine Tune.

Если "Mode (Oscillator Mode)" установлен в Drums, то MIDI-сообщения RPN Coarse Tune и RPN Fine Tune изменяют значение параметра "Detune". Диапазон транспонирования равен ± 1 октаве.

Bend Range [PRG, -24...+24]

Определяет с точностью до полутона диапазон изменения высоты при манипуляциях с джойстиком.

PRG: диапазон определяется установками программы.

-24 — +24: независимо от установок программы диапазон определяется значением параметра "Bend Range".

Для изменения этого параметра можно использовать MIDI-сообщения RPN Pitch Bend Change. Эти сообщения принимаются по каналу, определяемому параметром "MIDIChannel" (3.1-1a) для каждого из тембров. Если "Bend Range" установлен в PRG, то эти MIDI-сообщения игнорируются.

3.1-3b: UTILITY

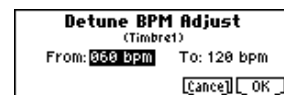
См. "Write Combination", "Solo Selected Timbre" (1.1-1c). Подробности выбора необходимой сервисной команды описаны в "PROG 1.1-1c: UTILITY".



Detune BPM Adjust

Команда используется при необходимости изменить темп (BPM — число ударов в минуту) ритмического сэмпла/мульти-сэмпла, созданного в режиме сэмплирования или загруженно-го в режиме Media. Команда "Detune BPM Adj." изменяет BPM, модифицируя высоту. Это верно, если выбран параметр тембра "Detune". При выполнении команды значение параметра "Detune" устанавливается автоматически (см. PROG 2.1-2c, 2.1-3, GLOBAL 5.1-1b, 5.1-2).

1) Выберите команду "Detune BPM Adj.". Раскроется диалоговое окно.



2) В поле "From" указывается оригинальное значение величины BPM, а в поле "To" — требуемое. Соответствующее значение параметра "Detune" вычисляется автоматически на основе этих двух аргументов. Например, если "From" равно 60 bpm, а "To" — 120 bpm, то параметр "Detune" устанавливается в +1200 (транспонирование на одну октаву вверх).

3) Для выполнения команды "Detune BPM Adj." нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отказа — кнопку [F7] ("Cancel").

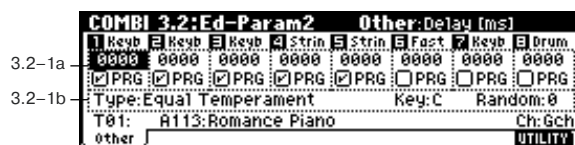
При выполнении команды вычисляемая величина расстройки прибавляется к параметру "Detune" +0000. Значение BPM "From" необходимо устанавливать при "Detune" равном +0000. Например, если выполнить команду при значениях "From" 60 bpm и "To" 120 bpm, а затем при значениях "From" 120 bpm и "To" 60 bpm, то параметр "Detune" в оригинальное значение не установится (будет равным -1200 — на октаву ниже).

Команда доступна, если выбран параметр "Detune" (3.1-3a).

COMBI 3.2: Ed-Param2

3.2-1: Other

На ярлыке для каждого из тембров определяется время от момента взятия ноты (note-on) до момента начала ее фактического воспроизведения. Кроме того, здесь определяется строй.



3.2-1a

3.2-1b

3.2-1c

3.2–1a: Delay [ms], Use Prog's Scale

Delay [ms] [0000...5000, KeyOff]

Устанавливает для каждого из тембров время задержки, определяющее интервал времени с момента взятия ноты (событие note-on) и до момента начала ее воспроизведения.

KeyOff: нота начинается воспроизводиться в момент ее снятия (событие note-off). В этом случае нота звучит бесконечно долго, если значение сустейна огибающей амплитуды программы отлично от нуля. Установка используется при построении программ, моделирующих звук клавиесина.

Стандартно параметр устанавливается в значение 0.

Use Prog's Scale [Off, On]

Каждый из тембров может использовать свой строй, определяемый значением параметра "Scale" (PROG 2.1-1c).

Поле отмечено: используется строй, определяемый установками программы.

Поле не отмечено: строй определяется значением параметра "Type (Combi's Scale)" (3.2-1b).

3.2–1b: Combi's Scale, Key, Random

Определяет строй комбинации.

Type [Equal Temperament...User Octave15]

Определяет тип строя (см. "Type (Scale Type)" (PROG 2.1-1c)).

Key [C...B]

Определяет тонику выбранного строя (см. "Key" (PROG 2.1-1c)).

Random [0...7]

Определяет расстройку частоты при взятии ноты (событие note-on). Расстройка изменяется случайным образом. С ростом параметра увеличивается диапазон изменения частоты (см. параметр "Random" (PROG 2.1-1c)).

3.2–1c: UTILITY

См. "Write Combination", "Solo Selected Timbre" (1.1–1c).

COMBI 3.3: Ed-Key Zone

Установки страницы определяют диапазон клавиатуры, в котором воспроизводится каждый из тембров 1 — 8.

Параметры "Top/Bottom Key" определяют диапазон звучания каждого из тембров 1 — 8, а параметры "Top/Bottom Slope" — протяженность переходного диапазона, в рамках которого громкость тембра достигает установленного значения.

Если установить для различных тембров неперекрывающиеся диапазоны, то можно играть различными звуками в разных частях клавиатуры (разбиение, сплитование клавиатуры).

Если диапазоны тембров перекрываются, то в этих местах одна нота звучит несколькими тембрами (наложение клавиатуры).

Если диапазоны, определяемые параметрами "Top/Bottom Slope" перекрываются, то звук одного тембра постепенно переходит в звук другого в зависимости от высоты взятой ноты.

3.3–1: Key (Key Zone)



3.3–1a: Key Zone Map (1)



Представляет графическое отображение диапазона звучания выбранного тембра. Для обозначения переходных диапазонов используется серый оттенок.

3.3–1b: Top Key, Bottom Key

Top Key [C–1...G9]

Определяет верхнюю границу диапазона нот каждого из тембров 1 — 8.

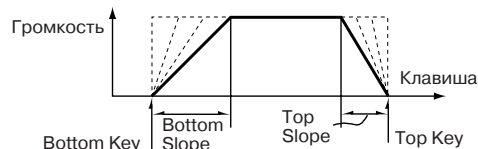
Bottom Key [C–1...G9]

Определяет нижнюю границу диапазона нот каждого из тембров 1 — 8.

Значения этих параметров можно определить, нажав соответствующую ноту клавиатуры, при нажатой кнопке [ENTER].

Для одного и того же тембра невозможно установить "Bottom Key" больше "Top Key". Переходные диапазоны не могут пересекаться ни при каких условиях.

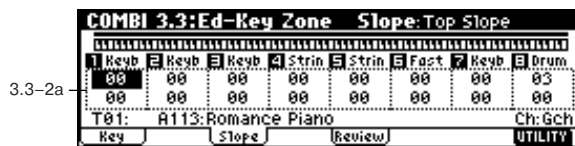
Изменение громкости тембра в зависимости от высоты взятой ноты



3.3–1c: UTILITY

См. "Write Combination", "Solo Selected Timbre" (1.1–1c).

3.3–2: Slope (Key Slope)



3.3–2a: Top Slope, Bottom Slope

Top Slope [00...72]

Определяет протяженность переходного диапазона в полутонах. Внутри него громкость увеличивается от 0 до установленного, начиная с ноты, заданной параметром "Top Key".

0: переходной диапазон отсутствует.

12: при движении по клавиатуре вниз громкость постепенно увеличивается и достигает установленного значения на октаву ниже ноты, заданной параметром "Top Key".

60: при движении по клавиатуре вниз громкость постепенно увеличивается и достигает установленного значения на пять октав ниже ноты, заданной параметром "Top Key".

Bottom Slope [00...72]

Определяет протяженность переходного диапазона в полутонах. Внутри него громкость увеличивается от 0 до установленной, начиная с ноты, заданной параметром "Bottom Key".

0: переходной диапазон отсутствует.

12: при движении по клавиатуре вверх громкость постепенно увеличивается и достигает установленного значения на октаву выше ноты, заданной параметром "Bottom Key".

60: при движении по клавиатуре вниз громкость постепенно увеличивается и достигает установленного значения на пять октав выше ноты, заданной параметром "Bottom Key".

3.3–2b: UTILITY

См. "Write Combination", "Solo Selected Timbre" (1.1-1c).

3.3–3: Review



3.3–3a: Key Zone Map (All)

T1...T8

На экране представлено графическое отображение диапазонов нот, в которых воспроизводятся тембры 1 — 8. Сами диапазоны отображаются линиями, а переходные — оттеняются.

3.3–3b: UTILITY

См. "Write Combination", "Solo Selected Timbre" (1.1-1c).

COMBI 3.4: Ed-Vel Zone

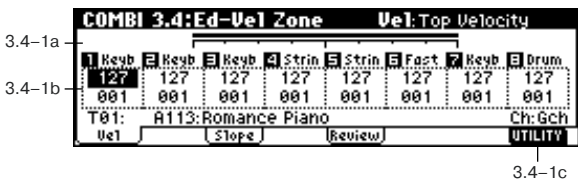
Параметры “Top/Bottom Velocity” определяют диапазон velocity (скорость нажатия), в котором воспроизводится каждый из тембров 1 — 8, а параметры “Top/Bottom Slope” — протяженность переходного диапазона, в рамках которого громкость достигает установленного значения.

Если установить для различных тембров непрерывающиеся диапазоны velocity, то переключением тембров можно управлять с помощью динамики исполнения (velocity-зависимое переключение тембров).

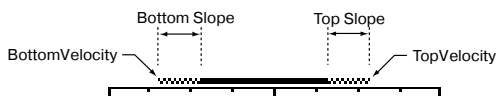
Если диапазоны velocity нескольких тембров перекрываются, то одна нота звучит несколькими тембрами (наложение клавиатуры).

Если диапазоны, определяемые параметрами “Top/Bottom Slope” перекрываются, то звук одного тембра постепенно переходит в звук другого в зависимости от динамики исполнения.

3.4-1: Vel (Velocity Zone)



3.4-1a: Velocity Zone Map (1)



Графическое отображение диапазона velocity выбранного тембра. Основной диапазон отображается сплошной линией, а переходный — затененной.

3.4-1b: Top Velocity, Bottom Velocity

Top Velocity [1...127]

Определяет максимальное значение velocity, при котором воспроизводится каждый из тембров 1 — 8.

Bottom Velocity [1...127]

Определяет минимальное значение velocity, при котором воспроизводится каждый из тембров 1 — 8.

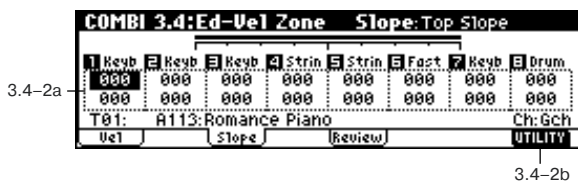
Параметр можно установить, взяв с соответствующей скоростью (velocity) ноту на клавиатуре при нажатой кнопке [ENTER].

Для одного и того же тембра невозможно установить “Bottom Velocity” “больше” “Top Velocity”. Переходные диапазоны не могут пересекаться ни при каких условиях.

3.4-1c: UTILITY

См. “Write Combination”, “Solo Selected Timbre” (1.1-1c).

3.4-2: Slope (Velocity Slope)



3.4-2a: Top Slope, Bottom Slope

Top Slope [0...120]

Определяет протяженность переходного диапазона (число шагов velocity). Внутри него громкость увеличивается до установленной, начиная с velocity, заданной параметром “Top Velocity”.

0: переходной диапазон отсутствует.

120: громкость уменьшается по достижении velocity, заданной параметром “Top Velocity”.

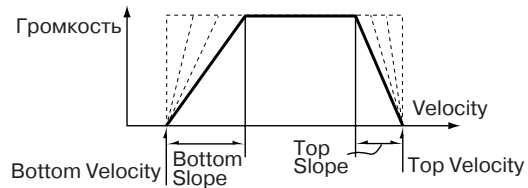
Bottom Slope [0...120]

Определяет протяженность переходного диапазона (число шагов velocity). Внутри него громкость увеличивается до установленной, начиная с velocity, заданной параметром “Bottom Velocity”.

0: переходной диапазон отсутствует.

120: громкость уменьшается по достижении velocity, заданной параметром “Bottom Velocity”.

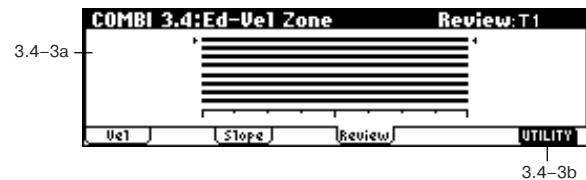
Изменение громкости, в зависимости от скорости нажатия



3.4-2b: UTILITY

См. “Write Combination”, “Solo Selected Timbre” (1.1-1c).

3.4-3: Review



3.4-3a: Velocity Zone Map (All)

T1...T8

На экране представлено графическое отображение диапазонов velocity, в которых воспроизводятся тембры 1 — 8. Сами диапазоны отображаются линиями, а переходные — оттеняются.

3.4-3b: UTILITY

См. “Write Combination”, “Solo Selected Timbre” (1.1-1c).

COMBI 4.1: Ed-MIDI Filter 1

На странице определяются установки фильтров, определяющих типы принимаемых и передаваемых MIDI-данных для каждого из тембров 1 — 8. Например, если два тембра назначены на один и тот же канал, то можно определить установки таким образом, что демпферная педаль будет управлять только одним из них.

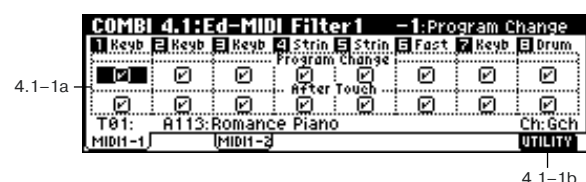
Поле отмечено: разрешается прием/передача MIDI-данных соответствующего типа.

Если “Status” (3.1-1a) установлен в INT, то манипуляции со встроенными контроллерами или принимаемые MIDI-данные оказывают влияние на программу соответствующего тембра. На функцию динамической модуляции эта установка влияния не оказывает. Если “Status” установлен в EXT или EX2, то при манипуляциях со встроенными контроллерами по каналу тембра передаются данные соответствующих типов. Установки, определяющие режим приема/передачи MIDI-данных для всего инструмента в целом задаются в “MIDI Filter” (GLOBAL 2.1-1b).

Ярлыки MIDI Filter 3 и MIDI Filter 4 определяют установки MIDI-фильтров для программируемых контроллеров (функциональное назначение контроллеров определяется пользователем). И если контроллер назначен на MIDI-сообщение Control Change, то установки фильтра применяются к MIDI-сообщению Control Change с соответствующим номером. В этом случае, если программируемые контроллеры используют сообщения Control Change с номерами, которые уже определены на ярлыках MIDI Filter 1 или MIDI Filter 2, то установки последних являются более приоритетными. Кроме того, если на сообщение Control Change с определенным номером в ярлыках MIDI Filter 3 и MIDI 4 Filter назначено несколько контроллеров, то для разрешения приема/передачи сообщения Control Change с этим номером достаточно отметить соответствующее поле хотя бы одного контроллера.

Поле не отмечено: MIDI-данные не принимаются и не передаются.

4.1-1: MIDI 1-1 (MIDI Filter 1-1)



4.1–1a: Program Change, After Touch

Program Change [Off, On]

Определяет — будут приниматься и передаваться MIDI-сообщения выбора программы Program Change или нет.

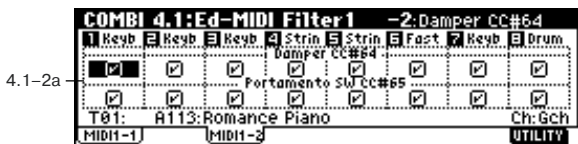
After Touch [Off, On]

Определяет — будут приниматься и передаваться MIDI-сообщения послекасания After Touch или нет.

4.1–1b: UTILITY

См. “Write Combination”, “Solo Selected Timbre” (1.1-1c).

4.1–2: MIDI 1–2 (MIDI Filter 1–2)



4.1–2b

4.1–2a: Damper CC#64, Portamento SW CC#65

Damper CC#64 [Off, On]

Определяет — будут приниматься и передаваться MIDI-сообщения нажатия демпферной педали Control Change #64 или нет.

Portamento SW CC#65 [Off, On]

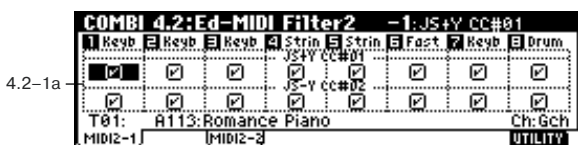
Определяет — будут приниматься и передаваться MIDI-сообщения управления состоянием эффекта портаменто (включен/выключен) Control Change #65 или нет.

4.1–2b: UTILITY

См. “Write Combination”, “Solo Selected Timbre” (1.1-1c).

COMBI 4.2: Ed-MIDI Filter2

4.2–1: MIDI 2–1 (MIDI Filter 2–1)



4.2–1b

4.2–1a: JS+Y CC#01, JS–Y CC#02

JS+Y CC#01 [Off, On]

Определяет — будут или не будут приниматься и передаваться MIDI-сообщения Control Change #1 (перемещение джойстика вдоль вертикальной оси Y в положительном направлении, т.е. “от себя”; или манипуляции с регуляторами REALTIME CONTROLS [1] — [4], назначенными на эту функцию в режиме “B”).

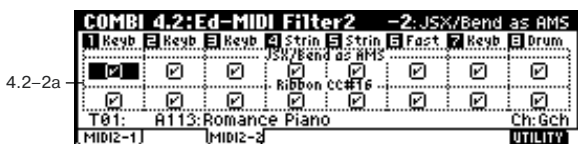
JS–Y CC#02 [Off, On]

Определяет — будут или не будут приниматься или передаваться MIDI-сообщения Control Change #2 (перемещение джойстика вдоль вертикальной оси Y в отрицательном направлении, т.е. “на себя”; или манипуляции с регуляторами REALTIME CONTROLS [1] — [4], назначенными на эту функцию в режиме “B”).

4.2–1b: UTILITY

См. “Write Combination”, “Solo Selected Timbre” (1.1–1c).

4.2–2: MIDI 2–2 (MIDI Filter 2–2)



4.2–2b

4.2–2a: JS X/Bend as AMS, Ribbon CC#16

JS X/Bend as AMS [Off, On]

Определяет — будут или не будут приниматься MIDI-сообщения Pitch Bend (перемещение джойстика MIDI-инструмента вдоль горизонтальной оси X) в качестве сообщений источника альтернативной модуляции AMS, который назначен на JS X. Параметр не является фильтром сообщений Pitch Bend.

Ribbon CC#16

[Off, On]

Определяет — будут или не будут приниматься или передаваться MIDI-сообщения Control Change #16 (ленточный контроллер или регуляторы REALTIME CONTROLS [1] — [4], назначенные на управление ленточным контроллером в режиме “B”).

4.2–2b: UTILITY

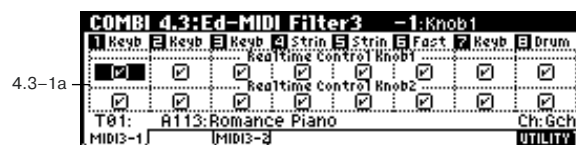
См. “Write Combination”, “Solo Selected Timbre” (1.1-1c).

COMBI 4.3: Ed-MIDI Filter3

Установки ярлыка определяют — будут или не будут приниматься и передаваться соответствующие MIDI-сообщения при манипуляциях с регуляторами REALTIME CONTROL [1], [2], [3] и [4] в режимах “A” и “B”. В режиме “A” функциональное назначение регуляторов (а следовательно и номера MIDI-сообщений Control Change) строго фиксированы. В режиме “B” имеется возможность программирования функций, которые будут выполняться с помощью этих регуляторов (см. 2.2: Ed-Ctrl).

4.3–1: MIDI 3–1 (MIDI Filter 3–1)

4.3–2: MIDI 3–2 (MIDI Filter 3–2)



4.3–1b

4.3–1a: Real-time Control Knob 1, 2

Knob1

[Off, On]

Определяет — будут или не будут приниматься и передаваться MIDI-сообщения Control Change, соответствующие регулятору [1]. В режиме “A” — это сообщения CC#74 (граничная частота обрезающего фильтра высоких частот TRITON Le). В режиме “B” номер сообщения Control Change зависит от функции, назначенной на регулятор [1].

Knob2

[Off, On]

Определяет — будут или не будут приниматься и передаваться MIDI-сообщения Control Change, соответствующие регулятору [2]. В режиме “A” — это сообщения CC#71 (резонанс обрезающего фильтра высоких частот или граничная частота обрезающего фильтра низких частот TRITON Le). В режиме “B” номер сообщения Control Change зависит от функции, назначенной на регулятор [2].

4.3–2a: Real-time Control Knob 3, 4

Knob3

[Off, On]

Определяет — будут или не будут приниматься и передаваться MIDI-сообщения Control Change, соответствующие регулятору [3]. В режиме “A” — это сообщения CC#79 (глубина модуляции с помощью огибающей фильтра TRITON Le). В режиме “B” номер сообщения Control Change зависит от функции, назначенной на регулятор [3].

Knob4

[Off, On]

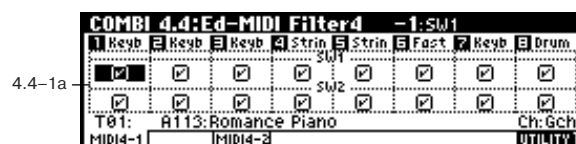
Определяет — будут или не будут приниматься и передаваться MIDI-сообщения Control Change, соответствующие регулятору [4]. В режиме “A” — это сообщения CC#72 (время затухания огибающих фильтра и амплитуды TRITON Le). В режиме “B” номер сообщения Control Change зависит от функции, назначенной на регулятор [4].

4.3–1(2)b: UTILITY

См. “Write Combination”, “Solo Selected Timbre” (1.1-1c).

COMBI 4.4: Ed-MIDI Filter4

4.4–1: MIDI 4–1 (MIDI Filter 4–1)



4.4–1b

4.4-1a: SW1, SW2

SW1, SW2 [Off, On]

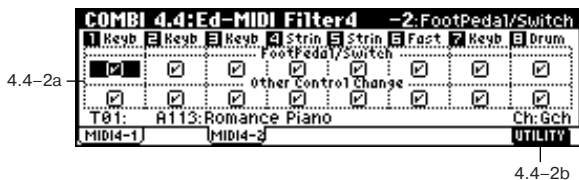
Определяет — будут или не будут приниматься и передаваться MIDI-сообщения, соответствующие кнопкам [SW1] и [SW2]. Номера сообщений определяются в 2.2: Ed-Ctrl.

Установки фильтра действительны для установок SW1 Mod.(CC#80), SW2 Mod.(CC#81) или Porta.SW(CC#65).

4.4-1b: UTILITY

См. “Write Combination”, “Solo Selected Timbre” (1.1-1c).

4.4-2: MIDI 4-2 (MIDI Filter 4-2)



4.4-2a: Foot Pedal/Switch, Other Control Change

FootPedal/Switch [Off, On]

Определяет — будут или не будут приниматься и передаваться MIDI-сообщения, соответствующие работе педали, подключенной к разъему ASSIGNABLE PEDAL/SWITCH. Функция назначается на странице GLOBAL 1.1-3a: System Foot. Данные установки доступны при назначении MIDI Control Change.

Other Ctrl Change [Off, On]

Определяет — будут или не будут приниматься и передаваться MIDI-сообщения, отличные от описанных в ярлыках MIDI Filter 1 — 4.

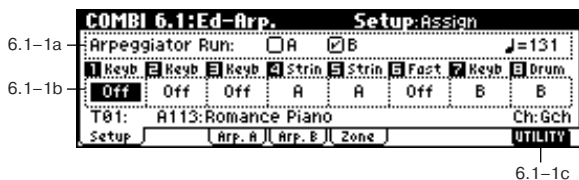
4.4-2b: UTILITY

См. “Write Combination”, “Solo Selected Timbre” (1.1-1c).

COMBI 6.1: Ed-Arp. (Arpeggiator)

Параметры определяют работу арпеджиатора в режиме комбинации. Одновременно могут работать два арпеджиатора. Это позволяет использовать различные арпеджиаторные паттерны для различных тембров, которые можно назначить на различные диапазоны клавиатуры или использовать скорость нажатия (velocity) для переключения между ними.

6.1-1: Setup



6.1-1a: Arpeggiator Run, J (Tempo)

Arpeggiator Run A, B (Run A, B)

Если включена кнопка [ARP ON/OFF], то запускаются отмеченные здесь арпеджиаторы для тембров, на которые они назначены с помощью параметра “Assign” (6.1-1b) (см. 1.1-4(5) а).

J (Tempo) [040...240, EXT]

Определяет темп арпеджиатора. Его можно установить также с помощью регулятора [TEMPO] (см. 1.1-1a).

6.1-1b: Assign

Assign [Off, A, B]

Назначает на каждый из тембров арпеджиатор “А” или “В”. Если включен режим арпеджирования (горит индикатор кнопки [ARP ON/OFF]), то арпеджиаторы, выбранные для каждого из тембров, функционируют в соответствии с “Arpeggiator Run” и этими установками.

Off: арпеджиатор не работает.

A: работает арпеджиатор “А”. Его установки (арпеджиаторный паттерн и его параметры) определяются на странице Arp. A.

B: работает арпеджиатор “В”. Его установки (арпеджиаторный паттерн и его параметры) определяются на странице Arp. B.

Если параметр тембра “Status” (3.1-1a) установлен в INT, то любой из тембров 1 — 8, на который назначен арпеджиатор “А” или “В”, будет воспроизводить сгенерированные арпеджиатором нотные данные, независимо от установок тембра “MIDI Channel” (3.1-1a). Если какой-либо тембр установлен в EXT или EX2, нотные данные передаются по MIDI-каналу (параметр “MIDI Channel”) каждого из тембров. В этом случае арпеджиатор “А” (или “В”) можно запускать с помощью соответствующих сообщений, принимаемых по MIDI-каналу любого из тембров 1 — 8 (параметр “MIDI Channel”), на который назначен арпеджиатор “А” или “В”.

Для управления арпеджиатором можно использовать внешний секвенсер. Кроме того, с помощью внешнего секвенсера можно записывать генерируемые арпеджиатором ноты.

Пример 1

- 1) Установите параметр “MIDI Chanel” (3.1-1a) тембров 1 и 2 в Gch, а “Status” (3.1-1a) — в INT.
- 2) Назначьте на тембр 1 арпеджиатор “А”, а на тембр 2 — арпеджиатор “В”, отметьте поле “Arpeggiator Run” (1.1-4a/5a, 6.1-1a).
- 3) Настройте MIDI-канал внешнего MIDI-оборудования, по которому будут передаваться нотные данные, на глобальный MIDI-канал TRITON Le (параметр “MIDI Channel”) (GLOBAL 2.1-1a).
- 4) Если режим арпеджирования выключен (не горит индикатор кнопки [ARP ON/OFF]), то при игре на клавиатуре MIDI-инструмента, скомутированного с TRITON Le, воспроизводятся оба тембра (структура с перекрытием).

Если режим арпеджирования включен (горит индикатор кнопки [ARP ON/OFF]), то воспроизведением тембра 1 управляет арпеджиатор “А”, а воспроизведением тембра 2 — арпеджиатор “В”.



Пример 2

- 1) Установите параметр “MIDI Chanel” (3.1-1a) тембров 1, 2, 3, 4 и 5 в Gch, Gch, 02, Gch и 03, а “Status” (3.1-1a) — в INT, Off, INT, Off и INT соответственно.
- 2) Назначьте арпеджиатор “А” на тембры 2 и 3, а “В” — на тембры 4 и 5; отметьте поле “Arpeggiator Run” (1.1-4a/5a, 6.1-1a).
- 3) Настройте MIDI-канал внешнего MIDI-оборудования, по которому будут передаваться нотные данные, на глобальный MIDI-канал TRITON Le (параметр “MIDI Channel”) (GLOBAL 2.1-1a).
- 4) Если режим арпеджирования выключен (не горит индикатор кнопки [ARP ON/OFF]), то при игре на клавиатуре MIDI-инструмента, скомутированного с TRITON Le, воспроизводятся только тембр 1 (тембры 3 и 5 не настроены на глобальный MIDI-канал, а “Status” тембров 2 и 4 установлен в Off).

Если режим арпеджирования включен (горит индикатор кнопки [ARP ON/OFF]), то арпеджиатор “А” управляет тембрами 2 и 3, а арпеджиатор “В” — тембрами 4 и 5. Для запуска арпеджиаторов “А” и “В” можно использовать нотные данные, принимаемые по любому MIDI-каналу соответствующего тембра. В данном примере запуск происходит с помощью MIDI-сообщений, принимаемых по глобальному MIDI-каналу (установка Gch).

При игре на клавиатуре арпеджиатор “А” управляет тембрами 2 и 3, но будет воспроизводиться только звук тембра 3, у которого параметр “Status” установлен в INT. Аналогично, арпеджиатор “В” управляет тембрами 4 и 5, но будет воспроизводиться только звук тембра 5, у которого параметр “Status” установлен в INT.

Таким образом можно определить установки так, что тембр звучит только в том случае, если режим арпеджиатора включен.



6.1–1c: UTILITY

См. “Write Combination”, “Solo Selected Timbre” (1.1-1c). Подробности выбора команды описаны в “PROG 1.1-1c: UTILITY”.



Copy Arpeggiator

Команда используется для копирования установок арпеджиатора.

1) Выберите команду “Copy Arpeggiator”. Раскрывается диалоговое окно.



2) В поле “From” определяется арпеджиатор (режим, банк, номер), параметры которого будут копироваться. Если установлена комбинация или песня, то при необходимости скопировать установки только одного из арпеджиаторов, следует выбрать А или В; если же копируются установки обоих арпеджиаторов, то выберите кнопку А&В.

3) При копировании установок арпеджиатора из режиме программы, или копирования установок одного из арпеджиаторов из режима комбинации или мультитембрального режима, в поле “To” выберите А или В.

4) Для выполнения операции нажмите кнопку [F8] (“OK”), для отказа — кнопку [F7] (“Cancel”).

6.1–2: Arp. A (Arpeggiator A)

6.1–3: Arp. B (Arpeggiator B)

Страницы Arp. A и Arp. B используются для определения установок арпеджиаторов “А” и “В” соответственно.

Для копирования установок арпеджиатора, произведенных в другом режиме, например, в режиме программы, можно использовать сервисную команду “Copy Arpeggiator” (6.1-1c).



6.1–2(3)a: Arpeggiator-A(B) Setup

Pattern* [P000...P004, U000(INT)...U215(User)]
Octave* [1, 2, 3, 4]
Reso (Resolution)* [♪3, ♪, ♪3, ♪, ♪3, ♪]
Gate [000...100%, Step]
Velocity [001...127, Key, Step]
Swing [-100...+100%]
Sort* [Off, On]
Latch* [Off, On]
Key Sync.* [Off, On]
Keyboard* [Off, On]

Параметры определяют установки арпеджиатора “А” для комбинации (см. “PROG 6.1: Ed-Arp.”).

* Эти параметры можно установить в “1.1-4: Arp. A, 1.1-5: Arp. B”.

6.1–2(3)b: ♪ (Tempo)

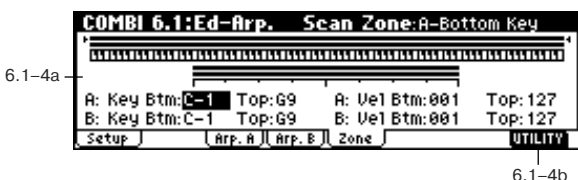
♪ (Tempo) [040...240, EXT]
 См. 1.1–1a.

6.1–2(3)c: UTILITY

См. “Write Combination”, “Solo Selected Timbre” (1.1-1c), “Copy Arpeggiator” (6.1-1c).

6.1–4: Zone (Scan Zone)

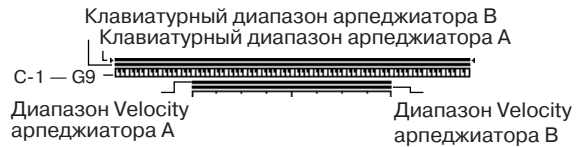
Определяет диапазоны нот и velocity, в которых функционируют арпеджиаторы “А” и “В”.



6.1–4a: Scan Zone A/B

Zone Map

Показывается графическое отображение параметров “Scan Zone” для обоих арпеджиаторов.



A: Key

Btm (A-Bottom Key) [C–1...G9]

Top (A-Top Key) [C–1...G9]

Определяют диапазон клавиатуры, выделенный для работы арпеджиатора “А”. Параметр “Top” определяет верхнюю границу диапазона, “Btm” — нижнюю.

A: Vel (Velocity)

Btm (A-Bottom Velocity) [001...127]

Top (A-Top Velocity) [001...127]

Определяют диапазон velocity (скорость нажатия), в котором работает арпеджиатор “А”. Параметр “Top” определяет верхнюю границу диапазона, “Btm” — нижнюю.

B: Key

Btm (B-Bottom Key) [C–1...G9]

Top (B-Top Key) [C–1...G9]

B: Vel (Velocity)

Btm (B-Bottom Velocity) [001...127]

Top (B-Top Velocity) [001...127]

Параметры определяют границы диапазонов клавиатуры и velocity, в которых функционирует арпеджиатор “В” (“А: Key”, “А: Vel”).

Значения этих параметров можно определить, беря соответствующую ноту (с соответствующей скоростью, если определяются границы диапазона velocity) на клавиатуре при нажатой кнопке [ENTER].

6.1–4b: UTILITY

См. “Write Combination”, “Solo Selected Timbre” (1.1-1c), “Copy Arpeggiator” (6.1-1c).

COMBI 7.1: Ed-InsertFX

Более детально эффект разрыва описан в главе “Управление эффектами”.

7.1–1: BUS



7.1–1a

7.1–1a: BUS Select, Send1(MFX1), Send2(MFX2)

На странице определяется выходная шина генератора программы каждого из тембров 1 — 8. Здесь же можно задать уровни посылов на мастер-эффекты.

BUS Select [DKit, L/R, IFX, 1, 2, 1/2, Off]

Определяется выходная шина генератора программы каждого из тембров 1 — 8. Текущие установки можно просмотреть на странице 7.1–2c: Routing Map.

Dkit: параметр доступен, если программа, для которой определяются установки, является программой ударных (“Mode (Oscillator Mode) = Drums (PROG 2.1-1a)). В этом случае для каждой из нот набора ударных используются установки “BUS Select” (GLOBAL 5.1-3a).

Допустим, что в соответствии с установками набора ударных “BUS Select” звук Snare (малый барабан) направляется на разрыв IFX, звук Kick (бочка) — на L/R. Теперь, если параметр “BUS Select” установлен в Dkit, то звук малого барабана будет направляется на разрыв IFX, а звук бочки — на L/R. Для изме-

нения схемы маршрутизации используется сервисная команда "Drum Kit IFX Patch" (7.1-1b).

Если параметр "BUS Select" установлен в 1/2, стереофонический сигнал с выхода программы каждого из тембров 1 — 8 направляется на выходы AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1/2. Если для управления панорамой генератора используются MIDI-сообщения CC#10 (панорама) или источник альтернативной модуляции (AMS), то звук панорамируется в соответствии с установками, определяемыми в момент взятия ноты (событие note-on). В случае, когда параметр установлен в отличие от L/R значение (сигнал направляется на шины (MAIN) L/MONO и R), управлять панорамой в режиме реального времени невозможно.

Если необходимо в режиме реального времени регулировать панораму звуков на выходах AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1/2, установите "BUS Select" в IFX, "IFX" (7.1-2a) — в 000: No Effect, и для звука, который прошел через разрыв IFX, установите "BUS Select" (7.1-2a) — в 1/2.

S1 (Send1(MFX1)) [000...127]
S2 (Send2(MFX2)) [000...127]

Параметры определяют уровни посылов (сигнала с выхода программы) на мастер-эффекты для каждого из тембров 1 — 8. Установки действительны, если "BUS Select" равен L/R или Off. Если же выбрано значение IFX, то уровни посылов (уровень сигнала, прошедшего через разрыв) на мастер-эффекты 1 и 2 определяются значениями параметров "S1 (Send1(MFX))" и "S2 (Send2(MFX))", расположенных на ярлыке 7.1: Ed-InsertFX, Setup. Если "BUS Select" равен 1, 2 или 1/2, то эти установки (уровни посылов на мастер-эффекты) игнорируются.

Для управления уровнями посылов и модификации соответствующих установок можно использовать MIDI-сообщения Control Change с номерами #93 (для посылки Send1) и #91 (для посылки Send2). Сообщения принимаются по MIDI-каналу, назначенному на каждый из тембров (см. ярлык 3.1: Ed-Param1, MIDI).

Окончательное значение уровня посылки определяется в результате суммирования этих величин и величин "S1 (Send1(MFX))" и "S2 (Send2(MFX))" (PROG 7.1-2a) для каждого из генераторов программы, назначенной на тембр.

7.1-1b: UTILITY

См. "Write Combination", "Solo Selected Timbre" (1.1-1c). Подробности выбора команды описаны в "PROG 1.1-1c: UTILITY".



Copy Insert Effect

См. "PROG 7.1-1c". Необходимо отметить, что при выполнении этой команды параметр "Control Channel" (см. 7.1: Ed-InsertFX, Setup) не копируется.

DKit IFX Patch (DrumKit IFX Patch)

Команда используется для временного переопределения установок "BUS Select" нот набора ударных. Она доступна только в том случае, если параметр "BUS Select" (7.1-1a) равен Dkit. Более того, ее можно применять только тогда, когда параметры нот набора ударных "BUS Select" (GLOBAL 5.1-3a) установлены в IFX.

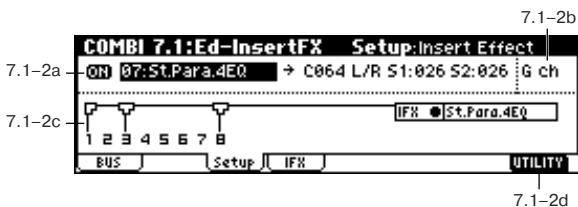
- 1) Выберите команду "DKit IFX Patch". Раскроется диалоговое окно.
- 2) В правой части "Drum Kit IFX" выберите L/R.
- 3) Для выполнения команды нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отказа — кнопку [F7] ("Cancel").



Для возврата к оригинальным установкам выполните команду IFX -> IFX.

7.1-2: Setup

На странице определяются типы эффектов, назначенных на разрыв, состояние (включен/выключен), и т.д.



7.1-2a: Ed-InsertFX Setup

IFX On/Off [Off, ON]
Insert Effect [00...89: имя]
Pan(CC#8) [L000...C064...R127]
BUS Select [L/R, 1, 2, 1/2, Off]
S1 (Send1(MFX1)) [000...127]
S2 (Send2(MFX2)) [000...127]

Параметры аналогичны описанным для режима программы (см. "PROG 7.1-2"). Однако в отличие от режима программы, динамическая модуляция (Dmod) разрыва, "Pan (CC#8)", "Send 1 (MFX1)" и "Send 2 (MFX2)" для сигнала на выходе разрыва управляются по MIDI-каналу "Control Channel" (7.1-2b). При этом используются сообщения Control Change с номерами, аналогичными номерам для режима программы.

7.1-2b: Control Channel

Control Channel [Ch01...16, G ch, All Rt.]

Параметр определяет MIDI-канал, который будет использоваться для управления эффектом динамической модуляции (Dmod), панорамой сигнала "Pan (CC#8)", посылками "Send 1 (MFX1)" и "Send 2 (MFX2)" на выходе разрыва.

К номеру канала тембра (Ch01 — 16), назначенного на разрыв, справа добавляется символ "*"*. Если через разрыв проходят сигналы нескольких тембров с различными номерами MIDI-каналов, то этот параметр определяет канал, который будет использоваться для управления эффектом разрыва.

G ch: для управления эффектом используется глобальный MIDI-канал, определяемый "MIDI Channel" (GLOBAL 2.1-1a). Стандартно параметр устанавливается в это значение.

All Rt. (All Routed): для управления эффектом может использоваться MIDI-канал любого тембра, который назначен на разрыв (к номерам каналов тембров, назначенных на разрыв, прибавляется символ "*"").

Если параметр "BUS Select" (7.1-1a) тембра, использующего программу ударных, установлен в DKit, то для того, чтобы использование MIDI-канала было корректным независимо от установок "BUS Select" (GLOBAL 5.1-3a) или установок сервисной команды "DrumKit IFX Patch" (7.1-1b), необходимо для IFX установить параметр "Control Channel" в All Rt.

7.1-2c: Routing Map, BUS Select

Здесь определяется выходная шина для каждого из тембров 1 — 8, а также задаются уровни посылов на мастер-эффекты.

Routing Map

Отображает состояние разрыва. Для него определяется маршрутизация, имя назначенного на разрыв эффекта, и состояние (включен/выключен).

T01...8: BUS Sel [DKit, L/R, IFX, 1, 2, 1/2, Off]

Определяется шина, на которую направляется сигнал генератора программы каждого из тембров 1 — 8.

Для выбора тембра используются кнопки курсора, а кнопки [INC], [DEC] или колесо [VALUE] — для определения значения параметра "BUS Select" (7.1-1a).

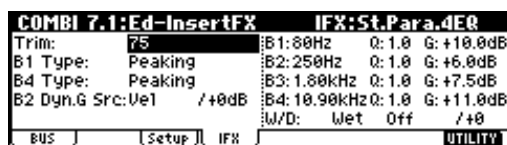
7.1-2d: UTILITY

См. "Write Combination", "Solo Selected Timbre" (1.1-1c), "Copy Insert Effect" (PROG 7.1-1c, 7.1-1b), "Dkit IFX Patch" (7.1-1b), "Select by Category" (PROG 7.2-1c).



7.1-3: IFX (Insert Effect)

Здесь определяются параметры эффекта, назначенного на разрыв IFX (ярлык Setup).



7.1-3a

7.1-3a: UTILITY

См. "Write Combination" (1.1-1c).

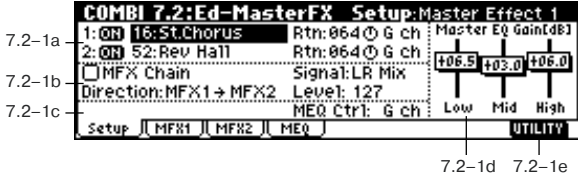
COMBI 7.2: Ed-MasterFX

Более подробно мастер-эффекты рассматриваются в главе “Управление эффектами”, раздел “Мастер-эффекты (MFX1, 2)”.

7.2-1: Setup

На ярлыке определяется тип каждого мастер-эффекта, его состояние (включен/выключен), тип коммутации (последовательная/параллельная) и установки мастер-эквалайзера.

За исключением “MFX1 Control Ch”, “MFX2 Control Ch” и “MEQ Control Ch”, параметры аналогичны описанным для режима программы (см. “PROG 7.2: Ed-MasterFX”).



7.2-1a: MasterFX Setup

MFX1 On/Off, MFX2 On/Off [Off, ON]
Master Effect 1, 2 [00...89: name]
Rtn 1, 2 (Return 1, 2) [000...127]

Параметры аналогичны описанным для режима программы (см. “PROG 7.2-1: Setup”). Однако для управления мастер-эффектами будет использоваться MIDI-канал, номер которого определяется значением параметра “MFX 1, 2 Control Ch”.

Номера сообщений Control Change аналогичны описанным для режима программы.

MFX 1, 2 Control Ch [Ch01...16, G ch]

Параметр определяет MIDI-канал, который будет использоваться для управления динамической модуляцией (Dmod) мастер-эффекта.

Если параметр установлен в G ch, то для этой цели используется глобальный канал, определяемый параметром “MIDI Channel” (GLOBAL 2.1-1a). Стандартно параметр устанавливается в G ch.

7.2-1b: MasterFX Chain

MFX Chain [Off, On]
Direction [MFX1 MFX2, MFX2 MFX1]
Signal [LR Mix, L Only, R Only]
Level [000...127]

Параметры аналогичны описанным для режима программы (см. “PROG 7.2-1: Setup”).

7.2-1c: MEQ Ctrl

MEQ Ctrl (MEQ Control Ch) [Ch01...16, G ch]

Определяет MIDI-канал, который будет использоваться для управления динамической модуляцией мастер-эквалайзера.

Если параметр установлен в G ch, то для этой цели используется глобальный канал, определяемый параметром “MIDI Channel” (GLOBAL 2.1-1a). Стандартно параметр устанавливается в G ch.

7.2-1d: Master EQ Gain [dB]

Low [-18.0...+18.0]
Mid [-18.0...+18.0]
High [-18.0...+18.0]

Параметры аналогичны описанным для режима программы (см. “PROG 7.2-1: Setup”).

7.2-1e: UTILITY

См. “Write Combination”, “Solo Selected Timbre” (1.1-1c), “Select by Category” (PROG 7.2-1d).



Copy Master Effect

См. “PROG 7.2-1d”. Необходимо отметить, что номера MIDI-каналов, определяемых параметрами “MFX1, 2 Control Ch” (7.2-1a), при выполнении команды не копируются.

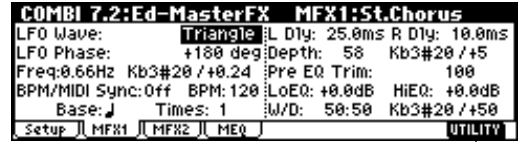
Swap Master Effect

См. “PROG 7.2-1d”. Необходимо отметить, что в операции обмена установками не участвуют номера MIDI-каналов, определяемых параметрами “MFX1, 2 Control Ch” (7.2-1a).

7.2-2: MFX1 (Master Effect1)

7.2-3: MFX2 (Master Effect2)

Здесь определяются параметры эффектов, выбранных в качестве мастер-эффектов (параметры “Master Effect1” и “Master Effect2” ярлыка Setup).



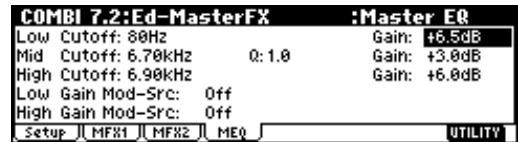
7.2-2a

7.2-2(3)a: UTILITY

См. “Write Combination” (1.1-1c).

7.2-4: MEQ (Master EQ)

Мастер-эквалайзер имеет три полосы и используется для корректировки тонального баланса сигнала в конце звукового тракта (где сигнал с шины L/R подается на выходные разъемы AUDIO OUTPUT (MAIN OUT) L/MONO и R) (см. главу “Управление эффектами”, раздел “Мастер-эквалайзер”).



7.2-4a

7.2-4a: UTILITY

См. “Write Combination” (1.1-1c).

Режим секвенсера

TRITON Le имеет 16-трековый встроенный секвенсер, предназначенный для воспроизведения, записи и редактирования песен. Кроме того, можно записывать и воспроизводить паттерны; определять установки функции RPPR (запись/воспроизведение паттернов в режиме реального времени); воспроизводить песни, использующие арпеджиаторы; формировать список воспроизведения песен (позволяет запустить последовательное воспроизведение нескольких песен).

При установке опции EXB-SMPL, после выполнения команды "Time Slice" (SMPL 3.1–2e) возможно разбиение сэмпла для использования его частей в песне. При этом для них автоматически формируются установки паттерна и RPPR. Эта функция позволяет изменять темп ритмического сэмпла без изменения высоты звука.

При отключении питания установки и данные песен стираются. Поэтому, прежде чем завершить сеанс работы, сохраните необходимую информацию на SmartMedia, внешнее SCSI-оборудование или другое устройство. При включении питания TRITON Le память не содержит данных песен. Поэтому, для того, чтобы запустить воспроизведение секвенсера, необходимо сначала загрузить их с SmartMedia или принять в виде MIDI-дампа с внешнего секвенсера.

Меню страниц SEQ

Процедура выбора необходимой страницы описана в главе "Режим программы", раздел "Меню страницы PROG".



SEQ 1.1: Play/REC

Страница используется для выбора и создания песен, а также определения основных установок, типа программы трека и т.д.

1.1-1: Play.REC (Play/REC)

Страница используется для выбора песни, определения основных параметров записи/воспроизведения песен и выбора программ для каждого из треков. Здесь же устанавливается состояние функции RPPR (включена/выключена).



1.1-1a: Location, Meter, Reso (Resolution), J (Tempo), Tempo Mode

Location [001:01.000...999:16.191]

Определяет координаты указателя песни в следующем формате (слева направо): номер такта, доля такта, "тик" (число интервалов, на которые разбивается доля; определяется разрешающей способностью секвенсера). При редактировании этих величин соответствующим образом изменяется и положение указателя песни.

Если параметр "MIDI Clock" (GLOBAL 2.1-1a) установлен в Internal, то при изменении координат указателя песни по MIDI передаются соответствующие сообщения формата Song Position Pointer. Если же этот параметр установлен в External, то при получении по MIDI сообщений Song Position Pointer соответствующим образом модифицируются координаты указателя песни.

Диапазон изменения долей такта и "тиков" зависит от выбранного размера такта.

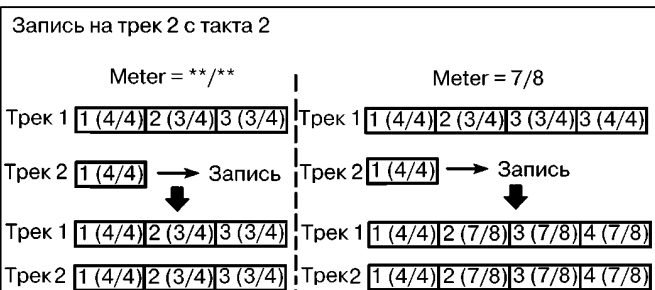
Meter [*/*, 1/4...16/16]

Определяет размер такта в текущей позиции песни.

/: данные символы выводятся при нажатии на кнопку [REC/WRITE]. Это используется при записи, если нет необходимости изменять уже существующий размер.

1/4 – 16/4, 1/8 – 16/8, 1/16 – 16/16: указывает размер такта в текущей позиции песни. После того, как была нажата кнопка [REC/WRITE], расположенная на лицевой панели инструмента, задайте требуемый размер. Для запуска процесса записи нажмите кнопку [START/STOP]. Выбранный размер запишется на управляющий трек (мастер-трек) Master Track и будет использоваться для ранее записанных треков. Помните о том, что если во время предварительного отсчета была нажата кнопка [START/STOP] (процесс записи отменяется), то вновь определенный размер на мастер-трек не записывается.

*Обычно размер устанавливается при записи первого трека, а для всех последующих выбирается значение "**/*".*

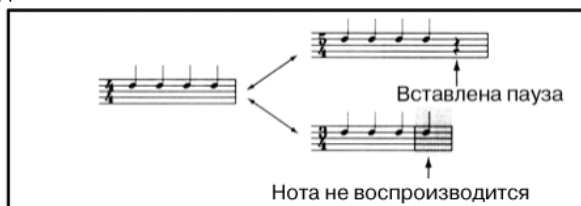


Страница	Назначение
P/R 1.1: Play/REC	Установки записи/воспроизведения песни. Выбор программ для треков, панорам и громкости.
Loop 1.2: Loop	Установки цикла для трека.
Cue 2.1: Cue List	Воспроизведение, создание и установки для списков воспроизведения песен.
Ctrl 2.2: Controller	Определение установок контроллеров.
Prm1 3.1: Param 1	Определение установок MIDI, генераторов и высоты для каждого из треков.
Prm2 3.2: Param 2	Установки задержки и строя каждого из треков.
KeyZ 3.3: Key Zone	Определение установок диапазона клавиатуры каждого из треков.
VelZ 3.4: Vel Zone	Определение установок диапазона velocity (скорости нажатия) для каждого из треков.
MIDI1 4.1: MIDI Filter 1	Установки фильтра приема/передачи MIDI-сообщений, таких как Prog Change и After Touch.
MIDI2 4.2: MIDI Filter 2	Установки фильтра для контроллеров, таких как JS (джойстик), Ribbon (ленточный контроллер) и т.д.
MIDI3 4.3: MIDI Filter 3	Установки фильтров для контроллеров реального времени.
MIDI4 4.4: MIDI Filter 4	Установки фильтров для SW 1/2 и других контроллеров.
RPPR 5.1: RPPR	Запись, редакция и наименование паттерна. Установки RPPR.
TEdit 5.2: Track Edit	Редакция данных и наименование трека.
Arp 6.1: Arp	Установки арпеджиатора.
IFX 7.1: InsertFX	Определяет шину, на которую направляется сигнал с выхода трека, и уровень посылы на мастер-эффект. Определяет коммутацию разрыва и его установки.
MFX 7.2: MasterFX	Определяет установки мастер-эффектов и мастер-эквалайзера.

Изменение размера внутри такта

Если заранее известно место, в котором необходимо изменить размер внутри такта, то с помощью команды "Insert Measure" (5.2-1b) определите и вставьте в нужное место такт требуемого размера, а затем записывайте музыкальные данные. Если необходимо изменить размер внутри уже записанной песни, содержащей музыкальные данные, с помощью "Track Select" (1.1-1c) выберите мастер-трек Master Track (или любой трек Track 01 — 16, содержащий музыкальные данные) и с помощью "Event Edit" (5.2-1b) отредактируйте размер события "Bar".

Если при изменении размера количество долей такта увеличивается, то в отредактированный такт добавляются паузы соответствующих длительностей. И наоборот, при уменьшении количества долей такта ноты, выходящие за его пределы, не воспроизводятся. Однако, если восстановить первоначальные установки размера такта, "пропавшие" ноты начинают воспроизводиться.



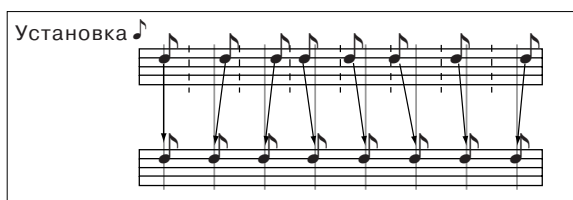
Reso (Real-time Quantize)

[Hi, ♩₃ ...]

Определяет точность квантования данных, записываемых в режиме реального времени (не влияет на ранее записанные данные).

Hi: данные не квантуются и записываются с максимальным разрешением (1/192).

♩₃ --- ♩: записываемые данные квантуются по интервалам, длительность которых определяется значением этого параметра. Например, если параметр "Reso" установлен в ♩₃, то данные перемещаются к ближайшей 32 ноте. Если выбрать ♩, то данные квантуются по четвертным нотам.



Поскольку при записи в соответствии с заданным интервалом квантуются все данные, то при достаточно большом значении этого параметра данные непрерывных контроллеров (например, колеса настройки частоты pitch bend) могут записаться "ступенчато". В этих случаях при записи рекомендуется выбирать значение Hi и с помощью команды "Quantize" (5.2-1b) квантовать данные только определенных типов (ноты и т.д.).

J (Tempo)

[040...240, EXT]

Определяет темп воспроизведения песни и арпеджиатора.

040...240: если параметр "Tempo Mode" установлен в Manu, то выбранный здесь темп используется при записи и воспроизведении. Если "Tempo Mode" установлен в REC, то значения темпа записываются на мастер-трек.

EXT: значение доступно, если параметр "MIDI Clock" (GLOBAL 2.1-1a) установлен в External. В этом случае темп встроенного секвенсера синхронизируется от сообщений MIDI Clock, принимаемых с внешнего секвенсера или аналогичного оборудования. Если "MIDI Clock" равен Internal, то используется темп, определяемый этим параметром (040...240).

Если параметр выбран в качестве источника альтернативной модуляции, то в качестве базового (центрального) значения используется ♩=120.

Tempo Mode

[Auto, Manu, REC]

Auto: значение темпа устанавливается в соответствии со значениями мастер-трека Master Track. Темп на мастер-треке определяется с помощью "Event Edit" (5.2-1b) при "Track Select" равном Master Track (1.1-1c) или с помощью описанной ниже опции REC. Если выбрано значение Auto, то параметр темпа "J"

во время воспроизведения или записи песни (или в режиме ожидания записи) изменить невозможно.

Manu: для определения темпа используется значение параметра "J".

REC: изменения темпа записываются на мастер-трек Master Track. Выберите это значение после нажатия на кнопку [REC/WRITE]. При этом при записи в режиме реального времени можно управлять темпом, изменяя значение параметра "J". Опция недоступна, если параметр "REC Setup" ярлыка 1.1-6: Preferences установлен в Loop All Tracks. Для изменения темпа можно использовать также команды "Event Edit" (5.2-1b) или Create/Ers. Ctrl" (5.2-1b).

Если необходимо перезаписать только данные темпа мастер-трека, не затрагивая других музыкальных данных, установите параметр "REC Setup" (1.1-6a) в Overdub.

1.1-1b: Song Select

Song Select

[000...199: имя]

Определяет песню, которую необходимо записать или воспроизвести. При создании новой песни можно в ниспадающем меню выбрать номер, соответствующий незаписанной песне, или задать его непосредственно с помощью цифровых кнопок [0] — [9] и нажать кнопку [ENTER] (откроется диалоговое окно), а затем — кнопку [F8] ("OK").

Для изменения длительности песни после ее создания выполните команду "Set Song Length" (5.2-1b).

Если параметр "MIDI Clock" (GLOBAL 2.1-1a) установлен в Internal, то при выборе песни по MIDI передаются сообщения форматов Song Select (выбор песни) и Song Position Pointer (положение указателя песни). Если "MIDI Clock" установлен в External, то для загрузки новой песни можно использовать сообщения Song Select, принимаемые от внешних источников. При загрузке песни по каналам треков, состояние которых установлено в EXT, EX2 или BOTH, передаются сообщения Bank Select, Program Change, Volume, Panpot, Portamento, Send 1/2, Post IFX Pan и Post IFX Send 1/2.

1.1-1c: RPPR (Real-time Pattern Play/Rec), Track Select, Selected Track Information

RPPR

[Off, On]

Поле используется для управления состоянием функции RPPR (запись/воспроизведение паттернов в режиме реального времени). Эта функция позволяет назначать на любые клавиши свои паттерны таким образом, что при нажатии на них будут воспроизводиться (или записываться) соответствующие паттерны.

Поле отмечено: функция RPPR включена. Если на клавишу назначен паттерн, то при нажатии на нее будет исполняться соответствующий паттерн (см. 5.1-2: RPPR Setup).

Track Select

[T01...T16: имя, Master Track]

T01-T16: определяет трек (треки), который будет использоваться при записи или воспроизведении данных песни. Имя трека задается процедурой "Rename Track" (5.1-1c). При записи одного трека в режиме реального времени данные будут записаны на трек, указанный в этом поле. Если же запись в режиме реального трека ведется по нескольким трекам одновременно (см. "Multi REC" 1.1-6a), то для выбора записываемых треков используется параметр "PLAY/MUTE/REC" (1.1-2(3)b).

Master Track: мастер-трек выбирается при необходимости использования команд меню страницы 5.2-1: Track Edit для редактирования данных темпа трека. Отдельно сам по себе мастер-трек записать невозможно ни в режиме реального времени, ни в режиме пошагового редактирования.

При игре на клавиатуре TRITON Le и манипуляциях с его контроллерами, встроенный генератор воспроизводит звук в соответствии с установками треков (программа, уровень и т.д.), выбранных в этом поле (если параметр "Status" (3.1-1a) установлен в INT или BTH). Одновременно воспроизводится звук треков (у которых "Status" равен INT или BTH), настроенных на те же MIDI-каналы, что и эти треки. Кроме того, по MIDI-каналам этих треков передаются сообщения, если их состояния установлены в EXT, EX2 или BTH.

Selected Track Information

Отображает справочную информацию о выбранном треке.

T (Track) No.: Bank No.: Prog No. и имя

Слева направо отображаются: номер трека, банк, номер и имя программы, назначенной на трек.

Ch 01...16

Отображается номер MIDI-канала, назначенного на трек.

1.1–1d: UTILITY

Подробности выбора команды описаны в “PROG 1.1-1c: UTILITY”.



Memory Status

Предоставляет справочную информацию о свободной памяти секвенсера.

Solo Selected Track

Функция солирования выбранного трека изменяет свое состояние (включена/выключена) при каждом выполнении этой команды. Если функция включена, то звучит только выбранный трек, все остальные — мьютируются. Для того, чтобы изменить номер солируемого трека, достаточно выбрать любой параметр соответствующего трека (выделить трек). Если функция солирования выбранного трека включена, то в строке состояния отображается [Solo] ((1.1–1c).

Для отмены функции солирования выбранного трека необходимо еще раз выполнить команду “Solo Selected Track”.

Если функция “Solo Selected Track” находится в активном состоянии, то звучит только выбранный трек, даже если для одного или нескольких других треков с помощью кнопки “SOLO On/Off” (1.1–2(3)b) выбрано значение On.

Если треки, у которых параметр “Status” (3.1–1a) установлен в BTH, EXT или EX2 мьютируются с помощью функции “Solo Selected Track”, то по MIDI-каналам, выделенным для этих треков, сообщения note-on/off не передаются.

Rename Song

Используется для редактирования имени выбранной мультитембральной программы. Имя может состоять максимум из 16 символов.

Delete Song

Команда используется для стирания выбранной песни.

1) Выберите команду “Delete Song”. Раскроется диалоговое окно.



2) Для выполнения команды нажмите кнопку [F8] (“OK”), для отказа — кнопку [F7] (“Cancel”). При выполнении команды стираются данные песни, а занимаемая ими память освобождается.

Copy From Song

Команда используется для копирования установок и данных паттернов из песни-источника в текущую песню.

1) Выберите команду “Copy From Song”. Раскроется диалоговое окно.



2) В поле “From” определите номер песни-источника, параметры которой будут копироваться.

3) Определите данные, которые необходимо копировать.

All: копируются все данные паттернов и музыкальные данные.

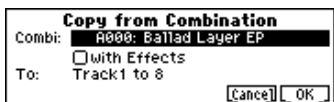
Without Patterns: копируются установки песни, отличные от данных Play Loop и установок RPPR.

4) Для выполнения операции копирования нажмите кнопку [F8] (“OK”), для отказа — кнопку [F7] (“Cancel”). Помните, что если выбрана опция “All”, то все установки и данные паттернов текущей песни стираются и замещаются соответствующими данными песни-источника. Если выбрана опция “Without Patterns”, то переписываются установки песни, за исключением данных Play Loop и установок RPPR.

Copy From Combi (Copy From Combination)

Команда используется для копирования параметров комбинации в установки текущей песни.

1) Выберите команду “Copy From Combi”. Раскроется диалоговое окно.



2) В поле “Combi” выберите комбинацию-источник, параметры которой будут копироваться.

3) Если отмечено поле “with Effects”, то копируются установки эффекта разрыва, мастер-эффектов и мастер-эквалайзера.

4) В поле “To” определите треки-приемники (1 — 8 или 9 — 16), в которые будут копироваться установки комбинации.

5) Для выполнения операции копирования нажмите кнопку [F8] (“OK”), для отказа — кнопку [F7] (“Cancel”). Помните, что при выполнении команды установки текущей песни стираются и заменяются установками выбранной комбинации.

Load Template Song

Команда используется для загрузки шаблона песни. В общей сложности TRITON Le имеет 16 пресетных шаблонов песен (P00 — 15) с программами и установками эффектов, которые адаптированы для работы в самых различных музыкальных стилях. Кроме того, имеется возможность создания 16 пользовательских шаблонов песен (U00 — 15) (см. “Save as User Template Song”).

1) Выберите команду “Load Template Song”. Раскроется диалоговое окно.



2) В поле “From” определите шаблон песни, который необходимо загрузить.

3) Если отметить поле “Copy Pattern to Track too?”, после выполнения команды “Load Template Song” автоматически отобразится диалоговое окно “Copy Pattern To Track”. Если поле не отмечено, загружается только шаблон песни, определенный в шаге 2.

4) Для выполнения операции загрузки нажмите кнопку [F8] (“OK”), для отказа — кнопку [F7] (“Cancel”). При выполнении команды копируются установки песни, за исключением данных Play Loop и RPPR.

Если в шаге 3 отметить поле “Copy Pattern to Track too?” и нажать кнопку [F8] (“OK”), откроется диалоговое окно “Copy Pattern To Track”.



Оно аналогично диалоговому окну сервисной команды “Copy To Track” страницы 5.1: RPPR, Pattern.

5) В поле “Pattern” выберите копируемый паттерн. Если нажать кнопку [START/STOP], выбранный паттерн будет воспроизводиться.

В поле “To: Track” выберите трек-назначение копирования. В поле “Measure” установите начальный такт копирования.

Track 1 всех 16 пресетных шаблонов песен содержит программы группы ударных. (В пресетных шаблонах P02, P04, P08 и P15 программы группы ударных определены для нескольких треков.) Имена 150 пресетных паттернов индицируют музыкальные жанры (см. таблицу).

Например, для P00: Pop&Balad 1/Std, музыкальный жанр — “Pop&Balad 1”, а “Std” — часть имени наиболее подходящей группы программ ударных. Загрузкой трека ударных для данного шаблона песни с соответствующими паттернами можно достичь наиболее реалистичного исполнения.

6) Для выполнения операции нажмите кнопку [F6] (“Copy”). После выполнения операции автоматически установится такт, определенный в поле “Measure”. Для отмены операции нажмите кнопку [F7] (“Exit”).

Пример

Загрузим пресетный шаблон песни P00: Pop/Ballade с пресетным паттерном P01: Pop&Balad 2/Std в песню S000.

1) Выберите “Load Template Song” для доступа к диалоговому окну.

2) В поле “From” выберите P00: Pop/Ballade.

3) Отметьте окно “Copy Pattern to Track too?”.

4) Нажмите кнопку [F8] (“OK”) для доступа к диалоговому окну “Copy Pattern To Track”.

5) Установите “Pattern” в Preset для доступа к пресетным паттернам и выберите один из паттернов P00: Pop&Balad 1/Std — P07: Pop&Balad 8/Std. (Пресетный шаблон песни P00: Pop/Ballade определяет программу A020: Standard Kit 1 для трека 1. Для воспроизведения выбранного паттерна нажмите

Пресетные шаблоны песен	№ трека: имя	Программа	№ соответствующего пресетного паттерна: имя
P00: Pop/Ballade	Track01: Drums	A020:Standard Kit 1	P00: Pop&Balad 1/Std ... P10: Pop(6/8) 3/Std
P01: Rock/Metal Rock	Track01: Drums	D020:Processed Kit	P11: Rock 1/Process ... P21: Rock11/Process
P02: R & B	Track01: Drums 1(Std 2)	B020:Standard Kit 2	P22: R&B 1/Std2 ... P27: R&B 6/Std2
	Track09: Drums 2(Std)	A020:Standard Kit1	P28: R&B 7/Std ... P32: R&B11/Std
P03: Jazz	Track01: Drums	C020:Jazz/Brush Kits	P33: Jazz 1/Jazz ... P39: Jazz 7/Jazz
P04: Latin	Track01: Drums	C020:Jazz/Brush Kits	P40: Latin 1/Jazz ... P42: Latin 3/Jazz
	Track08: Percussion	C100:Percussion Kit	P46: Latin 7/Jazz ... P47: Latin 8/Jazz
P05: Reggae	Track01: Drums	B084:Drum'nBass Kit	P48: Reggae 1/D'n'B ... P53: Reggae 6/D'n'B
P06: Country	Track01: Drums	A020:Standard Kit 1	P54: Country 1/Std ... P57: Country 4/Std
P07: Folk	Track01: Drums	A020:Standard Kit 1	P58: Folk 1/Std ... P61: Folk 4/Std
P08: European Trad.	Track01: Drums	A020:Standard Kit 1	P62: E.Trad 1/Std ... P67: E.Trad(3/4)2/Std
	Track08: Percussion	C100:Percussion Kit	—
P09: Orchestral	Track01: Percussion	B100:Orchestra&Ethnic	—
P10: Techno/Euro Beat	Track01: Drums	C004:House Kit	P68: Techno 1/House ... P78: Techno11/House
P11: House	Track01: Drums	C004:House Kit	P79: House 1/House ... P92: House14/House
P12: Drum'n'Bass	Track01: Drums	B084:Drum'nBass Kit	P93: Drum'nBs 1/D'n'B ... P108: Drum'nBs16/D'n'B
P13: Acid Jazz	Track01: Drums	B020:Standard Kit 2	P109: AcidJazz 1/Std2 ... P120: AcidJazz12/Std2
P14: Hip Hop/Rap	Track01: Drums	B004:HipHop Kit	P121: HipHop 1/HipHop ... P135: HipHop15/HipHop
P15: Big Beats	Track01: Drums 1(Hip/Hop)	B004:HipHop Kit	P136: Bigbeat 1/HipHop ... P143: Bigbeat 8/HipHop
	Track09: Drums 2(Tricky)	A100:!(Tricky) Kit!	P144: Bigbeat 9/Tricky ... P149: Bigbeat14/Tricky

кнопку [START/STOP]. Для установки темпа используйте регулятор [TEMPO]. Например, выберите P01: Pop&Balad 2/Std.

6) Установите “To: Track” в 01, а “Measure” в 001.

7) Нажмите кнопку [F6] (“Copy”). Восемьтактовый пресетный паттерн P01: Pop&Balad 2/Std будет скопирован в песню. После выполнения операции автоматически установится такт, определенный в поле “Measure”. Повтором шагов 5 и 7 Вы сможете продолжить копирование других паттернов. Если нажать кнопку [F7] (“Exit”), диалоговое окно закроется.

Save Template Song (as User Template Song)

Команда сохраняет назначения программ на треки, параметры треков, установки эффектов и т.д. песни в качестве пользовательского шаблона песни (U00 — 15).

1) Выберите команду “Save Template Song”. Откроется диалоговое окно.



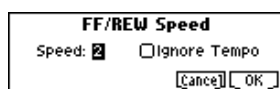
2) В поле “To” выберите пользовательский шаблон песни, в который будут копироваться данные.

3) Для выполнения операции загрузки нажмите кнопку [F8] (“OK”), для отказа — кнопку [F7] (“Cancel”). Помните, что при выполнении операции сохранения старое содержимое выбранного пользовательского шаблона песни стирается.

FF/REW Speed

Команда определяет скорость перемотки вперед/назад для кнопок [FF] и [REW].

1) Выберите команду “F/REW Speed”. Откроется диалоговое окно.



2) В поле “Speed” определяется скорость (относительно темпа воспроизведения), с которой осуществляется перемотка вперед/назад. Если установлено значение 2, то скорость перемотки равна удвоенной скорости воспроизведения, если 3 — то утроенной и т.д. Скорость быстрой перемотки может замедляться в частях песни, которые содержат много воспроизводящихся данных.

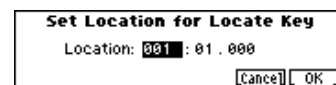
3) Если выбрана опция “Ignore Tempo”, то перемотка осуществляется с максимально возможной скоростью (независимо от темпа воспроизведения). В разных частях песни, в зависимости от насыщенности воспроизводящихся данных, скорость перемотки может изменяться. Если это поле не отмечено, то скорость перемотки определяется значением параметра “Speed”.

4) Для введения установок в действие нажмите кнопку [F8] (“OK”), для отказа — кнопку [F7] (“Cancel”).

Set Location (Set Location for Locate Key)

Команда используется для определения координат точки локации (точки, в которую переходит указатель текущей позиции песни при нажатии на кнопку [LOCATE]).

1) Выберите команду “Set Location”. Откроется диалоговое окно.



2) В поле “Location” определите координаты точки локации. Если выбрано значение 001:01:000, то при нажатии на кнопку [LOCATION] указатель песни переместится в ее начало.

3) Для введения установок в действие нажмите кнопку [F8] (“OK”), для отказа — кнопку [F7] (“Cancel”).

Координаты точки локации можно определить не раскрывая диалогового окна. Для этого установите указатель в требуемую позицию и, удерживая нажатой кнопку [ENTER], нажмите на кнопку [LOCATE].

GM Initialize

Команда используется для переустановки параметров треков таким образом, чтобы они соответствовали стандарту GM (см. таблицу на следующей странице).

В режиме секвенсера при получении от внешнего оборудования сообщения GM System On также восстанавливаются установки стандарта GM. Однако в отличие от выполнения команды “GM Initialize”, параметры 7.2: Master Fx не переустанавливаются.

1.1-2: Prog...8 (Program T01...08)

1.1-3: Prog...16 (Program T09...16)

Используется для назначения программы на трек.



1.1-2c

1.1-2(3)a: Program

Program Select

[A...D/000...127, G001...128, g001...g128:d]

Параметр определяет программы каждого из треков. Если выбран этот параметр, то для назначения программы на трек можно использовать контроллеры VALUE.

Для перемещения по трекам “T1” — “T16” можно нажать соответствующую кнопку [F1] (1/9) — [F8] (8/16) при нажатой кнопке [TIMBRE/TRACK].

Банк программ можно выбирать кнопками BANK [A] — [GM].

Для выбора программ с помощью групп можно использовать сервисную команду “Select by Category”.

Назначенная на трек программа используется при записи и воспроизведении песни с ее начала. Если во время записи на трек назначается другая программа, то в соответствующее место трека вместе с музыкальными данными записывается со-

Параметры команды “GM Initialize”

	Параметр	Трек 1-9, 11 - 16	Трек 10	
1.1	Program Select	G001:Acoustic Piano	g(d)001:STANDARD Kit	
	Pan	C064	C064	
	Volume	100	100	
3.1	Status	–	–	Установка не изменяется
3.2	Use Program's Scale	–	–	Установка не изменяется
6.1	Arpeggiator Assign	–	–	Установка не изменяется
	Др. параметры арпеджиатора	–	–	Установка не изменяется
7.1	IFX/IndivOut BUS Select	L/R	DKit	
	Send1(MFX1)	0	0	
	Send2(MFX2)	40	40	
	IFX	–	–	Установка не изменяется
	Pan(CC#8)	–	–	Установка не изменяется
	BUS Select	–	–	Установка не изменяется
	Send1	–	–	Установка не изменяется
	Send2	–	–	Установка не изменяется
	Др. параметры разрыва	–	–	Установка не изменяется
	7.2	MFX1	–	–
MFX2		–	–	53: Rev Smth.Hall
Return1		–	–	127
Return2		–	–	050
Др. парам. мастер-эффектов и EQ		–	–	Принятые по умолчанию

бытие Program Change (смена программы). В дальнейшем, если при воспроизведении песни на треке встречается событие Program Change, то загружается соответствующая программа. Назначение программы на трек можно изменить вручную во время воспроизведения. Однако, если на трек вместе с музыкальными данными уже были записаны сообщения Program Change, то в этой точке будет загружаться соответствующая программа.

Если параметр “Status” (3.1-1a/2a) установлен в INT или BTH, то для выбора программ можно использовать MIDI-сообщения Program Change. При загрузке песни или переходе в ее начало по каналам треков, параметр “Status” которых установлен в EXT, EX2 или BTH, передаются MIDI-сообщения с соответствующими номерами банков и программ. Если параметр трека “Status” установлен в EX2, то в поле имени банка отображается символ “-” и номер сообщения выбора программы Program Change определяется параметрами “Bank(EX2) LSB”, “Bank(EX2) MSB” (3.1-1(2)a).

1.1-2(3)b: PLAY/MUTE/REC, SOLO On/Off

PLAY/MUTE/REC [PLAY, MUTE, REC]

Используется для мьютирования треков и для выбора треков в режиме мультитрековой записи. Во время воспроизведения или однострековой записи (стандартный режим) можно выбрать только установки PLAY и MUTE для воспроизводимых треков, но не для трека, по которому идет запись. В режиме мультитрековой записи доступны все три установки PLAY, MUTE или REC. Значение параметра изменяется кнопками [INC]/[DEC] или колесом [VALUE].

PLAY: трек воспроизводится.

MUTE: трек мьютируется (не воспроизводится).

REC: отображается в режиме однострековой записи (стандартный режим) и изменению не подлежит. Во время мультитрековой записи (включен параметр “Multi REC” на странице Preference) установите значение REC для треков, которые будут записываться.

SOLO On/Off [SOLO On, SOLO Off]

Определяет состояние функции соло (включена/выключена). Если для одного из треков включить функцию солирования (справа от поля “PLAY/MUTE/REC” установить параметр “S”), то будет звучать только он, все остальные треки мьютируются.

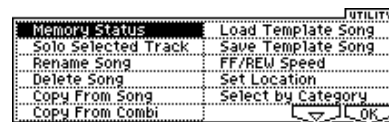
Если треки, у которых параметр “Status” ((3.1-1(2)a) установлен в BTH, EXT или EX2 мьютируется с помощью только что описанных функций Mute или Solo, то по MIDI-каналам, выделенным для этих треков, сообщения note-on/off не передаются.

Команда меню страницы “Solo Selected Track” (1.1-1d) (солирование выбранного трека) в активном состоянии имеет более высокий приоритет, по сравнению с установками функции со-

ло. Если нажать кнопку “SOLO On/Off” или выбрать параметр другого трека, то воспроизводиться будет только он.

1.1-2(3)c: UTILITY

См. “Memory Status”, “Solo Selected Track”, “Rename Song”, “Delete Song”, “Copy From Song”, “Copy From Combi”, “Load Template Song”, “Save Template Song”, “FF/REW Speed”, “Set Location” (1.1-1d).



Select by Category

Команда позволяет выбирать программы каждого из треков с помощью групп (см. PROG 1.1-1a).

1.1-4: Mix..8 (Mixer T01...08)

1.1-5: Mix..16 (Mixer T09...16)

Здесь определяются значения панорамы и громкости каждого из треков. Произведенные здесь установки действуют при записи/воспроизведении с начала песни. Если во время записи отредактировать их, то изменения записываются на трек вместе с музыкальными данными. Впоследствии, при воспроизведении этого участка песни, будут устанавливаться соответствующие значения панорамы и громкости. Панораму и громкость можно отредактировать и во время воспроизведения песни, однако, если на треке есть события управления панорамой и громкостью, то при достижении этой точки они соответствующим образом модифицируются.



1.1-4(5)a: Pan, Volume

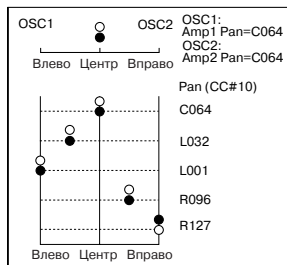
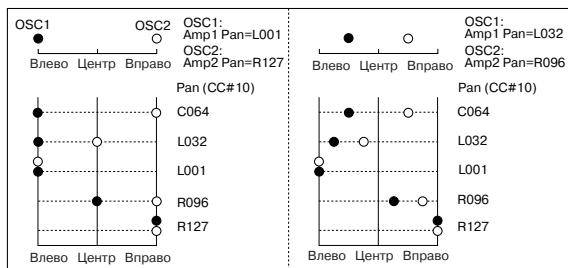
Pan (Panpot) [RND, L001...C064...R127]

Определяет панораму треков 1 — 16.

L001...C064...R127: значение L001 соответствует крайнему левому положению в стереополе, R127 — крайнему правому. Если выбрано значение C064, то панорама определяется установками генератора, произведенными в режиме программы.

Если на разрыв назначен монофонический эффект, то установки панорамы игнорируются. В этом случае панораму звука, на выходе эффекта определяет параметр “Pan (CC#8)” страницы 7.1: Insert FX Setup.

RND: панорама звука изменяется случайным образом при каждом взятии ноты (событие note-on).



Если параметр “Status” (3.1–1(2)a) установлен в INT или BTN, то панорамой трека можно управлять с помощью MIDI-сообщений CC#10, принимаемых от внешнего MIDI-оборудования. Сообщения CC#10 со значениями 0 и 1 панорамируют звук до упора влево, со значением 127 — до упора вправо. Значение 64 соответствует центральному положению. При загрузке песни или переходу в ее начало по каналам треков, параметр “Status” которых установлен в EXT, EX2 или BTN, передаются MIDI-сообщения со значениями панорамы, которые определяются установками этих параметров (кроме значения RND).

Volume [000...127]

Определяет громкость треков 1 — 16.

Если параметр “Status” (3.1–1(2)a) установлен в INT или BTN, то громкостью трека можно управлять с помощью MIDI-сообщений CC#7, принимаемых от внешнего MIDI-оборудования.

Окончательная громкость трека определяется в результате перемножения величин Volume (CC#7) и Expression (CC#11). При загрузке песни или переходу в ее начало по каналам треков, параметр “Status” которых установлен в EXT, EX2 или BTN, передаются MIDI-сообщения со значениями громкости, которые определяются установками этих параметров.

1.1–4(5)b: UTILITY

См. “Memory Status”, “Solo Selected Track”, “Rename Song”, “Delete Song”, “Copy From Song”, “Copy From Combi”, “Load Template Song”, “Save Template Song”, “FF/REW Speed”, “Set Location” (1.1–1d).

1.1–6: Pref. (Preference)

На ярлыке определяются установки метронома и режим записи в реальном времени.



1.1–6a: Rec Setup, Metronome

Определяет режим записи в реальном времени.

REC Setup:

Recording Mode [Over Write...Loop All Tracks]
Over Write

При первом сеансе записи обычно выбирают этот режим.

Для запуска процесса записи нажмите сначала кнопку [REC/WRITE], а затем — [START/STOP]. Для останова записи нажмите еще раз кнопку [START/STOP].

Будьте внимательны при использовании этого режима записи при работе с треком, на который уже были записаны данные. В этом случае данные части трека, начиная с момента начала записи и до ее окончания, стираются.

Over Dub

Режим используется, если необходимо добавить данные к уже существующему треку.

Для запуска процесса записи нажмите сначала кнопку [REC/WRITE], а затем — [START/STOP]. Для останова записи нажмите еще раз кнопку [START/STOP].

Вновь записываемые данные добавляются к уже существующим.

Manual Punch In

Режим используется, когда необходимо переписать только часть трека.

Запустите воспроизведение песни, нажав кнопку [START/STOP]. Как только воспроизведение дойдет до места, которое необходимо переписать, нажмите кнопку [REC/WRITE] или на ножной переключатель. При этом запустится процесс записи. Для его останова нажмите еще раз кнопку [REC/WRITE] или на ножной переключатель.

Будет переписана часть трека, между двумя нажатиями на кнопку [REC/WRITE] или на ножной переключатель.

Auto Punch In

Режим используется, когда необходимо переписать только часть трека. Вход и выход из режима записи (в отличие от предыдущего режима) осуществляется автоматически. Прежде чем приступить к записи, в полях “M***–M*** (Auto P Start Meas–Auto P End Meas)”, расположенных справа от параметра “Auto Punch In”, определите часть трека, которую необходимо переписать.

Нажмите сначала кнопку [REC/WRITE], а затем — [START/STOP]. Запустится воспроизведение. Как только воспроизведение дойдет до такта, номер которого был задан в первом из полей, запустится процесс записи. При достижении такта, номер которого был задан во втором поле, запись отключается.

Auto P Start Meas–Auto P End Meas

[M001...M999–M001...M999]

Определяет номер первого и последнего такта переписываемой части трека.

Loop All Tracks

Режим используется, когда необходимо записать часть трека за несколько проходов. Данные, записанные на очередном проходе добавляются к уже существующим, не стирая их. Режим удобен при создании барабанных паттернов и т.п. Прежде чем приступить к записи, в полях “M***–M*** (Loop Start Meas–Loop End Meas)”, расположенных справа от параметра “Loop All Tracks”, определите часть трека, которую необходимо записать.

Нажмите сначала кнопку [REC/WRITE], затем — [START/STOP]. Запустится воспроизведение. Как только воспроизведение дойдет до такта, номер которого был задан в первом из полей, запустится процесс записи. После того, как будет проигран такт, номер которого был определен во втором поле, процесс записи продолжится с такта, номер, которого был задан в первом поле. Новые данные добавляются к уже существующим, не стирая их. Для того, чтобы удалить ненужные данные записываемой части трека, отметьте поле “Remove Data”.

В режиме мультитрековой записи (отмечено поле “Multi REC”) опция “Loop All Tracks” недоступна.

Loop Start Meas–Loop End Meas

[M001...M999–M001...M999]

Определяет номер первого и последнего такта части трека, записываемой в режиме “Loop All Tracks”.

Remove Data

[Off, On]

Параметр доступен только в режиме “Loop All Tracks”.

Поле отмечено: позволяет стереть ненужные музыкальные данные. В процессе записи нажмите клавишу, соответствующую ноте, которую необходимо стереть. Стираются ноты, которые встретились в записываемой части трека, при нажатой клавише. Аналогичным образом стираются контроллерные данные. Например, если переместить джойстик по горизонтальной оси X, то будут уничтожены данные настройки высоты (bender), если надавить клавишу — то данные послекасания (after touch).

Если удерживать нажатой кнопку [REC/WRITE], то будут уничтожаться все музыкальные данные. Размер стираемой части трека определяется длительностью интервала, в течении которого удерживается нажатой кнопка [REC/WRITE].

Multi REC [Off, On]

Поле отмечено: выбирается режим мультитрековой записи. Режим используется если необходимо записывать несколько треков одновременно. Если это поле отмечено, то кнопки "PLAY/MUTE/REC" (1.1–2(3)b) для всех треков устанавливаются в состояние REC. Установите значение REC для тех треков, которые необходимо записать. Затем запустите режим записи.

Режим можно использовать для записи данных внешнего мультитрекового секвенсера в секвенсер TRITON Le за один проход. Данные принимаются по нескольким MIDI-каналам и записываются на различные треки. В этом случае, независимо от установки "Track select" (1.1–1c) записываются треки, настроенные на каналы, по которым передаются MIDI-данные от внешнего секвенсера. Кроме того, чтобы принимаемые данные были записаны на трек, необходимо установить его состояние в REC.

Можно установить "MIDI Clock" (GLOBAL 2.1–1a) в External, чтобы засинхронизироваться от внешнего секвенсера. Однако данные темпа в секвенсер TRITON Le не записываются.

Поле не отмечено: выбирается режим записи одного трека. Запись ведется по треку, выбранному в "Track Select".

Metronome:

В поле определяются установки метронома.

Metronome Sound [REC Only, REC/Play, Off]

REC Only: метроном звучит только во время записи.

REC/Play: метроном звучит во время записи и воспроизведения.

Off: метроном звучит только во время предварительного отсчета перед началом записи.

Этот параметр связан с "Metronome Sound" страницы SEQ 5.1: RPPR Pattern (5.1–1b).

Precount [0...2]

Определяет длительность предварительного отсчета в тактах. Если выбрано значение 0, то запись начинается без предварительного отсчета сразу же после нажатия кнопки [START/STOP] (предварительно необходимо нажать кнопку [REC/WRITE]).

Level [000...127]

Устанавливает громкость метронома.

BUS (BUS Select) [L/R, L, R, 1, 2, 1/2]

Определяет выходную шину метронома.

L/R, L, R: звук метронома направляется на OUTPUT (MAIN) L/MONO и/или R.

1, 2, 1/2: звук метронома направляется на OUTPUT (INDIVIDUAL) 1, 2, соответственно.

1.1–6b: UTILITY

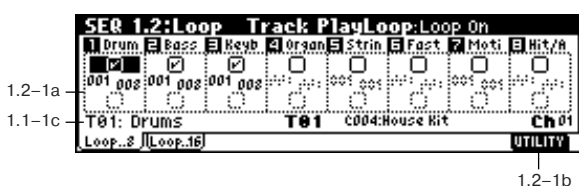
См. "Memory Status", "Solo Selected Track", "Rename Song", "Delete Song", "Copy From Song", "Copy From Combi", "Load Template Song", "Save Template Song", "FF/REW Speed", "Set Location", "GM Initialize" (1.1–1d).

SEQ 1.2: Loop

1.2–1: Loop...8 (Track Play Loop T01...08)

1.2–2: Loop...16 (Track Play Loop T09...16)

Ярлыки используются для определения установок, управляющих циклическим воспроизведением треков 1 — 16. Параметры цикла устанавливаются независимо для каждого из треков 1 — 16.



1.2–1(2)a: Track Play Loop

Loop On [Off, On]

Определяет состояние режима зацикливания отдельно для каждого из треков 1 — 16.

Поле отмечено: воспроизведение трека зацикливается между "Loop Start Meas" и "Loop End Meas".

Loop Start Meas [001...999]

Определяет координаты первого такта цикла.

Loop End Meas [001...999]

Определяет координаты последнего такта цикла.

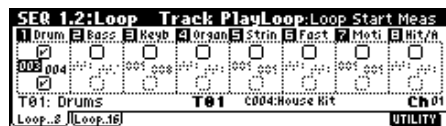
Play Intro [Off, On]

Поле отмечено: после такта, определенного в "Loop Start Meas", регион "Loop Start Meas" — "Loop End Meas" циклично воспроизводится. Это удобно при вставке сбивок перед началом барабанной петли.

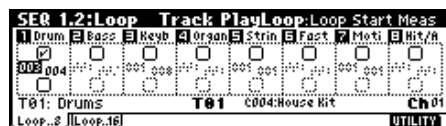
Поле не отмечено: воспроизведение начинается с такта "Loop Start Meas" и сразу зацикливается. Это доступно при отмеченном поле "Track Play Loop" и установке "Loop Start Meas" в отличие от 001 значение.

Пример

Поле "Play Intro" отмечено. Track 1 зацикливается следующим образом: M001–M002–M003–M004–M003–M004–M003–M004...



Поле "Play Intro" не отмечено. Track 1 зацикливается следующим образом: M003 – M004 – M003 – M004 – M003 – M004...



1.2–1(2)b: UTILITY

См. "Memory Status", "Solo Selected Track", "Rename Song", "Delete Song", "Copy From Song", "Copy From Combi", "Load Template Song", "Save Template Song", "FF/REW Speed", "Set Location" (1.1–1d).

SEQ 2.1: Cue List

2.1–1: Cue List

Список воспроизведения (cue list) позволяет организовать режим, в котором несколько песен будут проигрываться последовательно одна за другой. В списке можно определить количество повторов каждой из песен. Всего в TRITON Le можно сформировать 20 списков воспроизведения песен (до 99 песен в каждом).

Каждый пункт списка называется шагом, в котором определяется номер песни и количество ее повторений.

Например, песню можно разбить на несколько частей: вступление, мелодическая линия "А", мелодическая линия "Б", переход, соло, кода, и оформить каждую из них как отдельную песню. Затем, используя список воспроизведения, сформировать целую песню, в которой вступление будет воспроизводиться два раза, мелодическая линия "А" — четыре, мелодическая линия "Б" — четыре, переход — два, мелодическая линия "А" — четыре и т.д. Это поможет значительно сократить время создания новой песни. Команда меню страницы "Convert To Song" (2.1–1e) позволяет преобразовать песни списка воспроизведения в одну песню. Например, можно использовать список воспроизведения для создания аккомпанемента, преобразовать его в одну песню и затем записать сольные партии на свободные треки.



2.1–1a: Location, Meter, Cue List Select, Track Select, Selected Track Information, J (Tempo), Tempo Mode

Location [0001:01.000...9999:16.191]

Определяет текущую позицию указателя песни в списке воспроизведения. При этом используется следующий формат (слева направо): номер такта, доля такта, “тик” (число интервалов, на которые разбивается доля; определяется разрешающей способностью секвенсера).

Диапазон изменения долей такта и “тиков” зависит от метра такта соответствующей песни.

Если параметр “MIDI Clock” (GLOBAL 2.1–1a) установлен в Internal, то при изменении координат указателя песни по MIDI передаются соответствующие сообщения формата Song Position Pointer. Если же этот параметр установлен в External, то при получении по MIDI сообщений Song Position Pointer соответствующим образом модифицируются координаты указателя песни.

Если значение текущей позиции указателя песни списка воспроизведения выходит за рамки диапазона, определенного для Song Position Pointer, то эти сообщения по MIDI не передаются.

Meter (Time Signature) [1/4...16/16]

В поле отображается размер такта воспроизводящейся песни.

Cue List Select [C00...C19: имя]

Используется для выбора списка воспроизведения. Прежде чем запустить воспроизведение списка, необходимо сначала загрузить (со SmartMedia или принять MIDI-дамп с внешнего секвенсера) во внутреннюю память TRITON Le соответствующие данные.

Если параметр “MIDI Clock” (GLOBAL 2.1–1a) установлен в Internal, то при выборе нового списка на этой странице по MIDI передаются сообщения формата Song Select (с номером, соответствующим номеру выбираемого списка) и Song Position Pointer. Если же этот параметр установлен в External, то при получении по MIDI-сообщений Song Select, выбирается список воспроизведения с соответствующим номером.

Track Select [T01...T16: имя]

Определяет трек, который будет использоваться для живого исполнения на клавиатуре инструмента во время воспроизведения. При этом используются установки выбранного трека, определяемые песней текущего шага “Step” (2.1–1c). Если необходимо играть на клавиатуре тембром одной и той же программы, то во всех шагах списка воспроизведения на этот трек необходимо назначить одну и ту же программу.

Selected Track Information

В поле отображается имя банка программы, номер программы и имя трека, выбранного в поле “Track Select” (см. выше).

J (Tempo) [040...240, EXT]

Определяет темп, с которым будет воспроизводиться песня из списка воспроизведения (см. “1.1–1a: Tempo”).

Tempo Mode [Auto, Manu]

Auto: темп воспроизведения определяется темпом текущей песни. Во время воспроизведения изменить его значение (параметр “J”) невозможно.

Manu: установка темпа песни игнорируется и он определяется значением параметра “J”.

2.1–1b: Step, Cue Edit-Song, Rep, FX

Поле используется для формирования списка воспроизведения песен. По умолчанию он состоит из двух шагов: “Step” 01 (S000: NEW SONG) и “Step” 02 (End). Для создания или редакции списка воспроизведения нажмите кнопку [F7] (“EDIT”). При этом песня, выбранная для шага “Step” 01, воспроизведется один раз, а если установить “Rep” в 02 — то два раза.

Нажатием кнопки [F7] (“EDIT”) выберите шаг Step 01 и нажмите кнопку [F4] (“Insert”). Например, если установить “Step” 01 в “Song” S001 и “Rep” в 02, а “Step” 02 в “Song” S002 и “Rep” в 02, то при нажатии на кнопку [START/STOP] сначала воспроизведется два раза песня 1 (S001), а затем тоже два раза песня 2 (S002).

Аналогичным образом можно вставить в список воспроизведения необходимое количество песен и задать число их повторов.

Step [Measure] [01...100 (M0001...M9999)]

Отображает номер шага и его начальный размер. Если воспроизведение остановлено, то шаг, выбранный с помощью “Step” (2.1–1c) обозначается черным треугольничком. Если нажать кнопку [START/STOP], то воспроизведение запустится именно с этого шага. Во время воспроизведения черным треугольничком обозначается проигрываемый в данный момент шаг.

Параметр “M**** (Measure)” показывает начальный размер каждого из шагов списка воспроизведения. Он не редактируется.

Cue Edit-Song

[S000...S199: имя, End, Continue to Step01]

Используется для назначения песни на шаг. Параметр нельзя выбрать при запущенном воспроизведении.

Кроме того можно определить будет ли воспроизведение остановлено при достижении последнего шага списка, или продолжится с шага “Step” 01 (циклическое воспроизведение шагов списка).

End: воспроизведение останавливается при достижении последнего шага списка.

Continue to Step01: при достижении конца списка происходит возврат к шагу “Step” 01 (циклическое воспроизведение шагов списка). Для останова воспроизведения используется кнопка [START/STOP].

Rep (Cue Edit-Repeat)

[01...64, FS]

Определяет количество повторов песни шага.

FS: для управления количеством повторов песни шага используется ножной переключатель. Песня шага зацикливается. Для того, чтобы перейти к следующему шагу, необходимо нажать ножной переключатель. При этом песня шага доигрывается до конца и происходит переход к следующему шагу списка воспроизведения. Для реализации этого необходимо установить параметр “Foot Switch Assign” (GLOBAL 6.1–1a) в Cue Repeat Control.

FX (Cue Edit-Load FX)

[Off, On]

Если это поле отмечено, то при переходе от одного шага к другому загружаются установки эффектов песни нового шага.

Для переключения между установками эффектов необходимо время. Это может вызвать эффект “затягивания” при переходе от одной песни к другой. Для того чтобы избежать этого нежелательного явления, отметьте поле “FX” только для шага 01. В этом случае эффекты загружаются до начала воспроизведения и не переключаются при переходе от одного шага (одной песни) к другому (к другой песне). Как уже только что отмечалось, меняя тип эффекта внутри списка воспроизведения нежелательно. Однако остается возможность использования динамической модуляции или MIDI-сообщений формата Control Change (в частности тех, которые управляют параметрами эффектов — Effect Control). Это позволяет модифицировать параметры эффектов внутри списка воспроизведения песен. Например, можно варьировать глубину ревербератора в разных песнях, изменять частоту LFO и т.д. Для формирования списка воспроизведения, который планируется преобразовать в одну песню, рекомендуется именно такой подход. После выполнения команды меню страницы “Convert to Song” (2.1–1e) установки эффектов, определенные для шага 01, становятся общими для всей песни.

В некоторых случаях при переходе от одной песни к другой возникает задержка, даже если поле “FX” не отмечено. Также может случиться, что музыкальные данные в момент перехода воспроизводятся не в ритме и т.д. Для решения проблемы можно попытаться откорректировать музыкальные данные песен. Однако более эффективным и надежным является опция преобразования списка воспроизведения в одну песню. Для этого необходимо выполнить команду “Convert to Song” (2.1–1e).

2.1–1c: Step (Current Step)

Step (Current Step)

[01...100]

Определяет текущий шаг списка воспроизведения песен, который будет вставляться, удаляться или копироваться. Если необходимо запустить воспроизведение не с первого шага списка, задайте его номер и нажмите кнопку [START/STOP].

Last Step

[Last: 001...100]

Отображает последний шаг.

2.1–1d: EDIT/DONE, INSERT, CUT, COPY

EDIT/DONE ([F7])

Используется для создания или редакции списка воспроизведения. При нажатии данной кнопки дисплей попеременно отображает "EDIT" и "DONE". По окончании процесса редакции нажмите кнопку "DONE" ([F7]).

INSERT ([F4])

При нажатии на кнопку [F4] ("Insert") данные шага, загруженные в буфер с помощью кнопок [F6] ("Copy") или [F5] ("Cut"), вставляются в позицию списка воспроизведения, определяемую значением параметра "Current Step". Если буфер пуст, то вставляются данные шага, принятые по умолчанию.

CUT ([F5])

При нажатии на кнопку [F5] ("Cut") шаг, номер которого определяется значением параметра "Current Step", из списка воспроизведения удаляется и его данные заносятся в буфер. Если сразу после команды удаления шага нажать кнопку [F4] ("Insert"), то данные шага восстановятся в прежней позиции списка воспроизведения.

COPY ([F6])

При нажатии на кнопку [F6] ("Copy") данные шага, номер которого определяется значением параметра "Current Step", записываются в буфер. Для вставки этих данных в позицию списка воспроизведения, определяемую значением параметра "Current Step", нажмите кнопку [F4] ("Insert").

2.1–1e: UTILITY

См. "Memory Status", "FF/REW Speed", "Set Location" (1.1–1d).



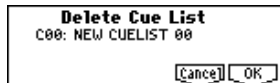
Rename Cue List

Команда используется для редактирования имени выбранного списка воспроизведения песен. В диалоговом окне "Rename Cue List" нажмите кнопку [F5] ("Name") и введите имя. Имя может состоять максимум из 16 символов.

Delete Cue List

Команда используется для удаления выбранного списка воспроизведения песен.

1) Выберите команду "Delete Cue List". Откроется диалоговое окно.

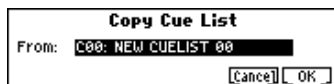


2) Для уничтожения выбранного списка воспроизведения нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отказа — кнопку [F7] ("Cancel").

Copy Cue List

Команда используется для копирования установок списка воспроизведения песен в выбранный. Помните, что при выполнении команды данные текущего списка воспроизведения стираются и замещаются данными источника.

1) Выберите команду "Copy Cue List". Откроется диалоговое окно.



2) В поле "From" определите список воспроизведения, данные которого будут копироваться (источник).

3) Для копирования нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отказа — кнопку [F7] ("Cancel").

Convert to Song (Convert Cue List to Song)

Команда используется для преобразования списка воспроизведения, состоящего из нескольких песен, в одну песню. В список воспроизведения нельзя дописать дополнительные треки. Однако это можно сделать, преобразовав его в песню и записать необходимые партии на свободные треки. Также эта опция необходима, если требуется сохранить список воспроизведения на SmartMedia в формате SMF. В процессе преобразования установки треков и эффектов песни шага "Step" 01 копируются в начало формируемой песни и используются для всех остальных шагов.

Команда "Convert To Song" осуществляет преобразование списка воспроизведения в одну песню следующим образом.

В качестве параметров песни/трека используются соответствующие установки песни шага "Step" 01.

MIDI-каналы всех треков устанавливаются в соответствии с параметрами песни шага "Step" 01. Если последующие шаги ис-

пользуют другие установки, то может случиться, что будет невозможно адекватно преобразовать список воспроизведения в одну песню. Поэтому, насколько это возможно, попробуйте сохранить назначения MIDI-каналов на треки в списке воспроизведения.

Приведенные ниже параметры треков не участвуют в преобразовании. Также, как и в случае с назначениями MIDI-каналов на треки, рекомендуется поддерживать соответствие этих параметров для всех песен списка воспроизведения, который планируется преобразовать в одну песню.

SOLO On/Off, Status, MIDI Channel, Bank(EX2) LSB, Bank(EX2) MSB, Force OSC Mode, OSC Select, Delay, Use Programs Scale, Key Zone, Velocity Zone, MIDI Filter 1–4

Преобразование параметров песни/трека в события трека

Второй и последующие повторы песни шага "Step" 01, установки песен шага "Step" 02 и последующих шагов преобразуются в события трека (музыкальные данные). Преобразованию подлежат данные следующих типов.

Track 1–16: Bank/Program, Pan, Volume, Portamento, Detune, Bend Range

Master Track: Tempo, Meter

Если параметр панорамы "Pan" (1.1–4(5)a) установлен в RND, то это значение преобразуется в C064. Если параметр эффекта портаменто "Portamento" (3.1–3(4)a) установлен в PRG или если параметр "Bend Range" (3.1–5(6)a) установлен в PRG или отрицательное значение, то это на преобразовании не отражается.

Параметр "Detune" (3.1–5(6)a) подразделяется на RPN Fine Tuning и Coarse Tuning, а затем преобразуется в события. Например, если "Detune" равен +600, то в результате преобразования Fine Tuning установится в 00, а Coarse Tuning — в 6. Fine Tuning модифицирует высоту воспроизведения (расстройка, Detune), а Coarse Tuning — изменяет высоту воспроизводимой ноты (транспонирование, Transpose). По этой причине при воспроизведении некоторых программ, таких как программы ударных, воспроизведение списка песен может отличаться от воспроизведения песни, полученной при его преобразовании.

Преобразование "Track Play Loop" (SEQ 1, 2: Loop)

Если включена функция циклического воспроизведения трека (параметр "Loop On"), то такты, расположенные между "Loop Start Meas" и "Loop End Meas" (зацикленная часть трека), "размножаются" вплоть до последнего такта мастер-трека.

Например, зациклены такты M005 — M008 и мастер-трек состоит из 10 тактов. Тогда в результате преобразования списка воспроизведения в одну песню, данные зацикленной области расположатся с начала трека следующим образом: M005, 6, 7, 8, M005, 6, 7, 8, M005, 6.

Преобразование паттернов

Паттерны песни шага "Step" 01 копируются в паттерны формируемой песни. Если шаг "Step" 01 повторяется два и более раза, или если треки песни шага "Step" 02 и следующих ним содержат паттерны, то они "разворачиваются" в события трека (музыкальные данные).

Установки "Transpose"

Если параметр "Transpose" (3.1–5(6)a) треков шага "Step" 02 и следующих за ним отличается от установок шага "Step" 01, то номера нот этих шагов будут сдвинуты.

Например, если "Transpose" шага "Step" 01 = +1, а "Transpose" шага "Step" 02 = -1, то номера нот трека шага "Step" 02 сдвинутся вниз на 2.

Если параметр "Rep" установлен в FS (Foot Switch), то эта установка преобразуется в "Rep" 1.

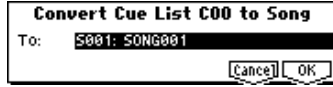
При преобразовании списка воспроизведения в одну песню с помощью команды "Convert to Song", установки повторов шагов, установки паттернов и режима циклического воспроизведения части трека преобразуются в события, такие как нотные данные. По этой причине объем данных значительно возрастает и в некоторых случаях для осуществления преобразования внутренней памяти TRITON Le может оказаться недостаточно. Это происходит обычно, если список воспроизведения состоит из длинных песен, либо часто встречаются многократные повторы, либо в песнях интенсивно используются паттерны и т.д.

Поэтому при формировании списка воспроизведения песен рекомендуется время от времени выполнять команду преобразования "Convert to Song", чтобы следить за объемом свободной памяти.

Если список воспроизведения состоит более чем из 999 тактов, то преобразовать его в песню невозможно.

1) Выберите список воспроизведения (C00 — C19), который необходимо преобразовать в песню.

2) Выберите команду "Convert to Song". Откроется диалоговое окно.



3) В поле "To" определите песню, в которую будет сохранен результат преобразования. При выборе новой песни откроется диалоговое окно, в котором запрашивается подтверждение этой установки. Для создания новой песни и выполнения команды преобразования нажмите кнопку [F8] ("OK").

Если выбрана существующая песня, содержащая установки и/или музыкальные данные, то при выполнении команды они стираются и на их мест записываются данные песни, сформированной в результате преобразования списка воспроизведения. Будьте внимательны, чтобы не затереть важные данные.

4) Для выполнения команды "Convert to Song" нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отказа — кнопку [F7] ("Cancel"). Чтобы вернуться к состоянию, которое было до выполнения команды, нажмите кнопку [COMPARE].

Copy Song

Команда используется для формирования песни на основе части песни списка воспроизведения. Допустим имеется песня на 8 тактов и необходимо повторить такты 5 — 8. Для этого необходимо выполнить команду "Copy Song" для создания песни длиной 4 такта. Затем можно назначить эту песню на любой из шагов списка воспроизведения и определить количество его повторов.

1) С помощью параметра "Step" выберите шаг, содержащий требуемую песню.

2) Выберите команду копирования "Copy Song". Откроется диалоговое окно.



3) В поле "From Measure" задайте первый такт копируемой части песни, а в поле "To End of Meas" — последний.

4) В поле "To" определите песню, в которую будут записаны результаты преобразования. При выборе новой песни откроется диалоговое окно, в котором запрашивается подтверждение этой установки. Для создания новой песни и выполнения команды копирования нажмите кнопку [F8] ("OK").

Если выбрана существующая песня, содержащая установки и/или музыкальные данные, то при выполнении команды они стираются и на их место записываются данные песни, сформированной в результате копирования части песни шага. Будьте внимательны, чтобы не стереть важные данные.

5) Если отмечено поле "Replace to original Song in Cue", то при выполнении команды песня, на которую указывает параметр "Step", будет замещена вновь сформированной. Если поле не отмечено, то созданную песню можно будет занести в список воспроизведения позже.

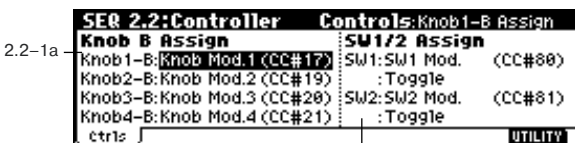
6) Для выполнения команды "Copy Song" нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отказа — кнопку [F7] ("Cancel").

SEQ 2.2: Controller

2.2-1: Ctrls (Controls)

Установки страниц определяют функциональное назначение кнопок [SW1] и [SW2] и регуляторов REALTIME CONTROL [1] — [4] в режиме "B".

При манипуляциях с этими контроллерами передаются соответствующие MIDI-сообщения.



2.2-1b

2.2-1c

2.2-1b: Knob B Assign

Установки определяют функциональное назначение (в основном различные сообщения Control Change) регуляторов REALTIME CONTROL [1] — [4] в режиме "B". При манипуляциях с регуляторами REALTIME CONTROLS [1] — [4] в режиме "B" выполняются назначенные на них функции.

Knob1-B (Knob1-B Assign) [Off...MIDI CC#95]

Knob2-B (Knob2-B Assign) [Off...MIDI CC#95]

Knob3-B (Knob3-B Assign) [Off...MIDI CC#95]

Knob4-B (Knob4-B Assign) [Off...MIDI CC#95]

См. "Knob B Assign" (PROG 2.2-1a).

2.2-1b: SW1/2 Assign

Установки поля определяют функциональное назначение кнопок [SW1] и [SW2].

В режиме секвенсера установки, определяющие функциональное назначение кнопок [SW1] и [SW2], для программ, назначенных на каждый из треков, недействительны. Поэтому их необходимо задать заново.

SW1 (SW1 Assign)

[Off, ..., AfterT Lock]

SW1 Mode

[Toggle, Momentary]

SW2 (SW2 Assign)

[Off, ..., AfterT Lock]

SW2 Mode

[Toggle, Momentary]

См. "SW 1/2 Assign" (PROG 2.2-1b).

2.2-1c: UTILITY

См. "Memory Status", "Solo Selected Track", "Rename Song", "Delete

Song", "Copy From Song", "Copy From Combi", "Load Template Song", "Save Template Song", "FF/REW Speed", "Set Location" (1.1-1d).

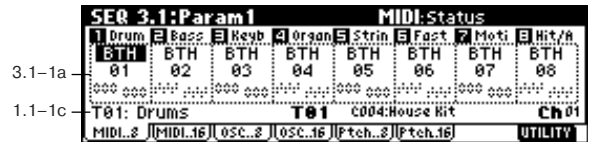


SEQ 3.1: Param 1

3.1-1: MIDI..8 (MIDI T01...08)

3.1-2: MIDI..16 (MIDI T09...16)

На этих ярлыках определяются MIDI-установки каждого трека.



3.1-1a

1.1-1c

3.1-1b

3.1-1(2)a: Status, MIDI Channel, Bank(EX2) MSB/LSB

Status

[INT, Off, BTH, EXT, EX2]

Определяет состояние MIDI и внутреннего генератора для каждого из треков.

INT: при воспроизведении данных трека, или когда с помощью "Track Select" (1.1-1c) выбирается трек, состояние которого установлено в INT и производятся манипуляции с клавиатурой и контроллерами, звучит внутренний генератор TRITON Le. При этом MIDI-данные на внешнее оборудование не передаются.

Off: программа не звучит и MIDI-данные не передаются.

BTH: выполняются действия обеих установок — INT и EXT. При воспроизведении данных трека, или когда с помощью "Track Select" выбирается трек, состояние которого установлено в BTH и производятся манипуляции с клавиатурой и контроллерами контроллерами, звучит внутренний генератор TRITON Le. При этом на внешнее оборудование передаются соответствующие MIDI-данные.

EXT: при воспроизведении данных трека, или когда с помощью "Track Select" выбирается трек, состояние которого установлено в EXT и производятся манипуляции с клавиатурой и контроллерами, внутренний генератор TRITON Le не звучит, однако на внешнее оборудование передаются соответствующие MIDI-данные.

При переходе в начало песни или выборе новой, по трекам, состояние которых установлено в EXT передаются MIDI-сообщения.

ния Program Change, Volume, Panpot, Portamento, Send 1/2, Post IFX Pan и Post IFX Send 1/2.

EX2: становится доступным параметр "Bank Select". При выборе банков А — g(d) по MIDI передаются сообщения Bank Select не с номером загружаемого банка, а с номером, определяемым параметром "Bank Select". Во всех других отношениях это значение аналогично значению EXT.

MIDI-данные передаются и принимаются по MIDI-каналу, номер которого определяется параметром "MIDI Channel" для каждого трека.

Status	Записанные данные. Манипуляции с контроллерами и клавиатурой.		Принимаемые данные	
	Внутренний генератор	MIDI OUT	Внутренний генератор	MIDI OUT
INT	•	x	•	—
EXT, EX2	x	•	x	—
BTH	•	•	•	—

MIDI Channel [01...16]

Определяет MIDI-канал, который будет использоваться треком для приема и передачи музыкальных данных. Заданный здесь MIDI-канал будет принимающим, если "Status" установлен в INT; передающим — если в EXT или EX2; или принимающим и передающим одновременно, если "Status" равен BTH. Треки с установками INT и одинаковыми значениями параметров "MIDI Channel" при получении MIDI-данных будут звучать и управляться одинаково.

Bank(EX2) MSB [000...127]

Bank(EX2) LSB [000...127]

Если параметр "Status" установлен в EX2, то эти параметры определяют номер банка, который передается по MIDI. Если "Status" принимает другое, отличное от EX2 значение, то установки значения не имеют.

3.1-1(2)b: UTILITY

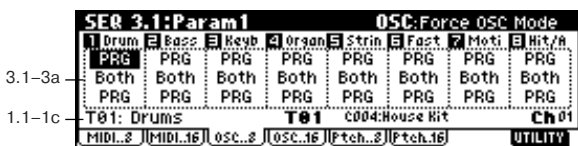
См. "Memory Status", "Solo Selected Track", "Rename Song", "Delete Song", "Copy From Song", "Copy From Combi", "Load Template Song", "Save Template Song", "FF/REW Speed", "Set Location" (1.1-1d).



3.1-3: OSC..8 (OSC T01...08)

3.1-4: OSC..16 (OSC T09...16)

На ярлыках задаются параметры, определяющие характер звучания каждого из треков.



3.1-3(4)a: Force OSC Mode, OSC Select, Portamento

Force OSC Mode [PRG, Poly, Mono, LGT]

Определяет "Voice Assign Mode" (PROG 2.1-1b) программы каждого из треков 1 — 16 (см. COMBI 3.1-2a).

OSC Select [Both, OSC1, OSC2]

Определяет режим работы генераторов программы каждого из треков 1 — 16. Если "Oscillator Mode" (PROG 2.1-1a) установлен в Double, то можно использовать установки обоих генераторов (COMBI 3.1-2a).

Portamento [PRG, Off, 001...127]

Определяет установки эффекта портаменто для каждого из треков 1 — 16 (см. COMBI 3.1-2a). Эти установки используются при воспроизведении или записи песни, начиная с ее начала. Если в процессе записи были изменены параметры эффекта портаменто, то они записываются на трек в качестве музыкальных данных. (Если была выбрана опция PRG, то эти события не

записываются.) Можно отредактировать установки портаменто и во время воспроизведения, однако если на треке встретятся данные, управляющие состоянием (Portamento On/Off) или скоростью (Portamento Time) эффекта, результаты редактирования соответствующим образом модифицируются.

Если параметр трека "Status" ((3.1-1a) установлен в INT или BTH, то установками эффекта можно управлять по MIDI с помощью сообщений Control Change (CC#5) (Portamento Time) и CC#65 (Portamento Switch). (Если была выбрана опция PRG, то эти сообщения игнорируются.)

По трекам, у которых "Status" установлен в BTH, EXT или EX2, при загрузке новой песни или переходе в ее начало по MIDI передаются соответствующие сообщения. Если параметр "Portamento" установлен в Off, то передается сообщение CC#65 со значением 0. Если выбирается значение из диапазона 000 — 127, то передаются сообщения CC#65 со значением 127 и CC#05 со значениями 1 — 127. Если "Portamento" равен PRG, то сообщения не передаются. Все эти данные передаются по MIDI-каналу, номер которого для каждого из треков определяется значением параметра "MIDI Channel" (3.1-1a).

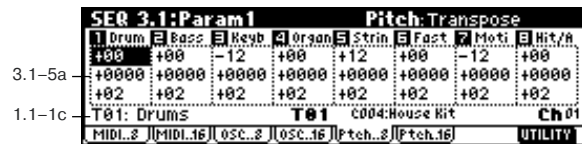
3.1-3(4)b: UTILITY

См. "Memory Status", "Solo Selected Track", "Rename Song", "Delete Song", "Copy From Song", "Copy From Combi", "Load Template Song", "Save Template Song", "FF/REW Speed", "Set Location" (1.1-1d).

3.1-5: Ptch..8 (Pitch T01...08)

3.1-6: Ptch..16 (Pitch T09...16)

На ярлыках определяются установки для каждого из треков, связанные с высотой тона.



3.1-5(6)a: Transpose, Detune, Bend Range

Transpose [-24...+24]

Определяет высоту настройки каждого из треков в полутонах.

Detune (BPM Adj.) [-1200... +1200]

Устанавливает высоту настройки каждого из треков в сотых долях полутона.

0: стандартная высота настройки.

Для автоматического вычисления значения параметра в единицах темпа BPM (число ударов в минуту) можно использовать команду меню страницы "Detune BPM Adjust" (3.1-5(6)b).

Параметры "Transpose" и "Detune" не модифицируют нотные данные, передаваемые по MIDI. Этими параметрами можно управлять с помощью MIDI-сообщений RPN. При управлении параметрами "Oscillator Mode" (PROG 2.1-1a) программ, назначенных на треки 1 — 16, действуют следующие принципы.

- Если "Oscillator Mode" установлен в Single или Double, то для определения значения "Transpose" можно использовать сообщения MIDI RPN Coarse Tune, а для "Detune" — сообщения MIDI RPN Fine Tune.

- Если "Oscillator Mode" установлен в Drums, то значением параметра "Detune" можно управлять с помощью сообщений MIDI RPN Coarse Tune и Fine Tune. Максимальный диапазон регулировки параметра равен ±1 октаве, когда складываются значения Coarse Tune и Fine Tune.

Bend Range [PRG, -24...+24]

Определяет диапазон изменения частоты при манипулировании с колесом высоты тона (pitch bender).

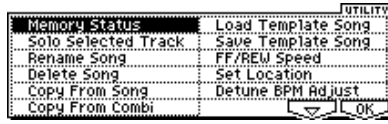
PRG: диапазон задается параметрами программы.

-24...+24: независимо от установок программы, диапазон изменения частоты определяется выбранным значением.

Значением параметра можно управлять с помощью сообщений MIDI RPN Pitch Bend Range. Если параметр установлен в PRG, то эти сообщения игнорируются.

3.1–5(6)b: UTILITY

См. “Memory Status”, “Solo Selected Track”, “Rename Song”, “Delete Song”, “Copy From Song”, “Copy From Combi”, “Load Template Song”, “Save Template Song”, “FF/REW Speed”, “Set Location” (1.1–1d).



Detune BPM Adjust

Команда используется при необходимости изменить темп (BPM — число ударов в минуту) фразы или ритмического паттерна, которые построены на фразовых или ритмических циклических сэмплах/мульти-сэмпах, созданных в режиме сэмплирования или загруженных в режиме Media. Эта команда изменяет BPM, модифицируя частоту. Команда доступна в том случае, если выбран параметр “Detune” соответствующего трека. Процедура выполнения команды была подробно описана в (COMBI 3.1–3b).

SEQ 3.2: Param2

3.2–1: Othr..8 (Other T01...08)

3.2–2: Othr..16 (Other T09...16)

Определяются дополнительные установки каждого из треков, не вошедшие в ранее описанные ярлыки.



3.2–1(2)a: Delay [ms], Use Prog's Scale

Delay [ms] [0000...5000, KeyOff]

Определяет для каждого из треков время задержки, определяющее интервал времени с момента получения ноты (событие note-on) и до момента начала ее воспроизведения.

KeyOff: нота начинается воспроизводиться в момент ее снятия (событие note-off). В этом случае нота звучит бесконечно долго, если значение сусейна огибающей амплитуды программы отлично от нуля. Установка используется при построении программ, моделирующих звук клавиесина.

Стандартно параметр устанавливается в значение 0.

Use Prog's Scale [On, Off]

Параметр определяет — откуда будут браться установки строя песни (параметр “Type”).

Поле отмечено: используются установки строя программы.

Поле не отмечено: используются установки строя песни, определяемые параметром “Type” (3.2–1(2)b).

3.2–1(2)b: Scale

Определяет строй песни.

Type [Equal Temperament...User Octave 15]

Определяет тип строя (см. “Type” в PROG 2.1–1c).

Key [C...B]

Определяет тонику выбранного строя (см. “Key” в PROG 2.1–1c).

Random [0...7]

Определяет расстройку частоты при взятии ноты (событие note-on). Расстройка изменяется случайным образом. С ростом параметра увеличивается диапазон изменения частоты (см. “Random” в PROG 2.1–1c).

3.2–1(2)c: UTILITY

См. “Memory Status”, “Solo Selected Track”, “Rename Song”, “Delete Song”, “Copy From Song”, “Copy From Combi”, “Load Template Song”, “Save Template Song”, “FF/REW Speed”, “Set Location” (1.1–1d).

SEQ 3.3: Key Zone

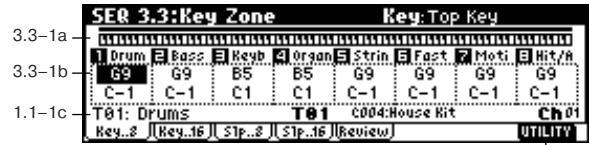
На ярлыках определяется диапазон звучания каждого из треков. Параметры “Top/Bottom Key” определяют диапазон клавиатуры, в котором воспроизводятся треки 1 — 16, а “Top/Bottom

Slope” — протяженность переходного диапазона, в течении которого громкость достигает установленного значения.

Установки не влияют на процессы приема/передачи MIDI-информации. Независимо от этих установок, все принимаемые ноты записываются в секвенсер TRITON Le, и обратно — все ноты встроенного секвенсера передаются.

3.3–1: Key..8 (Key T01...08)

3.3–2: Key..16 (Key T09...16)



3.3–1c

3.3–1(2)a: Key Zone Map

Представляет графическое отображение диапазонов нот и velocity (скорость нажатия) каждого из треков 1 — 16. Для обозначения переходных диапазонов используется серый оттенок. См. COMBI 3.3–1a.

3.3–1(2)b: Top Key, Bottom Key

Top Key [C–1...G9]

Определяет верхнюю границу диапазона соответствующего трека.

Bottom Key [C–1...G9]

Определяет нижнюю границу диапазона соответствующего трека. Более детально эти параметры обсуждались в “COMBI 3.3: Ed-Key Zone”.

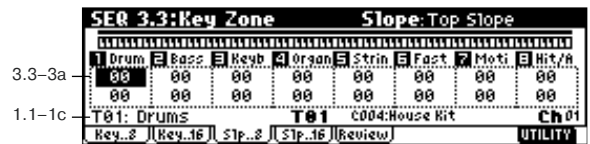
Значение любого из этих параметров можно определить, взяв на клавиатуре ноту соответствующей высоты при нажатой кнопке [ENTER].

3.3–1(2)c: UTILITY

См. “Memory Status”, “Solo Selected Track”, “Rename Song”, “Delete Song”, “Copy From Song”, “Copy From Combi”, “Load Template Song”, “Save Template Song”, “FF/REW Speed”, “Set Location” (1.1–1d).

3.3–3: Slp..8 (Slope T01...08)

3.3–4: Slp..16 (Slope T09...16)



3.3–3b

3.3–3(4)a: Top Slope, Bottom Slope

Top Slope [00...72]

Определяет протяженность переходного диапазона в полутонах. Внутри него громкость увеличивается до установленной, начиная с ноты, заданной параметром “Top Key”.

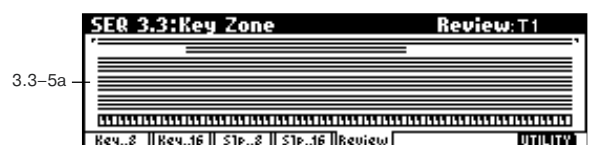
Bottom Slope [00...72]

Определяет протяженность переходного диапазона. Внутри него громкость увеличивается до установленной, начиная с ноты, заданной параметром “Bottom Key”.

3.3–3(4)b: UTILITY

См. “Memory Status”, “Solo Selected Track”, “Rename Song”, “Delete Song”, “Copy From Song”, “Copy From Combi”, “Load Template Song”, “Save Template Song”, “FF/REW Speed”, “Set Location” (1.1–1d).

3.3–5: Review



3.3–5b

3.3–5a: Key Zone Map (All)

T1...16

Представляет графическое отображение диапазонов нот треков 1 — 16. Для обозначения диапазонов нот используются линии, а для переходных диапазонов — серый оттенок.

3.3–5b: UTILITY

См. “Memory Status”, “Solo Selected Track”, “Rename Song”, “Delete Song”, “Copy From Song”, “Copy From Combi”, “Load Template Song”, “Save Template Song”, “FF/REW Speed”, “Set Location” (1.1–1d).

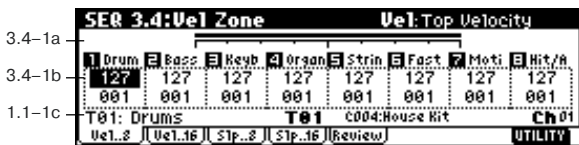
SEQ 3.4: Vel Zone

Параметры Top/Bottom Velocity определяют диапазон velocity (скорость нажатия) для соответствующего трека, а параметры Top/Bottom Slope — продолжительность переходного диапазона, в течении которого громкость достигает установленного значения.

Установки не влияют на процессы приема/передачи MIDI-информации. Независимо от этих установок, все принимаемые ноты записываются в секвенсер TRITON Le, и все ноты встроенного секвенсера передаются.

3.4–1: Vel..8 (Vel T01...08)

3.4–2: Vel..16 (Vel T09...16)



3.4–1a

3.4–1b

1.1–1c

3.4–1c

3.4–1(2)a: Velocity Zone Map (1)

Представляет графическое отображение velocity (скорость нажатия) каждого из треков 1 — 16. Для обозначения переходных диапазонов используется серый оттенок. См. COMBI 3.4–1a.

3.4–1(2)b: Top Velocity, Bottom Velocity

Top Velocity [1...127]

Определяет диапазон velocity, с которым воспроизводится каждый из треков 1 — 16.

Bottom Velocity [1...127]

Определяет минимальное значение velocity, с которым воспроизводится каждый из треков 1 — 16. См. “COMBI 3.4: Ed-Vel Zone”.

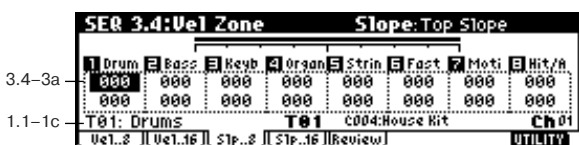
Параметр можно установить, нажав с соответствующей скоростью (velocity) на ноту клавиатуры инструмента, при нажатой кнопке [ENTER].

3.4–1(2)c: UTILITY

См. “Memory Status”, “Solo Selected Track”, “Rename Song”, “Delete Song”, “Copy From Song”, “Copy From Combi”, “Load Template Song”, “Save Template Song”, “FF/REW Speed”, “Set Location” (1.1–1d).

3.4–3: Slp..8 (Slope T01...08)

3.4–4: Slp..16 (Slope T09...16)



3.4–3a

1.1–1c

3.4–3b

3.4–3(4)a: Top Slope, Bottom Slope

Top Slope [0...120]

Определяет протяженность переходного диапазона (число шагов velocity). Внутри него громкость увеличивается до установленной, начиная с velocity, заданной параметром “Top Velocity”.

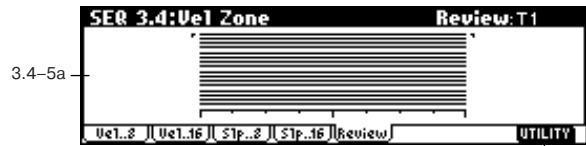
Bottom Slope [0...120]

Определяет протяженность переходного диапазона (число шагов velocity). Внутри него громкость увеличивается до установленной, начиная с velocity, заданной параметром “Bottom Velocity”.

3.4–3(4)b: UTILITY

См. “Memory Status”, “Solo Selected Track”, “Rename Song”, “Delete Song”, “Copy From Song”, “Copy From Combi”, “Load Template Song”, “Save Template Song”, “FF/REW Speed”, “Set Location” (1.1–1d).

3.4–5: Review



3.4–5a

3.4–5b

3.4–5a: Velocity Zone Map (All)

T1...16

Представляет графическое отображение диапазонов velocity треков 1 — 16. Для обозначения диапазонов нот используются линии, а для переходных диапазонов — серый оттенок.

3.4–5b: UTILITY

См. “Memory Status”, “Solo Selected Track”, “Rename Song”, “Delete Song”, “Copy From Song”, “Copy From Combi”, “Load Template Song”, “Save Template Song”, “FF/REW Speed”, “Set Location” (1.1–1d).

SEQ 4.1: MIDI Filter 1

На странице устанавливаются параметры фильтров, определяющих типы принимаемых MIDI-данных для каждого из треков 1 — 16. Например, даже если два трека назначены на один и тот же MIDI-канал, можно задать значения фильтров таким образом, что демпферная педаль будет управлять только одним из них.

Действие MIDI-фильтров на события, уже записанные на трек, не распространяются. Установки MIDI-фильтров не изменяют режим передачи MIDI-сообщений уже записанных на трек. Они влияют на передачу MIDI-сообщений, генерируемых при смене программ, регулировке параметров панорамы, громкости, портаменто и посылов 1/2 треков, если параметр “3.1–1(2)a” ((3.1–1(2)a) установлен в BTH, EXT, или EX2).

Поле отмечено: разрешается прием соответствующих MIDI-данных. MIDI-сообщения данного типа воздействуют на программу трека при выполнении следующих условий: параметр “Status” (3.1–1(2)a) установлен в INT или BTH; отмечено поле, разрешающее прием сообщений этого типа для данного трека; и сообщения передаются по MIDI-каналу, назначенному на этот трек или генерируются при манипулировании контроллерами TRITON Le. Действие установок фильтров на функцию динамической модуляции эффекта не распространяется. Режим приема/передачи MIDI-сообщений для всего TRITON Le определяется параметром “MIDI Filter” (GLOBAL 2.1–1b). Если программируемые контроллеры, для которых установки фильтров определяются на ярлыках MIDI Filter 3 и MIDI Filter 4, назначены на управление MIDI-сообщениями Control Change, то фильтруются именно эти сообщения. В этом случае установки ярлыков MIDI Filter 1 и MIDI Filter 2 имеют более высокий приоритет. Далее, если на одно и то же сообщение Control Change назначено несколько контроллеров, то для того, чтобы эти сообщения принимались, достаточно отметить соответствующее поле хотя бы одного программируемого контроллера.

Поле не отмечено: прием MIDI-данных запрещен.

4.1–1: M1–1..8 (MIDI Filter1–1 T01...08)

4.1–2: M1–1..16 (MIDI Filter1–1 T09...16)



4.1–1a

1.1–1c

4.1–1b

4.1–1(2)a: Program Change, After Touch

Program Change [Off, On]

Определяет наличие приема MIDI-сообщений Program Change.

After Touch [Off, On]

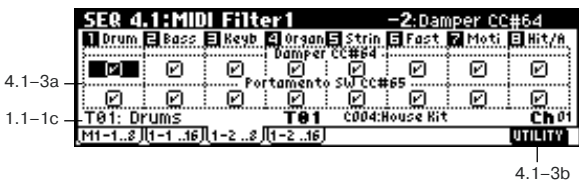
Определяет наличие приема MIDI-сообщений After Touch.

4.1–1(2)b: UTILITY

См. “Memory Status”, “Solo Selected Track”, “Rename Song”, “Delete Song”, “Copy From Song”, “Copy From Combi”, “Load Template Song”, “Save Template Song”, “FF/REW Speed”, “Set Location” (1.1–1d).

4.1–3: 1–2..8 (MIDI Filter1–2 T01...08)

4.1–4: 1–2..16 (MIDI Filter1–2 T09...16)



4.1–3(4)a: Damper, Portamento SW

Damper CC#64 [Off, On]

Определяет — будут или не будут приниматься по MIDI сообщения CC#64 Hold (демпферная педаль).

Portamento SW CC#65 [Off, On]

Определяет — будут или не будут приниматься по MIDI сообщения CC#65 Portamento On/Off (эффект портаменто включен/выключен).

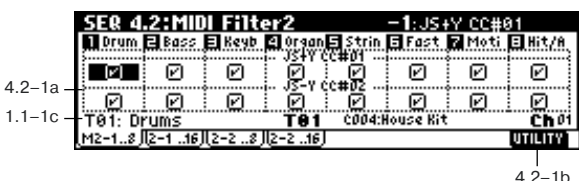
4.1–3(4)b: UTILITY

См. “Memory Status”, “Solo Selected Track”, “Rename Song”, “Delete Song”, “Copy From Song”, “Copy From Combi”, “Load Template Song”, “Save Template Song”, “FF/REW Speed”, “Set Location” (1.1–1d).

SEQ 4.2: MIDI Filter2

4.2–1: M2–1..8 (MIDI Filter2–1 T01...08)

4.2–2: M2–1..16 (MIDI Filter2–1 T09...16)



4.2–1(2)a: JS+Y, JS-Y

JS+Y CC#01 [Off, On]

Определяет — будут или не будут приниматься по MIDI сообщения CC#1 (перемещение джойстика TRITON Le вдоль вертикальной оси в положительном направлении +Y (от себя) или манипуляции с REALTIME CONTROL [1] — [4] в режиме “B”, запрограммированными на выполнение этой функции).

JS-Y CC#02 [Off, On]

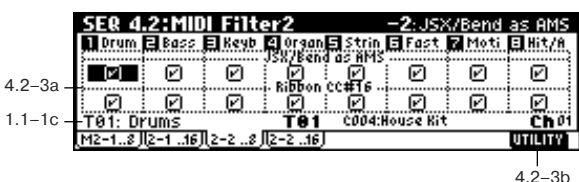
Определяет — будут или не будут приниматься по MIDI сообщения CC#2 (перемещение джойстика TRITON Le вдоль вертикальной оси в отрицательном направлении -Y (на себя) или манипуляции с REALTIME CONTROL [1] — [4] в режиме “B”, запрограммированными на выполнение этой функции).

4.2–1(2)b: UTILITY

См. “Memory Status”, “Solo Selected Track”, “Rename Song”, “Delete Song”, “Copy From Song”, “Copy From Combi”, “Load Template Song”, “Save Template Song”, “FF/REW Speed”, “Set Location” (1.1–1d).

4.2–3: 2–2..8 (MIDI Filter2–2 T01...08)

4.2–4: 2–2..16 (MIDI Filter2–2 T09...16)



4.2–3(4)a: JSX/Bend as AMS, Ribbon

JSX/Bend as AMS [Off, On]

Позволяет с помощью входящих MIDI-сообщений Pitch Bend (перемещения джойстика TRITON Le вдоль горизонтальной оси X) управлять источником альтернативной модуляции AMS, который был выбран для JS X. Сама по себе эта установка не является фильтром MIDI-сообщений Pitch Bend.

Ribbon CC#16 [Off, On]

Определяет — будут или не будут приниматься по MIDI сообщения CC#16 (манипуляции с ленточным контроллером или с регуляторами REALTIME CONTROL [1] — [4] в режиме “B”, запрограммированными на выполнение этой функции).

4.2–3(4)b: UTILITY

См. “Memory Status”, “Solo Selected Track”, “Rename Song”, “Delete Song”, “Copy From Song”, “Copy From Combi”, “Load Template Song”, “Save Template Song”, “FF/REW Speed”, “Set Location” (1.1–1d).

SEQ 4.3: MIDI Filter3

Определяет порядок приема/передачи MIDI-сообщений для REALTIME CONTROL [1] — [4] в режимах “A” и “B”. В режиме “A” функциональное назначение этих контроллеров фиксировано, а для режима “B” — устанавливается на ярлыке 2.2: Controller Controls.

4.3–1: M3–1..8 (MIDI Filter3–1 T01...08)

4.3–2: M3–1..16 (MIDI Filter3–1 T09...16)

4.3–3: M3–2..8 (MIDI Filter3–2 T01...08)

4.3–4: M3–2..16 (MIDI Filter3–2 T09...16)

4.3–1(2)a: Real-time Control Knob 1, 2

Knob1 [Off, On]

Определяет — будут или не будут приниматься по MIDI сообщения CC#74 (граничная частота обрезного фильтра высоких частот) в режиме “A” или MIDI-сообщения Control Change с соответствующим номером в режиме “B”.

Knob2 [Off, On]

Определяет — будут или не будут приниматься по MIDI сообщения CC#71 (граничная частота обрезного фильтра высоких частот с резонансом или граничная частота обрезного фильтра низких частот) в режиме “A” или MIDI-сообщения Control Change с соответствующим номером в режиме “B”.

4.3–3(4)a: Real-time Control Knob 3, 4

Knob3 [Off, On]

Определяет — будут или не будут приниматься по MIDI сообщения CC#79 (глубина модуляции с помощью огибающей фильтра) в режиме “A” или MIDI-сообщения Control Change с соответствующим номером в режиме “B”.

Knob4 [Off, On]

Определяет — будут или не будут приниматься по MIDI сообщения CC#72 (время затухания огибающих фильтра и амплитуды) в режиме “A” или MIDI-сообщения Control Change с соответствующим номером в режиме “B”.

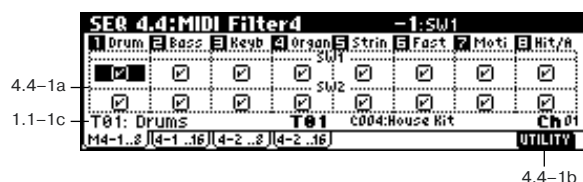
4.3–1(2)b, 4.3–3(4)b: UTILITY

См. “Memory Status”, “Solo Selected Track”, “Rename Song”, “Delete Song”, “Copy From Song”, “Copy From Combi”, “Load Template Song”, “Save Template Song”, “FF/REW Speed”, “Set Location” (1.1–1d).

SEQ 4.4: MIDI Filter4

4.4–1: M4–1..8 (MIDI Filter4–1 T01...08)

4.4–2: M4–2..16 (MIDI Filter4–1 T09...16)



4.4–1(2)a: SW1, SW2

SW1, SW2

[Off, On]

Определяет — будут или не будут приниматься сообщения для кнопок [SW1], [SW2]. Функциональное назначение кнопок задается на ярлыке 2.2: Controller. Установка действует, если переключатели установлены в значение SW1 Mod.(CC#80), SW2 Mod.(CC#81) или Porta.SW(CC#65).

4.4–1(2)b: UTILITY

См. “Memory Status”, “Solo Selected Track”, “Rename Song”, “Delete Song”, “Copy From Song”, “Copy From Combi”, “Load Template Song”, “Save Template Song”, “FF/REW Speed”, “Set Location” (1.1–1d).

4.4–3: 4–2..8 (MIDI Filter4–2 T01...08)

4.4–4: 4–2..16 (MIDI Filter4–2 T09...16)



4.4–3(4)a: Foot Pedal/Switch, Other Control Change

Foot Pedal/Switch

[Off, On]

Определяет — будут или не будут приниматься сообщения для педали ASSIGNABLE PEDAL/SWITCH. Функциональное назначение контроллера задается в GLOBAL 1.1: System Foot. Установка фильтра действительна, если контроллер назначен работу с сообщениями Control Change.

Other Control Change

[Off, On]

Определяет — будут или не будут приниматься сообщения, отличные от описанных в ярлыках MIDI Filter 1 — 4.

4.4–3(4)b: UTILITY

См. “Memory Status”, “Solo Selected Track”, “Rename Song”, “Delete Song”, “Copy From Song”, “Copy From Combi”, “Load Template Song”, “Save Template Song”, “FF/REW Speed”, “Set Location” (1.1–1d).

SEQ 5.1: RPPR

TRITON Le позволяет использовать 150 пресетных (P000 — 149) и 100 пользовательских (U00 — 99) паттернов. Песня может состоять максимум из ста пользовательских паттернов. Находящиеся в памяти пресетные паттерны используются обычно для треков ударных. Их можно выбрать из любой песни

Пресетные паттерны не редактируются. Однако их можно копировать в пользовательские и соответствующим образом модифицировать.

Пользовательские паттерны можно создавать в режиме реального времени (включая запись с использованием арпеджиатора), в режиме пошаговой записи, вставляя с помощью команды “Get From Track” (данные берутся из трека) или с помощью команды “Copy Pattern” (данные берутся из другого паттерна).

С помощью функции RPPR (запись/воспроизведение паттерна в режиме реального времени) паттерны можно назначать на любые клавиши. При нажатии на такую клавишу воспроизводится паттерн, при чем результат его исполнения можно записать в секвенсер (см. 5.1–2: RPPR Setup).

5.1–1: Pattern

Для записи нового паттерна выберите пользовательский (параметры “Pattern Bank” и “Pattern Select”), а затем с помощью команды меню страницы “Pattern Param.” установите его длительность (в тактах) и метр (размер такта). Теперь можно приступить к записи паттерна в режиме реального времени (ярлык Pattern Edit) или в пошаговом режиме (команда меню страницы “Step Recording (Loop)”). И, наконец, с помощью команд меню страницы отредактируйте соответствующим образом записанный паттерн.



5.1–1a: Location, Song Select, Track Select

Location

Определяет текущую позицию (номер такта в треке) выбранного паттерна.

Song Select

[000...199: имя]

Используется для выбора песни (1.1–1b).

Track Select

[T01...T16: имя]

Используется для выбора трека (1.1–1c). Банк, номер и имя трека отображаются справа.

5–1–1b: Pattern, Metro. (Metronome)

Pattern:

Pattern (Pattern Bank)

[Preset, User]

Определяет тип паттерна. Пресетные паттерны (Preset) отредактировать невозможно. Для них доступны следующие команды меню страницы: “Copy Pattern”, “Bounce Pattern”, “Put To Track” и “Copy to Track”.

Pattern Select

[P00...149, U00..U99]

Используется для выбора паттерна. Имена пользовательских паттернов можно редактировать командой “Rename Pattern”.

J (Tempo)

[040...240, EXT]

Определяет темп воспроизведения паттерна (см. параметр “J” (1.1–1a)).

Resolution

[Hi, $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{4}$, ...]

Определяет точность квантования данных, записываемых в режиме реального времени (см. “Reso” (1.1–1a)).

Remove Data

[Off, On]

Позволяет удалять записанные данные при записи паттерна (1.1–6a “Remove Data”).

Metro. (Metronome):

В поле определяются установки метронома, соответствующие параметрам Metronome страницы 1.1: Play/REC, Preference (1.1–6a).

Metronome Sound

[REC Only, REC/Play, Off]

Определяет звучание метронома во время записи и воспроизведения (“Metronome Sound” (1.1–6a)).

Precount

[0...2]

Определяет длительность предварительного отсчета в тактах (1.1–6a “Precount”).

Level

[000...127]

Устанавливает громкость метронома (1.1–6a “Level”).

BUS (BUS Select)

[L/R, L, R, 1, 2, 1/2]

Определяет выходную шину метронома (1.1–6a “BUS”).

5.1–1c: UTILITY

См. “Memory Status”,

“Rename Track”

(1.1–1d).

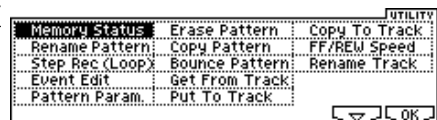
Rename Pattern

В поле указывается имя трека (максимум 16 символов). Его можно отредактировать после нажатия кнопки [F5] (“Name”).

Step Rec (Loop)

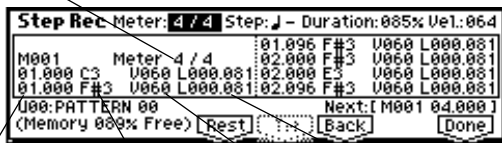
Команда используется для редактирования паттерна в пошаговом режиме. Она доступна только для пользовательских паттернов.

1) С помощью параметров “Pattern Bank” и “Pattern Select” выберите необходимый паттерн. По умолчанию длина паттерна устанавливается равной одному такту. Для изменения длины паттерна используется команда “Pattern Param.”.



2) Выберите команду “Step Rec (Loop)”. Раскроется диалоговое окно.

Размер такта



Положение в такте (доля, тик) Номер ноты Velocity Длина (доля, тик)

3) Последующие шаги процедуры записи паттерна в пошаговом режиме аналогичны описанным для записи трека (см. “Step Recording” (5.2–1b)). Отличие проявляется в том, что запись паттерна осуществляется в циклическом режиме. Это означает, что при достижении конца паттерна запись продолжается с его начала. Данные, записанные на каждом таком проходе, прибавляются к уже существующим.

Event Edit

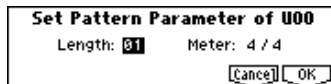
Команда используется для редактирования отдельных событий музыкальных данных паттерна. С помощью параметров “Pattern Bank” и “Pattern Select” выберите необходимый паттерн и выполните эту команду. Последующие шаги аналогичны описанным для трека (см. “Event Edit” (5.2–1b)).

Pattern Param. (Pattern Parameter)

Команда используется для определения длины выбранного паттерна в тактах и метра (размера).

1) С помощью параметров “Pattern Bank” и “Pattern Select” выберите паттерн.

2) Выберите сервисную команду “Pattern Param.”. Раскроется диалоговое окно.



3) С помощью параметра “Length” определите длину паттерна в тактах.

4) С помощью параметра “Meter” определите метр (размерность) паттерна. При помещении паттерна в трек он воспроизводится в соответствии с метром песни.

5) Для подтверждения введенных значений нажмите кнопку [F8] (“OK”), для отказа — кнопку [F7] (“Cancel”).

Erase Pattern

Команда используется для стирания музыкальных данных из выбранного паттерна.

1) С помощью параметров “Pattern Bank” и “Pattern Select” выберите паттерн.

2) Выберите команду “Erase Pattern”. Раскроется диалоговое окно.



3) Если отмечена опция “All Pattern”, то стираются все пользовательские паттерны мультитембральной программы. Если опция “All Pattern” не отмечена, то стирается только паттерн, определенный в пункте “1”).

4) Для выполнения команды стирания данных паттерна нажмите кнопку [F8] (“OK”), для отказа — кнопку [F7] (“Cancel”).

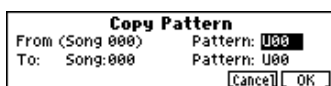
Copy Pattern

Команда используется для копирования музыкальных данных выбранного паттерна в другой.

Пользовательские паттерны являются частью определенной песни. Однако с помощью команды “Copy Pattern” можно скопировать пользовательский паттерн одной песни в другую.

Поскольку пресетные паттерны не редактируются, то с помощью этой команды можно скопировать пресетный паттерн в пользовательский, отредактировать его и сохранить в виде пользовательского паттерна. Будьте внимательны! В результате выполнения команды “Copy Pattern” музыкальные данные паттерна-приемника стираются и замещаются данными источника.

1) Выберите команду “Copy Pattern”. Раскроется диалоговое окно.



2) В поле “From” определите паттерн-источник, данные которого необходимо скопировать. По умолчанию в качестве паттерна-источника выступает паттерн, выбранный на странице.

3) С помощью параметров To: “Song” and “Pattern” определите мультитембральную программу и ее паттерн, в который будут копироваться данные источника. В качестве паттерна-приемника могут выступать только пользовательские паттерны (U00 — U99).

4) Для выполнения команды копирования нажмите кнопку [F8] (“OK”), для отказа — кнопку [F7] (“Cancel”).

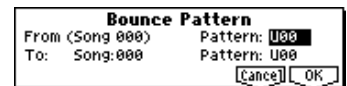
Bounce Pattern

Команда используется для слияния музыкальных данных паттерна-источника и паттерна-приемника. Результат такого объединения паттернов записывается в паттерн-приемник. Размер такта и длина паттерна после выполнения команды определяется соответствующими параметрами паттерна-приемника. В отличие от команды слияния треков “Bounce Track”, музыкальные данные паттерна-источника не стираются.

Если паттерн-источник и паттерн-приемник содержат управляющие MIDI-данные, то при воспроизведении паттерна, сформированного с помощью команды слияния, могут возникнуть различного рода недоразумения. В этом случае, прежде чем выполнить команду “Bounce Pattern”, рекомендуется отредактировать управляющие MIDI-данные (“Event Edit” (5.1–1c)).

1) С помощью параметров “Pattern Bank” и “Pattern Select” выберите паттерн-источник.

2) Выберите команду “Bounce Pattern”. Раскроется диалоговое окно.



3) С помощью From “Pattern” выберите паттерн-источник. По умолчанию в качестве паттерна-источника выступает паттерн, выбранный на странице.

4) С помощью To: “Song” и “Pattern” выберите мультитембральную программу и находящийся в ней паттерн-приемник. В качестве паттерна-приемника может выступать только пользовательский паттерн (U00 — U99).

5) Для выполнения команды слияния паттернов нажмите кнопку [F8] (“OK”), для отказа — кнопку [F7] (“Cancel”).

Get From Track

Команда используется для копирования музыкальных данных из трека в паттерн.

1) С помощью параметров “Pattern” и “Pattern Select” выберите необходимый паттерн.

2) С помощью команды “Pattern Param.” определите длину и метр паттерна-приемника.

3) Выберите команду “Get From Track”. Откроется диалоговое окно.



4) Параметр “From: Song” определяет песню, содержащую исходные данные.

5) Параметр “Track” определяет трек, содержащий исходные данные.

6) Параметр “Measure” определяет номер первого такта, который будет копироваться в паттерн.

7) Для выполнения команды копирования музыкальных данных из трека в паттерн нажмите кнопку [F8] (“OK”), для отказа — кнопку [F7] (“Cancel”).

Put To Track

Команда используется для помещения паттерна в трек. В отличие от команды копирования в трек (“Copy To Track”), музыкальные данные на трек не переносятся. Просто на паттерн дается ссылка и когда воспроизведение достигает точки, куда был “помещен” паттерн, он воспроизводится. Это позволяет экономить память секвенсера, если в песне используются часто повторяющиеся фразы.

Будьте внимательны! При редактировании паттерна-источника соответствующим образом изменяется воспроизведение всех его включений в трек.

При выполнении команды “Put To Track” музыкальные данные модифицируются следующим образом.

- Музыкальные данные, которые располагались ранее в области “вставки”, стираются.

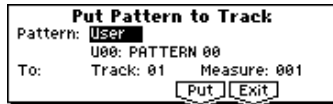
- Паттерн воспроизводится в соответствии с установками размера такта трека, на который он был “помещен”.

- Управляющие данные, например, Pitch Bend и т.д. (за исключением данных громкости Volume), располагающиеся ранее на треке, сбрасываются перед тактом, в который “помещается” паттерн.

Если в области, куда “помещается” паттерн, необходимо использовать управляющие данные, то их необходимо предварительно записать в паттерн.

Для стирания “помещенного” на трек паттерна можно воспользоваться командой “Erase Measure” (5.2–1b), определив координаты области “вставленного” паттерна и установив параметр “Kind” в All.

1) Выберите команду “Put To Track”. Откроется диалоговое окно.



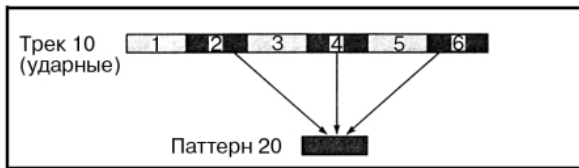
2) С помощью параметров “Pattern Bank” и “Pattern Select” выберите необходимый паттерн-источник. По умолчанию устанавливается паттерн, выбранный на странице.

3) Параметр “To: Track” определяет трек, на который необходимо “поместить” выбранный паттерн.

4) Параметр “Measure” определяет номер такта, начиная с которого будет “размещен” паттерн-источник.

5) Для выполнения команды размещения паттерна на трек нажмите кнопку [F6] (“Put”). При этом автоматически изменяется значение параметра “Measure” (счетчик тактов передвигается вперед на величину “вставленного” паттерна). При необходимости продолжите процедуру размещения паттернов на трек. Для выхода из команды нажмите кнопку [F7] (“Exit”).

Пример. Паттерн 20 был “помещен” в такты 2, 4 и 6 трека 10. Когда воспроизведение достигает этих тактов, то проигрывается паттерн 20.



Copy To Track

Команда используется для копирования данных выбранного паттерна на трек. В отличие от только что описанной команды “Put To Track”, в данном случае данные действительно копируются на трек и их можно впоследствии отредактировать. В данном случае изменение данных паттерна-источника никак не отражается на воспроизведении песни.

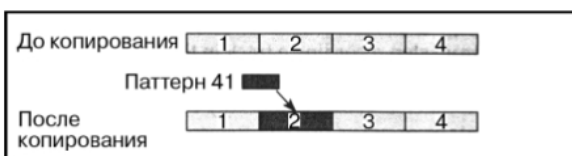
При выполнении команды “Copy To Track” музыкальные данные модифицируются следующим образом.

- Музыкальные данные, которые ранее располагались в области, в которую копируются данные паттерна-источника, стираются.

- Скопированные музыкальные данные воспроизводятся в соответствии с метром соответствующего такта трека.

Процедура копирования паттерна на трек аналогична только что описанной для команды “помещения” паттерна на трек (см. “Put To Track” (5.1–1c)).

Пример. Музыкальные данные паттерна 41 копируются в такт 2.



Rename Track

Служит для наименования трека (до 16 символов) после нажатия кнопки [F5] (“Name”).

5.1–2: RPPR Setup

Страница используется для определения установок функции RPPR (воспроизведение/запись паттернов в режиме реального времени). В рамках функции можно назначить паттерн песни на любую клавишу и с помощью нее управлять его воспроизведением. Результат исполнения паттерна можно записать на трек.

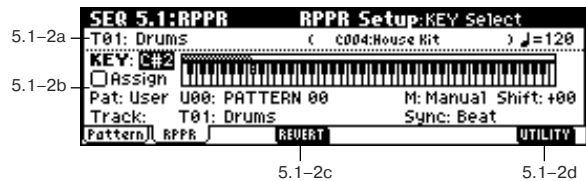
В каждой песне на любую из клавиш диапазона C#2 — C8 можно назначить пресетный или пользовательский паттерн. Для каждой клавиши определяются следующие установки: паттерн, номер трека и режим воспроизведения паттерна.

Арпеджиатор не управляется от паттернов, которые воспроизводятся функцией RPPR. Если функция RPPR находится в активном состоянии, то при нажатии клавиш, на которые не назначены паттерны, воспроизводится звук выбранного трека. Одновременно с этим будет воспроизводиться арпеджио, если на этот трек назначен арпеджиатор “A” или “B” и режим арпеджиатора включен. Паттерны функции RPPR от арпеджиатора не запускаются.

Если режим Local Control выключен (“Local Control Off” GLOBAL 2.1–1a), то паттерны RPPR при игре на клавиатуре не воспроизводятся. В этом случае их исполнением управляют сообщения на входе MIDI IN, принимаемые по каналу выбранного трека. Если на внешний секвенсер были записаны только ноты переключения (запуск воспроизведения) паттернов и внешний секвенсер используется для управления воспроизведением TRITON Le, необходимо использовать именно такой режим (Local Control выключен).

Для записи нот паттернов, генерируемых функцией RPPR, на внешний секвенсер, включите режим Local Control и отключите эхо-функцию (передача на выход MIDI OUT сообщений, поступающих на вход MIDI IN) на внешнем секвенсере.

На странице RPPR Setup функция RPPR включается автоматически. Результат эквивалентен тому, как будто на других страницах было отмечено поле RPPR (1.1–1c).



5.1–2a: Track Select, J (Tempo)

Track Select

[T01...T16: имя]

Определяет трек, который будет использоваться для управления запуском RPPR. При получении нотных данных по MIDI-каналу этого трека будет запускаться воспроизведение соответствующего паттерна (см. 1.1–1c).

В правой части отображаются: банк программы, номер, имя выбранного трека.

J (Tempo)

[040...240, EXT]

Определяет темп воспроизведения RPPR (см. описание параметра “J (Tempo)” в 1.1–1a).

5.1–2b: RPPR Setup

Keyboard & Assigned drawing

На рисунке обозначены выбранная клавиша и клавиши, на которые назначен паттерн функцией RPPR. (На клавиши серого цвета назначение невозможно.)



KEY (Key Select)

[C#2...C8]

Определяет клавишу, которая будет использоваться для запуска RPPR. Перечисленные ниже параметры будут относиться именно к этой ноте (клавише).

Значение параметра можно определить, нажав соответствующую клавишу при нажатой кнопке [ENTER].

Assign [Off, On]

Поле отмечено: при нажатии на клавишу, номер которой совпадает со значением параметра "KEY", воспроизводится паттерн, выбранный с помощью параметров "Pat (Pattern Bank)" и "Pattern Select".

Поле не отмечено: при нажатии на эту клавишу (см. выше), воспроизводится звук в стандартном режиме секвенсера.

Pattern (Pattern Bank) [Pre, User]

Pattern Select [P000...149, U00...99]

Параметры определяют паттерн для клавиши, номер которой задается параметром "KEY". Если пользовательский паттерн не содержит музыкальных данных, то при нажатии на клавишу, назначенную на этот паттерн, звук не воспроизводится.

Track [T01...T16: имя]

Определяет трек, по которому будет воспроизводиться паттерн, выбранный для "KEY". При нажатии на клавишу, определяемую параметром "KEY", воспроизводится паттерн в соответствии с установками трека, номер которого задается параметром "Track". Установки трека производятся на странице 1.1: Play/REC-4.4: MIDI Filter 4.

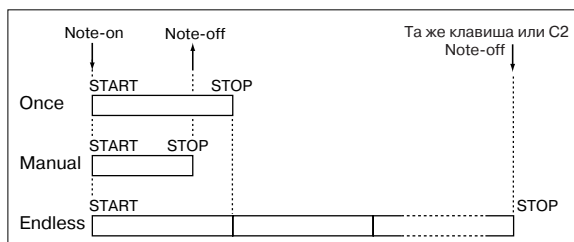
M (Mode) [Once, Manual, Endless]

Определяет режим воспроизведения паттерна, назначенного на "KEY".

Once: при взятии соответствующей ноты паттерн воспроизводится один раз с начала и до конца.

Manual: паттерн воспроизводится до тех пор, пока не будет отпущена соответствующая клавиша.

Endless: паттерн воспроизводится даже после отпущения соответствующей клавиши. Для останова его воспроизведения возьмите любую ноту, расположенную ниже ноты C2, или нажмите на эту же клавишу (клавишу, с помощью которой паттерн был запущен) еще раз.



Shift [-12...+12]

Транспонирует с точностью до полутона высоту (частоту) воспроизведения паттерна, определенного с помощью параметра "KEY". Если выбрано значение 0, то высота воспроизведения паттерна не изменяется.

Sync [Off, Beat, Measure, SEQ]

Определяет синхронизацию событий нажатия на клавишу и начала воспроизведения соответствующего паттерна.

Off: воспроизведение паттерна запускается в момент нажатия на клавишу.

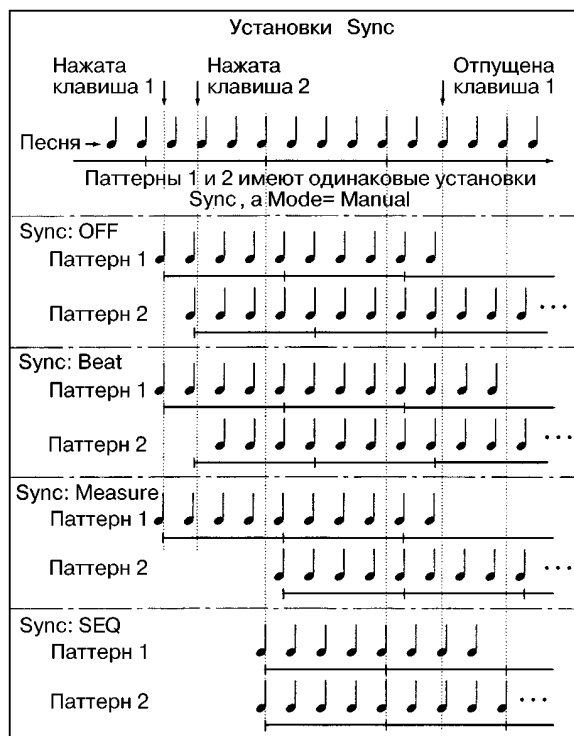
Beat: каждый последующий паттерн синхронизируется с долями паттерна, запущенного первым (если он воспроизводится до настоящего момента). Эта установка может использоваться для воспроизведения фразовых паттернов в унисон.

Measure: каждый последующий паттерн синхронизируется с началом такта паттерна, запущенного первым (если он воспроизводится до настоящего момента). Эта установка может использоваться для воспроизведения ритмических, басовых или барабанных паттернов.

SEQ: паттерны синхронизируются с началом тактов песни секвенсера.

• Если используются значения Beat или Measure, то первый паттерн запускается при нажатии на клавишу. Второй и последующие паттерны синхронизируются от паттерна, запущенного первым. В первом случае (Beat) шаг синхронизации определяется длительностью доли паттерна, который был запущен первым, а во втором (Measure) — метром (размером такта).

• Если используется значение SEQ, то паттерны синхронизируются с началом тактов песни секвенсера. Поэтому, прежде чем



приступить к использованию функции RPPR, сначала запустите воспроизведение песни секвенсера.

• В любом из режимов синхронизации (Beat, Measure или SEQ) для немедленного запуска паттерна необходимо нажать на клавишу либо точно в момент наступления синхронизирующего события (доля запущенного паттерна, такт запущенного паттерна, такт песни секвенсера), либо за одну тридцать вторую ноты до него. Если нажать на клавишу позже, то паттерн запустится только при наступлении следующего синхронизирующего события.

Останов воспроизведения паттерна RPPR

Если нажать клавишу, соответствующую ноте C2 или ниже, то остановится воспроизведение всех паттернов RPPR.

Паттерны, у которых параметр "Sync" установлен в Off, останавливаются сразу. В противном случае паттерн проигрывается до следующего синхронизирующего события (доля паттерна, начало такта паттерна, начало такта песни секвенсера). Для немедленной остановки всех паттернов необходимо нажать два раза подряд на клавишу, соответствующую ноте C2 или ниже.

5.1-2с: REVERT

Функция используется для копирования установок "Pattern Bank", "Pattern Select" и "Track" ранее отредактированной ноты (параметр "KEY"), для которой отмечено поле "Assign", в соответствующие установки редактирующейся в данный момент ноты (параметр "KEY").

Пример: использование RPPR для назначения на ноты пресетных паттернов P00, P01 и P02

Прежде чем приступить к назначению паттернов на ноты, выберите для трека 1 программу ударных, например A036.

1) Установите параметр "KEY" в



С#2. Отметьте поле "Assign" и определите значения параметров "Pattern Bank" и "Pattern Select".

2) Установите параметр "KEY" в D2.

3) Нажмите кнопку [F4] ("Revert"). При этом для ноты D2 автоматически копируются параметры "Pattern Bank", "Pattern Select" (Pat: Pre, P00: Pop&Balad 1/Std) и "Track" (T01: Drums), установленные на шаге "1".

4) Измените значение только параметра "Pattern Select". Для этого выберите его и нажмите на кнопку [INC]. При этом будет установлено значение P01: Pop&Balad 2/Std.

5) Установите параметр "KEY" в D#2.

6) Нажмите кнопку [F4] (“Revert”). При этом для ноты D#2 автоматически скопируются параметры “Pattern Bank”, “Pattern Select” (Pat: Pre, P01: Pop&Balad 2/Std) и “Track” (T01: Drums), установленные на шаге “4”.

7) Также как это было сделано в пункте “4”, установите “Pattern Select” в P02: Pop&Balad 3/Std.

Таким образом можно достаточно эффективно с помощью кнопки “Revert” назначать параметры “Pattern Bank”, “Pattern Select” и “Track” на каждую из нот (параметр “KEY”). Это особенно удобно, если используется один и тот же трек и паттерны, которые назначаются на клавиши, расположены последовательно или, по крайней мере, недалеко друг от друга, как это имело место в рассмотренном выше примере.

5.1–2d: UTILITY

См. “Memory Status” (1.1–1d), “Rename Track” (5.1–1c).

SEQ 5.2: Track Edit

5.2–1: Track Edit

Ярлык используется для редактирования установок выбранного трека, записанных на него музыкальных данных, а также для записи в пошаговом режиме.

Прежде чем приступить к редактированию музыкальных данных или к пошаговой записи, выберите сначала трек и определите в нем область, которая будет модифицироваться, а затем выполните соответствующую команду меню страницы.



5.2–1a: Track Select, Measure (From)/Meas. (To End of)

Track Select [T01...T16, Master Trk]

Определяет трек, который необходимо отредактировать, данные которого необходимо скопировать, или который необходимо записать.

Если необходимо выбрать все треки, то здесь ничего задавать не надо (в диалоговом окне команды меню страницы отметьте “All Tracks”).

Master Trk: используется для выбора управляющего мастер-трека. На нем можно отредактировать установки темпа и размера (метра) такта.

Measure (From) [001...999]

Определяет первый такт диапазона.

Meas. (To End of) [001...999]

Определяет последний такт диапазона.

5.2–1b: UTILITY

См. “Memory Status” (1.1–1d), “Rename Track” (5.1–1c).



Step Recording

Пошаговый режим записи используется для определения длительности и velocity (скорости нажатия) нот с помощью цифр и ввода высоты ноты с помощью клавиатуры. Кнопки [F4] (“Rest”) и [F5] (“Tie”) используются для вставки пауз и увеличения длительности нот соответственно.

Будьте внимательны! При записи трека в пошаговом режиме данные, такта, номер которого определяется параметром “From Measure”, и всех последующих стираются.

Для ввода данных контроллеров непрерывного типа рекомендуется использовать команду “Create/Ers. Ctrl”. Для ввода отдельных событий, таких как Program Change, используйте команду “Event Edit”.

1) В поле “Track Select” определите трек, на который будут записываться данные. Затем с помощью параметра “From Measure” определите номер первого такта модифицируемой части трека.

2) При выборе команды “Step Recording” открывается диалоговое окно следующего вида.

3) В поле “Meter” отображается размер такта. Он равен установленному ранее значению. При изменении этого параметра соответствующим образом изменяется метр тактов, которые будут записываться. Кроме того, в новое значение также будет переустановлен размер тактов всех треков.

4) Параметр “Step Time” определяет величину шага в терминах длительности ноты. В приведенной ниже в таблице указывается количество “тиков” (определяется разрешающей способностью секвенсера) для каждой из нот.

(0:24)	(0:48)	(0:96)	(1:00)	(2:00)	(4:00)
(0:36)	(0:72)	(0:144)	(1:96)	(3:00)	(6:00)
(0:16)	(0:32)	(0:64)	(0:128)	(1:64)	(2:128)

5) Параметр “Duration” определяет реальную длительность ноты в процентном выражении от значения величины шага (параметр “Step Time”). При 100% ноты воспроизводятся легато, при 50% — стаккато.

6) Параметр “Velocity” определяет скорость нажатия на клавиатуру (velocity) для нотных данных. Если нажата кнопка [PAUSE], то значение параметра можно задать, нажав с соответствующей скоростью (velocity) ноту на клавиатуре TRITON Le, удерживая нажатой кнопку [ENTER].

7) Для ввода событий нот используется клавиатура TRITON Le или кнопки, расположенные в нижней части диалогового окна.

• Ввод нот

При нажатии на клавишу клавиатуры вводится нота с соответствующим номером и длительностью, определяемой значением параметра “Step Time” (пункт “4”). Для ввода аккорда нажмите несколько клавиш одновременно. Длительность нот аккорда определяется аналогично длительности одной ноты. Если нажать на одну клавишу, а затем (не отпуская первую) — на другую, то обе они будут помещены на один и тот же шаг. Поэтому, даже если ноты аккорда берутся не одновременно, все равно они будут записаны в один и тот же шаг. Каждый раз при отпускании всех нажатых клавиш происходит переход к следующему шагу, интервал которого определяется параметром “Step Time” (пункт “4”).

• Ввод пауз

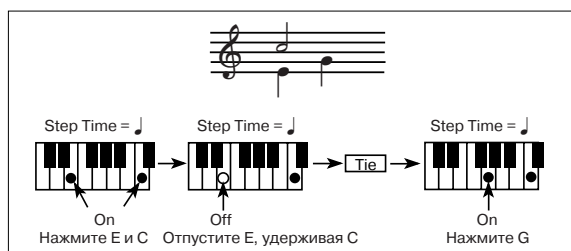
Нажмите кнопку [F4] (“Rest”). В текущий шаг будет вставлена пауза, длительность которой определяется определяемой значением параметра “Step Time” (пункт “4”).

• Ввод лигированной ноты

Если нажать кнопку [F5] (“Tie”), не нажимая на клавишу клавиатуры, то в следующий шаг записывается нота, номер которой (высота) равен номеру последней введенной. Ноты лигуются. Таким образом, длительность последней введенной ноты предыдущего шага удваивается.

Если нажать кнопку [F5] (“Tie”) при нажатой ноте, то удваивается длительность именно этой ноты.

На рисунке приведен пример записи нот.



• Стирание ноты или паузы

Нажмите кнопку [F6] (“Back”). При этом данные текущего шага сотрутся и произойдет переход на один шаг назад.

• Прослушивание вводимой ноты перед записью

Нажмите кнопку [PAUSE] (загорится ее индикатор). Теперь при нажатии на клавишу клавиатуры воспроизводится взятая нота, однако в секвенсер она не записывается. Для отмены прослушивания ноты нажмите кнопку [PAUSE] еще раз (индикатор кнопки погаснет).

8) После того, как все необходимые данные были записаны, нажмите кнопку [F8] (“Done”). Если нажать кнопку [COMPARE], то данные трека вернутся в состояние, в котором они находились до начала пошаговой записи.

Event Edit

Команда используется для редактирования отдельных событий введенных музыкальных данных.

1) В поле “Track Select” определите трек, данные которого будут редактироваться. Затем с помощью параметра “From Measure” определите номер первого такта модифицируемой части трека.



2) Если выбрать Track01 — 16, то при выполнении команды открывается диалоговое окно Set Event Filters.

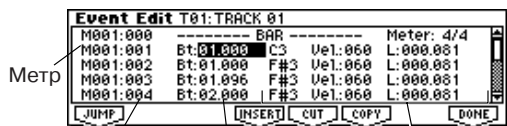
В нем определяются типы событий (музыкальных данных), которые будут появляться и модифицироваться в окне редактирования событий.

Для нотных событий параметры “Bottom” и “Top” определяют нижнюю и верхнюю границу диапазона нот, которые будут отображаться в окне редактирования событий. Эти установки можно определить, нажимая соответствующие клавиши клавиатуры TRITON Le при нажатой кнопке [ENTER]. Обычно оставляют установки C-1 — G9 (полный диапазон).

Параметр “Control Change” позволяет определить MIDI-сообщения этого типа, которые будут отображаться в окне редактирования событий. Обычно оставляют установку ALL (все типы сообщений Control Change).

Если выбрать Master Track, то диалоговое окно не выводится.

3) Нажмите кнопку [F8] (“OK”). Откроется окно редактирования событий.



№ индекса Положение внутри такта (доля, тик) Данные события

4) В верхней строке диалогового окна находятся параметры “Measure” и “Index”, отображающие номер редактируемого такта и номера индексов событий внутри него. Доступ к ним осуществляется кнопкой [F1] (“JUMP”).

Для перехода к событию, которое необходимо отредактировать, можно использовать кнопки курсора.

5) Выберите событие, которое необходимо отредактировать, и с помощью колеса [VALUE] (или других контроллеров) отредактируйте его параметры.

- Параметр “Bt” (доля, “тик”) определяет положение события внутри такта.
- Можно отредактировать значения любого из событий. При выборе нотного события воспроизводится звук соответствующей ноты.

6) Для редактирования событий можно использовать кнопки, расположенные в нижней части окна редактирования событий.

• Вставка события

Задайте позицию “Bt”, в которую необходимо вставить событие, и нажмите кнопку [F4] (“Insert”).

• Удаление события

Выберите событие, которое необходимо стереть, и нажмите кнопку [F5] (“Cut”).

• Перемещение события

Для выполнения этой операции можно воспользоваться комбинацией клавиш [F5] (“Cut”) и [F4] (“Insert”). Сначала событие стирается (кнопка [F5] (“Cut”)), а затем — вставляется в нужное место (кнопка [F4] (“Insert”)).

Тоже самое можно сделать, отредактировав значение параметра события “Bt”.

• Копирование события

Выберите событие, которое необходимо скопировать, и нажмите кнопку [F6] (“Copy”). Определите место, куда необходимо вставить скопированное событие, и нажмите кнопку [F4] (“Insert”).

7) После того, как процесс редактирования был завершен, нажмите кнопку [F8] (“OK”). Если нажать кнопку [COMPARE], то данные трека вернутся в состояние, в котором они находились до начала редактирования.

Ниже в таблице приведен перечень событий, которые можно редактировать с помощью этой опции, и диапазон изменения параметров каждого из них.

BAR (не редактируется) (Строка тактов)		Meter: 1/4...16/16 ^{*1} (Размер такта)
C-1...G9 ^{*2} (Нотные данные)	Val: 1...127 ^{*2} (Velocity)	L: 00.000...15894.000 (Длительность: доли, “тики”)
P.Aft (Полифоническое послекасание after touch)	C-1...G9 (Номер ноты)	Val: 0...127 (Значение)
Ctl.C (Control Change)	#: 0...101 (Номер Control Change)	Val: 0...127 (Значение)
PROG (Program Change)	Bnk: A...D, 000-127, G, g(d), - - - (Банк программы)	No.: 0...127, 1...128 (G, g(d)) (Номер программы)
AftT (Послекасание after touch)	0...127 (Значение)	
BEND (Pitch Bend)	-8192...+8191 (Значение)	

*1: если при редактировании любого из треков изменить значение метра, записанного в мастер-треке, то новое значение будет использоваться для всех треков секвенсера (они будут воспроизводиться в соответствии с этим значением размера такта).

*2: значения номеров нот и их velocity (скорость нажатия) можно определить, нажимая на клавиши клавиатуры TRITON Le, при нажатой кнопке [ENTER].

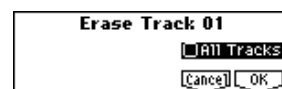
Номера паттернов отображаются в тех позициях, в которые они были помещены. Окончание трека обозначается как End of Track.

Erase Track

Команда используется для стирания данных трека. Мастер-трек, как таковой, стереть нельзя.

1) В поле выбора трека определите трек, данные которого необходимо стереть.

2) Выберите команду “Erase Track”. Откроется диалоговое окно. Если отмечена опция “All Tracks”, то стираются музыкальные данные всех треков.



3) Для выполнения команды стирания данных трека нажмите кнопку [F8] (“OK”), для отказа — кнопку [F7] (“Cancel”).

Copy/Bounc. Trk (Copy/Bounce Track) Copy Track

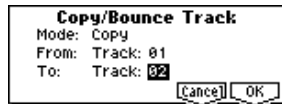
Команда используется для копирования музыкальных данных одного трека в другой. Будьте внимательны! В результате выполнения команды все данные трека-приемника стираются и замещаются данными источника.

Bounce Track

Команда используется для слияния треков. При ее выполнении объединяются музыкальные данные трека-источника и трека-приемника. Результат слияния записывается в трек-приемник. Все музыкальные данные трека-источника стираются.

Если трек-источник и трек-приемник содержат управляющие MIDI-данные (Control Change, After Touch, Pitch Bend), то при воспроизведении трека, сформированного с помощью команды слияния, могут возникнуть различного рода недоразумения. В этом случае, прежде чем выполнить команду "Bounce Track", рекомендуется отредактировать управляющие MIDI-данные (команда "Event Edit") или удалить их (команда "Create/Ers. Ctrl").

1) Выберите команду "Copy/Bounc. Trk". Откроется диалоговое окно.



2) Установите "Mode" в Copy или Bounce.

3) В поле "From" определите трек-источник данных. В поле "To" определите трек, в который будут помещаться данные. По умолчанию в качестве трека-источника выступает выбранный трек.

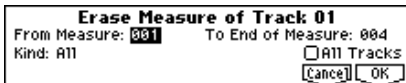
4) Для выполнения команды нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отказа — кнопку [F7] ("Cancel").

Erase Measure

Команда используется для стирания данных различных типов из выбранной части трека. В отличие от команды стирания тактов "Delete Measure", при выполнении команды "Erase Measure" музыкальные данные, расположенные правее стираемой области трека, влево не перемещаются.

1) В поле выбора трека определите трек, на котором будут стираться данные.

2) Выберите команду "Erase Measure". Откроется диалоговое окно.



3) Определите границы диапазона трека, внутри которого будут стираться данные. Значение параметра "From Measure" указывает на первый такт диапазона, а параметра "To End of Measure" — на последний. По умолчанию границы диапазона совпадают с границами, определяемыми одноименными параметрами на ярлыке Track Edit.

4) Параметр "Kind" определяет тип стираемых данных: All (данные всех типов), Note (нотные данные), Ctrl.C (контроллерные данные), AfT (канальное и полифоническое послекасание), BEND (колесо высоты тона) и PROG (загрузка программы).

5) Если отмечена опция "All Tracks", то стираются данные заданного типа на всех треках.

6) Для выполнения команды стирания данных части трека нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отказа — кнопку [F7] ("Cancel").



Если управляющие MIDI-данные начинаются в стираемой части трека, а заканчиваются в остающейся без изменения (или наоборот), то при выполнении команды "Erase Measure" стираются только данные, расположенные в стираемой части трека.

Если нотные данные выходят за пределы одного такта (допустим, нота берется в одном такте, а снимается — в следующем), то при стирании хотя бы одного из них, соответствующие события удаляются и из всех смежных.

Нотные данные можно стереть также с помощью команды "Shift/Ers. Note". Она используется, когда необходимо удалить ноты из определенного частотного диапазона, или из определенных позиций такта.

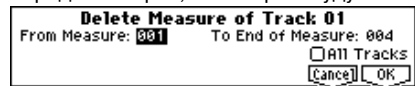
Управляющие MIDI-данные Control Chage можно стереть также с помощью команды "Creat/Ers. Ctrl". Она используется, когда необходимо стереть контроллерные данные с определенным номером или из определенных позиций такта.

Delete Measure

Команда используется для стирания тактов трека. При ее выполнении музыкальные данные, расположенные правее стираемой области трека, перемещаются влево. Величина перемещения определяется количеством удаляемых тактов.

1) В поле выбора трека определите трек, на котором будут стираться такты.

2) Выберите команду "Delete Measure". Откроется диалоговое окно.



3) Определите границы диапазона трека, внутри которого будут стираться такты. Значение параметра "From Measure" указывает на первый такт диапазона, а параметра "To End of Measure" — на последний. По умолчанию границы диапазона совпадают с границами, определяемыми одноименными параметрами на ярлыке Track Edit.

4) Если отмечена опция "All Tracks", то удаляются такты выбранного диапазона на всех треках. В противном случае команда выполняется над выбранным треком.

5) Для выполнения команды стирания тактов трека нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отказа — кнопку [F7] ("Cancel").



Если в пункте "4" опция "All Tracks" отменена (поле не отмечено), то действие команды на мастер-трек не распространяется. Данные размера такта и темпа остаются неизменными. В некоторых случаях это может привести к тому, что может измениться размер и/или темп сдвигаемой в результате выполнения команды части трека. На рисунке приведен подобный пример.



Если включена опция "All Tracks" (поле отмечено), то действие команды распространяется на все треки, включая управляющий мастер-трек.

Если управляющие MIDI-данные начинаются в стираемой части трека, а заканчиваются в остающейся без изменения (или наоборот), то при выполнении команды "Erase Measure" стираются только данные, расположенные в стираемой части трека. Если нотные данные выходят за пределы одного такта (допустим, нота берется в одном такте, а снимается — в следующем), то при стирании хотя бы одного из них, соответствующие события удаляются и из всех смежных.

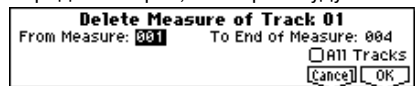
Insert Measure

Команда используется для вставки в трек тактов. При ее выполнении музыкальные данные, расположенные правее точки вставки, перемещаются вправо. Величина перемещения определяется количеством вставляемых тактов.

Если музыкальные данные вставляются между тактами, в которых ноты переходят из одного такта в другой, то перед вставляемым тактом записываются сообщения снятия нот (note-off).

1) В поле выбора трека определите трек, в который будут вставляться такты.

2) Выберите команду "Insert Measure". Откроется диалоговое окно.



3) Параметр "At Measure" определяет координаты точки вставки (номер такта, с которого начинают вставляться такты). По

умолчанию координаты точки вставки совпадают со значением параметра "From Measure" ярлыка Track Edit.

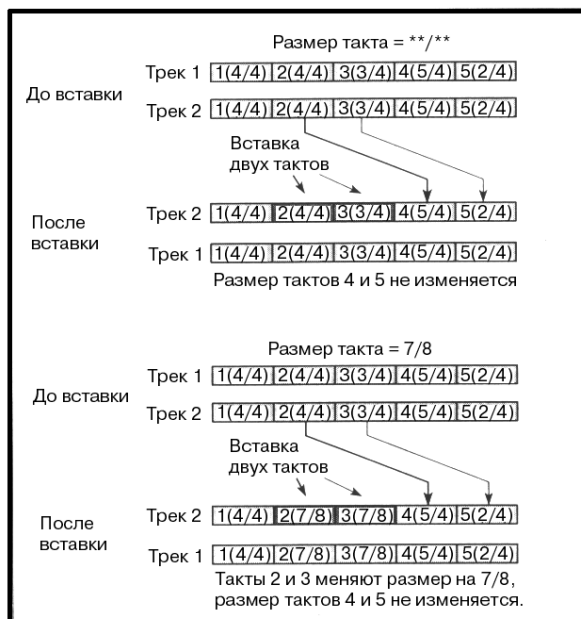
4) Параметр "Length" определяет количество вставляемых тактов.

5) Параметр "Meter" определяет размер (метр) вставляемых тактов. Если необходимо чтобы метр вставляемых тактов совпадал с метром существующих, выберите значение */*. В противном случае метр вставляемых тактов применяется к соответствующим тактам всех треков, возможно изменяя их.

6) Если отметить поле "All Tracks", то такты вставляются во все треки, включая управляющий мастер-трек. В этом случае характер воспроизведения музыкальных данных тактов, следующих за вставленными, не изменяется.

В противном случае такты в мастер-трек не вставляются. Музыкальные данные тактов, расположенных за точкой вставки, сдвигаются вправо. Величина сдвига определяется количеством вставляемых тактов. При этом такты мастер-трека остаются на месте.

7) Для выполнения команды вставки тактов нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отказа — кнопку [F7] ("Cancel").

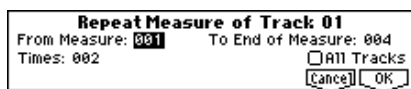


Repeat Measure

Команда используется для повтора частей трека. При этом координаты точки вставки определяются параметром "To End of Measure", а музыкальные данные, следующие за точкой вставки, сдвигаются вправо. Опция удобна при работе с песнями, используемыми режим циклического воспроизведения треков (параметр "Track Play Loop" (1.2–1(2)а). Она позволяет реализовать этот режим с помощью музыкальных данные.

1) В поле выбора трека определите трек.

2) Выберите команду "Repeat Measure". Откроется диалоговое окно.

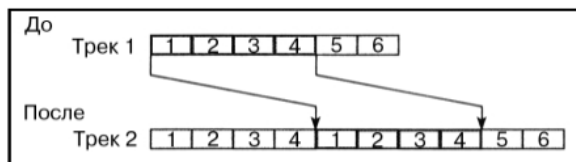


3) С помощью параметров "From Measure" и "To End Measure" (первый и последний такт области повторов) определите часть трека, которая будет повторяться. По умолчанию они устанавливаются в значения, определяемые одноименными параметрами ярлыка Track Edit.

4) Параметр "Times" определяет число повторов. Например, если параметр "From Measure" установлен в 001, "To End Measure" — в 004, а "Times" — в 2, то такты 1 — 4 будут вставлены в такты 5 — 8. Таким образом такты с первого по четвертый будут воспроизводиться два раза.

5) Если отмечено поле "All Tracks", то повторяются соответствующие такты всех треков (включая мастер-трек).

6) Для выполнения команды размножения тактов нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отказа — кнопку [F7] ("Cancel").

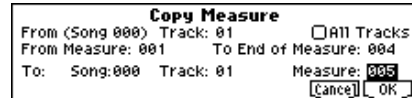


Copy Measure

Команда используется для копирования части трека из одной песни в другую. При этом соответствующая часть трека песни-приемника стирается и замещается копируемыми данными.

1) Выберите песню, такты которой будут копироваться.

2) Выберите команду "Copy Measure". Откроется диалоговое окно.

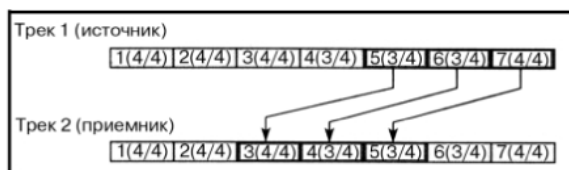


3) В поле "From: Track" определите трек, содержащий такты, которые необходимо скопировать. По умолчанию устанавливается трек, выбранный в песне-источнике.

4) С помощью параметров "From Measure" и "To End Measure" (первый и последний такт копируемой области трека) определите часть трека, которая будет копироваться. По умолчанию они устанавливаются в значения, определяемые одноименными параметрами ярлыка Track Edit.

5) В поле "To: Song" выберите песню-приемник, в которую необходимо скопировать такты. В поле "To: Track" (если не отмечена опция "All Tracks") определите трек, куда будут копироваться такты, а в поле "Measure" — точку вставки копируемой области. Если отмечена опция "All Tracks", то параметр "To: Track" не определяется, поскольку такты песни-источника копируются во все треки песни-приемника.

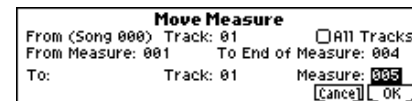
6) Для выполнения команды нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отказа — кнопку [F7] ("Cancel").



Move Measure

Команда используется для перемещения части трека из одного места в другое. При этом перемещаемая часть трека-источника из него удаляется и оставшаяся часть сдвигается влево (аналогично команде удаления части трека "Delete Measure"); а такты трека-приемника, расположенные за точкой вставки, сдвигаются вправо (аналогично команде вставки в трек тактов "Insert Measure").

1) Выберите команду "Move Measure". Откроется диалоговое окно.

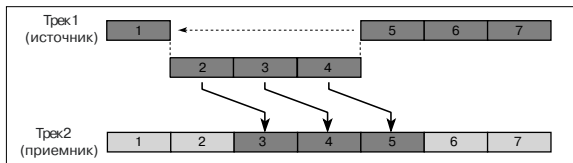


2) В поле "From: Track" определите трек-источник, такты которого планируется переместить в другое место. Если отмечена опция "All Tracks", то перемещаются музыкальные данные всех треков, включая мастер-трек.

3) Определите границы диапазона части трека, который будет перемещаться. Значение параметра "From Measure" указывает на первый такт диапазона, а параметра "To End of Measure" — на последний. По умолчанию границы диапазона совпадают с границами, определяемыми одноименными параметрами на ярлыке Track Edit.

4) В поле "To: Track" задайте номер трека-приемника, в который будет помещена часть трека-источника. Параметр "Measure" определяет координаты точки вставки (номер такта, начиная с которого будут вставляться музыкальные данные трека-источника). Если отмечена опция "All Tracks", то параметр "To: Track" не определяется, поскольку в операции перемещения тактов принимают участие все треки.

5) Для выполнения команды перемещения части трека из одного места в другое нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отказа — кнопку [F7] ("Cancel").



Create/Ers. Ctrl (Create/Erase Control Data)

Команда используется для вставки в определенную часть трека данных непрерывного типа (Control Change, After Touch, Pitch Bend, Tempo) или для их стирания.

Create Ctrl Data (Вставка контроллеров)

1) В поле выбора трека определите трек, в который необходимо вставить данные непрерывного типа. Для вставки данных темпа необходимо выбрать мастер-трек (Master Track). В этом случае в поле "Kind" появляется "Tempo".

2) Выберите команду "Create/Ers. Ctrl". Откроется диалоговое окно.



3) Определите внутри трека диапазон, в который вводятся данные непрерывного типа. Значение параметра "From Measure" указывает первый такт диапазона, а параметра "To Measure" — последний. По умолчанию границы диапазона совпадают с границами, определяемыми одноименными параметрами на ярлыке Track Edit. Окончательные границы диапазона задаются с помощью параметров "Beat.Tick", определяющих долю такта и "тик" начала/окончания области вставки данных непрерывного типа.

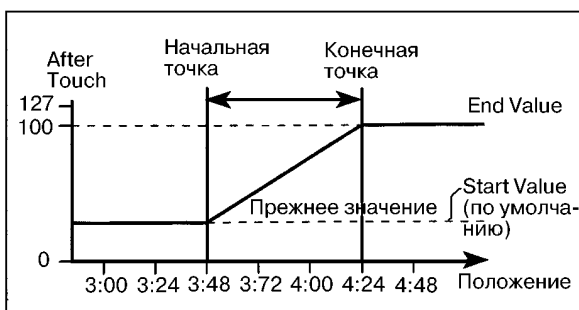
4) Установите "Mode" в Create.

5) В поле "Kind" определяется тип вставляемых музыкальных данных (событий): Ctl.C (Control Change), AftT (After Touch) или BEND (Pitch Bend). Для сообщений Control Change имеется также возможность определить его номер.

6) Параметр "Start" определяет начальное значение управляющих данных, параметр "End" — конечное. По умолчанию в качестве значения "Start" выбирается значение MIDI-данных этого типа в точке вставки. Поэтому, если необходимо добиться плавного перехода между уже существующими и вновь вставляемыми управляющими MIDI-данными непрерывного типа, оставьте параметр без изменения и определите значение только параметра "End".

7) Для выполнения команды вставки данных непрерывного типа нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отказа — кнопку [F7] ("Cancel").

Пример: вставляются данные контроллера послесекания (after touch). Координата левой границы области создаваемых данных равна 3:48, правой — 4:24. Конечное значение данных непрерывного типа равно 100. В этом случае величина параметра послесекания after touch начнет изменяться, начиная с позиции трека 3:48 и к позиции трека 4:24 достигнет значения 100.

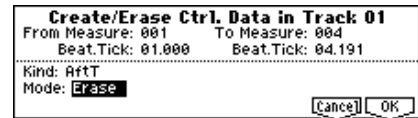


При выполнении команды "Create Ctrl Data" создается большое количество данных. Поэтому иногда, вследствие недостаточного количества свободной памяти, выполнить команду не представляется возможным. В этом случае удалите ненужные управляющие данные с помощью команды "Quantize". В качестве альтернативного варианта можно квантовать данные, генерируемые командой "Create Ctrl Data".

Ers. Ctrl Data (Стирание контроллеров)

1) В поле выбора трека определите трек, в котором необходимо стереть данные непрерывного типа. Для удаления данных темпа необходимо выбрать мастер-трек (Master Track). В этом случае в поле "Kind" появляется "Tempo".

2) Выберите команду "Create/Ers. Ctrl". Откроется диалоговое окно.



3) Определите внутри трека диапазон, в котором стираются данные непрерывного типа. Значение параметра "From Measure" указывает первый такт диапазона, а параметра "To Measure" — последний. По умолчанию границы диапазона совпадают с границами, определяемыми одноименными параметрами на ярлыке Track Edit. Окончательные границы диапазона задаются с помощью параметров "Beat.Tick", определяющих долю такта и "тик" начала/окончания области стирания данных непрерывного типа.

4) Установите "Mode" в Erase.

5) В поле "Kind" определяется тип стираемых музыкальных данных (событий): Ctl.C (Control Change), AftT (After Touch) или BEND (Pitch Bend). Для сообщений Control Change имеется также возможность определить его номер.

6) Для выполнения команды вставки данных непрерывного типа нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отказа — кнопку [F7] ("Cancel").

Для стирания данных Control Change можно выполнить команду "Erase Measure" при "Kind", равном Ctl.C. Однако для нее нельзя определить номер стираемых сообщений Control Change и задать границы диапазона таким образом, чтобы они располагались внутри такта.

Quantize

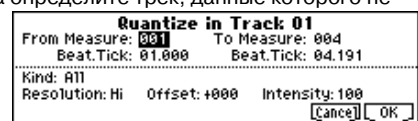
Команда используется для привязки записанных музыкальных данных к задаваемой временной сетке. В результате выполнения команды квантования музыкальные данные модифицируются следующим образом.

- При применении команды "Quantize" к нотным данным квантуются события note-on (взятие ноты), однако длительность нот остается прежней.

- Если интервал квантования установлен в Hi, то его величина устанавливается равной разрешающей способности секвенсера (# /192). Поэтому положение нотных данных не изменяется. Однако данные контроллеров непрерывного типа (например, данные джойстика или послесекания), требующие для своего размещения большого объема памяти секвенсера, могут располагаться внутри базового интервала (длительность базового интервала определяется разрешающей способностью секвенсера). Поэтому после выполнения операции квантования они объединяются в одно MIDI-событие. Это позволяет высвободить часть памяти секвенсера TRITON Le.

1) В поле выбора трека определите трек, данные которого необходимо квантовать.

2) Выберите команду "Quantize". Откроется диалоговое окно.



3) Определите внутри трека диапазон, данные которого необходимо отквантовать. Значение параметра "From Measure" указывает первый такт диапазона, а параметра "To Measure" — последний. По умолчанию границы диапазона совпадают с границами, определяемыми одноименными параметрами на ярлыке Track Edit. Окончательные границы диапазона задаются с помощью параметров "Beat.Tick", определяющих долю такта и "тик" начала/окончания области квантования данных.

4) В поле "Kind" определяется тип квантуемых музыкальных данных (событий): All (все), Note (ноты), Ctl.C (Control Change), AftT (After Touch), BEND (Pitch Bend) или PROG (Program Change).

Если выбрана опция Note, то имеется возможность определить границы диапазона "Btm" (нижняя нота диапазона) и "Top" (верхняя нота диапазона), ноты которого квантуются. Это удобно, если необходимо отквантовать только ноты определенной высоты (например ноты малого барабана в барабанном треке). Если требуется отквантовать все ноты, то необходимо устано-

вить параметры “Btm” и “Top” в C-1 и G9 соответственно. Значения этих параметров можно определить, нажимая клавишу клавиатуры TRITON Le при нажатой кнопке [ENTER].

Если выбрана опция Control Change, то имеется возможность определить диапазон, соответствующий номерам этих сообщений. При этом квантуются только те события Control Change, номера которых находятся внутри этого диапазона. Для квантования данных всех типов используется опция All.

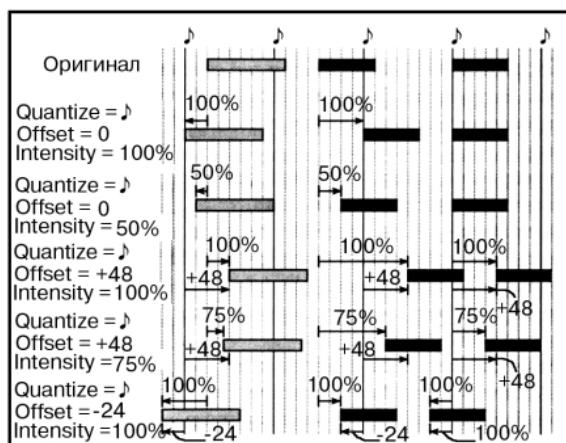
5) Параметр “Resolution” определяет величину квантования (длительность интервала временной сетки, к которой привязываются события). Чем больше значение параметра, тем экономнее расходуется память секвенсера.

6) Параметр “Offset” определяет число “тиков”, на которые сдвигаются события вперед/назад относительно временной сетки, заданной стандартным образом. Значению 96 соответствует интервал, равный \$, значению 48 — %. При положительных значениях параметра события сдвигаются влево (обрабатываются раньше), а при отрицательных — вправо (обрабатываются позже). Эта опция позволяет моделировать неточность попадания в доли такта при живом исполнении.

7) Параметр “Intensity” определяет насколько близко в конечном итоге будут расположены события к интервалам, значение которых было определено параметрами пунктов “5)” и “6)”. Если параметр установлен в 0, то события не квантуются (остаются на прежних местах), если в 100 — то располагаются строго по интервалам, значения которых были определены в пунктах “5)” и “6)”.

8) Для выполнения команды квантования нажмите кнопку [F8] (“OK”), для отказа — кнопку [F7] (“Cancel”).

На рисунке приведены результаты квантования при различных значениях параметров “Offset” и “Intensity”.

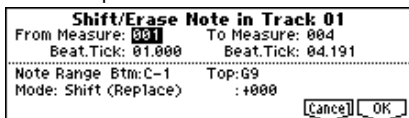


Shift/Er. Note (Shift/Erase Note)

Команда используется для транспонирования/стирания нот заданного частотного диапазона в определенной части трека.

1) В поле выбора трека определите трек, ноты в котором необходимо транспонировать или стереть.

2) Выберите команду “Shift/Ers. Note”. Откроется диалоговое окно.



3) Определите внутри трека диапазон, ноты которого необходимо транспонировать или стереть. Значение параметра “From Measure” указывает на первый такт диапазона, а параметра “To Measure” — на последний. По умолчанию границы диапазона совпадают с границами, определяемыми одноименными параметрами на ярлыке Track Edit. Окончательные границы диапазона задаются с помощью параметров “Beat.Tick”, определяющих долю такта и “тик” начала/окончания стираемой/транспонируемой области трека.

4) Задайте частотный диапазон нот, которые необходимо транспонировать или стереть. Значение параметра “Note Range: Btm” определяет нижнюю ноту диапазона, а параметра “Top” — верхнюю. Если необходимо отредактировать ноты всего частотного диапазона, установите параметры “Note Range: Btm” и “Top” в C-1 и G9 соответственно. Значения параметров

можно определить, нажимая соответствующую клавишу клавиатуры TRITON Le при нажатой кнопке [ENTER].

Транспонирование нот

5) Интервал транспонирования определяется в полутонах значением параметра “Shift” (-127 — +127).

6) Для транспонирования нот выберите опцию “Shift (Replace)”, для создания новых — “Shift (Create)”.

Например, при редактировании программы ударных можно выбрать “Replace”, чтобы изменить звук одного малого барабана на звук другого; или для добавления нот в октаву к гитарным рифам — опцию “Create”.

7) Для выполнения команды транспонирования нот трека нажмите кнопку [F8] (“OK”), для отказа — кнопку [F7] (“Cancel”).

Стирание нот

5) Отметьте поле “Erase”. Для стирания всех нотных данных выбранной части трека можно выполнить команду “Erase Measure” при “Kind” равном Note. Однако для нее нельзя определить частотный диапазон стираемых нот и задать границы диапазона трека таким образом, чтобы они располагались внутри такта.

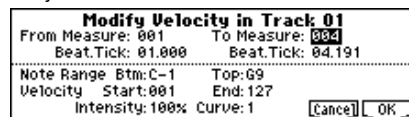
6) Для выполнения команды стирания нот трека нажмите кнопку [F8] (“OK”), для отказа — кнопку [F7] (“Cancel”).

Modify Velocity

Команда используется для модификации velocity (скорость нажатия) нот выбранной части трека согласно выбранной кривой.

1) В поле выбора трека определите трек, в котором необходимо модифицировать velocity нот.

2) Выберите команду “Modify Velocity”. Откроется диалоговое окно.

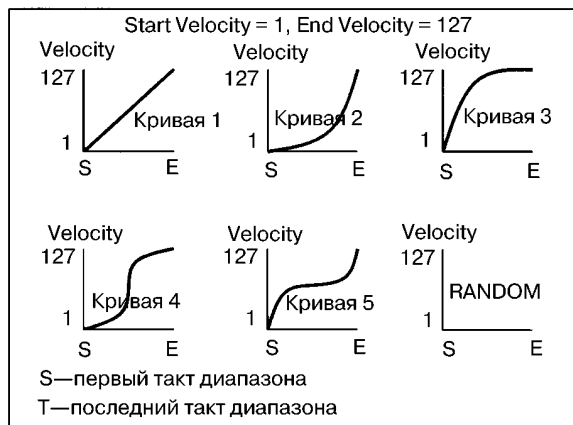


3) Определите внутри трека диапазон, velocity нот которого необходимо модифицировать. Значение параметра “From Measure” указывает первый такт диапазона, а параметра “To Measure” — последний. По умолчанию границы диапазона совпадают с границами, определяемыми одноименными параметрами на ярлыке Track Edit. Окончательные границы диапазона задаются с помощью параметров “Beat.Tick”, определяющих долю такта и “тик” начала/окончания области квантования данных.

4) Задайте диапазон нот, velocity нот которого необходимо модифицировать. Значение параметра “Note Range: Btm” определяет нижнюю ноту диапазона, а параметра “Top” — верхнюю. Если необходимо модифицировать velocity нот всего диапазона, установите параметры “Note Range: Btm” и “Top” в C-1 и G9 соответственно. Значения параметров можно определить, нажимая соответствующую клавишу клавиатуры TRITON Le при нажатой кнопке [ENTER].

5) Параметр “Velocity Start” определяет начальное значение velocity огибающей, а параметр “Velocity End” — конечное. Значения параметров можно задавать с помощью клавиатуры TRITON Le. Для этого необходимо нажать клавишу клавиатуры инструмента с требуемой скоростью нажатия (velocity) при нажатой кнопке [ENTER].

6) Параметр “Intensity” определяет глубину модуляции velocity нот выбранного диапазона согласно выбранной кривой. Если



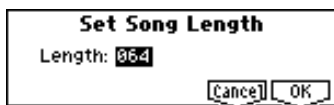
“Intensity” установлен в 0%, то скорость нажатия не модулируется, если в 100% — полностью определяется кривой.

7) Параметр “Curve”* используется для выбора одной из шести кривых velocity.

8) Для выполнения команды модификации velocity нажмите кнопку [F8] (“OK”), для отказа — кнопку [F7] (“Cancel”).

Set Song Length

Команда изменяет длительность выбранной песни. После ее выполнения длительность мастер-трека и количество тактов изменяются.



1) Выберите команду “Set Song Length” для доступа к диалоговому окну.

2) В поле “Length” определите длительность песни.

3) Для выполнения команды нажмите кнопку [F8] (“OK”), для отказа — кнопку [F7] (“Cancel”).

Имейте в виду, что при сокращении песни данные удаляются и из остальных треков.

SEQ 6.1: Arp. (Arpeggiator)

Страница используется для определения установок арпеджиатора, определяющих его работу в режиме секвенсера. Для каждой песни можно задать свои установки. Также, как и в режиме комбинации, в режиме секвенсера оба арпеджиатора могут работать одновременно. Это позволяет воспроизводить различные арпеджиаторные паттерны двумя различными звуками, которые разнесены по различным диапазонам клавиатуры, организовать velocity-зависимое переключение между ними и т.д.

В режиме секвенсера можно записать музыкальные данные, генерируемые арпеджиатором во время записи трека песни или паттерна в режиме реального времени. В процессе записи можно изменять арпеджиаторные паттерны и их параметры, манипулировать регуляторами [ARP-GATE] и [ARP-VELOCITY] в режиме “С” и т.д.

Темп арпеджиатора независимо от темпа секвенсера установить нельзя.

Если параметр “MIDI Clock” (GLOBAL 2.1–1a) установлен в Internal, то арпеджиатор можно засинхронизировать от встроенного секвенсера.

- Когда арпеджиатор включен и нажимается кнопка [SATRT/STOP], то арпеджиатор синхронизируется от секвенсера.

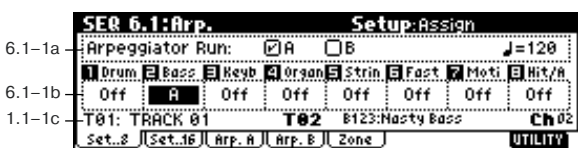
- При нажатии на кнопку [SATRT/STOP] останавливается воспроизведение арпеджиатора и секвенсера. Если необходимо остановить только арпеджиатор, нажмите кнопку [ARP ON/OFF].

Если для арпеджиатора не отмечено поле “Key Sync” и он включен с помощью кнопки [ARP ON/OFF]. В этом случае, если во время предварительного отсчета в режиме ожидания записи паттерна нажать на клавишу, запись арпеджио начнется одновременно с началом записи паттерна.

Если параметр “MIDI Clock” установлен в External, то работой арпеджиатора управляют сообщения MIDI clock, поступающие с внешнего секвенсера на вход MIDI IN. Однако даже в этом случае можно остановить воспроизведение арпеджиатора, нажав кнопку [SATRT/STOP] TRITON Le.

6.1–1: Set..8 (Setup T01–08)

6.1–2: Set..16 (Setup T09–16)



6.1–1c

6.1–1(2)a: Arpeggiator Run, (Tempo)

Arpeggiator Run A, B (Run A, B)

Если с помощью кнопки [ARP ON/OFF] включен режим арпеджирования, то отмеченные здесь арпеджиаторы будут воспроизводиться по трекам, на которые они назначены с помощью

параметра “Assign”. Состоянием арпеджиаторов “А” и “В” (включен/выключен) можно управлять независимо.

J (Tempo) [040...240, (EXT)]

Определяет темп арпеджиатора (см. параметр “J (Tempo)” 1.1–1a).

6.1–1(2)b: Assign

Assign [Off, A, B]

Используется для назначения арпеджиаторов “А” или “В” на каждый из треков 1 — 16. Если с помощью кнопки [ARP ON/OFF] включен режим арпеджиатора, то режим работы арпеджиатора по каждому из треков определяется этими установками и установками “Arpeggiator Run”.

Off: арпеджиатор не работает.

A: работает арпеджиатор “А”. Арпеджиаторный паттерн и его параметры определяются на ярлыке Arp. A.

B: работает арпеджиатор “В”. Арпеджиаторный паттерн и его параметры определяются на ярлыке Arp. B.

Для записи арпеджиаторного паттерна в паттерн в режиме реального времени назначьте на трек арпеджиатор А или В. В этом случае арпеджиатор “А” или “В” будет запускаться по каналу любого из треков 1 — 16, на который назначен соответствующий арпеджиатор.

Арпеджиаторы “А” и “В” можно назначить на различные MIDI-каналы и управлять работой одного из них с помощью клавиатуры TRITON Le, а другого — с помощью MIDI-сообщений, поступающих на вход MIDI IN с внешнего секвенсера. Для одновременной записи нотных данных обоих арпеджиаторов можно использовать режим мультитрековой записи (MultiRec).

Если параметры треков “Status” (3.1–1a/2a), назначенных на арпеджиаторы “А” и “В”, установлены в INT или BTH, то по ним воспроизводятся ноты, генерируемые соответствующими арпеджиаторами.

Если “Status” установлен в BTH, EXT или EX2, то данные MIDI-нот передаются по каналу трека (номер канала определяется параметром “MIDI Channel” (3.1–1a/2a)). В этом случае арпеджиатор “А” или “В” будет запускаться по каналу любого из треков 1 — 16, на который назначен соответствующий арпеджиатор.

Если опция Local Control (“Local Control On” GLOBAL 2.1–1a) отключена, то арпеджиатор от клавиатуры TRITON Le не запускается. В этом случае его работой управляют MIDI-сообщения, поступающие на вход MIDI IN. Если необходимо записывать на внешний секвенсер только ноты переключения (запуска) арпеджиатора и управлять его работой таким образом, то необходимо отключить опцию Local Control.

Если необходимо записать на внешний секвенсер нотные данные, генерируемые арпеджиатором, то следует включить опцию Local Control и отключить эхо-функцию (передача сообщений, поступающих на вход MIDI IN, на выход MIDI OUT) на внешнем секвенсере.

Работой арпеджиатора можно управлять с помощью внешнего секвенсера. И наоборот — сгенерированные арпеджиатором ноты можно записать на внешний секвенсер.

Пример 1

1) Установите для треков 1 и 2 параметр “MIDI Channel” (3.1–1(2)a) в 01, а “Status” (3.1–1(2)a) — в INT.

2) Назначьте арпеджиатор “А” на трек 1, а арпеджиатор “В” — на трек 2. Отметьте поле “Arpeggiator Run A, B” (6.1–1a). В “Track Select” (1.1–1c) выберите Track01.

3) Если с помощью кнопки [ARP ON/OFF] режим арпеджирования выключен, то при игре на клавиатуре одновременно воспроизводятся программы треков 1 и 2.

Если с помощью кнопки [ARP ON/OFF] включен арпеджиатор, то при игре на клавиатуре независимо друг от друга воспроизводятся арпеджиаторы “А” (по треку 1) и “В” (по треку 2).



Пример 2

Установите для треков 1, 2 и 3 “MIDI Channel” (3.1–1(2)а) в 01, 02 и 03 соответственно, а “Status (3.1–1(2)а) — в INT. Назначьте арпеджиатор “А” на треки 1 и 2, а арпеджиатор “В” — на трек 3. Отметьте поле “Arpeggiator Run A, B” (6.1–1а).

- В поле выбора трека установите Trask01. Если режим арпеджирования выключен (не горит индикатор кнопки [ARP ON/OFF]), то при игре на клавиатуре инструмента воспроизводится звук трека 1. Если включить режим арпеджирования (загорается индикатор кнопки [ARP ON/OFF]), то работает (воспроизводится) арпеджиатор “А” по трекам 1 и 2.
- В поле выбора трека установите Trask02. Если режим арпеджирования выключен (не горит индикатор кнопки [ARP ON/OFF]), то при игре на клавиатуре инструмента воспроизводится звук трека 2. Если включить режим арпеджирования (загорается индикатор кнопки [ARP ON/OFF]), то работает (воспроизводится) арпеджиатор “А” по трекам 1 и 2.
- В поле выбора трека установите Trask03. Если режим арпеджирования выключен (не горит индикатор кнопки ARPEGGIATOR [ARP ON/OFF]), то при игре на клавиатуре инструмента воспроизводится звук трека 3. Если включить режим арпеджирования (загорается индикатор кнопки [ARP ON/OFF]), то работает (воспроизводится) арпеджиатор “В” по треку 3.
- Аналогично можно было бы в поле трека установить Trask01, чтобы арпеджиатор “А” работал по трекам 1 и 2. А работой арпеджиатора “В” управлять с помощью MIDI-сообщений, посылаемых от внешнего секвенсера по MIDI-каналу 3 на вход TRITON Le MIDI IN.



6.1–1(2)c: UTILITY

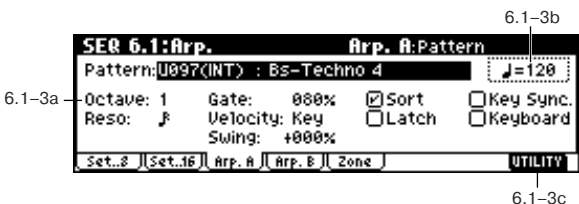
См. “Memory Status”, “Rename Song”, “Delete Song”, “Copy From Song”, “Copy From Combi” (1.1–1d), “Copy Arpeggiator” (COMBI 6.1–1c), “FF/REW Speed”, “Set Location” (1.1–1d).

6.1–3: Arp. A (Arpeggiator A)

6.1–4: Arp. B (Arpeggiator B)

Ярлыки Arp. A и Arp. B используются для определения установок арпеджиаторов “А” и “В” соответственно.

Сервисная команда “Copy Arpeggiator” позволяет копировать установки арпеджиатора, произведенные в другом режиме, например, в режиме программы.



6.1–3(4)a: Arpeggiator–A(B) Setup

- Pattern [P000...P004, U000(INT)...U215(User)]
- Octave [1, 2, 3, 4]
- Reso (Resolution) [♩₃, ♪, ♩₃, ♪, ♩₃, ♪]
- Gate [000...100(%) , Step]
- Velocity [001...127, Key, Step]
- Swing [–100...+100(%)]
- Sort [Off, On]
- Latch [Off, On]
- Key Sync. [Off, On]
- Keyboard [Off, On]

Эти параметры определяют установки арпеджиатора для песни (см. PROG 6.1: Ed-Arp.)

6.1–3(4)b: (Tempo)

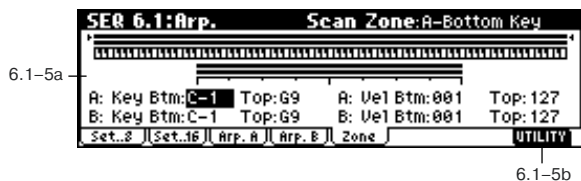
- ♩ (Tempo) [040...240, EXT]
- См. 1.1–1а

6.1–3(4)c: UTILITY

См. “Memory Status”, “Rename Song”, “Delete Song”, “Copy From Song”, “Copy From Combi” (1.1–1d), “Copy Arpeggiator” (COMBI 6.1–1c), “FF/REW Speed”, “Set Location” (1.1–1d).

6.1–5: Zone (Scan Zone)

Установки ярлыка определяют диапазон нот и velocity (скорость нажатия), которые управляют каждым из арпеджиаторов “А” и “В”.



6.1–5a: Scan Zone A/B

Zone Map

Представлено графическое отображение установок “Scan Zone” арпеджиаторов “А” и “В” (см. COMBI 6.1-4а).

A: Key

Btm (A-Bottom Key) [C–1...G9]

Top (A-Top Key) [C–1...G9]

Определяют диапазон нот, который используется для управления арпеджиатором “А”. “Btm” — нижняя граница диапазона, “Top” — верхняя.

A: Vel (Velocity)

Btm (A-Bottom Velocity) [001...127]

Top (A-Top Velocity) [001...127]

Определяют диапазон velocity (скорость нажатия), который используется для управления арпеджиатором “А”. “Btm” — нижняя граница диапазона, “Top” — верхняя.

B: Key

Btm (B-Bottom Key) [C–1...G9]

Top (B-Top Key) [C–1...G9]

B: Vel (Velocity)

Btm (B-Bottom Velocity) [001...127]

Top (B-Top Velocity) [001...127]

Параметры определяют границы диапазонов нот и velocity, которые используются для управления арпеджиатором “В” (см. “А: Key”, “А: Vel”).

Значения этих параметров можно ввести с помощью клавиатуры. Для этого, при нажатой кнопке [ENTER], для определения границ нотного диапазона необходимо нажать соответствующую клавишу, а для определения границ диапазона velocity — на любую клавишу, но с требуемой velocity.

6.1–5b: UTILITY

См. “Memory Status”, “Rename Song”, “Delete Song”, “Copy From Song”, “Copy From Combi” (1.1–1d), “Copy Arpeggiator” (COMBI 6.1–1c), “FF/REW Speed”, “Set Location” (1.1–1d).

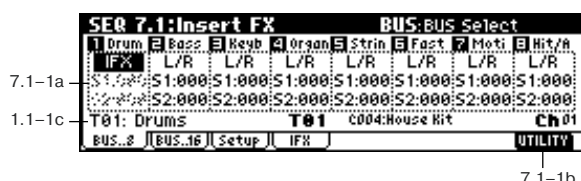
SEQ 7.1: Insert FX

Более детально концепция разрывов описана в главе “Управление эффектами”.

7.1–1: BUS..8 (BUS T01...08)

7.1–2: BUS..16 (BUS T09...16)

На ярлыках определяются шины, на которые направляется сигнал с выхода генератора(ов) программ каждого из треков 1 — 16. Здесь же задается уровень посылы на мастер-эффекты.



7.1-1(2)a: BUS Select, Send1(MFX1), Send2(MFX2)

BUS Select [DKit, L/R, IFX, 1, 2, 1/2, Off]

Установки определяют шину, на которую подается сигнал генераторов программы каждого трека 1 — 16. Состояние этих установок отображается также на странице Setup (COMBI 7.1-1a).

S1 (Send1(MFX1)) [000...127] S2 (Send2(MFX2)) [000...127]

Параметры определяют уровни посылов (сигнала с выхода программы) на мастер-эффекты для каждого из треков 1 — 16. Установки действительны, если "BUS Select" установлен в L/R или Off. Если же выбрано IFX, то уровни посылов (уровень сигнала, прошедшего через разрыв) на мастер-эффекты 1 и 2 определяются значениями параметров "S1 (Send1(MFX1))" и "S2 (Send2(MFX2))", расположенных на ярлыке Setup.

Если "BUS Select" установлен в 1, 2 или 1/2, то эти установки (уровни посылов на мастер-эффекты) игнорируются.

Установки уровней посылов 1 и 2, определенные здесь, применяются к началу песни. Если в процессе записи они были отредактированы, то эти изменения сохраняются на треке в виде музыкальных данных. Теперь, когда воспроизведение достигнет этой точки, уровни посылов соответствующим образом модифицируются. Можно изменять уровни посылов на мастер-эффекты и во время воспроизведения песни. Однако, если на треке есть музыкальные данные, управляющие уровнем посыла на мастер-эффект, то при их воспроизведении установки "Send1 (MFX1)" и "Send2 (MFX2)" соответствующим образом корректируются.

Если "Status" (3.1-1a/2a) установлен в INT или BTH, то для управления уровнями посылов и модификации соответствующих установок можно использовать MIDI-сообщения Control Change с номерами #93 (для посыла Send1) и #91 (для посыла Send2). Если параметр трека "Status" установлен в EXT, EX2 или BTH, то при смене мультитембральной программы эти установки передаются по MIDI. Данные передаются по MIDI-каналу каждого из треков в соответствии с установками "MIDI Channel" (3.1-1a/2a). Окончательное значение уровня посыла определяется в результате суммирования величин, принимаемых по MIDI, и значений параметров "S1 (Send1(MFX1))" и "S2 (Send2(MFX2))" PROG 7.1-2a (уровень посыла генератора программы).

7.1-1(2)b: UTILITY

См. "Memory Status", "Solo Selected Track" (1.1-1d), "DKit IFX Patch" (COMBI 7.1-1b), "FF/REW Speed", "Set Location" (1.1-1d).

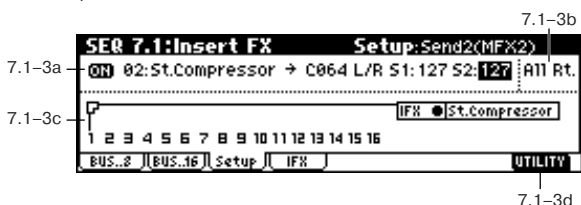


Copy Insert Effect

См. PROG 7.1-1c. Необходимо отметить, что при выполнении этой команды параметр "Ctrl Channel" (см. 7.1: Insert FX, Setup) не копируется.

7.1-3: Setup

Отображает установки разрывов: тип, состояние (включен/выключен) и т.д.



7.1-3a: Insert FX Setup

IFX On/Off [Off, ON]
Insert Effect [00...89: name]
Pan(CC#8) [L000...C064...R127]
BUS Select [L/R, 1, 2, 1/2, Off]
S1 (Send1(MFX1)) [000...127]
S2 (Send2(MFX2)) [000...127]

Назначение параметров аналогично описанному для режима программы (см. PROG 7.1-2).

Однако, в отличие от него, для управления динамической модуляцией эффекта, параметрами "Pan (CC#8)", "Send 1 (MFX1)" и "Send 2 (MFX2)" используется MIDI-канал, номер которого определяется значением параметра "Control Channel" (7.1-1b). Номера MIDI-сообщений Control Change идентичны описанным для режима программы.

Установки панорамы "Pan(CC#8)" и уровней посылов (сигнала на выходе разрыва) на мастер-эффекты "Send1" и "Send2" применяются к началу песни. Если в процессе записи они были отредактированы, то эти изменения сохраняются на треке в виде музыкальных данных. Теперь, когда воспроизведение достигнет этой точки, уровни посылов соответствующим образом будут модифицированы. Можно изменять эти установки и во время воспроизведения песни. Однако, если на треке есть музыкальные данные, управляющие панорамой и уровнем посыла на мастер-эффект, то при их воспроизведении установки "Pan(CC#8)", "Send1" и "Send2" соответствующим образом корректируются.

Если "Status" (3.1-1a/2a) установлен в INT или BTH, то для управления панорамой и уровнями посылов на выходе разрыва (и для модификации соответствующих установок) можно использовать MIDI-сообщения Control Change с номерами CC#8 (для управления панорамой), #93 (для управления посылом Send1) и #91 (для управления посылом Send2). Если параметр трека "Status" установлен в EXT, EX2 или BTH, то при смене песни или старта ее с начала эти установки передаются и принимаются по MIDI. Номер MIDI-канала, который используется для приема/передачи MIDI-сообщений, определяется значением параметра "Control Channel".

7.1-3b: Control Channel

Control Channel [Ch01...16, All Rt.]

Параметр определяет MIDI-канал, который будет использоваться для управления эффектом динамической модуляции (Dmod), панорамой сигнала на выходе разрыва "Pan (CC#8)", посылами "Send 1 (MFX1)" и "Send 2 (MFX2)".

К номеру канала трека (Ch01 — 16), назначенного на разрыв, справа добавляется символ "**". Если через один и тот же разрыв проходят сигналы нескольких треков с различными номерами MIDI-каналов, то этот параметр определяет канал, который будет использоваться для управления эффектом разрыва.

All Rt. (All Routed): для управления эффектом может использоваться MIDI-канал любого из треков, назначенных на данный разрыв.

Если параметр "BUS Select" (7.1-1a/2a) трека, использующего программу ударных, установлен в DKit, то для того, чтобы использование MIDI-канала было корректным независимо от установок "BUS (BUS Select)" (GLOBAL 5.1-3a) или установок сервисной команды "DrumKit IFX Patch", необходимо для данного трека установить параметр "Control Channel" в All Rt..

7.1-3c: Routing Map, BUS Select

Отображает установки эффекта разрыва: маршрутизацию, имя эффекта и состояние эффекта (включен/выключен).

T01...16: BUS Sel [DKit, L/R, IFX, 1, 2, 1/2, Off]

Определяет шину, на которую подается сигнал с выхода генератора программы каждого из треков 1 — 16.

Для выбора необходимого трека используются кнопки курсора, а для изменения значения параметра "BUS Select" (7.1-1a/2a) — кнопки [INC], [DEC] или колесо [VALUE].

Эти же установки можно произвести в "BUS Select" (7.1-3a).

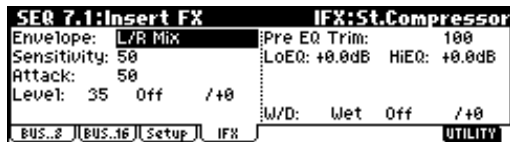
7.1-3d: UTILITY

См. "Memory Status", "Solo Selected Track" (1.1-1d), "Copy Insert Effect" (PROG 7.1-1c, 7.1-1b/2b), "DKit IFX Patch" (COMBI 7.1-1b), "FF/REW Speed", "Set Location" (1.1-1d), "Select by Category" (PROG 7.1-2c).

7.1-4: IFX (Insert Effect)

Здесь устанавливаются параметры эффектов, определенных на странице Setup.





7.1-4a

7.1-4a: UTILITY

См. "Memory Status" (1.1-1d).



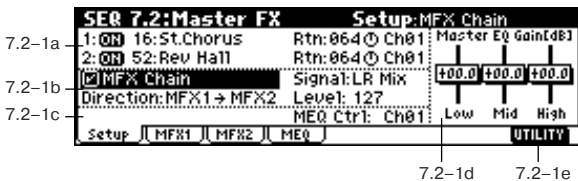
SEQ 7.2: Master FX

Более подробно мастер-эффекты рассматриваются в главе "Управление эффектами", "Мастер-эффекты (MFX1, 2)".

7.2-1: Setup

На странице определяется тип каждого мастер-эффекта, его состояние (включен/выключен), тип коммутации (последовательная/параллельная) и установки мастер-эквалайзера.

Параметры аналогичны описанным для режима программы, за исключением "MFX1 Control Ch", "MFX2 Control Ch" и "MEQ Control Ch." (см. PROG 7.2: Ed-MasterFX).



7.2-1d 7.2-1e

7.2-1a: Master FX Setup

MFX1 On/Off, MFX2 On/Off [Off, ON]

Master Effect 1, 2 [00...89: имя]

Rtn 1, 2 (Return 1, 2) [000...127]

Параметры аналогичны описанным для режима программы (PROG 7.2-1: Setup). Однако в отличие от него для управления мастер-эффектами используется MIDI-канал, номер которого определяется значением параметра "MFX 1, 2 Control Ch". Номера MIDI-сообщений Control Change совпадают с описанными для режима программы.

MFX1, 2 Control Ch [Ch01...16, G ch]

Определяет номер MIDI-канала, который будет использоваться для управления динамической модуляцией мастер-эффектов.

G ch: для управления эффектом используется глобальный MIDI-канал "MIDI Channel" (GLOBAL 2.1-1a).

7.2-1b: Master FX Chain

MFX Chain [Off, On]

Direction [MFX1 -> MFX2, MFX2 -> MFX1]

Signal [LR Mix, L Only, R Only]

Level [000...127]

Параметры аналогичны описанным для режима программы (см. "PROG 7.2-1: Setup").

7.2-1c: MEQ Ctrl

MEQ Ctrl (MEQ Control Ch) [Ch01...16, G ch]

Определяет номер MIDI-канала, который будет использоваться для управления динамической модуляцией мастер-эквалайзера.

G ch: для управления эффектом используется глобальный MIDI-канал "MIDI Channel" (GLOBAL 2.1-1a).

7.2-1d: Master EQ Gain [dB]

Low [-18.0...+18.0]

Mid [-18.0...+18.0]

High [-18.0...+18.0]

Параметры аналогичны описанным для режима программы (см. "PROG 7.2-1: Setup").

7.2-1e: UTILITY

См. "Memory Status", "Solo Selected Track", "FF/REW Speed", "Set Location" (1.1-1d), "Select by Category" (PROG 7.2-1d).



Copy Master Effect

См. PROG 7.2-1d. Необходимо отметить, что при выполнении этой команды параметр "Control Channel" ярлыков MFX 1 и 2 не копируется.

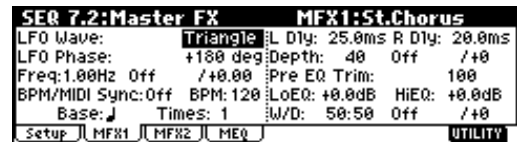
Swap Master Effect

См. PROG 7.2-1d. Необходимо отметить, что при выполнении этой команды параметр "Control Channel" ярлыков MFX 1 и 2 в операции обмена установками мастер-эффектов не участвует.

7.2-2: MFX1 (Master Effect1)

7.2-3: MFX2 (Master Effect2)

Здесь определяются параметры эффектов, выбранных в качестве мастер-эффектов (параметры "Master Effect1" и "Master Effect2" ярлыка Setup).



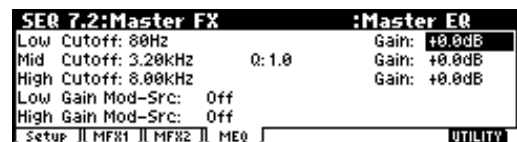
7.2-2a

7.2-2(3)a: UTILITY

См. "Memory Status" (1.1-1d).

7.2-4: MEQ (Master EQ)

Мастер-эквалайзер имеет три полосы и используется для корректировки тонального баланса сигнала в конце звукового тракта (где сигнал с шины L/R подается на выходные разъемы AUDIO OUTPUT (MAIN OUT) L/MONO и R) (см. главу "Управление эффектами", раздел "Мастер-эквалайзер").



7.2-4a

7.2-4a: UTILITY

См. "Memory Status" (1.1-1d).

Режим сэмплирования

При установке в TRITON Le опции EXB-SMPL становится доступен режим сэмплирования, позволяющий записывать 16-битные сэмплы с частотой 48 кГц.

Без установленной опции EXB-SMPL нажатие кнопки [SAMPLING] приводит к появлению на дисплее сообщения "No Sampling Upgrade Installed".

Под сэмплированием подразумевается процесс преобразование аудиосигнала в цифровой формат и запись результатов во внутреннюю память TRITON Le. В качестве источника аудиосигнала может выступать микрофон или любое другое аудиооборудование, скоммутированное со входом AUDIO INPUT. Сигнал аудиосистемы можно направить на разрыв. В этом случае будет сэмплироваться сигнал, обработанный процессором эффектов TRITON Le.

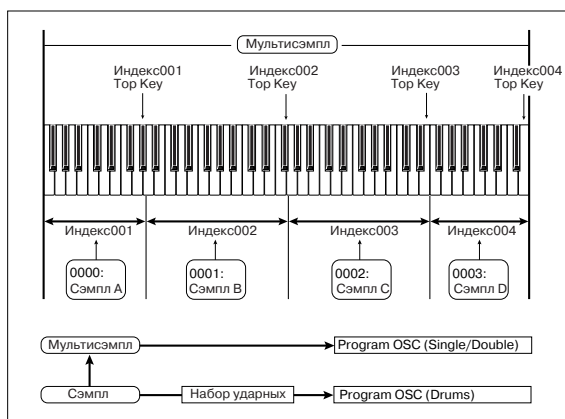
В базовом варианте TRITON Le имеет 16 Мб сэмплерной памяти на плате EXB-SMPL. Этого достаточно для сэмплирования в моно режиме сигнала в течении приблизительно 2 минут и 54 секунд или 1 минуты и 27 секунд при сэмплировании в стереофоническом режиме. Сэмплерная память расширяется до 64 Мб с помощью 72-контактных плат SIMM (две платы по 32 Мб каждая). При этом в монофоническом режиме можно записать 4 сэмпла длительностью 2 минуты и 54 секунды (в общей сложности 11 минут, 39 секунд). В стереофоническом режиме общее время сэмплирования будет равно 5 минутам и 49 секундам. Более подробно о платах SIMM, используемых для расширения сэмплерной памяти см. в главе "Приложение".

Сэмплы, записанные в режиме сэмплирования или загруженные с внешних носителей информации, можно назначать на индексы (зоны). Эта функция позволяет создавать мультисэмплы. Мультисэмпл может состоять из множества индексов.

Мультисэмпл можно преобразовать в программу (см. описание команды "Conv. To Prog" 1.1–3f). При этом он будет воспроизводиться в соответствии с ее установками (параметры фильтров, амплитуды, эффектов и т.д.). Полученную таким образом программу можно использовать в режиме комбинации или секвенсера.

Сэмплы можно использовать также в качестве сэмплов ударных в наборе ударных.

На любой из страниц режима сэмплирования с помощью клавиатуры можно воспроизвести выбранный мультисэмпл или сэмпл. Это позволяет прослушивать результаты редактирования.



При отключении питания содержимое сэмплерной памяти стирается. Поэтому, прежде чем сделать это, сохраните необходимые данные на SmartMedia. Если установлена опциональная карта EXB-SMPL, то данные можно записать на внешнее SCSI-оборудование. Сразу после включения питания сэмплерная память данных не содержит. Поэтому, прежде чем приступить к редактированию или воспроизведению мультисэмплов или сэмплов, их предварительно необходимо загрузить.

В режиме сэмплирования невозможно сравнить звук отредактированного мультисэмпла (сэмпла) с его оригинальной версией (функция сравнения Compare недоступна). Поэтому при необходимости сохранения старой версии, можно создать копию мультисэмпла (сэмпла). Для этого используются сервисные команды меню страницы "Copy MS" или "Copy SMPL" (1.1–3f) и т.д.

В некоторых командах меню страниц 2.1: Sample Edit или 3.1: Loop Edit можно отменить опцию перезаписи "Overwrite". В этом случае при выполнении соответствующей команды оригинальная версия не стирается (см. 2.1–2e: UTILITY "Overwrite").

При выполнении операции редактирования сэмпла или при окончании процесса записи стереофонического сэмпла, могут возникнуть незначительные шумы. Однако эти помехи ни коим образом не влияют на редактируемые или сэмплируемые аудиоданные.

Дополнительные сведения о сэмплерных данных

- Сэмплерная память подразделяется на банки Bank 1 — 4 (в каждом по 16 Мб). Из этих 16 Мб (8,388,608 сэмплерных событий) шестнадцать сэмплерных событий (восемь первых и восемь последних) используется в системных целях.

- Первые и последние события каждого сэмпла используются для системных нужд. Они генерируются автоматически при записи сэмпла или при загрузке файлов форматов ".AIFF" или ".WAVE". Это означает, что при записи сэмпла продолжительностью в одну секунду будет сформировано 48,000 сэмплерных событий, и еще 4 — добавятся автоматически. Таким образом в сэмплерной памяти будет находиться 48,004 сэмплерных событий.

Использование в режиме сэмплирования кнопок [Audition] и [START/STOP] [START/STOP]

- Сэмплировать аудиосигнал можно находясь на любой из страниц 1.1: Recording режима сэмплирования. Для управления этим процессом используются кнопки [REC/WRITE] and [START/STOP]. Установки записи, типа входного уровня, можно осуществить на странице SMPL 1.1–3: Recording Input/Pref, и они будут действительны для остальных страниц.

- На странице 2.1: Sample Edit2 нажатие кнопки [START/STOP] будет воспроизводить сэмпл выбранного индекса (параметр "Index") один раз между точками "S (Edit Range Start)" и "E (Edit Range End)" с высотой основной ноты.

[AUDITION]

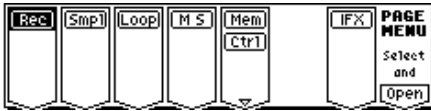
- Воспроизводится сэмпл выбранного индекса (параметр "Index") с частотой, соответствующей частоте выбранной клавиши (выделяется серым цветом в поле "Keyboard & Index": 1.1–1a). Сэмпл воспроизводится в течении всего времени, пока нажата кнопка [AUDITION].

Страница	Назначение
Rec 1.1: Recording	Запись сэмплов. Выбор для записи сэмпла или мультисэмпла; определение различных установок записи и AUDIO INPUT.
Smpl 2.1: Sample Edit	Редактирование волновой формы сэмпла, а также другие операции редактирования над записанными сэмплами, а также над сэмплами, загруженными в режиме Media.
Loop 3.1: Loop Edit	Установка параметров воспроизведения сэмпла. Определение адресов начальной и конечной точек сэмпла, а также режима воспроизведения (зацикленный/реверсивный/нормальный).
MS 4.1: Multisample	Редактирование и определение различных установок мультисэмплов.
Mem 5.1: Memory	Просмотр свободной для записи мультисэмплов и сэмплов памяти.
Ctrl 5.2: Controller	Установки контроллеров.
IFX 7.1: Insert Effect	Выбор эффектов разрыва, использующихся при сэмплировании, а также определение их установок.

• В диалоговом окне Time Slice сервисной команды “Time Slice” (3.1-2e) и Time Stretch команды “Time Stretch” (3.1-2e) воспроизводится сэмпл выбранного индекса (параметр “Index”) с высотой, соответствующей высоте базовой ноты. Сэмпл воспроизводится в течении всего времени, пока нажата кнопка [AUDITION].

Меню страниц SMPL

Процедура выбора необходимой страницы описана в главе “Режим программы”, раздел “Меню страницы PROG”.

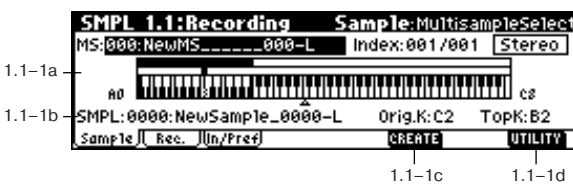


SMPL 1.1: Recording

Страница используется для определения уровня входного сигнала и задания основных установок сэмплирования (запись сэмпла), а также базовых параметров мультисэмплов и сэмплов. Обычно при записи сэмпла используется эта страница.

1.1-1: Sample

Страница используется для выбора мультисэмпла, который будет записываться, определения индекса сэмпла, а также других базовых установок.



1.1-1a: MS (Multisample Select), Index, Keyboard & Index

MS

[000...999]

Используется для выбора мультисэмпла.

Мультисэмпл состоит из индексов, на каждый из которых назначен сэмпл. Фактически индекс — это диапазон клавиатуры, связанный с определенным сэмплом.

Эти параметры можно установить также и на страницах 2.1: Sample Edit — 4.1: Multisample.

Ниже описана процедура создания мультисэмпла.

1) С помощью цифровых кнопок [0] — [9] введите номер необходимого мультисэмпла и нажмите кнопку [ENTER]. Раскрывается диалоговое окно “Create New Multisample”.



2) Если создается стереофонический мультисэмпл, то отметьте поле “Stereo”.

3) Для выполнения команды создания мультисэмпла нажмите кнопку [F8] (“OK”), для отказа — кнопку [F7] (“Cancel”).

При этом будет сформирован мультисэмпл следующего вида.

Моно	001: NewMS_____001
Стерео	001: NewMS_____001-L
	002: NewMS_____001-R

Index [xxx (001...128)/yyy (001...128)]

Используется для выбора индекса, для которого необходимо записать сэмпл, или на который необходимо назначить сэмпл.

Индекс — это диапазон клавиатуры, связанный с определенным сэмплом. Например для 61-нотной клавиатуры можно разделить весь диапазон на шесть октав и сформировать 6 индексов. На каждый из индексов можно назначить свой сэмпл.

xxx: выбранный индекс.

yyy: общее число индексов мультисэмпла.

Для выбора индекса можно удерживая нажатой кнопку [ENTER], нажать клавишу. В этом случае будет выбран индекс, диапазону которого принадлежит взятая нота. Нота, соответствующая нажатой клавише, становится базовой нотой индекса (см. ниже). В поле “Keyboard & Index” она выделяется серым цветом.

Значение этого параметра можно задать также на страницах 2.1: Sample Edit — 4.1: Multisample. Производимые на них опе-

рации сэмплирования и редактирования применяются к выбранному здесь сэмплу.

Непосредственно после включения питания параметр устанавливается в 001/001. Это означает, что имеется только один индекс. Для создания новых индексов используется кнопка [F6] (“CREATE”). Каждый раз при нажатии на эту кнопку создается новый индекс. Начальные установки нового индекса определяются установками “Create (Create Zone Preference)” (1.1-3b, 4.1-3a). В дальнейшем их можно соответствующим образом модифицировать.

Stereo

Если выбран стереофонический сэмпл или мультисэмпл, то в правом верхнем углу дисплея появляется надпись “Stereo”. Эта же надпись появляется в том случае, если был записан сэмпл при “Mode (Sample Mode)” (1.1-2a), установленном в Stereo.

Стереофонические мультисэмплы и сэмплы

Стереофонические мультисэмплы: два мультисэмпла образуют стереофонический мультисэмпл при следующих условиях.

- При создании мультисэмпла отмечено поле “Stereo” (т.е. выбран новый мультисэмпл в “MS” 1.1-1a).
- Выполнена команда преобразования мультисэмпла в стереофонический мультисэмпл “MS To Stereo” (1.1-3f).
- Сэмплирование проводилось при “Mode (Sample Mode)” (1.1-2a) установленном в Stereo.

В этих случаях автоматически формируется стереофонический мультисэмпл, удовлетворяющий следующим условиям.

1. К именам двух мультисэмплов, которые образуют стереофонический мультисэмпл, добавляются “-L” и “-R”. В остальном имена мультисэмплов стерео пары ничем не отличаются друг от друга.
2. Два мультисэмпла, образующих стереофонический мультисэмпл, имеют одинаковое число индексов и одинаковые установки диапазонов.

Стереофонические сэмплы: два сэмпла образуют стереофонический сэмпл при следующих условиях.

- Сэмплирование проводилось при “Mode (Sample Mode)” (1.1-2a) установленном в Stereo.
- Выполнена команда преобразования сэмпла в стереофонический сэмпл “SMPL To Stereo” (1.1-3f).

В этих случаях автоматически формируется стереофонический сэмпл, удовлетворяющий следующим условиям.

1. К именам сэмплов, которые образуют стереофонический сэмпл, добавляются “-L” и “-R”. В остальном имена этих сэмплов ничем не отличаются друг от друга.
2. Выбираются два сэмпла, удовлетворяющие условию “1.”, определенному для мультисэмплов.

Имена стереофонических мультисэмплов и сэмплов отличаются по принципу их формирования. Эту особенность необходимо учитывать при редактировании имени мультисэмпла или сэмпла с помощью сервисных команд “Rename MS” и “Rename SMPL” (1.1-3f).

Сэмплы, образующие стереофонический сэмпл, должны иметь одинаковую частоту сэмплирования. Для изменения этого параметра используется сервисная команда “Rate Convert” (2.1-2e). Будьте внимательны! Если с помощью этой команды были установлены разные частоты сэмплирования для сэмплов стереопары “-L” и “-R”, то они уже не образуют стереофонический сэмпл.

Keyboard & Index



В поле представлено графическое отображение диапазона и базовой ноты выбранного индекса. Белый треугольник указывает положение ноты C4. Номера нот слева и справа показывают диапазон нот, отображаемых на экране дисплея.

Базовая нота индекса (отображается серым цветом)

- Если, находясь на странице режима сэмплирования 2.1: Sample Edit2, нажать кнопку [START/STOP], то один раз воспроизведется сэмпл выбранного индекса от "S (Edit Range Start)" до "E (Edit Range End)". При этом частота воспроизведения определяется высотой базовой ноты индекса. На других страницах, отличных от 2.1: Sample Edit 2, сэмпл воспроизводится с высотой базовой ноты все время, пока нажата кнопка [AUDITION].

- Интервал сетки волновой формы сэмпла на страницах 2.1: Sample Edit и 3.1: Loop Edit Edit2 определяется относительно высоты базовой ноты и в соответствии с темпом BPM (см "Grid").

- Аргумент сервисной команды "Pitch BPM Adj." (4.1-3b) вычисляется относительно высоты (частоты) базовой ноты.

С помощью сервисной команды "Keyboard Disp." (1.1-3f) можно изменить диапазон нот, отображаемых на экране.

1.1-1b: SMPL, Orig.K, TopK

Используется для выбора сэмпла, исходной ноты сэмпла и определения диапазона выбранного индекса.

SMPL [—: —No Assign—, 0000...3999]

Используется для выбора сэмпла, записанного или загруженного в режиме Media. При воспроизведении на клавиатуре нот из диапазона индекса будет воспроизводиться именно этот сэмпл.

Этот параметр можно установить также на страницах 2.1: Sample Edit — 4.1: Multisample. Производимые на этих страницах операции сэмплирования и редактирования будут применяться к сэмплу, выбранному с помощью параметра "SMPL".

—: —No Assign—: на индекс не назначен ни один сэмпл. При игре в диапазоне индекса на клавиатуре звук отсутствует. Для записи сэмпла выберите пустой, например, "0000". Результаты сэмплирования записываются в выбранный здесь сэмпл.

Номеру сэмпла предшествует его имя (например, NewSample_0000). Для редактирования имени сэмпла используется сервисная команда "Rename SMPL" (1.1-3f).

Сэмпл можно записать, даже если выбрана опция —: —No Assign—. В этом случае номер сэмпла, в который будут загружены результаты записи, определяется автоматически.

Если выбрать сэмпл, уже содержащий данные, то при сэмплировании он не перезаписывается. Просто при записи автоматически выбирается пустой сэмпл, который после окончания сэмплирования назначается на текущий индекс. Для стирания сэмпла используется сервисная команда "Delete SMPL" (1.1-3f).

Orig.K [C-1...G9]

Определяет исходную ноту индекса. При нажатии на клавишу, соответствующую исходной ноте, сэмпл воспроизводится с оригинальной высотой (с которой он был записан). Высота воспроизведения сэмпла изменяется в полтонах относительно исходной ноты.

Допустим, сэмпл был записан при "Orig.K" равном F2. Если диапазон индекса определен как C2 — B2, то при нажатии на клавишу, соответствующую ноте F2 (исходная нота сэмпла), сэмпл воспроизводится с высотой, с которой он был записан. Если нажать клавишу F#2, то сэмпл воспроизведется с высотой на полтона выше, если E2 — то на полтона ниже. И так для всего диапазона индекса. Положение исходной ноты индекса отображается в поле "Keyboard & Index".

Если отмечено поле "Constant Pitch" (4.1-2a), то сэмпл воспроизводится с оригинальной высотой во всем диапазоне индекса.

TopK [C-1...G9]

Определяет верхнюю границу диапазона индекса. Диапазон индекса задается этим параметром.

Например, параметр "TopK" индекса 001/002 установлен в B2, а "TopK" индекса 002/002 — в B3. В этом случае диапазон индекса 001 начинается с самой низкой ноты и заканчивается нотой B2, а диапазон индекса 002 заключен между нотами C3 и B3.

1.1-1c: CREATE

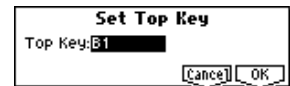
Кнопка [F6] ("CREATE") используется для создания нового индекса и для добавления новых сэмплов в мультисэмпл. Установки вновь создаваемого индекса определяются в соответствии с параметрами "Pstn (Position)", "Range (Zone Range)" и "Orig.K (Orig.K Position)" поля Create (Create Zone Preference) (1.1-3b, 4.1-3a).

Для удаления индексов и обмена установками между ними используется 4.1: Multisample.

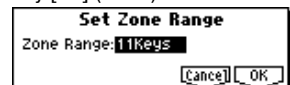
Кнопка "CREATE" появляется, если выбраны страницы 1.1: Recording, Sample или 4.1: Multisample, Edit 1, Edit 2.

Если невозможно создать новый индекс с помощью "CREATE" (1.1-1c, 4.1-1c) или "INSERT" (4.1-1c) в соответствии с установками Create (Create Zone Preference), то открывается одно из диалоговых окон, описанных ниже. Для создания нового индекса следуйте следующей процедуре.

- **Set Top Key:** выберите индекс 1 (установите "Index" в 001), установите "Pstn (Position)" в (1.1-3b, 4.1-3a) в L (Left), и выполните команду "CREATE" или "INSERT". Раскроется диалоговое окно. Для того, чтобы создать индекс слева от индекса 001, переопределите значение параметра "Top Key" и нажмите кнопку [F8] ("OK").



- **Set Zone Range:** если при выполнении команды "CREATE" невозможно создать индекс с установками, определенными в Create (Create Zone Preference), то открывается диалоговое окно. Оно выводится также в том случае, если при выполнении команды "INSERT" невозможно создать новый индекс в соответствии с данными, полученными в результате выполнения команд "CUT" или "COPY" (4.1-1c). Переопределите значение параметра "Range (Zone Range)" (1.1-3b, 4.1-3a) и нажмите кнопку [F8] ("OK").



1.1-1d: UTILITY

См. "Delete SMPL", "Copy SMPL", "Move SMPL", "Rename SMPL", "SMPL To Stereo", "Delete MS", "Copy MS", "Move MS", "Rename MS", "MS To Stereo/MS To Mono", "Conv. To Prog", "Keyboard Disp" (1.1-3f).

1.1-2: Rec. (Recording)



1.1-2a 1.1-2b 1.1-2c 1.1-2d

1.1-2a: Sample Setup

В этом поле выбирается банк, в который записывается сэмпл, определяется время сэмплирования и режим (моно/стерео).

Time

Определяет продолжительность сэмплирования, устанавливается с точностью до 0.001 секунды. Сразу после включения питания в этом поле отображается объем свободной памяти (доступное время сэмплирования) выбранного банка. Если сэмпл записывается при этих условиях ([REC] -> [START] -> [STOP]), то время сэмплирования отображается автоматически.

Если имеется достаточный объем памяти, то удобнее установить избыточное время сэмплирования, а затем удалить ненужные данные с помощью сервисной команды "Truncate" (2.1-2c, 3.1-2e). Кроме того, процесс сэмплирования можно остановить в требуемом месте, нажав кнопку [START/STOP].

Объем свободной сэмплерной памяти зависит от следующих факторов.

1. Объем установленной памяти.
2. Тип сэмпла (стерео или моно). Для записи стереофонического сэмпла (параметр "Mode (Sample Mode)" (1.1-2a) установлен в Stereo) требуется вдвое больше памяти.
3. Из объема свободной сэмплерной памяти вычитается значение, соответствующее "Pre Trigger" (1-2b: функция предварительного сэмплирования).

Bank

[1...4]

Определяет банк, в который записывается новый сэмпл. Сэмплируемая память разбита на 4 банка по 16 Мб каждый.

Сэмплируемая память наращивается до 64 Мб с помощью 72-контактных плат SIMM (две платы по 32 Мб каждая).

Установленные платы SIMM и доступные банки

№ слота SIMM	Карта SIMM	Банк RAM
Slot1	16 Мб	1
	32 Мб	1, 2
Slot2	16 Мб	3
	32 Мб	3, 4

Опция EXB-SMPL поставляется с платой сэмплерной памяти 16 Мб SIMM, установленной в слот 1. В этом случае в качестве значения параметра "Bank (RAM Bank)" можно выбрать только 1. Если дополнительно установить в слот 2 еще одну плату 32 Мб, то "Bank (RAM Bank)" можно будет установить в 1 (16 Мб), 3 (16 Мб) и 4 (16 Мб). Если в слоты 1 и 2 вставлены платы по 32 Мб каждая, то доступны все 4 банка сэмплерной памяти (в общей сложности 64 Мб).

Mode

[L-Mono, R-Mono, Stereo]

Определяет канал(ы), которые будут использоваться для сэмплирования. Это позволяет задать режим сэмплирования: монофонический или стереофонический.

В зависимости от установок "Input1, Input2" (1.1-3а), звук внешнего источника снимается с выходов AUDIO INPUT 1 и 2 и направляется сразу на шину L/R или предварительно обрабатывается эффектами.

L-Mono: сэмплируется сигнал внутреннего левого канала L (моно режим).

R-Mono: сэмплируется сигнал внутреннего правого канала R (моно режим).

Stereo: звук внутренних каналов L и R сэмплируется в стереофоническом режиме. В этом случае формируется стереофонический мультисэмпл или сэмпл.

Пример 1:

Сэмплирование монофонического источника звука, скоммутированного со входом AUDIO INPUT 1 без обработки внутренними эффектами.

Input1 "Lvl (Level)"	(1.1-3а)	127
Input1 "Pan"	(1.1-3а)	L000
Input1 "BUS (BUS(IFX) Select)"	(1.1-3а)	L/R
"Recording Level"	(1.1-2с, 1.1-3е)	необходимый
"Mode (Sample Mode)"	(1.1-2а)	L-Mono

Пример 2:

Сэмплирование монофонического источника звука, скоммутированного со входом AUDIO INPUT 1, обработанного внутренним эффектом IFX 52: Reverb Hall. Установлен стереофонический режим сэмплирования.

Input1 "Lvl (Level)"	(1.1-3а)	127
Input1 "Pan"	(1.1-3а)	C064
Input1 "BUS (BUS(IFX) Select)"	(1.1-3а)	IFX
IFX	(7.1)	52: Reverb Hall
"Recording Level"	(1.1-2с, 1.1-3е)	необходимый
"Mode (Sample Mode)"	(1.1-2а)	Stereo

Пример 3:

Сэмплирование сигнала стереофонического источника звука, скоммутированного со входами AUDIO INPUT 1 и 2 без обработки внутренними эффектами.

Input1 "Lvl (Level)"	(1.1-3а)	127
Input1 "Pan"	(1.1-3а)	L000
Input1 "BUS (BUS(IFX) Select)"	(1.1-3а)	L/R
Input2 "Lvl (Level)"	(1.1-3а)	127
Input2 "Pan"	(1.1-3а)	R127
Input2 "BUS (BUS(IFX) Select)"	(1.1-3а)	L/R
"Recording Level"	(1.1-2с, 1.1-3е)	необходимый
"Mode (Sample Mode)"	(1.1-2а)	Stereo

Пример 4:

Сэмплирование сигнала стереофонического источника звука, скоммутированного со входами AUDIO INPUT 1 и 2 и обработанного внутренним эффектом IFX 08: St.Graphic 7EQ. Установлен стереофонический режим сэмплирования.

Input1 "Lvl (Level)"	(1.1-3а)	127
Input1 "Pan"	(1.1-3а)	L000
Input1 "BUS (BUS(IFX) Select)"	(1.1-3а)	IFX
Input2 "Lvl (Level)"	(1.1-3а)	127
Input2 "Pan"	(1.1-3а)	R127
Input2 "BUS (BUS(IFX) Select)"	(1.1-3а)	IFX
IFX	(7.2)	08: St.Graphic 7EQ
"Recording Level"	(1.1-2с, 1.1-3е)	необходимый
"Mode (Sample Mode)"	(1.1-2а)	Stereo

При завершении записи стерео сэмпла могут возникать небольшие шумы. Однако они не оказывают никакого влияния на отсэмплированные аудиоданные.

1.1-2b: REC Setup

Mode

[Manual, Auto]

Определяет режим запуска процесса сэмплирования.

Manual: для запуска процесса сэмплирования из режима ожидания используется кнопка [START/STOP].

1) Для входа в режим ожидания записи сэмпла нажмите кнопку [REC/WRITE].

2) С помощью слайдера "Recording Level" (1.1-2с, 1.1-3е) отрегулируйте уровень сэмплирования.

Помните о возможных изменениях уровня мониторингового сигнала (см. "Recording Level").

3) Нажмите кнопку [START/STOP]. Запустится процесс сэмплирования. Если используется функция "Count Down", то запись начинается после предварительного отсчета метронома.

4) Для останова процесса сэмплирования нажмите кнопку [START/STOP]. Сэмплирование останавливается автоматически по истечении времени сэмплирования (параметр "Time (Sample Time)" (1.1-2а)).

Auto: сэмплирование запускается автоматически при превышении входным сигналом порогового уровня (параметр "Threshold").

1) Выполните шаги "1)" и "2)" только что описанной процедуры.

2) Установите значение порога "Threshold". На индикационной панели "Recording Level" значение порога отображается черными треугольниками. Обычно выбирается минимальное значение, при котором процесс сэмплирования не запускается от посторонних шумов.

3) Нажмите кнопку [START/STOP]. Процесс сэмплирования запускается автоматически при превышении входным сигналом порогового уровня (параметр "Threshold").

4) Для останова сэмплирования выполните пункт "4)" описанной выше процедуры.

Threshold

[-63 dB...0 dB]

При управлении запуском режима сэмплирования в автоматическом режиме ("Mode (REC Mode)" Auto) этот параметр определяет уровень входного сигнала, при котором начинается процесс записи (см. "Mode (REC Mode)" Auto, шаг "2)"). Это поле не отображается при установке "Mode (REC Mode)" в Manual.

Count Down

[Off, 4, 8, 3, 6]

При управлении запуском сэмплирования в ручном режиме ("Mode (REC Mode)" Manual) определяет длину предварительного отсчета перед запуском процесса сэмплирования.

Off: сэмплирование начинается сразу же после нажатия кнопки [START/STOP].

4, 8, 3, 6: определяет количество долей предварительного отсчета перед запуском процесса сэмплирования (после того, как в режиме ожидания была нажата кнопка [START/STOP]). Темп предварительного отсчета определяется параметром "# (Темп)". Если выбрано значение 4, то запись начинается с доли "0": 4 — 3 — 2 — 1 — 0.

Если "Mode" установлен в Auto, то параметр "Count Down" не доступен.

J (Tempo) [040...240]

Определяет темп предварительного отсчета при использовании "Count Down".

Этот параметр также используется в процессе сэмплирования, когда LFO или время задержки управляются с помощью функции "BPM/MIDI SYNC". Значение параметра можно установить с помощью регулятора REALTIME CONTROLS [TEMPO] в режиме "С".

Pre Trigger [000...500ms]

Определяет насколько раньше запустится процесс сэмплирования, по сравнению со стандартным режимом (предварительное сэмплирование).

При сэмплировании в автоматическом режиме ("Mode (REC Mode)" Auto) запись запускается при превышении сигналом порогового уровня, определяемого параметром "Threshold". Однако, в зависимости от значения параметра "Threshold", начальная стадия сигнала может засэмплироваться не полностью. В этом случае можно выправить ситуацию, подобрав необходимое значение "Pre Trigger".

Аналогично при сэмплировании в ручном режиме ("Mode (REC Mode)" Manual) и использовании предварительного отсчета необходимо воспроизводить сэмплируемую ноту точно в долю, или чуть позже. В противном случае начало звука взятой ноты засэмплировано не будет. Эту проблему можно решить, установив требуемое значение "Pre Trigger".

Если увеличить значение этого параметра, то будет сэмплироваться больше данных, чем это на самом деле необходимо. Обычно устанавливаются этот параметр в 000 ms, а затем (в случае необходимости) — в минимально возможное значение.

1.1-2c: Recording Level

Recording Level [-inf, -72.0... 0.0...+18.0 dB]

Определяет окончательный уровень сэмплируемого сигнала.

Значение параметра можно установить на странице Input/Pref.

При нажатии на кнопку [REC/WRITE] TRITON Le переходит в режим ожидания сэмплирования, в котором можно отрегулировать уровень входного сигнала.

Сначала рекомендуется выбрать значение 0.0 и произвести регулировку таким образом, чтобы достичь максимального уровня сигнала, при котором не превышает отметка 0 dB. При превышении этого значения на дисплей выводится сообщение "CLIP!". Это говорит о том, что уровень входного сигнала превысил максимально допустимое значение. В этом случае необходимо уменьшить его, чтобы на экран дисплея не выводилось сообщение "CLIP!".

Для того, чтобы максимально расширить динамический диапазон сэмплируемого сигнала, установите с помощью регулятора [LEVEL] предельно допустимый уровень, при котором не возникает искажений (не появляется предупреждающее сообщение "ADC OVER!"). Затем установите "Lvl" (страница Input/Pref) в 127, и с помощью "Recording Level" (страница (Recording, ярлык Input/Pref) задайте максимальной возможный уровень входного сигнала, при котором не возникает предупреждающее сообщение "CLIP!".

В режиме ожидания сэмплирования (была нажата кнопка [REC/WRITE]) уровень сигнала на выходах AUDIO OUTPUT L/MONO, R и на выходах наушников регулируется с помощью "Recording Level". При выходе из режима ожидания сэмплирования или из режима сэмплирования, уровень сигнала на выходах устанавливается в 0 dB. Поэтому, если с помощью

"Recording Level" был установлен уровень сигнала меньше 0 dB, то при отмене режима ожидания сэмплирования уровень сигнала на выходе возрастет.

Если сигнал искажается даже после того, как его уровень был уменьшен с помощью "Recording Level", то искажения вероятно возникают во входном каскаде AUDIO INPUT или при обработке входного сигнала эффектами TRITON Le.

Уровни сигнала входного каскада AUDIO INPUT можно проанализировать на странице Recording, ярлык Input/Pref. Если над индикаторами уровней входного каскада "Recording Level" появляется сообщение "ADC OVER!", то во входном контуре AUDIO INPUT возникают искажения. Отрегулируйте с помощью регулятора [LEVEL] уровень сигнала входного каскада таким образом, чтобы предупреждающее сообщение "ADC OVER!" не появлялось.

Если сигнал все равно искажается, то это может быть вызвано некорректными установками внутреннего эффекта. В этом случае уменьшите значение Input 1, 2 "Lvl" (страница Input/Pref) или отрегулируйте установки эффекта.

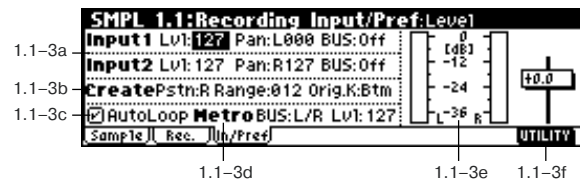
Если уровень сэмплируемого сигнала слишком низкий, то для его увеличения можно использовать сервисную команду "Norm./Level Adj." (2.1-2e) с установкой Normalize. При этом уровень входного сигнала усиливается до максимально высокого, при котором не возникает искажений.

1.1-2d: UTILITY

См. "Delete SMPL", "Copy SMPL", "Move SMPL", "Rename SMPL", "SMPL To Stereo", "Delete MS", "Copy MS", "Move MS", "Rename MS", "MS To Stereo/MS To Mono", "Conv. To Prog", "Keyboard Disp" (1.1-3f).

1.1-3: In/Pref (Input/Preference)

Страница используется для определения уровня входного уровня входов AUDIO INPUT 1 и 2, а также установок панорамы и баланса. Кроме того, здесь задаются значения других параметров.



1.1-3a: Input1, Input2

Определяются установки входного каскада для аудиосигнала, поступающего на входы AUDIO INPUT 1 и 2.

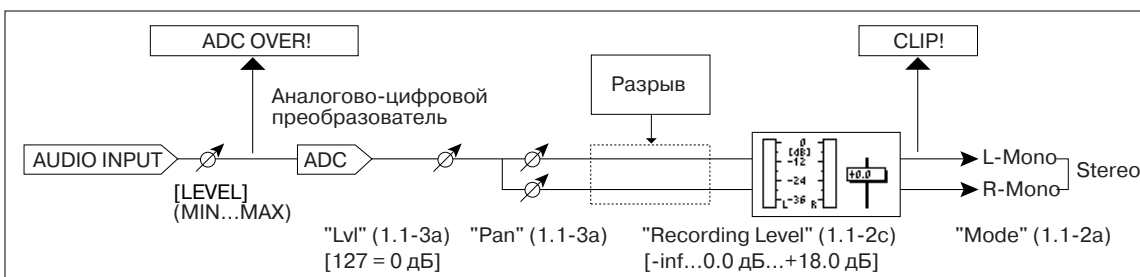
Установки действительны только для режима сэмплирования. Они остаются активными, если из режима сэмплирования перейти в глобальный режим.

В других режимах установки для входов AUDIO INPUT 1 и 2 определяются в "Audio In (COMBI, PROG, SEQ)" (GLOBAL 1.1: System, Audio In).

Lvl (Level) [000...127]

Определяет уровень сигнала, принимаемого со входов AUDIO INPUT 1 и 2, после его преобразования из аналогового формата в цифровой. Стандартно параметр устанавливается в 127.

Если возникают искажения даже после того, как было уменьшено значение этого параметра, то вероятно они обусловлены высоким уровнем сигнала, поступающего на АЦП. В этом случае уменьшите уровень входного сигнала внешнего источника звука с помощью регулятора [LEVEL]. Уменьшайте уровень до тех пор, пока не исчезнет сообщение "ADC OVER!" над "Recording Level".



Pan [L000...C064...R127]

Определяет панораму аналогового сигнала на входах AUDIO INPUT 1 и 2. Обычно Input 1 устанавливается в L000, а Input 2 — в R127. Это позволяет сэмплировать сигнал стереофонического источника звука в режиме стерео.

BUS (BUS(IFX) Select) [L/R, IFX, Off]

Определяет шину.

L/R: установка используется при сэмплировании сигнала источника звука без его обработки внутренними эффектами. Стандартно используется это значение.

IFX: определяет разрыв, на который направляется сигнал источника, прежде чем он будет сэмплироваться.

Off: аналоговый сигнал на входной каскад не подается.

1.1-3b: Create (Create Zone Preference)

Установки определяют начальные состояния индексов, создаваемых с помощью кнопки [F6] ("CREATE") (1.1-1c, 4.1-1c). В дальнейшем эти установки можно отредактировать.

Pstn (Position) [R, L]

Определяет — где будет располагаться новый индекс — справа или слева от выбранного.

R (Right): новый индекс создается справа от выбранного.

L (Left): новый индекс создается слева от выбранного.

Range (Zone Range) [001...127]

Определяет диапазон создаваемого индекса.

001: диапазон индекса равен 1 ноте. Сэмпл индекса звучит на высоте исходной ноты.

002 — 127: при перемещении по диапазону индекса частота воспроизводимого сэмпла изменяется на полтона между двумя соседними нотами. Номер ноты, частота которой совпадает с оригиналом, определяется параметром "Orig.K" (1.1-1b, 4.1-1b). Если отмечено поле "Constant Pitch" (4.1-2a), то высота воспроизведения сэмпла во всем диапазоне индекса остается постоянной.

Orig.K [Btm, Cntr, Top]

Определяет положение исходной ноты (нота, при нажатии на которую сэмпл будет воспроизводиться с оригинальной высотой) индекса внутри его диапазона.

Btm (Bottom): исходная нота индекса является самой нижней нотой его диапазона.

Cntr (Center): исходная нота располагается в середине диапазона индекса.

Top: исходная нота индекса является самой верхней нотой его диапазона.

1.1-3c: Auto Loop

Auto Loop (Auto Loop On) [Off, On]

Поле отмечено: записанный сэмпл воспроизводится в циклическом режиме (см. "3.1: Loop Edit").

1.1-3d: Metro (Count Down REC Metronome)

BUS (Metronome BUS) [L/R, 1, 2]

Определяет шину, на которую направляется сигнал метронома во время предварительного отсчета (см. "Count Down") (1.1-2b).

L/R: сигнал метронома направляется на шины OUTPUT (MAIN) L/MONO, R и наушники.

1, 2: метроном направляется на дополнительные выходы OUTPUT (INDIVIDUAL) 1 или 2 соответственно.

Lvl (Metronome Level) [000...127]

Определяет громкость метронома во время предварительного отсчета (см. "Count Down").

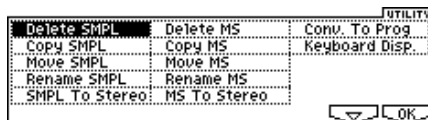
1.1-3e: Recording Level

Recording Level [-inf, -72.0... 0.0...+18.0]

Определяет окончательный уровень сэмплируемого сигнала.

1.1-3f: UTILITY

Подробности выбора необходимой сервисной команды описаны в "PROG 1.1-1c: UTILITY".



Delete SMPL (Delete Sample)

Команда используется для удаления всех сэмплов, текущего (выбранного) сэмпла или сэмплов, которые не назначены на мультисэмпл (неиспользуемые сэмплы).

1) Выберите команду "Delete SMPL". Раскроется диалоговое окно.



2) С помощью кнопок [INC], [DEC] или колеса [VALUE] выберите тип сэмплов, которые необходимо удалить.

Selected: удаляется текущий (выбранный) сэмпл. При этом параметр назначения сэмпла на индекс "Index" (1.1-1a) устанавливается в —No Assign—.

Unmapped Samples: уничтожаются неиспользуемые сэмплы, то есть сэмплы, не назначенные ни на один из мультисэмплов.

All Samples: стираются все сэмплы, находящиеся в памяти. При этом параметры назначения сэмплов на индексы "Index" (1.1-1a) для всех мультисэмплов изменяются на —No Assign—.

3) Для выполнения команды удаления сэмплов нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отказа — кнопку [F7] ("Cancel").

Если сэмплерные данные (волновая форма) стираемого сэмпла используется другим сэмплом, то они не уничтожаются. В этом случае стирается только сам сэмпл.

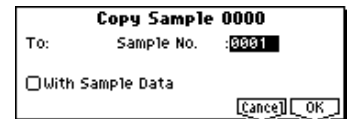
Copy SMPL (Copy Sample)

Команда используется для копирования текущего (выбранного) сэмпла в другой.

Номер сэмпла-приемника автоматически включается в имя сэмпла. Имя сэмпла можно изменить с помощью сервисной команды "Rename SMPL" (1.1-3f). При редактировании имени сэмпла будьте внимательны, чтобы не задать имя уже существующего. Имена сэмплов используются для идентификации стереофонических сэмплов (см. выше).

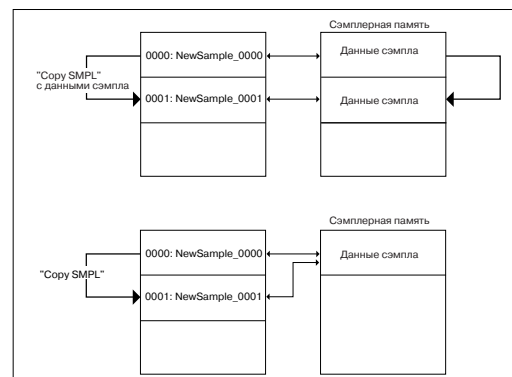
1) С помощью параметра "SMPL" (1.1-1b) выберите сэмпл-источник.

2) Выберите команду "Copy SMPL". Раскроется диалоговое окно.



3) С помощью параметра "To: Sample No." задайте номер сэмпла-приемника. При копировании стерео сэмпла определяются оба канала (L и R) сэмпла-приемника.

4) Если отмечено поле "with Sample Data", то в процессе выполнения команды копируются также сэмплерные данные (волновая форма) сэмпла-источника. Сэмпл-источник и сэмпл-приемник становятся при этом независимыми сэмплами. Эта опция используется, когда необходимо создать новый независимый сэмпл на базе существующего (для редактирования сэмпла используется страница 2.1: Sample Edit). Если поле "with Sample Data" не отмечено, то сэмплерные данные не копируются. При этом оба сэмпла совместно используют одну и ту же волновую форму. Опцию можно использовать, когда необходимо использовать 3.1: Loop Edit для создания двух и более версий одной и той же волновой формы с различными значениями адресов цикла. Если с помощью 2.1: Sample Edit отредактировать волновую форму, то это соответствующим образом повлияет на все сэмплы, которые ее используют.

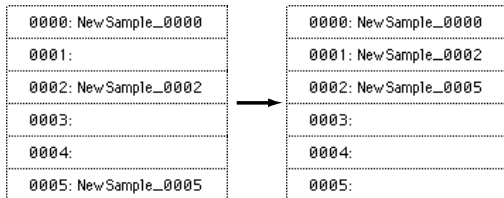


5) Для выполнения команды нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отказа — кнопку [F7] ("Cancel").

Move SMPL (Move Sample)

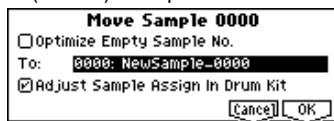
Команда используется для перемещения выбранного сэмпла в сэмпл с другим номером, т.е. для изменения номера сэмпла. Ее можно также применять для переупорядочивания сэмплов таким образом, чтобы их нумерация начиналась с 0000 после того, как их непрерывное расположение в памяти было нарушено в результате выполнения операций создания или редактирования сэмплов (см. рисунок).

При переупорядочивании номеров сэмплов автоматически перенастраиваются номера в мультисэмплах и наборах ударных, которые их используют.



1) С помощью параметра “SMPL” (1.1-1b) выберите сэмпл-источник.

2) Выберите команду “Move SMPL”. Раскроется диалоговое окно.



3) С помощью параметра “To” выберите сэмпл-приемник.

При перемещении стереофонического сэмпла обе его части необходимо перемещать отдельно.

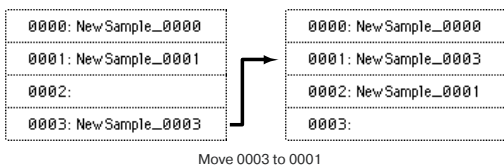
Если необходимо переупорядочить (упаковать) сэмплы, чтобы они находились в памяти непрерывным массивом, начиная с 0000, отметьте поле “Optimize Empty Sample No.”.

4) Если отмечено поле “Adjust Sample Assign in Drum Kit” и были перемещены сэмплы, назначенные на набор ударных, то их номера сэмплов автоматически перенастраиваются. Стандартно эту опцию оставляют отмеченной.

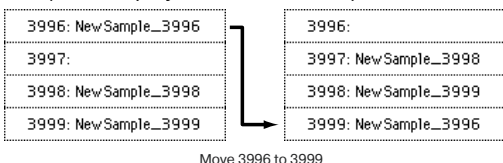
Номера сэмплов, используемых мультисэмплами, модифицируются автоматически, независимо от этой установки.

5) Для выполнения команды нажмите кнопку [F8] (“OK”), для отказа — кнопку [F7] (“Cancel”).

Если сэмпл-приемник содержит сэмплерные данные, то они не перезаписываются. Вместо этого его номер и номера последующих сэмплов увеличиваются на 1.



Если свободных сэмплов нет и невозможно сдвинуть их вниз, увеличив номера на 1, то они перемещаются в обратном направлении (их номера уменьшаются на 1).



Rename SMPL (Rename Sample)

Команда используется для редактирования имени выбранного сэмпла.

1) С помощью параметра “SMPL” (1.1-1b) выберите сэмпл, имя которого необходимо отредактировать.

2) Выберите команду “Rename SMPL”. Раскроется диалоговое окно.



3) Нажмите на кнопку входа в диалоговое окно редактирования текста [F5] (“Name”) и введите требуемое имя (максимум 16 символов).

Если мультисэмпл стереофонический и выбран стерео сэмпл, то длина имени уменьшается до 14 символов. Это происходит в

силу того, что последние две позиции имени резервируются за символами “-L” и “-R”. При изменении имени сэмпла одного из каналов (L или R), соответствующим образом в автоматическом режиме модифицируется имя другого.

4) Для выполнения команды нажмите кнопку [F8] (“OK”), для отказа — кнопку [F7] (“Cancel”).

SMPL To Stereo (Change Sample Type)

Команда используется для преобразования монофонического сэмпла в стереофонический. Она доступна только в том случае, если выбран монофонический сэмпл.

1) С помощью параметра “SMPL” (1.1-1b) выберите сэмпл, который необходимо преобразовать в стереофонический.

2) Выберите команду “SMPL To Stereo”. Раскроется диалоговое окно.



3) Для выполнения команды нажмите кнопку [F8] (“OK”), для отказа — кнопку [F7] (“Cancel”).

После выполнения команды сэмпл преобразуется следующим образом.

- Выбранный сэмпл преобразуется в стереофонический. К его имени добавляются символы “-L”.

- Создается одноименный сэмпл, в имени которого последние два символа равны “-R”.

Также, если выбранный мультисэмпл является монофоническим, то он преобразуется в стереофонический.

- К имени мультисэмпла добавляются символы “-L”.

- Создается новый мультисэмпл с идентичным именем. За исключением того, что последние два символа в имени устанавливаются в “-R”.

- Происходит автоматическое назначение стерео сэмпла.

Delete MS (Delete Multisample)

Команда используется для стирания выбранного мультисэмпла или всех мультисэмплов.

1) С помощью параметра “MS” (1.1-1a) выберите мультисэмпл, который необходимо стереть.

2) Выберите команду “Delete MS”. Раскроется диалоговое окно.



3) **All Multisamples:** если это поле отмечено, то стираются все мультисэмплы.

4) **Delete Samples too?:** если поле отмечено, то вместе с мультисэмплом стираются и составляющие его сэмплы. Однако сэмплы, используемые другими мультисэмплами или наборами ударных, не стираются.

5) Для выполнения команды нажмите кнопку [F8] (“OK”), для отказа — кнопку [F7] (“Cancel”).

Даже если выбрана опция стирания вместе с мультисэмплом его сэмплов (Delete Samples too?), данные сэмплов (волновая форма), которые используются совместно с другими сэмплами, не стираются. Стираются сэмплы, которые назначены только на удаляемый мультисэмпл.

Copy MS (Copy Multisample)

Команда используется для копирования текущего (выбранного) мультисэмпла в другой.

Номер мультисэмпла-приемника автоматически включается в имя мультисэмпла-приемника. Для изменения имени мультисэмпла используется команда “Rename MS” (1.1-3f). При редактировании имени мультисэмпла будьте внимательны, чтобы не задать имя уже существующего. Имена мультисэмплов используются для идентификации стереофонических мультисэмплов (см. выше).

1) С помощью параметра “MS” (1.1-1a) выберите копируемый мультисэмпл-источник.

2) Выберите команду “Copy MS”. Раскроется диалоговое окно.



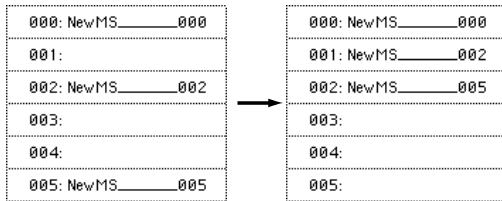
3) С помощью параметра “To: Multisample No.” задайте номер мультисэмпла-приемника. При копировании стереофонического мультисэмпла копируются оба канала (L и R).

4) Для выполнения команды кнопку [F8] (“OK”), для отказа — кнопку [F7] (“Cancel”). При копировании мультисэмпла копируются и связанные с ним сэмплы. При этом им автоматически присваиваются номера вакантных сэмплов. Сэмплерные данные (волновые формы) совместно используются сэмплами-источниками и сэмплами-приемниками (под сэмплы-приемники память дополнительно не выделяется).

Move MS

Команда используется для перемещения выбранного мультисэмпла в мультисэмпл с другим номером, т.е. для изменения номера мультисэмпла. Ее можно также применять для переупорядочивания мультисэмплов таким образом, чтобы их нумерация начиналась с 000 после того, как их непрерывное расположение в памяти было нарушено в результате выполнения операций создания или редактирования мультисэмплов (см. рисунок).

При переупорядочивании номеров мультисэмплов автоматически перенастраиваются номера в программах, которые их используют.



1) С помощью параметра “MS” (1.1-1a) выберите мультисэмпл-источник.

2) Выберите команду “Move MS”. Раскроется диалоговое окно.



3) С помощью параметра “To” задайте номер мультисэмпла-приемника.

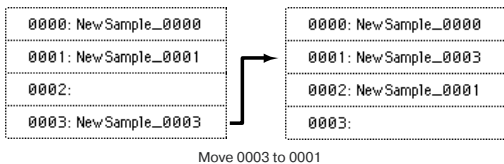
При перемещении стереофонического мультисэмпла обе его части необходимо перемещать отдельно.

Если необходимо переупорядочить (упаковать) мультисэмпы, чтобы они находились в памяти непрерывным массивом, начиная с 000, отметьте поле “Optimize Empty Multisample No.”.

4) Если отмечено поле “Adjust Multisample Assign in Drum Program” и были перемещены мультисэмпы, используемые другой программой, то номера мультисэмплов этой программы автоматически перенастраиваются. Стандартно эту опцию оставляют отмеченной.

5) Для выполнения команды нажмите кнопку [F8] (“OK”), для отказа — кнопку [F7] (“Cancel”).

Если мультисэмпл-приемник не пустой, то он не перезаписывается. Вместо этого его номер и номера всех последующих мультисэмплов увеличиваются на 1.



Если свободных мультисэмплов нет и невозможно сдвинуть их вниз, увеличив номера на 1, то они перемещаются в обратном направлении (их номера уменьшаются на 1).



Rename MS (Rename Multisample)

1) С помощью параметра “MS” (1.1-1a) выберите мультисэмпл, имя которого необходимо отредактировать.

2) Выберите команду “Rename MS”. Раскроется диалоговое окно.



3) Нажмите кнопку входа в диалоговое окно редактирования текста [F5] (“Name”) и введите требуемое имя (максимум 16 символов).

Если мультисэмпл стереофонический, то в длину имени сокращается до 14 символов. Это происходит в силу того, что последние две позиции имени резервируются за символами “-L” и “-R”. При изменении имени мультисэмпла одного из каналов (L или R), соответствующим образом в автоматическом режиме модифицируется имя другого.

4) Для выполнения команды переименования мультисэмпла нажмите кнопку [F8] (“OK”), для отказа — кнопку [F7] (“Cancel”).

MS To Stereo/MS To Mono

Команда используется для преобразования монофонических мультисэмплов в стереофонические и наоборот. Если выбран монофонический мультисэмпл, то раскрывается диалоговое окно “MS To Stereo”, если стереофонический — то “MS To Mono”.

1) С помощью параметра “MS” (1.1-1a) выберите мультисэмпл, тип которого необходимо изменить (с моно на стерео или наоборот).



2) Выберите команду “MS To Stereo” или “MS To Mono”. Раскроется диалоговое окно.

3) Для выполнения команды нажмите кнопку [F8] (“OK”), для отказа — кнопку [F7] (“Cancel”).

При выполнении команды изменяется тип мультисэмпла и назначения сэмплов следующим образом.

MS Mono To Stereo — преобразование монофонического мультисэмпла в стереофонический.

- Выбранный мультисэмпл преобразуется в стереофонический. Последние два символа имени мультисэмпла устанавливаются в “-L”.

- Создается новый мультисэмпл, аналогичный оригинальному, за исключением последних двух букв имени — они устанавливаются в “-R”.

- Монофонические сэмплы мультисэмпла-оригинала назначаются на оба мультисэмпла “-L” и “-R”.

- Если сэмплы исходного мультисэмпла являются составными частями пары стереофонических сэмплов, то сэмплы “-L” и “-R” назначаются на мультисэмпы “-L” и “-R”.

MS Stereo To Mono — преобразование стереофонического мультисэмпла в монофонический.

- Выбранный мультисэмпл преобразуется в монофонический. Из его имени убираются символы “-L” и “-R”.

- Мультисэмпы, являющиеся стереофоническими парами выбранного мультисэмпла, удаляются.

Conv. To Prog (Convert Multisample To Program)

Команда используется для преобразования мультисэмпла в программу.

Если был записан сэмпл или создан мультисэмпл и необходимо воспроизводить его в режиме программы, комбинации или мультитембральном режиме, необходимо создать программу, которая использует для работы генераторов этот мультисэмпл.

В принципе в режиме программы можно установить параметры генераторов OSC1 и OSC2 “High, Low” (PROG 2.1-2b) таким образом, чтобы был выбран банк RAM и созданный в режиме сэмплирования мультисэмпл использовался программой. Затем, задавая установки программы, можно определить режим воспроизведения мультисэмпла.

Однако команда “Conv. To Prog” позволяет автоматизировать этот процесс.

1) С помощью параметра “MS” (1.1-1a) выберите мультисэмпл, который необходимо преобразовать в программу.

2) Выберите команду “Conv. To Prog”. Раскроется диалоговое окно.



3) Нажмите на кнопку входа в диалоговое окно редактирования текста [F5] (“Name”) и введите имя мультисэмпла (максимум 16 символов). По умолчанию в качестве имени программы используется имя мультисэмпла.

4) Поле "Use Destination Program Parameters" не отмечено: мультисэмпл программы-приемника замещается текущим (выбранным) мультисэмплом. При этом происходит модификация установок программы таким образом, что программа звучит точно также, как и мультисэмпл в режиме сэмплирования.

Монофонические мультисэмплы преобразуются в программу с "Mode (Oscillator Mode)" (PROG 2.1-1a) равным Single, стереофонические — в программу с "Mode (Oscillator Mode)" равным Double.

Поле "Use Destination Program Parameters" отмечено: мультисэмпл программы-приемника замещается текущим (выбранным) мультисэмплом. При этом установки программы не изменяются. Эта опция используется в случае необходимости использования установок пресетных программ и т.п.

Если отмечено поле "Use Destination Program Parameters", то необходимо принимать в расчет следующие моменты.

- Если в программу преобразуется монофонический мультисэмпл, то параметр "Mode (Oscillator Mode)" программы-приемника должен быть установлен в Single. Аналогично, если в программу преобразуется стереофонический мультисэмпл, то параметр "Mode (Oscillator Mode)" программы-приемника должен быть установлен в Double. В противном случае при попытке выполнить команду выводится сообщение "Oscillator Mode conflicts" (несоответствие режима работы генератора программы и типа мультисэмпла). Если это произошло, измените соответствующим образом значение параметра программы "Mode (Oscillator Mode)".

- Если в программу преобразуется стереофонический мультисэмпл, то для того, чтобы сохранить положение звука в стерео поле, необходимо произвести в программе следующие установки: "Pan (Amp1 Pan)" L000 и "Pan (Amp2 Pan)" R127 (PROG 5.1-1b и 5.2-1).

5) С помощью параметра "To" определите программу-приемник. При этом можно использовать кнопки [BANK], цифровые кнопки [0] — [9], колесо [VALUE] и кнопки [INC], [DEC].

Для программ, формируемых на основе созданных в режиме сэмплирования мультисэмплов, рекомендуется использовать банк D064 – D127. В принципе, можно использовать любой из банков A–D, однако они заняты под заводские начальные программы и комбинации.

6) Для выполнения команды нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отказа — кнопку [F7] ("Cancel").

Keyboard Disp. (Keyboard Display)

Команда используется для определения диапазона клавиатуры, который отображается на дисплее. Стандартно выбирается значение 88Key Normal (A0 — C8).

1) Выберите команду "Keyboard Disp.". Раскроется диалоговое окно.



2) С помощью кнопок [INC], [DEC] выберите требуемый диапазон.

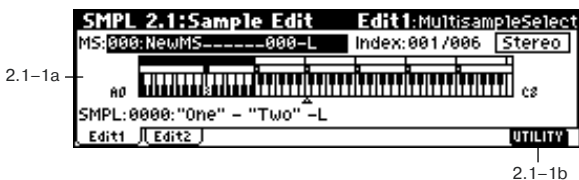
3) Для выполнения команды определения диапазона клавиатуры, отображаемого на экране дисплея, нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отказа — кнопку [F7] ("Cancel").

SMPL 2.1: Sample Edit

Страница используется для редактирования сэмплерных данных (волновой формы), записанных в режиме сэмплирования или загруженных в режиме Media.

При выполнении операций редактирования (например, стирание ненужных участков волны, понижение частоты сэмплирования или проигрывание волновой формы в обратном направлении) волновая форма отображается на экране дисплея.

2.1-1: Edit1



2.1-1a: MS, Index, Keyboard & Index, SMPL

MS (Multisample Select) [000...999]

Используется для выбора мультисэмпла, содержащего сэмпл, который необходимо отредактировать (см. 1.1-1a).

Index [xxx (001...128)/yyy (001...128)]

Определяет индекс сэмпла, который будет редактироваться. Операции редактирования будут применяться к сэмплу индекса, который задается значением этого параметра. Его волновая форма отображается на экране дисплея (2.1-2a) (см. 1.1-1a).

Для выбора индекса можно удерживая нажатой кнопку [ENTER], нажать клавишу. В этом случае будет выбран индекс, диапазону которого принадлежит взятая нота. Нота, соответствующая нажатой клавише, становится базовой нотой индекса. В поле "Keyboard & Index" она обозначается серым цветом (см. "Keyboard & Index" 1.1-1a).

Keyboard & Index

См. 1.1-1a.

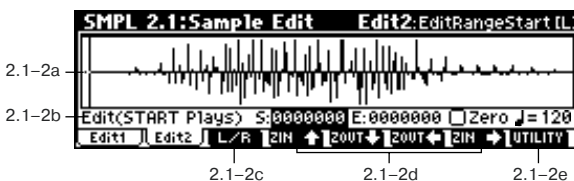
SMPL [—: —No Assign—, 0000...3999]

Используется для назначения сэмпла на выбранный индекс. При изменении значения параметра "Sample" соответствующий сэмпл назначается на выбранный индекс (см. 1.1-1b).

2.1-1b: UTILITY

См. "Delete SMPL", "Copy SMPL", "Move SMPL", "Rename SMPL", "SMPL To Stereo", "Delete MS", "Copy MS", "Move MS", "Rename MS", "MS To Stereo/MS To Mono", "Conv. To Prog", "Keyboard Disp." (1.1-3f).

2.1-2: Edit2



2.1-2a: Дисплей волновой формы сэмпла

Волновая форма сэмпла

Отображает волновую форму выбранного сэмпла. Горизонтальная ось соответствует времени, вертикальная — уровню сэмпла.

Толстая линия в верхней части рамки, ограничивающей волновую форму, показывает какая часть волновой формы отображается на экране дисплея. При увеличении временного масштаба можно заметить, что на экран выводится все более меньшая часть сэмпла.

2.1-2b: Edit (Audition Plays), Zero, (Grid Tempo)

S (Edit Range Start) [0000000...]

E (Edit Range End) [0000000...]

Параметры определяют границы диапазона (начальный и конечный адреса) сэмпла, данные которого будут модифицироваться с помощью команд меню UTILITY. В качестве единицы измерения используется сэмплерное событие.

Выбранный диапазон отображается в инверсном цвете.

Для прослушивания выбранного диапазона сэмпла нажмите кнопку [START/STOP]. При этом воспроизведется часть волны, заключенная между "S (Edit Range Start)" и "E (Edit Range End)". Высота воспроизведения определяется высотой базовой ноты (отображается серым цветом) (см. "Keyboard & Index" 1.1-1a).

Zero (Use Zero) [Off, On]

Поле отмечено: границы диапазона (параметры "S (Edit Range Start)" и "E (Edit Range End)") можно определить только в местах, где волновая форма пересекает ось "X" (точки нулевого уровня волновой формы). Для автоматического поиска подобных адресов сэмпла можно использовать колесо [VALUE] и кнопки [INC], [DEC]. При использовании цифровых кнопок [0] — [9] осуществляется поиск ближайшей "нулевой" точки.

Поле не отмечено: границы диапазона определяются с точностью до одного сэмплерного события. Это стандартная установка.

J (Grid Tempo)

[040...480 (BPM)]

См. (3.1-2b).

2.1-2c: L/R

Функция доступна только в том случае, если был выбран стереофонический сэмпл. Эта кнопка используется для переключения между каналами "L" и "R" стерео сэмпла.

Каждый раз при нажатии на кнопку [F3] ("L/R") на экран поочередно выводится то волновая форма канала [L], то волновая форма канала [R].

2.1-2d: ZOOM

Кнопки используются для увеличения/уменьшения изображения волновой формы по горизонтальной (адреса сэмплерных событий) и вертикальной (уровень сэмпла) осям.

ZIN : для увеличения изображения по вертикали нажмите кнопку [F4].

ZOUT : для уменьшения изображения по вертикали нажмите кнопку [F5].

ZOUT : для уменьшения изображения по горизонтали нажмите кнопку [F6].

ZIN : для увеличения изображения по горизонтали нажмите кнопку [F7].

Если удерживать нажатой одну из этих кнопок, то масштаб представления волновой формы сэмпла будет меняться пошагово в соответствующем направлении.

В горизонтальном направлении можно увеличивать изображение в 2 и 4 раза. При отображении волновой формы без увеличения (с коэффициентом 1) разрешение дисплея совпадает с единицей адреса события сэмпла. Это означает, что при изменении адреса на единицу, вертикальная линия на дисплее (указывает на текущий адрес события сэмпла) перемещается на один пиксел. По вертикали можно увеличить изображение в 512 раз.

Операция увеличения/уменьшения происходит начиная с границ диапазонов (параметры "S (Edit Range Start)" или "E (Edit Range End)"). Если в этот момент выбран другой параметр, то увеличение/уменьшение основывается на координатах точки, выбранной в последний раз. При изменении "S (Edit Range Start)" или "E (Edit Range End)" диапазон отображаемой части волновой формы изменяется таким образом, чтобы была видна выбранная точка.

Если коэффициент увеличения небольшой (1 или меньше), то выводимые на дисплей волновые формы, соответствующие сэмплам до и после редактирования, могут немного отличаться друг от друга. Однако это не влияет на воспроизведение. Если это произошло, то можно выбрать больший коэффициент увеличения.

2.1-2e: UTILITY

Прежде чем выполнить одну из команд "Truncate" — "Volume Ramp", сначала необходимо установить значения параметров "S (Edit Range Start)" и "E (Edit Range End)", определяющих размер и положение редактируемой области сэмпла.

Некоторые из сервисных команд этой страницы можно выполнять со страницы Edit2 (на странице Edit1 они недоступны). Подробности выбора необходимой сервисной команды описаны в "PROG 1.1-1c: UTILITY".

Функция сравнения, позволяющая вернуться к состоянию, которое было до момента начала редактирования, недоступна. Если необходимо сохранить неотредактированную версию сэмпла, то перед выполнением сервисной команды необходимо в соответствующем диалоговом окне отменить выделение поля "Overwrite"*1.

Для стерео сэмпла левый и правый каналы ("L" и "R") редактируются одновременно. В случае необходимости раздельного редактирования, выберите монофонический мультисэмпл, а затем в нем — левый или правый канал.

Допустим при выполнении операции копирования "Сору" в буфер редактирования был записан монофонический сэмпл. Если теперь попытаться выполнить команду "Insert", "Mix" или "Paste" для стерео сэмпла, то данные сэмпла-источника перемещаются в оба канала ("L" и "R"). В результате формируется

стереофонический сэмпл.

Допустим при выполнении операции копирования "Сору" в буфер сэмплерных данных был записан стереофонический сэмпл. Если теперь попытаться выполнить команду "Insert", "Mix" или "Paste" для моно сэмпла, то данные левого и правого каналов сначала микшируются, а затем помещаются в сэмпл. В результате формируется монофонический сэмпл. Эти команды можно использовать для монофонического микширования стерео сэмпла, с целью дальнейшего его использования в качестве монофонического. Однако необходимо помнить, что в дальнейшем будет невозможно преобразовать полученный таким образом монофонический сэмпл в стереофонический.

Для редактирования значений параметров "S (Start)" (начало сэмпла, определяет точку, с которой сэмпл начинает воспроизводиться), "LpS (Loop Start)" (начало цикла) или "E (End)" (конец цикла), используется страница 3.1: Loop Edit, Edit2. Если эти параметры расположены в области, которая при редактировании удаляется или перемещается, то они автоматически пересчитываются.

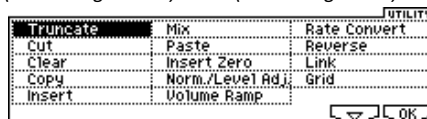
*1: Поле "Overwrite"

Поле не отмечено: при выполнении команды отредактированная версия сэмпла записывается в сэмпл с другим номером. Таким образом сохраняется возможность вернуться к оригинальной версии сэмпла.

Поле отмечено: при выполнении команды отредактированная версия сэмпла записывается в сэмпл с тем же номером. Таким образом возможность вернуться к оригинальной версии сэмпла теряется.

Обычно параметр "Save to No." остается в значении, принятом по умолчанию, а поле "Overwrite" — не отмеченным. В этом случае после выполнения команд остаются обе версии сэмпла — оригинальная и отредактированная. Отредактированная версия назначается на индекс.

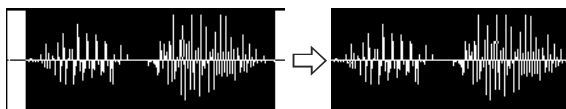
Границы цикла (параметры "LpS (Loop Start)" и "E (End)" (3.1-2b) должны находиться на расстоянии по крайней мере в восемь сэмплерных событий друг от друга. Если в результате выполнения команд "Truncate", "Cut" или "Rate Convert" (2.1-2e) точки начала и конца цикла (параметры "LpS (Loop Start)" и "E (End)") будут находиться друг от друга на расстоянии меньшем чем 8 сэмплерных событий, то на дисплей выводится сообщение "Sample length is shorter than minimum" (длина сэмпла меньше минимально допустимой). В этом случае необходимо соответствующим образом откорректировать значения параметров "S (Edit Range Start)" и "E (Edit Range End)".



Truncate

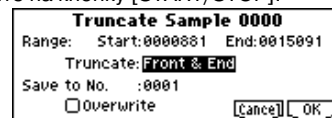
Команда стирает данные, расположенные за пределами диапазона, границы которого задаются параметрами "S (Edit Range Start)" и "E (Edit Range End)". Ее можно использовать для удаления пауз в начале и конце сэмпла.

Если необходимо стереть лишние сэмплерные данные после того, как были определены значения начала воспроизведения сэмпла, адреса начала и конца цикла, используйте сервисную команду "Truncate" меню UTILITY страницы 3.1: Loop Edit, Edit2.



1) С помощью параметра "SMPL" (2.1-1a) выберите сэмпл, который необходимо отредактировать. Для определения диапазона редактирования задайте значения параметров "S (Edit Range Start)" и "E (Edit Range End)" (2.1-1b). Для прослушивания удаляемых данных нажмите на кнопку [START/STOP].

2) Выберите команду "Truncate". Раскроется диалоговое окно.



3) Редактируемый диапазон отображается с помощью Range "Start" и "End".

4) С помощью параметра “Truncate” определите часть сэмпла, которая будет стираться.

Front & End: стираются сэмплерные данные, расположенные до “S (Edit Range Start)” и после “E (Edit Range End)”.

Front: стираются сэмплерные данные, расположенные до “S (Edit Range Start)”.

End: стираются сэмплерные данные, расположенные за “E (Edit Range End)”.

5) В поле “Save to No.” определяется номер сэмпла-приемника. По умолчанию выбирается неиспользуемый сэмпл. Если отмечено поле “Overwrite”, то это значение задать невозможно.

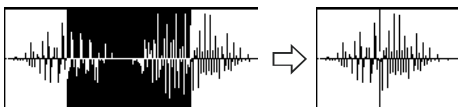
Для стереофонического сэмпла в диалоговом окне выводятся два параметра: “Save to No.(L)” и “(R)”. Они определяют номера сэмплов-приемников для левого (“L”) и правого каналов (“R”) соответственно.

6) Для того, чтобы перезаписать результаты выполнения команды в оригинальный сэмпл (сэмпл-источник), отметьте поле “Overwrite”. Обычно параметр “Save to No.” оставляют в значении, принятом по умолчанию, а поле “Overwrite” — не отмеченным (см. “Overwrite”).

7) Для выполнения команды нажмите кнопку [F8] (“OK”), для отказа — кнопку [F7] (“Cancel”).

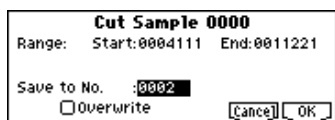
Cut

Команда вырезает сэмплерные данные, расположенные между “S (Edit Range Start)” и “E (Edit Range End)”. При этом данные, оставшиеся после выполнения операции, сдвигаются влево (в сторону меньших адресов).



1) С помощью параметра “SMPL” (2.1-1a) выберите сэмпл, который необходимо отредактировать. Для определения диапазона редактирования задайте значения параметров “S (Edit Range Start)” и “E (Edit Range End)” (2.1-1b). Для прослушивания вырезаемых данных нажмите кнопку [START/STOP].

2) Выберите команду “Cut”. Раскроется диалоговое окно.



3) Редактируемый диапазон отображается с помощью Range “Start” и “End”.

4) В поле “Save to No.” определяется номер сэмпла-приемника. По умолчанию выбирается неиспользуемый сэмпл. Если отмечено поле “Overwrite”, то это значение задать невозможно.

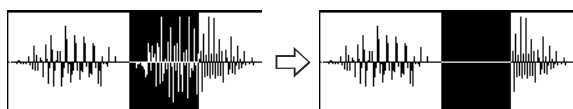
Для стереофонического сэмпла в диалоговом окне выводятся два параметра: “Save to No.(L)” и “(R)”. Они определяют номера сэмплов-приемников для левого (“L”) и правого каналов (“R”) соответственно.

5) Для того, чтобы перезаписать результаты выполнения команды в оригинальный сэмпл (сэмпл-источник), отметьте поле “Overwrite”. Обычно параметр “Save to No.” оставляют в значении, принятом по умолчанию, а поле “Overwrite” — не отмеченным (см. “Overwrite”).

6) Для выполнения команды нажмите кнопку [F8] (“OK”), для отказа — кнопку [F7] (“Cancel”).

Clear

Команда устанавливает данные, расположенные между “S (Edit Range Start)” и “E (Edit Range End)”, в нулевые значения. Сэмплерные данные, которые находятся перед и за областью редактирования, остаются на своих местах и не перемещаются.



1) С помощью параметра “SMPL” (2.1-1a) выберите сэмпл, который необходимо отредактировать. Для определения диапазона редактирования задайте значения параметров “S (Edit Range Start)” и “E (Edit Range End)” (2.1-1b). Для прослушивания обнуляемых данных нажмите кнопку [START/STOP].

2) Выберите команду “Clear”. Раскроется диалоговое окно.



3) Редактируемый диапазон отображается с помощью Range “Start” и “End”.

4) В поле “Save to No.” определяется номер сэмпла-приемника. По умолчанию выбирается неиспользуемый сэмпл. Если отмечено поле “Overwrite”, то это значение задать невозможно.

Для стереофонического сэмпла в диалоговом окне выводятся два параметра: “Save to No.(L)” и “(R)”. Они определяют номера сэмплов-приемников для левого (“L”) и правого каналов (“R”) соответственно.

5) Для того, чтобы перезаписать результаты выполнения команды в оригинальный сэмпл (сэмпл-источник), отметьте поле “Overwrite”. Обычно параметр “Save to No.” оставляют в значении, принятом по умолчанию, а поле “Overwrite” — не отмеченным (см. “Overwrite”).

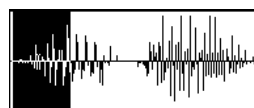
6) Для выполнения команды нажмите кнопку [F8] (“OK”), для отказа — кнопку [F7] (“Cancel”).

Обычно оставляют пресетное значение параметра “Save to No.”, а поле “Overwrite” — не отмеченным. В этом случае после выполнения команды остаются обе версии сэмпла — оригинальная и отредактированная. Отредактированная версия назначается на индекс.

Copy

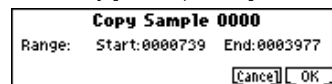
Команда используется для копирования данных, расположенных между “S (Edit Range Start)” и “E (Edit Range End)”, в буфер сэмплерных данных. В дальнейшем содержимое этого буфера используется командами “Insert”, “Mix” или “Paste”.

При выполнении команды “Copy” данные в буфер не загружаются. Вместо этого определяются ссылки на соответствующие данные оригинального сэмпла. Поэтому после выполнения команды копирования нельзя модифицировать данные источника до тех пор, пока не будут выполнены требуемые операции “Insert”, “Mix” или “Paste”. В противном случае результат редактирования окажется некорректным.



1) С помощью параметра “SMPL” (2.1-1a) выберите сэмпл, который необходимо отредактировать. Для определения диапазона редактирования задайте значения параметров “S (Edit Range Start)” и “E (Edit Range End)” (2.1-1b). Для прослушивания копируемых данных нажмите кнопку [START/STOP].

2) Выберите команду “Copy”. Раскроется диалоговое окно.

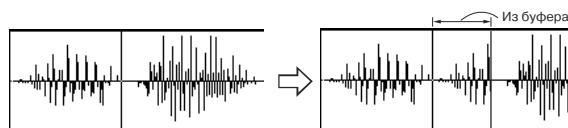


3) Редактируемый диапазон отображается с помощью “Range Start” и “End”.

4) Для выполнения команды нажмите кнопку [F8] (“OK”), для отказа — кнопку [F7] (“Cancel”).

Insert

Команда используется для вставки сэмплерных данных, скопированных в буфер с помощью команды “Copy”, в сэмпл, начиная с адреса “S (Edit Range Start)”. Расположенные ранее в этой части сэмпла данные сдвигаются вправо (в сторону больших адресов).



1) С помощью параметра “SMPL” (2.1-1a) выберите сэмпл, который необходимо отредактировать. Затем с помощью параметра “S” определите координаты места вставки (значение параметра “E” (2.1-1b) на выполнение команды действия не оказывает).

2) Выберите команду “Insert”. Раскроется диалоговое окно.



3) В поле "Start" отображаются координаты точки, начиная с которой будут вставляться данные из буфера сэмплерных данных.

4) В поле "Save to No." определяется номер сэмпла-приемника. По умолчанию выбирается неиспользуемый сэмпл. Если отмечено поле "Overwrite", то это значение задать невозможно.

Для стереофонического сэмпла в диалоговом окне выводятся два параметра: "Save to No.(L)" и "(R)". Они определяют номера сэмплов-приемников для левого ("L") и правого каналов ("R") соответственно.

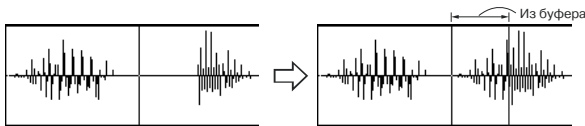
5) Для того, чтобы перезаписать результаты выполнения команды в оригинальный сэмпл (сэмпл-источник), отметьте поле "Overwrite". Обычно параметр "Save to No." оставляют в значении, принятом по умолчанию, а поле "Overwrite" — не отмеченным (см. "Overwrite").

6) Для выполнения команды нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отката — кнопку [F7] ("Cancel").

Если буфер сэмплерных данных пустой, то на дисплей выводится сообщение "Source sample is empty".

Mix

Команда используется для микширования (слияния) данных сэмпла и буфера (данные записываются в буфер при выполнении команды "Copy"). Микширование начинается с точки, координаты которой задаются параметром "S (Edit Range Start)".



1) С помощью параметра "SMPL" (2.1-1a) выберите сэмпл, который необходимо отредактировать. Затем с помощью параметра "S (Edit Range Start)" определите координаты места вставки (значение параметра "E (Edit Range End)" (2.1-1b) на выполнение команды действия не оказывает).

2) Выберите команду "Mix". Раскроется диалоговое окно.

3) В поле "Start" отображаются координаты точки, начиная с которой данные из буфера сэмплерных данных будут микшироваться с данными выбранного сэмпла.

4) В поле "Save to No." определяется номер сэмпла-приемника. По умолчанию выбирается неиспользуемый сэмпл. Если отмечено поле "Overwrite", то это значение задать невозможно.

Для стереофонического сэмпла в диалоговом окне выводятся два параметра: "Save to No.(L)" и "(R)". Они определяют номера сэмплов-приемников для левого ("L") и правого каналов ("R") соответственно.

5) Для того, чтобы перезаписать результаты выполнения команды в оригинальный сэмпл (сэмпл-источник), отметьте поле "Overwrite". Обычно параметр "Save to No." оставляют в значении, принятом по умолчанию, а поле "Overwrite" — не отмеченным (см. "Overwrite").

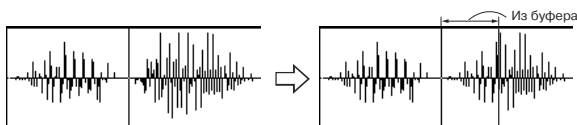
6) Для выполнения команды нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отката — кнопку [F7] ("Cancel").

Если буфер сэмплерных данных пустой (данные в буфер помещаются с помощью команды "Copy"), то на дисплей выводится сообщение "Source sample is empty".

Paste

Команда используется для замены данных части сэмпла данными из буфера (данные записываются в буфер при выполнении команды "Copy"). Замена осуществляется с точки, координаты которой задаются параметром "S (Edit Range Start)". С помощью команды можно также поместить хранящиеся в буфере сэмплерные данные в свободный сэмпл. Это удобно, если необходимо сформировать новый сэмпл на основе уже существующего.

Вставка в сэмпл, содержащий данные



1) С помощью параметра "SMPL" (2.1-1a) выберите сэмпл, который необходимо отредактировать. Затем с помощью параметра "S (Edit Range Start)" определите координаты места вставки (значение параметра "E (Edit Range End)" (2.1-1b) на выполнение команды действия не оказывает).

2) Выберите команду "Paste". Раскроется диалоговое окно.

3) В поле "Start" отображаются координаты точки, начиная с которой данные из буфера сэмплерных данных будут вставляться в сэмпл-приемник.

4) В поле "Save to No." определяется номер сэмпла-приемника. По умолчанию выбирается неиспользуемый сэмпл. Если отмечено поле "Overwrite", то это значение задать невозможно.

Для стереофонического сэмпла в диалоговом окне выводятся два параметра: "Save to No.(L)" и "(R)". Они определяют номера сэмплов-приемников для левого ("L") и правого каналов ("R") соответственно.

5) Для того, чтобы перезаписать результаты выполнения команды в оригинальный сэмпл (сэмпл-источник), отметьте поле "Overwrite". Обычно параметр "Save to No." оставляют в значении, принятом по умолчанию, а поле "Overwrite" — не отмеченным (см. "Overwrite").

6) Для выполнения команды нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отката — кнопку [F7] ("Cancel").

Если буфер сэмплерных данных пустой (данные в буфер помещаются с помощью команды "Copy"), то на дисплей выводится сообщение "Source sample is empty".

Вставка в пустой сэмпл

1) Выберите сэмпл, не содержащий данных. Если установить параметр "SMPL" в —:—No Assign—, а затем войти в диалоговое окно этой команды, то пустой сэмпл будет выбран автоматически. Установки "S (Edit Start Range)" и "E (Edit Range End)" (2.1-2b) игнорируются и влияние на выполнение команды не оказывают. Начало сэмпла размещается по адресу 0.

2) Выберите команду "Paste". Раскроется диалоговое окно.

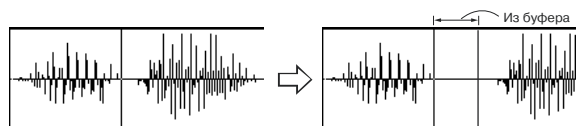
3) С помощью параметра "Save to No." при необходимости можно изменить номер сэмпла-приемника.

Если с помощью команды "Copy" в буфер были скопированы данные стерео сэмпла, то для определения левого ("L") и правого ("R") каналов сэмпла-приемника используются параметры "Save to No.(L)" и "(R)" соответственно.

4) Для выполнения команды нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отката — кнопку [F7] ("Cancel").

Insert Zero

Команда используется для вставки в сэмпл данных нулевого уровня (пауза). Вставка начинается с точки, координаты которой задаются параметром "S (Edit Range Start)". Данные, расположенные в этом месте сэмпла сдвигаются вправо (в сторону больших адресов).



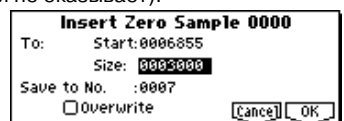
1) С помощью параметра "SMPL" (2.1-1a) выберите сэмпл, который необходимо отредактировать. Затем с помощью параметра "S (Edit Range Start)" определите координаты места вставки (значение параметра "E (Edit Range End)" (2.1-1b) на выполнение команды действия не оказывает).

2) Выберите команду "Insert Zero". Раскроется диалоговое окно.

3) В поле "Start" отображаются координаты точки, начиная с которой будут вставляться данные из буфера сэмплерных данных.

4) Параметр "Size" определяет длину области вставки.

5) В поле "Save to No." определяется номер сэмпла-приемника.



По умолчанию выбирается неиспользуемый сэмпл. Если отмечено поле "Overwrite", то это значение задать невозможно.

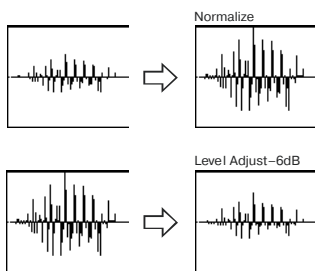
Для стереофонического сэмпла в диалоговом окне выводятся два параметра: "Save to No.(L)" и "(R)". Они определяют номера сэмплов-приемников для левого ("L") и правого каналов ("R") соответственно.

6) Для того, чтобы перезаписать результаты выполнения команды в оригинальный сэмпл (сэмпл-источник), отметьте поле "Overwrite". Обычно параметр "Save to No." оставляют в значении, принятом по умолчанию, а поле "Overwrite" — не отмеченным (см. "Overwrite").

7) Для выполнения команды нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отказа — кнопку [F7] ("Cancel").

Norm./Level Adj. (Normalize/Level Adjust)

Команда используется для пропорционального изменения уровня (громкости) данных сэмпла, расположенных между точками "S (Edit Range Start)" и "E (Edit Range End)". Опция "Normalize" позволяет увеличить уровень до максимально возможного, при котором отсутствуют искажения. Если уровень записанного сэмпла слишком мал, то эта команда позволит расширить его динамический диапазон. Опция "Level" позволяет изменять уровень сэмпла (увеличивать/уменьшать) в соответствии с выбранным коэффициентом усиления.



1) С помощью параметра "SMPL" (2.1-1a) выберите сэмпл, который необходимо отредактировать. Для определения диапазона редактирования задайте значения параметров "S (Edit Range Start)" и "E (Edit Range End)" (2.1-1b). Для прослушивания нормализуемых данных нажмите на кнопку [START/STOP].

2) Выберите команду "Norm./Level Adj.". Раскроется диалоговое окно.



3) Редактируемый диапазон отображается с помощью Range "Start" и "End".

4) Если отмечено поле "Normalize", то сэмплерные данные нормализуются (уровень пропорционально увеличивается до максимально возможного, при котором отсутствуют искажения). В этом случае установки параметра "Level" игнорируются. Если необходимо использовать опцию "Level", то следует отменить выделение поля "Normalize".

Увеличение значения параметра "Level" на +6 dB соответствует увеличению высоты волновой формы, отображаемой на дисплее, приблизительно в 2 раза; увеличение на +12 dB — примерно в 4 раза, а на +18 dB — в 8 раз. Аналогично, уменьшение значения параметра "Level" на -6 dB соответствует уменьшению высоты волновой формы, отображаемой на дисплее, приблизительно в 2 раза; уменьшение на -12 dB — примерно в 4 раза. Выполнение команды при положительных значениях параметра "Level" может привести к искажению звука (уровень сигнала превышает максимально допустимый). Если это произошло, то при выполнении команды с отрицательной установкой "Level" общий уровень сигнала понизится, однако искажения не пропадут. Причина этого кроется в том, что теперь сама волновая форма (данные сэмпла) соответствует клипированному (искаженному) сигналу. Рассмотрим обратную ситуацию. Допустим команда была выполнена при отрицательном значении "Level". Если уровень сэмплерных данных был достаточно мал (или абсолютное значение "Level" слишком большое), то некоторые из них устанавливаются в нулевое состояние. Теперь, если выполнить команду при положительном значении "Level", эти данные не восстановятся и останутся на нулевом уровне.

5) В поле "Save to No." определяется номер сэмпла-приемника. По умолчанию выбирается неиспользуемый сэмпл. Если отмечено поле "Overwrite", то это значение задать невозможно.

Для стереофонического сэмпла в диалоговом окне выводятся два параметра: "Save to No.(L)" и "(R)". Они определяют номера сэмплов-приемников для левого ("L") и правого каналов ("R") соответственно.

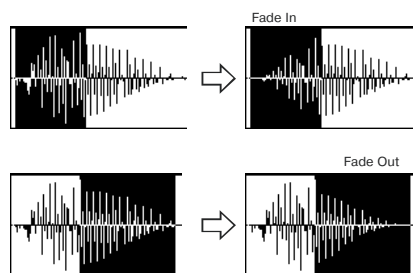
6) Для того, чтобы перезаписать результаты выполнения команды в оригинальный сэмпл (сэмпл-источник), отметьте поле "Overwrite". Обычно параметр "Save to No." оставляют в значении, принятом по умолчанию, а поле "Overwrite" — не отмеченным (см. "Overwrite").

7) Для выполнения команды нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отказа — кнопку [F7] ("Cancel").

При нормализации сэмплерных данных вместе с полезным сигналом усиливается и шум. Это обстоятельство необходимо учитывать при применении команды к сэмплерным данным с низким уровнем сигнала.

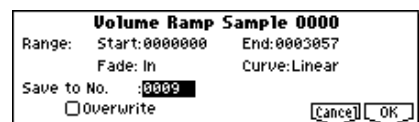
Volume Ramp

Команда используется для плавного изменения уровня (громкости) сэмплерных данных, заключенных между точками "S (Edit Range Start)" и "E (Edit Range End)". Уровень можно как повышать (Fade In), так и понижать (Fade Out).



1) С помощью параметра "SMPL" (2.1-1a) выберите сэмпл, который необходимо отредактировать. Для определения диапазона редактирования задайте значения параметров "S (Edit Range Start)" и "E (Edit Range End)" (2.1-1b). Для прослушивания данных, которые будут изменены при выполнении команды "Volume Ramp" нажмите кнопку [START/STOP].

2) Выберите команду "Volume Ramp". Раскроется диалоговое окно.



3) Редактируемый диапазон отображается с помощью Range "Start" и "End".

4) С помощью параметра "Fade" выберите направление изменение громкости.

In: громкость постепенно возрастает, начиная с нуля (точка Range "Start"), и выходит на установленный уровень в точке "End".

Out: громкость постепенно падает, начиная с точки "Range Start", и в точке "End" устанавливается в ноль.

5) Параметр "Curve" определяет огибающую, по которой изменяется громкость.

Linear: громкость изменяется во времени по линейному закону. Это стандартная кривая фейдирования.

Power: громкость изменяется во времени нелинейно. Допустим необходимо организовать переход (кроссфейд) между двумя сэмплами. Для этого их данные микшируются с помощью команды "Mix" (2.1-2e). Предварительно соответствующие области сэмплов необходимо отредактировать, чтобы громкость одного постепенно уменьшалась, а другого — увеличивалась. Если использовалась кривая фейдирования Linear, то может появиться ощущение, что в середине перехода звук пропадает (его уровень падает). В подобных ситуациях используется кривая фейдирования Power.

6) В поле "Save to No." определяется номер сэмпла-приемника. По умолчанию выбирается неиспользуемый сэмпл. Если отмечено поле "Overwrite", то это значение задать невозможно.

Для стереофонического сэмпла в диалоговом окне выводятся два параметра: "Save to No.(L)" и "(R)". Они определяют номера

сэмпл-приемников для левого ("L") и правого каналов ("R") соответственно.

7) Для того, чтобы перезаписать результаты выполнения команды в оригинальный сэмпл (сэмпл-источник), отметьте поле "Overwrite". Обычно параметр "Save to No." оставляют в значении, принятом по умолчанию, а поле "Overwrite" — не отмеченным (см. "Overwrite").

8) Для выполнения команды нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отказа — кнопку [F7] ("Cancel").

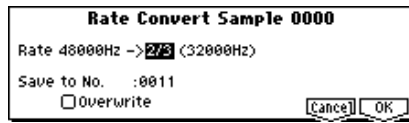
Rate Convert

Команда используется для уменьшения частоты сэмплирования с коэффициентами 2/3, 1/2, 1/3, 1/4 или 1/6. Частота сэмплирования входного сигнала фиксирована и равна 48 кГц. Однако с помощью данной команды это значение можно уменьшить.

Команда преобразует частоту сэмплирования всего сэмпла, независимо от установок "S (Edit Range Start)" и "E (Edit Range End)" (2.1-1b).

1) С помощью параметра "SMPL" (2.1-1a) выберите сэмпл, который необходимо отредактировать.

2) На странице Edit2 в меню команд 'UTILITY' выберите "Rate Convert". Раскроется диалоговое окно.



3) В поле "Rate" отображается текущее значение частоты сэмплирования. Значение, расположенное справа от стрелки ">", определяет коэффициент преобразования: 2/3, 1/2, 1/3, 1/4 или 1/6. Далее приводится значение частоты сэмплирования в мегагерцах после того, как команда будет выполнена.

4) В поле "Save to No." определяется номер сэмпла-приемника. По умолчанию выбирается неиспользуемый сэмпл. Если отмечено поле "Overwrite", то это значение задать невозможно.

Для стереофонического сэмпла в диалоговом окне выводятся два параметра: "Save to No.(L)" и "(R)". Они определяют номера сэмплов-приемников для левого ("L") и правого каналов ("R") соответственно.

5) Для того, чтобы перезаписать результаты выполнения команды в оригинальный сэмпл (сэмпл-источник), отметьте поле "Overwrite". Обычно параметр "Save to No." оставляют в значении, принятом по умолчанию, а поле "Overwrite" — не отмеченным (см. "Overwrite").

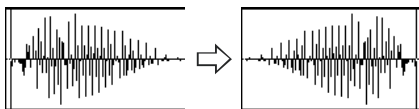
6) Для выполнения команды нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отказа — кнопку [F7] ("Cancel").

Команду нельзя применить к сэмплу, у которого частота сэмплирования меньше 11.025 кГц.

Стереофонические сэмплы должны иметь одинаковую частоту сэмплирования. Хотя и возможно назначить на левый ("L") и правый ("R") каналы монофонические сэмплы и установить для них различную частоту сэмплирования, они не будут образовывать стереопару.

Reverse

Команда используется для изменения порядка следования данных сэмпла ("задом наперед"). Фактически меняются местами начало и окончание сэмпла. Команда применяется ко всему сэмплу, независимо от установок "S" и "E" (2.1-1b).



1) С помощью параметра "SMPL" (2.1-1a) выберите сэмпл, который необходимо отредактировать.

2) На странице Edit2 в меню команд 'UTILITY' выберите "Reverse". Раскроется диалоговое окно.



3) В поле "Save to No." определяется номер сэмпла-приемника. По умолчанию выбирается неиспользуемый сэмпл. Если отмечено поле "Overwrite", то это значение задать невозможно.

Для стереофонического сэмпла в диалоговом окне выводятся два параметра: "Save to No.(L)" и "(R)". Они определяют номера сэмплов-приемников для левого ("L") и правого каналов ("R") соответственно.

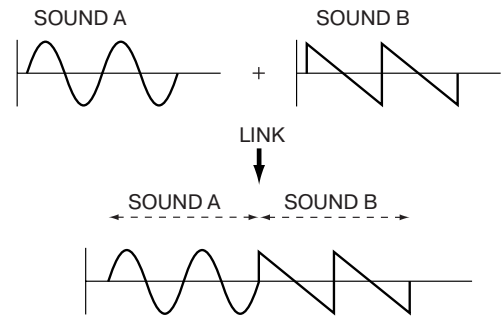
4) Для того, чтобы перезаписать результаты выполнения команды в оригинальный сэмпл (сэмпл-источник), отметьте поле "Overwrite". Обычно параметр "Save to No." оставляют в значении, принятом по умолчанию, а поле "Overwrite" — не отмеченным (см. "Overwrite").

5) Для выполнения команды нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отказа — кнопку [F7] ("Cancel").

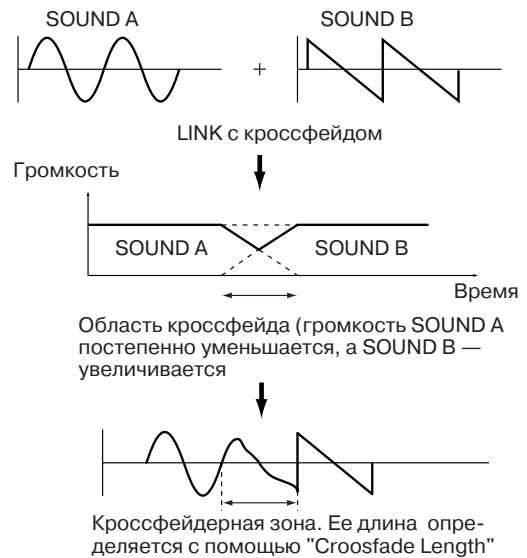
При выполнении команды все сэмплерные данные перезаписываются в обратном порядке. С помощью команды "Rev (Reverse)" (3.1-1b) страницы 3.1: Loop Edit можно воспроизвести сэмпл в обратном направлении без фактического изменения порядка следования данных в нем.

Link

Команда используется для соединения выбранного сэмпла с другим.



Громкость сэмплов в области перехода можно плавно изменять. Этот процесс называется кроссфейдом. Он помогает добиваться более плавного и естественного перехода от одного сэмпла к другому.



Команда "Link" применяется ко всем данным сэмпла, независимо от установок параметров "S (Edit Range Start)" и "E (Edit Range End)" (2.1-1b).

1) С помощью параметра "SMPL" (2.1-1a) выберите сэмпл, который будет первым в формируемой паре.

2) На странице Edit2 в меню команд 'UTILITY' выберите "Link". Раскроется диалоговое окно.



3) Номер выбранного сэмпла отображается в поле "Sample No. (Front)". После выполнения команды указанный здесь сэмпл становится первым сэмплом пары.

Если удерживать нажатой кнопку [F3] ("F >"), то сэмпл воспроизводится один раз.

Если был выбран сэмпл, являющийся сэмплом стерео пары, то в операции объединения двух сэмплов будет участвовать и вторая его часть.

Если первый сэмпл пары монофонический (определяется параметром "Front"), а второй (определяется параметром "Rear") — стереофонический, то перед выполнением команды стереофонический сэмпл микшируется в монофонический.

Если первый сэмпл стереофонический, а второй — монофонический, то перед выполнением команды монофонический сэмпл преобразуется в стереофонический с помощью дублирования каналов "L" и "R".

4) Параметр "Sample No. (Rear)" используется для определения сэмпла, который будет присоединяться к первому. Если удерживать нажатой кнопку [F5] ("R ▶"), то сэмпл воспроизводится один раз.

5) Параметр "Crossfade Length" определяет размер области кроссфейда. Значение этого параметра в процентах определяется относительно размера сэмпла, определенного с помощью "Front".

Длина области кроссфейда не может превышать длины второго сэмпла, т.е. сэмпла, определенного с помощью параметра "Rear".

Если параметр "Crossfade Length" установлен в значение отличное от 0, то появляются кнопки "F XF ▶" и "R XF ▶ **". Они позволяют прослушивать воспроизведение сэмпловых данных кроссфейдерной области первого или второго сэмплов. Если кроссфейд не нужен, то необходимо установить параметр "Crossfade Length" в 0.



После выбора сэмпла в шаге "1)" можно установить значение параметра "S (Edit Range Start)" и определить начало зоны кроссфейда, просматривая графическое представление волновой формы. Установите "E (Edit Range End)" на конец сэмпла. При этом параметр "Crossfade Length" будет отображать длину зоны, определенной с помощью "S (Edit Range Start)" и "E (Edit Range End)".

6) Параметр "Curve" используется для выбора огибающей, которая будет управлять громкостью сэмплов в кроссфейдерной зоне.

Linear: громкость изменяется по линейному закону.

Power: огибающая громкости в области кроссфейда отлична от прямой. В ряде случаев при выборе установки "Linear" в середине кроссфейдерной области может ощущаться "провал" громкости. В этом случае рекомендуется выбирать установку "Power".

7) В поле "Save to No." определяется номер сэмпла-приемника. По умолчанию выбирается неиспользуемый сэмпл. Если отмечено поле "Overwrite", то это значение задать невозможно.

Для стереофонического сэмпла в диалоговом окне выводятся два параметра: "Save to No. (L)" и "(R)". Они определяют номера сэмплов-приемников для левого ("L") и правого каналов ("R") соответственно.

8) Для того, чтобы перезаписать результаты выполнения команды в оригинальный сэмпл (сэмпл-источник), отметьте поле "Overwrite". Обычно параметр "Save to No." оставляют в значении, принятом по умолчанию, а поле "Overwrite" — не отмеченным (см. "Overwrite").

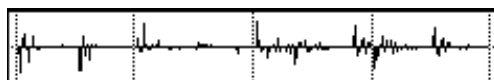
9) Для выполнения команды нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отката — кнопку [F7] ("Cancel").

Если в качестве операндов команды используются сэмплы с разными частотами сэмплирования, то результирующий сэмпл будет иметь частоту сэмплирования равной частоте сэмплирования сэмпла "Front" (первый сэмпл образующейся пары).

Для выполнения команды "Link" необходим один свободный сэмпл. В противном случае произойдет сбой.

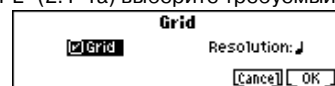
Grid

Команда используется для вывода на экран волновой формы сэмпла линий сетки. Для этого необходимо отметить поле "Grid". Цена деления сетки определяется параметрами длительности интервала и темпа, которые задаются параметрами "Resolution" и "J (Grid Tempo)" (2.1-2b). Эта опция позволяет облегчить процесс вырезания сэмпловых данных или определения границ интервалов сэмпла, в соответствии с требуемым темпом и метром (размерностью) такта. Вертикальные пунктирные линии размещаются начиная с начального адреса сэмпла "S (Start)" (когда отключена опция зацикливания Loop) или с адреса начала цикла "LpS (Loop Start)" (когда включена опция зацикливания Loop). Эти установки определяются на странице 3.1: Loop Edit, Edit 2. Отображаемая на экране волновая форма соответствует сэмплу, воспроизводимому на частоте базовой ноты (см. "Keyboard & Index" 1.1-1a).



1) С помощью параметра "SMPL" (2.1-1a) выберите требуемый сэмпл.

2) На странице Edit2 в меню "UTILITY" выберите команду "Grid". Откроется диалоговое окно.



3) Для того, чтобы линии сетки выводились на экран, необходимо отметить поле "Grid".

4) В поле "Resolution" определяется частота линий сетки в единицах длительности нотных интервалов J — ♩. Для привязки длительности интервала ко времени используется параметр "J (Grid Tempo)" (2.1-2b).

5) Для выполнения команды нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отката — кнопку [F7] ("Cancel").

SMPL 3.1: Loop Edit

На странице определяется часть сэмпла, которая будет воспроизводиться, параметры цикла, а также выполняются различные операции редактирования. Параметры сэмпла, загруженного в режиме Media редактируются аналогичным образом. Можно выполнять пошаговое редактирование сэмпла, имея перед глазами его волновую форму.

3.1-1: Edit 1



3.1-1a: MS, Index, Keyboard&Index

MS (Multisample Select) [000...999]

Используется для выбора мультисэмпла, у которого необходимо отредактировать установки цикла и другие параметры (1.1-1a).

Index [xxx (001...128)/yyy (001...128)]

Используется для выбора индекса, у которого необходимо отредактировать установки цикла и другие параметры. Операции редактирования будут проводиться над сэмплом, который назначен на этот индекс. Волновая форма сэмпла отображается на экране (см. 1.1-1a).

Для выбора индекса можно удерживая нажатой кнопку [ENTER], нажать клавишу. В этом случае будет выбран индекс, диапазону которого принадлежит взятая нота. Нота, соответствующая нажатой клавише, становится базовой нотой индекса. В поле "Keyboard & Index" она обозначается серым цветом.

Keyboard & Index

См. 1.1-1a.

3.1-1b: SMPL, Lp, Tune, Rev

SMPL [—: —No Assign—, 0000...3999]

Отображаются: номер и имя сэмпла, диапазон выбранного индекса. Параметр "SMPL" определяет сэмпл, назначенный на

выбранный индекс. Волновая форма этого сэмпла отображается на экране дисплея (см. 1.1-1а).

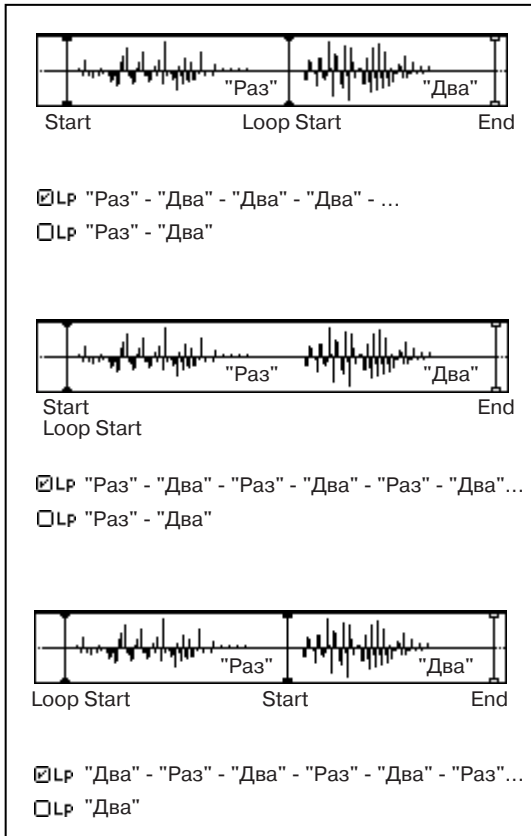
Lp (Loop) [Off, On]

Определяет состояние циклического режима воспроизведения сэмпла (включен/выключен).

Поле отмечено: сэмпл воспроизводится в цикле, начиная с “LpS (Loop Start)” и до “E (End)”. То есть волновая форма воспроизводится по следующей схеме: “S (Start)” -> “E (End)” -> “LpS (Loop Start)” -> “E (End)” -> “LpS (Loop Start)” ... (см. 3.1-2b).

Поле не отмечено: сэмпл воспроизводится один раз от начала и до конца: “S (Start)” -> “E (End)”.

Если сэмпл был записан при отмеченной опции “Auto Loop” (1.1-3с), то поле “Lp (Loop)” автоматически отмечается (устанавливается циклический режим воспроизведения сэмпла).



Tune (Loop Tune) [-99...+99]

При циклическом режиме воспроизведения сэмпла (отмечено поле “Lp”) можно регулировать частоту воспроизведения части сэмпла, расположенной между “S (Start)” и “E (End)” в пределах ±99 сотых долей полутона. При зацикливании данных засэмплированных музыкальных инструментов высота воспроизведения зацикленной области может оказаться некорректной. Параметр “Tune (Loop Tune)” позволяет выправить ситуацию.

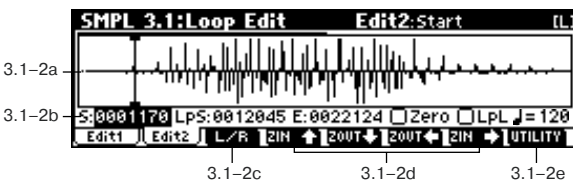
Rev (Reverse) [Off, On]

Поле отмечено: сэмпл воспроизводится в обратном направлении, начиная от “E (End)” (адрес конца сэмпла) и заканчивая “LpS (Loop Start)” (адрес начала сэмпла).

3.1-1c: UTILITY

См. “Delete SMPL”, “Copy SMPL”, “Move SMPL”, “Rename SMPL”, “SMPL To Stereo”, “Delete MS”, “Copy MS”, “Move MS”, “Rename MS”, “MS To Stereo/MS To Mono”, “Conv. To Prog”, “Keyboard Disp.” (1.1-3f).

3.1-2: Edit2



3.1-2a: Дисплей волновой формы сэмпла

Отображает волновую форму сэмпла, выбранного с помощью параметра “SMPL (Sample)” (см. 2.1-2а).

3.1-2b: Sample Address, Zero, LpL, J (Grid Tempo)

S (Start) [0000000...]

Определяет адрес, с которого начинается воспроизведение сэмпла. В качестве единицы измерения используется сэмплерное событие.

LpS (Loop Start) [0000000...]

Определяет адрес точки начала цикла. Опция доступна, если включен режим зацикливания. В качестве единицы измерения используется сэмплерное событие (см. “S.Ofs” PROG 2.1-2b).

E (End) [0000000...]

Определяет адрес конечной точки воспроизведения сэмпла. В качестве единицы измерения используется сэмплерное событие.

Точки начала цикла (параметр “LpS (Loop Start)”) и конца воспроизведения сэмпла (параметр “E (End)”) должны находиться друг от друга на расстоянии, по крайней мере 8 событий. При определении значений этих параметров выполнение данного условия поддерживается автоматически.

Zero (Use Zero) [Off, On]

Поле отмечено: параметры “S (Start)”, “E (End)” и “LpS (Loop Start)” можно установить только в адреса, совпадающие с событиями сэмпла нулевого уровня, то есть где волновая форма сэмпла пересекает горизонтальную ось абсцисс (см. 2.1-2b).

Поле не отмечено: стандартный режим, при котором значения параметров “S”, “E” и “LpS” определяются с точностью до события. Это — стандартная установка.

LpL (Loop Lock) [Off, On]

Используется для фиксации взаимного расположения “LpS (Loop Start)” и “E (End)” (фиксируется длина цикла).

Поле отмечено: при редактировании одного из параметров (“LpS (Loop Start)” или “E (End)”) соответствующим образом изменяется значение другого. В этом случае между ними сохраняется прежний интервал (количество сэмплерных событий). Опция удобна при создании ритмических циклов, которые должны соответствовать заданному темпу.

J (Grid Tempo) [040...480 (BPM)]

Пунктирные линии на экране волновой формы сэмпла соответствуют длительности и темпу. Это позволяет облегчить процесс вырезания сэмплерных данных или определения границ интервалов сэмпла, основываясь на данных темпа и долях такта.

Сетка появляется в результате выполнения сервисной команды “Grid” (2.1-2e/3.1-2e). Расстояние между линиями сетки определяется значением этого параметра, который задает темп, и параметром “Resolution” сервисной команды “Grid”, определяющим размер (метр) такта. На экран выводится волновая форма сэмпла, соответствующего частоте воспроизведения базовой ноты индекса (серая клавиша в поле “Keyboard & Index” 1.1-1а). Линии сетки начинаются либо с адреса “S (Start)” (режим циклического воспроизведения сэмпла отключен), либо с “LpS (Loop Start)” (режим циклического воспроизведения сэмпла включен). Эти параметры можно установить также на странице 2.1: Sample Edit, Edit2.

Значение параметра не связано с регулятором темпа REAL-TIME CONTROLS [TEMPO] в режиме “C”.

3.1-2c: L/R

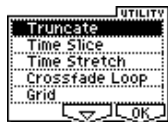
Функция доступна только в том случае, если выбран стереофонический сэмпл. Она используется для переключения между левым (“L”) и правым (“R”) каналами стерео сэмпла (см. 2.1-2c).

3.1-2d: ZOOM

Эти кнопки используются для увеличения/уменьшения изображения волновой формы сэмпла на экране дисплея в горизонтальном (адреса сэмпла) и вертикальном (уровень сэмпла) направлениях (см. 2.1-2d).

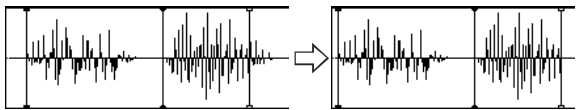
3.1–2e: UTILITY

Процедура выбора требуемой сервисной команды была описана в “2.1-2e: UTILITY”. (см. “Grid” (2.1-2e)).



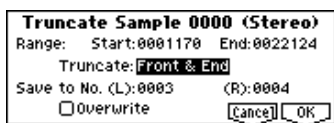
Truncate

Команда используется для стирания данных сэмпла, расположенных за пределами диапазона, границы которого задаются параметрами “S (Start)”, “LpS (Loop Start)” и “E (End)” (3.1-2b). Прежде чем выполнить команду, необходимо определить значения этих параметров.



1) С помощью параметра “SMPL” (3.1-1b) выберите сэмпл, который необходимо отредактировать. Затем, с помощью параметров “S (Start)” или “LpS (Loop Start)” и “E (End)” (3.1-2b), определите диапазон редактирования. Часть сэмпла, которая будет удалена при выполнении команды “Truncate”, можно воспроизвести нажав на кнопку [AUDITION].

2) На странице Edit2 меню “UTILITY” выберите команду “Truncate”. Раскроется диалоговое окно.



3) Редактируемый диапазон отображается в полях Range “Start” и “End”.

4) С помощью параметра “Truncate” определите часть сэмпла, которая будет редактироваться.

Front & End: стираются сэмплерные данные, расположенные до “Start” (начало сэмпла или начало цикла) и после “End” (конец сэмпла).

Front: стираются сэмплерные данные, расположенные до “Start”.

End: стираются сэмплерные данные, расположенные после “End”.

5) В поле “Save to No.” определяется номер сэмпла-приемника. По умолчанию выбирается неиспользуемый сэмпл.

Для стереофонического сэмпла в диалоговом окне выводятся два параметра: “Save to No.(L)” и “(R)”. Они определяют номера сэмплов-приемников для левого (“L”) и правого каналов (“R”) соответственно.

6) Для того, чтобы перезаписать результаты выполнения команды в оригинальный сэмпл (сэмпл-источник), отметьте поле “Overwrite”. Обычно параметр “Save to No.” оставляют в значении, принятом по умолчанию, а поле “Overwrite” — не отмеченным (см. “Overwrite”).

7) Для выполнения команды нажмите кнопку [F8] (“OK”), для отката — кнопку [F7] (“Cancel”).

Time Slice

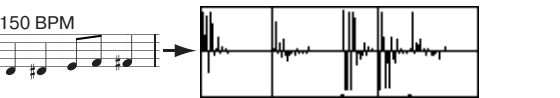
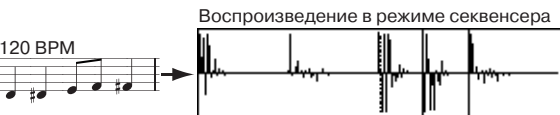
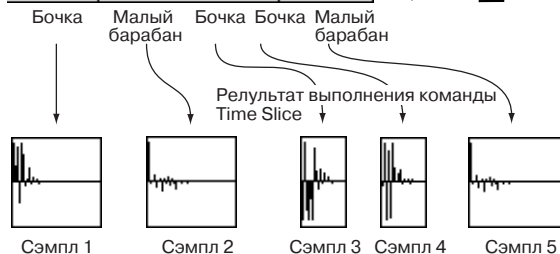
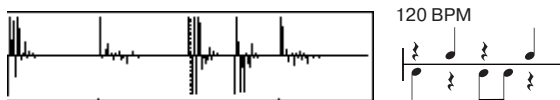
Команда “Time Slice” определяет атаки (например, звуки басового и малого барабанов) внутри сэмпла барабанного цикла (сэмпла, в котором зациклен паттерн ударных и т.д.) и автоматически разбивает сэмпл на ноты, соответствующие отдельным ударным инструментам. Для них формируются индивидуальные сэмплы, которые автоматически назначаются на мультисэмпл и программу. Также генерируются данные песни, соответствующие отдельным сэмплам. Это позволяет варьировать темп песни в режиме секвенсера, изменяя только темп барабанного цикла и не влияя на его частоту. Для “нарезанных” с помощью команды “Time Slice” сэмплов можно в автоматическом режиме формировать данные паттерна и установки RPPR. Полученные данные песни используют ноты D2 и выше. Они соответствуют вновь создаваемым сэмплам отдельных ударных инструментов.

Кроме возможности изменять темп, не влияя на частоту барабанного цикла, можно изменять номера нот, их положение в такте или редактировать секвенсерные данные. Все это позволяет достаточно легко воссоздавать оригинальный барабанный цикл. С помощью этой функции можно установить требуемую высоту тона треков, не изменяя их темпа.

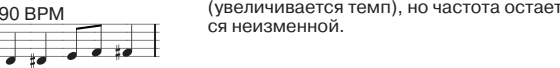
В качестве операндов команды может выступать стереофонический сэмпл.

В качестве альтернативы для изменения темпа барабанного цикла и т.п. можно использовать команду “Time Stretch” (3.1-2e). Это удобно, если нет необходимости разбивать сэмпл на части и создавать данные песни для отдельных сэмплов.

Оригинальный ритм сэмпла: Сэмпл 0

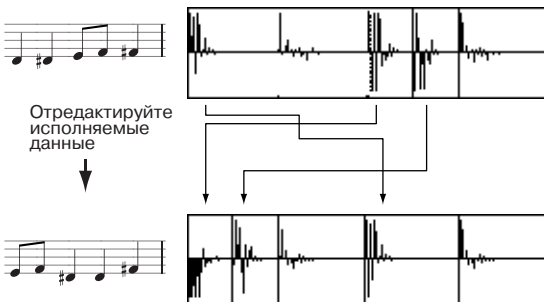


Сэмплы расположены ближе друг к другу (увеличивается темп), но частота остается неизменной.



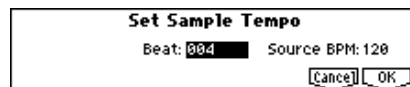
Сэмплы расположены дальше друг от друга (темп уменьшается), однако частота остается неизменной.

* С помощью команды Time Stretch можно управлять сжатием каждого из сэмплов. Это позволяет более точно согласовать сэмплы с темпом (см. пункт “9”).



1) С помощью параметра “SMPL” (3.1-1b) выберите сэмпл, с которым будет работать команда “Time Slice”.

2) В меню “UTILITY” страницы Edit2 выберите сервисную команду “Time Slice”. Раскроется диалоговое окно.



3) Задайте число четвертных долей и темп (BPM) выбранного сэмпла. Если известен темп исходного сэмпла, то задайте его в поле “Source BPM”. В противном случае определите значение поля “Beat”, тогда темп вычисляется автоматически. Установ-

ленное здесь значение является величиной, относительно которой будет определяться атака при выполнении функции "Time Stretch" и при сохранении данных паттерна.

Beat: определяет число четвертных долей. При задании этого параметра в поле "Source BPM" отображается темп, соответствующий исходной ноте сэмпла. Значение темпа вычисляется автоматически на основе значений адресов начала выбранного сэмпла и его окончания (режим зацикливания отключен) или адресов начала цикла выбранного сэмпла и его окончания (режим зацикливания включен). Если темп известен и его значение отлично от того, которое выводится в поле "Source BPM", соответствующим образом откорректируйте его.

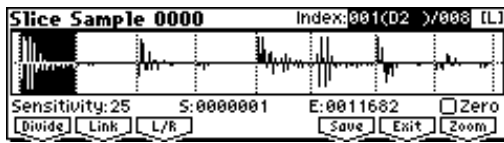
Например, если темп однократного сэмпла размерностью 4/4 равен 120 BPM (число ударов в минуту), установите "Beat" в 4. Значение параметра "Source BPM" вычислится автоматически. Если значение темпа отлично от 120 (это может произойти вследствие погрешности при вычислении адресов начала сэмпла или начала его цикла и адреса окончания сэмпла), установите значение "Source BPM" в 120.

Source BPM: определяет темп для исходной ноты сэмпла.

4) Для выполнения команды "Time Slice" нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отказа — кнопку [F7] ("Cancel"). Если была нажата кнопка [F8] ("OK"), то определяются атаки, сэмпл автоматически разбивается на части и открывается диалоговое окно.

Если в качестве операнда команды используется стереофонический сэмпл и составляющие его сэмплы имеют различную длину, то происходит автоматическое выравнивание за счет добавления в конец более короткого сэмпла паузы соответствующей длительности.

Если необходимо переустановить значения параметров "Beat" и "Source BPM" после того, как была нажата кнопка [F8] ("OK"), это можно сделать на шаге "9)-а".



5) Прослушайте сэмплы, которые были образованы путем разбиения оригинального на основе анализа атаки. Перед тем как сэмпл будет разбит на части, он назначается на ноту клавиатуры C2. Сэмплы, образуемые в процессе разбиения, назначают на ноты D2 и выше. При изменении значения параметра "Index" подсвечивается соответствующая область дисплея, позволяя просматривать волновые формы вновь сформированных сэмплов.

Для выбора индекса можно нажать клавишу при нажатой кнопке [ENTER]. При этом будет выбран индекс, диапазону которого принадлежит взятая нота.

Сэмплы, образованные в результате разбиения исходного сэмпла на части, можно прослушивать нажимая соответствующую клавишу. В качестве альтернативного варианта можно выбрать необходимый индекс и нажать на кнопку [AUDITION]. Во втором случае высота тона воспроизведения определяется высотой исходной ноты. Воспроизводятся сэмплерные данные, расположенные в диапазоне, который ограничен значениями параметров "S (Start)" и "E (End)".

Index [Source(C2), xxx: 001...090(zzz: D2...G9)/

yyy: 001...090]: используется для выбора индекса. Если определена опция Source, то выбирается оригинальная волновая форма (волновая форма до разбиения сэмпла).

В противном случае имеется возможность определения отдельных сэмплов, на которые был разбит оригинальный. В поле xxx отображается выбранный сэмпл, а в поле yyy — общее число сэмплов, на которые был разбит оригинальный. В поле zzz отображается количество нот, назначенных на выбранный индекс. На клавиатуру можно назначить максимум 90 сэмплов. Если в результате разбиения оригинального сэмпла получилось более 90 сэмплов, то в поле отображается цифра 90.

Дисплей волновой формы: вертикальные пунктирные линии соответствуют точкам, в которых был разрезан оригинальный сэмпл. Положение сплошных вертикальных линий соответствует координатам точек "S (Start)", "LpS (Loop Start)" и "E (End)".

Если параметр "Index" установлен в xxx/yyy/zzz, то выбранный сэмпл подсвечивается (выделяется инверсным цветом).

В случае стереофонического сэмпла для переключения между экранами волновых форм левого ("L") и правого ("R") каналов используется кнопка [F3] ("L/R") (см. 2.1-2с).

ZOOM: при нажатии на кнопку [F8] ("Zoom") появляются кнопки, управляющие увеличением/уменьшением представленной на экране волновой формы сэмпла в вертикальном и горизонтальном направлениях (см. 2.1-2d). Для отключения этой функции еще раз нажмите кнопку [F8] ("Zoom").

6) Если точки разбиения сэмпла определяются недостаточно корректно, то с помощью параметра "Sensitivity" можно изменить чувствительность, с которой определяется атака звуков ударных исходного сэмпла. При этом корректируется координаты точек разбиения сэмпла с помощью команды "Time Slice".

Sensitivity [00...30]: определяет чувствительность определения атаки. Чем больше значение этого параметра, тем при более низких значениях уровня сигнала идентифицируется атака. Таким образом оригинальный сэмпл может быть разбит на более мелкие составляющие.

В этом случае "уровень" не имеет непосредственной связи с "уровнем волновой формы".

В зависимости от сэмпла, получаемое разбиение может не соответствовать требуемому даже при увеличении значения параметра "Sensitivity". Это может происходить, если атаки двух соседних сэмплов накладываются друг на друга или сэмпл состоит из двух звуков. Для решения этой проблемы произведите установки, описанные в следующем пункте процедуры.

7) Следующие установки необходимы, если определение атаки в автоматическом режиме не приводит к требуемому разбиению сэмпла. С помощью параметра "Index" выберите сэмпл, который необходимо модифицировать. С помощью параметров "S (Start)" и "E (End)" и команд "Divide" или "Link" (см. далее) определите требуемое разбиения сэмпла на части.

S (Start): определяет начальный адрес сэмпла, выбранного с помощью параметра "Index". Одновременно соответствующим образом корректируется адрес окончания сэмпла, который предшествует выбранному.

E (End): определяет адрес окончания сэмпла, выбранного с помощью параметра "Index". Одновременно устанавливается начальный адрес для сэмпла, следующего за выбранным.

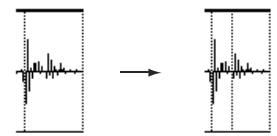
Если "Index" установлен в Source, то модифицируется начальный адрес оригинального сэмпла. При изменении адреса начала сэмпла корректируется адрес начала цикла.

Для более точного определения адресов "S (Start)" и "E (End)" рекомендуется использовать функцию увеличения представления волновой формы на экране дисплея "ZOOM" (см. 2.1-2d).

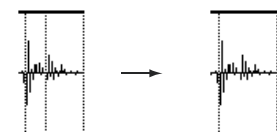
Zero (Use Zero): (см. 2.1-2b)

Изменение значений параметров "S (Start)" или "E (End)" рекомендуется производить при отмеченной опции "Use Zero". В большинстве случаев это позволит избежать щелчков, особенно в конце сэмпла.

Divide: используется для того, чтобы разрезать в требуемом месте сэмпл, выбранный с помощью параметра "Index" на две части. Для определения точки разбиения используются параметры "E (End)" или "S (Start)".



Link: объединяет сэмпл, выбранный с помощью параметра "Index", с сэмплом следующего индекса. Используется для склейки двух соседних сэмплов (фактически для удаления точки разбиения).



Помните о том, что если параметр "Sensitivity" был изменен после того, как уже были определены координаты точек разбиения, то сэмпл автоматически подвергается повторному разбиению (с учетом нового значения параметра "Sensitivity").

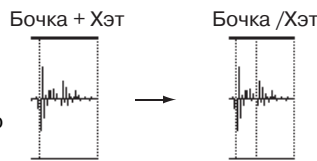
При разбиении сэмпла барабанного цикла с помощью команды "Time Slice" качество воспроизведения паттерна в режиме секвенсера определяется в основном точностью "выделения" каждого инструмента ударных.

Рекомендации по разбиению сэмпла на составляющие

А. Разделяйте ноты инструментов ударных настолько точно, насколько это возможно.

Рассмотрим пример, в котором необходимо разделить атаки бочки и открытого хэта, причем затухание бочки накладывается на атаку хэта. Если оставить звуки этих ударных в одном сэмпле, то при его воспроизведении в различном темпе могут возникнуть разного рода несоответствия.

Если сэмпл не разделяется должным образом даже после того, как был отрегулирован параметр "Sensitivity", используйте "Divide", предварительно определив значения параметров "E (End)" и "S (Start)".



Б. Убедитесь, что сэмплы, сформированные в результате разбиения, имеют четкую атаку.

Фаза атаки играет самую важную роль в формировании звука ударных. Определяйте точку разбиения таким образом, чтобы атака воспроизводилась наиболее четко.

В. Убирайте шумы, которые могут возникнуть в конце сэмпла.

В приведенном выше примере в конце сэмпла бочки может появиться шум. Уберите его, насколько это возможно, установив соответствующим образом координаты окончания сэмпла.

В рассматриваемом примере адрес конца сэмпла бочки влияет на адрес начала сэмпла открытого хэта. Прослушивая воспроизведение обоих сэмплов, установите координаты так, чтобы максимально убрать шум в конце сэмпла бочки и чтобы при этом была четкая атака сэмпла открытого хэта.

Эти моменты необходимо принимать во внимание и при регулировке параметра "Sensitivity". По мере надобности используйте описанные выше методы для редактирования каждого из формируемых сэмплов.

Шум, возникающий в конце сэмпла, описанный в параграфе "В", автоматически снижается при выполнении пункта "8)" и следующих за ним. При выборе значения параметра "Sensitivity" принимайте во внимание соображения, высказанные в параграфах "А" и "Б", а затем выполните пункт "9)". Если после этого шум не пропадет, установите соответствующим образом адрес окончания сэмпла.

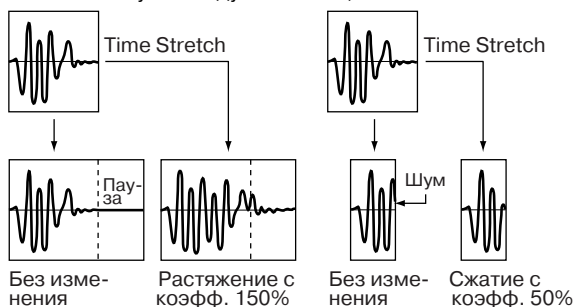
8) Сохраните сформированные в результате разбиения сэмплы в мультисэмпл. При нажатии на кнопку [F6] ("Save") открывается диалоговое окно "Save Smp/MS".



9) С помощью "Stretch" установите длину "нарезанных" сэмплов. При нажатии на кнопку [F5] ("Strch") функция "Time Stretch" (уменьшает или увеличивает длину сэмпла без изменения его частоты) применяется к сэмплу, сформированному в результате разбиения оригинального.

Если необходимо просто сохранить сэмпл таким он получился в результате выполнения команды разбиения, перейдите к пункту "10)", не выполняя команды "Time Stretch".

В некоторых случаях при воспроизведении "нарезанного" сэмпла в режиме секвенсера в более медленном темпе, может стать заметной пауза между сэмплами, или в этом месте могут



возникнуть шумы. Для того, чтобы избежать этого, используйте команду "Time Stretch", изменяющую длину отдельных сэмплов. Длина сэмпла автоматически устанавливается оптимальным образом в соответствии с установками параметров "Ratio" и "New BPM".

Если выполнить команду "Time Stretch" с установкой 100%, то длина сэмпла не изменяется, однако его окончание фейдируется. В результате этого уровень сэмпла в конце понижается, что способствует нивелированию шума.

а) Установите значения параметров "Beat" и "Src BPM (Source BPM)". При этом руководствуйтесь соображениями, приведенными в пункте "3)". Здесь можно изменить значения этих параметров, определенных ранее в пункте "3)".

б) Определите длину сэмпла, формируемого с помощью команды "Time Stretch".

• Определение длины через соотношение

Задайте значение параметра "Ratio". Он изменяется в диапазоне 50.00 — 200.00%. Если выбрать значение 50.00%, то длина сэмпла сокращается в два раза (темп увеличивается в два раза). Для увеличения длины сэмпла в два раза выберите значение 200.00% (темп уменьшается в два раза).

• Согласование темпа с текущим темпом BPM

С помощью параметра "New BPM" задайте темп формируемого сэмпла. Значение параметра "Ratio" вычисляется автоматически на основе величин параметров "Src BPM (Source BPM)" и "New BPM".

Невозможно задать установки таким образом, чтобы значения параметров "Src BPM (Source BPM)" и "New BPM" выходили за рамки диапазона 40 — 480.

Невозможно задать установки таким образом, чтобы значение параметра "Ratio" лежало вне диапазона 50.00 — 200.00.

Для выполнения функции изменения длины сэмпла "Time Stretch" нажмите кнопку [F5] ("Strch"). При этом сэмплы, к которым применяется данная команда, автоматически назначаются на ноты D2 и выше, позволяя прослушивать их с помощью игры на клавиатуре. Можно также откорректировать значения параметров "Ratio" и "New BPM".

Index: определяет индекс сэмпла, который будет воспроизводиться при нажатии на кнопку [AUDITION]. Можно прослушивать сэмплы, полученные в результате выполнения команды "Time Stretch". Однако выбрать установку Source (C2) невозможно.

Сэмплы, полученные в результате выполнения команды "Time Stretch", будут звучать так, как это будет происходить в режиме секвенсера. Если при воспроизведении этих сэмплов возникнут шумы или они не обладают четкой атакой, вернитесь к пункту "7)" и отрегулируйте значения параметров "S (Start)" и "E (End)" и т.д.

10) При выполнении команды сохранения "Save" используйте поле "With", позволяющее определить данные, которые будут формироваться одновременно с сохранением сэмпла.

Program: если отмечено это поле, то при сохранении мультисэмпла преобразуется в программу. Задайте номер программы-приемника.

В случае стереофонического сэмпла автоматически задаются параметры панорамы программы. Это позволяет перенести установки панорамы режима сэмплирования в программу.

Seq.Event: если отмечено это поле, то при выполнении команды сохранения генерируются секвенсерные данные паттерна, позволяющие воспроизводить сэмплы, которые были сформированы в результате разбиения оригинального. Задайте значения параметров "Multi", "Pattern" и "Meter", определяющих номер песни, номер паттерна и размер такта соответственно. События будут созданы, начиная с 1 такта выбранного трека.

При выборе "новой" песни, она создается с количеством тактов, определенном параметром "Set Length" режима секвенсера (по умолчанию 64 такта).

Если была выполнена команда "Time Stretch", то параметр темпа песни "Tempo" (SEQ 1.1-1a) определяется значением параметра "New BPM". В противном случае (команда "Time Stretch"

не выполнялась) темп песни устанавливается в соответствии со значением параметра "Src BPM (Source BPM)".

При сохранении в песню, содержащую данные, при разных метрах такта, звучание сэмплов может отличаться от оригинального. Поэтому следует установить соответствие метра в мастер-треке.

Если отмечены оба поля "Program" и "Seq.Event", параметры песни "Program Select" и "Track Play Loop" устанавливаются автоматически. Параметры "Track Play Loop" и "Loop On" будут включены, а "Play Intro" — отключен. "Loop Start Meas (Loop Start Measure)" установится в 000, а "Loop End Meas (Loop End Measure)" вычисляется согласно параметрам "Meter" и "Src BPM (Source BPM)".

Результат будет слышен сразу после перехода в режим секвенсера и запуска воспроизведения песни.

Обычно оба поля отмечены.

11) Для выполнения операции сохранения нажмите кнопку [F8] ("Save"), для отказа — кнопку [F7] ("Cancel"). При сохранении сэмплы и мультисэмплы автоматически записываются в пустые сэмплы и мультисэмплы.

В случае стереофонических сэмплов, сэмплы и мультисэмплы сохраняются в режиме стерео.

12) Повторяя шаги "6)" — "11)", можно сформировать необходимое число сэмплов и мультисэмплов.

13) Для выхода из режима работы команды "Time Slice" нажмите кнопку [F7] ("Exit").

Будьте внимательны. Если выйти из команды "Time Slice", предварительно не сохранив сформированные в процессе работы с ней сэмплы и мультисэмплы ("Save"), то они будут потеряны.

При применении команды "Time Slice" к длинным сэмплам их рекомендуется предварительно разделить на сэмплы по тактам. В некоторых случаях назначить сэмпл на ноту или сформировать данные паттерна может оказаться невозможным.

Для выполнения команды "Time Slice" требуются пустые: сэмплы, мультисэмплы и соответствующие параметры. Перед ее выполнением необходимо убедиться в наличии достаточного объема свободной памяти. В противном случае может произойти сбой.

Если войти в диалоговое окно команды "Time Slice" для того же сэмпла, то он будет разбит точно таким же образом. При выполнении функции Slice в рамках команды "Time Stretch" (см. 3.1-2e) для разбиения будут использоваться точки с теми же координатами. Таким образом можно выполнять команду "Time Stretch", не определяя повторно эти установки.

Если необходимо переопределить атаки, то измените значение параметра "Sensitivity" после того, как раскроется диалоговое окно команды.

Time Stretch

Команда "Time Stretch" изменяет темп, удлинняя или укорачивая сэмпл, не влияя на его частоту. Опция удобна, когда необходимо согласовать темп ритмического цикла (ударные) или мелодического сэмпла (например, вокал, струнные, духовые) с темпом другого сэмпла, паттерна или с темпом внешнего MIDI-секвенсера. TRITON Le предоставляет два способа выполнения этой функции. В качестве операндов команды можно использовать стереофонические сэмплы.

Sustaining

Этот метод используется для звуков, основанных на сустейне (вокал или др. инструменты). Он хорош также для изменения темпа гитарных или клавишных фраз.

Slice

Этот метод применяется к звукам, для которых характерно быстрое затухание (звуки ударных). В этом случае темп барабанных или перкуSSIONНЫХ циклов изменяется с минимальным воздействием на атаку звука.

Наряду с этой опцией существует возможность изменения частоты сэмпла барабанного цикла при изменении его темпа ("Pitch BPM Adj." SMPL 4.1-3b, "Detune BPM Adj." COMBI 3.1-3b, SEQ 3.1-5(6)b). Можно добиться интересных эффектов, изменяя высоту звучания инструментов ударных и т.д.

Использование Time Stretch (Sustaining)

1) С помощью параметра "SMPL" (3.1-1b) Выберите сэмпл, который необходимо обработать командой "Time Stretch" в режиме Sustaining.



2) Из меню "UTILITY" страницы Edit2 выберите сервисную команду "Time Stretch". Раскроется диалоговое окно.

3) Выберите опцию Sustaining. Для подтверждения выбора нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отказа — кнопку [F7] ("Cancel").

Если в качестве операнда команды используется стереофонический сэмпл и составляющие его сэмплы имеют различную длину, то происходит автоматическое выравнивание за счет добавления в конец более короткого сэмпла паузы соответствующей длительности.

4) Раскроется диалоговое окно, позволяющее определить параметры команды "Time Stretch".



5) С помощью параметра "Quality" определите качество (0 — 7) сэмпла, получаемого в результате выполнения команды "Time Stretch". Хотя это в конечном итоге зависит от сэмпла, но в общем случае чем больше значение этого параметра, тем выше качество. Однако с ростом значения "Quality" увеличивается время, необходимое для выполнения команды. Поскольку операцию можно выполнять столько раз, сколько это необходимо, рекомендуется начинать со значения 4 и постепенно увеличивать его.

6) Определите длину, которую будет иметь сэмпл в результате выполнения команды "Time Stretch".

• Определение длины через соотношение

Задайте значение параметра "Ratio". Он изменяется в диапазоне 50.00 — 200.00%. Если выбрать значение 50.00%, то длина сэмпла сокращается в два раза (темп увеличивается в два раза). Для увеличения длины сэмпла в два раза выберите значение 200.00% (темп уменьшается в два раза).

• Согласование с темпом BPM

С помощью параметра "Beat" определите число четвертных нот. При этом автоматически пересчитается значение параметра "Source BPM".

Параметр "Source BPM" определяет темп воспроизведения сэмпла на исходной ноте. Значение темпа вычисляется автоматически на основе значений адресов начала выбранного сэмпла и его окончания (режим зацикливания отключен) или адресов начала цикла выбранного сэмпла и его окончания (режим зацикливания включен). Если темп заранее известен и его значение отлично от того, которое выводится в поле "Source BPM", откорректируйте его соответствующим образом.

С помощью параметра "New BPM" задайте темп формируемого сэмпла. Значение параметра "Ratio" вычисляется автоматически на основе величин параметров "Source BPM" и "New BPM".

Например, если выбран сэмпл длиной в один такт размером 4/4 и темп изменяется с 120 BPM (число ударов в минуту) на 150 BPM, следует установить параметр "Beat" в 4. При этом автоматически вычислится значение параметра "Source BPM". Если оно отлично от 120 (вследствие неточности вычисления адреса начала сэмпла (или адреса начала цикла) или адреса окончания сэмпла), установите значение параметра "Source BPM" в 120. Затем установите значение параметра "New BPM" в 150. Значение параметра "Ratio" вычислится автоматически.

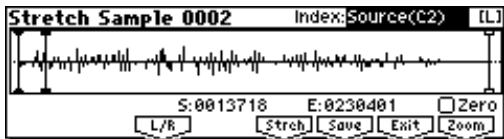
Невозможно задать установки таким образом, чтобы значения параметров "Source BPM" и "New BPM" выходили за рамки диапазона 40 — 480.

Невозможно задать установки таким образом, чтобы значение параметра "Ratio" лежало вне диапазона 50.00 — 200.00.

В некоторых случаях, вследствие ограниченной точности математических вычислений, реальная длина сэмпла может отличаться от заданной с помощью этих параметров.

7) Для выполнения команды "Time Stretch" нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отказа — кнопку [F7] ("Cancel"). Если была нажата

кнопка [F8] (“OK”), раскрывается диалоговое окно команды “Time Stretch”.



8) Прослушайте воспроизведение сэмпла, созданного с помощью команды “Time Stretch”. Перед выполнением команды оригинальный сэмпл назначается на ноту C2, а вновь сформированный — на ноту C#2. Изменив значение параметра “Index” можно просмотреть волновую форму требуемого сэмпла.

Index [Source(C2), Result(C#2)]: используется для выбора индекса сэмпла, волновая форма которого будет отображена на экране дисплея.

Если установлено значение Source, то выбирается оригинальная волновая форма (волновая форма до изменения сэмпла).

Если установлено значение Result, то выбирается волновая форма сэмпла, полученного в результате выполнения команды.

Для выбора индекса можно нажать клавишу при нажатой кнопке [ENTER]. При этом будет выбран индекс, диапазону которого принадлежит взятая нота.

Дисплей волновой формы: отображает волновую форму выбранного сэмпла. Также как и на странице 3-1: Loop Edit, Edit2, адреса “S (Start)” (начало сэмпла), “LpS (Loop Start)” (начало цикла) и “E (End)” (окончание сэмпла) обозначаются сплошными вертикальными линиями.

В случае стереофонического сэмпла для переключения между экранами волновых форм левого (“L”) и правого (“R”) каналов используется кнопка [F3] (“L/R”) (см. 2.1-2c).

S (Start), E (End): определяют адреса начала и окончания сэмпла, выбранного индекса (параметр) “Index”.

При выполнении команды “Time Stretch” эти адреса вычисляются автоматически. Однако при воспроизведении могут возникнуть некоторые отклонения, вызванные неточностью определения адреса окончания сэмпла и т.д. В этом случае необходимо откорректировать значение этих адресов вручную.

При изменении адреса начала сэмпла автоматически пересчитывается значение адреса начала цикла. Если возникла потребность независимой корректировки этих адресов, то сохраните данные (см. пункт “10”) и затем произведите необходимые установки на странице 3.1: Loop Edit Edit2.

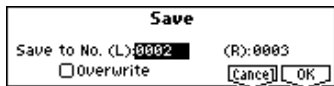
Для воспроизведения звука выбранной части сэмпла можно воспользоваться клавиатурой или сделать это с помощью кнопки [AUDITION]. Во втором случае сэмпл воспроизводится с высотой, соответствующей высоте исходной ноты. Воспроизводятся сэмплерные данные, расположенные в диапазоне, который ограничен значениями параметров “S (Start)” и “E (End)”.

Zero (Use Zero): (см. 2.1-2b)

L/R: (см. 2.1-2c)

Zoom: при нажатии на кнопку [F8] (“Zoom”) появляются кнопки, управляющие увеличением/уменьшением представленной на экране волновой формы сэмпла в вертикальном и горизонтальном направлениях (см. 2.1-2d). Для отключения этой функции еще раз нажмите кнопку [F8] (“Zoom”).

9) Если нажать кнопку [F5] (“Strch”), то откроется диалоговое окно команды “Time Stretch”, позволяющее выполнить ее еще раз (см. пункт “6”).



10) Для сохранения созданного сэмпла нажмите кнопку [F6] (“Save”). Раскроется диалоговое окно.

В поле “Save to No.” задается номер сэмпла-приемника. По умолчанию выбирается пустой сэмпл. Если отмечена опция “Overwrite”, то этот параметр недоступен.

Если необходимо перезаписать данные оригинального сэмпла, отметьте опцию “Overwrite”. Обычно параметр “Save to No.” остаются в значении, принятом по умолчанию, а поле “Overwrite” — не отмеченным (см. “Overwrite”).

В случае стереофонического сэмпла в диалоговом окне появляются параметры “To Sample No.(L)” и “To Sample No.(R)”, в

которых определяются номера сэмплов-приемников для левого и правого каналов стерео пары соответственно. Для выполнения операции сохранения нажмите кнопку [F8] (“OK”), для отказа — кнопку [F7] (“Cancel”).

11) Повторяя шаги “9) — “10)”, можно создать необходимое число сэмплов.

12) Для выхода из режима работы команды “Time Stretch” нажмите кнопку [F7] (“Exit”). В поле “Index” будет отображаться номер последнего сохраненного сэмпла.

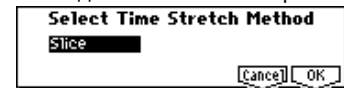
Если необходимо использовать сохраненный сэмпл в режиме программы или секвенсера, то необходимо либо выполнить команду “Conv. To Prog” (см. 1.1-3f), либо в режиме программы с помощью параметра “Multisample” (см. PROG 2.1-2b, 2.1-3) выбрать мультисэмпл и создать программу.

Будьте внимательны. Если выйти из команды “Time Stretch”, предварительно не сохранив сформированные в процессе работы с ней сэмплы (“Save”), то они будут потеряны.

Для выполнения команды “Time Stretch” требуются пустые: сэмплы, мультисэмплы и соответствующие параметры. Перед ее выполнением необходимо убедиться в наличии достаточно-го объема свободной памяти. Иначе может произойти сбой.

Использование Time Stretch (Slice)

1) С помощью параметра “SMPL” (3.1-1b) выберите сэмпл, который необходимо обработать командой “Time Stretch” в режиме Slice.



2) Из меню “UTILITY” страницы Edit2 выберите команду “Time Stretch”.

Откроется диалоговое окно, позволяющее определить режим выполнения команды “Time Stretch”.

3) Выберите опцию Slice. Для подтверждения выбранной опции нажмите кнопку [F8] (“OK”), для отказа — кнопку [F7] (“Cancel”).

Если в качестве операнда команды используется стереофонический сэмпл и составляющие его сэмплы имеют различную длину, то происходит автоматическое выравнивание за счет добавления в конец более короткого сэмпла паузы соответствующей длительности.



4) Раскроется диалоговое окно, позволяющее определить параметры команды “Time Stretch”.

5) Определите количество четвертных долей и темп выбранного сэмпла. Если темп заранее известен, установите соответствующее значение параметра “Source BPM”. В противном случае задайте значение параметра “Beat”, а темп вычислится автоматически. Произведенные здесь установки используются в качестве относительных величин при определении атак, на основе которых разбивается сэмпл.

Beat: параметр используется для задания количества четвертных долей. При изменении значения “Beat” автоматически пересчитывается значение параметра “Source BPM”, которое равно темпу воспроизведения сэмпла на частоте исходной ноты. Значение темпа определяется на основе значений адресов начала и окончания сэмпла (режим зацикливания отключен) или значений адресов начала цикла и окончания сэмпла (режим зацикливания включен). Если значение темпа заранее известно и оно не совпадает с вычисленным, то откорректируйте соответствующим образом параметр “Source BPM”.

Например, если имеется сэмпл длиной в один такт размером 4/4 и темп равен 120 BPM (число ударов в минуту), то установите параметр “Beat” в 4. Если при этом параметр “Source BPM” установится в значение отличное от 120 (это может произойти вследствие неточности вычисления адресов начала сэмпла (или начала цикла) или окончания сэмпла), задайте значение 120 вручную.

Source BPM: определяет темп, соответствующий исходной ноте оригинальной волновой формы.

Невозможно задать установки таким образом, чтобы значение параметра “Source BPM” выходило за рамки диапазона 40 — 480.

6) Определите длину, которую будет иметь сэмпл в результате выполнения команды “Time Stretch”.

• Определение длины через соотношение

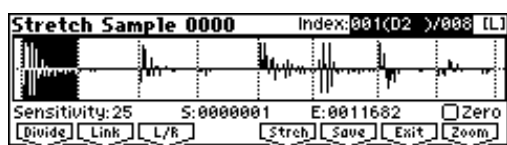
Задайте значение параметра “Ratio”. Он изменяется в диапазоне 50.00 — 200.00%. Если выбрать значение 50.00%, то длина сэмпла сокращается в два раза (темп увеличивается в два раза). Для увеличения длины сэмпла в два раза выберите значение 200.00% (темп уменьшается в два раза). Темп создаваемого сэмпла вычисляется автоматически на основе значений параметров “Ratio” и “Source BPM”, и отображается в поле “New BPM”.

• Согласование темпа с текущим темпом BPM

С помощью параметра “New BPM” задайте темп формируемого сэмпла. Значение параметра “Ratio” вычисляется автоматически на основе величин параметров “Source BPM” и “New BPM”.

Невозможно задать установки таким образом, чтобы значение параметра “New BPM” выходило за рамки диапазона 40 — 480. Аналогично, невозможно задать установки таким образом, чтобы значение параметра “Ratio” вышло из диапазона 50.00 — 200.00.

7) Для выполнения команды “Time Stretch” нажмите кнопку [F8] (“OK”), для отказа — кнопку [F7] (“Cancel”). Если была нажата кнопка [F8] (“OK”), определяются атаки и сэмпл автоматически разбивается на части, выполняется функция изменения длины сэмпла и раскрывается диалоговое окно.



8) Прослушайте воспроизведение сэмпла, созданного с помощью команды “Time Stretch”. Перед выполнением команды оригинальный сэмпл назначается на ноту C2, а вновь сформированный — на ноту C#2. Сэмплы, полученные в результате разбиения оригинального, назначаются на ноты D2 и выше.

Index [Source(C2), Result(C#2), xxx: 001...090(zzz):

D2...G9)/yyy: 001...090]: используется для выбора индекса сэмпла, волновая форма которого будет отображаться на экране дисплея.

Если определена опция Source, то выбирается оригинальная волновая форма (волновая форма до изменения длины сэмпла).

Если определена опция Result, то выбирается волновая форма сэмпла, полученного в результате выполнения команды изменения длины сэмпла.

Если задать значения xxx(zzz)/yyy, то выбирается один из сэмплов, полученных в результате разбиения оригинального на части. В поле xxx определяется индекс, а в поле yyy отображается общее число сэмплов, полученных в результате выполнения команды. В поле zzz отображается количество нот, назначенных на выбранный индекс. На клавиатуру можно назначить максимум 90 сэмплов. Если в результате разбиения оригинального сэмпла получилось более 90 сэмплов, то в поле отображается цифра 90.

Для выбора индекса можно нажать клавишу при нажатой кнопке [ENTER]. При этом будет выбран индекс, диапазону которого принадлежит взятая нота.

При выполнении команды “Time Stretch” адреса вычисляются автоматически. Однако при воспроизведении могут возникнуть некоторые отклонения, вызванные неточностью определения адреса окончания сэмпла и т.д. В этом случае установите параметр “Index” в Result и откорректируйте должным образом значения параметров “S (Start)” и “E (End)”.

Дисплей волновой формы: на дисплей выводится волновая форма выбранного сэмпла. Если значение “Index” отлично от Result, то вертикальные пунктирные линии соответствуют точкам, в которых был разрезан оригинальный сэмпл. Если параметр “Index” установлен в xxx(zzz)/yyy, то сэмпл выбранного индекса подсвечиваются. Если значение “Index” отлично от xxx(zzz)/yyy, то положение сплошных вертикальных линий соответствует координатам точек “S (Start)”, “LpS (Loop Start)” и “E (End)”.

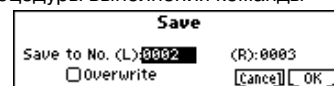
В случае стереофонического сэмпла для переключения между экранами волновых форм левого (“L”) и правого (“R”) каналов используется кнопка [F3] (“L/R”) (см. 2.1-2с).

ZOOM: при нажатии на кнопку [F8] (“Zoom”) появляются кнопки, управляющие увеличением/уменьшением представленной на экране волновой формы сэмпла в вертикальном и горизонтальном направлениях (см. 2.1-2d). Для отключения этой функции еще раз нажмите кнопку [F8] (“Zoom”).

9) Если точки разбиения сэмпла определяются недостаточно корректно, то с помощью параметра “Sensitivity” можно изменить чувствительность, с которой определяется атака звуков исходного сэмпла. При этом корректируются координаты точек разбиения сэмпла.

Sensitivity [00...30], S (Start), E (End), Zero (Use Zero), Divide, Link: см. описание шагов “6)” и “7)” процедуры, описывающей выполнение команды “Time Slice”.

10) Если нажать кнопку [F5] (“Strch”), откроется диалоговое окно “Time Stretch”, позволяющее выполнить команду с новыми установками. Некорректное определение точек разбиения исходного сэмпла оказывает влияние на результат выполнения команды “Time Stretch”. Более детально проблема определения координат точек разбиения оригинального сэмпла на части обсуждалась при описании процедуры выполнения команды “Time Slice” (“6)” и “7)”.



11) Для сохранения созданного сэмпла нажмите кнопку [F6] (“Save”). Раскроется диалоговое окно.

В поле “Save to No.” задается номер сэмпла-приемника. По умолчанию выбирается пустой сэмпл. Если отмечена опция “Overwrite”, то этот параметр недоступен. Если необходимо перезаписать данные оригинального сэмпла, отметьте опцию “Overwrite”. Обычно параметр “Save to No.” оставляют в значении, принятом по умолчанию, а поле “Overwrite” — не отмеченным (см. “Overwrite”).

При выполнении команды с отмеченной опцией “Overwrite” данные оригинального сэмпла стираются и замещаются данными сэмпла, полученного в результате выполнения команды. Таким образом в диалоговом окне, открываемом после выполнения команды “Time Stretch”, отображаются данные отредактированного сэмпла с установленными атаками и точками разбиения.

В случае стереофонического сэмпла в диалоговом окне появляются параметры “To Sample No.(L)” и “To Sample No.(R)”, в которых определяются номера сэмплов-приемников для левого и правого каналов стерео пары соответственно. Для выполнения операции сохранения нажмите кнопку [F8] (“OK”), для отказа — кнопку [F7] (“Cancel”).

12) Повторяя шаги “10)” — “11)”, можно создать необходимое число сэмплов.

13) Для выхода из режима работы команды “Time Stretch” нажмите кнопку [F7] (“Exit”). В поле “Index” будет отображаться номер последнего сохраненного сэмпла.

Если необходимо использовать сохраненный сэмпл в режиме программы или в мультитембральном режиме, то необходимо либо выполнить команду “Conv. To Prog” (см. 1.1-3f), либо в режиме программы с помощью параметра “Multisample” (см. PROG 2.1-2b, 2.1-3) выбрать мультисэмпл и создать программу.

Если выйти из режима работы команды “Time Stretch”, не сохранив созданный сэмпл (“Save”), то он будет потерян.

Перед тем, как применить команду “Time Stretch” к длинному сэмплу, его следует разбить на сэмплы по тактам. В некоторых случаях может оказаться невозможным назначить сэмпл на ноту или отредактировать координаты точек разбиения.

Для выполнения команды “Time Stretch” требуются пустые: сэмплы, мультисэмпы и соответствующие параметры. Перед ее выполнением необходимо убедиться в наличии достаточного объема свободной памяти. В противном случае может произойти сбой.

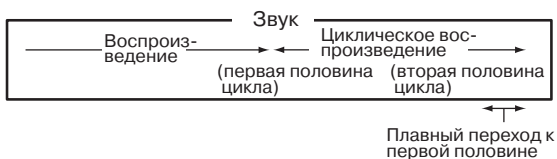
Если войти в диалоговое окно Slice (разбиение сэмпла) и применить операцию к этому же сэмплу, то он будет разбит точно таким же образом. При выполнении команды “Time Slice” (3.1-2e) для разбиения будут использоваться точки с теми же координатами.

Если необходимо переопределить атаки, то измените значение параметра “Sensitivity” после того, как раскроется диалоговое окно команды.

Crossfade Loop

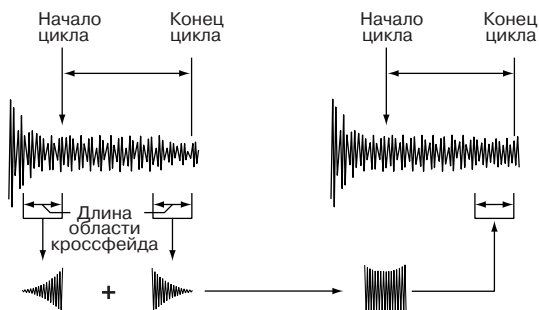
При закикливании инструментального сэмпла с большим числом обертонов (например, звук струнных или духовых) с целью организации сустейна становится заметным переход от конца сэмпла к точке начала цикла. Поэтому возникает проблема сведения к минимуму различий звучания этого перехода.

Команда "Crossfade Loop" обеспечивает плавный переход от конца сэмпла к началу цикла.



Суть процесса заключается в следующем. Часть сэмпла определенной длины (задается с помощью параметра "Crossfade Length"), расположенная непосредственно перед началом цикла, микшируется с волновыми данными конца сэмпла.

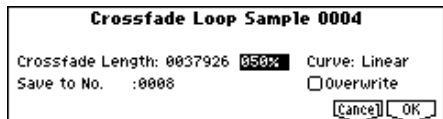
Одновременно с этим при микшировании двух частей уровень данных области сэмпла, расположенной перед его окончанием (ее размер также определяется значением параметра "Crossfade Length"), постепенно уменьшается, а уровень данных области сэмпла, расположенной перед началом цикла — постепенно увеличивается (см. рисунок).



1) С помощью параметра "SMPL" (3.1-1b) выберите сэмпл, для которого необходимо организовать кроссфейд.

2) В меню "UTILITY" страницы Edit2 выберите команду "Crossfade Loop".

Раскроется диалоговое окно.



3) В поле "Crossfade Length" определяется длина области сэмпла, которая будет участвовать в кроссфейде.

Длину области кроссфейда можно задать в процентах по отношению к длине цикла. В этом случае абсолютное значение параметра "Crossfade Length" вычисляется автоматически. Например, если выбрать значение 50%, то кроссфейд начинается со второй половины цикла сэмпла.

Если часть сэмпла, расположенная между точками его начала и начала цикла, короче длины цикла (длина цикла определяется расстоянием между точками начала цикла и окончания сэмпла), то максимальная длина области кроссфейда ограничивается длиной области, расположенной между точками начала сэмпла и начала цикла. В этом случае невозможно установить длину области кроссфейда равной 100%.

4) Параметр "Curve" определяет огибающую громкости области кроссфейда.

Linear: громкость изменяется по линейному закону.

Power: в некоторых случаях при выборе кривой "Linear" может проявляться эффект "падения" громкости в середине кроссфейда. В этом случае используйте кривую кроссфейда "Power".

5) В поле "Save to No." задается номер сэмпла-приемника. По умолчанию выбирается пустой сэмпл. Если отмечена опция "Overwrite", то этот параметр недоступен.

В случае стереофонического сэмпла в диалоговом окне появляются параметры "To Sample No.(L)" и "To Sample No.(R)", в которых определяются номера сэмплов-приемников для левого и правого каналов стерео пары соответственно.

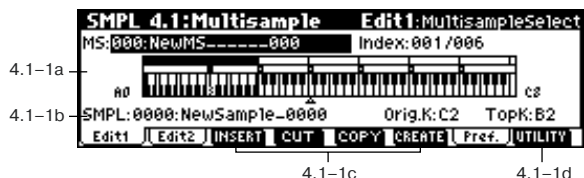
Если необходимо перезаписать данные оригинального сэмпла, отметьте опцию "Overwrite". Обычно параметр "Save to No." освобождают в значении, принятом по умолчанию, а поле "Overwrite" — не отмеченным (см. "Overwrite").

6) Для выполнения команды нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отказа — кнопку [F7] ("Cancel").

SMPL 4.1: Multisample

Страница используется для определения установок мульти-сэмплов. Здесь можно создавать новые индексы для мульти-сэмпла и назначать на них сэмплы (основные параметры мульти-сэмпла можно определить также на странице 1.1: Recording). Кроме того, на странице имеются функции, позволяющие стирать, копировать или вставлять индексы, а также выполнять операции редактирования по установке уровня и высоты сэмпла для каждого из индексов.

4.1-1: Edit1



4.1-1a: MS, Index, Keyboard & Index

MS (Multisample Select) [000...999]

Определяет редактируемый мульти-сэмпл (см. 1.1-1a).

Index [xxx (001...128)/yyy (001...128)]

Используется для выбора индекса, который будет редактироваться (см. 1.1-1a). Для выбора индекса можно удерживая нажатой кнопку [ENTER], нажать клавишу. В этом случае будет выбран индекс, диапазону которого принадлежит взятая нота. Нота, соответствующая нажатой клавише, становится базовой нотой индекса. Она В обозначается серым цветом поле "Keyboard & Index".

Keyboard & Index

См. (1.1-1a).

4.1-1b: SMPL, Orig.K, TopK

SMPL [---: ---No Assign---, 0000...3999]

Отображает номер и имя сэмпла, назначенного на выбранный индекс. Здесь же можно выбрать новый сэмпл для индекса (см. 1.1-1b).

Orig.K (Original Key) [C-1...G9]

Определяет исходную ноту сэмпла (см. 1.1-1b).

TopK (Top Key) [C-1...G9]

Определяет номер верхней ноты диапазона индекса. Диапазон индекса определяется этим параметром (см. 1.1-1b).

4.1-1c: INSERT, CUT, COPY, CREATE

INSERT

При нажатии на кнопку [F3] ("INSERT") создается новый индекс в соответствии с установками "Pstn (Position)" (1.1-3b, 4.1-3a). Одновременно с этим ему присваиваются установки индекса, записанные в буфер при выполнении операций вырезания ("CUT") или копирования ("COPY") (то есть "Zone Range", "Orig.K Position", "Level" и "Pitch"). (Сэмпл автоматически копируется или назначается на другой номер).

Если создание нового индекса с помощью "CREATE" или "INSERT" невозможно, то открывается диалоговое окно. В этом случае выполните действия, описанные в "CREATE" (1.1-1c).

Если буфер пуст (после включения питания не выполнялись операции "CUT" или "COPY"), то новый индекс создается в соответствии с установками "Create (Create Zone Preference)" ("Position", "Zone Range" и "Orig.K Position"), аналогично "CREATE".

CUT

При нажатии на кнопку [F4] ("CUT") выбранный индекс стирается. Одновременно с этим его содержимое переписывается в буфер, используемый командой "INSERT".

COPY

При нажатии на кнопку [F5] (“COPY”) содержимое выбранного индекса копируется в буфер, используемый командой “INSERT”.

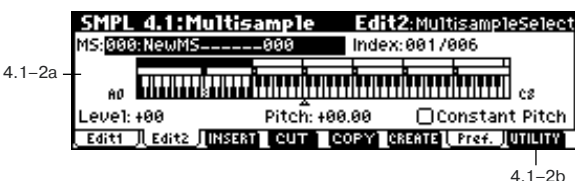
CREATE

При нажатии на кнопку [F6] (“CREATE”) создается новый индекс в соответствии с установками “Position”, “Zone Range” и “Orig.K Position” (1.1-3b, 4.1-3a) (1.1-1c).

4.1-1d: UTILITY

См. “Delete SMPL”, “Copy SMPL”, “Move SMPL”, “Rename SMPL”, “SMPL To Stereo”, “Delete MS”, “Copy MS”, “Move MS”, “Rename MS”, “MS To Stereo/MS To Mono”, “Conv. To Prog”, “Keyboard Disp.” (1.1-3f), Pitch BPM Adj.” (4.1-2b).

4.1-2: Edit2



4.1-2a: Level, Pitch, Constant Pitch

Level

[−99...+99]

Определяет уровень (громкость) воспроизведения сэмпла. Используется при регулировке громкостного баланса сэмплов в мультисэмпле.

0: уровень не изменяется (коэффициент усиления 1).

-: уровень понижается. При -99 сэмпл не звучит.

+: уровень увеличивается.

Поскольку в режиме сэмплирования уровень воспроизведения с коэффициентом усиления 1 обычно соответствует максимальному, то установка этого параметра в положительное значение никакого эффекта не оказывает. Если на регуляторы REALTIME CONTROLS [1] — [4] в режиме “B” назначены Volume (CC#07) или Expression (CC#11), то при манипуляциях с ними (или получении соответствующих MIDI-сообщений) громкость воспроизведения сэмпла может быть уменьшена. В этом случае положительные значения параметра “Level” будут оказывать влияние на громкость (см. PROG 2.1-2e Sample Parameter: Level).

Pitch

[−64.00...+63.00]

Определяет высоту воспроизведения сэмпла с точностью до полутона.

0: высота воспроизведения сэмпла соответствует оригинальной, то есть исходной ноте.

-: высота уменьшается. Значение -12 соответствует понижению высоты на одну октаву.

+: высота увеличивается. Значение +12 соответствует повышению высоты на одну октаву.

Параметр “Pitch” можно использовать для регулировки длины ритмического цикла. Например, установив его в значение +12, можно увеличить скорость воспроизведения ритмического цикла вдвое (то есть в два раза сократить время его воспроизведения).

С помощью команды “Pitch BPM Adj.” можно задавать время воспроизведения в единицах темпа BPM (число ударов в минуту) (см. 4.1-2b).

Constant Pitch

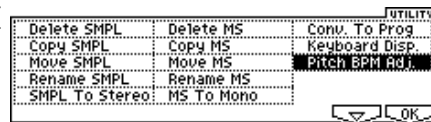
[Off, On]

Поле отмечено: все ноты из диапазона индекса воспроизводятся с одной и той же высотой, соответствующей исходной ноте (высота исходной ноты сэмпла эквивалентна высоте оригинального сигнала). Эта установка используется при сэмплировании звуков ударных или ритмических циклов.

Поле не отмечено: высота изменяется по полутонам, относительно исходной ноты сэмпла. Эта установка используется при сэмплировании звуков музыкальных инструментов, которые будут воспроизводиться с помощью клавиатуры в стандартном режиме.

4.1-2b: UTILITY

См. “Delete SMPL”, “Copy SMPL”, “Move SMPL”, “Rename SMPL”, “SMPL To Stereo”, “Delete MS”, “Copy MS”, “Move MS”, “Rename MS”, “MS To Stereo/MS To Mono”, “Conv. To Prog”, “Keyboard Disp.” (1.1-3f), “Pitch BPM Adj.” (4.1-2b).



Stereo”, “Delete MS”, “Copy MS”, “Move MS”, “Rename MS”, “MS To Stereo/MS To Mono”, “Conv. To Prog”, “Keyboard Disp.” (1.1-3f).

Pitch BPM Adj. (Pitch BPM Adjust)

Команда устанавливает параметр частоты “Pitch” (4.1-2a) выбранного индекса в терминах темпа BPM (число ударов в минуту). Увеличение частоты воспроизведения сэмпла увеличивает скорость его воспроизведения. При уменьшении частоты скорость падает. Этот факт используется при согласовании длины цикла сэмпла с необходимым темпом BPM.

1) С помощью параметра “SMPL” (4.1-1b) выберите сэмпл, который необходимо отредактировать.

2) Из меню “UTILITY” страницы Edit2 выберите команду “Pitch BPM Adj.”. Раскроется диалоговое окно.



3) Параметр “Beat” определяет количество четвертных нот.

4) Параметр “Current BPM” показывает значение темпа, соответствующее базовой ноте индекса (отображается на дисплее серым цветом). Его значение вычисляется автоматически на основании данных начального адреса сэмпла (если режим закликивания отключен) или начального адреса цикла (если режим записи включен) и адреса конца сэмпла.

Например, если точки начала и конца цикла находятся на расстоянии в 2 секунды, номер базовой ноты равен номеру исходной и “Beat” установлен в 4, то значение “Current BPM” будет равно 120. Если при тех же условиях установить “Beat” в 2, то “Current BPM” изменится на 60.

В данной команде допускаются значения из диапазона 40 — 480.

5) В поле “New BPM” определите темп, который будет получен в результате преобразования из темпа “Current BPM”.

6) Для выполнения команды нажмите кнопку [F8] (“OK”), для отказа — кнопку [F7] (“Cancel”).

При выполнении команды значение “Pitch” (4.1-2a) вычисляется автоматически. Например, если увеличить темп четвертных нот с 120 BPM на 240 BPM, то частота поднимется на октаву вверх.

Эти вычисления производятся с ограниченной точностью. Поэтому в конечном итоге могут возникнуть некоторые несоответствия в темпе.

4.1-3: Pref. (Preference)



4.1-3a: Create Zone Preference

На ярлыке определяются пресетные установки, которые при- сваиваются индексам, создаваемым с помощью “CREATE” (4.1-1c, 1.1-1c). В дальнейшем установки индекса можно надлежащим образом отредактировать. Кроме того, определенное здесь значение параметра “Position” используется при вставке индекса с помощью “INSERT” (4.1-1c) (см. 1.1-3b).

Position

[Right, Left]

Range (Zone Range)

[1key...127keys]

Orig.K Position

[Bottom, Center, Top]

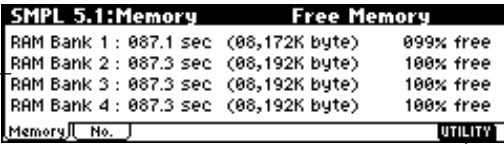
(См. 1.1-3b: имя параметра и величины отображаются иначе).

4.1-3b: UTILITY

См. “Delete SMPL”, “Copy SMPL”, “Move SMPL”, “Rename SMPL”, “SMPL To Stereo”, “Delete MS”, “Copy MS”, “Move MS”, “Rename MS”, “MS To Stereo/MS To Mono”, “Conv. To Prog”, “Keyboard Disp.” (1.1-3f), “Pitch BPM Adj.” (4.1-2b).

SMPL 5.1: Memory

5.1-1: Memory (Free Memory)



SMPL 5.1:Memory	Free Memory
RAM Bank 1 : 007.1 sec (00,172K byte)	099% free
RAM Bank 2 : 007.3 sec (00,192K byte)	100% free
RAM Bank 3 : 007.3 sec (00,192K byte)	100% free
RAM Bank 4 : 007.3 sec (00,192K byte)	100% free

5.1-1a

5.1-1b

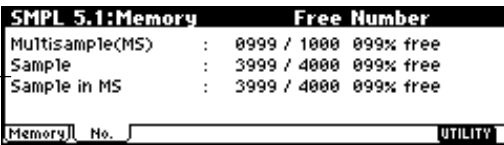
5.1-1a: Free Memory

Отображается объем свободной памяти (доступное время сэмплирования; размер файла сэмпла который можно загрузить в режиме Media; или свободная память для редактирования) в банках RAM 1 — 4. Этот параметр выводится в секундах, байтах и процентах (%). Конкретный формат экрана зависит от объема установленной памяти (см. “Bank” 1.1-2a).

5.1-1b: UTILITY

См. “Delete SMPL”, “Delete MS” (1.1-3f).

5.1-2: No. (Free Number)



SMPL 5.1:Memory	Free Number
Multisample(MS) :	0999 / 1000 099% free
Sample :	3999 / 4000 099% free
Sample in MS :	3999 / 4000 099% free

5.1-2a

5.1-2b

5.1-2a: Free Number

Отображается максимальное число сэмплов, доступных для мультисэмплов и сэмплов. Количество свободных сэмплов отображается в процентах относительно максимального.

Multisample	[0000...0999/1000 000...099%]
Sample	[0000...4000/4000 000...100%]
Sample in MS	[0000...3999/4000 000...099%]

5.1-2b: UTILITY

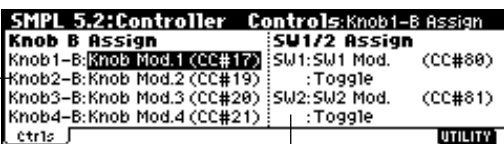
См. “Delete SMPL”, “Delete MS” (1.1-3f).

SMPL 5.2: Controller

5.2-1: Ctrls (Controls)

Установки ярлыка определяют функциональное назначение кнопок [SW1], [SW2] и регуляторов REALTIME CONTROL [1] — [4] в режиме “B” для режима сэмплирования. Эти контроллеры можно использовать в режиме реального времени для управления динамической модуляцией и т.д.

В режиме сэмплирования для управления параметрами нельзя использовать источники альтернативной модуляции AMS.



SMPL 5.2:Controller	Controls: Knob1-B Assign
Knob B Assign	SW1/2 Assign
Knob1-B: Knob Mod.1 (CC#17)	SW1: SW1 Mod. (CC#00)
Knob2-B: Knob Mod.2 (CC#19)	: Toggle
Knob3-B: Knob Mod.3 (CC#20)	SW2: SW2 Mod. (CC#01)
Knob4-B: Knob Mod.4 (CC#21)	: Toggle

5.2-1a

5.2-1b

5.2-1c

5.2-1a: Knob B Assign

Определяет функциональное назначение в режиме “B” (в основном различные типы сообщений Control Change) регуляторов REALTIME CONTROL [1] — [4]. Запрограммированные здесь функции выполняются только в том случае, если регуляторы REALTIME CONTROL [1] — [4] работают в режиме “B”.

Knob1-B (Knob1-B Assign)	[Off...MIDI CC#95]
Knob2-B (Knob2-B Assign)	[Off...MIDI CC#95]
Knob3-B (Knob3-B Assign)	[Off...MIDI CC#95]
Knob4-B (Knob4-B Assign)	[Off...MIDI CC#95]

Пример установок

В рассматриваемом примере регулятор [1] в режиме “B” используется для управления балансом прямого и обработанного сигналов (“W/D”) эффекта 44: St/Cross Dly, назначенного на разрыв IFX. Регулятор [2] в режиме “B” используется для управления па-

норамой (“Pan”) сигнала на выходе разрыва. Все процессы происходят в режиме реального времени при сэмплировании.

- 1) Установите “BUS (IFX) Select” (1.1-3a) в IFX.
- 2) Выберите для “IFX” 44: Stereo/Cross Delay.
- 3) Установите “IFX On/Off” (7.1-1) в ON.
- 4) На странице IFX установите параметр “W/D” в Dry, “Src” — в Kb1[+] и “Amt” — в +50 (7.1-2).
- 5) В поле “Knobs B-Assign” установите “Knob 1-B” в Knob Mod.1 (CC#17), а “Knob 1-B” в IFX Pan (CC#08).
- 6) Установите для контроллеров режим работы “B”. Для этого нажмите кнопку [SELECT], чтобы загорелся индикатор “B”.
- 7) При манипуляциях с регуляторами [1] и [2] будет изменяться уровень задержки и панорама сигнала внешнего источника звука. При этом сигнал внешнего источника можно сэмплировать.

5.2-1b: SW1/2 Assign

Определяет функциональное назначение кнопок [SW1] и [SW2].

SW1 (SW1 Assign)	[Off...AfterT Lock: N/A]
SW1 Mode	[Toggle, Momentary]
SW2 (SW2 Assign)	[Off...AfterT Lock: N/A]
SW2 Mode	[Toggle, Momentary]

См. (PROG 2.2-1b)

5.2-1c: UTILITY

См. “Delete SMPL”, “Copy SMPL”, “Move SMPL”, “Rename SMPL”, “SMPL To Stereo”, “Delete MS”, “Copy MS”, “Move MS”, “Rename MS”, “MS To Stereo/MS To Mono”, “Conv. To Prog”, “Keyboard Disp.” (1.1-3f).

SMPL 7.1: Insert Effect

На странице определяются установки разрыва, которые будут использоваться в режиме сэмплирования.

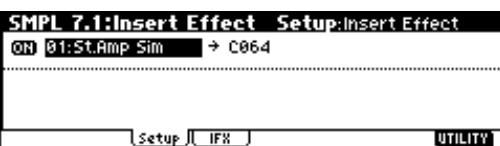
Если установить параметры “BUS” (1.1-3a) в IFX, то сигнал внешнего источника звука с расположенных на тыльной панели входов AUDIO INPUT 1 и 2 посылается на разрыв IFX. Выбрав эффект разрыва и надлежащим образом определив его установки, можно обработать сигнал внешнего источника соответствующим эффектом прежде, чем засэмплировать его.

В режиме сэмплирования мастер-эффекты 1 и 2 и мастер-эквалайзер недоступны.

Установки разрыва в режиме сэмплирования при отключении питания сбрасываются. Для их сохранения необходимо выполнить команду “Copy Insert Effect” (7.1-1a). Например, можно скопировать установки разрыва из режима сэмплирования в программу или комбинацию. Затем эту программу или комбинацию следует сохранить. Впоследствии в режиме сэмплирования можно скопировать установки разрывов программы или комбинации в установки разрыва режима сэмплирования. Для этого используется команда “Copy Insert Effect” (7.1-1a).

7.1-1: Setup

На ярлыке определяются эффект разрыва, его состояния (включен/выключен) и панорама звука на выходе разрыва. Параметры аналогичны параметрам, описанным для режима программы (см. главу “Режим программы”, “7.1-2: Setup”).



SMPL 7.1:Insert Effect	Setup:Insert Effect
ON 01:St.Amp Sim	→ C064

7.1-1a

7.1-1a: UTILITY

См. “Copy Insert Effect”, “Swap Insert Effect” (PROG 7.1-1c), “Select by Category” (PROG 7.1-2c).

7.1-2: IFX

Здесь определяются параметры эффекта, назначенного на разрыв IFX на странице Setup.

Для управления динамической модуляцией эффекта используется глобальный MIDI-канал, номер которого определяется параметром “MIDI Channel” (GLOBAL 2.1-1a).

Глобальный режим

В глобальном режиме определяются установки, которые действуют на весь инструмент в целом (например, высота настройки, MIDI, защита памяти по записи). Также он используется при редактировании пользовательских строев, установок наборов ударных и пользовательских арпеджиаторных паттернов.

Если необходимо, чтобы произведенные в глобальном режиме установки сохранились после отключения питания TRITON Le, их необходимо записать во внутреннюю память инструмента. Для этого используются сервисные команды "Write Global Setting", "Write Drum Kits" или "Write Arpeggio Patterns".

Для редактирования глобальных установок можно использовать диалоговые окна "Update Global Setting", "Update Drum Kits" или "Update Arpeggio Patterns". Для того, чтобы открыть диалоговое окно, необходимо нажать кнопку [REC/WRITE]. Отредактированные таким способом глобальные установки автоматически записываются в память инструмента.

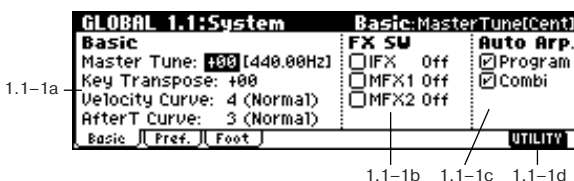
Меню страницы GLOBAL

Процедура выбора необходимой страницы описана в главе "Режим программы", раздел "Меню страницы PROG".

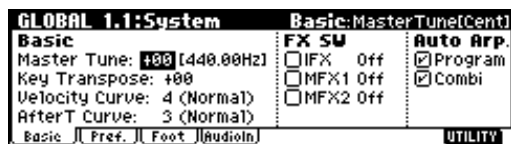


GLOBAL 1.1: System

1.1-1: Basic



При установленной опции EXB-SMPL добавляется страница 1.1-4: AudiIn (Audio In).



1.1-1a: Basic

Master Tune

[-50cent (427.47Hz)...+50cent (452.89Hz)]

Определяет высоту настройки всего TRITON Le в сотых долях полутона (полутона = 100 процентам) в диапазоне ±50 процентов. Значению 0 соответствует стандартная высота настройки (частота ноты A4 (Ля) равна 440 Hz).

Приведенная выше частота для ноты A4 относится к равнотемперированному строю (параметр типа строя установлен в Equal Temperament). Если выбран другой строй, то это значение (частота A4 = 440 Hz) может измениться.

Key Transpose

[-12...+12]

Определяет высоту настройки TRITON Le с точностью до полутона в пределах ±1 октавы.

В режимах программы, комбинации или секвенсера MIDI-сообщения MIDI RPN Fine Tune можно использовать для изменения высоты настройки программы, тембра (в режиме комбинации) или трека (в режиме секвенсера) по отношению к глобальной

установке "Master Tune". С помощью MIDI-сообщений MIDI RPN Coarse Tune можно транспонировать инструмент относительно "Key Transpose". В режиме программы эти сообщения принимаются по глобальному MIDI-каналу, номер которого определяется с помощью параметра "MIDI Channel" (2.1-1a). В других режимах для этой цели используются каналы отдельных тембров (для режима комбинации) или треков (для режима секвенсера) (см. "Detune": COMBI 3.1-3a, MULTI 3.1-5a/6a).

Транспонирование	-12	0	+12
Номер ноты	24...84 (C1...C6)	36...96 (C2...C7)	48...108 (C3...C8)

Для управления "Master Tune" можно использовать универсальные MIDI-сообщения формата SysEx: Master Fine Tuning (F0, 7F, nn, 04, 03, vv, mm, F7: nn=MIDI-канал, vv/mm=значение).

Для управления "Key Transpose" можно использовать универсальные MIDI-сообщения формата SysEx: Master Coarse Tuning (F0, 7F, nn, 04, 04, vv, mm, F7: nn=MIDI-канал, vv/mm=значение).

Эти сообщения принимаются по глобальному MIDI-каналу, номер которого определяется параметром "MIDI Channel" (2.1-1a).

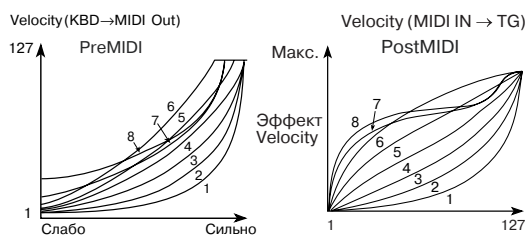
Velocity Curve

[1...8]

Определяет кривую velocity (скорость нажатия), то есть характер изменения громкости и/или тембра в зависимости от динамики игры на клавиатуре.

Если "Convert Position" (2.1-1a) установлен в Pre MIDI, то динамика игры на клавиатуре инструмента влияет как на громкость и/или тембр воспроизведения, так и на velocity передаваемых по MIDI данных (см. рисунок слева). Для принимаемых данных автоматически выбирается кривая velocity номер 4 (см. рисунок справа).

Если выбрана установка Post MIDI, то динамика игры и velocity принимаемых данных производят эффект, показанный на правом рисунке. Если при управлении генератором тона TRITON от внешней клавиатуры или секвенсера воспроизводится слишком яркий или наоборот — слишком мутный (глухой) звук, то можно установить параметр "Convert Position" в Post MIDI и выбрать подходящую кривую velocity. Для передаваемых данных автоматически выбирается кривая velocity с номером 4 (см. рисунок слева).



1...3: эффект проявляется только для громко сыгранных нот (с большой velocity).

4: стандартная кривая.

5, 6: эффект проявляется даже если ноты играют не слишком громко.

7: эффект проявляется даже на тихо сыгранных нотах.

8: кривая соответствует наиболее стабильному, постоянному эффекту. Ее используют в случаях, когда нет необходимости использовать чувствительность клавиатуры к скорости нажатия, или для того, чтобы добиться ровной громкости сыгранных нот. При использовании этой кривой усложняется управление тихо сыгранными нотами.

Страница	Назначение
Sys. 1.1: System	Базовые установки для всего TRITON Le. Установки AUDIO INPUT, отличные от режима сэмплирования.
MIDI 2.1: MIDI	Установки MIDI для всего TRITON Le.
U.Scl 3.1: User Scale	Установки пользовательских строев: 16 однооктавных и один полнодиапазонный.
U.Cat 4.1: Category Name	Редактирование имен категорий программ и комбинаций.
DKit 5.1: DKit	Редактирование наборов ударных.
Arp 6.1: Arp.Pattern	Редактирование пользовательских арпеджиаторных паттернов.

AfterT Curve (AfterTouch Curve)

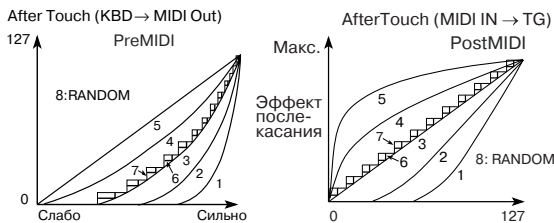
Определяет кривую after touch (послекасание), то есть характер изменения громкости и/или тембра в зависимости от силы давления на уже нажатую клавишу.

Если "Convert Position" (2.1-1a) установлен в Pre MIDI, то послекасание (сила давления на клавишу) влияет как на громкость и/или тембр воспроизведения, так и на after touch передаваемых по MIDI данных (см. рисунок слева).

Для принимаемых данных автоматически выбирается кривая after touch номер 3 (см. рисунок справа).

Если выбрана установка Post MIDI, то изменение силы давления на клавишу и after touch принимаемых данных производят эффект, показанный на правом рисунке.

Для передаваемых данных автоматически выбирается кривая after touch с номером 3 (см. рисунок слева).



1, 2: эффект проявляется только при сильном давлении на клавишу.

3: стандартная кривая.

4, 5: эффект проявляется даже при небольшом давлении на клавишу.

6, 7: кривые вырождаются в ступенчатые диаграммы, имеющие 24 и 12 градаций уровня послекасания соответственно. Они обычно используются при записи данных after touch в секвенсер с целью экономии памяти (установите "Convert Position" в Pre MIDI). Кривая номер 7 имеет двенадцать уровней. Таким образом, если назначить послекасание на модуляцию частоты и выбрать диапазон изменения в одну октаву, то с помощью изменения силы давления на клавишу можно варьировать высоту ноты по полутонам.

8: кривая, соответствующая случайному закону распределения величины. Она используется для создания спец-эффектов, а также для использования послекасания в качестве источника вероятностной (случайной) модуляции.

Если "Convert Position" (2.1-1a) установлен в Pre MIDI, то проведенные здесь установки начинают действовать сразу "после" клавиатуры. Это означает, что они модифицируют данные, передаваемые по MIDI, однако не оказывают никакого эффекта на принимаемые.

Если выбрана установка Post MIDI, то эти установки начинают действовать непосредственно перед внутренним генератором тона TRITON Le. Это означает, что они модифицируют данные, принимаемые по MIDI, однако не оказывают никакого эффекта на передаваемые.

Если для управления внутренним генератором тона TRITON Le используется его клавиатура, то установки "Convert Position" значения не имеют.

1.1-1b: FX SW

IFX Off

[Off, On]

Поле отмечено: разрыв IFX отключен.

Поле не отмечено: действуют установки ярлыков Setup (страницы PROG/COMBI 7.1-2, SEQ 7.1-3, SMPL 7.1-1) "IFX On/Off" режимов программы, комбинации, сэмплирования и секвенсера.

MFX1 Off

[Off, On]

Поле отмечено: мастер-эффект MFX1 отключен.

Поле не отмечено: действуют установки ярлыка Master Effect Setup страницы (7.2-1) MFX1 "On/Off" режимов программы, комбинации, и секвенсера.

MFX2 Off

[Off, On]

Поле отмечено: мастер-эффект MFX2 отключен.

Поле не отмечено: действуют установки ярлыка Master Effect Setup страницы (7.2-1) MFX1 "On/Off" режимов программы, комбинации, и секвенсера.

При изменении установок "IFX On/Off" или "MFX1 On/Off", "MFX2 On/Off" по MIDI передаются сообщения Control Change CC#92 (effect control 2), CC#94 (effect control 4) и CC#95 (effect control 5) соответственно. Для Off (отключен) передается соответствующее сообщение со значением 0, а для On (включен) — со значением 127.

1.1-1c: Auto Arp. (Auto Arpeggiator)

Program (Auto Arp. Program)

[Off, On]

Поле отмечено: при выборе новой программы автоматически загружаются установки арпеджиатора, сохраненные с нею.

Поле не отмечено: при переключении программ состояние арпеджиатора не изменяется. Опция используется, когда работа арпеджиатора не должна прерываться при выборе новой программы.

Combi (Auto Arp. Combi)

[Off, On]

Поле отмечено: при выборе новой комбинации автоматически загружаются установки арпеджиатора, сохраненные с нею.

Поле не отмечено: при переключении комбинаций состояние арпеджиатора не изменяется. Опция используется, когда работа арпеджиатора не должна прерываться при выборе новой комбинации.

1.1-1d: UTILITY

Подробности выбора необходимой сервисной команды описаны в "PROG 1.1-1c: UTILITY".



Write Global Setting

Команда используется для сохранения установок глобального режима (за исключением наборов ударных и пользовательских арпеджиаторных паттернов).

1) Выберите команду "Write Global Setting". Раскроется диалоговое окно.



2) Для записи данных нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отказа — кнопку [F7] ("Cancel").

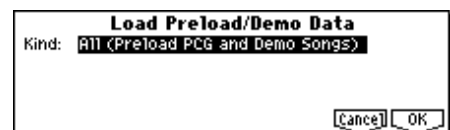
Данные можно записать аналогичным образом с помощью кнопки [REC/WRITE]. Для входа в диалоговое окно "Update Global Setting" нажмите кнопку [REC/WRITE]. Для записи данных нажмите кнопку [F8].

Для записи наборов ударных или пользовательских арпеджиаторных паттернов выполните соответствующую сервисную команду (см. 5.1-1d "Write Drum Kits", 6.1-1d "Write Arpeggio Patterns").

Load Preload/Demo Data

Данная команда загружает начальные данные и демо-песню во внутреннюю память. Перед этим необходимо снять выделение поля "Memory Protect" (1.1-2b). В противном случае дисплей отобразит "Memory Protected", и загрузка будет невозможна.

1) Выберите команду "Load Preload/Demo Data". Раскроется диалоговое окно.



2) В поле "Kind" выберите загружаемые данные.

All (Preload PCG and Demo Songs): Все программы, комбинации, наборы ударных, пользовательские арпеджиаторные паттерны, глобальные установки и демо-песни

All Preload PCG: Все программы, комбинации, наборы ударных, арпеджиаторные паттерны, глобальные установки

All Demo Songs: Все демо-песни

Program All: Все программы

Program Bank: Все программы банка

Program Single: Одна программа

Combination All: Все комбинации

Combination Bank: Все комбинации банка

Combination Single: Одна комбинация

DrumKit All: Все наборы ударных

DrumKit Single: Один набор ударных

Arpeggio Pattern All: Все арпеджиаторные паттерны

Arpeggio Pattern Single: Один арпеджиаторный паттерн

Global Setting: Глобальные установки

При выборе программ или комбинаций определите курсором диапазон загружаемых данных: All, Bank или Single.

All: загружаются данные всех программ или комбинаций.

Bank: загружаются данные одного банка. При этом, выберите курсором загружаемый банк.

Single: загружаются данные одной программы или комбинации. При этом, выберите курсором загружаемые данные.

При выборе DrumKit или Arpeggio Pattern, выберите курсором диапазон загружаемых данных: All или Single.

All: загружаются данные всех наборов ударных или арпеджиаторных паттернов.

Single: загружаются данные одного набора ударных или арпеджиаторного паттерна. При этом, выберите курсором загружаемые данные.

3) При загрузке данных Bank или Single используйте поле "To" для выбора назначения загрузки.

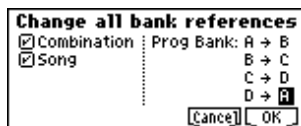
4) Для загрузки нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отмены — кнопку [F7] ("Cancel").

Если при удержании нажатыми кнопок [MENU] и [EXIT] включить питание, автоматически будет выполнена операция "Load All (Preload PCG and Demo Songs)" (дисплей отобразит сообщение "Now Writing Internal Memory"), и загрузятся все данные PCG и демо-песни.

Change all bank references

Команда используется для переназначения банков программ, определенных для тембров в комбинациях или для треков песен.

1) Выберите команду "Change all bank references". Раскроется диалоговое окно.



2) Если изменяются ссылки на банки в комбинациях, отметьте поле "Combination", в песнях — поле "Song". Если отмечено поле "Song", то изменяются также ссылки на банки программ данных событий песни.

3) В поле "Program Bank" определяется замена для каждого из банков.

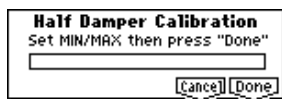
4) Для выполнения команды нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отказа — кнопку [F7] ("Cancel").

Если два и более банков настроены на один, то обратная процедура (переназначение на разные банки) становится невозможной.

Half Damper Calibration

Команда используется для калибровки чувствительности полудемпферной педали. Необходимость в этом возникает в случае неадекватной работы эффекта демпферной педали при использовании опциональной педали DS-1H (или другой, совместимой с ней).

1) Скоммутируйте полудемпферную педаль с гнездом DAMPER.



2) Выберите команду "Half Damper Calibration". Откроется диалоговое окно.

3) Нажмите на полудемпферную педаль, а затем снимите с нее ногу.

4) Нажмите кнопку F8 ("Done").

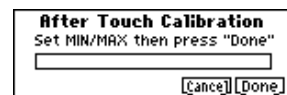
Если процесс калибровки чувствительности полудемпферной педали завершился неудачно, то выдается соответствующее сообщение об ошибке. В этом случае придется еще раз повторить описанную процедуру.

Полудемпферная педаль обладает высокой чувствительностью. Поэтому рекомендуется использовать опциональную педаль DS-1H. Другие педали могут воспроизводить неадекватный эффект и их, возможно, не удастся откалибровать.

After Touch Calibration

Если эффект послекасания (aftertouch) функционирует некорректно, необходимо настроить его чувствительность.

1) Выберите команду "After Touch Calibration". Откроется диалоговое окно.

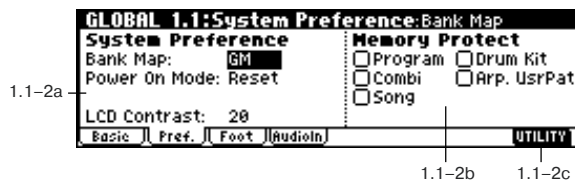


2) Нажмите одну из клавиш с некорректным эффектом послекасания, затем отпустите ее.

3) Нажмите кнопку F8 ("Done"). При сбое процедуры отобразится сообщение об ошибке, и необходимо повторить процедуру.

Глубина эффекта послекасания может различаться от клавиши к клавише.

1.1-2: Pref. (System Preference)



1.1-2a: System Preference

Bank Map

[KORG, GM]

Определяет карту соответствия банков программ и комбинаций управляющим сообщениям Bank Select (CC#0) — старший байт и CC#32 — младший байт).

В приведенной таблице перечислены сообщения Bank Select, которые принимаются (R) и передаются (T) для банков программ A...D, банков G, g (d) и банков комбинаций A...C.

Банк	KORG	GM
A	00. 00 R/T	63. 00 R/T
B	00. 01 R/T	63. 01 R/T
C	00. 02 R/T	63. 02 R/T
D	00. 03 R/T	63. 03 R/T
G	121. 00, 121. 01-09 R/T	121. 00, 121. 01-09 R/T
	56. 00 R	56. 00 R 00. 00, 00. 01.. (XG)R 00. 00, 01. 00.. (GS)R
g(d)	120. 00 R/T	120. 00 R/T
	62. 00 R	62. 00 R
		63. 127 R (→ MUTE)

Power On Mode

[Reset, Memorize]

Определяет состояние TRITON Le в момент включения питания.

Reset: загружается режим комбинации, страница COMBI 1.1: Play и выбирается комбинация A000.

Memorize: устанавливается режим, в котором TRITON Le находился в момент отключения питания и выбирается соответствующая программа или комбинация.

Функция не восстанавливает значений отредактированных параметров. Поэтому перед отключением питания убедитесь, что все необходимые данные были сохранены во внутреннюю память или в режиме Media на внешний носитель.

LCD Contrast

[0...62]

Определяет контрастность изображения жидкокристаллического дисплея. Чем больше значение параметра, тем больше контрастность. Если по какой-либо причине после включения питания на дисплее ничего невозможно прочесть, выполните следующую процедуру.

1) Нажмите 3 раза кнопку [EXIT]. Затем нажмите кнопку [GLOBAL].

2) Удерживая нажатой кнопку [EXIT], нажмите кнопку [REC/WRITE].

3) Отрегулируйте контрастность с помощью колеса [VALUE].

1.1-2b: Memory Protect

Данная установка влияет на Load Preload/Demo Data (1.1-1d).

Program

[Off, On]

Используется для защиты от записи памяти программ.

Поле отмечено: внутренняя память защищена. Следующие операции выполнить невозможно.

- Запись программы.
- Получение программы с помощью MIDI-дампа.

- Загрузка программы со SmartMedia.

Поле не отмечено: данные могут быть записаны во внутреннюю память программы.

Combi (Combination) [Off, On]

Используется для защиты от записи памяти комбинаций.

Поле отмечено: внутренняя память защищена. Следующие операции выполнить невозможно.

- Запись комбинации.
- Получение комбинации с помощью MIDI-дампа.
- Загрузка комбинации со SmartMedia.

Поле не отмечено: данные могут быть записаны во внутреннюю память комбинаций.

Song [Off, On]

Используется для защиты от записи памяти песни. Тем не менее, при отключении питания (независимо от этой установки) данные песни, находящиеся в памяти, теряются.

Поле отмечено: внутренняя память песен защищена. Следующие операции выполнить невозможно.

- Запись в секвенсер.
- Получение данных песни с помощью MIDI-дампа.
- Загрузка данных песни со SmartMedia.
- Сохранение шаблонов песен в режиме секвенсера.

Поле не отмечено: данные могут быть записаны во внутреннюю память песен.

Drum Kit [Off, On]

Используется для защиты от записи памяти наборов ударных.

Поле отмечено: внутренняя память защищена. Следующие операции выполнить невозможно.

- Запись набора ударных.
- Получение данных набора ударных с помощью MIDI-дампа.
- Загрузка данных набора со SmartMedia.

Поле не отмечено: данные могут быть записаны во внутреннюю память наборов ударных.

Arp. UsrPat (Arp. User Pattern) [Off, On]

Используется для защиты от записи пользовательских арпеджиаторных паттернов.

Поле отмечено: внутренняя память защищена. Следующие операции выполнить невозможно.

- Запись пользовательского арпеджиаторного паттерна.
- Получение арпеджиаторного паттерна с помощью MIDI-дампа.
- Загрузка арпеджиаторного паттерна со SmartMedia.

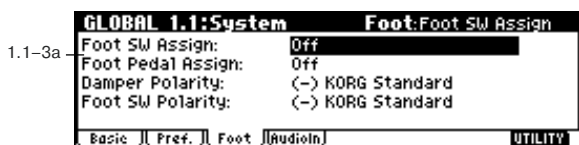
Поле не отмечено: данные могут быть записаны во внутреннюю память пользовательского арпеджиаторного паттерна.

1.1–2c: UTILITY

См. Write Global Setting”, “Load Preload/Demo data”, “Change all bank references”, “Half Damper Calibration”, “After Touch Calibration” (1.1–1d).

1.1–3: Foot

Определяет параметры педали, подключенной к инструменту.



1.1–3b

1.1–3a: Damper/Assignable Foot Switch, Pedal

Foot SW Assign [Off... Cue Repeat Control]

Определяет функциональное назначение ножного переключателя (опционального PS-1), скоммутированного с гнездом ASSIGNABLE SWITCH.

Foot Pedal Assign [Off... MFX Send 2(CC#91)]

Определяет функциональное назначение ножной педали (опциональные XVP-10 или EXP-2), скоммутированной с гнездом ASSIGNABLE PEDAL.

Damper Polarity [(-) KORG Standard, (+)]

Используется для согласования полярностей демпферной педали и входного гнезда DAMPER.

Если с этим гнездом коммутируется опциональная демпферная педаль Korg DS-1H, то полярность переключателя педали будет (↓), что соответствует значению параметра “(-) KORG Standard”. Если TRITON Le коммутируется с демпферной педалью, использующей положительную полярность подключения (↑), выберите “(+)”. (↓ — педаль открытого типа, ↑ — педаль закрытого типа). В случае несоответствия полярности демпферная педаль работает некорректно. Если к TRITON Le демпферная педаль не подключена, установите параметр в “(-) KORG Standard”.

Foot Switch Polarity [(-) KORG Standard, (+)]

Используется для согласования полярностей ножного переключателя и входного гнезда ASSIGNABLE SWITCH.

Если с этим гнездом коммутируется опциональная демпферная педаль Korg PS-1, то полярность переключателя педали будет (↓), что соответствует значению параметра “(-) KORG Standard”. Если TRITON Le коммутируется с ножным переключателем, использующим положительную полярность подключения (↑), выберите “(+)”. (↓ — переключатель открывающего типа, ↑ — переключатель запирающего типа). В случае несоответствия полярности ножной переключатель работает некорректно. Если к TRITON Le ножной переключатель не подключен, установите параметр в “(-) KORG Standard”.

1.1–3b: UTILITY

См. Write Global Setting”, “Load Preload/Demo data”, “Change all bank references”, “Half Damper Calibration”, “After Touch Calibration” (1.1–1d).

1.1–4: AudioIn (Audio In)

Данная страница отображается только при установленной опции EXB-SMPL.

Установки определяют громкость, панораму сигнала, шину, на которую он направляется со входов AUDIO INPUT 1 и 2, и уровни посылов на эффекты.

Установки действительны для режимов комбинации, программы и секвенсера.

Сигнал внешнего источника можно направить на эффект разрыва, мастер-эффект и мастер-эквалайзер. Это позволяет использовать TRITON Le в качестве процессора эффектов с 2 входами и 4 выходами, который обладает внутренним генератором звука.

На режим сэмплирования эти установки не распространяются. Если из режима сэмплирования перейти в глобальный режим, то загрузятся его собственные установки “Audio Input”. В режиме сэмплирования, с помощью параметров “Input1”, “Input2” (SMPL 1.1–3) можно задать аналогичные установки работы входов AUDIO INPUT 1 и 2, которые расположены на тыльной панели TRITON Le. Режим сэмплирования позволяет записывать сигнал внешнего источника (поступающего со входов AUDIO INPUT 1 и 2), предварительно обработав его эффектом разрыва. Мастер-эффекты и мастер-эквалайзер в режиме сэмплирования использовать невозможно.



1.1–4c

1.1–4a: Input1

1.1–4b: Input2

Level (Input Level)

[0... 127]

Аналоговый сигнал, поступающий на входы AUDIO INPUT 1 и 2, с помощью АЦП преобразуется в цифровой. Этот параметр определяет уровень сигнала непосредственно после преобразования. Обычно устанавливается значение 127. Если сигнал искажается даже после значительного уменьшения его уровня, то вероятно это происходит до АЦП. В этом случае отрегулируйте уровень сигнала, поступающего на входной контур АЦП. Для

этого можно использовать либо регулятор [LEVEL], либо соответствующие регуляторы уровня выходного сигнала внешнего источника звука.

Pan (Input Pan) [L000...C064...R127]

Определяет панораму сигнала, поступающего со входов AUDIO INPUT 1 и 2. Если используется стереофонический источник звука, то обычно устанавливают Input 1 в L000, а Input 2 — в R127 (или наоборот — Input 1 в R127, а Input 2 — в L000). В случае монофонического источника стандартно используется значение C064.

BUS(IFX/Indiv.) Select (Input BUS Select) [L/R, IFX, 1, 2, 1/2, Off]

Параметр определяет шину, на которую направляется сигнал внешнего источника звука со входов AUDIO INPUT 1 и 2 (см. главу “Управление эффектами”, раздел “Разрыв”, параграф “2-4. Аудиовход”).

Send1(Input Send1), Send2(Input Send2) [000...127]

Параметры определяют уровни посылов сигнала внешнего источника звука со входов AUDIO INPUT 1 и 2 на мастер-эффекты 1 и 2. Если параметр “BUS (IFX/Indiv.) Select” установлен таким образом, что сигнал внешнего источника направляется на разрыв, то уровни посылов на мастер-эффекты (уровни сигналов, прошедших через разрыв IFX) определяются значениями параметров “S1 (Send1 (MFX1)”, “S2 (Send2 (MFX2)” (7.1-1). (См. главу “Управление эффектами”, раздел “Разрыв”, параграф “2-4. Аудиовход”).

Если значение параметра “BUS (IFX/Indiv.) Select” отлично от Off, а “Level” — от нулевого, то сигнал внешнего источника звука может поступать на внутренние контуры TRITON Le. Если при этом скоммутированы входы AUDIO INPUT 1 и 2, то в TRITON Le будет проникать шум от АЦП (даже если сигнал на входе отсутствует). Эти помехи, в зависимости от установок, могут доходить до выходов AUDIO OUTPUT L/MONO, R, 1, 2. Поэтому в случае, если TRITON Le используется только для воспроизведения программ, комбинаций, песен и т.п., а не работает с аудиосигналами внешнего источника звука, устанавливайте “BUS (IFX/Indiv.) Select” в Off, или “Level” — в 0.

Если входы AUDIO INPUT 1 и 2 раскоммутированы, то данные, поступающие в TRITON Le с АЦП, принудительно устанавливаются в нулевые значения, поэтому не могут явиться причиной каких-либо помех.

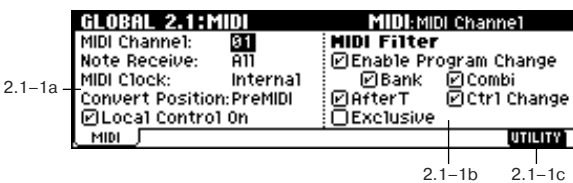
1.1–3с: UTILITY

См. Write Global Setting”, “Load Preload/Demo data”, “Change all bank references”, “Half Damper Calibration”, “After Touch Calibration”.

GLOBAL 2.1: MIDI

2.1–1: MIDI

На странице определяются MIDI-установки, действующие на весь TRITON Le.



2.1–1a: MIDI Setup

MIDI Channel [1...16]

Определяет номер глобального MIDI-канала.

Глобальный MIDI-канал используется для:

- приема/передачи данных в режимах программы (PROG 1.1: Play) и сэмплирования;
- выбора комбинаций по MIDI в режиме комбинаций (COMBI 1.1: Play);
- управления тембрами или эффектами во всех режимах, у которых в качестве параметра канала выбрано значение Gch;
- приема/передачи универсальных системных сообщений формата SysEx.

Прием сообщений по MIDI

В режимах программы (PROG 1.1: Play) и сэмплирования MIDI-данные принимаются только по глобальному MIDI-каналу. В режиме комбинации (COMBI 1.1: Play) или секвенсера это происходит по каналу, выбранному для каждого из тембров или треков.

В режиме комбинации (COMBI 1.1: Play) MIDI-сообщения Program Change, принимаемые по глобальному MIDI-каналу, используются для выбора комбинации.

Глобальный MIDI-канал используется также для определения состояния (включен/выключен) разрыва IFX и мастер эффектов MFX1 и 2. В режимах программы или сэмплирования глобальный MIDI-канал используется для управления панорамой сигнала на выходе разрыва, посылками 1/2, мастер-эффектами и мастер-эквалайзером. В режиме комбинации или секвенсера для управления разрывом IFX, мастер-эффектами MFX1/2 и мастер-эквалайзером используются каналы, определяемые отдельно на странице Setup с помощью параметра “Control Channel”. Если установить “Control Channel” в Gch, то для этих целей будет использоваться глобальный MIDI-канал.

Передача MIDI-сообщений при манипуляциях с контроллерами инструмента

В режимах программы и сэмплирования эти данные передаются по глобальному MIDI-каналу. В режиме комбинации данные передаются одновременно по глобальному MIDI-каналу и по MIDI-каналам тембров, у которых параметр “Status” (COMBI 3.1-1) установлен в EXT or EX2.

В режиме секвенсера эти данные передаются по каналу текущего трека. Для того, чтобы данные передавались на самом деле, необходимо, чтобы параметр этого трека “Status” был установлен в BTH, EXT или EX2.

Note Receive [All, Even, Odd]

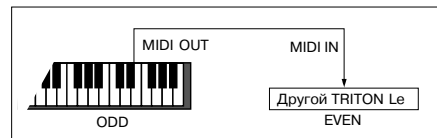
Определяет какие ноты будут воспроизводиться при игре на клавиатуре или при получении MIDI-сообщений с внешнего оборудования — ноты с четными номерами, с нечетными номерами или все ноты. Если скоммутировать два TRITON Le и для одного установить значение Even, а для другого — Odd, то полифония такой системы увеличивается в два раза (ноты разделяются между двумя инструментами).

All: воспроизводятся принимаемые ноты с любым номером. Это стандартный режим.

Even: воспроизводятся ноты с четными номерами (C, D, E, F#, G#, A#).

Odd: воспроизводятся ноты с нечетными номерами (C#, D#, F, G, A, B).

Установки не оказывают влияния на принимаемые MIDI-данные.



MIDI Clock [Internal, External]

Опция используется для синхронизации внешнего MIDI-оборудования (секвенсер, ритм-машина и т.д.) с арпеджиатором или секвенсером TRITON Le.

Internal: арпеджиатор и секвенсер синхронизируются от внутреннего генератора синхроимпульсов TRITON Le. Эта установка применяется, когда TRITON Le используется сам по себе для исполнения или в качестве управляющего (ведущего) оборудования. Во втором случае внешнее оборудование управляется сообщениями MIDI Clock, генерируемых TRITON Le.

External: арпеджиатор и секвенсер синхронизируются от сообщений MIDI Clock, принимаемых с внешнего оборудования, скоммутированного со входом MIDI IN. Эта установка применяется, когда TRITON Le используется в качестве ведомого (управляемого) и синхронизируется сообщениями MIDI Clock внешнего оборудования. TRITON Le обрабатывает MIDI-сообщения реального режима времени (Start, Stop, Continue, Song Select, Song Position Pointer), принимаемые от внешнего секвенсера.

Действие установки “MIDI Clock” на функцию прослушивания Audition не распространяется.

Convert Position

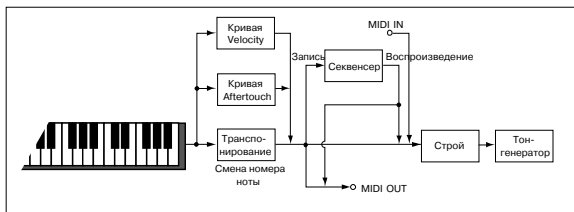
[PreMIDI, PostMIDI]

Определяет позицию, с которого начинают действовать установки “Transpose” (транспонирование), “Velocity Curve” (кривая скорости нажатия) и “After Tooch Curve” (кривая послекасания). Эти установки воздействуют на принимаемые/передаваемые MIDI-данные и на данные, записываемые во внутренний секвенсер.

Если для управления внутренним генератором TRITON Le используется его клавиатура, параметры “Transpose”, “Velocity Curve” и “After Tooch Curve” оказывают эффект независимо от значения “Convert Position”.

Pre MIDI: “Transpose”, “Velocity Curve” и “After Tooch Curve” применяются к данным сразу после того, как они были сгенерированы клавиатурой TRITON Le.

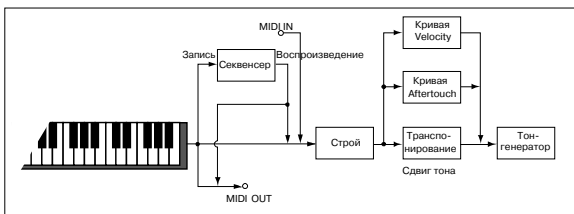
Это означает, что их установки воздействуют на данные, передаваемые на выход MIDI OUT при игре на клавиатуре TRITON Le, и на данные, записываемые во внутренний секвенсер. MIDI-данные, принимаемые со входа MIDI IN или данные, воспроизводимые внутренним секвенсером, не изменяются.



Post MIDI: “Transpose”, “Velocity Curve” и “After Tooch Curve” применяются непосредственно перед внутренним генератором TRITON Le.

Это означает, что их установки воздействуют на данные, посылаемые на внутренний генератор при игре на клавиатуре TRITON Le; на данные, воспроизводимые внутренним секвенсером; и на данные, принимаемые со входа MIDI IN.

Установки “Transpose”, “Velocity Curve” и “After Tooch Curve” не оказывают воздействия на данные, передаваемые на выход MIDI OUT или записываемые во внутренний секвенсер при игре на клавиатуре TRITON Le или при воспроизведении секвенсера.



Local Control On

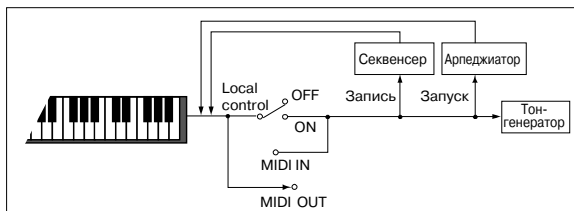
[Off, On]

Поле отмечено (Local Control On): для управления внутренним генератором тона TRITON Le используются клавиатура, джойстик, регуляторы REALTIME CONTROLS [1] — [4], кнопки [SW1] и [SW2]. Если арпеджиатор запущен, то передаются сообщения note-on/off, которые он генерирует.

Поле не отмечено (Local Control Off): клавиатура TRITON Le, его джойстик и т.д. отключаются от внутреннего генератора тона. Это означает, что при работе с TRITON Le (игра на клавиатуре, использование джойстика или воспроизведение секвенсера) его внутренний генератор звуков не воспроизводит.

Эта установка используется, когда под влиянием эхо-функции (передача MIDI-сообщений со входа MIDI IN на выход MIDI OUT) внешнего секвенсера, ноты воспроизводятся дважды.

Даже если это поле не отмечено, TRITON Le принимает и передает MIDI-информацию в стандартном режиме. При игре на его клавиатуре по MIDI передаются соответствующие нотные данные, а принимаемые нотные данные воспроизводят звук внутреннего генератора.



2.1–1b: MIDI Filter

Enable Program Change

[Off, On]

Поле отмечено: принимаются и передаются сообщения Program Change.

В режиме программы (PROG 1.1: Play) при получении сообщений Program Change по глобальному каналу, номер которого определяется значением параметра “MIDI Channel” (2.1-1a), происходит загрузка соответствующей программы. При переключении программ по глобальному MIDI-каналу передаются сообщения Program Change с соответствующими номерами.

В режиме комбинации (COMBI 1.1: Play) при получении сообщений Program Change по глобальному каналу происходит загрузка соответствующей комбинации. Однако можно установить параметр “Combi (Combi Change)” таким образом, что комбинации переключаться не будут. При получении сообщения Program Change по каналу тембра (номер канала тембра определяется параметром “MIDI Channel” (COMBI 3.1-1a)), происходит загрузка соответствующей программы для этого тембра. Однако для каждого тембра, в свою очередь, можно определить значение параметра “Program Change” (COMBI 4.1-1a), который определяет — будет изменяться программа тембра при получении по его каналу сообщения Program Change, или нет.

При переключении комбинации по глобальному MIDI-каналу и по каналам тембров, у которых “Status” (COMBI 3.1-1a) установлен в EXT или EX2, передаются соответствующие сообщения Program Change.

В режиме секвенсера при получении сообщения Program Change по каналу трека, у которого “Status” (SEQ 3.1-1(2)a) установлен в INT или BTH, происходит загрузка соответствующей программы для этого трека. При выборе или воспроизведении песни, сообщения Program Change передаются по каналам треков, у которых “Status” установлен в BTH, EXT или EX2.

Поле не отмечено: сообщения Program Change не принимаются и не передаются.

Bank (Bank Change)

[Off, On]

Поле отмечено: вместе с сообщениями Program Change передаются сообщения Bank Select. Это верно, если отмечено поле “Enable Program Change”.

Поле не отмечено: сообщения Bank Select не принимаются и не передаются.

При записи во внутренний секвенсер сообщения Bank Select записываются независимо от установок параметра “Enable Bank Change”. Тем не менее при воспроизведении они (установки) действуют.

Combi (Combi Change)

[Off, On]

Поле отмечено: на странице COMBI 1.1: Play при получении сообщений Program Change по глобальному MIDI-каналу, номер которого определяется значением параметра “MIDI Channel” (2.1-1a), происходит переключение комбинации. Это верно, если отмечено поле “Enable Program Change”. При получении сообщений Program Change по любому другому каналу происходит переключение программы тембра, настроенного на данный канал.

Поле не отмечено: при получении сообщений Program Change по глобальному MIDI-каналу происходит переключение программ тембров, у которых параметр “MIDI Channel” (COMBI 3.1-1a) настроен на глобальный канал. Переключение комбинаций не происходит. Порядок приема сообщений Program Change и реакция на них в конечном итоге определяется значением параметра “Program Change” (COMBI 4.1-1a).

AfterT (After Touch)

[Off, On]

Поле отмечено: MIDI-сообщения After Touch (послекасание) принимаются.

Поле не отмечено: MIDI-сообщения After Touch не принимаются.

При записи звуков, не требующих этого эффекта рекомендуется отменять выделение поля “Enable After Touch” в целях экономии секвенсерной памяти. Значение параметра не влияет на воспроизведение секвенсерных данных, имеющих данные After Touch, то есть эти сообщения будут передаваться по MIDI независимо от установки “Enable After Touch”. Клавиатура TRITON

Le генерирует только поканальные (относятся ко всему каналу) события послекасания и не может генерировать полифонических (относятся к каждой отдельной ноте). Однако поскольку TRITON Le поддерживает работу с событиями After Touch полифонического типа, используя их в качестве источника альтернативной модуляции AMS, он может принимать их и управлять отдельными нотами.

Ctrl Change (Control Change) [Off, On]

Поле отмечено: MIDI-сообщения Control Change передаются и принимаются.

Поле не отмечено: MIDI-сообщения Control Change не передаются и не принимаются.

Значение параметра не влияет на воспроизведение секвенсерных данных, имеющих данные Control Change, то есть эти сообщения будут передаваться по MIDI.

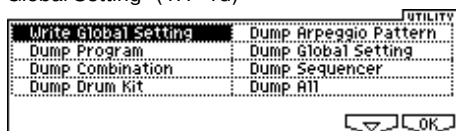
Exclusive [Off, On]

Поле отмечено: системные данные SysEx передаются и принимаются. Опция используется, когда необходимо использовать компьютер (или другое аналогичное оборудование) для редактирования установок TRITON Le и наоборот.

Поле не отмечено: системные данные SysEx не передаются и не принимаются. Обычно используется эта опция, однако для обмена по MIDI сообщениями этого типа можно использовать команды меню этой страницы: "Dump Program" — "Dump All".

2.1-1c: UTILITY

См. Write Global Setting" (1.1-1d)



Dump Program

Dump Combination

Dump Drum Kit

Dump Arpeggio Pattern

Dump Global Setting

Dump Sequencer

Dump All

Команды позволяют передавать данные в формате SysEx с одного TRITON Le на другой, на устройство хранения MIDI-файлов или компьютер.

Выберите необходимую команду (см. ниже). Раскроется диалоговое окно.

При необходимости определите банк и группу данных, которые будут передаваться. Нажмите кнопку [F8] ("OK").

Dump Program: Программы всех банков, определенного банка, одна программа.

Dump Combination: Комбинации всех банков, определенного банка, одна комбинация.

Dump Drum Kit: Все наборы ударных, один набор ударных.

Dump Arpeggio Pattern: Все арпеджиаторные паттерны, один арпеджиаторный паттерн.

Dump Global: Глобальные установки (за исключением наборов ударных и пользовательских арпеджиаторных паттернов).

Dump Sequencer: Все секвенции.

Dump All: Все банки программ и комбинации + наборы ударных + арпеджиаторные паттерны + глобальные установки + секвенции.

Передача данных

Во время передачи данных не отключайте питание TRITON Le.

Процедура передачи дампа

1) Скоммутируйте TRITON Le с оборудованием, на которое будет передаваться дамп.

Если для приема дампа используется компьютер, способный обмениваться сообщениями формата SysEx, то коммутируйте его MIDI-интерфейс с разъемом MIDI OUT, расположенным на тыльной панели TRITON Le.

Если для приема MIDI-дампа используется архиватор MIDI-файлов (или аналогичное оборудование), то коммутируйте его вход MIDI IN с выходом TRITON Le MIDI OUT.

2) Выберите в глобальном режиме страницу 2.1: MIDI.

3) Выберите необходимую команду меню страницы. Откроется диалоговое окно. Определите в нем тип данных, которые необходимо передать в виде MIDI-дампа. Ниже рассматривается диалоговое окно, открываемое при выборе команды "Dump Program". Если необходимо передать данные всех программ, выберите опцию "All", для передачи одного банка — опцию "Bank". Для передачи дампа одной программы установите параметр "Program" в Single, и в следующей строке определите номер требуемой программы.



4) Для начала передачи дампа нажмите кнопку [F8] ("OK").

Во время процесса передачи дампа на экран выводится сообщение "Now transmitting data".

Размер дампа и время его передачи зависят от типа передаваемых данных.

В приведенной таблице указывается время передачи каждого из типов данных.

При передаче данных дампов TRITON Le на архиватор MIDI-файлов не записывайте несколько дампов вместе. Если два и более дампов сохранены таким образом, то при их загрузке у TRITON Le не хватит времени, чтобы обработать данные первого дампа прежде, чем начнется передача следующего.

Тип дампа	Размер (Кб)	Время (с)
Все данные	617.6 — 1772.3	197.7 — 567.2
Все программы	260.2	83.3
Банк программ	65.0	20.8
Одна программа	0.5	0.2
Все комбинации	154.5	49.5
Банк комбинаций	51.5	16.5
Одна комбинация	0.4	0.2
Все наборы ударных	112.8	36.1
Один набор ударных	4.7	1.6
Все арпеджиаторные паттерны	79.0	25.3
Один арпеджиаторный паттерн	0.4	0.2
Глобальные установки	1.0	0.4
Данные секвенсера	10.5 — 1371	3.4 — 438.8

Прием данных

Не отключайте питание TRITON Le во время приема данных.

Перед приемом данных рекомендуется закрыть все диалоговые окна, меню страниц и сервисные команды (за исключением диалогового окна "Receive and Save MIDI Exclusive Data" (MEDIA 1.1-2a: Save Exclusive). Невозможен прием дампа на странице режима секвенсера SEQ 2.1: CUE List при нажатой кнопке [F7] ("EDIT") и редакции списка воспроизведения. Для возможности приема нажмите кнопку [F7] ("DONE").

После завершения приема дампа TRITON Le требуется еще до 20 секунд на обработку данных и запись их в память. В это время на дисплей выводится сообщение "Now writing into internal memory". В это время как на дисплей выводится это сообщение, ни в коем случае нельзя отключать питание TRITON Le. Если это произойдет, то после включения питания TRITON Le может работать со сбоями. Тогда придется проинициализировать инструмент (включите питание TRITON Le при нажатых кнопках [MENU] и [9]). Последняя процедура приводит к полной инициализации памяти (восстанавливаются заводские установки).

В это время также нельзя обмениваться MIDI-данными с внешним оборудованием. При приеме нескольких дампов подряд, между командами необходимо выдерживать паузу.

Во время записи данных в память, TRITON Le приостанавливает передачу сообщений активности Active Sensing (FEH) на выход MIDI OUT.

Тип дампа	Время на запись в память
Все данные	Приблизительно 20 секунд
Все программы	Приблизительно 8 секунд
Один банк программ	Приблизительно 2 секунды
Все комбинации	Приблизительно 3 секунды
Один банк комбинаций	Приблизительно 2 секунды
Все наборы ударных	Приблизительно 3 секунд
Все арпеджиаторные паттерны	Приблизительно 2 секунды
Глобальные установки	Приблизительно 1 секунда
Секвенсер	Приблизительно 1 секунда

Процедура приема дампа

1) Скоммутируйте TRITON Le с оборудованием, с которого будет передаваться дампы.

Если дампы будут приниматься с компьютера, то коммутируйте его MIDI-интерфейс с разъемом TRITON Le MIDI IN.

Если для передачи MIDI-дампа используется архиватор MIDI-файлов, то коммутируйте его выход MIDI OUT со входом TRITON Le MIDI IN.

2) Настройте передающий MIDI-канал внешнего оборудования на глобальный канал TRITON Le (параметр "MIDI Channel" (2.1-1a)). Если TRITON Le будет принимать данные, которые когда-то были с него переданы, то установите номер глобального канала в тоже значение, которое было в момент записи дампа на внешнее устройство.

Процедура установки канала передающего оборудования должна быть описана в соответствующем пользовательском руководстве.

3) Отметьте поле "Exclusive" (2.1-1b).

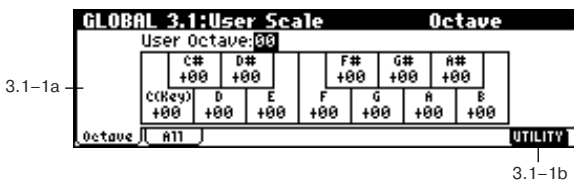
4) Запустите процесс передачи данных с внешнего оборудования. Соответствующая процедура должна быть описана в его пользовательском руководстве. В процессе приема дампа дисплей отображает "Now received MIDI data".

GLOBAL 3.1: User Scale

Страница используется для создания 16 однооктавных и одного полнодиапазонного пользовательских строев. Любой из созданных здесь строев можно выбирать на страницах PROG 2.1-1, COMBI 3.2-1, SEQ 3.2-1(2).

Для того, чтобы к отредактированной версии пользовательского строя можно было вернуться после отключения питания, его установки необходимо сохранить. Для этого используется команда меню Utility "Write Global Setting". В качестве альтернативного варианта для входа в диалоговое окно "Write Global Setting" можно нажать кнопку [REC/WRITE], а затем для сохранения отредактированной версии — кнопку [F8] ("OK").

3.1-1: Octave



3.1-1a

3.1-1b

3.1-1a: User Octave Scale

User Octave

[00...15]

Используется для выбора одного из 16 однооктавных пользовательских строев.

Tune

[-99...+99]

Определяет высоту каждой из нот октавы "C — B" с точностью до сотых долей полутона. Затем установки распространяются на все остальные октавы нотного диапазона инструмента. Изменение высоты настройки ноты производится относительно равнотемперированного строя (Equal Temperament).

Если параметр ноты установлен в -99, то это соответствует понижению ее частоты примерно на полтона вниз по отношению к частоте равнотемперированного строя. Значение +99 соответствует повышению частоты ноты примерно на полтона вверх.

Для выбора ноты можно нажать соответствующую клавишу TRITON Le при нажатой кнопке [ENTER].

3.1-1b: UTILITY

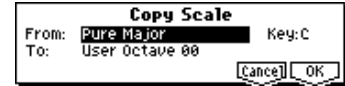
См. "Write Global Setting" (1.1-1d). Подробности выбора необходимой сервисной команды описаны в "PROG 1.1-1c: UTILITY".



Copy Scale

Команда используется для копирования установок пресетного строя или обмена установками между пользовательскими. Более детально пресетные строи описаны в "Type" (PROG 2.1-1c).

1) Выберите команду "Copy Scale". Раскроется диалоговое окно.



2) В поле "From" определяется строй-источник, параметры которого будут копироваться.

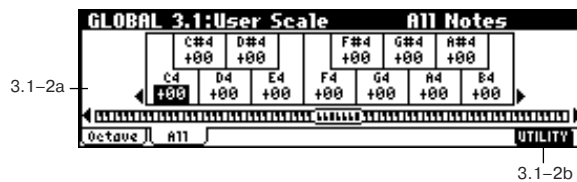
Параметр "Key" определяет тонику строя. Он действителен, если выбраны строи Pure Major или Pure Minor.

Значение Stretch можно выбрать только в том случае, если параметр "To" установлен в User All Notes Scale.

3) В поле "To" определяется строй-приемник, в который будут копироваться параметры строя-источника.

4) Для выполнения команды копирования установок строя нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отказа — кнопку [F7] ("Cancel").

3.1-2: All Notes



3.1-2a

3.1-2b

3.1-2a: User All Notes Scale

Tune

[-99...+99]

Этот строй позволяет независимо определять частоту всех 128 нот.

Частота нот C-1 — G9 определяется с точностью до сотых долей полутона по отношению к частоте нот равнотемперированного строя (Equal Temperament).

Если параметр ноты установлен в -99, то это соответствует понижению ее частоты примерно на полтона вниз по отношению к частоте равнотемперированного строя. Значение +99 соответствует повышению частоты ноты примерно на полтона вверх.

Для полнодиапазонного строя User All Notes Scale в сервисной команде меню Utility "Copy Scale" (3.1-1b) можно использовать значение Stretch.

Для выбора ноты, установки которой будут определяться, можно использовать кнопки курсора. То же самое можно сделать, нажав соответствующую клавишу TRITON Le при нажатой кнопке [ENTER].

Key Select

[C-1...G9]

Указывает положение ноты, для которой редактируется значение параметра "Tune". С помощью кнопок курсора можно перемещаться на по клавишному диапазону октаву вниз/вверх.



3.1-2b: UTILITY

См. "Write Global Setting" (1.1-1d), "Copy Scale" (3.1-1b).

GLOBAL 4.1: Category Name

4.1-1: P.0..7 (Prog.00...07)

4.1-2: P.8..15 (Prog.08...15)

4.1-3: C.0..7 (Comb.00...07)

4.1-4: C.8..15 (Comb.08...15)

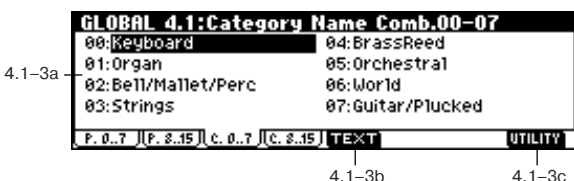
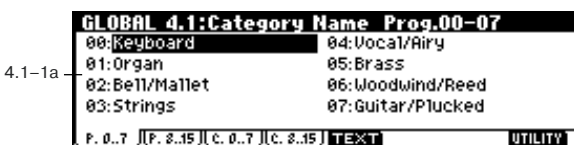
Страницы используются для определения имен групп программ и комбинаций соответственно.

Выберите группу, имя которой необходимо отредактировать, нажмите кнопку [F5] ("TEXT"). Раскроется диалоговое окно редактирования символьной информации. Введите требуемое имя. Максимальная длина имени равна 16 символам.

В соответствии с заводскими установками группы классифицируются по типам инструментов. Всего имеется по 16 групп для программ и комбинаций.

Отредактированные здесь имена групп можно использовать при работе с сервисными командами "Write Program" (PROG 1.1-1c: UTILITY) или "Write Combination" (COMBI 1.1-1c: UTILITY). Также они будут использоваться командой выбора программ или комбинаций с помощью групп "Select by Category".

Для того, чтобы произведенные здесь правки сохранились при отключении питания, их необходимо записать во внутреннюю память TRITON Le. Для этого выберите команду меню Utility "Write Global Setting". Раскроется одноименное диалоговое окно. Аналогично можно нажать на кнопку [REC/WRITE] для входа в диалоговое окно "Update Global Setting". Для сохранения результатов правки имен групп программ и/или комбинаций, нажмите кнопку [F8] ("OK").



4.1-1 (...4)a: Category

Используется для выбора группы, имя которой необходимо отредактировать.

4.1-1 (...4)b: TEXT

Используется для редактирования имени группы.

Для входа в диалоговое окно редактирования символьной информации нажмите кнопку [F5] ("TEXT").

4.1-1 (...4)c: UTILITY

См. "Write Global Setting" (1.1-1d).

GLOBAL 5.1: DKit (Drum Kit)

Страница используется для создания набора ударных путем назначения на каждую из клавиш звука ударного инструмента.

Набор ударных, сформированный здесь, можно выбрать в режиме программы на странице PROG 2.1: Ed-Basic OSC1, параметр "Drum Kit" (если "Oscillator Mode" установлен в Drums) в качестве данных для генератора, обработать его фильтрами и эффектами. В общем все происходит аналогично работе с обычным "мультисэмплом" (когда "Oscillator Mode" установлен в Single или Double).

Если необходимо отредактировать установки набора ударных, выполните следующую последовательность действий. Войдите в режим программы, выберите ту, которая содержит необходимый набор ударных (параметр "Oscillator Mode" этой программы установлен в Drums) и перейдите к этой странице (GLOBAL 5.1: DKit). Эта программа уже имеет свои установки фильтров, амплитуды и эффектов, используемых для звуков ударных.

Даже если в режиме программы выбрать программу, у которой параметр "Oscillator Mode" установлен в Single или Double, программа ударных будет использовать свои собственные установки фильтров, амплитуды и т.д. Эффекты воспроизводятся в соответствии с установками выбранной программы. Необходимо установить параметр "Octave" (PROG 2.1-2c) в +0[8']. В противном случае нарушается соответствие между высотой ноты и воспроизводимым звуком ударных.

Если отмечено поле "Exclusive" (2.1-1b), то для редактирования набора ударных можно использовать сообщения SysEx.

Редактирование набора ударных воздействует на все использующие его программы.

Если необходимо, чтобы отредактированные установки сохранились после отключения питания, необходимо записать их в память. Для этого выберите команду меню Utility "Write Drum Kits". Раскроется одноименное диалоговое окно. Аналогично можно нажать кнопку [REC/WRITE] для входа в диалоговое окно "Write Drum Kits". Для сохранения результатов редактирования набора ударных, нажмите кнопку [F8] ("OK").

5.1-1: High (High Sample)

Страница используется для выбора набора ударных, назначения сэмплов High и Low на каждую из клавиш и для определения установок этих сэмплов.



5.1-1a: Drum Kit, Key, Assign, Level H, Level L, Vel. SW -> H

Drum Kit

[00(INT)...23(User)]

Определяет набор ударных, который будет редактироваться. Для изменения его имени используется команда меню Utility "Rename Drum Kit".

00(INT) ...15(INT) — Начальные наборы ударных, для пользовательских наборов ударных.

16(User)...23(User) — Для пользовательских наборов ударных.

Key

[C-1...G9]

Используется для выбора клавиши (номера ноты), на которую будет назначаться сэмпл ударных. Ноту можно выбрать с помощью кнопок [F6] ("Key-"), [F7] ("Key+"). В качестве альтернативного варианта можно нажать соответствующую клавишу TRITON Le при нажатой кнопке [ENTER].

Все остальные параметры страницы 5.1: DKit, за исключением "Drum Kit", относятся именно к этой клавише.

На каждую из клавиш можно назначить два сэмпла: High и Low. Это позволяет осуществлять velocity-зависимое переключение между ними.

Assign

[Off, On]

Поле отмечено: воспроизводятся сэмплы ударных, выбранные для High (5.1-1b) и Low (5.1-2a). Обычно это поле отмечено.

Поле не отмечено: сэмплы, назначенные на клавишу не воспроизводятся. Однако воспроизводятся сэмплы, связанные с клавишей, расположенной справа. Частота воспроизведения на полтона ниже частоты воспроизведения сэмпла клавиши, расположенной справа. Опция используется при необходимости воспроизведения сэмплов с различной частотой.

Level H (Level High)

[-99...+99]

Level L (Level Low)

[-99...+99]

Определяют громкость сэмплов ударных High и Low.

Ноты набора ударных, для которых значение этого параметра равно +99, воспроизводятся с удвоенной громкостью, по отношению к громкости, определяемой параметром громкости программы, использующей набор ударных. Ноты набора ударных, для которых значение этого параметра равно 0, воспроизводятся с громкостью, определяемой параметром громкости программы, использующей набор ударных.

Если установить значение в -99, то звук не воспроизводится.

Vel. SW -> H (Velocity SW Lo -> Hi) [001...127]

Определяет значение velocity (скорость нажатия), при которой происходит переключение между сэмплами клавиши "High" и "Low". Если velocity ноты больше значения, определяемого этим параметром, то воспроизводится сэмпл "High", если меньше — то сэмпл "Low". Если нет необходимости организовывать velocity-зависимое переключение между сэмплами клавиши, то установите этот параметр в 001 и определите значение только для "High" (см. "Velocity SW L -> H" PROG 2.1-2(3)a).

Вы можете также выбрать ноту, нажав соответствующую клавишу при удержании кнопки [ENTER].

5.1-1b: High (High Sample)

Drumsample Bank

[ROM, RAM]

Определяет банк сэмпла ударных High.

ROM: банк пресетных сэмплов ударных. В качестве значений параметра "Drumsample" можно выбрать 0000: BD-Dry 1 – 0412: Amp Noise.

RAM: выбираются сэмплы, созданные в режиме сэмплирования или загруженные в режиме Media в диапазоне 000–999.

Данные форматов AKAI S1000/S3000, AIFF или WAVE также могут загружаться в режиме Media и использоваться в качестве сэмплов ударных.

Drumsample

[0000: имя...]

Используется для выбора сэмпла ударных High. Определенный в этом поле сэмпл воспроизводится, если velocity (скорость нажатия) больше значения параметра "Vel. SW L -> H".

Если параметр "Bank" установлен в ROM, то для выбора сэмпла ударных с помощью групп можно использовать сервисную команду "Select by Category" (см. 5.1-1d).

Редакция имени группы сэмпла ударных или переназначение его в другую группу невозможны.

S.Ofs (Start Offset)

[Off, On]

Поле отмечено: сэмпл воспроизводится с точки, расположенной правее (позже) начала волновой формы. Значение смещения (Start Offset) определяется соответствующими пресетными значениями конкретного сэмпла. Опция не действует на сэмплы ударных, для которых не определено значение Start Offset.

Для сэмплов банка RAM все зависит от выбранного сэмпла. Если сэмпл ударных принадлежит одному из описанных ниже типов, то при отмеченном поле "S.Offset" воспроизведение начинается с точки начала цикла (Loop Start Adress).

- Сэмпл записан в режиме сэмплирования.
- Сэмпл загружен в режиме Media, и в режиме сэмплирования у него было отредактировано положение точки начала цикла.
- Сэмпл, у которого положение точки начала цикла было определено автоматически при загрузке в качестве файла формата AKAI, AIFF или WAVE в режиме Media.

Поле не отмечено: сэмпл воспроизводится с начала волновой формы.

Rev (Reverse)

[Off, On]

Поле отмечено: сэмпл ударных воспроизводится один раз в обратном направлении. Начальная и конечная точки воспроизведения определяется соответствующими пресетными значениями конкретного сэмпла ударных.

Если в соответствии с пресетными установками сэмпла ударных для него уже был задан режим реверсивного воспроизведения или реверсивного циклического воспроизведения, то параметр "Rev (Reverse)" влияния на направление воспроизведения не оказывает. Сэмплы ударных банка RAM, воспроизводятся (в обратном направлении) с адреса "E (End)" (SMPL 3.1-2b) и до "S (Start)".

Параметр не влияет на направление воспроизведения сэмпла, у которого отмечено поле "Rev (Reverse)".

Trans (Transpose)

[-64...+63]

Определяет высоту с точностью до полутона.

Tune

[-99...+99]

Определяет высоту с точностью до сотых долей полутона.

Fc (Cutoff)

[-64...+63]

Определяет граничную частоту фильтра. Граничная частота фильтра для каждой из нот набора ударных определяется суммой значения этого параметра и значения параметра "Frequency" (PROG 4.1-1b, 4.2-1b) программы, использующей этот набор ударных.

Reso (Resonance)

[-64...+63]

Управляет резонансом фильтра. Значение резонанса фильтра для каждой из нот набора ударных определяется суммой значения этого параметра и значения параметра "Resonance" (PROG 4.1-1b, 4.2-1b) программы, использующей этот набор ударных. Если параметр "Type" (PROG 4.1-1a, 4.2-1a) установлен в Low Pass & High Pass, то эффект резонанса отсутствует.

At (Attack)

[-64...+63]

Устанавливает время атаки огибающей громкости. Значение времени атаки огибающей громкости для каждой из нот набора ударных определяется суммой значения этого параметра и значения параметра атаки программы, использующей этот набор ударных.

Dc (Decay)

[-64...+63]

Устанавливает время спада огибающей громкости. Значение времени спада огибающей громкости для каждой из нот набора ударных определяется суммой значения этого параметра и значения параметра времени спада программы, использующей этот набор ударных.

5.1-1c: Key-, Key+

Используются для определения ноты, на которую будет назначаться сэмпл ударных и установки которой будут редактироваться. См. "Key" (5.1-1a).

5.1-1d: UTILITY

Подробности выбора необходимой команды описаны в "PROG 1.1-1c: UTILITY".



Write Drum Kits

Команда используется для сохранения всех ударных 00 (INT) – 23 (User).

1) Выберите команду "Write Drum Kits". Раскроется диалоговое окно.

2) Для выполнения команды нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отказа — кнопку [F7] ("Cancel").

Тоже самое можно сделать и другим способом. Для входа в диалоговое окно "Update Drum Kits" нажмите кнопку [REC/WRITE]. Для сохранения наборов ударных нажмите кнопку [F8] ("OK").

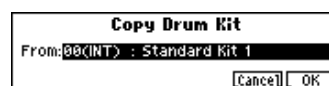
Rename Drum Kit

Команда используется для редактирования имени набора ударных (максимум 16 символов).

Copy Drum Kit

Команда используется для копирования установок набора данных в текущий (редактируемый). Наборы ударных 24 (GM) – 32 (GM) отредактировать нельзя. Однако их можно копировать в другие наборы ударных и модифицировать установки.

1) Выберите команду "Copy Drum Kit". Раскроется диалоговое окно.



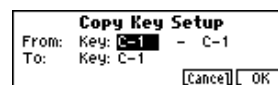
2) С помощью параметра "From" определите набор ударных-источник, установки которого будут копироваться.

3) Для выполнения операции копирования набора ударных нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отказа — кнопку [F7] ("Cancel").

Copy Key Setup

Команда используется для копирования установок одной ноты набора ударных в другую. Можно копировать также установки непрерывного диапазона нот.

1) Выберите команду "Copy Key Setup". Раскроется диалоговое окно.



2) В поле "From Key" задайте диапазон нот набора ударных, установки которых необходимо скопировать.

3) В поле "To Key" определяется нота, в которую будут копироваться установки ноты-источника.

Если в поле “From Key” выбран диапазон из нескольких нот, то параметр “To Key” определяет первую (нижнюю) ноту диапазона-приемника.

4) Для выполнения команды копирования установок нот набора ударных нажмите кнопку [F8] (“OK”), для отказа — кнопку [F7] (“Cancel”).

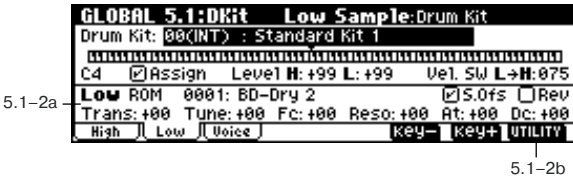
Select by Category

Если параметр “Bank” установлен в ROM, то сэмплы ударных можно выбирать с помощью групп.

Все сэмплы ударных классифицированы по 15 группам. Соответствующая процедура была описана в главе “Режим программы”, раздел “PROG 1.1: Play”, подраздел “1.1-1: Program”.

Отредактировать имя группы сэмпла ударных, а также реорганизовать содержимое групп невозможно.

5.1-2: Low (Low Sample)



5.1-2a: Low (Low Sample)

Drumsample Bank [ROM, RAM]

Определяет банк сэмпла ударных Low (см. “Bank” 5.1-1b).

Drumsample [0000...: имя]

Используется для выбора сэмпла ударных Low. Определенный в этом поле сэмпл воспроизводится, если velocity (скорость нажатия) меньше значения параметра “Vel. SW L->H” (5.1-1a).

Для выбора сэмпла ударных с помощью групп можно использовать сервисную команду “Select by Category” (см. 5.1-1d).

S.Ofs (Start Offset) [Off, On]

Rev (Reverse) [Off, On]

Trans (Transpose) [-64...+63]

Tune [-99...+99]

Fc (Cutoff) [-64...+63]

Reso (Resonance) [-64...+63]

At (Attack) [-64...+63]

Dc (Decay) [-64...+63]

См. “High” (5.1-1b).

5.1-2b: UTILITY

См. “Write Drum Kits”, “Rename Drum Kit”, “Copy Drum Kit”, “Copy Key Setup”, “Select by Category” (5.1-1d).

5.1-3: Voice (Voice/Mixer)

Для каждой ноты набора ударных можно определить установки голоса, панорамы, маршрутизации и т.д.



5.1-3a: Voice Assign Mode/Mixer

Voice Assign Mode

Single Trig (Single Trigger) [Off, On]

Поле отмечено: при повторном нажатии на одну и ту же ноту воспроизведение ранее взятой прерывается. Таким образом они не могут накладываться друг на друга. Стандартно оставляют эту опцию не отмеченной.

Excl Group [Off, 001...127]

001 — 127: определяет номер группы, которой принадлежит нота ударных. Ноты набора ударных с одинаковым значением параметра “Excl Group” принадлежат одной группе. Ноты одной группы могут воспроизводиться только монофонически. При чем приоритет выше у ноты, взятой по времени самой послед-

ней. Например, можно назначить на одну группу звуки открытого и закрытого хэтов, чтобы исключить возможность их одновременного звучания.

Off: ноты набора ударных не группируются. Стандартно выбирается значение Off.

Enable Note On (Note On Receive)

Поле отмечено: сообщения note-on (событие взятия ноты) принимаются. Стандартно это поле отмечено. Однако, если необходимо, чтобы некоторые звуки набора ударных не воспроизводились, отмените выделение этого поля.

Enable Note Off (Note Off Receive)

Поле отмечено: сообщения note-off (событие снятия ноты) принимаются. Стандартно (для набора ударных) это поле оставляют неотмеченным. Параметр действителен, если отмечено поле “Hold” (PROG 2.1-1b). Для программ, использующих наборы ударных, поле “Hold” стандартно отмечается. В этом случае, если отмечено поле “Enable Note Off”, то при получении сообщения note-off (клавиша отпущена) воспроизведение ноты прерывается (обрабатывается сегмент затухания огибающей).

Mixer

Pan [Rndm, L001...C064...R127]

Определяет панораму ноты набора ударных. Если выбрано значение Rndm, то панорама изменяется случайным образом при каждом событии note-on (взятие ноты).

BUS (Bus Select) [L/R, IFX, 1, 2, 1/2, Off]

Определяет шину, на которую направляется звук каждой из нот набора ударных.

Например, звук малого барабана (Snare) можно направить на разрыв IFX, а остальные звуки набора ударных можно направить сразу на выходные шины L/R, не обрабатывая их эффектами.

S1 (Send1 (to MFX1)) [000...127]

S2 (Send2 (to MFX2)) [000...127]

Параметры определяют уровни посылов на мастер-эффекты 1 и 2 для каждой из нот набора ударных. Эти установки действительны, если параметр “BUS Select” (5.1-3a) установлен в L/R или Off.

Если “BUS Select” установлен в IFX, то уровни посылов на мастер-эффекты 1 и 2 определяются параметрами “S1 (Send1 (MFX1))”, “S2 (Send2 (MFX2))” режимов программы, комбинации или мультитембрального режима (страницы PROG/COMBI 7.1-2, SEQ 7.1-3 Setup). В этом случае послы отбираются с выхода разрыва.

Наборы ударных используют установки программы, выбранной в режиме программы. Эти же действительны только в том случае, если отмечено поле “Use DKit Setting” (Program PROG 5.1-1b) или “Use DKit Setting” (Program PROG 7.1-1a). При редактировании набора ударных необходимо помнить о том, что произведенные здесь установки не применяются, до тех пор, пока хотя бы одно из полей “Use DKit Setting” не будет отмечено.

5.1-3b: UTILITY

См. “Write Drum Kits”, “Rename Drum Kit”, “Copy Drum Kit”, “Copy Key Setup” (5.1-1d).

GLOBAL 6.1: Arp.Pattern

Страница используется для создания пользовательских арпеджиаторных паттернов. На этой странице характер звучания TRITON Le определяется установками, которые были произведены до входа в глобальный режим.

Глобальный режим был выбран из режима программы:

операции редактирования применяются к арпеджиаторному паттерну, выбранному в режиме программы. Даже если для программы режим арпеджиатора был отключен, его можно включить с помощью кнопки [ARP ON/OFF].

Глобальный режим был выбран из режима комбинации:

операции редактирования применяются к арпеджиаторному паттерну, выбранному в режиме комбинации. Даже если в комбинации режим арпеджиатора был отключен, его можно включить с помощью кнопки [ARP ON/OFF].

Арпеджиатор включить невозможно, если не отмечено поле “Arpeggiator Run” (COMBI 1.1-4/5a, COMBI 6.1-1a) А или В, а

также если арпеджиатор не назначен ни на один из тембров (параметр "Assign" (COMBI 6.1-1b)).

Глобальный режим был выбран из режима секвенсера: операции редактирования применяются к арпеджиаторному паттерну, определенному для выбранной песни.

Даже если в текущей песне режим арпеджиатора был отключен, его можно включить с помощью кнопки [ARP ON/OFF]. Арпеджиатор включить невозможно, если не отмечено поле "Arpeggiator Run" (SEQ 6.1-1(2)a) "A" или "B", а также если арпеджиатор не назначен ни на один из тембров (параметр "Assign" (SEQ 6.1-1(2)b)).

Во всех перечисленных выше случаях установки арпеджиаторного паттерна можно отредактировать, даже если режим арпеджиатора не включен. Однако удобнее, конечно, модифицировать арпеджиаторный паттерн при включенном режиме арпеджиатора, поскольку это дает возможность прослушать результат того или иного изменения.

Глобальный режим был выбран из режима сэмплирования: включить арпеджиатор и/или отредактировать арпеджиаторный паттерн невозможно.

Для того, чтобы иметь возможность восстановить (загрузить) отредактированную версию арпеджиаторного паттерна после отключения питания TRITON Le, необходимо записать ее в память. Для этого выберите команду меню Utility "Write Arpeggio Pattern". Раскроется диалоговое окно. В качестве альтернативы можно нажать кнопку [REC/WRITE] для входа в диалоговое окно "Update Arpeggio Patterns". Для выполнения операции сохранения отредактированного арпеджиаторного паттерна нажмите кнопку [F8] ("OK").

6.1-1: Setup



6.1-1a: Arp, Pat (Pattern), (Tempo)

Arp (Arpeggio Select)

[A, B]

Если глобальный режим был выбран из режима комбинации или секвенсера, то это поле используется для выбора арпеджиатора A или B. Операции редактирования будут применяться к арпеджиаторному паттерну, который назначен на выбранный здесь арпеджиатор.

Если глобальный режим был выбран из режима программы, то опция B недоступна.

Pat (Pattern)

[P000...P004, U000(INT)...U215(User)]

Используется для выбора паттерна, который будет редактироваться.

P000 ...P004 — пресетные паттерны

U000(INT)...199(INT) — начальные паттерны

U200(User)...215(User) — пользовательские паттерны

J (Tempo)

[040...240, EXT]

Определяет темп.

Для определения темпа можно также использовать регулятор REALTIME CONTROLS [TEMPO] в режиме "C". Если параметр "MIDI Clock" (2.1-1a) установлен в External, то на дисплее отображается EXT. В этом случае арпеджиатор синхронизируется с помощью сообщений MIDI Clock, поступающих с внешнего MIDI-оборудования.

6.1-1b: Lgth, Reso, Oct, Sort, Latch, K.Sync, Kbd

Lgth (Length)

[01...48]

Определяет длину паттерна в нотах, длительность которых задается параметром "Reso". После того, как воспроизвелся фрагмент паттерна, длительность которого равна произведению "Length" и "Resolution", он запускается с начала. Для пресетных паттернов P000 — P004 этот параметр недоступен.

Reso (Resolution)

[$\frac{1}{3}$, $\frac{1}{2}$, $\frac{2}{3}$, $\frac{1}{4}$, $\frac{3}{4}$, $\frac{1}{8}$, $\frac{1}{16}$]

Oct (Octave)

[1, 2, 3, 4]

Sort

[Off, On]

Latch

[Off, On]

K.Sync (Key Sync.)

[Off, On]

Kbd (Keyboard)

[Off, On]

См. PROG 6.1: Ed-Arp. "Setup (Arpeg. Setup)".

Значения параметров "Pat", "J (Tempo)", "Oct", "Reso", "Sort", "Latch", "K.Sync." и "Kbd" можно задавать как в глобальном режиме, так и в режимах программы, комбинации и секвенсера.

Если глобальный режим был выбран из режима программы или комбинации и были отредактированы установки этих параметров, то необходимо вернуться в оригинальный режим (в режиме программы или комбинации соответственно) и записать их. При выполнении команды "Write Arpeggio Patterns" эти параметры не сохраняются.

6.1-1c: Arpeggio Pattern Setup

Эти параметры недоступны для пресетных паттернов P000 — P004.

Type (Arpeggio Type)

[As Played...Up&Down]

Определяет соответствие между нотами арпеджио, взятыми на клавиатуре TRITON Le, и воспроизведением шагов.

As Played: если количество шагов больше нот арпеджио (взятых на клавиатуре нот), то лишние шаги не воспроизводятся.

As Played (Fill): если количество шагов больше нот арпеджио (взятых на клавиатуре нот), то на этих шагах воспроизводится последняя нота арпеджио (последняя взятая нота арпеджио, если "Sort" установлен в Off, или самая высокая нота арпеджио, если "Sort" установлен в On).

Runing Up: если количество шагов больше нот арпеджио (взятых на клавиатуре нот), то на этих шагах воспроизводится первая взятая нота арпеджио (нота, которая была нажата первой, если "Sort" установлен в Off, или самая низкая нота арпеджио, если "Sort" установлен в On).

UP&Down: если количество шагов больше нот арпеджио (взятых на клавиатуре нот), то на этих шагах арпеджио начинает воспроизводиться в обратном направлении от последней воспроизведенной ноты — к первой.

Пример

Допустим параметр "Lgth" установлен в 04, "Step" 01 — в Tone 0, "Step" 02 — в Tone 1, "Step" 03 — в Tone 2, "Step" 04 — в Tone 3 и на клавиатуре взяты три ноты. В зависимости от значения параметра "Type", арпеджиатор генерирует следующие арпеджио.

As Played: 0 -> 1 -> 2 -> пауза -> 0 -> 1 -> 2 -> пауза -> 0...

As Played (Fill): 0 -> 1 -> 2 -> 2 -> 0 -> 1 -> 2 -> 2 -> 0...

Runing Up: 0 -> 1 -> 2 -> 0 -> 0 -> 1 -> 2 -> 0 -> 0...

UP&Down: 0 -> 1 -> 2 -> 1 -> 0 -> 1 -> 2 -> 1 -> 0...

Octave Motion

[Up, Down, Both, Parallel]

Определяет работу арпеджиатора, если параметр "Octave" установлен на 2 — 4 октавы.

Up: ноты воспроизводятся по направлению вверх в рамках заданного диапазона октав.

Down: ноты воспроизводятся по направлению вниз в рамках заданного диапазона октав.

Both: ноты воспроизводятся по направлению вверх и вниз в рамках заданного диапазона октав.

Parallel: ноты в рамках заданного диапазона октав воспроизводятся одновременно (параллельно).

6.1-1d: Fixed Note, Mode, Tone No., Fixed Note No.

Fixed Note

[Off, On]

Определяет тип тона (на странице 6.1-2 отображаются l или m) арпеджиаторного паттерна.

Поле не отмечено: стандартный тип арпеджирования. Высота воспроизведения тона определяется высотой ноты, взятой на клавиатуре.

Поле отмечено: для каждого тона можно определить номер ноты. Высота нот, взятых на клавиатуре, игнорируется и арпеджио воспроизводится на основе высоты нот каждого из тонов. Клавиатура управляет только переключением (запуском) арпеджиатора. Эта установка удобна для управления арпеджиаторными паттернами ударных.

Mode [Trigger As Played, Trigger All Tones]

Если отмечено поле "Fixed Note", то этот параметр определяет режим переключения тонов арпеджиаторного паттерна.

Trigger As Played: количество переключающихся (воспроизводимых) тонов определяется числом взятых на клавиатуре нот.

Trigger All Tones: при нажатии на одну клавишу воспроизводятся все тоны.

Пример

Приводится пример воспроизведения паттерна ударных при отмеченном поле "Fixed Note". Тон 1 назначен на номер ноты, соответствующей звуку бочки, тон 2 — малый барабан, тон 3 — хэт. Используется установка Trigger As Played. Если нажата одна клавиша, то воспроизводится только тон 1 (бочка), если две — то тон 1 (бочка) и тон 2 (малый барабан), если три — то тоны 1 — 3 (бочка, малый барабан и хэт). Если параметр "Vel (Velocity)" для каждого из тонов установлен в Key, то их velocity определяется скоростью нажатия на соответствующую клавишу.

Если выбрано значение Trigger All Tones, то для того, чтобы воспроизводились все три тона 1 — 3 (бочка, малый барабан и хэт), достаточно нажать всего на одну клавишу. Если параметр "Vel (Velocity)" каждого из тонов установлен в Key, то velocity воспроизведения тонов соответствует скорости нажатия на клавишу.

Tone No. [00...11]

Параметр используется для выбора тона. Он действителен только в том случае, если отмечено поле "Fix Note" (6.1-1d).

Fixed Note No. [C-1...G9]

Параметр определяет номер ноты выбранного тона. То же самое можно сделать, взяв соответствующую ноту на клавиатуре TRITON Le при нажатой кнопке [ENTER].

6.1-1e: UTILITY

Подробности выбора необходимой сервисной команды описаны в "PROG 1.1-1c: UTILITY".



Write Arpeggio Patterns

Команда используется для сохранения всех пользовательских арпеджиаторных паттернов U000 (INT) — U215 (User).

- 1) Выберите сервисную команду "Write Arpeggio Patterns". Раскрывается диалоговое окно.
- 2) Для выполнения команды нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отката — кнопку [F7] ("Cancel").

Также можно для входа в диалоговое окно "Update Arpeggio Patterns" нажать кнопку [REC/WRITE], а затем, для сохранения данных — кнопку [F8].

Значения параметров "Pat", "# (Tempo)", "Oct", "Reso", "Sort", "Latch", "K.Sync." и "Kbd" можно задавать как в глобальном режиме, так и в режимах программы, комбинации и секвенсера.

Если глобальный режим был выбран из режима программы или комбинации и были отредактированы установки этих параметров, то необходимо вернуться в оригинальный режим (в режим программы или комбинации соответственно) и записать их. При выполнении команды "Write Arpeggio Patterns" эти параметры не сохраняются.

Rename Arpeggio Pattern

Команда используется для редактирования имени пользовательского арпеджиаторного паттерна (до 16 символов). Имена пресетных паттернов P000 — P004 изменить невозможно.



Copy Arpeggio Pattern

Команда используется для копирования установок пользовательского арпеджиаторного паттерна в выбранный. Копировать

установки пресетных арпеджиаторных паттернов P000 — P004 невозможно.



1) Выберите сервисную команду "Copy Arpeggio Pattern". Раскрывается диалоговое окно.

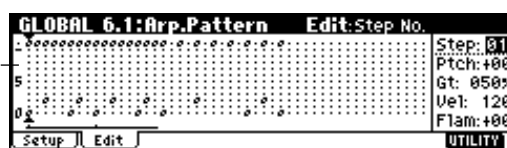
2) С помощью параметра "From" выберите паттерн-источник, установки которого будут копироваться.

3) Для выполнения команды нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отката — кнопку [F7] ("Cancel").

6.1-2: Edit

Страница используется для ввода тонов 0 — 11 создаваемого паттерна для каждого из шагов 01 — 48. Тоны (максимум 12) соответствуют нотам, которые одновременно берутся на клавиатуре. Тоны располагаются на шагах паттерна (максимум 48). Если отмечено поле "Sort" (6.1-1b), то взятые ноты сортируются по высоте в возрастающем порядке и назначаются на тоны 0, 1, и т.д. Если поле "Sort" (6.1-1b) не отмечено, то ноты назначаются на тоны в порядке их взятия.

Для пресетных паттернов P000 — P004 эти параметры недоступны.



6.1-2a

6.1-2b

6.1-2a: Step, Ptch, Gt, Vel, Flam

Step (Step No.) [01...48]

Используется для выбора шага, который будет редактироваться.

После того, как с помощью этого параметра был определен номер нужного шага, можно назначить на него тоны. Цифровые кнопки [0] — [9] соответствуют тонам 0 — 9, [-] соответствует тону 10 и [./HOLD] — тону 11. При каждом нажатии на одну из этих кнопок соответствующий тон назначается на выбранный шаг или снимается с него.

Если отмечено поле "Fix Note" (6.1-1d), то назначенные на шаги тоны отображаются на дисплее в виде ●, если не отмечено — то в виде ○.

Для удаления всех тонов шага используется команда меню Utility "Delete Step", для вставки пустого шага — команда "Inset Step".

Ptch (Pitch Offset) [-48...+48]

Определяет величину транспонирования тона по полутонам на каждом из шагов. Опция позволяет изменять высоту воспроизведения одного и того же тона на разных шагах паттерна, создавая таким образом мелодическую линию. Если сделать то же самое для нескольких тонов, то будут воспроизводиться параллельные аккорды.

Gt (Gate) [Off, 001...100%, LGT]

Off: шаг не воспроизводится даже в том случае, если на него назначены тоны.

LGT: нота тона воспроизводится до тех пор, пока на каком-либо из последующих шагов не встретится этот же тон или паттерн не начнет воспроизводиться с начала. При этом тоны на дисплее отображаются в виде ■ или □.

Этот параметр действителен, если в режимах программы, комбинации или мультитембральном режиме параметр "Gate" (PROG 6.1-1a, COMBI 6.1-2(3)a, SEQ 6.1-3(4)a) установлен в Step.

Vel (Velocity) [001...127, Key]

Key: значение velocity (скорость нажатия) тона шага определяется скоростью нажатия на соответствующую ноту.

001...127: определяет значение velocity шага. Этот параметр действителен, если в режимах программы, комбинации или секвенсера параметр "Velocity" (PROG 6.1-1a, COMBI 6.1-2(3)a, SEQ 6.1-3(4)a) установлен в Step.

Flam

[−99...+99]

Определяет величину сдвига во времени нот шага, если на шаг назначено два и более тонов.

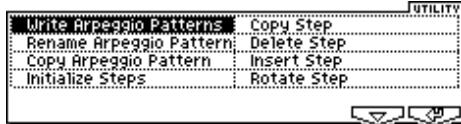
00: все тоны воспроизводятся одновременно.

+01 — +99: ноты сдвигаются в соответствии с порядковым номером соответствующего тона (если "Sort" установлен в ON, то от самой низкой — к самой высокой, если в OFF — то в порядке нажатия на клавиши).

-01 — -99: ноты сдвигаются в направлении, противоположном положительному значению параметра.

Опцию можно использовать для имитации игры на ритм-гитаре. Для пресетных паттернов P000 — P004 она недоступна.

6.1–2b: UTILITY

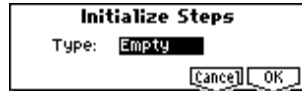


См. "Write Arpeggio Patterns", "Rename Arpeggio Pattern", "Copy Arpeggio Pattern" (6.1-1e). Подробности выбора необходимой сервисной команды описаны в "PROG 1.1-1c: UTILITY".

Initialize Steps

Команда используется для инициализации параметров шага ("Tone", "Ptch", "Gt", "Vel", "Flam") арпеджиаторного паттерна.

1) Выберите команду "Initialize Steps". Раскроется диалоговое окно.



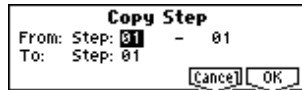
2) Выберите тип инициализации (параметр "Type"): Empty — устанавливает все тоны в "пустое" (нейтральное) состояние; Full — устанавливает все тоны в состояние максимального эффекта.

3) Для выполнения команды нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отказа — кнопку [F7] ("Cancel").

Copy Step

Команда используется для копирования установок одного шага в другой. Можно копировать установки двух и более смежных шагов.

1) Выберите команду "Copy Step". Раскроется диалоговое окно.



2) В поле "From Step" определите диапазон шагов, параметры которых будут копироваться.

3) В параметре "To Step" выберите шаг, в который будут скопированы параметры шага-источника.

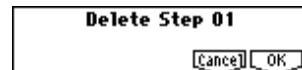
Если в предыдущем параметре "From Step" определен диапазон из двух и более шагов, то параметр "To Step" определяет начало (нижнюю границу) диапазона шагов, в которые будут копироваться параметры шагов-источников.

4) Для выполнения команды нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отказа — кнопку [F7] ("Cancel").

Delete Step

Команда стирает параметры выбранного шага ("Tone", "Pitch", "Gt", "Vel", "Flam"). Все последующие шаги сдвигаются на один шаг влево.

1) Выберите команду "Delete Step". Раскроется диалоговое окно.

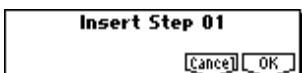


2) Для выполнения операции нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отказа — кнопку [F7] ("Cancel").

Insert Step

Команда вставляет пустой шаг на место текущего (выбранного). Текущий шаг и следующие за ним сдвигаются на один шаг вправо.

1) Выберите команду "Insert Step". Раскроется диалоговое окно.

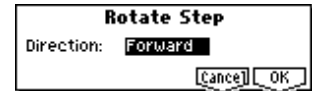


2) Для выполнения операции нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отказа — кнопку [F7] ("Cancel").

Rotate Step

Команда используется для копирования по кругу параметров шага в параметры следующего за ним.

1) Выберите команду "Rotate Step". Раскроется диалоговое окно.



2) Параметр "Direction" определяет направление ротационной замены установок шагов.

Рассмотрим паттерн, состоящий из четырех шагов (параметр "Length" установлен в 4). При выполнении этой команды с опцией Forward установки шага 1 перезаписываются в установки шага 2, шага 2 — в 3, шага 3 — в 4 и, наконец, шага 4 — в установки шага 1. Если выполнить команду с опцией Backward, то установки шага 1 перезаписываются в установки шага 4, шага 2 — в 1, шага 3 — в 2 и, наконец, шага 4 — в установки шага 3.

3) Для выполнения команды нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отказа — кнопку [F7] ("Cancel").

Режим Media

Этот режим позволяет сохранять и загружать данные внутренней памяти на/с SmartMedia или внешнего SCSI-оборудования (если установлена опциональная карта EXB-SMPL). Также здесь можно задавать различные установки, связанные с сохранением и загрузкой.

Опция EXB-SMPL

При установке опции EXB-SMPL с прилагаемым 72-контактным модулем SIMM (16 Мб RAM) Вы сможете сохранять/загружать мультисэмплы и сэмплы, созданные в режиме сэмплирования, а также загружать/экспортировать файлы форматов AIFF и WAVE, созданные в компьютере.

Сэмплерная память RAM может расширяться установкой до двух 72-контактных модулей SIMM по 32 Мб или по 16 Мб (максимум всего 64 Мб). Даже при отсутствии EXB-SMPL Вы можете установить RAM-память в 72-контактные слоты SIMM, что позволит загружать мультисэмплы и сэмплы, созданные на инструментах серии TRITON, а также файлы AIFF и WAVE. Однако, при этом редакция мультисэмплов или сэмплов будет невозможна.

В дополнение, внешнее SCSI-устройство (жесткий диск, сменный носитель и т.д.), подключенное к SCSI-разъему опции EXB-SMPL, позволит сохранять/загружать данные на жесткий диск и т.д. аналогично SmartMedia, а также загружать данные CD-ROM. Подробное описание коммутации внешних SCSI-приборов и установки идентификационного номера (ID) находится в пользовательском руководстве по плате EXB-SMPL.

Файлы, директории и иконки

Для управления данными на SmartMedia и других носителях информации TRITON Le использует иерархическую структуру файлов и директорий. Для идентификации последних используются не только имена, но и графические образы — иконки. Иконки директорий и файлов имеют различную форму.

Файлы и директории, распознаваемые TRITON Le как данные формата MS-DOS (т.е. данные, читаемые MS-DOS-совместимым компьютером), называются DOS-файлами и DOS-директориями.

Для идентификации DOS-файлов различных типов используется расширение, которое добавляется к имени файла.

Если расширение файла отлично от перечисленных ниже, то в диалоговом окне команды "Load selected" файл рассматривается как стандартный MIDI-файл (формат SMF). Однако файлы, которые на самом деле не удовлетворяют стандарту SMF, загрузить невозможно.

При сохранении файлов в TRITON Le ему автоматически присваивается расширение, соответствующее типу данных.

При изменении расширения файлов следующих типов (см. ниже), во время загрузки они рассматриваются как файлы неизвестного типа. Они загружаются некорректно.

.PCG: Программа, комбинация, набор ударных, пользовательский арпеджиаторный паттерн, глобальные установки.

.SNG: Песня, список воспроизведения.

.MID: Стандартный MIDI-файл (SMF).

.EXL: Системные MIDI-данные SysEx.

.KMP: Файл параметров мультисэмпла формата Korg.

.KSF: Файл сэмпла формата Korg.

.KSC: Файл-содержание формата Korg.

.AIF: Файл AIFF.

.WAV: Файл WAVE.

Структура файловой системы TRITON Le приведена на рисунке. Поскольку файлы ".PCG" и ".SNG" можно открыть и просмотреть их содержимое (они также имеют иерархическую структуру), то они отображаются иконками директорий.

Если сэмплерная RAM-память не установлена, файлы .KMP, .KSF, .KSC, .AIF, .WAV и AKAI будут распознаваться, но не загружаться. При этом отображается сообщение "Memory overflow".

Меню страницы MEDIA

Для выбора страниц режима Media используются кнопки [F1] — [F4]. Для перехода к требуемой странице нажмите на кнопку, расположенную под соответствующим ярлыком.

Load: Загрузка содержимого выбранного файла или директории во внутреннюю память.

Save: Сохранение различных объектов внутренней памяти на SmartMedia или другой носитель информации.

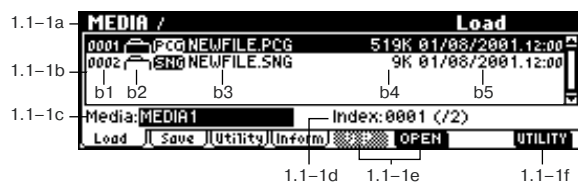
Utility: Переименование, копирование или стирание SmartMedia или файла, создание новой директории, определение даты и времени.

Media Information: Информация о выбранном носителе.

1.1-1: Load

Загрузка выбранного файла или директории в память.

Для перемещения по файловой структуре вверх/вниз используются кнопки [F5] ("UP") и [F6] ("OPEN"). Для выбора и загрузки данных используется сервисная команда меню Utility "Load selected" (1.1-1f).



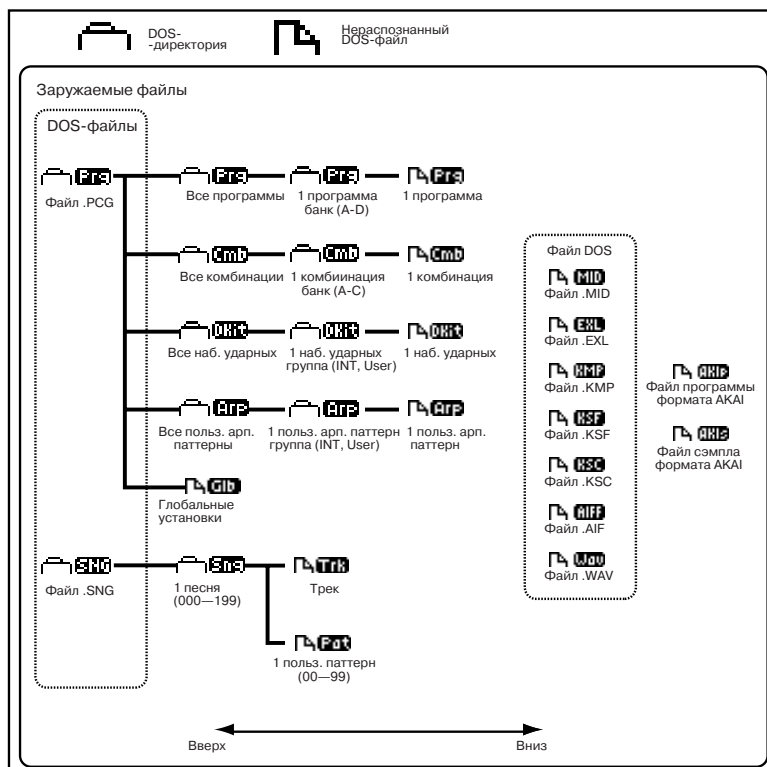
1.1-1a: Текущая директория

Выбранная в данный момент директория называется текущей.

На экране отображается полное имя (путь) данной директории. Для разделения уровней директорий используется символ "/". Для смены текущей директории используются кнопки [F5] ("UP") и [F6] ("OPEN").

1.1-1b: Окно директории

В этом окне отображается содержание текущей директории. Здесь можно выбрать либо файл, либо директорию.



b1: Индекс файла

В поле отображается индекс файла.

b2: Файл/иконка

Каждому типу файла соответствует своя иконка (см. выше).

b3: Имя файла

В поле отображается имя файла (файла DOS).

Если отмечено поле команды "Translation" (1.1-1f) меню Utility, то имена DOS-файлов с расширениями ".KMP" (Korg Multisample Parameter — параметр мультисэмпла Korg) и ".KSF" (Korg Sample File — сэмпл Korg) заменяются именами мультисэмпов или сэмплов, которые были определены для соответствующих файлов в режиме сэмплирования.

b4: Размер

В поле отображается размер файла в байтах.

b5: Дата и время сохранения

В поле отображается дата и время сохранения файла в следующем формате (слева направо): день, месяц, год, часы и минуты.

Однако поскольку TRITON Le не имеет встроенного календаря и часов, то перед сохранением файла необходимо самостоятельно установить дату и время. Для этого используется сервисная команда "Set Date/Time" (1.1-3a).

1.1-1c: Media

В поле определяется устройство (SmartMedia, жесткий диск и т.д.), которое будет использоваться в операциях загрузки или сохранения.

При нажатии на кнопку [MEDIA] или функциональную кнопку, запускается процесс идентификации носителя информации. Метка опознанного носителя информации выводится на экран. Если носитель метки не имеет, то выводится сообщение "no label". Если носитель информации не отформатирован, то на дисплей выводится сообщение "Unformatted".

Если установлена опциональная карта EXB-SMPL, то выбор носителя производится кнопками [INC]/[DEC]. Если опциональная карта EXB-SMPL не установлена, то можно выбрать только SmartMedia.

1.1-1d: File

Выбранный в окне директорий файл/директория отображается в поле "Index:". Общее число файлов выбранной директории указывается после символа "/".

С помощью кнопок ▲, ▼ выберите данное поле, а затем с помощью цифровых кнопок [0] — [9], выберите файл или директорию, которую необходимо отредактировать.

1.1-1e: UP, OPEN

Кнопки [F5] ("UP") и [F6] ("OPEN") используются для выбора текущей директории.

UP : переход к директории более высокого уровня.

OPEN : переход к директории более низкого уровня.

1.1-1f: UTILITY

Подробности выбора необходимой сервисной команды описаны в "PROG 1.1-1c: UTILITY".

Hide unknown file

Выберите в меню сервисных команд "Hide unknown File" и нажмите кнопку [F8]. Слева от команды "Hide unknown File" появится отметка. В этом состоянии файлы неизвестного типа на дисплей не выводятся. Эта установка действует только в том случае, если текущая директория является директорией DOS.

Translation

Выберите в меню сервисных команд "Translation" и нажмите кнопку [F8]. Слева от команды "Translation" появится отметка. В этом состоянии DOS-имена файлов с расширениями ".KMP" (Korg Multisample Parameter — параметр мультисэмпла Korg) и ".KSF" (Korg Sample File — сэмпл Korg) заменяются именами мультисэмпов или сэмплов, которые используются в режиме сэмплирования.

Load selected

Команда используется для загрузки во внутреннюю память файла или директории, которые были выбраны в поле "Окно директории" (1.1-1b).

Вид диалогового окна, открывающегося при выборе этой команды, зависит от типа файла, данные которого загружаются.

Файл, который необходимо загрузить не найден, или загрузка файлов, сохраненных по частям

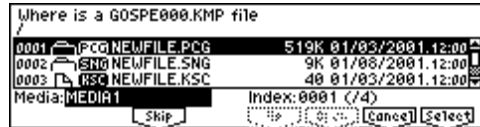
Это диалоговое окно возникает, когда при загрузке данных требуемый файл не может быть обнаружен в текущей директории или в ее поддиректориях (появляется строка "Where is a ..."). Это может произойти в следующих случаях.

- При загрузке файла ".KSC" не может быть найден используемый им файл ".KMP".

- При загрузке файла ".KMP" не может быть найден используемый им файл ".KSF".

- При загрузке файла программы формата AKAI S1000/S3000 не может быть найден файл сэмпла.

- При загрузке файла ".KSF", объем которого больше емкости носителя информации. В этом случае файл сохраняется (и загружается) по частям (на несколько носителей).



В этом случае, в раскрывающемся диалоговом окне выполните следующие действия.

- 1) Выберите директорию, в которой находится файл, затребованный в поле "Where is a ...". Если требуемый файл находится на другом диске, то установите его и для инициализации нажмите кнопку [MEDIA] или функциональную кнопку.

Файлы с расширениями ".PCG" или ".SNG" в диалоговом окне "Where is a ..." открыть невозможно. Для файлов этого типа кнопка [F6] ("OPEN") недоступна.

- 2) Для продолжения процесса загрузки нажмите кнопку [F8] ("Select"), для прекращения — кнопку [F7] ("Cancel"). Если нажать кнопку [F3] ("Skip"), то запрошенный файл пропустится и начнет загружаться следующий.

За исключением специальных случаев, когда запрошенный файл поврежден или недоступен, нажимайте кнопку [F8] ("Select").

1) Load .PCG:



Загружаются все данные файла ".PCG".

- 1) Если текущая директория содержит файлы ".SNG" или ".KSC" с теми же именами, что и загружаемый файл ".PCG", то с помощью опций "Load *****.SNG too" и "Load *****.KSC too" можно выбрать и эти данные.

- Если отмечено поле "Load *****.SNG too", то вместе с файлом ".PCG" загружается файл ".SNG" с тем же именем.

- Если отмечено поле "Load *****.KSC too", то вместе с файлом ".PCG" загружается файл ".KSC" с тем же именем.

- 2) Опция ".KSC Allocation" доступна, если отмечено поле "Load *****.KSC too". Она определяет режим загрузки сэмплов и мультисэмпов файла ".KSC".

Append: сэмплы загружаются непрерывным блоком, начиная с первой ячейки, расположенной за последней занятой (см. рисунок). Причем загружаются только необходимые мультисэмпы или сэмплы (т.е., которые используются в программе).

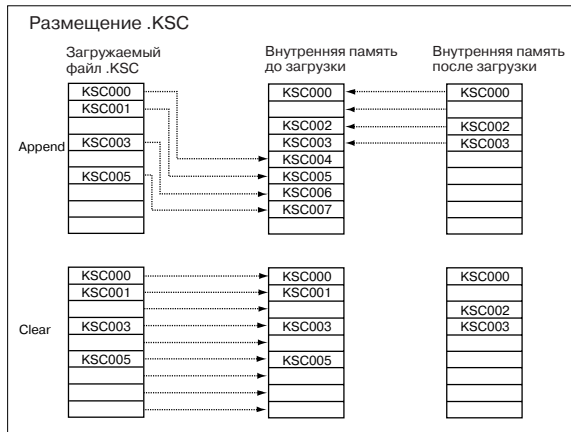
Одновременно с этим в программах файла ".PCG", в которых используются мультисэмпы файла ".KSC", соответствующим образом перезаписываются установки генератора таким образом, что каждая программа настраивается на свой мультисэмпл. В наборах ударных файла ".PCG", в которых используются сэмплы файла ".KSC", автоматически перенастраиваются установки таким образом, что наборы ударных настраиваются на соответствующие сэмплы.

Clear: перед все находящиеся в памяти мультисэмпы и сэмплы стираются, а новые загружаются в память в той конфигурации, с которой они были сохранены (см. рисунок).

Если в памяти находятся мультисэмпы или сэмплы, которые предполагается использовать в дальнейшем, то при загрузке



дополнительных мультисэмплов или сэмплов следует выбрать опцию Append. Если сэмплерная память свободна (например, сразу после включения питания) или необходимо восстановить ее структуру на момент сохранения, используйте опцию Clear.

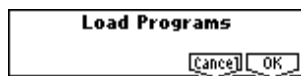


3) Для загрузки данных нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отказа — кнопку [F7] ("Cancel").

2) Load Programs:

Загружаются данные всех программ файла ".PCG"

1) Для загрузки данных нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отказа — кнопку [F7] ("Cancel").

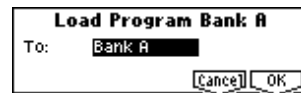


3) Load Program Bank [A...D]:

Все программы выбранного банка загружаются в банк, определяемый в диалоговом окне команды.

1) В поле "To" определяется банк-приемник, в который будут копироваться данные программ.

2) Для загрузки данных нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отказа — кнопку [F7] ("Cancel").



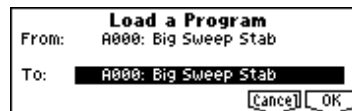
4) Load a Program:

Данные выбранной программы загружаются в программу, определяемую в диалоговом окне команды.

1) Если необходимо загрузить данные другой программы (не той, которая выбрана), то выберите требуемую с помощью параметра "From". Этот параметр определяет программу-источник.

2) Параметр "To" определяет банк и программу, в которую будут загружены данные программы-источника.

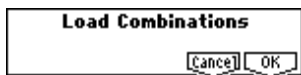
3) Для загрузки данных программы нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отказа — кнопку [F7] ("Cancel").



5) Load Combinations:

Загружаются данные всех комбинаций файла ".PCG"

1) Для загрузки данных нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отказа — кнопку [F7] ("Cancel").



6) Load Combination Bank [A...C]:

Все комбинации выбранного банка загружаются в банк, определяемый в диалоговом окне команды.

1) В поле "To" определяется банк-приемник, в который будут копироваться комбинации выбранного банка.

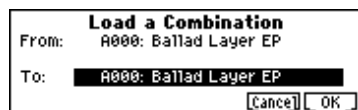
2) Для загрузки данных нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отказа — кнопку [F7] ("Cancel").



7) Load a Combination:

Данные выбранной комбинации загружаются в комбинацию, определяемую в диалоговом окне команды.

1) Если необходимо загрузить данные другой



комбинации (не той, которая выбрана), то определите ее с помощью параметра "From".

2) Параметр "To" определяет банк и комбинацию, в которую будут загружены данные комбинации-источника.

3) Для загрузки данных комбинации нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отказа — кнопку [F7] ("Cancel").

8) Load Drum Kits:

Загружаются данные всех наборов ударных файла ".PCG"

1) Для загрузки данных нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отказа — кнопку [F7] ("Cancel").



9) Load Drum Kit [00...15(INT), 16...23(User):

Данные всех наборов ударных выбранного блока загружаются в блок наборов ударных, определяемый в диалоговом окне команды.

1) В поле "To" определяется блок наборов ударных, в который будут копироваться данные.

2) Для загрузки данных нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отказа — кнопку [F7] ("Cancel").



10) Load a Drum Kit:

Данные выбранного набора ударных загружаются в набор ударных, определяемый в диалоговом окне команды.

1) Если необходимо загрузить данные другого набора ударных, то определите его с помощью параметра "From".

2) Параметр "To" определяет набор ударных, в который будут копироваться данные набора ударных-источника

3) Для загрузки данных нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отказа — кнопку [F7] ("Cancel").



11) Load Arpeggio Patterns:

Загружаются данные всех пользовательских арпеджиаторных паттернов файла ".PCG"

1) Для загрузки данных нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отказа — кнопку [F7] ("Cancel").



12) Load Arpeggio Pattern

[000...199(INT), 200...215(User):

Данные всех пользовательских арпеджиаторных паттернов выбранного блока загружаются в блок пользовательских арпеджиаторных паттернов, определяемый в диалоговом окне команды.

1) Параметр "To" определяет блок пользовательских арпеджиаторных паттернов, в который будут копироваться данные.

Если в качестве блока пользовательских арпеджиаторных паттернов, в который будут загружаться данные, выбрать блок 000 — 199 (INT), а в качестве блока-источника определить блок 200—215(User), то будут загружены пользовательские арпеджиаторные паттерны 000 — 015. Если в качестве блока-приемника выбран 200—215(User), а в качестве источника — блок 000 — 199 (INT), то загружаются пользовательские арпеджиаторные паттерны 000 — 015(INT).

2) Для загрузки данных нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отказа — кнопку [F7] ("Cancel").



13) Load an Arpeggio Pattern:

Данные выбранного пользовательского арпеджиаторного паттерна загружаются в пользовательский арпеджиаторный паттерн, определяемый в диалоговом окне команды.

1) Если необходимо загрузить данные другого пользовательского арпеджиаторного паттерна (не того, который выбран), то определите его с помощью параметра "From".



2) Параметр "To" определяет пользовательский арпеджиаторный паттерн, в который будут копироваться данные пользовательского арпеджиаторного паттерна-источника.

3) Для загрузки данных нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отказа — кнопку [F7] ("Cancel").

14) Load Global Setting:

Загружаются данные глобальных установок, находящихся в файле ".PCG".



Эти данные не включают в себя данные наборов ударных и пользовательских арпеджиаторных паттернов. Также не загружаются установки защиты памяти и контраста жидкокристаллического дисплея.

1) Для загрузки данных нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отказа — кнопку [F7] ("Cancel").

15) Load .SNG:

Загружаются все данные файла ".SNG".



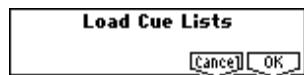
1) Если в текущей директории есть одноименные файлы ".PCG" или ".KSC", то можно отметить поля "Load *****.PCG too" и "Load *****.KSC too". См. "1) Load .PCG: 1)".

2) Если отмечено поле "Load *****.KSC too", то с помощью параметра ".KSC Allocation" определите режим загрузки мультисэмплов и сэмплов загружаемого файла ".KSC". См. "1) Load .PCG: 2)".

3) Для загрузки данных нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отказа — кнопку [F7] ("Cancel").

16) Load Cue Lists:

Загружаются данные списка воспроизведения песен файла ".SNG".



1) Для загрузки данных нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отказа — кнопку [F7] ("Cancel").

17) Load a Song:

Данные выбранной песни загружаются в песню, номер которой задается в диалоговом окне.



1) Если необходимо загрузить данные другой песни (не той, которая выбрана), то используется поле "From". В нем определяется песня-источник.

2) В поле "To" определяется песня, в которую будут копироваться данные песни-источника.

3) Для загрузки данных нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отказа — кнопку [F7] ("Cancel").

18) Load tracks:

Данные событий всех треков выбранной песни загружаются в песню-приемник. В качестве песни-приемника может выступать только уже существующая песня.

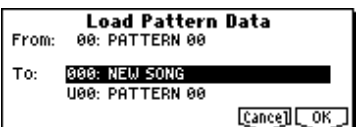


1) В поле "To" определяется песня-приемник.

2) Для загрузки данных нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отказа — кнопку [F7] ("Cancel").

19) Load Pattern Data:

Выбранный пользовательский паттерн загружается в пользовательский паттерн песни-приемника. В качестве песни-приемника может выступать только уже существующая песня.



1) Если необходимо загрузить данные другого пользовательского паттерна, то используется поле "From". В нем определяется пользовательский паттерн-источник.

2) В полях "To" и "Pattern" определяются песня и пользовательский паттерн-приемник.

3) Для загрузки данных нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отказа — кнопку [F7] ("Cancel").

20) Load Standard MIDI File:

Выбранный SMF-файл загружается в песню-приемник, номер которой определяется в диалоговом окне команды.



1) С помощью параметра "To" выберите песню-приемник.

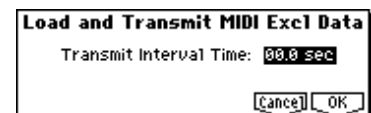
2) Для загрузки данных нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отказа — кнопку [F7] ("Cancel").

Номера банков программ и программ, загружаемых в песню, определяются параметром "Bank Map" (GLOBAL 1.1-2a). Если "Bank Map" установлен в KORГ, то для сообщения Bank Select 00.00 (MSB.LSB) выбирается банк А, если в GM — то банк G.

Если выбран файл с неизвестным расширением, то при выполнении команды "Load Selected" он рассматривается как файл формата SMF (стандартный MIDI-файл). При этом раскрывается диалоговое окно "Load Standard MIDI File". При выполнении команды данные загружаются в песню, выбранной в качестве приемника. Однако, если формат загружаемого файла не соответствует стандартам SMF, то операция загрузки завершается аварийно и на дисплей выводится сообщение об ошибке.

21) Load and Transmit MIDI Exclusive Data:

Загружаются все данные файла ".EXL" и передаются на MIDI OUT.



1) Если файл ".EXL" состоит из нескольких блоков,

то для определения продолжительности паузы между окончанием приема одного и началом приема другого, используйте параметр "Transmit Interval Time". Если данные передаются на другой TRITON Le, то продолжительность необходимого интервала определяется типом загружаемых данных. Например, после передачи всех данных ".PCG" продолжительность паузы должна быть равна приблизительно 20 секундам. Более подробно об этом рассказывается в главе "Глобальный режим", (см. GLOBAL 2.1-1c). При работе с другим MIDI-оборудованием, ознакомьтесь с руководством по соответствующему прибору.

2) Для загрузки данных нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отказа — кнопку [F7] ("Cancel").

Объем данных, которые можно передать, зависит от объема свободной памяти песен (максимум 199'604 байт).

Загрузка данных сэмпла

В параграфах 22) Load .KSC, 23) Load .KMP и 24) Load.KSF описываются особенности загрузки данных файла Korg формата PCM в RAM-память TRITON Le.

Данные сэмпла памяти RAM

При установке опции EXB-SMPL TRITON Le обеспечивается сэмплерная RAM-память объемом 16 мегабайт (устанавливается одна 16-мегабайтная плата SIMM в 72-контактный разъем). Если установить платы памяти во второй разъем, то можно расширить память максимум до 64 мегабайт (2 платы SIMM по 32 мегабайта каждая).

Максимальный размер одного сэмпла, который можно загрузить в TRITON Le равен 16 Мб.

Ограничения на максимальное количество загружаемых объектов

- Мультисэмплы: до 1000
- Сэмплы: до 4000
- Сэмплы, используемые мультисэмплами: до 4000

Данные файла Korg формата PCM

KSC-файлы: KSC

Файлы с расширением ".KSC" (Korg Script) содержат списки имен файлов ".KMP" и ".KSF".

При загрузке файла ".KSC" загружаются также файлы ".KMP" и ".KSF" из его списка. Этот способ применяется при необходимости загрузить несколько мультисэмплов и сэмплов одновременно. При сохранении файла ".KSC" создается одноименная

директория. В нее записываются файлы “.KMP” и “.KSF” из списка файла “.KSC”.

KMP-файлы:

Файлы с расширением “.KMP” (Korg Multisample Parameter) содержат параметры, образующие мультисэмпл. Кроме того, в этих файлах хранятся имена файлов “.KSF”, с сэмплами, которые используются данным мультисэмплом. Таким образом вместе с файлом “.KMP” загружаются все необходимые файлы “.KSF”.

При сохранении файла “.KMP” создается одноименная директория. В нее записываются соответствующие файлы “.KSF”.

KSF-файлы:

Файлы с расширением “.KSF” (Korg Sample File) содержат параметры и данные волновой формы, которые образуют сэмпл.

Файл “.KSF” может использоваться в качестве одного из сэмплов мультисэмпла или как барабанный сэмпл набора ударных.

Загрузка нескольких файлов

С помощью шаблона из одной директории можно загружать сразу несколько файлов форматов “.KMP”, “.KSF”, “.AIF”, “.WAV”, программ или сэмплов AKAI.

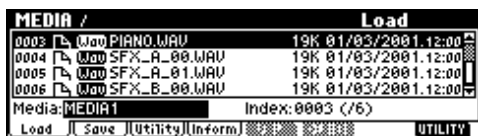
Допускается использование следующих сервисных команд: 23) Load .KMP, 24) Load .KSF, 25) Load .AIF, 26) Load .WAV, 27) Load AKAI Sample File, 28) Load AKAI Program File.

В диалоговом окне команды нажмите кнопку [F5] (“Name”).

Раскрывается диалоговое окно редактирования символьной информации. Используя соответствующим образом в имени файла шаблонные символы “*” и “?”, можно организовать режим, в котором будут загружаться сразу несколько файлов одного формата (с одинаковыми расширениями).

Пример

Допустим в папке находятся следующие файлы: PIANO.WAV, SFX_A_00.WAV, SFX_A_01.WAV, SFX_B_00.WAV, SFX_B_01.WAV, SFX_C_00.WAV.



Выберите файл “SFX_A_00.WAV”, а затем — сервисную команду “Load selected” меню Utility. Раскрывается диалоговое окно.

Для входа в диалоговое окно редактирования символьной информации нажмите кнопку [F5] (“Name”) и выберите шаблонный символ.



Шаблонный символ “*” заменяет последовательность любых символов.

Шаблонный символ “?” заменяет любой одиночный символ.

1) Если ввести имя SFX_A* и выполнить команду, то загрузятся следующие файлы:

SFX_A_00.WAV, SFX_A_01.WAV

2) Если ввести имя SFX_?_00 и выполнить команду, то загрузятся следующие файлы:

SFX_A_00.WAV, SFX_B_00.WAV, SFX_C_00.WAV

3) Если ввести имя SFX_*_00 и выполнить команду, то загрузятся следующие файлы:

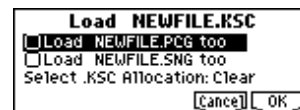
SFX_A_00.WAV, SFX_A_01.WAV, SFX_B_00.WAV,
SFX_B_01.WAV, SFX_C_00.WAV

4) Если ввести имя * и выполнить команду, то загрузятся все файлы с расширением “.WAV”:

PIANO.WAV, SFX_A_00.WAV, SFX_A_01.WAV, SFX_B_00.WAV,
SFX_B_01.WAV, SFX_C_00.WAV

22) Load .KSC:

Файлы “.KMP” и “.KSF”, находящиеся в списке файла “.KSC”, загружаются как мультисэмплы и сэмплы соответственно.



При сохранении файла “.KSC” автоматически создается одноименная директория, в которую записываются файлы “.KMP” и “.KSF”, находящиеся в его списке.

1) Параметр “.KSC Allocation” определяет режим загрузки файлов “.KSC”.

Append: мультисэмплы и сэмплы загружаются непрерывным блоком, начиная с первой ячейки, расположенной за последней занятой. Причем загружаются только необходимые мультисэмплы или сэмплы (см. выше “Load .KSC too”).

Если отмечено поле “Load *****.PCG too”, то при загрузке данных в программах файла “.PCG”, в которых используются мультисэмплы файла “.KSC”, соответствующим образом переписываются установки генератора таким образом, что каждая программа настраивается на нужный мультисэмпл. В наборах ударных файла “.PCG”, в которых используются сэмплы файла “.KSC”, автоматически перенастраиваются установки таким образом, что наборы ударных настраиваются на соответствующие сэмплы.

Clear: перед все находящиеся в памяти мультисэмплы и сэмплы стираются, а новые загружаются в память в той конфигурации, с которой они были сохранены (см. выше “Load .KSC too”).

Если в памяти находятся мультисэмплы или сэмплы, которые предполагается использовать в дальнейшем, то при загрузке диска дополнительных мультисэмплов или сэмплов следует выбрать опцию Append. Если сэмплерная память свободна (например, сразу после включения питания) или необходимо восстановить ее структуру на момент сохранения, используйте опцию Clear.

2) Если в текущей директории находятся файлы “.PCG” или “.SNG”, с тем же именем, что и загружаемый файл “.KSC”, то опции “Load *****.PCG too” и/или “Load *****.SNG too” позволяют определить данные, которые загружаются вместе с файлом “.KSC”.

• Если отмечено поле “Load *****.PCG too”, то при загрузке файла “.KSC” загружаются одноименные файлы “.PCG”.

• Если отмечено поле “Load *****.SNG too”, то при загрузке файла “.KSC” загружаются одноименные файлы “.SNG”.

См. “Load .PCG: 1”).

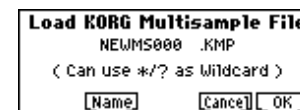
3) Для загрузки данных нажмите кнопку [F8] (“OK”), для отказа — кнопку [F7] (“Cancel”).

Если текущая директория или ее поддиректории не содержат файлов “.KSF”, которые используются в файлах “.KMP”, то открывается диалоговое окно, позволяющее определить необходимую директорию. В этом случае используйте процедуру, описанную выше в параграфе “Файл, который необходимо загрузить не найден, ...”.

Во время загрузки файлов “.KSF” осуществляется контроль за переполнением памяти PCM.

23) Load .KMP:

Выбранный файл “.KMP” загружается как мультисэмпл. Файлы “.KSF”, которые используются данным файлом “.KMP”, загружаются в качестве сэмплов.



При создании файла “.KMP” автоматически создается одноименная директория, в которую записываются файлы “.KSF”, использующиеся данным файлом “.KMP”.

1) Для загрузки данных нажмите кнопку [F8] (“OK”), для отказа — кнопку [F7] (“Cancel”).

Сэмплы загружаются в первую свободную ячейку вслед за занятой областью (загрузка по принципу “присоединения”). Причем загружаются только необходимые мультисэмплы или сэмплы.

Если текущая директория или ее поддиректории не содержат файлов “.KSF”, которые используются в файлах “.KMP”, то открывается диалоговое окно, позволяющее определить необхо-

димую директорию. В этом случае используйте процедуру, описанную выше в параграфе “Файл, который необходимо загрузить не найден, ...”.

Во время загрузки файлов “.KSF” осуществляется контроль за переполнением памяти PCM.

24) Load .KSF:

Выбранный файл “.KSF” загружается в качестве сэмпла.

1) Для загрузки данных нажмите кнопку [F8] (“OK”), для отказа — кнопку [F7] (“Cancel”). Сэмпл загружается в первую свободную ячейку вслед за занятой областью (загрузка по принципу “присоединения”).



Загрузка файлов AIFF и WAVE

При установленной опции EXB-SMPL, TRITON Le поддерживает работу с файлами форматов AIFF и WAVE, которые используются для хранения аудиоданных на компьютере и другом оборудовании. Загружаемые данные используются в качестве сэмпла.

25) Load .AIF:

Выбранный файл AIFF загружается как сэмпл.

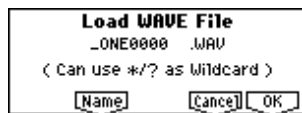
1) Для загрузки данных нажмите кнопку [F8] (“OK”), для отказа — кнопку [F7] (“Cancel”). Сэмпл загружается начиная с первой свободной ячейки, расположенной после последней занятой (загрузка по принципу “присоединения”).



26) Load .WAV:

Выбранный файл WAVE загружается как сэмпл.

1) Для загрузки данных нажмите кнопку [F8] (“OK”), для отказа — кнопку [F7] (“Cancel”). Сэмпл загружается в первую свободную ячейку вслед за занятой областью (загрузка по принципу “присоединения”).



Если расширение файла отлично от “.AIF”/“.WAV”, то TRITON Le не может распознать его как файл формата AIFF/WAVE. В этом случае необходимо выполнить команду “Rename” (1.1-3а) меню Utility, чтобы изменить последние 4 символа имени файла на “.AIF”/“.WAV”.

Если загруженные в виде сэмпла данные содержат установки точки цикла, то с помощью параметра “S.Ofs(Start Offset)” (PROG 2.1-2b, GLOBAL 5.1-1b) TRITON Le можно добиться того, чтобы сэмпл воспроизводился с точки начала цикла.

Если загружаются сэмплы с динамическим диапазоном 8 бит и меньше, они автоматически преобразуются в 16-битные. При этом объем внутренней памяти, необходимой для записи такого сэмпла, приблизительно вдвое больше объема самого файла-источника. Увеличение размера файла вследствие преобразования его динамического диапазона может привести к тому, что его невозможно будет сохранить на внешний носитель.

Загрузка файлов формата AKAI S1000/S3000

TRITON Le поддерживает работу с файлами сэмплов и программ формата AKAI S1000/S3000. Загруженные файлы сэмплов или программ используются как сэмплы и мультисэмпы соответственно. Если впоследствии их снова сохранить на внешний носитель информации, то они запишутся в формате Korg “.KSF” или “.KMP” соответственно.

Файлы стереофонических сэмплов и программ форматов AKAI S1000/S3000, имена которых оканчиваются на “-L” и “-R”, можно загрузить в TRITON Le в качестве стерео сэмплов и мультисэмпов. При загрузке подобных файлов в конец имени сэмпла

или мультисэмпла (15 и 16 символы) автоматически прибавляются символы “-L” и “-R”. Таким образом они распознаются в TRITON Le как стереофонические.

27) Load AKAI Sample File:

Выбранный файл загружается в качестве сэмпла.

1) Для загрузки данных нажмите кнопку [F8] (“OK”), для отказа — кнопку [F7] (“Cancel”). Сэмпл загружается в первую свободную ячейку вслед за занятой областью (загрузка по принципу “присоединения”). Если впоследствии загруженные данные сохраняются на внешний носитель информации, то для этого используется формат Korg “.KSF” (можно экспортировать их в форматах “.AIF” и “.WAV.”, см. раздел “1.1-2: Save”, параграф “Export Smpl AIF/WAV (Export Samples as AIFF/WAVE)”).

Если загруженные в виде сэмпла данные содержат установки точки цикла, то с помощью параметра “S.Ofs(Start Offset)” (PROG 2.1-2b, GLOBAL 5.1-1b) TRITON Le можно добиться того, чтобы сэмпл воспроизводился с точки начала цикла.

Если последние 2 символа (11 и 12 символы) имени сэмпла “-L” и “-R”, то в конец имени сэмплов TRITON Le (15 и 16 символы) также добавляются эти символы.

Если загрузить два файла с одинаковыми именами, за исключением последних символов “-L” и “-R” и в режиме сэмплирования назначить их на стереофонический мультисэмпл, то они распознаются как стерео сэмпл.

28) Load AKAI Program File:

Выбранный файл программы загружается как мультисэмпл. Если впоследствии эти данные сохранить на внешний носитель информации, то они запишутся в формате Korg “.KSF” и “.KMP”.

1) Для загрузки данных нажмите кнопку [F8] (“OK”), для отказа — кнопку [F7] (“Cancel”). Сэмплы загружаются начиная с первой свободной ячейки, расположенной после последней занятой (загрузка по принципу “присоединения”). Загружаются только необходимые сэмплы (то есть только сэмплы, используемые в программе).

Если текущая директория или ее поддиректории не содержат файлов сэмплов, которые используются в программах, то открывается диалоговое окно, позволяющее определить необходимую директорию. В этом случае используйте процедуру, описанную выше в параграфе “Файл, который необходимо загрузить не найден, ...”.

Во время загрузки осуществляется контроль за переполнением памяти PCM.

Если на загруженный мультисэмпл назначены сэмплы с одинаковыми именами, за исключением последних двух символов “-L” и “-R”, то последние два символа его имени (15 и 16 символы) автоматически устанавливаются “-L” и “-R”.

При загрузке двух мультисэмпов, имена которых отличаются только последними двумя символами “-L” и “-R”, они рассматриваются в режиме сэмплирования как стереофонические мультисэмплы.

Дополнительная информация по файлам программ формата AKAI

При загрузке файла программы формата AKAI в TRITON Le переносятся только установки, определяющие раскладку мультисэмпов по клавиатуре.

Формат AKAI использует концепцию “групп клавиш”. На каждый из диапазонов клавиатуры можно назначить до 4 сэмплов. Между ними можно организовать velocity-зависимый кроссфейд или velocity-зависимое переключение. Также можно организовать кроссфейд между диапазонами.

В TRITON Le используется другая идеология. На каждый из диапазонов клавиатуры можно назначить только один сэмпл. Од-

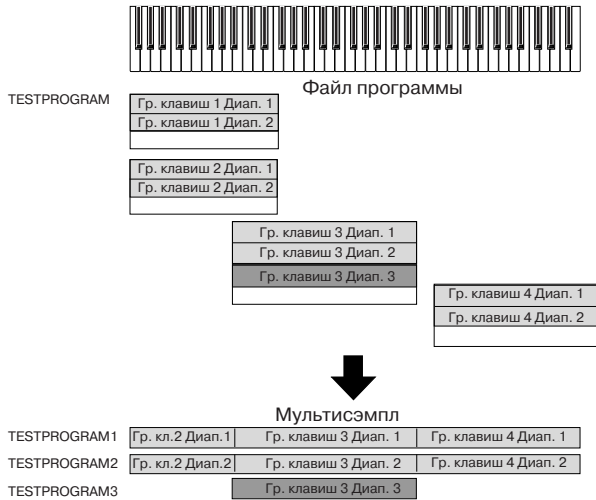
Файлы сэмпла

Параметр	Формат AKAI S1000/S3000	Формат TRITON Le после загрузки
Точки цикла	Допускаются многократно повторяющиеся установки.	Замещаются установками первого цикла, в котором использовалась опция HOLD. Если такового не оказалось — то установки самого длинного цикла.
Длина цикла	Допустимо разрешение меньше, чем одно сэмплерное событие.	Установки с разрешением меньшим чем одно сэмплерное событие игнорируются.

нако при формировании карты диапазонов можно использовать 4 мультисэмпла, управляемых по velocity. Организовать кроссфейд между диапазонами клавиатуры невозможно.

Пример

Файл программы "TESTPROGRAM" формата AKAI состоит из четырех групп, в каждой из которых происходит velocity-зависимое переключение между сэмплами трех уровней. Группы 1 и 2 представляют собой уровни с одинаковыми диапазонами клавиатуры. При загрузке программы в TRITON Le создается три мультисэмпла, объединенных по диапазонам velocity. К имени мультисэмпла прибавляется его номер — 1, 2 или 3. При этом верхняя граница определяется нижней границей сэмпла, расположенного на клавиатуре справа. Если нижние границы совпадают (группы 1 и 2), то выбирается группа с наибольшим порядковым номером.

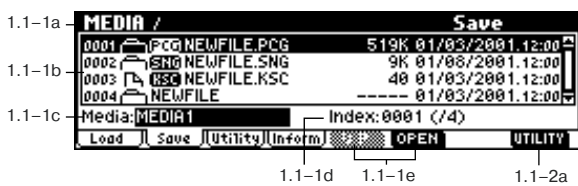


1.1-2: Save

Страница используется для записи содержимого внутренней памяти на внешнее устройство хранения информации (например, SmartMedia). Для перемещению по файловой структуре и выбора необходимой директории используются кнопки [F5] ("UP") и [F6] ("OPEN"), для входа в меню сервисных команд Utility — кнопка [F8].

При выполнении операции сохранения данные записываются на уровень иерархической структуры, соответствующий уровню отображаемых в данный момент файлов.

Дата и время сохранения файлов определяются с помощью сервисной команды "Set Date/Time" (1.1-3a).



1.1-2a: UTILITY

См. "Hide unknown file", "Translation" (1.1-1f). Подробности выбора необходимой сервисной команды описаны в "PROG 1.1-1c: UTILITY".



При сохранении комбинаций с помощью команд "Save All", "Save PCG & SEQ" или "Save PCG" вместе с ней можно сохранить программы, назначенные на каждый из тембров (и наборов ударных, используемые в программах) и пользовательские арпеджиаторные паттерны.

Аналогично при сохранении программ вместе с ней можно записать набор ударных, который она использует, а также пользовательский арпеджиаторный паттерн.

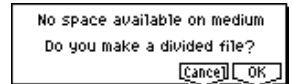
Если мультисэмплы или сэмплы, созданные в режиме сэмплирования, используются в программе или наборе ударных, то для ее сохранения рекомендуется использовать сервисную команду "Save All".

Также при использовании команд "Save PCG" или "Save Sampling Data" для сохранения отдельной программы, набора ударных или мультисэмпла/сэмпла (созданных в режиме сэмплирования), рекомендуется сохранять данные в ту же директорию с тем же именем файла.

При использовании команды "Load PCG" для загрузки файла ".PCG", вместе с ним загружается одноименный файл ".KSC". Таким образом вместе с программой (набором ударных) в память загружаются все необходимые сэмплы/мультисэмплы.

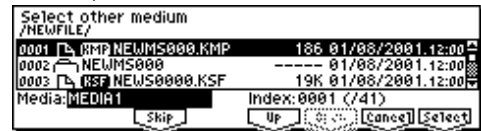
При сохранении данные на одном носителе не помещаются

Если при выполнении операции сохранения файлов ".PCG", ".KSC", ".KMP" или ".KSF" данные на один носитель информации не помещаются, то открывается диалоговое окно "No space available on medium? Do you make a divided file?".



1) Убедитесь, что имеется резервная карта SmartMedia и т.п., и нажмите кнопку [F8] ("OK"). Запустится процесс сохранения.

2) После того, как носитель будет заполнен, откроется диалоговое окно. Выньте SmartMedia из слота, вставьте резервную и для того, чтобы TRITON Le идентифицировал ее, нажмите кнопку [MEDIA], или функциональную кнопку. Если необходимо определить другое SCSI-оборудование, то выберите его с помощью "Media Select" (1.1-1c) (если установлена опциональная карта EXB-SMPL).



3) С помощью кнопок [INC], [DEC] и т.п. выберите носитель информации.

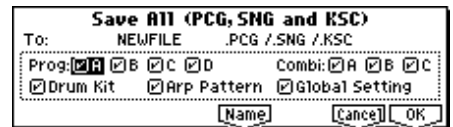
4) Нажмите кнопку [F8] ("Select"). Если нажать кнопку [F7] ("Cancel"), то операция сохранения прервется. Если на этом этапе процесс сохранения необходимо завершить, нажмите кнопку [F8] ("OK"). Если нажать кнопку [F3] ("Skip"), выбранный файл пропустится и начнет сохраняться следующий.

Save All (PCG, SNG и KSC)

Команда используется для сохранения на выбранный носитель информации всех находящихся во внутренней памяти программ, комбинаций, наборов ударных, пользовательских арпеджиаторных паттернов и глобальных установок в формате файла ".PCG". Песни и списки воспроизведения сохраняются как файлы ".SNG", а мультисэмплы и сэмплы, созданные в режиме сэмплирования — в виде файлов ".KSC".

Команда доступна только в том случае, если выбрана DOS-директория.

1) Выберите команду "Save All". Раскроется диалоговое окно.



2) С помощью кнопки [F5] ("Name") войдите в диалоговое окно редактирования символьной информации и введите имя файла. Например, если ввести NEWFILE и выполнить команду, то на носителе информации в текущей директории будут созданы файлы NEWFILE.PCG, NEWFILE.SNG и NEWFILE.KSC.

3) Выбирая с помощью флажков различные объекты, которые необходимо сохранить. Сохраняются только отмеченные объекты.

4) Для сохранения данных нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отката — кнопку [F7] ("Cancel").

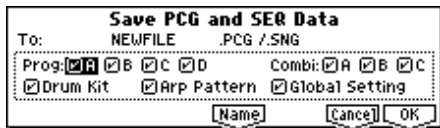
Если данные не помещаются на одном носителе информации, то открывается диалоговое окно "No space available on medium". В этом случае следуйте процедуре, описанной выше в параграфе "При сохранении данные на одном носителе не помещаются".

При выполнении команды в текущей директории создаются файлы ".PCG", ".SNG" и ".KSC". Кроме того, создается еще одна директория, в которую записываются файлы списка NEWFILE.KSC.

Save PCG & SEQ

Команда используется для сохранения на выбранный носитель информации всех находящихся во внутренней памяти программ, комбинаций, наборов ударных, пользовательских арпеджиаторных паттернов и глобальных установок в формате файла ".PCG". Песни и списки воспроизведения сохраняются как файлы ".SNG".

Команда доступна только в том случае, если выбрана DOS-директория.



1) Выберите команду "Save PCG & SEQ". Раскроется диалоговое окно.

2) С помощью кнопки [F5] ("Name") войдите в диалоговое окно редактирования символьной информации и введите имя файла. Например, если ввести NEWFILE и выполнить команду, то на носителе информации в текущей директории будут созданы файлы NEWFILE.PCG и NEWFILE.SNG.

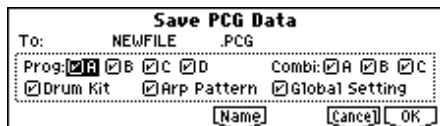
3) В раскрывшемся диалоговом окне определите данные, которые необходимо сохранить. Сохраняются только отмеченные объекты. См. "Save All (PCG, SNG и KSC): 3)".

4) Для сохранения данных нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отказа — кнопку [F7] ("Cancel").

Save PCG

Команда используется для сохранения на выбранный носитель информации всех находящихся во внутренней памяти программ, комбинаций, наборов ударных, пользовательских арпеджиаторных паттернов и глобальных установок в формате файла ".PCG".

Команда доступна только в том случае, если выбрана DOS-директория.



1) Выберите команду "Save PCG". Раскроется диалоговое окно.

2) С помощью кнопки [F5] ("Name") войдите в диалоговое окно редактирования символьной информации и введите имя файла. Например, если ввести NEWFILE и выполнить команду, то на носителе информации в текущей директории будет создан файл NEWFILE.PCG.

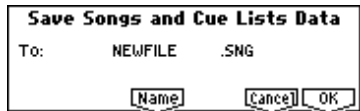
3) В раскрывшемся диалоговом окне определите данные, которые необходимо сохранить. Сохраняются только отмеченные объекты. См. "Save All (PCG, SNG и KSC): 3)".

4) Для сохранения данных нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отказа — кнопку [F7] ("Cancel").

Save SEQ (Songs и Cue Lists)

Команда используется для сохранения на внешний носитель информации всех песен и списков воспроизведения внутренней памяти в формате файлов ".SNG".

Команда доступна только в том случае, если выбрана DOS-директория.



1) Выберите команду "Save SEQ". Раскроется диалоговое окно.

2) С помощью кнопки [F5] ("Name") войдите в диалоговое окно редактирования символьной информации и введите имя файла. Например, если ввести NEWFILE и выполнить команду, то на носителе информации в текущей директории будет создан файл NEWFILE.SNG.

3) Для сохранения данных нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отказа — кнопку [F7] ("Cancel").

Save Sampling Data (Multisamples и Samples)

При выполнении команды мультисэмплы и сэмплы перечисленных ниже типов сохраняются на внешний носитель информации в форматах ".KMP" и ".KSF". Кроме того, еще сохраняется файл формата ".KSC", содержащий список всех этих данных.

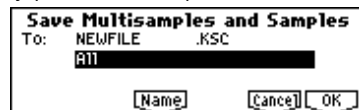
Команда доступна только в том случае, если выбрана DOS-директория.

• Мультисэмплы и сэмплы, записанные или отредактированные в режиме сэмплирования.

• Мультисэмплы и сэмплы, загруженные в режиме Media.

• Мультисэмплы и сэмплы внутренней сэмплерной памяти RAM.

1) Выберите команду "Save Sampling Data". Раскроется диалоговое окно.



2) С помощью параметра "To" определите объекты, которые необходимо сохранить (все данные сохраняются в формате Korg).

All: все мультисэмплы и сэмплы внутренней памяти TRITON Le сохраняются в виде файлов ".KMP" и ".KSF". Одновременно создается файл ".KSC" и директория, в которую записываются эти файлы. Имя файла, определенное в текстовом поле диалогового окна, присваивается файлу ".KSC" и директории.

All Multisamples: все мультисэмплы и сэмплы (т.е. сэмплы, используемые мультисэмплами) сохраняются в виде файлов ".KMP" и ".KSF". Одновременно создается файл ".KSC" и директория, в которую записываются эти файлы. Имя файла, определенное в текстовом поле диалогового окна, присваивается файлу ".KSC" и директории.

All Samples: все сэмплы сохраняются в виде файлов ".KSF". Одновременно создается файл ".KSC" и директория, в которую записываются эти файлы. Имя файла, определенное в текстовом поле диалогового окна, присваивается файлу ".KSC" и директории.

One Multisample: выбранный мультисэмпл сохраняется как файл ".KMP". Одновременно создается директория, в которую записываются все сэмплы, которые используются данным мультисэмплом. Имя файла, определенное в текстовом поле диалогового окна, присваивается файлу ".KMP" и директории. По умолчанию это имя формируется из первых пяти символов верхнего регистра 16-символьного имени мультисэмпла, к которым добавляется номер мультисэмпла.

Пример

000: NewMS_ _ _ _ _000 ->NEWMS000.KMP

001: 108bpmDrLoop00 -> 108BP001.KMP

One Sample: выбранный сэмпл сохраняется в виде файла ".KSF". Имя файла, определенное в текстовом поле диалогового окна, присваивается файлу ".KSF". По умолчанию это имя формируется из первых четырех символов (верхнего регистра) 16-символьного имени сэмпла, к которым добавляется номер сэмпла.

Пример

000: NewSample_0000 -> NEWS000.KSF

0001: C#3-EGuitar -> C#3-0001.KSF

Если необходимо экспортировать данные в формате AIFF (.AIF) или WAVE (.WAV), то следует выбрать сервисную команду "Export Smpl AIF/WAV".

3) С помощью кнопки [F5] ("Name") войдите в диалоговое окно редактирования символьной информации и введите имя файла.

4) Для сохранения данных нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отказа — кнопку [F7] ("Cancel").

Если команда "Translation" (1.1-1f) меню Utility находится в активном состоянии (отмечено ее поле в меню команд), то имена DOS-файлов ".KMP" и ".KSF" на экране дисплея заменяются соответствующими именами мультисэмплов и сэмплов. Эта опция удобна при поиске требуемого файла на диске.

Save to Std MIDI File (as Standard MIDI File)

Команда используется для сохранения выбранной песни из внутренней памяти на внешний носитель информации в виде стандартного MIDI-файла SMF (расширение ".MID").

Команда доступна только в том случае, если текущая директория является DOS-директорией.

1) Выберите команду "Save to Std MIDI File". Раскроется диалоговое окно.



2) Параметр "Song" определяет песню, которую необходимо сохранить.

3) С помощью кнопки [F5] ("Name") войдите в диалоговое окно редактирования символьной информации и введите имя фай-

ла. По умолчанию оно формируется из первых восьми символов (верхний регистр) имени песни.

4) Параметр "Format" используется для выбора формата SMF, в котором необходимо сохранить песню.

0: такие данные, как размер такта и темп сохраняются вместе с данными событий на один и тот же трек.

1: такие данные, как размер такта, темп и т.д. сохраняются на один трек, а данные событий — на другой.

5) Для сохранения данных нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отката — кнопку [F7] ("Cancel"). Сохраненные таким образом данные можно воспроизвести на любом внешнем MIDI-оборудовании, которое поддерживает работу с SMF-файлами. Однако если планируется воспроизводить данные на TRITON Le, то для сохранения данных этого типа рекомендуется использовать команду "Save SEQ", поскольку при этом сохраняются установки, позволяющие наиболее полно использовать конструктивные особенности TRITON Le.

Save Exclusive (Receive и Save)

Команда принимает системные данные формата SysEx, буферизует их в свободной области памяти и сохраняет их на носитель информации в виде файлов ".EXL". Объем свободной памяти зависит от объема данных, используемых секвенсером.

Команда доступна только в том случае, если выбрана DOS-директория.



1) Выберите команду "Save Exclusive" из меню Utility. Раскроется диалоговое окно и TRITON Le перейдет в режим ожидания приема MIDI-данных формата SysEx.

2) Передайте в TRITON Le данные SysEx, которые необходимо запомнить. Во время приема данных на дисплей выводится информационное сообщение "Status=RECEIVING MIDI DATA". После окончания приема перезаписываются значения количества принятых данных и объем доступной для приема области памяти. На дисплее появится сообщение "Status=AWAITING MIDI DATA". Это говорит о том, что TRITON Le готов к передаче принятых данных. Во время приема данных кнопки [F7] ("Cancel") и [F8] ("OK") отключаются.

3) С помощью кнопки [F5] ("Name") войдите в диалоговое окно редактирования символьной информации и введите имя файла.

4) Для сохранения данных нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отката — кнопку [F7] ("Cancel").

Export Smpl AIF/WAV (as AIFF/WAVE)

Данные сэмплов внутренней сэмплерной памяти RAM, которые были записаны или отредактированы в режиме сэмплирования или загружены в режиме Media, можно экспортировать (записать) на внешний носитель информации в форматах сэмплов AIFF или WAVE.

Команда доступна только в том случае, если выбрана DOS-директория.

В обычной ситуации рекомендуется сохранять данные сэмплов в формате Korg (.KSC, .KMP, .KSF) с помощью команд "Save All" или "Save Sampling Data". Команда "Export Smpl AIF/WAV" обычно применяется, когда необходимо использовать записанные или отредактированные в TRITON Le сэмплы в приложениях, работающих в форматах AIFF или WAVE.

Команда "Export Smpl AIF/WAV" не экспортирует файлов мультисэмплов. Сэмплы, экспортированные в форматах AIFF или WAVE, можно снова загрузить в TRITON Le. Однако, если номер сэмпла при сохранении не совпадает с номером сэмпла при загрузке, то возможно придется переопределять различные установки, такие как назначение сэмпла на индекс мультисэмпла.

Более того, перечисленные ниже параметры режима сэмплирования при экспорте с помощью команды "Export Smpl AIF/WAV" теряются:

- Имя сэмпла
- Настройка цикла (SMPL 3.1-1b. "Tune: Loop Tune")
- Воспроизведение в обратном направлении (SMPL 3.1-1b. "Rev: Reverse")

Сэмплы, рассматриваемые TRITON Le как стереофонический сэмпл, экспортируются как два независимых файла L и R.

1) Выберите сервисную команду "Export Smpl AIF/WAV". Раскроется диалоговое окно.



2) С помощью параметра "Format" определите формат (AIFF или WAVE), в котором будут экспортироваться данные.

3) С помощью кнопки [F5] ("Name") войдите в диалоговое окно редактирования символьной информации и введите имя файла.

4) Параметр "To" определяет объекты, которые будут экспортироваться.

One Sample: экспортируется один сэмпл.

Имя файла, заданное в диалоговом окне команды, присваивается файлу ".AIF" или ".WAV". По умолчанию имя файла автоматически формируется из первых 4 букв (верхний регистр) 16-символьного имени сэмпла, плюс номер сэмпла.

Примеры

0000: NewSample_0000 -> NEWS0000.AIF

0001: C#3-EGuitar -> C#3-0001.WAV

Если данные экспортируемого сэмпла не размещаются на одном носителе информации, например, SmartMedia, то выполнение команды невозможно.

All Samples: экспортируются все сэмплы. Имя файла задать невозможно. Оно формируется автоматически из первых 4 букв (верхний регистр) 16-символьного имени сэмпла, плюс номер сэмпла.

Samples in One Multisample: экспортируются все сэмплы выбранного мультисэмпла. В качестве имени можно ввести строку не более 5 символов. К ним автоматически добавляется трехзначный номер индекса (001 — 128). По умолчанию имя файла формируется из первых 5 символов (верхний регистр) 16-символьного имени мультисэмпла.

Примеры

000: NewMS_000:

Сэмпл индекса 1 -> NEWMS001.AIF

Сэмпл индекса 2 -> NEWMS002.AIF

001: 108bpmDrLoop00:

Сэмпл индекса 1 -> 108BP001.AIF

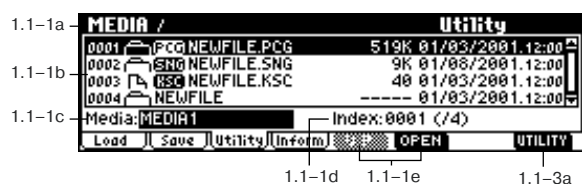
Сэмпл индекса 2 -> 108BP002.AIF

Если используется опция All Samples или Samples in One Multisample, и данные всех сэмплов не размещаются на одном носителе информации (например, SmartMedia), то раскрывается диалоговое окно, позволяющее выбрать другой носитель (см. выше параграф "При сохранении данные на одном носителе не помещаются"). В тоже время если размер одного сэмпла больше объема носителя информации, сэмпл экспортировать невозможно. В этом случае либо выберите носитель большего объема, либо нажмите на кнопку "Skip", чтобы пропустить этот сэмпл и продолжить процесс экспорта со следующего сэмпла.

5) Для экспорта данных нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отмены — кнопку [F7] ("Cancel").

1.1-3: Utility

Страница используется для переименования, копирования или стирания информации выбранного носителя или файла, а также для создания директорий и установки даты и времени. После того, как был определен нужный носитель или файл, войдите в меню Utility, нажав кнопку [F8].



1.1-3а: UTILITY

См. “Hide unknown file”, “Translation” (1.1-1f). Подробности выбора необходимой сервисной команды описаны в “PROG 1.1-1c: UTILITY”.



Rename

Команда используется для переименования выбранного файла или директории. Она доступна только в том случае, если выбраны DOS-файл или DOS-директория.

1) Выберите команду “Rename”. Раскроется диалоговое окно.



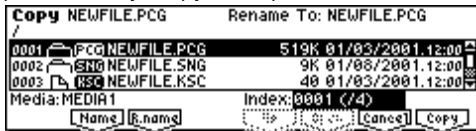
2) С помощью кнопки [F5] (“Name”) войдите в диалоговое окно редактирования символьной информации и введите требуемое имя.

3) Для завершения операции переименования файла или директории нажмите кнопку [F8] (“OK”), для отмены результатов редактирования и выхода из режима работы команды — кнопку [F7] (“Cancel”).

Copy

Команда используется для копирования выбранного файла или директории. Она доступна только в том случае, если выбраны DOS-файл или DOS-директория.

1) Выберите команду “Copy”. Раскроется диалоговое окно.



2) Параметр “Copy”, расположенный в левом верхнем углу диалогового окна, отображает имя выбранного файла или директории. Если его необходимо модифицировать, то с помощью кнопки [F2] (“Name”) войдите в диалоговое окно редактирования символьной информации и введите имя файла.

*(Can use */? as Wildcard): это сообщение информирует о том, что в имени файла (директории) можно использовать шаблонные символы “*” или “?”. Например, если в качестве имени файла ввести NEWFILE1.* (вместо NEWFILE1.PCG), то будут копироваться файлы NEWFILE1.* с любым расширением, то есть файлы NEWFILE1.PCG, NEWFILE1.SNG, NEWFILE1.KSC и т.д.*

Пример

NEWFILE1.*: NEWFILE1.PCG, NEWFILE1.SNG, NEWFILE1.KSC,...
NEWFILE1?.PCG: NEWFILE1.PCG, NEWFILE2.PCG,
NEWFILE3.PCG,...

Использование шаблонных символов подразумевает, что операция копирования будет применяться только к файлам. Директории в этом случае не копируются.

3) С помощью кнопок [F5] (“UP”) и [F6] (“OPEN”) определите директорию-приемник, в которую будут копироваться файлы. Для выбора другого SCSI-оборудования (если установлена опциональная карта EXB-SMPL) используйте “Media Select” (1.1-1c).

Во время выбора директории-приемника файлы “.PCG” или “.SNG” открыть невозможно (для них недоступна кнопка [F6] (“OPEN”).

4) Если необходимо скопировать файл или директорию под другим именем, то с помощью кнопки [F3] (“R.Name”) войдите в диалоговое окно редактирования символьной информации. Если при задании имени файла-источника использовались шаблонные символы (“*” и “?”), то это имя отредактировать нельзя.

5) Для выполнения операции нажмите кнопку [F8] (“OK”), для отказа — кнопку [F7] (“Cancel”).

Операция копирования данных на различные носители одного и того же типа (если привод, выбранный с помощью “Media Select” допускает работу со сменными носителями информации, например, SmartMedia, магнитооптический диск, сменный жесткий диск и т.д.) невозможна.

Delete

Команда используется для стирания выбранного файла или директории. Если выбрана директория, то она может быть удалена лишь при условии, что она не содержит файлов.

Команда доступна только в том случае, если выбраны DOS-файл или DOS-директория.

1) Выберите команду “Delete”. Раскроется диалоговое окно.



2) В поле “Delete” отображается имя выбранного файла или директории. Если его необходимо модифицировать, то с помощью кнопки [F5] (“Name”) войдите в диалоговое окно редактирования символьной информации и введите имя файла (директории), который необходимо стереть.

*(Can use */? as Wildcard): это сообщение говорит о том, что в имени файла можно использовать шаблонные символы “*” или “?”. Это позволяет удалять файлы с одинаковыми именами, но различными расширениями или файлы с практически одинаковыми именами (см. “Copy” (1.1-3a)). Использование шаблонных символов подразумевает, что операция стирания будет применяться только к файлам. Директории в этом случае не удаляются.*

3) Для выполнения операции нажмите кнопку [F8] (“OK”), для отказа — кнопку [F7] (“Cancel”).

Create Directory

Команда используется для создания поддиректории в выбранной директории.

1) Выберите команду “Create Directory”. Раскроется диалоговое окно.



2) С помощью кнопки [F5] (“Name”) войдите в диалоговое окно редактирования символьной информации и введите имя новой директории.

3) Для создания директории нажмите кнопку [F8] (“OK”), для отказа — кнопку [F7] (“Cancel”).

Set Date/Time

Команда используется для создания меток даты и времени сохранения файла.

1) Выберите команду “Set Date/Time”. Раскроется диалоговое окно.



2) Определите значения каждого из параметров.

Год: “Year” 1980 — 2079
Месяц: “Month” 1 — 12
День: “Day” 1 — 31
Час: “Hour” 0 — 23
Минуты: “Minute” 0 — 59
Секунды: “Second” 0 — 59 (для файла можно установить только четное число)

3) Для установки значений даты и времени нажмите кнопку [F8] (“OK”), для отказа — кнопку [F7] (“Cancel”). В окне директорий параметр “Second”, используемый для задания секунд, не выводится.

Format

Команда используется для форматирования носителя информации, например, SmartMedia или внешнего SCSI-оборудования (если установлена опциональная карта EXB-SMPL). В команде определяется метка тома (имя формируемого носителя информации). Метка тома отображается на дисплее в поле “Media Select” (1.1-1c). Максимальная длина имени метки тома равна 11 символам.

При форматировании носителя записанная на него ранее информация стирается. Если предполагается, что в дальнейшем она может пригодиться, необходимо перезаписать ее на другой носитель, до выполнения команды форматирования.

После завершения команды форматирования невозможно вернуться к прежнему состоянию носителя информации с помощью кнопки [COMPARE].

1) Для форматирования SmartMedia вставьте ее в соответствующий слот.

2) В поле “Media Select” (1.1-1c) выберите накопитель. Если к TRITON Le не подключено SCSI-оборудование, то этот шаг можно опустить.

3) Выберите команду "Format".
Раскроется диалоговое окно.



4) С помощью кнопки [F5] ("Name") войдите в диалоговое окно редактирования символьной информации и введите имя метки тома "Volume Label". При входе в диалоговое окно команды в этом поле выводится метка тома, определенная ранее в процессе его форматирования. Если имя метки тома не задано или носитель использует формат, отличный от DOS, то в поле метки тома выводится "NEW VOLUME".

5) В поле выбирается тип форматирования: Quick Format (инициализация диска) или Full Format (при появлении сообщения "Media not Formatted").

Quick Format: опцию выбирают, когда носитель информации ранее форматировался. Поскольку в этом случае форматируется только системная область, процесс форматирования занимает меньше времени.

Full Format: опцию выбирают, когда носитель информации форматируется в первый раз. Носители информации, работающие со сбоями, также рекомендуется форматировать с этой опцией.

Если внешний носитель информации SCSI физически отформатирован с установкой 512 байт/блок, то необходимость форматировать его с опцией Full Format отпадает. Используйте для его форматирования установку Quick Format.

TRITON Le не может форматировать носители информации с форматом, отличным от 512 байт/блок (например, 640 Мб, 1.3 Гб магнитооптические диски и т.д.).

6) Для выполнения операции форматирования нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отказа — кнопку [F7] ("Cancel").

Если установлена опциональная карта EXB-SMPL, то можно отформатировать до 4 Гб памяти на внешнем SCSI-оборудовании.

1.1–4b: UTILITY

Scan SCSI device

Команда переопределения SCSI-устройств, подключенных к опции EXB-SMPL.

1) В меню "Utility" выберите "Scan SCSI device". Подключенные SCSI-устройства сканируются, а затем в поле "Media Select" можно определить все допустимые из подключенных SCSI-устройств.



Никогда не коммутируйте SCSI-кабель при включенном питании TRITON Le или SCSI-устройства. Это может привести к поломке оборудования.

1.1–4: Media Information



1.1–4a: Media (Media select)

На дисплей выводится справочная информация о носителе, который выбран в поле "Media Select".

Vol. Label (Volume Label):

Метка тома носителя информации.

SCSI ID:

Идентификационный номер (ID) SCSI-оборудования. Если выбран слот SmartMedia, то в этом поле выводится "-".

Dev. Type (Device Type):

Тип носителя информации.

Product ID:

Идентификационный номер изделия, версия продукта и т.д.

Format (Format Type):

Тип формата (операционная система). Если носитель не отформатирован, то выводится сообщение "Unformatted".

Total Size:

Емкость носителя информации (в байтах).

Free Size:

Объем свободного пространства (в байтах).

Write Protect:

Состояние защиты по записи носителя информации. Если отображается "On", то защита включена, если "Off" — то выключена.

Removable (Supports Removable):

Для сменных носителей информации (например, SmartMedia, магнито-оптический диск, сменный жесткий диск) в поле выводится "Yes", в противном случае (для фиксированных носителей информации) — "No".

Управление эффектами

Обзор

Процессорная секция TRITON Le состоит из одного канала эффекта разрыва, двух каналов мастер-эффектов, одного канала мастер-эквалайзера (стереофонический, трехполосный) и микшерной секции, управляющей маршрутизацией эффектов.

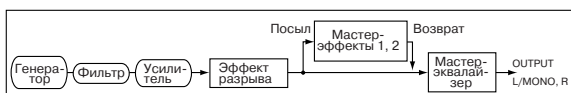
Всего TRITON Le позволяет использовать 89 типов цифровых эффектов в качестве эффекта разрыва и для мастер-эффектов.

Классификация эффектов

Номер	Описание
00 — 15	Фильтры и динамические эффекты, такие как эквалализация и компрессия.
16 — 31	Эффекты модуляции частоты и фазы, такие как хорус и фазер.
32 — 40	Другие эффекты модуляции и сдвига частоты, такие как эффект Лесли и др.
41 — 51	Эффекты ранних отражений и задержки.
52 — 57	Реверберационные эффекты.
58 — 89	Моно эффекты и последовательно соединенные моно эффекты

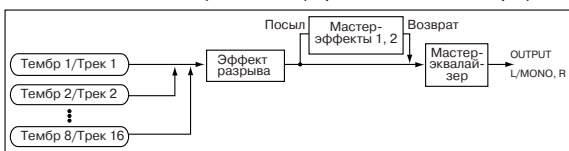
1. Эффекты в различных режимах

В режиме программы на разрыв направляется сигнал генератора (после того, как он пройдет через контур фильтра и усиления). Сигнал с выхода разрыва можно обработать мастер-эффектом и, наконец, откорректировать его тональный баланс с помощью стереофонического трехполосного мастер-эквалайзера. Эти установки определяются независимо для каждой программы.

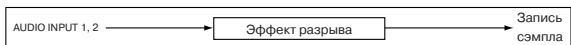


В режимах комбинации и секвенсера эффектом разрыва обрабатывается звук программы каждого из тембров или треков. Затем сигнал проходит через мастер-эффекты, мастер-эквалайзер и поступает на выход TRITON Le.

Эти установки определяются отдельно для каждой комбинации (в режиме комбинации) и песни (в режиме секвенсера).

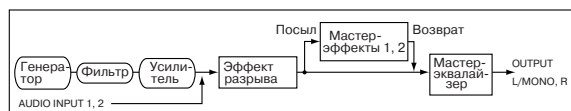


При установке опции EXB-SMPL в режиме сэмплирования можно обрабатывать эффектом разрыва сигнал, поступающий на входы AUDIO INPUT 1 и 2. Для этого используются параметры страницы SMPL 1.1: Recording, Input/Pref (SMPL1.1-3). Эти установки действительны только для режима сэмплирования.



Сигнал внешнего источника звука, поступающий на входы AUDIO INPUT 1 и 2, можно использовать не только в режиме сэмплирования. Его можно обрабатывать эффектом разрыва, мастер-эффектами и мастер-эквалайзером также в режимах программы, комбинации и секвенсера. Установки, определяющие режим работы аудиовходов AUDIO INPUT 1 и 2, производятся в GLOBAL 1.1: System, Audio In (Setup для COMBI, PROG, SEQ) (GLOBAL 1.1-4).

В этих режимах TRITON Le работает как процессор эффектов с 2 входами и 4 выходами. Процессор обрабатывает сигнал внешнего источника звука, который подается на входы AUDIO INPUT 1 и 2.



При определенных условиях во время обработки эффектами сигнала внешнего источника звука, поступающего на входы AUDIO INPUT 1 и 2, могут возникнуть искажения. Если это произошло, отрегулируйте входной и выходной уровни, отредактируйте установки эффекта. Будьте особенно осторожны при обработке сигнала эффектами с большим коэффициентом усиления.

2. Динамическая модуляция (Dmod)

Функция динамической модуляции позволяет управлять отдельными параметрами *1 эффектов в режиме реального времени с помощью контроллеров TRITON Le и MIDI-сообщений.

Параметрами эффектов можно управлять также с помощью функции BPM/MIDI Sync *2. Она позволяет синхронизировать частоту модуляции эффекта LFO или время эффекта задержки с темпом арпеджиатора.

Более подробно об этом рассказывается в главе "Приложение", раздел "Источники динамической модуляции (Dmod)".

*1 Эти параметры обозначаются значком .

*2 Параметры эффектов, поддерживающие работу с этой функцией, обозначаются значком .

3. Вход/выход эффекта

Для повышения качества сигнала, обрабатываемого эффектами разрывов и мастер-эффектами, необходимо устанавливать его уровень в максимально возможное значение, при котором не возникает искажений. Для управления уровнем сигнала на выходе эффекта используются также параметры "W/D" (для разрыва эффекта) и "Output Level" или "Rtn (Return 1, 2)" (для мастер-эффектов).

TRITON Le не имеет индикаторов уровня, позволяющих следить за изменением уровня сигнала на входе эффекта. Если уровень сигнала на входе эффекта слишком мал, то существенно снижается соотношение сигнал/шум. С другой стороны, слишком высокий уровень может явиться источником искажений.

Ниже описываются параметры, связанные с установками уровня сигнала.

Режим программы

Вход	OSC 1/2 High, Low Level	(PROG 2.1)
	Filter 1/2 Trim	(PROG 4.1, 4.2)
	Amp 1/2 Level	(PROG 5.1, 5.2)
	OSC 1/2 Send 1/2	(PROG 7.1)
	Параметр эффекта Trim*1	(PROG 7.1, 7.2)
Выход	Параметр эффекта W/D	(PROG 7.1, 7.2)
	Rtn 1/2 (Return 1, 2)	(PROG 7.2)

Режим комбинации

Вход	Volume (COMBI 1.1, 2.1)	
	S1/2 (Send 1/2)	(COMBI 7.1)
	Параметр эффекта Trim*1	(COMBI 7.1, 7.2)
Выход	Параметр эффекта W/D	(COMBI 7.1, 7.2)
	Rtn 1/2 (Return 1, 2)	(COMBI 7.2)

Режим секвенсера

Вход	Volume	(SEQ 1.1)
	S1/2 (Send 1/2)	(SEQ 7.1)
	Параметр эффекта Trim*1	(SEQ 7.1, 7.2)
Выход	Параметр эффекта W/D	(SEQ 7.1, 7.2)
	Rtn 1/2 (Return 1, 2)	(SEQ 7.2)

Режим сэмплирования

Вход	AUDIO INPUT LEVEL	
	Input 1/2 Lvl (Level)	(SMPL 1.1)
	Параметр эффекта Trim*1	(SMPL 7.1)
Выход	Параметр эффекта W/D	(SMPL 7.1)

Глобальный режим *2

Вход	AUDIO INPUT LEVEL	
	Input 1/2 (Level)	(GLOBAL 1.1)
	Input 1/2 Send 1/2	(GLOBAL 1.1)

*1 Некоторые эффекты могут не иметь этих параметров.

*2 Этот параметр используется для регулировки уровня входного сигнала во всех режимах, кроме режима сэмплирования.

Эффект разрыва (IFX)

1. Вход/выход

Разрыв (IFX) имеет стереофонические вход и выход. Если параметр "W/D" установлен в Dry (эффект отключен), то стереофонический сигнал проходит без изменения на выход разрыва без обработки. Если же "W/D" установлен в Wet (сигнал обрабатывается эффектом), то сигнал на выходе разрыва формируется следующим образом:



Если выбрать 00: No Effect, то стерео сигнал передается на выход (стерео) без изменения.

Возможная маршрутизация стерео входов и стерео выходов эффекта указывается в левом верхнем углу его блок-схемы.

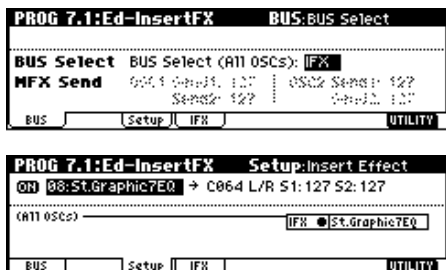
Состояния разрыва (включен/выключен) определяются установками "On/Off" страниц 7.1: Ed-Insert FX, Setup IFX. Если установлено значение Off, то стерео сигнал со входа проходит через разрыв без обработки и подается на стерео выход без изменения.

Независимо от установок "On/Off", состояниями разрыва TRITON Le можно управлять с помощью MIDI-сообщений Control Change CC#92. Если это сообщение поступает со значением 0, то разрыв отключается, если со значениями 1 — 127 — то включается. Кроме того, состояние разрыва IFX можно определить в "FX SW" (GLOBAL 1.1-1b). Для управления состоянием разрыва по MIDI используется глобальный MIDI-канал, номер которого определяется параметром "MIDI Channel" (GLOBAL 2.1-1a).

2. Маршрутизация

2-1. Режим программы

Для направления сигнала с выхода генератора на шины используется параметр "BUS Select" (PROG 7.1-1a).



L/R: сигнал на разрыв не направляется, а подается через мастер-эквалайзер сразу на выходные шины AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO и R.

IFX: сигнал направляется на разрыв IFX.

1, 2, 1/2: сигнал подается на выходы AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1, 2. В этом случае сигнал подается на соответствующий дополнительный выход(ы) минуя разрывы, мастер-эффекты и мастер-эквалайзер.

Off: непосредственно на выходы AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO, R, (INDIVIDUAL) 1, 2 сигнал не направляется. Он попадает на выход AUDIO OUTPUT (MAIN) только с мастер-эффектов. Опция используется при последовательной коммутации разрыва с мастер-эффектами. Уровни посылов на мастер-эффекты определяются "MFX1 Send1" и "MFX2 Send2".

Для определения уровней посылов на мастер-эффекты используются MFX1 Send "Send1" и "Send2" (PROG 7.1-1a). Их установки действительны, если "BUS Select" (PROG 7.1-1a) установлен в L/R или Off. Если "BUS Select" равен IFX, то уровень сигнала (уровень сигнала на выходе разрыва) определяется параметрами "S1 (Send1(MFX1))" и "S2 (Send2(MFX2))" (PROG 7.1-2) (см. "Микширование").

Для управления уровнем посыла 1 можно использовать MIDI-сообщения Control Change CC#93, а уровнем посыла 2 — MIDI-сообщения Control Change CC#91. В то же время окончатель-

ный уровень посыла определяется произведением значений посылов 1 и 2 для генераторов 1 и 2 и значений, полученных по MIDI.

— Установки для программ ударных —

Если параметр программы "Oscillator Mode" (PROG 2.1-1a) установлен в Drums, то становится доступной опция "Use DKit Setting" (PROG 7.1-1b). Если отметить это поле, то для каждой из нот выбранного набора ударных становятся активными свои собственные установки "BUS Select" (GLOBAL 5.1-3a). Например, можно направить звук малого барабана на разрыв IFX и обработать его гейтом (Gate), а все остальные звуки, не обрабатываемые никакими эффектами — сразу на выходы AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO и R. Если отменить выделение поля "Use DKit Setting", то выходы инструментов ударных направляются на шины в соответствии с установками программы "BUS Select" (PROG 7.1-1a). В этом случае, независимо от установок набора ударных, для обработки всех звуков набора ударных можно использовать разрыв.

2-2. Режим комбинации и секвенсера

Для определения разрыва, используемого для тембра (режим комбинации) или треков (режим секвенсера) используются установки "BUS Select" (COMBI 7.1-1a, SEQ 7.1-1(2a)).

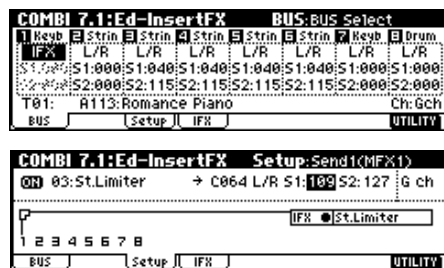
Как и в режиме программы, для каждого из тембров или треков можно определить следующие установки: L/R, IFX, 1, 2, 1/2 или Off.

Если выбрано значение L/R или Off, то параметры "Send1 (MFX1)" и "Send2 (MFX2)" определяют уровни посыла с генератора на мастер-эффект.

Если выбрано значение IFX, то параметры "Send1 (MFX1)" и "Send2 (MFX2)" определяют уровни посыла на мастер-эффект с выхода разрыва (см. "Микширование").

Для управления уровнем посыла 1 можно использовать MIDI-сообщения Control Change CC#93, а уровнем посыла 2 — MIDI-сообщения Control Change CC#91. В то же время окончательный уровень посыла определяется произведением значений посылов 1 и 2 для генераторов 1 и 2 программ (назначенных на тембры или треки) и значений посылов 1 и 2, полученных по MIDI.

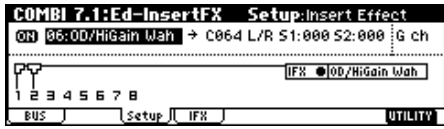
Ниже на рисунке приведен пример режима комбинации. В соответствии с установками "BUS Select", тембр 1 направляется на разрыв IFX. Остальные тембры назначены на шину L/R. Сигналы с выходов тембров 3 — 8 проходят через мастер-эквалайзер и попадают на выходы AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO и R (на разрыв они не подаются).



— Установки для программы ударных —

Если для тембров в режиме комбинации или для треков в режиме секвенсера выбрана программа ударных ("OSC Mode" Drums), то "BUS Select" можно установить в DKit. В этом случае для каждой из нот набора ударных становятся активными установки "BUS Select" (GLOBAL 5.1-3a). Таким образом (если выбран набор ударных из предыдущего примера) звук малого барабана направляется на IFX, а звуки всех остальных нот набора ударных — на L/MONO и R. Если для "BUS Select" выбрать установку, отличную DKit, то назначения на разрыв одинаковы для всех нот набора ударных, независимо от установок набора ударных.



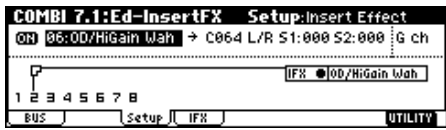


Если параметр "BUS Select" установлен в DKit, то из меню Utility можно выбрать сервисную команду "DKit IFX Patch". Она позволяет временно переопределить назначение разрыва для набора ударных. Допустим в соответствии с установками набора ударных звук малого барабана направлен на разрыв IFX. Теперь с помощью опции "DrumKit IFX Patch" можно переназначить все звуки набора ударных на L/R. Это возможно только для нот набора ударных, у которых "BUS Select" определен как IFX. После того, как переназначение в рамках команды "DKit IFX Patch" было определено, для введения установки в действие нажмите на кнопку [F8] ("OK"). Если необходимо восстановить первоначальное состояние разрыва, то с помощью этой команды установите IFX в IFX.

Диалоговое окно команды DrumKit IFX Patch



Страница Routing после установки параметров

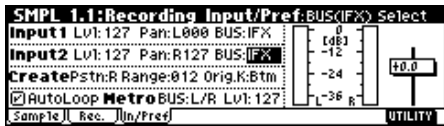


2-3. Режим сэмплирования

TRITON Le позволяет сэмплировать сигнал входов AUDIO INPUT 1 и 2, предварительно обработав его эффектом разрыва.

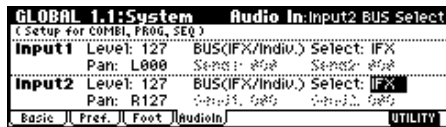
Параметр "BUS (IFX) Select" (SMPL 1.1-3а) определяет шины, на которые передаются сигналы входов 1 и 2: L/R, IFX и Off. Значения 1, 2 или 1/2 недоступны.

В приведенном ниже примере сигналы входов 1 и 2 направляются на разрыв IFX. Параметры разрыва определяются в "SMPL 7.1: Insert Effect". Сигналы входов 1 и 2 обрабатываются эффектом разрыва, а затем сэмплируются.



2-4. Аудиовход

В режимах программы, комбинации и секвенсера можно обрабатывать сигналы входов AUDIO INPUT 1 и 2 эффектом разрыва, мастер-эффектами и мастер-эквалайзером. Сигналы этих входов направляются на процессор эффектов TRITON Le в соответствии с установками страницы GLOBAL 1.1: System, Audio In.



Для определения шин, на которые передаются сигналы входов 1 и 2 используется параметр "BUS (IFX/Indiv.) Select" (GLOBAL 1.1-4а/б): L/R, IFX, 1, 2, 1/2 и Off.

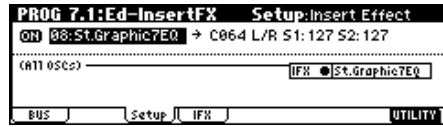
Параметры "Send1" и "Send2", определяющие уровень сигнала на мастер-эффект с внешнего входа, действуют в том случае, если (IFX/Indiv.) Select" (GLOBAL 1.1-4а/б) установлен в L/R или Off. Если выбрано значение IFX, то "Send1 (MFX1)" и "Send2 (MFX2)" определяют уровень сигнала на мастер-эффекты с выхода разрыва (см. "Микширование"). В режиме сэмплирования эти установки игнорируются.

Для определения параметров разрыва и назначенного на него эффекта в режимах программы, комбинации или секвенсера используется страница "7.1: Ed-InsertFX (или Insert FX)". Для обработки сигналов аудиовходов 1 и 2 можно использовать процессор эффектов TRITON Le (2 выхода 4 выхода). Можно также объединять сигналы внешних входов 1 и 2 с внутренними звуками TRITON Le.

3. Микширование

Параметры "Pan (CC#8)", "BUS Select", "S1 (Send 1 (MFX1))" и "S2 (Send 2 (MFX2))" страницы 7.1: Ed-InsertFX (или Insert FX) Setup определяют панораму, шину и уровни посылов на мастер-эффекты для сигнала на выходе разрыва во всех режимах.

В режиме сэмплирования использование мастер-эффектов невозможно. Также невозможно направить сигнал на шины INDIVIDUAL 1 и 2. Можно только определять панораму сигналов на выходах разрывов.

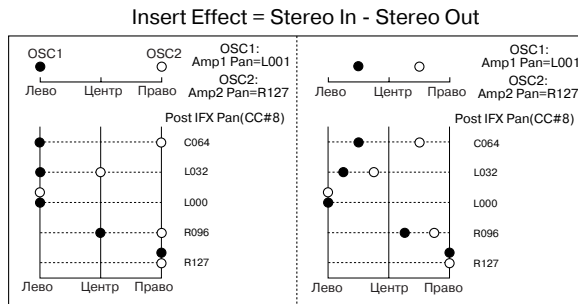


3-1. Pan (CC#8)

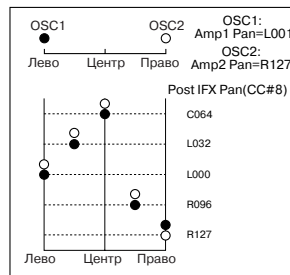
Параметр устанавливает панораму сигнала на выходе разрыва. Если используется эффект со стерео входом/стерео выходом и параметр установлен в C064, то панорама определяется значением "Pan" для генератора (PROG 5.1-1, PROG 5.2-1), тембра (COMBI 1.1-3, 2.1-2), трека (SEQ 1.1-4/5) или аудиовхода (SMPL 1.1-3, GLOBAL 1.1-4).

Если используется эффект с моно входом/стерео выходом или моно входом/моно выходом, установки панорамы "Pan" для генераторов, тембров, треков и аудиовходов игнорируются и звук панорамируется в центр. В этом случае окончательная панорама определяется панорамой сигнала на выходе разрыва (параметр "Pan (CC#8)" (7.1-1)). Значение L000 соответствует крайнему левому положению, R127 — крайнему правому.

Этими параметрами можно управлять по MIDI с помощью сообщений Control Change CC#8.



Insert Effect = Mono In - Stereo Out
Mono In - Mono Out



3-2. BUS Select

Параметр позволяет определить шину, на которую направляется сигнал с выхода разрыва.

Стандартно используется значение L/R, в соответствии с которым сигнал с выхода разрыва направляется сначала на мастер-эквалайзер, а затем — на выходы OUTPUT (MAIN) L/MONO и R. Для направления сигнала на выходы OUTPUT (INDIVIDUAL) 1 или 2 используются значения 1, 2 или 1/2 (см. раздел "Дополнительные выходы"). Если установлено значение Off, то сигнал с выхода разрыва на шины L/MONO, R, 1 или 2 не направляется. В этом случае сигнал с разрыва поступает только на мастер-эффект, а с него — на выход AUDIO OUTPUT (MAIN). Установка Off используется при последовательной коммутации разрыва и мастер-эффектов.

3–3. Send level

Параметры определяют уровни посылов сигналов с выхода генератора на мастер-эффекты MFX1 и MFX2. Эти установки действительны только в том случае, если “BUS Select” установлен в L/R или Off.

Если разрыв не используется, то уровни посылов на мастер-эффекты определяются параметрами PROG 7.1-1 MFX Send “Send 1” и “Send 2”, COMBI 7.1-1 “S1 (Send 1 (MFX1))” и “S2 (Send 2 (MFX2))”, или SEQ 7.1-1/2 “S1 (Send 1 (MFX1))” и “S2 (Send 2 (MFX2))”. Уровни посылов на мастер-эффекты с аудиовыходов задаются в глобальном режиме GLOBAL 1.1–4a/b.

Уровнем посылки 1 можно управлять по MIDI с помощью сообщений Control Change CC#93, а посылка 2 — с помощью сообщений Control Change CC#91.

4. Управление разрывами по MIDI

Функция динамической модуляции (Dmod) позволяет управлять параметрами эффекта в режиме реального времени с помощью контроллеров TRITON Le или внешнего MIDI-секвенсера. Аналогичным образом можно управлять параметрами “Pan (CC#8)”, “Send1” и “Send2”, определяющими установки сигнала на выходе разрыва.

4-1. Режимы программы и сэмплирования

Для управления параметрами используется глобальный MIDI-канал, номер которого определяется значением “MIDI Channel” (GLOBAL 2.1-1a).

4-2. Режим комбинации

Для установки управляющего канала разрыва IFX используется параметр “Control Channel” страницы Setup. Этот параметр может принимать следующие значения: Ch01 — 16, Gch и All Rt.

Ch01 — 016: используется, если необходимо управлять параметрами разрыва по одному MIDI-каналу. Справа от номера канала, назначенного на разрыв эффекта, появляется символ “**”.

Gch: для управления параметрами разрыва используется глобальный MIDI-канал, номер которого определяется значением “MIDI Channel” (GLOBAL 2.1-1a). Обычно используется эта установка.

All Rt: для управления параметрами разрыва используются каналы любого из тембров, назначенных на разрыв (к номерам таких каналов справа прибавляется символ “**”).

4–3. Режим секвенсера

Параметры “Control Channel” страницы Setup определяют номера каналов, по которым управляется разрыв IFX. Этот параметр может принимать следующие значения: Ch01 — 16, Gch и All Rt.

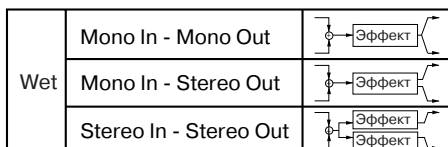
Ch01 — 016: используется, если необходимо управлять параметрами разрыва по одному каналу. Справа от номера канала, назначенного на разрыв, появляется символ “**”. Опция удобна, когда несколько треков, назначенных на различные MIDI-каналы направляются на разрыв и необходимо управлять параметрами по MIDI-каналу одного из треков.

All Rt: для управления параметрами разрыва можно использовать MIDI-канал любого трека, направленного на разрыв (к номерам таких каналов справа прибавляется символ “**”). Обычно используется эта опция.

Мастер-эффекты (MFX1, 2)

1. Вход/выход

Мастер-эффекты MFX1 и MFX2 имеют моно вход/стерео выход. Параметры “Send Level 1” и “Send Level 2” определяют уровни посылов на мастер-эффекты. Стерефонические сигналы автоматически микшируются в монофонические и направляются на мастер-эффекты.



На выходе мастер-эффекта прямой (необработанный) сигнал отсутствует. Обработанные мастер-эффектами сигналы направляются на шину L/R. Их уровни определяются значениями параметров “Rtn (Return1, Return2)”. Эти сигналы микшируются с выходными сигналами, направленными на шины L/R на странице BUS или с выходными сигналами, направленными на шины L/R с помощью параметров “BUS Select” (страница Setup в каждом из режимов), а затем — подаются на вход мастер-эквалайзера.



Если выбран эффект “00: No Effect”, то выход мьютируется. Обработанный сигнал подается на выход по одной из описанных ниже схем (в соответствии с типом эффекта 01 — 89).

Возможная маршрутизация входов и выходов эффекта указывается в левом верхнем углу его блок-схемы.

Состояния мастер-эффектов MFX1 и 2 (включен/выключен) определяются параметром “On/Off” страницы 7.2: Ed-MasterFX (или MasterFX) Setup в каждом из режимов. Если установлено значение Off, выходной сигнал мьютируется, аналогично выбору эффекта 00: No Effect.

Независимо от установок “On/Off” для управления состояниями мастер-эффектов 1 и 2 можно использовать MIDI-сообщения Control Change CC#94 и CC#95 соответственно. Если сообщение поступает со значением 0, то соответствующий мастер-эффект отключается, если со значениями 1 — 127 — включается. Кроме того, для определения состояния мастер-эффектов MFX1 и 2 можно использовать параметр “FX SW” (GLOBAL 1.1-1 b). Для управления состоянием мастер-эффектов по MIDI используется глобальный MIDI-канал, номер которого определяется значением параметра “MIDI Channel” (GLOBAL 2.1-1a).

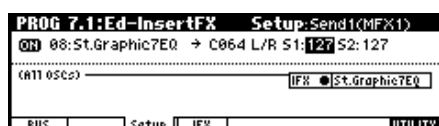
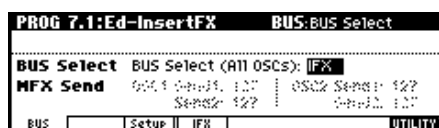
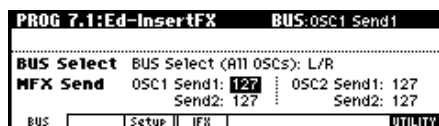
2. Маршрутизация

Во всех режимах, за исключением режима сэмплирования, для мастер-эффектов можно использовать максимум два канала (MFX1 и 2). В режиме сэмплирования мастер-эффекты не используются. Если в любом из режимов не используется разрыв, то уровни посылов на мастер-эффекты определяются “Send Level 1/2 (MFX2)”, и устанавливаются независимо для генераторов (режим программы), тембров (режим комбинации), треков (режим секвенсера). Например, можно обработать достаточно глубокой реверберацией звук пиано, добавить немного реверберации на звук струнных и не обрабатывать звук баса. Если используется разрыв, то уровни посылов на мастер-эффекты определяются с помощью параметров “S1 (Send1(MFX1))” и “S2 (Send2(MFX2))” (уровни сигналов на выходе разрыва).

2-1. Режим программы

Для определения уровней посылов на мастер-эффекты используются либо параметры PROG 7.1-1a MFX Send “Send 1” и “Send 2”, либо PROG 7.2-1a “S1 (Send 1 (MFX1))” и “S2 (Send 2 (MFX2))” (уровни сигналов на выходе разрыва IFX).

Если параметр “BUS Select” установлен в L/R или Off, то действуют установки PROG 7.1-1a MFX Send “Send 1” и “Send 2” для генератора 1 и 2.



Если параметр "BUS Select" установлен в IFX, то действуют установки PROG 7.2-1a "S1 (Send 1 (MFX1))" и "S2 (Send 2 (MFX2))".

Если "BUS Select" установлен в 1, 2 или 1/2, то сигналы генераторов передаются непосредственно на выходы AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1 или 2. В этом случае установки уровней посылов игнорируются и сигналы мастер-эффектами не обрабатываются.

Для управления уровнем посыла 1 можно использовать MIDI-сообщения Control Change CC#93, а уровнем посыла 2 — MIDI-сообщения Control Change CC#91. Сообщения принимаются по глобальному MIDI-каналу, номер которого определяется значением параметра "MIDI Channel" (GLOBAL 2.1-1a). В то же время окончательный уровень посыла определяется произведением значений посылов 1 и 2 для генераторов 1 и 2 и значений, полученных по MIDI.

— Установки для программы ударных —

Если параметр программы "Oscillator Mode" (PROG 2.1-1a) установлен в Drums, то становится доступной опция "Use DKit Setting" (PROG 7.1-1b).

Если отметить это поле, то становятся активными установки уровней посылов, определенных для каждой из нот набора ударных. Если параметр ноты набора ударных "BUS (Bus Select)" (GLOBAL 5.1-3a) установлен в L/R или Off, то уровни посылов определяются параметрами "S1 (Send 1 (MFX1))" и "S2 (Send 2 (MFX2))" (GLOBAL 5.1-3a). Если "BUS Select" равен IFX, то уровни посылов на мастер-эффекты определяются параметрами "S1 (Send 1 (MFX1))" и "S2 (Send 2 (MFX2))" (PROG 7.1-2a).

Если отменить выделение поля "Use DKit Setting", то для всех инструментов набора ударных действуют установки программы "Send 1" и "Send 2" (PROG 7.1-1a, MFX Send) или "S1 (Send 1 (MFX1))" и "S2 (Send 2 (MFX2))" (PROG 7.1-2a) (уровень посыла с выхода разрыва). То есть все происходит так же, как и при "Oscillator Mode" установленном в Single или Double.

2-2. Режимы комбинации и секвенсера

Уровни посылов по каждому из тембров (режим комбинации) и треков (режим секвенсера) определяются параметрами "S1 (Send 1 (MFX1))" и "S2 (Send 2 (MFX2))" (7.1-1(2)a). Также как и в режиме программы, если "BUS Select" установлен в L/R или Off, то действуют установки "S1 (Send 1 (MFX1))" и "S2 (Send 2 (MFX2))" (уровни посыла с выхода трека/комбинации). Одновременно с этим, окончательные уровни посылов на мастер-эффекты определяются перемножением значений этих посылов и уровней посылов генераторов программы (PROG 7.1-1a).

— Уровень посыла —

Например, если параметр программы "OSC1 Send1" установлен в 127, "OSC1 Send2" — в 064, "OSC2 Send1" — в 064, "OSC2 Send2" — в 127; и для комбинации "Send1" равен 064, а "Send2" — 127, то реальные уровни посылов вычисляются следующим образом:

$$\text{OSC1 Send1} = 127 (100\%) * 064 (50\%) = 064 (50\%)$$

$$\text{OSC1 Send2} = 064 (50\%) * 127 (100\%) = 064 (50\%)$$

$$\text{OSC2 Send1} = 064 (50\%) * 064 (50\%) = 032 (25\%)$$

$$\text{OSC2 Send2} = 127 (100\%) * 127 (100\%) = 127 (100\%)$$

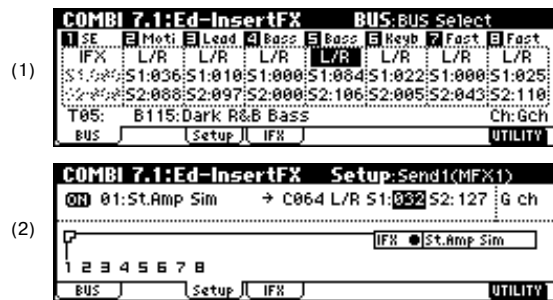
Если параметр "BUS Select" установлен в IFX, то в качестве посылов используются "S1 (Send1(MFX1))" и "S2 (Send2(MFX2))" (уровень посыла с выхода разрыва).

Если "BUS Select" равен 1, 2 или 1/2, то установки уровней посылов игнорируются и сигнал на мастер-эффекты не подается.

Для управления уровнем посыла 1 можно использовать MIDI-сообщения Control Change CC#93, а уровнем посыла 2 — MIDI-сообщениями Control Change CC#91. Если для каждого из тембров/треков действуют установки "Send1 (MFX1)" и "Send2 (MFX2)" (тембр/трек на разрыв не направляется), то для управления посылами используются MIDI-каналы соответствующих тембров или треков. При использовании разрыва параметры посылов "Send1(MFX1)" и "Send2(MFX2)" управляются по MIDI-каналам разрыва IFX.

В следующих примерах используется режим комбинации. В соответствии с рисунком (1) установки "BUS Select" определены таким образом, что тембр 1 назначен на разрыв IFX, а остальные — на шину L/R. В этом случае уровни посылов на мастер-

эффекты для тембра 1 определяются уровнем сигнала на выходе разрыва IFX (01: St. Amp Simulation), т.е. параметрами "S1 (Send1(MFX1))" и "S2 (Send2(MFX2))" (в данном примере они установлены в 032 и 127 соответственно) (см. рис. (2)). Для остальных тембров действуют установки посылов с выходов тембров "S1 (Send1(MFX1))" и "S2 (Send2(MFX2))" (см. рис.(1)). При этом реальный уровень посыла определяется произведением этих посылов и посылов генераторов программы, назначенной на этот тембр.



— Установки для программы ударных —

Если на тембр (режим комбинации) или трек (режим секвенсера) назначена программа ударных, то в качестве значения параметра "BUS Select" можно выбрать DKit. В этом случае становятся активными установки набора ударных, определяющие маршрутизацию сигналов по шинам для каждой из его нот (параметр "BUS (Bus Select)" (GLOBAL 5.1-3a)). Тогда реальный уровень посыла на мастер-эффект определяется произведением значений посылов ноты набора ударных (определяется для каждой ноты набора ударных отдельно) и посылов тембра (режим комбинации) или трека (режим секвенсера). Если нота набора ударных направляется на разрыв IFX (параметр "BUS (Bus Select)" установлен в IFX), то в качестве ее посылов используются значения параметров "S1 (Send 1 (MFX1))" и "S2 (Send 2 (MFX2))" (уровни посылов с выхода разрыва). Если "BUS (Bus Select)" установлен в L/R или Off, то окончательный уровень посыла определяется произведением посылов тембра/трека, определенными здесь, и уровнями посылов генераторов соответствующей программы PROG 7.1-1a "OSC1 Send 1" и "S2 (Send 2 (MFX2))". Если "BUS (Bus Select)" установлен в 1, 2 или 1/2, то установки уровней посылов игнорируются.

2-3. Режим сэмплирования

В режиме сэмплирования мастер-эффекты и мастер-эквалайзер не используются.

2-4. Аудиовход

В режимах программы, комбинации и секвенсера сигнал аудиовходов AUDIO INPUT 1 и 2 можно обработать эффектом разрыва, мастер-эффектами и мастер-эквалайзером. Сигналы направляются на процессор эффектов TRITON Le в соответствии с установками страницы GLOBAL 1.1: System, Audio In.

Уровни посылов сигналов со входов 1 и 2 на мастер-эффекты определяются значениями параметров "Send1" и "Send2" (GLOBAL 1.1-4a/b). Эти установки действительны, если "BUS Select" установлен в L/R или Off. Если выбрано значение IFX, то уровни посылов задаются параметрами "S1 (Send1(MFX1))" и "S2 (Send2(MFX2))" (см. "Микширование"). Если "BUS Select" установлен в 1, 2 или 1/2, то параметры уровней посылов игнорируются.

Для режима сэмплирования эти установки недействительны.

Для определения установок мастер-эффектов и мастер-эквалайзера в режимах программы, комбинации и секвенсера используется страница 7.2: Ed-MasterFX (или Master FX).

3. Микширование

Уровни посылов определяют уровни сигналов генераторов (режим программы), тембров (режим комбинации), треков (режим секвенсера), которые направляются на мастер-эффекты. Во всех режимах на странице 7.2: Ed-MasterFX (или Master FX) можно установить уровни выходных сигналов и усиление частотных диапазонов мастер-эквалайзера, последовательно скоммутировать мастер-эффекты.

3–1. Rtn (Return 1, Return2)

Параметры определяют уровни выходных сигналов мастер-эффектов MFX1 и MFX2 соответственно. Левое число параметра “W/D” эффекта, используемого в качестве мастер-эффекта, определяет его выходной уровень. Так значение “W/D” 25:75 соответствует 25%, Wet — 100%, а Dry — 0%. Уровень сигнала, посылаемого на шину L/R, определяется перемножением этих значений и значений параметров “Rtn (Return 1, Return 2)”. Затем сигнал мастер-эффектов микшируется с сигналами источников, у которых 7.1-1a “BUS Select” установлен в L/R, или у которых 7.2-1a “BUS Select” установлен в L/R.

Например, если для мастер-эффекта MFX1 “W/D” установлен в 50:50, а “Rtn (Return1)” — в 64 (50%), то реальный уровень эффекта будет равен 25%. Максимальный уровень эффекта (100%) достигается при “W/D” установленном в Wet и “Rtn (Return1)” — в 127.

3–2. MFX Chain

Определяет способ коммутации мастер-эффектов.

Для последовательной коммутации мастер-эффектов отметьте это поле. На рисунке отображаются установки, при которых выход мастер-эффекта 1 “MFX1: 16: Stereo Chorus” направляется на вход мастер-эффекта 2 “MFX2: 52: Reverb Hall”.



3–3. Chain Direction

Если отмечено поле “MFX Chain”, то этот параметр определяет порядок расположения мастер-эффектов в цепочке.

3–4. Chain Signal

Параметр определяет сигналы, которые передаются с одного мастер-эффекта на другой при их последовательной коммутации в цепочку. Допустим с помощью “Chain Direction” определено, что мастер-эффект MFX1 является первым звеном цепочки. Теперь, если установить “Chain Signal” в LR Mix, то стереофонический сигнал выходов L/R мастер-эффекта MFX1 микшируется и подается на вход мастер-эффекта MFX2. Установка может использоваться, когда необходимо последовательно соединить два эффекта задержки (например, “43: LCR Delay”) для сигнала, панорамированного по каналам L и R. Если выбрать значение L Only или R Only, то с выхода MFX1 на вход MFX2 передается только один канал (L или R соответственно). Эти установки можно использовать при последовательной коммутации эффектов реверберации и модуляции, например, 16: St. Chorus.

3–5. Chain Level

Параметр определяет уровень сигнала, поступающего с выхода одного мастер-эффекта на вход второго при последовательном соединении мастер-эффектов.

3–6. Master EQ Gain[dB]

Параметры определяют коэффициенты усиления низко-, средне- и высокочастотного диапазонов трехполосного эквалайзера, расположенного в звуковом тракте непосредственно перед выходами AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO и R. В низко- и высокочастотных диапазонах используются фильтры полочного типа, а в среднечастотном — колокольного. Параметры слайдеров связаны с параметрами Low, Mid и High “Gain” страницы MEQ. Она используется для определения параметров центральной частоты и добротности фильтра среднечастотного диапазона и параметров динамической модуляции эквалайзера.

4. Управление мастер-эффектами по MIDI

Для управления параметрами мастер-эффектов в режиме реального времени с помощью контроллеров TRITON Le или внешнего MIDI-секвенсера используется функция динамической модуляции (Dmod).

В режиме программы для управления параметрами мастер-эффектов используется глобальный MIDI-канал “MIDI Channel

(GLOBAL 2.1-1a).

В режиме комбинации и секвенсера номер MIDI-канала, используемого для управления параметрами мастер-эффектов, определяется установками “Control Channel” ярлыков “MFX1 — 2”. Можно выбрать любое значение из Ch01 — 16 и Gch.

Ch01 — 16: используется при необходимости управлять параметрами мастер-эффектов по различным каналам.

Gch: опция используется, когда необходимо осуществлять управление параметрами мастер-эффектов по глобальному MIDI-каналу “MIDI Channel” (GLOBAL 2.1-1a). Стандартно использует это значение.

Мастер-эквалайзер

Мастер-эквалайзер (трехполосный стереофонический) расположен в звуковом тракте непосредственно перед выходами AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO и R. На низко- и высокочастотных диапазонах используются фильтры полочного типа, а на средне частотном — колокольного. Для управления параметрами “Low Gain” и “High Gain” можно использовать функцию динамической модуляции.

Мастер-эквалайзер обрабатывает сигналы шины L/R. Более подробно параметры мастер эквалайзера описаны в последнем разделе этой главы.

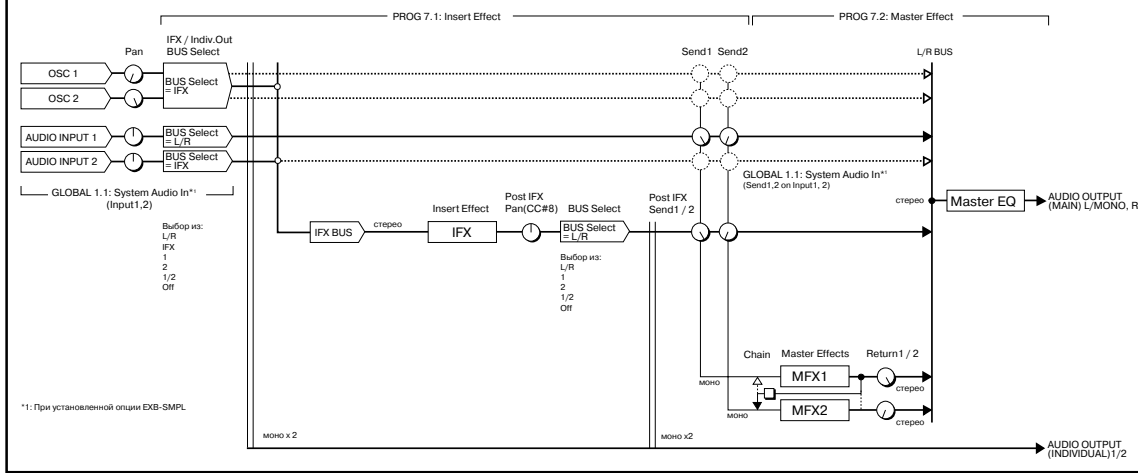
Дополнительные выходы

TRITON Le имеет 2 дополнительных выхода AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL). На них можно направить сигнал генератора (режим программы), тембра (режим комбинации), трека (режим секвенсера) или выхода разрыва. Для направления выхода генераторов (режим программы), тембров (режим комбинации) или треков (режим секвенсера) на дополнительные выходы AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) используются параметры “BUS Select” (7.1-1a).

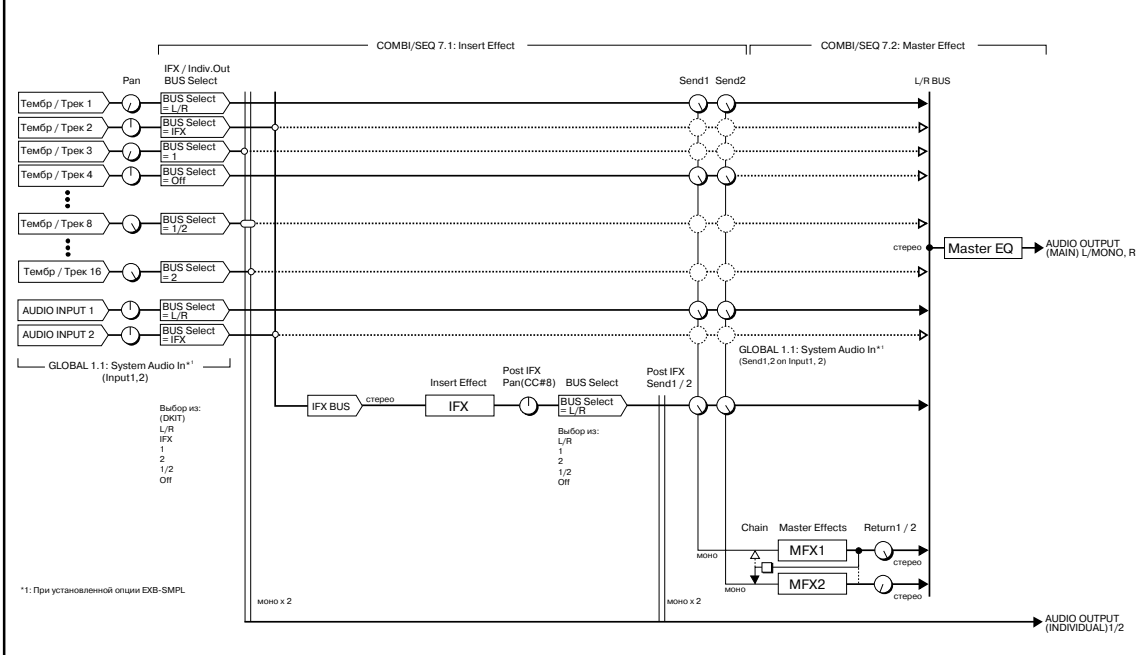
1, 2: на соответствующий выход подается монофонический сигнал.

1/2: на пару выходов подается стереофонический сигнал.

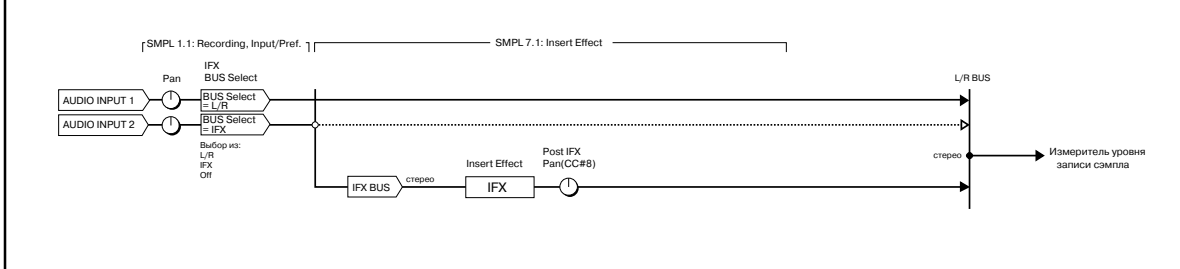
Блок-схема эффектов / микшера в режиме программы



Блок-схема эффектов / микшера в режиме комбинации / секвенсера



Блок-схема эффектов / микшера в режиме сэмплирования (при установке опции EXB-SMPL)



Filter/Dynamic

В разделе приводится список фильтров/динамических эффектов.

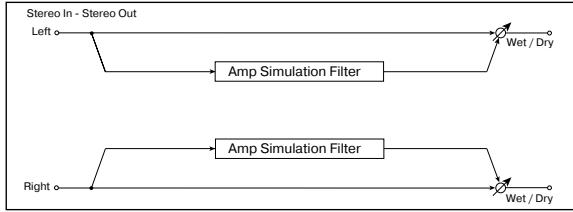
000: No Effect

Опция используется, когда обрабатывать сигнал эффектом не требуется. На выход разраывается прямой (необработанный) сигнал, а выходы мастер-эффекта мьютируются.

01: St.Amp Sim

(Stereo Amp Simulation)

Эффект моделирует частотные характеристики гитарных усилителей. Также эффект хорошо звучит на звуках органа и ударных.

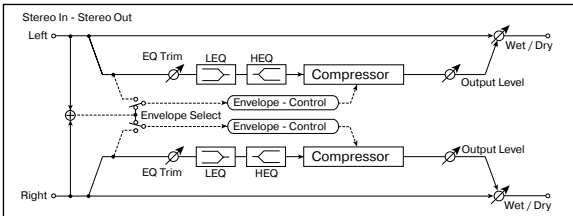


Amplifier Type	SS, EL84, 6L6
Тип гитарного усилителя	
W/D	Dry, 1:99...99:1, Wet
Баланс обработанного и прямого сигналов	D^{mod}
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции баланса эффекта	
(Amount)	-100...+100
Глубина модуляции баланса эффекта	

02: St.Compressor

(Stereo Compressor)

Эффект компрессии уровня входного сигнала. Используется для сужения динамического диапазона сигнала и получения более "плотного" звука. Хорошо звучит на гитарных программах, пиано и звуках ударных. Эффект стереофонический. Левый и правый каналы можно связывать (при этом они обрабатываются одинаково) или использовать независимо друг от друга.



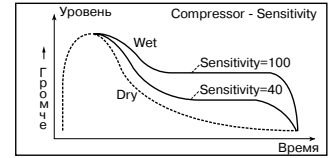
Envelope	L/R Mix, L/R Individually
Определяет взаимосвязь обработки левого и правого каналов	
Sensitivity	1...100
Глубина компрессии	
Attack	1...100
Атака	
Level (Output Level)	0...100
Выходной уровень компрессора	D^{mod}
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции выходного уровня компрессора	
(Amount)	-100...+100
Глубина модуляции выходного уровня компрессора	
Pre EQ Trim	0...100
Уровень входного сигнала эквалайзера	
LoEQ (Pre Low EQ Gain)	-15.0...+15.0 dB
Коэффициент усиления низких частот	
HiEQ (Pre High EQ Gain)	-15.0...+15.0 dB
Коэффициент усиления высоких частот	
W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
Баланс прямого и обработанного сигналов	D^{mod}
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции баланса эффекта	
(Amount)	-100...+100
Глубина модуляции баланса эффекта	

Envelope

Определяет режим работы компрессора — стереофонический или раздельный. При стерео режиме оба канала связаны и изменение параметров по одному из них приводит к соответствующей модификации параметров другого. В раздельном режиме установки по каналам проводятся независимо.

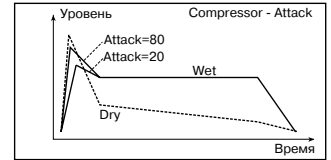
Sensitivity, Level

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 "Level".



Attack

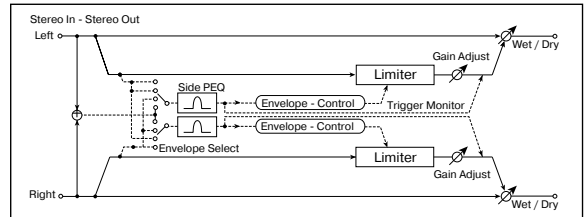
Параметр определяет уровень атаки компрессора.



03: St.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. Лимитер использует эквалайзер пикового типа в боковом канале. Он позволяет управлять работой лимитера с помощью сигнала определенного частотного диапазона. Лимитер стереофонический. Каналы можно связывать (при этом они обрабатываются одинаково) или использовать независимо друг от друга.



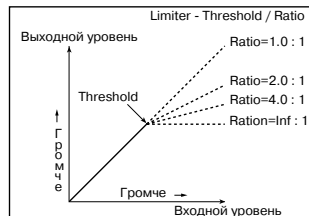
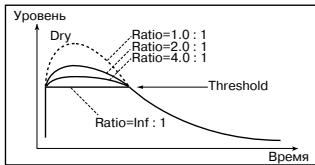
Envelope	L/R Mix, L Only, R Only, L/R Individually
Определяет канал управления	
Ratio	1.0:1...50.0:1, Inf: 1
Коэффициент компрессии	
Threshold	-40...0 dB
Пороговое значение лимитера	
Attack	1...100
Время атаки	
Release	1...100
Время восстановления	
Side PEQ Insert	Off, On
Включает/отключает боковой канал управления	
Trigger Monitor	Off, On
Мониторинг выхода эффекта или выхода бокового канала	
EQ (Side PEQ Cutoff)	20...12.00 kHz
Центральная частота эквалайзера бокового канала	
Q	0.5...10.0
Добротность эквалайзера бокового канала	
G (Gain)	-18.0...+18.0 dB
Коэффициент усиления эквалайзера бокового канала	
G.Adj (Gain Adjust)	-Inf, -38...+24 dB
Уровень усиления сигнала на выходе	D^{mod}
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции уровня сигнала на выходе	
(Amount)	-63...+63
Глубина модуляции уровня сигнала на выходе	
W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
Баланс обработанного и прямого сигналов	D^{mod}
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции баланса эффекта	
(Amount)	-100...+100
Глубина модуляции баланса эффекта	

Envelope

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.

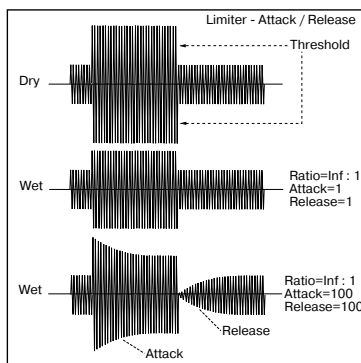
Ratio, Threshold, G.Adj

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 "G.Adj".



Attack, 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".



Side PEQ Insert, EQ, Q, G

Параметры определяют установки эквалайзера бокового канала. Для управления состоянием лимитера (обрабатывается сигнал или нет) используется сигнал с выхода эквалайзера. Регулируя параметры эквалайзера, можно управлять лимитером с помощью сигналов определенного частотного диапазона (частотно-зависимая компрессия).

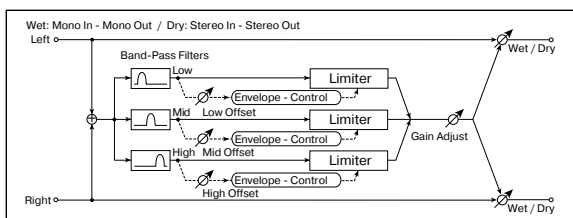
Trigger Monitor

Если параметр установлен в On, то вместо эффекта на выход подается сигнал управляющего бокового канала. Опция используется при проверке правильности настройки бокового канала. Стандартно выбирается значение Off.

04: Mltband Limit

(Multiband Limiter)

Входной сигнал разделяется на три частотных диапазона (низко-/средне- и высокочастотный) и каждый из них обрабатывается лимитером независимо один от другого.



Ratio	1.0:1...50.0:1, Inf: 1
Коэффициент компрессии	
Threshold	-40...0 dB
Пороговое значение лимитера	
Attack	1...100
Время атаки	
Release	1...100
Время восстановления	
Low Offset	-40...0 dB
Коэффициент усиления низких частот в боковом канале	
Mid Offset	-40...0 dB
Коэффициент усиления средних частот в боковом канале	

High Offset	-40...0 dB
Коэффициент усиления высоких частот в боковом канале	
G.Adj (Gain Adjust)	-Inf, -38...+24 dB
Уровень усиления сигнала на выходе	D-mod
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции уровня выходного сигнала	
(Amount)	-63...+63
Глубина модуляции уровня выходного сигнала	
W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
Баланс обработанного и прямого сигналов	D-mod
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции баланса эффекта	
(Amount)	-100...+100
Глубина модуляции баланса эффекта	

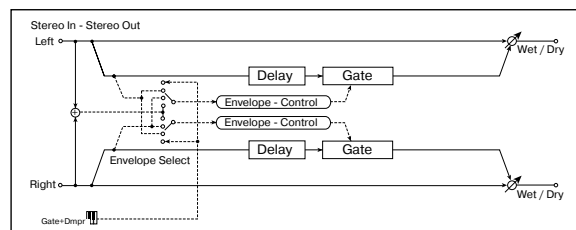
Low Offset, Mid Offset, High Offset

Определяет уровень усиления управляющего сигнала. Например, если нет необходимости компрессировать высокочастотную составляющую сигнала, то установите параметр "High Offset" настолько малым, чтобы уровень управляющего сигнала высокочастотной полосы был всегда меньше значения порога (параметр "Threshold").

05: St.Gate

(Stereo Gate)

Эффект гейта мьютирует входной сигнал (не пропускает на выход), если его уровень ниже порогового. Также он может работать в обратном режиме — мьютирует входной сигнал, если его уровень выше порогового. Возможно управление гейтом сообщениями Note On и Off.



Envelope (Envelope Select)	Dmod, L/R Mix, L Only, R Only
Определяет источник управления эффектом	D-mod
Env. Dmod Src	Off...G2+Dmp
Определяет источник динамической модуляции, управляющий гейтом, если "Envelope" установлен в Dmod	
Threshold	0...100
Порог гейта	
Attack	1...100
Время атаки	
Release	1...100
Время восстановления	
Polarity	+,-
Обычный/реверсивный режим работы гейта	
Delay (Delay Time)	0...100 ms
Время задержки входного сигнала	
W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
Баланс обработанного и прямого сигналов	D-mod
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции баланса эффекта	
(Amount)	-100...+100
Глубина модуляции баланса эффекта	

Envelope, Env. Dmod Src

Параметр "Envelope" определяет — будет гейт управляться от входного сигнала или от источника модуляции. Параметр "Src" определяет источник модуляции, использующийся для управления состоянием гейта. Можно выбирать из диапазона от Off до G2+Dmp.

Если "Envelope" установлен в L/R Mix, то для переключения гейта используется микс левого и правого каналов. При "Envelope" равном L Only или R Only, гейт управляется по одному из этих каналов (L или R соответственно).

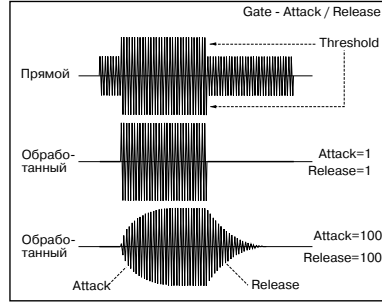
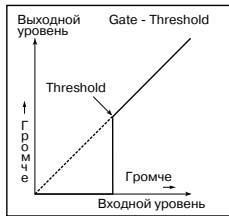
Polarity

Параметр используется для определения режима работы: обычный или реверсивный. При обычном режиме работы гейт находится в закрытом состоянии (выход мьютируется), если уровень управляющего сигнала меньше порогового (параметр "Threshold"), а в реверсивном — если больше. Реверсивный режим работы гейта распространяется и на случай использования в качестве управляющего сигнала источника модуляции.

Threshold, Attack, Release

Параметр "Threshold" определяет уровень порога. Если уровень управляющего сигнала меньше порогового, то гейт закрывается (выход мьютируется). Эта установка действительна при "Envelope" установленном в L/R Mix, L Only или R Only.

Параметры "Attack" и "Release" определяют время атаки и время спада соответственно.

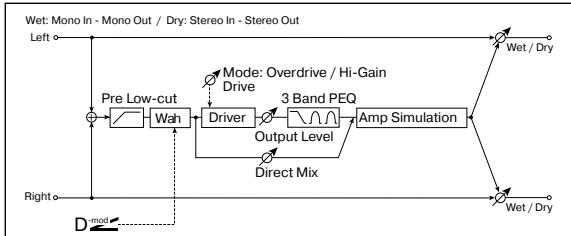


Delay

Параметр определяет время задержки входного сигнала. Если звук обладает очень быстрой атакой, то следует увеличить время задержки, чтобы сигнал попадал на вход после открытия гейта. Это позволит воспроизвести атаку звука.

06: OD/HiGain Wah (Overdrive/Hi-Gain Wah)

Эффект дисторшна использует режимы Overdrive (перегрузка) и Hi-Gain (переусиление). Управление эффектом "вау-вау", с помощью 3-полосного эквалайзера и амплитудной модуляции позволяют создавать прекрасные звуки дисторшна. Эффект хорошо звучит на программах гитары и органа.



Wah	Off, On
Состояние эффекта "вау-вау" (вкл. /выкл.)	D^{mod}
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции, управляющий состоянием эффекта "вау-вау" (вкл. /выкл.)	
(Sw)	Tggl, Mmnt
Режим переключения источника модуляции, который назначен на управление состоянием эффекта "вау-вау" (вкл. /выкл.)	
Sweep Rng (Wah Sweep Range)	-10...+10
Диапазон изменения частоты эффекта "вау-вау"	D^{mod}
Src (Source)	Off...Tempo
Источник модуляции, управляющий эффектом "вау-вау"	
Mode (Drive Mode)	Overdrive, Hi-Gain
Переключает режимы дисторшна	
Drive	1...100
Глубина дисторшна	
Pre Low-cut	0...10
Глубина подавления низких частот на входе дисторшна	
Level (Output Level)	0...50
Уровень выходного сигнала	D^{mod}
(Source)	Off...Tempo
Источник динамической модуляции выходного уровня	
(Amount)	-50...+50
Глубина модуляции выходного уровня	

Lo (Low Cutoff)	20...1.0 kHz
Граничная частота низкочастотного фильтра	
G (Gain)	-18...+18 dB
Коэффициент усиления низкочастотного фильтра	
M1 (Mid1 Cutoff)	300...10.00 kHz
Центральная частота средне- высокочастотного фильтра 1	
Q	0.5...10.0
Добротность фильтра 1	
G (Gain)	-18...+18 dB
Коэффициент усиления фильтра 1	
M2 (Mid2 Cutoff)	500...20.00 kHz
Центральная частота средне - высокочастотного фильтра 2	
Q	0.5...10.0
Добротность фильтра 2	
G (Gain)	-18...+18 dB
Коэффициент усиления фильтра 2	
Direct Mix	0...50
Уровень прямого сигнала	
SpSim (Speaker Simulation)	Off, On
Включение/выключение режима имитации колонок	
W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
Баланс обработанного и прямого сигналов	D^{mod}
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции баланса эффекта	
(Amount)	-100...+100
Глубина модуляции баланса эффекта	

Wah

Параметр определяет состояние эффекта "вау-вау" — включен или выключен.

(Sw)

Параметр определяет режим включения/выключения эффекта "вау-вау" при использовании источника модуляции.

Если "Sw" = Mmnt (Moment), то в штатном состоянии эффект выключен. Эффект находится во включенном состоянии, если нажата педаль или при манипуляциях с джойстиком инструмента.

Если значение источника модуляции меньше 64, то эффект "вау-вау" выключается, если больше 64, то включается.

Если "Sw" = Tggl (Toggle), то состояние эффекта изменяется каждый раз при нажатии на педаль или манипуляциях с джойстиком.

Эффект "вау-вау" изменяет свое состояние каждый раз при получении сообщения со значением, превышающим 64.

SweepRng, Src

Параметр определяет диапазон изменения центральной частоты эффекта "вау-вау". При отрицательных значениях инвертируется направление изменения. Центральной частотой эффекта "вау-вау" можно управлять с помощью источника модуляции, который определяется параметром "Src".

Drive, Level

Глубина дисторшна (искажений) определяется уровнем входного сигнала и значением параметра "Drive". При увеличении "Drive" возрастает общий уровень. Поэтому для компенсации используется параметр "Level". Одновременно с этим параметр "Level" определяет уровень сигнала, поступающего на 3-полосный эквалайзер. Если в нем возникают искажения, то необходимо соответствующим образом отрегулировать "Level".

Pre Low-cut

Для того, чтобы добиться более четкого и резкого дисторшна, входной сигнал пропускается через обрезной фильтр низких частот.

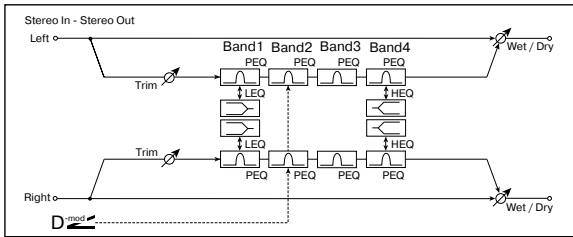
Q

Параметры определяют добротность каждого эквалайзера. Чем больше добротность, тем уже частотный диапазон, на который оказывает влияние соответствующий фильтр.

07: St.Para.4EQ

(Stereo Parametric 4-Band EQ)

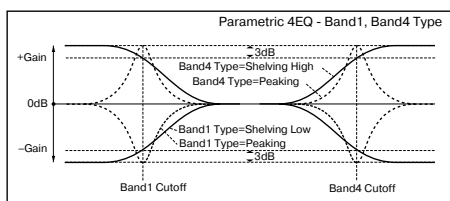
Это — стерео 4-полосный параметрический эквалайзер. Для полос 1 и 4 можно выбрать полочный или колокольный тип эквализации. Для управления коэффициентом усиления полосы 2 можно использовать динамическую модуляцию.



Trim	0...100
Уровень входа	
B1 Type (Band1 Type)	Peaking, Shelving-Low
Определяет тип эквализации полосы 1	
B4 Type (Band4 Type)	Peaking, Shelving-High
Определяет тип эквализации полосы 4	
B2 Dyn.G Src (Band2 Dynamic Gain Source)	Off...Tempo
Источник модуляции коэффициента усиления полосы 2	
(Amount)	-18...+18 dB
Глубина модуляции коэффициента усиления полосы 2	
B1 (Band1 Cutoff)	20...1.00 kHz
Центральная частота полосы 1	
Q	0.5...10.0
Добротность полосы 1	
G (Gain)	-18.0...+18.0 dB
Коэффициент усиления для полосы 1	D-mod
B2 (Band2 Cutoff)	50...10.00 kHz
Центральная частота полосы 2	
Q	0.5...10.0
Добротность полосы 2	
G (Gain)	-18.0...+18.0 dB
Коэффициент усиления для полосы 2	
B3 (Band3 Cutoff)	300...10.00 kHz
Центральная частота полосы 3	
Q	0.5...10.0
Добротность полосы 3	
G (Gain)	-18.0...+18.0 dB
Коэффициент усиления для полосы 2	
B4 (Band4 Cutoff)	500...20.00 kHz
Центральная частота полосы 4	
Q	0.5...10.0
Добротность полосы 4	
G (Gain)	-18.0...+18.0 dB
Коэффициент усиления для полосы 4	
W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
Баланс обработанного и прямого сигналов	D-mod
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции баланса эффекта	
(Amount)	-100...+100
Глубина модуляции баланса эффекта	

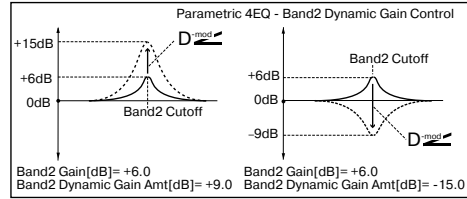
B1 Type, B4 Type

Определяет тип фильтра, который используется для полос 1 и 4 соответственно.



B2 Dyn.G Src, (Amount), G

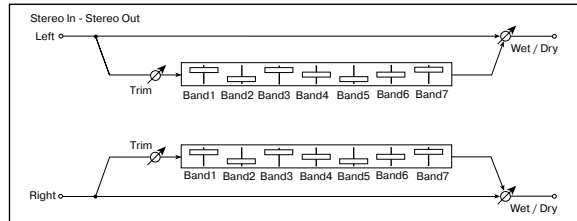
Коэффициентом усиления полосы 2 можно управлять с помощью источника модуляции.



08: St.Graphic7EQ

(Stereo Graphic 7-Band EQ)

Это — стерео 7-полосный графический эквалайзер. Положение слайдеров, определяющих коэффициент усиления в каждой из полос, наглядно отображает кривую эквализации. В зависимости от решаемой задачи, можно выбрать соответствующую комбинацию центральных частот полос.



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

Комбинация центральных частот каждой полосы

Trim	0...100
Уровень входного сигнала	
(Band1)	-18.0...+18.0 dB
Коэффициент усиления полосы 1	
(Band2)	-18.0...+18.0 dB
Коэффициент усиления полосы 2	
(Band3)	-18.0...+18.0 dB
Коэффициент усиления полосы 3	
(Band4)	-18.0...+18.0 dB
Коэффициент усиления полосы 4	
(Band5)	-18.0...+18.0 dB
Коэффициент усиления полосы 5	
(Band6)	-18.0...+18.0 dB
Коэффициент усиления полосы 6	
(Band7)	-18.0...+18.0 dB
Коэффициент усиления полосы 7	
W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
Баланс обработанного и прямого сигналов	D-mod
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции баланса эффекта	
(Amount)	-100...+100
Глубина модуляции баланса эффекта	

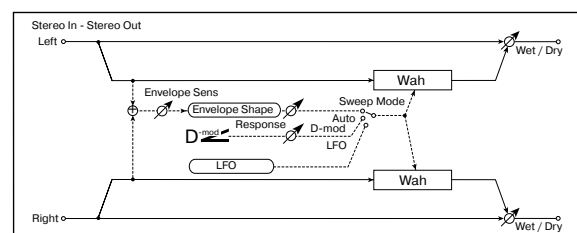
Тип






Параметр используется для выбора комбинации центральных частот для всех полос. Значение каждой из центральных частот отображается в верхней части дисплея.

09: St.Wah/AutoW

(Stereo Wah/Auto Wah)

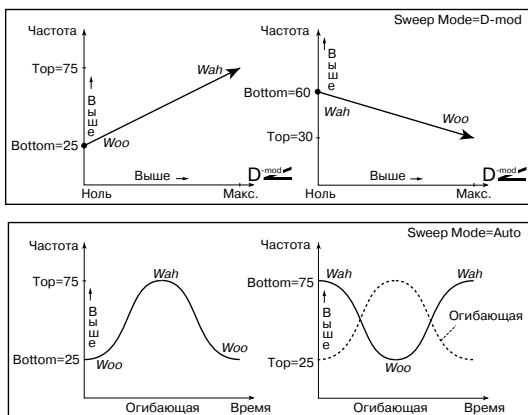
Стереофонический эффект "вау-вау", моделирующий работу педали "вау-вау" для создания соответствующего эффекта.



FreqBottm (Frequency Bottom)	0...100
Нижняя граница центральной частоты эффекта "вау-вау"	
FreqTop (Frequency Top)	0...100
Верхняя граница центральной частоты эффекта "вау-вау"	
Swp Mode (Sweep Mode)	Auto, Dmod, LFO
Определяет источник управления 	
Src (Source)	Off...Tempo
Источник модуляции "вау-вау" при "Sweep Mode" = Dmod	
Response	0...100
Определяет скорость реакции при "Sweep Mode" = Auto / Dmod	
Envelope Sens (Envelope Sensitivity)	0...100
Чувствительность эффекта "вау-вау" в автоматическом режиме	
Envelope Shape	-100...+100
Кривая изменения частоты "вау-вау" в автоматическом режиме	
IfoF (LFO Frequency)	0.02...20.00 Hz
Частота LFO 	
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции частоты LFO	
(Amount)	-20.00...+20.00 Hz
Глубина модуляции частоты LFO	
BPM/MIDI Sync	Off, On
Переключает с LFO на использование темпа и нот 	
BPM	MIDI, 40...240
Определяет темп	
Base (Base Note)	
Определяет длительность ноты	
Times	1...16
Число нот заданной длительности, определяющих частоту LFO	
Resonance	0...100
Глубина резонанса	
LPF (Low Pass Filter)	Off, On
Включает/отключает обрезной фильтр высоких частот "вау-вау"	
W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
Баланс обработанного и прямого сигналов 	
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции баланса эффекта	
(Amount)	-100...+100
Глубина модуляции баланса эффекта	

FreqBottm, FreqTop

Ширина диапазона изменения центральной частоты фильтра эффекта "вау-вау" и направление определяются параметрами "FreqBottm" и "FreqTop".



Swp Mode

Параметр используется для определения режима управления эффектом. Если "Swp Mode" установлен в Auto, то выбирается автоматический режим эффекта "вау-вау", в котором изменения частоты происходят в соответствии с изменениями огибающей уровня входного сигнала. Это значение обычно используется для исполнения партий на гитаре в стиле фанк и клавишине.

Если "Swp Mode" установлен в Dmod, то для управления фильтром используется источник модуляции, аналогично стандартной педали "вау-вау".

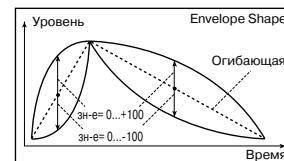
Если "Swp Mode" установлен в LFO, то для циклических изменений эффекта используется LFO.

Envelope Sens

Параметр определяет чувствительность эффекта "вау-вау". Если частота колебаний входного сигнала слишком мала, чтобы воспроизводился эффект, увеличьте значение параметра. И наоборот, если частота сигнала настолько высока, что фильтр "затыкается", то уменьшите значение этого параметра.

Envelope Shape

Определяет огибающую при работе эффекта "вау-вау" в автоматическом режиме.



IfoF, BPM/MIDI Sync

Если "BPM/MIDI Sync" = Off, то частота LFO определяется значением параметра "IfoF". Если "BPM/MIDI Sync" = On, то частота LFO определяется значениями параметров "BPM", "Base" и "Times".

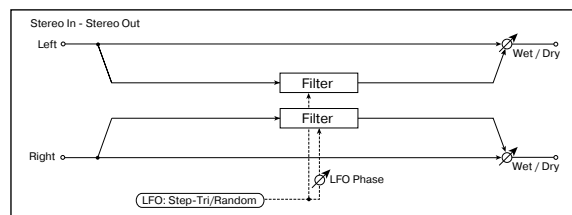
BPM, Base, Times




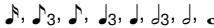
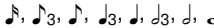

Частота циклов определяется произведением длительности ноты ("Base") и количества нот в цикле LFO ("Times"). В свою очередь, длительность ноты вычисляется на основе значения темпа ("BPM" или MIDI Clock, если "BPM" установлен в MIDI).

10: St.Rndm Filter

(Stereo Random Filter)

Для модуляции параметров стереофонического фильтра используется волновая форма "пошагового" типа и генератор LFO со случайным законом распределения частоты. Используется для создания спецэффектов.

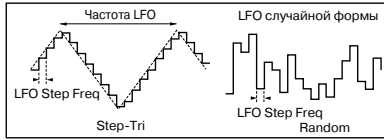


LFO Wave (LFO Waveform)	Step-Tri, Random
Тип волновой формы LFO	
LFO Phase	-180...+180
Разность фаз LFO между левым и правым каналами	
Freq (LFO Frequency)	0.02...20.000 Hz
Частота LFO 	
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции, управляющий частотой LFO и шага	
(Amount)	-20.00...+20.00 Hz
Глубина модуляции частоты LFO	
Step (LFO Step Frequency)	0.05...50.00 Hz
Частота шага LFO (меняющаяся скачкообразно) 	
(Amount)	-50.00...+50.00 Hz
Глубина модуляции частоты шага LFO	
Manual	0...100
Определяет центральную (граничную) частоту фильтра	
Resonance	0...100
Величина резонанса	
BPM/MIDI/Sync	Off, On
Переключает с LFO на использование темпа и нот 	
BPM	MIDI, 40...240
Определяет темп	
Base (Base Note)	
Определяет длительность ноты	
Times	1...16
Число нот заданной длительности, определяющих частоту LFO	
StepBase (Step Base Note)	
Определяет длительность ноты, которая используется для определения частоты шага LFO 	
Times	1...32
Число нот, определяющее частоту шага LFO	

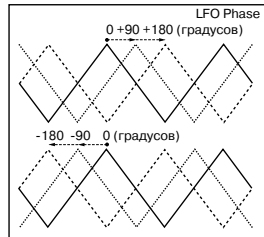
Depth	0...100
Глубина модуляции центральной частоты фильтра	
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции параметра "Depth"	
(Amount)	-100...+100
Глубина модуляции параметра "Depth"	
W/D (Wet/Dry)	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet
Баланс обработанного и прямого сигналов	D-mod
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции баланса эффекта	
(Amount)	-100...+100
Глубина модуляции баланса эффекта	

LFO Wave, Freq, Step

Если параметр "LFO Wave" установлен в Step-Tri, то LFO имеет ступенчатую форму в виде треугольника. Параметр "Freq" определяет оригинальную (начальную) частоту треугольной волновой формы. Параметр "Step" позволяет изменять ширину шага (ступеньки).



Если "LFO Wave" установлен в Random, то "Step" использует LFO случайной формы.



LFO Phase

Смещение фаз левого и правого каналов позволяет достичь эффекта колебания звука.

BPM, StepBase, Times

Ширина шага LFO или цикла случайной волновой формы LFO определяется произведением длительности ноты ("Base") и количества нот в цикле LFO ("Times"). В свою очередь, длительность ноты вычисляется на основе темпа ("BPM" или MIDI Clock, если "BPM" установлен в MIDI).

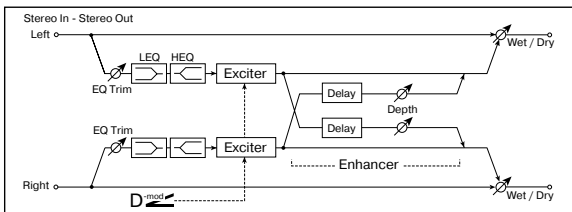
W/D

Для отрицательных значений -Wet...-1:99 фаза результирующего сигнала инвертируется.

11: St.Exct/Enhcr

(Stereo Exciter/Enhancer)

Комбинация эффектов эксайтера (делает звук более плотным) и энхенсера (добавляет пространство и объем).



Blend (Exciter Blend)	-100...+100
Интенсивность (глубина) эффекта эксайтера	D-mod
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции интенсивности эксайтера	
(Amount)	-100...+100
Глубина модуляции интенсивности эксайтера	
Point (Emphatic Point)	0...70
Частота, на которую воздействует эффект	D-mod
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции частоты, на которую воздействует эффект	
(Amount)	-70...+70
Глубина модуляции частоты, на которую воздействует эффект	
Enh Dly L (Enhancer Delay L)	0.0...50.0 ms
Время задержки сигнала левого канала энхенсера	
Enh Dly R (Enhancer Delay R) [msec]	0.0...50.0 ms
Время задержки сигнала правого канала энхенсера	
Enh Dep (Enhancer Depth)	0...100
Интенсивность эффекта энхенсера	D-mod
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции интенсивности энхенсера	

(Amount)	-100...+100
Глубина модуляции интенсивности энхенсера	
Pre EQ Trim	0...100
Уровень входа эквалайзера	
LoEQ (Pre Low EQ Gain)	-15.0...+15.0 dB
Коэффициент усиления эквалайзера низких частот	
HiEQ (Pre High EQ Gain)	-15.0...+15.0 dB
Коэффициент усиления эквалайзера высоких частот	
W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
Баланс обработанного и прямого сигналов	D-mod
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции баланса эффекта	
(Amount)	-100...+100
Глубина модуляции баланса эффекта	

Blend

Интенсивность эффекта эксайтера. Положительные значения определяют частотный паттерн (который подвергается воздействию), отличный от отрицательных значений.

Point

Параметр определяет частоту, на которую воздействует эффект. Чем больше его значение, тем более низкие частоты обрабатываются.

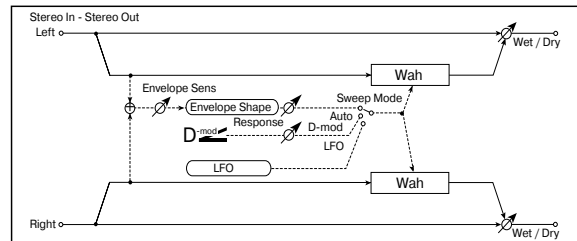
Enh Dly L, Enh Dly R

Параметры устанавливают времена задержки левого и правого каналов энхенсера. Небольшое различие во временах задержки левого и правого каналов улучшает стереофоническую картину сигнала, делают звук более "глубоким" и "широким".

12: St.Sub OSC

(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.



OSC Mode	Note (Key Follow), Fixed
Определяет — соответствует частота генератора номеру ноты или она фиксирована	
Note Interval	-48...0
Определяет различие частоты генератора и номера ноты, если OSC Mode = Note (Key Follow)	
Fine (Note Fine)	-100...+100
Точная настройка частоты генератора	
Fixed (Fixed Frequency)	10.0...80.0 Hz
Частота генератора при OSC Mode = Fixed	D-mod
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции частоты генератора при OSC Mode = Fixed	
(Amount)	-80...+80 Hz
Глубина модуляции частоты генератора, если OSC Mode = Fixed	
Envelope Pre LPF	1...100
Верхняя граница частотного диапазона, в который добавляются низкочастотные гармоники	
Envelope Sens (Envelope Sensitivity)	0...100
Интенсивность добавляемых низкочастотных гармоник	
Envelope Shape	-100...+100
Форма огибающей амплитуды генератора	
W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
Баланс обработанного и прямого сигналов	D-mod

(Source) Off...Tempo
 Источник модуляции баланса эффекта

(Amount) -100...+100
 Глубина модуляции баланса эффекта

OSC Mode, Note Interval, Fine

Параметр "OSC Mode" определяет режим работы генератора. Если выбрано значение Note (Key Follow), то частота генератора определяется номером ноты (можно использовать в качестве октавера). Параметр "Note Interval" определяет смещение частоты относительно номера ноты в полутонах. Параметр "Fine" позволяет производить более точную настройку в сотых долях полутона.

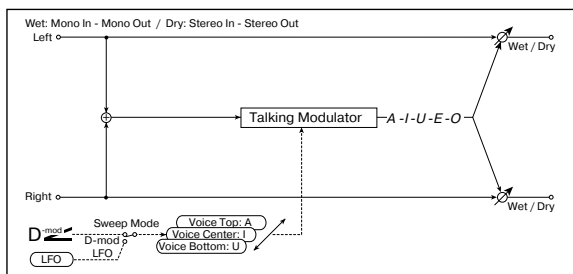
Envelope Pre LPF

Параметр определяет верхнюю границу частотного диапазона, в который добавляются низкочастотные гармоники. Используется, когда необходимо ограничить частотный диапазон, на который воздействует эффект.

13: Talking Mod

(Talking Modulator)

Эффект имитирует человеческий голос. Изменение тона с помощью динамической модуляции создает ощущение "разговора" гитары или синтезатора.



Sweep Mode Dmod, LFO
 Переключает управление эффектом между источником модуляции и LFO

Voice Control Bottom, 1...49, Center, 51...99, Top
 Управляющий голосовой паттерн

Control Src (Control Source) Off...Tempo
 Источник модуляций, управляющий голосовым паттерном

Top (Voice Top) A, I, U, E, O
 Определяет гласные звуки для верхнего значения источника модуляции

Center (Voice Center) A, I, U, E, O
 Определяет гласные звуки для центрального значения источника модуляции

Bottom (Voice Bottom) A, I, U, E, O
 Определяет гласные звуки для нижнего значения источника модуляции

Formant Shift -100...+100
 Частота, к которой применяется эффект

IfoF (LFO Frequency) 0.02...20.00 Hz
 Частота LFO

(Source) Off...Tempo
 Источник модуляции частоты LFO

(Amount) -20.00...20.00 Hz
 Глубина модуляции частоты LFO

BPM/MIDI Sync Off, On
 Переключает с использования частоты LFO на использование темпа и длительностей нот

BPM MIDI, 040...240
 Определяет темп

Base (Base Note) ♪, ♪3, ♪, ♪3, ♪, ♪, ♪, ♪
 Длительность ноты, определяющей частоту LFO

Times 1...16
 Количество нот, определяющих частоту LFO

Resonance 0...100
 Уровень резонанса голосового паттерна

W/D (Wet/Dry) Dry, 1:99...99:1, Wet
 Баланс обработанного и прямого сигналов

(Source) Off...Tempo
 Источник модуляции баланса эффекта

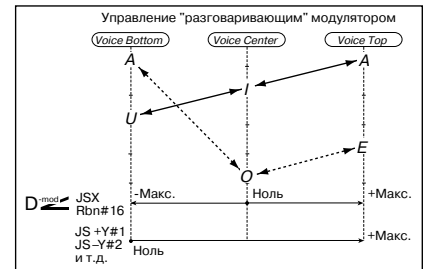
(Amount) -100...+100
 Глубина модуляции баланса эффекта

Top, Center, Bottom

Параметры используются для назначения гласных звуков на верхнее, центральное и нижнее положение контроллера соответственно.

Допустим, что "Top" = A, "Center" = I и "Bottom" = U. Если "Sweep Mode" установлен в Dmod и в качестве источника модуляции выбран джойстик ("Control Src" = JSX), то если переместить джойстик TRITON Le из крайнего правого положения в крайнее левое, то сначала воспроизведутся звуки от "а" до "i", а затем — до "u".

Если установить "Sweep Mode" в LFO, то звуки воспроизводятся циклически от "а" — "i" — "u" — "i" — ... и т. д.



Formant Shift

Параметр определяет частоту, к которой применяется данный эффект. Если необходимо, чтобы он работал в верхнем диапазоне, установите большое значение параметра, если в нижнем — то малое.

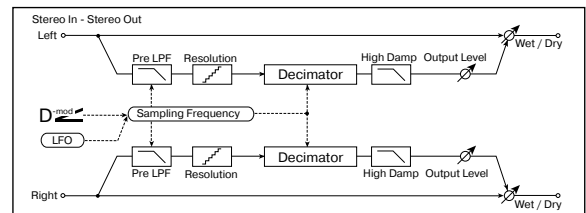
Resonance

Параметр определяет интенсивность (глубину) резонанса голосового паттерна. Чем больше его значение, тем более выразительный эффект.

14: St.Decimator

(Stereo Decimator)

Эффект моделирует резкий звук простого сэмплера путем понижения частоты сэмплирования и разрешения. Также с помощью этого эффекта можно имитировать шум, присущий подобному сэмплеру.



Pre LPF Off, On
 Определяет будет ли генерироваться цифровой шум

High Damp 0...100%
 Коэффициент подавления обрезного фильтра высоких частот

Fs (Sampling Frequency) 1.00 kHz...48.00 kHz
 Частота сэмплирования

(Source) Off...Tempo
 Источник модуляции частоты сэмплирования

(Amount) -48.00 kHz...+48.00 kHz
 Глубина модуляции частоты сэмплирования

Resolution 4...24
 Разрешение в битах (количество бит)

Level (Output Level) 0...100
 Уровень выходного сигнала

(Source) Off...Tempo
 Источник модуляции выходного уровня

(Amount) -100...+100
 Глубина модуляции выходного уровня

IfoF (LFO Frequency) 0.02...20.00 Hz
 Частота LFO

(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции частоты LFO	
(Amount)	-20.00...+20.00 Hz
Глубина модуляции частоты LFO	
Depth	0...100
Глубина модуляции LFO частоты сэмплирования	D^{mod}
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции параметра "Depth"	
(Amount)	-100...+100
Глубина модуляции параметра "Depth"	
W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
Баланс обработанного и прямого сигналов	D^{mod}
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции баланса эффекта	
(Amount)	-100...+100
Глубина модуляции баланса эффекта	

Pre LPF

Если сэмплер имеет низкую частоту сэмплирования, то при получении достаточно высокого сигнала, который не слышен при воспроизведении будут генерироваться шумы, не обусловленные природой оригинального сигнала. Для того, чтобы этого не происходило, установите "Pre LPF" в ON. Если установить "Fs" около 3 кГц, а "Pre LPF" в OFF, Вы получите эффект, тип кольцевого модулятора.

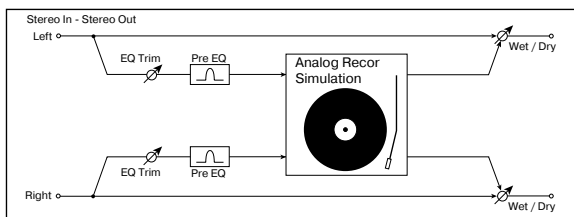
Resolution, Level

Если установить слишком маленькое значение параметра "Resolution", то могут возникнуть искажения. Также может измениться громкость сигнала. Для регулировки уровня сигнала на выходе используется параметр "Level".

15: St.AnalogRecd

(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.



Speed	33 1/3, 45, 78
Число оборотов в минуту	
Flutter	0...100
Глубина модуляции	
Pre EQ Trim	0...100
Уровень входного сигнала эквалайзера	
Pre EQ Cutoff	300...10.00 kHz
Центральная частота эквалайзера	
Q	0.5...10.0
Добротность эквалайзера	
Gain	-18.0...+18.0 dB
Коэффициент усиления эквалайзера	
Noise Density	0...100
Плотность шума	
Noise Tone	0...100
Тональность шума	
NoiseLvl (Noise Level)	0...100
Уровень шума	D^{mod}
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции уровня шума	
(Amount)	-100...+100
Глубина модуляции уровня шума	
ClickLvl (Click Level)	0...100
Уровень шума щелчков	D^{mod}

(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции уровня шума щелчков	
(Amount)	-100...+100
Глубина модуляции уровня шума щелчков	
W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
Баланс обработанного и прямого сигналов	D^{mod}
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции баланса эффекта	
(Amount)	-100...+100
Глубина модуляции баланса эффекта	

Flutter

Параметр определяет глубину модуляции, вызванной деформациями винилового диска.

ClickLvl

Параметр позволяет регулировать уровень шума щелчков, воспроизводимых при каждом обороте диска. При этом моделируется шум записанного материала и шум диска, когда его воспроизведение уже завершилось.

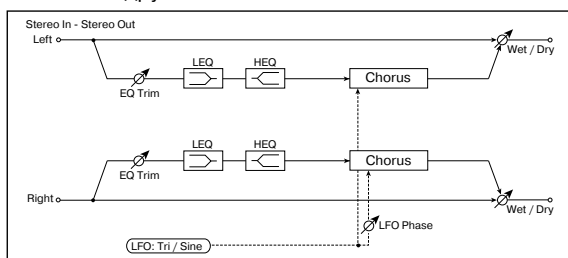
Pitch/Phase Mod.

В разделе описываются эффекты, основанные на изменении фазы и частоты входного сигнала.

16: 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.



LFO Wave (LFO Waveform)

Форма волны LFO

Triangle, Sine

LFO Phase

Разность фаз LFO между левым и правым каналами

-180...+180

Freq (LFO Frequency)

Частота LFO

0.02...20.00 Hz

D^{mod}

(Source)

Источник модуляции частоты LFO

Off...Tempo

(Amount)

Глубина модуляции частоты LFO

-20.00...+20.00 Hz

BMP/MIDI Sync

Переключает с LFO на использование темпа и нот

Off, On

BPM

Определяет темп

MIDI, 040...240

Base (Base Note)

Длительность нот, определяющих частоту LFO

♪, ♪, ♫, ♪, ♫, ♪, ♫, ♪, ♫

Times

Количество нот, определяющих частоту LFO

1...16

L Dly (L Pre Delay)

Время задержки входного сигнала левого канала

0.0...50.0 ms

R Dly (R Pre Delay)

Время задержки входного сигнала правого канала

0.0...50.0 ms

Depth

Глубина модуляции с помощью LFO

0...100

(Source)

Источник модуляции параметра "Depth"

D^{mod}

(Amount)

Глубина модуляции параметра "Depth"

Off...Tempo

(Amount)

Уровень входного сигнала эквалайзера

-100...+100

Pre EQ Trim

0...100

LoEQ (Pre Low EQ Gain) -15.0...+15.0 dB
 Коэффициент усиления низкочастотного диапазона
 HiEQ (Pre High EQ Gain) -15.0...+15.0 dB
 Коэффициент усиления высокочастотного диапазона
 W/D (Wet/Dry) -Wet...-1:99, Dry, 1:99..., Wet
 Баланс обработанного и прямого сигналов **D^{mod}**
 (Source) Off...Tempo
 Источник модуляции баланса эффекта
 (Amount) -100...+100
 Глубина модуляции баланса эффекта

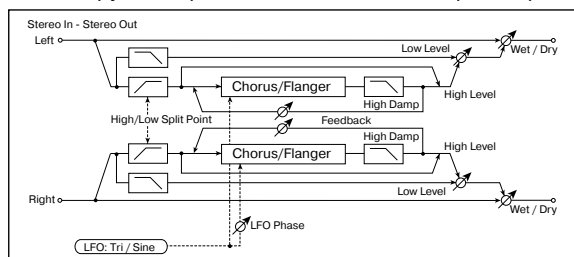
L Dly, R Dly

Раздельные установки задержки для левого и правого каналов позволяют управлять стереоизображением.

17: St.HarmonicCho

(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.



LFO Wave (LFO Waveform)

Triangle, Sine

Форма волны LFO

LFO Phase

-180...+180°

Разность фаз LFO между левым и правым каналами

Freq (LFO Frequency)

0.02...20.00 Hz

Частота LFO

D^{mod}

(Source)

Off...Tempo

Источник модуляции частоты LFO

(Amount)

-20.00...+20.00 Hz

Глубина модуляции частоты LFO

BPM/MIDI Sync

Off, On

Переключает с LFO на использование темпа и нот

Sync

BPM

MIDI, 040...240

Определяет темп

Base (Base Note)

♩, ♪, ♫, ♮, ♯, ♭, ♮, ♯, ♭, ♮, ♯, ♭, ♮

Длительность нот, определяющих частоту LFO

Times

1...16

Количество нот, определяющих частоту LFO

Dly (Delay Time)

0.0...50.0 ms

Время задержки входного сигнала

Hi/Lo Split (High/Low Split Point)

1...100

Частота разделения низко- и высокочастотных диапазонов

Depth

0...100

Глубина модуляции с помощью LFO

D^{mod}

(Source)

Off...Tempo

Источник модуляции параметра "Depth"

(Amount)

-100...100

Глубина модуляции параметра "Depth"

Feedback

-100...+100

Глубина обратной связи блока хоруса

HiDamp (High Damp)

0...100%

Глубина демпфирования высоких частот сигнала

Lo Level (Low Level)

0...100

Выходной уровень низкочастотной составляющей сигнала (т. е. сигнала, который блоком хоруса не обрабатывался)

Hi Level (High Level)

0...100

Выходной уровень высокочастотной составляющей сигнала (т. е. сигнала, обработанного блоком хоруса)

W/D (Wet/Dry)

Dry, 1:99...99:1, Wet

Баланс обработанного и прямого сигналов

D^{mod}

(Source)

Off...Tempo

Источник модуляции баланса эффекта

(Amount)

-100...+100

Глубина модуляции баланса эффекта

Hi/Lo Split

Параметр определяет частоту разделения низко- и высокочастотной составляющих входного сигнала. Блоком хоруса обрабатывается только высокочастотная составляющая входного сигнала.

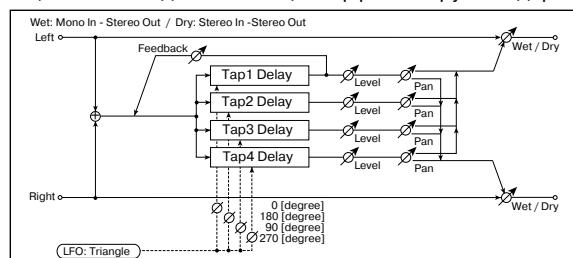
Feedback

Параметр регулирует глубину обратной связи хоруса. Увеличение его значения позволяет использовать блок хоруса в качестве флэнжера.

18: MltTap ChoDly

(Multitap Chorus/Delay)

Эффект имеет четыре блока хоруса, работающих с различными фазами LFO. Для формирования сложной стереофонической картины 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.



LFO Freq (LFO Frequency)

0.02...13.00 Hz

Частота LFO

T1 (000) (Tap1 Delay)

0...570 ms

Время задержки отбора 1 (фаза LFO = 0 градусов)

D (Depth)

0...30

Глубина хоруса отбора 1

L (Level)

0...30

Выходной уровень отбора 1

P (Pan)

L6...L1, C, R1...R6

Панорама отбора 1

T2 (180) (Tap2 Delay)

0...570 ms

Время задержки отбора 2 (фаза LFO = 180 градусов)

D (Depth)

0...30

Глубина хоруса отбора 2

L (Level)

0...30

Выходной уровень отбора 2

P (Pan)

L6...L1, C, R1...R6

Панорама отбора 2

T3 (090) (Tap3 Delay)

0...570 ms

Время задержки отбора 3 (фаза LFO = 90 градусов)

D (Depth)

0...30

Глубина хоруса отбора 3

L (Level)

0...30

Выходной уровень отбора 3

P (Pan)

L6...L1, C, R1...R6

Панорама отбора 3

T4 (270) (Tap4 Delay)

0...570 ms

Время задержки отбора 4 (фаза LFO = 270 градусов)

D (Depth)

0...30

Глубина хоруса отбора 4

L (Level)

0...30

Выходной уровень отбора 4

P (Pan)

L6...L1, C, R1...R6

Панорама отбора 4

T1 Fb (Tap1 Feedback)

-100...+100

Глубина обратной связи отбора 1

D^{mod}

(Source) Off...Tempo
 Источник модуляции параметра "T1 Fb" и баланса эффекта

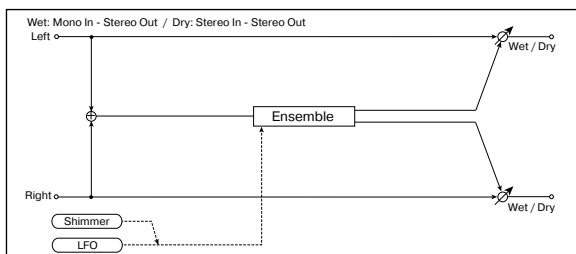
(Amount) -100...+100
 Глубина модуляции параметра "T1 Fb"

W/D (Wet/Dry) Dry, 1:99...99:1, Wet
 Баланс обработанного и прямого сигналов **D-mod**

(Amount) -100...+100
 Глубина модуляции баланса эффекта

19: Ensemble

Эффект имеет три блока хоруса, использующих LFO. Это позволяет увеличить "объемность" звучания, поскольку выходной сигнал перемещается в стереополе влево, вправо и в центр.



Speed 1...100
 Частота LFO **D-mod**

(Source) Off...Tempo
 Источник модуляции частоты LFO

(Amount) -100...+100
 Глубина модуляции частоты LFO

Depth 0...100
 Глубина модуляции с помощью LFO **D-mod**

(Source) Off...Tempo
 Источник модуляции параметра "Depth"

(Amount) -100...+100
 Глубина модуляции параметра "Depth"

Shimmer 0...100
 Степень искажения волновой формы LFO

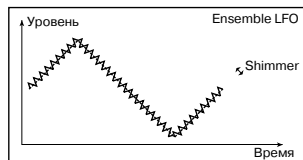
W/D (Wet/Dry) Dry, 1:99...99:1, Wet
 Баланс обработанного и прямого сигналов **D-mod**

(Source) Off...Tempo
 Источник модуляции баланса эффекта

(Amount) -100...+100
 Глубина модуляции баланса эффекта

Shimmer

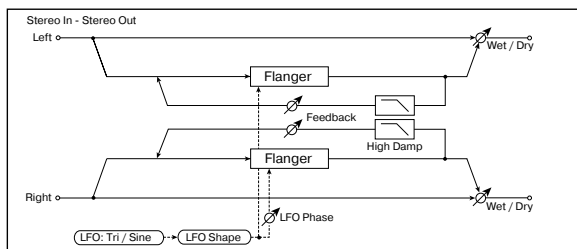
Параметр определяет степень искажения волновой формы LFO. С его ростом усиливаются искажения, делая эффект хоруса более сложным и насыщенным.



20: 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.



LFO Wave (LFO Waveform) Tri, Sine
 Форма волны LFO

Shape (LFO Shape) -100...+100
 Степень изменения формы волны LFO

LFO Phase -180...+180°
 Разность фаз между LFO левого и правого каналов

Freq (LFO Frequency) 0.02...20.00 Hz
 Частота LFO **D-mod**

(Source) Off...Tempo
 Источник модуляции частоты LFO

(Amount) -20.00...+20.00 Hz
 Глубина модуляции частоты LFO

BPM/MIDI Sync Off, On
 Переключает с LFO на использование темпа и нот **Sync**

BPM MIDI, 40...240
 Определяет темп

Base (Base Note)
 Определяет длительность ноты, которая задает частоту LFO

Times 1...16
 Число нот заданной длительности, определяющих частоту LFO

Delay (Delay Time) 0.0...50.0 ms
 Время задержки входного сигнала

Depth 0...100
 Глубина модуляции с помощью LFO

Feedback -100...+100
 Глубина обратной связи

High Damp [%] 0...100%
 Глубина демпфирования в высокочастотном диапазоне

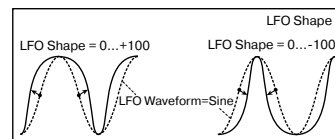
W/D (Wet/Dry) -Wet...-1:99, Dry, 1:99..., Wet
 Баланс обработанного и прямого сигналов **D-mod**

(Source) Off...Tempo
 Источник модуляции баланса эффекта

(Amount) -100...+100
 Глубина модуляции баланса эффекта

Shape

Изменяет форму волны LFO, управляя тем самым фазами эффекта флэнжера.



Feedback, W/D

Гармоники усиливаются на пиках при микшировании звука эффекта и прямого сигнала, если "Feedback" и "W/D" имеют один и тот же знак (плюс или минус).

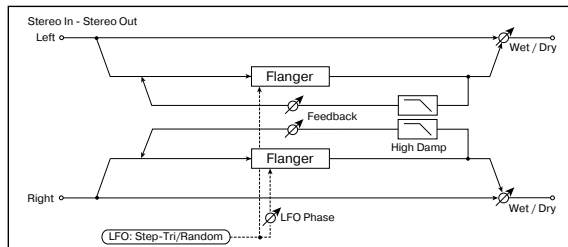
High Damp

Параметр определяет глубину демпфирования обратной связи в высокочастотном диапазоне. Чем больше его значение, тем сильнее подавляются гармоники этих частот.

21: St.Rndm Flang

(Stereo Random Flanger)

Стереофонический эффект флэнжера использует для модуляции LFO со ступенчатой и случайной волновыми формами. Применяется для создания уникальных флэнжерных эффектов.



LFO Wave (LFO Waveform) Step-Tri, Random
 Форма волны LFO

LFO Phase -180...+180°
 Разность фаз между LFO левого и правого каналов

Freq (LFO Frequency) 0.02...20.00 Hz
 Частота LFO **D-mod**

(Source) Off...Tempo
 Источник модуляции частоты LFO и частоты шага

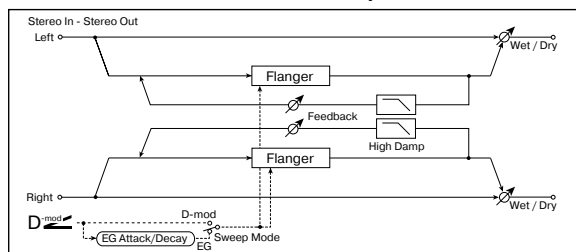
(Amount) -20.00...+20.00 Hz
 Глубина модуляции частоты LFO

Step (LFO Step Frequency)	0.05...50.00 Hz	High Damp	0...100%
Частота шага LFO		Глубина демпфирования в высокочастотном диапазоне	
(Amount)	-50.00...+50.00 Hz	W/D (Wet/Dry)	-Wet...-1:99, Dry, 1:99..., Wet
Глубина модуляции частоты шага LFO		Баланс обработанного и прямого сигналов	
Delay (Delay Time)	0.0...50.0 ms	(Source)	Off...Tempo
Время задержки входного сигнала		Источник модуляции баланса эффекта	
Depth	0...100	(Amount)	-100...+100
Глубина модуляции с помощью LFO		Глубина модуляции баланса эффекта	
BPM/MIDI Sync	Off, On	Swp Mode, Src	
Переключает с LFO на использование темпа и нот		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).	
BPM	MIDI, 40...240	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).	
Определяет темп		Если "Swp Mode" = Dmod, то флэнжером управляет непосредственно источник модуляции. В этом случае параметр "Src" используется для его определения.	
Base (Base Note)		<i>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 изменится с 63 (и меньше) на 64 (и больше).</i>	
Определяет длительность ноты, которая задает частоту LFO		EG Attack, EG Decay	
Times	1...16	Скорость атаки и спада — единственные регулируемые параметры огибающей флэнжера.	
Число нот заданной длительности, определяющих частоту LFO		23: St. Phaser	
Step Base (Step Base Note)		(Stereo Phaser)	
Определяет длительность ноты, задающей шаг LFO		Эффект основан на сдвиге фаз. Очень хорошо звучит на звуках электропиано. Можно увеличить объем звука за счет смещения фаз LFO левого и правого каналов друг относительно друга.	
Times	1...32		
Число нот, определяющих частоту шага LFO			
Feedback	-100...+100		
Глубина обратной связи			
High Damp [%]	0...100%		
Глубина демпфирования в высокочастотном диапазоне			
W/D (Wet/Dry)	-Wet...-1:99, Dry, 1:99..., Wet		
Баланс обработанного и прямого сигналов			
(Source)	Off...Tempo		
Источник модуляции баланса эффекта			
(Amount)	-100...+100		
Глубина модуляции баланса эффекта			

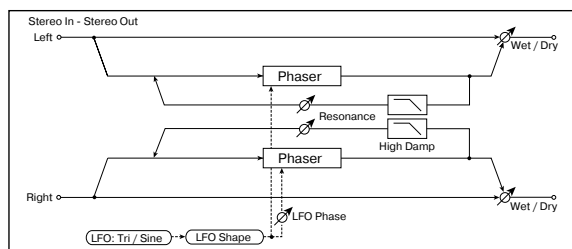
22: St.Env.Flanger

(Stereo Envelope Flanger)

Эффект использует для модуляции огибающую генератора. Каждый раз при игре на инструменте будет воспроизводиться один и тот же флэнжерный паттерн. Флэнжером можно управлять также и с помощью источника модуляции.



L Dly Bottom (L Delay Bottom)	0.0...50.0 ms	LFO Wave (LFO Waveform)	Tri, Sine
Нижняя граница времени задержки сигнала левого канала		Форма волны LFO	
L Dly Top (L Delay Top)	0.0...50.0 ms	Shape (LFO Shape)	-100...+100
Верхняя граница времени задержки сигнала левого канала		Степень изменения формы волны LFO	
R Dly Bottom (R Delay Bottom)	0.0...50.0 ms	LFO Phase	-180...+180°
Нижняя граница времени задержки сигнала правого канала		Разность фаз LFO левого и правого каналов	
R Dly Top (R Delay Top)	0.0...50.0 ms	Freq (LFO Frequency)	0.02...20.00 Hz
Верхняя граница времени задержки сигнала правого канала		Частота LFO	
Swp Mode (Sweep Mode)	EG, Dmod	(Source)	Off...Tempo
Источник управления флэнжером: огибающая генератора или источник модуляции		Источник модуляции частоты LFO	
Src (Source)	Off...Tempo	(Amount)	-20.00...+20.00 Hz
Источник модуляции, управляющий переключением огибающей (если "Swp Mode" = EG) или просто источник модуляции (если "Sweep Mode" = Dmod)		Глубина модуляции частоты LFO	
EG Attack	1...100	BPM/MIDI Sync	Off, On
Скорость атаки огибающей		Переключает с LFO на использование темпа и нот	
EG Decay	1...100	BPM	MIDI, 40...240
Скорость спада огибающей		Определяет темп	
Feedback	-100...+100	Base (Base Note)	
Глубина обратной связи		Определяет длительность ноты, которая задает частоту LFO	
		Times	1...16
		Число нот заданной длительности, определяющих частоту LFO	
		Manual	0...100
		Частота, к которой применяется эффект	
		Depth	0...100
		Глубина модуляции с помощью LFO	



LFO Wave (LFO Waveform)	Tri, Sine
Форма волны LFO	
Shape (LFO Shape)	-100...+100
Степень изменения формы волны LFO	
LFO Phase	-180...+180°
Разность фаз LFO левого и правого каналов	
Freq (LFO Frequency)	0.02...20.00 Hz
Частота LFO	
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции частоты LFO	
(Amount)	-20.00...+20.00 Hz
Глубина модуляции частоты LFO	
BPM/MIDI Sync	Off, On
Переключает с LFO на использование темпа и нот	
BPM	MIDI, 40...240
Определяет темп	
Base (Base Note)	
Определяет длительность ноты, которая задает частоту LFO	
Times	1...16
Число нот заданной длительности, определяющих частоту LFO	
Manual	0...100
Частота, к которой применяется эффект	
Depth	0...100
Глубина модуляции с помощью LFO	

(Source) Источник модуляции параметра "Depth"	Off...Tempo
(Amount) Глубина модуляции параметра "Depth"	-100...+100
Resonance Глубина резонанса	-100...+100
High Damp [%] Глубина демпфирования в высокочастотном диапазоне	0...100%
W/D (Wet/Dry) Баланс обработанного и прямого сигналов	-Wet...-1:99, Dry, 1:99..., Wet D-mod
(Source) Источник модуляции баланса эффекта	Off...Tempo
(Amount) Глубина модуляции баланса эффекта	-100...+100

Resonance, W/D

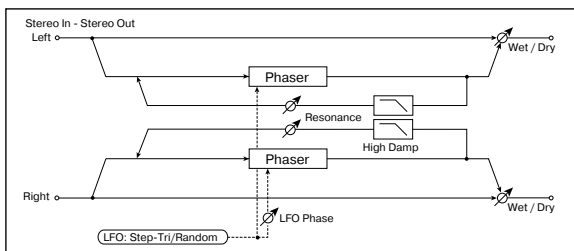
Гармоники усиливаются на пиках при микшировании звука эффекта и прямого сигнала, если "Resonance" и "W/D" имеют один и тот же знак (плюс или минус).

High Damp

Параметр определяет глубину демпфирования резонанса в высокочастотном диапазоне. Чем больше его значение, тем сильнее подавляются гармоники этих частот.

24: St.Rndm Phasr (Stereo Random Phaser)

Стерефонический эффект фазера использует для модуляции LFO со ступенчатой и случайными волновыми формами. Применяется для создания уникальных флэнжерных эффектов.

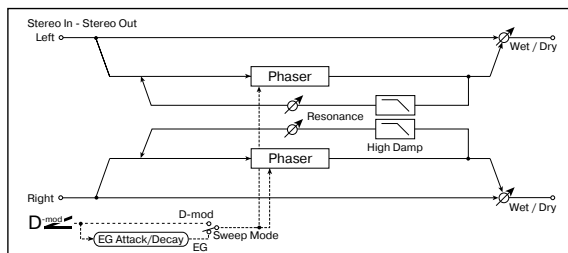


LFO Wave (LFO Waveform) Форма волны LFO	Step-Tri, Step-Sin, Random
LFO Phase Разность фаз между LFO левого и правого каналов	-180...+180°
Freq (LFO Frequency) Частота LFO	0.02...20.00 Hz D-mod
(Source) Источник модуляции частоты LFO и частоты шага	Off...Tempo
(Amount) Глубина модуляции частоты LFO	-20.00...+20.00 Hz
Freq (LFO Step Frequency) Частота шага LFO	0.05...50.00 Hz D-mod
(Amount) Глубина модуляции частоты шага LFO	-50.00...+50.00 Hz
Manual Частота, к которой применяется эффект	0...100
Depth Глубина модуляции с помощью LFO	0...100
BPM/MIDI Sync Переключает с LFO на использование темпа и нот	Off, On Sync
BPM Определяет темп	MIDI, 40...240
Base (Base Note) Определяет длительность ноты, которая задает частоту LFO	
Times Число нот заданной длительности, определяющих частоту LFO	1...16
Step Base (Step Base Note) Определяет длительность ноты, задающей шаг LFO	
Times Число нот, определяющих частоту шага LFO	1...32

Resonance (Resonance) Глубина резонанса	-100...+100
HiDamp (High Damp) Глубина демпфирования в высокочастотном диапазоне	0...100%
W/D (Wet/Dry) Баланс обработанного и прямого сигналов	-Wet...-1:99, Dry, 1:99..., Wet D-mod
(Source) Источник модуляции баланса эффекта	Off...Tempo
(Amount) Глубина модуляции баланса эффекта	-100...+100

25: St.Env.Phaser (Stereo Envelope Phaser)

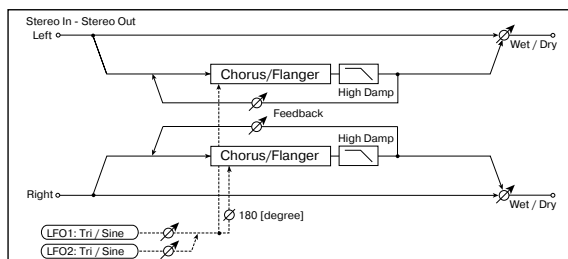
Стерефонический фазер, использующий для модуляции огибающую генератора. Каждый раз при игре на инструменте будет воспроизводиться один и тот же паттерн фазера. Фазером можно управлять также и с помощью источника модуляции.



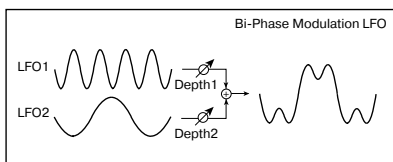
L Manu Bottom (L Manual Bottom) Нижняя граница частотного диапазона для левого канала	0...100
L Manu Top (L Manual Top) Верхняя граница частотного диапазона для левого канала	0...100
R Manu Bottom (R Manual Bottom) Нижняя граница частотного диапазона для правого канала	0...100
R Manu Top (R Manual Top) Верхняя граница частотного диапазона для правого канала	0...100
Swp Mode (Sweep Mode) Источник управления фазером	EG, Dmod D-mod
Src (Source) Источник модуляции, управляющий переключением огибающей ("Swp Mode" = EG) или источник модуляции ("Swp Mode" = Dmod)	Off...Tempo
EG Attack Скорость атаки огибающей	1...100
EG Decay Скорость спада огибающей	1...100
Resonance Глубина резонанса	-100...+100
High Damp Глубина демпфирования в высокочастотном диапазоне	0...100%
W/D (Wet/Dry) Баланс обработанного и прямого сигналов	-Wet...-1:99, Dry, 1:99..., Wet D-mod
(Source) Источник модуляции баланса эффекта	Off...Tempo
(Amount) Глубина модуляции баланса эффекта	-100...+100

26: St.BiphaseMod (Stereo Biphase Modulation)

Стерефонический эффект хоруса, суммирующий 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.



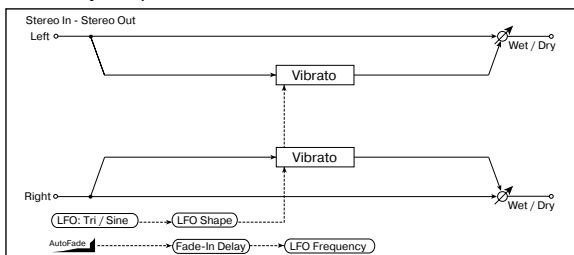
LFO1 Wave (LFO1 Waveform) Форма волны LFO1	Triangle, Sine	(Source) Источник модуляции частоты LFO	Off...Tempo
LFO2 Wave (LFO2 Waveform) Форма волны LFO2	Triangle, Sine	(Amount) Глубина модуляции частоты LFO	-20.00...+20.00 Hz
LFO Phase Sw Разность фаз между левым и правым каналами	0°, 180°	BPM/MIDI Sync Переключает с LFO на использование темпа и нот	Off, On
F1 (LFO1 Frequency) Частота LFO1	0.02...30.00 Hz 	BPM Определяет темп	MIDI, 40...240
(Source) Источник модуляции частоты LFO1 и 2	Off...Tempo	Base (Base Note) Определяет длительность ноты, которая задает частоту LFO	
(Amount) Глубина модуляции частоты LFO1	-30.00...+30.00	Times Число нот заданной длительности, определяющих частоту LFO	1...16
F2 (LFO2 Frequency) Частота LFO2	0.02...30.00 Hz 	Depth Глубина модуляции с помощью LFO	0...100
(Amount) Глубина модуляции частоты LFO2	-30.00...+30.00	(Source) Источник модуляции параметров "Depth"	Off...Tempo
L Dly (L Pre Delay) Время задержки сигнала левого канала	0.0...50.0 ms	(Amount) Глубина модуляции параметра "Depth"	-100...+100
R Dly (R Pre Delay) Время задержки сигнала правого канала	0.0...50.0 ms	AUTOFADE Src (AUTOFADE Source) Источник модуляции, запускающий процесс AutoFade	Off...Tempo
Depth1 Глубина модуляции с помощью LFO1	0...100 	Fade-in Rate Скорость (длительность интервала) фейдирования	1...100
(Source) Источник модуляции параметров "Depth1" и "Depth2"	Off...Tempo	Dly (Fade-In Delay) Время задержки процесса фейдирования	00...2000 ms
(Amount) Глубина модуляции параметра "Depth1"	-100...+100	W/D (Wet/Dry) Баланс обработанного и прямого сигналов	Dry, 1:99...99:1, Wet
Depth2 Глубина модуляции с помощью LFO2	0...100 	(Source) Источник модуляции баланса эффекта	Off...Tempo
(Amount) Глубина модуляции параметра "Depth2"	-100...+100	(Amount) Глубина модуляции баланса эффекта	-100...+100
Feedback Глубина обратной связи	-100...+100	LFO Freq Mod, AUTOFADE Src, Fade Rate, Dly	
HiDamp (High Damp) Глубина демпфирования в высокочастотном диапазоне	0...100%	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). Эта опция недоступна, если параметр "BPM/MIDI Sync" установлен в On.	
W/D (Wet/Dry) Баланс обработанного и прямого сигналов	-Wet...-1:99, Dry, 1:99..., Wet 	Параметр "Fade Rate" определяет скорость (длительность интервала) фейдирования, а "Dly" — продолжительность интервала времени между включением источника модуляции, который управляет запуском процесса фейдирования и фактическим стартом фейда.	
(Source) Источник модуляции баланса эффекта	Off...Tempo	В следующем примере в результате фейдирования частота LFO увеличивается с "1.0 Hz" до "4.0 Hz" при получении сообщения note-on.	
(Amount) Глубина модуляции баланса эффекта	-100...+100	"AUTOFADE (Source)" = Gate1, "Freq" = 1.0. "LFO Frequency Mod" = AUTOFADE, "(Amount)" = +3.0.	



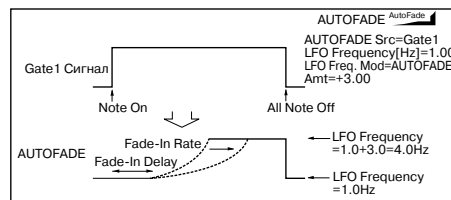
27: St.Vibrato

(Stereo Vibrato)

Эффект вызывает вибрацию частоты сигнала на выходе. С помощью параметра "AutoFade" можно увеличивать или уменьшать частоту вибрации.



LFO Wave (LFO Waveform) Форма волны LFO	Triangle, Sine
Shape (LFO Shape) Степень изменения волновой формы LFO	-100...+100
LFO Freq Mod (LFO Frequency Mod) Источник модуляции частоты LFO	Dmod, AUTOFADE
Freq (LFO Frequency) Частота LFO	0.02...20.00 Hz



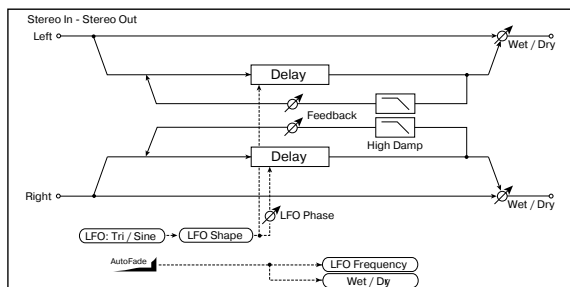
"AUTOFADE (Source)" = Gate1, "Freq" = 1.0.

"LFO Frequency Mod" = AUTOFADE, "(Amount)" = +3.0.

Эффект отключен, если значение источника модуляции, который был определен параметром "AUTOFADE Src", меньше 64 и включен, если его значение равно 64 или больше. Функция автоматического фейдирования переключается, если значение источника модуляции изменяется с 63 (и меньше) на 64 (и больше).

28: St.AutoFad Mod

(Stereo Auto Fade Modulation)

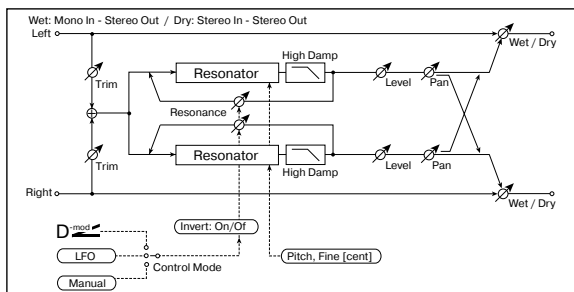


Стерефонический эффект хоруса/флэнжера. Позволяет управлять частотой LFO и балансом эффекта с использованием автоматического фейдирования, а также увеличивать объемность звучания за счет смещения фаз левого и правого каналов друг относительно друга

LFO Wave (LFO Waveform)	Tri, Sine	Форма волны LFO
Shape (LFO Shape)	-100...+100	Степень изменения волновой формы LFO
LFO Phase	-180...+180°	Разность фаз LFO между левым и правым каналами
Freq (LFO Frequency)	0.02...20.00 Hz	Частота LFO
(Source)	Off...Tempo	Источник модуляции частоты LFO
(Amount)	-20.00...+20.00 Hz	Глубина модуляции частоты LFO
L Dly (L Pre Delay)	0.0...500.0 ms	Время задержки левого канала
R Dly (R Pre Delay)	0.0...500.0 ms	Время задержки правого канала
Dep (Depth)	0...200	Глубина модуляции с помощью LFO
Fb (Feedback)	-100...+100	Глубина обратной связи
HD (High Damp)	0...100%	Глубина демпфирования в высокочастотном диапазоне
AUTOFADE Src (AUTOFADE Source)	Off...Tempo	Источник модуляции, запускающий авто-фейдинг
Fade Rate (Fade-In Rate)	1...100	Скорость фейдирования
Dly (Fade-In Delay)	00...2000 ms	Время задержки процесса фейдирования
Freq Mod (LFO Frequency Mod)	D-mod, AUTOFADE	Источник модуляции частоты LFO
W/D Mod (Wet/Dry Mod)	D-mod, AUTOFADE	Источник модуляции баланса прямого сигнала и эффекта
W/D (Wet/Dry)	-Wet...-1:99, Dry, 1:99..., Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
(Source)	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
(Amount)	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

29: 2Voice Reso (2Voice Resonator)

Эффект усиливает входной сигнал на определенной частоте. Имеется возможность независимой регулировки частоты, выходного уровня и панорамы двух резонансных контуров. Интенсивность резонанса можно управлять с помощью LFO.



Ctrl (Control Mode)	Manual, LFO, Dmod	Источник управления глубиной резонанса
Invert (LFO/Dmod Invert)	Off, On	Реверсивное управление голосами 1 и 2 при выборе LFO/Dmod
IfoF (LFO Frequency)	0.02...20.00 Hz	Частота LFO
Dmod (Dmod Source)	Off...Tempo	Источник модуляции глубины резонанса

Mod Dep (Mod Depth)	-100...+100	Изменение глубины резонанса при управлении от LFO/Dmod
Trim	0...100	Входной уровень резонатора
V1 Pitch (Voice1 Pitch)	C0...B8	Частота резонируемого голоса 1
Fine	-50...+50	Точная регулировка частоты резонируемого голоса 1
V1 Reso (Voice1 Resonance)	-100...+100	Глубина резонанса при "Control Mode" = Manual
HiDamp (High Damp)	0...100%	Глубина демпфирования в высокочастотной области
V1 Level (Voice1 Level)	0...100	Выходной уровень голоса 1
Pan	L6...R6	Панорама голоса 1
V2 Pitch (Voice2 Pitch)	C0...B8	Частота резонируемого голоса 2
Fine	-50...+50	Точная регулировка частоты резонируемого голоса 2
V2 Reso (Voice2 Resonance)	-100...+100	Глубина резонанса при "Control Mode" = Manual
HiDamp (High Damp)	0...100%	Глубина демпфирования в высокочастотной области
V2 Level (Voice2 Level)	0...100	Выходной уровень голоса 2
Pan	L6...R6	Панорама голоса 2
W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet	Баланс обработанного и прямого сигналов
(Source)	Off...Tempo	Источник модуляции баланса эффекта
(Amount)	-100...+100	Глубина модуляции баланса эффекта

Ctrl, V1 Reso, V2 Reso

Параметры определяют глубину резонанса.

Если "Ctrl" = Manual и "Reso" установлен в отрицательное значение, то резонанс происходит на частоте на октаву ниже.

Если "Ctrl" = 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 "Ctrl" = Dmod, то глубина резонанса контролируется источником модуляции. Если в качестве источника модуляции выбран джойстик (JS X) или ленточный контроллер (Rbn#16), то можно резонировать также две частоты (на октаву выше/ниже), аналогично "Ctrl" = LFO.

Invert

Если "Ctrl" = LFO или Dmod, то инвертируется фаза голоса 1 или 2. Если резонанс голоса 1 положительный, то частота резонанса голоса 2 понижается на октаву (резонанс голоса 2 отрицательный).

V1 Pitch, Fine, V2 Pitch, Fine

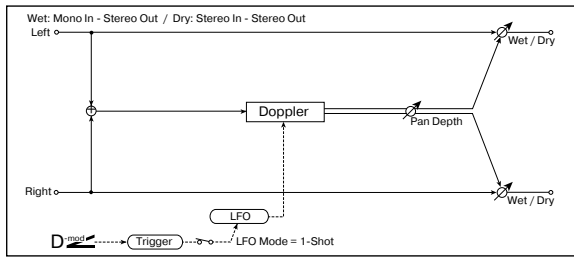
Параметр "Pitch" определяет частоту резонанса в терминах номера ноты. Параметр "Fine" определяет частоту с точностью до сотых долей полутона.

HiDamp, HiDamp

Параметр определяет глубину демпфирования резонансного звука в высокочастотной области. При малых значениях параметра воспроизводится "металлический" звук высокочастотных гармоник.

30: 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.



- Mode (LFO Mode) Loop, 1-Shot
- Режим работы LFO **D^{mod}**
- Src (Source) Off...Tempo
- Источник модуляции для запуска LFO ("Mode" = 1-Shot)
- LFO Sync Off, On
- Состояние режима переустановки LFO ("Mode" = Loop)
- Freq (LFO Frequency) 0.02...20.00 Hz
- Частота LFO **D^{mod}**
- (Source) Off...Tempo
- Источник модуляции частоты LFO
- (Amount) -20.00...+20.00 Hz
- Глубина модуляции частоты LFO
- BPM/MIDI Sync Off, On
- Переключает с LFO на использование темпа и нот **Sync**
- BPM MIDI, 40...240
- Определяет темп
- Base (Base Note) ♩, ♪, ♫, ♬, ♭, ♮, ♯, ♯
- Определяет длительность ноты, которая задает частоту LFO
- Times 1...16
- Число нот заданной длительности, определяющих частоту LFO
- Pitch Dep (Pitch Depth) 0...100
- Частота перемещающегося источника звука **D^{mod}**
- (Source) Off...Tempo
- Источник модуляции частоты перемещающегося звука
- (Amount) -100...+100
- Глубина модуляции частоты перемещающегося звука
- Pan Dep (Pan Depth) -100...+100
- Панорама перемещающегося звука **D^{mod}**
- (Source) Off...Tempo
- Источник модуляции панорамы перемещающегося звука
- (Amount) -100...+100
- Глубина модуляции панорамы перемещающегося звука
- W/D (Wet/Dry) Dry, 1:99...99:1, Wet
- Баланс обработанного и прямого сигналов **D^{mod}**
- (Source) Off...Tempo
- Источник модуляции баланса эффекта
- (Amount) -100...+100
- Глубина модуляции баланса эффекта

Mode, Src, LFO Sync

Параметр "Mode" определяет режим работы LFO. Если он установлен в Loop, то эффект Допплера воспроизводится в цикле. Если "LFO Sync" установлен в On, то LFO переустанавливается при включении источника модуляции (определяется параметром "Src").

Если "Mode" установлен в 1-Shot, то эффект Допплера воспроизводится один раз при включении источника модуляции (определяется параметром "Src"). В то же время, если параметр "Src" не установлен, то эффект Допплера не воспроизводится и сигнал на выходе отсутствует.

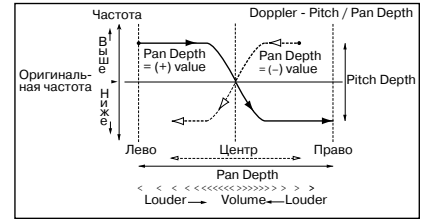
Эффект отключен, если значение источника модуляции, который был определен параметром "Src", меньше 64 и включен, если его значение равно 64 или больше. Эффект Допплера переключается, если значение источника модуляции изменяется с 63 (и меньше) на 64 (и больше).

Pitch Dep

В эффекте Допплера частота приближающегося источника звука увеличивается, а удаляющегося — уменьшается. Параметр "Pitch Dep" отражает это изменение частоты.

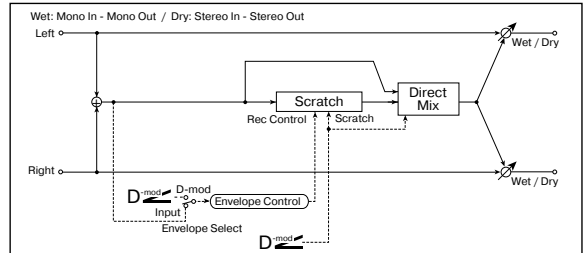
Pan Dep

Параметр определяет ширину стереофонической картины эффекта. Чем больше его значение, тем из более дальнего положения источник звука приближается или удаляется от наблюдателя. При положительных значениях "Pan Depth" звук перемещается слева направо, при отрицательных — справа налево.



31: Scratch

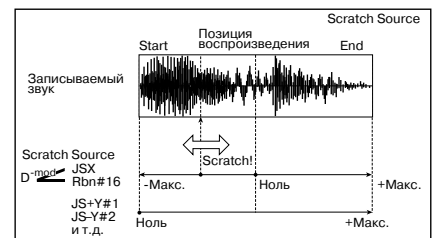
Эффект основан на записи входного сигнала и манипуляциях с источником модуляции. Он моделирует звук повторного воспроизведения части данных, который может быть получен при манипуляциях с виниловым диском.



- Scratch Source Off...Tempo
- Источник модуляции, управляющий эффектом **D^{mod}**
- Response (Scratch) 0...100
- Скорость реакции на источник модуляции "Scratch Source"
- Envelope (Envelope Select) Dmod, Input
- Источник управления процессом записи **D^{mod}**
- Src (Source) Off...Tempo
- Источник модуляции, управляющий записью ("Envelope" = Dmod)
- Threshold 0...100
- Уровень входного сигнала, для старта записи "Envelope" = Input)
- Response (Env) 0...100
- Скорость реакции на окончание записи
- Direct Mix Always On, Always Off, Cross Fade
- Режим микширования прямого сигнала
- W/D (Wet/Dry) Dry, 1:99...99:1, Wet
- Баланс обработанного и прямого сигналов **D^{mod}**
- (Source) Off...Tempo
- Источник модуляции баланса эффекта
- (Amount) -100...+100
- Глубина модуляции баланса эффекта

Scratch Source, Response (Scratch)

Параметр "Scratch Source" позволяет определить источник модуляции, который будет управлять эффектом. Значение источника модуляции определяет текущую позицию воспроизведения внутри записанной области. Параметр "Response (Scratch)" определяет скорость реакции эффекта на изменения значения источника модуляции.



Envelope, Src, Threshold

Если параметр "Envelope" установлен в Dmod, то запись входного сигнала начинается, когда значение источника модуляции равно или больше 64. Если "Envelope" 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 с начала, стирая уже существующие.

Response (Env)

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.

Direct Mix

Если параметр установлен в Always On, то на выходе всегда присутствует прямой сигнал, если в Always Off, то прямой сигнал на выход не подается. Если же параметр "Direct Mix" установлен в Cross Fade, то прямой сигнал подается на выход и мьютируется только во время воспроизведения обработанного сигнала. Для более эффективного использования этого параметра рекомендуется устанавливать параметр "W/D" в Wet.

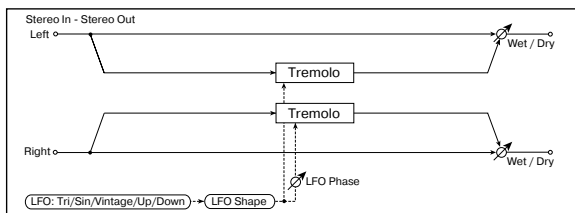
Mod./P.Shift

В разделе описаны другие эффекты, основанные на модуляции и сдвиге частоты.

32: St.Tremolo

(Stereo Tremolo)

Эффект модулирует уровень громкости входного сигнала. Эффект стереофонический, в нем используется смещение фаз LFO левого и правого каналов.

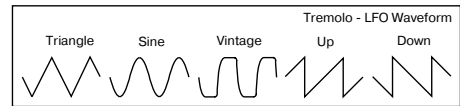


LFO Wave (LFO Waveform)	Tri, Sine, Vintg, Up, Down
Форма волны LFO	
Shape (LFO Shape)	-100...+100
Степень изменения формы волны LFO	
LFO Phase	-180...+180°
Разность фаз LFO левого и правого каналов	
Freq (LFO Frequency)	0.02...20.00 Hz
Частота LFO	D-mod
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции частоты LFO	
(Amount)	-20.00...+20.00 Hz
Глубина модуляции частоты LFO	
BPM/MIDI Sync	Off, On
Переключает с LFO на использование темпа и нот	Sync
BPM	MIDI, 40...240
Определяет темп	
Note (Base Note)	
Определяет длительность ноты, которая задает частоту LFO	
Times	1...16
Число нот заданной длительности, определяющих частоту LFO	
Depth	0...100
Глубина модуляции с помощью LFO	D-mod
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции параметров "Depth"	
(Amount)	-100...+100
Глубина модуляции параметра "Depth"	
W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
Баланс обработанного и прямого сигналов	D-mod
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции баланса эффекта	
(Amount)	-100...+100
Глубина модуляции баланса эффекта	

LFO Wave

Параметр определяет форму волны LFO. При Vintg (Vintage) моделируются характеристики эффекта тремоло гитарного усилителя. Объединяя этот эффект с эффектом Amp Simulation (моделирование усилителя), можно добиться в высшей степени

убедительной имитации тремоло классического гитарного усилителя.



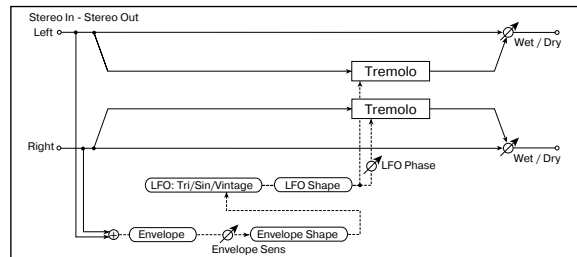
LFO Phase

Параметр определяет разность фаз LFO между левым и правым каналами. При высоких значениях имитируется эффект автоматического панорамирования, при котором звук перемещается слева направо и наоборот.

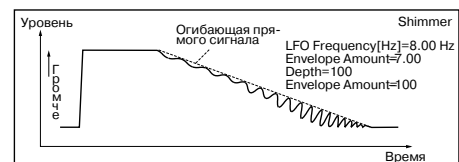
33: St.Env.Tremlo

(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.



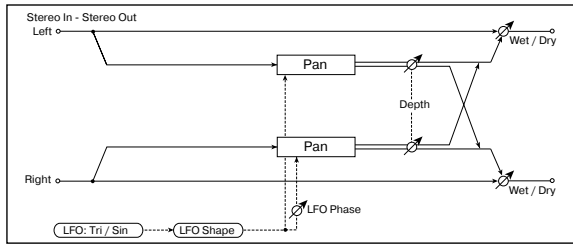
Envelope Sens (Envelope Sensitivity)	0...100
Чувствительность огибающей входного сигнала	
Envelope Shape	-100...+100
Форма огибающей входного сигнала	
LFO Wave (LFO Waveform)	Tri, Sine, Vint
Форма волны LFO	
LFO Shape	-100...+100
Степень изменения формы волны LFO	
LFO Phase	-180...+180°
Разность фаз между LFO левого и правого каналов	
Freq (LFO Frequency)	0.02...20.00 Hz
Частота LFO	
(Envelope Amount) [Hz]	0.02...20.00 Hz
Изменение частоты LFO от уровня входного сигнала	
Depth	0...100
Глубина модуляции с помощью LFO	
(Envelope Amount)	-100...+100
Изменение глубины модуляции от уровня входного сигнала	
W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
Баланс обработанного и прямого сигналов	D-mod
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции баланса эффекта	
(Amount)	-100...+100
Глубина модуляции баланса эффекта	
Freq, (Envelope Amount), Depth	
Параметры определяют модуляцию огибающей (уровень входного сигнала). Частота LFO получается в результате сложения значения параметра "Freq" 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 описанном примере "Freq" = 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 Гц, а глубина модуляции — 0. При нулевом уровне выходного сигнала частота генератора LFO будет равна 8.0 Гц, а глубина модуляции — 100.	



34: St.Auto Pan

(Stereo Auto Pan)

Стерефонический эффект автоматически перемещает панораму сигнала слева направо и наоборот. Он использует сдвиг фаз левого и правого LFO для управления перекрестным движением звуков левого и правого каналов.



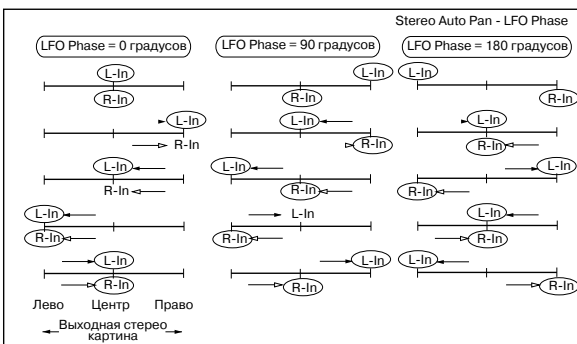
- LFO Wave (LFO Waveform) Tri, Sine
Форма волны LFO
- Shape (LFO Shape) -100...+100
Степень изменения формы волны LFO
- LFO Phase -180...+180°
Разность фаз между LFO левого и правого каналов
- Freq (LFO Frequency) 0.02...20.00 Hz
Частота LFO **D^{mod}**
- (Source) Off...Tempo
Источник модуляции частоты LFO
- (Amount) -20.00...+20.00 Hz
Глубина модуляции частоты LFO
- BPM/MIDI Sync Off, On
Переключает с LFO на использование темпа и нот **Sync**
- BPM MIDI, 40...240
Определяет темп
- Base (Base Note) $\text{♩}_3, \text{♩}_3, \text{♩}_3, \text{♩}_3, \text{♩}_3, \text{♩}_3, \text{♩}_3, \text{♩}_3$
Определяет длительность ноты, которая задает частоту LFO
- Times 1...16
Число нот заданной длительности, определяющих частоту LFO
- Depth 0...100
Глубина модуляции с помощью LFO **D^{mod}**
- (Source) Off...Tempo
Источник модуляции параметров "Depth"
- (Amount) -100...+100
Глубина модуляции параметра "Depth"
- W/D (Wet/Dry) Dry, 1:99...99:1, Wet
Баланс обработанного и прямого сигналов **D^{mod}**
- (Source) Off...Tempo
Источник модуляции баланса эффекта
- (Amount) -100...+100
Глубина модуляции баланса эффекта

Shape

Панорамированием можно управлять за счет изменения формы волны LFO.

LFO Phase

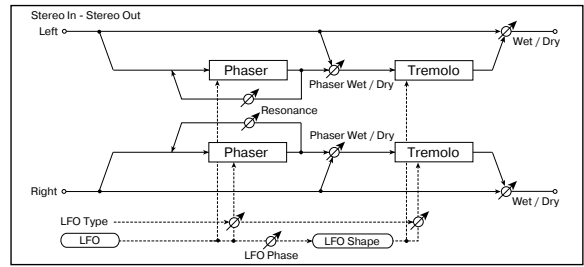
Параметр определяет разницу фаз левого и правого LFO. Другими словами — максимальный разброс звуков левого и правого каналов при автоматическом панорамировании (см. рисунок). Для максимальной выразительности параметра необходимо назначить на каждый из каналов различные звуки.



35: St.Phasr+Trml

(Stereo Phaser + Tremolo)

Эффект объединяет стерефонический фазер и тремоло. Эти блоки работают синхронно. Эффект хорошо звучит на звуках электропиано.



- Type Phs-Trml...Phs LR-Trml LR
Тип LFO блоков фазера и тремоло
- LFO Phase -180...+180°
Разность фаз между LFO тремоло и фазера
- Freq (LFO Frequency) 0.02...20.00 Hz
Частота LFO **D^{mod}**
- (Source) Off...Tempo
Источник модуляции частоты LFO
- (Amount) -20.00...+20.00 Hz
Глубина модуляции частоты LFO
- BPM/MIDI Sync Off, On
Переключает с LFO на использование темпа и нот **Sync**
- BPM MIDI, 40...240
Определяет темп
- Base (Base Note) $\text{♩}_3, \text{♩}_3, \text{♩}_3, \text{♩}_3, \text{♩}_3, \text{♩}_3, \text{♩}_3, \text{♩}_3$
Определяет длительность ноты, которая задает частоту LFO
- Times 1...16
Число нот заданной длительности, определяющих частоту LFO
- P Manu (Phaser Manual) 0...100
Диапазон частот фазера
- Resonanc (Resonance) -100...+100
Глубина резонанса фазера
- P Dep (Phaser Depth) 0...100
Глубина модуляции фазера **D^{mod}**
- (Source) Off...Tempo
Источник модуляции параметра "P Dep (Phaser Depth)"
- (Amount) -100...+100
Глубина модуляции параметра "P Dep (Phaser Depth)"
- P W/D (Phaser W/D) - Wet...-2:99, Dry, 2:99...Wet
Баланс прямого сигнала и сигнала фазера
- T Shape (Tremolo Shape) -100...+100
Степень изменения формы LFO блока тремоло
- T Dep (Tremolo Depth) 0...100
Глубина модуляции тремоло **D^{mod}**
- (Source) Off...Tempo
Источник модуляции параметра "T Dep (Tremolo Depth)"
- (Amount) -100...+100
Глубина модуляции параметра "T Dep (Tremolo Depth)"
- W/D (Wet/Dry) Dry, 1:99...99:1, Wet
Баланс обработанного и прямого сигналов **D^{mod}**
- (Source) Off...Tempo
Источник модуляции баланса эффекта
- (Amount) -100...+100
Глубина модуляции баланса эффекта

Тип, LFO Phase

Характер звучания эффекта определяется формой волны LFO. Для выбора типа LFO фазера и тремоло используется параметр "Type". Параметр "LFO Phase" определяет фазовое смещение между LFO фазера и тремоло, позволяя добиваться эффекта едва уловимого движения и "вращения" звука.

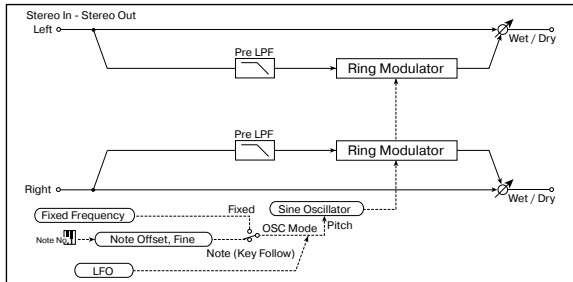
P W/D, W/D

Параметр "P W/D" определяет баланс прямого сигнала и сигнала, обработанного блоком фазера. Параметр "W/D" определяет общий баланс эффекта (баланс прямого сигнала и сигнала, обработанного блоком фазера и блоком тремоло).

36: St.Ring Mod

(Stereo Ring Modulator)

Входной сигнал эффекта обрабатывается генераторами, в результате чего воспроизводится металлический звук. Для усиления выразительности эффекта используйте LFO или динамическую модуляцию для модуляции параметров генератора. Можно связать частоту генератора с высотой ноты. При этом частота эффекта определяется номером взятой ноты.



Pre LPF	0...100
Глубина демпфирования высоких частот входного сигнала	
OSC Mode	Fixed, Note (Key Follow)
Режим определения частоты генератора	
F (Fixed Frequency)	0...12.00 kHz
Частота генератора ("OSC Mode" = Fixed)	D-mod
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции частоты генератора ("OSC Mode" = Fixed)	
(Amount)	-12.00...+12.00 kHz
Глубина модуляции частоты генератора ("OSC Mode" = Fixed)	
Note Offset	-48...+48
Смещение частоты генератора относительно высоты взятой ноты, если "OSC Mode" установлен в Note (Key Follow)	
Note Fine	-100...+100
Точная регулировка частоты генератора	
IfoF (LFO Frequency)	0.02...20.00 Hz
Частота LFO, модулирующего частоту генератора	D-mod
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции частоты LFO	
(Amount)	-20.00...+20.00 Hz
Глубина модуляции частоты LFO	
BPM/MIDI Sync	Off, On
Переключает с LFO на использование темпа и нот	ASync
BPM	MIDI, 40...240
Определяет темп	
Base (Base Note)	♩, ♪, ♫, ♬, ♭, ♮, ♯, ♯
Определяет длительность ноты, которая задает частоту LFO	
Times	1...16
Число нот заданной длительности, определяющих частоту LFO	
Depth (LFO Depth)	0...100
Глубина модуляции частоты генератора от LFO	D-mod
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции параметра "Depth (LFO Depth)"	
(Amount)	-100...+100
Глубина модуляции параметра "Depth (LFO Depth)"	
W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
Баланс обработанного и прямого сигналов	D-mod
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции баланса эффекта	
(Amount)	-100...+100
Глубина модуляции баланса эффекта	

Pre LPF

Параметр позволяет определить глубину демпфирования сигнала высокочастотного диапазона, подаваемого на вход генератора эффекта. Если входной сигнал слишком насыщен гармониками, то в результате его обработки могут возникнуть искажения. Если это произошло, то необходимо подавить часть высокочастотных гармоник.

OSC Mode

Параметр определяет — будет ли частота генератора эффекта изменяться в зависимости от высоты взятой ноты.

F

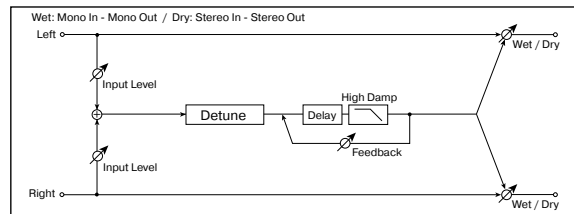
Параметр определяет частоту генератора эффекта, если "OSC Mode" установлен в Fixed.

Note Offset, Fine

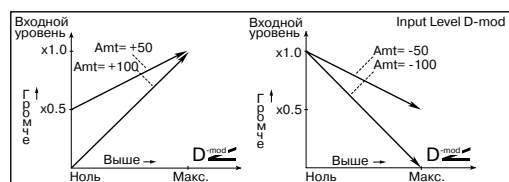
Параметры используются, если "OSC Mode" установлен в Note (Follow Key). Параметр "Note Offset" определяет смещение частоты генератора эффекта относительно частоты взятой ноты по полутонам, а параметр "Note Fine" — с точностью до сотых долей полтона.

37: Detune

Эффект дает расстройку входного сигнала. По сравнению с эффектом хоруса получается более естественный насыщенный звук.

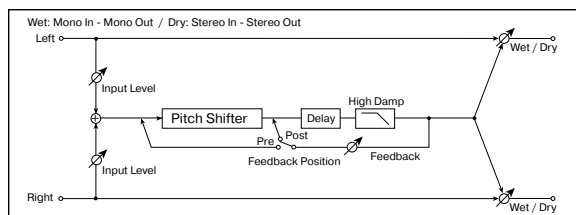


Sft (Pitch Shift)	-100...+100 %
Величина расстройки	D-mod
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции смещения частоты входного сигнала	
(Amount)	-100...+100 процентов
Глубина модуляции расстройки	
Delay (Delay Time)	0...1000 ms
Время задержки	
Feedback	-100...+100
Глубина обратной связи	
High Damp	0...100%
Глубина демпфирования высокочастотного диапазона сигнала	
InLvl Mod (Input Level Dmod [%])	-100...+100
Глубина модуляции уровня входного сигнала	D-mod
Src (Source)	Off...Tempo
Источник модуляции уровня входного сигнала	
W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
Баланс обработанного и прямого сигналов	D-mod
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции баланса эффекта	
(Amount)	-100...+100
Глубина модуляции баланса эффекта	
InLvl Mod, Src	
Параметр управляет динамической модуляцией уровня входного сигнала.	



38: Pitch Shifter

Эффект изменения высоты входного сигнала. Используется три режима: Fast (быстрая реакция), Medium и Slow (сохраняет тон). Можно установить режим, при котором высота будет изменяться (понижаться или повышаться) постепенно. Для этого используется задержка с обратной связью.



- Mode Slow, Medium, Fast
- Режим работы эффекта
- Shift (Pitch Shift) -24...+24
- Смещение высоты с точностью до полутона **D^{mod}**
- (Source) Off...Tempo
- Источник модуляции величины сдвига высоты
- (Amount) -24...+24
- Глубина модуляции величины сдвига высоты
- Fine -100...+100%
- Сдвиг высоты с точностью до сотых долей полутона **D^{mod}**
- (Amount) -100...+100 %
- Глубина модуляции величины сдвига частоты
- Delay (Delay Time) 0...1000 ms
- Время задержки
- Feedback Position Pre, Post
- Точка коммутации контура выхода обратной связи
- Feedback -100...+100
- Глубина обратной связи
- HiDamp (High Damp) 0...100%
- Глубина демпфирования высокочастотного диапазона сигнала
- InLvl Mod (Input Level Dmod [%]) -100...+100
- Глубина модуляции уровня входного сигнала **D^{mod}**
- Src (Source) Off...Tempo
- Источник модуляции уровня входного сигнала
- W/D (Wet/Dry) Dry, 1:99...99:1, Wet
- Баланс обработанного и прямого сигналов **D^{mod}**
- (Source) Off...Tempo
- Источник модуляции баланса эффекта
- (Amount) -100...+100
- Глубина модуляции баланса эффекта

Mode

Параметр определяет режим работы эффекта. Если выбрано значение Slow, то тональный состав сигнала практически не изменяется, если Fast, то тон сигнала может измениться. Значение Medium определяет усредненный (между Slow и Fast) режим работы эффекта.

Shift, (Source), (Amount), Fine

Величина сдвига частоты определяется суммой значений параметров "Shift" и "Fine", а глубина модуляции — суммой значений параметров "(Amount)". Источник модуляции изменяет значения обоих параметров: "Shift" и "Fine".

Feedback Position, Feedback

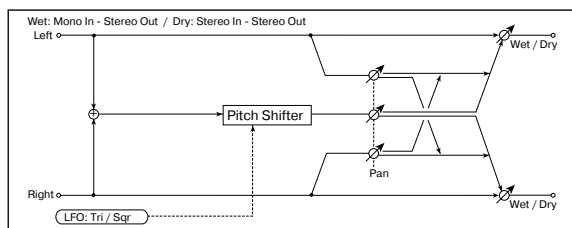
Если параметр "Feedback Position" установлен в Pre, то сигнал с выхода эффекта снова подается на его вход и его частота изменяется снова и снова. Уровень сигнала, поступающего с выхода эффекта на его вход, определяется значением параметра "Feedback".

Если параметр "Feedback Position" установлен в Post, то сигнал с выхода эффекта на его вход не подается. Поэтому, независимо от значения параметра "Feedback", смещается частота только входного сигнала (частота сигнала обратной связи не изменяется).

39: PitchShft Mod

(Pitch Shift Modulation)

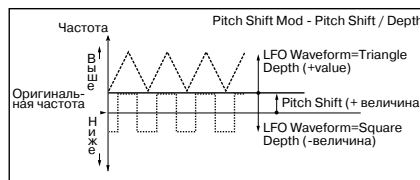
Эффект модулирует величину сдвига тона с использованием LFO, добавляет объем за счет панорамирования прямого и обработанного сигналов влево и вправо.



- Pitch Shift 100...+100%
- Смещение частоты входного сигнала
- LFO Wave (LFO Waveform) Triangle, Square
- Форма волны LFO
- Freq (LFO Frequency) 0.02...20.00 Hz
- Частота LFO **D^{mod}**
- (Source) Off...Tempo
- Источник модуляции частоты LFO
- (Amount) -20.00...+20.00 Hz
- Глубина модуляции частоты LFO
- BPM/MIDI Sync Off, On
- Переключает с LFO на использование темпа и нот **Sync**
- BPM MIDI, 40...240
- Определяет темп
- Base (Base Note) ♩, ♪, ♫, ♬, ♭, ♮, ♯, ♯
- Определяет длительность ноты, которая задает частоту LFO
- Times 1...16
- Число нот заданной длительности, определяющих частоту LFO
- Depth -100...100
- Глубина модуляции с помощью LFO **D^{mod}**
- (Source) Off...Tempo
- Источник модуляции параметра "Depth"
- (Amount) -100...+100
- Глубина модуляции параметра "Depth"
- Pan L, 1:99...99:1, R
- Панорамирование прямого и обработанного сигналов
- W/D (Wet/Dry) Dry, 1:99...99:1, Wet
- Баланс обработанного и прямого сигналов **D^{mod}**
- (Source) Off...Tempo
- Источник модуляции баланса эффекта
- (Amount) -100...+100
- Глубина модуляции баланса эффекта

Pitch Shift [cent], Depth

Параметры устанавливают сдвиг тона и глубину модуляции при использовании LFO.

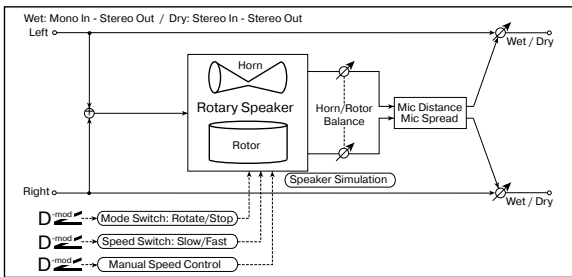


Pan, W/D

Параметр "Pan" панорамирует прямой и обработанный сигналы влево и вправо. Например, если выбрано значение L, то обработанный эффектом сигнал панорамируется влево, а прямой — вправо. Если параметр "W/D" установлен в Wet, то уровни обработанного и прямого сигналов удовлетворяют отношению 1:1.

40: Rotary SP (Rotary Speaker)

Моделирование эффекта вращающихся динамиков (эффект Лесли). Наиболее естественный звук получается при раздельном моделировании ротора (низкочастотные динамики) в низкочастотном диапазоне и рупора (высокочастотные динамики) в высокочастотном диапазоне. Эффект моделирует также расположение стереофонических микрофонов.



Mode (Mode Switch)	Rotate, Stop
Состояние динамиков (вращаются, остановлены)	D^{mod}
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции, управляющий состоянием динамиков	
(Sw)-1	Tggl, Mmnt
Режим управления параметром "Mode" от источника модуляции	
Speed (Speed Switch)	Slow, Fast
Скорость вращения динамиков (медленная, быстрая)	D^{mod}
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции, управляющий скоростью вращения	
(Sw)-2	Tggl, Mmnt
Режим управления параметром "Speed" от источника модуляции	
H/R.Bal (Horn/Rotor Balance)	Rot, 1...99, Horn
Регулирует баланс уровней рупора и ротора	
ManuSp (Manual Speed Control)	Off...Tempo
Источник модуляции скорости вращения	D^{mod}
Horn Acceleration	0...100
Увеличение скорости вращения рупора	
Ratio (Horn Ratio)	Stop, 0.50...2.00
Регулирует скорость вращения рупора. Стандартно устанавливается значение 1.00. Если установить Stop, то вращение прекращается.	
Rotor Accel (Rotor Acceleration)	0...100
Ускорение частоты вращения ротора	
Ratio (Rotor Ratio)	Stop, 0.50...2.00
Регулирует скорость вращения ротора. Стандартно устанавливается значение 1.00. Если установить Stop, то вращение прекращается.	
Mic Distance	0...100
Расстояние между микрофоном и вращающимся динамиком	
Spread (Mic Spread)	0...100
Расстояние между левым и правым микрофонами	
W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
Баланс обработанного и прямого сигналов	D^{mod}
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции баланса эффекта	
(Amount)	-100...+100
Глубина модуляции баланса эффекта	

(Sw)-1

Параметр определяет режим управления состоянием динамиков (вращаются/остановлены) с помощью источника модуляции.

Если "(Sw)" = Tggl (Toggle), состояние динамиков изменяется при каждом нажатии на педаль или перемещении джойстика.

Состояние динамиков (вращаются/остановлены) изменяется каждый раз, когда значение источника модуляции превышает 64.

Если "(Sw)" = Mmnt (Moment), динамики вращаются до тех пор, пока не будет нажата педаль или не будет перемещен джойстик.

Динамики вращаются, если значение источника модуляции меньше 64 и останавливаются, если больше или равно 64.

(Sw)-2

Параметр определяет режим управления скоростью вращения динамиков (Slow — медленная, Fast — быстрая) с помощью источника модуляции.

Если "(Sw)" = Tggl (Toggle), значение скорости изменяется (Slow/Fast) при каждом нажатии на педаль или перемещении джойстика.

Скорость вращения динамиков (Slow/Fast) изменяется каждый раз, когда значение источника модуляции превышает 64.

Если "(Sw)" = Mmnt (Moment), динамики вращаются медленно до тех пор, пока не будет нажата педаль или не будет перемещен джойстик.

Динамики вращаются медленно, если значение источника модуляции меньше 64 и быстро, если больше или равно 64.

ManuSp

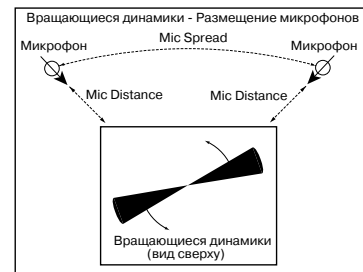
Параметр "ManuSp" определяет источник модуляции, который будет управлять скоростью вращения динамиков непосредственно (а не переключать с медленной на быструю и наоборот). Если в этом нет необходимости, установите его в Off.

Horn Accel, Rotor Accel

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.

MicDistance, Spread

Моделируют размещение стереофонических микрофонов.



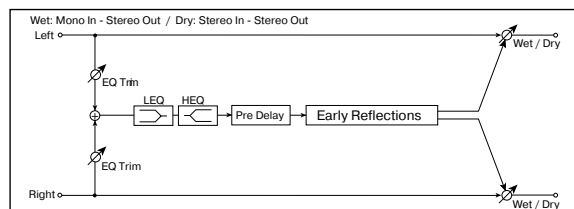
ER/Delay

В разделе описаны эффекты ранних отражений/задержки.

41: Early Reflect

(Early Reflections)

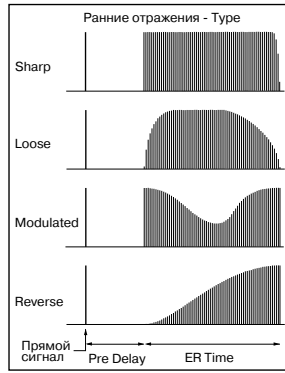
Эффект моделирует только ранние отражения процесса реверберации. Предоставляется возможность выбора одной из четырех кривых затухания.



Тип	Sharp, Loose, Modulation, Reverse
Кривая затухания ранних отражений	
ER Time	10...800 ms
Продолжительность звучания ранних отражений	
Pre Delay	0...200 ms
Время, определяющее задержку между появлением сигнала и ранних отражений	
Pre EQ Trim	0...100
Уровень сигнала на входе эквалайзера эффекта	
LoEQ (Pre Low EQ Gain)	-15.0...+15.0 dB
Коэффициент усиления низких частот с помощью эквалайзера	
HiEQ (Pre High EQ Gain)	-15.0...+15.0 dB
Коэффициент усиления высоких частот с помощью эквалайзера	
W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
Баланс обработанного и прямого сигналов	D^{mod}
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции баланса эффекта	
(Amount)	-100...+100
Глубина модуляции баланса эффекта	

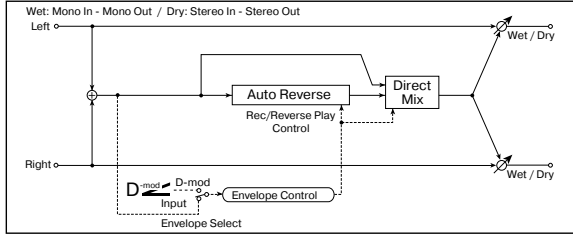
Type

Параметр используется для выбора кривой затухания ранних отражений.



42: Auto Reverse

Эффект записывает сигнал, а затем воспроизводит его в обратном направлении.



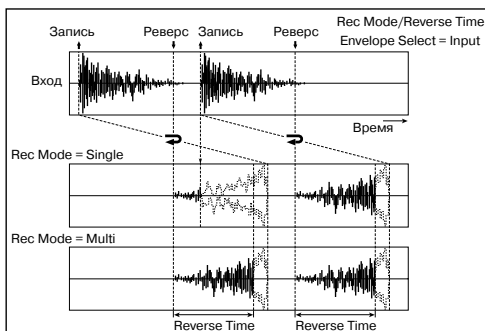
- Rec Mode Single, Multi
- Режим записи
- Reverse Time 20...1320 ms
- Продолжительность реверсивного воспроизведения
- Envelope (Envelope Select) Dmod, Input
- Определяет источник управления процессом записи
- Src (Source) Off...Tempo
- Источник модуляции, который будет управлять процессом записи, если "Envelope Select" = Dmod
- Threshold 0...100
- Определяет уровень входного сигнала, при котором начинается запись, если "Envelope Select" = Input
- Response 0...100
- Скорость реакции на окончание записи
- Direct Mix Always On, Always Off, Cross Fade
- Принцип микширования прямого сигнала
- W/D (Wet/Dry) Dry, 1:99...99:1, Wet
- Баланс обработанного и прямого сигналов
- (Source) Off...Tempo
- Источник модуляции баланса эффекта
- (Amount) -100...+100
- Глубина модуляции баланса эффекта

Rec Mode, Reverse Time

Если "Rec Mode" установлен в Single, то максимальная продолжительность реверсивного воспроизведения (параметр "Reverse Time") равна 1320 мс. Если во время реверсивного воспроизведения включается запись, то оно прерывается.

Если "Rec Mode" установлен в Multi, то можно записывать новую фразу даже во время реверсивного воспроизведения. Однако максимальная продолжительность реверсивного воспроизведения ограничена 660 мс.

При записи фразы или ритмического паттерна устанавливайте "Rec Mode" в Single, а при записи одной ноты — в Multi. Параметр "Rec Mode" определяет максимальное время реверсивного воспроизведения. Части фразы, расположенной за его пределами не воспроизводятся.



Envelope, Src, Threshold

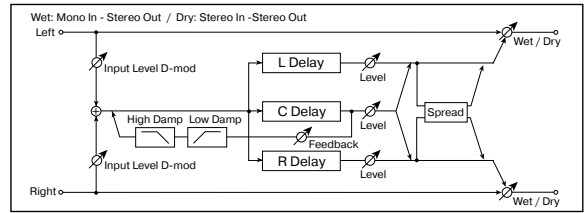
Параметры определяют источник, который управляет началом и окончанием процесса записи. Если "Envelope" установлен в Dmod, то входной сигнал записывается только в том случае, если значение источника модуляции, который был задан параметром "Src", равно 64 или больше. Если "Envelope" установлен в Input, 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.

43: LCR Delay

(L/C/R Delay)

Многоотборная задержка, панорамирующая сигналы влево, вправо и по центру. Также можно управлять шириной стереофонической картины эффекта.



- L Delay (L Delay Time) 0...1360 ms
- Время задержки отбора TapL
- Level 0...50
- Выходной уровень отбора TapL
- C Delay (C Delay Time) 0...1360 ms
- Время задержки отбора TapC
- Level 0...50
- Выходной уровень отбора TapC
- R Delay (R Delay Time) 0...1360 ms
- Время задержки отбора TapR
- Level 0...50
- Выходной уровень отбора TapR
- C Fb (C Delay Feedback) -100...+100
- Глубина обратной связи отбора TapC
- (Source) Off...Tempo
- Источник модуляции глубины обратной связи отбора TapC
- (Amount) -100...+100
- Глубина модуляции параметра "Feedback (C Delay)"
- HiDamp (High Damp) 0...100%
- Глубина демпфирования высокочастотного диапазона сигнала
- LoDamp (Low Damp) 0...100%
- Глубина демпфирования низкочастотного диапазона сигнала
- InLvl Mod (Input Level Dmod [%]) -100...+100
- Глубина модуляции входного уровня
- Src (Source) Off...Tempo
- Источник модуляции входного уровня
- Spread 0...50
- Ширина стереофонической картины эффекта
- W/D (Wet/Dry) Dry, 1:99...99:1, Wet
- Баланс обработанного и прямого сигналов
- (Source) Off...Tempo
- Источник модуляции баланса эффекта
- (Amount) -100...+100
- Глубина модуляции баланса эффекта

HiDamp, LoDamp

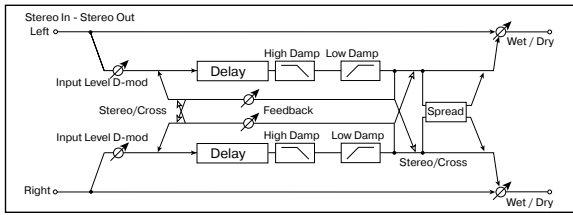
Параметры определяют глубину демпфирования высокочастотной и низкочастотной составляющих сигнала соответственно. При этом соответствующим образом изменяется тональный спектр сигнала обратной связи.

Spread

Параметр определяет ширину стереофонической картины эффекта. Чем больше его значение, тем шире стереопанорама. Если значение параметра равно 0, то оба канала эффекта панорамируются по центру.

44: St/Cross Dly (Stereo/Cross Delay)

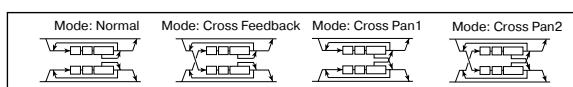
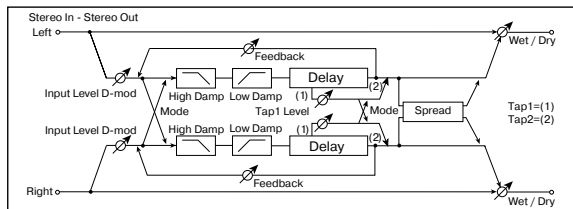
Стерефоническая задержка, позволяющая использовать перекрестную обратную связь, которая позволяет передавать задержанный сигнал левого канала на вход блока задержки правого и наоборот.



Stereo/Cross	Stereo, Cross
Режим работы эффекта	
L Delay (L Delay Time)	0.0...680.0 ms
Время задержки левого канала	
R Delay (R Delay Time)	0.0...680.0 ms
Время задержки правого канала	
L Fb (L Feedback)	-100...+100
Глубина обратной связи левого канала	D-mod
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции глубины обратной связи	
(Amount L)	-100...+100
Глубина модуляции параметра "L Fb (L Feedback)"	
R Fb (R Feedback)	-100...+100
Глубина обратной связи правого канала	D-mod
(Amount R)	-100...+100
Глубина модуляции параметра "R Fb (R Feedback)"	
HiDamp (High Damp)	0...100%
Глубина демпфирования высокочастотного диапазона сигнала	
LoDamp (Low Damp)	0...100%
Глубина демпфирования низкочастотного диапазона сигнала	
InLvl Mod (Input Level Dmod [%])	-100...+100
Глубина модуляции уровня входного сигнала	D-mod
Src (Source)	Off...Tempo
Источник модуляции уровня входного сигнала	
Spread	-50...+50
Ширина стерефонической картинка эффекта	
W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
Баланс обработанного и прямого сигналов	D-mod
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции баланса эффекта	
(Amount)	-100...+100
Глубина модуляции баланса эффекта	

45: St.MltTap Dly (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.



Mode	Normal, Cross, Feedback, Cross Pan1, Cross Pan2
Схема коммутации задержек левого и правого каналов	
Tap1 Time	0.0...680.0 ms
Время задержки отбора Tap1	
Tap2 Time	0.0...680.0 ms
Время задержки отбора Tap2	

Tap1 Level	0...100
Уровень выхода отбора Tap1	
Fb (T2) (Tap2 Feedback)	-100...+100
Глубина обратной связи отбора Tap2	D-mod
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции глубины обратной связи отбора Tap2	
(Amount)	-100...+100
Глубина модуляции параметра "Fb (T2) (Tap2 Feedback)"	
HiDamp (High Damp)	0...100%
Глубина демпфирования высокочастотного диапазона сигнала	
LoDamp (Low Damp)	0...100%
Глубина демпфирования низкочастотного диапазона сигнала	
InLvl Mod (Input Level Dmod [%])	-100...+100
Глубина модуляции уровня входного сигнала	D-mod
Src (Source)	Off...Tempo
Источник модуляции уровня входного сигнала	
Spread	-50...50
Ширина стерефонической картинка эффекта	D-mod
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции ширины стереоизображения эффекта	
(Amount)	-100...+100
Глубина модуляции ширины стереоизображения эффекта	
W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
Баланс обработанного и прямого сигналов	D-mod
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции баланса эффекта	
(Amount)	-100...+100
Глубина модуляции баланса эффекта	

Mode

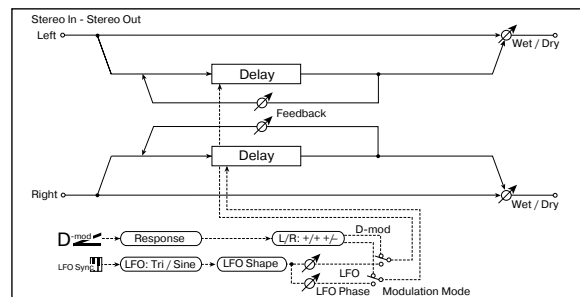
Используется для определения панорамы сигналов задержек левого и правого каналов при изменении их коммутации (см. приведенный рисунок). Для более явного проявления эффекта на левый и правый каналы следует направлять различные по тембру звуки.

Tap1 Level

Параметр определяет уровень сигнала на выходе отбора Tap1. Установка уровня, отличного от уровня сигнала на выходе отбора Tap2, позволяет "оживить" эффект.

46: St.Mod. Delay (Stereo Modulation Delay)

Стерефоническая задержка, использующая LFO или источник модуляции для управления временем задержки. Позволяет также изменять частоту сигнала. Может использоваться для воспроизведения колеблющегося или нарастающего/убывающего задержанного сигнала.



Mod Mode (Modulation Mode)	LFO, Dmod
Источником управления временем задержки	
Src (Source)	Off...Tempo
Источник модуляции времени задержки	
Dmod	L/R: +/-, L/R: +/-
Режим управление с помощью источника модуляции	D-mod
Respons (Response)	0...30
Скорость реакции на источник модуляции	
LFO Wave (LFO Waveform)	Tri, Sine
Форма волны LFO	
Shape (LFO Shape)	-100...+100
Степень изменения волновой формы LFO	

LFO Freq (LFO Frequency) Частота LFO	0.02...20.00 Hz	Offset	0...100
LFO Sync	Off, On	Attack	1...100
Определяет режим переустановки LFO	D^{mod}	Release	1...100
(Source)	Off...Tempo	L Delay (L Delay Time)	0.0...680.0 ms
Источник модуляции, управляющий переустановкой LFO		R Delay (R Delay Time)	0.0...680.0 ms
L Phase (L LFO Phase)	-180...+180	Feedback	-100...+100
Фаза генератора LFO левого канала при переустановке		HiDamp (High Damp)	0...100%
R Phase (R LFO Phase)	-180...+180	LoDamp (Low Damp)	0...100%
Фаза генератора LFO правого канала при переустановке		Spread	-100...100
L Depth	0...200	W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
Глубина модуляции LFO времени задержки левого канала		(Source)	Off...Tempo
R Depth	0...200	(Amount)	-100...+100
Глубина модуляции LFO времени задержки правого канала		Ctrl Target	
L Dly (L Delay Time)	0.0...500.0	Параметр определяет источник контроля: отсутствует, выход задержки (баланс эффекта) или глубина обратной связи.	
Время задержки левого канала		Pol, Threshold, Offset, Attack, Release	
R Dly (R Delay Time)	0.0...500.0	Параметр "Offset" определяет величину параметра источника управления. Если "Ctrl Target" = None, то величина управляющего сигнала равна значению "Offset"; если "Control Target" = Out, то величина управляющего сигнала определяется относительно величины параметра "W/D", если "Control Target" = FB, то относительно величины параметра "Feedback".	
Время задержки правого канала		Если параметр "Pol" установлен в положительное значение, то величина источника управления (параметр "Ctrl Target") умножается на величину параметра "Offset" (если уровень входного сигнала меньше порогового — параметр "Threshold") или равна его значению (если уровень входного сигнала выше порогового).	
L Fb (L Feedback)	-100...+100	Если параметр "Pol" 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).	
Глубина обратной связи задержки левого канала		Параметры "Attack" и "Release" определяют времена атаки и затухания огибающей управляющего уровня.	
R Fb (R Feedback)	-100...+100		
Глубина обратной связи задержки правого канала			
W/D (Wet/Dry)	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet		
Баланс обработанного и прямого сигналов	D^{mod}		
(Source)	Off...Tempo		
(Amount)	-100...+100		
Глубина модуляции баланса эффекта			

Dmod

Если для управления эффектом используется источник модуляции, параметр позволяет задать реверсивное направление модуляции левого и правого каналов.

LFO Sync, Src, L Phase, R Phase

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).

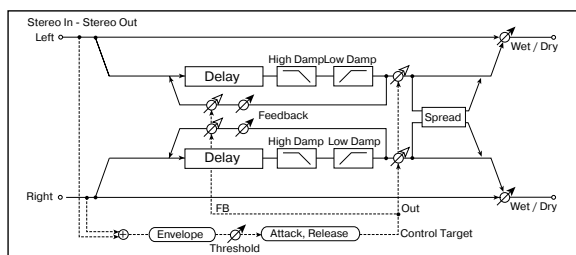
Параметры "L Phase" и "R Phase" определяют фазу LFO соответственно левого и правого каналов при переустановке LFO.

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 Phase" и "R Phase", если значение источника модуляции изменяется с 63 и меньше на 64 и больше.

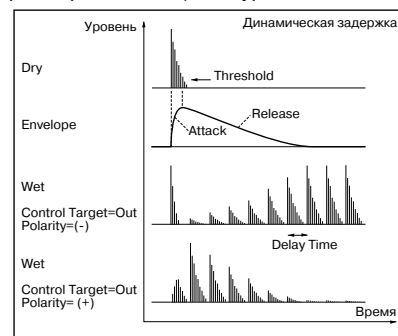
47: St.DynamicDly

(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.



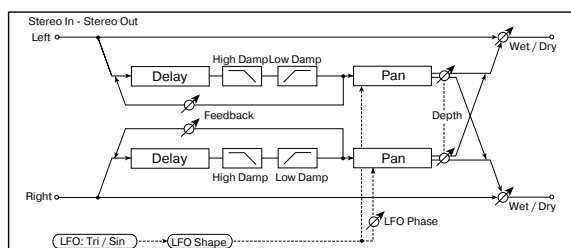
Ctrl Target (Control Target)	None, Out, FB
Источник контроля: отсутствует, выход, обратная связь	
Pol (Polarity)	+, -
Позволяет задать реверсивное управление	
Threshold	0...100
Уровень сигнала, с которого начинает действовать эффект	



48: St.AutoPanDly

(Stereo Auto Panning Delay)

Эффект стерефонической задержки, панорамирует задержанный звук влево и вправо с помощью LFO.

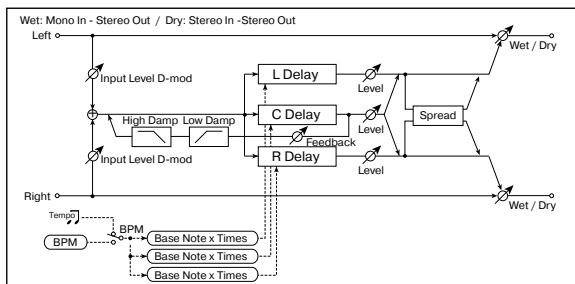


L Delay (L Delay Time)	0.0...680.0 ms
Время задержки левого канала	
R Delay (R Delay Time)	0.0...680.0 ms
Время задержки правого канала	
L Feedback	-100...+100
Глубина обратной связи левого канала	
R Feedback	-100...+100
Глубина обратной связи правого канала	
HiDamp (High Damp)	0...100%
Глубина демпфирования высокочастотного диапазона сигнала	
LoDamp (Low Damp)	0...100%
Глубина демпфирования низкочастотного диапазона сигнала	
LFO Wave (LFO Waveform)	Tri, Sine
Форма волны LFO	
Shape (LFO Shape)	-100...+100
Степень изменения волновой формы LFO	
LFO Phase	-180...+180°
Разность фаз LFO левого и правого каналов	
Pan Freq (Panning Frequency)	0.02...20.00 Hz
Частота панорамирования	
Pan Dep (Panning Depth)	0...100
Ширина панорамирования	
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции ширины панорамирования	
(Amount)	-100...+100
Глубина модуляции ширины панорамирования	
W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
Баланс обработанного и прямого сигналов	
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции баланса эффекта	
(Amount)	-100...+100
Глубина модуляции баланса эффекта	

49: LCR BPM Delay

(L/C/R BPM Delay)

Эффект позволяет согласовать время задержки с темпом песни. Аналогично можно синхронизировать время задержки с темпом арпеджиатора или секвенсера. Если темп был запрограммирован заранее, то можно синхронизировать эффект задержки с темпом песни в режиме реального времени. Время задержки определяется в терминах длительностей нот.



BPM MIDI, 40...240
 Определяет темп

L Bs (L Delay Base Note)
 Определяет длительность ноты, которая задает TapL

Times 1...16
 Число нот, определяющих время задержки отбора TapL

Level 0...50
 Выходной уровень отбора TapL

C Bs (C Delay Base Note)
 Определяет длительность ноты, которая задает TapC

Times 1...16
 Число нот, определяющих время задержки отбора TapC

Level 0...50
 Выходной уровень отбора TapC

R Bs (R Delay Base Note)
 Определяет длительность ноты, которая задает TapR

Times	1...16
Число нот, определяющих время задержки отбора TapR	
Level	0...50
Выходной уровень отбора TapR	
C Fb (C Delay Feedback)	-100...+100
Глубина обратной связи отбора TapC	
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции глубины обратной связи отбора TapC	
(Amount)	-100...+100
Глубина модуляции параметра "C Fb (C Delay Feedback)"	
Time Over? >	—, OVER!
Сообщение об ошибке, если время задержки превышает допустимое значение	
HiDamp (High Damp)	0...100%
Глубина демпфирования высокочастотного диапазона сигнала	
LoDamp (Low Damp)	0...100%
Глубина демпфирования низкочастотного диапазона сигнала	
InLvl Mod (Input Level Dmod [%])	-100...+100
Глубина модуляции входного уровня	
Src (Source)	Off...Tempo
Источник модуляции входного уровня	
Spread	0...50
Ширина стереофонической картинки эффекта	
W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
Баланс обработанного и прямого сигналов	
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции баланса эффекта	
(Amount)	-100...+100
Глубина модуляции баланса эффекта	

BPM, L Bs, Times, C Bs, R Bs

Время задержки устанавливается в соответствии с длительностью ноты, полученной в результате перемножения параметров "Bs" и "Times", относительно темпа, который определяется параметром "BPM" (или MIDI Clock, если "BPM" = MIDI).

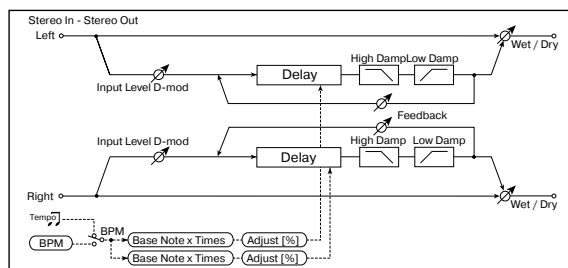
Time Over? >

Если время задержки превышает максимально допустимое значение (1365 мс), то на дисплее выводится сообщение об ошибке: "OVER!". Уменьшите время задержки, чтобы это сообщение пропало. Параметр "Time Over?>" исключительно информативный. Он только отображается на дисплее и отредактировать его невозможно.

50: St.BPM Delay

(Stereo BPM Delay)

Стереофоническая задержка, позволяющая согласовывать время задержки с темпом песни.



BPM MIDI, 40...240
 Определяет темп

L Bs (L Delay Base Note)
 Определяет длительность ноты, которая задает время задержки левого канала

Times 1...16
 Число нот, определяющих время задержки левого канала

Adj (Adjust) -2.50...+2.50%
 Точная регулировка времени задержки левого канала

R Bs (R Delay Base Note)
 Определяет длительность ноты, которая задает время задержки правого канала

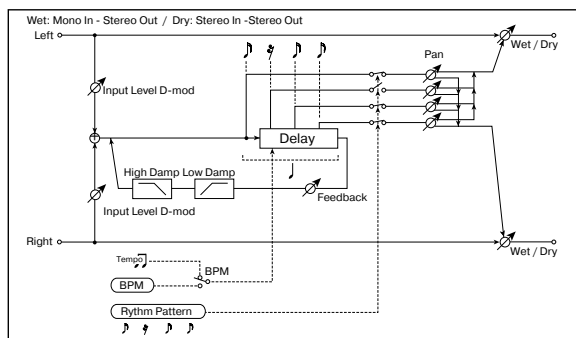
Times	1...16	Tap4 Pan	L, 1...99, R
Число нот, определяющих время задержки правого канала		Панорама отбора Tap4	
Adj (Adjust)	-2.50...+2.50%	Fb (Feedback)	-100...+100
Точная регулировка времени задержки правого канала		Глубина обратной связи	D^{mod}
L Fb (L Feedback)	-100...+100	(Source)	Off...Tempo
Глубина обратной связи левого канала	D^{mod}	Источник модуляции глубины обратной связи	
(Amount)	Off...Tempo	(Amount)	-100...+100
Источник модуляции глубины обратной связи		Глубина модуляции параметра "Fb (Feedback)"	
(Amount L)	-100...+100	HiDamp (High Damp)	0...100%
Глубина модуляции параметра "L Fb (L Feedback)"		Глубина демпфирования высокочастотного диапазона сигнала	
R Fb (R Feedback)	-100...+100	LoDamp (Low Damp)	0...100%
Глубина обратной связи правого канала	D^{mod}	Глубина демпфирования низкочастотного диапазона сигнала	
(Amount) R	-100...+100	InLvl Mod (Input Level Mod [%])	-100...+100
Глубина модуляции параметра "R Fb (R Feedback)"		Глубина модуляции входного уровня	D^{mod}
Time Over? L >	—, OVER!	Src (Source)	Off...Tempo
Сообщение об ошибке, если время задержки левого канала больше допустимого		Источник модуляции входного уровня	
R >	—, OVER!	W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
Сообщение об ошибке, если время задержки правого канала больше допустимого		Баланс обработанного и прямого сигналов	D^{mod}
HiDamp (High Damp)	0...100%	(Source)	Off...Tempo
Глубина демпфирования высокочастотного диапазона сигнала		Источник модуляции баланса эффекта	
LoDamp (Low Damp)	0...100%	(Amount)	-100...+100
Глубина демпфирования низкочастотного диапазона сигнала		Глубина модуляции баланса эффекта	
InLvl Mod (Input Level Mod [%])	-100...+100	BPM, Rhythm	
Глубина модуляции входного уровня	D^{mod}	Время задержки равно длительности одной четвертной ноты относительно темпа, который задается параметром "BPM" (или MIDI Clock, если "BPM" = MIDI). При этом между отборами устанавливается равный интервал. При выборе ритмического паттерна автоматически включаются/отключаются выходы отборов. Если "BPM" = MIDI, то нельзя использовать темп медленнее 44.	
Src (Source)	Off...Tempo		
Источник модуляции входного уровня			
W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet		
Баланс обработанного и прямого сигналов	D^{mod}		
(Source)	Off...Tempo		
Источник модуляции баланса эффекта			
(Amount)	-100...+100		
Глубина модуляции баланса эффекта			

Time Over? L >, R >

Если время превышает максимально допустимое значение (682 мс), то на дисплей выводится сообщение об ошибке: "OVER!". Уменьшите время задержки, чтобы это сообщение пропало. Параметр "Time Over? >" исключительно информационный. Он только отображается на дисплее и отредактировать его невозможно.

51: Sequence Dly (Sequence Delay)

Задержка, позволяющая выбирать темп и ритмический паттерн для каждого из четырех отборов.



BPM	MIDI, 44...240
Определяет темп	Sync
Rhythm (Rhythm Pattern)	♪ - - - ... ♪ ♪ ♪
Ритмический паттерн	Sync
Tap1 Pan	L, 1...99, R
Панорама отбора Tap1	
Tap2 Pan	L, 1...99, R
Панорама отбора Tap2	
Tap3 Pan	L, 1...99, R
Панорама отбора Tap3	

Reverb

В разделе описаны реверберационные эффекты, моделирующие акустические характеристики различных помещений.

52: Rev Hall

(Reverb Hall)

Моделирует акустические характеристики концертных залов среднего размера.

53: Rev Smth. Hall

(Reverb Smooth Hall)

Моделирует акустические характеристики больших концертных площадок и стадионов, отличается плавным затуханием.

54: Rev Wet Plate

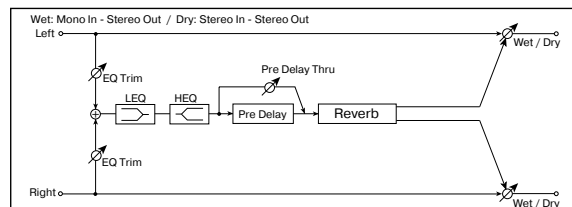
(Reverb Wet Plate)

Мягкая (плотная) реверберация, моделирующая звук пластинчатого ревербератора.

55: Rev Dry Plate

(Reverb Dry Plate)

Эффект эмулирует звук легкого пластинчатого ревербератора.



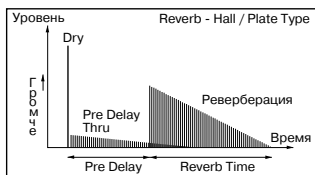
Reverb Time	0.1...10.0 s
Время реверберации	
High Damp	0...100%
Глубина демпфирования высокочастотного диапазона сигнала	
Pre Delay	0...200 ms
Время задержки реверберационного сигнала относительно прямого	
Pre Delay Thru	0...100%
Коэффициент микширования незадержанного звука	

Pre EQ Trim	0...100
Уровень сигнала на входе эквалайзера	
LoEQ (Pre Low EQ Gain)	-15...+15 dB
Коэффициент усиления низкочастотного эквалайзера	
HiEQ (Pre High EQ Gain)	-15...+15 dB
Коэффициент усиления высокочастотного эквалайзера	
W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
Баланс обработанного и прямого сигналов	
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции баланса эффекта	
(Amount)	-100...+100
Глубина модуляции баланса эффекта	

Pre Delay, Pre Delay Thru

Параметр "Pre Delay" определяет задержку, с которой входной сигнал поступает на вход блока реверберации. Это позволяет имитировать акустические характеристики помещений различных размеров.

Параметр "Pre Delay Thru" позволяет микшировать прямой сигнал без задержки. Это позволяет подчеркнуть оригинальную атаку обрабатываемого сигнала.

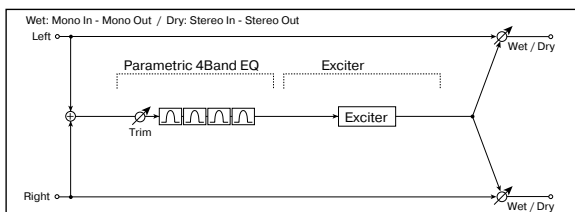


56: Rev Room (Reverb Room)

Эффект отличается высоким уровнем ранних отражений, определяющих "плотность" звучания. Баланс между ранними отражениями и реверберационным сигналом позволяет моделировать нюансы того или иного помещения, например, тип стен комнаты.

57: Rev Brt. Room (Reverb Bright Room)

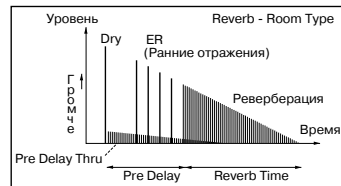
Эффект характерен высоким уровнем ранних отражений, делающих звук более "ярким" (см. 56: Rev Room).



Reverb Time	0.1...3.0 s
Время реверберации	
High Damp	0...100%
Глубина демпфирования высокочастотного диапазона сигнала	
Pre Delay	0...200 ms
Время задержки реверберационного сигнала относительно прямого	
Pre Delay Thru	0...100%
Коэффициент микширования незадержанного сигнала	
Pre EQ Trim	0...100
Уровень сигнала на входе эквалайзера	
LoEQ (Pre Low EQ Gain)	-15...+15 dB
Коэффициент усиления низкочастотного эквалайзера	
HiEQ (Pre High EQ Gain)	-15...+15 dB
Коэффициент усиления высокочастотного эквалайзера	
ER Level	0...100
Уровень ранних отражений	
Reverb Level	0...100
Уровень реверберации	
W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
Баланс обработанного и прямого сигналов	
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции баланса эффекта	
(Amount)	-100...+100
Глубина модуляции баланса эффекта	

ER Level, Reverb Level

Параметры используются для регулировки уровня ранних отражений и уровня реверберационного сигнала соответственно. Они позволяют моделировать отражательную способность стен помещения. Чем больше значение параметра "ER Level" тем более "жесткие" стены (выше их отражательная способность) и чем больше "Reverb Level", тем они мягче.



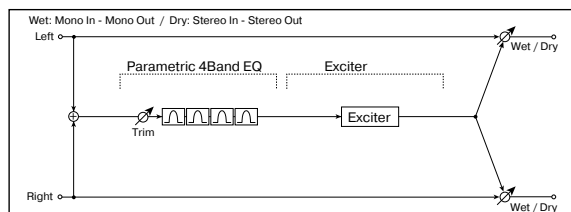
Mono -> Mono Chain

В разделе описываются комбинации двух последовательно соединенных монофонических эффектов.

58: P4EQ-Exciter

(Parametric 4-Band EQ – Exciter)

В эффекте объединены монофонические четырехполосный параметрический эквалайзер и эксайтер.

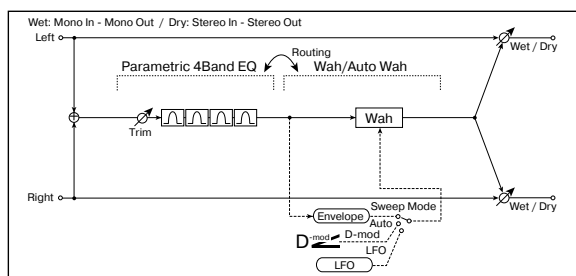


[PEQ] Trim	0...100
Уровень входа параметрического эквалайзера	
B1 (Band1 Cutoff)	20...1.00 kHz
Центральная частота полосы 1	
Q	0.5...10.0
Добротность полосы 1	
G (Gain)	-18...+18 dB
Коэффициент усиления полосы 1	
B2 (Band2 Cutoff)	50...5.00 kHz
Центральная частота полосы 2	
Q	0.5...10.0
Добротность полосы 2	
G (Gain)	-18...+18 dB
Коэффициент усиления полосы 2	
B3 (Band3 Cutoff)	300...10.00 kHz
Центральная частота полосы 3	
Q	0.5...10.0
Добротность полосы 3	
G (Gain)	-18...+18 dB
Коэффициент усиления полосы 3	
B4 (Band4 Cutoff)	500...20.00 kHz
Центральная частота полосы 4	
Q	0.5...10.0
Добротность полосы 4	
G (Gain)	-18...+18 dB
Коэффициент усиления полосы 4	
[XCT] Blend (Exciter Blend)	-100...+100
Интенсивность (глубина) эффекта эксайтера	
Emphatic Point	0...70
Диапазон частот, на которые воздействует эксайтер	
W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
Баланс обработанного и прямого сигналов	
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции баланса эффекта	
(Amount)	-100...+100
Глубина модуляции баланса эффекта	

59: P4EQ-Wah

(Parametric 4-Band EQ – Wah/Auto Wah)

В эффекте объединены монофонические четырехполосный параметрический эквалайзер и эффект “вау-вау”. Можно изменить порядок следования блоков в эффекте.

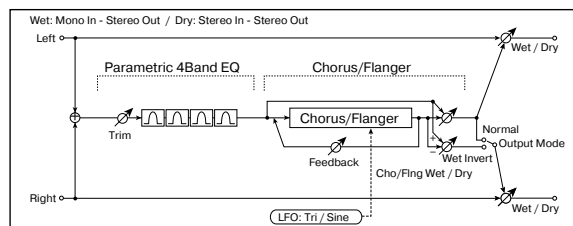


[PEQ] Trim	0...100
Уровень входного сигнала параметрического эквалайзера	
B1 (Band1 Cutoff)	20...1.00 kHz
Центральная частота полосы 1	
Q	0.5...10.0
Добротность полосы 1	
G (Gain)	-18...+18 dB
Коэффициент усиления полосы 1	
B2 (Band2 Cutoff)	50...5.00 kHz
Центральная частота полосы 2	
Q	0.5...10.0
Добротность полосы 2	
G (Gain)	-18...+18 dB
Коэффициент усиления полосы 2	
B3 (Band3 Cutoff)	300...10.00 kHz
Центральная частота полосы 3	
Q	0.5...10.0
Добротность полосы 3	
G (Gain)	-18...+18 dB
Коэффициент усиления полосы 3	
B4 (Band4 Cutoff)	500...20.00 kHz
Центральная частота полосы 4	
Q	0.5...10.0
Добротность полосы 4	
G (Gain)	-18...+18 dB
Коэффициент усиления полосы 4	
[WAH] FreqBtm (Frequency Bottom)	0...100
Нижняя граница центральной частоты эффекта “вау-вау”	
Top (Frequency Top)	0...100
Верхняя граница центральной частоты эффекта “вау-вау”	
Swp Mode (Sweep Mode)	Auto, Dmod, LFO
Источник управления эффектом “вау-вау”	
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции эффекта “вау-вау” при “Sweep Mode” = Dmod	
lfoF (LFO Frequency)	0.02...20.00 Hz
Частота LFO	
Res (Resonance)	0...100
Глубина резонанса	
LPF (Low Pass Filter)	Off, On
Состояние обрезного фильтра высоких частот (выкл./вкл.)	
Routing	PEQ -> WAH, WAH -> PEQ
Порядок следования в эффекте блоков эквалайзера и “вау-вау”	
W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
Баланс обработанного и прямого сигналов	
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции баланса эффекта	
(Amount)	-100...+100
Глубина модуляции баланса эффекта	

60: P4EQ-Cho/Fl

(Parametric 4-Band EQ – Chorus/Flanger)

В эффекте объединены монофонические четырехполосный параметрический эквалайзер и хорус/флэнжер.



[PEQ] Trim	0...100
Уровень входного сигнала параметрического эквалайзера	
B1 (Band1 Cutoff)	20...1.00 kHz
Центральная частота полосы 1	
Q	0.5...10.0
Добротность полосы 1	
G (Gain)	-18...+18 dB
Коэффициент усиления полосы 1	
B2 (Band2 Cutoff)	50...5.00 kHz
Центральная частота полосы 2	
Q	0.5...10.0
Добротность полосы 2	
G (Gain)	-18...+18 dB
Коэффициент усиления полосы 2	
B3 (Band3 Cutoff)	300...10.00 kHz
Центральная частота полосы 3	
Q	0.5...10.0
Добротность полосы 3	
G (Gain)	-18...+18 dB
Коэффициент усиления полосы 3	
B4 (Band4 Cutoff)	500...20.00 kHz
Центральная частота полосы 4	
Q	0.5...10.0
Добротность полосы 4	
G (Gain)	-18...+18 dB
Коэффициент усиления полосы 4	
[CH/FL] LFO (LFO Waveform)	Tri, Sine
Форма волн LFO	
F (LFO Frequency)	0.02...20.00 Hz
Частота LFO	
Dly (Delay Time)	0.0...50.0 ms
Время задержки	
Dep (Depth)	0...100
Глубина модуляции с помощью LFO	
Fb (Feedback)	-100...+100
Глубина обратной связи	
C/F W/D (Cho/Flng Wet/Dry)	-Wet...-2:98, Dry, 2 :98...Wet
Баланс блоков хорус/флэнжер	
Out (Output Mode)	Normal, Wet Inv
Режим работы выходов блока хорус/флэнжер	
W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
Баланс обработанного и прямого сигналов	
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции баланса эффекта	
(Amount)	-100...+100
Глубина модуляции баланса эффекта	

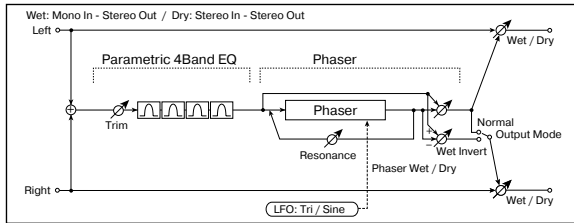
Out

Если выбрано значение Wet Inv, то фаза правого канала блока хорус/флэнжер инвертируется. Это позволяет имитировать псевдо-стереофонический 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 теряется эффект хоруса/флэнжера.

61: P4EQ-Phaser

(Parametric 4-Band EQ – Phaser)

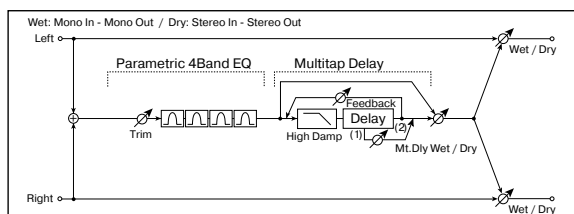
В эффекте объединены монофонические четырехполосный параметрический эквалайзер и фазер.



[PEQ] Trim	0...100
Уровень входного сигнала параметрического эквалайзера	
V1 (Band1 Cutoff)	20...1.00 kHz
Центральная частота полосы 1	
Q	0.5...10.0
Добротность полосы 1	
G (Gain)	-18...+18 dB
Коэффициент усиления полосы 1	
V2 (Band2 Cutoff)	50...5.00 kHz
Центральная частота полосы 2	
Q	0.5...10.0
Добротность полосы 2	
G (Gain)	-18...+18 dB
Коэффициент усиления полосы 2	
V3 (Band3 Cutoff)	300...10.00 kHz
Центральная частота полосы 3	
Q	0.5...10.0
Добротность полосы 3	
G (Gain)	-18...+18 dB
Коэффициент усиления полосы 3	
V4 (Band4 Cutoff)	500...20.00 kHz
Центральная частота полосы 4	
Q	0.5...10.0
Добротность полосы 4	
G (Gain)	-18...+18 dB
Коэффициент усиления полосы 4	
[PHS] LFO (LFO Waveform)	Tri, Sine
Форма волны LFO фазера	
F (LFO Frequency)	0.02...20.00 Hz
Частота LFO	
Manu (Manual)	0...100
Частота, к которой применяется эффект	
Dep (Depth)	0...100
Глубина модуляции с помощью LFO	
Res (Resonance)	-100...+100
Глубина резонанса	
Phs W/D (Phaser Wet/Dry)	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet
Баланс блока фазера	
Output Mode	Normal, Wet Invert
Режим работы выходов блока фазера	
W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
Баланс обработанного и прямого сигналов	
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции баланса эффекта	
(Amount)	-100...+100
Глубина модуляции баланса эффекта	

62: P4EQ-M.Dly

(Parametric 4-Band EQ – Multitap Delay)



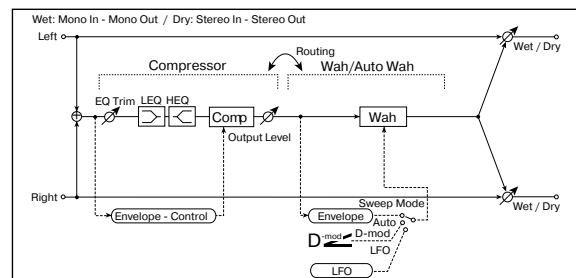
В эффекте объединены монофонические четырехполосный параметрический эквалайзер и многоотборная задержка.

[PEQ] Trim	0...100
Уровень входного сигнала параметрического эквалайзера	
V1 (Band1 Cutoff)	20...1.00 kHz
Центральная частота полосы 1	
Q	0.5...10.0
Добротность полосы 1	
G (Gain)	-18...+18 dB
Коэффициент усиления полосы 1	
V2 (Band2 Cutoff)	50...5.00 kHz
Центральная частота полосы 2	
Q	0.5...10.0
Добротность полосы 2	
G (Gain)	-18...+18 dB
Коэффициент усиления полосы 2	
V3 (Band3 Cutoff)	300...10.00 kHz
Центральная частота полосы 3	
Q	0.5...10.0
Добротность полосы 3	
G (Gain)	-18...+18 dB
Коэффициент усиления полосы 3	
V4 (Band4 Cutoff)	500...20.00 kHz
Центральная частота полосы 4	
Q	0.5...10.0
Добротность полосы 4	
G (Gain)	-18...+18 dB
Коэффициент усиления полосы 4	
[DLY] T1 (Tap1 Delay)	0...680 ms
Время задержки отбора Tap1	
T2 (Tap2 Delay)	0...680 ms
Время задержки отбора Tap2	
T1 Level (Tap1 Level)	0...100
Выходной уровень отбора Tap1	
T2 Fb (Tap2 Feedback)	-100...+100
Глубина обратной связи отбора Tap2	
Dly W/D (Delay Wet/Dry)	Dry, 98:2...Wet
Баланс блока многоотборной задержки	
HiDamp (High Damp)	0...100%
Глубина демпфирования высокочастотного диапазона сигнала	
W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
Баланс обработанного и прямого сигналов	
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции баланса эффекта	
(Amount)	-100...+100
Глубина модуляции баланса эффекта	

63: Comp-Wah

(Compressor – Wah/Auto Wah)

В эффекте объединены монофонические компрессор и “вау-вау”. Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.



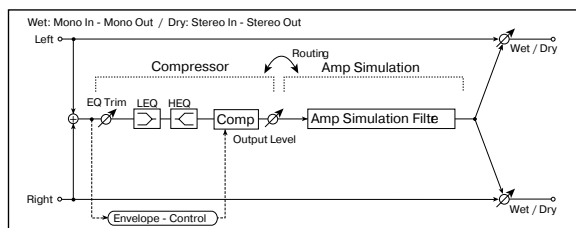
[CMP] Sensitivity	1...100
Чувствительность	
Attack	1...100
Атака	
Level (Output Level)	0...100
Выходной уровень компрессора	
Pre EQ Trim	0...100
Входной уровень эквалайзера	

LoEQ (Pre Low EQ Gain)	-15...+15 dB
Коэффициент усиления низкочастотного эквалайзера	
HiEQ (Pre High EQ Gain)	-15...+15 dB
Коэффициент усиления высокочастотного эквалайзера	
[WAN] FreqBtm (Frequency Bottom)	0...100
Нижняя граница центральной частоты эффекта "вау-вау"	
Top (Frequency Top)	0...100
Верхняя граница центральной частоты эффекта "вау-вау"	
Swp Mode (Sweep Mode)	Auto, Dmod, LFO
Источник управления эффектом "вау-вау"	D^{mod}
Src (Source)	Off...Tempo
Источник модуляции эффекта "вау-вау" при "Swp Mode" = Dmod	
IfoF (LFO Frequency)	0.02...20.00 Hz
Частота LFO	
Res (Resonance)	0...100
Глубина резонанса	
LPF (Low Pass Filter)	Off, On
Состояние обрезающего фильтра высоких частот блока "вау-вау" (выключен/включен)	
[Routing]	CMP -> WAN, WAN -> CMP
Порядок следования в эффекте блоков	
W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
Баланс обработанного и прямого сигналов	D^{mod}
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции баланса эффекта	
(Amount)	-100...+100
Глубина модуляции баланса эффекта	

64: Comp-AmpSim

(Compressor – Amp Simulation)

В эффекте объединены монофонические компрессор и блок имитации усилителя. Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.

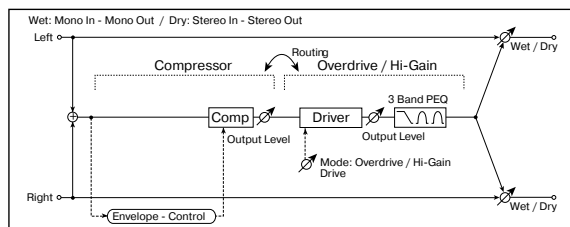


[CMP] Sensitivity	1...100
Чувствительность	
Attack	1...100
Атака	
Level (Output Level)	0...100
Выходной уровень компрессора	
Pre EQ Trim	0...100
Уровень входного сигнала эквалайзера	
LoEQ (Pre Low EQ Gain)	-15...+15 dB
Коэффициент усиления низкочастотного эквалайзера	
HiEQ (Pre High EQ Gain)	-15...+15 dB
Коэффициент усиления высокочастотного эквалайзера	
[AMP] Amplifier Type	SS, EL84, 6L6
Тип гитарного усилителя	
[Routing]	CMP -> AMP, AMP -> CMP
Порядок следования в эффекте блоков	
W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
Баланс обработанного и прямого сигналов	D^{mod}
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции баланса эффекта	
(Amount)	-100...+100
Глубина модуляции баланса эффекта	

65: Comp-OD/HG

(Compressor – Overdrive/Hi.Gain)

В эффекте объединены монофонические компрессор и блок овердрайв/дисторшн. Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.

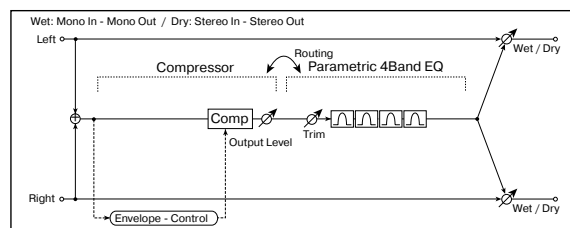


[CMP] Sensitivity	1...100
Чувствительность	
Attack	1...100
Атака	
Level (Output Level)	0...100
Выходной уровень компрессора	
Mode (Drive Mode)	OverD, Hi-Gain
Режим дисторшна	
Drive	1...100
Глубина дисторшна	
Level (Output Level)	0...50
Выходной уровень овердрайва	D^{mod}
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции выходного уровня овердрайва	
(Amount)	-50...+50
Глубина модуляции выходного уровня овердрайва	
Lo (Low Cutoff)	20...1.00 kHz
Граничная частота низкочастотного фильтра	
G (Gain)	-18...+18 dB
Коэффициент усиления низкочастотного фильтра	
M1 (Mid1 Cutoff)	300...10.00 kHz
Центральная частота фильтра средних/высоких частот 1	
Q	0.5...10.0
Добротность фильтра средних/высоких частот 1	
G (Gain)	-18...+18 dB
Коэффициент усиления фильтра средних/высоких частот 1	
M2 (Mid2 Cutoff)	500...20.00 kHz
Центральная частота фильтра средних/высоких частот 2	
Q	0.5...10.0
Добротность фильтра средних/высоких частот 2	
G (Gain)	-18...+18 dB
Коэффициент усиления фильтра средних/высоких частот 2	
[Routing]	CMP -> OD, OD -> CMP
Порядок следования в эффекте блоков	
W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
Баланс обработанного и прямого сигналов	D^{mod}
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции баланса эффекта	
(Amount)	-100...+100
Глубина модуляции баланса эффекта	

66: Comp-P4EQ

(Compressor – Parametric 4-Band EQ)

В эффекте объединены монофонические компрессор и четырехполосный параметрический эквалайзер. Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.



[CMP] Sensitivity	1...100
Чувствительность	
Attack	1...100
Атака	
Level (Output Level)	0...100
Выходной уровень	

[PEQ] Trim	0...100
Входной уровень эквалайзера	
[Routing]	CMP -> PEQ, PEQ -> CMP
Порядок следования в эффекте блоков	
B1 (Band1 Cutoff)	20...1.00 kHz
Центральная частота полосы 1	
Q	0.5...10.0
Добротность полосы 1	
G (Gain)	-18...+18 dB
Коеффициент усиления полосы 1	
B2 (Band2 Cutoff)	50...5.00 kHz
Центральная частота полосы 2	
Q	0.5...10.0
Добротность полосы 2	
G (Gain)	-18...+18 dB
Коеффициент усиления полосы 2	
C/F W/D (Cho/Fling Wet/Dry)	300...10.00 kHz
Центральная частота полосы 3	
Q	0.5...10.0
Добротность полосы 3	
G (Gain)	-18...+18 dB
Коеффициент усиления полосы 3	
B4 (Band4 Cutoff)	500...20.00 kHz
Центральная частота полосы 4	
Q	0.5...10.0
Добротность полосы 4	
G (Gain)	-18...+18 dB
Коеффициент усиления полосы 4	
W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
Баланс обработанного и прямого сигналов	
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции баланса эффекта	
(Amount)	-100...+100
Глубина модуляции баланса эффекта	

[F] Cho/Fling W/D	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet
Баланс блока хорус/флэнжер	
Out (Output Mode)	Normal, Wet Inv
Режим работы выходов блока хорус/флэнжер	
[Routing]	CMP -> CH/FL, CH/FL -> CMP
Порядок следования в эффекте блоков	
W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
Баланс обработанного и прямого сигналов	
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции баланса эффекта	
(Amount)	-100...+100
Глубина модуляции баланса эффекта	

Out, [Routing]

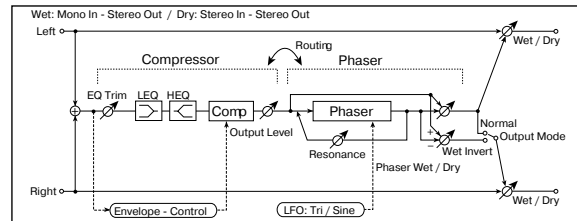
Если выбрано значение Wet Inv, то фаза правого канала блока хорус/флэнжер инвертируется. Это позволяет имитировать псевдо стереофонический эффект, расширить стерео образ. Однако, если выход эффекта коммутируется с монофоническим эффектом, то звуки левого и правого каналов, вследствие разности фаз, могут погасить друг друга. В этом случае терять эффект хоруса/флэнжера.

Если параметр "[Routing]" равен CH/FL -> CMP, то "Out" устанавливается в Normal.

68: Comp-Phaser

(Compressor – Phaser)

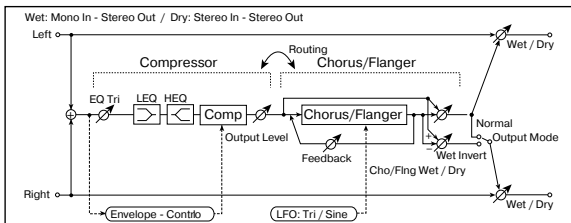
В эффекте объединены монофонические компрессор и фазер. Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.



67: Comp-Cho/Fl

(Compressor – Chorus/Flanger)

В эффекте объединены монофонические компрессор и хорус/флэнжер. Можно изменять порядок следования блоков эффекта.



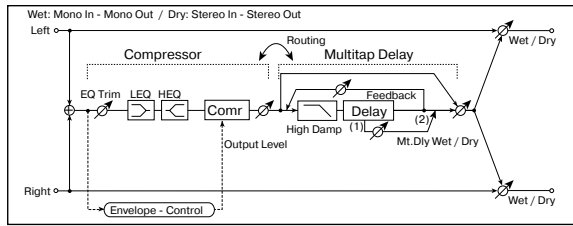
[CMP] Sensitivity	1...100
Чувствительность	
Attack	1...100
Атака	
Level (Output Level)	0...100
Выходной уровень компрессора	
Pre EQ Trim	0...100
Входной уровень эквалайзера	
LoEQ (Pre Low EQ Gain)	-15...+15 dB
Коеффициент усиления низкочастотного эквалайзера	
HiEQ (Pre High EQ Gain)	-15...+15 dB
Коеффициент усиления высокочастотного эквалайзера	
[CH/FL] LFO (LFO Waveform)	Tri, Sine
Форма волны LFO блока хорус/флэнжер	
F (LFO Frequency)	0.02...20.00 Hz
Частота LFO	
Dly (Delay Time)	0.0...50.0 ms
Время задержки	
Dep (Depth)	0...100
Глубина модуляции с помощью LFO	
Fb (Feedback)	-100...+100
Глубина обратной связи	

[CMP] Sensitivity	1...100
Чувствительность	
Attack	1...100
Атака	
Level (Output Level)	0...100
Выходной уровень компрессора	
Pre EQ Trim	0...100
Уровень входного сигнала эквалайзера	
LoEQ (Pre Low EQ Gain)	-15...+15 dB
Коеффициент усиления низкочастотного эквалайзера	
HiEQ (Pre High EQ Gain)	-15...+15 dB
Коеффициент усиления высокочастотного эквалайзера	
[PHS] LFO (LFO Waveform)	Tri, Sine
Форма волны LFO фазера	
F (LFO Frequency)	0.02...20.00 Hz
Частота LFO	
Manu (Manual)	0...100
Частота, на которую воздействует эффект	
Dep (Depth)	0...100
Глубина модуляции с помощью LFO	
Res (Resonance)	-100...+100
Глубина резонанса	
Phs W/D (Phaser Wet/Dry)	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet
Баланс блока фазера	
Out (Output Mode)	Normal, Wet Inv
Режим работы выходов блока фазера	
[Routing]	CMP -> PHS, PHS -> CMP
Порядок следования в эффекте блоков	
W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
Баланс обработанного и прямого сигналов	
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции баланса эффекта	
(Amount)	-100...+100
Глубина модуляции баланса эффекта	

69: Comp-M.Dly

(Compressor – Multitap Delay)

В эффекте объединены монофонические компрессор и многоотборная задержка. Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.

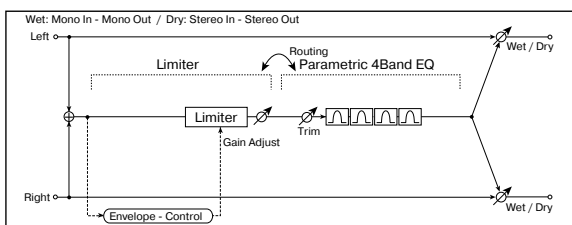


[CMP] Sensitivity	1...100
Чувствительность	
Attack	1...100
Атака	
Level (Output Level)	0...100
Выходной уровень компрессора	
Pre EQ Trim	0...100
Входной уровень эквалайзера	
LoEQ (Pre Low EQ Gain)	-15...+15 dB
Коэффициент усиления низкочастотного эквалайзера	
HiEQ (Pre High EQ Gain)	-15...+15 dB
Коэффициент усиления высокочастотного эквалайзера	
[DLY] T1 (Tap1 Delay)	0...680 ms
Время задержки отбора Tap1	
T2 (Tap2 Delay)	0...680 ms
Время задержки отбора Tap2	
T1 Level (Tap1 Level)	0...100
Выходной уровень отбора Tap1	
Feedback	-100...+100
Глубина обратной связи отбора Tap2	
Dly W/D (Delay Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
Баланс блока многоотборной задержки	
HiDamp (High Damp)	0...100%
Глубина демпфирования высоких частот	
[Routing]	CMP -> DLY, DLY -> CMP
Порядок следования в эффекте блоков	
W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
Баланс обработанного и прямого сигналов	D^{mod}
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции баланса эффекта	
(Amount)	-100...+100
Глубина модуляции баланса эффекта	

70: Limit-P4EQ

(Limiter – Parametric 4-Band EQ)

В эффекте объединены монофонические лимитер и четырехполосный параметрический эквалайзер. Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.



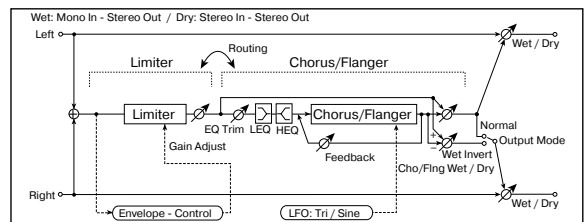
[LMT] Ratio	1.0:1...50.0:1, Inf: 1
Коэффициент компрессии	
Threshld (Threshold)	-40...0 dB
Порог компрессора	
G.Adj (Gain Adjust)	-Inf, -38...+24 dB
Уровень усиления сигнала на выходе лимитера	
Attack	1...100
Время атаки	
Release	1...100
Время восстановления	

[PEQ] Trim	0...100
Уровень входного сигнала параметрического эквалайзера	
[Routing]	LMT -> PEQ, PEQ -> LMT
Порядок следования в эффекте блоков	
B1 (Band1 Cutoff)	20...1.00 kHz
Центральная частота полосы 1	
Q	0.5...10.0
Добротность полосы 1	
G (Gain)	-18...+18 dB
Коэффициент усиления полосы 1	
B2 (Band2 Cutoff)	50...5.00 kHz
Центральная частота полосы 2	
Q	0.5...10.0
Добротность полосы 2	
G (Gain)	-18...+18 dB
Коэффициент усиления полосы 2	
B3 (Band3 Cutoff)	300...10.00 kHz
Центральная частота полосы 3	
Q	0.5...10.0
Добротность полосы 3	
G (Gain)	-18...+18 dB
Коэффициент усиления полосы 3	
B4 (Band4 Cutoff)	500...20.00 kHz
Центральная частота полосы 4	
Q	0.5...10.0
Добротность полосы 4	
G (Gain)	-18...+18 dB
Коэффициент усиления полосы 4	
W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
Баланс обработанного и прямого сигналов	D^{mod}
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции баланса эффекта	
(Amount)	-100...+100
Глубина модуляции баланса эффекта	

71: Limit-Cho/Fl

(Limiter – Chorus/Flanger)

В эффекте объединены монофонические лимитер и блок хорус/флэнжер. Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.



[LMT] Ratio	1.0:1...50.0:1, Inf: 1
Коэффициент компрессии	
Threshld (Threshold)	-40...0 dB
Порог лимитера	
G.Adj (Gain Adjust)	-Inf, -38...+24 dB
Уровень усиления сигнала на выходе лимитера	
Attack	1...100
Время атаки	
Release	1...100
Время восстановления	
[CH/FL] LFO (LFO Waveform)	Tri, Sine
Форма волны LFO блока хорус/флэнжер	
F (LFO Frequency)	0.02...20.00 Hz
Частота LFO	
Dly (Delay Time)	0.0...50.0 ms
Время задержки	
Dep (Depth)	0...100
Глубина модуляции с помощью LFO	
Feedback	-100...+100
Глубина обратной связи	

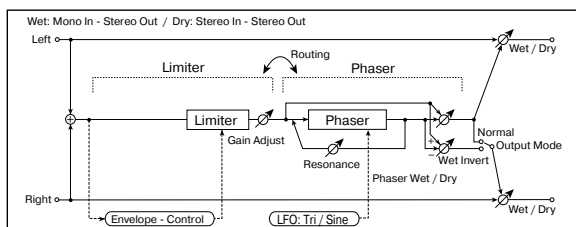
[F] EQ Trim	0...100
Входной уровень эквалайзера	
[F] Pre LEQ Gain [dB]	-15...+15 dB
Коэффициент усиления низкочастотного эквалайзера	
Pre HEQ Gain [dB]	-15...+15 dB
Коэффициент усиления высокочастотного эквалайзера	
[F] Cho/Fing W/D	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet
Баланс блока хорус/флэнжер	

Output Mode	Normal, Wet Inv
Режим работы выходов блока хорус/флэнжер	
Routing	LMT -> CH/FL, CH/FL -> LMT
Порядок следования в эффекте блоков	
W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
Баланс обработанного и прямого сигналов	
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции баланса эффекта	
(Amount)	-100...+100
Глубина модуляции баланса эффекта	

72: Limit-Phaser

(Limiter – Phaser)

В эффекте объединены монофонические лимитер и фазер. Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.

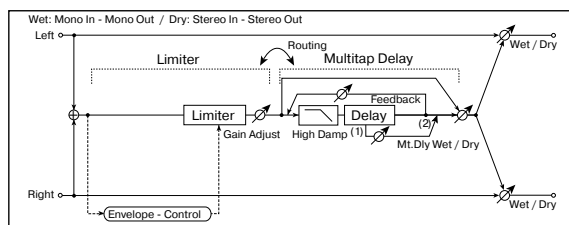


[LMT] Ratio	1.0:1...50.0:1, Inf: 1
Коэффициент компрессии сигнала	
Threshld (Threshold)	-40...0 dB
Порог лимитера	
G.Adj (Gain Adjust)	-Inf, -38...+24 dB
Уровень усиления сигнала на выходе лимитера	
Attack	1...100
Время атаки	
Release	1...100
Время восстановления	
[PHS] LFO (LFO Waveform)	Tri, Sine
Форма волны LFO	
F (LFO Frequency)	0.02...20.00 Hz
Частота LFO	
Manu (Manual)	0...100
Частота, на которую воздействует эффект	
Dep (Depth)	0...100
Глубина модуляции с помощью LFO	
Resonance	-100...+100
Глубина резонанса	
[P] Phaser W/D	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet
Баланс блока фазера	
Output Mode	Normal, Wet Inv
Режим работы выходов блока фазера	
Routing	LMT -> PHS, PHS -> LMT
Порядок следования в эффекте блоков	
W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
Баланс обработанного и прямого сигналов	
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции баланса эффекта	
(Amount)	-100...+100
Глубина модуляции баланса эффекта	

73: Limit-M.Dly

(Limiter – Multitap Delay)

В эффекте объединены монофонические лимитер и многоотборная задержка. Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.

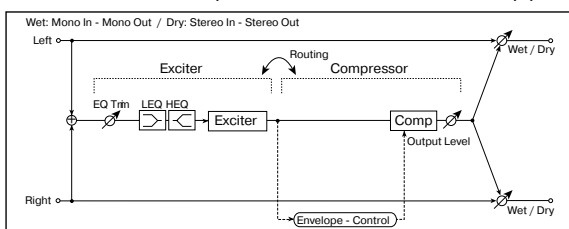


[LMT] Ratio	1.0:1...50.0:1, Inf: 1
Коэффициент компрессии сигнала	
Threshld (Threshold)	-40...0 dB
Порог лимитера	
G.Adj (Gain Adjust)	-Inf, -38...+24 dB
Уровень усиления сигнала на выходе лимитера	
Attack	1...100
Время атаки	
Release	1...100
Время восстановления	
[DLY] T1 (Tap1 Delay)	0...680 ms
Время задержки отбора Tap1	
T2 (Tap2 Delay)	0...680 ms
Время задержки отбора Tap2	
T1 Level (Tap1 Level)	0...100
Выходной уровень отбора Tap1	
T2 Fb (Tap2 Feedback)	-100...+100
Глубина обратной связи отбора Tap2	
Dly W/D (Delay Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
Баланс блока многоотборной задержки	
HiDamp (High Damp)	0...100%
Глубина демпфирования высоких частот	
[Routing]	LMT -> DLY, DLY -> LMT
Порядок следования в эффекте блоков	
W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
Баланс обработанного и прямого сигналов	
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции баланса эффекта	
(Amount)	-100...+100
Глубина модуляции баланса эффекта	

74: Exct-Comp

(Exciter – Compressor)

В эффекте объединены монофонические эксайтер и компрессор. Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.



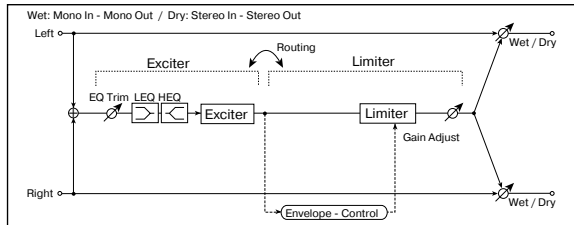
[XTC] Blend (Exciter Blend)	-100...+100
Интенсивность (глубина) эффекта эксайтера	
Emphatic Point	0...70
Диапазон частот, на которые воздействует эффект	
Pre EQ Trim	0...100
Уровень входного сигнала эквалайзера	
LoEQ (Pre Low EQ Gain)	-15...+15 dB
Коэффициент усиления низкочастотного эквалайзера	
HiEQ (Pre High EQ Gain)	-15...+15 dB
Коэффициент усиления высокочастотного эквалайзера	
[CMP] Sensitivity	1...100
Чувствительность	
Attack	1...100
Атака	
Level (Output Level)	0...100
Выходной уровень компрессора	

[Routing] XCT -> CMP, CMP -> XCT
 Порядок следования в эффекте блоков
 W/D (Wet/Dry) Dry, 1:99...99:1, Wet
 Баланс обработанного и прямого сигналов **D^{mod}**
 (Source) Off...Tempo
 Источник модуляции баланса эффекта
 (Amount) -100...+100
 Глубина модуляции баланса эффекта

75: Exct-Limiter

(Exciter – Limiter)

В эффекте объединены монофонические эксайтер и лимитер.
 Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.



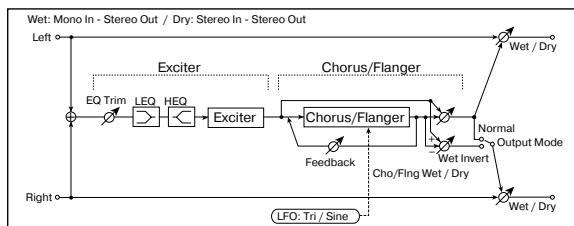
[XTC] Blend (Exciter Blend) -100...+100
 Интенсивность (глубина) эффекта эксайтера
 Emphatic Point 0...70
 Диапазон частот, на которые воздействует эффект
 Pre EQ Trim 0...100
 Входной уровень эквалайзера
 LoEQ (Pre Low EQ Gain) -15...+15 dB
 Коэффициент усиления низкочастотного эквалайзера
 HiEQ (Pre High EQ Gain) -15...+15 dB
 Коэффициент усиления высокочастотного эквалайзера
 [LMT] Ratio 1.0:1...50.0:1, Inf: 1
 Коэффициент компрессии
 Threshold (Threshold) -40...0 dB
 Порог лимитера
 G.Adj (Gain Adjust) -Inf, -38...+24 dB
 Уровень усиления сигнала на выходе лимитера
 Attack 1...100
 Время атаки
 Release 1...100
 Время восстановления

[Routing] XCT -> LMT, LMT -> XCT
 Порядок следования в эффекте блоков
 W/D (Wet/Dry) Dry, 1:99...99:1, Wet
 Баланс обработанного и прямого сигналов **D^{mod}**
 (Source) Off...Tempo
 Источник модуляции баланса эффекта
 (Amount) -100...+100
 Глубина модуляции баланса эффекта

76: Exct-Cho/Fl

(Exciter – Chorus/Flanger)

В эффекте объединены монофонические эксайтер и хорус/флэнжер.



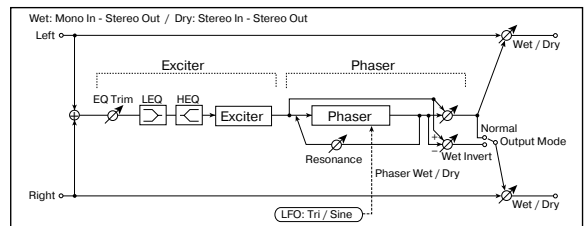
[XCT] Blend (Exciter Blend) -100...+100
 Интенсивность (глубина) эффекта эксайтера
 Emphatic Point 0...70
 Диапазон частот, на которые воздействует эффект
 Pre EQ Trim 0...100
 Входной уровень эквалайзера

LoEQ (Pre Low EQ Gain) -15...+15 dB
 Коэффициент усиления низкочастотного эквалайзера
 HiEQ (Pre High EQ Gain) -15...+15 dB
 Коэффициент усиления высокочастотного эквалайзера
 [CH/FL] LFO (LFO Waveform) Tri, Sine
 Форма волны LFO блока хорус/флэнжер
 F (LFO Frequency) 0.02...20.00 Hz
 Частота LFO
 Dly (Delay Time) 0.0...50.0 ms
 Время задержки
 Dep (Depth) 0...100
 Глубина модуляции с помощью LFO
 Fb (Feedback) -100...+100
 Глубина обратной связи
 C/F W/D (Cho/Flng Wet/Dry) -Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet
 Баланс блока хорус/флэнжер
 Out (Output Mode) Normal, Wet Inv
 Режим работы выходов блока хорус/флэнжер
 W/D (Wet/Dry) Dry, 1:99...99:1, Wet
 Баланс обработанного и прямого сигналов **D^{mod}**
 (Source) Off...Tempo
 Источник модуляции баланса эффекта
 (Amount) -100...+100
 Глубина модуляции баланса эффекта

77: Exct-Phaser

(Exciter – Phaser)

В эффекте объединены монофонические эксайтер и фазер.

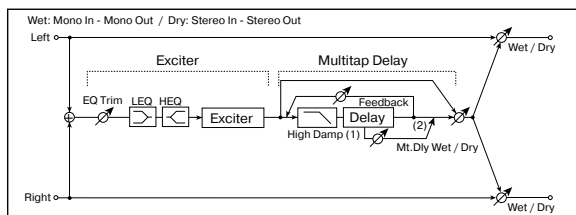


[XCT] Blend (Exciter Blend) -100...+100
 Интенсивность (глубина) эффекта эксайтера
 Emphatic Point 0...70
 Диапазон частот, на которые воздействует эффект
 Pre EQ Trim 0...100
 Уровень входного сигнала эквалайзера
 LoEQ (Pre Low EQ Gain) -15...+15 dB
 Коэффициент усиления низкочастотного эквалайзера
 HiEQ (Pre High EQ Gain) -15...+15 dB
 Коэффициент усиления высокочастотного эквалайзера
 [PHS] LFO (LFO Waveform) Tri, Sine
 Форма волны LFO фазера
 F (LFO Frequency) 0.02...20.00 Hz
 Частота LFO
 Manu (Manual) 0...100
 Частота, на которую воздействует эффект
 Dep (Depth) 0...100
 Глубина модуляции с помощью LFO
 Res (Resonance) -100...+100
 Глубина резонанса
 Phs W/D (Phaser Wet/Dry) -Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet
 Баланс блока фазера
 Out (Output Mode) Normal, Wet Inv
 Режим работы выходов блока фазера
 W/D (Wet/Dry) Dry, 1:99...99:1, Wet
 Баланс обработанного и прямого сигналов **D^{mod}**
 (Source) Off...Tempo
 Источник модуляции баланса эффекта
 (Amount) -100...+100
 Глубина модуляции баланса эффекта

78: Exct-M.Dly

(Exciter – Multitap Delay)

В эффекте объединены монофонические эксайтер и многоотборная задержка.

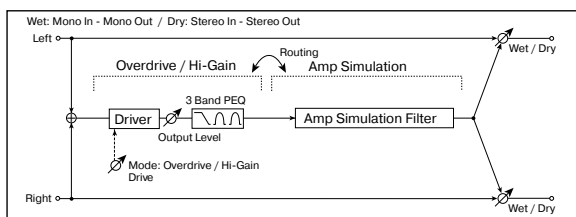


[XCT] Blend (Exciter Blend)	-100...+100
Интенсивность (глубина) эффекта эксайтера	
Emphatic Point	0...70
Диапазон частот эффекта	
Pre EQ Trim	0...100
Уровень входного сигнала эквалайзера	
LoEQ (Pre Low EQ Gain)	-15...+15 dB
Коэффициент усиления низкочастотного эквалайзера	
HiEQ (Pre High EQ Gain)	-15...+15 dB
Коэффициент усиления высокочастотного эквалайзера	
[DLY] T1 (Tap1 Delay)	0...680 ms
Время задержки отбора Tap1	
T2 (Tap2 Delay)	0...680 ms
Время задержки отбора Tap2	
T1 Level (Tap1 Level)	0...100
Выходной уровень отбора Tap1	
T2 Fb (Tap2 Feedback)	-100...+100
Глубина обратной связи отбора Tap2	
Dly W/D (Delay Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
Баланс блока многоотборной задержки	
HiDamp (High Damp)	0...100%
Глубина демпфирования высоких частот	
W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
Баланс обработанного и прямого сигналов	D^{mod}
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции баланса эффекта	
(Amount)	-100...+100
Глубина модуляции баланса эффекта	

79: OD/HG-AmpSim

(Overdrive/Hi.Gain – Amp Simulation)

В эффекте объединены монофонические блок овердрайв/дисторшн и блок имитации усилителя. Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.



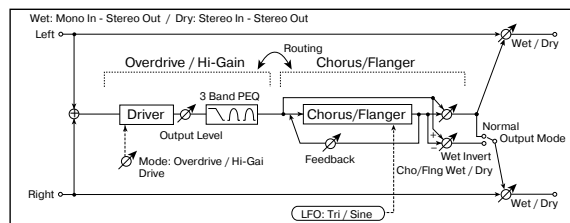
[OD] Mode (Drive Mode)	OverD, Hi-Gain
Режим овердрайва	
Drive	1...100
Глубина дисторшна	
Level (Output Level)	0...50
Выходной уровень овердрайва	D^{mod}
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции выходного уровня овердрайва	
(Amount)	-50...+50
Глубина модуляции выходного уровня овердрайва	
Lo (Low Cutoff)	20...1.00 kHz
Граничная частота низкочастотного фильтра	
G (Gain)	-18...+18 dB
Коэффициент усиления низкочастотного фильтра	

M1 (Mid1 Cutoff)	300...10.00 kHz
Центральная частота фильтра средних/высоких частот 1	
Q	0.5...10.0
Добротность фильтра средних/высоких частот 1	
G (Gain)	-18...+18 dB
Коэффициент усиления фильтра средних/высоких частот 1	
M2 (Mid2 Cutoff)	500...20.00 kHz
Центральная частота фильтра средних/высоких частот 2	
Q	0.5...10.0
Добротность фильтра средних/высоких частот 2	
G (Gain)	-18...+18 dB
Коэффициент усиления фильтра средних/высоких частот 2	
[AMP] Amplifier Type	SS, EL84, 6L6
Тип гитарного усилителя	
[Routing]	OD -> AMP, AMP -> OD
Порядок следования в эффекте блоков	
W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
Баланс обработанного и прямого сигналов	D^{mod}
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции баланса эффекта	
(Amount)	-100...+100
Глубина модуляции баланса эффекта	

80: OD/HG-Cho/FI

(Overdrive/Hi.Gain – Chorus/Flanger)

В эффекте объединены монофонические блок овердрайв/дисторшн и блок хорус/флэнжер. Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.



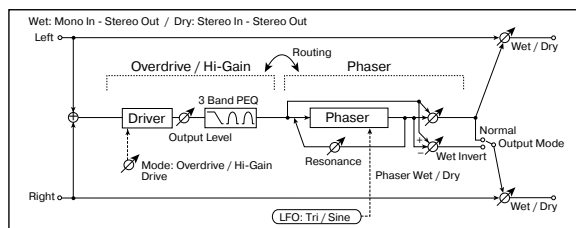
[OD] Mode (Drive Mode)	OverD, Hi-Gain
Режим овердрайва	
Drive	1...100
Глубина дисторшна	
Level (Output Level)	0...50
Выходной уровень овердрайва	D^{mod}
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции выходного уровня овердрайва	
(Amount)	-50...+50
Глубина модуляции выходного уровня овердрайва	
Lo (Low Cutoff)	20...1.00 kHz
Граничная частота низкочастотного фильтра	
G (Gain)	-18...+18 dB
Коэффициент усиления низкочастотного фильтра	
M1 (Mid1 Cutoff)	300...10.00 kHz
Центральная частота фильтра средних/высоких частот 1	
Q	0.5...10.0
Добротность фильтра средних/высоких частот 1	
G (Gain)	-18...+18 dB
Коэффициент усиления фильтра средних/высоких частот 1	
M2 (Mid2 Cutoff)	500...20.00 kHz
Центральная частота фильтра средних/высоких частот 2	
Q	0.5...10.0
Добротность фильтра средних/высоких частот 2	
G (Gain)	-18...+18 dB
Коэффициент усиления фильтра средних/высоких частот 2	
[CH/FL] LFO (LFO Waveform)	Tri, Sine
Форма волны LFO	
F (LFO Frequency)	0.02...20.00 Hz
Частота LFO	
Dly (Delay Time)	0.0...50.0 ms
Время задержки	

Dep (Depth)	0...100
Глубина модуляции с помощью LFO	
Fb (Feedback)	-100...+100
Глубина обратной связи	
C/F W/D (Cho/Fng Wet/Dry)	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet
Баланс блока хорус/флэнжер	
Out (Output Mode)	Normal, Wet Inv
Режим работы выходов блока хорус/флэнжер	
[Routing]	OD -> CH/FL, CH/FL -> OD
Порядок следования в эффекте блоков	
W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
Баланс обработанного и прямого сигналов	D^{mod}
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции баланса эффекта	
(Amount)	-100...+100
Глубина модуляции баланса эффекта	

81: OD/HG-Phaser

(Overdrive/Hi.Gain – Phaser)

В эффекте объединены монофонические блок овердрайв/дисторшн и фазер. Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.



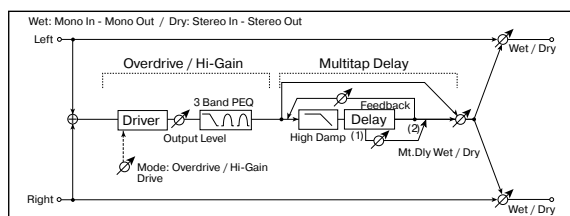
[OD] Mode (Drive Mode)	OverD, Hi-Gain
Режим овердрайва	
Drive	1...100
Глубина дисторшна	
Level (Output Level)	0...50
Выходной уровень овердрайва	D^{mod}
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции выходного уровня овердрайва	
(Amount)	-50...+50
Глубина модуляции выходного уровня овердрайва	
Lo (Low Cutoff)	20...1.00 kHz
Граничная частота низкочастотного фильтра	
G (Gain)	-18...+18 dB
Коэффициент усиления низкочастотного фильтра	
M1 (Mid1 Cutoff)	300...10.00 kHz
Центральная частота фильтра средних/высоких частот 1	
Q	0.5...10.0
Добротность фильтра средних/высоких частот 1	
G (Gain)	-18...+18 dB
Коэффициент усиления фильтра средних/высоких частот 1	
M2 (Mid2 Cutoff)	500...20.00 kHz
Центральная частота фильтра средних/высоких частот 2	
Q	0.5...10.0
Добротность фильтра средних/высоких частот 2	
G (Gain)	-18...+18 dB
Коэффициент усиления фильтра средних/высоких частот 2	
[PHS] LFO (LFO Waveform)	Tria, Sine
Форма волны LFO фазера	
F (LFO Frequency)	0.02...20.00 Hz
Частота LFO	
Manu (Manual)	0...100
Частота, на которую воздействует эффект	
Dep (Depth)	0...100
Глубина модуляции с помощью LFO	
Res (Resonance)	-100...+100
Глубина резонанса	
Phs W/D (Phaser Wet/Dry)	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet
Баланс блока фазера	

Out (Output Mode)	Normal, Wet Inv
Режим работы выходов блока фазера	
[Routing]	OD -> PHS, PHS -> OD
Порядок следования в эффекте блоков	
W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
Баланс обработанного и прямого сигналов	D^{mod}
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции баланса эффекта	
(Amount)	-100...+100
Глубина модуляции баланса эффекта	

82: OD/HG-M.Dly

(Overdrive/Hi.Gain – Multitap Delay)

В эффекте объединены монофонические блок овердрайв/дисторшн и фазер.

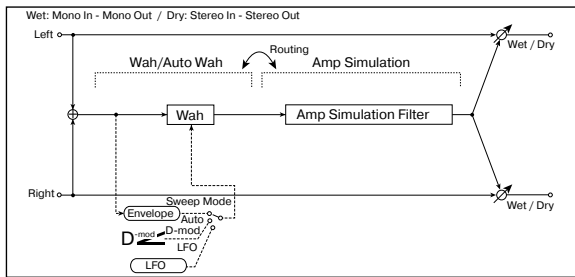


[OD] Mode (Drive Mode)	OverD, Hi-Gain
Режим: овердрайва	
Drive	1...100
Глубина дисторшна	
Level (Output Level)	0...50
Выходной уровень овердрайва	D^{mod}
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции выходного уровня овердрайва	
(Amount)	-50...+50
Глубина модуляции выходного уровня овердрайва	
Lo (Low Cutoff)	20...1.00 kHz
Граничная частота низкочастотного фильтра	
G (Gain)	-18...+18 dB
Коэффициент усиления низкочастотного фильтра	
M1 (Mid1 Cutoff)	300...10.00 kHz
Центральная частота фильтра средних/высоких частот 1	
Q	0.5...10.0
Добротность фильтра средних/высоких частот 1	
G (Gain)	-18...+18 dB
Коэффициент усиления фильтра средних/высоких частот 1	
M2 (Mid2 Cutoff)	500...20.00 kHz
Центральная частота фильтра средних/высоких частот 2	
Q	0.5...10.0
Добротность фильтра средних/высоких частот 2	
G (Gain)	-18...+18 dB
Коэффициент усиления фильтра средних/высоких частот 2	
[DLY] T1 (Tap1 Delay)	0...680 ms
Время задержки отбора Tap1	
T2 (Tap2 Delay)	0...680 ms
Время задержки отбора Tap2	
T1 Level (Tap1 Level)	0...100
Выходной уровень отбора Tap1	
T2 Fb (Tap2 Feedback)	-100...+100
Глубина обратной связи отбора Tap2	
Dly W/D (Delay Wet/Dry)	Dry, 2:98...98:2, Wet
Баланс блока многоотборной задержки	
HiDamp (High Damp)	0...100%
Глубина демпфирования высоких частот	
W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
Баланс обработанного и прямого сигналов	D^{mod}
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции баланса эффекта	
(Amount)	-100...+100
Глубина модуляции баланса эффекта	

83: 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.

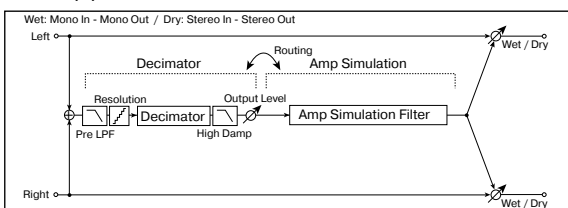


[WAH] Freq Btm (Frequency Bottom)	0...100
Нижняя граница центральной частоты эффекта “вау-вау”	
Top (Frequency Top)	0...100
Верхняя граница центральной частоты эффекта “вау-вау”	
Swp Mode (Sweep Mode)	Auto, Dmod, LFO
Источник управления эффектом “вау-вау”	D^{mod}
Src (Source)	Off...Tempo
Источник модуляции эффекта “вау-вау” при “Swp Mode” = Dmod	
IfoF (LFO Frequency)	0.02...20.00 Hz
Частота LFO	
Resonance	0...100
Глубина резонанса	
LPF (Low Pass Filter)	Off, On
Состояние низкочастотного фильтра “вау-вау” (выкл./вкл.)	
[AMP] Amplifier Type	SS, EL84, 6L6
Тип гитарного усилителя	
[Routing]	WAH -> AMP, AMP -> WAH
Порядок следования в эффекте блоков	
W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
Баланс обработанного и прямого сигналов	D^{mod}
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции баланса эффекта	
(Amount)	-100...+100
Глубина модуляции баланса эффекта	

84: Deci-AmpSim

(Decimator – Amp Simulation)

В эффекте объединены монофонические блоки дециматора и имитации усилителя. Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.



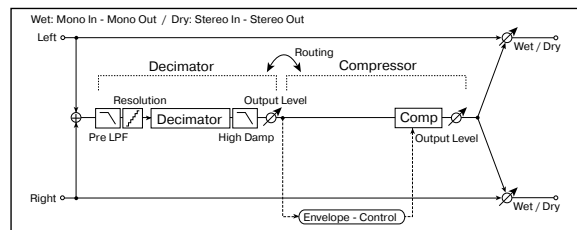
[DECI] Pre LPF	Off, On
Включает/отключает дециматор	
High Damp	0...100%
Коэффициент демпфирования высоких частот	
Sampling Freq	1.00 kHz...48.00 kHz
Частота сэмплирования	
Resolution	4...24
Разрешение в битах (количество бит)	
Level (Output Level)	0...100
Уровень выходного сигнала дециматора	
[AMP] Amplifier Type	SS, EL84, 6L6
Тип гитарного усилителя	
[Routing]	DECI -> AMP, AMP -> DECI
Порядок следования блоков в эффекте	
W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
Баланс обработанного и прямого сигналов	D^{mod}

(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции баланса эффекта	
(Amount)	-100...+100
Глубина модуляции баланса эффекта	

85: Deci-Comp

(Decimator – Compressor)

В эффекте объединены монофонические блоки дециматора и компрессора. Можно изменять порядок следования блоков в эффекте.

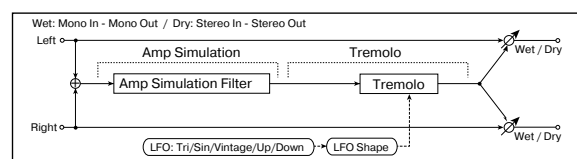


[DECI] Pre LPF	Off, On
Включает/отключает дециматор	
High Damp	0...100%
Коэффициент демпфирования высоких частот	
Sampling Freq	1.00 kHz...48.00 kHz
Частота сэмплирования	
Resolution	4...24
Разрешение в битах (количество бит)	
Level (Output Level)	0...100
Уровень выходного сигнала дециматора	
[CMP] Sensitivity	1...100
Чувствительность компрессора	
Attack	1...100
Атака	
Level (Output Level)	0...100
Выходной уровень компрессора	
[Routing]	DECI -> CMP, CMP -> DECI
Порядок следования в эффекте блоков	
W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
Баланс обработанного и прямого сигналов	D^{mod}
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции баланса эффекта	
(Amount)	-100...+100
Глубина модуляции баланса эффекта	

86: AmpSim-Trml

(Amp Simulation – Tremolo)

В эффекте объединены монофонические блок имитации усилителя и блок тремоло.

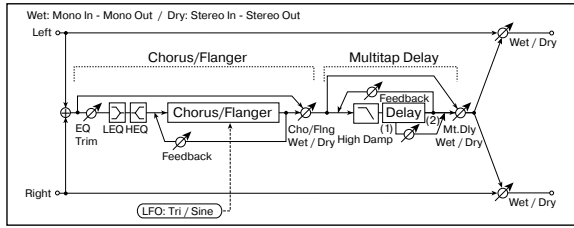


[AMP] Amplifier Type	SS, EL84, 6L6
Тип гитарного усилителя	
[TRML] LFO Wave	Triangle, Sine, Vintage, Up, Down
Форма волны LFO	
LFO Shape	-100...+100
Степень изменения формы волны LFO	
Freq (LFO Frequency)	0.02...20.00 Hz
Частота LFO	
Depth	0...100
Глубина модуляции с помощью LFO	
W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
Баланс обработанного и прямого сигналов	D^{mod}
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции баланса эффекта	
(Amount)	-100...+100
Глубина модуляции баланса эффекта	

87: Cho/FI-M.Dly

(Chorus/Flanger – Multitap Delay)

В эффекте объединены монофонические блок хорус/флэнжер и многоотборная задержка.

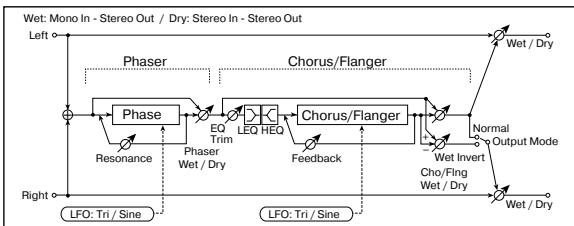


[CH/FL] LFO (LFO Waveform)	Tri, Sine
Форма волны LFO	
F (LFO Frequency)	0.02...20.00 Hz
Частота LFO	
Dly (Delay Time)	0.0...50.0 ms
Время задержки	
Dep (Depth)	0...100
Глубина модуляции с помощью LFO	
Fb (Feedback)	-100...+100
Глубина обратной связи	
Pre EQ Trim	0...100
Уровень входного сигнала эквалайзера	
LoEQ (Pre Low EQ Gain)	-15...+15 dB
Коэффициент усиления низкочастотного эквалайзера	
HiEQ (Pre High EQ Gain)	-15...+15 dB
Коэффициент усиления высокочастотного эквалайзера	
C/F W/D	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet
Баланс блока хорус/флэнжер	
[DLY] T1 (Tap1 Delay)	0...680 ms
Время задержки отбора Tap1	
T2 (Tap2 Delay)	0...680 ms
Время задержки отбора Tap2	
T1 Level (Tap1 Level)	0...100
Выходной уровень отбора Tap1	
T2 Fb (Tap2 Feedback)	-100...+100
Глубина обратной связи отбора Tap2	
Dly W/D	Dry, 1:99...99:1, Wet
Баланс блока многоотборной задержки	
HiDamp (High Damp)	0...100%
Глубина демпфирования высоких частот	
W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
Баланс обработанного и прямого сигналов	
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции баланса эффекта	
(Amount)	-100...+100
Глубина модуляции баланса эффекта	

88: Phasr-Cho/FI

(Phaser – Chorus/Flanger)

В эффекте объединены монофонические фазер и блок хорус/флэнжер.

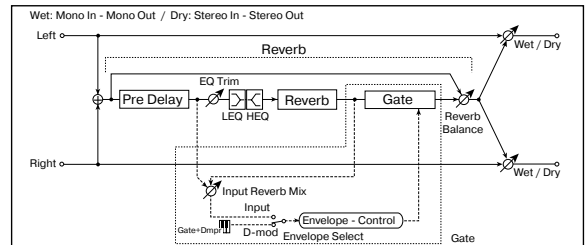


[PHS] LFO (LFO Waveform)	Tri, Sine
Форма волны LFO	
F (LFO Frequency)	0.02...20.00 Hz
Частота LFO	
Manu (Manual)	0...100
Частота, на которую воздействует эффект	


Dep (Depth)	0...100
Глубина модуляции с помощью LFO	
Res (Resonance)	-100...+100
Глубина резонанса	
Phs W/D	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet
Баланс блока фазера	
[CH/FL] LFO (LFO Waveform)	Tri, Sine
Форма волны LFO	
F (LFO Frequency)	0.02...20.00 Hz
Частота LFO	
Dly (Delay Time)	0.0...50.0 ms
Время задержки	
Dep (Depth)	0...100
Глубина модуляции с помощью LFO	
Fb (Feedback)	-100...+100
Глубина обратной связи	
Pre EQ Trim	0...100
Уровень входного сигнала эквалайзера	
LoEQ (Pre Low EQ Gain)	-15...+15 dB
Коэффициент усиления низкочастотного эквалайзера	
HiEQ (Pre High EQ Gain)	-15...+15 dB
Коэффициент усиления высокочастотного эквалайзера	
C/F W/D	-Wet...-2:98, Dry, 2:98...Wet
Баланс блока хорус/флэнжер	
Out (Output Mode)	Normal, Wet Inv
Режим работы выходов блока хорус/флэнжер	
W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
Баланс обработанного и прямого сигналов	
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции баланса эффекта	
(Amount)	-100...+100
Глубина модуляции баланса эффекта	

89: Reverb-Gate

В эффекте объединены монофонические ревербератор и гейт.



[REV] Reverb Time	0.1...10.0 s
Время реверберации	
HiDamp (High Damp)	0...100%
Глубина демпфирования высоких частот	
Pre Dly (Pre Delay)	0...200 ms
Время задержки реверберационного и управляющего сигналов относительно прямого	
Pre EQ Trim	0...100
Уровень входного сигнала эквалайзера	
LoEQ (Pre Low EQ Gain)	-15...+15 dB
Коэффициент усиления низкочастотного эквалайзера	
HiEQ (Pre High EQ Gain)	-15...+15 dB
Коэффициент усиления высокочастотного эквалайзера	
Rev Balance	Dry, 1:99...99:1, Wet
Баланс блока ревербератора	
[GATE] In Rev Mix	Dry, 1:99...99:1, Wet
Баланс прямого и реверберационного сигналов в управляющем сигнале гейта	
Envelope (Envelope Select)	Dmod, Input
Определяет источник управления гейтом	
Src (Source)	Off...G2+Dmp
Источник модуляции, управляющий гейтом при "Envelope" = Dmod	
Threshold	0...100
Пороговый уровень гейта	

Polarity	+,-
Прямое или реверсивное управления гейтом (открыт, закрыт)	
Attack	1...100
Время атаки	
Release	1...100
Время восстановления	
W/D (Wet/Dry)	Dry, 1:99...99:1, Wet
Баланс обработанного и прямого сигналов	
(Source)	Off...Tempo
Источник модуляции баланса эффекта	
(Amount)	-100...+100
Глубина модуляции баланса эффекта	

Envelope, Src, In Rev Mix, Threshold

Параметр “Envelope” определяет источник управления переключением гейта: уровень входного сигнала или источник модуляции. В качестве источника модуляции можно выбирать любой из диапазона Off — G2+Dmp.

Если “Envelope” 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 “In Rev Mix” устанавливается в Dry (гейт управляется от прямого сигнала). Если необходимо увеличить время гейтирования, установите “In Rev Mix” в достаточно большое значение и отрегулируйте порог (параметр “Threshold”).

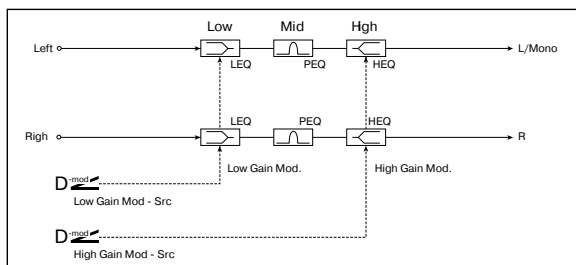
Мастер-эквайзер



Master EQ

Для редактирования установок мастер-эквайзера используются страницы 7.2: MasterFX MEQ режимов программы, комбинации и секвенсера.

В режиме сэмплирования мастер-эквайзер не используется.

Мастер-эквайзер нельзя использовать для разрыва или мастер-эффектов.



Low Cutoff	20...1.00 kHz
Граничная частота полочного низкочастотного фильтра	
Gain	-18.0...+18.0 (с шагом 0.5)
Коэффициент усиления низкочастотного фильтра	
Mid Cutoff	300...10.00 kHz
Центральная частота колокольного фильтра средних частот	
Q	0.5...10.0 (с шагом 0.1)
Добротность среднечастотного фильтра	
Gain	-18.0...+18.0 (с шагом 0.5)
Коэффициент усиления фильтра средних частот	
High Cutoff	500...20.00 kHz
Граничная частота полочного высокочастотного фильтра	
Gain	-18.0...+18.0 (с шагом 0.5)
Коэффициент усиления высокочастотного фильтра	
Low Gain Mod-Src	Off...Tempo
Источник модуляции усиления низкочастотного фильтра	
High Gain Mod-Src	Off...Tempo
Источник модуляции усиления высокочастотного фильтра	

Gain

Эти параметры связаны с параметрами “Master FX” поля “Master EQ Gain [dB]” (7.2-1с).

Low Gain Mod-Src

Параметр определяет источник модуляции коэффициента усиления низкочастотного фильтра полочного типа. Если установить его, например, в Kb1#17, то можно управлять усилением/подавлением низкочастотного сигнала в диапазоне -18 дБ — +18 дБ в режиме реального времени с помощью регуляторов [REALTIME CONTROLS]. Для этого можно установить Knob 1-B в Knob Mod1 (CC#17) для “Knob B-Assign” (2.2-1a). При этом, если регулятор установлен “на 12 часов”, то значение коэффициента усиления/подавления равно определенному здесь значению параметра “Low Gain”.

High Gain Mod-Src

Параметр определяет источник модуляции коэффициента усиления высокочастотного фильтра полочного типа. Если установить его, например, в Kb2#19, то можно управлять усилением/подавлением низкочастотного сигнала в диапазоне -18 дБ — +18 дБ в режиме реального времени с помощью регуляторов [REALTIME CONTROLS]. Для этого можно установить Knob 2-B в Knob Mod2 (CC#19) для “Knob B-Assign” (2.2-1a). При этом, если регулятор установлен “на 12 часов”, то значение коэффициента усиления/подавления равно определенному здесь значению параметра “High Gain”.

Приложение

Альтернативная модуляция (AMS)

В общей сложности с помощью альтернативной модуляции можно управлять 55 различными параметрами (см. приведенную ниже схему). (Генераторы OSC1 и 2 используют общую огибающую частоты Pitch EG). На каждый из них можно назначать источники модуляции независимо друг от друга.

В общей сложности можно использовать 42 источника альтернативной модуляции. Если на один источник альтернативной модуляции назначено несколько различных параметров, то он будет одновременно управлять ими всеми.

Наиболее часто используются назначения, например, перемещение джойстика вдоль горизонтальной оси X на управления высотой (частотой) сигнала, устанавливаются в качестве пресетных.

Источники альтернативной модуляции

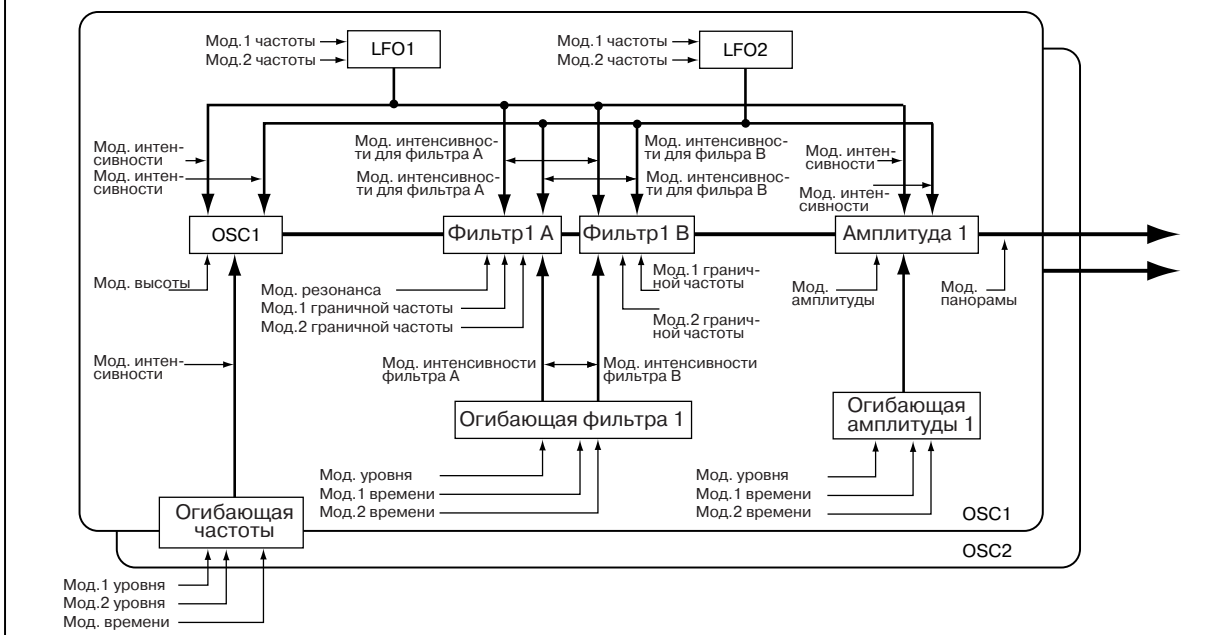
Источник	Описание
Off	Альтернативная модуляция не используется
(PEG) Pitch EG	Огибающая частоты генератора
(FEG) Filter EG	Огибающая фильтра того же генератора
(AEG) Amp EG	Огибающая амплитуды того же генератора
(LFO) LFO1	LFO1 того же генератора
(LFO) LFO2	LFO2 того же генератора
(KT) Fit KTrk +/- (Filter Keyboard Track +/-)	Трекинг клавиатуры фильтра того же генератора (см. ниже)
(KT) Fit KTrk +/- (Filter Keyboard Track +/-)	Трекинг клавиатуры фильтра того же генератора (см. ниже)
(KT) Fit KTrk 0/+ (Filter Keyboard Track 0/+)	Трекинг клавиатуры фильтра того же генератора (см. ниже)
(KT) Fit KTrk +/-0 (Filter Keyboard Track +/-0)	Трекинг клавиатуры фильтра того же генератора (см. ниже)
(KT) Amp KTrk +/- (Amp Keyboard Track +/-)	Трекинг клавиатуры фильтра того же генератора (см. ниже)
(KT) Amp KTrk +/- (Amp Keyboard Track +/-)	Трекинг клавиатуры фильтра того же генератора (см. ниже)
(KT) Amp KTrk 0/+ (Amp Keyboard Track 0/+)	Трекинг клавиатуры фильтра того же генератора (см. ниже)
(KT) Amp KTrk +/-0 (Amp Keyboard Track +/-0)	Трекинг клавиатуры фильтра того же генератора (см. ниже)
(KT) Note No. (Note Number)	Номер ноты
(EXT) Velocity	Скорость нажатия
(EXT) Poly After (Poly After Touch)	MIDI poly aftertouch (полифоническое послекасание)
(EXT) AfterT (After Touch)	MIDI channel aftertouch (канальное послекасание)
(EXT) JS X (Joy Stick X)	MIDI Pitch Bend (перемещение джойстика вдоль горизонтальной оси X)
(EXT) JS+Y #01 (Joy Stick +Y: CC#01)	MIDI CC#01: modulation 1 (перемещение джойстика вдоль оси +Y от себя)
(EXT) JS-Y #02 (Joy Stick -Y: CC#02)	MIDI CC#02: modulation 2 (перемещение джойстика вдоль оси -Y на себя)
(EXT) JS+Y & AT/2 (Joy Stick +Y & After Touch/2)	MIDI CC#01: modulation 1 и поканальное послекасание (см. ниже)
(EXT) JS-Y & AT/2 (Joy Stick -Y & After Touch/2)	MIDI CC#02: modulation 2 и поканальное послекасание (см. ниже)
(EXT) Pedal:#04 (Foot Pedal: CC#04)	MIDI CC#04: foot controller (программируемая ножная педаль)
(EXT) Ribbon #16 (Ribbon: CC#16)	MIDI CC#16: controller (ленточный контроллер*)
(EXT) Slider #18 (Value Slider: CC#18)	MIDI CC#18: controller (сладер громкости*)
(EXT) KnobM1#17 (Knob Mod1: CC#17)	Регулятор 1 в режиме "B" (регулятор модуляции 1 CC#17) (см. ниже)
(EXT) KnobM2#19 (Knob Mod2: CC#19)	Регулятор 2 в режиме "B" (регулятор модуляции 2 CC#19) (см. ниже)
(EXT) KnobM3#20 (Knob Mod3: CC#20)	Регулятор 3 в режиме "B" (регулятор модуляции 3 CC#20) (см. ниже)
(EXT) KnobM4#21 (Knob Mod4: CC#21)	Регулятор 4 в режиме "B" (регулятор модуляции 4 CC#21) (см. ниже)
(EXT) KnobM1 [+](Knob Mod1: CC#17 [+])	Регулятор 1 в режиме "B" [+](см. ниже)
(EXT) KnobM2 [+](Knob Mod2: CC#19 [+])	Регулятор 2 в режиме "B" [+](см. ниже)
(EXT) KnobM3 [+](Knob Mod3: CC#20 [+])	Регулятор 3 в режиме "B" [+](см. ниже)
(EXT) KnobM4 [+](Knob Mod4: CC#21 [+])	Регулятор 4 в режиме "B" [+](см. ниже)
(EXT) Damper:#64 (Damper: CC#64)	MIDI CC#64: damper (демпферная педаль)
(EXT) Prta.SW#65 (Portamento Switch: CC#65)	MIDI CC#65: портаменто (вкл./выкл.)
(EXT) Soste.#66 (Sostenuto: CC#66)	MIDI CC#66: сустейн (вкл./выкл.)
(EXT) Soft:CC#67 (Soft Pedal: CC#67)	MIDI CC#67: приглушающая педаль
(EXT) SW 1:CC#80 (SW1 Mod.: CC#80)	Программируемый переключатель SW1 (модуляция CC#80) (см. ниже)
(EXT) SW 2:CC#81 (SW2 Mod.: CC#81)	Программируемый переключатель SW2 (модуляция CC#81) (см. ниже)
(EXT) FootSW#82 (Foot Switch: CC#82)	MIDI CC#82: foot switch (программируемый ножной переключатель)
(EXT) MIDI CC#83	MIDI CC#83
(EXT) Tempo	Темп (данные темпа внутреннего или внешнего генератора MIDI clock)

В левом столбце таблицы в скобках указывается тип источника, который может быть использован в качестве источника альтернативной модуляции. Допустим, параметр "AMS" для OSC1 Pitch (PROG 3.1-1a) можно установить в одно из значений [Off, (FEG, AEG, EXT)]

CC#: номер MIDI-сообщения Control Change.

*: обозначает контроллер или функцию, назначенную на контроллер клавишных модификаций TRITON/TRITONpro/TRITONproX. Этот контроллер и тип передаваемых MIDI-сообщений зависят от используемого MIDI-инструмента, скоммутированного с TRITON Le.

Альтернативная модуляция



- Flt KT ++ (Filter Keyboard Track ++)**
- Flt KT +/- (Filter Keyboard Track +/-)**
- Flt KT 0/+ (Filter Keyboard Track 0/+)**
- Flt KT +/-0 (Filter Keyboard Track +/-0)**
- Amp KT ++ (Amp Keyboard Track ++)**
- Amp KT +/- (Amp Keyboard Track +/-)**
- Amp KT 0/+ (Amp Keyboard Track 0/+)**
- Amp KT +/-0 (Amp Keyboard Track +/-0)**

(-50, если параметр установлен в +50 и +50, если параметр установлен в -50).

0/+: параметр "Ramp Low" не действует. Направление эффекта определяется знаком параметра "Ramp High".

+/0: направление эффекта определяется знаком параметра "Ramp Low". Параметр "Ramp High" не действует.

JS+Y&AT/2 (Joy Stick +Y & After Touch/2)

Для управления эффектом используется перемещение джойстика по вертикальной оси +Y (от себя) и послекасание (after touch). В этом случае глубина воздействия послекасания вдвое меньше.

JS-Y&AT/2 (Joy Stick-Y & After Touch/2)

Для управления эффектом используется перемещение джойстика по вертикальной оси -Y (на себя) и послекасание (after touch). В этом случае глубина воздействия послекасания вдвое меньше.

Pedal #04 (Foot Pedal: CC#04)

Если необходимо использовать программируемую ножную педаль в качестве источника альтернативной модуляции, то необходимо установить параметр "Foot Pedal Assign" (GLOBAL 1.1-3a) в Foot Pedal (CC#04). Для управления эффектом будет использоваться ножной контроллер, скоммутированный с гнездом ASSIGNABLE PEDAL.

KnobM1#17 (Knob Mod1: CC#17)

KnobM2#19 (Knob Mod2: CC#19)

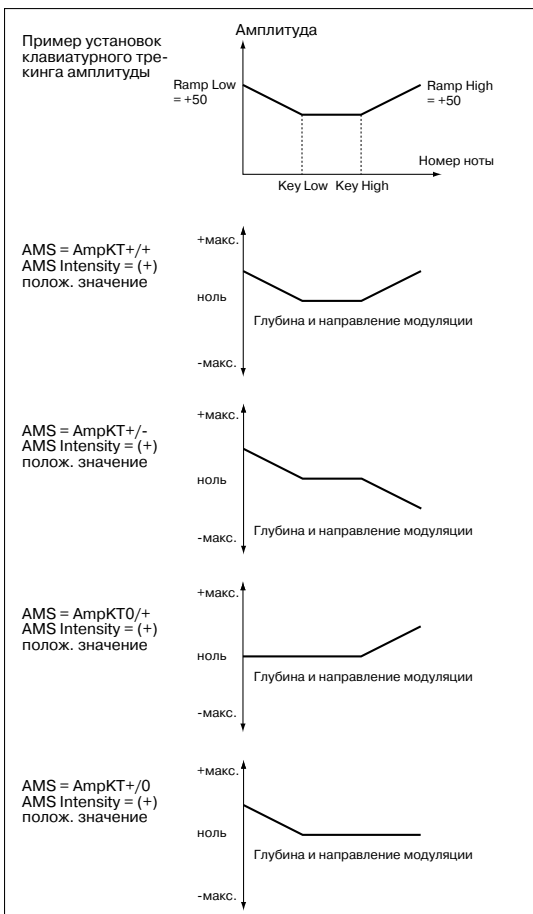
KnobM3#20 (Knob Mod3: CC#20)

KnobM4#21 (Knob Mod4: CC#21)

Если необходимо использовать регуляторы REALTIME CONTROLS [1] — [4] в качестве источников альтернативной модуляции, то в режимах программы, комбинации или секвенсера параметр "Knob B Assign" страницы 2.2: Ed-Ctrl Controls необходимо установить в следующее значение: "Knob1-B" в Knob Mod1: (CC#17), "Knob2-B" в Knob Mod2: (CC#19), "Knob3-B" в Knob Mod3: (CC#20) или "Knob4-B" в Knob Mod4: (CC#21).

При манипуляциях с регуляторами REALTIME CONTROLS [1] — [4] в режиме "B" будут воспроизводиться соответствующие функции модуляции.

Если параметр глубины модуляции для источника альтернативной модуляции установлен в положительное значение, то при вращении ручки вправо будут воспроизводиться положительные изменения эффекта, а влево — отрицательные. Нейтральное положение (12 часов) соответствует отсутствию модуляции. Для отрицательных значений параметра глубины модуляции для источника альтернативной модуляции все происходит с точностью наоборот.



+/+: направление эффекта определяется знаками параметров "Ramp Low" и "Ramp High".

+/-: направление эффекта определяется знаком параметра "Ramp Low" и противоположно знаку параметра "Ramp High"

KnobM1 [+] (Knob Mod1: CC#17 [+])**KnobM2 [+]** (Knob Mod2: CC#19 [+])**KnobM3 [+]** (Knob Mod3: CC#20 [+])**KnobM4 [+]** (Knob Mod4: CC#21 [+])

Отличаются от KnobM1#17 — KnobM4#21 позиционированием и направлением эффекта. Если параметр глубины модуляции для источника альтернативной модуляции установлен в положительное значение, то при вращении регулятора по часовой стрелке эффект изменяется в положительном направлении. Для отрицательных значений параметра глубины модуляции для источника альтернативной модуляции все происходит с точностью наоборот.

SW 1 #80 (SW1 Mod.: CC#80)**SW 2 #81 (SW2 Mod.: CC#81)**

Если необходимо использовать кнопки [SW1] или [SW2] в качестве источников альтернативной модуляции, то в режиме программы или секвенсера параметр “SW1/2 Assign” страницы 2.2: Ed-Ctrl/Controller, Controls необходимо установить в следующее значение: “SW1” в SW1 Mod.(CC#80), “SW2” в SW2 Mod.(CC#81). Для управления эффектом будут использоваться кнопки [SW1] или [SW2].

Foot SW #82 (Foot Switch: CC#82)

Если необходимо использовать программируемый ножной переключатель в качестве источника альтернативной модуляции, то параметр “Foot SW Assign” (GLOBAL 1.1–3a) необходимо установить в Foot Switch (CC#82). Для управления эффектом используется ножной переключатель (или другой аналогичный контроллер), скоммутированный с гнездом ASSIGNABLE SWITCH.

Установки альтернативной модуляции

При изменении значения источника альтернативной модуляции (при получении сообщений по MIDI или при манипуляциях с контроллерами) соответствующим образом модифицируется значение параметра, которым он управляет (см. таблицу). Альтернативная модуляция позволяет создавать сложные системы модуляции, в которых совместно используются огибающие, LFO, клавиатурный трекинг и контроллеры.

- Можно производить сложные изменения LFO или огибающей, например, с помощью огибающих частоты/фильтра/амплитуды управлять частотой или интенсивностью генератора LFO, который, в свою очередь, модулирует частоту/фильтр/амплитуду; или же можно использовать LFO2 для управления частотой LFO1.
- Тонем, огибающей, LFO и т. д. можно управлять с помощью регуляторов TRITON Le [1] — [4], скорости нажатия на клавиатуру (velocity), джойстика, переключателей или педалей.
- Для панорамирования в режиме реального времени можно использовать контроллер, огибающую, LFO и т. д.
- Огибающая фильтра, одновременно с управлением его граничной частотой, может использоваться для управления высотой тона или громкостью.
- Для управления временными или уровневыми характеристиками огибающей можно использовать контроллеры. Это позволяет модифицировать форму огибающей в режиме реального времени.
- Для управления огибающей или LFO с помощью высоты взятой ноты можно использовать клавиатурный трекинг фильтра/амплитуды или номер ноты.
- Для управления частотой, тоном, огибающей или LFO можно использовать темп арпеджиатора или секвенсера.

Параметр	AMS → AMS значение → AMS Intensity	PEG/FEG -99...0...+99	AEG 0...+99	LFO1/2 -99...0...+99
Pitch	(+12.00)	-1...0...+1 [октава]	0...+1 [октава]	назначенный параметр
Pitch EG Int.	(+12.00)	—	—	—
Pitch LFO1/2 Int.	(+12.00)	-1...0...+1 [октава]	0...+1 [октава]	—
Filter Frequency *6	(+99)	-99...0...+99	0...+99	назначенный параметр
Resonance	(+99)	-99...0...+99	0...+99	-99x2... 0... +99x2
Filter EG Int.	(+99)	—	—	—
Filter LFO1/2 Int.	(+99)	-99...0...+99	0...+99	—
Amp	(+99)	значение x(0...1...8)	—	назначенный параметр
Amp LFO1/2 Int.	(+99)	-99...0...+99	0...+99	—
Pan *7	(+50)	-63...0...+63	0...+63	-127...0...+127
EG Level	(+66)	—	—	—
EG Time	(+49)	—	—	—
LFO Frequency	(+99)	значение x(1/64...1...64)	значение x(1...64)	значение x(1/128...1...128)

Параметр	AMS → AMS значение → AMS Intensity	KT(Flt KT, Amp KT) -99...0...+99	KT(Note No.)*1 ...36(C2)...60(C4)...84(C6)	JSX/Ribbon #16 -Макс...0...+Макс
Pitch	(+12.00)	-1...0...+1 [октава]	назначенный параметр	-1...0...+1 [октава] *5
Pitch EG Int.	(+12.00)	1...0...+1 [октава]	-1...0...+1...[октава]	1...0...+1 [октава]
Pitch LFO1/2 Int.	(+12.00)	1...0...+1 [октава]	-1...0...+1...[октава]	1...0...+1 [октава]
Filter Frequency *6	(+99)	—	—	-99...0...+99
Resonance	(+99)	-99...0...+99	...-99...0...+99	-99...0...+99
Filter EG Int.	(+99)	—	—	-99...0...+99
Filter LFO1/2 Int.	(+99)	-99...0...+99	...-99...0...+99	-99...0...+99
Amp	(+99)	—	—	значение x(0...1...8)
Amp LFO1/2 Int.	(+99)	-99...0...+99 -	...-99...0...+99...	-99...0...+99
Pan *7	(+50)	63...0...+63	...-63...0...+63...	-63...0...+63
EG Level	(+66)	-99...0...+99	-99...0...+99	-99...0...+99
EG Time	(+49)	значение x(1/64...1...64)	значение x(...1/64...1...64...)	значение x(1/64...1...64)
LFO Frequency	(+99)	значение x(1/64...1...64)	значение x(...1/64...1...64...)	значение x(1/64...1...64)

Параметр	AMS → AMS значение → AMS Intensity	EXT(+) *2 0...127	EXT(+/-) *3 -Макс...0...+Макс	EXT(Tempo) *4 (J) =...60...120...240...
Pitch	(+12.00)	0...+1 [октава]	-1...0...+1 [октава]	...-1...0...+1...[октава]
Pitch EG Int.	(+12.00)	0...+1 [октава]	-1...0...+1 [октава]	...-1...0...+1...[октава]
Pitch LFO1/2 Int.	(+12.00)	0...+1 [октава]	-1...0...+1 [октава]	...-1...0...+1...[октава]
Filter Frequency *6	(+99)	0...+99	-99...0...+99	...-99...0...+99...
Resonance	(+99)	0...+99	-99...0...+99	...-99...0...+99...
Filter EG Int.	(+99)	0...+99	-99...0...+99	...-99...0...+99...
Filter LFO1/2 Int.	(+99)	0...+99	-99...0...+99	...-99...0...+99...
Amp	(+99)	значение x(1...8)	значение x(0...1...8)	значениex(0...1...8...)
Amp LFO1/2 Int.	(+99)	0...+99	-99...0...+99	...-99...0...+99...
Pan *7	(+50)	0...+63	-63...0...+63	...-63...0...+63...
EG Level	(+66)	0...+99	99...0...+99	-99...0...+99
EG Time	(+49)	значение x(1...64)	значение x(1/64...1...64)	значение x(...1/64...1...64...)
LFO Frequency	(+99)	значение x(1...64)	значение x(1/64...1...64)	значение x(...1/64...1...64...) *8

Примечания к таблицам

*1 Если в качестве источника альтернативной модуляции используется Note No. (номер ноты), то в качестве точки отсчета (центральное значение) используется значение C4 (нота “До” четвертой октавы).

*2 EXT(+): Velocity, Poly After, After Touch, JS+Y: CC#01, JS(-Y): CC#02, JS+Y&AT/2, JS-Y&AT/2, Pedal: CC#04, Slider: CC#18, KnobMod1[+], KnobMod2[+], KnobMod3[+], KnobMod4[+], Damper: #64, Porta.SW: #65, Sostenuato: #66, Soft: CC#67, SW1: CC#80, SW2: CC#81, Foot SW: CC#82, MIDI: CC#83.

*3 EXT(+/-): KnobMod1: #17, KnobMod1: #17, KnobMod2: #19, KnobMod3:#20, KnobMod4:#21.

*4 Если в качестве источника альтернативной модуляции используется Tempo (темпо), то в качестве точки отсчета (нулевой уровень) используется значение # = 120. Например, если для “Pitch” выбрать источник альтернативной модуляции Tempo и установить “AMS Intensity” в 12.00, то увеличение темпа в два раза (# = 120 -> 240) приводит к увеличению частоты на одну октаву. Если при тех же условиях уменьшить темп в два раза (# = 120 -> 60), то частота понизится на одну октаву.

*5 Относится также и к назначенному параметру.

*6 Значение прибавляется к величине параметра “Filter Frequency”. При увеличении “Frequency” на 10 граничная частота фильтра увеличивается в два раза (поднимается на октаву вверх).

*7 Добавляется к значению параметра “Pan”.

*8 Для управления LFO “Frequency” (частота LFO) можно использовать источник альтернативной модуляции Tempo и “AMS Intensity” (глубина модуляции). Тем не менее при использовании функции “MIDI/Tempo Sync.” (PROG 5.3-1c) частоту LFO можно синхронизировать с темпом и длительностью ноты.

Влияние альтернативной модуляции на различные параметры

Pitch (PROG 3.1-1a)

Для управления частотой можно использовать огибающие фильтра/амплитуды, контроллеры, темп и т. д.

• Если в качестве источника альтернативной модуляции (параметр “AMS (Pitch AMS)”) выбрать Filter EG или Amp EG и установить “(AMS Intensity)” в +12.00, то частота может меняться в пределах ± 1 октавы синхронно с огибающей.

• Если в качестве источника альтернативной модуляции (параметр “AMS (Pitch AMS)”) выбрать Tempo и установить “Intensity (AMS Intensity)” в +12.00, то при увеличении темпа в два раза (относительно # = 120) частота поднимется на октаву вверх, а при замедлении в два раза — понизится на октаву.

Pitch EG Intensity (PROG 3.1-1b)

Для управления глубиной модуляции с помощью огибающей частоты можно использовать клавиатурный трекинг, контроллеры или темп.

• Если в качестве источника альтернативной модуляции (параметр “AMS (Pitch EG AMS)”) выбрать JS+Y#01 и установить “(AMS Intensity)” в +12.00, то при перемещении джойстика в вертикальном направлении +Y (от себя) интенсивность влияния огибающей частоты постепенно увеличивается до максимума (± 1 октава). Если установить “(AMS Intensity)” в отрицательное значение, то эффект, воспроизводимый с помощью огибающей частоты инвертируется.

Pitch LFO1/2 Intensity (PROG 3.1-2a, 3.1-4)

Для управления глубиной модуляции частоты с помощью LFO1/2 можно использовать клавиатурный трекинг, контроллеры, темп и т. д.

• Если в качестве источника альтернативной модуляции (параметр “AMS (LFO1/2 AMS)”) выбрать огибающую (EG), то для управления шириной диапазона модуляции с помощью LFO используется огибающая. При положительных значениях “(AMS Intensity)” глубина эффекта вибрато возрастает с ростом уровня огибающей и наоборот — эффект вибрато тем меньше, чем меньше уровень огибающей. При отрицательных значениях параметра “(AMS Intensity)” инвертируется фаза LFO.

• Если в качестве источника альтернативной модуляции (параметр “AMS (LFO1/2 AMS)”) выбрать SW1 или 2, то для включения/выключения эффекта вибрато можно использовать кнопки [SW1] или [SW2].

Filter (Cutoff) Frequency (PROG 4.1-3a, 4.1-3b)

Для управления граничной частотой фильтра A/B можно использовать огибающие частоты/амплитуды, контроллеры или темп. Для каждого из фильтров “A” и “B” можно определить значения следующих параметров: “AMS1 (Filter A/B AMS1)”, “Intensity (A/B AMS1 Intensity)”, “AMS2 (Filter A/B AMS2)”, “Intensity (A/B AMS2 Intensity)”.

• Если в качестве источника альтернативной модуляции (параметр “AMS1 (Filter A AMS1)”) выбрать JS X, и “Intensity (A AMS1 Intensity)” установлен в положительное значение, то при перемещении джойстика вправо значение граничной частоты увеличивается, а влево — уменьшается. Для отрицательных значений “Intensity (A AMS1 Intensity)” все происходит с точностью до обратного.

• Если в качестве источника альтернативной модуляции фильтров “A” и “B” выбрать один и тот же контроллер, то можно управлять граничной частотой обоих фильтров одновременно.

Resonance (PROG 4.1-1b)

Используется, если параметр “Type (Filter1/2 Type)” установлен в Low Pass Resonance. Уровнем резонанса можно управлять с помощью огибающей, LFO, клавиатурного трекинга, контроллеров, темпа и т. д.

• Если в качестве источника альтернативной модуляции (параметр “Reso.AMS (Resonance AMS)”) выбрать Filter KT или Amp KT, то для управления уровнем резонанса можно использовать установки клавиатурного трекинга фильтра или амплитуды. До-

пустим параметры трекинга клавиатуры для амплитуды “Low (KBDTrk Ramp Low)” и “High (KBDTrk Ramp High)” установлены в положительные значения, в качестве источник модуляции (параметр “Reso.AMS (Resonance AMS)”) выбран Amp KT [+/-] и “(AMS Intensity)” положителен. В этом случае при повышении частоты взятой ноты одновременно увеличиваются громкость и уровень резонанса.

- В качестве источника альтернативной модуляции можно выбрать контроллер и с его помощью управлять уровнем резонанса.
- В качестве источника альтернативной модуляции можно выбрать LFO1 или LFO2 и использовать LFO для управления уровнем резонанса.

Filter EG Intensity (PROG 4.1–2b)

Интенсивностью (глубиной) воздействия огибающей фильтра можно управлять с помощью контроллера, темпа и т. д. С помощью параметров “Int. to A (LFO1/2 AMS Int. to A)” и “Int. to B (LFO1/2 AMS Int. to B)” можно независимо управлять глубиной воздействия огибающей на фильтры “A” и “B”.

- Если в качестве источника альтернативной модуляции (параметр “AMS (Filter EG AMS)”) выбрать JS-Y#02 и установить “Int. to A/B(AMS Int. to A/B)” в положительное значение, то при перемещении джойстика в направлении -Y (на себя) глубина воздействия огибающей фильтра постепенно увеличивается. Если “Int. to A/B(AMS Int. to A/B)” установить в отрицательное значение, то огибающая фильтра инвертируется.
- Если в качестве источника альтернативной модуляции (параметр “AMS (Filter EG AMS)”) выбрать Ribbon#16 и установить “Int. to A/B(AMS Int. to A/B)” в положительное значение, то при перемещении по ленточному контроллеру внешнего MIDI-инструмента вправо глубина воздействия огибающей фильтра будет постепенно увеличиваться. При перемещении по ленточному контроллеру влево глубина воздействия огибающей фильтра также будет постепенно увеличиваться, но с обратной фазой.

Filter LFO 1/2 Intensity (PROG 4.1–4a)

Для управления интенсивностью модуляции с помощью LFO1/2 можно использовать огибающую, клавиатурный трекинг, контроллер или темп. Параметры “Int. to A (LFO1/2 AMS Int. to A)” и “Int. to B (LFO1/2 AMS Int. to B)” позволяют управлять глубиной воздействия LFO на фильтры “A” и “B” независимо.

- Если в качестве источника альтернативной модуляции (параметр “AMS(LFO1/2 AMS)”) выбрать EG, то для управления эффектом “вау-вау”, работающим в автоматическом режиме, используется уровень огибающей. Если “Int. to A (LFO1/2 AMS Int. to A)”/“Int. to B(LFO1/2 AMS Int. to B)” установлен в положительное значение, то глубина эффекта возрастает с ростом уровня огибающей и уменьшается с его падением. При отрицательных значениях “Int. to A (LFO1/2 AMS Int. to A)”/“Int. to B(LFO1/2 AMS Int. to B)” фаза LFO инвертируется.
- Если в качестве источника альтернативной модуляции (параметр “AMS(LFO1/2 AMS)”) выбрать SW1 или 2, то для включения эффекта автоматического “вау-вау” достаточно будет нажать кнопку [SW1] или [SW2] соответственно.

Amp (PROG 5.1–2b)

Для управления громкостью можно использовать огибающие частоты/фильтра, контроллеры, темп и т. д.

- Если в качестве источника альтернативной модуляции выбрана огибающая или контроллер с положительным диапазоном возможных значений (Amp EG, EXT (+), EXT (SW)) и “Int (AMS Intensity)” равен +99, то текущий уровень может быть увеличен максимум в восемь раз.
- Если в качестве источника альтернативной модуляции выбран генератор LFO, огибающая или контроллер, в диапазон которых входят как положительные, так и отрицательные значения (Pitch EG, Filter EG, LFO, KT, EXT (+-)) и “Int (AMS Intensity)” равен +99, то текущий уровень может быть увеличен максимум в восемь раз (для положительных изменений источника альтернативной модуляции) или установлен в ноль (для отрицательных изменений источника альтернативной модуляции).
- Кроме время-зависимых изменений громкости, которые производятся под управлением огибающей амплитуды, можно

синхронизировать изменение громкости с огибающими частоты/фильтра. Выберите в качестве источника альтернативной модуляции (параметр “AMS (Amp AMS)”) Pitch EG или Filter EG и отрегулируйте “Int (AMS Intensity)”. Если необходимо нивелировать эффект, который оказывает огибающая амплитуды на громкость сигнала, установите все ее уровни в +99.

Amp LFO 1/2 Intensity (PROG 5.1–2b, 5.2)

Для управления глубиной модуляции амплитуды с помощью LFO1/2 можно использовать огибающую, клавиатурный трекинг, контроллеры, темп и т. д.

- Если в качестве источника альтернативной модуляции (параметр “AMS (LFO1/2 AMS)”) выбрать EG, то глубина эффекта тремоло, производимого с помощью модуляции LFO, будет изменяться синхронно с уровнем огибающей. Если “Int. (AMS Intensity)” установлен в положительное значение, то с ростом уровня огибающей глубина эффекта тремоло будет увеличиваться, а с его уменьшением — падать. Если “Int. (AMS Intensity)” установлен в отрицательное значение, то фаза LFO инвертируется.
- Если в качестве источника альтернативной модуляции (параметр “AMS (LFO1/2 AMS)”) выбрать SW1 или 2, то для включения эффекта тремоло достаточно будет нажать кнопку [SW1] или [SW2] соответственно.

Pan (PROG 5.1–1b)

Для управления панорамой генератора можно использовать огибающую, LFO, клавиатурный трекинг, контроллеры, темп и т. д.

- Если в качестве источника альтернативной модуляции (параметр “AMS (Pan AMS)”) выбран Note No. (номер ноты) и “Intensity” установлен в +50, то панорама генератора определяется высотой взятой ноты: центральному положению сигнала в стерео поле соответствует нота C4 (нота “До” четвертой октавы), крайнему правому — нота C6 и выше, крайнему левому — нота C2 и ниже.
- Если в качестве источника альтернативной модуляции (параметр “AMS (Pan AMS)”) выбрана огибающая (EG), то панорама генератора будет изменяться синхронно с изменением его уровня. Если параметр “Intensity” установлен в положительное значение, то при увеличении уровня огибающей панорама сигнала смещается вправо, а при уменьшении — влево. Если “Intensity” отрицателен, то все происходит с точностью наоборот.

EG Level – Pitch EG (PROG 3.1–5b)

– Filter EG (PROG 4.1–5b)

– Amp EG (PROG 5.1–3b)

Для управления уровнем огибающих можно использовать трекинг клавиатуры, контроллеры, темп и т. д.

Установите значение параметра “I (AMS Intensity)” и определите направление эффекта, выбрав +/-0 для каждого из сегментов огибающих (“S” — начальная точка, “A” — атака, “B” — точка перелома).

+ : направление действия источника альтернативной модуляции определяется установками “Intensity”;

- : выбирается направление обратное тому, которое было определено установками “Intensity”;

0 : источник модуляции на соответствующий параметр не оказывает никакого воздействия.

Если параметр “I (AMS Intensity)” установлен в +66, то уровни огибающей модулируются в максимальном диапазоне ±99.

- Установите для Amp EG Level Modulation (модуляция уровня огибающей амплитуды) “AMS” в Velocity, “I (AMS Intensity)” — в +66, “S” — в 0, “A” — в “+” и “B” — в “-”. Установите все уровни огибающей амплитуды в +00. В соответствии с этими установками при игре на инструменте с возрастающей velocity (скорость нажатия) происходят наиболее радикальные изменения уровней огибающей. При максимальной velocity начальный уровень “Start Level” остается равным +00, однако уровень атаки (“Attack Level”) возрастает до +99, а “Break Level” падает до -99.

EG Time – Pitch EG (PROG 3.1–5c)

– Filter EG (PROG 4.1–5c)

– Amp EG (PROG 5.1–3c)

Для управления временными параметрами огибающих можно использовать трекинг клавиатуры, контроллеры, темп и т. д. Установите значение параметра “I (AMS Intensity)” и определите направление эффекта, выбрав +/-0 для каждого из сегментов огибающих (“A” — атака, “D” — спад, “S” — восстановление и “R” — затухание).

+: направление действия источника альтернативной модуляции определяется установками “Intensity”;

-: выбирается направление обратное тому, которое было определено установками “Intensity”;

0: источник модуляции на соответствующий параметр не оказывает никакого воздействия.

Значение каждого из временных параметров огибающих определяется величиной источника альтернативной модуляции на момент начала соответствующего участка. Например, время спада (“Decay Time”) определяется значением источника альтернативной модуляции в момент достижения сигналом уровня “Attack Level”.

Если параметр “I (AMS Intensity)” установлен в 8, 17, 25, 33, 41 или 49, то соответствующий временной параметр огибающей увеличивается (или уменьшается) максимум в 2, 4, 8, 16, 32 или 64 раза) соответственно.

Источники динамической модуляции

• Установите “AMS” в JS+Y#01, “I (AMS Intensity)” — в +8, “A” — в +, “D” — в -, а “S” и “R” — в 0. При перемещении джойстика в направлении +Y (от себя) время атаки (“Attack Time”) увеличивается максимум в 2 раза, время спада (“Decay Time”) уменьшается максимум в 2 раза, а времена восстановления (“Slope Time”) и затухания (“Release Time”) остаются без изменения.

LFO Frequency (PROG 5.3–1b)

Для управления частотой LFO1 и 2 можно использовать огибающую, трекинг клавиатуры, контроллеры, темп и т. д. Можно даже использовать частоту LFO2 для модуляции частоты LFO1.

Если параметр “AMS Intensity” установлен в 16, 33, 49, 66, 82 или 99, то соответствующая частота увеличивается максимум в 2, 4, 8, 16, 32 или 64 раза или уменьшается соответственно.

• Установите “AMS1/2 (Freq. AMS1/2)” в JS+Y#01, а “Int (AMS1/2 Intensity)” — в +16. В этом случае при перемещении джойстика в направлении +Y (от себя) частота генератора LFO увеличивается максимум в 2 раза. Если установить “Int (AMS1/2 Intensity)” в -16, то при тех же условиях частота LFO уменьшается максимум в 2 раза.

Динамическая модуляции (Dmod)

Для управления определенными параметрами эффектов в режиме реального времени можно использовать регуляторы REALTIME CONTROLS [1] — [4], джойстик и т. д. Такой способ управления эффектами называется динамической модуляцией. Например, можно использовать послекасание (after touch) для увеличения частоты LFO хоруса и флэнжера, или запустить эффект “вау-вау” с помощью ленточного контроллера.

Источник	Описание
Off	Динамическая модуляция не используется
Gate1	Событие note-on (взятия ноты) (см. ниже)
G1+Dmp (Gate1+Damper)	Событие note-on + демпферная педаль (нажата/отжата) (см. ниже)
Gate2	События note-on/off (переключатель) (см. ниже)
G2+Dmp (Gate2+Damper)	Событие note-on + демпферная педаль (нажата/отжата) (см. ниже)
NoteNo. (Note Number)	Номер ноты
Vel (Velocity)	Скорость нажатия
AfterT (After Touch)	MIDI channel aftertouch (поканальное послекасание)
JS X (Joy Stick X)	MIDI Pitch Bend (перемещение джойстика по горизонтальной оси X)
JS+Y#1 (Joy Stick +Y: CC#01)	MIDI CC#01: modulation 1 (перемещение джойстика по вертикальной оси +Y)
JS-Y#2 (Joy Stick -Y: CC#02)	MIDI CC#02: modulation 2 (перемещение джойстика по вертикальной оси -Y)
Pdl#4 (Foot Pedal: CC#04)	MIDI CC#04: foot controller (программируемая ножная педаль)
FX1#12 (FX Control1: CC#12)	MIDI CC#12: управление эффектом
FX2#13 (FX Control2: CC#13)	MIDI CC#13: управление эффектом 2
Rbn#16 (Ribbon: CC#16)	MIDI CC#16: контроллер (ленточный контроллер*)
Sld#18 (Value Slider: CC#18)	MIDI CC#18: контроллер (слайдер данных)
Kb1#17 (Knob Mod1: CC#17)	Регулятор [1] в режиме “B” (регулятор модуляции 1 CC#17) (см. ниже)
Kb2#19 (Knob Mod2: CC#19)	Регулятор [2] в режиме “B” (регулятор модуляции 2 CC#19) (см. ниже)
Kb3#20 (Knob Mod3: CC#20)	Регулятор [3] в режиме “B” (регулятор модуляции 3 CC#20) (см. ниже)
Kb4#21 (Knob Mod4: CC#21)	Регулятор [4] в режиме “B” (регулятор модуляции 4 CC#21) (см. ниже)
Kb1[+] (Knob Mod1: CC#17 [+])	Регулятор [1] в режиме “B” [+] (см. ниже)
Kb2[+] (Knob Mod2: CC#19 [+])	Регулятор [2] в режиме “B” [+] (см. ниже)
Kb3[+] (Knob Mod3: CC#20 [+])	Регулятор [3] в режиме “B” [+] (см. ниже)
Kb4[+] (Knob Mod4: CC#21 [+])	Регулятор [4] в режиме “B” [+] (см. ниже)
Dmp#64 (Damper: CC#64)	MIDI CC#64: damper (демпферная педаль)
Prt#65 (Portamento Switch: CC#65)	MIDI CC#65: портаменто (вкл./выкл.)
Sos#66 (Sostenuto: CC#66)	MIDI CC#66: сустейн (вкл./выкл.)
SW1#80 (SW1 Mod.: CC#80)	Программируемый переключатель SW1 (модуляция CC#80) (см. ниже)
SW2#81 (SW2 Mod.: CC#81)	Программируемый переключатель SW2 (модуляция CC#81) (см. ниже)
FSW#82 (Foot Switch: CC#82)	MIDI CC#82: foot switch (программируемый ножной переключатель)
CC#83	MIDI CC#83
Tempo	Темп (внутренний генератор или данные темпа MIDI clock внешнего генератора)

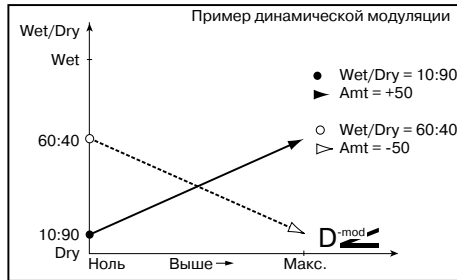
CC#: номер MIDI-сообщения Control Change

*: обозначает контроллер или функцию, назначенную на контроллер клавишных модификаций TRITON/TRITONpro/TRITONproX. Этот контроллер и тип передаваемых MIDI-сообщений зависят от используемого MIDI-инструмента, скоммутированного с TRITON Le.

Большинство установок динамической модуляции представляют собой совокупность двух параметров: “(Source)” (источник динамической модуляции) и “(Amount)” (глубина модуляции). Если источник динамической модуляции достигает своего максимального значения, то реальное значение эффекта определяется суммой значений соответствующего параметра и величины параметра “(Amount)”.

Пример:

“W/D (Wet/Dry)” = 10:90, “(Source)” = AfterT, “(Amount)” = +50
В этом случае баланс обработанного и прямого сигналов находится в соотношении 10:90. При использовании послекасания (after touch) уровень обработанного сигнала увеличивается и при максимальном значении баланс эффекта устанавливается в 60:40.



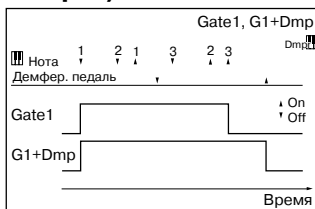
Если параметр “Amt” редактируется в момент применения эффекта динамической модуляции, то используется старое значение глубины модуляции. Новое значение “Amt” начинает действовать только при повторном использовании эффекта динамической модуляции.

Для управления динамической модуляцией эффекта разрыва и мастер-эффектов в режимах программы и сэмплирования используется глобальный MIDI-канал (в режиме сэмплирования доступны только эффект разрыва).

В режиме комбинации и секвенсера для управления динамической модуляцией эффекта разрыва и мастер-эффектов используются MIDI-каналы, определяемые с помощью “Control Channel” для IFX, MFX1 и MFX2.

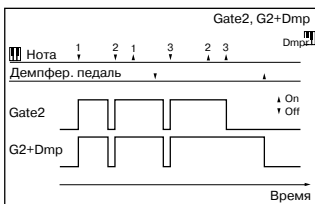
Gate1, G1+Dmp (Gate1+Damper)

Эффект устанавливается в максимальное значение при нажатой ноте и отключается, если все ноты отпущены. В случае G1+Dmp эффект остается на максимальном уровне (даже если сняты все ноты) до тех пор, пока не будет отпущена демпферная педаль (педаль сустейна).



Gate2, G2+Dmp (Gate2+Damper)

По существу эти источники аналогичны описанным выше. Различие заключается в том, что при использовании Gate2 или G2 + Dmp в качестве источника динамической модуляции для огибающей в эффекте 22: St.Env.Flanger и т. п. или для параметра “AUTOFADE” в эффекте 27: St. Vibrato, переключение происходит при каждом событии взятия ноты note-on (в случае Gate1, G1 + Dmp, переключение происходит только при первом событии note-on).



Pd1#4 (Foot Pedal: CC#04)

Если необходимо в качестве источника динамической модуляции использовать программируемую ножную педаль, установите параметр “Foot Pedal Assign” (GLOBAL 1.1–3a) в Foot Pedal (CC#04). В этом случае для управления эффектом используется ножной контроллер и т.д., скоммутированный с гнездом ASSIGNABLE PEDAL.

Kb1#17 (Knob Mod1: CC#17)

Kb2#19 (Knob Mod2: CC#19)

Kb3#20 (Knob Mod3: CC#20)

Kb4#21 (Knob Mod4: CC#21)

Если необходимо использовать регуляторы REALTIME CONTROLS [1] — [4] в качестве источников динамической модуляции, то в режимах программы, комбинации, сэмплирования

или секвенсера параметры “Knobs 1/2/3/4-B Assign” страницы 5.2: Ed-Ctrl/Controller необходимо установить в следующие значения: “Knob1-B” в Knob Mod1: (CC#17), “Knob2-B” в Knob Mod2: (CC#19), “Knob3-B” в Knob Mod3: (CC#20), “Knob4-B” в Knob Mod4: (CC#21).

При манипуляциях с регуляторами REALTIME CONTROLS [1] — [4] в режиме “B” будут воспроизводиться соответствующие функции модуляции.

Если параметр “(Amount)” для источника динамической модуляции установлен в положительное значение, то при вращении регулятора по часовой стрелке будут воспроизводиться положительные изменения эффекта, а против часовой — отрицательные. Нейтральное положение (12 часов) соответствует отсутствию модуляции. При отрицательных значениях параметра “(Amount)” для источника альтернативной модуляции все происходит с точностью наоборот.

Kb1[+] (Knob Mod1: CC#17 [+])

Kb2[+] (Knob Mod2: CC#19 [+])

Kb3[+] (Knob Mod3: CC#20 [+])

Kb4[+] (Knob Mod4: CC#21 [+])

Отличаются от Kb1#17 (Knob Mod1: CC#17) — Kb4#21 (Knob Mod4: CC#21) позиционированием и направлением эффекта. Если параметр “(Amount)” для источника динамической модуляции установлен в положительное значение, то при вращении ручки по часовой стрелке эффект изменяется в положительном направлении. Для отрицательных значений параметра “(Amount)” для источника динамической модуляции все происходит с точностью наоборот.

SW1#80 (SW1 Mod.: CC#80)

SW2#81 (SW2 Mod.: CC#81)

Если необходимо использовать кнопки [SW1] или [SW2] в качестве источников динамической модуляции, то в режимах программы, сэмплирования или секвенсера параметры “SW1/2 Assign” страницы 5.2: Ed-Ctrl/Controller необходимо установить в следующие значения: “SW1” в SW1 Mod. (CC#80), “SW2” в SW2 Mod. (CC#81). В этом случае на страницах каждого из режимов, поддерживающих эту возможность, для управления функциями можно будет использовать кнопки [SW1] или [SW2].

FSW#82 (Foot Switch: CC#82)

Если необходимо использовать программируемый ножной переключатель в качестве источника динамической модуляции, то параметр “Foot SW Assign” (GLOBAL 6.1–1a) необходимо установить в Foot SW (CC#82). Для управления эффектом используется ножной переключатель (или другой аналогичный контроллер), скоммутированный с гнездом ASSIGNABLE SWITCH.

Tempo

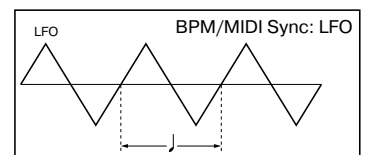
Значения всех источников динамической модуляции (кроме темпа) изменяются в диапазоне изменения 0 — 127 (-128 — +127). В отличие от них, источник динамической модуляции Tempo использует в качестве значений данные темпа внутреннего (BPM) или внешнего генератора импульсов (MIDI Clock). Это означает, что если “♩” равен 127 (BPM — число ударов в минуту), то это эквивалентно установке других источников динамической модуляции в максимальное значение (+127).

Функция BPM/MIDI SYNC

Функцию BPM/MIDI SYNC можно использовать в большинстве эффектов, имеющих LFO (например, 09: St.Wah/AutoW) или для некоторых эффектов задержки (например, 49: LCR BPM Delay). Она позволяет синхронизировать модуляцию эффекта с темпом, или определять время задержки в терминах длительностей нот таким образом, что эффект синхронизируется с темпом арпеджиатора или секвенсера во время живого исполнения (даже если темп изменяется в режиме реального времени).

Пример 1. LFO

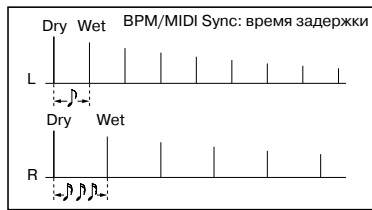
Параметр “BPM/MIDI SYNC” установлен в On, “Base (Base Note)” — в ♩, а “Times” — в 1. В этом случае длина цикла LFO устанавливается равной длительности одной четвертной ноты.



Если параметр “BPM” установлен в MIDI, то LFO синхронизируется с темпом арпеджиатора или секвенсера (или с внешними сообщениями MIDI Clock). Если “BPM” установлен в одно из значений диапазона 40 — 240, то в качестве темпа выбирается это значение.

Пример 2. Время задержки

Параметр “L Bs (Base Note)” установлен в ♩ , “Times” — в 1; “R Bs (Base Note)” — в ♩ и “Times” — в 3. В этом случае время задержки левого канала равно восьмой ноте, а правого — трем шестнадцатым.



Если параметр “BPM” установлен в MIDI, то эффект синхронизируется с темпом арпеджиатора или секвенсера (или с внешними сообщениями MIDI Clock). Если “BPM” установлен в одно из значений из диапазона 40 — 240, то в качестве темпа выбирается это значение.

Если совокупность параметров темпа, “Bs (Base Note)” и “Times” определяют задержку, значение которой выходит за рамки допустимого диапазона, то на дисплей выводится сообщение “Time Over? > OVER!”. В этом случае отрегулируйте параметры таким образом, чтобы это сообщение не появлялось. Максимально допустимое время задержки зависит от используемого эффекта.

Программирование функций SW1/2

Кнопки [SW1] и [SW2] можно запрограммировать на выполнение различных функций (см. таблицу). Для управления функцией необходимо нажать кнопку “SW1” или “SW2” на странице, которая поддерживает работу с этой опцией.

- В режимах программы, комбинации и секвенсера функциональное назначение кнопок определяется на странице 2.2: Ed-Ctrl/Controller, параметр “SW1/2 Assign” (2.2-1b).

- В режиме сэмплирования функциональное назначение кнопок определяется на странице 5.2: Controller/Controls, параметр “SW1/2 Assign” (5.2-1b).

SW1 Mod.(CC#80) (SW1 Modulation:CC#80)

SW2 Mod.(CC#81) (SW2 Modulation:CC#81)

Опция используется для дифференциации кнопок [SW1] и [SW2] (отличает их друг от друга). Для управления от [SW1] используются MIDI-сообщения CC#80, а от [SW2] — CC#81.

Porta.SW(CC#65) (Portamento Switch:CC#65)

Если параметр “Mode (Oscillator Mode)” (2.1-1a) установлен в Single, то при включенном переключателе эффект портаменто работает независимо от установки “Enable (Porta. Enable)” (3.1-1c). Если переключатель выключен, то эффект портаменто не применяется.

Если параметр “Mode (Oscillator Mode)” (2.1-1a) установлен в Double, и для обоих генераторов OSC1 и 2 определены одинаковые установки “Enable (Porta. Enable)” (то есть Enable или Disable), то при включенном переключателе эффект портаменто применяется к обоим генераторам, а при выключенном — не применяется.

Если параметр “Mode (Oscillator Mode)” (2.1-1a) страницы PROG 2.1: Ed-Basic установлен в Double, и для генераторов OSC1 и 2 определены различные установки “Enable (Porta. Enable)” (то есть Enable для OSC1 и Disable для OSC2 или наоборот — Enable для OSC2 и Disable для OSC1), то при включенном переключателе эффект портаменто применяется к генератору, имеющему установку Enable, а при выключенном — не применяется ни к одному из них.

JS X Lock, JS+Y Lock, JS-Y Lock, AfterT Lock

Состояние выбранного контроллера (джойстика, послекасания) переключается между двумя состояниями: Lock (фиксирован) и Unlock (не фиксирован). В состоянии Lock горит светодиод переключателя.

Во время манипуляции с джойстиком или использовании контроллера послекасания (давление на клавиатуру) при включении функции Lock фиксируется эффект в текущей позиции контроллера.

Например, выберите JS +Y Lock, переместите джойстик в вертикальном направлении от себя и включите функцию фиксации контроллера. Текущее значение эффекта, определяемое отклонением джойстика в направлении +Y, фиксируется. Он остается неизменным даже при отпуске джойстика. В тоже время можно использовать другой тип модуляции, управляемый с помощью перемещения джойстика в вертикальном направлении -Y (от себя).

После фиксации джойстика или послекасания передача соответствующих MIDI-сообщений прекращается, но прием по-прежнему продолжается.

Ribbon Lock, JS X&Rbn Lock, JS+Y&Rbn Lock, JS-Y&Rbn Lock

Данные значения могут быть определены, но не имеют эффекта. Это применяется для совместимости между клавишными инструментами серии TRITON.

Функция	Описание
Off	Не определена.
SW1 Mod.(CC#80) (SW1 Modulation: CC#80) SW2 Mod.(CC#81) (SW2 Modulation: CC#81)	Эти значения выбираются, когда кнопки используются в качестве источников альтернативной или динамической модуляции. В этом случае, сначала необходимо определить параметр, который будет модулироваться с помощью этих функций. Каждый раз при включении переключателя (On) или выключении (Off) передаются сообщения CC#80 (или CC#81) (Off: 0, On: 127).
Porta.SW: CC#65 (Portamento Switch: CC#65)	Если переключатель включен (нажата кнопка SW1 или SW2 и загорелся ее индикатор) применяется эффект портаменто. При включении/выключении переключателя передаются сообщения CC#65 (Off: 0, On: 127).
Octave Down	При каждом нажатии на кнопку SW1 (или SW2) происходит переключение частоты между оригинальным тоном и тоном, пониженным на одну октаву. Тон понижается, если горит индикатор кнопки.
Octave Up	При каждом нажатии на кнопку SW1 (или SW2) происходит переключение частоты между оригинальным тоном и тоном, повышенным на одну октаву. Тон повышается, если горит индикатор кнопки.
JS X Lock	Фиксирует эффект перемещения джойстика вдоль горизонтальной оси X.
JS+Y Lock	Фиксирует эффект перемещения джойстика в направлении +Y (от себя).
JS-Y Lock	Фиксирует эффект перемещения джойстика в направлении -Y (на себя).
Ribbon Lock: N/A	
JS X & Ribbon Lock: N/A	—
JS +Y & Ribbon Lock: N/A	—
JS -Y & Ribbon Lock: N/A	—
AfterT Lock	Фиксирует эффект послекасания.

Назначение регуляторов 1...4 в режиме "B"

• Для программы, комбинации или песни данные установки производятся параметрами "Knob B Assign" (2.2–1a) на странице 2.2: Ed-Ctrl/Controller.

• В режиме сэмплирования данные установки производятся параметрами "Knob B Assign" (5.2–1a) на странице 5.2: Controller/Controls.

В режиме "A" функциональное назначение регуляторов REAL-TIME CONTROLS строго фиксировано.

Функция	Описание
Off	Функция не определена
Knob Mod. 1 (CC#17)	Контроллер обычного назначения. Может использоваться для управления альтернативной или динамической модуляцией эффекта. В этом случае необходимо установить KnobM1#17 для "AMS" или Kb1#17 для "Dmod Src". Одновременно передаются сообщения CC#17.
KnobMod.2(CC#19)	Контроллер обычного назначения. Может использоваться для управления альтернативной или динамической модуляцией эффекта. В этом случае необходимо установить KnobM2#19 для "AMS" или Kb2#19 для "Dmod Src". Одновременно передаются сообщения CC#19.
Knob Mod. 3 (CC#20)	Контроллер обычного назначения. Может использоваться для управления альтернативной или динамической модуляцией эффекта. В этом случае необходимо установить KnobM3#20 для "AMS" или Kb3#20 для "Dmod Src". Одновременно передаются сообщения CC#20.
KnobMod.4(CC#21)	Контроллер обычного назначения. Может использоваться для управления альтернативной или динамической модуляцией эффекта. В этом случае необходимо установить KnobM4#21 для "AMS" или Kb4#21 для "Dmod Src". Одновременно передаются сообщения CC#21.
Master Volume	Управляет громкостью. Одновременно передаются универсальные системные MIDI-сообщения Master Volume [F0H, 7FH, nn, 04, 01, vv, mm, F7H], устанавливающие громкость всех треков или тембров (громкостной баланс треков или тембров сохраняется).
Porta. Time (CC#05)	Регулирует время портаменто. Передаются сообщения CC#5.
Volume (CC#07)	Регулирует громкость. Передаются сообщения CC#7.
IFX Pan (CC#08)	Управляет панорамой сигнала на выходе разрыва. Передаются сообщения CC#8.
Pan(CC#10)	Управляет панорамой генератора. Передаются сообщения CC#10.
Expression (CC#11)	Управляет экспрессией. Передаются сообщения CC#11.
FX Ctrl 1 (CC#12)	Управляет динамической модуляцией эффекта. В этом случае установите "Dmod Src" в FX1#12. Одновременно передаются сообщения CC#12.
FX Ctrl 2 (CC#13)	Управляет динамической модуляцией эффекта. В этом случае установите "Dmod Src" в FX2#13. Одновременно передаются сообщения CC#13.
Flt Cutoff (CC#74)	Управляет граничной частотой обрезающего фильтра высоких частот. Одновременно передаются сообщения CC#74.
Flt Reso. (CC#71)	Управляет резонансом фильтра или граничной частотой обрезающего фильтра низких частот. Если параметр "Type (Filter 1/2 Type)" установлен в Low Pass Resonance, то регулируется уровень резонанса, если в Low Pass & High Pass — граничная частота обрезающего фильтра низких частот. Одновременно передаются сообщения CC#71.
Flt EG Int. (CC#79)	Управляет глубиной модуляции, производимой с помощью огибающей фильтра. Одновременно передаются сообщения CC#79.
F/A Attack (CC#73)	Управляет атакой огибающих фильтра и амплитуды. Одновременно передаются сообщения CC#73.
F/A Decay (CC#75)	Управляет временем спада и восстановления огибающих фильтра и амплитуды. Одновременно передаются сообщения CC#75.
F/A Sus. (CC#70)	Управляет уровнем сустейна огибающей фильтра и амплитуды. Одновременно передаются сообщения CC#70.
F/A Rel. (CC#72)	Управляет временем затухания огибающей фильтра и амплитуды. Одновременно передаются сообщения CC#72.
P LFO1 Spd (CC#76)	Управляет частотой LFO1. Одновременно передаются сообщения CC#76.
P LFO1 Dep (CC#77)	Глубина модуляции частоты с помощью LFO1. Одновременно передаются сообщения CC#77.
P LFO1 Dly (CC#78)	Управляет задержкой LFO1. Одновременно передаются сообщения CC#78.
SW 1 Mod. (CC#80)	Контроллер обычного назначения. Может использоваться для управления альтернативной или динамической модуляцией. При этом необходимо установить для "AMS" или "Dmod Src" SW 1 #80. Одновременно передаются сообщения CC#80.
SW 2 Mod. (CC#81)	Контроллер обычного назначения. Может использоваться для управления альтернативной или динамической модуляцией. При этом необходимо установить для "AMS" или "Dmod Src" SW 2 #81. Одновременно передаются сообщения CC#81.
Foot Sw (CC#82)	Контроллер обычного назначения. Может использоваться для управления альтернативной или динамической модуляцией эффекта. В этом случае необходимо установить FootSW#82 для "AMS" или FSW#82 для "Dmod Src". Одновременно передаются сообщения CC#82.
MIDI CC#83 (CC#83)	Контроллер обычного назначения. Может использоваться для управления альтернативной или динамической модуляцией эффекта. В этом случае необходимо установить CC#83 для "AMS" или CC#83 для "Dmod Src". Одновременно передаются сообщения CC#83.
MFX Send 1 (CC#93)	Управляет уровнем посыла на мастер-эффект 1. Одновременно передаются сообщения CC#93.
MFX Send2 (CC#91)	Управляет уровнем посыла на мастер-эффект 2. Одновременно передаются сообщения CC#91.
MIDI CC#00...CC#95	Передается MIDI-сообщение Control Change с заданным номером (CC#).

Регулятор [1]-A: LPF Cutoff (CC#74)

Управляет граничной частотой обрезного фильтра высоких частот. Одновременно передаются сообщения CC#74.

Регулятор [2]-A: Resonance/HPF (CC#71)

Управляет резонансом фильтра или граничной частотой обрезного фильтра низких частот. Если параметр "Filter Type" установлен в Low Pass Resonance, то регулируется уровень резонанса, если в Low Pass & High Pass — граничная частота обрезного фильтра низких частот. Одновременно передаются сообщения CC#71.

Регулятор [3]-A: EG-Intensity (CC#79)

Управляет глубиной модуляции, производимой с помощью огибающей фильтра. Одновременно передаются сообщения CC#79.

Регулятор [4]-A: EG-Release (CC#72)

Управляет временем затухания огибающей фильтра и амплитуды. Одновременно передаются сообщения CC#72.

Назначение ножного переключателя

Скоммутированный с гнездом ASSIGNABLE SWITCH программируемый ножной переключатель (например, опциональный Korg PS-1) можно назначить на выполнение различных функций.

Функция	Описание
Off	Скоммутированный с гнездом ASSIGNABLE SWITCH переключатель не работает.
Foot SW (CC#82)	Может использоваться для управления альтернативной или динамической модуляцией эффекта. В этом случае необходимо установить Foot SW:#82 для "AMS" или FSW#82 для "Dmod Src".
Portamento SW (CC#65)	Включает/выключает эффект портаменто.
Sostenuto (CC#66)	Управляет эффектом sostenuto. Продлевается звучание только тех нот, которые были нажаты на момент включения ножного переключателя.
Soft (CC#67)	Включает/отключает эффект приглушающей педали.
Arpeggio SW	Управляет состоянием арпеджиатора (включен/выключен). Каждый раз при включении/выключении передается сообщение NRPN [Bn 63 00 Bn 62 02 Bn 06 00 (off) или 7F (on)].
Program UP	Переключатель можно использовать для смены программ или комбинаций. Если загружена страница PROG 1.1: Play, то загружается программа, следующая за текущей. Если загружена страница COMBI 1.1: Play, то загружается комбинация, следующая за текущей. Одновременно передаются соответствующие сообщения Bank Select и Program Change.
Program Down	Переключатель можно использовать для смены программ или комбинаций. Если загружена страница PROG 1.1: Play, то загружается предыдущая программа. Если загружена страница COMBI 1.1: Play, то загружается предыдущая комбинация. Одновременно передаются соответствующие сообщения Bank Select и Program Change.
Song Start/Stop	Переключатель используется для запуска/останова секвенсера. Одновременно передаются MIDI-сообщения Start и Stop.
Song Punch In/Out	Если параметр "REC Setup" (SEQ 1.1-6a) установлен в Manual Punch In, то переключатель можно использовать для входа в режим записи части трека и выхода из него.
Cue Repeat Control	Может использоваться, если параметр "Rep (Cue Edit-Repeat)" (SEQ 2.1-1b) для каждого из шагов установлен в FS. При нажатии на переключатель происходит переход к воспроизведению следующего шага. То есть при достижении конца воспроизводимой в данный момент песни происходит переход к следующей.

Назначение ножной педали

Скоммутированную с гнездом ASSIGNABLE PEDAL программируемую ножную педаль (например, опциональная Korg XVP-10 или EXP-2) можно назначить на выполнение различных функций (см. таблицу на следующей странице).

• Установки определяются на странице GLOBAL 1.1: System Foot параметром "Foot Pedal Assign" (1.1-3a).

Если выбрана функция, использующая контроллерные сообщения CC#, то при манипуляциях с педалью передаются сообщения Control Change с соответствующим номером (CC#) и значением (минимум: 0, максимум: 127).

• Установки определяются на странице GLOBAL 1.1: System Foot параметром "Foot SW Assign" (1.1-3a).

Если выбрана функция, использующая контроллерные сообщения CC#, то при включении (On)/выключении (Off) переключателя передаются сообщения Control Change с соответствующим номером (CC#) и значением (Off: 0, On: 127).

Portamento SW (CC#65)

Если "Mode (Oscillator Mode)" (PROG 2.1-1a) установлен в Single, то при включении педали производится эффект портаменто, независимо от установки "Enable (Porta. Enable)" (PROG 3.1-1c). При выключении педали эффект портаменто отключается.

Если параметр "Mode (Oscillator Mode)" установлен в Double и для обоих генераторов OSC1 и 2 определены одинаковые установки Enable или Disable, то при включенном переключателе эффект портаменто применяется к обоим генераторам, а при выключенном — не применяется.

Если параметр "Mode (Oscillator Mode)" установлен в Double, и для генераторов OSC1 и 2 определены различные установки, например, Enable для OSC1 и Disable для OSC2 или наоборот — Enable для OSC2 и Disable для OSC1, то при включенном переключателе эффект портаменто применяется к генератору, имеющему установку Enable, а при выключенном — не применяется ни к одному из них.

Передача MIDI-сообщений при работе с контроллерами TRITON Le

В приведенной далее таблице отображается взаимосвязь между MIDI-сообщениями и контроллерами TRITON Le, при манипуляциях с которыми передаются соответствующие MIDI-сообщения, а также возможность использования тех или иных MIDI-сообщений в альтернативной и динамической модуляциях. Символ "#" используется для обозначения фиксированной функции, а "*" — для назначаемой.

При манипуляциях с контроллерами TRITON Le передаются соответствующие MIDI-сообщения (закрепленные за ними или на которые они запрограммированы). Сообщения Pitch Bend передаются только при перемещении джойстика по оси X (в горизонтальном направлении). Ниже будет описана работа в каждом из режимов.

Функция	Описание
Off	Скоммутированная с гнездом ASSIGNABLE PEDAL педаль не работает.
Master Volume	Управляет громкостью. Одновременно передаются универсальные системные сообщения Master Volume [F0H, 7FH, nn, 04, 01, vv, mm, F7H] для управления громкостью всех тембров или треков (при этом сохраняется громкостной баланс между тембрами или треками).
Foot Pedal (CC#04)	Используется для управления альтернативной модуляцией или динамической модуляцией эффекта. Для этого необходимо установить "AMS" в Pedal #04 или "Dmod Src" в pdl#04..
Portamento Time (CC#05)	Скорость, с которой изменяется частота в эффекте портаменто.
Volume (CC#07)	Громкость программы (в режиме программы), тембра (в режиме комбинации) или трека (в режиме секвенсера).
Post IFX Pan (CC#80)	Управляет панорамой сигнала на выходе разрыва эффекта.
Pan (CC#10)	Управляет панорамой программы (в режиме программы), тембра (в режиме комбинации) или трека (в режиме секвенсера).
Expression (CC#11)	Управляет громкостью программы (в режиме программы), тембра (в режиме комбинации) или трека (в режиме секвенсера). Реальный уровень громкости определяется перемножением значений Expression и Volume.
FX Control 1 (CC#12)	Управляет динамической модуляцией эффекта. Для этого необходимо установить "Dmod Src" в FX1#12.
FX Control 2 (CC#13)	Управляет динамической модуляцией эффекта. Для этого необходимо установить "Dmod Src" в FX2#13.
MFx Send 1 (CC#93)	Управляет уровнем посыла на мастер-эффект 1 (MFx1) программы (в режиме программы), тембра (в режиме комбинации) или трека (в режиме секвенсера). Одновременно происходит управление уровнем посыла на мастер-эффект 1 (MFx1) с выхода разрыва эффекта по соответствующему MIDI-каналу.
MFx Send 2 (CC#91)	Управляет уровнем посыла на мастер-эффект 2 (MFx2) программы (в режиме программы), тембра (в режиме комбинации) или трека (в режиме секвенсера). Одновременно происходит управление уровнем посыла на мастер-эффект 2 (MFx2) с выхода разрыва эффекта по соответствующему MIDI-каналу.

Режим программы

При манипуляциях с контроллерами TRITON Le в режиме программы сообщения Control Change передаются по глобальному MIDI-каналу.

Если в режиме "B" один из регуляторов REALTIME CONTROLS [1] – [4] назначен на Master Volume (общая громкость инструмента), то передаются универсальные системные MIDI-сообщения Master Volume.

Режим комбинации

При манипуляциях с контроллерами TRITON Le в режиме комбинации сообщения Control Change передаются по глобальному MIDI-каналу. Одновременно с этим передаются сообщения по MIDI-каналу ("MIDI Channel" COMBI 3.1-1a) тембров, у которых параметр "Status" (COMBI 3.1-1a) установлен в EXT или EX2.

При манипуляциях с одним из контроллеров TRITON Le производятся изменения соответствующих параметров всех тембров, у которых параметр "Status" установлен в INT, и у которых "MIDI Channel" равен Gch или значению, соответствующему номеру глобального MIDI-канала.

В случае Master Volume (общая громкость инструмента) универсальные системные MIDI-сообщения Master Volume передаются только по глобальному MIDI-каналу.

Для каждого из тембров можно определить состояние MIDI-фильтра (MIDI Filter (COMBI 4.1-4.4)) для каждого из тембров. Если поле отмечено, то соответствующие операции разрешаются и сообщения Control Change принимаются.

Для управления динамической модуляцией необходимо "Control Ch" (COMBI 7.1-1b, 7.2-1a, 7.2-1c) для разрыва IFX, мастер-эффектов MFx1, 2 или мастер-эквалайзера MEQ установить в Gch или в значение, равное номеру глобального MIDI-канала. Если выбрать All Rt, то для управления можно использовать MIDI-канал любого из тембров, который направлен на процессор эффектов TRITON Le.

Режим секвенсера

При манипуляциях с контроллерами TRITON Le оказывается воздействие на трек (1 – 16), выбранный с помощью параметра "Track Select" (SEQ 1.1-1c).

Если параметр "Status" (SEQ 3.1-1a/2a) трека, выбранного с помощью "Track Select", установлен в EXT, EX2 или BTH, то сообщения передаются по MIDI-каналу, номер которого определяется параметром "MIDI Channel" (SEQ 3.1-1a/2a). Если "Status" установлен в INT или BTH, то при манипуляциях с контроллерами TRITON Le оказывается воздействие только на этот трек и на треки, имеющими то же значение "MIDI Channel".

В случае Master Volume (общая громкость инструмента) передаются универсальные системные MIDI-сообщения Master Volume.

Для каждого из треков можно определить состояние MIDI-фильтра (MIDI Filter (SEQ 4.1-4.4)). Если поле отмечено, то соответствующие операции разрешаются для треков, у которых "Status" установлен в INT или BTH. Для треков, у которых "Status" установлен в EXT, EX2 или BTH, сообщения Control Change передаются независимо от этих установок.

Для управления динамической модуляцией необходимо, чтобы параметр "Control Ch (Channel)" (SEQ 7.1-1b, 7.2-1a, 7.2-1c) для разрыва IFX, мастер-эффектов MFx1, 2 или мастер-эквалайзера MEQ совпадал с номером MIDI-канала трека, выбранного с помощью параметра "Track Select". Если выбрать All Rt, то для управления можно использовать MIDI-канал любого из треков, который направлен на процессор эффектов TRITON Le. При манипуляциях с контроллерами TRITON Le при записи в режиме реального времени передаются соответствующие сообщения Control Change (фиксированные или запрограммированные).

Режим сэмпирования

При манипуляциях с контроллерами TRITON Le в режиме сэмпирования сообщения Control Change передаются по глобальному MIDI-каналу ("MIDI Channel" GLOBAL 2.1-1a).

В случае Master Volume (общая громкость инструмента) передаются универсальные системные MIDI-сообщения Master Volume.

В режиме сэмпирования опции альтернативной модуляции недоступны.

* Глобальный MIDI-канал: GLOBAL 2.1: MIDI "MIDI Channel" (2.1-1a).

		Контроллеры TRITON Le								Доступно для AMS	Доступно для DMOD
Джойстик	Realtime Controls A	Realtime Controls B	Arp-Gate (Realtime Controls C)	Arp-Velocity (Realtime Controls C)	SW1,2	ARP On/Off	Демпфер	Назначаемый переключатель	Назначаемая педаль		
Канальные MIDI-сообщения											
	Note-off										
	Note-on (note number)									*	*
	Note-on (velocity)									*	*
	Poly aftertouch									*	
CC#	0 Bankselect (MSB)		*								
	1 Modulation1	#+Y	*							*	*
	2 Modulation2	#(-Y)	*							*	*
	3 -		*								
	4 Foot controller		*						*	*	*
	5 Portamento time		*								
	6 Data entry (MSB)		*								
	7 Volume		*						*		
	8 Post insertion effect panpot		*						*		
	9 -		*								
	10 Panpot		*						*		
	11 Expression		*						*		
	12 Effectcontrol 1		*						*		*
	13 Effectcontrol 2		*						*		*
	14...15		*								
	16 Ribbon controller		*							*	*
	17 Knob modulation 1		*							*	*
	18 Controller(CC#18)		*							*	*
	19 Knob modulation 2		*							*	*
	20 Knob modulation 3		*							*	*
	21 Knob modulation 4		*							*	*
	22...31 -		*								
	32 Bankselect (LSB)		*								
	33...37 -		*								
	38 Data entry (LSB)		*								
	39...63 -		*								
	64 Damper		*				#			*	*
	65 Portamento On/Off		*		*			*		*	*
	66 Sostenuto On/Off		*					*		*	*
	67 Soft		*					*		*	
	68...69 -		*								
	70 Sustain level		*								
	71 Filterresonancelevel/Highpass cutoff frequency	*(Knob2)	*								
	72 Release time	*(Knob4)	*								
	73 Attack time		*								
	74 Low pass filter cutoff frequency	*(Knob1)	*								
	75 Decay time		*								
	76 LFO1 speed		*								
	77 LFO1 depth (pitch)		*								
	78 LFO1 delay		*								
	79 Filter EG intensity	*(Knob3)	*								
	80 SW1 modulation On/Off		*		*(SW1)					*	*
	81 SW2 modulation On/Off		*		*(SW2)					*	*
	82 Footswitch On/Off		*					*		*	*
	83 Controller(CC#83)		*							*	*
	84...90 -		*								
	91 Effectdepth1 (send 2 level)		*						*		
	92 Effectdepth2 (insertion effect On/Off)		*								
	93 Effectdepth3 (send 1 level)		*						*		
	94 Effectdepth4 (master effect1 On/Off)		*								
	95 Effectdepth5 (master effect2 On/Off)		*								
	96 Data increment										
	97 Data decrement										
	98 NRPN(LSB)										
	2:Arpeggiator on/off						#	*			
	10:Arpeggiator gate			#							
	11:Arpeggiator velocity				#						
	99 NRPN(MSB) 0			#	#	#		*			
	100 RPN(LSB)										
	0:Bend range										
	1:Finetune										
	2:Coarsedune										
	101 RPN(MSB) 0										
	102...127 -										
	Program change									*	*
	Channel aftertouch									*	*
	Bender change	#(X)								*	*
	Universal exclusive										
	Master volume		*						*		
	Master balance										
	Master tune										
	Master coarse tune										

Прием/передача TRITON Le сообщений формата Control Change

В приведенной на следующей странице таблице описывается реакция TRITON Le на получение сообщений Control Change, а также взаимосвязь между перемещением контроллера и соответствующими установками.

На любой из регуляторов REALTIME CONTROLS [1] — [4] в режиме “В” можно назначить любое из сообщений Control Change с номерами CC#00 — 95. В этом случае передаваемые значения располагаются в диапазоне 0 — 127.

*1 В секвенсере TRITON Le для выбора банка используются события Program Change (загрузка программы) (“Event Edit” SEQ 5.2–1b). Однако в некоторых случаях для определения банка во внешнем оборудовании этого не достаточно и приходится использовать сообщения CC#00 и CC#32.

Информация о соответствии номера банка и значения сообщения Bank Select находится в пользовательском руководстве на внешнее оборудование.

*2 В отличие от стандартных сообщений Control Change, диапазона Pitch Bend, установок точной и грубой настройки применяются сообщения RPC (Registered Parameter Control — управление зарегистрированным параметром). Сообщения RPC можно использовать для управления диапазоном Pitch Bend и определения высоты каждой из программ (режим программы), комбинаций (режим комбинации) или треков (режим секвенсера). При этом сперва необходимо выбрать параметр (для этого используются сообщения RPN (Registered Parameter Number — номер зарегистрированного параметра)), а затем определить его значение с помощью сообщения Data Entry. Для выбора параметра используются сообщения CC#100 (со значениями 00 — 02) и CC#101 (со значением 00). Для ввода данных используйте сообщения CC#06 и CC#38.

Ниже описывается соответствие значений сообщений и величин параметров.

RPN=0 (диапазон Pitch Bend)

CC#06	CC#38	Значение параметра (в полутонах)
00	00	0
01	00	+1
...
12	0	+12

RPN=1 (точная настройка)

CC#06	CC#38	Значение параметра (с точностью до сотых долей полутона)
32	00	-50
...
48	00	-25
...
64	00	0
...
96	00	+50

RPN=2 (грубая настройка)

CC#06	CC#38	Значение параметра (в полутонах)
40	00	-24
...
52	00	-12
...
64	00	0
...
88	00	+24

Например, если в режиме секвенсера необходимо транспонировать трек на октаву вниз (грубая настройка), то сначала необходимо передать в TRITON Le по каналу трека сообщения [B0, 64, 02] (64H=CC#100) и [B0, 65, 00] (65H=CC#101) для вы-

бора номера зарегистрированного параметра (RPN) грубой настройки. Затем необходимо передать значение -12 с помощью сообщений [B0, 06, 34] (06H=CC#6), 34H=52 (соответствует значению -12) и [B0, 26, 00] (26H=CC#38, 00H=0).

*3 Уровень громкости TRITON Le определяется суммированием сообщений Volume (CC#07) и Expression (CC#11). В режиме секвенсера при выборе песни параметр Volume каждого из треков устанавливается в начальный уровень, а Expression — в максимум (127).

*4 Величине 64 соответствует значение, определяемое параметром программы, 0 — минимальное значение параметра, 127 — максимальное. Изменение с 63 до 1 или с 65 до 127 соответствует изменению параметра программы с установленного значения до минимального или максимального соответственно. Модифицируются параметры внутренних программ, отмеченных в *4 и *5.

*5 Если в программе выбран тип фильтра Low Pass Resonance, то изменяется уровень резонанса фильтра, если Low Pass & High Pass — то граничная частота обрезного фильтра низких частот.

*4, *5 Ниже будут описаны параметры программ TRITON Le, соответствующие сообщениям CC#70 — 79.

В режиме программы при получении сообщений CC#70 — 79 по глобальному MIDI-каналу (“MIDI Channel” GLOBAL 2.1-1a) или при манипуляциями с регуляторами REALTIME CONTROLS [1] — [4] в режиме “А” или, если они запрограммированы в режиме “В” на работу с контроллерами CC#70 — 79, временно модифицируются соответствующие параметры программы. С помощью команды “Write Program” (PROG 1.1-1c) можно сохранить текущее состояние программы (за исключением некоторых параметров). При выполнении этой команды соответствующим образом перезаписываются ее параметры.

В режиме сэмплирования при воспроизведении выбранного мультисэмпла с помощью клавиатуры при получении тех же сообщений Control Change или при манипуляциях с теми же регуляторами, что и в режиме программы, временно модифицируются соответствующие параметры программы. Для сохранения текущего состояния (за исключением некоторых параметров) можно с помощью команды “Conv. To Program (Convert Multisample To Program)” (SMPL 1.1–3f) преобразовать мультисэмпл в программу.

В режиме комбинации и секвенсера изменяются параметры программы тембра/трека (того тембра или трека, который настроен на MIDI-канал, по которому принимаются сообщения CC#70 — 79). Однако сохранить это состояние непосредственно в программу невозможно.

CC#70: уровень сустейна

Соответствует параметру “Filter/Amp EG Sustain Level” (страницы PROG 4.1/2: Ed-Filter1/2, EG и 5.1/2: Ed-Amp1/2, EG).

CC#71: уровень резонанса фильтра/граничная частота обрезного фильтра низких частот

Соответствует параметру “Filter A Resonance” (страница PROG 4.1/2: Ed-Filter1/2, Basic).

Соответствует параметру “Filter B Frequency” (страница PROG 4.1/2: Ed-Filter1/2, Basic).

CC#72: время затухания

Соответствует параметру “Filter/Amp EG Release Time” (страницы PROG 4.1/2: Ed-Filter1/2, EG и 5.1/2: Ed-Amp1/2, EG).

CC#73: время атаки

Соответствует параметру Filter/Amp EG Attack Time” (страницы PROG 4.1/2: Ed-Filter1/2, EG и 5.1/2: Ed-Amp1/2, EG).

Соответствует параметру “Amp EG Start Level” (страница PROG 5.1/2: Ed-Amp1/2, EG).

Соответствует параметру “Amp EG Attack Level” (страница PROG 5.1/2: Ed-Amp1/2, EG).

Соответствует параметру “Amp EG Level Modulation Start” (страница PROG 5.1/2: Ed-Amp1/2, EG).

Соответствует параметру “Amp EG Time Modulation Attack” (страница PROG 5.1/2: Ed-Amp1/2, EG).

СС#	Сообщение	Значение	Описание	
0	Bank select (MSB)	0...127	MSB (старший значащий байт) сообщения выбора банка	*1
1	Modulation 1	0...127	Соответствует перемещению джойстика в направлении +Y (от себя)	
2	Modulation 2	0...127	Соответствует перемещению джойстика в направлении -Y (на себя)	
4	Foot controller	0...127	Соответствуют ножной педали, назначенной на Foot Pedal	
5	Portamento time	0...127	Время портаменто	
6	Data entry (MSB)	0...127	MSB (старший значащий байт) данных RPN и NRPN	*2
7	Volume	0...127	Громкость	*3
8	Post insertion effect panpot	0...127	Панорама на выходе разрыва эффекта	
10	Panpot	0...127	Панорама	
11	Expression	0...127	Громкость	*3
12	Effect control 1	0...127	Соответствует источнику динамической модуляции	
13	Effect control 2	0...127	Соответствует источнику динамической модуляции	
16	Ribbon controller	0...127	Соответствует перемещению ленточного контроллера	
17	Knob modulation 1	0...127	Соответствует функции REALTIME CONTROLS [1] в режиме "B"	
18	Controller (CC#18)	0...127	Управляет альтернативной или динамической модуляцией	
19	Knob modulation 2	0...127	Соответствует функции REALTIME CONTROLS [2] в режиме "B"	
20	Knob modulation 3	0...127	Соответствует функции REALTIME CONTROLS [3] в режиме "B"	
21	Knob modulation 4	0...127	Соответствует функции REALTIME CONTROLS [4] в режиме "B"	
32	Bank select (LSB)	0...127	LSB (младший значащий байт) сообщения выбора банка	*1
38	Data entry (LSB)	0...127	LSB (младший значащий байт) данных RPN и NRPN	*2
64	Damper	0...127	Эффект демпфирования	
65	Portamento On/Off	0...63(Off), 64...127(On)	Включение/выключение эффекта портаменто	
66	Sostenuto On/Off	0...63(Off), 64...127(On)	Включение/выключение эффекта sostenuto	
67	Soft	0...127	Эффект приглушающей педали	
70	Sustain level	0...127	Уровни сустейна огибающих фильтра и амплитуды	*4
71	Filter resonance level	0...127	Уровень резонанса фильтра	*5
	High pass filter cutoff frequency	0...127	Граничная частота обрезного фильтра низких частот	*4
72	Release time	0...127	Времена затухания огибающих фильтра и амплитуды	*4
73	Attack time	0...127	Времена атаки огибающих фильтра и амплитуды	*4
74	Low pass filter cutoff frequency	0...127	Граничная частота обрезного фильтра высоких частот	*4
75	Decay time	0...127	Времена спада/восстановления огибающих фильтра и амплитуды	*4
76	LFO1 speed	0...127	Частота LFO1	*4
77	LFO1 depth	0...127	Глубина модуляции с помощью LFO1	*4
78	LFO1 delay	0...127	Задержка LFO1	*4
79	Filter EG intensity	0...127	Глубина модуляции с помощью огибающей фильтра	*4
80	Panel switch 1 On/Off	0...63(Off), 64...127(On)	Соответствует функции включения/выключения, если переключатель [SW1] запрограммирован на SW1 Mod.	
81	Panel switch 2 On/Off	0...63(Off), 64...127(On)	Соответствует функции включения/выключения, если переключатель [SW2] запрограммирован на SW2 Mod.	
82	Foot switch On/Off	0...63(Off), 64...127(On)	Соответствует функции включения/выключения, если ножной переключатель запрограммирован на Foot SW	
83	Controller (CC#83)	0...127	Используется для управления альтернативной модуляцией или динамической модуляцией эффекта	
91	Effect 1 depth	0...127	Уровень посыла 2	
92	Effect 2 depth	0(Off), 1...127(On)	Включение/выключение эффекта разрыва	6*
93	Effect 3 depth	0...127	Уровень посыла 1	
94	Effect 4 depth	0(Off), 1...127(On)	Включение/выключение мастер-эффекта 1	*6
95	Effect 5 depth	0(Off), 1...127(On)	Включение/выключение мастер-эффекта 2	*6
96	Data increment	0		
97	Data decrement	0		
98	NRPN(LSB)	2	Соответствует переключателю включения/выключения арпеджиатора	*7
		10	Соответствует регулятору арпеджиатора Gate	*7
		11	Соответствует регулятору арпеджиатора Velocity	*7
99	NRPN(MSB)	0	MSB (старший значащий байт) NRPN	
100	RPN(LSB)	0	Выбор диапазона колеса транспонирования Pitch Bend	*2
		1	Выбор точной настройки Fine Tune	*2
		2	Выбор грубой настройки Coarse Tune	*2
101	RPN(MSB)	0	MSB (старший значащий байт) RPN	

СС#74: граничная частота обрезающего фильтра высоких частот

Соответствует параметру "Filter A Frequency" (страница PROG 4.1/2: Ed-Filter1/2, EG).

Соответствует параметру "Filter B Frequency" (страница PROG 4.1/2: Ed-Filter1/2, EG).

СС#75: время спада

Соответствует параметру "Filter/Amp EG Decay Time" (страницы PROG 4.1/2: Ed-Filter1/2, EG и 5.1/2: Ed-Amp1/2, EG).

Соответствует параметру "Filter/Amp EG Slope Time" (страницы PROG 4.1/2: Ed-Filter1/2, EG и 5.1/2: Ed-Amp1/2, EG).

СС#76: частота LFO1

Соответствует параметру "LFO 1 Frequency" (страница PROG 5.3: Ed-LFOs, OSC1/2, LFO1).

СС#77: глубина модуляции LFO1

Соответствует параметру "Pitch LFO1 Intensity" (страница PROG 3.1: Ed-Pitch, OSC1LFO).

СС#78: задержка LFO1

Соответствует параметру "LFO1 Delay" (страница PROG 5.3: Ed-LFOs, OSC1/2, LFO1).

СС#79: глубина модуляции огибающей фильтра

Соответствует параметру "Filter EG Intensity to A, B" (страница PROG 4.1/2: Ed-Filter1/2, Mod.1).

*6 Для управления используется глобальный MIDI-канал.

*7 Ниже будут описаны параметры, для управления которыми можно использовать сообщения NRPN (Non Registered Parameter Number — номер незарегистрированного параметра) и Data Entry.

Включение/выключение арпеджиатора: [Bn 63 00 Bn 62 02 Bn 06 nn] (nn: 00 — 3F off (выключен), 40 — 7F on (включен))

Параметр арпеджиатора "Gate": [Bn 63 00 Bn 62 0A Bn 06 nn] (nn: 00 — 7F)

Параметр арпеджиатора "Velocity": [Bn 63 00 Bn 62 0B Bn 06 nn] (nn: 00 — 7F)

Применение MIDI

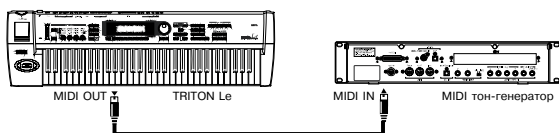
Общие сведения

Система MIDI (Musical Instrument Digital Interface — цифровой интерфейс музыкальных инструментов) — система стандартизированных протоколов обмена данными всевозможных форматов между различными электронными музыкальными инструментами и компьютерами. Система MIDI позволяет обмениваться MIDI-информацией даже между MIDI-приборами различных фирм-производителей. Для этого входящее в систему MIDI-оборудование необходимо скоммутировать между собой с помощью MIDI-кабелей.

MIDI-коммутиция

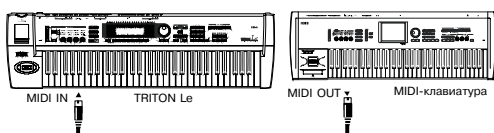
Управление внешним тон-генератором от TRITON Le

При использовании органов управления TRITON Le для управления внешним тон-генератором, соедините разъем MIDI OUT TRITON Le с разъемом MIDI IN внешнего тон-генератора.



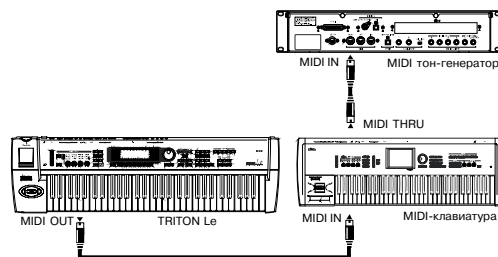
Управление тон-генератором TRITON Le от внешнего MIDI-устройства

Для этого соедините разъем MIDI OUT внешнего MIDI-устройства с разъемом MIDI IN TRITON Le.

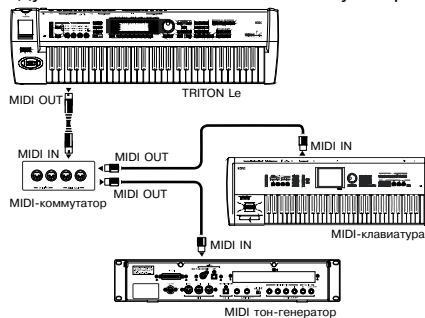


Управление несколькими внешними тон-генераторами от TRITON Le

Для этого используется разъем MIDI THRU. Данная коммутация предусматривает соединение не более трех приборов.



При необходимости соединения большого количества приборов рекомендуется использовать MIDI-коммутатор.



Установка "Convert Position"

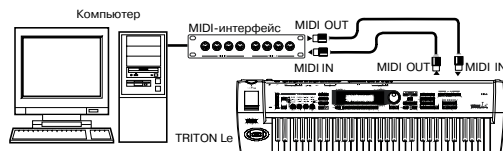
В TRITON Le параметры "Key Transpose", "Velocity Curve" и "AfterT Curve" (GLOBAL 1.1–1a) позволяют производить транспонирование, регулировать чувствительность velocity и after touch. Эффект данных установок, оказываемый на встроенный секвенсер и принимаемые/передаваемые MIDI-данные зависит от параметра "Convert Position" (GLOBAL 2.1–1a).

• При управлении внешним тон-генератором от TRITON Le выберите Pre MIDI. Вышеприведенные установки будут действовать на передаваемые MIDI-данные, а также на записываемые во встроенный секвенсер данные. Входящие MIDI-данные будут обрабатываться эквивалентно установкам "Key Transpose" 0, "Velocity Curve" 4 и "AfterT Curve" 3.

• При управлении тон генератором TRITON Le от внешнего MIDI-устройства выберите PostMIDI. Вышеприведенные установки будут действовать на принимаемые MIDI-данные, а также на воспроизводимые встроенным секвенсером данные. Исходящие MIDI-данные будут обрабатываться эквивалентно установкам "Key Transpose" 0, "Velocity Curve" 4 и "AfterT Curve" 3.

Коммутация с внешним MIDI-секвенсером, компьютером и т.д.

Вы можете записывать исполнение на TRITON Le во внешний MIDI-секвенсер/компьютер (подключенный через MIDI-интерфейс), а затем воспроизводить записанные данные тон-генератором TRITON Le. Для этого, соедините разъемы MIDI OUT и MIDI IN TRITON Le соответственно с разъемами MIDI IN и MIDI OUT внешнего MIDI-секвенсера/компьютера.



Установки Local Control On

При создании вышеописанной коммутации, включите функцию Echo Vack во внешнем MIDI-секвенсере/компьютере (чтобы принятые на MIDI IN данные передавались на MIDI OUT) и отключите установку Local Control в TRITON Le (для внутреннего отсоединения клавиатуры от тон-генератора TRITON Le). При этом воспроизводимые на клавиатуре TRITON Le музыкальные данные будут передаваться во внешний MIDI-секвенсер/компьютер, а затем возвращаться на тон-генератор TRITON Le. Это позволит избежать эффекта "дублирования нот".

При включенном арпеджиаторе, игра на клавиатуре TRITON Le не будет включать арпеджиатор, а только передавать музы-

кальные данные. Арпеджиатор будет запускаться только соответственно возвращающимся и принятым на MIDI IN нотам. Это позволит избежать эффекта “дублирования арпеджио”. Для записи нот арпеджио во внешний MIDI-секвенсер/компьютер, включите Local Control и отключите функцию Echo Back во внешнем MIDI-секвенсере/компьютере.

Установка Local Control производится параметром “Local Control On” (GLOBAL 2.1–1a). При работе только с TRITON Le оставьте Local Control включенным, иначе игра на клавиатуре не будет вызывать звукового отклика.

Типы сообщений, принимаемых и передаваемых TRITON Le

Квадратные кавычки говорят о том, что для записи числа использовалась шестнадцатеричная система исчисления.

MIDI-каналы

Для того, чтобы приборы могли обмениваться MIDI-информацией, они должны быть настроены на один и тот же MIDI-канал. В системе MIDI используется шестнадцать каналов, пронумерованных с 1 по 16. Особенности управления каналами зависят от текущего режима.

Режимы программы и сэмплирования

- Прием/передача MIDI-данных происходит по глобальному* MIDI-каналу.

* Глобальный MIDI-канал — базовый канал TRITON Le, предназначенный для приема/передачи MIDI-информации, устанавливается с помощью параметра “MIDI Channel” (GLOBAL 2.1-1a).

Режим комбинации

- Глобальный MIDI-канал используется для приема/передачи сообщений выбора комбинации, включения/выключения эффектов, приема/передачи системных данных SysEx.
- MIDI-канал, назначенный на тембр(ы) в COMBI 3.1-1a, используется для приема/передачи MIDI-данных тембров.
- MIDI-канал, выбранный для разрыва и мастер-эффектов, используется для управления динамической модуляцией, а также панорамой и уровнями посылов 1 и 2 для сигналов, прошедших через разрыв эффекта.
- При манипуляциях с клавиатурой и контроллерами TRITON Le генерируются соответствующие MIDI-сообщения и передаются по глобальному MIDI-каналу, а также по MIDI-каналам тембров, у которых параметр “Status” (COMBI 3.1-1a) установлен в EXT или EX2.
- Тембр принимает MIDI-информацию только по MIDI-каналу, на который он настроен. При этом параметр “Status” (COMBI 3.1-1a) тембра должен быть установлен в INT.

Режим секвенсера

- Глобальный MIDI-канал используется для приема/передачи сообщений включения/выключения эффектов и системных данных SysEx.
- Для каждого из треков определяется MIDI-канал (SEQ 3.1-1a/2a), который используется для приема/передачи информации для этого трека.
- MIDI-канал, выбранный для разрыва и мастер-эффектов, используется для управления динамической модуляцией, а также панорамой и уровнями посылов 1 и 2 для сигналов, прошедших через эффект разрыва.
- При манипуляциях с клавиатурой и контроллерами TRITON Le генерируются соответствующие MIDI-сообщения и передаются по MIDI-каналу, определенному с помощью параметра “Track Select” (SEQ 1.1–1c). Обязательным условием передачи MIDI-сообщений является следующее: состояние трека “Status”, выбранного с помощью “Track Select”, должно быть установлено в BTH, EXT или EX2.
- При воспроизведении секвенсера музыкальные данные треков, у которых параметр “Status” установлен в BTH, EXT или EX2, передаются по соответствующим MIDI-каналам.
- Треки, у которых параметр “Status” установлен в INT или BTH, принимают MIDI-информацию только по MIDI-каналам, на которые они настроены.

События Note On/Off

Note-on [9n, kk, vv]

Note-off [8n, kk, vv]

(n: канал, kk: номер ноты, vv: скорость нажатия, velocity)

Генератор TRITON Le воспроизводит звук при получении сообщений note-on/off (нота взята/снята). При работе арпеджиатор генерирует и передает сообщения этого типа. Если функция Local Control отключена, то арпеджиатор сообщений note-on/off не генерирует.

Как и большинство инструментов, TRITON Le не генерирует и не принимает сообщений note-off velocity (скорость отпускания ноты).

Сообщения Program Change/Bank Select

Program Change [Cn, pp]

(n: канал, pp: номер программы 0 — 127)

- Программам 000 — 127 банков A, B, C и D соответствуют сообщения Program Change с номерами [Cn, 00] — [Cn, 7F].
- Программам 001 — 128 банков G и g(d) соответствуют сообщения Program Change с номерами [Cn, 00] — [Cn, 7F].

Bank select MSB (CC#0) [Bn, 00, mm]

Bank select LSB (CC#32) [Bn, 20, bb]

(n: канал, mm: старший байт номера банка, bb: младший байт номера банка)

- Соответствие номера сообщения и номера внутреннего банка определяется установкой “Bank Map” (GLOBAL 1.1-2a). В соответствии с заводскими установками, выбирается значение GM.
- Само по себе получение сообщения Bank Select не приводит к загрузке новой программы или банка. Это событие происходит при получении сообщения Program Change.*

Режим программы

- Если TRITON Le находится в PROG 1.1: Play, то сообщения Program Change и Bank Select передаются и принимаются по глобальному MIDI-каналу. Если TRITON Le находится в 2.1: Ed-Basic — 7.2: Ed-MasterFX, то эти сообщения не принимаются.

Режим комбинации и секвенсера

- Сообщения Program Change и Bank Select принимаются по MIDI-каналу, выделенному для данного тембра/трека, и управляют сменой программ соответствующего тембра/трека.
- При выборе комбинации сообщения Program Change и Bank Select передаются для тех тембров, у которых параметр “Status” установлен в EXT или EX2. В режиме секвенсера сообщения Program Change и Bank Select передаются для треков, у которых параметр “Status” установлен в BTH, EXT или EX2. Это происходит при выборе “Program Select” (SEQ 1.1–2(3)a), выборе песни или при возврате в начало такта.
- В режиме комбинации и секвенсера можно отключить прием/передачу по любому из тембров/треков.

Выбор комбинации

Сообщения Program Change и Bank Select можно использовать для выбора комбинаций (аналогично выбору программ).

- Комбинациям 000 — 127 банков A, B и C соответствуют сообщения Program Change с номерами [Cn, 00] — [Cn, 7F].
- Как и в случае с банками программ, соответствие номера сообщения и номера внутреннего банка определяется установкой “Bank Map” (GLOBAL 1.1-2a).
- Если TRITON Le находится в COMBI 1.1: Play, то сообщения Program Change и Bank Select передаются и принимаются по глобальному MIDI-каналу. Если TRITON Le находится в 2.1: Ed-Prog/Mixer — 7.2: Ed-MasterFX, то эти сообщения не принимаются.

Сообщения Program Change можно заблокировать в “MIDI Filter” (GLOBAL 2.1–1b).

При необходимости можно независимо маскировать все сообщения Program Change (и таким образом определить — будут или не будут принимаемые сообщения управлять сменой комбинаций) и прием/передачу сообщений Bank Select.

• Если поле “Combi” не отмечено, то новая комбинация не загружается, даже если в COMBI 1.1: Play было принято сообщение Program Change по глобальному MIDI-каналу.

В этом случае загружается новая программа тембра, назначенного на этот канал.

• Если поле “Bank” не отмечено, то сообщения Bank Select не принимаются и не передаются.

Послекасание (after touch)

Канальный after touch [Dn, vv]

(n: канал, vv: значение)

Послекасание — это эффект, управляемый давлением на клавишу после ее нажатия. При получении этих сообщений воспроизводится соответствующий эффект. Также они могут использоваться для управления альтернативной или динамической модуляцией.

• С помощью “AfterT (After Touch)” (GLOBAL 2.1–1b) можно отключить after touch для всего инструмента.

• В режиме комбинации и секвенсера after touch включается/отключается независимо для каждого тембра/трека (“After Touch” COMBI/SEQ 4.1–1(2)a).

Полифонический after touch [An, kk, vv]

(n: канал, kk: номер ноты, vv: значение)

Это еще одна разновидность послекасания (Polyphonic Key Pressure), позволяющая применять эффект after touch к каждой клавише отдельно. Сообщения этого типа могут использоваться в качестве источников альтернативной модуляции, но не могут передаваться клавиатурой TRITON Le. При упоминании в этом руководстве эффекта послекасания, имеется в виду канальный after touch.

Изменение тона

Pitch Bend change [En, bb, mm]

(n: канал, bb: младший байт величины, mm: старший байт величины). Двух-байтное поле значения параметра позволяет разбить весь диапазон на 16'384 шагов, где 8'192 [bb, mm = 00H, 40H] — центральное значение.

При перемещении джойстика по оси X (влево/вправо) возникает эффект изменения тона и передаются соответствующие сообщения. При получении этих сообщений соответствующим образом изменяется высота сигнала. Эти сообщения можно использовать для управления альтернативной или динамической модуляцией.

Диапазон изменения Pitch Bender можно изменять по MIDI (см. далее).

Сообщения формата Control Change

[Bn, cc, vv]

Передаются и принимаются в следующем формате: (n: канал, cc: номер сообщения, vv: значение)

• Сообщения Control Change можно отключить для всего инструмента параметром “Ctrl Change (Control Change)” (GLOBAL 2.1–1b).

• В режиме комбинации и секвенсера с помощью установок страниц COMBI/SEQ 4.1–4.4: Ed-MIDI Filter 1–4 можно маскировать прием/передачу сообщений Control Change для каждого из тембров/треков отдельно. В случае с программируемыми контроллерами (кнопки [SW1], [SW2], регуляторы REALTIME CONTROLS [1] — [4], ножные педаль/переключатель) установки MIDI-фильтров будут применяться для сообщений Control Change с номерами, определяемыми назначениями каждого из этих контроллеров. Установки “Other Control Change” относятся ко всем остальным сообщениям Control Change, которым не было поставлено в соответствие управляющее поле на экране дисплея.

Контроллеры CC#00–CC#95 могут выбираться для регуляторов REALTIME CONTROLS [1] – [4] в режиме “B”.

Выбор банков программ/комбинаций

Сообщения Bank Select (CC#00, CC#32)

См. подраздел “Сообщения Program Change/Bank Select”.

Использование джойстика для модуляции

Modulation 1 depth (CC#01) (Bn, O1, vv)

При перемещении джойстика в направлении +Y (от себя) передаются сообщения Modulation 1 depth. При получении этих сообщений воспроизводится эффект, соответствующий манипуляциям с джойстиком. Обычно контроллер управляет эффектом вибрато (частота LFO). Также эти сообщения можно использовать для управления альтернативной или динамической модуляцией.

• В режиме комбинации и секвенсера можно маскировать прием/передачу этих сообщений независимо для каждого из тембров/треков.

Modulation 2 depth (CC#02) (Bn, O2, vv)

При перемещении джойстика в направлении -Y (к себе) передаются сообщения Modulation 2 depth. При получении этих сообщений воспроизводится эффект, соответствующий манипуляциям с джойстиком. Обычно контроллер управляет эффектом “вау-вау” (фильтр LFO).

• В режиме комбинации и секвенсера можно маскировать прием/передачу этих сообщений независимо для каждого из тембров/треков.

Другие производители могут использовать эти сообщения для иных целей (например, breath controller и т. д.)

Управление эффектом портаменто

Время портаменто (CC#05) [Bn, O5, vv]

В режиме “B” на управление сообщениями Control Change с номером 5 (CC#05) можно назначить один из регуляторов REALTIME CONTROLS [1] — [4]. В этом случае при вращении соответствующего регулятора будут передаваться сообщения Portamento Time (время портаменто) и соответствующим образом модифицироваться скорость, с которой эффект портаменто изменяет частоту сигнала. При получении этих сообщений будет воспроизводиться эффект, аналогичный манипуляциям с этим контроллером.

Переключатель портаменто (CC#65) [Bn, 41, vv]

Если на управление сообщениями Control Change с номером 65 (CC#65) назначены кнопки [SW1], [SW2], то при нажатии на соответствующий переключатель будет включаться/выключаться эффект портаменто и передаваться сообщения Control Change vv=127 [7F] (режим включен) и vv=0 [00] (режим выключен). При получении этих сообщений будет соответствующим образом изменяться состояние режима портаменто: сообщения vv=0 [00] — 63 [3F] отключают режим, сообщения vv= 64 [40] — 127 [7F] — включают.

• В режиме комбинации и секвенсера можно маскировать прием/передачу этих сообщений независимо для каждого из тембров/треков (страница COMBI 4.1–2a, SEQ 4.1–3(4)a “Portamento SW CC#65”).

• В режиме секвенсера сообщения изменения темпа и состояния функции портаменто передаются только по тем трекам, у которых “Status” установлен в BTH, EXT или EX2. Они передаются в следующих случаях: редактируется параметр “Portamento” (SEQ 4.1–3(4)a), выбирается новая песня или новый SMF-файл, происходит переход в начало такта.

Управление громкостью

Volume (CC#07) [Bn, O7, vv]

Если на управление сообщениями Control Change с номером 7 (CC#07) назначены регуляторы REALTIME CONTROL [1] — [4] в режиме “B”, то при манипуляциях с этими контроллерами передаются сообщения Volume и соответствующим образом изменяется громкость. При получении этих сообщений будет воспроизводиться эффект, аналогичный манипуляциям с этими контроллерами.

Expression (CC#11) [Bn, O8, vv]

Если на управление сообщениями Control Change с номером 11 (CC#11) назначены ASSIGNABLE PEDAL или регуляторы REALTIME CONTROL [1] — [4] в режиме “B”, то при манипуляциях с этими контроллерами передаются сообщения Expression и соответствующим образом изменяется громкость. При получении этих сообщений будет воспроизводиться эффект, аналогичный манипуляциям с этими контроллерами.

Результирующая громкость определяется суммой величин Volume и Expression.

Если при модификации Volume громкость не изменяется, или звук вообще не воспроизводится, передайте с внешнего оборудования MIDI-сообщение, изменяющее значение Expression (установите vv, например, в 127). В режиме секвенсера при выборе новой песни происходит переустановка Expression при перемещении позиции песни "Location" в 001:01.000.

- В режиме комбинации сообщения громкости Volume передаются при выборе новой комбинации для тембров, у которых "Status" установлен в EXT или EX2.
- Сообщения громкости в режиме секвенсера при изменении параметра "Volume" (SEQ 1.1-4(5)), выборе новой песни или переходе в начало песни передаются для треков, у которых "Status" установлен в BTH, EXT или EX2.

При выборе новой песни или при переходе в начало восстанавливаются определенные ранее значения громкости Volume для каждого из треков (начальные установки), экспрессия Expression устанавливается в максимальное значение. Это происходит независимо от установок "Status".

Громкостью каждого из треков можно управлять независимо. Обычно с помощью сообщений Volume устанавливается начальная громкость каждого из треков, а затем, с помощью сообщений Expression музыкальных данных или внешнего секвенсера, осуществляется управление динамикой сигнала.

Системные сообщения Master Volume изменяют общую громкость, сохраняя установленный баланс громкостей тембров или треков.

Панормирование

Panpot (CC#10) [Bn, 0A, vv]

(vv: значение, 00 — до упора влево, 64 — центр, 127 — до упора вправо)

Если на управление сообщениями Control Change с номером 10 (CC#10) назначены ASSIGNABLE PEDAL или регуляторы REALTIME CONTROL [1] — [4] в режиме "B", то при манипуляциях с этими контроллерами передаются сообщения Panpot и соответствующим образом изменяется панорама. При получении этих сообщений будет воспроизводиться эффект, аналогичный манипуляциям с этими контроллерами.

- В режиме секвенсера сообщения панорамы (за исключением RND) передаются при установке параметра "Pan" (SEQ 1.1-4(5)), выборе новой песни или переходе в начало такта для треков, у которых "Status" установлен в BTH, EXT или EX2.

Панорама на выходе разрыва (CC#08) [Bn, 08, vv]

(vv: значение, 00 — до упора влево, 64 — центр, 127 — до упора вправо)

Если на управление сообщениями Control Change с номером 8 (CC#08) назначены ASSIGNABLE PEDAL или регуляторы REALTIME CONTROL [1] — [4] в режиме "B", то при манипуляциях с этими контроллерами передаются сообщения Post Insert Effect Panpot и соответствующим образом изменяется панорама сигнала на выходе разрыва. При получении этих сообщений будет воспроизводиться эффект, аналогичный манипуляциям с этими контроллерами.

- В режимах программы и сэмплирования эти сообщения передаются/принимаются по глобальному MIDI-каналу, а в режиме комбинации и секвенсера — по MIDI-каналу, определенному для разрыва.

- В режиме секвенсера сообщения панорамы сигнала на выходе разрыва передаются при изменении параметра "Pan CC#8" (SEQ 7.1-3a), выборе новой песни или переходе в начало такта для треков, у которых "Status" установлен в BTH, EXT или EX2.

Управление эффектами

Effect control 1 (CC#12) [Bn, 0C, vv]

Effect control 2 (CC#13) [Bn, 0D, vv]

Если на управление сообщениями Control Change с номерами 12 и 13 (CC#12/13) назначены ASSIGNABLE PEDAL или регуляторы REALTIME CONTROL [1] — [4] в режиме "B", то при манипуляциях с этими контроллерами передаются сообщения Effect Control 1/2, управляющие динамической модуляцией. При получении этих сообщений будет воспроизводиться эффект, аналогичный манипуляциям с этими контроллерами.

В качестве источников динамической модуляции могут использоваться различные сообщения Control Change, однако Effect Control 1 (CC#12) и 2 (CC#13) выделены специально для управления динамической модуляцией.

Effect 1 depth (Send 2) (CC#91) [Bn, 5B, vv]

Effect 3 depth (Send 1) (CC#93) [Bn, 5D, vv]

Если на управление сообщениями Control Change с номерами 91 и 93 (CC#91/93) назначены ASSIGNABLE PEDAL или регуляторы REALTIME CONTROL [1] — [4] в режиме "B", то при манипуляциях с этими контроллерами передаются сообщения Effect 1 Depth (Send 2) и, Effect 3 Depth (Send 1) управляющие уровнями посылов 1 и 2 на мастер-эффекты MFX1 и MFX2. При получении этих сообщений будет воспроизводиться эффект, аналогичный манипуляциям с этими контроллерами.

Эти сообщения управляют установками тембров/треков и установками на выходе разрыва. Для этого используются соответствующие MIDI-каналы.

- В режиме комбинации и секвенсера реальный уровень посыла тембра/трека определяется в результате суммирования этой величины и посылов 1 и 2 каждого из генераторов (PROG 7.1-1a).

- В режиме секвенсера при установке параметров "S1 (Send1(MFX1))" или "S2 (Send2(MFX2))" (SEQ 7.1-1(2)a), при загрузке новой песни или переходе в начало такта передаются сообщения Send 1/2 по трекам, у которых "Status" установлен в BTH, EXT или EX2.

Effect 2 depth (IFX on/off) (CC#92) [Bn, 5C, vv]

Effect 4 depth (MFX1 on/off) (CC#94) [Bn, 5E, vv]

Effect 5 depth (MFX2 on/off) (CC#95) [Bn, 5F, vv]

Эти сообщения, независимо от установок состояния эффекта (включен/выключен) любого из режимов ("FX SW" страница GLOBAL 1.1-1b), позволяют выключать эффект разрыва IFX и мастер-эффекты MFX1 и MFX2. Если отметить поля "IFX Off", "MFX1 Off" или "MFX2 Off", то передается соответствующее сообщение со значением vv=0 [00]. При отмене выделения этих полей передается сообщение со значением vv=127 [7F]. Если поле отмечено, то соответствующие эффекты отключаются, если нет — то действуют установки режимов. То же самое можно сказать про прием этих сообщений (vv=0 — эффект выключается, vv=01 и больше — эффект включается). Эти сообщения принимаются/передаются по глобальному MIDI-каналу.

В инструментах других производителей эти сообщения могут использоваться в иных целях.

Использование различных контроллеров

Ножной контроллер (CC#04) [Bn, 04, vv]

Если CC#04 назначен на ASSIGNABLE PEDAL, при работе с контроллером будет передаваться данное сообщение.

- В режиме комбинации и секвенсера можно маскировать прием/передачу этих сообщений для любого тембра/трека независимо.

Регуляторы модуляции 1, 2, 3, 4 (CC#17, 19, 20, 21) [Bn, 11, vv] [Bn, 13, vv], [Bn, 14, vv], [Bn, 15, vv]

Если на управление сообщениями Control Change с этими номерами назначены регуляторы REALTIME CONTROL [1] — [4] в режиме "B", то при манипуляциях с этими контроллерами передаются соответствующие сообщения. При получении этих сообщений будет воспроизводиться эффект, аналогичный манипуляциям с соответствующими контроллерами.

- В режиме комбинации и секвенсера можно маскировать прием/передачу этих сообщений для любого тембра/трека независимо.

Контроллер (CC#83) [Bn, 53, vv]

Если на управление сообщениями Control Change с этим номером назначены регуляторы REALTIME CONTROL [1] — [4] в режиме "B", то при манипуляциях с этими контроллерами передаются соответствующие сообщения.

SW1 modulation (CC#80) [Bn, 50, vv]

SW2 modulation (CC#81) [Bn, 51, vv]

Если на управление сообщениями Control Change с этими номерами назначены кнопки [SW1] или [SW2], то при нажатии на

них будут генерироваться сообщения со значениями $vv=127$ [7F] (включить) и $vv=0$ [00] (выключить). На управление этими сообщениями можно назначить также регуляторы REALTIME CONTROL [1] — [4] в режиме “В”.

• В режиме комбинации и секвенсера можно маскировать прием/передачу этих сообщений для любого тембра/трека независимо.

Ножной переключатель (CC#82) [Bn, 52, vv]

Если CC#82 назначен на ASSIGNABLE PEDAL, при работе с переключателем будет передаваться данное сообщение с $vv=127$ [7F] для ON и $vv=0$ [00] для OFF. На управление этими сообщениями можно назначить также регуляторы REALTIME CONTROL [1] — [4] в режиме “В”.

• В режиме комбинации и секвенсера можно маскировать прием/передачу этих сообщений для любого тембра/трека независимо.

При получении сообщений “Foot controller (CC#04)” — “Foot switch (CC#82)” воспроизводится эффект (альтернативная или динамическая модуляция и т. д.), назначенный на них. Для “SW1 modulation (CC#80)” — “Foot switch (CC#82)” $vv=63$ [3F] и менее дает OFF, а 64 [40] и выше — ON.

Демпферная педаль (C#64) [Bn, 40, vv]

Данное сообщение передается при работе с педалью, подключенной к разъему DAMPER и эффект включается/отключается. При получении этих сообщений воспроизводится эффект демпферной педали. Если используется полудемпферная педаль (например, Korg DS-1H), то обрабатывается полудемпферный эффект.

• В режиме комбинации и секвенсера можно маскировать прием/передачу этих сообщений для любого тембра/трека независимо.

Состенуто (CC#66) [Bn, 42, vv]

Если CC#66 назначен на ASSIGNABLE SWITCH, то при работе с переключателем будет передаваться данное сообщение с $vv=127$ [7F] для ON и $vv=0$ [00] для OFF. Если значение принятого сообщения $vv=63$ [3F] или меньше, то состенуто отключается, если $vv=64$ [40] и больше, то включается.

Приглушающая педаль (CC#67) [Bn, 43, vv]

Если CC#67 назначен на ASSIGNABLE SWITCH, то это сообщение включает/отключает эффект приглушающей педали. При получении этих сообщений будет воспроизводиться эффект, аналогичный манипуляциям с соответствующим контроллером.

Контроллеры внешнего MIDI-инструмента

Ленточный контроллер (CC#16) [Bn, 10, vv]

При получении этих сообщений воспроизводится эффект (альтернативная или динамическая модуляция и т. д.), назначенный на них.

• В режиме комбинации и секвенсера можно маскировать прием этих сообщений для каждого тембра/трека независимо.

Контроллер (CC#18) [Bn, 12, vv]

При получении этих сообщений воспроизводится эффект (альтернативная или динамическая модуляция и т. д.), назначенный на них.

Управление тоном/оггибающей программы

Для управления отдельными параметрами программы используются сообщения Control Change с номером CC#70. Перечень всех возможных сообщений Control Change и реакция TRITON Le на них приводится в разделе “Прием/передача TRITON Le сообщений формата Control Change”.

Граничная частота обрезающего фильтра высоких частот (CC#74) [Bn, 4A, vv]

Уровень резонанса/граничная частота обрезающего фильтра низких частот (CC#71) [Bn, 47, vv]

Интенсивность оггибающей фильтра (CC#79) [Bn, 4F, vv]

Время затухания (CC#72) [Bn, 48, vv]

Эти сообщения передаются при манипуляциях с регуляторами REALTIME CONTROL [1] — [4] в режиме “А” (их можно генерировать и в режиме “В”, определив надлежащим образом требуемое соответствие контроллеров и их функций).

Уровень сусейна (CC#70) [Bn, 46, vv]

Время атаки (CC#73) [Bn, 49, vv]

Время спада (CC#75) [Bn, 4B, vv]

Частота LFO 1 (CC#76) [Bn, 4C, vv]

Глубина LFO 1 (CC#77) [Bn, 4D, vv]

Задержка LFO 1 (CC#78) [Bn, 4E, vv]

Эти сообщения передаются при манипуляциях с регулятором REALTIME CONTROL [1] — [4] в режиме “В”, который запрограммирован на управление соответствующей функцией.

При вращении регулятора изменяется соответствующий параметр программы, а также звук и оггибающая. При получении этих сообщений результат будет таким, как будто был повернут соответствующий регулятор. Если значение сообщения $vv=64$ [40], то установки определяются параметрами программы (модуляция отсутствует).

• В режиме комбинации и секвенсера можно маскировать прием/передачу этих сообщений для любого тембра/трека независимо (“Realtime Control Knob1, 2, 3, 4” COMBI 4.3–1a, SEQ 4.3).

В режиме программы эти сообщения модифицируют соответствующие параметры программы. Отредактированную таким образом программу можно сохранить (некоторые параметры программы не сохраняются). Кроме стандартного способа сохранения программ с использованием переключателей TRITON Le, эту операцию можно выполнить с помощью системных MIDI-сообщений Program Write Request. При выполнении операции сохранения перезаписываются соответствующие параметры программы.

Реакция на эти сообщения зависит от конкретного инструмента и может отличаться от определенной для TRITON Le.

Мьютирование нот канала

All note off (CC#123) [Bn, 7B, 00] (значение 00)

При получении сообщения обрывается звук всех воспроизводимых нот канала (как будто клавиши были отпущены). При этом обрабатывается фаза затухания нот.

All sound off (CC#120) [Bn, 78, 00] (значение 00)

При получении сообщения обрывается звук всех воспроизводимых нот канала. В отличие от предыдущего сообщения, звук обрывается моментально (фаза затухания не обрабатывается). Эти сообщения используются большей частью в неординарных ситуациях, при сбоях и т. д., когда необходимо прервать воспроизведение “залипших” нот.

Сброс значений контроллеров канала

Reset all controllers (CC#121) [Bn, 79, 00] (значение 00)

При получении этого сообщения переустанавливаются значения всех контроллеров.

Использование сообщений RPN

RPN (Registered Parameter Number — номер зарегистрированного параметра) — тип сообщения, позволяющий использовать универсальную процедуру редактирования параметров инструментов различных фирм-производителей. NRPN (номер незарегистрированного параметра) и системные сообщения SysEx используются в различных компаниях и в различных моделях приборов для разных целей. Поэтому в данном контексте о совместимости говорить не приходится. Ниже будет описана процедура редактирования параметров с помощью сообщений RPN.

1) Используя сообщения RPN MSB (CC#101) [Bn, 65, mm] и RPN LSB (CC#100) [Bn, 64, rr] (где n: канал, mm и rr: соответственно старший и младший байты номера параметра), выберите параметр.

2) Введите значение параметра с помощью сообщений MSB (CC#6) [Bn, 06, mm] и LSB (CC#38) [Bn, 26, vv] (где n: канал, mm и vv: соответственно старший и младший байты значения параметра).

3) Для увеличения/уменьшения значения параметра с шагом 1 используйте соответственно сообщения (CC#96) [Bn, 60, 00] и (CC#97) [Bn, 61, 00] (где n: канал, величина равная 00).

TRITON Le может принимать сообщения RPN трех типов: настройка, транспонирование, диапазон транспонирования.

Настройка

RPN fine tune [Bn, 65, 00, 64, 01]

Это сообщение используется для точной подстройки высоты звука программы или тембра (в режиме комбинации); или трека (в режиме секвенсера).

- 1) Сообщение [Bn, 65, 00, 64, 01] выбирает RPN параметр 01.
- 2) Сообщение [Bn, 06, mm, 26, vv] определяет его значение. Значение 8192 [mm, vv=40, 00] соответствует нормальной (неизменной) высоте, значение 0 [mm, vv=00, 00] соответствует "-100" процентам, а 16383 [mm, vv=7F, 7F] — "+99" процентам.

Для точной подстройки всего инструмента можно использовать системные MIDI-сообщения Fine Tune. Эффект аналогичен редактированию параметра "Master Tune" (GLOBAL 1.1-1a).

Транспонирование

RPN coarse tune [Bn, 65, 00, 64, 02]

Эти сообщения используются для транспонирования программы или тембра (в режиме комбинации), а также трека (в режиме секвенсера).

- 1) Сообщение [Bn, 65, 00, 64, 02] выбирает RPN параметр 02.
- 2) Сообщение [Bn, 06, mm, 26, vv] определяет его значение. Обычно используется только один старший байт.

Значение 8192 [mm, vv=40, 00] соответствует нормальной (неизменной) высоте, значение 6656 [mm, vv=34, 00] соответствует "-12" полутонам, а 9728 [mm, vv=4C, 00] — "+12" полутонам.

Для транспонирования настройки всего инструмента можно использовать системные MIDI-сообщения Coarse Tune. Эффект аналогичен редактированию параметра "Key Transpose" (GLOBAL 1.1-1a).

Определение диапазона транспонирования

RPN pitch bend range [Bn, 65, 00, 64, 00]

Это сообщение определяет диапазон транспонирования для программы или тембра (в режиме комбинации) или для трека (в режиме секвенсера).

- 1) Сообщение [Bn, 65, 00, 64, 00] выбирает RPN параметр 00.
- 2) Сообщение [Bn, 06, mm, 26, vv] определяет его значение. Обычно используется только один старший байт.

Значение 0 [mm, vv=00, 00] соответствует +00, значение 1536 [mm, vv=0C, 00] — "+12".

Управление арпеджиатором (NPRN)

Функциями арпеджиатора можно управлять с помощью сообщений NPRN. Функциональное назначение сообщений NPRN зависит от конкретного производителя и модели инструмента.

Процедура использования сообщений формата NPRN аналогична описанной для сообщений формата RPN. Различие заключается в том, что для определения номера параметра используются сообщения NPRN MSB (CC#99) [Bn, 63, mm] и NPRN LSB (CC#98) [Bn, 62, rr] (где n: канал, mm и rr: старший и младший байт номера параметра).

NPRN включение/выключение арпеджиатора [Bn, 63, 00, Bn, 62, 02, Bn, 06, mm]

При нажатии на кнопку [ARP ON/OFF] изменяется состояние арпеджиатора и передается соответствующее сообщение: если арпеджиатор включен, то mm=127 [7F], если отключен — то mm=0 [00].

И наоборот, включением/выключением арпеджиатора можно управлять, посылая в TRITON Le соответствующие сообщения. При получении сообщения со значениями 64 [40] и больше арпеджиатор включается, если же принято сообщение со значением 63 [3F] и меньше — выключается.

NPRN длительность нот арпеджио [Bn, 63, 00, Bn, 62, 0A, Bn, 06, mm]

Эти сообщения передаются при манипуляциях с регулятором [ARP-GATE] (регулятор REALTIME CONTROLS [2] в режиме "С"), который определяет длительность нот арпеджио. Получение этого сообщения эквивалентно соответствующему перемещению регулятора.

NPRN velocity нот арпеджио [Bn, 63, 00, Bn, 62, 0B, Bn, 06, mm]

Эти сообщения передаются при манипуляциях с регулятором [ARP-VELOCITY] (регулятор REALTIME CONTROLS [3] в режиме "С"), который определяет velocity нот арпеджио. Получение этого сообщения эквивалентно соответствующему перемещению регулятора.

Системные сообщения формата SysEx

Системные сообщения используются в основном для приема/передачи/редактирования параметров, уникальных для конкретного инструмента. Системные сообщения TRITON Le используют следующий формат: [F0, 42, 3n, 63, ff,.....F7], где

- F0:** признак начала системного сообщения
- 42:** идентификационный номер Korg
- 3n:** n= [0 — F] глобальный MIDI-канал 1 — 16
- 63:** Идентификационный номер модели TRITON
- ff:** Идентификационный номер функции (тип сообщения)
- ...
- F7:** признак конца системного сообщения

Для получения документации по форматам системных сообщений, используемых в TRITON Le ("MIDI Implementation"), обращайтесь к дистрибьютору компании Korg.

Универсальные сообщения SysEx

Некоторые из системных сообщений выделены для общего применения и называются универсальными. TRITON Le поддерживает работу со следующими универсальными сообщениями SysEx.

Запрос на получение справочной информации [F0, 7E, nn, 06, 01, F7]

Ответ на запрос [F0, 7E, nn, 06, 02, (9 байт), F7]

При получении запроса на справочную информацию, TRITON Le отвечает сообщением, в котором содержатся данные о фирме-производителе, модели инструмента, версии операционной системы и т. д.

GM system on [F0, 7E, nn, 09, 01, F7]

При получении этого сообщения в режиме секвенсера, TRITON Le настраивается на воспроизведение в формате GM.

Master volume [F0, 7F, nn, 04, 01, vv, mm, F7]

(vv: младший байт значения параметра, mm: старший байт значения параметра, в общей сложности 16384 градаций)

Если на управление сообщениями этого типа назначены ASSIGNABLE PEDAL или регуляторы REALTIME CONTROLS [1] — [4] в режиме "B", то при манипуляциях с этими контроллерами передаются сообщения Master Volume (общая громкость). При этом соответствующим образом регулируется общая громкость. Баланс громкостей тембров/треков остается неизменным. При получении сообщения выполняются операции, аналогичные манипуляциям с соответствующим контроллером.

Master balance [F0, 7F, nn, 04, 02, vv, mm, F7]

(vv: младший байт значения параметра, mm: старший байт значения параметра; в общей сложности 16384 градаций; по умолчанию устанавливается значение 8192, более меньшие значения смещают панораму влево).

При получении сообщения соответствующим образом устанавливается общая панорама, без изменения относительного расположения сигналов тембров/треков внутри стерео поля (относительная панорама отдельных компонентов сигнала остается неизменной).

Master fine tuning [F0, 7F, nn, 04, 03, vv, mm, F7]

(Значение 8192 [mm, vv=40, 00] соответствует оригинальной высоте (центр), значение 4096 [mm, vv= 20, 00] соответствует "-50" процентам, а 12288 [mm, vv= 60, 00] — "+50" процентам).

При получении сообщения соответствующим образом корректируется параметр "Master Tune" (GLOBAL 1.1-1a).

Master coarse tuning [F0, 7F, nn, 04, 04, vv, mm, F7]

(Обычно используется только старший значащий байт. Значение 8192 [mm, vv= 40, 00] соответствует оригинальной высоте (центр), значение 6656 [mm, vv=34,00] соответствует "-12" по-

лутонам, а 9728 [mm, vv= 4C, 00] — “+12” полутонам). При получении сообщения соответствующим образом корректируется параметр “Key Transpose” (GLOBAL 1.1-1a).

Передача данных установок параметров (дамп)

Данные программ, комбинаций, наборов ударных, пользовательских арпеджиаторных паттернов, глобальных установок и секвенсера можно передавать по MIDI в виде системных данных SysEx. Операция пересылки этих данных на внешнее оборудование называется передачей (“сбросом”) дампа данных.

Дамп данных позволяет сохранять звуки и установки TRITON Le на внешнее оборудование или считывать звуки и установки с другого TRITON.

Существует три типа дампа.

- Для передачи данных внутренней памяти различных типов используется сервисная команда “Dump” (GLOBAL 2.1-1c). При приеме эти данные записываются непосредственно во внутреннюю память. В этом случае отпадает необходимость в специальном выполнении операции записи Write.
- Если отмечено поле “Exclusive” (GLOBAL 2.1–1b), то при выборе комбинации в COMBI 1.1: Play передаются данные одной комбинации, при выборе программы в PROG 1.1: Play — данные одной программы. Эти данные являются данными буфера редактирования выбранной комбинации или программы. При получении, они записываются в буфер редактирования TRITON Le. Для того, чтобы сохранить их во внутреннюю память, необходимо выполнить операцию записи Write. Операцию записи можно выполнить с помощью системных запросов Program Write Request (запрос на запись программы) или Combination Write Request (запрос на запись комбинации).
- Если отмечено поле “Exclusive” (GLOBAL 2.1–1b), то операцию пересылки дампа можно инициировать с помощью системного запроса Dump Request. Данные дампа передаются/принимаются по глобальному MIDI-каналу.

Редактирование звуков

С помощью дампов различных видов можно перезаписать все программы или только одну. С помощью сообщений изменения значений параметров можно отредактировать отдельные параметры.

Изменение значения параметров

- В режиме программы можно редактировать все параметры, за исключением имени программы. Также имеется возможность корректировки комплексных параметров Performance Editor.
- В режиме комбинации можно отредактировать любой из параметров, за исключением ее имени.

Изменение параметров наборов ударных/пользовательских арпеджиаторных паттернов

- В глобальном режиме предоставляется возможность редактирования наборов ударных и пользовательских арпеджиаторных паттернов.

Поскольку другие глобальные параметры с помощью MIDI-сообщений отредактировать невозможно, используйте для их установки дампы данных. TRITON Le не поддерживает работу с дампом данных режима сэмплирования. Для приема/передачи этих данных используется глобальный MIDI-канал.

Для того, чтобы разрешить прием/передачу системных данных SysEx, отметьте поле “Enable Exclusive” (GLOBAL 2.1–1b). При изменении режима работы TRITON Le передается соответствующее сообщение. При смене программ или комбинаций, вместе с сообщениями Program Change передаются параметры этой программы или комбинации. При редактировании отдельного параметра передаются сообщения изменения параметра, параметра набора ударных или пользовательского арпеджиаторного паттерна.

При получении этих сообщений производятся соответствующие операции редактирования, аналогичные тем, которые происходят на передающем приборе.

После того, как системные MIDI-данные SysEx были приняты и обработаны, передается ответное сообщение Data Load Completed. Управляющий прибор передает следующее сообщение только после получения сообщения Data Load Completed (или по истечении определенного временного интервала).

При смене программ или комбинаций, а также при модификации значений параметров, изменения касаются данных, расположенных в буфере редактирования и не сохраняются во внутренней памяти до тех пор, пока не будет выполнена соответствующая команда записи. Поэтому при смене программы или комбинации эти данные теряются (в буфер редактирования загружаются другие данные). Операцию записи можно выполнить с помощью системных запросов Program Write Request или Combination Write Request.

Песню сохранять не обязательно. Однако при отключении питания соответствующие данные стираются. Поэтому, если планируется использовать ее в дальнейшем, то перед отключением питания ее можно сохранить на внешний носитель.

“Залипание” нот

Если в силу определенных причин происходит “залипание” ноты (эффект непрерывного воспроизведения ноты), то для исправления ситуации можно изменить режим. Если “залипают” ноты, воспроизводящиеся по MIDI, то можно отсоединить MIDI-кабель.

По MIDI с определенными временными интервалами передаются сообщения Active Sensing [FE] (признак активности). Если принимающее оборудование не получает этого сообщения в течение определенного времени, то оно считает, что передающее оборудование вышло из строя и автоматически прерывает воспроизведение всех нот, а также сбрасывает значения контроллеров.

Использование TRITON Le в качестве мультитембрального генератора

TRITON Le можно коммутировать с внешним оборудованием и использовать его в качестве мультитембрального генератора звуков. Это делается одним из описанных ниже способов.

- MIDI-сообщения внешнего оборудования могут управлять воспроизведением комбинации (8-частное мультитембральное исполнение). Для переключения между комбинациями можно использовать сообщения формата Program Change. При этом происходит изменение общих установок (программ, уровней и эффектов).
- MIDI-сообщения внешнего оборудования могут управлять воспроизведением песни (TRITON Le используется как 16-частный мультитембральный генератор звуков). С помощью сообщений Song Select можно выбрать другую песню. При этом происходит изменение общих установок (программ, уровней, эффектов и т. д.). Сообщения Song Select принимаются, если “MIDI Clock”: GLOBAL 2.1-1a установлен в External).
- Приходящие сообщения MIDI Clock могут запускать воспроизведение песни TRITON Le (при установке “MIDI Clock” в External и запуске встроенного секвенсера). С помощью сообщений Song Select можно выбрать другую песню. При этом происходит изменение общих установок (программ, уровней, эффектов и т. д.).

Синхронизация воспроизведения арпеджиатора или секвенсера

Для определения статуса TRITON Le — ведущий (управляет внешним оборудованием) или ведомый (управляется от внешнего оборудования) используется параметр GLOBAL 2.1-1a “MIDI Clock”.

Использование TRITON Le в качестве ведущего

Скоммутируйте выход TRITON Le MIDI OUT с входом MIDI IN внешнего оборудования.

- Если параметр “MIDI Clock” (GLOBAL 2.1-1a) установлен в Internal, то TRITON Le используется в качестве управляющего (ведущего) оборудования и генерирует синхронизирующие сообщения MIDI Clock.

Арпеджиатор: темп арпеджиатора устанавливается в TRITON Le. Одновременно генерируемые арпеджиатором данные передаются по MIDI (в режиме комбинации и секвенсера данные передаются для тембров/треков, у которых “Status” установлен в BTN, EXT или EX2). При этом воспроизводятся звуки внешнего генератора, подключенного к выходу TRITON Le MIDI OUT, и внешний секвенсер синхронизируется с темпом арпеджиатора TRITON Le.

Секвенсер: музыкальные данные воспроизводятся и управляются с помощью TRITON Le. Одновременно воспроизведение секвенсера передается по MIDI для треков, у которых параметр "Status" установлен в BTH, EXT или EX2. Звук воспроизводит внешний генератор, скоммутированный с выходом MIDI OUT, темп внешнего секвенсера синхронизируется с управляющими сообщениями TRITON Le.

Использование TRITON Le в качестве ведомого
Скоммутируйте вход TRITON Le MIDI IN с выходом MIDI OUT внешнего оборудования.

- Если параметр "MIDI Clock" (GLOBAL 2.1-1a) установлен в External, то TRITON Le используется в качестве управляемого (ведомого) оборудования.

Арпеджиатор: темп арпеджиатора синхронизируется с внешними сообщениями MIDI Clock. При запуске воспроизведения на внешнем секвенсере, арпеджиатор TRITON Le синхронизируется с внешними сообщениями MIDI Clock.

Даже в случае, если "MIDI Clock" установлен в External, и TRITON Le управляется от внешнего оборудования, при работе арпеджиатора по MIDI передаются соответствующие сообщения (в режиме комбинации и секвенсера генерируемые арпеджиатором данные передаются для тембров/треков, у которых параметр "Status" установлен в BTH, EXT или EX2).

Секвенсер: темп синхронизируется от внешних сообщений MIDI Clock. Можно запустить воспроизведение внешнего секвенсера и синхронизировать секвенсер TRITON Le с входящими сообщениями MIDI Clock. Даже если параметр "MIDI Clock" установлен в External и TRITON Le управляется от внешнего оборудования, генерируемые им данные передаются по трекам, у которых параметр "Status" установлен в BTH, EXT или EX2.

Запись музыкальных данных с внешнего оборудования

Имеется два способа записи музыкальных данных, воспроизводимых во внешнем секвенсере, в секвенсер TRITON Le.

- Установите "MIDI Clock" (GLOBAL 2.1-1a) в Internal, включите запись, затем запустите внешний секвенсер. При этом синхронизация секвенсеров будет отсутствовать.
- При установке "MIDI Clock" в External, все функции секвенсера TRITON Le (старт, темп и т.д.) будут управляться внешним секвенсером. Данный способ используется для стандартной мультитрековой записи.

Запись выходных MIDI-сообщений контроллеров, арпеджиатора и секвенсера TRITON Le во внешний секвенсер/компьютер

Если необходимо записать сообщения, генерируемые контроллерами TRITON Le, арпеджиатором и секвенсером на внешний секвенсер или компьютер и при этом воспроизводить звук с помощью TRITON Le, необходимо отключить опцию Local Control ("Local Control On": GLOBAL 2.1-1a) и включить на внешнем секвенсере/компьютере функцию "эхо" (данные, поступающие на вход MIDI IN, без изменения передаются на выход MIDI OUT). Это делается для того, чтобы данные контроллеров TRITON Le, арпеджиатора и секвенсера не посылались на генератор TRITON Le дважды.

Использование REALTIME CONTROLS [1] — [4] для записи MIDI-сообщений Control Change во внешний секвенсер/компьютер

Установите TRITON Le в Local Control Off. Установите внешний секвенсер/компьютер в Echo Back On. В соответствии с этими установками запись и воспроизведение будут осуществляться корректно, и сообщения Control Change не будут дважды попадать на генератор звука TRITON Le.

Запись арпеджиатора или RPPR во внешний MIDI-секвенсер/компьютер

Если арпеджиатор включен, то его работой управляют ноты, принимаемые со входа MIDI IN. Арпеджиатор генерирует ноты и, в зависимости от установки "Local Control On" (GLOBAL 2.1-1a), и передает или нет их на выход MIDI OUT (см. ниже).

Если включена функция RPPR, то ее работой управляют ноты, принимаемые по MIDI-каналу трека, который определен с помощью параметра "Track Select" (SEQ 1.1-1c). Функция RPPR генерирует ноты и, в зависимости от установки "Local Control On" (GLOBAL 2.1-1a), передает или нет их на выход MIDI OUT (см. ниже).

Local Control On: ноты, генерируемые арпеджиатором и RPPR, передаются на выход MIDI OUT. Обычно используют эту установку.

Local Control Off: ноты, генерируемые арпеджиатором и RPPR, на выход MIDI OUT не передаются, а только воспроизводятся с помощью генератора звука TRITON Le.

Пример 1

Запись MIDI-нот, сгенерированных арпеджиатором или RPPR на внешний секвенсер/компьютер

Включите арпеджиатор или функцию RPPR. Установите TRITON Le в Local Control On.

Выберите на внешнем секвенсере/компьютере опцию Echo Back Off. Это делается для того, чтобы генерируемые арпеджиатором или функцией RPPR ноты не посылались на генератор TRITON Le дважды.

Пример 2

Запись на внешний MIDI-секвенсер/компьютер только нот, управляющих запуском арпеджиатора или RPPR, и воспроизведение во время записи сгенерированных арпеджиатором или RPPR нот с помощью генератора TRITON Le

Включите арпеджиатор или функцию RPPR. Установите TRITON Le в Local Control Off. Генерируемые арпеджиатором или RPPR ноты на выход MIDI OUT не передаются. Включите на внешнем MIDI-секвенсере/компьютере функцию "эхо" (echo back on). В соответствии с этими установками данные записываются и воспроизводятся корректно (на арпеджиатор не попадают сгенерированные им ноты).

Стандарты GM/GS/XG

TRITON Le поддерживает работу в стандарте GM. Кроме того, он позволяет использовать карту звуков стандарта GM (включая опцию выбора банка) со 128 программами и 9 наборами ударных, находящихся в непerezаписываемой памяти ROM банков G и g (d). Банк g(d) содержит программы ударных.

Стандарт GM используется для обеспечения совместимости по звукам и т. д. с инструментами других фирм, поддерживающих работу в формате GM. Однако при этом необходимо принимать во внимание следующее.

- Сообщения GM System On принимаются только в режиме секвенсера ("GM Initialize" SEQ 1.1-1d).

Стандарты Roland GS и Yamaha XG, разработанные одноименными фирмами, являются расширением базового стандарта GM.

TRITON Le автоматически преобразует карты звуков GS/XG в карту звуков GM и поддерживает работу с некоторыми из сообщений этих стандартов. В режиме секвенсера и других режимах можно воспроизводить данные форматов GS/XG, принимаемые от внешнего секвенсера.

Поскольку TRITON Le не поддерживает в полном объеме работу с картами звуков и сообщениями форматов GS/XG, некоторые данные могут воспроизводиться некорректно.

Если необходимо воспроизвести музыкальные данные форматов GM/GS/XG или загрузить их в паттерн (мультитембральную программу), установите "Bank Map" (GLOBAL 1.1-2a) в GM.

Преобразование карт банков/программ GS/XG в карты банков/программ GM2

- При получении сообщений Bank Select/Program Change в форматах GS/XG, они автоматически привязываются к карте банков/программ TRITON Le G и g (d).

- Аналогичное преобразование происходит при загрузке файлов формата SMF в песню в режиме Media.

Для банков, совместно использующих GS/XG, будет передано сообщение GS Reset/XG System ON, которое позволяет оптимизировать карту банков/программ.

Системные сообщения SysEx для режима партий GS/XG

• В режиме секвенсера при получении системных сообщений режима партий GS/XG Drum или MDrum 1 — 4, для соответствующего трека выбирается банк g (d) (банк ударных GM). До тех пор, пока состояние режима партии не отменено, по этому треку не будут приниматься сообщения Bank Select.

• При загрузке SMF-файла в песню в режиме Media все сообщения Bank Select по треку, который установлен в режим партии Drum или MDrum 1 — 4, игнорируются и новый банк не загружается.

Сообщения NRPN, используемые в музыкальных данных форматов GS/XG

Для изменения звука могут использоваться следующие сообщения NRPN.

Vibrato Rate	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 08, Bn, 06, mm]
Vibrato Depth	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 09, Bn, 06, mm]
Vibrato Delay	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 0A, Bn, 06, mm]
Filter Cutoff	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 20, Bn, 06, mm]
Resonance	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 21, Bn, 06, mm]
EG Attack Time	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 63, Bn, 06, mm]
EG Decay Time	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 64, Bn, 06, mm]
EG Release Time	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 66, Bn, 06, mm]
Drum Filter Cutoff	[Bn, 63, 14, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum Filter Resonance	[Bn, 63, 15, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum EG Attack Time	[Bn, 63, 16, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum EG Decay Time	[Bn, 63, 17, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum Coarse Tune	[Bn, 63, 18, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum Fine Tune	[Bn, 63, 19, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum Volume	[Bn, 63, 1A, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum Panpot	[Bn, 63, 1C, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]*
Drum Rev Send (Send2)	[Bn, 63, 1D, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum Cho Send (Send1)	[Bn, 63, 1E, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]

kk: номер инструмента ударных (Drum Inst No.) ([0C...6C] соответствуют C0... C8)

* [00, 01...7F] соответствуют Random, L000...R127

Стандартные MIDI-файлы

Стандартные MIDI-файлы (SMF) используются для обмена MIDI-данными между музыкальными инструментами различных фирм, а также для обмена MIDI-данными между инструментами и компьютерами. Стандартный MIDI-файл состоит из одной песни. TRITON Le поддерживает работу с двумя типами стандартных файлов: формат 0 (тип 0) и формат 1 (тип 1). Данные формата 0 объединяются в один трек, а формата 1 — разнесены по разным трекам.

При загрузке данных SMF в песню в режиме Media преобразование банков программ зависит от установки "Bank Map" (GLOBAL 1.1-2а). При загрузке GM/GS/XG-совместимых SMF-данных устанавливайте "Bank Map" в GM.

Режим секвенсера

В режиме Media при преобразовании песни в SMF и его сохранении можно выбирать форматы 0 или 1.

• Если данные песни TRITON Le, сохраненные в формате 1, загружаются в другой прибор, конфигурация треков может отличаться от оригинальной. Это не влияет на воспроизведение.

• Если данные песни, сохраненные в формате 1 на другом устройстве, загружаются в TRITON Le, конфигурация треков может отличаться от оригинальной. Это не влияет на воспроизведение.

При обмене секвенсерными данными между двумя TRITON Le рекомендуется сохранять данные во внутреннем формате ("Save SEQ"). В этом случае сохраняются все установки, уникальные для TRITON Le, что позволяет повысить качество воспроизведения данных, по сравнению с данными, сохраненными в формате SMF ("Save to Std MIDI File").

При приеме сообщения GM System On система инициализируется для воспроизведения в стандарте GM.

Информационные сообщения

A

Are you sure?

Значение: сообщение требует подтверждения на выполнения той или иной операции. Для выполнения операции нажмите кнопку [F8] ("OK"), для отказа — кнопку [F7] ("Cancel").

C

Can't calibrate

Значение: калибровка прошла некорректно.

Действие: повторите калибровку.

Can't open pattern Continue?

Значение: по окончании записи или редакции недостаточно памяти для открытия паттерна, располагаемого в трек, когда он должен открыться автоматически при нажатии кнопки [F8] ("OK") данные паттерна будут удалены и результат записи или редакции будет сохранен. При нажатии кнопки [F7] ("Cancel") результат записи или редакции будет отменен.

Completed

Значение: нормальное завершение выполняемой команды.

D

Destination and source are identical

Значение: при копировании или слиянии в качестве источника и приемника информации был выбран один и тот же объект (паттерн, песня или список воспроизведения).

Действие: выберите в качестве приемника информации другой объект (паттерн, песню или список воспроизведения).

Destination from-measure within the limits of source

Значение: при выполнении команды Move Measure (перемещение части трека) для всех треков или одного трека точка вставки расположена внутри перемещаемой области.

Действие: определите положение точки вставки таким образом, чтобы она располагалась за пределами перемещаемой области.

Destination is empty

Значение: при редактировании в качестве приемника был выбран трек или паттерн, не содержащий музыкальных данных.

Действие: выберите трек или паттерн, который содержит музыкальные данные.

Destination measure is empty

Значение: такт, который выбран в качестве приемника, не содержит музыкальных данных.

Действие: выберите такт, который содержит музыкальные данные.

Destination multisample already exist

Значение: попытка записи мультисэмпла в уже существующий.

Действие: сотрите этот мультисэмпл или измените номер мультисэмпла-приемника.

Destination multisample and source multisample are identical

Значение: в качестве мультисэмпла-источника и приемника выбран один и тот же мультисэмпл.

Действие: выберите в качестве источника и приемника различные мультисэмплы.

Destination sample already exist

Значение: попытка записи сэмпла в уже существующий.

Действие: сотрите этот сэмпл или измените номер сэмпла-приемника.

Destination sample data used in source sample

Значение: сэмплерные данные приемника не могут быть перезаписаны, поскольку они используются в оригинальном сэмпле.

Действие: не используя опцию перезаписи "Overwrite", выберите в качестве приемника другой сэмпл.

Destination Sample is empty

Значение: для редактирования был выбран сэмпл, не содержащий данных.

Destination song is empty

Значение: при операции копирования или слияния в качестве приемника выбрана несуществующая песня.

Действие: выполните команду “Create New Song” (создание новой песни) в диалоговом окне, которое появляется при выборе новой песни, а затем выполните необходимые операции копирования или слияния.

Directory is not empty. Cleanup directory Are you sure?

Значение: попытка стереть директорию, содержащую файлы или поддиректории. При нажатии кнопки [F8] (“OK”) все файлы или поддиректории стираемой директории будут удалены. Для отказа нажмите кнопку [F7] (“Cancel”).

E

Error in formatting medium

Значение: при физическом (полном) или высокоуровневом (быстром) форматировании носителя произошел сбой.

Действие: смените носитель информации.

Error in reading from medium

Значение: произошел сбой при чтении данных носителя информации.

Действие: повторите операцию чтения. Если снова произошел сбой, то вероятно на носителе находятся некорректные данные (возможно физическое повреждение носителя информации).

Error in writing medium

Значение: произошел сбой при записи данных на носитель.

Действие: возможно физическое повреждение носителя. Попробуйте записать данные на другой носитель. Не рекомендуется использовать сбойные носители.

F

File already exists

Значение: при выполнении команд “Create Directory” (создать директорию) или “File Rename” (переименовать файл) была предпринята попытка создать директорию или задать имя файла, которые уже существуют на диске.

Значение: при выполнении команды режима Media “Copy” без использования шаблонных символов обнаружен файл-приемник с тем же именем, что и источник.

Значение: при выполнении команды режима Media “Save Sampling Data” с установками All, All Multisamples, All Samples или One Multisample происходит попытка создать директорию с именем уже существующей.

Действие: сотрите существующую директорию или файл, или задайте другое имя файла.

File contains unsupported data

Значение: для файлов AIFF и т. п. предпринята попытка загрузить файл формата, работу с которым TRITON Le не поддерживает.

Действие: с помощью компьютера преобразуйте данные в формат, с которым работает TRITON Le.

File is ready-only protected

Значение: предпринята попытка записать или стереть файл, имеющий атрибут read-only (только для чтения).

Значение: предпринята попытка сохранения файла на SmartMedia, которая содержит файл с этим же именем и атрибутом read-only (только для чтения).

Действие: сохраните файл под другим именем.

File unavailable

Значение: попытка загрузить или открыть файл, использующий формат, работу с которым TRITON Le не поддерживает.

File/path not found

Значение: при попытке загрузки файла сэмпла в режиме Media неправильно задано имя файла или путь к нему.

Значение: при выполнении команды режима Media “Delete” задано несуществующее имя файла.

Значение: при выполнении команды режима Media “Copy” (копирование файла/директории) с использованием шаблонных символов задано имя несуществующего файла, либо полное имя файла (имя файла и имена всех директорий на пути от корневой директории к поддиректории, содержащей этот файл) больше 76 символов.

Значение: в режиме Media с помощью кнопки [F6] (“Open”) предпринята попытка открыть файл полное имя которого, включая имя текущей директории, превышает 76 символов.

Действие: проверьте файл или директорию.

Front sample data used in rear sample Can't overwrite

Значение: при выполнении функции режима сэмплирования “Link” данные первого сэмпла (front) используются вторым сэмплом (rear). В силу этого они не могут быть перезаписаны.

Действие: не используйте опцию Overwrite; выберите в качестве приемника другой сэмпл.

I

Illegal File description

Значение: имя файла, определенное в операции сохранения или создания директории, содержат запрещенные символы.

Действие: измените имя файла. Нельзя использовать имена, запрещенные в MS-DOS.

Illegal SMF data

Значение: попытка загрузить файл, не являющийся SMF-файлом.

Illegal SMF division

Значение: попытка загрузить SMF-файл, использующий таймкод.

Illegal SMF format

Значение: попытка загрузить SMF-файл, отличный от формата 0 или 1.

M

Master Track can't be recorded alone

Значение: при записи одного трека в режиме реального времени предпринята попытка начать запись с мастер-трека.

Действие: начните запись с трека 1 — 16.

Measure size over limit

Значение: при загрузке SMF-файла количество событий такта превышает допустимое (примерно 10000).

Значение: предпринята попытка выполнения операции редактирования, в результате которой количество событий такта превышает допустимое (примерно 10000).

Действие: с помощью опции редактирования событий и т.п. удалите лишние данные.

Measure number over limit

Значение: в результате операции редактирования длина трека превышает максимально допустимую (999 тактов).

Действие: удалите лишние такты.

Media not formatted

Значение: при попытке произвести высокоуровневое (быстрое) форматирование носителя, он еще не отформатирован на физическом уровне.

Действие: Выполните сервисную команду “Format” режима Media для полного форматирования носителя.

Medium changed

Значение: при выполнении команды Utility режима Media “Copy” (копирование файла/директории) был сменен или вынут носитель. Операция копирования данных с различных носителей одного и того же привода невозможна.

Medium write protected

Значение: предпринята попытка записи на защищенную карту SmartMedia или другой носитель.

Действие: отмените защиту по записи для носителя и выполните операцию.

Memory full

Значение: в режиме секвенсера при редактировании песни, трека или паттерна общая длина данных песни превысила объем свободной памяти секвенсера и продолжение процесса редактирования невозможно.

Действие: сотрите лишние данные (песню и т.д.), чтобы увеличить объем свободной памяти секвенсера.

Значение: при записи в секвенсер в режиме реального времени не осталось свободной памяти для приема новых данных. Процесс записи принудительно прерывается.

Значение: при загрузке SMF-файла недостаточно свободной памяти секвенсера.

Действие: сотрите данные другой песни. При необходимости предварительно сохраните их.

Memory overflow

Значение: при выполнении команды режима Media “Save Exclusive” во время приема данных формата SysEx исчерпан ресурс свободной памяти секвенсера.

Действие: если принимается два и более набора данных SysEx, то передавайте их в TRITON Le по очереди.

Значение: в режиме Media предпринята попытка загрузить больше сэмплерных данных, чем доступно свободной памяти.

Действие: для увеличения объема свободной памяти выполните в режиме сэмплирования команду “Delete sample” и повторите операцию загрузки.

Memory protected

Значение: включена защита по записи внутренней памяти программ, комбинаций, песен или наборов ударных.

Действие: отключите в глобальном режиме защиту по записи и выполните операцию записи или загрузки.

Multisample L and R are identical

Значение: операция редактирования невозможна, поскольку совпадают номера мультисэмплов-приемников L и R.

Действие: выберите другие номера для мультисэмплов-приемников L и R.

N

No data

Значение: загружаемый SMF-файл не содержит событий.

Значение: при выполнении команды “Export Samples as AIFF/WAVE” для сэмплов или одного мультисэмпла нет сэмплов.

Действие: создайте сэмпл.

No medium

Значение: при выполнении команды режима Media в привод не вставлен носитель.

Действие: вставьте носитель.

No recording track specified

Значение: при мультитрековой записи в режиме реального времени ни один из треков не установлен в REC.

Действие: установите треки, которые необходимо записывать, в состояние REC.

No Sampling Upgrade Installed

Значение: отображается при нажатии кнопки [SAMPLING] на TRITON Le при отсутствии установленной опции EXB-SMPL.

No space available on medium

Значение: при попытке сохранить файл на носитель или создать на нем директорию недостаточно свободной памяти.

Действие: удалите лишние файлы или используйте другой носитель, на котором достаточно свободного места.

Not enough memory

Значение: при попытке начать запись в секвенсер в режиме реального времени недостаточно места для записи минимально необходимой информации (например, событий такта, расположенного до точки начала записи).

Действие: сотрите лишние данные (песню и т.д.), чтобы увеличить объем свободной памяти секвенсера.

Значение: при выполнении команды режима Media “Save Exclusive” недостаточно свободной памяти секвенсера. Аналогично не может быть выделено необходимое количество памяти для выполнения команды “Load Exclusive”.

Действие: Сотрите данные песни. Если это необходимо, то предварительно сохраните их.

Not enough memory to load

Значение: предпринята попытка в режиме Media загрузить файл “.SNG”, для которого недостаточно секвенсерной памяти.

Действие: для увеличения объема свободной памяти сотрите лишние данные.

Not enough memory to open pattern

Значение: недостаточно свободной памяти секвенсера для выполнения операции открытия паттерна для редактирования.

Действие: сотрите лишние данные (песню, трек или паттерн) или не открывайте паттерн.

Not enough multisample memory

Значение: не хватает памяти для мультисэмпла (количество мультисэмплов превысило максимально допустимое — 1000).

Действие: сотрите лишние мультисэмплы.

Not enough relative parameter memory

Значение: недостаточно памяти для относительных параметров (количество сэмплов в мультисэмпле могло превысить максимально допустимое — 4000).

Действие: чтобы освободить память, сотрите лишние мультисэмплы или индексы мультисэмплов.

Not enough sample memory

Значение: недостаточно сэмплерной памяти (для параметров сэмпла или его волновых данных).

Действие: чтобы освободить память, сотрите лишние сэмплы.

Not enough sample/multisample locations available

Значение: при загрузке данных общее количество мультисэмплов или сэмплов превысит максимально допустимое значение.

Действие: чтобы уменьшить число находящихся в памяти мультисэмплов или сэмплов, выполните в режиме сэмплирования команду “Delete Multisample” или “Delete Sample” и повторите операцию загрузки.

Значение: При выполнении в режиме сэмплирования функции Time Slice “Save”, общий объем данных всех песен занимает всю память секвенсера, и сохранение невозможно.

Действие: сотрите лишние данные для освобождения памяти.

O

Oscillator Mode conflicts

Значение: при выполнении в режиме сэмплирования команды “Conv. To Program” (преобразование мультисэмпла в программу) с отмеченной опцией “Use Destination Program Parameters” (использовать параметры программы-приемника), тип мультисэмпла (монофонический/стереофонический) не соответствует параметру программы “Mode (Oscillator Mode)”.

Действие: если в программу преобразуется монофонический мультисэмпл, то установите параметр программы-приемника “Mode (Oscillator Mode)” в Single, если стереофонический — то в Double.

P

Pattern conflicts with events

Значение: невозможно выполнить операцию “Bounce” (слияние), поскольку один из треков содержал паттерн, а тот же такт другого трека — события или паттерн.

Действие: откройте паттерн.

Pattern exist across destination to-end-of-measure or source from-measure

Значение: невозможно выполнить операцию перемещения такта, поскольку в модифицируемой части треков (источника или приемника) находится неоткрытый паттерн.

Действие: откройте паттерн.

Pattern exist in destination or source track

Open pattern?

Значение: на трек, который является источником или приемником в операции редактирования был помещен паттерн. Если необходимо открыть паттерн и выполнить операцию (события паттерна будут скопированы), нажмите кнопку [F8] (“OK”), если необходимо просто выполнить операцию, не открывая паттерн — кнопку [F7] (“Cancel”).

Pattern used in song Continue?

Значение: при редактировании на трек был помещен паттерн, используемый RPPR. Для выполнения операции нажмите кнопку [F8] (“OK”), для отказа — кнопку [F7] (“Cancel”).

R

Rear sample is empty

Значение: при выполнении в режиме сэмпирования операции Sample Edit “Link” в качестве второго сэмпла (rear) выбран пустой.

Действие: выберите в качестве второго сэмпла сэмпл, содержащий данные и выполните операцию заново.

Root directory is full

Значение: предпринята попытка создать файл или директорию в корневом сегменте (директория самого верхнего уровня), однако превышено максимально допустимое число объектов (файлов или директорий).

Действие: сотрите лишние директории или файлы, или смените носитель.

S

Sample data used in other sample(s) Continue?

Значение: сэмплерные данные редактируемого сэмпла используются другими сэмплами. Для продолжения процесса редактирования нажмите кнопку [F8] (“OK”).

Sample L and R are identical

Значение: невозможно выполнение операции редактирования, поскольку совпадают номера сэмплов-приемников L и R.

Действие: выберите разные номера для сэмплов-приемников L и R.

Sample length is shorter than minimum

Значение: попытка выполнить операцию редактирования, в результате которой длина сэмпла становится меньше 8 сэмплерных данных.

Действие: измените диапазон редактирования, чтобы длина отредактированного сэмпла оставалась больше 8 сэмплерных данных.

Sample used in other multisample(s) Continue?

Значение: редактируемый сэмпл используется в других мультисэмплах. Для продолжения процесса редактирования нажмите кнопку [F8] (“OK”).

Selected file/path is not correct

Значение: файл “.KSF” размещен на нескольких носителях и при загрузке был нарушен порядок смены носителей, в котором файл сохранялся.

Действие: загрузите файл “.KSF”, меняя носители в том порядке, в котором файл на них сохранялся. Для того, чтобы узнать очередность смены носителей, выберите команду “Translation” меню страницы (выводится имя сэмпла и номер первого файла “.KSF”).

Slice point over limit

Can't divide

Значение: при выполнении команды режима сэмпирования “Time Slice” или “Time Stretch” с опцией Slice число сэмплов превышает максимально допустимое (1000). Поэтому выполнение “Divide” невозможно.

Действие: с помощью “Link” объедините индексы, которые не надо разбивать на отдельные сэмплы и выполните “Divide”.

Source is empty

Значение: паттерн, выбранный в качестве источника, не содержит никаких данных.

Действие: выберите в качестве источника паттерн, который содержит необходимые данные.

Source sample is empty

Значение: при выполнении команд “Insert”, “Mix” или “Paste” сэмпл-источник не содержит данных.

Действие: прежде чем выполнить команду “Insert”, “Mix” или “Paste”, выполните команду “Copy”.

T

There is no readable data

Значение: либо длина файла равна 0, либо он не содержит данных, доступных для операций загрузки или открытия. Аналогично данные могут быть некорректными, поэтому их нельзя загрузить.

U

Unable to create directory

Значение: попытка создать директорию, полное имя которой превышает максимально допустимое значение (76 символов).

Unable to save file

Значение: при выполнении в режиме Media команды “Copy” (копирование файла/директории) полное имя приемника длиннее 76 символов.

Значение: при сохранении файла в режиме Media полное имя длиннее 76 символов.

Y

You can't undo last operation Are you shure?

Значение: если войти в режим редактирования событий (даже если не проводить никаких операций редактирования), функция “Compare” (возвращение на один шаг назад, сравнение) становится недоступной. Для входа в режим редактирования событий нажмите кнопку [F8] (“OK”), для отказа — кнопку [F7] (“Cancel”).

You can't undo this operation Are you shure?

Значение: при выходе из режима записи или редактирования событий память для опции Undo (функция сравнения Compare) не выделяется. Если необходимо сохранить только что записанные или отредактированные данные, нажмите кнопку [F8] (“OK”). Если необходимо вернуться к предыдущим данным (то есть стереть данные, которые были записаны или отредактированы), нажмите кнопку [F7] (“Cancel”).

Значение: при редактировании в режиме секвенсера не может быть выделена область памяти для опции Undo (функция сравнения Compare). Для выполнения операции редактирования нажмите кнопку [F8] (“OK”) (при этом нельзя будет вернуться к предыдущему состоянию), для отказа — кнопку [F7] (“Cancel”).

Действие: для того, чтобы освободить память для функции Undo (функция сравнения Compare), сотрите неиспользуемые данные (песни, треки или паттерны). Прежде чем выполнять подобные операции редактирования, рекомендуется сохранить данные на носитель.

Совместимость данных

TRITON Le совместим по форматам данных .PCG/.SNG с версиями TRITON/TRITON-pro/TRITON-proX/TRITON-Rack. При этом необходимо учитывать следующие моменты.

Иногда могут не соответствовать группы программ или комбинаций.

Файлы .KSC, .KMP, .KSF, .MID, .EXL, .AIF, .WAV моделей TRITON/TRITON-pro/TRITON-proX/TRITON-Rack полностью совместимы и могут передаваться через внешние носители.

Загрузка и преобразование файлов .PCG/.SNG модели KARMA Music Workstation не поддерживается. Однако, файлы .MID и .EXL полностью совместимы, как и для моделей TRITON/TRITON-pro/TRITON-proX/TRITON-Rack.

Параметры моделей TRITON, которые не используются в TRITON Le

1. Эффект разрыва (IFX)

TRITON Le имеет один эффект разрыва. При загрузке файла .PCG/.SNG от моделей TRITON/TRITON-pro/TRITON-proX/TRI-

TON-Rack (которые имеют 5 разрывов), данные для IFX2, 3, 4 и 5 не загружаются. Параметры IFX1 загружаются в качестве данных IFX.

2. Параметр "BUS Select"

TRITON Le имеет 4 аудиовыхода: (MAIN) L/MONO, R, (INDIVIDUAL) 1 и 2. При загрузке файла .PCG/.SNG от моделей TRITON/TRITON-pro/TRITON-proX/TRITON-Rack (которые имеют дополнительные выходы (INDIVIDUAL) 3 и 4), данные параметров "BUS Select" преобразуются следующим образом.

IFX1 -> IFX 3 -> 1
 IFX2 -> L/R 4 -> 2
 IFX3 -> L/R 3/4 -> 1/2
 IFX4 -> L/R
 IFX5 -> L/R

*: Данные программы, комбинации, набора ударных, глобальных установок, песни (клавишные модели TRITON) и мультитембральной программы (TRITON-Rack) содержатся в файле .PCG или .SNG.

3. Структура банка/номера программы, комбинации, набора ударных и арпеджиаторного паттерна

Сравнительный анализ этих данных приведен в таблицах. При загрузке файла .PCG/.SNG от моделей TRITON/TRITON-pro/TRITON-proX/TRITON-Rack, содержащего не существующий в TRITON Le банк/номер, данные установки для каждого типа данных преобразуются в банк/номер согласно таблице. Будьте внимательны.

Комбинации

Клавишные модели TRITON	TRITON-Rack	TRITON Le
A	INT-A	A
B	INT-B	B
C	INT-C	C
D*	INT-D*	-
-	INT-E*	-
-	EXB-A*	-
-	EXB-B*	-
-	EXB-C*	-
-	EXB-D*	-
-	EXB-E*	-
-	EXB-F*	-
-	EXB-G*	-
-	EXB-H*	-

*: Банки не имеют аналогов в TRITON Le.

Программы

Клавишные модели TRITON	TRITON-Rack	TRITON Le
A	INT-A	A
B	INT-B	B
C	INT-C	C
D	INT-D	D
E*	INT-E*	A#
F*	INT-F*	A#
G	G	G
g(1)-g(9)*	g(1)-g(9)*	G#
g(d)	g(d)	g(d)
-	EXB-A*	A#
-	EXB-B*	B#
-	EXB-C*	C#
-	EXB-D*	D#
-	EXB-E*	A#
-	EXB-F*	B#
-	EXB-G*	C#
-	EXB-H*	D#

*: Данные банков/номеров моделей TRITON/TRITON-pro/TRITON-proX/TRITON-Rack, не имеющие соответствия в TRITON Le.

#: Банки/номера TRITON Le, в которые преобразуются банки/номера (*) при загрузке.

Наборы ударных

Клавишные модели TRITON	TRITON-Rack	TRITON Le
00-15(A/B)	00-15(I-A/B)	00-15(INT)
16-23(C)	16-23(E-A)	16-23(User)
24-31(C)*	25-31(E-A)*	16-23(User)#
32-39(D)*	32-39(E-B)*	16-23(User)#
40-47(D)*	40-47(E-B)*	16-23(User)#
48-55(User)*	48-55(E-C)*	16-23(User)#
56-63(User)*	56-63(E-C)*	6-23(User)#
-	64-79(E-E)*	All 32(GM)#
-	80-95(E-D)*	All 32(GM)#
-	96-111(E-F)*	All 32(GM)#
-	112-127(E-G)*	All 32(GM)#
-	128-143(E-H)*	All 32(GM)#
64-72(GM)	144-152(GM)	24-32(GM)

*: Данные банков/номеров моделей TRITON/TRITON-pro/TRITON-proX/TRITON-Rack, не имеющие соответствия в TRITON Le.

#: Банки/номера TRITON Le, в которые преобразуются банки/номера (*) при загрузке.

Арпеджиаторные паттерны

Клавишные модели TRITON	TRITON-Rack	TRITON Le
P0-4	P0-4	P0-4
U000-199(A/B)	U00-199(I-A/B)	U000-199(INT)
U200-215(C)	U200-215(E-A)	U200-215(User)
U216-231(D)*	U216-231(E-B)*	U200-215(User)#
-	U232-247(E-C)*	U200-215(User)#
-	U248-263(E-D)*	U200-215(User)#
-	U264-279(E-E)*	U200-215(User)#
-	U280-295(E-F)*	U200-215(User)#
-	U296-311(E-G)*	U200-215(User)#
-	U312-327(E-H)*	U200-215(User)#

*: Данные банков/номеров моделей TRITON/TRITON-pro/TRITON-proX/TRITON-Rack, не имеющие соответствия в TRITON Le.

#: Банки/номера TRITON Le, в которые преобразуются банки/номера (*) при загрузке.

Параметры клавишных модификаций TRITON, которые не используются в TRITON Le

Глобальные параметры

- "PC I/F Baud Rate" и "Beer" сохраняются в качестве внутренних данных, но игнорируются.
- Если "MIDI Clock" установлен в External PCI/F, он функционирует в качестве External.

Параметры TRITON-Rack, которые не используются в TRITON Le

Глобальные параметры

- "System Clock" сохраняется в качестве внутренних данных, но игнорируется.

Параметры TRITON Le, которые не используются в TRITON-Rack

Комбинации, мультитембральные программы и глобальные параметры TRITON-Rack

Следующие параметры не используются в TRITON-Rack, но сохраняются в качестве внутренних данных, но могут оказывать влияние при загрузке, то есть, при загрузке файла .PCG от TRITON-Rack эти установки могут изменяться.

Режим комбинации и мультитембральный режим:

MIDI Filter "Enable Foot Pedal/Switch"

Глобальный режим:

- "Convert Position"
- "Foot Switch Assign"
- "Foot Pedal Assign"
- "Damper Polarity"
- "Foot Switch Polarity"

Информация о режиме Media

Используемые объекты

При загрузке

Файлы AIFF

TRITON Le поддерживает работу со следующими объектами (chunk) загруженных в него данных: Common (общие), Sound Data (аудиоданные), Marker (маркеры) и Instrument (инструментальные). Все остальные объекты игнорируются. Ниже будут описаны ограничения, накладываемые на параметры каждого из объектов.

Common

Поддерживается работа только с одним (моно) или двумя (стерео) каналами. Поддерживается работа с сэмплами разрядности 1 — 16 бит. Если разрядность сэмпла 8 бит и меньше, то они загружаются как 16-битные, причем 8 младших разрядов устанавливаются в 0.

Sound Data

Размер блока и смещение игнорируются (не поддерживается работа с аудиоданными выравнивания блоков (Block-Aligning Sound Data)).

Marker

Поддерживается работа максимум с восемью маркерами. Девятый и последующие маркеры игнорируются.

Instrument

Если определен режим циклического воспроизведения ForwardBackwardLoopung (защикливание в прямом/обратном направлении), то он интерпретируется как ForwardLoopung (защикливание в прямом направлении).

Данные базовой ноты, расстройки, нижней ноты, верхней ноты, нижней границы velocity, верхней границы velocity, усиления и затухания цикла игнорируются.

Файлы Wave

TRITON Le поддерживает работу со следующими объектами (chunk) загруженных в него данных: Format (формат), Sample (сэмпл) и Wave (волновые данные). Ниже будут описаны ограничения, накладываемые на параметры каждого из объектов.

Format

Поддерживается работа только со стандартным форматом PCM. Поддерживается работа только с одним (моно) или двумя (стерео) каналами. Поддерживается работа с сэмплами разрядности 1 — 16 бит. Если разрядность сэмпла 8 бит и меньше, то они загружаются как 16-битные, причем 8 младших разрядов устанавливаются в 0.

Sample

Интерпретируются только данные цикла. Если имеются данные мультициклов, то используется цикл с наибольшим числом повторов (Play Count). Независимо от установок Type — Alternating (альтернативный тип) или Backward (реверсивное направление), используется установка Forward (прямое направление).

Wave

Не поддерживается работа с Wave List (список волновых данных).

При экспорте

Файлы AIFF

При экспорте TRITON Le поддерживает работу со следующими объектами (chunk): Common (общие), Sound Data (аудиоданные), Marker (маркеры) и Instrument (инструментальные). Все остальные объекты игнорируются. Ниже будут описаны ограничения, накладываемые на параметры каждого из объектов.

Common

Число каналов устанавливается в 1 (моно). Разрядность сэмпла фиксирована и равна 16 битам.

Marker

Используются два маркера: Loop Start Address (адрес начала цикла) и End Address (адрес конца цикла) соответственно.

Instrument

Режим воспроизведения цикла устанавливается в Forward Looping (прямое направление). Данные зон мультисэмплов не экспортируются.

Файлы Wave

При экспорте TRITON Le поддерживает работу со следующими объектами (chunk): Format (формат), Sample (сэмпл) и Wave (волновые данные). Ниже будут описаны ограничения, накладываемые на параметры каждого из объектов.

Format

Поддерживается работа только со стандартным форматом PCM. Поддерживается работа только с одним (моно) каналом. Поддерживается работа с сэмплами разрядности 16 бит.

Sample

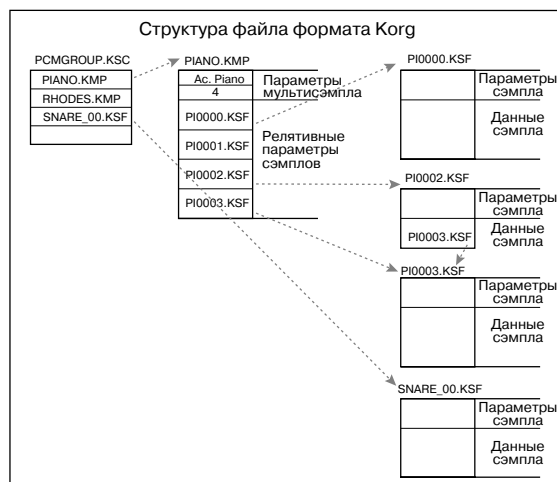
Туре устанавливается в Forward Loop (воспроизведение в прямом направлении). Данные зон мультисэмпла не экспортируются.

Файлы формата Korg

Структура файла формата Korg

Существует три типа файлов: файлы мультисэмплов “.KMP”, файлы сэмплов “.KSF” и файлы “.KSC”, которые содержат списки файлов первых двух типов. Аналогично формату AIFF, файлы “.KMP” и “.KSF” состоят из объектов.

Если не оговаривается обратное, все данные соответствуют Big Endian.



Файл формата Korg, сохраненный в TRITON Le, загружается в TRINITY

• Следующие параметры песни игнорируются (в скобках указываются имена объектов, которые содержат эти параметры).

Filter Cutoff — граничная частота фильтра (RLP1)

Transpose — транспонирование (RLP2)

Resonanse — резонанс (RLP2)

Attack — атака (RLP2)

Decay — спад (RLP2)

• Следующие параметры сэмпла игнорируются: реверсивное воспроизведение и установки выключения цикла “loop off” (сохраняются в параметрах атрибутов объекта SMD1). Они интерпретируются как воспроизведение в прямом направлении и как установки включения цикла “loop on” соответственно. Корректно загружаются сэмплы только двенадцати типов частот сэмплов, поддерживаемых TRINITY. Если работа с этой частотой не поддерживается, то выбирается ближайшая более низкая частота.

• Невозможно загрузить файл, сохраненный по частям на нескольких носителях.

Файл формата Korg, сохраненный в TRINITY, загружается в TRITON Le

• Компрессированные файлы сэмплов загрузить невозможно.

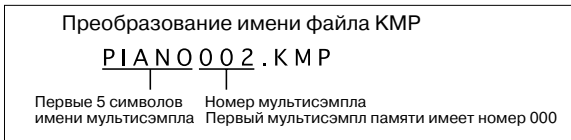
• Для мультисэмплов, использующих внутренние сэмплы TRINITY, назначаются сэмплы RAM с теми же номерами.

Файлы KSC (список файлов)

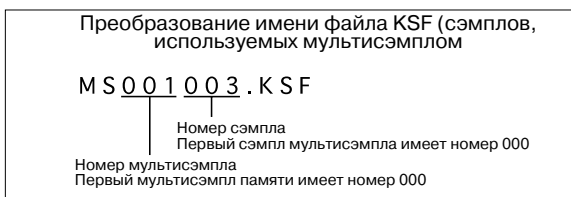
Это текстовые файлы, содержащие списки имен файлов “.KMP”/”.KSF”, использующихся вместе. Строки, начинающиеся с символа “#” игнорируются и интерпретируются как комментарии. Первая строка файла должна содержать запись “#KORG Script Version 1.0”. Все последующие строки (за исключением строк комментариев) содержат имена файлов. Обрабатываются только файлы с расширениями “.KMP”/”.KSF”.

Соглашения об именах файлов

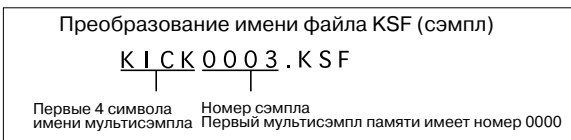
Имена файлов “.KMP” для команд “Save All” или “Save All Multusamples”



При выполнении команд “Save All”, “Save All Multusamples” или “Save One Multusample” файлам “.KSF”, которые используются в мультисэмпле (файл “.KMP”), присваиваются имена, в соответствии со следующим соглашением.



Аналогично, при сохранении данных с помощью команд “Save All” или “Save All Samples” файлам “.KSF” присваиваются имена, в соответствии со следующим соглашением.



Опция EXB-SMPL

Прежде чем приступить к установке, настоятельно рекомендуется ознакомиться с приведенной ниже информацией.

Техника безопасности

Предупреждение

- При установке, устранении неисправностей или замене отдельных модулей разрешается выполнять только те действия, которые описаны в пользовательском руководстве и никакие другие.
- Не прикладывайте чрезмерных усилий к электронным компонентам или разъемам плат, не пытайтесь их разобрать. В противном случае может произойти короткое замыкание, возгорание или выход прибора из строя.
- Перед установкой карты убедитесь, что от инструмента отсоединен кабель питания и кабели, коммутирующие его с другим внешним оборудованием. Нарушение этих рекомендаций может привести к короткому замыканию или выходу из строя внешнего оборудования.

Внимание

- Не допускайте попадания влаги на плату и не устанавливайте на нее никаких предметов. Это может привести к ее поломке.
- Прежде чем взять в руки карту, прикоснитесь к металлическому корпусу прибора, в который она устанавливается. Это позволяет снять статический заряд, способный вывести из строя электронные компоненты карты.
- Не прикасайтесь к подводящим контактам, расположенным на противоположной стороне от установленных на ней компонентов.
- Не прикасайтесь к компонентам карты и ее печатному монтажу. Это может стать причиной поломки оборудования.
- Не пораньте руки об острые поверхности платы или прибора, в который она устанавливается.

- Будьте осторожны и следите за тем, чтобы крепежные элементы не упали внутрь корпуса прибора.

Компания Korg не несет ответственности за неполадки в работе прибора, вызванные его неправильной эксплуатацией или несанкционированной модификацией. Также компания Korg не несет ответственности за последствия, связанные с потерей данных.

Опциональные карты и память

Опция EXB-SMPL

Установка опциональной карты EXB-SMPL и памяти в TRITON Le позволяет наращивать его функциональную мощность. Эта опция добавляет 2 аудиовхода, возможность сэмплирования и SCSI-интерфейс.

В режиме сэмплирования Вы можете записывать моно/стерео 16-битные сэмплы с частотой дискретизации 48 кГц с аналогового источника аудиосигналов, подключенного к разъемам AUDIO INPUT 1 и 2. Прилагаемый DRAM SIMM модуль памяти 16 Мб позволяет сэмплировать около 2 минут 54 секунд в моно или 1 минуты 27 секунд в стерео.

В других режимах, аналоговый сигнал со входов AUDIO INPUT может обрабатываться эффектом разрыва, мастер-эффектами и мастер-эквалайзером, превращая TRITON Le в эффект-процессор с 2 входами/4 выходами.

Аналогично сохранению программ, комбинаций, данных секвенсера, сэмплерных данных и т. п. с TRITON Le на SmartMedia, SCSI-интерфейс позволяет обмениваться данными с внешним SCSI-оборудованием (жесткий диск, диск ZIP, диск JAZZ, диск ORB, магнитооптический диск). Также можно загружать сэмплерные данные форматов Akai (S1000/S3000), Korg, AIFF и Wave с дисководов CD-ROM.

TRITON Le не поддерживает работу с носителями информации, использующими формат, отличный от 512 байт/блок, например, такими как 640-мегабайтный и 1.3-гигабайтный магнитооптические диски и т. п.

Используемые форматы CD-ROM

- AKAI (S1000/S3000)
- ISO9660 Level 1 (мультисессионные данные можно загрузить только в том случае, если первая сессия записана в формате ISO9660)
- TRINITY (можно загрузить только файлы “.KSC”, “.KMP” и “.KSF”)

Используемая память

Память DRAM SIMM используется в качестве сэмплерной RAM-памяти. Некоторые модули DRAM SIMM не подходят для использования в качестве расширения памяти для TRITON Le. Перед покупкой модулей DRAM SIMM обращайтесь внимание на следующие моменты.

Типы модулей DRAM SIMM, которые можно установить в TRITON Le

- 72-контактный 16-мегабайтный или 32-мегабайтный
- Скорость выборки 60 нс и меньше
- Разрядность адресной шины 11 бит (A0 — A10)
- Напряжение питания 5 V

Если возникают вопросы, связанные с возможностью установки тех или иных модулей DRAM SIMM, обратитесь за консультацией к местному дилеру компании Korg.

В TRITON Le можно установить до двух модулей DRAM SIMM, что дает максимальную емкость 64 Мб. При установке только модулей DRAM SIMM (без EXB-SMPL) Вы сможете загружать мультисэмплы и сэмплы в режиме Media.

Модули DRAM SIMM компанией Korg не производятся. Приобретайте модули, используемые для компьютеров.

Для того, чтобы увеличить объем сэмплерной памяти до 64 Мб, необходимо вынуть модуль 16 Мб DRAM SIMM (базовый вариант поставки EXB-SMPL) и вставить два модуля DRAM SIMM по 32 Мб каждый.

Объем доступной для использования сэмплерной памяти зависит от емкости установленных карт DRAM SIMM и от их расположения в слотах.

При установке опций придерживайтесь следующих правил

- Тело человека является своеобразным конденсатором, накапливающим статический электрический заряд. Поэтому, прежде чем взять в руки карту, прикоснитесь к земляному контакту заземленного прибора или к неокрашенной металлической поверхности. Это делается для того, чтобы снять заряд. Под воздействием разряда электронные компоненты TRITON Le и карт могут выйти из строя.
- Тщательно выполняйте все пункты, описывающие процесс инсталляции.
- Не прикладывайте значительных физических усилий при установке опций и не роняйте их. Это может повредить электронные компоненты платы.
- Не прикасайтесь к металлическим частям платы.
- Используйте для крепления все прилагающиеся винты и шайбы. Будьте внимательны и не теряйте их.
- Не используйте винтов, отличных от тех, которые входят в комплект поставки опциональной карты/памяти и TRITON Le. Фиксация опциональной карты с помощью винтов другой формы или длины может привести к поломке или неправильному функционированию прибора.
- Тщательно закручивайте все крепежные винты.
- Будьте предельно внимательны, чтобы не вставить опциональную карту/память не в тот разъем или слот. После инсталляции убедитесь, что карта вставлена в полном соответствии с инструкциями. Если карта вставлена не до конца, то плохой контакт сигнальных шин или шин питания может явиться причиной неустойчивой работы инструмента.
- Не допускайте попадания внутрь корпуса инструмента инородных тел.

Если вынуть из корпуса прибора упавший винт или какую-либо другую деталь не представляется возможным, обратитесь за помощью к местному дилеру компании Korg.

Установка опциональных карт/памяти

Прежде чем приступить к инсталляции, ознакомьтесь с информацией, приведенной в подразделе "При установке опциональных карт/памяти придерживайтесь следующих правил".

1. Подготовка к инсталляции

Во время установки будьте аккуратны, чтобы не поранить руку об острые края корпуса TRITON Le или карты/памяти.

1) В комплект поставки опции EXB-SMPL входит:

- карта EXB-SMPL: 1 шт.
- модуль 16 Мб DRAM SIMM: 1 шт.
- винты, 3 мм x 8 мм: 3 шт.

2) В процессе инсталляции потребуется крестовая отвертка и несколько журналов (или наподобие) для подкладки, чтобы не повредить джойстик (см. рис.).

3) Выключите питание TRITON Le и отсоедините кабель питания, а также все остальные провода, коммутирующие его с внешним оборудованием.

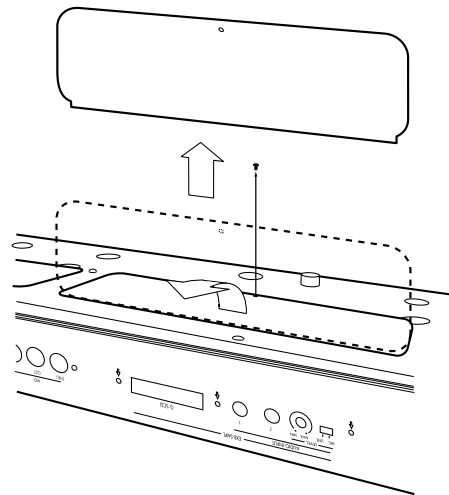
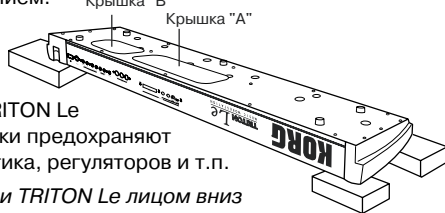
4) Расположите четыре подставки как показано на рисунке и положите на них TRITON Le лицом вниз. Подставки предохраняют повреждение джойстика, регуляторов и т.п.

При переворачивании TRITON Le лицом вниз будьте аккуратны, чтобы не потерять равновесие и не уронить инструмент.

5) Откройте крышку в корпусе TRITON Le, куда будет устанавливаться опциональная карта/память. Если устанавливается EXB-SMPL, откройте крышку "А", если DRAM SIMM — крышку "В". Порядок снятия крышек описан далее.

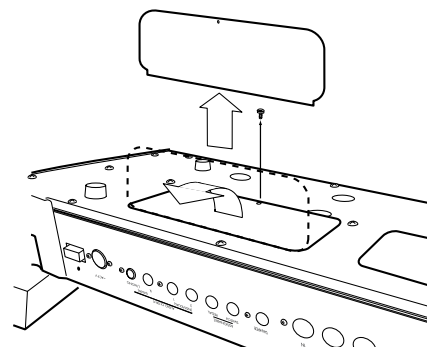
2–1. Снятие крышки "А" для EXB-SMPL

1) Открутите винты крышки "А". Если TRITON Le лежит лицом вниз и тыльной (коммутационной) панелью к Вам, то крышка "А" расположена правее.



2–2. Снятие крышки "В" для DRAM SIMM

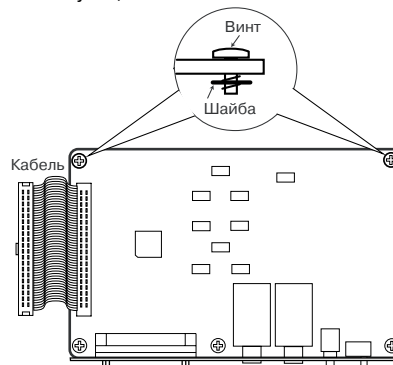
1) Открутите винты крышки "В". Если TRITON Le лежит лицом вниз и тыльной (коммутационной) панелью к Вам, то крышка "В" расположена левее.



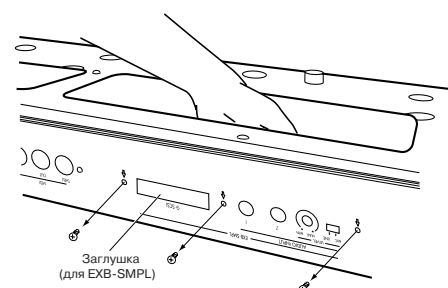
3–1. Установка EXB-SMPL

Следите за тем, чтобы на протяжении всей процедуры установки кабель сетевого питания был отключен (вплоть до того момента, когда будет закрыта крышка).

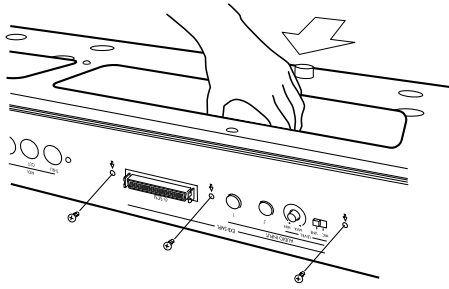
- 1) Еще раз убедитесь, что была снята именно крышка "А" (см. ранее).
- 2) Распакуйте опциональную карту EXB-SMPL.
- 3) Карта крепится с помощью двух винтов и стопорных шайб, которые вставляются в отверстия, расположенные по ее углам.
- 4) Уложите коммутационный кабель как показано на рисунке.



5) С тыльной стороны TRITON Le удалите три винта с заглушкой EXB-SMPL и снимите ее. Данные детали больше не нужны. Не оставляйте их внутри корпуса TRITON Le.



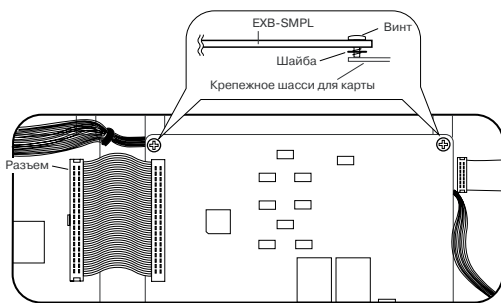
6) Установите карту EXB-SMPL таким образом, чтобы ее разъемы находились в соответствующих отверстиях тыльной панели TRITON Le, удерживая ее одной рукой в таком положении, закрепите прилагаемыми тремя винтами.



7) С помощью двух винтов закрепите карту EXB-SMPL на соответствующих скобах внутри TRITON Le.

Пока винты не закручены, карта EXB-SMPL может перемещаться на скобах в небольшом диапазоне. Если в это время приложить к ней достаточно большое усилие, то могут повредиться винты или шайбы.

8) Вставьте коммутационный кабель как показано на рисунке. Надавите на разъем, пока он не вставится до упора.



Не прикасайтесь ни к каким частям карты, за исключением разъема, в который вставляется кабель.

9) Закройте крышку "А", повторив в обратной последовательности шаги процедуры ее снятия.

3-2. Установка модулей DRAM SIMM

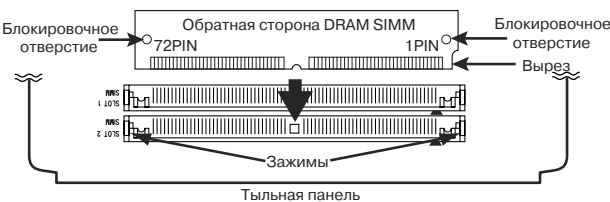
Установите модуль 16 Мб DRAM SIMM, входящий в комплект поставки EXB-SMPL в слот. Модуль памяти работает корректно в любом слоте. Для упрощения установки рекомендуется первым использовать слот 2.

Следите за тем, чтобы на протяжении всей процедуры установки кабель сетевого питания был отключен (вплоть до того момента, когда будет закрыта крышка).

1) Еще раз убедитесь, что откручена именно крышка "В".

2) Возьмите в руки модуль DRAM SIMM.

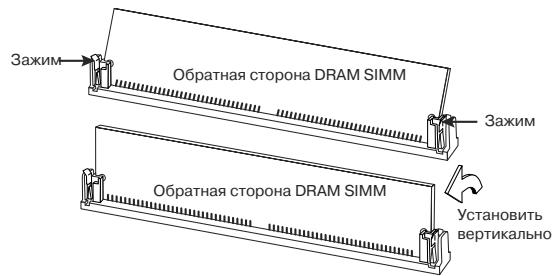
3) Определите слот, в который будет вставляться DRAM SIMM. Если тыльная панель находится лицом к Вам, то для установки DRAM SIMM используется слот, расположенный ближе.



4) Вырез DRAM SIMM расположен рядом с PIN 1 (контакт 1). Установите DRAM SIMM таким образом, чтобы совпали PIN 1 карты и метка слота.

5) По направляющим вставьте плотно DRAM SIMM в слот в вертикальное положение. Защелки слота должны войти в крепежные отверстия DRAM SIMM. Для более плавной фиксации модуля рекомендуется слегка нажать на защелки, сместив их к центру слота (см. рисунок).

6) Повторите в обратной последовательности шаги процедуры снятия крышки "В".



7) Включите питание и убедитесь, что установка DRAM SIMM прошла успешно.

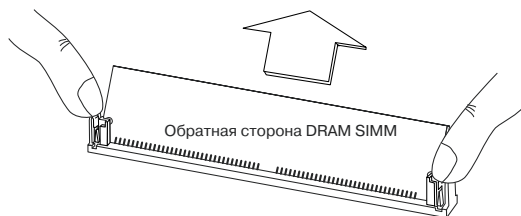
3-3. Установка дополнительных модулей DRAM SIMM

Одновременно можно установить два модуля памяти DRAM SIMM. Если устанавливается два модуля DRAM SIMM по 32 Мб каждый, то сперва необходимо удалить 16-мегабайтный модуль DRAM SIMM, входящий в состав EXB-SMPL.

1) Убедитесь, что была откручена именно крышка "В" (см. ранее).

2) 16-мегабайтный модуль DRAM SIMM установлен в ближайший слот. Для добавления еще одного модуля установите его в оставшийся слот (см. предыдущую процедуру, шаги 4 и 5).

3) Для установки двух модулей DRAM SIMM, удалите установленный модуль. Сместите защелки слота в разные стороны (предварительно необходимо освободить стопоры защелок), установите карту в наклонное положение и вытащите ее.



При смещении защелок в разные стороны DRAM SIMM может самопроизвольно выскочить и провалиться в открытую часть корпуса инструмента. Чтобы этого не произошло, соблюдайте все меры предосторожности.

4) Установите модули DRAM SIMM в два слота (см. предыдущую процедуру, шаги 4 и 5).

5) Повторите в обратной последовательности шаги процедуры снятия крышки "В".

6) Включите питание и убедитесь, что установка DRAM SIMM прошла успешно.

4. Проверка после установки

При включении питания TRITON Le на дисплей выводится информация о емкости установленной памяти и строка "EXB-SMPL". Поэтому после завершения инсталляции карты/памяти включите питание инструмента и убедитесь, что на дисплей вывелось соответствующее информационное сообщение. Если этого не произошло, то причиной может быть некорректная установка опциональной карты/памяти. Проверьте еще раз правильность инсталляции. Если проблему решить не удастся или появились вопросы по процессу установки, обратитесь за консультацией к местному дилеру компании Korg.



- EXB-SMPL: установлена карта EXB-SMPL
- SIMM Slot1: указывается модуль памяти SIMM, установленный в слот 1 и его емкость "(**MB)". При отсутствии модуля памяти отображается "—".
- SIMM Slot2: указывается модуль памяти SIMM, установленный в слот 2 и его емкость "(**MB)". При отсутствии модуля памяти отображается "—".