Инструкция по безопасности

1. Прочитайте эту инструкцию.
2. Сохраните эту инструкцию.
3. Обратите внимание на все предупреждения.
4. Действуйте в соответствии с инструкциями.
5. Не используйте это устройство вблизи воды.
6. Протирайте только сухой материей.
7. Не закрывайте вентиляционные отверстия. Устанавливать только в соответствии с инструкциями производителя.
8. Не устанавливайте вблизи источников высокой температуры, включая батареи, обогреватели, газовые или электрические плиты или иные источники тепла (включая усилители).
9. В целях безопасности не нарушайте полярность вилки или вилки с заземлением. У полярной вилки два контакта – один широкий и один узкий. У вилки с заземлением – помимо двух контактов еще и третий - для заземления. Широкий контакт или контакт заземления для вашей безопасности. В случае, если вилка не подходит вашей розетке обратитесь к электрику, для замены неактуальной вилки.
10. Предохраняйте шнур от физических повреждений, возникающих вследствие хождения по нему, переламывания, в особенности, ближе к розеткам, размножителям/удлинителям и входу питания в инструмент.
11. Используйте только те дополнительные приспособления и аксессуары, которые одобрены производителем.
12. Используйте только те погрузочные тележки, стойки, треноги, кронштейны или пюпитры, которые перечислены производителем или продаются в комплекте с инструментом. При использовании погрузочной тележки для транспортировки инструмента, во избежание травм, остерегайтесь опрокидывания.

S3125A

13. Отключайте инструмент от электросети во время грозы или когда инструмент не используется на протяжении длительного периода.
14. Предоставьте все сервисные работы соответствующим специалистам. Сервис требуется в случаях, когда инструмент как-либо поврежден. Например, поврежденный шнур питания или жидкость пролитая на поверхность инструмента; посторонний предмет, попавший внутрь инструмента; инструмент попал под дождь или влияние влаги и не работает как следует.

ВНИМАНИЕ! – избегайте попадания батареи в ротовую полость или внутрь организма в виду опасности химического ожога. В данном устройстве используется плоская аккумуляторная батарея. Попадание такой батареи внутрь организма может привести к серьезным ожогам и травмам в течении всего лишь 2 часов, а также к летальному исходу.

Храните новые и использованные батареи в недоступном для детей месте. В случае, если отсек батареи не закрывается как следует, не используйте инструмент и храните его вне досягаемости детей.

При вероятности попадания батареи внутрь организма немедленно обратитесь к врачу.

- ВНИМАНИЕ – укажите дату и время литийной батареи при установке её в инструмент, в виду взрывоопасности просроченной батареи. Заменять только на такую же или батарею или батарею с эквивалентными характеристиками.
- Не подвергайте батареи чрезмерным температурам, как прямые лучи солнца, открытое пламя и т.д.
- Утилизировать батарею в строгом соответствии с инструкциями производителя.
- Следите за тем, чтобы вентиляционные отверстия не были заблокированы предметами, как газеты, скатерти, шторы и т.д.
- Избегайте использование инструмента вблизи источников открытого пламени, как свечи, костер/камин.
- Избегайте использование инструмента вблизи конвейеров, станков и прочих устройств.
- ВНИМАНИЕ – данный инструмент должен включаться только в розетки с заземлением.
- Включение режима «ожидание» (Standby) не изолирует инструмент от электросети полностью, поэтому отключите его из розетки для чистки или для длительного неиспользования. Убедитесь, что блок питания/сетевой шнур всегда под рукой.
- Оберегайте блок питания от брызг и капель; не ставьте никакие ёмкости с водой, например, ваза и т.д.
- Установите инструмент рядом с розеткой электропитания, там, где она легко доступна.
- Табличка устройства расположена на нижней поверхности инструмента. На ней вся необходимая информация, включая маркировку, серийный номер, соответствие питания и т.д.

СЕРИЙНЫЙ НОМЕР

Пожалуйста, обозначьте маркировку, серийный номер и дату покупки ниже. Храните эту инструкцию для информации о покупке.

Модель_____

Серийный №_____

Дата покупки_____

Знак молнии со стрелкой в равностороннем треугольнике предназначен для предупреждения пользователей о присутствии неизолированных электрических элементов в устройстве, напряжение которых может представлять опасность для жизни.

Восклицательный знак в равностороннем треугольнике предназначен для предупреждения пользователей о наличии важных инструкций о пользовании и обслуживании в сопутствующей литературе устройства.

Этот значок означает «оборудование 2-го класса с функциональным заземлением».

ДРУГИЕ ПРИМЕЧАНИЯ

Автоматическое выключение

В целях энергосбережения, Pa1000 по умолчанию автоматически переключится в режим ожидания после 2 часового перерыва в действиях (например, игра на клавишах, нажатия на кнопки или использование сенсорного экрана) Пожалуйста, сохраняйте нужную информацию (изменения в настройках и т.д.) перед продолжительным перерывом.

Управление данными

Иногда данные не сохраняются в памяти в виду неправильных действий пользователя. Убедитесь, что вы сохранили все нужные данные на внутреннюю память или на внешний USB накопитель. KORG не несет ответственность за проблемы, вызванные потерей данных.

Экран

Будьте осторожны при транспортировке и переносе инструмента. От чрезмерного давления на сенсорный экран он может треснуть.

Чистка

Когда наружная поверхность загрязняется, протирайте её сухой чистой материей. Не пользуйтесь жидкими средствами для чистки, например, бензол, растворитель или огнеопасные полироли.

.

Используйте мягкий хлопковый материал для чистки экрана. Некоторые материалы, например, бумажные полотенца, могут поцарапать и испортить экран. Также рекомендуются компьютерные салфетки, так как они рассчитаны именно на чистку жидкокристаллических LCD мониторов.

Не распыляйте средство для чистки напрямую на экран. Всегда наносите его сперва на материю, после чего можете чистить экран.

Образцы экрана

Некоторые страницы инструкции содержат снимки примеров экранов с инструкциями по функциональной работе. Все названия Звуков, Стилей, Песен и параметров и их значения – исключительно примеры и могут не совпадать с реальными значениями и показателями того, что вы используете.

Торговые марки

Acrobat и PDF – регистрированные торговые марки компании Adobe System Incorporated. Mac и iOS - регистрированные торговые марки компании Apple. Inc. Android регистрированная торговая марка компании Google Inc. MS-DOS и Windows регистрированные торговые марки компании Microsoft Corporation. Все остальные названия товаров, торговые марки и торговые названия зарегистрированы и принадлежат их владельцам

Содержание

Часть I **1 Поехали!**

3 **Введение**
3 Pa1000 приветствует вас
7 Перед тем, как начать…
9 Обзор инструмента

15 **Установка педалей, пюпитра, аудиоподключения**
15 Подсоединение педалей
16 Включение/выключение встроенных динамиков
16 Подключение наушников
16 Подключение к аудиовходам
17 Установка пюпитра

18 **Подключение**
18 Включение инструмента
19 Настройка сенсорного экрана
20 Настройка яркости экрана
20 Наклон **экрана**
21 Прослушивание Песен режима Демо

22 **Интерфейс. Основы**
22 Главная страница
23 Пользовательский интерфейс в деталях
30 Навигация по страницам
33 Выбор источника музыки

Часть II **35 Играй и пой**

37 **Воспроизведение Звуков**
38 Выбор желаемого набора Звуков
39 Выбор Клавишного Набора
45 Звуками. Игра и управление

47 **Темп и Метроном**
47 Темп
49 Метроном

51 **Воспроизведение Стилей**
51 Выбор Стилей
56 Игра аккомпанемента вручную (Бас и низкочастотное сопровождение)
57 **Воспроизведение** автоматического аккомпанемента
64 Настройка громкости аккомпанемента
66 Игра басовой партии вручную

67 **Игра на Пэдах**
67 Выбор набора Пэдов
68 Игра на Пэдах

69 **Воспроизведение Песен**
69 Выбор Песен
74 Воспроизведение Песни
76 Микс двух Песен
77 Аккомпанемент Песням
80 Настройка уровней громкости
81 Воспроизведение всех Песен папки
83 Воспроизведение списка Jukebox

86 **Тексты Песен, аккорды, маркеры и ноты**
86 Выбор одного из Плееров
87 Чтение текстов и аккордов Песен
89 Чтение текстов и аккордов, загруженных в виде текстовых файлов
91 Чтение текстов и аккордов, загруженных в формате CDG
92 Навигация по Песне с помощью маркеров
95 Чтение нот

98 **Поиск файлов и других элементов**
98 Использование функции поиска Search

Часть III 103 Песенник

105 **Использование Песенника**
105 Выбор Элемента Песенника из списка
115 Использование Сетлистов

119 **Редактирование Песенника**
119 Создание и редактирование Элементов Песенника
129 Создание и редактирование Сетлистов
133 Удаление всех Элементов Песенника и Сетлистов
134 Использование Песенника через PC

Часть VI 135 Настройка и редактирование Звуковых Наборов

137 **Настройка Клавишных Наборов**
137 Игра разных Звуков левой и правой рукой
141 Игра двух или трёх Звуков одновременно
142 Выбор категории Звуков
144 Микширование Клавишных Звуков
147 Модуляция Звуков Верхней части в другие октавы
148 Использование функции Ensemble для добавления гармонии

151 **Расширенное редактирование Звуковых Наборов**
151 Процедура редактирования
154 Звуковой микшер
156 Добавление эффектов
167 Эквализация Звуков
170 Октавная модуляция и микроподстройка
171 Программирование маршрутизации Звуков и полифонии
174 Быстрое редактирование Ударных Установок

177 Быстрое редактирование Звуков

179 Настройка ключа и диапазона динамической чувствительности Velocity
181 Редактирование Цифровых Органных Регистров

185 **Сохранение Клавишных Наборов**
185 Сохранение Клавишных Наборов в библиотеке
187 Сохранение Клавишных Наборов в Стиле
189 Сохранение Клавишных Наборов в Элементе Песенника
192 Сохранение Настроек Стиля, Настроек Песни и Настроек Звуков MIDI Песни

Часть V 193 **Специальные настройки, запись и редактирование Стилей и Пэдов**

195 **Специальные настройки Стилей**
195 Настройка Распознавания Аккордов
199 Автопридерживание аккордов и нот Нижней части (Память)
201 Распознавание основной (басовой) ноты – Басовая Инверсия
202 Настройка контроля динамической чувствительности аккомпанемента
203 Микширование сгруппированных Звуков Аккомпанемента

205 **Редактирование Настроек Стиля**
205 Микширование отдельных Звуков Аккомпанемента
209 Изменение Звуков частей аккомпанемента
212 Настройка управления Стиля
215 Выбор и микширование Пэдов

218 **Сохранение Настроек Стиля**
218 Сохранение Настроек Стиля

220 **Секвенсор Аккордов**
220 Запись Последовательности Аккордов
223 Воспроизведение Последовательности Аккордов
224 Управление Последовательностью Аккордов

227 **Запись Стилей и Пэдов**
227 Как делать Стили и Пэды?
233 Программирование Настроек Стилей и запись музыкальных последовательностей
234 Вход в режим Style/Pad Record
236 Прослушивание записанного Стиля
237 Настройка параметров записи
242 Присвоение Звуков Элементам Стиля и Пэдам
245 Выбор первоначального ключа/аккорда и таблица транспонирования
248 Запись Стиля или Пэда в реальном времени
251 Запись Стиля или Пэда в режиме пошаговой записи Step Record
256 Запись Гитарного трека

266 **Редактирование Стилей и Пэдов**
266 Редактирование параметров трека
272 Редактирование Таблицы Аккордов
273 Просмотр доступных Вариаций Аккордов
274 Редактирование параметров type, trigger, tension
276 Редактирование последовательностей Стиля/Пэда

288 Редактирование MIDI событий
292 Копирование настроек трека Стиля

293 **Импорт и экспорт Стилей и Пэдов**
293 Импорт стандартного MIDI файла в Вариацию Аккордов
296 Импорт стандартного MIDI файла в Стиль
299 Импорт MIDI Groove в Стиль или Пэд
300 Экспорт Вариации Аккордов

302 **Преобразование MIDI Песни в Стиль**
302 Автоматический конструктор Стиля

304 **Сохранение новых/отредактированных Стилей или Пэдов**
304 Сохранение Стилей
306 Сохранение Пэдов

Часть VI **307 Специальные настройки, запись и редактирование Песен**

309 **Пользовательские настройки Песен**
309 Как воспроизвести Песню – режим Song Play против режима Sequencer
310 Специальные треки (Melody, Drum&Bass), Fast Play
312 Микширование Звуков Песен
316 Изменение Звуков треков MIDI Песни

317 **Сохранение Настроек режима Song Play**
317 Сохранение заводских настроек Плееров

318 **Прослушивание MIDI Песен в режиме Sequencer**
318 Загрузка и прослушивание MIDI Песни

321 **Запись MIDI Песен**
321 Мультитрековая запись Песен
328 Пошаговая запись Песни
333 Быстрая Запись Аккомпанемента Песни Quick Record
341 Пошаговая Запись Песни Backing Sequence

346 **Редактирование MIDI Песен**
346 Редактирование треков Песни
358 Редактирование MIDI событий

362 **Сохранение MIDI Песен**
362 Сохранение MIDI Песни
364 Запись MP3 Песен
364 Запись и сохранение MP3 Песни

368 Создание текстовых файлов (текстов песен)
368 Создание текстовых файлов на PC

Часть VII **373 Пользовательские настройки и редактирование Звуков**

375 Прослушивание и настройки Звуков
375 Вход в режим Sound
376 Прослушивание отдельных Звуков
377 Пользовательские настройки Звука

380 Редактирование Звуков

382 Настройки основных параметров Звука
388 Настройки основных параметров генератора звуковых частот
395 Программирование Демпферной педали
399 Эквализация Звука
400 Настройка основных параметров Ударной Установки
404 Эквализация Ударной Установки
406 Микширование слоёв Ударной Установки
407 Микширование и перезапуск барабанных сэмплов
409 Модулирование параметра pitch
414 Программирование параметра pitch envelope (Pitch EG)
418 Программирование фильтров
421 Модулирование фильтров
426 Программирование параметра filter envelope (Filter EG)
430 Программирование параметров amplitude и pan
432 Модулирование параметра amplitude
435 Программирование параметра amplitude envelope (Amp EG)
439 Программирование параметра LFO
444 Добавление эффектов к Звукам
447 Утилиты редактирования Звука
449 AMS (Источник Переменной Модуляции)

452 Сохранение Звуков
452 Сохранение отредактированных Звуков

454 Создание новых Звуков с помощью Сэмплирования
456 Загрузка сэмплов и мультисэмплов
460 Запись сэмплов и аудиогрувов
462 Редактирование сэмплов
466 Редактирование циклов (лупов)
469 Информация о доступной памяти для Семплирования
471 Сохранение, экспорт и удаление сэмплов
475 Создание мультисэмплов
479 Сохранение, экспорт и удаление мультисэмплов
482 Создание Звуков из мультисэмплов
483 Создание новых Ударных Установок из перкуссионных сэмплов
484 Присвоение новых Звуков или Ударных Установок части/треку
485 Создание Нарезок Аудио Грува при помощи параметра Time Slicing
491 Сохранение Нарезок Аудио Грува
492 Использование Кусков Аудиогрува в Стилях и Пэдах
494 Использование Кусков Аудиогрува в Звуках

Часть VIII 495 Аудио вход/выход, Вокальный и Гитарный Процессор

497 Подключение аудио выходов и настройка выходных эффектов
497 Подключение аудио выходов
498 Программирование общих эффектов

503 Подключение аудио входов
503 Линейное подключение аудиоустройств, микрофона, гитары
505 Настройка параметра routing и микширование эффектов

509 Регулировка звука lead вокала

514 Опция TalkOver

516 Использование эффектов и вокальных гармоний
516 Выбор Вокальных/Гитарных Присетов
521 Гармонизация вокала
523 Дублирование вокала
524 Использование эффектов
527 MIDI управление Вокальным/Гитарным Процессором

530 Редактирование Вокальных/Гитарных Присетов
531 Выбор, активация и микширование эффектов
532 Редактирование вокальной гармонии
540 Редактирование Дублирования вокала
542 Редактирование Вокальных/Гитарных эффектов
543 Создание новых присетов с помощью блоков эффектов
546 Сохранение Вокального/Гитарного Присета

Часть IX 549 Эффекты для Звуков, Вокала, Гитары

551 Эффекты
551 Редактирование эффектов
557 Настройка реверберации
558 Список эффектов

560 Параметры эффектов
560 REV (Reverbs)
571 DEL (Delay)
607 MOD (Modulation)
654 DYN (Dynamics)
666 AMP (Amplifier)
706 FILT (EQ and Filters)
736 FREQ (Frequency)
750 MISC (Miscellaneous)

Часть X 795 Эффекты KAOSS

797 Использование эффектов KAOSS
797 Страница KAOSS
799 Выбор Присетов KAOSS
801 Список Присетов KAOSS
804 Использование эффектов KAOSS

Часть XI 807 Контроллеры

809 Ручные контроллеры
809 Программирование джойстика

811 Программирование чувствительности и афтетача
813 Программирование многофункциональных ручек регулировки
815 Программирование многофункциональных переключателей

818 Педали

818 Программирование демпферной педали
819 Программирование многофункциональной педали/напольного переключателя
827 Калибровка педалей и настройка их полярности

Часть XII 829 Глобальные параметры и установки

831 Настройка пользовательского интерфейса
831 Установки экрана и панели управления
833 Индикаторы Program Change и функций

835 Автоматический выбор и блокировка
835 Автоматический выбор Стилей и Клавишных Наборов
837 Блокировки параметров для предотвращения изменений

841 Системные установки
841 Настройка даты и времени для сохранения файлов
842 Автоматическое выключение

843 Общая модуляция и настройка
843 Общая настройка
844 Общая модуляция

849 Гаммы
849 Основная гамма
851 Гамма Sub-Scale
855 «Четвертитонная» гамма (Присеты Гаммы)
860 Перенастройка Стиля во время игры

Часть XIII 863 MIDI

865 Подключение MIDI устройств
865 Общий обзор по MIDI
870 Подключение к другому устройству
871 Установка драйвера KORG USB-MIDI
873 Быстрая настройка с использованием MIDI Присетов
878 Синхронизация параметра Tempo с другими инструментами
880 Маршрутизация, обработка и перенос данных MIDI
886 Программирование MIDI каналов
890 Подключение Pa1000 к PC или планшету
891 Сообщения Control Change
894 Управление Аранжировщиком и Плеерами с помощью MIDI

Часть XIV 897 Управление файлами

899 Управление файлами встроенной памяти
899 Копирование, изменение названия и удаление
902 Данные Direct

906 Изменение названия банков User/Direct

907 Управление файлами на диске
907 Обзор управления файлами
912 Загрузка музыкальных ресурсов и настроек
919 Сохранение музыкальных ресурсов и настроек

923 Копирование файлов и папок
926 Удаление файлов и папок
927 Выбор нескольких элементов сразу
929 Экспорт плейлистов

932 Managing media

932 Форматирование устройства хранения
934 Резервное копирование и восстановление музыкальных ресурсов
938 Подключение встроенного драйва к PC.
940 Организация устройства памяти
943 Изменение установок медиа интерфейса
944 Защита устройств хранения и файлов
946 Уход за устройствами хранения

Часть XV 947 Дополнение

949 Музыкальные ресурсы
950 Стили
957 Библиотека Клавишных Наборов
962 Звуки
989 Звуки и управление DNC
993 Ударные Установки
995 Мультисэмплы
1005 Барабанные сэмплы
1025 Пэды

1030 Распознаваемые аккорды

1032 Подключение к внешнему монитору

1034 Установка дополнительных опций
1034 Замена источника питания часов
1038 Установка microSD карты

1041 Быстрое переключение

1044 Поиск и устранение неисправностей

1046 Технические характеристики

ЧАСТЬ I: ПОЕХАЛИ!

01 Введение

Pa1000 приветствует вас!

Поздравляем вас с покупкой KORG Pa1000 Professional Arranger! Мы уверены, он предоставит бесконечное количество часов удовольствия от работы со звуками.

Легкий, мощный и простой в использовании

Элегантный корпус придаёт Pa1000 профессиональный и стильный вид, который отлично смотрится как на сцене, так и в домашнем интерьере. Логичная компоновка интерфейса гарантирует легкий и удобный доступ ко всем кнопкам и ручкам регулировки.

Работать на Pa1000 очень легко, благодаря сенсорному экрану и его ясному, простому современному интерфейсу, в котором задействованы легко читаемые значки. Угол наклона экрана регулируется, что облегчает доступ к управлению в любой ситуации.

Соло или группа – реальные ощущения

Pa1000 разработан в равной мере как для игры в составе группы вживую, так и для написания песен. Детализированные естественные звуки и тончайшая обработка стилей созданы одними из самых успешных музыкантов мира музыки. Ощущение игры в реальной группе не покинет вас, вне зависимости от ваших музыкальных пристрастий.

Естественная полувзвешенная 61-нотная динамическая клавиатура разработана для музыкантов любого уровня – от начинающих, до требовательных клавишников, и даёт абсолютно подлинные ощущения и выразительность.

Больше, чем просто записанные звуки

Огромное количество реалистичных звуков классических и современных клавишных инструментов, групп и оркестров включает в себя новый многоуровневый стерео рояль (с эффектом педали приглушения и резонансом) и электропианино; духовые инструменты, басы и изумительный акустические и электрогитары; к тому же, органный регистр и функция отключения шума клавиш.

Все звуки записаны при помощи самых современных технологий и **собственной разработки KORG – EDS-X (Enhanced Definition Synthesis-eXpanded - Расширенный синтез усиленной четкости)** со звуковым проигрывателем, который позволяет чётко воспроизводить даже самые тонкие детали

звука. Встроенный сэмплер и звуковой редактор позволяют сохранить как заново созданные, так и импортированные звуки.

Все эти настоящие звуки оживают при помощи системы DNC (Defined Nuance Control), позволяющей исполнителю с точностью и выразительностью привносить самые тонкие нюансы и звуковую артикуляцию. Например, джойстик и многофункциональные переключатели могут придать рычание саксофону, призвуки дыхания, присущие трубе, кларнету и губной гармошке, и придать правдоподобность приёму пиццикато или игре смычком. Можно будет даже слышать звук открывающейся клавиши в начале звука, и закрывающейся в конце!

Слушайте звук в натуральном виде

Каждый звук Pa1000 проходит через эквалайзер и процессоры студийного качества, которые еще больше обогащают звук, прежде, чем он поступает на высококачественные аудио выходы. Эффекты могут быть от стандартных реверберации или дилея, до более нетрадиционных (как Vocoder), симуляторов усилителей и тщательно воссозданных винтажных эффектов. Эффекты конечного сведения делают звук еще мощнее, чётче, насыщеннее и изящнее.

Для удобства музыкантов, особенно тех, кто любит порепетировать ночью, в инструмент встроены высококачественные динамики, передающие даже незначительные детали на минимальных громкостях.

Ваша группа всегда готова

Сверхреалистичные звуки Pa1000 всегда готовы подыграть вам в том стиле, который максимально подходит вашей музыке. Большое количество Стилей не только удовлетворит любой музыкальный вкус, но, также, может быть расширено путём добавления новых Стилей. К тому же, вы можете создавать свои Стили, настраивать существующие, или с легкостью конвертировать MIDI-песни в Стили.

Существует восемь типов аккомпанемента, которые последуют вашим аккордам. Функция Auto Fill автоматически подберёт подходящую Сбивку, независимо от того, как вы играете - простейшим способом или с насыщенной гармонией крутого джазмена. Сбивки запрограммированы так, чтобы они звучали естественно, и давали вам ощущение игры с реальной группой, готовой играть с вами в любое время.

Удобная функция Chord Sequencer записывает последовательность ваших аккордов на ходу, позволяя сразу играть вместе с вашей собственной последовательностью аккордов, которая полезна не только для практики, но и для того, чтобы освободить руки во время живого выступления. Последовательности аккордов можно также сохранить в Песеннике для быстрой загрузки.

Игра и написание песен

Воспроизводите Песни в форматах MIDI и MP3 с помощью запатентованного Двойного Секвенсора/Плеера от KORG - XDS Crossfade. В режимах Песен и Стилей вы можете показывать тексты песен своему вокалисту и аккорды гитаристу. Любой MIDI трек может быть преобразован в читаемые ноты. Специальные маркеры позволят переключиться на желаемый отрезок песни, которую вы разучиваете или репетируете.

Вы можете использовать видеовыход для вывода текста песни или нот на внешний монитор, что идеально подходит для караоке или репетиции группы.

Можно записать MIDI Песню с помощью полноценного Секвенсора или при помощи Стилей, записав живое выступление. Более того, можно просто записать то, что вы поёте или играете (включая MP3 Песни) в формате MP3 файла и слушать его в любом месте, где захочется.

Ваша музыкальная книга

Какая большая коллекция Стилей и Песен обойдётся без эффективной формы организации? В Pa1000 самая известная музыкантам система: Песенник (SongBook), база данных музыки, позволяющая быстро находить песню по имени, исполнителю, жанру или даже темпу. С помощью Песенника очень легко переключаться на любые Стили и Песни.

Особенно полезный для живых выступлений, Песенник может легко присвоить любой кнопке на панели управления песню из созданного вами Сетлиста. Ваша концертная программа теперь в буквальном смысле под рукой, а точнее, под пальцами, с мгновенным доступом к любому Стилю, Песне и Звукам, необходимыми для вашего выступления.

Песенник даже можно отредактировать с компьютера (PC) при помощи нашего бесплатного редактора. Его можно также синхронизировать с большинством современных планшетов, чтобы стало еще удобнее читать ноты или табулатуру (требуется дополнительное ПО).

Пойте естественно

Подключите динамический микрофон и отрегулируйте такие параметры, как Эквалайзер, Компрессор, Порог шумоподавления, реверберацию и дилей, для придания вокалу студийное качество. Система удаления вокала Vocal Remover позволит вам удалить вокальную партию с MP3 песен, что позволит вам подпевать им.

Много лет KORG сотрудничает с TC•Helicon®, мировым лидером по разработке голосовых процессоров, для создания и постоянного улучшения встроенного Вокального Процессора. Вокальный процессор TC•Helicon нацелен на то, чтобы ваш вокал был максимально высокого качества звука и добавляет до трех вокальных гармоний к вашему голосу.

Для максимально профессионального выступления на верхней панели, в зоне легкой доступности, расположены 2 ручки регулировки и 3 кнопки, для управления самыми важными вокальными функциями.

Усовершенствуйте звук вашей гитары

Guitar FX (Гитарные эффекты) позволяют добавить педальные и студийные эффекты к звуку гитары, подключенной через специальный Гитарный вход на задней панели инструмента. Мы отобрали самые лучшие гитарные эффекты из коллекции KORG, например, эффект ламповых усилителей, настоящий дисторшн, хорус или дилей, а также студийная реверберация высочайшего качества.

Эффекты KAOSS – креативный подход к управлению

Эффекты KAOSS – творческий подход к управлению выступлением. Вы можете плавно смешивать с любые Стили или MIDI Песни с помощью удобной в использовании компьютерной композиции: от едва заметных переходов между Вариациями и типами Ударных Установок, до типов Звуков аккомпанемента и изменений воспроизводящихся вживую ритмов; от самых экстремальных сжатий нот, словно DJ, до наложения эффекта дилея и арпеджио. Раздвиньте границы музыки обычного присета!

Откройте мир, готовый к будущему!

Использование стандартных форматов файлов, таких как MIDI или MP3, WAV и AIFF для семплирования, открывает мир новых возможностей при обмене файлами с помощью USB входа. Они позволяют подключать Pa1000 к любому внешнему драйву или к персональному компьютеру (PC), смартфону или планшету, без нужды в специальном MIDI-интерфейсе. Тем не менее, вы можете подключить Pa1000 к любому существующему MIDI инструменту благодаря полному набору программируемых MIDI входов.

Это не всё!

Pa1000 может больше, гораздо больше, но чтобы узнать больше, вам нужно изучить всю его глубину. Pa1000 - самый экспрессивный, мощный, простой в использовании, усовершенствованный Аранжировщик, который когда-либо производился. Наслаждайтесь музыкальной жизнью с новым Pa1000!

Перед тем, как начать...

В комплекте

После приобретения Pa1000, пожалуйста, убедитесь в том, что в комплекте все нижеперечисленные предметы:

- Pa1000
- Пюпитр
- Шнур питания
- Руководство по эксплуатации

В случае отсутствия любого из этих предметов, срочно свяжитесь с представителем KORG.

Что можно скачать

Зайдите на наш сайт www.korg.com, чтобы загрузить видео инструкции, MIDI драйверы, ПО и руководство по эксплуатации.

Что еще может пригодиться

После приобретения Pa1000, вам, также, могут понадобиться прочные напольные переключатели/педали из каталога KORG.

Контакты

Ваш дилер KORG не только доставит инструмент, но и обеспечит всеми необходимыми аксессуарами, ПО и в общем, любой информацией о данном инструменте, которая вам может понадобиться. Обращайтесь к ним по поводу всего, с чем вам может понадобиться помощь.

Напоминаем, наш сайт - www.korg.com Список всех дилеров находится в разделе www.korg.com/us/corporate/distributors/

Резервные копии ваших данных

В случае частого внесения изменений в настройки, мы рекомендуем периодически сохранять резервные копии в **Media > Utility > Full Resources Backup**.

Вы, также, можете воспользоваться командой Media > Save All, для сохранения файлов в раздельном порядке.

Восстановление резервной копии

Для возврата резервной копии воспользуйтесь командой **Media > Utility > Resources Restore**. Если вы сохраняли данные с помощью команды **Media > Save All**, перейдите на **Media > Load** для их повторной загрузки.

Возврат к заводским настройкам

В случае, если вы хотите восстановить заводские настройки, используйте команду **Media > Utility > Factory Restore**.

Внимание! Это действие полностью сотрёт заводские и пользовательские настройки!

Загрузка операционной системы

По мере того, как KORG выпускает версии системы, вы можете обновлять операционную систему Pa1000. Самую свежую информацию по ПО можно всегда скачать на нашем сайте. Пожалуйста, ознакомьтесь с инструкциями по операционной системе на сайте.

Понять какая версия системы установлена на вашем Pa1000 вы можете зайдя на страницу **Media > Utility**.

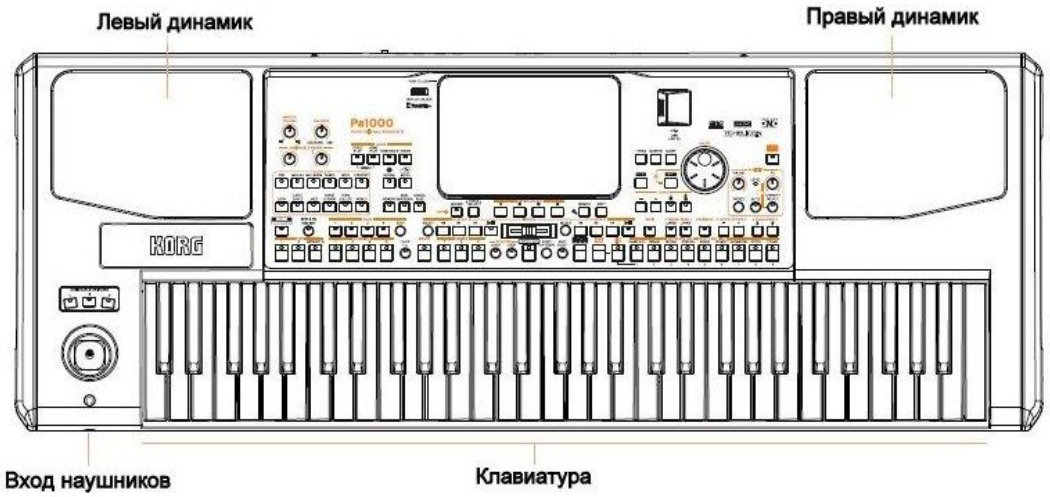
Внимание! Пользуйтесь ПО ТОЛЬКО предоставленное KORG или официальными представителями. Не устанавливайте операционные системы на свой Pa1000 от неофициальных источников. Установка/обновление операционной системы от таких источников может привести к потере данных или полному выходу инструмента из строя. KORG не несет ответственность за повреждения причиненными подобными действиями.

Обзор инструмента

Следующие страницы отображают функциональные зоны передней и задней панелей инструмента.

Передняя панель

Передняя панель – часть инструмента, где находятся клавиши, кнопки, ручки регулировки и встроенные динамики.



Динамики

Изменять громкость встроенных динамиков можно с помощью ручки регулировки громкости **MASTER VOLUME**.

Динамики автоматически отключаются при использовании наушников. Вы также можете вручную отключить их путём снятия метки на опции **Speakers** в настройках на странице **Global > Audio & Video > MP3/Speakers**.

Вход наушников

С помощью этого входа вы можете подключить наушники с сопротивлением от 16 до 200 Ом (рекомендуется 50 Ом)

Клавиши

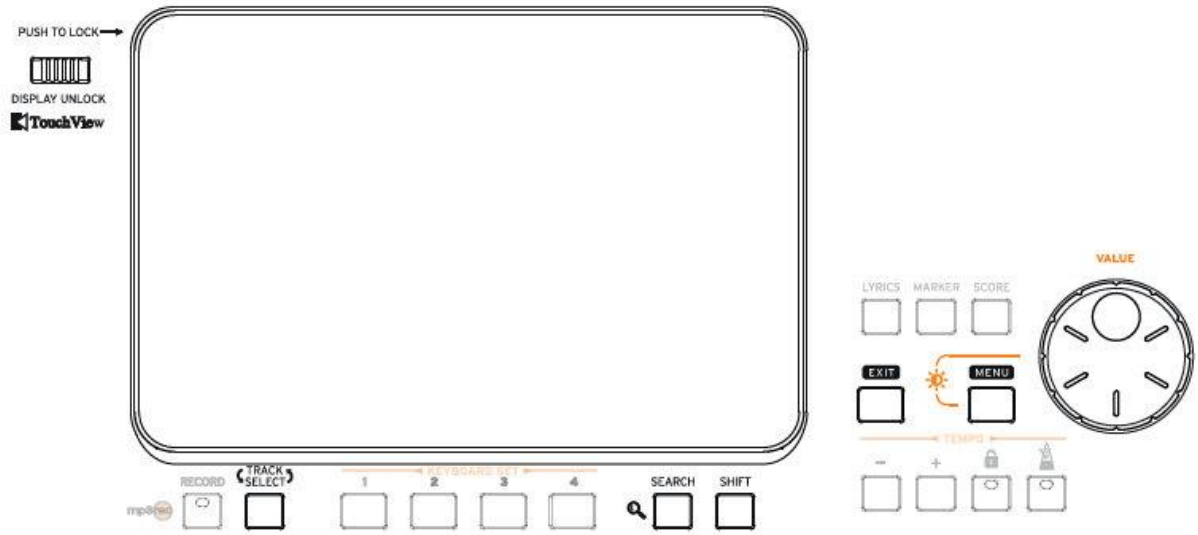
Используйте клавиши для того, чтобы играть ноты или аккорды. В зависимости от статуса индикатора **SPLIT**, клавиши могут быть функционально едины или разделены между разными Звуками.

Панель управления

Панель управления – это часть передней панели, где находится управление инструментом.

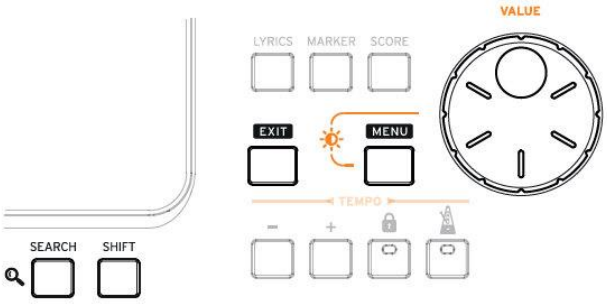
Экран

Используйте этот сенсорный экран для работы с инструментом. Для удобного использования угол наклона экрана можно изменять. Некоторые кнопки вокруг экрана предназначены помочь вам с некоторыми функциями.



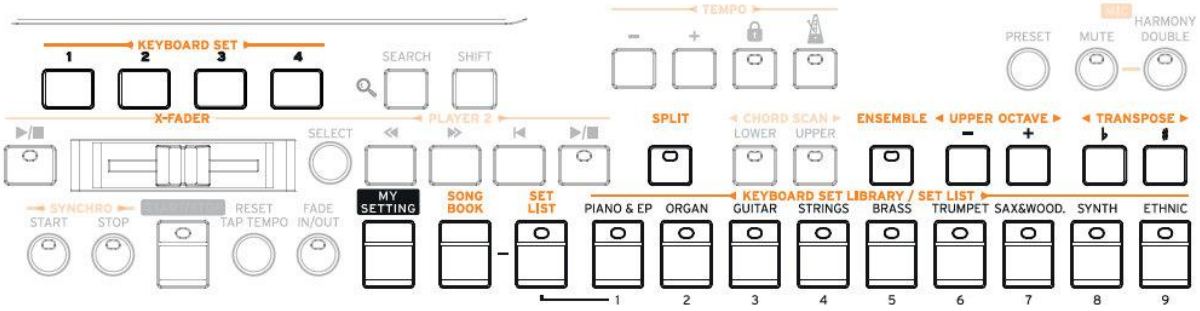
Сектор навигации

Используйте эти регулировки для просмотра меню, страниц настроек и параметров, а также для поиска музыкального ресурса (см стр 22)



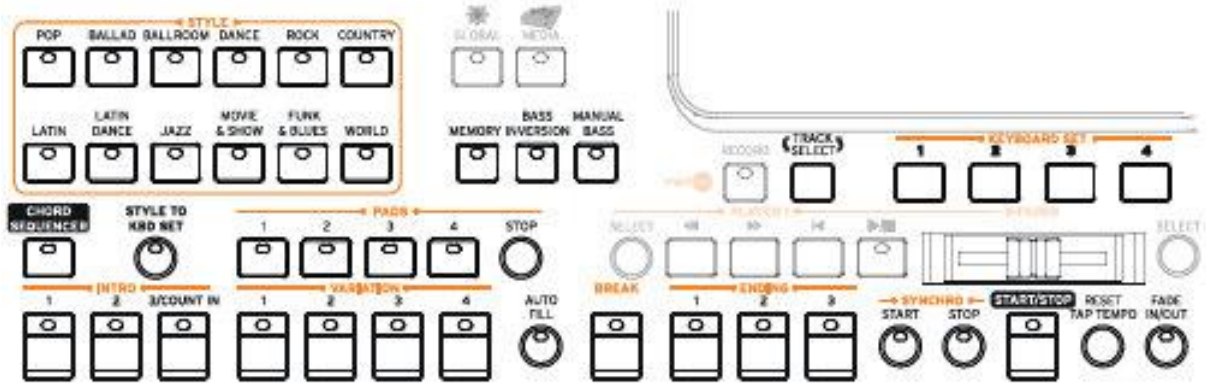
Сектор Звуков (Сетлиста)

Звуки – это то, что вы можете воспроизвести на клавишах (см стр 3). Здесь вы можете выбрать Звуковые наборы под общим названием **Keyboard Sets** в специально отведенной для них библиотеке, или выбрать Сетлист из Песенника (SongBook), который является сборником Звуковых наборов по названию Стиля или Песни.



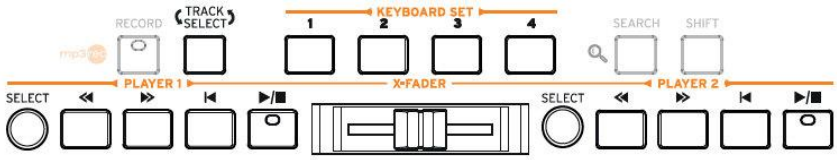
Сектор Стилей (Пэдов)

Стили – место, где хранится банк данных аккомпанементов виртуальной группы (см стр 51). Вы можете играть параллельно с аккомпанементом, выбрав Звук из списка Клавишных Наборов, или Пэд.



Плееры

Песни могут быть воспроизведены встроенными Плеерами (см стр 68). Вы можете воспроизвести Звуки (выбранные в Клавишных Наборах) и Пэды вместе с Песнями.



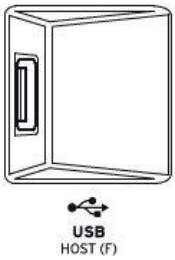
Сектор регулировки Темпа и Метроном

Используйте эти настройки для игры под метроном и регулировки его скорости, как и скорости Темпа Стилей и Песен (см стр 47)

Регулировки уровня аудиовходов

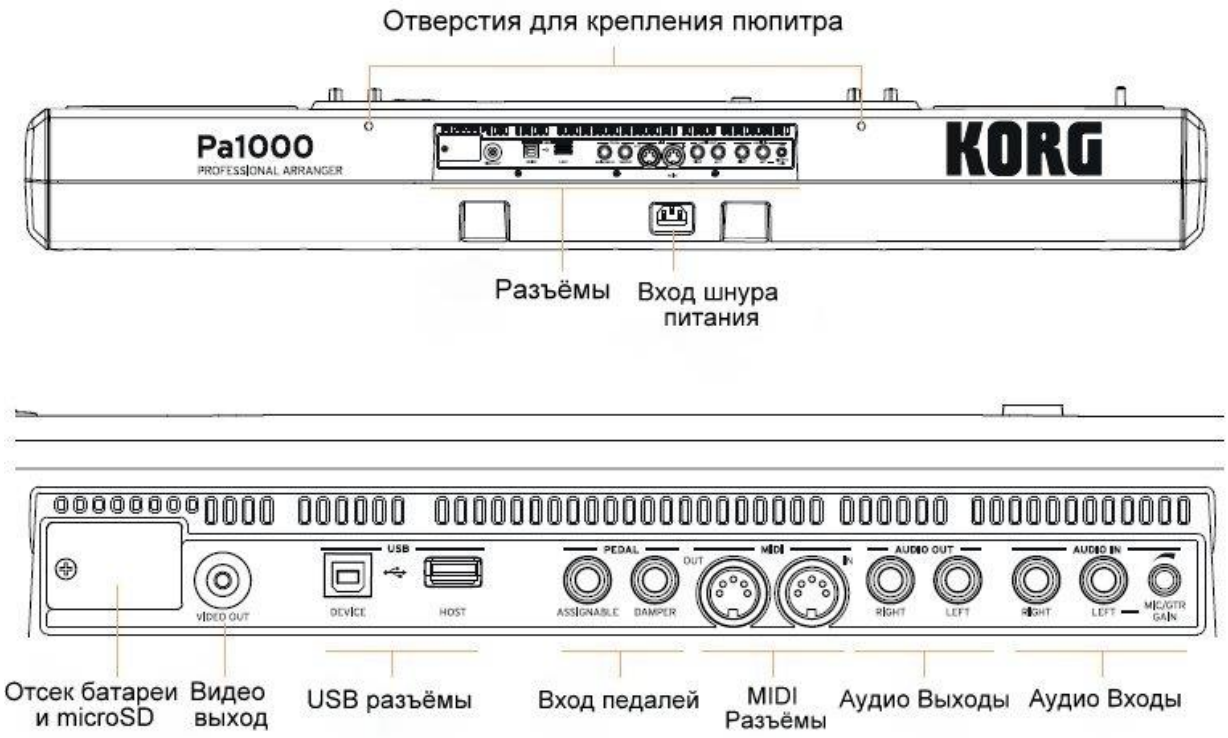
USB вход

Используйте этот разъём для подключения таких устройств, как переносная карта памяти USB (HOST-F) и других музыкальных инструментов, используемых в качестве контроллеров. Этот вход, также, можно использовать для подключения мини лампы для освещения передней панели и пюпитра в темноте.



Задняя панель

На задней панели расположены входы/выходы и разъёмы для различных соединений (см стр 15)



Пюпитр

Пюпитр включён в комплект Pa1000. Вставьте ножки пюпитра в специальные крепёжные отверстия на задней панели.

Вход шнура питания

Используйте этот разъём для подключения шнура питания

Батарейка и microSD

Под крышкой этого отсека находится аккумуляторная батарея и разъём для SD карты.

Видео выход

Подключите Pa1000 к телевизору или внешнему монитору для отображения текста песен, аккордов, нот или табулатуры.

USB разъёмы

Используйте эти входы для подключения Pa1000 к компьютеру или устройствам, как переносная карта памяти и других HOST-F источников звуков/инструментов, через USB. Этот вход, также, можно использовать для подключения мини лампы для освещения передней панели и пюпитра в темноте.

Вход педалей

Используйте DAMPER вход для подключения демпферной педали, и ASSIGNABLE вход для подключения сустейн-педали или любого напольного переключателя.

MIDI разъёмы

Используйте этот вход для подключения Pa1000 к наружным устройствам (клавишам, MIDI гитар, электронным духовым контроллерам, MIDI аккордеону, MIDI разъему процессора эффектов), MIDI интерфейсам или компьютеру.

Аудио выходы

Используйте эти выходы для вывода аудио сигнала (звука) на пульт, PA систему, мониторы или Hi-Fi систему.

Аудио входы

Используйте эти входы для подключения микрофонов, гитар или других музыкальных инструментов. Также через них можно подключить такие аудио устройства, как проигрыватели, смартфоны, планшеты и т.д.

02 Установка педалей, пюпитра, аудио подключения.

Подсоединение педалей

Подсоединение демпферной педали

Используйте разъём **DAMPER** в секции разъёмов для педалей, для подсоединения демпферных педалей (не входят в комплект), как KORG PS1, PS3 или DS1H. Педаль DS1H чётко реагирует на даже малейшие нажатия/полнажатия в режиме акустических пианино и роялей. Вы можете опробовать педаль, постепенно нажимая и отпуская её в режиме Звука **Concert Grand**.

Если вам требуется поменять полярность педали или произвести её регулировку, зайдите в настройках в **Global > Controllers > Foot**.

Подсоединение педалей и напольных переключателей

Используйте разъём **ASSIGNABLE** в секции разъёмов для педалей, для подсоединения напольных переключателей (не входят в комплект) как KORG PS1, PS3 или DS1H, сустейн-педалей (не входят в комплект) как KORG XVP-10, педалей громкости и экспрессии EXP-2, VOX V860.

По умолчанию этот разъём работает в режиме педали экспрессии. Если вам требуется поменять полярность педали, поменять присвоенную функцию или произвести её регулировку, зайдите в настройках в **Global > Controllers > Foot**.

Что делать, если педали не работают правильно?

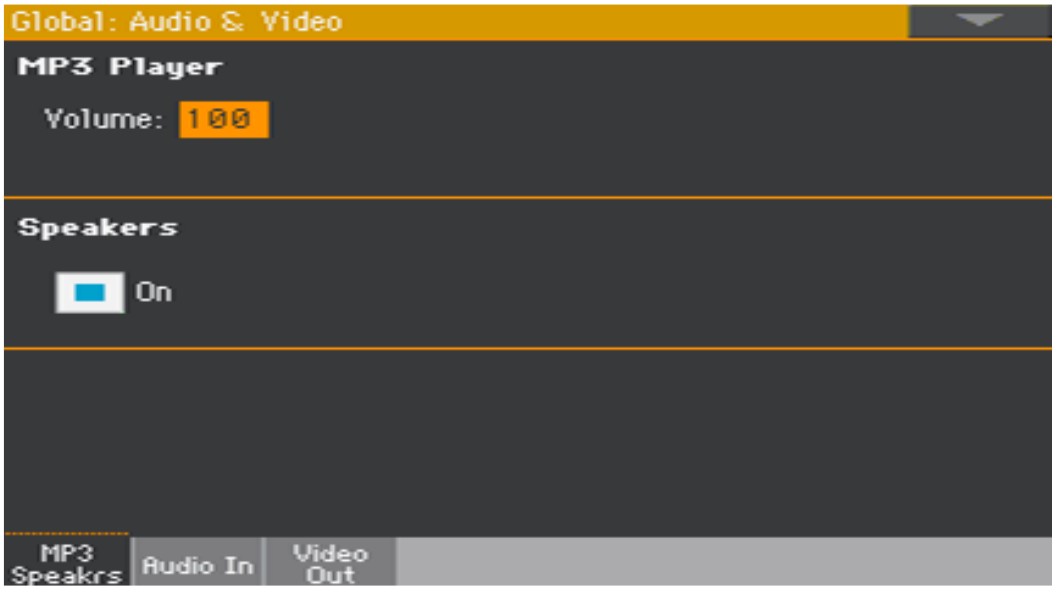
При необходимости, придётся произвести настройку педали еще раз. Возможно придётся поменять полярность педали. Посмотрите как это сделать в разделе **Настройка педалей и их полярности** на странице 799 данной инструкции.

Включение/выключение встроенных динамиков

Встроенные динамики автоматически выключаются, когда подключаются наушники в разъём для наушников **PHONES**. Их также можно выключить или включить вручную через настроек на дисплее инструмента.

Включение/выключение встроенных динамиков

1. Зайдите в меню на страницу **Global > Audio & Video > MP3/Speakers**.



2. Нажмите на окошко **Speakers On/Off** для включения/выключения динамиков.
3. Нажмите кнопку **EXIT** для возврата на предыдущую страницу меню.

Подключение наушников

С помощью входа **PHONES** вы можете подключить наушники с сопротивлением от 16 до 200 Ом (рекомендуется 50 Ом). Встроенные динамики автоматически выключаются, когда подключаются наушники.

Настройка громкости производится при помощи ручки регулировки громкости **MASTER VOLUME**.

Подключение к аудио выходам

Используйте выходы AUDIO OUT для вывода звука/аудио сигнала на пульт, мониторы или усилитель, при помощи стандартного джека (TS) 6.35 mm, или 1/4”.

Для подключения к домашним аудио системам используйте на них вход с обозначением CD, LINE IN или TAPE/AUX. Не пользуйтесь для этого разъёмами PHONO.

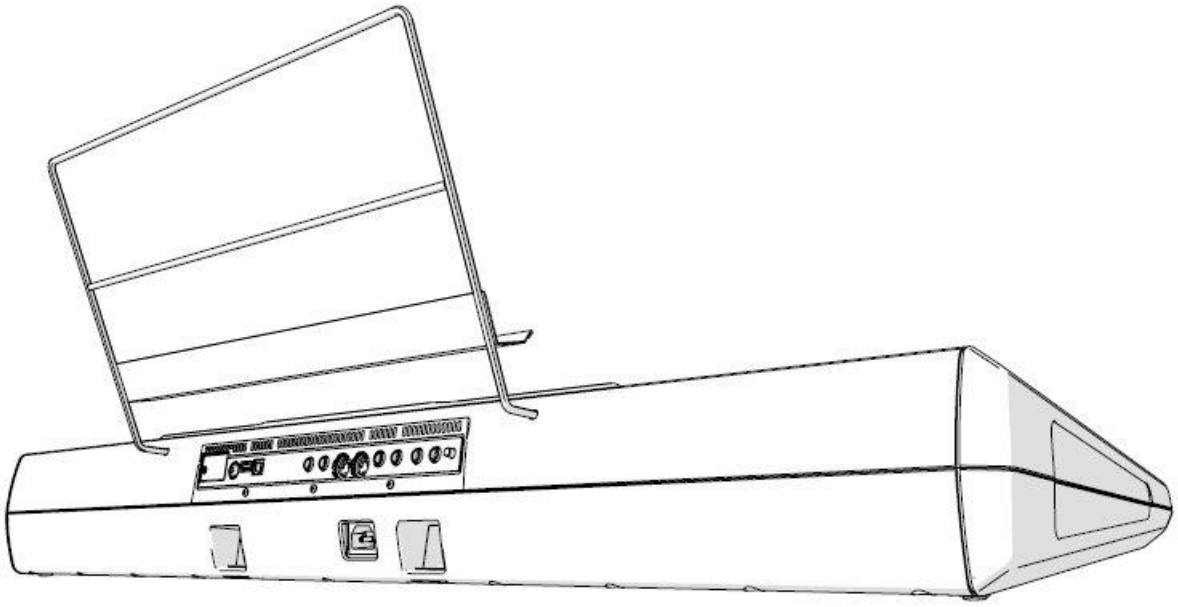
Используйте левый (**LEFT**) или правый (**RIGHT**) аудио выход для вывода моно сигнала.

Настройка громкости производится при помощи ручки регулировки громкости MASTER VOLUME.

Если встроенные динамики не отключены вручную, они будут работать параллельно с использованием этих выходов.

Установка пюпитра

В комплект Pa1000 включён пюпитр. Вставьте ножки пюпитра в специальные отверстия для крепления на задней панели, как это отображается на иллюстрации ниже. Обратите внимание, что необходимо приложить немного усилия, чтобы вставить ножки пюпитра в отверстие диаметром 0,5 см. Нажмите посильнее пока не услышите щелчок.



03 Подключение

Включение инструмента

Подключение шнура питания

Подключите шнур питания, включенный в комплект, в разъём **AC IN**, расположенный на задней панели инструмента, после чего, другой его конец в электрическую розетку.

При включении инструмента в розетку, он переходит в режим ожидания (STANDBY)

Внимание! В режиме ожидания, инструмент считается подключенным к электросети. Разбор корпуса и проникновение внутрь чрезвычайно опасно. Для полного обесточивания инструмента отключите шнур питания от розетки.

Включение/выключение

Включите инструмент

- Нажмите кнопку POWER для включения инструмента (другими словами, для выхода из режима ожидания STANDBY). После включения инструмента подождите пока он загрузится. Когда на дисплее «приветствие» сменится на меню STYLE PLAY он готов к использованию.

Выключите инструмент

- Нажмите и придержите кнопку на одну секунду, затем отпустите. При этом дисплей погаснет. Процесс выключения инструмента обычно занимает несколько секунд. Не отключайте инструмент от сети во время этого процесса.

Настройка сенсорного экрана

Иногда сенсорный дисплей Color TouchView нуждается в настройке (к примеру, после загрузки нового ПО), для более точной работы.

Внимание! Не пользуйтесь острыми и/или металлическими предметами, так как они могут повредить экран.

1. Нажмите и придерживайте кнопку **GLOBAL**, пока не появится страница настройки сенсорного экрана **Touch Panel Calibration**.

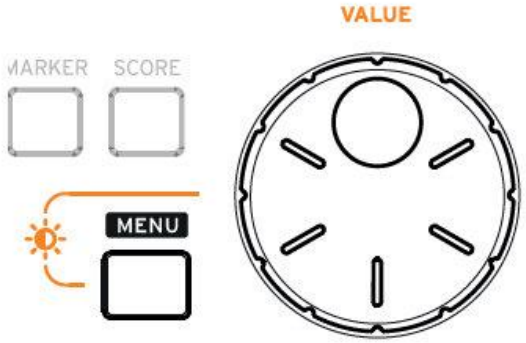
2. Сперва чётко коснитесь точки, обозначенной четырьмя стрелочками в левом верхнем углу экрана.
3. Стрелочки будут последовательно указывать на точку, которой также надо будет чётко касаться, в разных углах экрана.
4. Наконец, нажмите значок **Save** для сохранения настройки.

- Если вы вдруг захотите выйти из настройки экрана без сохранения, нажмите кнопку **EXIT**.

Настройка яркости экрана

Яркость экрана может быть настроена, если необходимо её сравнять с яркостью подсветки кнопок и регулировок передней панели.

- Для настройки нажмите кнопку **MENU** и, не отпуская, регулируйте уровень яркости колесом регулировки **VALUE**, вращая его вправо или влево.



Наклон дисплея

Для выбора оптимального угла наклона, удобного для сидячего положения на любой высоте, дисплей можно настроить.

Открывание дисплея

1. Подвиньте налево защелку замка **UNLOCK**, чтобы освободить дисплей.
2. Когда дисплей освободится, вы можете настроить угол его наклона, переводя его вручную по нескольким фиксированным позициям.

Закрывание дисплея

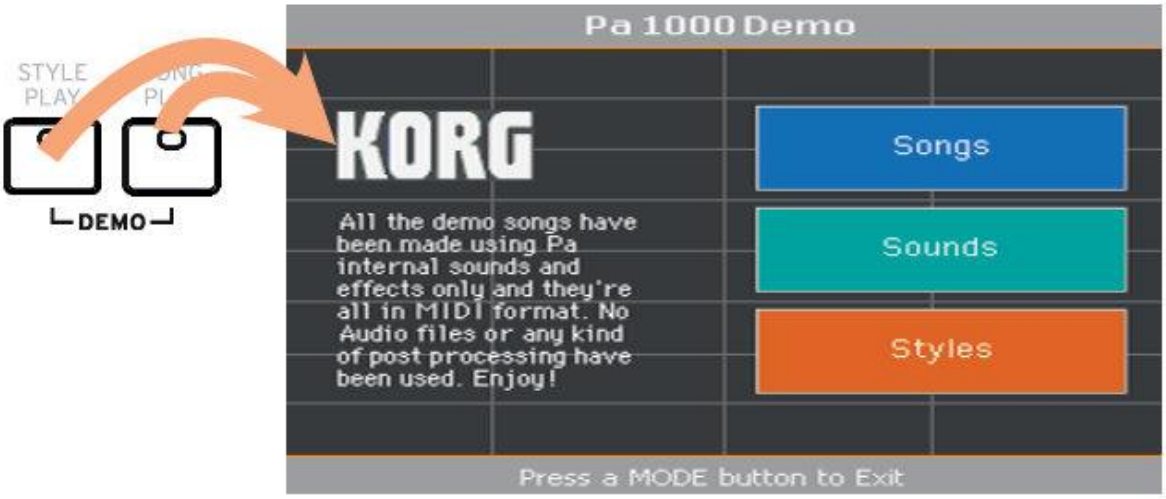
1. Потяните дисплей вверх до последней позиции до тех пор, пока он не освободится, чтобы свободно опуститься в нижнее положение.
2. Аккуратно нажмите на левый верхний угол дисплея и замок **UNLOCK** защелкнется

Прослушивание Песен режима ДЕМО

Вы можете прослушать несколько песен, которые помогут вам понять, что может этот инструмент.

Вход в режим ДЕМО

- Нажмите кнопки **DEMO** одновременно.



Прослушайте все ДЕМО песни

- После входа в режим **DEMO**, не трогайте кнопки. Демо песни воспроизведутся автоматически.

Выбор Демо Песни

- Вам представится меню критериев отбора демо песен – по **Стилю**, по **Звукам**, по **Песням**.

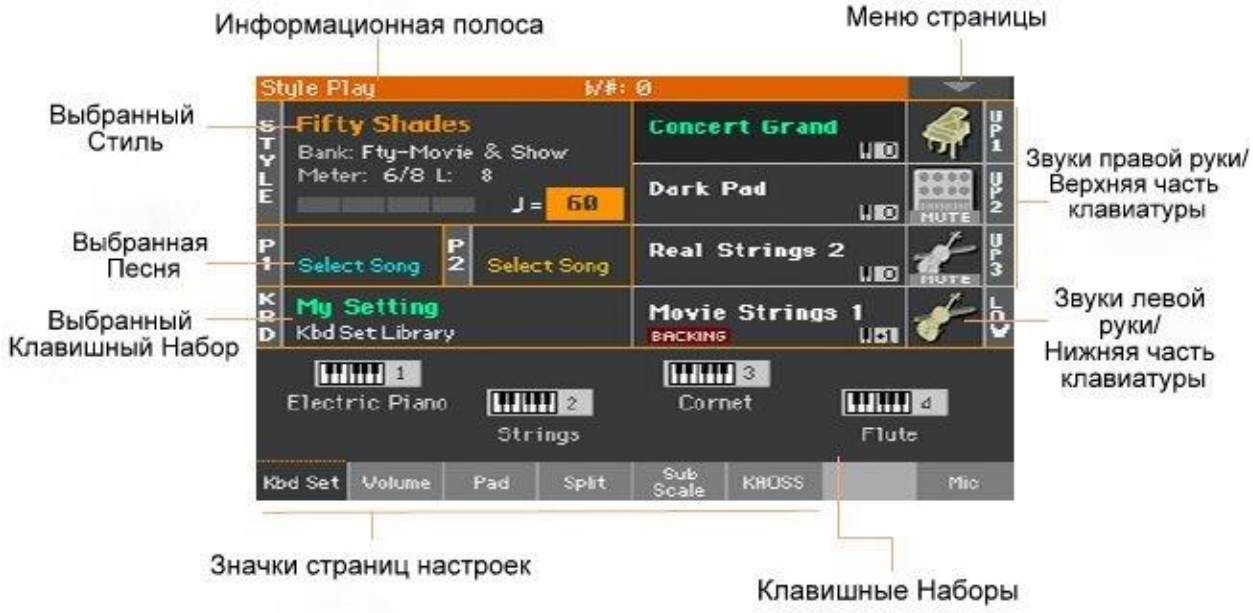
Выход из Демо режима

- Нажмите на любую из кнопок режимов **MODE**.

04 Интерфейс. Основы

Главная страница

При включении инструмента вам откроется главная страница меню Стиля **STYLE PLAY**. Находясь в режиме **STYLE PLAY**, как и в любом другом, к этой странице меню всегда можно вернуться, нажав на кнопку **EXIT**.



Пользовательский интерфейс в деталях

Дисплей и элементы пользовательского интерфейса

Графический пользовательский интерфейс от Color TouchView

Pa1000 представляет эксклюзивный, легкий в использовании графический интерфейс, в основе которого лежит сенсорный LCD экран. Путём простого касания значков на LCD экране, вы можете выбрать страницу, табулатуру и параметры, отстраивать значения параметров с помощью экранных меню и кнопок.

Рабочие режимы

Страницы Pa1000 сгруппированы в различные режимы. Доступ к каждому из них осуществляется нажатием соответствующей кнопки в секции **MODE** на панели управления.

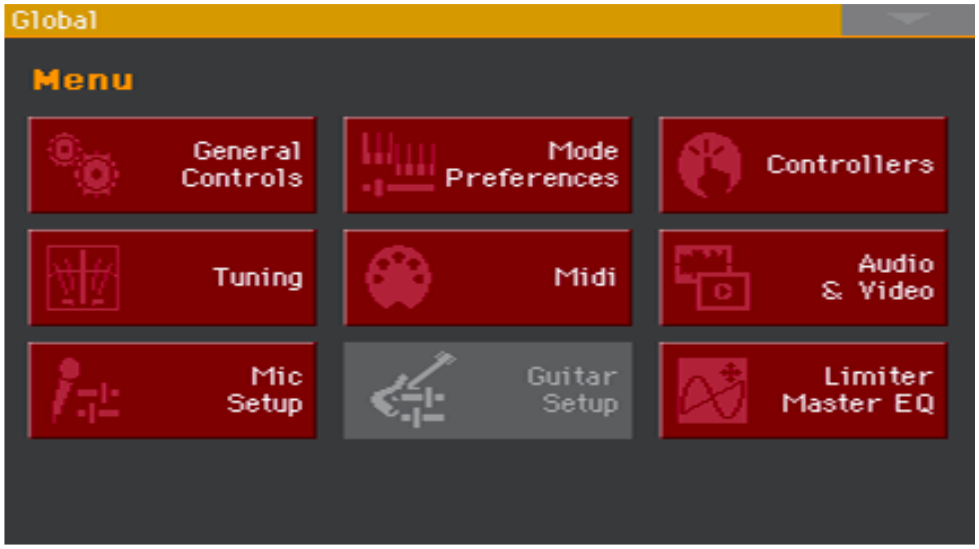
Каждому из рабочих режимов соответствует свой цвет, для более легкого понимания того, в каком режиме вы находитесь.

Два специальных режима – Общий (Global) и Медиа (Media) открываются на экране поверх остальных режимов, не прерывая их работу.

Режим Запись (Record) доступен из нескольких других режимов, как Style Play, Sequencer и Sound, что облегчает процесс создания новых Стилей, Пэдов, Песен или Сэмплов.

Меню настроек и его разделы

Страницы, появляющиеся при нажатии кнопки **MENU**, сгруппированы в разделы, открыть каждый из которых можно нажатием соответствующего значка в корневом меню.



Страницы и значки

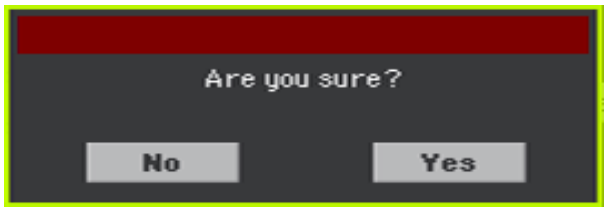
Параметры сгруппированы в отдельные страницы, открыть которые можно нажав соответствующий значок в нижней части экрана.

Налегающие друг на друга окна

Некоторые окна, например, Style Select или Sound Select, Global, Media или Lyrics открываются поверх текущего окна. Нажав **EXIT** в таком окне, вы вернётесь на предыдущую страницу, поверх которого оно было открыто. (См пример окна **Keyboard Set Select**)

Окно подтверждения

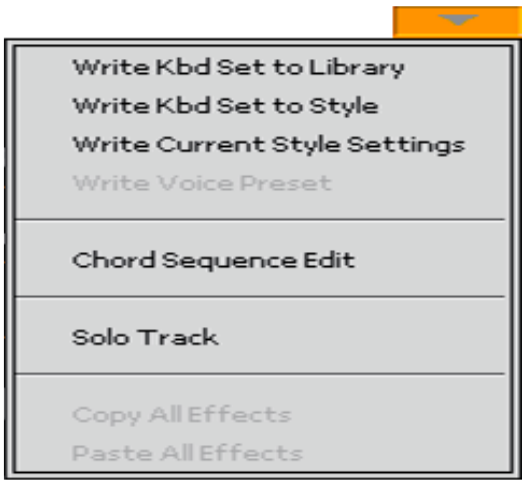
Подобно меню, которые открываются поверх текущего окна, эти окна открываются, когда Pa1000 требует вашего подтверждения. Нажмите на любой из значков этого окна, и оно закроется.



Меню страниц (командное меню)

Нажмите на значок со **стрелочкой, направленной вниз** в правом верхнем углу и вам откроется меню связанное с текущей страницей.

Нажмите на одну из доступных команд, для её выбора (или любое другое место экрана, для того, чтобы закрыть его)



Дополнительные всплывающие меню

Когда рядом с параметром появляется **стрелочка, направленная вниз**, нажмите её, чтобы открыть дополнительное меню для выбора опций (для выбора используйте колесо регулировки **VALUE** на панели управления и нажмите на желаемую опцию)

Для выхода из меню коснитесь любого другого места на экране

Списки и полосы прокрутки

Файлы в медиа хранилище, как и другие данные, представлены здесь в виде списков. Используйте **полосу прокрутки** для прокрутки списка вниз или вверх. Для этого можно, также, использовать колесо регулировки **VALUE**.

Выбрав категорию **Name** в верхней части списка, нажав и придерживая кнопку **SHIFT** нажмите на **стрелки** в полосе прокрутки, для того, чтобы переключать список в алфавитном порядке.

Параметры

Метки

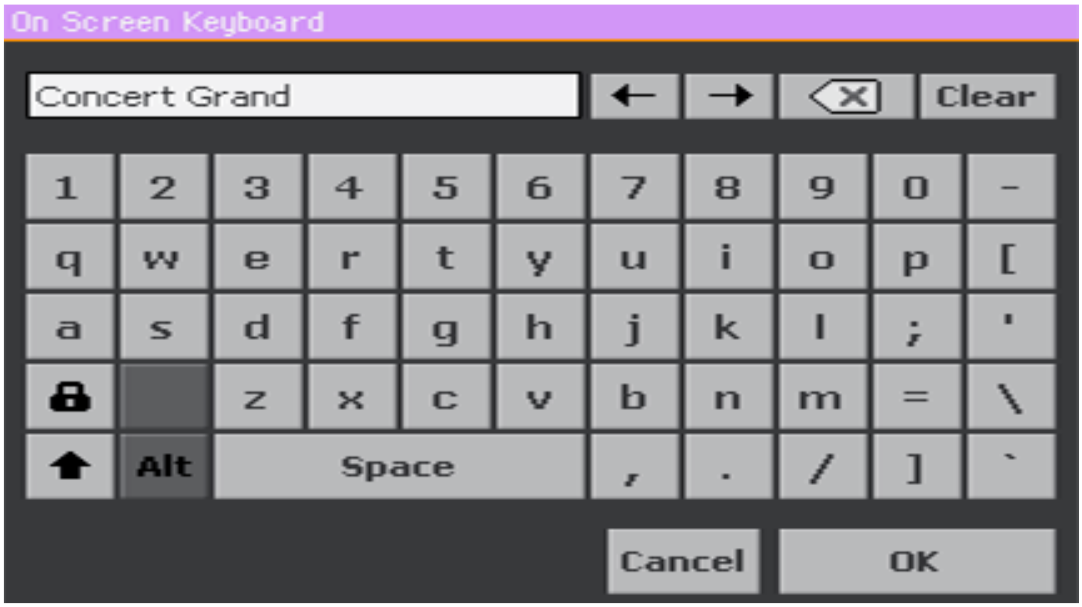
Это виртуальный двухпозиционный тумблер «вкл/выкл». Нажмите на него, чтобы изменить их статус опции.

Вкл

Выкл

Редактируемые названия

Когда появляется значок «редактируемое название» (Text Edit) , вы можете нажать на него чтобы открыть окно редактирования и изменить название.



Виртуальная клавиатура работает так же как и клавиатура компьютера. Некоторые символы настроены на контент, т.е. появляются тогда, когда они могут быть использованы.

Окно ввода цифр

Когда нужно подправить цифровое значение, нажав на него второй раз, вы откроете меню **Numeric Keypad** – окно ввода цифр.

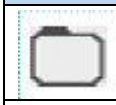
Виртуальное окно ввода цифр работает так же как и на клавиатуре компьютера.

В качестве альтернативы, нажмите на окно ввода цифр и продолжайте удерживать. Двигая палец вправо или влево можно увеличить или уменьшить значение.

Это касается и параметра Tempo на различных страницах.

Значки

Различные значки помогают определить тип файла, папки или Песни Song. Например:

Значки	**Что означает**
	Папка
	Файл или банк Стиля
	MID файл

Выбранные, выделенные элементы

Любые действия или изменения параметров, данных или списка исполняется когда они выделяются. Сперва необходимо коснуться параметра, для того, чтобы выбрать его. Поменять значение большинства параметров можно при помощи колеса регулировки **VALUE**.

Тусклые/недоступные параметры

Когда параметр или его изменения недоступны, он слегка затемнен. Это означает, что его нельзя выбрать в данной ситуации, но возможно в другой.

Виртуальные регулировки

Виртуальные слайдеры

Для изменения положения виртуального ползунка, коснитесь его и потяните вверх или вниз. В качестве альтернативы, коснитесь и придерживайте его, меняя его значение с помощью колеса регулировки **VALUE**.

Виртуальные ручки регулировки

Для изменения положения виртуальной ручки регулировки, коснитесь её и потяните направо или налево. В качестве альтернативы, коснитесь и придерживайте её, меняя её значение колесом регулировки **VALUE**.

Виртуальный органный регистр

Для изменения положения виртуального органного регистра, коснитесь его и потяните вверх или вниз. В качестве альтернативы, коснитесь и придерживайте его, меняя его значение с помощью колеса регулировки **VALUE**.

Быстрое переключение

Некоторые команды или страницы могут быть загружены одновременным нажатием и придерживанием кнопки SHIFT и другой кнопки или значка на экране. См раздел **Быстрое переключение** на стр 1041.

Навигация по страницам

Переключение на страницу

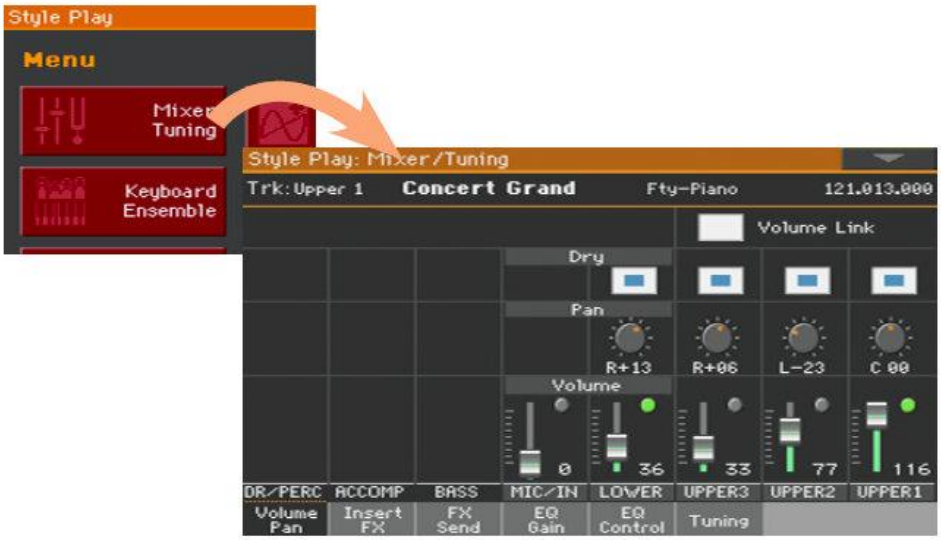
В данной инструкции адреса страниц отображены по следующей схеме:

Вот как это работает:

1. Нажмите на кнопку **STYLE PLAY** чтобы войти в режим **Style Play**. При включении, инструмент автоматически входит в этот режим (а точнее на **главную страницу** этого режима)

2. Нажмите кнопку **MENU** на панели управления, чтобы открыть меню редактирования режима **Style Play**.

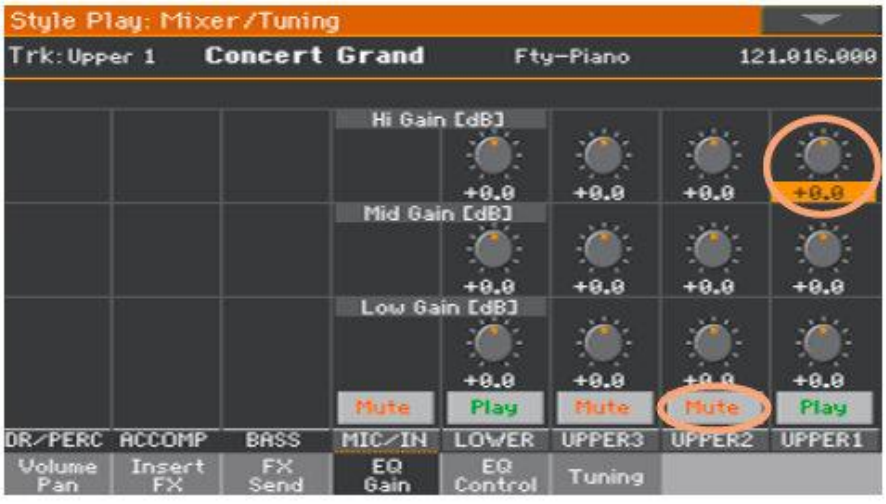
3. Нажмите на значок **Mixer/Tuning** в **меню редактирования**, для выбора раздела **Mixer/Tuning**.



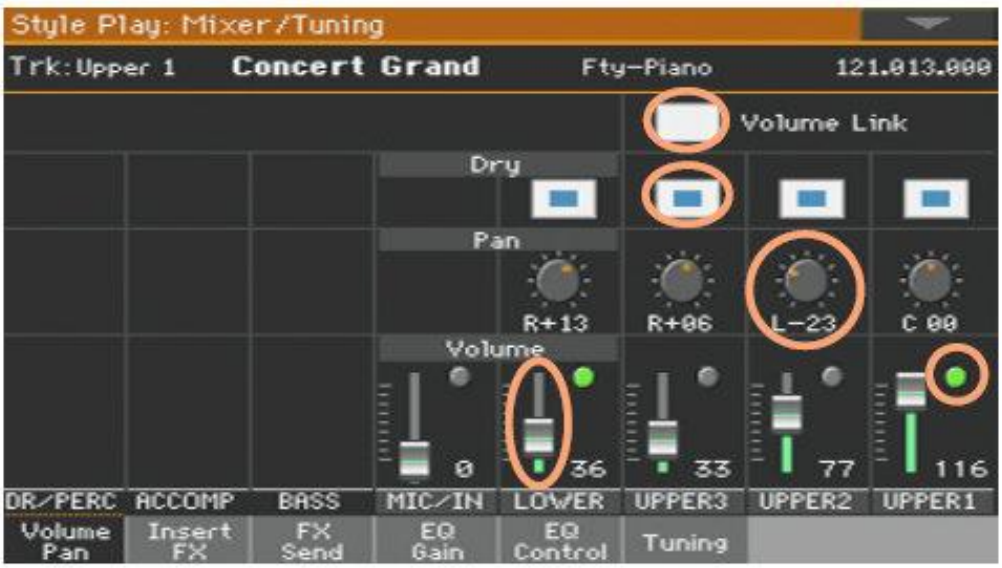
Страница или режим, в котором вы находитесь всегда отображается на информационной полосе:

4. Коснитесь значка **EQ Gain**, чтобы открыть страницу настройки эквалайзеров.

5. Настройка **параметров**.



6. Попробуйте открыть другую страницу редактирования. Нажмите на страницу настроек **Volume** для настройки соответствующих параметров.



7. Нажмите на кнопку **EXIT** на панели управления, чтобы вернуться на начальную страницу в режима **Style Play**.

Если вы находились в режиме **Song Play**, нажатие на кнопку **EXIT** вернёт вас на **главную страницу** режима **Song Play**.

Выбор музыкального ресурса

Открыть окно выбора ресурса

При нажатии одной из кнопок режимов **STYLE** или **KEYBOARD SET LIBRARY** (библиотека клавишных наборов) на панели управления, или одного из названий **Keyboard Set**, **Style, Sound**, **Pad** или **Voice/Guitar Preset** на экране, появится список-меню соответствующих источников (Select window). Например, вот меню **Select window** режима **Sound**:

Для выхода можно в любое время нажать кнопку **EXIT** на панели управления.

В Pa1000 окна **Select window** всегда остаются открытыми, пока не нажмется кнопка **EXIT**. При желании можно настроить автоматическое закрытие этой страницы по истечении нескольких секунд или при выборе какой-либо опции. Настроить этот параметр можно на странице **Display Hold** (см **Display Hold** на стр 44)

ЧАСТЬ II:
ИГРАЙ И
ПОЙ

05 Воспроизведение Звуков

Звуки и Клавишные Наборы

Звуки это основной базовый элемент того, что воспроизводит ваш инструмент. В Pa1000 запрограммированы Звуки практически всех инструментальных групп (клавишных, струнных, синтезированных…) Совокупность звуков, воспроизводящихся синхронно, может быть сохранён в виде Клавишного Набора.

Для автоматической загрузки Звуков и настроек, как правило выбирается Клавишный Набор. Клавишный Набор это единое место в памяти, которое помнит Клавишные Звуки со всеми сопутствующими настройками, эффектами, и тд.

Клавишные Наборы содержатся в отдельных ячейках под общим названием Keyboard Set Library (кнопки **KEYBOARD SET LIBRARY**) на панели управления. Некоторые Клавишные Наборы сопряжены со Стилями и Элементами Песенника (Style или SongBook). Группа из четырёх Наборов загружается в нижней части экрана, при выборе Элемента Стиля или Песенника (им соответствуют кнопки **KEYBOARD SET** под экраном).

Выбор желаемого набора Звуков

Выбор Клавишного Набора My Setting

- Нажмите на значок My Setting для выбора желаемых Звуков.
  Это специальный Клавишный Набор, который автоматически загружается при включении инструмента.

Клавишный набор My Setting

My Setting это специальный Клавишный Набор, в котором вы можете сохранить желаемые настройки таких параметров, как Клавишный Звук, Эффекты, Многофункциональные Переключатели, Стиль, которые будут загружены при включении. Этот Клавишный Набор будет автоматически загружаться при включении инструмента.

Сохранение Набора My Setting

Нажмите и придержите на секунду значок **MY SETTING**, пока не появится окно **Write**, после чего нажмите значок **OK** для сохранения данных.

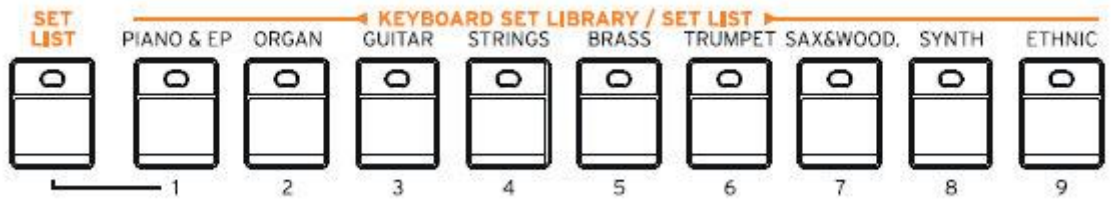
Выбор Клавишных Наборов

Выбор Клавишного Набора из Библиотеки

Клавишные Наборы, хранятся в специальной библиотеке, к которой есть доступ с панели управления или экрана.

Выбор Клавишного Набора через панель управления

1. Убедитесь, что индикатор кнопки **SET LIST** выключен.
2. Нажмите на одну из кнопок в секции **KEYBOARD SET LIBRARY**. Обратите внимание, что каждая из кнопок подписана и ей соответствует **определенная группа инструментов**.



Выбор Клавишного Набора через меню экрана

- Находясь на **главной странице**, нажмите на ячейку **My Setting/Kbd Set Library**

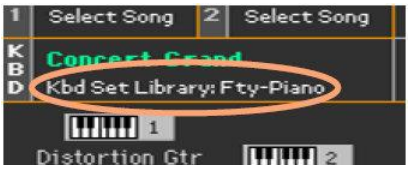
При нажатии на кнопку выбора Клавишных Наборов на панели или на экране, откроется окно с перечнем Клавишных Наборов.

Выбор Клавишного Набора

1. Для выбора одного из доступных **типов Клавишных Наборов (Kbd Set)**, нажмите один из следующих **значков** в верхней части экрана.

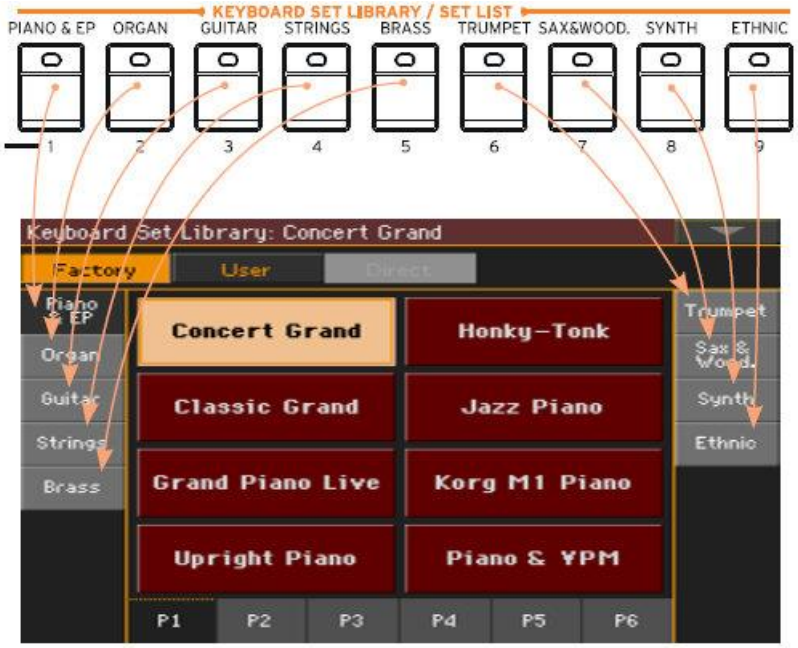
Тип Kbd Set	**Что означает**
Factory	Заводские не редактируемые Клавишные Наборы.
Local	Некоторые модели могут включать локализированные Клавишные Наборы, специально настроенные для того или иного региона.
User	Клавишные Наборы, которые можно модифицировать, сохранять и т.д.
Direct	Наборы, находящиеся на внешнем запоминающем устройстве, без необходимости загружать их сперва на инструмент

Тип Клавишного Набора, как правило, отображается под его названием.

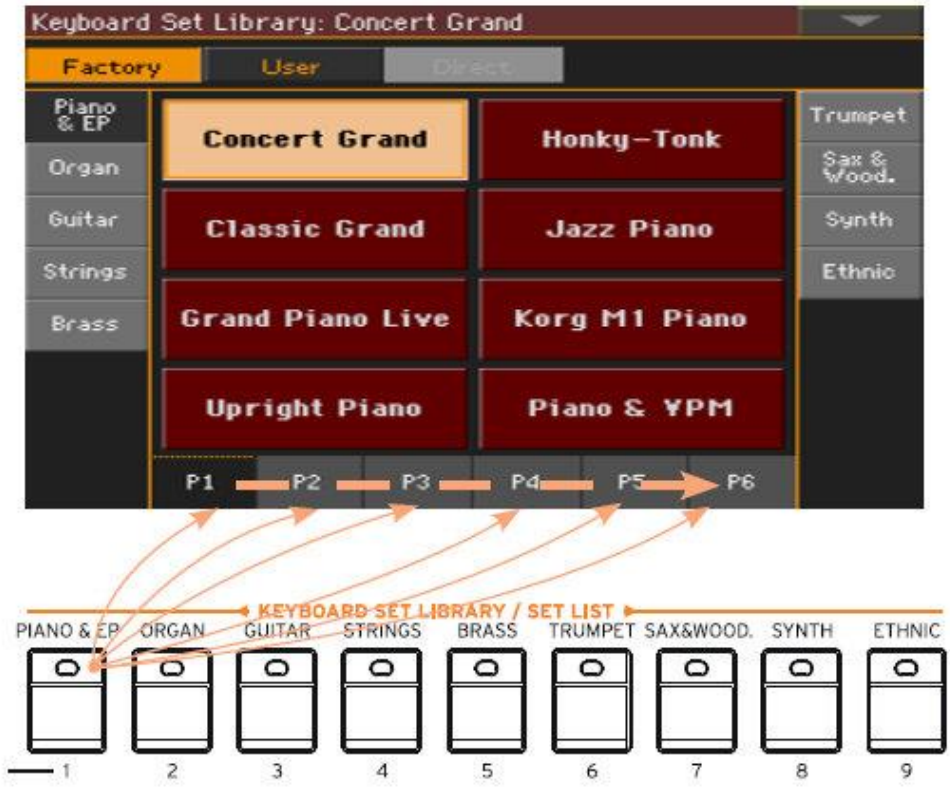


Ярлык	**Что означает**
Клавишный Набор	
Kbd Set Library	Клавишный Набор из Библиотеки (Factory/Local/User/Direct)
Style Kbd1…4	Клавишный Набор из выбранного Стиля
SBook [наименование песни] Kbd1…4	Клавишный Набор из выбранного Элемента Песенника
Тип банка	
Fty	Заводской пользователь
Usr	Внутренний пользователь
Dir	Прямой пользователь

2. В случае, когда вы хотите выбрать другую группу Клавишных Наборов, либо нажмите другую кнопку на панели управления в секции **KEYBOARD SET LIBRARY**, либо значок по краям экрана в окне **Keyboard Set Library**.



3. Для выбора одной доступных страниц в текущей группе Клавишных Наборов, либо нажмите значки P1 – P6 в нижней части экрана, либо кнопку, соответствующую **выбранной группе** Клавишных Наборов, на панели управления в секции **KEYBOARD SET LIBRARY**.



4. Нажмите на **название** желаемого **Клавишного Набора**.

5. Если вы хотите закрыть окно **Keyboard Set Library** (в случае, если оно не закрывается автоматически), нажмите на кнопку **EXIT** на панели управления. Название выбранного Клавишного Набора будет отображаться в определенном месте Главной страницы. Звуки, присвоенные клавиатуре (отображенные в правой половине экрана), поменяются.

Выбор Клавишного Набора через Элемент Стилей или Песенника

В каждом Элементе Стиля или Песенника имеются четыре родственных Клавишных Набора, подстроенные к тому Элементу, в котором находятся. Их можно выбрать через панель управления, или через экран.

Выбор Клавишного Набора через панель управления

- Нажмите на одну из кнопок **KEYBOARD SET**, расположенных под экраном

Выбор Клавишного Набора через меню экрана

1. Находясь на **главной странице**, убедитесь, что выбрана одна из страниц **Kbd Set.** В противном случае, нажмите её.

2. Нажмите одно из отображённых названий **Клавишных Наборов**.
   При этом, **наименование выбранного Клавишного Набора** отобразится в отведённом для этого месте строке. Звуки, присвоенные этому набору (отображенные в правой части экрана) изменятся.

Цифровые Органные Регистры

Обратите внимание, что некоторые Клавишные Наборы в библиотеке содержат в своем наименовании аббревиатуру DWB (Drawbar). В этих Клавишных Наборах задействованы звуки Органного Регистра, аналогичные электромеханическим органам прошлого.

Display Hold

Display Hold – параметр, который определяет, закроется ли страница автоматически после выбора какого-либо параметра, или останется открытой (на случай, если вы хотите попробовать другие элементы настроек на той же странице).

Включение/выключение параметра Display Hold

1 В меню настроек войдите на страницу **Global > General Controls > Interface**.

2 Включите или выключите параметр **Display Hold**:

Пометьте **Display Hold On** чтобы активировать эту функцию. При этом окно выбора настроек Звуков, Клавишных Наборов, Стилей, Пэдов или Вокальных/Гитарных Присетов останется открытой, пока вы не нажмёте кнопку **EXIT**.

Снимите метку ON с ячейки Display Hold, чтобы деактивировать эту функцию. При этом окно выбора настроек Звуков, Клавишных Наборов, Стилей, Пэдов или Вокальных/Гитарных Присетов автоматически закроется как только будет выбран/изменён какой-либо параметр.

3 Нажмите на кнопку **EXIT** для возврата к предыдущей странице.

Factory, User, Direct

В контексте данного инструмента вам часто будут встречаться слова Factory, User, Direct. Это типы категорий, которые определяют степень защиты от изменений.

Factory (заводской) - (Клавишные Наборы, Звуки, Стили, Пэды, Вокальные и Гитарные Присеты) это такие элементы, которые невозможно изменить. Это гарантия неизменности музыкального ресурса (к примеру, связь между Песенником (Songbook) и Стилями (Styles))

User (пользовательский) – (Клавишные Наборы, Звуки, Стили, Пэды, Вокальные и Гитарные Присеты) это «свои» элементы, которые можно модифицировать. Изменив любые User настройки, вы, также, можете свободно переименовать их.

Direct (напрямую) – (Клавишные Наборы, Звуки, Стили, Пэды, Вокальные и Гитарные Присеты) это такие элементы, которые доступны к использованию напрямую с переносного устройства памяти? Без необходимости загрузки их на внутреннюю/встроенную память.

Звуки. Игра и управление

Игра на клавишах

Клавиатура Pa1000 идентична клавиатуре пианино. Просто играйте на ней.

В режиме некоторых Звуков, при большем нажатии на уже нажатую клавишу, звук может меняться (например, можно добавить легкую вибрацию).

Использование педалей

Педали выполняют разные функции, в зависимости от того, как они запрограммированы. Педаль Демпфирования (DAMPER) – продлевает ноты, до тех пор, пока она нажата.
Многофункциональная педаль (или напольный переключатель) зависит от того, как она запрограммирована на странице **Global > Controllers > Foot**.

Использование многофункциональных ручек регулировки

Многофункциональные ручки регулировок исполняют различные функции, например, уровень громкости в контексте некоторых Звуков, органных регистров и т.д. Изменить их можно на странице **Global > Controllers > Knobs**.

Использование многофункциональных переключателей

Эти переключатели могут многое, в зависимости от выбранного Клавишного Набора и присвоенных им функций DNC – Defined Nuance Control (Управление нюансами звука). Они могут «зарезервировать» функцию, которая сработает во время игры или включить (или выключить) её.

Статус индикатора	**Означает**
Выключенный	Функция DNC выключена
Красный постоянный	Резервирование функции DNC доступно
Красный мигающий	Функция DNC зарезервирована и ожидает исполнения
Зелёный постоянный	Функция DNC доступна при повторном нажатии на кнопку.
Зелёный мигающий	Функция DNC активирована. Нажмите еще раз для деактивации

Использование джойстика эффектов

При наклоне джойстика эффектов вправо или влево, как правило, меняется частота Звука. Движение джойстика его вперед, чаще всего, активирует модуляцию, но это зависит от

выбранного Звука. Например, в режиме электромеханического органа, движение рычажка вперед меняет частоту эффекта Лесли. То, что происходит при оттягивании джойстика назад зависит от выбранного эффекта. Просто поэкспериментируйте!

06 Темп и Метроном

Темп

Настройки показателей темпа

В то время, как оптимальная скорость воспроизведения уже сохранена в каждом Звуке и Песне, её можно настроить по желанию. Это также изменит и скорость метронома.

Настройка темпа через панель управления

- Используйте регулировки темпа **TEMPO** для настройки показателей скорости воспроизведения (или скорости песни в формате **MP3**).
  В качестве альтернативы, для более значительных изменений темпа, нажмите и придерживайте кнопку **SHIFT** и используйте колесо регулировки **VALUE**.

Настройка темпа через меню экрана

1. Нажмите на показатель темпа на экране.

2. Используйте колесо регулировки **VALUE** для настройки желаемого темпа.
   В качестве альтернативы, коснитесь повторно показателя темпа на экране, и используйте окно для ввода цифр, чтобы настроить желаемый темп.

Сброс показателей темпа

- Нажмите обе кнопки **TEMPO** регулировки темпа на панели управления (-/+) одновременно.

  Показатель Tempo, сохранённый в Стиле или Песне MIDI формата будет восстановлен. В случае с Песнями в формате MP3, будет восстановлена изначальная скорость воспроизведения.

Визуальный индикатор темпа вне воспроизведения Стиля

В то время, пока аккомпанемент еще не играет, текущий Темп отображается в индикаторе на кнопке **START/STOP** на панели управления.

Набивание Темпа вручную

В режиме Style Play вы можете «набить» Темп вручную.

- В то время, пока аккомпанемент еще не начал играть, набейте Темп, используя кнопку **TAP TEMPO**. Ориентируйтесь по индикатору размера Meter (к примеру, три раза для размера 3/4).
  Аккомпанемент заиграет с «набитым» Темпом.

Блокировка Темпа

Вы можете предотвратить автоматическое или случайное изменение Темпа при выборе другого Стиля или Песни в формате MIDI. Действия данного «замка» не распространяются на песни формата MP3, и они всегда будут воспроизводиться в Темпе, в котором записывались.

Вы можете продолжать настраивать желаемый Темп, включая функцию «набивание» Темпа вручную с помощью функции Tap Tempo. Обратите внимание, что Темп в режимах Style Play и Song Play различается.

Блокировка Темпа

- Нажмите на кнопку в секторе **TEMPO** на панели управления, чтобы включился индикатор. При смене Песни или Стиля этот показатель теперь не изменится автоматически, но по желанию его все же можно настроить методом, описанным выше.

Разблокировка Темпа

- Нажмите кнопку в секторе **TEMPO** на панели управления, чтобы выключился индикатор. При выборе Песни или Стиля будет использована сохраненная скорость. События Tempo Change, содержащиеся в паттернах Стиля или Песнях формата MIDI, всё же, может изменить показатели параметра Tempo.

Метроном

Включение и выключение метронома

Включение метронома

- Нажмите на кнопку **METRONOME** , чтобы включился индикатор. Окно **Метронома** откроется и будет отображать текущий Темп.

Выключение метронома

- Нажмите кнопку **METRONOME** , чтобы выключился индикатор. Метроном остановится.

Установка счётчика, акцента и громкости

Вы можете отметить начало такта, настроив счётчик и акцент.

Вход в Метроном

Нажмите кнопку **METRONOME** ( ).

Настойка размера (такт)

- Выберите счётчик (такт) используя параметр **Meter**.

Включение и выключение акцента

- Выберите нужный акцент, используя параметр **Accent.**

Акцент	Что означает

Off	Отсутствие акцента
On	Акцент на первый удар каждого такта
Bell	Акцент первого удара каждого такта озвучен каубеллом.

Настройка громкости метронома

- Настройте громкость метронома, используя параметр **Volume**.

Выход из окна Метронома

- Нажмите кнопку **METRONOME** для выхода из окна и остановки метронома.
- Нажмите на кнопку **EXIT** для выхода из окна, не останавливая метроном. Затем нажмите кнопку **METRONOME** для его остановки.

07 Воспроизведение Стилей

Выбор Стилей

Выбор Стиля

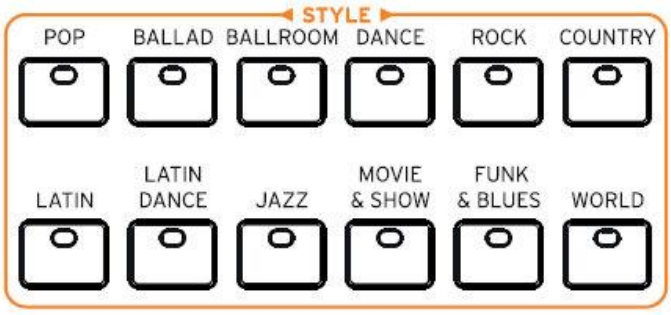
Стиль можно выбрать и через панель управления, и через меню экрана.

Вход в режим Style Play

- При включении инструмента, он по умолчанию входит в режим **Style Play**. Для входа в режим **Style Play**, нажмите кнопку **STYLE PLAY** на панели управления.
- Если вы не на **Главной странице** режима **Style Play**, нажмите кнопку **EXIT**, чтобы вернуться на нее.

Вход в режим Style Play через панель управления

- Нажмите одну из кнопок в секторе панели управления **STYLE**.



Вход в режим Style Play через меню на экране

- Нажмите на **название Стиля** на экране.

Выбор Стиля

1. Просмотрите стили доступные в открывшемся окне **Style Select**.

- Нажмите на категорию источников Стиля, которые в верхней части экрана.

Тип Стиля	**Что означает**
Factory	Заводские не редактируемые Стили
Local	Некоторые модели могут включать локализированные Стили, специально настроенные для того или иного региона или страны.
User	Стили с внешних источников памяти, новые или отредактированные. Их можно модифицировать, сохранять и т.д
Direct	Стили, находящиеся на внешнем запоминающем устройстве, без необходимости загружать их сперва на инструмент

Тип Стиля отражается под его названием.

Сокращение Типа Стиля, использующееся на экране	**Что означает**
Fty	Factory

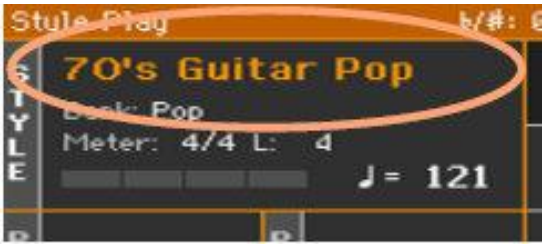
Usr	Internal User
Dir	Direct User

- Для выбора **групп Стиля** нажмите на значки, расположенные по краям окна.

- Для выбора **страницы** в текущей группе Стиля один из значков от **P1 … P6**, расположенные в нижней части окна.

В качестве альтернативы, переключения по этим страницам, нажмите повторно кнопку **STYLE** на панели управления.

2. Нажмите на **название** желаемого **Стиля** (Style)
3. Если вы хотите закрыть **это** окно (если оно не закрывается автоматически), нажмите кнопку **EXIT** на панели управления.
   Название выбранного Стиля будет отображаться в левом верхнем углу на главной странице.



Что такое Стиль (Style)

Стили – это сборники музыкальных паттернов в определённом жанре или «музыкальном стиле», предлагающие аккомпанемент из восьми инструментов, подобно ансамблю из восьми человек, которые вам подыгрывают. Аккорды, нажимаемые вами будут распознаваться и подстраивать аккомпанемент под паттерн. На выбор будут доступны разные части песни, чтобы вы могли создать целостную композицию в реальном времени.

Части аккомпанемента

Части аккомпанемента это «члены ансамбля». С Pa1000 вам предлагается пять «музыкантов», играющих на инструментах с определённой высотой звучания (например, гитара, пианино, струнные инструменты, синтезаторы) басист, перкуссионист и барабанщик.

Аккорды и паттерны

Паттерны аккомпанемента – это музыкальные повторяющиеся последовательности (как басовые партии, гитарные рифы или прогрессия аккордов на пианино), которые динамически адаптированы к распознанным на клавишах аккордам. Они могут изменяться в зависимости от аккорда (к примеру, До Мажор, До минор или септаккорд).

Части песни

Песни состоят из различных частей (Вступление, Куплет 1, Переход, Припев 1 и т.д.) Каждой части соответствуют свои паттерны, и они запрограммированы в кнопках под общим названием Style Element (INTRO, VARIATION, AUTO FILL, BREAK, ENDING –Вступление, Вариация, Авто сбивка, Пауза, Концовка). В то время, как названия Intro, Break и Ending совпадают с соответствующей частью песни, Variations могут быть использованы только в куплете, переходе, припеве или в особых отрезках. Чем выше номер Variation, тем плотнее аранжировка.

Авто сбивка

Pa1000 автоматически может подобрать подходящую сбивку перед каждой Вариацией. Если включена функция авто сбивок, т.е. горит индикатор на кнопке **AUTO FILL**, при переходе с одной вариации в другую производится автоматически подобранная сбивка.

Автоматического выбора Клавишного Звука Стилем

В зависимости от статуса индикатора **STYLE TO KBD SET**, Стиль может автоматически подбирать подходящий Клавишный Звук (**KBD SET** = Keyboard Set Клавишный Набор).

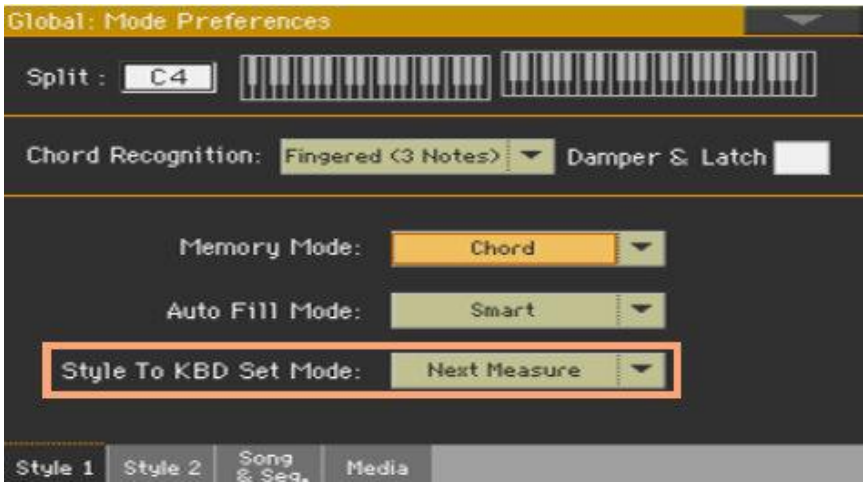
Статус индикатора STYLE TO KBD SET	**Что означает**
Off - Выкл	Стили НЕ подбирают Клавишный Набор.
On - Вкл	При выборе Стиля, автоматически подбирается Клавишный Набор 1.
Blinking - Мигает	Выбор Вариации автоматически подбирает соответствующий Клавишный Набор (от 1 до 4), т.е. Вариации 2 будет соответствовать Клавишный Набор 2, при выборе Вариации 3, автоматически подтянется Клавишный Набор 3.

Программирование функции Style to Keyboard Set

Работу функции **STYLE TO KBD SET** можно программировать

1. Зайдите на страницу **Global > Mode Preference > Style 1.**

В качестве альтернативы, это окно настроек можно открыть придерживая кнопку **SHIFT**, нажав кнопку **STYLE PLAY**. Вы окажетесь на странице **Style 1**.



2. То, как кнопка **STYLE TO KBD SET** будет работать, определяет функция **Style to Kbd Set Mode**, выделенная на картинке выше.

Функция Style to Kbd Set Mode	**Что означает**
Next Measure Следующий такт	При выборе Стиля, новый Клавишный Набор не будет автоматически выбран до первого бита следующего такта.
Immediate Мгновенный	При выборе Стиля, новый Клавишный Набор тут же будет выбран

3. Нажмите кнопку **EXIT** на панели управления, для возврата на предыдущую страницу.

Игра аккомпанемента вручную (Бас и Низкочастотное сопровождение)

Вы можете вручную подыграть простой аккомпанемент, где аккорд, который вы играете левой рукой разделен между Басом (основой аккорда) и Звуком пониженных частот (остальные ноты).

Игра аккомпанемента вручную

1. Убедитесь, что включена функция **Bass&Lower Backing** (Бас и низкочастотное сопровождение). Когда она включена, она будет отображаться на экране в разделе Lower Sounds в виде надписи «**Backing**».

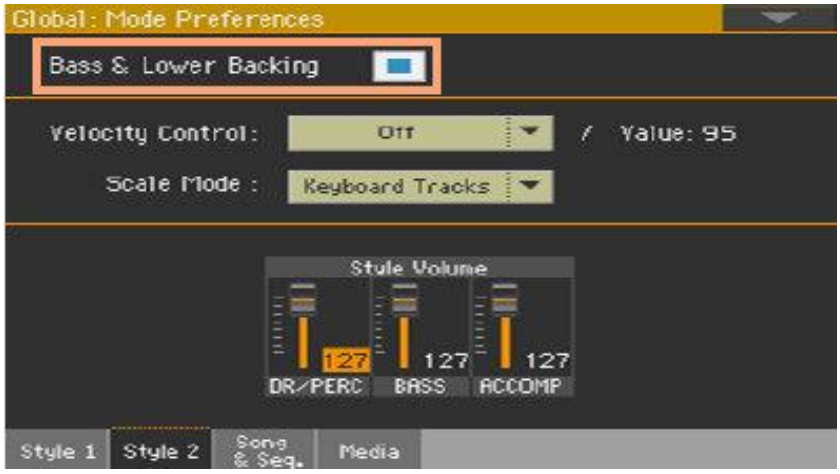
Если значок не отображается, смотрите ниже как её активировать.

2. Убедитесь, что функция **SPLIT** активирована (её индикатор включён), и автоматический аккомпанемент не играет.
3. Сыграйте последовательность аккордов левой рукой.

Обратите внимание как основа аккорда играется Басовым Звуком, в то время, как остальные ноты играются Звуком пониженных частот (даже если он приглушен).

Включение и выключение функции Bass & Lower Backing

1. Зайдите на страницу меню **Global > Mode Preference > Style 2**



2. Поставьте или снимите метку с функции **Bass & Lower Backing**, чтобы включить или выключить её.

Игра автоматического аккомпанемента

Включение и выключение аккомпанемента

Вы можете вручную включить или выключить аккомпанемент.

Запуск аккомпанемента

1. Нажмите кнопку **START/STOP** на панели управления.

2. Сыграйте последовательность аккордов левой рукой, играя мотив правой.

Красный индикатор на кнопке **START/STOP** отметит начало такта, в то время, как зелёный – остальные удары.

Обратите внимание на различные индикаторы во время игры автоматического аккомпанемента.

Остановка аккомпанемента

- Нажмите еще раз на кнопку **START/STOP** на панели управления.

Автоматическое запуск и остановка аккомпанемента

Вы можете настроить аккомпанемент на автоматический запуск и остановку, играя на клавишах, без необходимости нажатия на кнопку **START/STOP**. Это значительно освобождает ваши руки.

Запуск автоматического аккомпанемента (Synchro Start)

1. Нажмите кнопку **SYNCHRO > START**, чтобы загорелся индикатор.
2. Сыграйте аккорд, чтобы проверить как запустится автоматический аккомпанемент.
3. Чтобы отключить автоматический аккомпанемент нажмите кнопку **SYNCHRO STOP**

Автоматический запуск и остановка аккомпанемента (Synchro Start и Stop)

1. Убедитесь, что индикатор кнопки **SYNCHRO START** включен.
2. Нажмите кнопку **SYNCHRO STOP**, чтобы включились индикаторы и Start и Stop.
3. Нажмите и придерживайте аккорд, чтобы сработал авто аккомпанемент.
4. Уберите руки с клавиш, и обратите внимание на то, как авто аккомпанемент остановится.

Автоматическая остановка аккомпанемента (Synchro Stop)

1. Нажмите кнопку **SYNCHRO START**, чтобы её индикатор выключился, и остался только индикатор **SYNCHRO STOP**.
2. Нажмите кнопку **START/STOP** чтобы заиграл аккомпанемент, после чего нажмите и придерживайте аккорд.
3. Уберите руки с клавиш и обратите внимание на то, как авто аккомпанемент автоматически остановится.

Деактивация функции Synchro Start/Stop

- Нажмите кнопку **SYNCHRO START** и/или **SYNCHRO STOP**, чтобы их индикаторы погасли.

Выбор *Intro*

Intro это вступление песни. Для выбора подходящего Intro для своей песни, обратите внимание на то, что **Intro 1** играет короткие вступления с предварительно записанной последовательностью аккордов и мелодией, в то время, как **Intro 2** играет отталкиваясь от распознанного на клавишах аккорда. **Intro 3**, как правило, отсчет одного такта.

Элемент Стиля	**Рекомендуемое использование**
Intro 1	Вступление с предварительно записанными последовательностью аккордов и мелодией.
Intro 2	Вступление с распознанными на клавишах аккордами
Intro 3/Count In	Отсчёт одного такта.

1. Нажмите одну из кнопок в секции **VARIATION** на панели управления, для выбора Вариации, которую вы хотите использовать в своем первом куплете. Индикатор кнопки будет включён, что означает, что Вариация ожидает начала.

2. Нажмите одну из кнопок **INTRO** на панели управления, для выбора варианта начала песни. Индикатор кнопки будет включён, что означает, что Intro ожидает начала. Индикатор

кнопки **VARIATION** будет мигать, что означает готовность Вариации вступить сразу после Intro.

3. Запускайте аккомпанемент.

Выбор Вариации для *Куплета* или *Припева*

Вариации могут быть использованы в куплетах, припевах, переходах или проигрышах. Для выбора подходящей Вариации для своего куплета, обратите внимание, что «плотность» и «громкость» Вариации возрастает по мере убывания песни. Это означает, что **Variation 1** будет легче и тише, чем **Variation 4**, которая будет плотнее и громче всех предыдущих. Как правило, **Variation 1** используется для 1 куплета песни, а Variation 4 – для последнего припева.

Элемент Стиля	**Рекомендуемое использование**
Variation 1	Куплет, Переход, Припев или Проигрыш (низкая степень плотности)
Variation 2	Куплет, Переход, Припев или Проигрыш (средняя степень плотности)
Variation 3	Куплет, Переход, Припев или Проигрыш (средняя степень плотности)
Variation 4	Куплет, Переход, Припев или Проигрыш (высокая степень плотности)

- После Intro заиграет выбранный Variation. При этом, индикатор соответствующей кнопки **VARIATION** будет включён.
- В качестве альтернативы, вы можете запустить Вариацию перед тем, как закончится вступление. Пока оно еще не доиграло, нажмите кнопку **VARIATION**. Вариация заиграет со следующего такта.

Выбор *Сбивки*

Сбивки это «фразы», предназначенные для мягких переходов между разными частями песни. Они, так же как и Вариации, различаются по степени плотности.

Сбивка	**Рекомендуемое использование**
Fill 1	Сбивка низкой плотности
Fill 2	Сбивка средней плотности
Fill 3	Сбивка средней плотности
Fill 4	Сбивка высокой плотности

Автоматический подбор Сбивки

Если вы хотите, вы можете сделать так, чтобы Pa1000 автоматически подбирал вам Сбивку при выборе Вариации. Плотность Сбивки, при этом, будет соответствовать плотности Вариации.

Включение функции Auto Fill

- Нажмите на кнопку **AUTO FILL**, чтобы включился индикатор на кнопке.

Автозапуск функции Fill, затем Variation

- Нажмите на одну из кнопок **VARIATION**. Автоматическая Сбивка будет подобрана.

Выключение функции Auto Fill

- Когда эта функция больше не нужна, нажмите еще раз на кнопку **AUTO FILL** чтобы индикатор на ней выключился.

Программирование функции Auto Fill

Работу Автоматической Сбивки можно программировать.

1. Зайдите на страницу **Global > Mode Preference > Style 1**.
   В качестве альтернативы, придерживайте кнопку **SHIFT** и нажмите кнопку **STYLE PLAY**, чтобы открыть окно настроек **Style 1**.

2. Для выбора нужного режима Auto Fill, используйте меню **Auto Fill**

Режим Авто Сбивки	**Что означает**
Current Variation	Номер Сбивки будет соответствовать номеру предыдущей вариации. Т.е. если вы переходите с Вариации 2 на Вариацию 3, автоматически будет выбрана Сбивка 2.
Target Variation	Сбивка будет соответствовать номеру Вариации. Т.е. если вы переходите с Вариации 2 на Вариацию 3, автоматически будет выбрана Сбивка 3.
Smart	Функция Auto Fill (авто сбивка) будет пытаться смягчить переход между Вариациями. Т.е. если вы переходите с Вариации 1 на Вариацию 4, Сбивка 3 автоматически будет выбрана.

3. Нажмите на кнопку **EXIT** для возврата на предыдущую страницу.

Выбор Сбивки вручную

Вы можете сами подобрать Fill.

1. Когда вы хотите выбрать Fill, нажмите одновременно кнопки **AUTO FILL** и **VARIATION** соответствующего номера.
   Т.е. если вы хотите применить Сбивку 3, нажмите вместе кнопки **AUTO FILL** и **VARIATION 3**.
2. При желании, можно поменять Variation пока Fill не закончился.

Выбор *Паузы*

Пауза – временное молчание, перерыв в звучании песни.

Элемент Стиля	**Рекомендуемое использование**
Break	Пауза в один такт

- Когда Вариация приближается к концу, нажмите на кнопку **BREAK**, для небольшой паузы.

Выбор Концовки

При выборе Концовки (Ending), имейте в виду, что **Ending 1** играет запрограммированную последовательность аккордов и мелодию, в то время, как **Ending 2** – играет распознанные на клавиатуре аккорды.

Элемент Стиля	Рекомендуемое использование
Ending 1	Концовка с запрограммированной последовательностью аккордов и мелодии. При выборе ближе к концу такта, она сработает только в его конце.
Ending 2	Концовка с опознанием аккордов. При выборе ближе к концу такта, она сработает только в его конце.
Ending 3	Двухтактная Концовка, срабатывающая тут же, без ожидания конца такта.

- Когда приходит время закончить песню, нажмите на одну из кнопок **ENDING** на панели управления, для выбора Концовки.
  По окончании Ending Стиль автоматически остановится.

Лупинг частей песни (Looping)

Если вы чувствуете, что Вступление, Пауза или Концовка должны длиться дольше, вы можете воспользоваться функцией циклирования - Looping.

Запуск Элементов Стиля в режим Looping

- Нажмите дважды на кнопку Intro, Break или Ending для их запуска в Looping.
  Индикатор на кнопке, при этом, будет мигать, что означает, что функция активирована.

Выход из Looping

Необходимо сделать одно из следующих действий:

- Снова нажмите соответствующую кнопку (Intro, Break или Ending) или…
- Выберите другой Элемент Стиля.

Looping Элемента Стиля придерживанием кнопки

- Придерживайте кнопки Intro, Break или Ending для запуска Looping. Отпустите, когда хотите, чтобы Элемент Стиля вышел из режима Looping.
- Если включена функция Auto Fill, запустите Сбивку в режим Looping, придерживая соответствующую кнопку Variation. Отпустите, когда хотите, чтобы Fill вышел из режима Looping, и запустился Variation.

Функция Fade In/Out

Вы можете начать и/или закончить композицию мягким нарастанием или убыванием звука.

Нарастание Fade In

- Пока аккомпанемент не играет нажмите кнопку **FADE IN/OUT**, чтобы включился индикатор на кнопке и начните играть аккомпанемент с мягкого нарастания звука. Аккомпанемент заиграет. Когда громкость достигнет своего нормального уровня, индикатор на кнопке выключится.

Убывание Fade Out

- Когда песня подходит к концу, нажмите кнопку **FADE IN/OUT**, чтобы звук аккомпанемента мягко убыл.

Настройка скорости функции Fade

- Для настройки скорости функции Fade In/Out зайдите на страницу настроек **Global > General Controls > Basic**.

Настройка громкости аккомпанемента

Балансировка уровня громкости между аккомпанементом и клавишами

Во время игры у вас может возникнуть необходимость в балансировке звука между Звуками Аккомпанемента и Клавиш, для того, чтобы выделить инструмент для соло или уровнять его по громкости с остальными инструментами.

Балансировка громкости Аккомпанемента и Клавишных Звуков

- Во время игры аккомпанемента используйте ручку регулировки **BALANCE** для настройки соотношений между Аккомпанементом (Style) и Клавишным (Keyboard Set) Звуком.

Настройка только уровня громкости Звуков Аккомпанемента

При желании можно сменить функцию ручки регулировки **BALANCE**, превратив её в регулировку уровня громкости только Звуков Аккомпанемента.

Настройка ручки BALANCE

1. Зайдите на страницу **Global > Controllers > Hand.**

2. В разделе **Balance Control** нажмите на опцию **Accompaniment/Song Volume**. Теперь ручка регулировки **BALANCE** будет выполнять исключительно функции регулировки громкости Стилей.
   Для возврата ручки к её обычной функции в настройках выберите опцию **Accompaniment/Song-Keyboard Balance**.

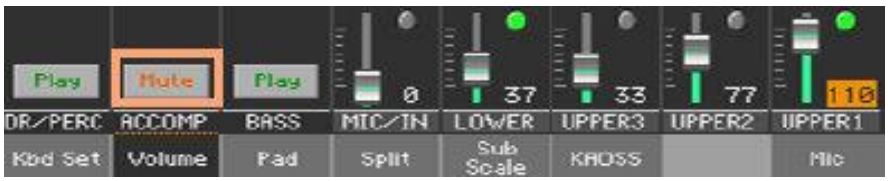
3. Нажмите на кнопку **EXIT**, для того чтобы закрыть окно Global и вернуться к предыдущей странице.

Настройка уровня громкости Звуков Аккомпанемента

- Во время игры аккомпанемента используйте ручку регулировки **BALANCE**, для настройки уровня громкости Звука Аккомпанемента.
  Уровень громкости клавиш, при этом, не изменится.

Приглушение звука аккомпанемента

Вы можете легко выключить звук любой группы аккомпанемента, используя значок Play/Mute, находящийся на **главной странице**, в нижней части в разделе **Volume**. Например, если вам нужно приглушить группу аккомпанемента ACCOMP, чтобы сыграть только с ударными и басом.



Если вы просто хотите прослушать ударные и перкуссию, нажмите на кнопку **CHORD SCAN** на панели управления, чтобы выключились их индикаторы. Для того, чтобы снова активировать все звуки аккомпанемента, повторно нажмите на эти кнопки.

Игра басовой партии вручную

Вы можете «освободить» левую руку от аккомпанемента, чтобы сыграть ей Звук Баса.

Включение функцию Manual Bass

- Нажмите на кнопку **MANUAL BASS** на панели управления, чтобы включился её индикатор. Автоматический аккомпанемент перестанет играть (Ударные и Перкуссия продолжат играть) и вы сможете подыгрывать парию Баса и Низкочастотные партии на клавишах. В режиме Manual Bass, уровень громкости Звука Баса автоматически будет увеличен.

Выключение функции Manual Bass

- Нажмите кнопку **MANUAL BASS** на панели управления, чтобы выключился её индикатор. При выключении функции Manual Bass, уровень громкости Баса будет автоматически восстановлен до исходного показателя.

08 Игра на Пэдах

Выбор Пэд Наборов

Выбор Пэдов через Стиль

- Выберите Стиль. Будут выбраны 4 Пэда, которые соответствуют этому Стилю.

Выбор Пэдов через Элемент Песенника

- Выберите Элемент Песенника. Будут выбраны 4 Пэда, которые соответствуют этому Элементу.

Что такое Пэд?

Пэды – это однотрековые «удары» или последовательности звуков, которые можно мгновенно воспроизвести с помощью специальных кнопок **PADS** на панели управления. Они могут воспроизводить как отдельные звуки, так и циклические последовательности звуков, играющие в такт со Стилем или Песней в формате MIDI. В режиме Стиля, последовательности модулируются согласно распознанным аккордам по тональности.

Игра на Пэдах

Запуск и остановка Пэдов

Вы можете играть на четырёх Пэдах одновременно, используя специально предназначенные для этого кнопки **PADS** на панели управления.

Игра на Пэдах

- Нажмите одну или несколько кнопок **PADS** для запуска Пэда.
- Сыграйте какой-нибудь аккорд, и смодулируйте Пэд, последовательного типа.

Приостановка звучания отдельного Пэда

- Нажмите на одну из кнопок **PADS**, чтобы остановить соответствующий Пэд.

Приостановка звучания всех Пэдов одновременно

- Для приостановки звучания всех Пэдов сразу, необходимо нажать на кнопку **STOP** рядом с кнопками **PADS**.

Приостановка звучания Стиля и Пэдов одновременно

- Для приостановки звучания Стиля и Пэдов одновременно, нажмите на кнопку **START/STOP** или на одну из кнопок **ENDING**.

Приостановка звучания Пэдов и запуск Песни

- Для начала воспроизведения Песни, нажмите на кнопку **PLAY/STOP**. При этом, звучавшие Пэды остановят воспроизведение.
  Пэды, которые воспроизводят единый звук или последовательность, автоматически остановятся по окончании. Пэды в режиме Лупинга продолжают играть, пока вы не нажмёте кнопку **STOP** рядом с Пэдами.

Изменение Темпа

В режиме **Style Play** Темп Пэдов синхронизирован с Темпом Стиля. При изменении Темпа **Style Play**, Темп Пэдов автоматически подстроится.

В режиме **Song Play** Темп Пэдов синхронизирован с темпом последней Песни в формате **MIDI**. Так как Пэды не могут быть синхронизированы по Темпу с Песнями в формате MP3, во время их воспроизведения их Темп будет совпадать с последней MIDI песней.

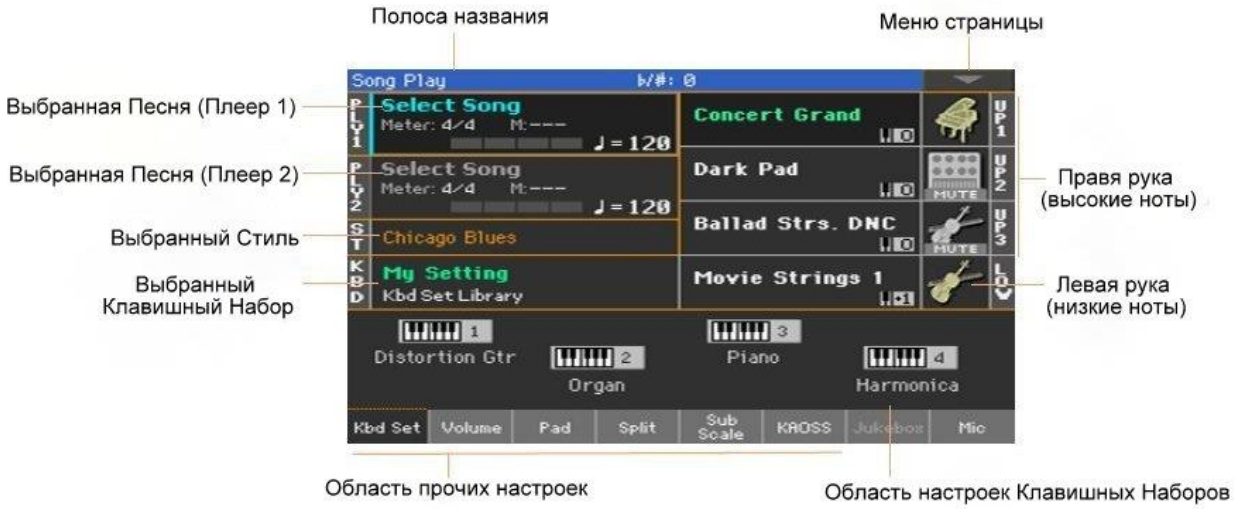
09 Воспроизведение Песен

Выбор Песни

Выбор Песен

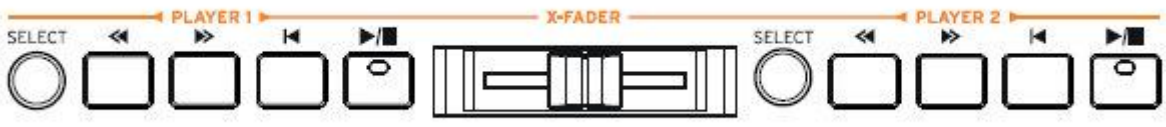
Переключение в режим Song Play

Нажмите на кнопку **SONG PLAY** на панели управления.



Вход в окно выбора Песни через панель управления

- Нажмите кнопку **SELECT** в секции **PLAYER 1** или **PLAYER 2**.



Вход в окно выбора Песни через экран

- Нажмите на **название Песни** на экране. Вы можете выбрать **Player 1 (PLY1)** или **Player 2 (PLY2)** для воспроизведения Песни.

Просмотр Песен

Находясь в окне **Song Select**, просмотрите файлы, для того, чтобы найти нужную Песню.

- Выберите устройство памяти с помощью меню **Device**.

Если Песня на переносном устройстве памяти USB, подключите его к одному из разъёмов **USB HOST**.

Устройство	Тип
DISK	Встроенная память
SD	Дополнительная внутренняя SD карта
USB-F	Разъём для подключения переносного устройства памяти (Спереди)
USB-R	Разъём для подключения переносного устройства памяти (Сзади)

Название устройства отразится в квадратных скобках.

- Просмотрите список с помощью полосы прокрутки. В качестве альтернативы используйте джойстик **VALUE** на панели управления (в данном случае речь идёт о выборе устройства, поэтому, прежде чем задействовать колесо регулировки **VALUE**, надо нажать и придерживать соответствующий значок).
- Откройте выбранную папку/хранилище нажав значок **Open**.
- Выйти из текущей папки/хранилища можно нажав значок **Close**.
- Быстро переключиться на папку/хранилище, содержащую текущую Песню, присвоенную Плееру, можно нажав на значок **Locate**.

Переключение на другие алфавитные группы

1. Нажмите на надпись **Name** сверху списка.
2. Нажав и придерживая кнопку **SHIFT**, стрелочками листайте к предыдущей или следующей алфавитной группе.

Альтернативный метод сортировки

- Можно организовать списки по разным **критериям** (Тип, Название, Размер, Дата), нажав соответствующий ярлык.
- Просмотр списков по **возрастанию** и **убыванию** можно нажав на соответствующее название повторно.

Выбор Песни

1. Выделите наименование нужной Песни, чтобы выделить её.
2. Нажмите на значок **Select**. Если уже играет какая-либо Песня, она остановится и начнётся та, которую вы выбрали, после чего вы вернётесь на главную страницу режима **Song Play**.

Когда Песня выбрана, она появится в области отражения текущей **Песни**.

- Выбранная **MIDI Песня**:

- Выбранная формата **MP3 Песня**:

Что такое MIDI Песня

На музыкальном жаргоне MIDI Песни называются Standard MIDI File - SMF (Стандартный MIDI файл). Расширение имени файла - .mid. Standard MIDI file – это стандартный формат, который

используется Pa1000 в качестве основного формата файлов для воспроизведения и записи MIDI Песен.

Формат MIDI Karaoke File (.kar) – это расширение имени файла формата SMF, который также поддерживается. Он всегда отображает текст песен.

Что такое MP3 Песня

Расшифровка названия MP3 – MPEG Layer-3. Расширение имени файла - .mp3. Это сжатый формат аудио файла, использующийся для хранения записанных песен, занимающий минимальное пространство в памяти, и не теряющий, при этом, качество звука. Как правило, файлы формата MP3 практически невозможно отличить от несжатого аудио файла по качеству звука. Pa1000 может воспроизводить и записывать MP3 файлы.

Выбор Песни по идентификационному номеру (ID number)

Каждой Песне в папке в любом устройстве присвоен прогрессивный идентификационный номер ID number (вплоть до 9.999). Когда номер отражается в окне выбора Песни **Song Select**, вы можете использовать этот номер для выбора нужной Песни.

Помочь вам в поиске Песни по идентификационному номеру может функция **Export Song List** в окне **Song Select**, если распечатать его

Отображение идентификационного номера

1. Откройте окно **Song Select**.

2. Нажмите на значок **меню страницы** в правом верхнем углу экрана, затем, в открывшемся меню, выберите команду **Show Song Number** для отображения (или скрытия) **идентификационного номера ID number**.
   Идентификационный номер будет отображаться перед названием каждой Песни в окне **Song Select**.

Выбор Песни по номеру

1. Откройте виртуальную **цифровую клавиатуру**.
   - Находясь в окне **Song Select**, нажмите на кнопку **SELECT**.
   - Находясь в любом из окон режима **Song Play** (или **Style Play**), нажмите на кнопку **SELECT** дважды.
2. Введите **идентификационный номер** (любой, в диапазоне от 0001 до 9999), соответствующий нужной Песне, после чего нажмите **OK**, чтобы подтвердить выбор. Песня будет выбрана.
   Если введенному номеру не соответствует никакая Песня, на экране появится предупреждение о том, что Песня недоступна.

Отображение расширения имени файла Песни

В то время, как тип файла отображается с помощью довольно понятного значка рядом с их названием, вы, также, можете отобразить расширение имени файла.

Отображение расширения имени файла

1. Откройте окно **Song Select**.
2. Нажмите на значок **меню страницы** в правом верхнем углу экрана, затем, в открывшемся меню нажмите на **Show Song Extension** чтобы поставить метку.
   Расширение имени файла будет отображаться в конце названия каждого файла.

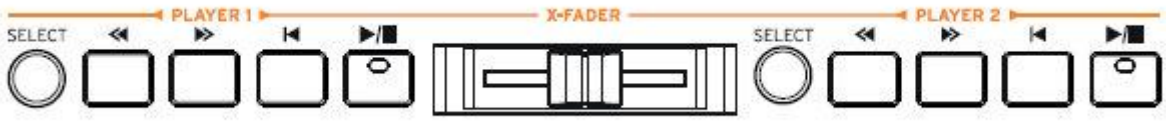
Скрытие расширения имени файла

- Снимите нажатием метку **Show Song Extension**.

Воспроизведение Песни

Запуск, остановка и управление Плеером

В Pa1000 есть два набора управления Плеерами: одни для **PLAYER 1**, другой - для **PLAYER 2**. Используйте их, в зависимости от того, к которому присвоена Песня.



Настройка правильного микса

- Подвиньте **X-FADER** полностью в сторону того Плеера, который вы хотите слышать. Полностью влево - для Плеера 1, полностью вправо – для Плеера 2.

Запуск Плеера

- Нажмите кнопку **PLAY/STOP** (▶/■).
  Во время воспроизведения Песни, значки на экране будут отображать статус Плеера.

Прокрутка Песни вперед

- Нажмите на кнопку **FAST FORWARD** (≫) один раз для прокрутки Песни до следующего такта (для Песен формата MIDI) или до следующей секунды (для Песен формата MP3).

- Нажмите и придерживайте кнопку **FAST FORWARD** (≫) для более продолжительной прокрутки. Отпустите кнопку тогда, когда вы достигнете нужного места.

Прокрутка Песни назад

- Нажмите на кнопку **REWIND** (≪) один раз для прокрутки Песни назад до предыдущего такта (для Песен формата MIDI) или до предыдущей секунды (для Песен формата MP3).

- Нажмите и придерживайте кнопку **REWIND** (≪) для более продолжительной прокрутки назад. Отпустите кнопку тогда, когда вы достигнете нужного места.

Пауза и возобновление произведения

- Нажмите на кнопку **PLAY/STOP** (▶/■) для приостановки Песни в текущем месте. Индикатор кнопки выключится.

- Нажмите снова на кнопку **PLAY/STOP** (▶/■) для возобновления воспроизведения. Индикатор снова включится.

Остановка Плеера и возврат в начало Песни

- Нажмите на кнопку ( ) для остановки Плеера и возврата в начало Песни. Индикатор кнопки выключится.

Постепенное нарастание/убывание звука Fade In/Out

Вы можете запустить и/или остановить Песню с постепенным нарастанием/убыванием звука.

Постепенное нарастание звука

- Пока Песня не воспроизводится, нажмите на кнопку **FADE IN/OUT**, чтобы включился индикатор и запустите Песню с постепенным нарастанием звука.
  Песня запустится. Как только громкость достигнет нужного уровня, индикатор выключится.

Постепенное убывание звука

- Когда Песня подходит к концу, нажмите кнопку **FADE IN/OUT**, для того, чтобы песня закончилась с постепенным убыванием.

Настройка скорости нарастания/убывания

- Для настройки скорости нарастания/убывания зайдите на страницу настроек **Global > General Controls > Basic**.

Микс двух Песен

Присвоение Песни каждому из Плееров

- Используйте кнопку **SELECT** каждого из плееров **PLAYER 1** и **PLAYER 2**, или нажмите на **наименование Песни** на экране (как это описано выше).

Запуск двух Плееров одновременно

- Нажмите и придерживайте кнопку **SHIFT**, а затем нажмите кнопку **PLAY/STOP** (▶/■) для запуска обоих Плееров одновременно.

Микс двух Плееров

Во время воспроизведения двигайте слайдер **X-FADER** для микса двух Песен.

- Подвиньте **X-FARER** до конца влево для воспроизведения только Плеера 1, до конца вправо, для воспроизведения только Плеера 2. Для прослушивания обоих Плееров подвиньте **X-FADER** на середину.

Отдельное управление каждым Плеером

- Во время воспроизведения управляйте каждым из Плееров (**PLAYER 1** или **PLAYER 2**) с помощью своих кнопок управления.

Остановка Плееров

- Нажмите на соответствующую нужному Плееру кнопку **PLAY/STOP** (▶/■).

Постепенное смешивание двух Песен

Вместо одновременного запуска обеих Песен, вы можете запустить вы можете запустить их по очереди, с постепенным «перетеканием» из одной в другую.

1. Загрузите первую Песню в Плеер 1 и вторую Песню в Плеер 2.
2. Подвиньте X-FADER полностью влево, для прослушивания только Плеера 1.
3. Запустите Плеер 1.
4. Когда первая Песня приближается к концу, запустите вторую Песню.
5. Медленно подвиньте X-FADER вправо, для мягкого перехода первой Песни во вторую.
6. В то время, как играет Плеер 2, загрузите следующую Песню в Плеер 1, используя X-FADER, как описывалось выше, совершите следующий плавный переход из Плеера 2 в Плеер 1 и т.д.

Подыграйте Песням

Игра на клавишах

Играйте с Песнями

- Играйте на клавишах одновременно с воспроизведением Песен.

Выбор Звука из библиотеки Клавишных Наборов

- Выберите Звук **Клавишного Набора** из **KEYBOARD SET LIBRARY** на панели управления или через меню экрана, нажав на **KBD** на **Главной странице**.

Выбор Звука из Стилей или Песенника

- Внизу каждого из окон в режиме Style или SongBook отображается четыре Клавишных Набора. Для выбора **Клавишного Набора** нажмите на соответствующие им кнопки на панели управления в секции **KEYBOARD SET**, находящиеся под экраном, или значок **Kbd Set** на **Главной странице**.

Приглушение мелодии

Для подпевания вживую вы можете приглушить определённую мелодию, во избежание невыгодного наложения вокала на воспроизводимые Звуки.

1. Зайдите на окно страницы настроек **Song Play > Volume**.
2. Для определения который Звук вы хотите приглушить используйте кнопку **TRACK SELECT** на панели управления.
3. Нажмите на значок **Play** , соответствующий Звуку, который вы хотите приглушить.

   Появится значок приглушенного Звука **Mute** .

Сохранение статуса Play/Mute

Для сохранений статуса Play/Mute для всех последующих версий Песен в формате MIDI, вы можете сохранить их.

- Зайдите на страницу настроек **Global > Mode Preference > Song & Sequencer**, и выберите **Write Song Play & FX** в командном меню.

Приглушение Звука в Песне с помощью многофункциональных и напольных переключателей

Вы можете приглушить мелодию в Песне путём присвоения функции Приглушения Звука Мелодии многофункциональным или напольным переключателям. Эта функция выключает или включает мелодию.

- Для выбора трека с Мелодией Песни, зайдите на страницу настроек **Global > Mode Preference > Song & Sequencer**.
- Для программирования многофункционального переключателя, зайдите на страницу настроек **Style Play** или **Song Play > Pads/Switches**.
- Для программирования напольного переключателя, зайдите на страницу настроек **Global > Controllers > Foot**.

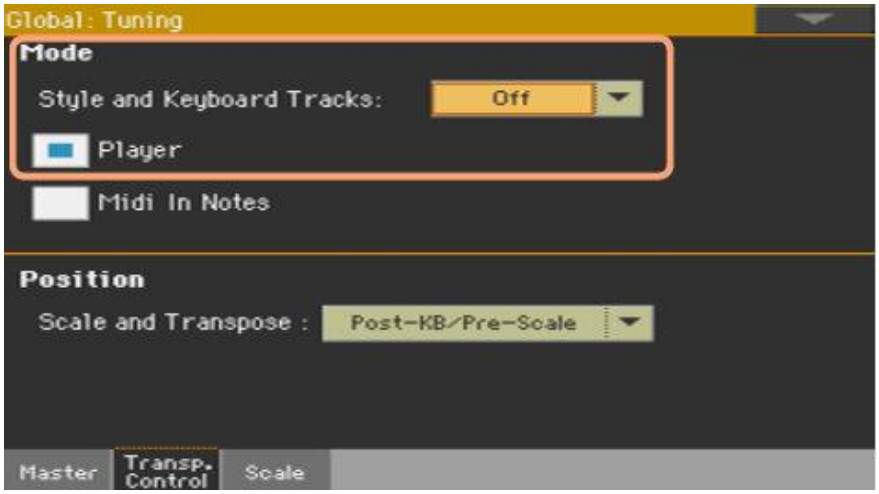
Обратите внимание на то, что программирование многофункционального переключателя привяжет команду прокрутки страницы к определенному Клавишному Набору или элементу Песенника. Напротив, программирование напольного переключателя будет предлагать общий вариант, который не изменится при выборе другого Клавишного Набора или элемента SongBook.

Модуляция Песни для удобства игры в другой тональности

Если Песня, которой вы аккомпанируете на клавишах, в неудобной тональности, вы можете модулировать её в более удобную тональность.

Включение модуляции только для Плееров

1. Зайдите на страницу настроек **Global > Tuning > Transpose Control**.
2. Включите модуляцию на Плеер, и выключите её для треков Стилей и Клавишных Наборов.



Модуляция Песен

- Используйте кнопку **TRANSPOSE** на панели приборов.

Настройка уровней громкости

Настройка соотношения громкостей между Песнями и клавишами

Во время игры, вам, возможно, придется отрегулировать баланс громкости между Клавишными Звуками и Песней, для выделения соло или наоборот, уравнения громкостей общего микса.

Баланс громкости между Песней и клавиатурой

- Во время воспроизведения используйте ручку регулировки **BALANC**E, для управления соотношением громкости между Песнями и Клавишными (Клавишными Наборами) Звуками.

Управление громкостью Песен формата MP3

В настройках по умолчанию используйте многофункциональную ручку регулировки **ASSIGNABLE KNOB 1** для регулировки громкости Песен в формате MP3.

1. Зайдите на страницу настроек **Global > Audio & Video > MP3/Speakers**.
2. Используйте параметр **MP3 Player > Volume** для настройки максимальной громкости MP3 плеера.

MP3 Volume (Громкость)	**Что означает**
0 … 100	Максимальный уровень громкости в процентах

Воспроизведение всех Песен в папке

Для воспроизведения всех Песен в папке используйте Плеер **PLAYER 1**

Вход в окно Song Select через панель управления

- Нажмите на кнопку **SELECT**.

Вход в окно Song Select через меню экрана

- Нажмите название **Песни** на экране.

Выбор папки, содержащей Песни, которые нужно воспроизвести

1. Просмотрите файлы, пока не найдёте папку, содержащую Песни, которые необходимо воспроизвести, и откройте её.
2. Нажмите на значок **Play All** для выделения Песен в папке для воспроизведения. Автоматически будет создан файл для воспроизведения и присвоен Плееру 1. Порядок воспроизведения Песен будет соответствовать тому, как они смотрятся в окне **Song Select**.

Воспроизведение Песен по списку

3. Запустить и остановить Песни можно с помощью кнопки **PLAY/STOP** ▶/■.

4. Используйте стандартные регулировки Плеера **PLAYER 1**: воспроизведение, пауза, остановка, прокрутка Песен вперед и назад.

Переключение с/на Песни

- Чтобы переключиться на следующую Песню по списку, нажмите и придерживайте кнопку **SHIFT**, после чего нажмите кнопку **FAST FORWARD** ».
- Чтобы переключиться на предыдущую Песню по списку, нажмите и придерживайте кнопку **SHIFT**, после чего нажмите кнопку **REWIND** « .
- Нажмите кнопку **HOME** |◀ , для того чтобы начать текущую Песню сначала.

Сохранение списка в виде файла Jukebox

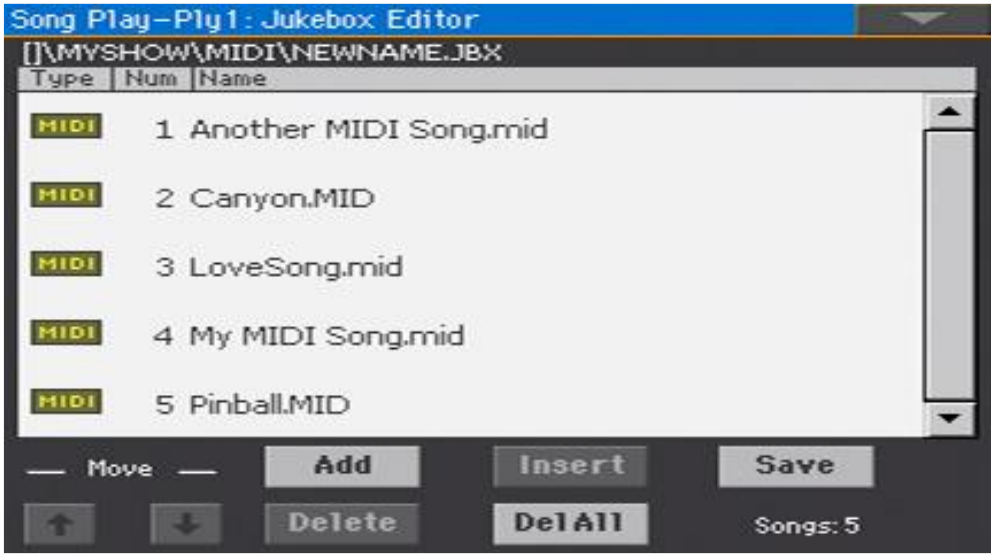
- Если вы хотите сохранить список, зайдите на страницу меню **Song Play > Julebox Editor** и сохраните его в формате JBX file. (См ниже, для более подробной информации)

Воспроизведение списка Jukebox

Создание и редактирование списка Jukebox

Создание списка Jukebox

1. Зайдите на страницу настроек **Song Play > Jukebox Editor**.



2. Если список Песен уже существует (потому, что вы выбрали уже существующий файл Jukebox, или использовали функцию **Song Select > Play All**), нажмите на значок **Del All** для очистки списка.
3. Нажмите на значки **Add** или **Insert** для того, чтобы открыть окно **Song Select**.
- **Add** добавит Песню с конца списка.
- **Insert** добавит Песню между выделенным и следующим объектом.
4. Находясь в окне **Song Select**, поищите файлы формата MID, KAR и MP3 в папке, и выберите Песни, которые надо добавить.
   Если необходимо, вы можете выбрать другой файл Jukebox, и добавить все Песни с него на тот, который вы редактируете.
5. Подтвердите своё действие нажатием на значок **OK**.
6. Продолжайте добавление Песен к списку.

Обратите внимание, что вы сможете добавлять Песни в свой список из той же папки, при этом, список может включать до 127 Песен.

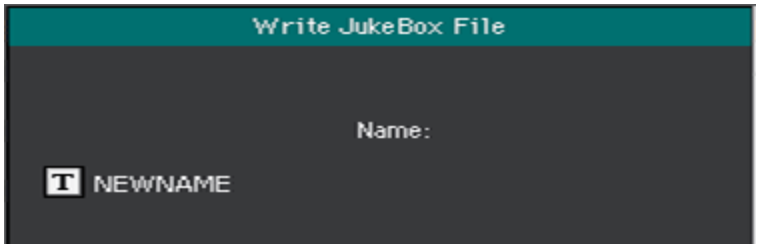
Редактирование списка Jukebox

- Используйте значки и на экране для передвижения Песен по списку.
- Нажмите на значок **Delete** для удаления выделенной Песни из списка.

- Нажмите на значок **Del All** для удаления всех Песен из списка.

Сохранение списка Jukebox

1. Нажмите на значок **Save**, чтобы открылось окошко **Save Jukebox File**.



Обратите внимание, что файл JBX можно сохранить в той же папке, где находятся Песни, содержащиеся в списке. Файл Jukebox и Песни должны быть в одной и той же папке.

2. Находясь в окошке Save **Jukebox File**, нажмите на значок **Text Edit** для того, чтобы присвоить списку название.
   Если вы сохраняете новый список, ему по умолчанию будет присвоено название NEWNAME.JBX, которое можно редактировать.
   В остальных случаях, останется существовавшее ранее название списка.
3. По окончании, подтвердите свои действия нажатием на значок **ОК**.

Воспроизведение списка Jukebox

Вместо воспроизведения одной Песни, вы можете загрузить файл Jukebox Плееру PLAYER 1.

Вход в окно Song Select через панель управления

- Нажмите на кнопку **SELECT** на панели управления в секции **PLAYER 1**.

Вход в окно Song Select через меню экрана

- Нажмите **название Песни** на экране.

Выбор файла Jukebox

- Просмотрите файлы, пока не найдёте файл Jukebox (.jbx) и откройте его.
  Такой файл легко определить по значку .

Выбранный список Jukebox содержит ссылки на Песни, которые находятся в той же папке, что и файл Jukebox. Не перемещайте и не удаляйте Песни, не подключайте/отключайте запоминающие устройства USB, содержащие Песни.

Воспроизведение списка Jukebox

1. Находясь на главной странице режима Song Play, нажмите на значок Jukebox чтобы открыть его и просмотреть Песни, входящие в этот список.
2. Нажмите на название Песни, с которой вы хотите начать воспроизведение, чтобы загрузить её в Плеер.
3. Запустите и остановите Песни с помощью кнопки PLAY/STOP ▶/■.
   Все Песни в списке будут воспроизводиться до тех пор, пока вы не остановите их.
4. Используйте управление Плеера PLAYER 1 для воспроизведения, паузы, остановки и прокрутки Песен вперед и назад.

Навигация по списку

- Нажмите на название другой Песни в списке, а затем кнопку SELECT, для её воспроизведения.
- Для переключения на следующую Песню, нажмите и придерживайте кнопку SHIFT, после чего нажмите кнопку FAST FORWARD ≫.
- Для переключения на предыдущую Песню, нажмите и придерживайте кнопку SHIFT, после чего нажмите кнопку REWIND ≪ .
- Нажмите кнопку HOME |◀ для запуска текущей Песни сначала.

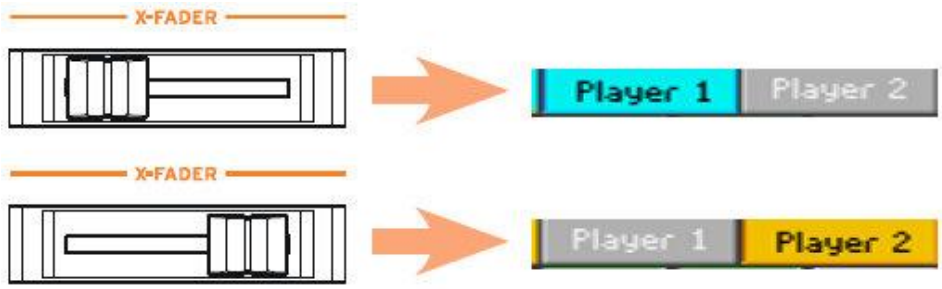
Если в списке не хватает Песни

Если Песни в списке не хватает, Плеер остановится и появится окно, которое об этом предупредит. Зайдите на страницу **Song Play > Jukebox**, и выберите другую Песню.

10 Тексты Песен, аккорды, метки и ноты

Выбор одного из Плееров

- Находясь на странице Текстов Песен, Нот и Меток, вы можете нажать на значок Player 1 или Player 2 на полосе названия, для выбора соответствующего Плеера.
- В качестве альтернативы, вы можете подвинуть X-FADER полностью влево чтобы прослушать Плеер 1, а также для отображения текстов, аккордов, нот и меток. Подвиньте X-FADER полностью вправо, чтобы прослушать Плеер 2, а также для отображения текстов, аккордов, нот и меток.



Где находятся тексты и аккорды?

- **В Песнях формата MIDI**. Тексты Песен и аккорды могут содержаться в Песнях и сообщениях формата MIDI.
- **В Песнях формата MP3**. Тексты Песен могут содержаться в MP3 файлах под тегами ID3/Lyrics3 и ID3/Frames.
- **В текстовых файлах, сопряжёнными с Песнями в форматах MIDI или MP3.** Тексты и аккорды могут содержаться текстовых файлах, имеющих название, схожее с Песней в формате MIDI или MP3, и находящейся в той же папке. Текстовый файл можно загрузить даже во время воспроизведения Песни или Стиля.
- **В файлах CDG, сопряжённых с Песнями в формате MP3**. Тексты и аккорды могут содержаться в файлах CDG, имеющих название, схожее с Песней в формате MP3, и находящейся в той же папке.
- **В текстовых файлах, сопряжённых с элементами SongBook**. Текстовый файл может быть связан с элементом Песенника.

Чтение текстов и аккордов, содержащихся в Песнях

Чтение текстов и аккордов

Вход на страницу Текстов

- Нажмите на кнопку **LYRICS** на панели управления. Откроется страница **Lyrics**, где вы увидите Текст и выбранный для воспроизведения Плеер.

Чтение текстов

- Во время воспроизведения, тексты, содержащиеся в Песнях **MIDI** и **MP3**, автоматически отображаться на экране в такт с музыкой. Произносящийся текст будет выделяться по ходу Песни.

Выход из страницы Текстов

- Для выхода из страницы **Lyrics**, нажмите кнопки **LYRICS** или **EXIT**.

Изменение размера Текста

На ваш выбор имеются два размера текста.

- Используйте значок **aA** на странице **Lyrics** для изменения размера шрифта.

Отображение аккордов

Вы можете отобразить или скрыть аккорды в виде символов. Они, как и Тексты, могут отображаться в виде дополнительных данных в Песнях формата MIDI.

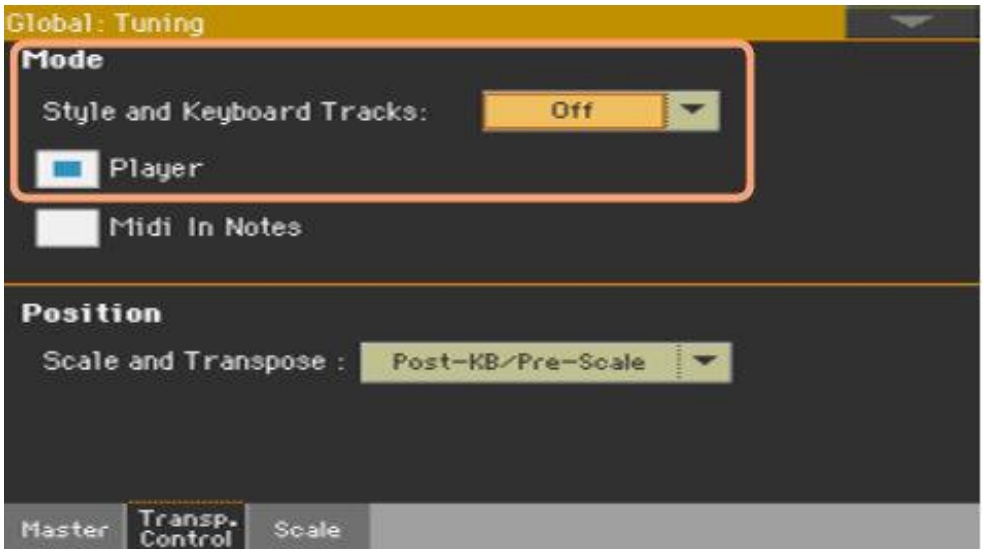
- Для отображения аккордов, отметьте значок **Chord** на странице текстов **Lyrics**. Аккорды, если таковые есть, появятся над текстом в виде символов в нужных местах.
- Для скрытия аккордов снимите метку со значка **Chord**.

Транспозиция аккордов

При модуляции Песни, аккорды автоматически транспонируются. Однако, убедитесь, что функция Плеера Transpose активирована.

Включение транспозиции аккордов в Плеере

1. Зайдите на страницу настроек **Global > Tuning > Transpose Control**.
2. Активируйте функцию Плеера Transpose.



Вы можете транспонировать аккорды в MIDI Песне с помощью функции **Transpose** в режиме секвенсора **Sequencer**.

Чтение текстов и аккордов, загруженных в виде текстовых файлов

Если тексты Песен и аккорды загружены в текстовом формате (TXT), они не будут автоматически пролистываться по ходу воспроизведения Песни. Вы можете сами это делать одним из следующих методов.

Прокрутка текста на экране

- Прокрутить текст можно с помощью колеса регулировки **VALUE** или вертикальной полосы прокрутки на экране.
-

Прокрутка текста с помощью напольного переключателя

1. Зайдите на страницу настроек **Global > Controllers > Foot**, и присвойте функцию **Text Page Next напольному переключателю**.
2. Вернитесь на страницу **Lyrics** и попробуйте прокрутить текст с помощью **напольного переключателя**.
3.

Прокрутка текста с помощью многофункционального переключателя

1. Зайдите на страницу настроек Style Play или Song Play > Pads/Switches, и присвойте функцию **Text Page Next многофункциональному переключателю.**
2. Сохраните изменения в Клавишном Наборе.
3. Вернитесь на страницу **Lyrics** и попробуйте прокрутить текст с помощью **многофункционального переключателя**.

Обратите внимание на то, что программирование многофункционального переключателя привяжет команду прокрутки страницы к определенному Клавишному Набору или элементу Песенника. Напротив, программирование напольного переключателя будет предлагать общий вариант, который не изменится при выборе другого Клавишного Набора или элемента SongBook.

Загрузка текстового файла с тем же именем, что и Песня

По желанию возможна загрузка текстов Песен и аккордов в текстовом формате TXT с одним и тем же именем Песни MIDI или MP3. Например, если есть файл «MySong.txt» в той же папке, что и файлы «MySong.mid» или «MySong.mp3», при загрузке любого из которых, также загрузится и файлы формата TXT Lyrics.

См **Creating text files (lyrics)** на странице 359 для более подробной информации по форматированию текстовых фалов.

Привязка текстовых файлов к Элементам Песенника

К элементам Песенника могут быть привязаны тексты Песен и аккорды в формате TXT. Принцип форматирования такой же, как описан выше.

Оперативная загрузка Текстов и аккордов с внешних устройств

Если в Стиле или Песне нет текстов и аккордов, вы можете загрузить текстовый файл TXT с ними после загрузки Стиля или Песни.

Оперативная загрузка файла TXT

При нажатии на кнопку LYRICS на панели управления, появится пустая страница **Lyrics** в следующих случаях:

- Вы в режиме Style Play.
- Песня не содержит тексты и аккорды.
- Со Стилем или Песней не сопряжены никакие файлы с внешних устройств.

- В этом случае, нажмите и придержите кнопку **SHIFT** и коснитесь надписи «**touch here to load a TXT file**» **центра экрана**. Появится селектор файлов с опцией загрузки файлов TXT.

Чтение текстов и аккордов, загруженных в формате файлов CDG

CDG это графические файлы, которые сменяются в такт с сопряжённой Песней MP3.

Чтение текстов и аккордов в формате CDG

- Убедитесь, что нажат значок **CDG** в окне Lyrics

Загрузка файла CDG с одинаковым названием Песни

Тексты и аккорды могут быть включены в MP3 Песни в виде графических файлов с тем же названием формата CDG (формат MP3+G). Например, если есть файл ‘MySong.cdg’ в той же папке, где файл ‘MySong.mp3’, при загрузке MP3 файла подтянется файл CDG Lyrics.

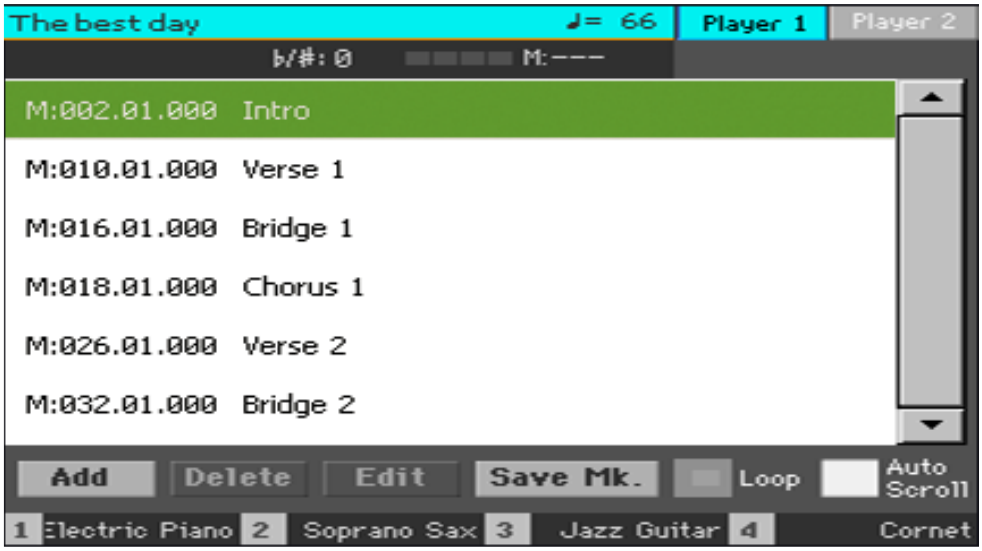
Использование маркеров в Песне

Использование маркеров

Pa1000 может читать маркеры, содержащиеся в файлах MID (другими словами MIDI Песнях). Они тут же отображаются странице **Markers**.

Вход на страницу Markers

- Находясь в режиме **Song Play**, нажмите кнопку **MARKER** на панели управления.



Переключение на маркер

1. Если хотите, можете запустить Плеер нажатием на кнопку **PLAY/STOP** ▶/■. Переключиться на маркер вы можете даже если Плеер не запущен.
2. При необходимости переключиться на маркер нажмите на него в списке маркеров Песни. В начале следующего такта Песня переключится на сохранённую позицию.

Автоматизация пролистывания маркеров

Выберите параметр **Auto Scroll**, для того чтобы маркеры переключались с одного на другой автоматически, и отображался текущий маркер.

Циклирование (looping) текущего отрезка

Отрезки, которые нуждаются в репетиции или разучивании всегда можно циклировать с помощью маркеров.

1. Запустите Плеер.
2. По достижении точки **начала** отрезка, нажмите на значок **Add**, для создания начала лупирования.

Как правило, маркер ставится за один или два такта до начала нужного отрезка.

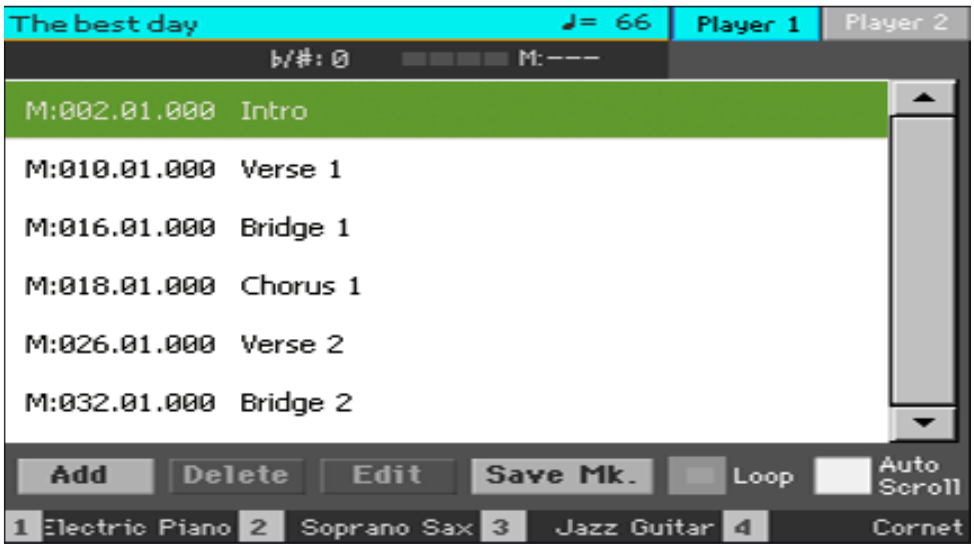
3. По достижении конечной точки нужного отрезка необходимо нажать значок **Add** еще раз, для установки второго маркера.
4. Выберите первый маркер, затем отметьте значок **Loop**, что активирует циклирование между первым и вторым маркером.
5. Если они вам больше не нужны, удалите их. Так или иначе, они будут автоматически удалены при загрузке другой Песни или выключении инструмента.

Создание и редактирование маркеров

Вы можете добавить свои метки в MIDI Песню, и сохранить их в MID файле.

Вход на страницу Markers

- Находясь в режиме **Song Play**, нажмите кнопку **MARKER** на панели управления.



Добавление маркера

1. Запустите Плеер, нажав на кнопку ▶/■.
   Маркеры могут быть добавлены даже когда Плеер не запущен, но их гораздо легче добавлять во время воспроизведения.

2. По достижении точки Песни, которую необходимо отметить маркером, нажмите значок **Add**.

- При нажатии **Add** в **начальных битах** такта, началом маркера будет обозначена текущий такт.
- При нажатии **Add** в **последних битах** такта, началом маркера будет следующий такт.

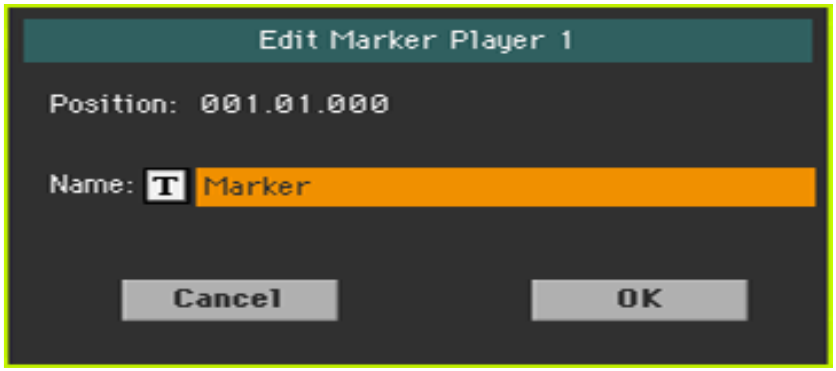
3. Проделайте то же самое со всеми последующими маркерами.
4. Остановите Плеер нажатием на кнопку ▶/■.

Удаление маркеров

1. Выделите нажатием маркер, который необходимо удалить, из списка маркеров.
2. Нажмите на значок **Delete**, для удаления выделенного маркера.
3. Сохраните маркер (как это описано ниже).

Редактирование названия и расположения маркера

1. Выделите нажатием маркер, который необходимо отредактировать.
2. Нажмите на значок **Edit** для начала редактирования. Откроется окно **Edit Marker**.



3. Находясь в окне **Edit Marker**, отредактируйте наименование маркера и его расположение.
4. Сохраните маркеры (как это описано ниже)

Сохранение маркеров

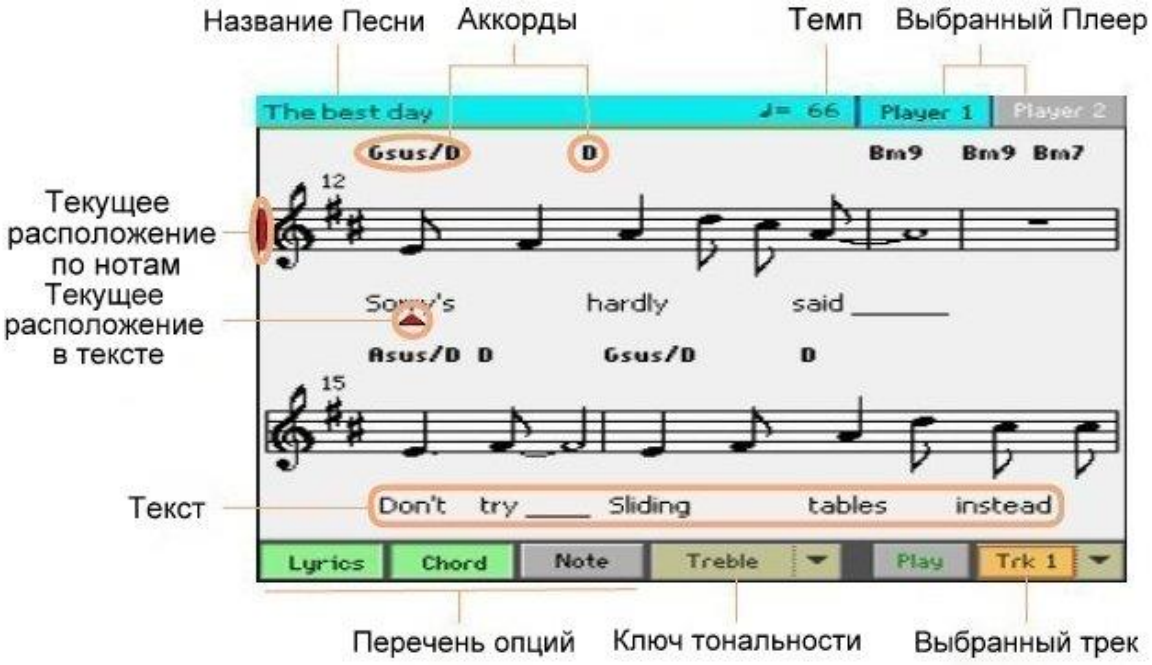
- Нажмите на значок **Save Mk** для сохранения всех маркеров в MID файле.
- Если вы не находитесь в окне **Markers**, выберите любую из команд **Save Song Markers** в командном **меню страницы**.

Чтение нот

Написание и чтение нот

Написание нот

1. Выберите **MIDI Песню** для воспроизведения Плеером.
2. Нажмите на кнопку **SCORE** на панели управления, для входа на страницу **Score**.
   Сформируются ноты текущей Песни.
   В зависимости от контента текущего трека, будут отображены ноты и аккорды.



Выбор другого трека

- Выберите другой трек для отображения в виде нот нажатием на значок меню **Trk.**
  Как правило, мелодия под треком №4.

Выбор ключа тональности

- Выберите другой ключ тональности в меню **Clef**. Как правило, нужный ключ автоматически подбирается при формировании нот.

Clef Ключ тональности	Что означает
Treble	Стандартный скрипичный ключ
Treble+8	Скрипичный ключ с модуляцией на октаву выше
Treble-8	Скрипичный ключ с модуляцией на октаву ниже
Bass	Стандартный басовый ключ
Bass-8	Басовый ключ с модуляцией на октаву ниже

Выход из страницы Score

- По окончании, нажмите на кнопку **SCORE** или **EXIT**.

Разумное отображение нот

Генератор нот достаточно умён для того, чтобы «подчищать» треки автоматическим квантованием, синкопированием и формированием ключей тональности. Даже не квантованные треки будут отображены в довольно читаемой форме.

Если в начале Песни найден какое-либо событие Key Signature (позиция ‘001.01.0001’), отобразится и соответствующий ключ.

Отслеживание расположения в Песне

Вы всегда можете видеть с помощью место в Песне, где вы находитесь в текущий момент с помощью данных индикаторов:

- Вертикальная красная линия, отражающая текущее место в нотах.
- Красный треугольник, отображающий текущее место в тексте.

Отображение текстов, аккордов, названий нот

Отображение текстов

- Нажмите на значок **Lyrics**, чтобы отобразить текст Песни, при условии, что он доступен.

Отображение аккордов

- Нажмите на значок **Chord**, чтобы отобразить аккорды, при условии, что они доступны.

Отображение названий нот

- Нажмите на значок **Note**, чтобы отобразить название ноты рядом с каждой из нот.

Выбор аккордов и языка названий нот

Аккорды и названия нот отображаются по-английски (A, B, C…), или по-итальянски (Do, Re, Mi…), в зависимости от выбранного языка.

- Зайдите на страницу настроек **Global > General Controls > Interface**, и выберите язык с помощью параметра **Language**.

Приглушение треков выборочно

Приглушите треки, если вы собираетесь сыграть или спеть их вживую. Это поможет избежать наложений живого звука на воспроизводящийся.

- Нажмите на значок **Play/Mute** (

/

) для включения или выключения звука трека.

Сохранение статуса приглушения Play/Mute

Сохраните статус приглушения Play/Mute треков Песни, чтобы он автоматически срабатывал в последующих воспроизведениях Песни.

- Зайдите на страницу настроек **Global > Mode Preference > Song & Sequencer**, и выберите команду **Write Song Play Track & FX** в командном меню страницы.

Ноты и модуляция

Страница Score отображает текущие ноты MIDI. Изменение модуляции с помощью кнопки **TRANSPOSE** на панели управления или модуляция отдельного трека не вносят изменения в ноты.

11 Поиск файлов и других элементов

Использование функции поиска Search

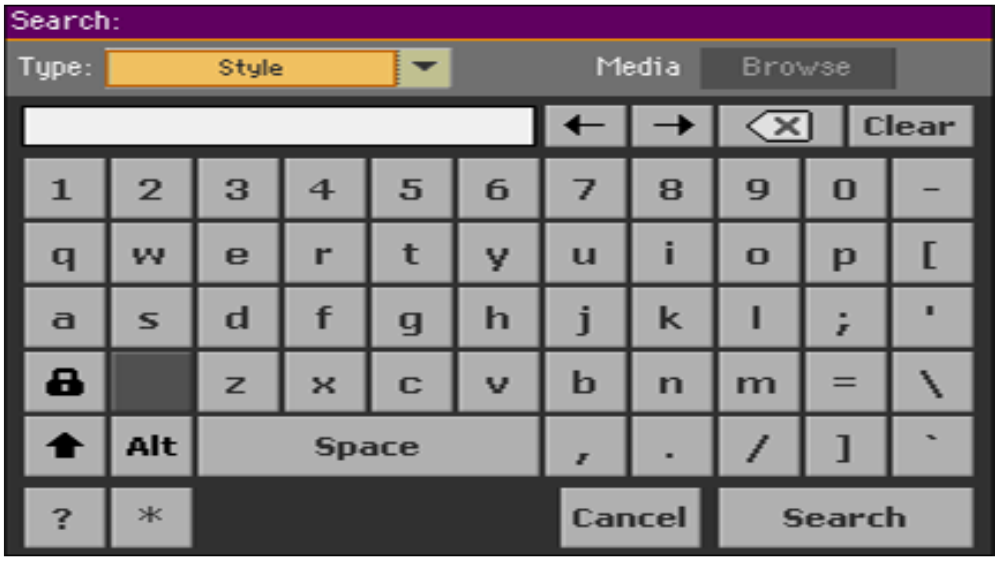
Поиск

В зависимости от страницы, на которой вы находитесь, поиск элементов различается. Например, в то время, как на страницах систем передачи и сохранения файлов Media вы можете искать только файлы, в режимах Style Play или Song Play вы можете совершать поиск по нескольким параметрам (Стили, Песни, Тексты…)

Функция Search так же доступна, когда открыты следующих окнах: Клавишные Наборы, Звуки, Стили, Пэды, Вокальные/Гитарные Присеты, Сэмплы, Мультисэмплы, Барабанные Сэмплы и Селектор Файлов. Поиск не доступен на определённых страницах, в связи с отсутствием на них уместных данных (Например, страницы настроек Global).

Вход в окно Search

- Нажмите на кнопку **SEARCH** ( ) на панели управления.



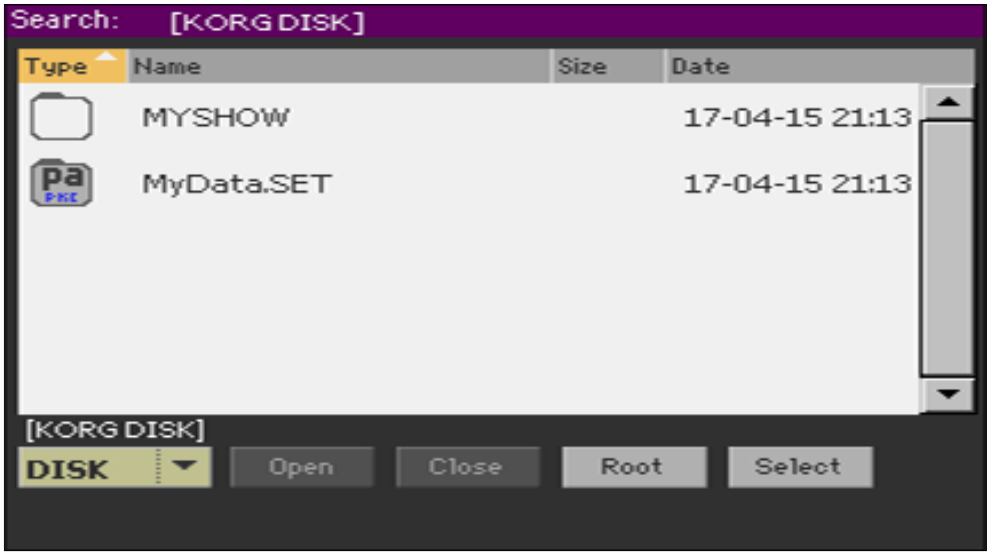
Выбор типа данных Поиска

- Если необходимо, выберите категорию данных, которые вам нужно найти в окне **Type**.

Выбор источника и папки

Во время поиска Файлов, Песен или Текстов, вы можете выбрать устройство памяти или папку, на которой сконцентрировать свой поиск. При выборе одного из этих типов, станет доступен значок **Browse**.

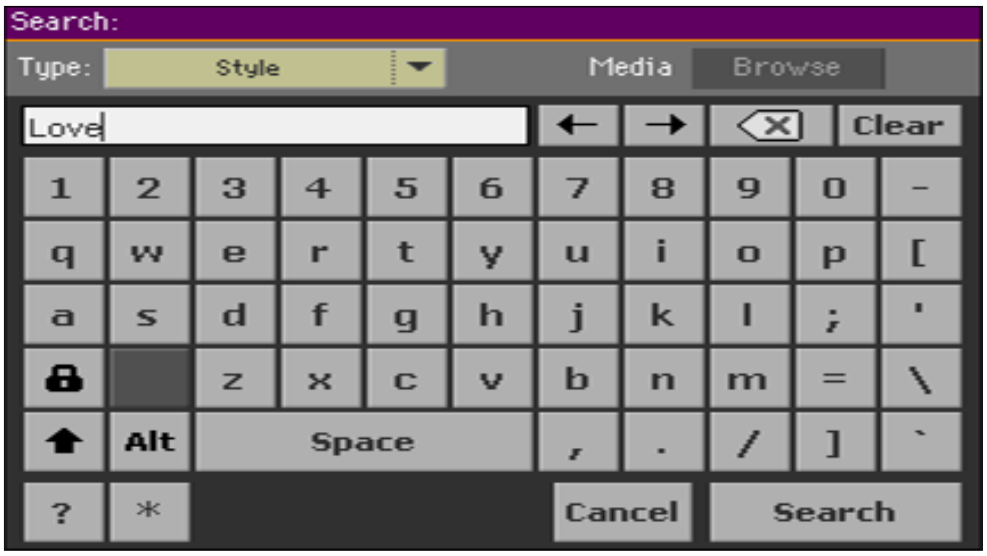
1. Нажмите на значок **Browse**, чтобы открыть перечень файлов **File Selector**.



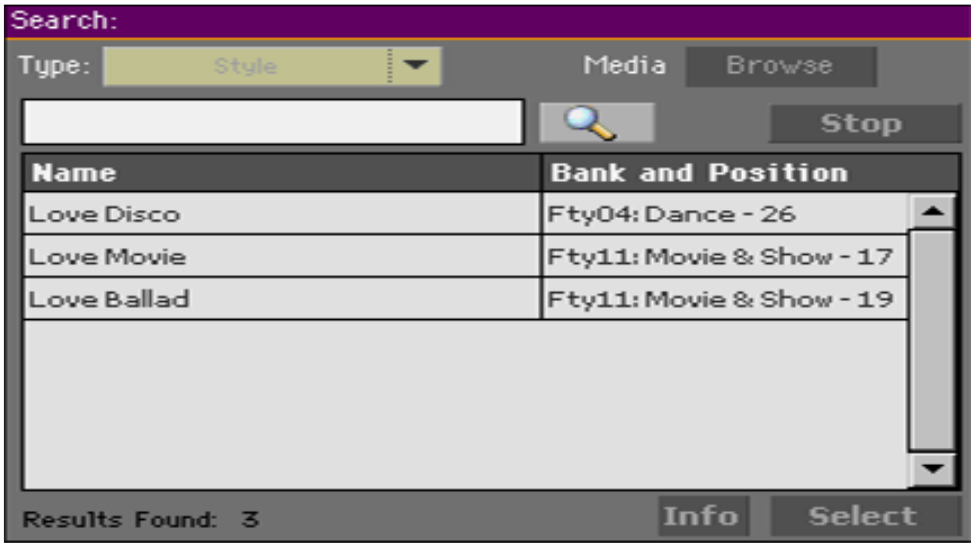
2. Используйте меню **Device**, для выбора устройства, содержащего нужный вам файл. Для открытия и закрытия выделенных вами файлов используйте значки **Open** и **Close**. Используйте значок **Root**, для возврата в корень выбранного источника.
3. Выделив папку, содержащую интересующий вас файл, нажмите кнопку **Select** и откройте **File Selector**. Название выбранной папки будет отображаться в полосе названий окна Поиска.

Ввод названия и начало поиска

1. Введите **наименование элемента**, который вы ищете. Размер шрифта, при этом, не имеет значения («LOVE» будет читаться как и «Love» или «love»)



2. Введя наименование элемента, который вы ищете, нажмите значок **Search**. На экране отобразится список элементов, содержащих похожее наименование.



Время, необходимое для поиска искомого элемента, зависит от степени загруженности устройства памяти и количества элементов со схожим названием.

Возможен поиск только одного элемента. Дождитесь результатов текущего поиска, для того, чтобы начать новый, или остановите текущий нажатием на значок **Stop**.

Остановка процесса Поиска

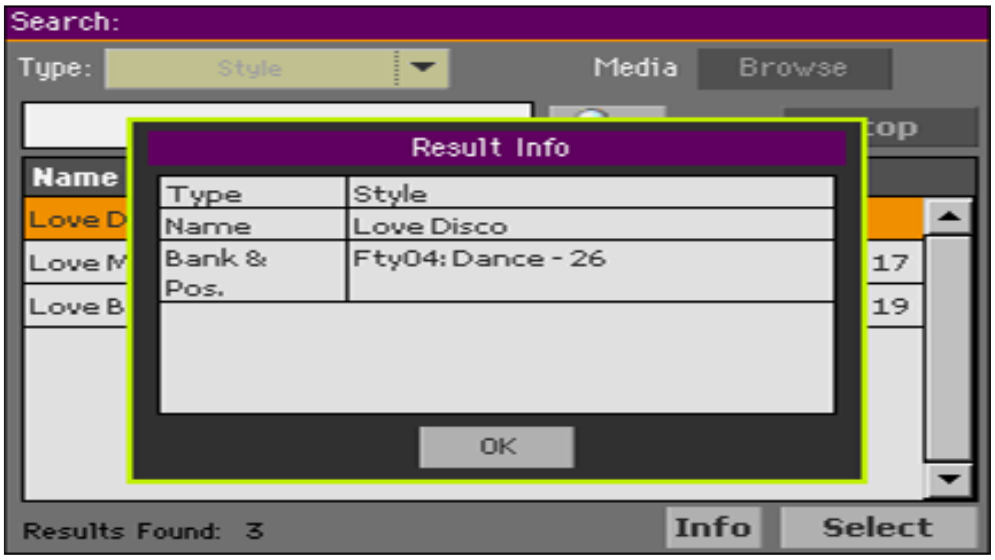
- При нажатии на кнопку **Search**, она превращается в **Stop**. Поиск можно остановить нажатием значка **Stop**. При приостановке поиска, значок Stop сменится на значок **Search**. Список найденных элементов поиска сохраняется на экране до совершения следующего поиска.

Выход из окна Search, без прерывания Поиска

- Нажмите на значок **Cancel** на экране, или на кнопки **EXIT** или **SEARCH** ( ) на панели управления, для выхода из окна **Search** и продолжения выполнения других операций. Поиск, при этом, продолжится.

Информация о найденном элементе

- При выделении нажатием любого элемента в списке результатов поиска, появляется значок **info**, нажав на который, можно получить информацию об этом элементе.



Нажмите значок **OK**, для того, чтобы закрыть окно информации **info**.

Перезапуск процесса Поиска

- Нажмите на значок ( ) чтобы вернуться к главной странице **Поиска**, после чего нажмите на значок **Select**.

Выбор найденного элемента

1. Если вы нашли то, что искали, нажмите на наименование элемента, после чего, нажмите **Select**.
2. Если вы хотите закрыть окно **Поиска** без выбора чего-либо, нажмите кнопку **EXIT** на панели управления. (Если окно не закрывается само по себе, это означает, что активирована функция **Display Hold**. См страницу 44 **Display Hold**).

Заметка о поиске: подстановочные знаки

Во время поиска введенная строка будет в виде целого слова или как часть слова. Например, если вы ввели «love», поиск найдет «Love» и «LoveSong» или любое другое слово, содержащее строку «love».

Вы можете использовать подстановочные знаки «?» (любой отдельный символ) и «*» (любую последовательность символов) для поиска именно для этой строки. Например, «*love» найдет «MyLove», но не «LoveSong». «??love» найдет «Mylove», но не «AllLove».

Кроме того, если вы ищете слова, которые могут быть написаны несколько иначе, вы можете использовать подстановочный знак «?», чтобы найти все варианты; «gr?y» выдаст как «gray», так и «grey».

ЧАСТЬ III:

ПЕСЕННИК

12 Использование Песенника

Выбор Элементов Песенника

Что такое Песенник?

Основная идея, стоящая за Песенником – вы всегда начинаете с песни. Выбирая Элемент Песенника, вы выбираете образец этой песни. Всё, что вам нужно (стиль, песня, звуки, вокальные или гитарные эффекты, тексты, ключ, показатели темпа) под рукой.

Другими словами, Песенник это внутренняя база данных, позволяющая организовать Стили и Песни и помогающая быстро найти их. Каждый Элемент в этой базе данных («песня») может содержать информацию по артисту, названию, жанру, номеру, ключу, темпу и счётчику нужной песни. При выборе одного из Элементов, сопряжённые с ним Стиль, MIDI или MP3 Песня – так же, как и режимы Style Play или Song Play – автоматически загрузятся. Подтянутся так же и настройки Модуляции и Вокальных и Гитарных Присетов.

В добавок к помощи с организацией выступления, Песенник даёт вам возможность загрузить до 4 Пэдов, четырёх Клавишных Наборов с каждым Элементом. Вы так же можете связать с ним файл TXT, для отображения текстов песен, даже если в MID или MP3 файлах нет никаких Текстов, или вы предпочтёте сыграть Песню вживую, аккомпанируя Стилями.

Вы можете создавать свои Элементы Песенника, так же, как и редактировать существующие. KORG по умолчанию укомплектован более, чем сотней разных Песен. Более того, Песенник даёт вам возможность создавать Сетлисты, что является сборником разных Элементов, которые лучше подходят тем, или иным типам представлений, и которые можно выбрать простым нажатием кнопки на панели управления.

Внутренний и Прямой Песенник

Вдобавок ко встроенному Песеннику, расположенному в Pa1000, вы можете так же использовать Элементы и Сетлисты с переносного устройства памяти, что позволит расширить базу данных на ходу. Как это сделать объясняется в главе **The Direct data**, **на странице 902**

Выбор Элемента Песенника из списка

Большая база данных уже включена в комплект инструмента. Вы можете просмотреть этот список и выбрать любой Элемент Песенника.

Выбор Элемента Песенника

1. Находясь в режиме **Style Play** или **Song Play**, нажмите кнопку **SONGBOOK**, для того, чтобы открыть страницу **Book**.

2. Просмотрите Элементы.
   Используйте полосу просмотра или колесо регулировки **VALUE** для пролистывания. Нажав и придерживая кнопку **SHIFT**, с помощью стрелок полосы прокрутки сможете пролистывать страницы по следующей алфавитной секции.

3. Когда тот элемент, который вам нужен появится на экране, нажмите на него, чтобы загрузить его в Аранжировщик или в Плеер.
   Когда будет выбран Элемент Песенника, его название появится сверху в информационной полоске в верхней части экрана, после (**N:**), рядом с ассоциирующимися **Стилем** или **Песнями**. Наименование **Элемента** будет выделено в списке.

Сопряжённый с Элементом Стиль или Песня подтянутся. Песня будет загружена в Плеер 1, если он уже не занят (В этом случае, она будет загружена в Плеер 2).

Так же подтянутся и настройки Пэдов и Клавишных Наборов. Будет выбран Клавишный Набор №1. Любые файлы TXT ассоциирующиеся с выбранным Элементом, будут отражаться на странице Lyrics. Подтянутся и Вокальные и Гитарные Присеты.

4. Используйте кнопки **START/STOP** или **PLAY/STOP** ( ) для запуска или остановки воспроизведения выбранного Стиля или Песни.

Определение типа Элемента

Значки в колонке **Типы** (**Type**) помогут вам с выбором.

Type	Что означает
	Элемент, основанный на Стиле. При выборе он подтянет Стиль, и инструмент переключится в режим Style Play
	Элемент, основанный на Песне MIDI формата. При выборе подтянется Песня, и инструмент переключится в режим Song Play.
	Элемент, основанный на Песне формата MP3. При выборе подтянется Песня, и инструмент переключится в режим Song Play.

Элементы, загружаемые с переносных устройств, окружён рамкой другого цвета.

Type	Что означает
	Элемент с переносного устройства

Сортировка по ярлыку/колонке

Сверху списка можно увидеть ярлыки, каждый из которых соответствует колонке категории данных (Тип, Название, Жанр, Ключ, Биты в минуту, Счетчик…) Вы можете выбрать один из ярлыков чтобы сортировать список согласно типу данных.

Изменение порядка списка

- Смените порядок Элементов согласно другим **критериям** (Тип, Название, Жанр, Ключ, Биты в минуту, Счётчик…) нажатием соответствующего ярлыка сверху списка.

- Сменить список по **возрастанию** или **убыванию** можно повторным нажатием на выбранный ярлык.

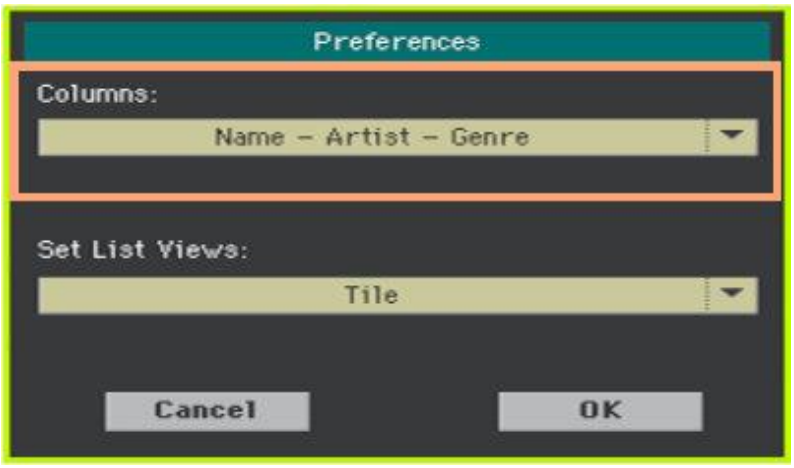
Выбор колонок, для отображения на странице

В виду ограниченного пространства, не все ярлыки можно видеть. Вы можете настроить которые из ярлыков видно в Песеннике.

Обратите внимание, что поля **Artist** и **Key** всех доступных Элементов намеренно оставлены пустыми.

Выбор сочетания ярлыков

1. Выберите команду **Preferences** из **меню страницы**, чтобы открыть окно **Preferences**.



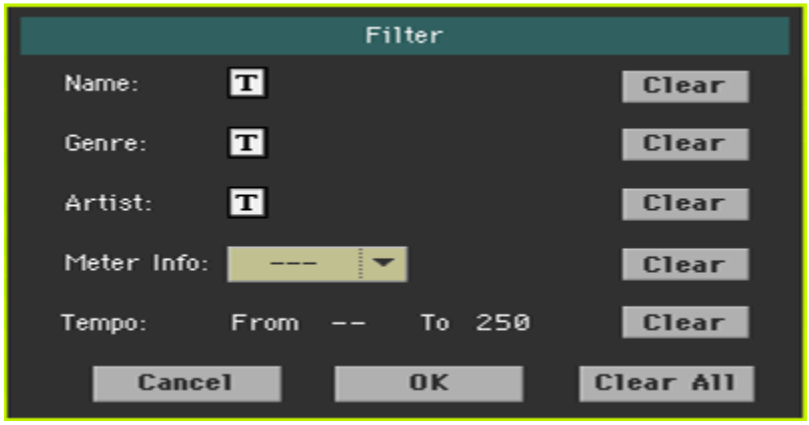
2. С помощью меню колонок выберите сочетание колонок, которое будет отображаться.
3. Подтвердите свой выбор нажатием на значок ОК, если выбор сделан, чтобы закрыть окно.

Фильтрация Элементов

Если вы ищете конкретного исполнителя, жанр или другую категорию, вы можете «отфильтровать» список Элементов, который вы просматриваете. Обратите внимание, что, для поиска, вы можете воспользоваться кнопкой **SEARCH** на панели управления, но эта функция осуществит поиск по именам, в то время, как функция Filter предлагает более детализированный поиск по нескольким параметрам одновременно.

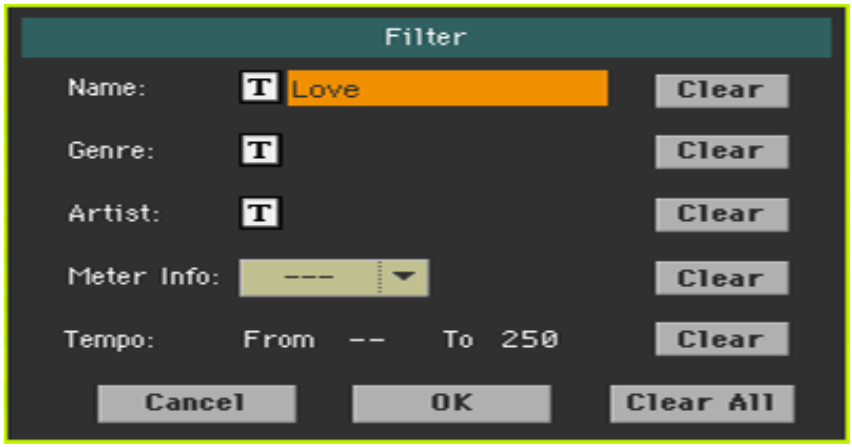
Вход в окно Filter

- Находясь в **Песеннике** на странице **Book**, нажмите на значок **Filter**, чтобы открыть его окно.



Редактирование критериев фильтра и его активация

1. Нажмите на значок **Text Edit** (T) рядом с тем **полем** ввода, которое необходимо отредактировать. Откроется **виртуальная клавиатура**, с помощью которой можно набрать критерий отбора.
   Например, вам необходимо найти все песни, в названии которых есть слово «Love» (в любой позиции в названии). В этом случае, нажмите на соответствующий значок Name и введите слово «love». Большие или маленькие буквы на поиск не влияют.
   Отредактировав, подтвердите свои действия нажатием на значок **OK**.



2. Повторите действие для всех критериев (артист, жанр…), по которым вы хотите отфильтровать поиск.

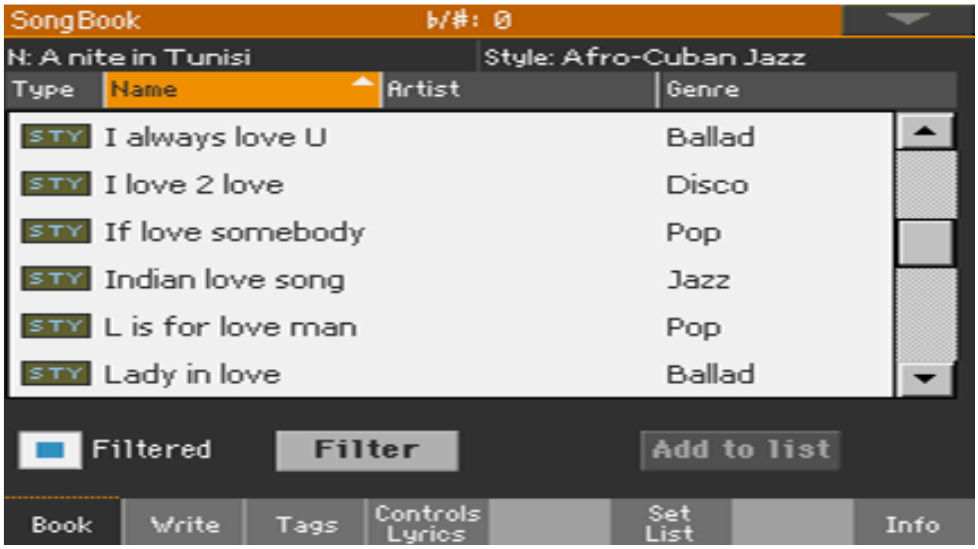
3. Если нужно, в поиск можно включить и такие показатели, как **Meter** и **Tempo**.

Удаление ненужных критериев поиска

- Нажмите на значок **Clear**, для того, чтобы удалить параметр поиска в конкретном поле.
- Нажмите на значок **Clear All**, чтобы полностью сбросить все настройки поиска.

Подтверждение настроек фильтра

- По окончании настроек параметров фильтра, нажмите на значок **OK**, чтобы закрыть окно **Filter** и вернуться на страницу **Book**.
  Автоматически появится индикатор об активации фильтра, что говорит о том, что фильтр ведет поиск. Появится список Элементов, содержащих ключевые критерии поиска.



Отключение фильтра и отображение всех Элементов

- Снимите метку с опции **Filtered** для его деактивации.

Информация об Элементах Песенника

При выборе Элемента Песенника отображается некоторая статистическая информация, как наименование Элемента, сопряжённый с ним Стиль или Песня, общее число Элементов содержащих данный критерий, общее число Сетлистов, в которых задействован данный Элемент, число Элементов в текущем Сетлисте.

1. Находясь в **Песеннике**, выберите любой Элемент.
2. Информацию об Элементе можно отобразить, нажав на значок **Info**.
   Если вы выбрали **Элемент, основанный на Стиле**:

Если вы выбрали **Элемент, основанный на Песне**:

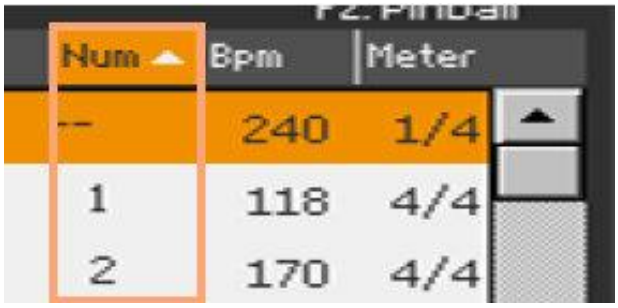
Если на месте **выбранного Элемента** (N:) значок (_ _ _), это означает, что Элемент модифицирован или вовсе не выбран.

Выбор Элемента Песенника по номеру Песни

Вы можете выбрать Элемент Песенника по такому параметру, как индивидуальный номер **Song ID Number**. Номера, сопряжённые с определёнными Элементами могут быть запрограммированы или отредактированы в любом из окон настроек Элементов Песенника. (См **Редактировка Номера Выбранной Песни** на стр 125 для более подробной информации).

Для облегчения поиска Песни по Song ID Number, вы можете экспортировать список Песен - **Export as Text File** в **меню страницы**, и распечатать его.

1. Для поиска номера на страницах **Песенника**, убедитесь, что отображается колонка **Num** (сокр. Номер)
   Если колонка не отображается, выберите команду Preference из меню страницы, в меню настройки колонок выберите нужные колонки, включая Num.



2. Для выбора Элемента Песенника по номеру **Song ID Number**, находясь на его страницах, повторно нажмите на кнопку **SONGBOOK**, чтобы появилась виртуальная цифровая клавиатура, которая позволит ввести **номер** желаемого Элемента.
3. В случае, если Элемент с похожими наименованиями имеется и на переносном **Direct** (при условии, что он подключён), и на внутреннем **Internal** устройствах памяти, вам представится возможность выбрать один из них, после чего необходимо подтвердить свой выбор нажатием на **ОК**.

Выбор MIDI Элементов Песенника

Элементы Песенника могут быть выбраны дистанционно, с помощью MIDI. Вдобавок, MIDI сообщения могут быть и посланы при выборе Элемента Песенника. Это пригодится при необходимости синхронизации Pa1000 с внешней программой редактирования или цифровым нотным устройством (например, приложение загруженное через планшетом).

Выбор Присета Tablet MIDI

Присет **Tablet MIDI** программирует канал №16, с тем, чтобы отправлять и получать MIDI сигнал с дополнительными переносными устройствами.

- Зайдите на страницу настроек **Global > MIDI > General Controls**, выберите присет **Tablet MIDI**.

Редактирование существующего MIDI Присета

Вы можете запрограммировать или отредактировать под себя MIDI Присет для выбора Элементов Песенника. Потребуется специальный MIDI канал в качестве контрольного, для посылания MIDI сигнала для выбора Элемента Песенника, или получения его.

Конфигурация Контрольного канала

1. Для начала, зайдите на страницу настроек **Global > MIDI > General Controls**, и выберите Присет MIDI Preset.

2. Зайдите на страницу настроек **Global > MIDI > Midi In Channel**, и присвойте одному из 16 MIDI каналов функцию Контроля Control (как правило, это канал №16).

3. Зайдите на страницу настроек **Global > MIDI > Midi Out Channel**, и присвойте одному из 16 MIDI каналов функцию Контроля Control (можно и тот же канал, которому присвоен MIDI IN).

4. По окончании, сохраните эти настройки в новом или существующем присете MIDI Preset, с помощью команды **Write Midi Preset** в **меню страницы**.

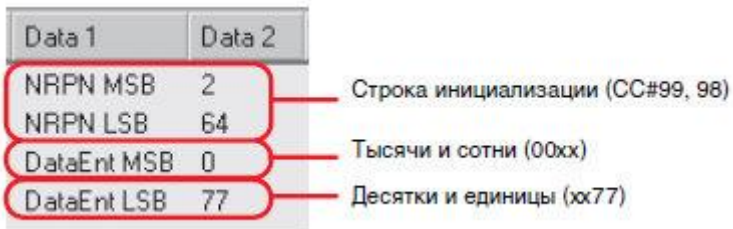
Выбор Элементов Песенника через MIDI

После того как будут произведены все подготовительные операции, перейдите в режим воспроизведения стиля или песни.

На этом этапе Pa1000 должен получить по каналу Control одно за одним два сообщения инициализации: NRPN Control Change #99 (MSB, со значением 2) и #98 (LSB, со значением 64). Эти сообщения посылаются только один раз, если до момента выбора записи базы данных по тому же каналу Control не будет передано других сообщений NRPN.

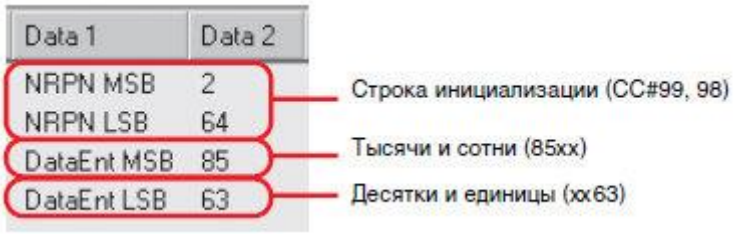
После передачи сообщений инициализации нужно передать сообщения Control Change выбора записи базы данных. Этот блок состоит из двух сообщений: CC#06 (Data Entry MSB) — для определения тысяч и сотен, и CC#38 (Data Entry LSB) — для определения десятков и единиц. Диапазон значений Data Entry, вместо стандартного 0 — 127, составляет в этом случае 0 — 99.

- Рассмотрим несколько стандартных примеров. Для выбора записи #77 необходимо передать следующую строку:



- Для выбора записи #100 необходимо передать следующую строку:

- Для выбора записи #2563 необходимо передать следующую строку:



Для выбора записей базы данных по MIDI используются сообщения формата NRPN: сообщение Control Change #99 (MSB со значением 2) и #98 (LSB со значением 64). Для обмена этими сообщениями используется специальный канал Control.

Использование Сетлистов

Что такое Сетлист?

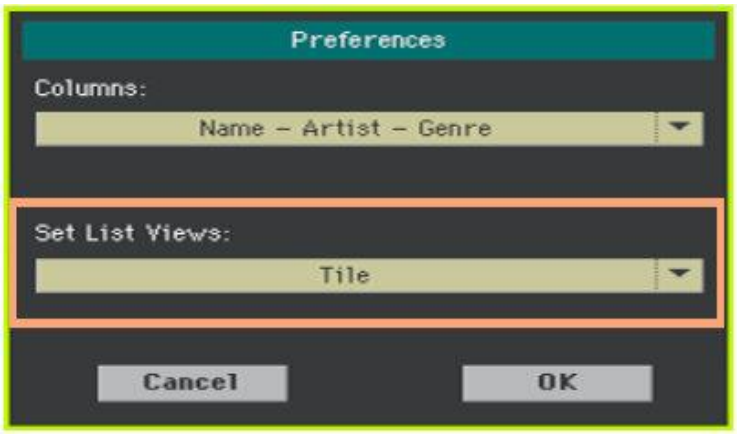
Set List, или Сетлист – это особый список, отобранный из Песенника. Это более компактный, специальный список песен, как для небольшого представления, так и для иных предпочтений. Мы предоставили несколько образцов таких списков, которые вы сможете использовать и в своих выступлениях.

Выбор стиля отображения списка Tile View или List View

Сетлисты могут быть отображены в двух видах: Tile View или List View (Tile – англ. Плитка или Ячейка, и List – англ. Список). В режиме Tile View песни отображены в виде плиток, каждая из которых управляется кнопками **SET LIST** на панели управления. В режиме List View все песни отображены в виде простого списка.

Переключение между Tile View и List View

1. Находясь на любой из страниц **Песенника**, воспользуйтесь окном **Preference** в командном меню страницы.



2. В разделе **Set List Views** выберите одну из опций: Tile или List.
3. По окончании, подтвердите свой выбор нажатием на **ОК**.

Запуск Сетлиста через Tile View

Tile View отображает выбранный Сетлист в виде набора песен, каждой из которых соответствуют кнопки **SET LIST** на панели управления. Каждая из «плиток» на экране соответствует кнопке по номеру.

Выбор Сетлиста

1. Находясь в Песеннике, откройте окно **Set List**. Его можно открыть нажатием на кнопку **SET LIST**.

2. Убедитесь, что активирован именно режим **Tile View**, в противном это можно настроить через командное меню в окне **Preferences** (См выше)

3. Используйте меню **List**, для того, чтобы выбрать доступные Сетлисты.
   Песни выбранного Сетлиста присвоены кнопкам **SET LIST** на панели управления по номерам.

Выбор страницы

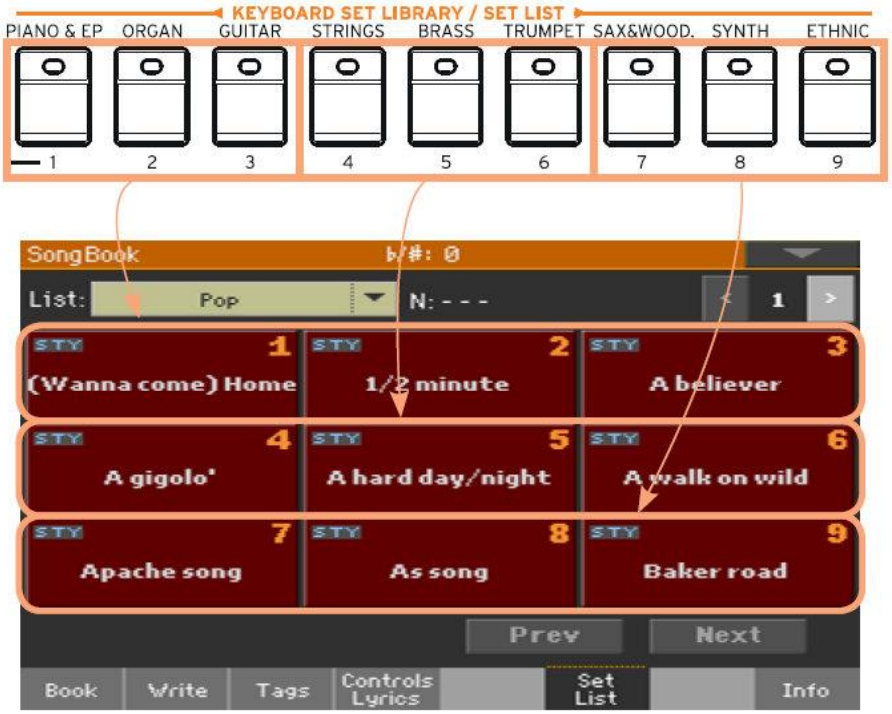
Песни выбранного Сетлиста разбиты на 9 «страниц» (каждая из них соответствует кнопкам **SET LIST** на панели управления)

- Для навигации по страницам выбранного Сетлиста используйте **Индикатор страницы** в правом верхнем углу экрана.

Выбор Сетлиста через панель управления

1. Убедитесь, что индикатор кнопки **SET LIST** включён.
2. Используйте одну из кнопок **SET LIST**, которой соответствует песня в выбранном Сетлисте.

Каждой кнопке, индикатор которой включён, соответствует плитка на экране. Каждому ряду плиток на экране соответствует группа из трёх кнопок. При выборе определённой песни индикатор этой кнопки будет мигать.



Статусы индикатора кнопок	Что означает
Выключен	Песня не присвоена
Включён постоянно	Песня присвоена
Мигает	Песня воспроизводится

Выбор Сетлиста через меню экрана

1. Убедитесь, что вы на странице **Set List**, в режиме Песенника **SongBook**.
2. Нажмите на **плитку**, соответствующую желаемой песне.

Воспроизведение Сетлиста

1. Используйте кнопки **START/STOP** или **PLAY/STOP** (▶/■) для запуска или остановки выбранной Песни или Стиля.
2. Используйте кнопки **Аранжировщика** или **Плееров** для того, чтобы запуска, паузы и остановки воспроизведения, так же, как и прокрутки вперед или назад Песен или Стилей.
3. Для воспроизведения следующей песни нажмите на значок **Prev(ious)** – Предыдущий, или **Next** – Следующий. Переключиться на другую песню можно выбрав другой Сетлист с помощью кнопок SET LIST на панели управления, или нажав на **другую плитку** в Сетлисте.

Запуск Сетлиста через List View

List View отображает выбранный Сетлист в виде простого списка песен.

Выбор Сетлиста

1. Нажмите на значок **SET LIST** на экране, для того чтобы открыть список **Сетлистов Песенника**.
2. Убедитесь, что активирован именно режим **List View**, в противном это можно настроить через командное меню в окне **Preferences** (См выше)

3. Используйте меню **List**, для того, чтобы выбрать доступные Сетлисты.
   Отобразятся все доступные песни выбранного Сетлиста (в отличие от режима просмотра **Tile View**, в режиме просмотра **List View** песни НЕ сопряжены с кнопками группы **SET LIST** на панели управления)

Запуск Сетлиста

1. Просмотрите Элементы отображённого списка.

2. Нажмите на **наименование Элемента**, который вы хотите воспроизвести через Аранжировщик или Плеер.

3. Используйте кнопки **START/STOP** или **PLAY/STOP** (▶/■) для запуска или остановки выбранной Песни или Стиля.

4. Используйте кнопки **Аранжировщика** или **Плееров** для того, чтобы запуска, паузы и остановки воспроизведения, так же, как и прокрутки вперед или назад Песен или Стилей.

   Для воспроизведения следующей песни нажмите на значок **Prev(ious)** – Предыдущий, или **Next** – Следующий. Переключиться на другую песню можно нажав на **другой Элемент** в Сетлисте.

13 Редактирование Песенника

Создание и редактирование Элементов Песенника

Создание нового Элемента Песенника

Вы можете добавлять свои собственные Элементы в базу данных Песенника.

Выбор Стиля или Песни

1. Включите режим **Song Play** или **Style Play**, в зависимости от того, какого типа Элемент вы хотите добавить в базу данных Песенника.
2. Выберите **Стиль** или **Песню**, которые хотите добавить в Песенник.
   Присвойте Песне Плеер 1 (только те Песни, которым присвоен Плеер 1, будут сохранены в Элементе Песенника).

Выбор Звука, Эффектов и Пэдов

- Выберите тип Звука Клавиш, Эффекты, Пэды, и настройте все необходимые вашему выступлению параметры.

  При сохранении Элемента будут учитываться все общие параметры. При сохранении Элемента будут учитываться Звуки и Эффекты Клавиш и Аккомпанемента, уровни Громкости, статус функции приглушения Play/Mute, настройки и позиции режима разделения Клавиш Split, Октаверы и Модуляторы, выбранные Элементы Стиля, выбранные Клавишные Наборы и Пэды, Вокальные или Гитарные Присеты (как и общие настройки Global).

  Текущие Звуки Клавиш и их настройки станут Клавишным Набором №1.

  Обратите внимание, что изменения Звуков MIDI Песни не будут сохранены в Элементе Песенника. Будут использованы только те данные, которые включены в MID файл. Для редактирования Песни, используйте редактор MID файлов в режиме **Секвенсора**.

Создание Элемента Песенника

1. Для создания нового Элемента Песенника нажмите и придержите на секунду кнопку **SONGBOOK** на панели управления. Откроется окно **Write Song**.
   В качестве альтернативы, зайдите на страницу редактирования Песенника, выберите **New Song** и подтвердите свой выбор нажав значок **OK**.

2. Находясь в окне **Write Song** нажмите на значок редактирования наименования Элемента Text Edit (T), и введите наименование Элемента, после чего подтвердите свои действия нажатием на значок **OK**. Элемент будет сохранён в базе данных Песенника.

Редактирование существующего Элемента Песенника

Выбор существующего Элемента Песенника

1. Выберите Элемент из Песенника со страницы **SongBook,** нажав **Book** или **Set List** в нижней части экрана.

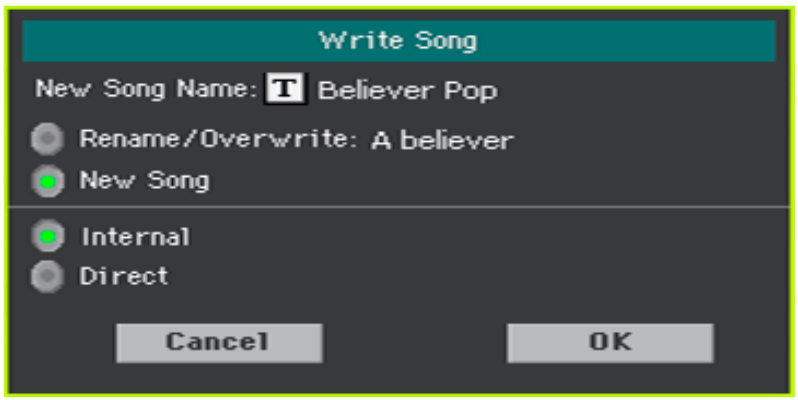
Изменение Звуков, Эффектов и Пэдов

- Для выхода из Песенника нажмите кнопку EXIT, и выберите любой Звук Клавиш, Эффект или Пэд. Настройте необходимые вашему выступлению параметры. Выберите, если хотите, другой Вокальный или Гитарный Присет. Поставьте метку Global, если хотите использовать Общий Присет.

Сохранение в существующем Элемента Песенника

1. Для сохранения изменений, внесённых в существующий Элемент Песенника, находясь на странице редактирования Элемента нажмите значок **Write**.

2. Выберите опцию **Rename/ Overwrite** для пересохранения существующего Элемента. Для создания нового Элемента вместо этого, выберите опцию **New Song**.



3. Для изменения наименования Элемента, находясь в окне Write Song, нажмите на значок редактирования наименования Text Edit (T), после чего подтвердите свои действия нажатием на значок OK. Элемент будет сохранён в базе данных Песенника.

Сохранение других Стиля или Песни

С каждым Элементом Песенника сохраняется ссылка на Стиль или Песню. При редактировании Элемента вы можете поменять текущий Стиль или Песню.

1. Выберите нуждающийся в редактировании **Элемент Песенника**.
2. Нажмите на значок **Write** режима **Песенника**, после чего нажмите на значок **Select**, который откроет окно для выбора **Стиля** или **Песни**.

3. Выберите другой Стиль или Песню
   Наименование **Стиля/Песни** будет отображаться в поле, слева от значка Select.

4. Для сохранения новых настроек или изменений **Стиля/Песни**, убедитесь, что стоит метка на опции **Write** в поле **Style/Song**.
5. Если вы не хотите заменять Клавишные Наборы или Вокальные/Гитарные Присеты, снимите метку с опции Write.
6. Нажмите на значок **Write** чтобы заменить существующие настройки Элемента Песенника.

Изменение и сохранение Клавишных Наборов

В каждый Элемент Песенника включает в себя 4 Клавишных Набора, При редактировании Элемента вы можете заменить его текущие Клавишные Наборы на любые другие.

1. Выберите **Элемент Песенника** для редактирования, а для выхода нажмите на кнопку **EXIT**.

2. Отредактируйте Звук Клавиш.

3. Нажмите на значок **Write** в нижней части экрана

4. Для замены старых Клавишных Наборов на новые, поставьте метку на опции **Write** в секции **Keyboard Set**.

5. Выберите куда сохранить Звук Клавишных в текущем Клавишном Наборе Элемента Песенника. После определения места вы можете присвоить Клавишному Набору новое название.

6. Если вы не хотите заменять Стили или Песни, или Вокальные/Гитарные Присеты, снимите метку с опции **Write**.

7. Нажмите на значок **Write** чтобы заменить существующие настройки Элемента Песенника.

8. Для дальнейшего сохранения Клавишных Наборов повторите процедуру описанную выше с другими местами Песенника.

Замена и сохранение Вокального или Гитарного Присета

В каждый Элемент Песенника включает в себя Вокальный или Гитарный Присет (в зависимости от выбранных аудио настроек входного сигнала при создании Элемента). При редактировании Элемента вы можете заменить его текущие Присеты на любые другие.

1. Выберите **Элемент Песенника** для редактирования, а для выхода нажмите на кнопку **EXIT**.

2. В режиме **Style Play/Song Play**, в разделах **Mic** или **Guitar** выберите для них Присеты. Поставьте метку Global, если хотите использовать Общий Присет.

3. В режиме **Песенника**, нажмите **Write**. Вы увидите, что в разделе Voice Preset Присет поменялся.

4. Для замены старых **Присетов** на новые в поле **Voice/Guitar Preset**, поставьте метку на опцию **Write**.
5. Если вы не хотите заменять Стили или Песни, или Вокальные/Гитарные Присеты, снимите метку с опции **Write**.
6. Нажмите на значок **Write** чтобы заменить существующие настройки Элемента Песенника.

Замена и сохранение Пэдов

В каждый Элемент Песенника включает в себя 4 Пэда. При редактировании Элемента вы можете заменить его текущие Пэды на любые другие.

1. Выберите **Элемент Песенника** для редактирования, а для выхода нажмите на кнопку **EXIT**.
2. В режиме **Style Play/Song Play**, в разделах **Pads**, выберите 4 Пэда.
3. В режиме **Песенника** нажмите **Write**.
4. Если вы не хотите заменять Стили или Песни, или Вокальные/Гитарные Присеты, снимите метку с опции **Write**.
5. Нажмите на значок **Write** чтобы заменить существующие настройки Элемента Песенника.

Редактирование номера Песни

Каждый Элемент Песенника имеет номер (от 1 до 9999). По этому номеру можно быстро и легко найти Элемент (См **Выбор Элемента Песенника по Номеру** на стр 112).

Для облегчения поиска Песни по Song ID Number, вы можете экспортировать список Песен - **Export as Text File** в **меню страницы**, и распечатать его.

Редактирование Номера Песни

- Находясь в режиме Песенника **SongBook**, нажмите **Write**, и отредактируйте поле ввода **Номера**.

Присвоение Песен Номера необязательно, но поможет с организацией Элементов. Например, по жанру, по дате и т.д.

Редактирование тегов базы данных

Песенник – это база данных. Вы можете добавить определённые архивные данные, или тэги, которые помогут при поиске определённых типов песен в Песеннике при помощи функции фильтра **SongBook > Book > Filter**.

1. Выберите **Элемент Песенника** для редактирования.
2. Находясь в **Песеннике**, нажмите на значок **Tags**.

3. Отредактируйте **тэги базы данных** Элемента Песенника

Tag - Тэги	**Style-based Entry – Элемент Стиля**	**MID-based Entry - Элемент MID**	**MP3-based Entry - Элемент MP3**
Genre - **Жанр**	Музыкальный жанр, связанный с Элементом.		
Artist - **Артист**	Имя исполнителя/артиста, связанное с Элементом		
Key Info - **Информация о тональности**	Родная тональность Элемента. Первое поле – Основной тон, второе – режим Мажор/минор.		
Tempo/BPM - **Темп/Б/М (биты в минуту)**	Темп Песни. Показатель может меняться, в случаях изменения скорости в сопряжённых ресурсах. Вы можете вручную поменять показатели Темпа с помощью кнопок TEMPO на панели управления. Изменения темпа будут отображаться только после сохранения изменений Элемента.		
	Исходный Темп Стиля.	Исходный Темп MID файла.	Всегда ноль (исходный темп Песни MP3).
Meter Info - **Данные счётчика**	Счётчик Песни (или ‘Тактовый размер). Может меняться, в случаях изменения показаний счётчика в сопряжённых ресурсах.		
M.Transp. (Master	Показатель Общей Модуляции Песни. При выборе Элемента показатель Модуляции автоматически меняется. Показатель Общей Модуляции Master		

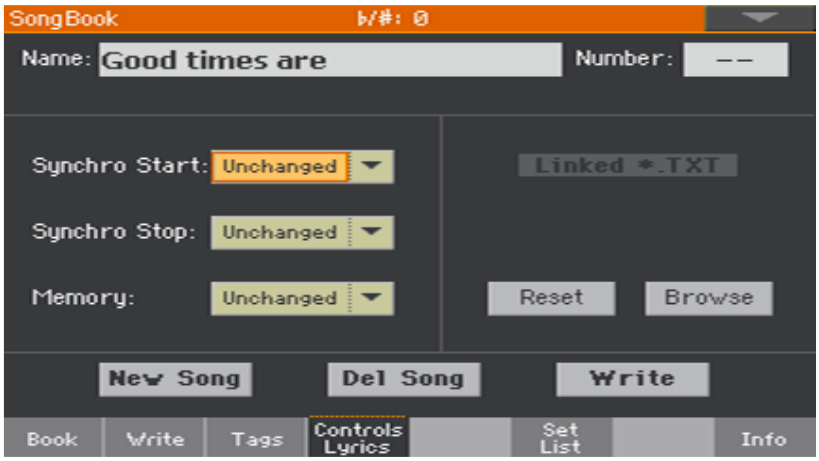
Transpose) – **Общая Модуляция**	Transpose, сохранённый в Элементе Песенника, перекрывает любые настройки Общей Модуляции в сопряжённых ресурсах. Вы можете вручную поменять показатели Модуляции с помощью кнопок **TRANSPOSE** на панели управления. Изменения модуляции будут отображаться только после сохранения изменений Элемента.

4. Нажмите на значок **Write**, чтобы сохранить изменения Элемента Песенника.

Изменение регулировок Стиля (Synchro/Memory – Синхро/Память)

С элементами, основанными на Стиле можно запоминать статус функции Synchro и Memory.

1. Выберите **Элемент Песенника** для редактирования.
2. Находясь в **Песеннике**, нажмите значок **Controls/Lyrics** и откройте окно регулировок.



3. Отредактируйте **регулировки Стиля** Элемента.

Syncro Start / Synchro Stop / Memory status - Синхронизированный Запуск / Синхронизированная Остановка / Статус Памяти	**Что означает**
Unchanged - Без изменений	При выборе этого Элемента Песенника, статус сопряжённой функции будет без изменений.
Off - Выключено	При выборе этого Элемента Песенника, сопряжённая функция будет выключена.
On - Включено	При выборе этого Элемента Песенника, сопряжённая функция будет включена.

4. Нажмите на значок **Write**, чтобы сохранить изменения Элемента Песенника.

Привязка текстового файла к Элементу Песенника

Вы можете добавить Тексты песен в виде файла TXT в каждый Элемент. Так как нет автоматической синхронизации между Текстами и сопряжёнными Стилями, вам следует сделать это вручную (как это описано в главе **Чтение текстов и аккордов, загруженных в виде текстовых файлов** на стр 86).

Привязка Текстов в виде файлов TXT

1. Выберите **Элемент Песенника** для редактирования.
2. Находясь в **Песеннике**, нажмите значок **Controls/Lyrics** и откройте окно регулировок.

3. Нажмите на значок **Browse** чтобы открыть селектор файлов, и выберите файл TXT, который вы хотите привязать к данному Элементу.
   Наименование выбранного текста отобразится области **Linked*TXT**.

Отвязка файла TXT от Элемента

- Находясь на той же странице, нажмите на значок **RESET**.

Удаление Элемента Песенника

1. Находясь в Песеннике, нажмите значок Book, чтобы удалить песню.
2. Зайдите в настройки любого Элемента Песенника и нажмите значок Del Song, чтобы удалить данную песню.

Создание и редактирование Сетлистов

Включение редактирования Сетлиста

Редактирование Сетлистов, как правило, недоступно, для их защиты от случайных изменений.

Включение редактирования Сетлиста

- Находясь в Песеннике, в **меню страницы** поставьте метку на команде **Enable Set List Edit**.
- Если вы предпочтёте защитить Сетлисты, после того, как внесёте в них изменения, снимите метку с команды **Enable Set List Edit**.

  Когда список можно редактировать, появится новый набор значков внизу экрана.

Создание и редактирование Сетлиста

Создание нового, пустого Сетлиста

1. Находясь в **Песеннике**, нажмите на значок **Set List**, после чего нажмите значок **New List**.

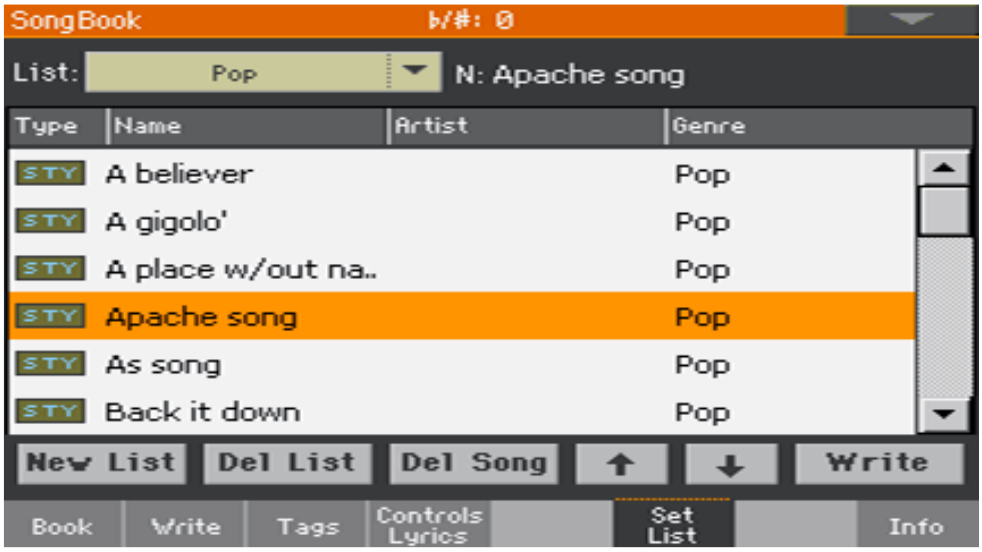
2. Если есть подключение Песенника на переносном устройстве, вам придется подтвердить, с **внутреннего** – Internal или **переносного** – Direct устройства загрузить Песенник. Нажмите ОК для подтверждения изменений.

   Внутренние (Internal) Сетлисты будут использовать встроенные Элементы, в то время, как, переносные (Direct) – только с переносных устройств.

   Новый список будет автоматически выбран

Выбор Сетлиста для редактирования

1. Находясь в **Песеннике**, нажмите на значок **Set List**. Можно выбрать режим просмотра List View или Tile View.
2. Нажмите на окно List, чтобы выбрать Сетлист для редактирования.

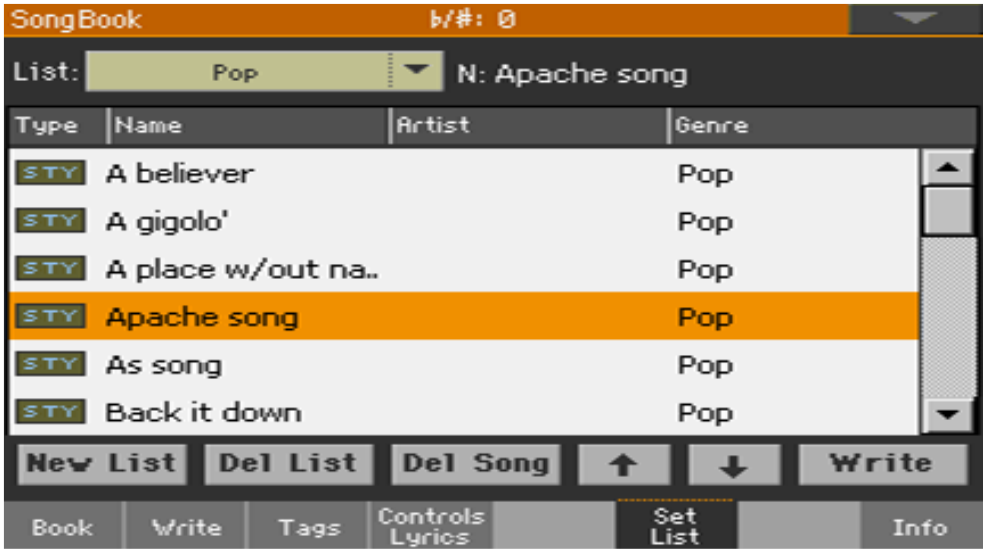


Добавление Песен в выбранный Сетлист

1. Находясь в **Песеннике**, нажмите на значок **Book**.
2. Просмотрите песни в базе данных Песенника.
3. Для добавления желаемой песни в новый Сетлист, коснитесь её, чтобы выделить и нажмите на значок **Add to list**.

Перенос или удаление песен из выбранного Сетлиста

1. Находясь в **Песеннике**, нажмите на значок **Set List**, выделите нажатием песню, которую необходимо передвинуть по списку или удалить из списка.

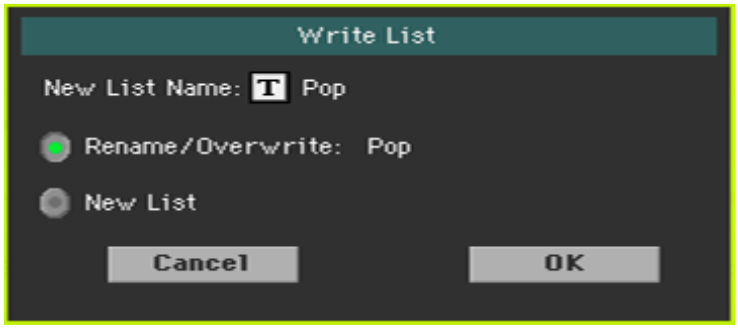


2. Отредактируйте список.

- Используйте стрелки для передвижения выделенной Песни **вверх** и **вниз** по списку на экране.
- Нажмите на значок **Del Song**, для удаления выделенной Песни из текущего Сетлиста (удалённая из Сетлиста песня, при этом, не будет удалена из Песенника).

Сохранение Сетлиста

1. Находясь в **Песеннике**, в открытом **Сетлисте**, нажмите на значок **Write**, чтобы открылось окно **Write List**.



2. Находясь в окне Write List, нажмите на значок Text Edit ( ) если хотите отредактировать наименование Сетлиста. По окончанию редактирования наименования, подтвердите свои действия нажатием **OK** на виртуальной клавиатуре.
3. Выберите опцию **Rename/Overwrite**, для того, чтобы переписать текущий Сетлист. Если, вместо этого, необходимо создать новый Сетлист, выберите опцию **New List**.
4. Нажмите на значок **OK**, для подтверждения сохранения.

Удаление Сетлиста

1. Находясь в **Песеннике**, в меню Сетлистов **Set List**, в списке выделите Сетлист, который необходимо удалить.
2. Выделив Сетлист нажатием, нажмите на значок Del List, чтобы удалить его (песни, содержащиеся в удаляемом Сетлисте, при этом, не будут удалены из Песенника).

Удаление всех Элементов Песенника и Сетлистов

Возможно вы захотите создать свой собственный список В песеннике, удалив все заводские Элементы и Сетлисты.

1. Зайдите на любую страницу Песенника.
2. Из **меню страницы** выберите команду **Initialize SongBook** и подтвердите выбор. Обратите внимание, что данная операция безвозвратно удалит все Элементы и Сетлисты. Для возврата заводских данных используйте команду **Factory Restore** на странице **Media > Utility**, выбрав Песенник SongBook.

Использование Песенника через PC

Дополнительное ПО создано для работы с Песенником.

Редактирование Песенника с помощью Редактора SongBook Editor

Вы можете использовать собственную разработку KORG, редактор SongBook Editor, для редактирования отдельных Элементов, базы данных Песенника и Сетлистов через Windows PC. С помощью SongBook Editor в можете легко просматривать и редактировать файл Песенника прямо на своём PC.

Использование планшета как дополнительный Песенник

Вы можете синхронизировать Pa1000 с наружным редактором или цифровым приложением для чтения нот с планшета (на подобии SongBook+ для iPad, разработанный компанией BauM Software или Mobile Sheets для Windows и MobileSheetsPro для системы Андроид). Пожалуйста, уточните у разработчика более подробную информацию о программном обеспечении.

ЧАСТЬ IV: НАСТРОЙКА И РЕДАКТИРОВАНИЕ ЗВУКОВЫХ НАБОРОВ

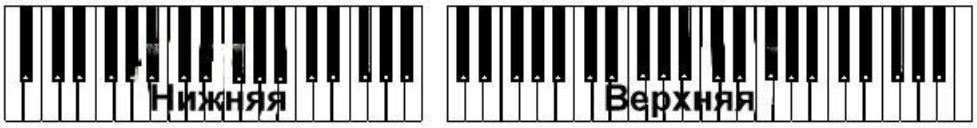
14 Настройка Клавишного Набора

Игра разных Звуков левой и правой рукой

Разделение клавиатуры

Разделение клавиатуры на Нижнюю (левая рука) и Верхнюю (правая рука) часть

- Нажмите кнопку **SPLIT** на панели управления, чтобы включился индикатор. Клавиатура будет разделена на две части: Нижняя (для левой руки), и Верхняя (для правой руки).



Отмена разделения клавиатуры и игра Звуков Верхней части по всей длине клавиш

- Нажмите кнопку **SPLIT** еще раз, чтобы выключился индикатор. Звуки Верхней части будут звучать по всей длине клавиатуры, на подобии акустического пианино.

Разделение, Клавишные режимы, Звуки

При изменении статуса **SPLIT**, количество Звуков может меняться.

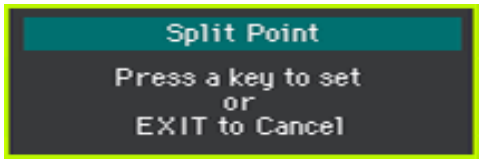
Статус индикатора разделения клавиатуры SPLIT	Режим Клавиш	Звуки Левой Руки (Нижней части)	Звуки Правой Руки (Верхней части)
Выключен	Не разделена	Нет Нижних Звуков	Up to three Upper Sounds assigned to the full extension of the keyboard
Включён	Разделена	A single Lower Sound assigned to the left hand	Up to three Upper Sounds assigned to the right side

Выбор точки временного разделения клавиатуры Local

Вы можете выбрать другое место разделения клавиатуры на Нижнюю и Верхнюю части. Он называется точка разделения - **split point**.

Изменение точки (временного) разделения через панель управления

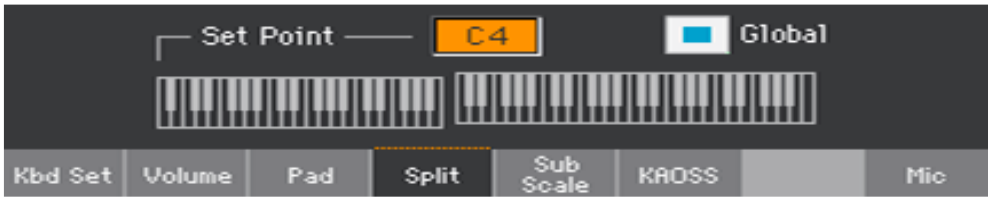
1. Нажмите и придержите кнопку **SPLIT** пока не появится окно **Split Point**.



2. Сыграйте **самую низкую ноту** Верхней (правой рукой) части.

Изменение точки (временного) разделения через меню экрана

1. Находясь на главной странице экрана, нажмите на значок **Split**, для отображения настроек разделения.



2. Нажмите на **виртуальную клавиатуру** на экране, затем сыграйте самую низкую ноту Верхней части (правой руки) клавиш.
   В качестве альтернативы, нажмите на параметр **Split Point** на экране, чтобы выделить его и используйте колесо регулировки **VALUE** для настройки точки разделения.
   При изменении точки разделения, с параметра **Global** автоматически снимается метка (см Точка разделения клавиатуры **Global** и **local** на стр 140).

Сохранение точки разделения в память

Точка разделения клавиатуры local может быть запрограммирована в каждый Клавишный Набор. Каждый Клавишный Набор в любом Элементе Стиля или Песенника может иметь точку разделения клавиатуры в разных местах.

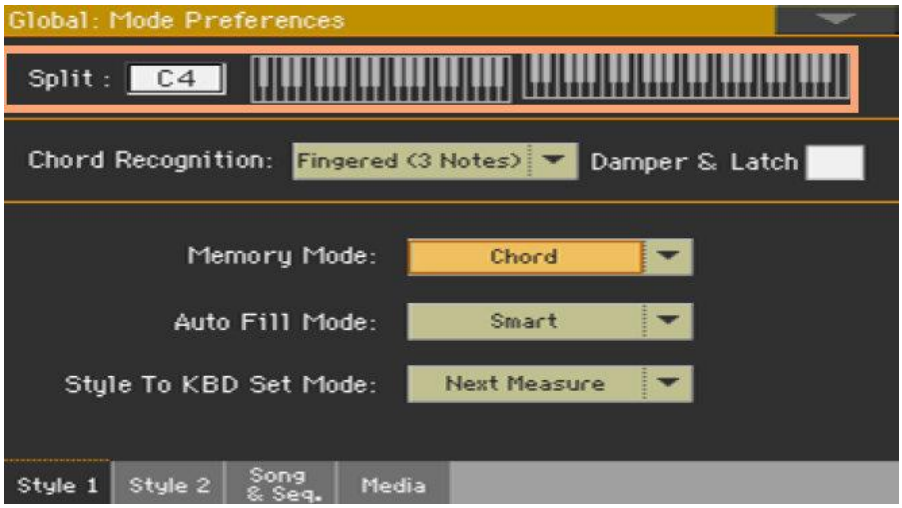
- Сохраните изменения в любом Клавишном Наборе с помощью функции Write.

Изменение Общей точки разделения Global

Общая точка разделения - это общая настройка, которую вы используете, когда нет «локального» разделения и «шаблона», из которого можно установить различные локальные точки разделения, сохраненные в Клавишных Наборах. Вы можете изменить его и использовать в качестве основной точки разделения инструмента. Некоторые Клавишные Наборы могут переопределить Global точку разделения с сохраненными в памяти Local точками разделения.

Изменения заводского разделения клавиатуры

1. Зайдите на страницу настроек **Global > Mode Preferences > Style**.
   В качестве альтернативы, нажмите и, придерживая кнопку **SHIFT**, нажмите на кнопку **STYLE PLAY** для того, чтобы открыть страницу **Style**.

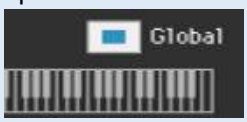


2. Нажмите на **виртуальную клавиатуру** на экране, затем сыграйте **самую низкую ноту** Верхней части (правой руки) клавиш.
   В качестве альтернативы, нажмите на параметр **Split Point** на экране, чтобы выделить его и используйте колесо **VALUE** для настройки точки разделения.
3. Нажмите на кнопку **EXIT** для возврата к предыдущей странице.

Точки разделения клавиатуры заводские (Global) и вручную (Local)

Вы можете выбрать заводскую точку разделения клавиатуры (или Общий – Global), который одинаковый во всех Клавишных Наборах, или можете выбрать точку разделения вручную (или local), которая лучше подходит индивидуальному Клавишному Набору, чтобы она появлялась при его выборе. Local точка разделения временна, и не станет постоянной пока не сохранить Клавишный Набор.

Для изменений типа точки разделения поставьте или снимите метку с параметра Global в окне Split Point.



Общее разделение – или Global	**Тип точки разделения**	**Meaning**
Включено (Метка стоит)	Global - Общее	Поставьте метку для того чтобы использовать общую точку разделения. Это общая настройка, которую вы можете изменить вручную.
Выключено (Метка снята)	Local - Вручную	При изменении Общей точки разделения, метка автоматически снимается, Точка разделения вручную может быть сохранена в Клавишном Наборе. Используйте её тогда, когда вам нужна точка разделения в особом месте определённого Звука.

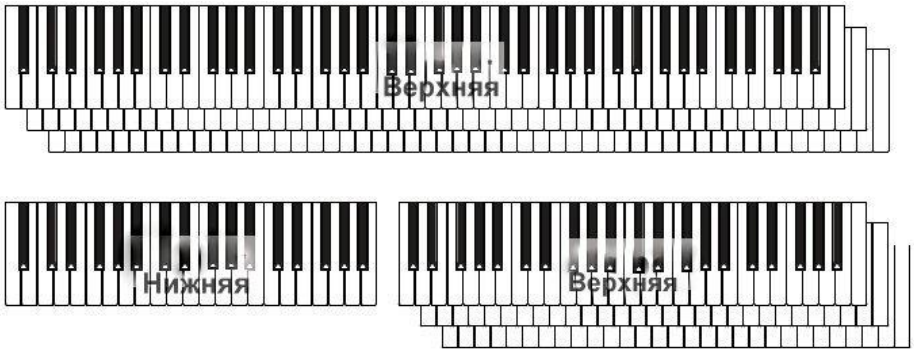
Части, Треки, Каналы

Звуки инструмента присвоены одной из двух частей клавиатуры – Верхней и Нижней. С каждой частью связан трек. В Стилях и Песнях MIDI, Звуки напрямую связаны с треками. Треки – эквиваленты записанных треков (с сопряжёнными каналами микшера). На самом деле, в Pa1000 включён и записанный и цифровой микшер!

Игра двух или трёх Звуков одновременно

Вы можете играть до трёх наложенных Звуков на клавиатуре. Это полезно в случаях, когда, к примеру, на Звук Grand Piano необходимо добавить Звук струнных инструментов или Синтезированный Звук. Добавочный Звук будет присвоен Верхней части клавиатуры.

Когда индикатор кнопки **SPLIT** выключен (Режим **Full Keyboard**), Верхняя часть клавиатуры будет воспроизводиться на всей её длине, как на акустическом пианино. В остальных случаях (режим **Split Keyboard**), Верхняя часть будет играться правой рукой.



Включение и выключение выбранного Звука через экран

- Если Звук, который вы хотите приглушить, в режиме Воспроизведения, нажмите на значок **Play/Mute**, чтобы его приглушить.

- Если Звук, который необходимо воспроизвести, приглушён, нажмите на значок **Play/Mute**, чтобы его включить.

Сохранение статуса Play/Mute

- Сохраните статус **Play/Mute**, сохранив изменения Клавишного Набора.

Выбор категории Звуков

Вы можете присвоить клавиатуре различные Звуки. Новое сочетание Звуков может быть внесено в любой Клавишный Набор.

Проделайте ту же процедуру, что и при выборе Звуков для других Звуковых Наборов (Треки аккомпанемента и Песен MIDI, которые могут быть сохранены в настройках Стиля или MIDI Песни).

Вход в режим Звук через меню экрана

1. Убедитесь, что вы на главной странице режимов **Style Play** или **Song Play**. В противном случае, нажмите кнопки **STYLE PLAY** или **SONG PLAY** на панели управления.
2. Нажмите на **название Звука**, который хотите поменять.
3. Нажмите еще раз **название Звука**, который хотите поменять.

Выбор Звука

1. Просмотрите Звуки в окне **выбора Звука**.

- Для выбора **типа Звука**, нажмите на значки в верхней части экрана.

Типы Звука	Что означает
Factory	Стандартные Звуки Pa1000, которые нельзя изменить. Это самый богатый сборник современных Звуков.
Legacy	Звуки, более совместимые со старшими моделями инструментов серии Pa.
Local	Локализированные Звуки, а точнее, заводские Звуки для рынка определённой страны.
GM/XG	Звуки, полностью совместимые с Песнями MIDI созданными по стандартам General MIDI, XG Sounds и Drum Kits.
User	Новые Звуки и Ударные Установки с переносных устройств, и где их можно сохранить и отредактировать.

- Для выбора **группы Звуков**, нажмите на **значки** в колонках по бокам экрана.
- Для выбора доступных **страниц** в выбранной группе Звуков, нажмите на значки **P1…P6** в нижней части экрана.

2. Нажмите на **название** желаемого **Звука** для его выбора.
3. Для выхода из страницы **выбора Звука Sound Select** (при том, что оно не закрывается автоматически), нажмите на кнопку **EXIT** на панели управления. (Когда окно автоматически не закрывается, это означает, что активирована функция **Display Hold**. См **Функция Display Hold** на стр 44).

Сохранение присвоенных Звуков

- Для сохранения изменений Клавишного Набора, используйте функцию **Write**.

Микширование Клавишных Звуков

Настройка громкости Звука

По своей сути, Pa1000 это микшер. И, как и в любом микшере, в нём можно настраивать громкость каждого Звука по отдельности, регулируя, при этом, баланс между различными Звуками на клавиатуре.

Настройка громкости Звука через экран

1. Находясь на **главной** странице, нажмите на значок **Volume**, для выбора окна настроек **Громкости**.

2. Нажатием выберите **канал микшера**, громкость которого хотите отрегулировать.
3. Нажмите и придержите **виртуальный слайдер громкости**, для того, чтобы его можно было подвинуть на желаемый уровень.
   В качестве альтернативы, используйте колесо регулировки **VALUE**, для изменения громкости выбранного канала.
4. Нажмите и придерживайте кнопку **SHIFT** и используйте кнопки **TEMPO +/-**, для того, чтобы пропорционально изменять громкость схожих частей.
   К примеру, изменение громкости любого из каналов Верхней группы слайдеров **UPPER**, пропорционально изменяет громкость группы Звуков Верхней части клавиатуры.

Сохранение регулировок микшера Звука

- Для сохранения изменений Клавишного Набора, используйте функцию **Write**.

Включение или выключение Звука через экран

Отдельные Звуки можно выключать, если они не нужны в общем потоке.

Выбор канала микшера

- Выберите канал, Звук которого необходимо включить или выключить.

Выключение канала (Mute)

- Коснитесь значка Play - в канале микшера, соответствующего тому Звуку, который необходимо выключить Mute - .

Включение канала (Play)

- Коснитесь значка Mute - в канале микшера, соответствующего тому Звуку, который необходимо включить - .

Сохранение параметра Включения/выключения Звука

- Для сохранения изменений Клавишного Набора, используйте функцию **Write**.

Функция Solo Звука

Вы можете выделить и прослушать любой Звук отдельно, в режиме solo.

Включение функции Solo Звука

- Находясь в окне регулировки **Громкости**, нажав и придерживая кнопку **SHIFT**, нажмите на **канал микшера**, который хотите выделить для прослушивания в режиме solo.
  Независимо от Звука или Набора на **странице** микшера которых вы находитесь, нажатием на **SHIFT** и канал изолирует для воспроизведения Звук из общей массы.
  Когда эта функция активирована, в верхней части экрана будет мигать слово Solo.

Включение функции Solo через командное меню

В качестве альтернативы, Звук можно выделить с помощью меню команд.

1. Находясь на любой **странице** настроек микшера любого Звука, нажмите и выделите канал.

2. Поставьте метку на опции **Solo Track** в **командном меню** страницы.

Выключение функции Solo

Выполните одно из следующих действий:

- Находясь на **любой странице** настроек микшера, нажав и придерживая кнопку **SHIFT** нажмите канал, Звук которого выделен.
- Снимите метку с опции **Solo Track** в командном меню.

Модуляция Звуков Верхней части в разные октавы

Все Звуки Верхней части могут быть модулированы в октавы выше или ниже одним нажатием на кнопку.

Повышение Звуков Верхней части на одну октаву

- Нажмите на кнопку **UPPER OCTAVE +** на панели управления.

Понижение Звуков Верхней части на одну октаву

- Нажмите на кнопку **UPPER OCTAVE -** на панели управления.

Возврат настроек модуляции в исходную октаву

- Нажмите кнопки **UPPER OCTAVE +** и **–** на панели управления вместе.

Сохранение модуляции Звука

- Для сохранения изменений Клавишного Набора, используйте функцию **Write**.

Использование функции Ensemble для добавления гармонии

Существует несколько типов функции Ensemble, но в случаях с большинством из них, то, что вы играете правой рукой будет гармонизировано с аккордами, которые вы играете левой рукой.

Включение или выключение функции Ensemble

Включение функции Ensemble

1. Убедитесь, что индикатор **SPLIT** включён.
2. Нажмите кнопку **ENSEMBLE** на панели управления, чтобы включился её индикатор. Сыграйте аккорд левой рукой, а мелодию правой. Вы услышите, как ноты аккордов накладываются на мелодию.

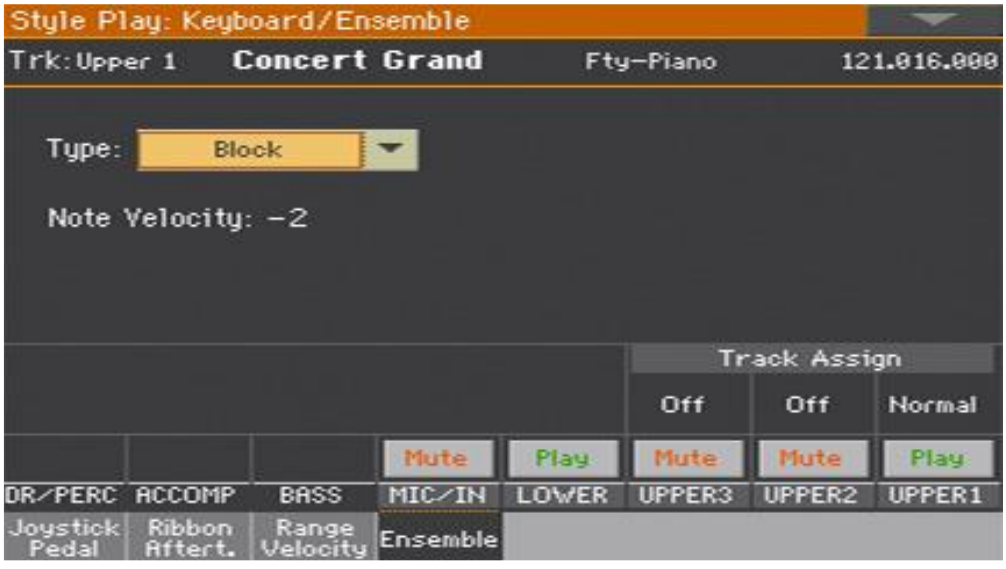
Выключение функции Ensemble

- Нажмите на кнопку **ENSEMBLE**, чтобы выключился индикатор.

Выбор типа функции Ensemble

Выберите другой стиль гармонизации

1. Зайдите на страницу настроек **Style Play > Keyboard/Ensemble > Ensemble**.
   В качестве альтернативы, нажав и придерживая кнопку **SHIFT**, нажмите кнопку **ENSEMBLE**, чтобы открыть страницу **Ensemble**.



2. Используйте параметр **Type** для выбора **типа Ensemble**.

Тип функции Ensemble	Что означает
Duet	Добавляет одну ноту к мелодии.
Close	Добавляет к мелодии аккорд с узким расположением ступеней.
Open 1	Добавляет к мелодии аккорд с широким расположением ступеней.
Open 2	Как предыдущий, но выраженный другой структурой аккордов.
Block	Гармонизация блок-аккордами, характерно для джаза.
Power Ensemble	К мелодии добавляется квинта и октава, что типично для рок музыки.
Third Up	К мелодии сверху добавляется терция (в зависимости от распознанного аккорда).
Fourths LO	Характерно для джазовой музыки. Ниже мелодической линии добавляется чистая кварта и минорная септима.
Fourths UP	Аналогично предыдущему значению, но ноты добавляются выше мелодической линии.
Fifths	Ниже взятой ноты добавляется ряд квинт.
Octave	К мелодии добавляется одна или более октав.
Dual	К мелодической линии добавляется нота с фиксированным интервалом, величина которого определяется значением параметра Note. При выборе этой опции на дисплей выводится величина транспонирования (- 24...+24 полутона).
Brass	Гармонизация, характерная для медных духовых инструментов.
Reed	Гармонизация, характерная для язычковых музыкальных инструментов.
Trill	Если взято две ноты, они трансформируются в трель. Если взято три и более нот, в трель преобразуются только последние две. Частота трели определяется параметром Tempo (см. ниже).
Repeat	Взятая нота повторяется с частотой, определяемой параметром Tempo (см. ниже). При игре аккордами повторяется только нота, взятая последней.
Echo	Аналогично значению Repeat, однако громкость повторов уменьшается со скоростью, которая определяется параметром Feedback (см. ниже).
AutoSplit1	Если воспроизводится более одного Звука Верхней части, Верхняя часть 1 воспроизводит монофоническую мелодию, а остальные Звуки Верхней части воспроизводят ноты аккордов. Если воспроизводится только Верхняя часть 1, он воспроизводит все ноты аккордов полифонически.
AutoSplit2	Сходно с AutoSplit1, но Звук Верхней части 1 всегда воспроизводит самую высокую ноту.

3. По мере доступности можно отрегулировать **дополнительные параметры**.

Дополнительные параметры	Что регулируют	Показатели
Note Velocity - Динамическая чувствительность нот	Этот параметр определяет динамическую чувствительность между нажатой нотой и её гармонией.	-10…0
Tempo - Темп	Этот параметр определяет длительность нот для функций Ensemble Trill, Repeat или Echo. Этот параметр синхронизирован с Темпом.	1/23…4/4
Feedback - Эхо (Повторение)	Этот параметр определяет количество повторений (Эхо) изначальной ноты/аккорда, когда задействован эффект Дилей.	1…8

4. Используйте параметр **Ensemble Track assign** для совмещения функции Ensemble с каждым из Звуков Верхней части.

Параметр Ensemble Track Assign	Что означает
Off - Выключен	Гармонизация отключена
Normal - Нормальный	Этот Звук включён в Гармонизацию.
Mute - Приглушение	Этот Звук воспроизводит только гармонизированные ноты, а не начальные.

Выход из настроек Ensemble

- Нажмите кнопку **EXIT** на панели управления для возврата к предыдущей странице.

Сохранение настроек Ensemble

- Для сохранения изменений Клавишного Набора, используйте функцию **Write**.

15 Расширенное редактирование Звуковых наборов

Процедура редактирования

A – Выбор Звукового набора

Звуковой набор	Тип
Клавишные наборы из библиотеки	Звуки, присвоенные клавишам, сохранённые в библиотеке Клавишных Наборов.
Клавишные наборы из Стиля	Звуки, присвоенные клавишам, сохранённые в секции Клавишных Наборов, выбираемые через Стили.
Клавишные наборы из Элемента Песенника	Звуки, присвоенные клавишам, сохранённые в секции Клавишных Наборов, выбираемые через Элемент Песенника.
Настройки стиля	Звуки для треков Аккомпанемента, выбираемые через Стили.
MIDI Песня (в режиме воспроизведения)	Звуки, вручную присвоенные трекам MIDI Песен, выбираемые в режиме Song Play. Эти Звуки можно выбрать, но нельзя сохранить.
MIDI Песня (в режиме Секвенсора)	Звуки, выбранные сигналом Program Change, содержащимся внутри MIDI Песне. Их можно редактировать и сохранять в режиме Секвенсора.

Выбор Клавишного Набора из библиотеки, Звуки и настройки которого необходимо отредактировать

- Нажмите на кнопки **STYLE PLAY** или **SONG PLAY**, после чего, из библиотеки Клавишных Наборов выберите **Клавишный Набор**, Звуки и настройки которого необходимо отредактировать.

Выбор Клавишного Набора из Стилей, Звуки и настройки которого необходимо отредактировать

- Нажмите на кнопку **STYLE PLAY**, после чего, выберите **Стиль**, затем **Клавишный набор** (из раздела кнопок **KEYBOARD SET**), Звуки и настройки которого необходимо отредактировать.

Выбор Клавишного Набора Элемента Песенника, Звуки и настройки которого необходимо отредактировать

- Нажмите на кнопку **SONGBOOK** и выберите Элемент Песенника; или нажмите одну из кнопок **SET LIST**, чтобы выбрать Элемент Песенника. Затем выберите **Клавишный Набор** (из раздела кнопок **KEYBOARD SET**), Звуки и настройки которого необходимо отредактировать.

Выбор Стиля, Звуки и настройки которого необходимо отредактировать

- Нажмите на кнопку **STYLE PLAY**, затем выберите **Стиль**, Звуки и настройки которого необходимо отредактировать.

Выбор Звуков для режима Song Play

- Нажмите кнопку **SONG PLAY**, затем выберите любую **Песню MIDI** с диска. Эти изменения не будут сохранены, и могут быть использованы «на ходу».

Выбор Песни MIDI, Звуки и настройки которой необходимо отредактировать

- Нажмите на кнопку **SEQUENCER** для входа в режим Секвенсора, затем выберите с диска **Песню MIDI**, Звуки и настройки которой необходимо отредактировать

B – вход в редактор

1. Нажмите на кнопку **MENU** для входа на страницу редактирования и отражения **меню редактирования**.
2. Выберите **раздел редактирования** и **редактирования страницы**, для входа в параметры.

C – выбор Звука для редактирования

Большинство изменений может быть сделано непосредственно в Звуках.

Переключение между Звуками Клавиш и Стилей или Звуками в Песнях

- Нажимая кнопку TRACK SELECT, на экране по кругу будут меняться Звуки Песен или Клавиш и Стилей.

Выбор трека/канала для редактирования

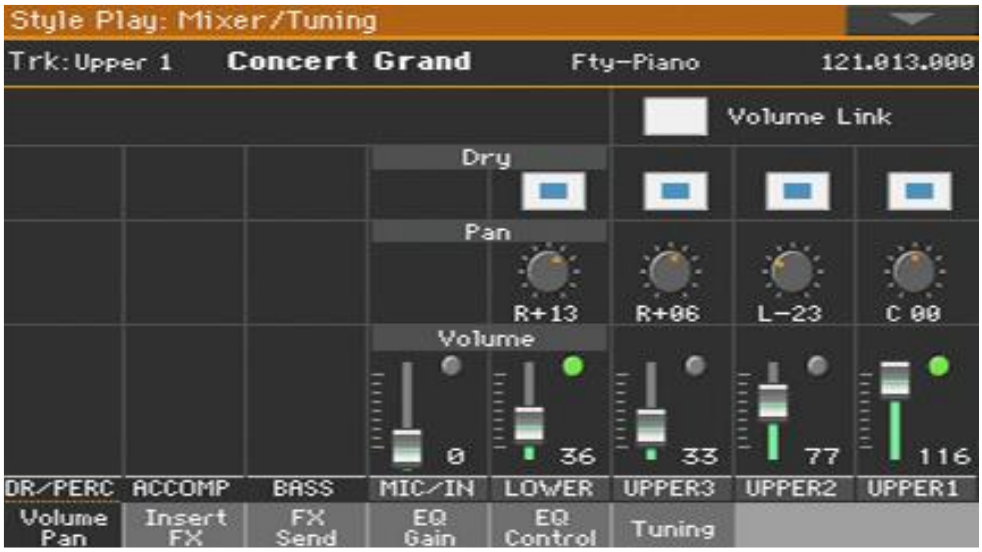
- Нажмите на отдельный трек/канал, чтобы его выбрать.

D – Сохранение изменений

- По окончании редактирования, сохраните изменения Звукового набора. Этот процесс будет описан в конце глав, связанных с этой темой.

Звуковой Микшер

Страница **Volume** это встроенный в инструмент цировой микшер.



Настройка Громкости и функции Play/Mute

Вход на страницу Volume/Pan

- Зайдите на страницу настроек **Mixer/Tuning > Volume/Pan**, и найдите управление Громкостью и функцией Play/Mute.

Настройка Громкости каждого Звука

- Нажмите и придерживайте **виртуальный слайдер громкости** на экране, чтобы подвинуть его на желаемую позицию.
  В качестве альтернативы, используйте колесо регулировки **VALUE** для изменения громкости выбранного канала микшера.

Громкость	Что означает
0…127	Уровень громкости в значениях MIDI

Изменение функции Play/Mute каждого Звука

- Нажмите на значок Play/Mute - или , для включения желаемой функции выбранного канала микшера.

Связывание слайдеров громкости Звуков Верхней части

Слайдеры громкости Звуков Верхней части могут быть связаны для регулировки громкости всех Звуков Верхней части одновременно.

1. Зайдите на страницу настроек **Mixer/Tuning > Volume/Pan**.
2. Поставьте или снимите метку с параметра **Upper Volume Link**.

Upper Volume Link	**Что означает**
On	При изменении уровня громкости одного Звука Верхней части, остальные Звуки Верхней части пропорционально меняют свою громкость.
Off	Меняется громкость только регулируемого слайдера громкости

Регулировка параметра Pan (Панорама)

Панорама, или Pan, это позиция Звука в стерео поле (Правый или Левый канал).

1. Зайдите на страницу настроек **Mixer/Tuning > Volume/Pan** и найдите регулировки панорамы Pan.

2. Для изменения позиции Звука на стерео поле, нажмите на **виртуальную ручку регулировки Pan** и, придерживая её, поверните её на желаемую позицию.
   В качестве альтернативы, используйте колесо регулировки VALUE для регулировки панорамы.

Показатели Pan	**Что означает**
L-64 … L-1	Левый канал
C 00	Посередине
R+1 … R+63	Правый канал

Добавление эффектов

Процессор эффектов FX

Pa1000 включает в себя эффекты группы эффектов insert и master (FX – аббревиатура слова «эффект» на англ.)

- Insert FX (или IFX) присвоены отдельному Звуку, и обрабатывают весь проходящий сигнал. Самые распространённые IFX - это эффекты симуляторы усилителей (amp), хорус или флэнжер, овердрайв или дисторшн, компрессоры и т.д. Входная громкость IFX эффектов не изменяется при регулировке общей громкости канала микшера.
- Master FX (или MFX) могут быть присвоены нескольким Звукам, которые могут быть включены в общий поток на разных уровнях. Самые распространённые MFX – это дилей и ревёрб. Входная громкость MFX эффектов изменяется при регулировке общей громкости канала микшера.

Каждая группа Звуков/каналов может включать группу эффектов и их количество.

Звук/канал	**Группа FX**	**Insert FX**	**Master FX**
Клавишные	**FX B**	Один (1), присваиваемый отдельному Звуку.	Два (2), разделяемых всеми Звуками.
Аккомпанемент	**FX A**	До двух (2), свободно присваиваемых любому Звуку. До двух (2) эффектов может быть присвоено отдельному Звуку.	Два (2), разделяемых всеми Звуками.
Группа Ударных – Drum Families (DF)	**FX A**	До (2), свободно присваиваемых любой Группе Ударных. До двух (2) эффектов может быть присвоено отдельной Группе Ударных. Кроме настроек эффектов канала, Группы Ударных могут быть обработаны своими собственными эффектами. Общее число эффектов, доступных Группам Ударных, Установкам и прочим аккомпанементам (2).	Два (2), разделяемых всеми Звуками. У группы Ударных могут быть свои регулировки сигнала посылаемого на MFX. К тому же, у самой Ударной Установки есть регулировки того же сигнала.
Пэд	**FX A**	–	Два (2), разделяемых всеми Звуками.

Звук/канал	Группа FX	Insert FX	Master FX
MIDI Песня	**FX A**	До двух (2), свободно присваиваемых любому Звуку. До двух (2) эффектов может быть присвоено отдельному Звуку.	Два (2), разделяемых всеми Звуками.
MIDI Песня, созданная на Pa1000 или инструментом серии KORG Pa.	**FX A, B**	До двух (2), свободно присваиваемых любому Звуку. До двух (2) эффектов может быть присвоено отдельному Звуку.	Два (2), разделяемых всеми Звуками.

Процессору Master FX можно присвоить любой из доступных эффектов.

Группы MFX	Тип эффекта
A1	Процессор реверберации для Аккомпанемента и Звуков MIDI Песен
A2	Моделирующий процессор эффектов для Аккомпанемента и Звуков MIDI Песен
B1	Процессор реверберации для Звуков Клавиш
B2	Моделирующий процессор эффектов для Звуков Клавиш

Все эффекты в Pa1000

В Pa1000 установлен мощный много-эффектный процессор для обработки встроенных Звуков. Эти эффекты вносят вклад в окончательный звучание инструмента, придавая ему эмоции и атмосферу. Есть до трёх IFX и четырёх MFX эффектов, которыми могут быть обработаны Звуки, посылаемые со своих каналов микшера.

В конце сигнальной цепочки есть Limiter и Master EQ, используемые для обработки Звуков и MP3 Песен, делающие звук сочнее и придающие ему больше «законченности» в звучании.

Вдобавок к вышесказанному, в Pa1000 также включён и много-эффектный процессор для обработки сигнала с микрофона, называемый Вокальный Процессор и такой же процессор для гитары, называемый Гитарным процессором, невероятные эффекты, доступ к которым обеспечен напрямую с Pa1000, без надобности подключения переносных процессоров. Вокальный Процессор создан благодаря совместным усилиям KORG и TC-Electronic.

Выбор и просмотр группы FX

В режиме Style Play и Song Play группа FX фиксирована, и не может быть изменена (её можно только увидеть). В режиме Секвенсора (Sequencer) вы можете свободно выбирать эффекты к каждому треку.

1. Зайдите на страницу настроек **Mixer/Tuning > Insert FX** или **FX Send**.

2. Просмотрите и выберите эффект **группы FX** (выбор возможен только в режиме Sequencer)

Активация и выбор эффектов группы IFX

Каждый Звук может быть обработан эффектами группы IFX.

Активация IFX

1. Зайдите на страницу настроек **Mixer/Tuning > Insert FX**.

2. Включите или выключите присвоенные эффект(ы) IFX.

Выбор IFX

1. Находясь на странице **IFX**, нажмите название **типа выделенного эффекта**, или значок **‘x’** под значком On/Off, для открытия страницы **настроек IFX**.

2. Используйте **всплывающее меню** для выбора эффекта.
3. При необходимости, отредактируйте параметры эффектов, как это описано в части инструкции, посвящённой Эффектам.
   Вы можете отрегулировать параметр Wet/Dry, но мы не советуем его трогать, если вы не редактируете эффект.
4. По окончании редактирования, нажмите кнопку **EXIT**, для возврата к предыдущей страницы.

Активация и выбор группы эффектов IFX для Групп Ударных (DF)

В Барабанном треке есть доступ к микшеру отдельных Барабанов и группе FX для каждой группы Ударных. Канал Ударных отсылается на главный микшер, где он может использовать эффекты канала IFX.

1. Зайдите на страницу настроек **Mixer/Tuning > Insert FX**.
2. Нажмите на кнопку **TRACK SELECT**, для того, чтобы найти **Барабанный** трек.

3. Нажмите на значок **DF** для доступа к редактированию Группы Ударных каждого Барабанного трека.

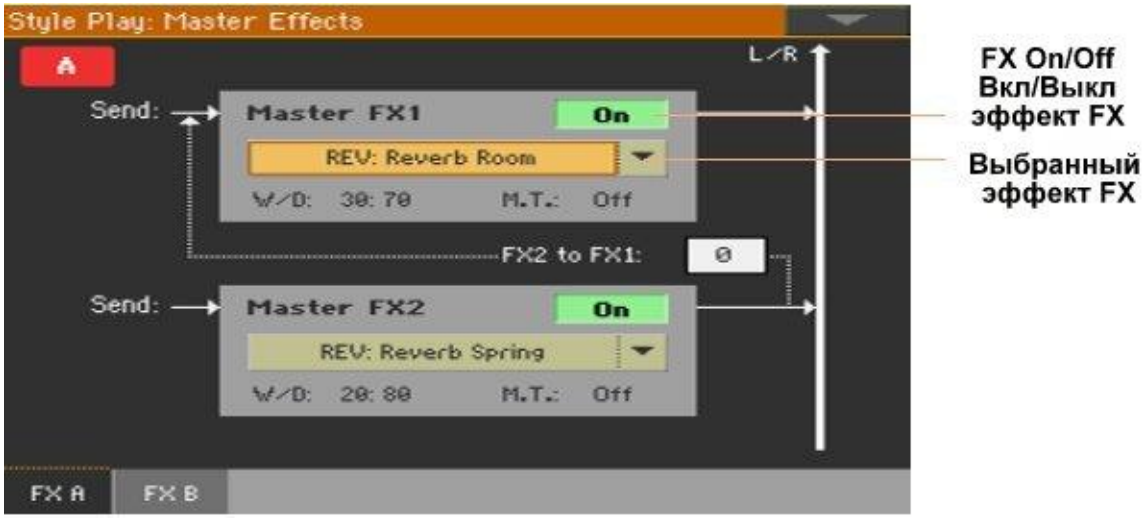
4. В каждой полоске Группы Ударных используйте различные регулировки для включения/выключения и выбора эффектов IFX.
5. По окончании редактирования, снова нажмите на значок **DF** для выхода из страницы редактирования.

Активация и выбор эффектов MFX

Каждый Звук может быть обработан эффектами группы MFX.

Включение эффектов MFX

1. Зайдите на страницу настроек **Master Effects** и выберите или группу FX A (для Аккомпанемента, Пэдов, Песни), или B (Клавишные).



2. Включите или выключите эффект(-ы) MFX.

Выбор эффектов MFX

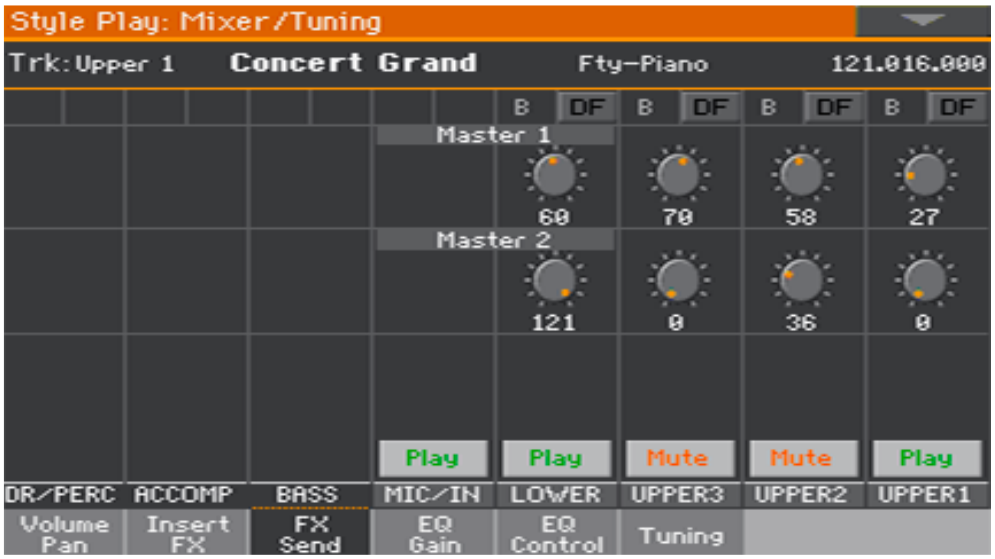
1. Находясь на странице **FX A** или **FX B**, нажмите на наименование присвоенного эффекта, для того, чтобы открыть меню **настроек FX Edit**.

2. Используйте **всплывающее меню** для выбора эффекта.
3. При необходимости, отредактируйте параметры эффектов, как это описано в части инструкции, посвящённой Эффектам.
   Вы можете отрегулировать параметр Wet/Dry, но мы не советуем его трогать, если вы не редактируете эффект.
4. По окончании редактирования, нажмите кнопку **EXIT**, для возврата к предыдущей страницы.

Настройка сигнала идущего на MFX

Вы можете настроить уровень прямого (direct - dry) сигнала идущего с каждого Звука/канала на MFX.

1. Зайдите на страницу **Mixer/Tuning > FX Send**.



2. В каждом канале микшера используйте виртуальные ручки регулировки **Master**, для управления уровнем прямого (dry) сигнала, идущим на соответствующий FX процессор (внутри выбранной группы эффектов FX)

Master 1, 2, 3	**Что означает**
0…127	Уровень сигнала FX Send в значениях MIDI

Настройка сигнала Drum Family идущего на MFX

В треках Барабанов/Перкуссий (Drum/Percussion) есть доступ к отдельным микшерам для настройки уровней прямого (direct - dry) сигнала, идущего с каждой Группы Ударных на отдельные MFX. Затем, канал Drum/Percussion идёт на общий микшер, где он также может быть обработан эффектами MFX.

Исходя из того, что Группы Ударных могут обрабатываться двумя мастер процессорами, мы рекомендуем настроить показатель уровня сигнала Drum/Percussion, идущего на общий микшер на ноль.

1. Зайдите на страницу настроек **Mixer/Tuning > FX Send**.
2. Нажмите на кнопку **TRACK SELECT**, для того, чтобы найти **Барабанный** и **Перкуссионный** треки.

3. Нажмите на значок **DF** для доступа к редактированию Группы Ударных каждого Барабанного или Перкуссионного трека.

4. В каждом канале микшера Ударной Группы, используйте виртуальные ручки регулировки **Master**, для управления уровнем прямого (dry) сигнала, идущим на соответствующий FX процессор (внутри выбранной группы эффектов FX)

Master 1, 2, 3	Что означает
0…127	Уровень сигнала FX Send в значениях MIDI

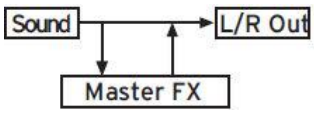
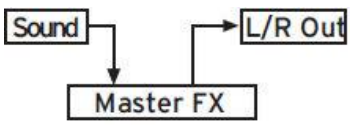
5. По окончании редактирования, снова нажмите на значок **DF** для выхода из страницы редактирования.

Использование прямого (‘dry’ или ‘direct’) с эффектами MFX

Прямой сигнал - Dry или 'direct' – это необработанный звук, без эффектов. Этот звук, как правило, включают в сигнал, выходящий из MFX, для придания эффекта «присутствия» от источника звука.

Этот параметр не нужен для IFX, потому что в них и так всегда уже включён dry сигнал.

1. Зайдите на страницу настроек **Mixer/Tuning > Volume/Pan**.
2. Поставьте или снимите метку с параметра Dry, соответствующего Звуку, который вы хотите включить или исключить.

Dry	Meaning
On - Включён	Прямой сигнал идёт на аудио выходы, смешанный с эффектами MFX. 
Off - Выключен	Прямой сигнал не идёт на аудио выходы, только обработанный эффектами сигнал. Как в случае стерео эффектов, обработанный сигнал будет позиционирован на стерео поле, согласно показателям параметра Pan. Это происходит примерно так же, как и с IFX, где прямой сигнал всегда обрабатывается. 

Копирование эффектов

Для ускорения программирования вы можете копировать отдельные IFX и MFX, или все эффекты группы FX (FXA или FXB). Вы можете копировать и вставлять их между разными элементами (например, между Стилем и Песней, или Клавишным Набором и Звуком).

Процесс Copy/Paste копирует только параметры страницы **FX Edit**. Параметры, содержащиеся на других страницах, как **Dry** или **FX Send**, не копируются.

Копирование отдельного эффекта

Копирование эффекта

1. Выберите **элемента-источник** (Клавишный Набор, Стиль, Песня или Звук)
2. Зайдите на страницу настроек **Mixer/Tuning > Insert FX** чтобы копировать IFX, или на **Master Effects > FX A/B**, чтобы копировать MFX.
3. Нажмите **наименование эффекта**, который необходимо копировать, чтобы открыть нужную страницу **FX Edit**.
4. Выберите команду **Copy Effect** в **меню страницы**.
5. Нажмите на кнопку **EXIT** для выхода.

Вставка эффекта

1. Выберите **целевой элемент** (Клавишный Набор, Стиль, Песня или Звук).

2. Зайдите на страницу настроек **Mixer/Tuning > Insert FX** чтобы копировать IFX, или на **Master Effects > FX A/B**, чтобы вставить MFX.
3. Нажмите **наименование эффекта**, который необходимо вставить, чтобы открыть нужную страницу **FX Edit.**
4. Выберите команду **Paste Effect** в **меню страницы**.

5. Нажмите на кнопку **EXIT** для выхода.

Копирование всех мастер эффектов MFX группы FX

Копирование эффектов

1. Выберите **элемент-источник** (Клавишный Набор, Стиль, Песня или Звук).

2. Зайдите на страницу настроек **Master Effects > FXA/B**, отражающую группу эффектов, которую необходимо копировать.
3. Выберите команду **Copy All Effects** в командном меню страницы.

Вставка эффектов

1. Выберите целевой элемент (Клавишный Набор, Стиль, Песня или Звук).

2. Зайдите на страницу настроек **Master Effects > FXA/B**, отражающую группу эффектов, которую необходимо вставить.
3. Выберите команду **Paste All Effects** в командном меню страницы.

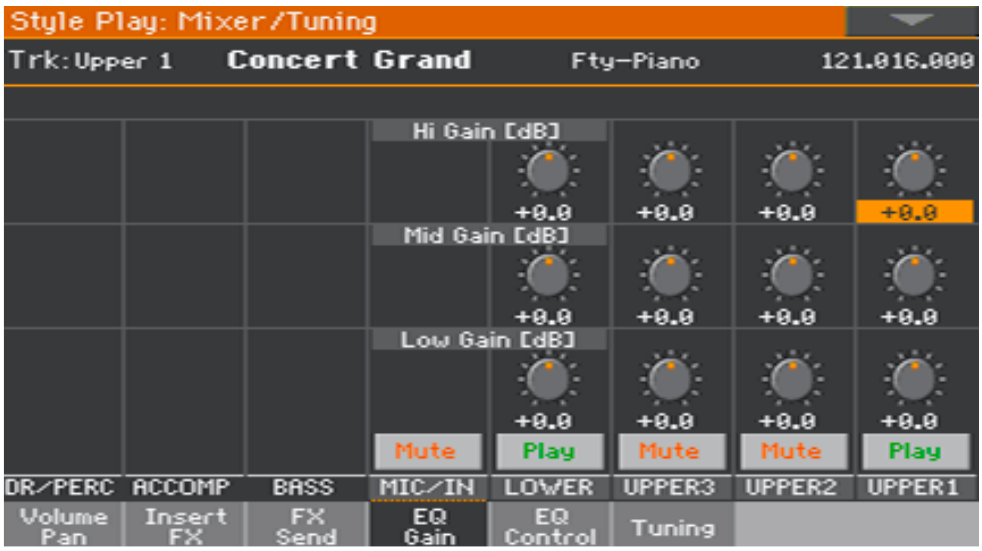
Эквализация Звуков

Эквалайзер канала

В Pa1000 включён трехполосный эквалайзер (далее EQ) в каждом канале микшера. Каждый Звук может быть настроен индивидуально.

Настройка уровня EQ

1. Зайдите на страницу настроек **Mixer/Tuning > EQ Gain**.



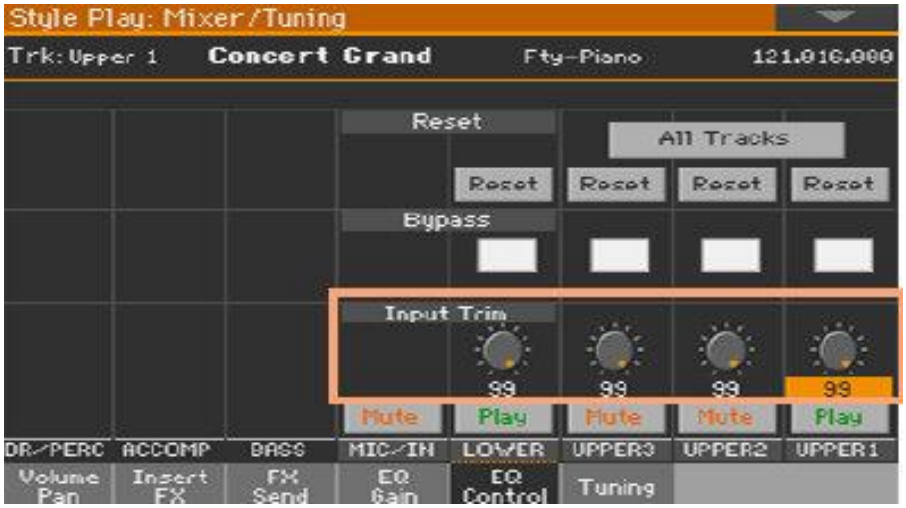
2. Нажмите и придержите виртуальную **ручку регулировки Gain** на экране, чтобы настроить уровень.
   В качестве альтернативы, используйте колесо регулировки **VALUE**, для изменения показателя выделенной ручки.

EQ Gain Уровень Эквалайзера	**Что означает**
Hi (High) Gain	**Уровень высоких частот**
-18 … +18dB	Эквализация высоких частот. Шельфовый фильтр.
Mid (Middle) Gain	**Уровень средних частот**
-18 … +18dB	Эквализация средних частот. Колоколообразный фильтр.
Low Gain	**Уровень низких частот**
-18 … +18dB	Эквализация низких частот. Шельфовый фильтр.

Настройка чувствительности входного сигнала EQ

Экстремальные уровни эквализации могут перегрузить и привести к искажениям. Однако, вы можете срезать входной сигнал для избегания перегрузок.

1. Зайдите на страницу настроек **Mixer/Tuning > EQ Control**.



2. Используйте виртуальные ручки регулировки Input Trim для смягчения уровня сигнала, проходящего через эквалайзер.

Input Trim	**Что означает**
0 … 99	Показатель смягчения

Функция обхода эквализации EQ Bypass

Сигнал может быть послан в обход EQ, для сравнения эффекта с ним и без во время настроек.

1. Зайдите на страницу настроек **Mixer/Tuning > EQ Control**.

2. Поставьте или снимите метку с функции **Bypass** канала микшера, для включения или выключения EQ.

Сброс настроек EQ (Reset)

Вы можете сбросить EQ на настройки «по умолчанию» (т.е. «плоские настройки»)

1. Зайдите на страницу настроек **Mixer/Tuning > EQ Control**.

2. Сбросьте настройки отдельного или всех треков/каналов.

Сброс настроек EQ отдельного трека/канала

- Нажмите на значок **Track Reset**, соответствующую каналу, настройки эквалайзера которого вы хотите сбросить.

Сброс настроек EQ всех трек/каналов

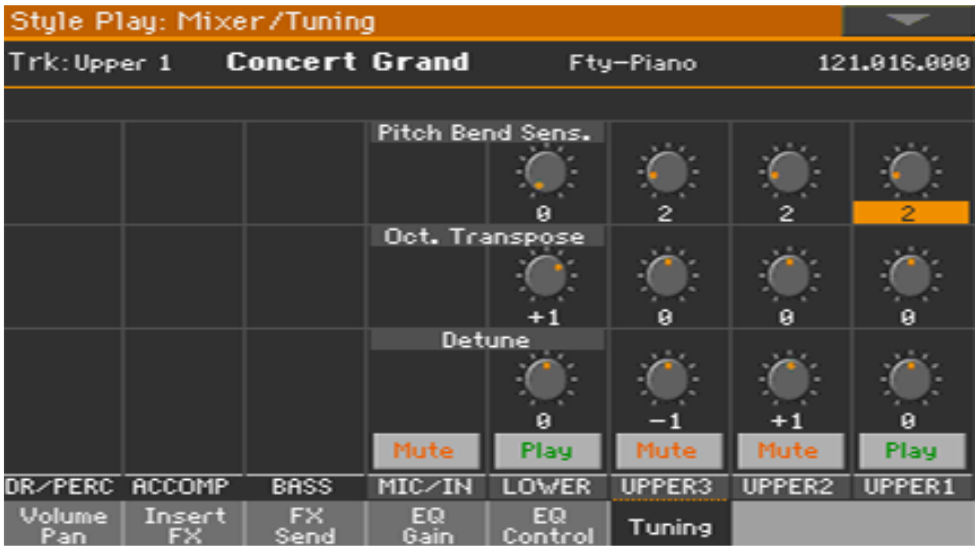
- Нажмите на значок **Reset All Tracks**.

Октавная модуляция и микроподстройка

Вы можете настроить модуляцию и микроподстройку каждого из Звуков.

Вход на страницу Настройки Tuning

- Зайдите на страницу настроек **Style Play/Song Play > Mixer/Tuning > Tuning**.



Настройка октавной модуляции

- Используйте виртуальные ручки регулировки **Oct. Transpose**, для настройки октавной модуляции каждого из Звуков.

Octave Transpose - Октавная модуляция	**Что означает**
0	Стандартный строй
-3 … +3	Показатель октавной модуляции (в октавах)

Микроподстройка

- Используйте виртуальные ручки регулировки **Detune**, для настройки октавной модуляции каждого из Звуков.

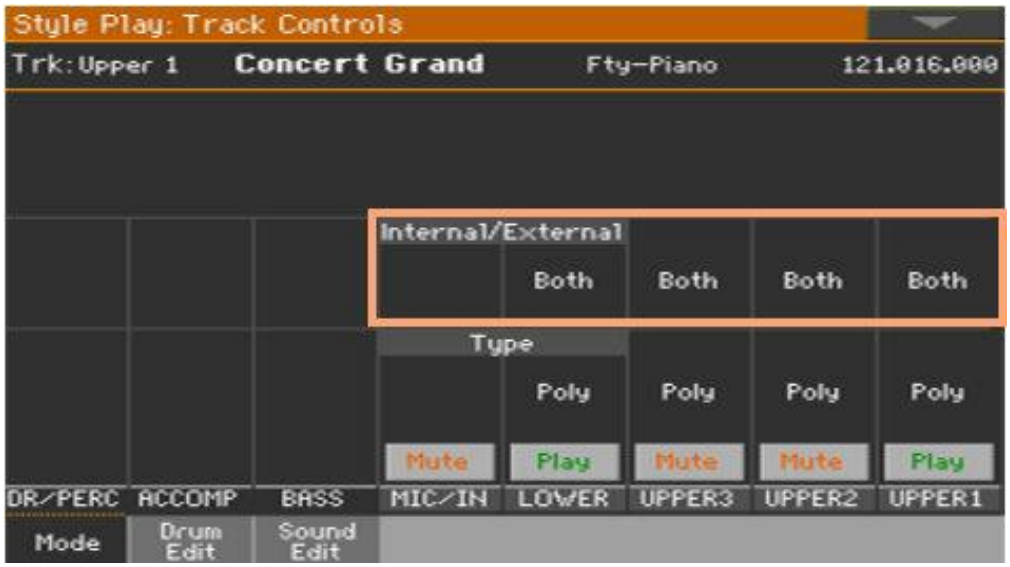
Detune	**Что означает**
0	Стандартный строй
-64 … +63	Строй (в полутонах)

Программирование маршрутизации звуков и полифонии

Использование встроенных и внешних Звуков

Как правило, Клавиши, Аранжировщик и Плеер используют встроенные Звуки. Однако, есть возможность выбора воспроизведения внешнего генератора звуков.

1. Зайдите на страницу настроек **Track Control > Mode**.



2. Используйте параметр **Internal/External** для подсоединения отдельной части/трека к встроенному и/или внешнему генератору звуков.

Int/Ext Встроенный/внешний	**Что означает**
Both - Оба	Часть/трек воспроизводит звук как встроенного генератора, так и внешних инструментов, подсоединённых к выходам MIDI OUT или USB разъёма.
Internal - Встроенный	Часть/трек воспроизводит звуки, образованные встроенным генератором звуков.
External - Внешний	Часть/трек воспроизводит только внешние инструменты подсоединённые к MIDI OUT или USB разъёму. Подсоединённое устройство должно принимать данные по MIDI каналу, привязанному к части/треку на Pa1000.

Внешние Звуки и сообщения Program Change

Трек, статус которого установлен в это значение, воспроизведением внутренних программ не управляет. Если трек установлен в состояние “External”, на главной странице вместо имени назначенной на него программы выводится <E: aaa.bbb.ccc>.

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

Выбор типа полифонии (Моно, Поли, Ударная)

Звуки могут воспроизводиться поли- или монофонически, или функционировать как Ударные.

1. Зайдите на страницу настроек **Track Control > Mode**.

2. Используйте параметр **Type** для выбора режима полифонии

Type Тип полифонии	Что означает
Drum	Трек ударных/перкуссии. Трек устанавливается в режим Drum в случае возникновения необходимости независимой регулировки громкости и направления на различные выходы перкуссионных групп выбранной программы ударных. Если для Style Record параметр “Track Type” установлен в режим Drum или Percussion, то здесь отредактировать эту установку невозможно. Она имеет серый цвет. Также невозможно установить здесь режим Drum для других треков стиля. Транспонирование трека недоступно при выборе для него режима Drum. Поэтому выбирайте этот режим для треков, транспонирование программ которых нежелательно (они будут определяться инструментом, как наборы ударных).
Poly	Полифонический трек — может воспроизводиться несколько нот одновременно.
Mono	Монофонический трек — каждая взятая нота прерывает воспроизведение предыдущей.
Mono Right	Монофонический трек, в котором приоритетной считается более высокая нота.
Mono Left	Монофонический трек, в котором приоритетной считается более низкая нота.

Быстрое редактирование Ударных Установок

На странице определяются установки громкости каждой из групп инструментов Drum (ударные) и Percussion (перкуссия) выбранного трека. Список групп инструментов приведен ниже. Эти параметры доступны только для треков, для которых выбран режим Drum (см. выше). Для того чтобы можно было прослушать результаты произведенных корректировок, на трек сначала необходимо назначить набор Ударных Установок (Drum Kit).

Редактирование Ударных Установок

1. Зайдите на страницу настроек **Track Controls > Drum Edit**.

2. По желанию, можно запустить Стиль или Песню и проверять внесенные изменения по ходу воспроизведения.
3. По желанию, можно выделить редактируемый трек с помощью функции Solo для прослушивания.
4. Используйте значок **Select** для выбора режима Drum в наборе треков (как правило, это Ударные и Перкуссии).
   Выбрав набор треков в режиме Drum параметры на странице станут доступны (иначе, они будут затемнены)

5. Выберите одну из Групп Ударных используя значки в верхней части экрана.

Значок Группы Ударных Drum Family DF	**Drum family** **Группа Ударных**
	Бочки
	Рабочие/Малые/Дробовики
	Томы/Напольные Томы
	Хай-хэты
	Тарелки Райд/Крэш и др.
	Низкотональная Перкуссия
	Высокотональная Перкуссия
	Спецэффекты

6. Показатель параметра находится под каждым отдельным значком Группы Ударных. Это облегчает контроль громкости всех элементов сразу. Показатель затемнен, следовательно, не редактируем.

7. Выберите элемент для редактирования.

Параметры звука	Что означает	Показатель
Volume	Громкость ударного инструмента.	0 … 127
Attack	Время атаки — время, в течение которого громкость звука увеличивается от 0 (момент нажатия на клавишу) до своего максимального значения.	-64 … +63 (offset)
Decay	Время спада — время, в течение которого уровень сигнала уменьшается от значения на момент окончания времени атаки до минимального значения.	
Cutoff	Граничная частота фильтра, определяющая яркость звука.	
Resonance	Коэффициент усиления сигнала в районе граничной частоты.	
Fine Tune	Точная настройка высоты звука ударного инструмента.	
Coarse Tune	Грубая настройка высоты звука ударного инструмента.	
EQ Hi	Эквализация высоких частот.	
EQ Mid	Эквализация средних частот.	
EQ Low	Эквализация низких частот.	
Ambience Vol	Громкость постороннего шума (среда и механический шум)	
Ambience Time	Длительность постороннего шума (среда и механический шум)	

Сброс настроек Группы Ударных

- Нажмите на значок **Reset Family** для сброса всех внесённых изменений.

Сброс настроек трека

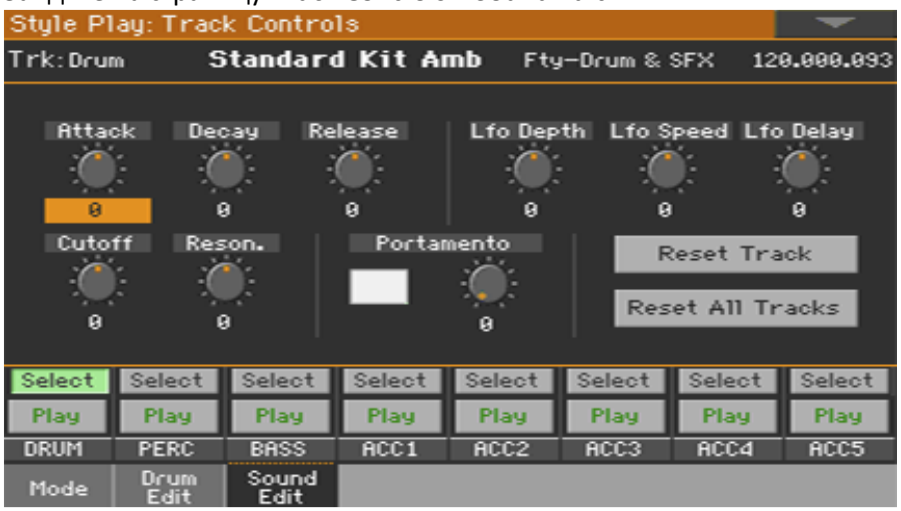
- Нажмите на значок **Reset Track** для сброса всех внесённых в выбранный трек изменений.

Быстрое редактирование Звуков

Вы можете отредактировать главные параметры Звука. Эти изменения будут сохранены в Звуковых наборах, и не будут влиять на общие настройки Звуков (которые доступны в режиме Sound Edit).

Редактирование Звуков

1. Зайдите на страницу **Track Controls > Sound Edit**.



2. По желанию, можно запустить Стиль или Песню и проверять внесенные изменения по ходу воспроизведения.
3. По желанию, можно выделить редактируемый трек с помощью функции Solo для прослушивания.
4. Используйте значок **Select** для выбора параметра Звука для редактирования (как правило, это Ударные и Перкуссии).
5. Используйте виртуальные **ручки** регулировки соответствующего параметра.

Параметр Звука	**Что означает**	**Показатель**
Attack	Время атаки — время, в течение которого громкость звука увеличивается от 0 (момент нажатия на клавишу) до своего максимального значения.	-64 … +63 (offset)
Decay	Время спада — время, в течение которого уровень сигнала уменьшается от значения на момент окончания времени атаки до значения уровня сустейна.	
Release	Время затухания — время, в течение которого громкость звука падает с уровня фазы сустейна (или фазы спада) до 0. Фаза затухания инициируется в момент отпускания клавиши.	
Cutoff	Граничная частота фильтра, определяющая яркость звука.	
Resonance	Коэффициент усиления сигнала в районе граничной частоты фильтра.	
LFO Depth	Глубина эффекта вибрато.	
LFO Speed	Частота эффекта вибрато.	
LFO Delay	Задержка между началом воспроизведения звука запуском эффекта вибрато.	

Настройки функции Portamento

Portamento – это скорость перехода с ноты на следующую.

- Для включения функции Portamento поставьте метку напротив названия параметра, или снимите её для выключения.
- Используйте виртуальную ручку регулировки для настройки скорости Portamento.

Сброс настроек трека

- Нажмите на значок **Reset Track** для сброса всех внесённых в выбранный трек изменений.

Сброс настроек всех треков

- Нажмите на значок **Reset Family** для сброса всех внесённых изменений.

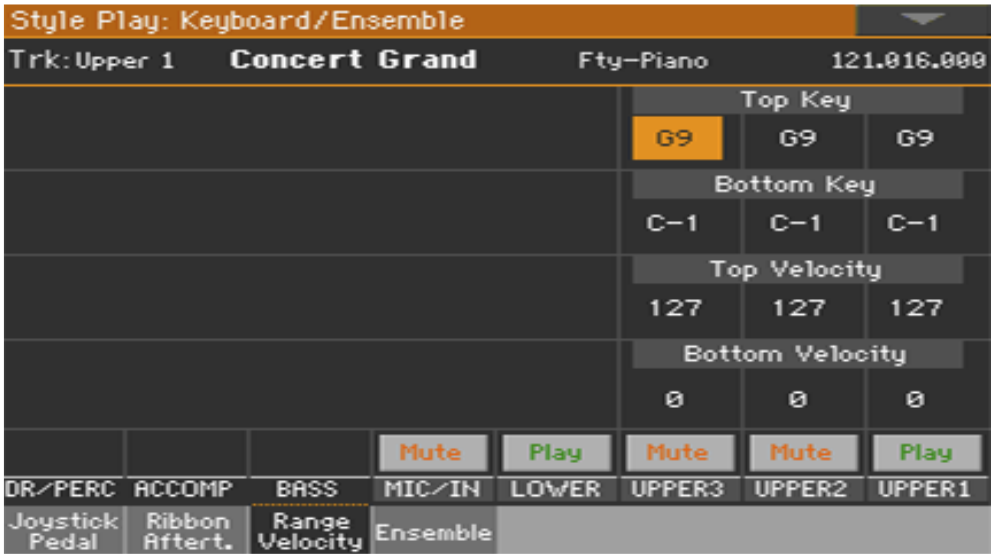
Настройка ключа и динамического диапазона Velocity

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

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

Вход на страницу диапазона Velocity

- Зайдите на страницу настроек **Keyboard/Ensemble > Range/Velocity**.



Настройка диапазона Ключа

- Для установки Верхней и Низкой границ нот используйте параметр **Top Key** и **Bottom Key**.

Строй	**Что означает**
C-1 … G9	Выбранный диапазон. Верхняя нота всегда выше Низкой.

Настройка диапазона Velocity

- Для установки Верхней и Низкой границ Velocity Звука используйте параметр **Top Vel** и **Bottom Vel**.

Velocity	Что означает
0 … 127	Показатель Velocity. Верхняя точка всегда быстрее по значению Нижней.

Редактирование Цифровых Органных Регистров

Цифровые Регистры – специальные Звуки, имитирующие классические органы. Настройки Цифровых Регистров сохраняются в Клавишных Наборах, Настройках Стиля или Песне формата NIDI, и могут выступать в качестве органного присета.

Отдельный Звук Цифрового Регистра может быть присвоен клавишам, и только один аккомпанементу. Отдельный Звук Цифрового Регистра может быть присвоен трекам с 1 по 8, и только один трекам 9-16 или Песне формата MIDI.

Вы можете присвоить один и тот же Звук разным трекам в одном и том же блоке (например, два разных трека Аккомпанемента в Стиле). Вы также можете использовать разные блоки для записи разных мануалов для классического органа (например, записать мануал Верхней части в треках 1-8, а Нижней – в треках 9-16).

Выбор Звука Цифрового Регистра

Вход на страницу выбора Звука через панель управления

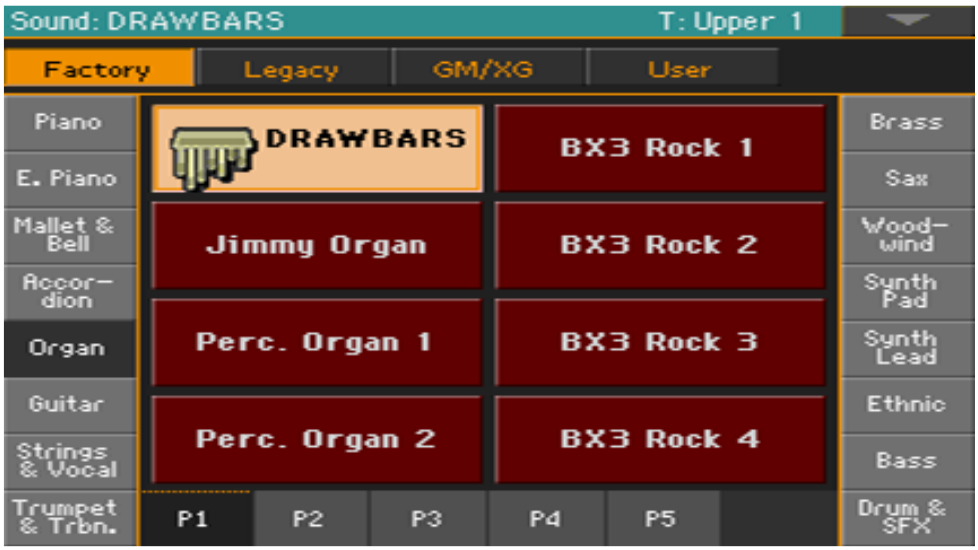
- Нажмите на любой Звук **KEYBOARD SOUND**, затем на кнопку **SELECT**.

Вход на страницу выбора Звука через меню экрана

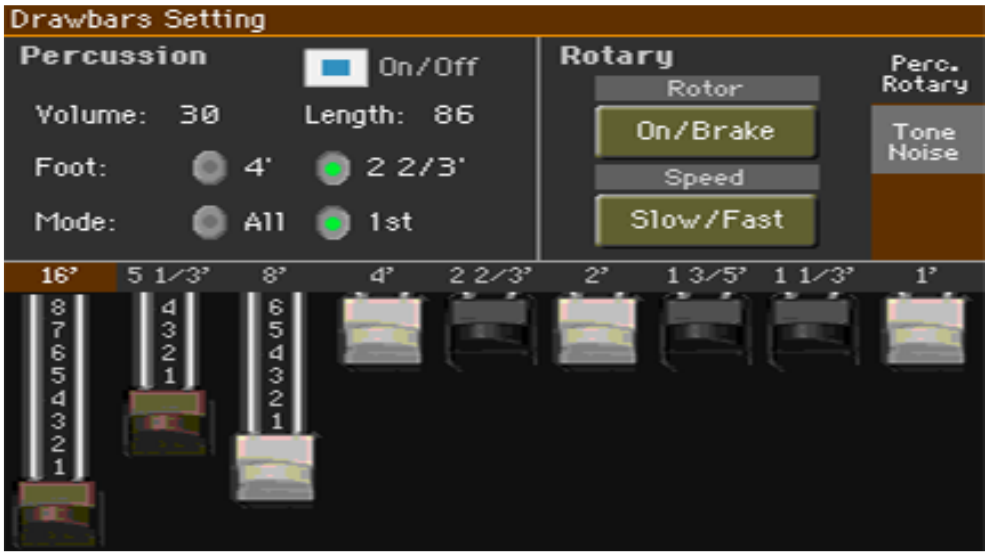
- Находясь на главной странице, нажмите на любое наименование Звука, чтобы открыть окно Sound Select.

Выбор Звук Цифрового Регистра

1. Используйте **боковые колонки** значков для выбора Органной группы.



2. Выберите Звук **Регистра Drawbar**. **Настройки Регистра** появятся на экране.



3. Для закрытия окна нажмите кнопку **EXIT**.

Редактирование Цифрового Регистра

Вход на страницу редактирования Цифровых Регистров

1. Находясь на **Главной странице**, нажмите на ячейку **DRAWBAR** и откройте страницу **Sound Select**.
2. Нажмите выделенную ячейку **DRAWBAR** для открытия страница **Drawbar**.

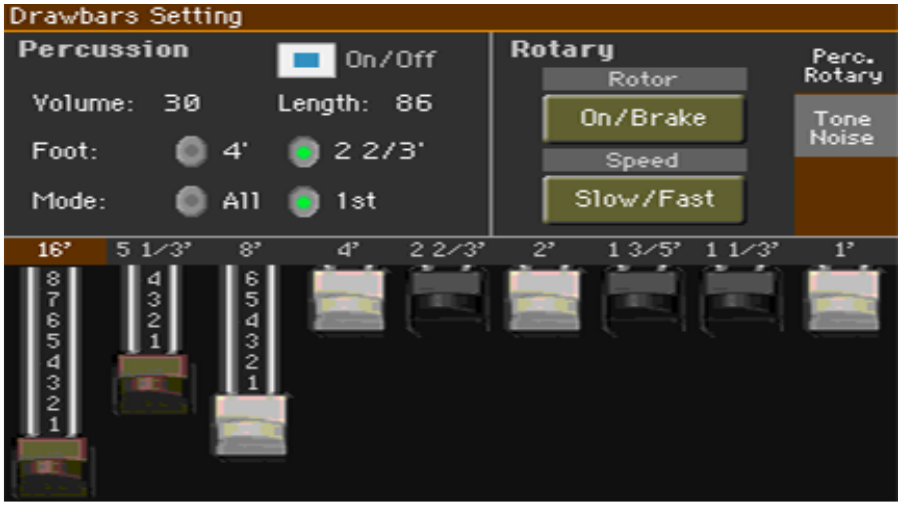
Изменение позиции регистра

- Подвиньте виртуальный слайдер на желаемую позицию соответствующего регистра.

Изменение настроек Percussive/Rotary

Зайдите на страницу настроек Percussive/Rotary

- Нажмите на значок Percussive/Rotary для отображения страницы настроек Percussive/Rotary.



Программирование параметров Percussion

Percussion добавляет перкуссионные эффекты звукам Органа.

Percussion параметры	**Что означает**	**Показатель**
On/Off	Включает или выключает Percussion	
Foot	Выберите регистр для Percussion	
Mode	При All, Percussive атака воспроизводится на всех нотах аккорда. При 1st Percussive атака приходится на первую ноту аккордов или группы придерживающихся нот. Отпустите клавиши для возобновления эффекта.	Все 1st
Volume	Уровень громкости звука Percussion	
Length	Скорость звука Percussion	

Программирование параметров Rotary

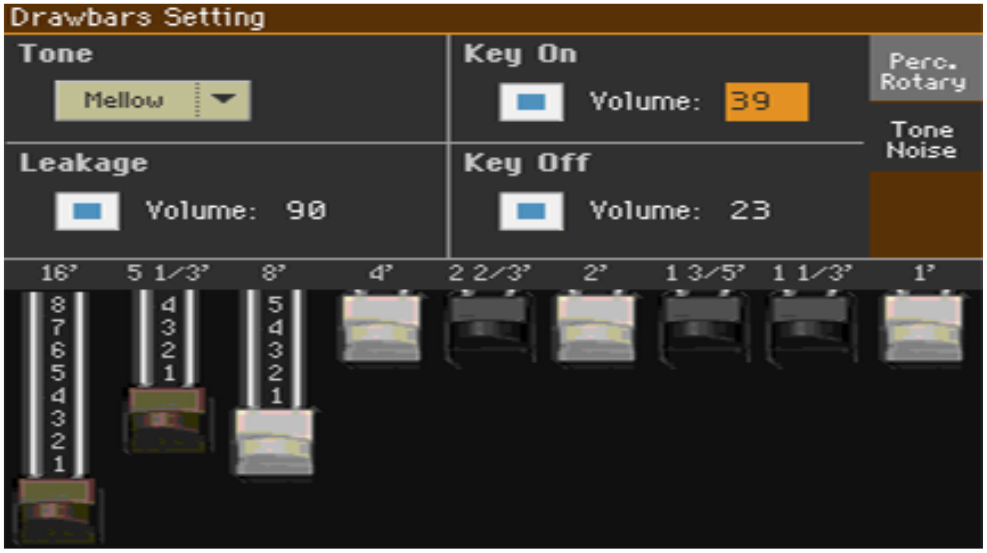
Rotary добавляет эффект Лесли. Скорость вращения регулируется джойстиком.

Rotary параметры	Что означает
Rotor On/Brake	Включение или выключение эффекта Rotary
Скорость Slow/Fast	Нажмите этот значок для изменения скорости (быстрее или наоборот)

Изменение настроек Тона/Шума

Зайдите на страницу настроек Tone/Noise

- Нажмите на значок **Tone/Noise** для открытия страницы регулировки **Tone/Noise**.



Программирование параметра Tone

Tone – группа слайдеров регулирующих сырой тембр.

Tone опции	Что означает
Mellow	Мягко звучащая волна
Hard	Жестко звучащая волна

Программирование параметра Leakage

- Увеличьте Leakage для обогащения звучания.

Программирование параметра Key On и Key Off

- Используйте параметра **Key On/Off** для включения или выключения эффекта звука от клавиш.

16 Сохранение Звуковых наборов

Сохранение Клавишных Наборов в библиотеку

Клавишные Наборы могут содержать в себе Клавишные Звуки и настройки. Библиотека – это место, где вы помещаете их по типу и группе. Эти Клавишные Наборы можно загрузить используя кнопки **KEYBOARD SET LIBRARY.**

Внимание: внесенные изменения будут потеряны при выборе другого Клавишного Набора, если вы не сохраните их. Изменения сохраняются как правило в Клавишных Наборах категорий User и Direct.

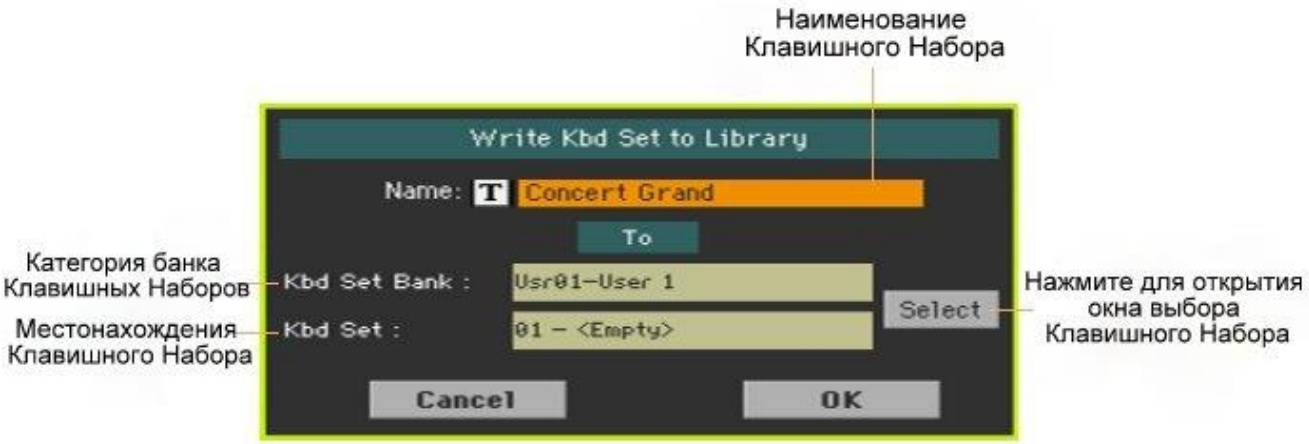
Сохранение Клавишного Набора

Открытие окна сохранения Клавишного Набора через панель управления

- Находясь в режиме **Style Play** или **Song Play**, нажмите и придержите **любую** из кнопок **KEYBOARD SET LIBRARY** на секунду.

Открытие окна сохранения Клавишного Набора через меню экрана

- Находясь в режиме **Style Play** или **Song Play** выберите команду **Write Kbd Set** из командного меню страницы.



Перезапись Клавишного Набора в той же категории User

- Если вы хотите сохранить текущий Клавишный Набор в той же ячейке категории User, просто нажмите на значок **OK**.

Сохранение Клавишного Набора в другой категории

1. Если вы хотите сохранить Клавишный Набор в другом месте, нажмите на значок **Select** и откройте окно **Keyboard Set Select**. Выберите место по тому же принципу, по которому вы выбираете Клавишный Набор. Местонахождение или категория банков отображается через тире (---).
2. Вернувшись в окно **Keyboard Set Select** вы можете поменять наименование Набора. Нажмите на значок для открытия виртуальной клавиатуры и введите наименование. По окончании редактирования наименования подтвердите изменения нажатием на **ОК** под виртуальной клавиатурой.
3. Вернувшись в окно **Keyboard Set Select**, подтвердите изменения нажатием на значок **ОК**.

Сохранение Клавишных Наборов в Стиле

Клавишные Звуки могут сохраняться в Клавишных Наборах внутри Стилей. При выборе любого Стиля на экране автоматически отображаются четыре Клавишных Набора, соответствующих текущему Стилю. Загружать их можно нажатием на кнопки KEYBOARD SET, находящимися под экраном.

Внимание: Изменения сохраняются как правило в Стилях категорий User и Direct.

Сохранение Клавишного Набора в текущем Стиле

Открытие окна сохранения Клавишного Набора в Стиле через панель управления

- Находясь в режиме **Style Play** или **Song Play**, нажмите и придержите **любую** из кнопок **KEYBOARD SET LIBRARY** на секунду**.**

Открытие окна сохранения Клавишного Набора в Стиле через меню экрана

1. Находясь в режиме Style Play или Song Play, выберите команду Write Kbd Set из командного меню страницы.

Сохранение Клавишного Набора

- Для обзора текущего Клавишного Набора просто нажмите на значок **ОК**.
- Для сохранения Клавишного Набора в другом месте нажмите на стрелку напротив параметра **Kbd Set** для отображения всплывающего меню, и выберите нужное место для сохранения.

2. Вы можете изменить наименование Клавишного Набора. Для этого нажмите на значок для открытия **виртуальной клавиатуры** для редактирования наименования.
   По окончании редактирования наименования подтвердите изменения нажатием на **ОК** под виртуальной клавиатурой.
3. Вернувшись в окно **Write Kbd Set** подтвердите изменения нажатием на значок ОК.

Сохранение Клавишного Набора в другом Стиле

1. Выберите Стиль, содержащий изначальный Клавишный Набор.
2. Отредактируйте Клавишный Набор.
3. Убедитесь, что индикатор **STYLE TO KBD SET** включён.
   Если он выключен, выбор Стиля так же изменит Клавишный Набор.
4. Выберите Стиль, в котором должен быть сохранен модифицированный Клавишный Набор.
5. Сохраните Клавишный Набор в предпочитаемом месте, как это описано выше.

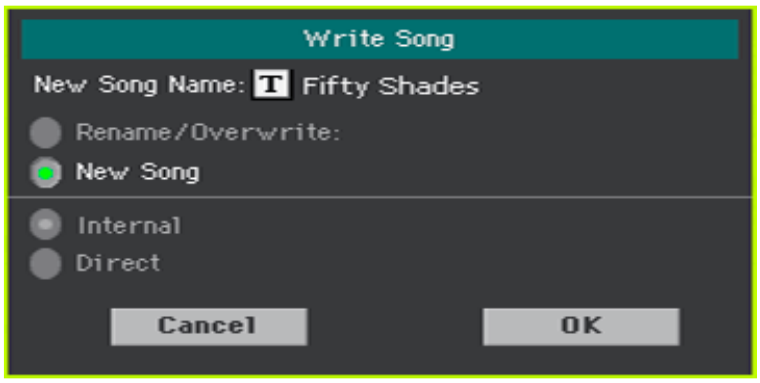
Сохранение Клавишного Набора в Элементе Песенника SongBook

Вы можете сохранить изменения Клавишных Звуков и настроек в одном из Клавишных Наборов. При выборе Элемента Песенника, на экране автоматически отображаются четыре Клавишных Набора, соответствующих текущему Элементу. Загружать их можно нажатием на кнопки **KEYBOARD SET**, находящимися под экраном.

Сохранение Клавишных Наборов в новом Элементе Песенника

Вы можете создать новый Элемент Песенника и в то же время сохранить текущий Клавишный Набор в нём же.

1. Находясь в режиме **Style Play** или Song Play, выберите Стиль или Песню, которые будут основой нового Элемента Песенника.
2. Если необходимо, отредактируйте Клавишные Звуки и их настройки (место разделения, модуляция октав, громкость и т.д.). Это будет Клавишный Набор №1.
3. По окончании редактирования, нажмите и придержите кнопку **SONGBOOK** на секунду, чтобы открыть окно сохранения **Write Song**.



Открыв окно, выберите Direct или Internal Песенник.

4. Выберите опцию **New Song** и определите наименование Элемента.

5. Нажмите на значок OK для сохранения Элемента Песенника.
   Вместе с Клавишным Набором, все текущие настройки сохранены в новом Элементе Песенника (включая выбранный Стиль или выбранную Песню).
   Если вы редактировали Звуки Клавишных, они будут сохранены как Клавишный Набор №1.

Сохранение Клавишного Набора в выбранном Элементе Песенника

Вы можете сохранить Клавишные Звуки как Клавишный Набор внутри выбранного Элемента Песенника.

1. Перед редактированием Клавишных Звуков зайдите на страницу **SongBook > Book** или **Set List**, для выбора Элемента Песенника, где их необходимо будет сохранить.
2. Нажмите на кнопку **EXIT** для выхода из Песенника.

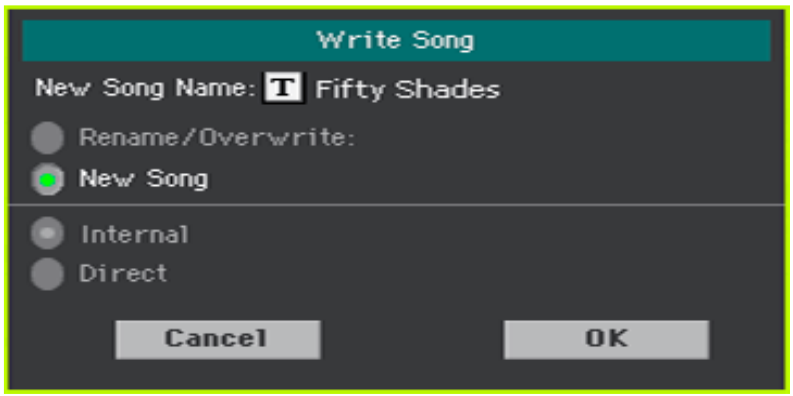
3. Отредактируйте Клавишные Звуки.

4. Зайдите на страницу **Write** в режиме **SongBook**.

5. Поставьте метку на параметре **Write** в разделе **Keyboard Set**, и выберите наименование Клавишного Набора.

6. Выберите место для **Клавишного Набора** для сохранения Звуков в Элементе Песенника. Выбрав место, вы можете отредактировать наименование Клавишного Набора.

7. Для открытия окна **Write Song** нажмите на значок **Write**.



Выберите между Direct и Internal опциями Песенника.

- По желанию, вы можете создать новый Элемент Песенника или переписать на уже существующий:

- Для перезаписи текущего Элемента Песенника выберите опцию **Rename/Overwrite**.
- Для создания нового Элемента Песенника выберите опцию **New Song**.

8. Нажмите на опцию **New Song** для редактирования наименование Элемента Песенника.

9. Нажмите на значок **OK** для сохранения.

10. Для сохранения новых Клавишных Наборов, повторите процедуру описанную выше для других четырех мест Клавишных Наборов в Элементе Песенника.

Запись Настроек Стилей, Песен и MIDI Песен

Конфигурация Звуков также может быть сохранена в других элементах.

- Для редактирования дополнительных параметров Стилей и сохранения Настроек Стилей см раздел **Специальные Настройки Стилей** на стр. 191.
- Для редактирования дополнительных параметров режима Song Play и сохранения настроек Song Play см раздел **Специальные настройки Песен** на стр. 301. Имейте в виду, что изменения сделанные в режиме **Song Play** временные, и будут потеряны при воспроизведении Песни.
- Для редактирования дополнительных параметров MIDI Песен и сохранения их в стандартном формате MIDI File см раздел **Редактирование MIDI Песен**.

ЧАСТЬ V:
СПЕЦИАЛЬНЫЕ НАСТРОЙКИ, ЗАПИСЬ И РЕДАКТИРОВАНИЕ СТИЛЕЙ И ПЭДОВ

17 Специальные настройки Стилей

Настройка Распознавания Аккордов Chord Recognition

Выбор места игры аккордов (место Сканирования Аккордов)

Аккорды можно играть левой, правой или обеими руками. В зависимости от играемой песни или стиля в котором вы играете вы можете выбрать место распознания аккордов.

Место, где распознаются аккорды зависит от статуса индикатора **CHORD SCAN**.

Режим CHORD SCAN	**Где играть аккорды (место сканирования аккордов)**	**Какие ноты играть**
НИЖНЯЯ ЧАСТЬ	Левая рука (Нижняя часть клавиатуры)	Зависит от режима распознавания аккордов
ВЕРХНЯЯ ЧАСТЬ	Правая рука (Верхняя часть клавиатуры)	Три или более
НИЖНЯЯ + ВЕРХНЯЯ ЧАСТИ	Обе руки (вся клавиатура)	Три или более
Выключено	Аккорды не распознаны	–

Активация распознавания аккордов играемых левой рукой

- Нажмите на кнопку **CHORD SCAN > LOWER**, чтобы включился индикатор. Количество нот, которые необходимо определить, зависит от режима функции Распознавания Аккордов (см ниже)

Активация распознавания аккордов играемых правой рукой

- Нажмите на кнопку **CHORD SCAN > UPPER**, чтобы включился индикатор. Всегда играйте три и более нот, чтобы аранжировщик мог распознать аккорд.

Активация распознавания аккордов играемых обеими руками

- Нажмите на кнопку **CHORD SCAN LOWER+UPPER**, чтобы включился индикатор. Всегда играйте три и более нот, чтобы аранжировщик мог распознать аккорд.

Деактивация функции распознания аккордов

- Нажмите на кнопку **CHORD SCAN LOWER+UPPER**, чтобы выключился индикатор. Только треки Ударных и Перкуссии продолжат играть.

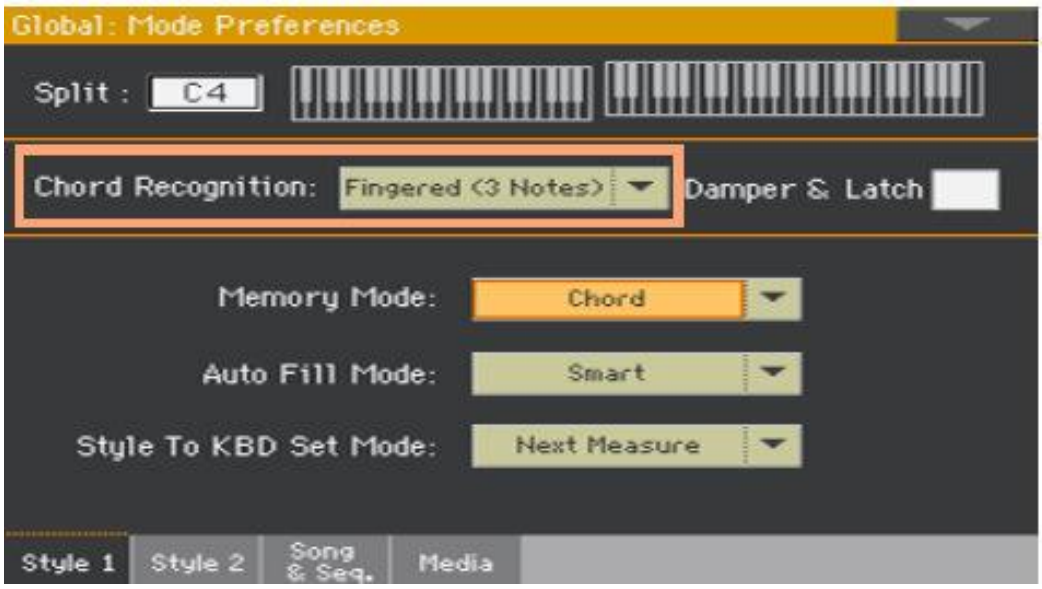
Сохранение места Сканирования Аккордов

- Для сохранения места сканирования аккорда, сохраните Клавишный Набор.

Выбор режима Распознания Аккордов

Аккорды можно сыграть в упрощённой или самой сложной форме. От вас зависит как аккорды должны играться для распознавания.

1. Зайдите на страницу настроек **Global > Mode Preferences > Style 1**.
   В качестве альтернативы нажмите, и, придерживая кнопку SHIFT, нажмите кнопку STYLE PLAY, чтобы открылась страница **Style 1**.



2. Находясь в меню **Chord Recognition**, выберите как играть аккорды.

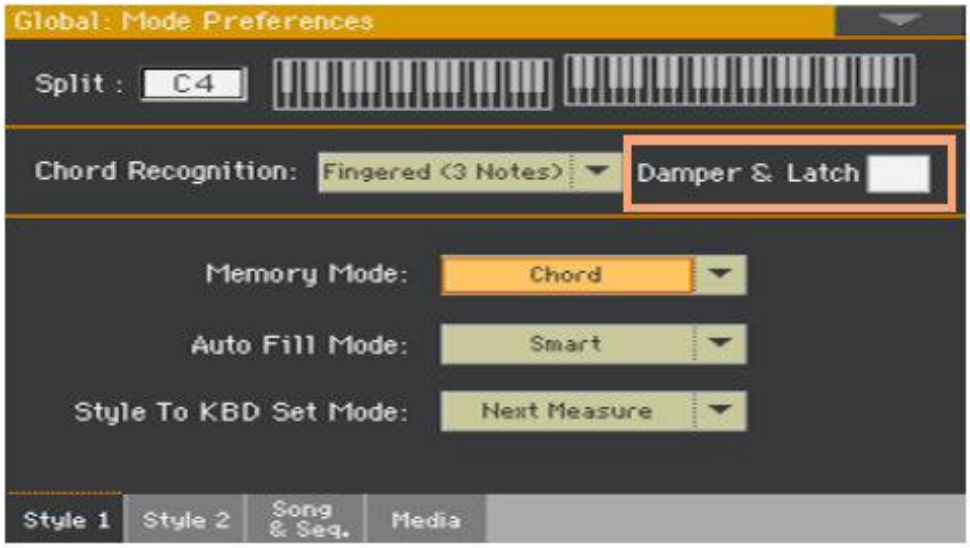
Chord Recognition - Распознавание Аккордов	**Как играть аккорды**
Один палец	Этот режим доступен только при разделенной клавиатуре (индикатор SPLIT должен быть включён). Если SPLIT выключен, режим будет требовать три пальца (ноты) для распознания аккорда. С этим режимом можно создать аккорд по упрощённой схеме: • Сыграйте одну ноту чтобы был распознан Мажорный аккорд. • Сыграйте главную ноту аккорда + белую клавишу для 7-й ноты. Например C3 + B2 для C7. • Сыграйте главную ноту аккорда + черную клавишу для минорного аккорда. Например C3 + Bb2 для Си Минор. • Сыграйте главную ноту аккорда + черную и белую клавишу для 7-й минорной ноты. Например C3 + Bb2 для Си Минор.
One Finger Plus	Этот режим схож с Режимом Один Палец. Однако, если играть полные аккорды, они будут распознаны как трехнотные. Таким образом, можно играть аккорды, нераспознаваемые режимом One Finger.
Fingered (1 Note)	Когда включён индикатор SPLIT, сыграйте одну и более нот, чтобы распознать аккорд. Полный мажорный аккорд будет распознан даже если сыграть одну ноту. Когда индикатор SPLIT выключен, необходимо сыграть как минимум 3 ноты чтобы аккорд был распознан.
Fingered (3 Notes)	Всегда играйте 3 ноты для распознания аккорда.
Advanced	Когда включён индикатор SPLIT, сыграйте одну и более нот, чтобы распознать аккорд. Если вы сыграете одну ноту, воспроизведется главная + 8-я, Если сыграете пятую, воспроизведется главный + квинт (5-я) нота. Когда индикатор SPLIT выключен, необходимо сыграть как минимум 3 ноты чтобы аккорд был распознан. В этом режиме можно играть аккорды без основной (root) ноты, часто использующиеся в джазе, фьюжн и современной поп-музыке. Ноту, которая уже играется на бас гитаре не обязательно воспроизводить еще раз.

3. Нажмите на кнопку **EXIT** для возврата на предыдущую страницу.

Запись аккорда с помощью демпферной педали

Вы можете сохранить аккорд в памяти нажав и придерживая демпферную педаль. В этом случае вы можете сыграть любой аккорд на клавишах, в то время, как аранжировщик продолжит играть аккорд, до того момента, пока педаль не будет отжата. Эта функция особенно полезна в случаях игры в режиме полной клавиатуры (с выключенным индикатором **SPLIT**) и ноты играемые на клавишах распознаются как новый аккорд.

1. Зайдите на страницу настроек **Global > Mode Preferences** > **Style 1**.
   В качестве альтернативы, нажав и придерживая кнопку **SHIFT**, нажмите кнопку **STYLE PLAY** чтобы открылась страница **Style 1**.



2. Поставьте метку на функции **Damper&Latch**, для воспроизведения распознанного аккорда пока нажата демпферная педаль.
   Сыграйте аккорда для аранжировщика. Нажмите и придерживайте демпферную педаль для записи распознанного аккорда в память. Отпустите демпферную педаль, когда необходимо будет сыграть другой аккорд для распознавания аранжировщиком.

Автопридерживание аккордов и нот Нижней части (Память)

Использование функции памяти

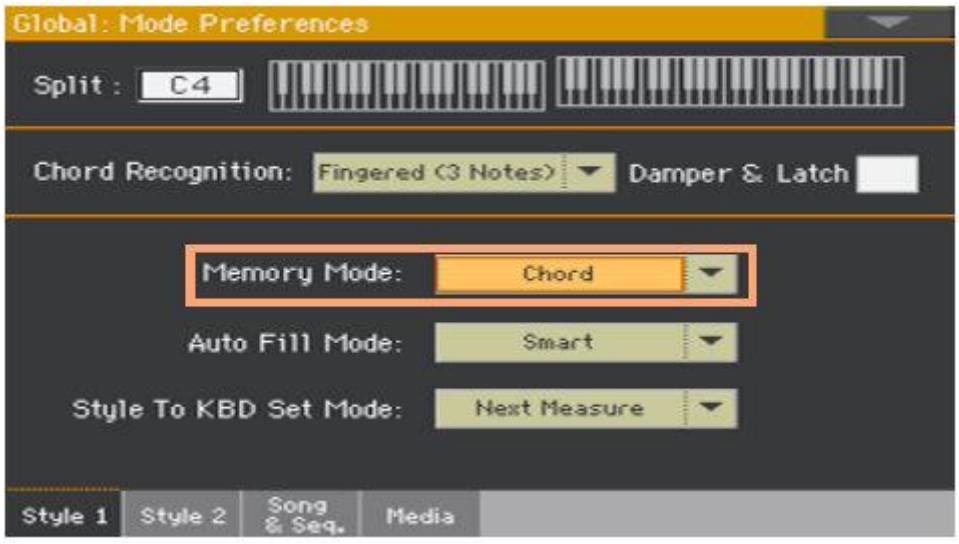
Вы можете воспроизводить аккорды и/или ноты Нижней части даже после того, как уберёте руку с клавиатуры. То, как это работает эта функция зависит от того, как настроен параметр **Memory Mode** (см ниже).

- Нажмите кнопку **MEMORY** чтобы включился индикатор, для запоминания аккордов и/или нот Нижней части.
- Нажмите кнопку **MEMORY** чтобы выключился индикатор. Аккорды и/или ноты Нижней части перестают звучать как только вы уберёте руку с клавиатуры.

Выбор режима Memory

Настройте функцию **MEMORY** в зависимости от ваших предпочтений.

1. Зайдите на страницу настроек **Global > Mode Preferences > Style 1**.
   В качестве альтернативы, нажав и придерживая кнопку **SHIFT**, нажмите кнопку **STYLE PLAY** чтобы открылась страница **Style 1**.



2. Используйте параметры режима **Memory** для выбора функции кнопки.

Memory Режим	**Что означает**
Chord	Когда индикатор MEMORY включён, распознанные аккорды удерживаются даже при поднятии руки с клавиатуры. Когда индикатор выключен, аккорды сбрасываются при снятии руки.
Chord + Lower	Когда индикатор MEMORY включен, распознанные аккорды и Звук Нижней части удерживается до тех пор, пока не будет воспроизведена следующая нота или аккорд. Когда индикатор выключен, и аккорд (таким образом, аккомпанемент) и Звук Нижней части обрезаются при снятии руки с клавиатуры.
Fixed Arr. + Lower	Когда индикатор MEMORY включён, распознанные аккорды и Звук Нижней части удерживаются до тех пор, пока не будет воспроизведена следующая нота или аккорд. Когда индикатор выключен, Звук Нижней части сбрасывается снятии руки с клавиатуры, в то время как аккорд придерживается, аккомпанемент продолжит воспроизводиться.

Распознавание основной (басовой) ноты – Bass Inversion

Встроенный аранжировщик инструмента распознает аккорды путём анализа всех нот аккорда, которые вы играете. Конечно же, вы можете «навязать» роль корневой (основной) ноты крайней левой ноте аккорда, например C/E или F/C.

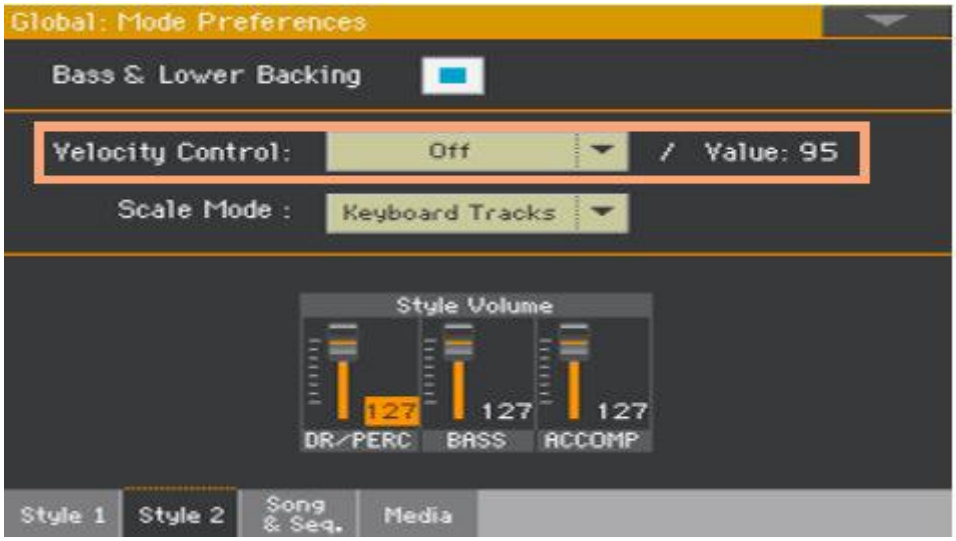
- Нажмите на кнопку **BASS INVERSION** чтобы включился индикатор. Самая низкая нота аккорда будет считаться корневой (основной).

- Нажмите на кнопку **BASS INVERSION** чтобы выключился индикатор. Все ноты аккорда будут анализироваться и самая низкая нота не всегда будет считаться за основную.

Настройки контроля динамической чувствительности клавиатуры аккомпанемента

Можно играть сильнее настроенного показателя динамической чувствительности аккомпанемента.

1. Зайдите на страницу настроек **Global > Mode Preferences > Style 2**.



2. Используйте параметр Velocity Control для выбора функции, которую необходимо настроить для более экспрессивной игры.

Velocity Control	**Что означает**
Off	Функция выключена
Break	При игре с показателем velocity, превышающим значение триггера на нижней дорожке, автоматически срабатывает Break.
Start/Stop	Вы можете запустить или остановить автоматический аккомпанемент, играя сильнее на клавиатуре.
Bass Inversion	При игре с velocity большей, чем значение переключения, включается или отключается функция Bass Inversion.
Memory	При игре с velocity большей, чем значение переключения, включается или отключается функция запоминания (Memory).

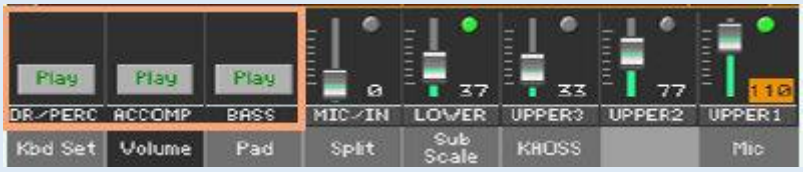
3. Используйте параметр **Value** для настройки показателя срабатывания Velocity.
4. Перед использованием данной функции убедитесь, что индикатор функции **SPLIT** включён.

Микс сгруппированных Звуков Аккомпанемента

Звуки сгруппированных Аккомпанементов

Как и в любом микшере, Звуки Аккомпанемента могут быть сгруппированы. Например, вместо того, чтобы отдельно приглушать гитару и струнные части Аккомпанемента, вы можете приглушить группу Аккомпанемента одним нажатием.

Звуки сгруппированных Аккомпанементов доступны напрямую с настроек громкости Volume главной страницы:



Приглушение сгруппированных частей Аккомпанемента

Выключение Звука сгруппированных частей Аккомпанемента (Mute)

- Если группа, которую необходимо приглушить воспроизводится, нажмите значок Play/Mute:

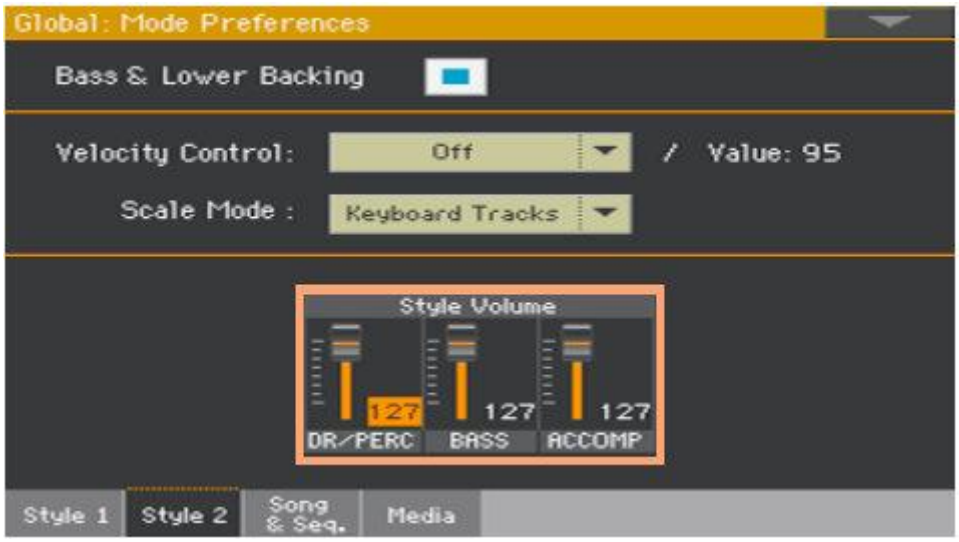
Включение Звука сгруппированных частей Аккомпанемента (Play)

- Если группа, которую необходимо воспроизвести приглушена, нажмите значок Play/Mute:

Настройка (Общая) громкости группы Аккомпанемента

Уровень громкости – общая настройка и не изменяется при смене Стилей. Во избежание внезапных перепадов уровня громкости Звуков Аккомпанемента во время представления, мы перенесли настройки громкости в более безопасное место, чем Главная страница.

1. Зайдите на страницу настроек **Global > Mode Preference > Style 2**.



2. В разделе Style Volume нажмите на канал микшера группы, громкость которой необходимо настроить.

Наименование сгруппированной части	**Что означает**
DR/PERC	Сгруппированные треки ударных и перкуссии (офсетная регулировка)
ACCOMP	Сгруппированные треки аккомпанемента (Acc1 — 5) (офсетная регулировка)
BASS	Сгруппированный басовый трек стиля (офсетная регулировка)

3. Нажмите и придержите виртуальный слайдер для настройки громкости до желаемого уровня.
   В качестве альтернативы используйте колесо регулировки **VALUE** для регулировки громкости выделенного канала.
   Все эти уровни не изменяют громкость каналов индивидуально, а общая офсетная громкость. Таким образом, конечный уровень громкости зависит от уровня громкости индивидуально каждого канала, которые сгруппированы в части.
   По желанию, вы можете произвести более тонкий микс разных групп. Например, если вы предпочитаете сделать Ударные и Бас громче, для более плотного звучания, вы можете понизить громкость Звука группы Аккомпанемента, оставив больше «места» для ритм-секции.
   Если необходимо полностью приглушить группу, просто подвиньте виртуальный слайдер на ноль.
   Уровень громкости (связанных) сгруппированных треков останется неизменным для всех остальных Стилей, которые вы выберете во время представления.
4. Нажмите на кнопку **EXIT** для возврата к предыдущей странице.

18 Редактирование Настроек Стиля

Микширование отдельных Звуков Аккомпанемента

Настройка громкости отдельных Звуков Аккомпанемента

Как и в случае со Звуками Клавиш, можно настраивать громкость отдельных Звуков Аккомпанемента. Это позволит вам произвести более точно сбалансировать громкость между Звуками Аккомпанемента.

Обратите внимание, что на странице настроек **Global > Mode Preference > Style** вы сможете настраивать громкость сгруппированных треков Стиля как общие настройки, наподобие настроек уровня микшерной группы.

Внимание: Изменения могут быть сохранены в категориях Стилей User или Direct. Изменения в Стилях категории Factory не могут быть сохранены.

Настройка уровня громкости Звука Аккомпанементов через экран

1. Зайдите в микшер Частей Аккомпанемента.
   Находясь на **главной странице**, нажмите на значок **Volume** для входа в настройки громкости, после чего нажмите кнопку **TRACK SELECT** на панели управления, для переключения на Звуки Аккомпанемента.

В качестве альтернативы, вы можете отрегулировать эти настройки через страницы режимов **Style Play** или **Style Record > Mixer Tuning > Volume**.

2. Выделите **канал микшера**, уровень громкости которого вы хотите изменить.

3. Прижмите виртуальный слайдер и передвиньте на желаемый уровень.
   В качестве альтернативы, используйте колесо регулировки VALUE для управления громкостью выделенного канала.
4. Нажав и придерживая кнопку **SHIFT**, нажмите кнопки **TEMPO +/-**, чтобы пропорционально изменять громкость всех схожих частей.
   Передвижение слайдеров соответствующих треку Стиля, пропорционально изменяет громкость всех треков Стиля.

Треки Стиля	**Что означает**
DRUM	Ударная часть
PERC	Перкуссионная часть
BASS	Басовая часть
ACC1-5	Пять отдельных частей аккомпанемента (Acc1-5). Это могут быть как мелодии, так и аккорды.

5. Возврат на Главную страницу
   По окончании снова нажмите кнопку TRACK SELECT для переключения на Главную страницу для просмотра сгруппированных частей.

Сохранение уровня громкости

- Сохраните Настройки Стиля.

Включение или выключение отдельных Звуков Аккомпанемента

Звуки могут быть приглушены, на случай, если они вам не нужны в общем миксе. Например, аккомпанемент может содержать пианино, которое вам необходимо сыграть вживую на клавишах.

Примечание: Изменения могут быть сохранены в категориях Стилей User или Direct. Изменения в Стилях категории Factory не могут быть сохранены.

Отображение микшера частей Аккомпанемента

- Находясь на **Главной** странице выберите настройки **Громкости**, нажав значок **Volume**, после чего нажмите кнопку **TRACK SELECT**, для переключения на Звуки Аккомпанемента.

Части аккомпанемента

В качестве альтернативы, вы можете отрегулировать эти настройки через страницы режимов **Style Play** или **Style Record > Mixer Tuning > Volume**.

Включение или выключение Звука с помощью функции Play или Mute

- Выделите канал нажатием, после чего нажмите на значок **Play** ( ) или **Mute** ( ) для включения или выключения его Звука.

Возврат на Главную страницу

- По окончании снова нажмите на кнопку **TRACK SELECT** для переключения на **Главную страницу** для отображения сгруппированных частей аккомпанемента.

Сохранение статуса функции Play/Mute

- Используйте функцию **Write** для сохранения Настроек Стиля.

Выделение Звука Аккомпанемента с помощью функции Solo

Вы можете выделить отдельный Звук Аккомпанемента, как и в случае с Клавишными Звуками.

Функция Solo Звука

- Находясь на странице настроек громкости **Volume**, придерживая кнопу **SHIFT**, нажмите на **канал микшера**, который вы хотите выделить и послушать без остальных треков (функция Solo).
  Такой способ выделения Звука канала действует на **всех страницах** настроек, где отображаются **каналы микшера**.
  Когда эта функция активирована, в верхней части экрана появится мигающее слово Solo.

Использование функции Solo Звука через командное меню

В качестве альтернативы, вы можете использовать функцию Solo через командное меню.

1. Находясь на **любой странице**, на которой отображаются **каналы микшера**, выделите нажатием канал, **Звук** которого хотите выделить функцией Solo.
2. Выберите команду **Solo Track** в командном **меню страницы**.

Выключение Solo

Проделайте одно из следующих действий:

- Находясь на **любой странице**, где отображаются **каналы микшера** или наименования Звуков, придерживая кнопку **SHIFT**, нажмите на канал, Звук которого играет в режиме Solo.
- Выберите команду **Solo Track** из командного **меню страницы**, для отключения Solo.

Изменение Звуков частей аккомпанемента

Звуки Стиля против Звуков Элемента Стиля

Вы можете присвоить всему Стилю Звуки Аккомпанемента (через сохранение Настроек Стиля), которые не изменятся при смене Элемента Стиля (например, переход от Variation 1 к Variation 2). Или вы можете присвоить Звуки Аккомпанемента каждому Элементу Стиля по отдельности.

Выбор Звука для всего Стиля

По желанию вы можете присвоить трекам аккомпанемента Звуки, которые не будут меняться при смене Элемента Стиля (Intro, Varitation ...). Новая комбинация Звуков может быть сохранена в текущих Настройках Стиля.

Это подходит создания ощущения того, что группа, как обычно, играет всею песню целиком на одних и тех же инструментах.

Выбор Звука для частей Аккомпанемента

1. Находясь на **Главной** странице, нажмите на значок **Volume**, для входа на страницу регулировки **Громкости**.
2. Нажмите на кнопку **TRACK SELECT** для переключения на Звуки Аккомпанемента (Вид Треков Стиля)

3. Убедитесь, что не стоит метка на функции **Original Sound Set**, которая будет автоматически снята при выборе Звука.
   Это позволит Стилям выбрать Звуки, присвоенные Настройкам Стиля, вместо Звуков, присвоенных Элементам Стиля («исходные» Звуки).

6. Выберите Звуки, нажатием на соответствующий нужному треку значок.

Эти Звуки станут частью Настроек Стилей. Они останутся неизменными даже при смене Элементов Стиля.

Сохранение присвоенных Звуков

- Для сохранения присвоенных Звуков используйте команду **Write**.

Изменение Звуков каждого Элемента Стиля

Вы можете присвоить Звуки каждой части аккомпанемента каждого Элемента Стиля (Intro, Variation…). Эта опция требует редактирования Стилей в режиме Style Record, в виду того, что события записываются в порядок Стилей. Пожалуйста, ознакомьтесь с соответствующей главой инструкции.

Для использования этих Звуков, убедитесь, что стоит метка на опции **Original Sound Set**.

Ударные Установки

Ударные Установки (включая Перкуссионные Установки) – особенные Звуки, где каждой клавише соответствует разный перкуссионный инструмент. Для сохранения расклада установок, на Ударные установки не действует Модуляция.

Выбор частей Аккомпанемента Ударных и Перкуссий

Как правило, Ударные Установки присваиваются части клавиатуры **DRUM**, а Перкуссионные установки – части клавиатуры **PERC**.

Выбор Ударных Установок

Выбор ударных Установок происходит по такому же принципу, что и другие Звуки. Ударные Установки содержатся в банках, в наименовании которых есть **Drums**.

Части Цифровых Регистров и Аккомпанемента

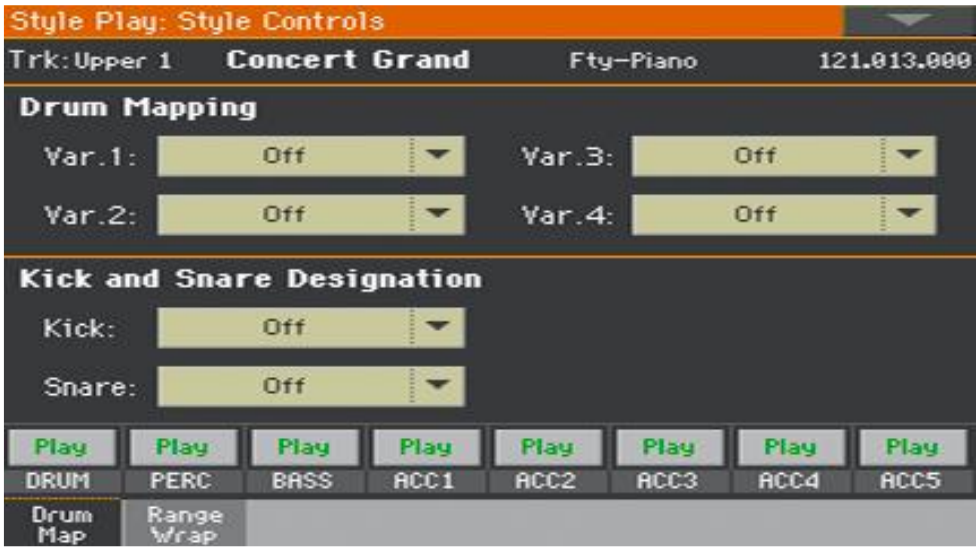
Цифровые Регистры – это особый тип Звука, имитирующий классические органы. Настройки Цифровых Регистров, присвоенные трекам аккомпанемента сохраняются в Настройках Стилей, и могут выступать в качестве эквивалента органного присета. Можно присвоить один Звук Цифрового Регистра всем частям аккомпанемента.

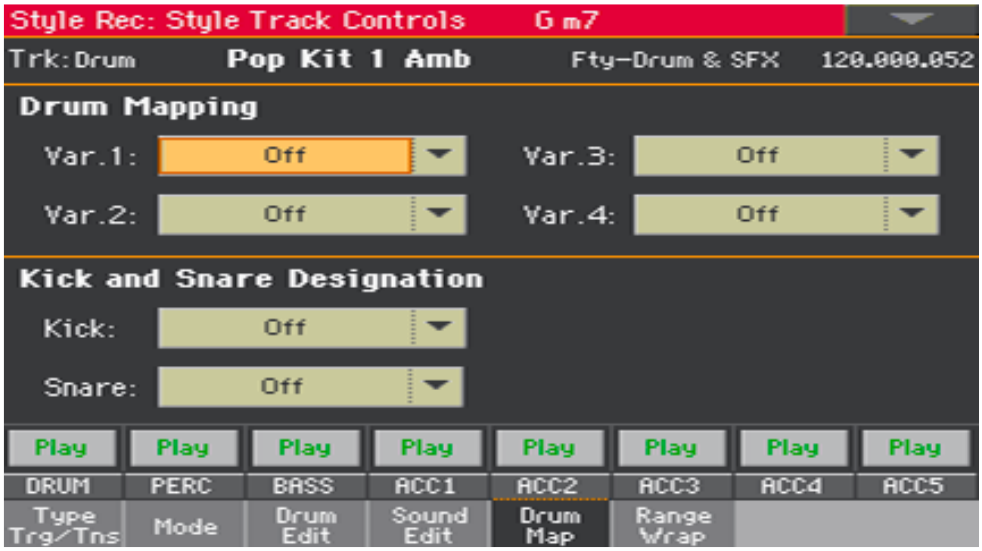
Настройка управления Стиля

Перераспределение инструментов Ударной Установки

Вы можете перераспределить инструменты Ударной Установки для внесения разнообразия в перкуссионную часть клавиатуры. Выберите параметры Maps и Designation, прослушивая режим Style, чтобы понять то, как это влияет на конечный результат.

1. Зайдите на страницу настроек Style Play или Style Record > Style Controls > Drum Map.





2. Используйте всплывающее меню **Drum Mapping > Var** для выбора альтернативного расклада перкуссионных инструментов в выбранной Ударной Установке без каких-либо дополнительных настроек. Просто выберите Drum Map для каждого из вариантов, чтобы одни перкуссионные инструменты были заменены другими.

Drum Mapping	**Что означает**
Off	Стандартный расклад
Drum Mapping 1…7	Номер расклада Ударных. Расклад 1 мягко звучащий, в то время, как расклад 7 – жестко звучащий.

3. Используйте меню параметра **Kick and Snare Designation > Kick** для замены первоначального звука Бас Барабана (Бочки) на другой, в той же Ударной Установке.
4. Используйте меню параметра **Kick and Snare Designation > Snare** для замены первоначального Рабочего Барабана (Дробовика/Малого) на другой, в той же Ударной Установке.

Designation	**Что означает**
Off	Изначальные Бас Барабан или Рабочий.

Type 1…3	Те Бас барабаны или Малые барабаны, которые заменяют изначальные.

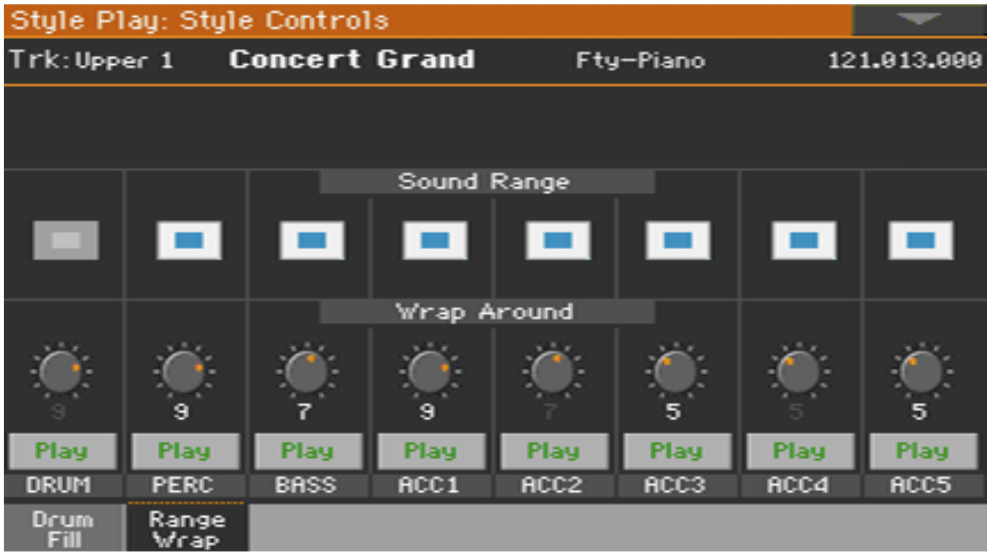
Сохранение расклада Ударных

- Для сохранения Настроек Стиля используйте команду **Write**.

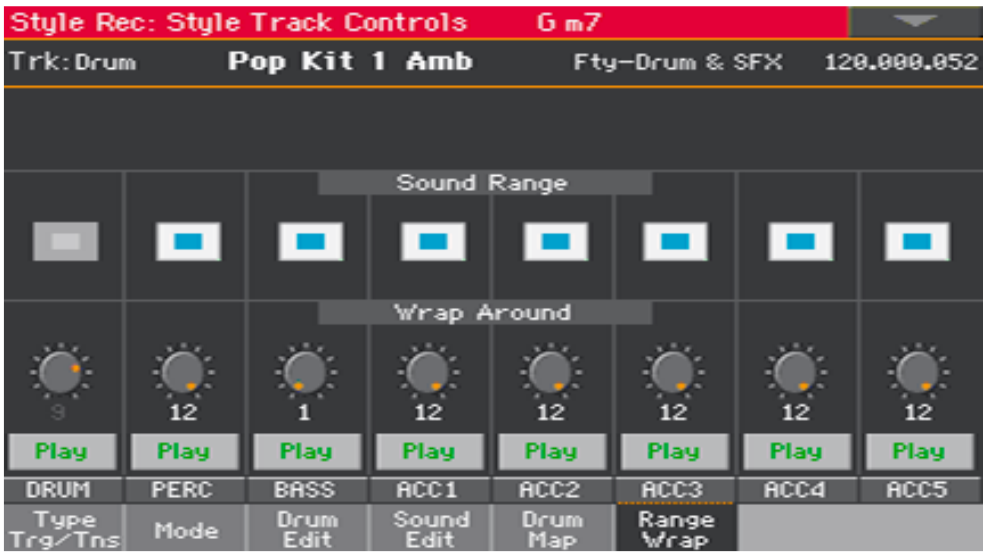
Включение/выключение диапазона тональности и настройка функции Wrap-around

Звуки аккомпанемента, как и акустические инструменты, которые они имитируют, звучат лучше в своем естественном диапазоне. Когда круг аккомпанемента выходит за пределы своего диапазона, или достигается точка циклической замены, то ноты автоматически транспонируются в оптимальный диапазон.

1. Зайдите на страницу настроек **Style Play > Style Controls > Range/Wrap**.



В качестве альтернативы, доступ к этим параметрам можно осуществить следующим образом: **Style Record > Style Track Controls > Range/Wrap**.



2. Используйте функцию Sound Range On/Off для включения/выключения диапазона каждого Звука.
   Предпочитаемый диапазон настраивается на странице **Style Record > Element Track Controls > Range** для каждого Элемента Стиля. Его можно включить или выключить поставив, или сняв метку **Sound Range**.

Диапазон Клавиш	**Что означает**
On Включён	Нотный диапазон Звука учитывается. Когда трек выходит за пределы самой высокой или низкой точки Нотного Диапазона, он автоматически транспонируется, дабы остаться в пределах запрограммированного диапазона.
Off Выключен	Нотный диапазон Звука не учитывается. Трек звучит в реальных нотах.

3. Используйте виртуальную ручку регулировки **Wrap Around**, для настройки этой функции.

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

Советуется устанавливать разные точки Wrap around для каждого трека, чтобы избежать одновременного перехода всех треков на другую октаву. Для более реалистичных результатов мы предлагаем принимать во внимание диапазон реального инструмента.

Wrap Around	**Что означает**
1 … 12	Максимальный интервал транспонирования трека (в полутонах) относительно исходного тона паттерна Стиля.

Сохранение диапазона тона и функции Wrap Around

- Для сохранения используйте команду **Write**.

Выбор и микширование Пэдов

Каждому Стилю можно присвоить четыре Пэда. Новая комбинация Пэдов может быть записана в настройках Стилей.

Выбор Пэдов

Вход на страницу выбора Пэдов

1. Убедитесь, что вы на главной странице режима Style Play или Song Play. В противном случае, нажмите на кнопку STYLE PLAY или SONG PLAY на панели управления.
2. Выберите Пэд нажатием на соответствующий значок

3. Нажмите на **название Пэда**, который вы хотите редактировать.

Выбор Пэда

1. Просмотрите типы Пэдов в окне **Pad Select**.

- Для выбора доступных **типов Пэдов**, нажмите на значки в верхней части экрана.

Тип Пэда	Что означает

Hit	В основном эти пэды используются в качестве “не транспонируемых” сигналов, хотя могут представлять из себя и транспонированные ноты или аккорды. Чаще всего они являются секвенциями, состоящими из одной ноты или одного аккорда.
Sequence	Эти пэды являются однотрековыми паттернами, которые можно транспонировать с помощью нажатия различных аккордов на клавиатуре аналогично треку стиля.
User	Свободное пространство, где можно сохранить свои собственные Пэды (созданные или отредактированные в режиме Pad Record).

- Для выбора другой **группы Пэдов**, нажмите на значки по краям экрана.
- Для выбора **страницы** группы Пэдов используйте значки **P1…P6** в нижней части экрана.

2. Нажмите на **название Пэда**, который вы хотите задействовать.
3. Если вы хотите закрыть страницу **Pad Select** (и она не закрылась автоматически) нажмите на кнопку **EXIT** (Если окно не закрывается автоматически, это означает, что выключена функция **Display Hold**. См главу **Display Hold** на стр 44).
4. Повторите данную процедуру для каждого из Пэдов.

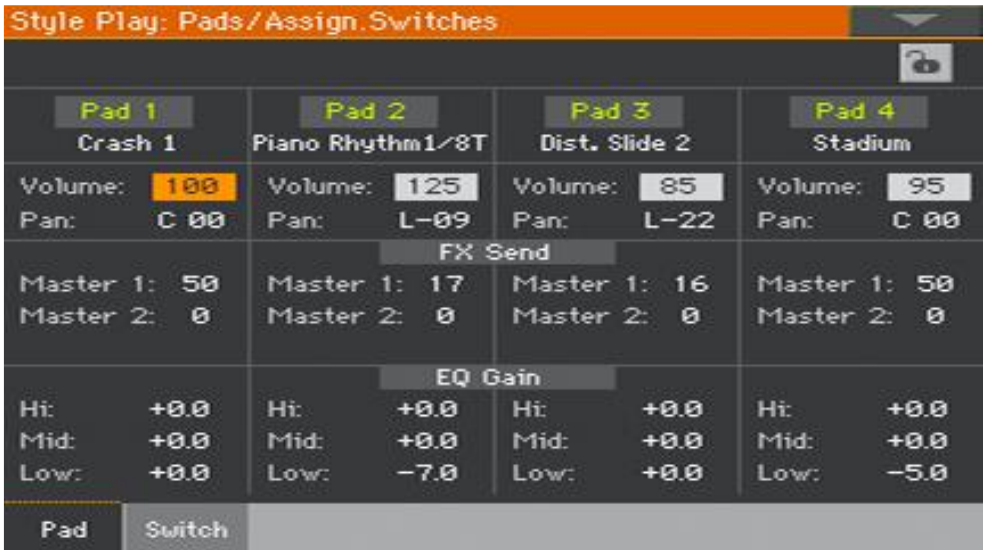
Сохранение отредактированных Пэдов

- Для сохранения используйте команду **Write.**
  Пэды также могут быть сохранены и в Элементе Песенника. См инструкции посвященные Песеннику SongBook.

Микширование Пэдов

Вход на страницу Pad

- Зайдите на страницу **Style Play** или **Song Play > Pad/Switch > Pad**.



Выбор Пэдов

- Находясь на этой странице, вы можете выбрать нужный Пэд простым нажатием на название Пэда, как это описано выше.

Настройка Громкости и Панорамы

- Используйте параметр Volume для настройки громкости каждого Пэда.
- Используйте параметр Pan для настройки позиции Пэда в стерео поле.

Настройка уровня MFX

- Используйте параметр Master для регулирования количества сигнала посылаемого на эффекты FX Master.

Эквалайзер звука

- Используйте параметр EQ Gain для настройки частот каждого из Пэдов.

Сохранение настроек Пэдов

- Для сохранения используйте команду **Write.**

19 Сохранение настроек Стиля

Сохранение настроек Стиля

Настройки Стиля могут сохранить Звуки Аккомпанемента и настройки в Стиле.

Внимание: Изменения могут быть сохранены или внесены в категории User или Direct Style и Элементе Песенника. Категория Factory изменениям не подлежит.

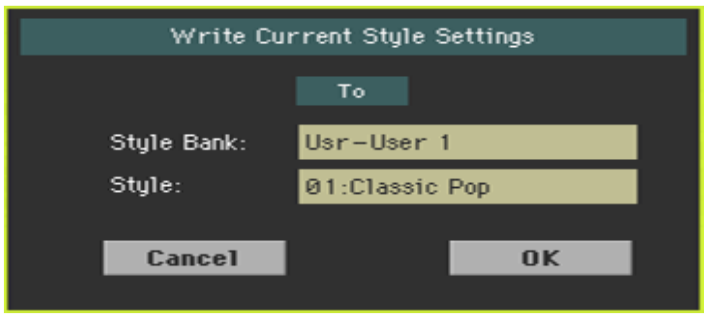
Сохранение Настроек Стиля в режиме Style Play

Вход в окно Сохранения Текущих Настроек Стиля через панель управления

- Находясь в режиме Style Play, нажмите и придержите на секунду одну из кнопок Стиля STYLE.

Вход в окно Сохранения Текущих Настроек Стиля через меню экрана

- Находясь в режиме **Style Play**, выберите команду **Write Current Style Settings** из командного меню страницы, чтобы открылось окно **Write Current Style Settings**.



Сохранение Настроек Стиля

- Для сохранения текущих настроек в выбранном Стиле нажмите **OK**.

Сохранение Настроек Стиля в режиме Style Record

В режиме Style Record вы можете сохранить Настройки Стиля заодно со Стилем.

- Находясь в режиме **Style Record**, выберите команду **Write Style** из командного **меню страницы**. Её Настройки Стилей будут автоматически сохранены. См **Сохранение Стилей** на стр 304.

20 Секвенсор Аккордов

Запись Последовательности Аккордов (Sequences)

Вы можете записать Последовательность Аккордов, которая автоматически будет играться за вас. Это полезно в случаях, когда, к примеру, вам нужно по кругу играть последовательность аккордов, и вы предпочитаете использовать левую руку для игры соло или использовать джойстик DNC.

Обратите внимание, что индикатор кнопки CHORD SEQUENCER покажет состояние: готов ли Секвенсор играть, или он находится в статусе записи.

CHORD SEQUENCER	**Что означает**
Выключен	Пустой
Зелёный постоянный	Последовательность аккордов есть в памяти
Зелёный мигающий	Последовательность аккордов играет или готова играть
Красный постоянный	Готовность записи Последовательности аккордов
Красный мигающий	Запись Последовательности аккордов

Запись Последовательности Аккордов во время игры Аккомпанемента

Вы можете начать запись во время воспроизведения Аранжировщика

1. Нажмите на кнопку **START/STOP** для запуска авто аккомпанемента.

2. Нажмите и придержите на секунду кнопку **CHORD SEQUENCER** для включения режима ожидания записи. Индикатор будет красный постоянный.

3. Нажмите снова на кнопку **CHORD SEQUENCER** для начала записи. С начала следующего такта индикатор **CHORD SEQUENCER** будет мигать. Начинайте записывать нужную Последовательность Аккордов.

4. По окончании записи Последовательности Аккордов, снова нажмите на кнопку **CHORD SEQUENCER**, чтобы остановить запись. Индикатор будет гореть зеленым постоянным цветом, что будет сигнализировать о том, что в памяти записана последовательность. Последовательность Аккордов будет доступна до тех пор, пока вы не запишете новую, смените Стиль или Элемент Песенника или отключите инструмент. Если она (последовательность) заблокирована, она не изменится при выборе другого стиля или Элемента Песенника.

Запись Последовательности Аккордов без воспроизведения Аккомпанемента

1. Нажмите и придержите кнопку CHORD SEQUENCE на секунду для включения режима ожидания записи. Индикатор будет красный постоянный.

2. Сыграйте аккорд, после чего запустите авто аккомпанемент одним из следующих способов:
- Нажмите кнопку **START/STOP**.
- Нажмите одну из кнопок **INTRO**. С **INTRO 1** запись начнётся в конце вступления.
- Если включён индикатор **SYNCHRO START**, аккомпанемент начнётся как только вы возьмёте аккорд.
  Индикатор кнопки **CHORD SEQUENCER** будет мигать красным цветом.
3. Запишите нужную Последовательность Аккордов.
4. По окончании записи Последовательности Аккордов, нажмите кнопку **CHORD SEQUENCER**, чтобы остановить запись. Индикатор будет гореть непрерывным зелёным цветом. Последовательность Аккордов будет доступна до тех пор, пока вы не запишете новую, смените Стиль или Элемент Песенника или отключите инструмент. Если она (последовательность) заблокирована, она не изменится при выборе другого стиля или Элемента Песенника.

Начало записи с помощью многофункциональных переключателей

Многофункциональные переключатели могут быть запрограммированы как кнопки включения **Записи Последовательности Аккордов**. Это позволит вам начать запись сразу, без включения режима готовности записи.

1. Зайдите на страницу настроек **Pads/Switches > Switch**, присвойте команду **Chord Sequence Record** одному из переключателей (рекомендуется переключатель №3).
2. Сохраните изменения Клавишного Набора. Если вам необходимо сохранить эти изменения как настройки переключателя по умолчанию, сохраните изменения в **MY SETTING** Клавишного Набора (автоматически выбираемый при включении).
3. Используйте запрограммированный переключатель для записи последовательности аккордов.

Воспроизведение Последовательности Аккордов

Вы можете воспроизводить записанные Последовательности Аккордов. Аккорды, ведущие авто аккомпанемент, будут играться записанной последовательностью.

Запуск Последовательности Аккордов во время воспроизведения Аккомпанемента

1. В то время, как играет аккомпанемент, нажмите на кнопку CHORD SEQUENCE для запуска Последовательности Аккордов.

   Индикатор будет мигать зелёным цветом. Последовательность Аккордов будет воспроизводиться по кругу, начиная со следующего такта.
2. Играйте партию соло, в то время, как Chord Sequencer подыгрывает вам аккорды. Во время циклического воспроизведения Последовательности Аккордов, используйте функцию Variation, так же, как вы использовали бы её играя аккорды руками.
3. Нажмите на кнопку CHORD SEQUENCER снова, для остановки Последовательности Аккордов (аккомпанемента). Индикатор будет гореть непрерывным зелёным цветом.

Запуск Последовательности Аккордов вместе с Аккомпанементом

1. Пока аккомпанемент не воспроизводится, нажмите кнопку CHORD SEQUENCER для готовности вступления Последовательности Аккордов. Индикатор кнопки будет мигать зелёным цветом.

2. Запустите аккомпанемент. Последовательность Аккордов тут же начнет играть.

3. Играйте партию соло, в то время, как Chord Sequencer подыгрывает вам аккорды. Во время циклического воспроизведения Последовательности Аккордов, используйте функцию Variation, так же, как вы использовали бы её играя аккорды руками.

4. Нажмите на кнопку CHORD SEQUENCER снова, для остановки Последовательности Аккордов (аккомпанемента). Индикатор будет гореть непрерывным зелёным цветом.

Управление Последовательностью Аккордов

Сохранение Последовательности Аккордов

Последовательность Аккордов может быть сохранена в Настройках Стиля или Элементе Песенника.

- Сохраните Настройки Стиля или Элемент Песенника, и Последовательность Аккордов будет автоматически сохранена.
  Для информации о сохранении Настроек Стиля см **Сохранение Настроек Стиля** на стр 218.
  Для информации о сохранении Элемента Песенника см **Сохранение Элемента Песенника** на стр 116.

Загрузка Последовательности Аккордов

Любой Стиль или Элемент Песенника может содержать записанную предварительно Последовательность Аккордов.

- Выберите Стиль или Элемент песенника для загрузки записанной Последовательности Аккордов.
  При переключении на другой Стиль или Элемент Песенника, несохраненная Последовательность Аккордов будет утеряна.

Блокировка Последовательности Аккордов

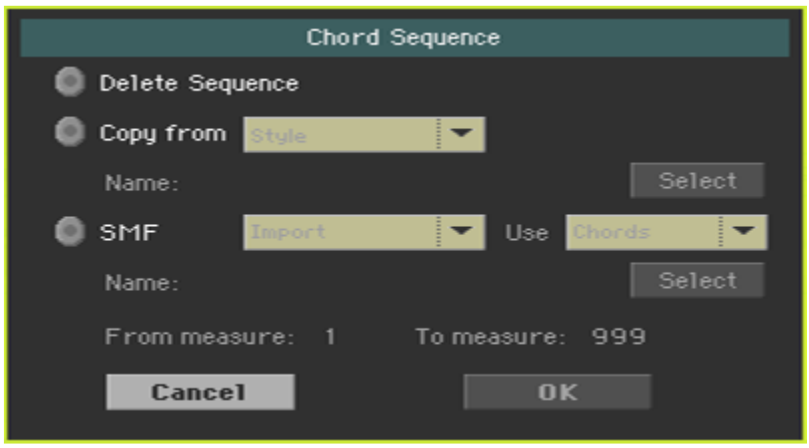
Если вам необходимо сохранить текущую Последовательность Аккордов, без загрузки ранее записанной Последовательности Аккордов в Стиле или Элементе Песенника, воспользуйтесь функцией **Chord Sequence Lock**.

- Зайдите на страницу настроек **Global > General Controls > Lock > Style**, и поставьте метку на функции **Chord Sequence**.

Удаление Последовательности Аккордов

Для записи новой Последовательности Аккордов, вы можете удалить старую.

1. Выберите команду **Chord Sequence Edit** из командного **меню страницы**.



2. Поставьте метку на опции **Delete Sequence**, и подтвердите выбор нажатием на **ОК**. Можно сохранить Настройки Стиля или Элемента Песенника, чтобы навсегда удалить эту Последовательность Аккордов оттуда.

Копирование Последовательности Аккордов

Последовательность Аккордов можно скопировать из другого Стиля или Элемента Песенника.

1. Выберите команду **Chord Sequence Edit** из командного меню страницы.
2. Поставьте метку на опции **Copy** from, после чего, из всплывающего меню выберите или Стиль, или Элемент Песенника, откуда желаете скопировать Последовательность Аккордов.
3. Нажмите на значок **Select**, для выбора Стиля или Элемента Песенника.
4. Вернувшись в окно **Chord Sequence**, подтвердите выбор нажатием на **ОК**. Можно сохранить Настройки Стиля или Элемента Песенника, чтобы сохранить эту Последовательность Аккордов.

Импортирование Последовательности Аккордов из стандартных MIDI Файлов

Вы можете импортировать Последовательность Аккордов из стандартных MIDI файлов (MIDI Песни, обозначенные MID).

1. Выберите команду **Chord Sequence Edit** из командного меню страницы.
2. Поставьте метку на опции **SMF**, и из всплывающего меню выберите опцию **Import**.
3. Используйте всплывающее меню Use для выбора импортирования Chords (предварительно записанные аккорды) или Notes (ноты, распознаваемые как аккорды).
4. Нажмите на значок **Select**, для выбора стандартного MIDI файла MID.
5. Вернувшись в окно **Chord Sequence Edit**, выберите показатели From и To, которые определяют части песни, Последовательность Аккордов которых необходимо импортировать.
6. Подтвердите выбор нажатием на OK.
   Можно сохранить Настройки Стиля или Элемента Песенника, чтобы сохранить эту Последовательность Аккордов.

Экспортирование Последовательности Аккордов

Вы можете экспортировать Последовательность Аккордов в стандартный файл MIDI (MID file) для использования в Песне формата MIDI.

1. Выберите команду **Chord Sequence Edit** из командного меню страницы.
2. Поставьте метку на опции **SMF**, и из всплывающего меню выберите опцию **Export**.
3. Подтвердите выбор нажатием на OK.
4. Когда появится окно выбора файлов File Selector, выберите папку, куда необходимо экспортировать файл.

21 Запись Стилей и Пэдов

Как делать Стили и Пэды?

KORG предоставляет огромный выбор профессионально созданных Стилей и Пэдов с инструментом Pa1000. Однако, вы свободно можете подстроить их под себя, а то и вовсе, создать абсолютно новые Стили и Пэды.

Стили и Пэды схожи по структуре и способам записи/редактирования. И вот как их можно делать.

Как делать Стили

Элементы Стиля

Стили – это музыкальные последовательности, автоматически воспроизводящиеся аранжировщиком инструмента Pa1000, когда вы играете аккорд, для обеспечения сопровождения в реальном времени. Стили делаются из ряда Стилистических Элементов (Вступления, Вариаций, Сбивок, Концовок…), каждый из которых соответствует части песни. Выбрать Элемент Стиля можно напрямую с помощью соответствующей кнопки на панели управления, или с помощью функции Auto Fill.

Вариации Аккордов

Каждый Элемент Стиля состоит из меньших частей, которые называются Вариации Аккордов. Когда вы играете аккорд в области распознавания аккордов, аранжировщик сканирует клавиатуру и распознаёт какой аккорд вы играете. Затем, в зависимости от выбранного Элемента Стиля, он выбирает правильную Вариацию Аккорда, соответствующую распознанному аккорду.

Которая Вариация Аккордов подходит отсканированному аккорду, решается в соответствии с таблицей Вариаций Аккордов. Каждый Элемент Стиля содержит сводную систему Вариаций Аккордов, которая выглядит примерно так:

Распознанный Аккорд	**Вариации Аккордов (CV – Chord Variation)**	
	Вариации 1-4	Вступление 1-2, Отсчёт, Сбивка 1-4, Пауза, Концовка 1-3
Major		
6		
M7, M7(b5)		
sus, sus2, M7sus		
m		
m6	CV 1 - CV 6	CV 1 – CV2
m7, m7(b5), m(M7)		
dim, dim(M7)		
#5		
7(#5), M7(#5)		
1+5, 1+8		
b5		
dim7		

Ключ/Аккорд

После того, как аранжировщик решает какую вариацию аккордов играть, он запускает нужную последовательность аккордов для каждого трека. В виду того, что каждая последовательность записана в определённом ключе (например До Мажор, Соль Мажор, Ми Минор), аранжировщик транспонирует их согласно просканированным аккордам. Ноты в последовательности тщательно транспонируются, для лучшего сочетания с распознанными аккордами.

Треки и Паттерны/Последовательности

Каждая из Вариаций Аккордов состоит из восьми треков. DRUM и PERC используются для ударных и перкуссионных последовательностей, BASS для баса и ACC1-5 для последовательностей инструментального аккомпанемента (камерные, гитарные, клавишные инструменты аккомпанемента).

Что происходит, когда вы играете аккорд

Проще говоря, когда вы играете аккорд в секции распознавания аккордов, аранжировщик определяет который Элемент Стиля используется, затем определяет какую Вариацию Аккордов использовать для распознанного аккорда, затем последовательности Стилей для каждого трека этой Вариации Аккордов транспонируются с исходного аккорда до распознанного, и так для каждого аккорда, который вы играете.

Гитарные и Ударные треки

Существуют разные типы треков, каждый из которых по-своему обрабатывается аранжировщиком:

Тип трека	**Что означает**
Acc (Accompaniment) Аккомпанемент	При распознании аккорда, запрограммированные ноты аккорда транспонируются до подходящей гаммы, согласно таблице транспонирования нот (NTT). Эта таблица позволяет просто записать некоторые Вариации Аккордов (CV) так, чтобы все ноты были расположены в правильных местах, избегая диссонанса, и транспонируя базовые ноты до нот распознанного аккорда.
Bass Бас	Ведет себя так же, как и треки аккомпанемента Acc, но играет только основные ноты (корень аккорда).
Drum Ударные	Транспонирование не применяется. Всегда воспроизводится изначальные паттерны.
Perc (Percussion) Перкуссии	
Gtr (Guitar) Гитарные	При распознавании аккорда, аранжировщик генерирует отдельные ноты, бой и арпеджио на “виртуальной гитаре”, отслеживая корректность расположения нот на грифе гитары. Имейте в виду, что в гитарном треке могут также содержаться некоторые элементы, присущие треку аккомпанемента Acc, используемые для воспроизведения “свободных” пассажей, типа небольших соло партий.

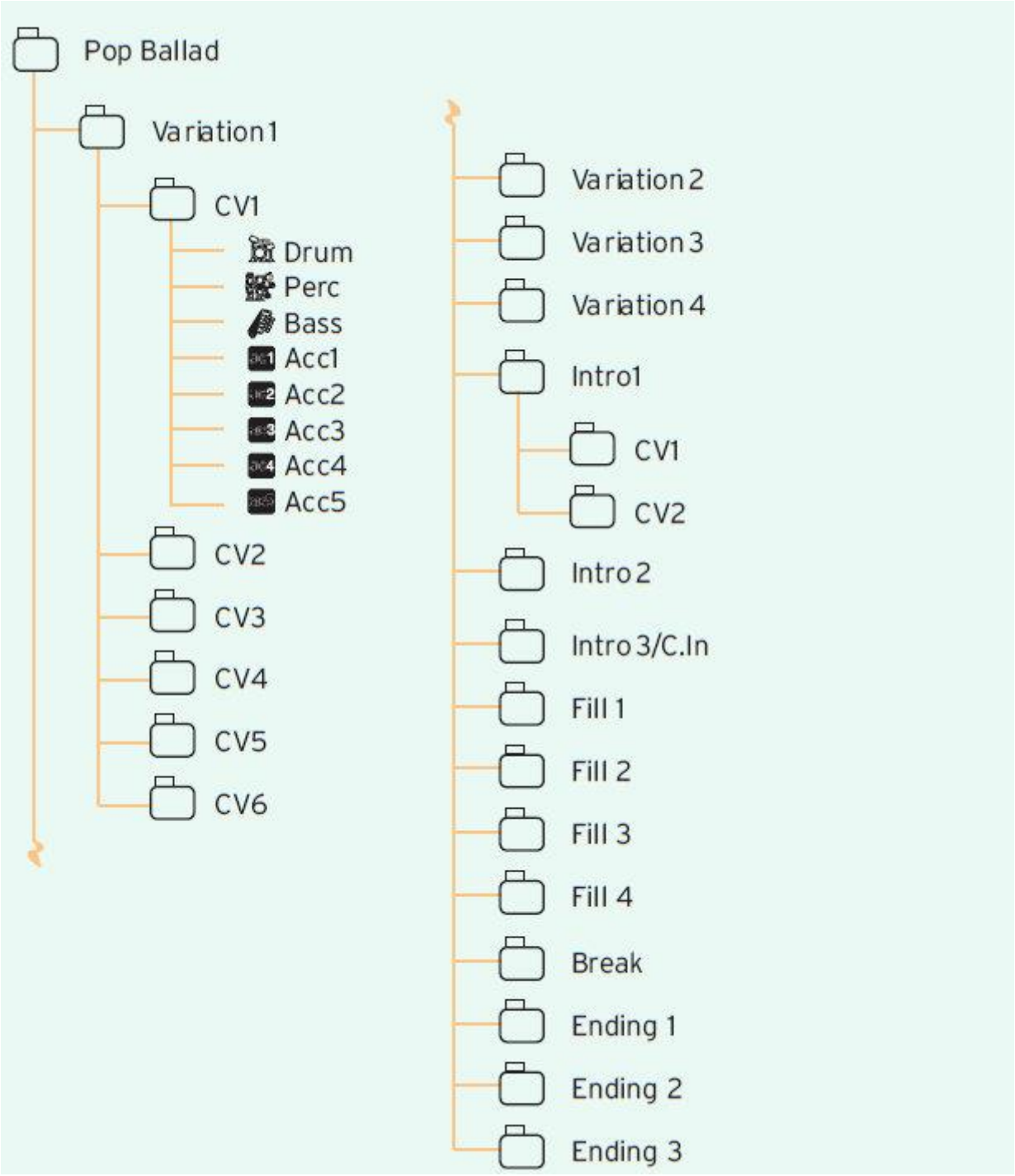
Что записывать в Стиле

Записывать Стиль – значит запись трека, внутри серии Вариаций Аккордов, внутри серии Элементов Стиля, в пределах самого Стиля.

Вам не нужно записывать все Вариации Аккордов для всех Элементов Стиля. Чаще всего вам всего лишь необходимо записать единственную Вариацию Аккордов для каждого Элемента Стиля. Единственные исключения – Вступление 1 (Intro 1) и Концовка 1 (Ending 1), где мы рекомендуем записать и Мажорную и Минорную Вариацию Аккордов.

Структура Стиля

Для лучшего понимания структуры Стиля можно использовать схему, приведённую ниже:



Как сделаны Пэды

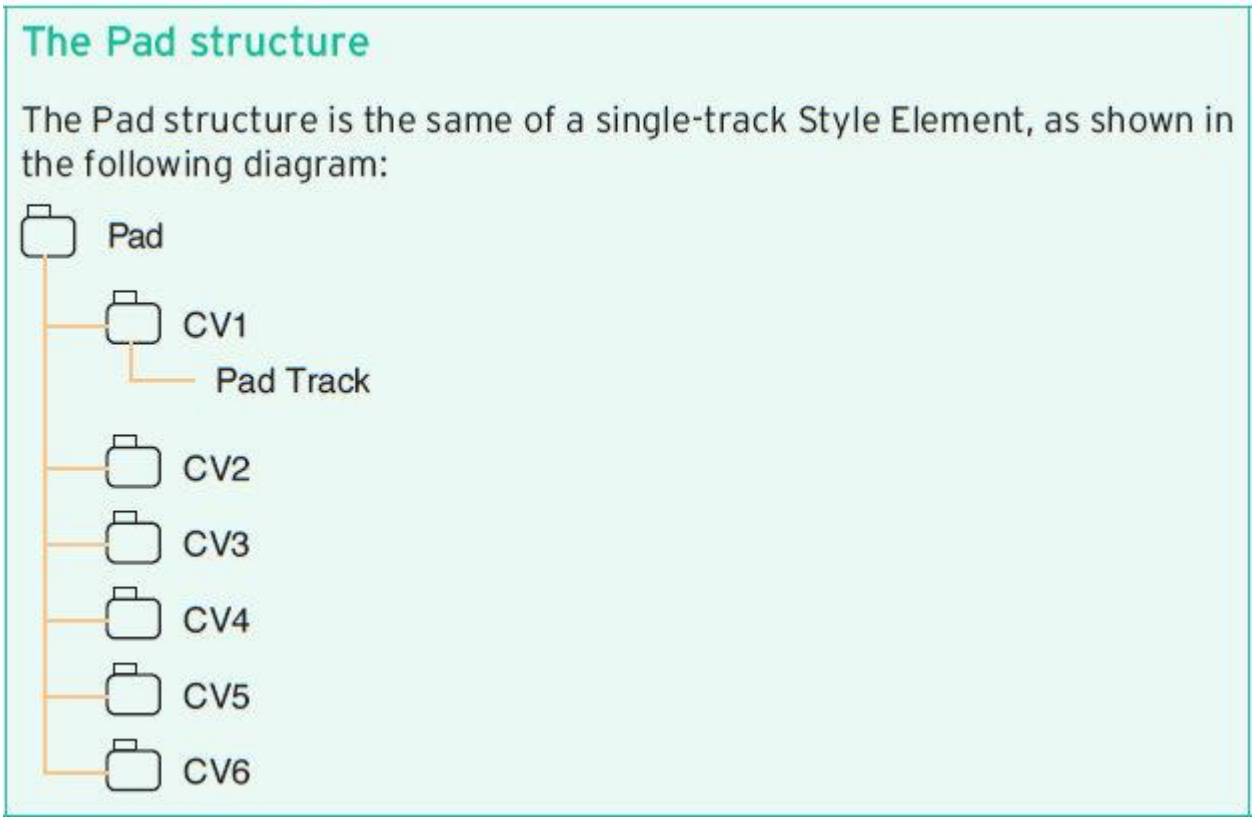
Пэды

Пэд, по сути, это однотрековый Элемент Стиля. Большинство функций записи Пэда похожи на функции записи Стиля. Существуют два типа Пэдов: Hit и Sequence.

Типы Пэдов	**Что означает**
Hit	По большей части эти пэды используются в качестве “нетранспонируемых” событий, хотя могут представлять из себя и транспонированные ноты или аккорды. Чаще всего они являются секвенциями, состоящими из одной ноты или одного аккорда.
Sequence	Эти пэды являются однотрековыми паттернами, которые можно транспонировать с помощью взятия различных аккордов на клавиатуре аналогично треку стиля. Грубо говоря, они эквивалентны однотрековым многоаккордным вариациям стилей с одним элементом.

Каждый пэд может содержать до 6 небольших элементов, которые называются «вариации аккордов» (CV). Каждая вариация аккорда состоит из одного трека (Pad Track).

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



Что записывать в Пэде

Запись Пэда аналогична записи одного трека, содержащего последовательность вариаций аккордов и сам Пэд.

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

Запись MIDI данных

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

Функция управления MIDI	**CC#** **Номер Control Change**
Note On	
RX Noise On	
Pitch Bend	
Channel After Touch	
Modulation	01
Breath	02
Pan	10
Expression	11
CC#12	12
CC#13	13
Ribbon	16
Damper (Hold 1)	64
Filter Resonance (Harmonic Content)	71
Low Pass Filter Cutoff (Brightness)	74
CC#80 (Sound Controller 1)	80
CC#81 (Sound Controller 2)	81
CC#82 (General Purpose #7)	82

Программирование Настроек Стилей и последующая запись музыкальных последовательностей

Параметры треков аккомпанемента должны программироваться отдельно от самой записи музыкальной последовательности.

1. Находясь в режиме **Style Play** или **Style Record**, запрограммируйте Настройки Стилей так, как это описано на предыдущих страницах и страницах посвященных более обобщённым Звуковым наборам. Вам будет необходимо запрограммировать **параметры содержащего трека** (как Громкость, Панорама, Октава, Модуляция, настройки эффектов…) Также необходимо будет выбрать и отмикшировать Пэды.
   После редактирования параметров трека в режиме Style Play, сохраните их в Настройках Стилей с помощью команды **Write Current Settings** из командного меню страницы.
   Редактирование сделанное в режиме Style Record может быть сохранено с помощью команды **Write Style** из командного меню страницы; Настройки Стиля будут автоматически сохранены в Стили.
2. Зайдите в режим **Style Record** или **Pad Record** для создания или редактирования **музыкальных последовательностей**.
   По окончании создания или редактирования музыкальных последовательностей в режиме Style/Pad Record, сохраните их с помощью команды **Write Style** или **Write Pad** из командного меню страницы режима Style/Pad Record.

Вход в режим Style/Pad Record

Вход в режим Style Record

1. Нажмите на кнопку **STYLE PLAY**, для входа в режим **Style Play**.
2. Если вы хотите отредактировать существующий Стиль, выберите Стиль для редактирования.
   Как правило, отредактировать можно только Стили категории User или Direct. Для редактирования Стилей категории Factory, сперва требуется снять с них защиту, или перекопировать их в категорию User.
3. Нажмите на кнопку **RECORD**. Появится окно **Select Record Mode**.

- Выберите опцию **Record/Edit Current Style**, для редактирования текущего Стиля.
- Выберите опцию **Record New Style** для создания нового пустого Стиля. При этом настройки будут по умолчанию заводскими.

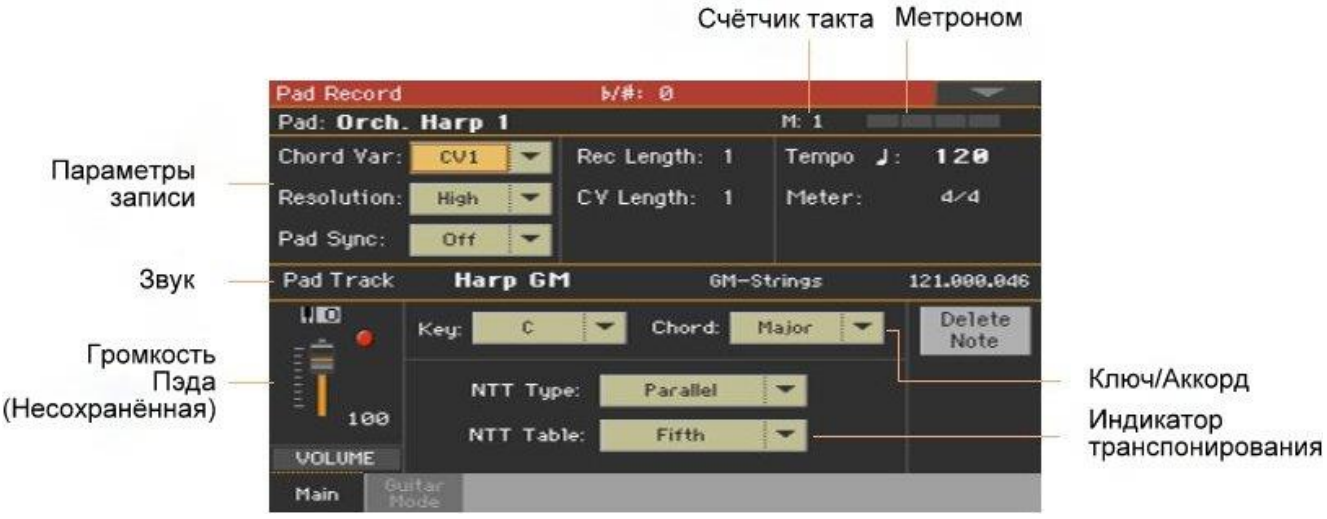
4. Появится главная страница режима **Style Record**.

Вход в режим Pad Record

1. Нажмите на кнопку **STYLE PLAY**, для входа в режим **Style Play**.
2. Нажмите на кнопку **RECORD**. Появится окно **Select Record Mode**.
   - Выберите опцию **Record/Edit Pad** для входа в существующий Пэд.
   - Выберите опцию **Record New Pad** для создания нового, пустого Пэда. При этом настройки будут по умолчанию заводскими.
3. Появится главная страница режима **Pad Record**.

Главная страница режима Style Record

Главная страница режима Pad Record



Выход из режима Style/Pad Record

- Находясь в режиме **Style/Pad Record**, выберите команду **Exit from Record** из командного меню страницы, или снова нажмите на кнопку **RECORD**.

Прослушивание сохраненного Стиля

Тестирование аккордов

Находясь в режиме Style/Pad Record, клавиши могут воспроизводить аккорды, для ведения музыкального паттерна, а звуки пианино помогут протестировать эти паттерны. Как аккорды распознаются зависит от статуса индикатора SPLIT.

Индикатор SPLIT	**Нижняя часть клавиатуры**	**Верхняя часть клавиатуры**
Включённый	Сканирование аккордов Верхней части	Звуки пианино
Выключенный	Сканирование аккордов по всей клавиатуре	
Мигает	Сканирование аккордов по всей клавиатуре, без звука	

Прослушивание результатов

1. Нажмите на кнопку **START/STOP** для проверки того, как музыкальный работает паттерн.
2. Сыграйте аккорд, а затем протестируйте паттерны.
3. Снова нажмите кнопку **START/STOP** для остановки воспроизведения.

Настройка параметров записи

Выбор элемента записи

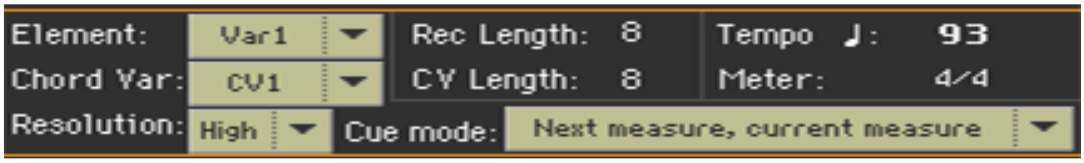
Выбор Элемента Стиля и Вариации Аккордов

Со Стилями вы записываете **Вариацию Аккордов**, внутри **Элемента Стиля**, внутри **Стиля**. Это та музыкальная последовательность, которую вы слышите, когда берёте аккорд.

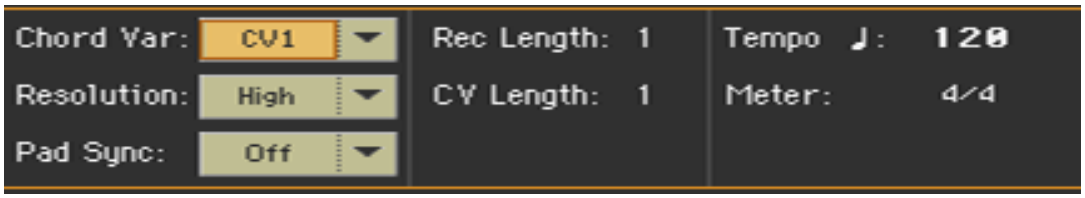
Пэды состоят из единых Элементов Стиля, так что выбирать придётся только Вариацию Аккордов.

- Зайдите на страницу настроек **Style/Pad Record > Main** для выбора Вариации Аккорда для записи и последующей настройки параметров.
  Параметры находятся под значком **Record Parameters**.

  Для Стилей:



  Для Пэдов:



- Используйте всплывающее меню **Element** для выбора **Элемента Стиля**.
  Каждый Элемент Стиля соответствует кнопке на панели управления с тем же названием.
  После выбора Элемент Стиля, выберите Вариацию Аккордов для редактирования (см ниже).

Элемент Стиля	**Что означает**
Var1 … End3	Выбранный Элемент Стиля

- Используйте всплывающее меню **Chord Var** для выбора **Вариации Аккордов** внутри выбранного **Элемента Стиля** (или **Пэда**).

Если рядом с аббревиатурой Вариации Аккордов стоит звездочка, это означает, что Вариация Аккордов пустая.

Элемент стиля	**Вариация Аккордов**
Var1, Var2, Var 3, Var4	CV1 … CV6
Intro1, Intro2, Intro3 (Count In), Fill1, Fill2, Fill3, Fill4, Break, Ending1, Ending2, Ending3	CV1 … CV2

Настройка общей длины Вариации Аккордов

- Используйте параметр **CV Length** (Chord Variation Length) для настройки длины Вариации Аккордов (в тактах).
  Общая длина выбранной Вариации Аккордов может быть не более 32 тактов. Во время использования Стиля или Пэда, это будет максимальной длиной музыкальной последовательности, когда соответствующий аккорд распознан клавишами.
  Убедитесь в целостности длины Вариации Аккордов не уменьшилась после записи после удаления выделенного такта.

Настройка длины записи трека

- Используйте параметр **Rec Length** (Recording Length) для настройки (в тактах) выделенного трека (трек со значком).
  Показатели этого параметра всегда равны полной длине Вариации Аккордов.
  Это является не полной длиной Вариации аккордов, а длиной текущего трека. Например, вы хотите записать Вариацию Аккордов длиной в восемь тактов, с барабанным ходом, повторяющимся каждые два такта. В этом случае, настройте параметр **CV Length** на показатель 8, а параметр **Rec Length** на 2 перед началом записи Барабанного трека. При прослушивании Стиля, сохранении его или выполнении любого рода редактирований Стиля, 2-тактный паттерн будет растянут до длины 8 тактов Вариации Аккордов.
  Если присвоить параметру **CV Length** показатель ниже параметра **Rec Length**, показатель **Rec Length** не меняется тут же на экране. Таким образом, вам не обязательно менять показатель параметра **CV Length** до того, как такты превосходящие по длине удалены. Однако, при начале записи истинная длина показателя Rec Length изменится, даже если на экране отражается старый показатель.
  Например, CV Length равняется 4 тактам, и Rec Length – 4. Если настроить CV Length на 2 такта, и нажать на кнопку START/STOP для начала записи, Rec Length будет все еще показывать 4 такта, но в реалии он уже настроен на 2 такта. По окончании записи нажатием кнопки START/STOP, показатель Rec Length будет обновлён до 2 тактов, а все лишние такты – удалены.

Параметры Tempo, Meter, Resolution

Настройка скорости записи Tempo

Во время записи, возможно, вам понадобится изменить темп с того, что сохранен Настройках Стиля. Этот альтернативный показатель позволит вам, например, записать с меньшей скоростью или поэкспериментировать с разными показателями во время прослушивания того, что вы записали.

Во время игры на Пэдах, Темп всегда соответствует последнему выбранному показателю Стиля, или Песни MIDI.

- Используйте параметр **Tempo** для настройки скорости записи.
  В качестве альтернативы используйте кнопки **TEMPO** для изменения скорости записи.
  Этот показатель не будет сохранён в Стилях или Пэдах.

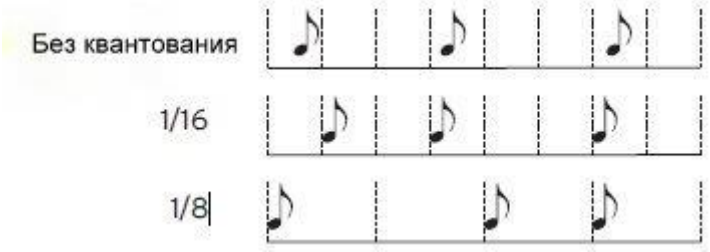
Подсказка: В случае, если вам необходимо будет создать вариации с изменением скорости в Стилях, вставьте команду Tempo Change в Мастер Трек (страница настроек Style Record > Event Edit). Пэды всегда перенимают показатели скорости Стиля или Песни.

Выбор параметра Meter Элемента Стиля или Пэда

- Используйте параметр **Meter** для настройки размера такта (time signature) Элемента Стиля или Пэда.
  Этот параметр можно отредактировать, если Элемент Стиля или Пэд пусты.

Выбор параметра Resolution

- Используйте параметр **Resolution** для настройки квантования во время записи. Квантование – это способ коррекции тайминга, или неточностей связанных с ритмом; ноты сыгранные слишком рано или слишком поздно двигаются в нужном направлении относительно ритмической сетки, контролируемой этим параметром, таким образом, идеально соблюдая тайминг.
  Для квантования после записи, зайдите на страницу настроек и используйте функцию **Style/Pad Record > Style/Pad Edit > Quantize**.

Параметр Resolution	**Что означает**
High	Квантование отключено
(1/32) … (1/8)	Шаг квантования в терминах длительностей нот. Например, если шаг квантования равен 1/16, то все ноты перемещаются к ближайшим шестнадцатым нотам, если 1/8 — то к ближайшим восьмым. 

Синхронизация

Режим параметра Cue для Элемента Стиля

Вы можете настроить, как выбранные Вариации или Сбивки Элементов Стиля вступают после активации.

- Зайдите на страницу настроек **Style Record > Main**, и используйте всплывающее меню Cue mode для выбора способа срабатывания Элементов Стиля.

Режим параметра Cue	**Что означает**
Immediate, first measure	Элемент Стиля срабатывает тут же, с первого такта. Только для Сбивок (Fill).
Immediate, current measure	Элемент Стиля срабатывает сразу же с текущего такта. Только для Сбивок (Fill).
Next measure, first measure	Элемент Стиля срабатывает с начала следующего такта и с первого своего такта нового паттерна. Для Вариаций и Сбивок (Variation, Fill).
Next measure, current measure	Элемент Стиля срабатывает с начала следующего такта и со своего текущего такта (для элементов Variation и Fill).

Параметр Pad Sync

Вы можете настроить способ синхронизации Пэдов с текущим Темпом.

- Зайдите на страницу настроек **Pad Record > Main**, и используйте всплывающее меню **Pad Sync** для выбора способа синхронизации Пэда.

Режимы параметра Pad Sync	**Что означает**
Off	Синхронизация отсутствует. Последовательность запускается при нажатии на кнопку PAD.
Continued	Подобно Сбивке, этот паттерн запускается моментально, синхронно с Темпом Аранжировщика или Плеера. В зависимости от текущих показаний метронома, он может запускаться не с начала, а с текущей позиции. Например, если метроном Аранжировщика или Плеера показывает третью долю и тик 91, воспроизведение паттерна Пэда начнется с его третьей доли и тика 91.
Beat	Последовательность запускается со следующего такта, синхронно с Темпом Аранжировщика или Плеера. Воспроизведение начинается с тика 1 или с первой доли.

Присвоение Звуков Элементам Стиля и Пэдам

Находясь в режиме Style Record вы можете присвоить разные Звуки каждому Элементу Стиля. Это Звуки, использующиеся при активации функции **Original Sound Set** (который доступен на странице настроек **Style Play > Main > Volume**). Звуки, присвоенные Настройкам Стиля, при этом, не воспроизводятся.

Смена Звуков каждого Элемента Стиля может быть полезна, например, в случаях, когда необходимо сыграть часть песни, или просто партию на другом наборе инструментов.

Пэды состоят из всего лишь одного Элемента Стиля, поэтому у них один Звук для всего Пэда.

Присвоение Звука треку Элемента Стиля

Выбор Звука с главной страницы записи

1. Зайдите на страницу настроек **Style Record > Main**.
2. Выберите Элемент Стиля.
3. Нажмите на нужный трек на виртуальном микшере.

   В выбранном треке будет отображаться значок Record ( ). Сверху появится полоса с информацией о присвоенном Звуке.

4. Нажмите на название Звука, для входа в окно Выбора Звуков, и выберите Звук.

Выбор Звука через другие страницы редактирования

1. Зайдите на страницу настроек **Style > Main**.

2. Выберите Элемент Стиля.

3. Зайдите на любую страницу секции редактирования **Element Track Controls**, например, страница **Style Record > Element Track Controls > Expression**.

4. Коснитесь **значка Звука**, который необходимо заменить, чтобы открылось окно выбора Звука.

Тестирование Звука

- Нажмите на кнопку **START/STOP** для проверки изменений. Снова нажмите на кнопку **START/STOP** для остановки воспроизведения.

Присвоение Звука Пэду

1. Зайдите на страницу настроек **Pad Record > Main**.
2. Коснитесь **названия Звука** для входа в окно **Выбора Звуков**, и выберите Звук.

Транспонирование Звуков во время записи

Во время записи вы можете транспонировать треки аккомпанемента для удобства работы со слишком высокими или слишком низкими тональностями. Треки можно по-разному транспонировать независимо друг от друга.

1. Зайдите на **главную страницу** режима **Style Record** или **Pad Record**.
2. Коснитесь нужного **канала микшера** для выбора **трека Стиля**.
3. Используйте кнопки **UPPER OCTAVE** на панели управления для транспонирования выделенного трека. Текущий показатель появится на индикаторе Октавы **Oct**.

Выбор первоначального ключа/аккорда и таблица транспонирования

При записи музыкальной последовательности в определённом ключе (допустим, C), с определённой формой рисунка аккордов (к примеру, Мажор), для их транспонирования будет необходимо воспользоваться таблицей транспонирования, согласно которой они и будут переведены в другой ключ или другой аккорд.

Вход в режим key/chord и таблицу транспонирования

- Зайдите на страницу настроек **Style/Pad Record > Main** и выберите таблицу транспонирования и аккордов.
  Параметры в ячейках **Record Parameters** под соответствующим названием.

Для Стилей:

Для Пэдов:

Выбор режима Original Key/Chord для выделенного трека

- Используйте всплывающее меню под значками **Key** и **Chord** для определения первоначального основного ключа/аккорда и типа аккордов для **выбранного трека Стиля** (или **трека Пэда**) в **текущей Вариации Аккордов**.
  При игре именно этого аккорда, записанный паттерн будет воспроизводиться без каких-либо трансформаций. Никакого транспонирования, никаких обработок.
  При выборе трека активируются соответствующие установки Key/Chord. По всем остальным записанным трекам будет воспроизводиться эта же гармония. Допустим, оригинальная гармония трека Acc1 установлена в значение A7th. Если выбрать этот трек, то по всем остальным будет воспроизводиться гармония, соответствующая Ля-мажорному септаккорду. В приведенном выше примере трек Acc1 будет записываться в тональности Ля мажор нотами, соответствующими Ля-мажорному септаккорду. Этот паттерн будет воспроизводиться без использования таблицы транспонирования при взятии на клавиатуре Ля-мажорного септаккорда.
  Параметры Key/Chord не распространяются на Гитарные треки, поскольку там действуют другие правила трансформации.

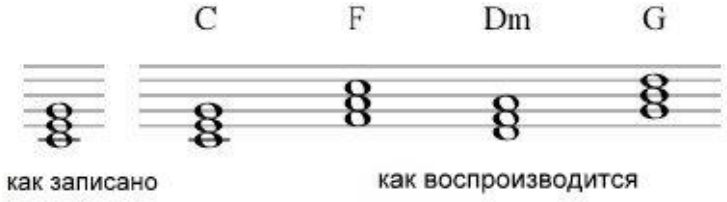
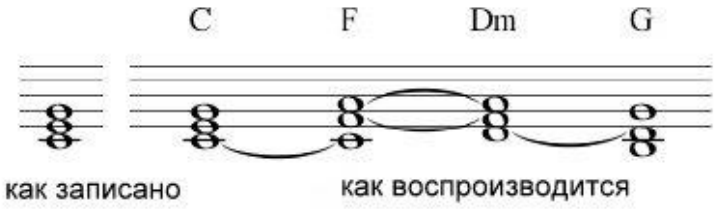
Подсказка: В соответствии со спецификацией KORG, рекомендуется записывать и мажорные и минорные Вариации Аккордов для Элементов Стиля Intro 1 и Ending 2.

Выбор таблицы NTT для выделенного трека

- NTT (таблица транспонирования нот) является удобным алгоритмом, позволяющим аранжировщику KORG преобразовывать распознанные аккорды в музыкальные паттерны.

  Таблица транспонирования нот (NTT) определяет, каким образом аранжировщик будет транспонировать ноты паттерна, когда распознанный аккорд отличается от оригинального аккорда соответствующей вариации. Например, если была записана только вариация аккорда для CMaj, а на клавиатуре взят аккорд CMaj7, аранжировщик должен транспонировать некоторые ноты для воссоздания отсутствующей 7 ступени.
  Эти параметры недоступны для треков Ударных или Перкуссии, в этом случае они имеют серый цвет. Параметры NTT программируются раздельно для каждого трека элемента стиля.

Существует два общих типа NTT:

Тип NTT	**Описание**
Parallel	Ноты транспонируются в пределах области, заданной параметром Wrap Around. Эти таблицы идеально подходят для мелодических партий. 
Fixed	Аранжировщик по возможности перемещает ноты, создавая естественные легато и смену аккордов. Эти таблицы идеально подходят для треков аккордов (струнные, фортепиано, и т.д.). 

Далее, комбинации Типов NTT:

Тип NTT / Таблица	Описание
Parallel/Root	В отсутствующие ноты транспонируется тоника (в CMaj = C).
Parallel/Fifth	Т В отсутствующие ноты транспонируется 5 ступень (в CMaj = G).
Parallel/i-Series	Все оригинальные паттерны должны программироваться на аккордах “Maj7” или “min7”. При загрузке старых стилей Korg i-Series, эта опция выбирается автоматически.
Parallel/No Transpose	Транспонирование отключено. Паттерн воспроизводится так, как он был записан. Это — стандартная установка для Intro 1 и Ending 1 в оригинальных стилях Korg (где обычно записана последовательность аккордов, неизменная для любой тональности).
Fixed/Chord	Данная таблица по возможности перемещает ноты, создавая естественные легато и смену аккордов. Эти таблицы идеально подходят для треков аккордов (струнные, фортепиано, и т.д.). В отличие от режима Parallel, программируемые аккорды не транспонируются согласно параметру Wrap Around, а всегда базируются на оригинальной позиции с поиском общих для аккордов нот.
Fixed/No Transpose	Программируемые ноты могут транспонироваться только с помощью общего транспонирования (Master Transpose). Они не транспонируются при смене аккордов.

Для соответствия спецификации KORG устанавливайте NTT в “No Transpose” для Intro 1 и Ending 1.

Запись Стиля или Пэда в реальном времени

Выбрав Элемент Стиля и Вариацию Аккордов на Главной странице, вы можете перейти на запись.

Использование метронома

- Нажмите на кнопку METRONOME ( ) для включения или выключения метронома во время записи.

Запись в реальном времени

Выбор трека Стиля для записи

- Находясь на странице **Style Record > Main**, коснитесь трека для активации режима записи. Должен появиться значок .

Трек	Описание
Drum	Барабанный трек
Perc	Перкуссионный трек
Bass	Басовый трек
Acc 1…5	Треки инструментального Аккомпанемента

Выбор трека Пэда для записи

Убедитесь, что режим записи трека Пэда активирован. Должен появиться значок .

Репетиция перед записью

1. Выключите звук трека для записи, несколько раз нажав значок Mute соответствующего канала, пока значок не выключится ( ). Убедитесь, что остальные значки Mute, уже записанных треков включён ( ).
2. Нажмите на кнопку START/STOP для воспроизведения уже записанных треков чтобы отрепетировать нужную партию.
3. По окончании репетиции партии, которую необходимо записать, нажмите на кнопку START/STOP для остановки аранжировщика.

4. Активируйте режим записи трека, несколько раз нажав на значок, пока не появится .

Запись

1. Нажмите на кнопку **START/STOP** для начала записи.
   Перед началом самой записи будет **отсчёт размером в 1 такт**, после чего вы можете свободно записывать.
   Во время записи, функция Keyboard Range трека отключена, что позволяет вам использовать клавиатуру по всей её длине. Параметр Local Control автоматически включён, что позволяет играть на клавиатуре.
2. Запись будет производиться в циклическом режиме. Последовательность будет воспроизводиться в количестве тактов, соответствующему показателю параметра **Rec Length**, и, доиграв, начнётся заново.
   С каждым последующим циклом записи вы можете наложить ноты и дублировать предыдущие партии. Это функция облегчает запись нескольких перкуссионных инструментов при записи треков Ударных или Перкуссий.
3. По окончании записи нажмите на кнопку **START/STOP** для остановки аранжировщика.

Запись дополнительных треков Вариации Аккордов

- Когда аранжировщик остановлен, выберите другой трек Стиля и продолжайте запись всех треков текущей Вариации Аккордов

Запись дополнительных Вариаций Аккордов Элементов Стиля или Пэдов

- По окончании записи Вариации Аккордов, выберите другую Вариацию Аккордов для дополнения Элемента Стиля или Пэда.

Запись дополнительных Элементов Стиля в Стиле

- По окончании записи Элемента Стиля, запишите другие Элементы Стиля для дополнения Стиля.

Удаление нот

Используйте значок **Delete Note** для удаления отдельных нот или звуков перкуссии с трека. Например, для удаления рабочего барабана, нажмите и придержите значок D2 (отвечающий за рабочий барабан).

1. Выберите трек Стиля.
2. Нажмите и придержите значок **Delete Note**.
3. Нажмите **START/STOP** для воспроизведения последовательности.

4. По достижении отрезка, содержащего ноту, которую необходимо удалить, сыграйте ноту на клавишах. Придерживайте её до тех пор, пока все нужные ноты не удалятся.

Если нота в самом начале последовательности, нажмите её перед началом воспроизведения.

5. По окончании отпустите кнопку Delete Note и нота будет удалена, после чего нажмите кнопку START/STOP для остановки воспроизведения.

Прослушивание результатов

- Нажмите на кнопку **START/STOP** для проверки результатов записи. Нажмите её снова для остановки воспроизведения.

Сохранение Стиля или Пэда

- По окончании записи нового Стиля или Пэда, выберите команду **Write Style** или **Write Pad** из командного **меню страницы** для сохранения.

Выход из режима Style/Pad Record без сохранения

- Для выхода из режима Style/Pad Record без сохранения изменений выберите команду **Exit from Record** из командного меню страницы, или нажмите на кнопку **RECORD** на панели управления.

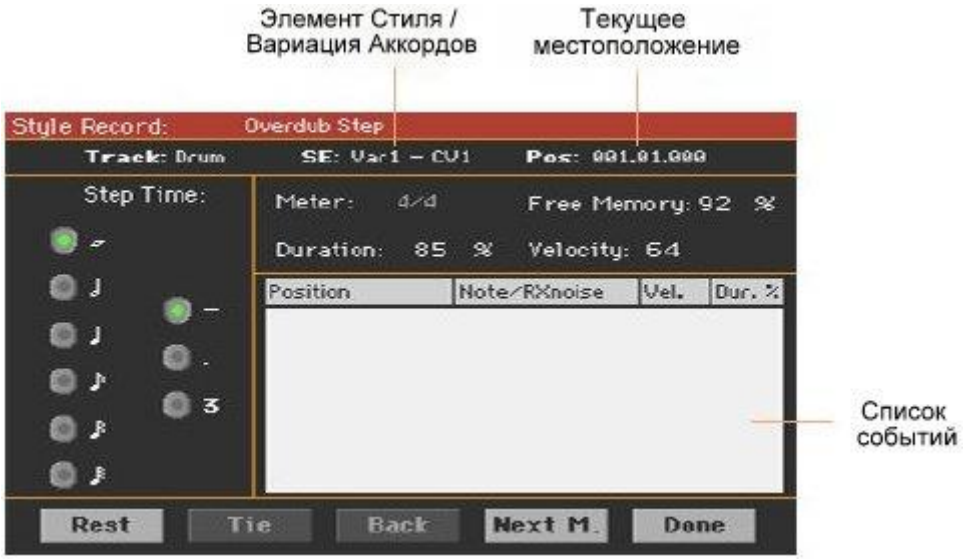
Пошаговая Запись Стиля или Пэда

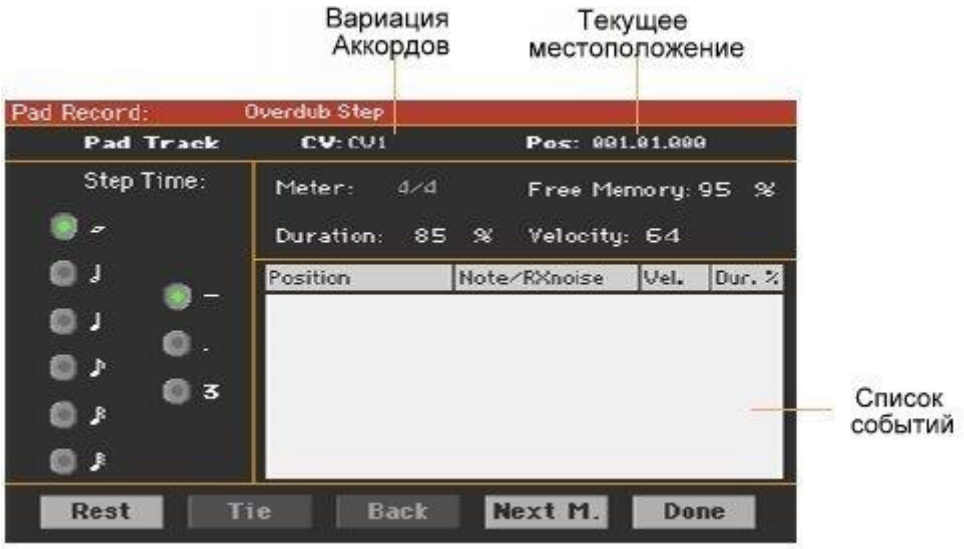
Пошаговая запись позволяет создавать новые Стили или Пэды путём ввода отдельных нот или аккордов шаг за шагом. Это полезно в ситуациях, когда вы работаете с уже существующими нотами, или при необходимости более детального подхода к записи, как, например, ударных и перкуссий.

Пошаговая запись

Вход в режим Пошаговой Записи

- Находясь на странице **Style/Pad Record > Main**, выберите команду **Overdub Step Recording** из командного меню, для доступа к режиму пошаговой записи выбранного трека Стиля (или трека Пэда).





Расположение курсора ввода

- Параметр **Pos** показывает текущую позицию. Это место, где можно вставить следующее событие.

- Если в текущем месте нет необходимости вставлять ноту или аккорд, вставьте паузу, как это показано ниже.
- Для перехода к следующему такту, заполняя биты паузами, нажмите на значок **Next M**.

Выбор размера шага

- Используйте параметр **Step Time** для регулировки размера шага.

Выбор длительности ноты

- Используйте параметр **Duration** для регулировки длительности нот. Показатель процента в соотношении к размеру шага.

Длительность	**Что означает**
50%	Стаккато
85%	Обычная артикуляция
100%	Легато

Выбор параметра Velocity ноты

- Используйте параметр **Velocity** для настройки динамической чувствительности или силы нажатия события, которое необходимо будет вставить.

Параметр Velocity	**Что означает**
Kbd	Клавиши. Выберите этот параметр вращая колесо регулировки VALUE против часовой стрелки. Когда выбрана эта опция, динамическая чувствительность играемой ноты будет распознана.
1 … 127	Показатель динамической чувствительности. Событие будет вложено с этим показателем, не принимая во внимание настройки динамической чувствительности клавиш.

Вставка ноты или паузы в текущей позиции

- Чтобы вставить ноту, возьмите ее на клавиатуре инструмента. Длительность ноты определяется длительностью шага. Длительность и чувствительность нажатия ноты можно откорректировать с помощью параметров **Duration** и **Velocity**.
- Чтобы вставить паузу, прикоснитесь к кнопке **Rest**. Ее длительность определяется длительностью шага.

- Для связывания (легато) вставляемой ноты с предыдущей нажмите на значок **Tie**. Вставляемая нота связывается с предыдущей.

Вставка аккорда

- Сыграйте аккорд вместо отдельной ноты. Названием события станет первый аккорд взятый вами в кавычках ‘…’.

Вставка аккордов с нотами разной чувствительности

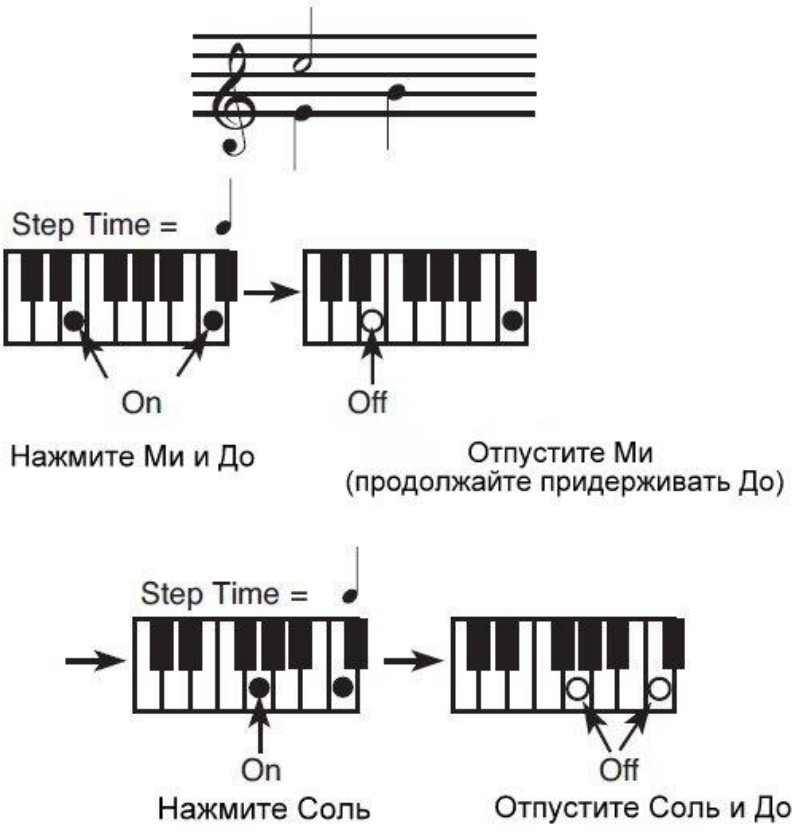
Вы можете сделать одну из нот аккорда, к примеру, тише, чем остальные, для эмфазы более важной ноты.

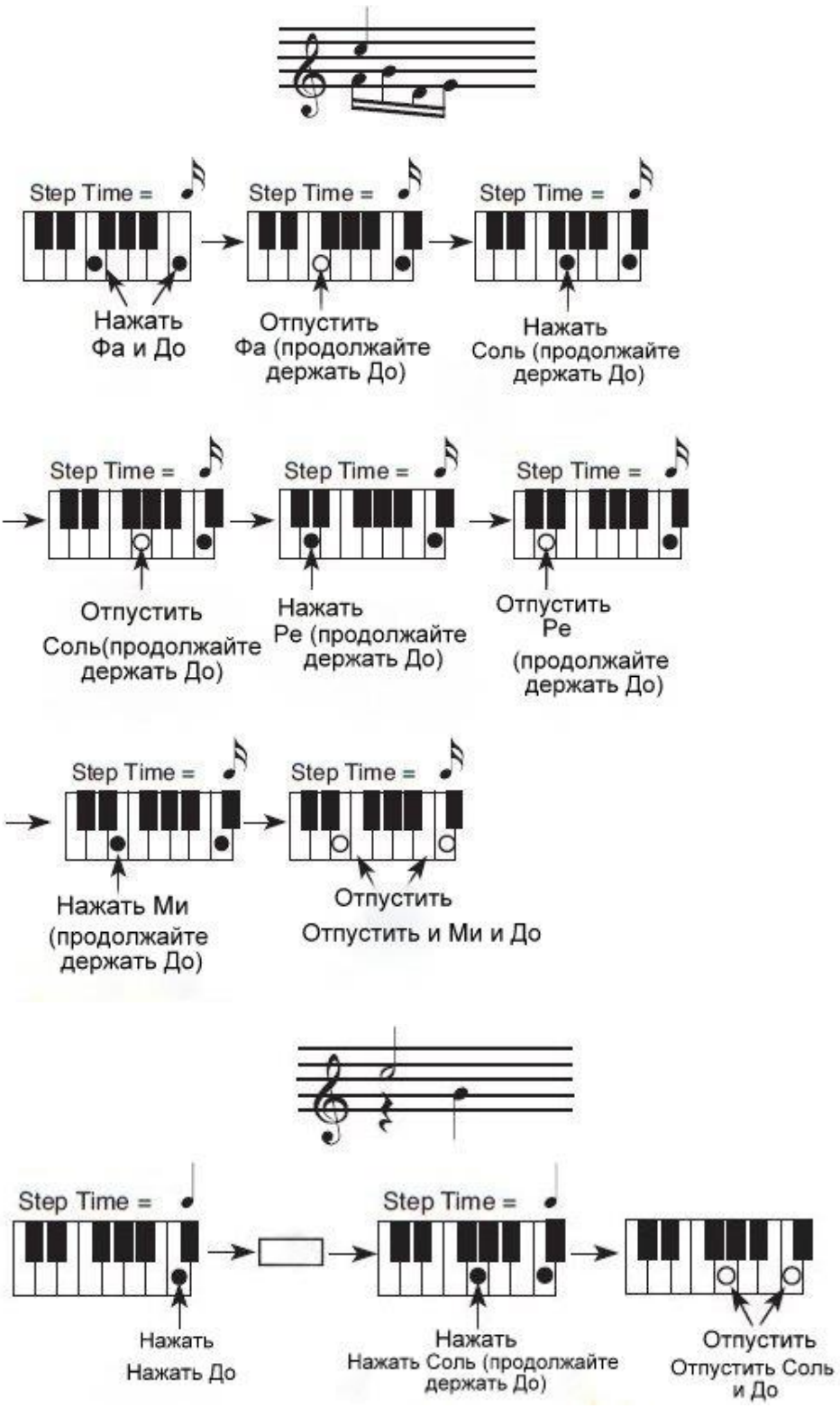
1. Отредактируйте параметр Velocity первой ноты.
2. Нажмите и придержите первую ноту.
3. Отредактируйте параметр Velocity второй ноты.
4. Нажмите и придержите вторую ноту.
5. Отредактируйте параметр Velocity третьей ноты.
6. Нажмите и придержите третью ноту.

Вставка второго голоса

Вы можете вставить отрывок, в котором одна нота нажата, в то время, как другой голос свободно двигается.

Примеры:





Возврат

- Для возврата назад нажмите значок **Back**. Это действие удалит все вставки и вернёт в начало редактирования шага.

Циклическая запись Overdub

По достижении конца цикла отображается событие «Конец Цикла», и начинается следующий цикл с позиции ‘001.01.000’. Любые ноты, которые длиннее общей длины паттерна будут уменьшены до его размеров.

Со началом следующего цикла вы можете вставлять/накладывать новые события (события, вставленные до этого не будут удалены). Этот режим очень помогает при записи ударных и перкуссионных треков, где во время первого цикла выставляется бас барабан (бочка), рабочий барабан во втором цикле, хай-хэт и прочие тарелки в последующие фазы.

Выход из режима записи

1. По окончании записи нажмите на значок **Done** для выхода из режима Step Record.
2. Появится окно с выбором действий («отмена», «сброс изменений» или «сохранить»). Нажмите на Cancel для продолжения редактирования, No для выхода из режима Step Record без сохранения, или Yes для сохранения и выхода из режима Step Record.

Прослушивание Стиля или Пэда

- Находясь снова на главной странице режима Style/Pad Record, вы можете включить звук всех треков и нажать START/STOP для прослушивания Стиля или Пэда. Нажмите START/STOP снова для остановки воспроизведения.

Сохранение Стиля или Пэда

- По окончании записи нового Стиля или Пэда, выберите команду Write Style или Write Pad из командного меню для их сохранения.

Выход из режима Style/Pad Record без сохранения

- Для выхода из режима Style/Pad Recording без сохранения, выберите команду Exit from Record из командного меню страницы, или просто нажмите кнопку RECORD на панели управления.

Запись гитарного трека

Симулятор реальной гитары

Гитарный режим Guitar позволяет с легкостью создавать партии ритм гитары, без искусственного, цифрового эффекта, типичного MIDI программированию гитарных партий. Просто запишите пару тактов и вы почувствуете реалистичный гитарный трек, где каждый аккорд звучит по-настоящему на гитаре, а не просто сгенерирован путём транспонирования записанных паттернов.

Запись Гитарного трека не похожа на запись ни одного другого трека, где вы играете все ноты мелодической линии или аккорды партии аккомпанемента. В Гитарном треке вы можете:

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

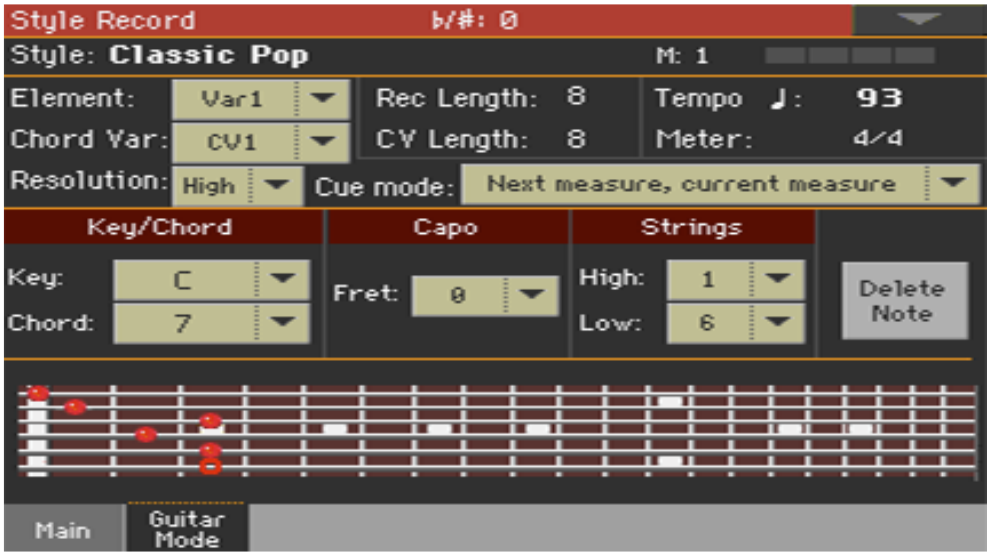
Прослушивание записанных паттернов

Находясь в режиме Style/Pad Record вы можете прослушать выбранные Вариации Аккордов в первоначальном ключе.

Находясь в режиме Style Play, записанный Гитарный паттерн транспонируется согласно распознанному на клавишах аккорду. То, как он транспонируется, зависит от запрограммированного паттерна и выбранных позиций, типов боя и т.д.

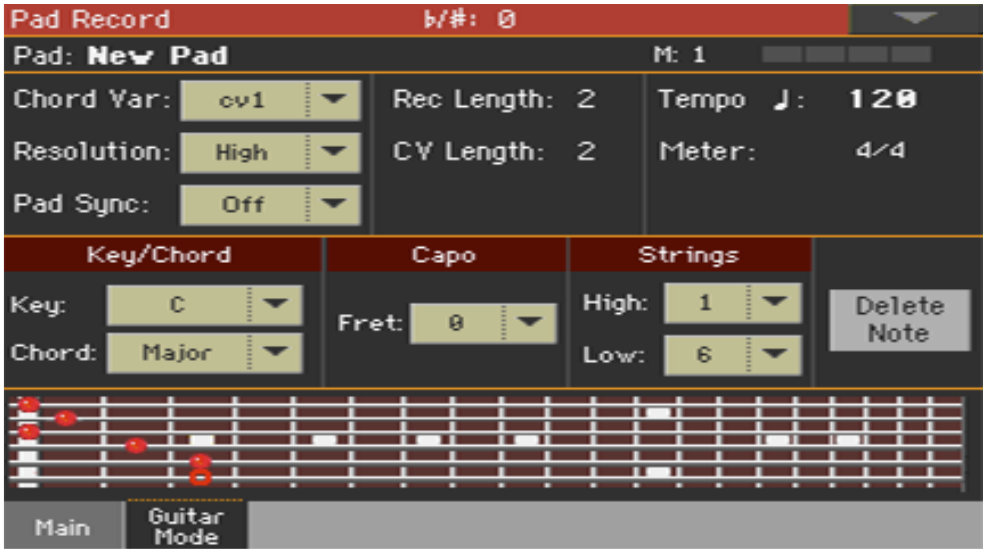
Вход в Гитарный Режим через Style Record

1. Находясь на главной странице режима Style Record > Main, выберите трек, для настройки типа Гитары.
   Это, как правило, треки Стилей Acc1…5.
   Для настройки типа Гитары, зайдите на страницу настроек **Style Record > Style Track Controls > Type/Trigger/Tension**.
   После завершения выбора Гитарного трека, страница **Style /Pad Record > Guitar Mode** станет доступна.
2. Зайдите на страницу **Style Record > Guitar Mode**.



Доступ к Гитарному Режиму через Pad Record

1. Находясь на главной странице режима **Pad Record > Main**, настройте трек Пэд на тип Гитары.
   Для настройки типа Гитары, зайдите на страницу **Pad Record > Track Controls > Settings**.
   После завершения выбора Гитарного трека, страница **Pad Record > Guitar Mode** станет доступна.



Чтение схемы грифа

То, как построен аккорд, можно увидеть на схеме грифа. Вот значения различных символов:

Символ	Что означает
Красная точка	Зажатая струна (т.е., играемая нота).
Белая точка	Квинт, играемый в Ре.
X	Не играемая или приглушенная нота.
Светло-серая полоса	Баре (палец, перекрывающий гриф на подобии каподастра).
Тёмно-серая полоса	Каподастр.

Выбор режима Key/Chord

Пара параметров Key/Chord работает иначе, в отличие от других типов трека. В случаях с другими треками, где это всегда нота для, используемая в таблице транспонирования NTT, в Гитарных треках есть разница записываете ли вы Вариацию Аккордов, содержащую Элементы Стиля Intro 1 или Ending 1, или Вариация Аккордов, содержащая любой другой Элемент Стиля (или Пэд).

- В Intro 1 и Ending 1 этот аккорд будет использован эталонный ключ для прогрессии аккорда.
- В других Элементах Стиля (или Пэда), этот аккорд будет использован исключительно для прослушивания во время записи. Во время воспроизведения аккорд будет играть распознаваемые аккорды.

С Intro 1 и Ending 1 (Вариации Аккордов 1 и 2) возможно вам придется зайти в прогрессию аккордов, которую надо сыграть на самой низкой MIDI октаве (от C-1 до B-2). Типы аккордов вставляются с использованием показателей параметра velocity, как приведено в таблице:

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

К примеру, прогрессия типичного аккорда До Мажор будет выглядеть вот так:

Аккорд	**Основная нота**	**Velocity**
До Мажор	C-1	1
Ля Минор	A-1	8
Ре Минор	D-1	8
Соль Доминант септаккорд	G-1	13
До Мажор	C-1	1

Выбор Каподастра

Каподастр (от итальянского ‘capotasto’, англ. Capo) это передвигаемый вдоль грифа зажим для струн, используемый для повышения тона всех струн одновременно. Он уменьшает мензуру, и, таким образом и тембр и расположение аккордов, но не их форму.

При использовании каподастра больше не звучат открытые струны.

- Используйте всплывающее меню на странице **Capo > Fret** для выбора Capo.

Capo	**Что означает**
0	Открытая струна – без каподастра.
I … XII	Расположение каподастра на грифе (римская цифра соответствует номеру лада, над которым каподастр расположен).

Выбор самой низкой и самой высокой струн

- Используйте пару параметров **Strings > High/Low** для выбора самой низкой и самой высокой струны для игры. Другими словами, это игра на выборочных струнах.

Струны	**Что означает**
1 … 6	Выбранная струна. Паттерн будет играться на этих струнах.

Запись боев

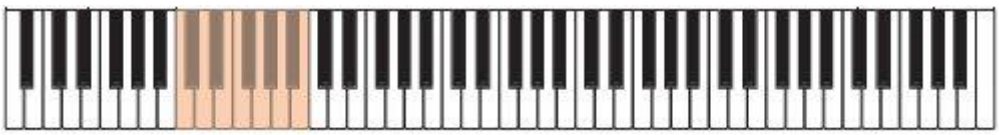
- Нажмите на одну из клавиш в октаве от **C1** до **B1** для выбора типа боя. Нажимая на эти клавиши, вы сыграете быстрые примеры боя.

Нота	**Бой**
C1	Все струны вниз
C#1	Все струны вниз с приглушением
D1	Все струны вверх
D#1	Все струны вверх с приглушением
E1	Все струны вниз с приглушением корпуса
F1	Все струны вниз медленно
F#1	Все струны вниз медленно с приглушением
G1	Все струны вверх медленно
G#1	Приглушенные 4 струны вверх
A1	4 струны вниз
A#1	Приглушенные 4 струны вниз
B1	4 струны вверх

Запись струн по отдельности

- Нажмите на одну из клавиш второй октавы от **C2** до **B2** для выбора отдельных струн (одной или нескольких).
  Нажимая эти клавиши можно сыграть как арпеджио, так и двухнотные аккорды. Можно играть либо спокойным перебором на шести гитарных аккордах, назначенных для клавиш C до A, либо воспроизводить записанные в быстром темпе арпеджио. Тоника всегда назначена на ноту C#, а квинта — на ноту D#; с их помощью всегда можно взять самую низкую ноту арпеджио.
  Предусмотрена также клавиша сброса (F#).

Нота	**Струна(ы)**
C2	6 Струна (E)
C#2	Распознанный корневой аккорд
D2	5 Струна (A)
D#2	Распознанная квинта аккорда
E2	4 Струна (D)
F2	3 Струна (G)
F#2	Заглушены все
G2	2 Струна (B)
G#2	Двух-нотный аккорд
A2	1 Струна (e)
A#2	Вниз/вверх по всем
B2	Вниз/вверх по 4 Струнам



Запись с RX Noises

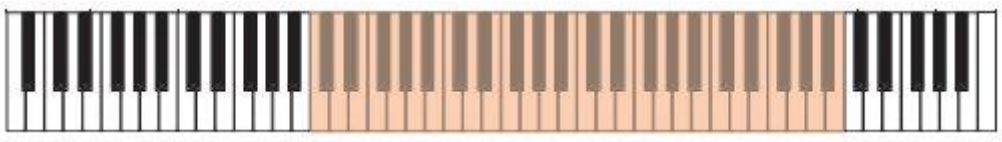
RX Noises – это шумы, генерируемые специально для придания звучанию гитары реалистичности.

- Нажмите на одну из клавиш седьмой октавы с **C7** до **B8** для включения RX Noises. В некоторых случаях диапазон срабатывания RX может быть больше.

Ноты	**RX Noise**
C7 и выше	RX Noises (В зависимости от Звука)

Запись обычных паттернов

В дополнении к боям и арпеджио, вы можете записывать стандартные паттерны, как для треков аккомпанемента. Это позволяет не занимать треки аккомпанемента при записи коротких мелодических пассажей (например, завершение боя или соло параллельно Intro или Ending). Запись паттерна производится в диапазоне клавиш от C3 до B6, как это показано на схеме.



Запись Рисунков Аккордов

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

Velocity	**Диапазон**	**От струны**	**До струны**	**Позиция**
0	6 Strings	I	VI	0
1	6 Strings	I	VI	0
2	6 Strings	I	VI	1

Velocity	Диапазон	От струны	До струны	Позиция
3	6 Strings	I	VI	2
4	6 Strings	I	VI	3
5	6 Strings	I	VI	4
6	6 Strings	I	VI	5
7	5 Strings Bass	II	VI	0
8	5 Strings Bass	II	VI	1
9	5 Strings Bass	II	VI	2
10	5 Strings Bass	II	VI	3
11	5 Strings Bass	II	VI	4
12	5 Strings Bass	II	VI	5
13	5 Strings Treble	I	V	0
14	5 Strings Treble	I	V	1
15	5 Strings Treble	I	V	2
16	5 Strings Treble	I	V	3
17	5 Strings Treble	I	V	4
18	5 Strings Treble	I	V	5
19	4 Strings Bass	III	VI	0
20	4 Strings Bass	III	VI	1
21	4 Strings Bass	III	VI	2
22	4 Strings Bass	III	VI	3
23	4 Strings Bass	III	VI	4
24	4 Strings Bass	III	VI	5
25	4 Strings Middle	II	V	0
26	4 Strings Middle	II	V	1
27	4 Strings Middle	II	V	2
28	4 Strings Middle	II	V	3
29	4 Strings Middle	II	V	4
30	4 Strings Middle	II	V	5
31	4 Strings Treble	I	IV	0
32	4 Strings Treble	I	IV	1
33	4 Strings Treble	I	IV	2
34	4 Strings Treble	I	IV	3
35	4 Strings Treble	I	IV	4
36	4 Strings Treble	I	IV	5

Velocity	Диапазон	От струны	До струны	Позиция
37	3 Strings Bass	IV	VI	0
38	3 Strings Bass	IV	VI	1
39	3 Strings Bass	IV	VI	2
40	3 Strings Bass	IV	VI	3
41	3 Strings Bass	IV	VI	4
42	3 Strings Bass	IV	VI	5
43	3 Strings MiddleBas	III	V	0
44	3 Strings MiddleBas	III	V	1
45	3 Strings MiddleBas	III	V	2
46	3 Strings MiddleBas	III	V	3
47	3 Strings MiddleBas	III	V	4
48	3 Strings MiddleBas	III	V	5
49	3 Strings MiddleTreble	II	IV	0
50	3 Strings MiddleTreble	II	IV	1
51	3 Strings MiddleTreble	II	IV	2
52	3 Strings MiddleTreble	II	IV	3
53	3 Strings MiddleTreble	II	IV	4
54	3 Strings MiddleTreble	II	IV	5
55	3 Strings Treble	I	III	0
56	3 Strings Treble	I	III	1
57	3 Strings Treble	I	III	2
58	3 Strings Treble	I	III	3
59	3 Strings Treble	I	III	4
60	3 Strings Treble	I	III	5
61	2 Strings Bass	V	VI	0
62	2 Strings Bass	V	VI	1
63	2 Strings Bass	V	VI	2
64	2 Strings Bass	V	VI	3
65	2 Strings Bass	V	VI	4
66	2 Strings Bass	V	VI	5
67	2 Strings MiddleBas	IV	V	0
68	2 Strings MiddleBas	IV	V	1
69	2 Strings MiddleBas	IV	V	2
70	2 Strings MiddleBas	IV	V	3

Velocity	Диапазон	От струны	До струны	Позиция
71	2 Strings MiddleBas	IV	V	4
72	2 Strings MiddleBas	IV	V	5
73	2 Strings Middle	III	IV	0
74	2 Strings Middle	III	IV	1
75	2 Strings Middle	III	IV	2
76	2 Strings Middle	III	IV	3
77	2 Strings Middle	III	IV	4
78	2 Strings Middle	III	IV	5
79	2 Strings MiddleTreble	II	III	0
80	2 Strings MiddleTreble	II	III	1
81	2 Strings MiddleTreble	II	III	2
82	2 Strings MiddleTreble	II	III	3
83	2 Strings MiddleTreble	II	III	4
84	2 Strings MiddleTreble	II	III	5
85	2 Strings Treble	I	II	0
86	2 Strings Treble	I	II	1
87	2 Strings Treble	I	II	2
88	2 Strings Treble	I	II	3
89	2 Strings Treble	I	II	4
90	2 Strings Treble	I	II	5

22 Редактирование Стилей и Пэдов

Редактирование параметров трека

Вы можете отредактировать параметры каждого Элемента Стиля и Пэда

Подсказка: На страницах редактирования, в том месте, где отображается аббревиатура Элементов Стиля, вы можете выбрать Элемент Стиля нажав на соответствующую кнопку на панели управления (VARIATION1…ENDING3). Для выбора Сбивки Fill, включите AUTOFILL, после чего нажмите соответствующую VARIATION. Для лупирования Fill придерживайте кнопку VARIATION.

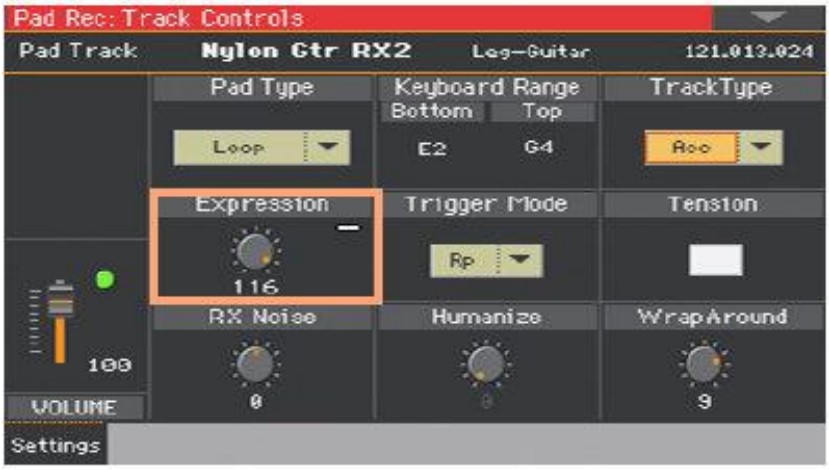
Относительная громкость Элементов Стиля/Пэдов (Экспрессия)

Вы можете настроить разные показатели Экспрессии для каждого трека Элемента Стиля. Так как Экспрессия – это относительная регулировка громкости, вы можете использовать её для снижения громкости относительно всего Стиля. Это особенно полезно одному и тому же треку присвоены разные Звуки разных Элементов Стиля, чьи уровни громкости различаются.

В случае с Пэдами, Экспрессия помогает балансировать громкость между ними.

1. Зайдите на страницу настроек **Style Record > Element Track Controls > Expression**.

Показатель Экспрессии для Пэдов можно настроить на **странице Pad Record > Pad Track Controls > Settings**.



2. Нажмите на соответствующую кнопку на панели управления, для выбора **Элемента Стиля** (VARIATION1…ENDING3).
3. Используйте индикаторы **Монитора Экспрессии**, чтобы понять содержатся ли в треке сообщения Экспрессии (CC#11).
   Нажмите на кнопку **START/STOP** для начала воспроизведения, и посмотрите на индикаторы. Когда один из них загорается, вы можете войти в режим редактирования Event Edit соответствующего трека, и отредактировать или удалить сообщения Экспрессии.
4. Используйте виртуальные ручки регулировки **Expression** для настройки параметров Экспрессии (CC#11) соответствующих треков. Этот показатель можно увидеть в начале списка Event Edit.

Настройка Экспрессии

Вы можете быстро и легко настроить уровень Экспрессии всех треков Элементов Стиля. Это позволяет более точно регулировать уровень громкости всех треков Элементов Стиля.

1. Находясь на этой странице, выберите Элемент Стиля, нажав на соответствующую кнопку на панели управления.

2. Нажав и придерживая кнопку **SHIFT**, нажмите кнопку **TEMPO +** для увеличения показателя Экспрессии для всех треков Элементов Стиля, и **TEMPO -** для его снижения.

3. Отпустите кнопку **SHIFT**.

4. Повторите эту процедуру для всех желаемых Элементов Стиля.
   Громкость трека может быть изменена событием Экспрессии, содержащейся в треке. Для того, чтобы узнать есть ли такие события в треке, воспроизведите Элемент Стиля и посмотрите на монитор Экспрессии на той же самой странице. Если в треке содержатся одно или более событий Экспрессии, зайдите на страницу Event Edit для его удаления или редактирования.

5. Нажмите на кнопку **START/STOP** и сыграйте несколько аккордов, чтобы посмотреть, как он работает. Выберите любой Элемент Стиля используя панель управления. Снова нажмите на кнопку **START/STOP** для остановки воспроизведения.

Диапазон Клавиш

Настройка Диапазона Клавиатуры автоматически транспонирует любую ноту последовательности, которая в противном случае играла бы слишком высоко или слишком низко, по сравнению с естественным диапазоном оригинального акустического инструмента при транспонировании аранжировщиком. Это приведет к более естественному звуку инструментов.

Например, стандартным нижним пределом для концертной флейты является C4. Если вы играете аккорд ниже C4, транспонированный рисунок может превышать этот предел и звучать неестественно. Нижняя граница, установленная на C4 для трека флейты, решит эту проблему.

Для каждого Элемента Стиля могут быть установлены различные значения диапазона клавиатуры. Это поможет «навязать» предпочтительный диапазон в определенной части песни, имитировать определенный стиль фортепиано или избежать наложения инструментов на разных треках.

1. Зайдите на страницу настроек **Style Record > Element Track Controls > Range**.

Настроить Клавишный диапазон для Пэда можно на странице **Pad Record > Pad Track Controls > Settings**.

2. Нажмите кнопку на панели управления, соответствующей желаемому **Элементу Стиля** (VARIATION1…ENDING3).
3. Используйте параметры **Top** и **Bottom** для определения верхней и нижней границы диапазона клавиш для соответствующего трека Элемента Стиля.
   Во время записи Диапазон Клавиш не принимается во внимание. Он будет работать во время воспроизведения Стиля.
4. Нажмите на кнопку **START/STOP** и сыграйте несколько аккордов, чтобы посмотреть, как он работает. Выберите любой Элемент Стиля используя панель управления. Снова нажмите на кнопку **START/STOP** для остановки воспроизведения.

RX Noise/Гитара

На странице Noise/Guitar можно отстроить параметры RX Noise и «ощущения реальности» Гитарного трека.

1. Зайдите на страницу настроек **Style Record > Element Track Controls > Guitar/Noise**.

Те же параметры (**RX Noise** и **Humanize**) для Пэдов можно настроить на странице **Pad Record > Pad Track Controls > Settings**.

2. Нажмите кнопку на панели управления, соответствующей желаемому **Элементу Стиля** (VARIATION1…ENDING3).
3. Используйте виртуальные ручки регулировки **RX Noise** для настройки параметра RX Noise соответствующего трека. По мере доступности, эти регулировки доступны в разных типах треков.
4. Используйте виртуальные ручки регулировки **Humanize Guitar** для придания случайных эффектов, присущих игре человека (динамическая чувствительность и длительность нот). Этот параметр работает только на тех треках, которые настроены на тип **Gtr** на странице **Style Record > Style Track Controls > Type/Trigger/Tension**, или **Pad Record > Pad Track Controls > Settings**.
5. Нажмите на кнопку **START/STOP** и сыграйте несколько аккордов, чтобы посмотреть, как он работает. Выберите любой Элемент Стиля используя панель управления. Снова нажмите на кнопку **START/STOP** для остановки воспроизведения.

Тип Пэда

Когда они задействованы, Пэды могут либо один раз воспроизвести звук, либо играть цикл, до тех пор, пока вы не остановите его.

1. Зайдите на страницу настроек **Pad Record > Pad Track Controls > Settings**.

2. Используйте всплывающее меню для выбора типа Пэда.

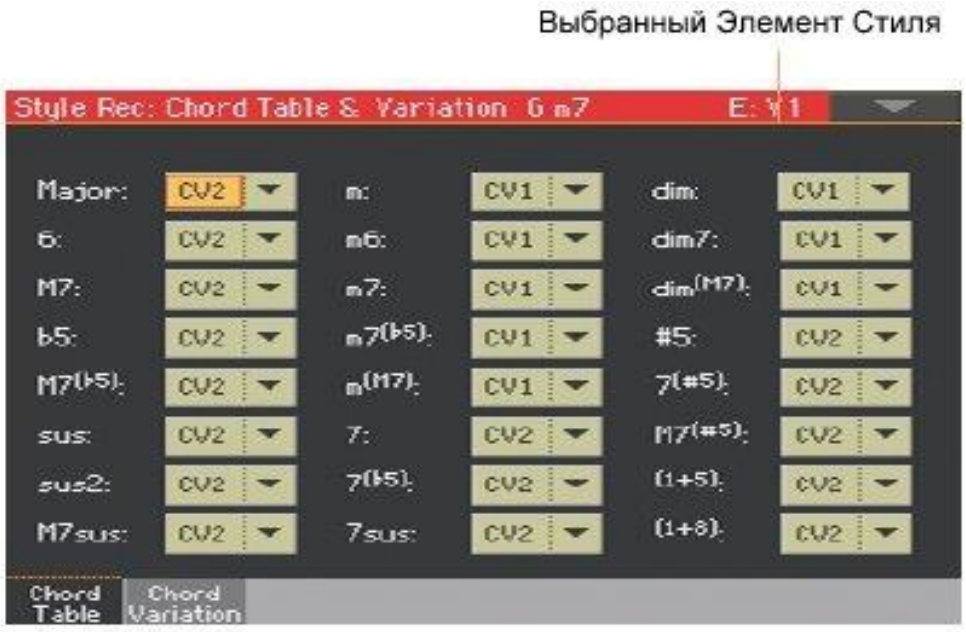
Тип Пэда	**Что означает**
One Shot / Один удар	При нажатии одной из кнопок PAD, соответствующий Пэд играет один раз. Это находит применение в тех случаях, когда требуется отдельный звук или последовательность, которые останавливаются, отыграв.
Loop / Цикл	При нажатии одной из кнопок PAD, соответствующий Пэд воспроизводит звук или последовательность до конца, после чего возобновляет воспроизведение по кругу. Для его остановки необходимо нажать на кнопку STOP в секции Пэдов.

Обратите внимание, что, находясь в режиме Pad Record, паттерны всегда воспроизводятся циклически, даже если параметры типа Пэдов настроены на One Shot.

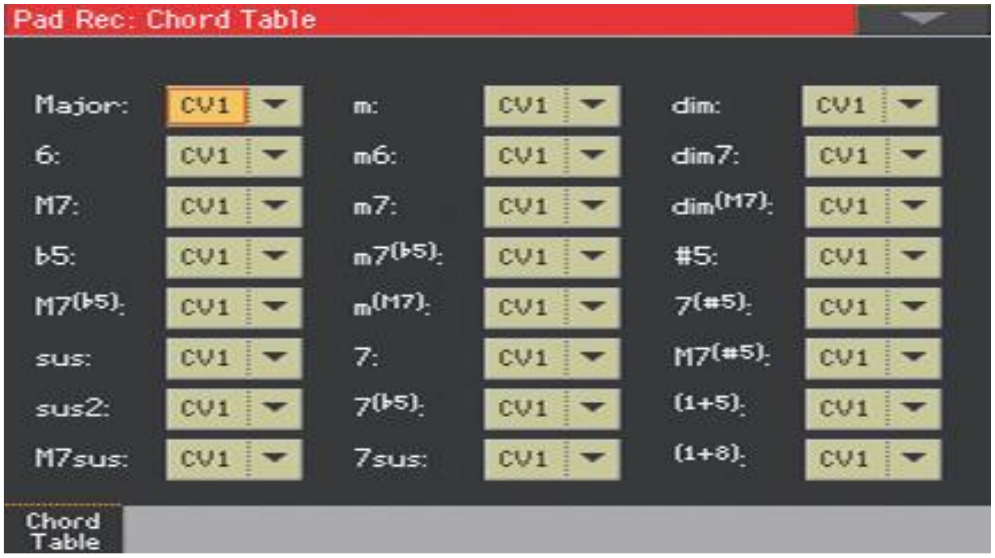
Редактирование Таблицы Аккордов

Вы можете присвоить Вариацию Аккордов каждому из распознаваемых аккордов. Когда аккорд распознаётся, присвоенная Вариация Аккордов будет автоматически воспроизводиться аранжировщиком в виде аккомпанемента.

1. Зайдите на страницу настроек **Style Record > Chord Table & Variation > Chord Table**.



Для Пэдов, зайдите на страницу настроек **Pad Record > Pad Chord Table > Chord Table**.

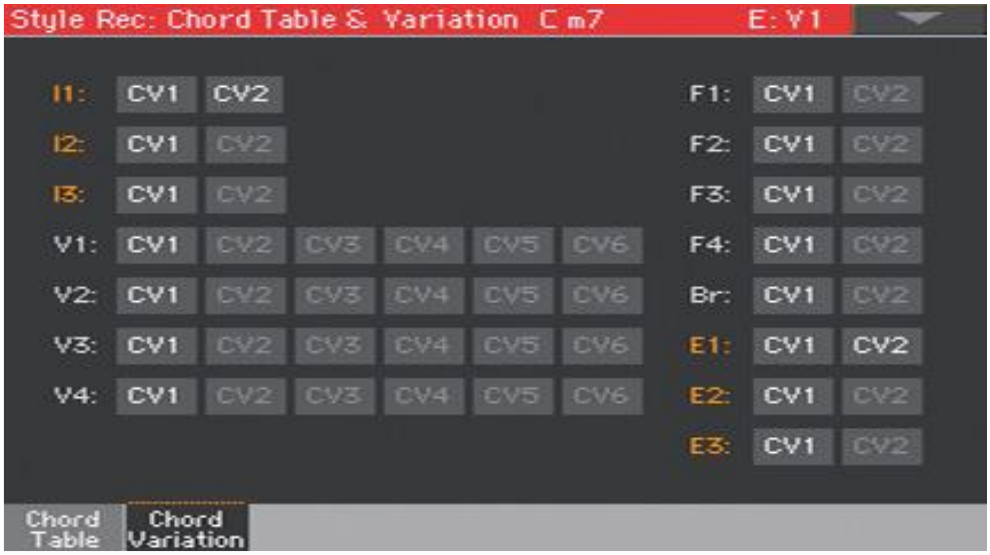


2. Нажмите кнопку на панели управления, соответствующей желаемому **Элементу Стиля** (VARIATION1…ENDING3). У Пэдов нет Элементов Стиля.
3. Используйте параметры **Chord / Chord Variation** для присвоения Вариации Аккордов каждому аккорду.
4. Нажмите на кнопку **START/STOP** и сыграйте несколько аккордов, чтобы посмотреть, как он работает. Выберите любой Элемент Стиля используя панель управления. Снова нажмите на кнопку **START/STOP** для остановки воспроизведения.

Просмотр доступных Вариаций Аккордов

Вы можете увидеть какие Вариации Аккордов записаны (или импортированы) в текущий Стиль.

- Зайдите на страницу настроек **Style Record > Chord Table & Variation > Chord Variation**.



Затемнённые ячейки Вариаций Аккордов пустые.

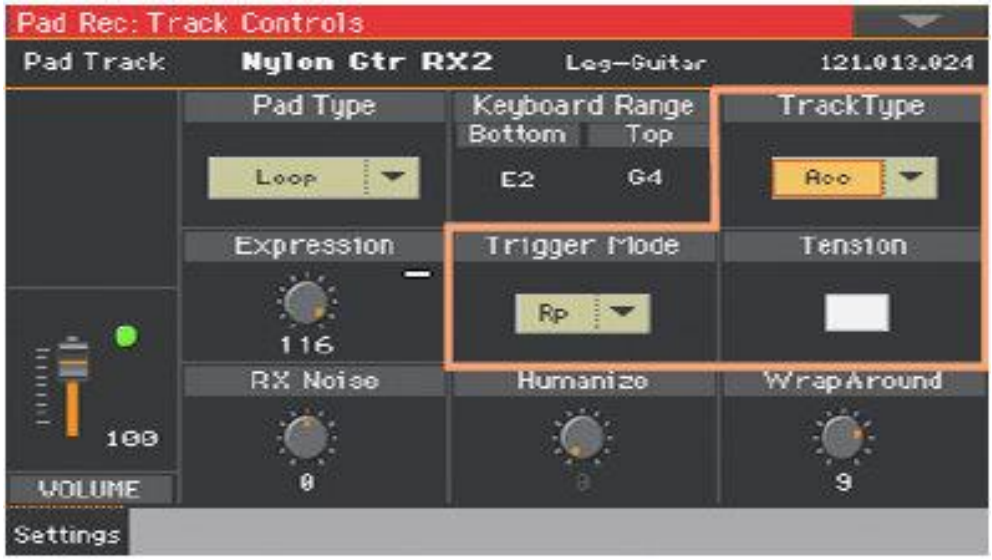
Находясь на странице **Chord Table** вы можете увидеть где задействованы в текущем Элементе Стиля. Эта страница позволяет вам понять, которые Вариации Аккордов задействованы во всём Стиле. Если есть неиспользованные Вариации Аккордов, вы можете удалить их, для освобождения памяти, или присвоить их какому-либо аккорду.

Редактирование типов параметров type, trigger, tension

Вы можете редактировать тип трека, его реакцию реагирования и аккордовое тяготение.

1. Зайдите на страницу настроек **Style Record > Style Track Controls > Type/Trigger/Tension**.

Для Пэдов зайдите на страницу **Pad Record > Pad Track Controls > Settings**.



2. Нажмите кнопку на панели управления, соответствующей желаемому **Элементу Стиля** (VARIATION1…ENDING3).

3. Используйте параметр **Track Type** для настройки типа каждого трека.

Track Type	**Что означает**
Drum	Барабанный трек. Треки этого типа аранжировщиком не транспонируются, и используются для Ударных Установок сделанных из Звуков Ударных. На эти треки распространяется действие функции Drum Mapping. Как и в случае с Пэдами, этот тип используется для звуков Ударных и Перкуссий.
Perc	Перкуссионный трек. Треки этого типа аранжировщиком не транспонируются, и используются для Ударных Установок сделанных из Звуков Ударных. На эти треки НЕ распространяется действие функции Drum Mapping. (Не доступно для Пэдов.)
Bass	Басовый трек. При смене аккорда на этом типе треков всегда воспроизводится тоника.
Acc	Трек аккомпанемента. Треки этого типа допускают широкое использование в мелодических и гармонизированных паттернах аккомпанемента.
Gtr	Гитарный трек. Треки этого типа используют Режим Гитары для создания гитарного боя или арпеджио.

4. Используйте параметр **Trigger Mode** для определения реакции типов треков Bass и Acc когда меняется аккорд.

Trigger Mode	**Что означает**
Off	Каждый раз, когда вы берёте новый аккорд, текущие ноты перестанут звучать. Трек не будет звучать до тех пор, пока не будет взята следующая нота.
Rt (Retrigger)	Звук прерывается, и начинают воспроизводиться ноты, соответствующие распознанному аккорду.
Rp (Repitch)	Звук не прерывается. Высота текущих нот транспонируется в соответствии с распознанным аккордом. Этот тип часто используется для Басовых (Bass), Гитарных (Guitar) и Духовых (Brass) треков.

5. Поставьте метку на параметре **Tension** для того чтобы сделать гармонию аккомпанемента богаче, насыщеннее и интересней, добавив эффект тяготения.
   Tension добавляет аккомпанементу ноты (девятой, одиннадцатой и/или тринадцатой ступеней) даже в том случае, если их нет в паттерне Стиля.
6. Нажмите на кнопку **START/STOP** и сыграйте несколько аккордов, чтобы посмотреть, как он работает. Выберите любой Элемент Стиля используя панель управления. Снова нажмите на кнопку **START/STOP** для остановки воспроизведения.

Редактирование последовательностей Стиля/Пэда

Вы можете редактировать данные последовательностей Стиля/Пэда на странице **Style/Pad Record > Style / Pad Edit**. В Пэдах редактирование треков Элементов Стиля не доступно.

Квантование

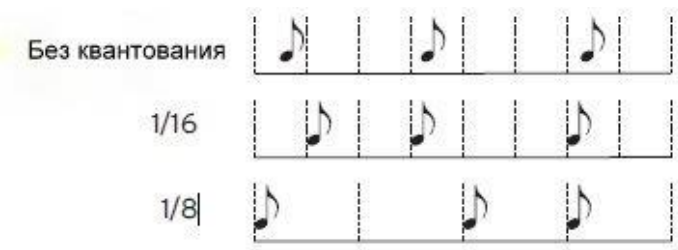
Функция Quantize (квантование) используется для коррекции тайминга после записи или для придания ей нотки «зажигательности».

1. Зайдите на страницу настроек **Style/Pad Record > Style/Pad Edit > Quantize**.

2. Выберите параметры **Track**, Элемент Стиля (**E**) и Вариацию Аккордов (**CV**) для редактирования.

Track	**Что означает**
All	Выбраны все треки
Drum … Acc5	Выборочный трек

3. Используйте всплывающее меню **Resolution** для выбора типа квантования

Resolution	**Что означает**
(1/32) … (1/4)	Шаг квантования в терминах длительностей нот. Например, если шаг квантования равен 1/16, то все ноты перемещаются к ближайшим шестнадцатым нотам, если 1/8 — то к ближайшим восьмым. 

4. Используйте параметр Start Tick и End Tick для обозначения точки начала и конца отрезка для квантования.
   Если Вариация Аккордов длиной в 4 такта, точка Start будет расположена на показателе 1.01.000, а точка End на 5.01.000.
5. Используйте параметр **Bottom Note** и **Top Note** для определения диапазона клавиатуры. Эти параметры доступны только когда выбраны треки Ударных и Перкуссий. При выборе одной и той же ноты Bottom и Top, вы можете выбрать отдельный перкуссионный инструмент Ударной Установки.
6. После редактирования разных параметров нажмите на значок **Execute**.
7. Нажмите на кнопку **START/STOP**, чтобы посмотреть, как он работает. Снова нажмите на кнопку **START/STOP** для остановки воспроизведения.

Транспонирование

Функция Transpose может быть использована для транспонирования выбранного(ых) трека(ов).

После транспонирования не забудьте перенастроить параметр **Key/Chord** на главной странице **Style/Pad Record**.

1. Зайдите на страницу настроек **Style/Pad Record > Style/Pad Edit > Transpose**.

2. Выберите параметры **Track**, Элемент Стиля (**E**) и Вариацию Аккордов (**CV**) для редактирования.

Track	**Что означает**
All	Для всех треков, кроме треков в режиме Ударных (Ударных и Перкуссий) Все выбранные Вариации Аккордов будут транспонированы.
Drum … Acc5	Треки выборочно

3. Используйте параметр **Value** для выбора степени транспонирования.

Value	**Что означает**
-127 … 127	Степень транспонирования (в полутонах)

4. Используйте параметры **Start Tick** и **End Tick** для определения начала и конца отрезка, который необходимо транспонировать.
   Если Вариация Аккордов длиной в 4 такта, точка Start будет расположена на показателе 1.01.000, а точка End на 5.01.000.

5. Используйте параметры **Bottom Note** и **Top Note** для определения диапазона клавиатуры. При выборе одной и той же ноты Bottom и Top, вы можете выбрать отдельный перкуссионный инструмент Ударной Установки. Так как в Ударной Установке каждый инструмент присвоен отдельной ноте, транспонирование перкуссионного инструмента означает присвоение части другому инструменту.
   Выборочное транспонирование может быть использовано также для избегания транспонирования эффекта RX Noises (транспонируя только ноты ниже C7).

6. После редактирования разных параметров нажмите на значок **Execute**.

7. Нажмите на кнопку **START/STOP**, чтобы посмотреть, как он работает. Снова нажмите на кнопку **START/STOP** для остановки воспроизведения.

Редактирование данных параметра Velocity

Данные параметра Velocity (динамическая чувствительность) можно изменить.

Когда в редактируемом треке задействован эффект RX Noises, конечный результат может измениться, так как этот тип Звука построен из нескольких слоёв с разными показателями динамической чувствительности.

Также, эффект постепенного убывания звука может привести к провалу вплоть до 0, так как более громкий слой может быть с более низким показателем Velocity.

1. Зайдите на страницу настроек **Style/Pad Record > Style/Pad Edit > Velocity**.

2. Выберите параметры **Track**, Элемент Стиля (**E**) и Вариацию Аккордов (**CV**) для редактирования.

Трек	**Что означает**
All	Для всех треков. Параметр Velocity будет изменён для всех нот Вариации Аккордов.
Drum … Acc5	Треки выборочно

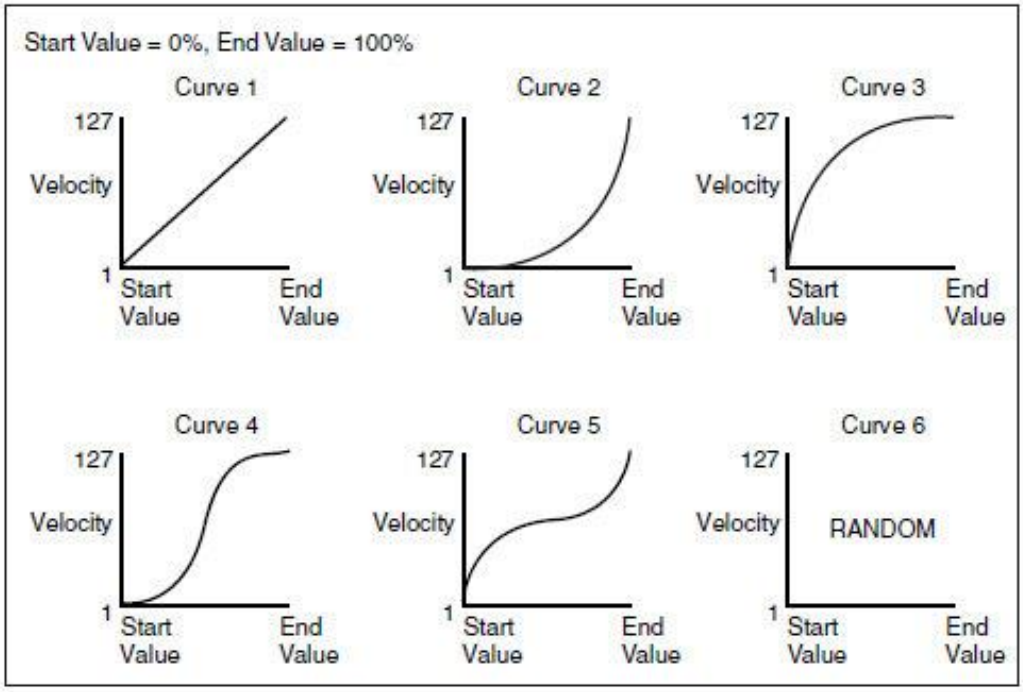
3. Используйте параметр Velocity Value для выбора показателя транспонирования.

Value	**Что означает**
-127 … 127	Показатель изменения Velocity (в единицах MIDI)

4. Поставьте метку на опции **Advanced**, если вы хотите использовать продвинутые параметры, позволяющие вам выбрать форму динамической чувствительности и создать постепенное убывание/прибавление звука.
   При выборе этой опции становятся доступны параметры **Intensity**, **Curve**, **Start Velocity Value** и **End Velocity Value**.
   - Используйте параметр Intensity для уточнения градуса и формы параметра Velocity с помощью параметра **Curve**.

Intensity	**Что означает**
0 … 100%	Показатель Intensity. При показателе 0 параметр Velocity не изменится. С показателем 100 параметр Velocity будет максимальным.

- Используйте параметр Curve для выбора одной из 6 форм параметра Velocity.



- Используйте показатели **Start Vel. Value** и **End Vel. Value** для изменения степени динамической чувствительности в начале и в конце выбранной формы параметра Velocity.

Intensity	**Что означает**
0 … 100%	Изменения Velocity в процентах

5. Используйте параметры **Start Tick** и **End Tick** для определения начала и конца отрезка, который необходимо транспонировать.
   Если Вариация Аккордов длиной в 4 такта, точка Start будет расположена на показателе 1.01.000, а точка End на 5.01.000.

6. Используйте параметры **Bottom Note** и **Top Note** для определения диапазона клавиатуры. При выборе одной и той же ноты Bottom и **Top**, вы можете выбрать отдельный перкуссионный инструмент Ударной Установки. Выбрать диапазон можно только с C7 для RX Noises или до C7 для обычных нот.

7. После редактирования разных параметров нажмите на значок **Execute**.

8. Нажмите на кнопку **START/STOP**, чтобы посмотреть, как он работает. Снова нажмите на кнопку **START/STOP** для остановки воспроизведения.

Вырезание тактов

Вы можете выборочно удалить такт (или несколько тактов) из выбранной Вариации Аккордов. Все последующие части передвинутся и займут место удалённого(ых) такта(ов).

1. Зайдите на страницу настроек **Style/Pad Record > Style/Pad Edit > Cut**.

2. Выберите параметры **Track**, Элемент Стиля (**E**) и Вариацию Аккордов (**CV**) для редактирования.

Track	**Что означает**
All	Для всех треков
Drum … Acc5	Треки выборочно

3. Используйте параметр **Start** для определения начала отрезка для удаления.
4. Используйте параметр **Length** для определения длины отрезка для удаления.
5. После редактирования разных параметров нажмите на значок **Execute**.

6. Нажмите на кнопку **START/STOP**, чтобы посмотреть, как он работает. Снова нажмите на кнопку **START/STOP** для остановки воспроизведения.

Удаление данных из такта

Delete, это страница, где вы можете удалить MIDI данные из Стиля. Эта функция не удаляет такты из паттерна. Для удаления тактов целиком используйте страницу Удаление Тактов Cut.

1. Зайдите на страницу настроек **Style/Pad Record > Style/Pad Edit > Delete**.

2. Выберите параметры **Track**, Элемент Стиля (**E**) и Вариацию Аккордов (**CV**) для редактирования.

Трек	**Что означает**
All	Для всех треков. После удаления выбранная Вариация Аккордов будет пустая.
Drum … Acc5	Треки выборочно

3. Используйте всплывающее меню **Event** для выбора типа данных для удаления.

Event	**Что означает**
All	Все данные. Такты не удаляются из Вариации Аккордов.
Note	Все ноты выбранного отрезка.
Dup.Note	Все дублированные ноты. Когда попадаются повторяющиеся ноты, удаляется та, у которой ниже уровень Velocity.
After Touch	Данные послекасания After Touch.
Pitch Bend	Данные позиционирования колеса транспонирования Pitch Bend.
Prog.Change	Данные смены программы Program Change, за исключением сгруппированных данных Control Change #00 (Bank Select MSB — старший значащий байт события выбора банка) и #32 (Bank Select LSB — младший значащий байт события выбора банка). При записи события этого типа стираются автоматически.
Ctl.Change	Все данные Control Change, например, Bank Select, Modulation, Damper, Soft Pedal...
CC00/32 … CC127	Отдельные данные Control Change. Спаренные данные Control Change (такие как 00/32) группируются. Некоторые данные Control Change во время записи стираются автоматически.

4. Используйте параметры **Start Tick** и **End Tick** для определения начала и конца отрезка, который необходимо транспонировать.
   Если Вариация Аккордов длиной в 4 такта, точка Start будет расположена на показателе 1.01.000, а точка End на 5.01.000.

5. Используйте параметры **Bottom Note** и **Top Note** для определения диапазона клавиатуры. Эти параметры доступны только при выборе опций **All** или **Note**. При выборе одной и той же ноты Bottom и Top, вы можете выбрать отдельный перкуссионный инструмент Ударной Установки. Выбрать диапазон можно только с C7 для RX Noises или до C7 для обычных нот.

6. После редактирования различных параметров нажмите на значок **Execute**.

7. Нажмите на кнопку **START/STOP**, чтобы посмотреть, как он работает. Снова нажмите на кнопку **START/STOP** для остановки воспроизведения.

Удаление Элементов Стиля, Вариаций Аккордов или всего Стиля

Вы можете выборочно удалить Элемент Стиля или Вариацию Аккордов, как и Стиль полностью.

1. Зайдите на страницу настроек **Style /Pad Record > Style/Pad Edit > Delete All**.

2. Выберите трек **Track** для удаления.

Track	**Что означает**
All	Все треки выбранного Стиля, Элемента Стиля или Вариации Аккордов.
Drum … Acc5	Отдельные треки выбранного Стиля, Элемента Стиля или Вариации Аккордов.

3. Выберите Элемент Стиля (**E**) и Вариацию Аккорда (**CV**) для удаления.

E/CV	**Что означает**
All	Все Элементы Стиля, т.е. весь Стиль. Если E/Track=All и CV=All, то вместе со стиранием Стиля все параметры устанавливаются в значения, принятые по умолчанию.
Var1 … CountIn	Отдельный Элемент Стиля.
V1-CV1 … CI-CV2	Отдельная Вариация Аккорда.

4. После редактирования различных параметров нажмите на значок **Execute**.

5. Нажмите на кнопку **START/STOP**, и сыграйте аккорд, чтобы посмотреть, как он работает. Выберите Элемент Стиля на панели управления. Снова нажмите на кнопку **START/STOP** для остановки воспроизведения.

Копирование со Стиля

Вы можете скопировать трек, Вариацию Аккорда или Элемент Стиля с того же или другого Стиля. Имейте в виду, что копирование данных перепишет данные в конечном месте, куда они будут вставлены.

1. Зайдите на страницу настроек **Style /Pad Record > Style/Pad Edit > Copy from Style**.

2. Используйте параметр **From Style** для выбора источника копирования. Нажмите на значок Select чтобы открыть окно **Style Select** и выберите оттуда Стиль-источник. Выберите опцию **Current** для выбора текущего Стиля как источник копирования.
3. Используйте всплывающее меню **From E/CV** для выбора с которого Элемента Стиля (E) и Вариации Аккордов (CV) копировать, и **To E/CV** для выбора места, куда копировать данные.

E/CV	Что означает
All	Для всех Элементов Стиля, т.е. весь Стиль. В этом случае невозможно отредактировать конечное расположение, которое автоматически устанавливается также в значение All.
Var1 … End2	Элемент Стиля выборочно.
V1-CV1 … CI-CV2	Вариация Аккорда выборочно.

В виду разницы в структурах, вы сможете копировать данные между одинаковыми Элементами, например, Вариацию в другую Вариацию.

4. Используйте всплывающее меню **From Track** для выбора трека-источника, и **To Track**, для выбора конечного трека.

Track	Что означает
All	Для всех треков выбранного Стиля, Элемента Стиля или Вариации Аккорда.
Drum … Acc5	Выбранный Стиль, Элемент Стиля или Вариация Аккорда выборочно.

5. После редактирования различных параметров нажмите на значок **Execute**.
   Когда вы копируете поверх существующей Вариации Аккорда, данные Изменения Программы не копируется, для сохранения целостности первоначального Звука для этой Вариации Аккорда. Если вы копируете Элемент Стиля полностью (Var1, End1…и т.д.) Изменения Программы также копируется.

Копирование с Пэда

Вы можете скопировать Вариацию Аккорда или все Вариации Аккорда Пэда. Имейте в виду, что копирование данных перепишет данные в конечном месте, куда они будут вставлены.

1. Зайдите на страницу настроек **Style/Pad Record > Style/Pad Edit > Copy from Pad**.

2. Используйте параметр From Pad для выбора Пэда - источника копирования. Нажмите на значок Select чтобы открыть окно Pad Select и выберите оттуда Пэд-источник.
3. Используйте всплывающее меню **From CV** для выбора источника Вариации Аккорда CV, и **To E/CV** для выбора места, куда копировать данные.

E/CV	**Что означает**
Var1 … End2	Отдельный Элемент Стиля
V1-CV1 … CI-CV2	Отдельная Вариация Аккордов

4. Используйте всплывающее меню To Track, для определения места в Стиле, куда копировать трек Пэда.

Track	**Что означает**
All	Для всех треков выбранного Стиля, Элемента Стиля или Вариации Аккорда.
Drum … Acc5	Треки Стиля, Элемента Стиля или Вариации Аккорда выборочно.

5. После редактирования различных параметров нажмите на значок **Execute**.
   Когда вы копируете поверх существующей Вариации Аккорда, данные Изменения Программы не копируется, для сохранения целостности первоначального Звука для этой Вариации Аккорда.

Редактирование MIDI событий

Event Edit это страница, где вы можете отредактировать по отдельности каждое MIDI событие выбранной Вариации Аккорда. Вы можете, например, заменить одну ноту другой, или изменить её динамическую чувствительность (другими словами, её показатель Velocity).

Страница Event Edit

- Зайдите на страницу настроек **Style/Pad > Event Edit > Event Edit**.

Процедура Редактирования События

Вот как выглядит процедура редактирования событий в общем.

Выбор Стиля или Пэда для входа в режим редактирования

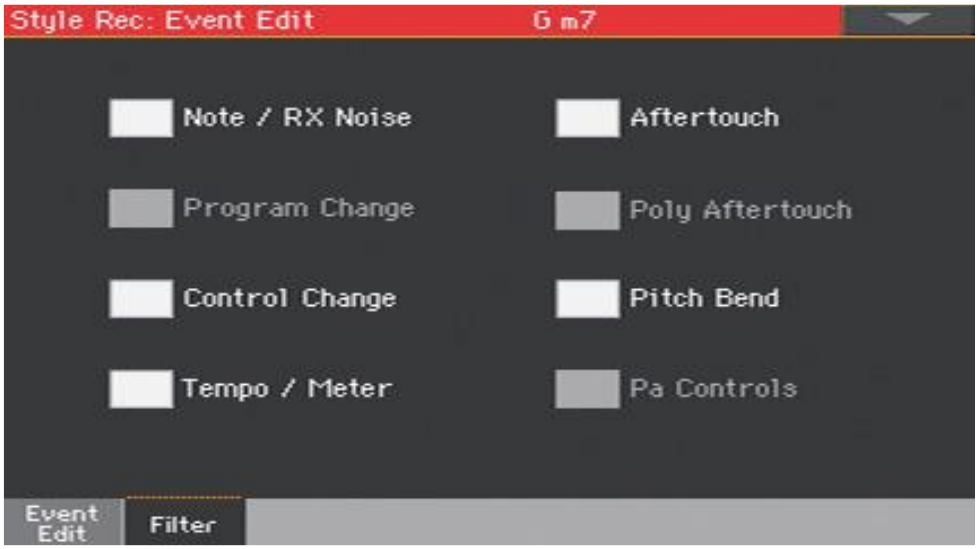
1. Находясь в режиме **Style Play**, активируйте режим записи нажатием кнопки **RECORD** на панели управления и выбрав одну из опций (создать или редактировать Стиль или Пэд).
2. Находясь на странице **Style/Pad Record > Main**, выберите Элемент Стиля (только Стиль) и Вариацию Аккорда для редактирования.
3. Зайдите на страницу настроек **Style/Pad Record > Event Edit > Event Edit**.

Прослушивание паттернов

- Нажмите кнопку **START/STOP** для прослушивания выбранной Вариации Аккордов. Нажмите снова на **START/STOP** для остановки воспроизведения.

Фильтрование отображённых событий

- Зайдите на страницу настроек **Style/Pad Record > Event Edit > Filter** для выбора событий, которые необходимо скрыть.



<table>
<tr><th>Фильтр Filter</th><th>Что означает</th></tr>
<tr><td>Note/RX Noise</td><td>Ноты и эффект RX Noise</td></tr>
<tr><td>Program</td><td>Изменения Программ</td></tr>
<tr><td rowspan="16">Control</td><td colspan="2">События Control Change. Только следующие значения параметра Control Change могут допускаться в Стилях.</td></tr>
<tr><td>Функция Control Function</td><td>CC#</td></tr>
<tr><td>Modulation 1</td><td>1</td></tr>
<tr><td>Modulation 2</td><td>2</td></tr>
<tr><td>Pan</td><td>10</td></tr>
<tr><td>Expression(a)</td><td>11</td></tr>
<tr><td>CC#12</td><td>12</td></tr>
<tr><td>CC#13</td><td>13</td></tr>
<tr><td>Ribbon</td><td>16</td></tr>
<tr><td>Damper</td><td>64</td></tr>
<tr><td>Filter Resonance</td><td>71</td></tr>
<tr><td>Low Pass Filter Cutoff</td><td>74</td></tr>
<tr><td>Sound Controller 1 (CC#80)</td><td>80</td></tr>
<tr><td>Sound Controller 2 (CC#81)</td><td>81</td></tr>
<tr><td>CC#82</td><td>82</td></tr>
<tr><td colspan="2">(a). События Экспрессии не могут быть вставлены в позиции (001.01.000). An Expression value is already among the default ‘header’ parameters of the Style Element or Pad.</td></tr>
<tr><td>Tempo/Meter</td><td colspan="2">События смены темпа и метра (могут находиться только на мастер-треке).</td></tr>
<tr><td>Pitch Bend</td><td colspan="2">Сообщения управления высотой тона.</td></tr>
<tr><td>Pa Controls</td><td colspan="2">Сообщения исключительно для инструментов серии Pa.</td></tr>
</table>

Редактирование событий

1. Вернитесь на страницу **Style/Pad Record > Event Edit > Event Edit**.

2. Используйте всплывающее меню **Track** для выбора трека для редактирования Стиля. Трек Пэда уже выбран.
   Отобразится список событий, содержащийся в выбранном треке (внутри выбранной Вариации Аккордов). Некоторые события в начале Вариаций Аккордов, как и в случаях с событиями «EndOfTrk», означающих конец трека, не могут быть редактированы, и отобразятся тускло.

3. Пролистайте список событий используя полоску прокрутки.

4. Нажмите на событие, которое необходимо отредактировать и приступайте к редактированию.

- Выберите такт **M** (от англ. Measure), и используйте колесо регулировки VALUE для изменения его позиции.
- Выберите параметр **Type**, и используйте колесо регулировки VALUE для изменения типа события.
- Выберите параметры **Value 1** и **Value 2** и используйте колесо регулировки VALUE для их редактирования. В случаях с показателями в цифрах, вы можете дважды нажать на них и открыть виртуальную цифровую клавиатуру.
- Если выбрано событие **Note**, выберите параметр **D** (**Duration/Length**), и используйте колесо регулировки VALUE для изменения длительности события.

Переход на другой такт

1. Нажмите на значок **Go Meas**. для перехода на другой такт. Появится окно **Go To Measure**.

2. Введите такт, на который хотите перейти и нажмите **ОК** для подтверждения выбора. Ближайшее доступное событие будет выбрано.

Вставки событий

- Нажмите на значок **Insert** для вставки события в текущей **Позиции** (положении) (**M**). Будет вставлена Нота с заводскими показателями настроек.

Удаление событий

- Выберите событие, затем нажмите на значок Delete для его удаления.

Редактирование других треков

- По окончании редактирования, выберите другой трек для редактирования.

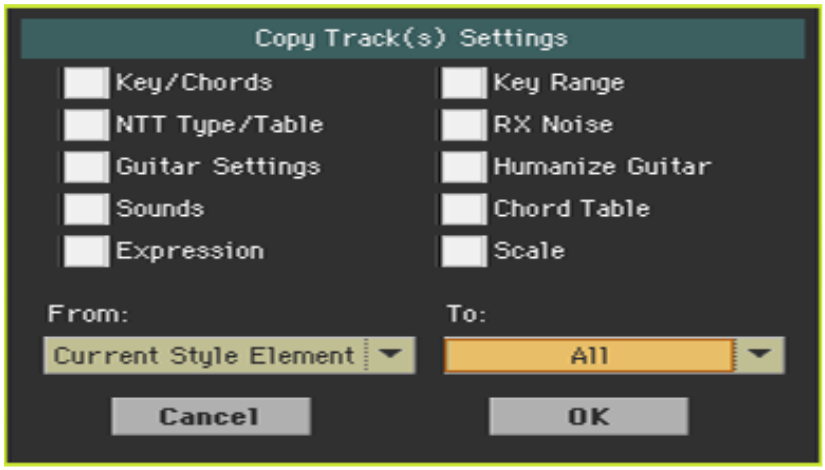
Выход из режима Event Edit

- По окончании редактирования выбранной Вариации Аккордов, нажмите на кнопку **EXIT** для возврата на одну из страниц **Style Record > Record**, после чего выберите другую Вариацию Аккордов для редактирования.

Копирование настроек трека Стиля

Как только вы закончите редактирование трека Стиля, вы можете скопировать и вставить и его настройки в другой трек, Вариацию Аккордов или Элемент Стиля.

1. Выберите команду **Copy** из командного меню страницы, чтобы открылось окно **Copy Track Settings**.



2. Поставьте метку на всех параметрах, которые хотите скопировать.
3. Используйте всплывающее меню From для выбора Элемента Стиля-источника.

Элемент Стиля	**Что означает**
Current Style Element Текущий Элемент Стиля	Будут копированы настройки всех треков текущего Элемента Стиля на все треки целевого Элемента Стиля.
Current Track Текущий Трек	Будут копированы настройки выбранного трека текущего Элемента Стиля на тот же трек целевого Элемента Стиля.

4. Используйте всплывающее меню для выбора целевого Элемента Стиля.

Элемент Стиля	**Что означает**
All	Будут копированы настройки на все Элементы Стиля (Весь Стиль)
All Var	Будут копированы настройки на все Элементы Стиля «Вариация» Variation
All Fill/Break	Будут копированы настройки на все Элементы Стиля Сбивки/Паузы Fill/Break
All Intro/Ending	Будут копированы настройки на все Элементы Стиля Вступление/Концовка Intro/Ending
Var1 … End3	Будут копированы настройки выборочного Элемента Стиля

23 Импорт и экспорт Стилей и Пэдов

Импорт стандартного MIDI файла в Вариацию Аккордов

Вы можете импортировать стандартные MIDI файлы созданные на отдельном секвенсоре вашего выбора, и трансформировать их в вариацию Аккордов.

Приведение в готовность файла MID file

Стандартный MIDI файл, которому суждено быть импортированным, должен быть запрограммирован так же, как и «родная» Вариация Аккордов инструмента Pa1000. И вот по каким правилам:

Импорт параметров Элемента Стиля/Вариации Аккордов

При импорте SMF (Standard MIDI File), учитываются такие параметры, как CV Length (Длина Вариации Аккордов), Meter (Счётчик), Tempo Changes (Изменения темпа), Program Changes (Изменения программы) и Expression (Экспрессия).

- Длина Вариации Аккордов **Chord Variation Length** такая же, как и в импортированном SMF. Длину можно изменить путём регулировки показателя параметра CV Length на странице **Style/Pad Record > Main**.

- Параметры **Key/Chord**, **Chord Table**, **Expression**, как и любые другие параметры Элементов Стиля, должны быть запрограммированы вручную, на соответствующих страницах Style/Pad Record.

- Начальный Темп **Tempo** и Громкость **Volume** каждого из треков, должны быть запрограммированы как данные Настроек Стиля, и сохранены в Настройках Стиля (Style Settings).

- Параметр **Meter (Time Signature) Change** не допустима, поэтому не распознаётся.

MIDI события

Импортируются только те события, которые допускаются к записи (как это показано в таблице на **стр 232**). Некоторые настройки контроллеров сбрасываются по окончании паттерна.

Звуки

Импортируются Звуки присвоенные каждому треку, при условии, что события Program Change, Bank Select MSB и LSB приходятся на первый цикл SMF. Это будут «первоначальные» Звуки Элементов Стиля, которые будут доступны вам через страницы **Style Record > Main**, или **Style Record > Element Track Controls > Expression**. Эти же данные являются Звуком и трека Пэда.

Эти Звуки могут быть «перебиты» Звуками присвоенными Настройкам Стиля (Style Settings), когда на параметре **Original Sound Set** на странице **Style Play > Main > Volume** (с отображающимися треками аккомпанемента) не стоит метка.

Длина ноты

Если нота растягивается за пределы такта Вариации Аккордов, появляется дополнительный такт (например, когда нота растягивается за пределы 4 такта, будет сгенерирована 5-тактная Вариация Аккордов). В этом случае, измените длину CV для сброса настроек длины Вариации Аккордов. Слишком длинная нота будет обрезана, чтобы она поместилась в новый размер последовательности.

MIDI каналы

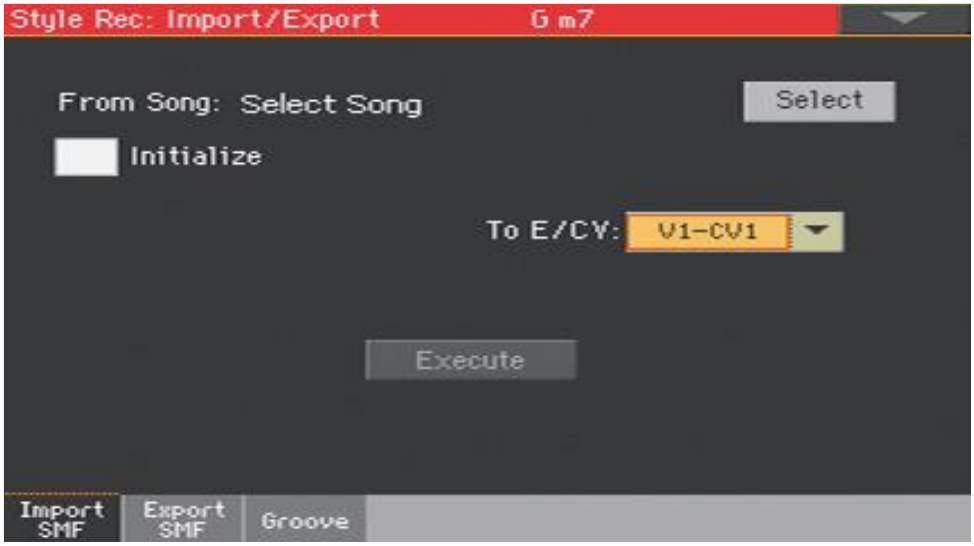
При программировании Вариации Аккордов на дополнительном секвенсоре, пожалуйста, присвойте каждый трек Стиля своему MIDI каналу (In и Out), согласно таблице ниже:

Треки Стиля	**MIDI Channel**
Bass	09
Drum	10
Percussion	11
Accompaniment 1	12
Accompaniment 2	13
Accompaniment 3	14
Accompaniment 4	15
Accompaniment 5	16

Треки Пэдов должны быть присвоены каналу №10.

Импорт Стандартного MIDI файла в Вариацию Аккордов

1. Зайдите на страницу настроек **Style/Pad Record > Import/Export > Import SMF**.



2. Используйте параметр **From Song** для выбора файла MID file для импорта. Нажмите на значок **Select**, для открытия окна выбора файлов.
   Могут загрузиться только стандартные файлы MIDI Standard MIDI Files в формате 0.
3. Выберите опцию **Initialize**, если вы хотите, чтобы все настройки целевого Элемента Стиля или Пэда (типа параметров Key/Chord, Chord Table, Sounds…) были сброшены при загрузке SMF.
   Лучше всего сбрасывать настройки с помощью **Initialize** при импорте только первой Вариации Аккордов Элемента Стиля или Пэда, и не делать это для последующих Вариаций Аккордов. Так, начальные параметры будут сброшены только один раз.

4. Используйте всплывающее меню **To E/CV** для выбора целевой Вариации Аккордов (CV) внутри Элемента Стиля (**E**) или Пэда.
5. По окончании настройки всех параметров, нажмите на значок **Execute** для импорта SMF в целевую Вариацию Аккордов.

Импорт Стандартного MIDI файла в Стиль

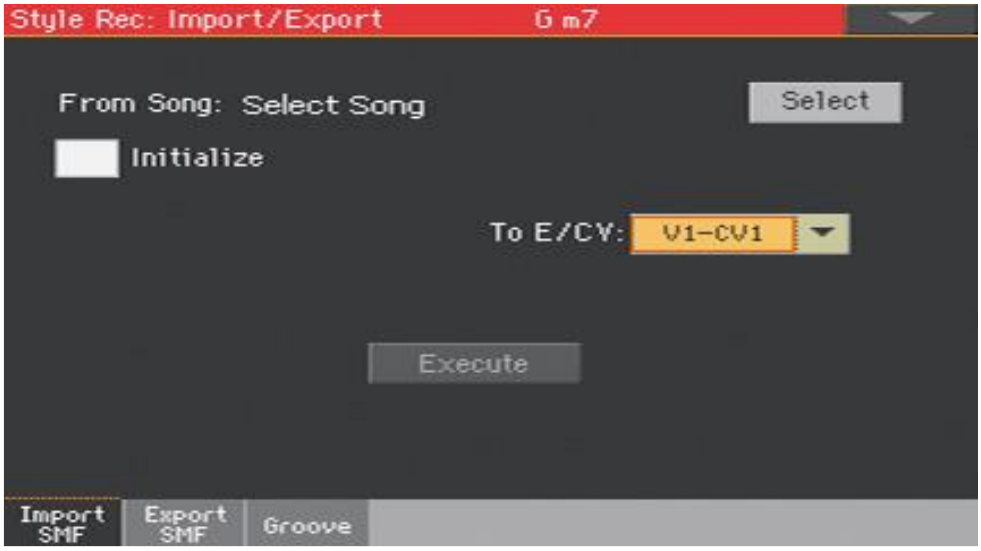
Подготовка SMF содержащий маркеры

В качестве альтернативной операции импорта Вариаций Аккорда по отдельности, можно импортировать Стиль целиком из SMF, содержащего маркеры, т.е., если файл SMF содержит все Вариации Аккордов (Variation 1, Variation 2, и т.д.), разделенные маркерами (также маркеры используются в режиме Song PLay).

Учитываются все правила, описанные в главе, посвященной импорту Вариаций Аккордов по отдельности. Трек Стиля и MIDI каналы должны соответствовать, согласно вышеупомянутой таблице, как стандартные форматы Стилей компании KORG. Треки/MIDI каналы, отличающиеся от тех, что упомянуты в таблице выше, будут игнорированы при процедуре импорта.

Импорт SMF в Стиль

1. Зайдите на страницу настроек **Style/Pad Record > Import/Export > Import SMF**.



2. Используйте параметр **From Song** для выбора файла MID file для импорта. Нажмите на значок **Select**, для открытия окна выбора файлов.
   Могут загрузиться только стандартные файлы MIDI Standard MIDI Files в формате 0.
3. Выберите опцию **Initialize**, если вы хотите, чтобы все настройки целевого Элемента Стиля или Пэда (типа параметров Key/Chord, Chord Table, Sounds…) были сброшены при загрузке SMF.
   При создании нового Стиля, мы советуем поставить метку на опции **Initialize**. Не ставьте её, если загружаемый SMF был экспортирован из Стиля, который подлежал редактированию; в этом случае, очень важно сохранить все предыдущие настройки.

4. По окончании настройки всех параметров на этой странице, нажав и придерживая кнопку **SHIFT**, нажмите на значок **Execute** для импорта SMF.

Импортированные MIDI события

Импортируются только те события, которые допускаются к записи (как это показано в таблице на стр 232). Некоторые настройки контроллеров сбрасываются по окончании паттерна.

При импорте приведенные ниже события вычленяются и автоматически заносятся в заголовок Элемента Стиля:

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

Сообщения Control Change 00, Control Change 32 и Program Change должны размещаться в самом начале каждой Вариации Аккорда (на цикле 0).
Если сообщения Program Change, Control Change 00, 11 и 32 не содержатся в SMF, их можно запрограммировать в режиме Style Record с помощью операций редактирования.

Обязательные ограничения по названиям

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

Компонент	**Что означает**
E	Элемент Стиля (V = вариация, i = вступление, f = сбивка, e = концовка)
n	Номер Элемента Стиля (1'~ 4 для Вариаций, 1 ~ 2 для других Элементов Стиля)
CV	Вариация Аккорда (cv = Вариация Аккорда, другие варианты не допускаются)
n	Номер Вариации Аккорда [1 ~ 6 для Вариаций, 1~2 для других Элементов Стиля)

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

- «i1cv2» = Вступление 1 - Вариация Аккорда 2
- «v4cv3» = Вариация 4 - Вариация Аккорда 3

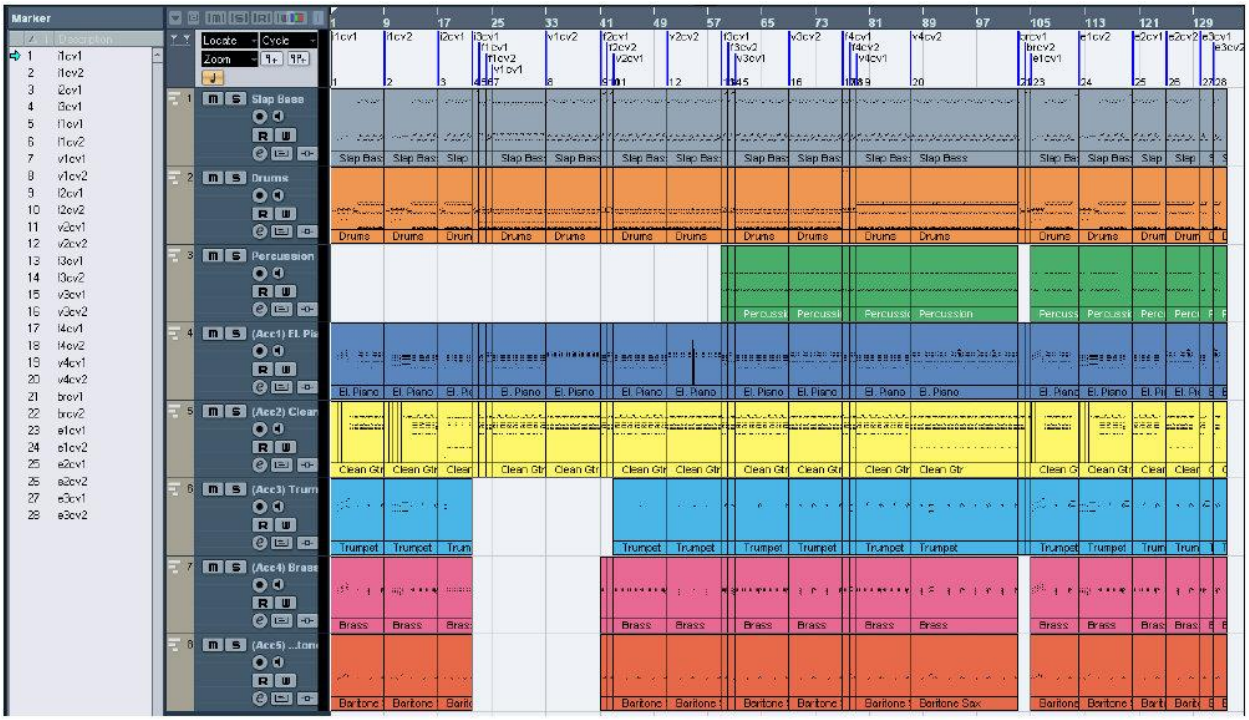
Примеры недопустимых имен:

- “V1cv2”, “v1CV2”, “intro i1cv2”, “vlcvl chorus”

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

Типы названий для Пэдов – «v1cvn» (они всегда начинаются с «v1»)

Ниже приведен скриншот тестового файла, созданного в Steinberg Cubase, в котором приведен пример расстановки маркеров в SMF. Учитывая степень схожести программ workstation, особой разницы не будет между, например, Logic, Digital Performer, Pro Tools или Sonar.



Импорт MIDI Groove в Стиль или Пэд

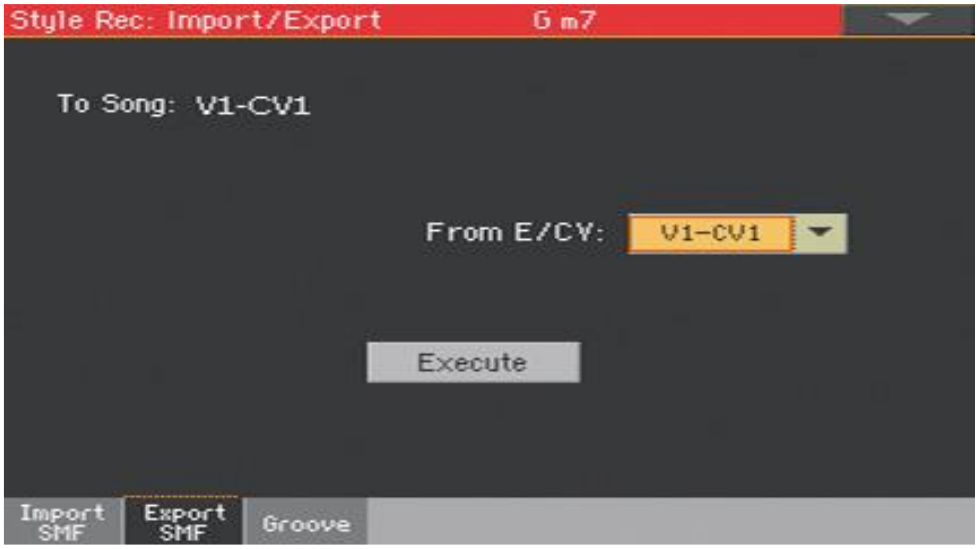
Вы можете импортировать MIDI Groove созданный с помощью Нарезания Сэмплов. После импорта этих данных на трек и назначения на тот же трек программы, использующей “нарезанные” сэмплы, можно будет воспроизводить исходный Аудиогрув в любом темпе. Процедура описывается подробно на стр 475. Операция по Импорту Грува описана на стр 482.

Экспорт Вариации Аккордов

Вы можете экспортировать Вариацию Аккордов как SMF (MID file), после чего, отредактировать на отдельном секвенсоре вашего выбора.

Экспортирование Вариации Аккордов на SMF

1. Зайдите на страницу настроек **Style/Pad Record > Import/Export > Export SMF**.



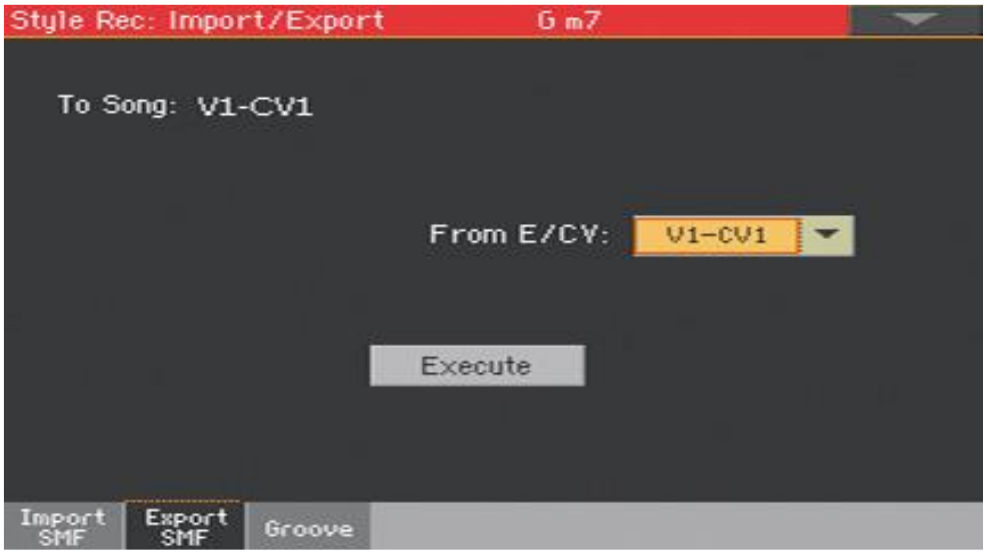
Не редактируемый параметр **To Song** отражает наименование SMF MIDI File, который будет сгенерирован. Это то наименование, которое будет присвоено экспортированной Вариации Аккордов.

2. Используйте всплывающее меню **To E/CV** для выбора Вариации Аккордов-источника (**CV**) из Элемента Стиля (**E**) или Пэда.
3. По окончании настройки всех параметров на этой странице, нажмите на значок **Execute** для экспортирования SMF. Появится стандартный список файлов. Выберите целевое устройство и путь, после чего нажмите **Save**. Появится окно, предлагающее вам присвоить название файлу.

Экспорт Стиля на SMF содержащий маркеры

В качестве альтернативной операции экспорта Вариаций Аккорда по отдельности, можно экспортировать Стиль целиком в SMF, содержащий маркеры, т.е., когда файл SMF содержит все Вариации Аккордов (Variation 1, Variation 2, и т.д.), разделенные маркерами (также маркеры используются в режиме Song Play).

1. Зайдите на страницу настроек **Style/Pad Record > Import/Export > Export SMF**.



Не редактируемый параметр **To Song** отражает наименование SMF MIDI File, который будет сгенерирован.

4. Придерживая кнопку **SHIFT**, нажмите на значок **Execute** для экспортирования SMF. Появится стандартный список файлов. Выберите целевое устройство и путь, после чего нажмите **Save**. Появится окно, предлагающее вам присвоить название файлу.

   В выбранном накопителе создается файл SMF формата 0, содержащий все MIDI-данные выбранного Стиля, включая все Вариации Аккорда, разделенные маркерами (структура имен которых была описана в предыдущем параграфе).

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

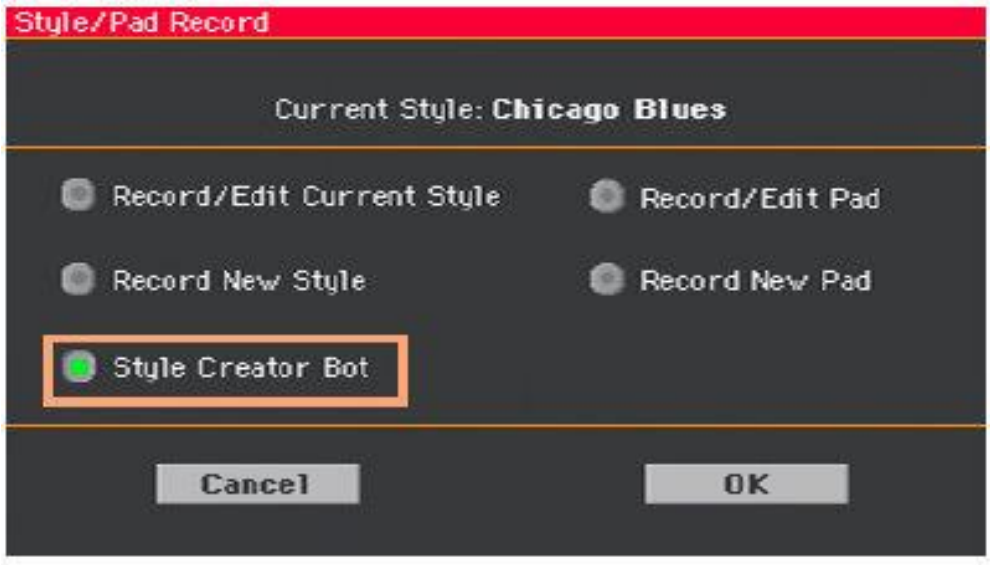
- Метр
- Группы Control Change #00 — 32 (Bank Select MSB/LSB)
- Program Change
- Control Change #11 (Expression)

24 Преобразование MIDI Песни в Стиль

Автоматический конструктор Стиля

Вы можете преобразовать любую доступную MIDI Песню (в формате SMF) в целостный Стиль инструмента Pa1000. Хоть Pa1000 и включает ультрасовременный конвертер для этого и почти всегда с точностью до деталей воспроизводит копии первоначальной песни, качество результата может зависеть от источника песни.

1. Нажмите на кнопку **STYLE PLAY** для входа в режима **Style Play**.
2. Нажмите на кнопку **RECORD** для того, чтобы открыть окно **Style Record Mode Select**.



3. Выберите опцию **Style Creator Bot** и нажмите **OK** для откройте список файлов

4. Выберите MIDI Песню-источник (.mid file), и подтвердите нажатием на **Select**.

5. По окончании преобразования, вам представится возможность сохранить новый Стиль и выбрать для него место. См процедуру, описанную на следующей странице.
6. По окончании сохранения, новый Стиль автоматически будет загружен. Отстройте его с помощью функций упомянутых в этой части инструкции.
   В конце у вас получится Стиль, включая все Элементы Стиля, четыре Пэда, четыре Клавишных Набора и Последовательность Аккордов, содержащую аккорды, распознанные в MIDI Песне-источнике.

25 Сохранение новых/отредактированных Стилей или Пэдов

Сохранение Стилей

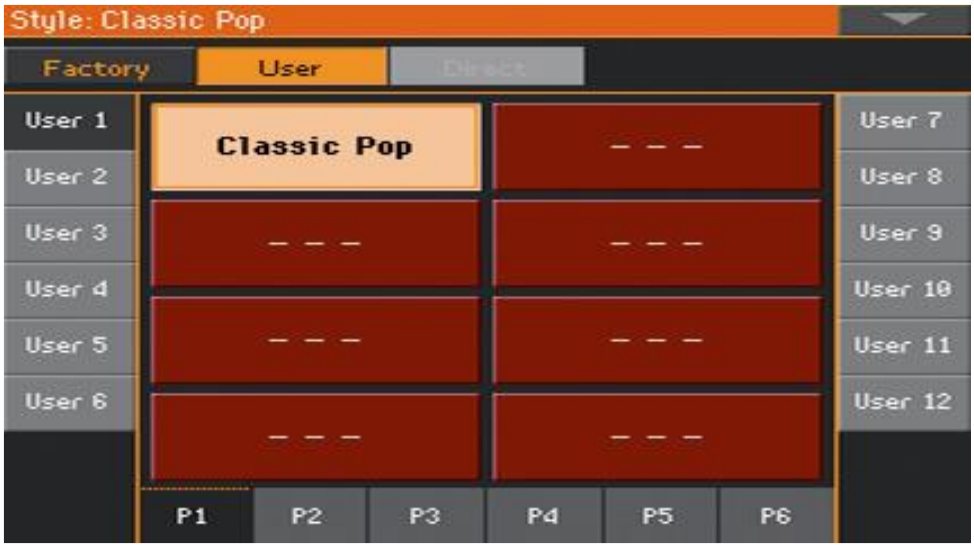
Стили могут быть сохранены в соответствующих ячейках (категориях) памяти (как правило, User или Direct). При сохранении Стиля, его параметры Настройки Стиля автоматически сохраняются.

1. Находясь в режиме Style Record, выберите команду Write Style из командного меню страницы, чтобы открыть окно Write Style.

2. Вы можете изменить **наименование** Стиля. Нажмите на значок **Text Edit** , для того, чтобы открыть **виртуальную клавиатуру** и отредактируйте наименование Стиля. По окончании редактирования наименования, подтвердите свои действия нажатием на значок **OK** под виртуальной клавиатурой.

3. Вернувшись в окно **Write Style**, при необходимости поменять местоположение сохранения, нажмите на значок Select, чтобы открыть список Стилей **Style Select**.

Выберите местоположение по такому же принципу, по которому вы выбираете Стиль. Банки местоположений отражаются в виде тире (‘---‘).

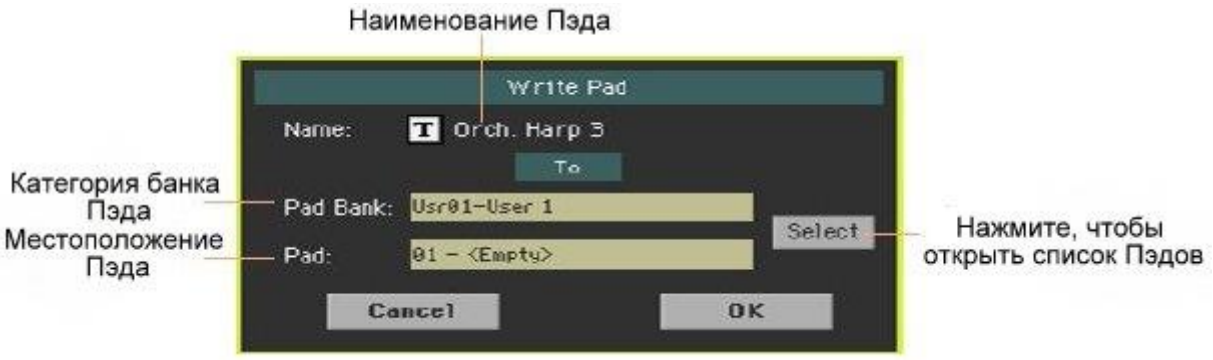


4. Вернувшись в окно **Write Style**, подтвердите операцию сохранения **Write** нажатием на значок **OK**.

Сохранение Пэдов

Пэды могут быть сохранены в соответствующих ячейках (категориях). По окончании сохранения Пэдов, присвойте до четырёх из них Стилю или Элементу Песенника, чтобы позже загрузить их через них.

1. Находясь в режиме **Pad Record**, выберите команду **Write Pad** из командного меню, чтобы открыть окно **Write Pad**.



2. Вы можете изменить **наименование** Пэда. Нажмите на значок **Text Edit** , для того, чтобы открыть **виртуальную клавиатуру** и отредактируйте наименование Пэда.
   По окончании редактирования наименования, подтвердите его нажатием на значок ОК, находящийся под виртуальной клавиатурой.
3. Вернувшись в окно **Write Style**, при необходимости поменять местоположение сохранения, нажмите на значок **Select**, чтобы открыть список Стилей **Style Select**. Выберите местоположение по такому же принципу, по которому вы выбираете Стиль. Банки местоположений отражаются в виде тире (‘---‘).

4. Вернувшись в окно **Write Pad**, подтвердите свои действия нажатием на значок **ОК**.

ЧАСТЬ VI: ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ НАСТРОЙКИ, ЗАПИСЬ И РЕДАКТИРОВАНИЕ ПЕСЕН

26 Пользовательские настройки Песен

Как сыграть Песню – режим Song Play против режима Sequencer

Плееры всего лишь плееры. Так, для предотвращения нежелательных изменений файлов, никакие изменения не могут сохраниться в режиме **Song Play**. Для сохранения MIDI Песни, загрузите её и отредактируйте в режиме **Секвенсора**.

Однако, вы можете редактировать Звуки MIDI Песни «на ходу», точно так же, как вы делали бы это с Клавишными Звуками. Для более подробной информации см раздел инструкции **Customizing and editing the Sound sets**.

На последующих страницах вы узнаете «в двух словах» как настроить громкость Звука и статус play/mute треков Песни.

Специальные треки (Melody, Drum & Bass), Fast Play

Выбор трека Melody

Вы можете присвоить функцию Melody Track треку Плеера. В этом случае вы сможете приглушить его звук с помощью функции **Song Melody** – **Mute**, управление которой можно присвоить либо многофункциональным переключателям, либо педалям. Для более подробной информации о том, как программировать эти контроллеры, см часть **Controllers**.

1. Зайдите на страницу настроек **Global > Mode Preferences > Song & Seq**.
2. Используйте всплывающее меню **SMF Melody Track** для выбора одного из треков Песни в качестве **Melody Track**.

Выбор трека Drum & Bass

Вы можете присвоить функцию трека Ударных и Баса двум MIDI трекам. Эти треки будут воспроизводиться при выборе функции Drum & Bass, управление которой можно присвоить либо многофункциональным переключателям, либо педалям. Для более подробной информации о том, как программировать эти контроллеры, см часть **Controllers**.

1. Зайдите на страницу настроек **Global > Mode Preferences > Song & Seq**.
2. Используйте всплывающее меню **SMF Drum & Bass Mode – Drum Trk** для выбора одного из треков в качестве Drum трека.

3. Используйте всплывающее меню **SMF Drum & Bass Mode – Bass Trk** для выбора одного из треков в качестве Bass трека.

Немедленный старт MIDI Песни

MIDI Песни (файлы формата MID и KAR) содержат беззвучный такт в самом начале. Вы можете, не пользуясь этой опцией, мгновенно начать воспроизведение Песни.

1. Зайдите на страницу настроек **Global > Mode Preferences > Song & Seq**.
2. Поставьте метку на опции **Fast Play**, для того, чтобы Песня начала играть тут же, без вводного такта в начале.

В то время, как эти такты пропускаются, данные, которые они содержат, считываются.

Обратите внимание, что действия этой опции не распространяются на файлы формата MP3, так как это аудио файлы.

Микширование Звуков Песен

Настройка громкости отдельных Звуков MIDI Песни

Как и с Клавишными Звуками, вы можете настроить громкость отдельных Звуков MIDI Песен. Однако, так как MIDI Песни уже динамически смикшированы создателем, их громкость может автоматически меняться во время воспроизведения.

Громкость треков MIDI Песен будет сброшена при переходе на другие Песни.

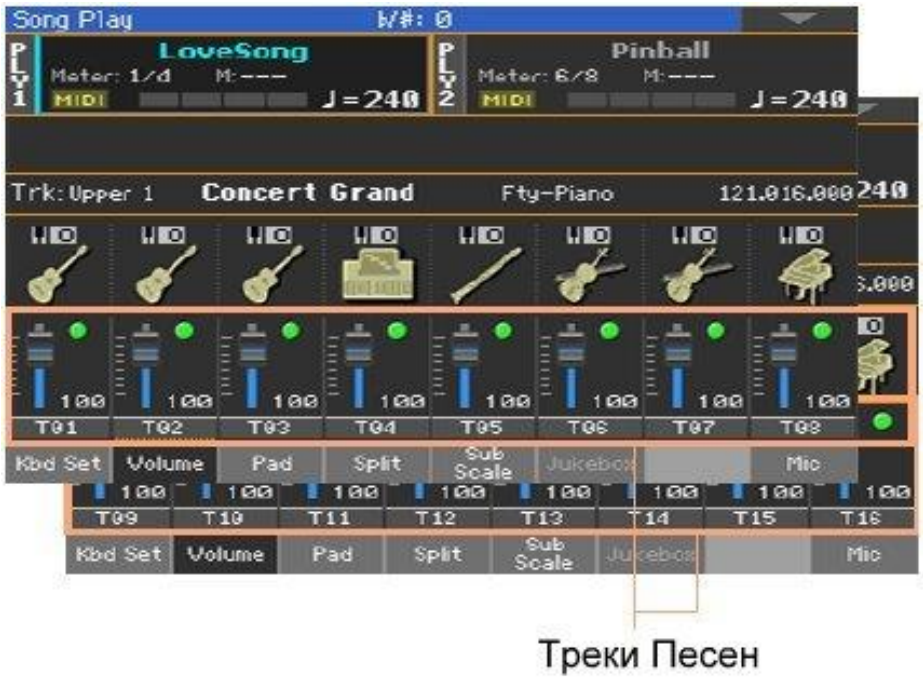
Настройка уровня громкости Звуков через экран

1. Находясь на главной странице режима **Song Play**, нажмите на значок **Volume** для входа в настройки громкости.

Здесь вы можете настроить громкость Клавишных Звуков.

2. Используйте слайдер **X-FADER** для выбора Плеера.

3. Нажмите на кнопку **TRACK SELECT** для переключения на треки Песен 1-8. Нажмите её снова для переключения на треки Песен 9-16.



4. Нажмите на **канал микшера**, уровень громкости которого вы хотите изменить.
5. Нажмите на виртуальный слайдер и, придерживая, передвиньте его на желаемый уровень.
   В качестве альтернативы используйте колесо регулировки **VALUE**, для изменения уровня выбранного канала.
6. По окончании снова нажмите кнопку **TRACK SELECT**, чтобы переключиться обратно на главную страницу.

Приглушение отдельных Звуков MIDI Песни

Как и с Клавишными Звуками, вы можете выключить/включить отдельные Звуки MIDI Песен. Приглушите Звук трека, который вы хотите сыграть или спеть вживую (трек Melody Track как правило под №04).

Просмотр треков Песни

- Находясь на главной странице режима Song Play, нажмите на значок **Volume** для входа в настройки громкости, затем нажмите на кнопку **TRACK SELECT**, первый раз для отображения каналов 1-8, второй раз – для 9-16.

Треки Песен

Выключение/включение треков Песни

- Нажмите на значки **Play** для включения, и **Mute** в каналах микшера, для выключения Звука.

Возврат к Главной странице

- По окончании, нажмите на кнопку **TRACK SELECT** снова для возврата к **Главной странице** и просмотру Клавишных Звуков.

Сохранение статуса трека

- Сохраните Настройки режима Song Play.

Выделение Звука MIDI Песни функцией Solo

Вы можете выделить Звук MIDI Песни, так же, как и в случае с Клавишными Звуками.

- Находясь в настройках громкости **Volume**, или на любой странице, где отображается микшер, нажав и придерживая кнопку **SHIFT**, нажмите на **канал микшера**, который вы хотите выделить.
- В качестве альтернативы, находясь на **любой странице**, где отображаются наименования Звуков или **каналы микшера**, нажмите на них, и выберите команду **Solo Track** из командного **меню страницы**.

Изменение Звуков треков MIDI Песни

Изменение Звуков MIDI Песни

Вы можете присвоить разные Звуки текущей MIDI Песне. Настройки этих Звуков будут сброшены при переключении на другую Песню.

Выбор другого Звука для трека Песни

1. Находясь на **главной** странице режима **Song Play**, нажмите на значок **Volume** для входа в настройки **Громкости**.
2. Нажмите на кнопку **TRACK SELECT**, первый раз для переключения на каналы 1-8, второй раз – для каналов 9-16.
3. Нажмите на **наименование трека Песни**, Звук которого вы хотите изменить.

4. Нажмите на значок Звука соответствующего трека.

5. Нажмите на них снова, чтобы открыть окно Sound Select, чтобы выбрать Звук.

Транспонирование Звуков MIDI Песни

При необходимости, настройте Транспонирование Октавы для каждого трека.

1. Зайдите на страницу настроек **Mixer/Tuning**.
   На эту страницу вы можете перейти нажав и придерживая кнопку **SHIFT**, нажав кнопки **UPPER OCTAVE**.
2. Используйте виртуальные ручки регулировки **Oct. Transpose** для настройки октавы.

27 Сохранение Настроек режима Song Play

Сохранение заводских настроек Плеера

При выборе другой Песни, режима или выключении инструмента, все изменения настроек Песни будут сброшены. Для того, чтобы изменения не сбрасывались, вы можете сохранить текущие конфигурации Плеера для всех последующих MIDI Песен во встроенной памяти.

Сохранение Настроек режима Song Play

- Зайдите на страницу настроек **Global > Mode Preferences > Song & Seq**, и выберите команду **Write Song Play Track & FX** из **командного меню**.
  Будут сохранены следующие параметры:
- Статус Play/Mute треков Песни
- Статус Internal/External треков Песни
- Заводские настройки эффектов FX A Group
- Настройки эквалайзера треков Песни

При загрузке MIDI Песен созданных на базе инструментов KORG серии Pa (или цифровое пианино HAVIAN 30), эти настройки могут измениться специальными данными, которые они содержат.

28 Прослушивание MIDI Песен в режиме Секвенсора

Загрузка и прослушивание MIDI Песен

Прослушивание MIDI Песен в режиме **Секвенсора** особенно полезно, когда вам необходимо проверить результаты редактирования, произведённого на треках Песни, без переключения на режим **Song Play**.

Загрузка MIDI Песни

1. Нажмите на кнопку **SEQUENCER** для входа на **главную страницу** режима **Sequencer**.

2. Нажмите на **наименование Песни** чтобы открыть список Песен **Song Selection**

3. Просмотрите файлы и папки. Когда вы найдёте нужную MIDI Песню (.mid, .kar), нажмите её и загрузите нажатием на **Load**.

Импорт MIDI Песни без инициализации текущих настроек

Находясь в режиме Sequencer, вы можете импортировать MIDI Песню без инициализации текущих настроек Секвенсора. Это полезно в ситуациях, когда, например, вы программируете Песню на выносном Секвенсоре, и одновременно редактируете настройки Звуков, Эффектов, Эквалайзера, Громкости, Панорамы, параметров Группы Ударных прямо на Pa1000. Импорт MIDI файлов не сбросит эти настройки.

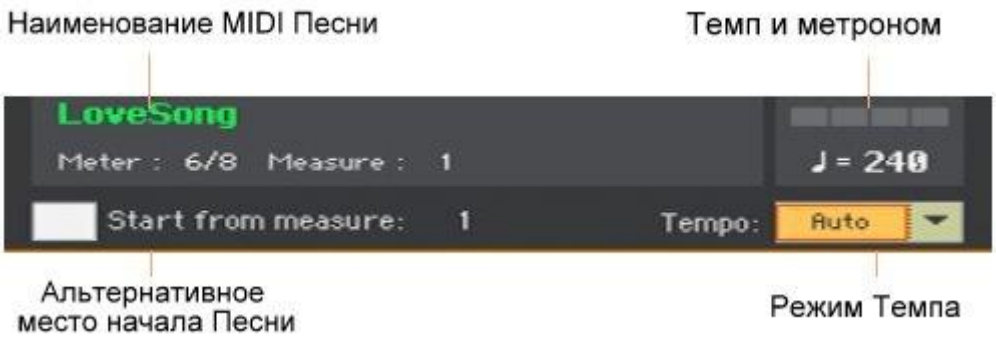
1. Нажмите на кнопку **SEQUENCER** для входа на **главную страницу** режима **Sequencer**.

2. Выберите команду **Import** из командного **меню страницы**, и откройте список **Song Selection**.

3. Просмотрите файлы и папки. Когда вы увидите MIDI Песню (.mid, .kar), которую хотите импортировать, нажмите на неё, а затем нажмите на значок **Select**.

Воспроизведение MIDI Песни

Главная страница режима **Sequencer** отображает регулировки воспроизведения Песни.



Управление воспроизведением

Находясь на главной странице режима **Sequencer**, используйте управление **Плеера 1 PLAY/STOP** ▶/■, **HOME** ⏮, **FAST FORWARD** ⏭ и **REWIND** ⏮.

Альтернативная точка начала

1. Настройте номер в опции **Start from measure** для выбора альтернативной точки начала воспроизведения.
2. Поставьте метку на опции **Start from measure** для активации альтернативной точки начала воспроизведения.

   При нажатии кнопку **HOME** ⏮, или использовании функции кнопки **REWIND** ⏮ для прокрутки Песни назад, она начнётся с этой точки.

Выбор режима темпа Tempo

- Используйте всплывающее меню **Tempo** для выбора режима темпа Tempo.

Tempo режим	**Что означает**
Manual / Ручной	В этом режиме вы можете изменять показатель темпа одним из следующих способов: используя кнопки TEMPO, нажав на
Auto / Авто	Будет использован показатель темпа, в котором записана Песня.

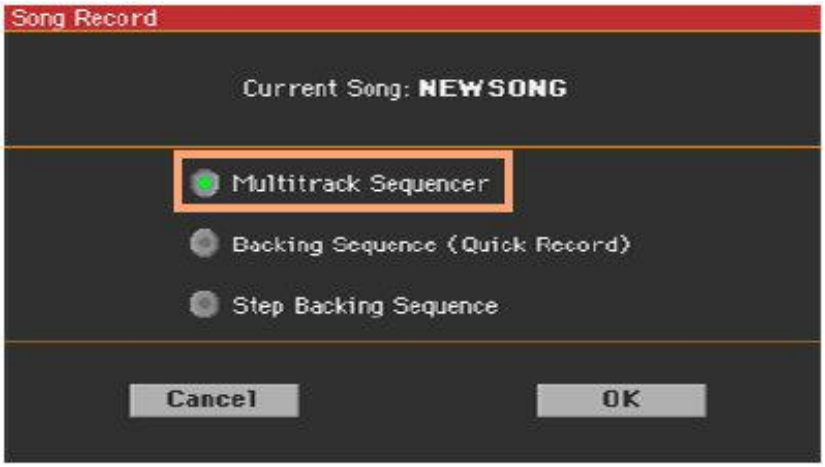
29 Запись MIDI Песен

Мультитрековая Запись Песен

В режиме **Multitrack Sequencer** вы сможете записать MIDI Песню играю вживую до 16 MIDI треков.

Вход режим Multitrack Sequencer Recording

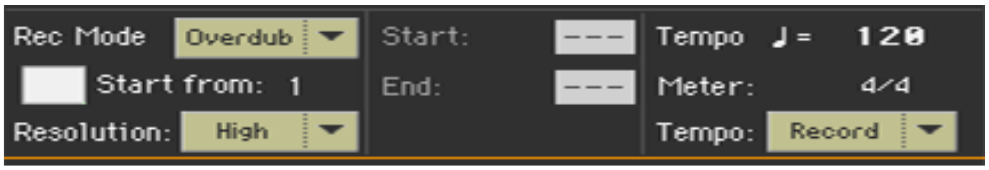
1. Нажмите на кнопку **SEQUENCER** для переключения на режим **Sequencer**.
   Появится главная страница режима **Sequencer**.
2. Нажмите на кнопку **RECORD** чтобы открыть окно **Song Record Mode Select**.



3. Выберите опцию **Multitrack Sequencer** и нажмите на **OK** для входа на страницу **Multitrack Sequencer Record**.

Настройка параметров записи

При входе в режим Multitrack Sequencer, вы можете просто сразу начать запись. Однако, есть кое-какие дополнительные настройки, которые вам, возможно, захочется произвести.



Выбор режима записи

- Используйте всплывающее меню **Rec Mode** для выбора режимов записи **Overdub** или **Overwrite**.

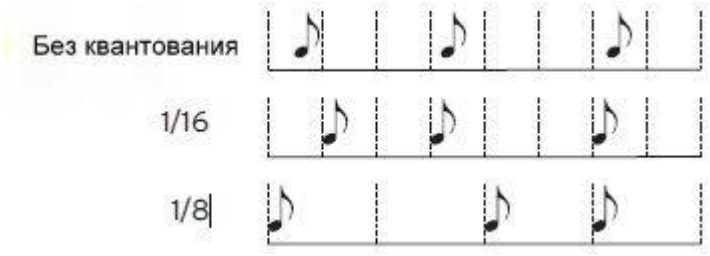
Rec Mode	Что означает
Overdub	Новый материал добавляется поверх уже существующего.
Overwrite	Новый материал заменит уже существующий.
Auto Punch	Процесс записи начинается в позиции, определяемой параметром “Start” и заканчивается в позиции определяемой параметром “End”. Если песня не содержит событий (пустая), то функция Auto Punch недоступна. Должен быть записан, по крайней мере, один трек.
Pedal Punch	Процесс записи начинается при нажатии на педаль, запрограммированную на управление функцией “Punch In/Out”. Для остановки записи снова нажмите на эту педаль. Если песня не содержит событий (пустая), то функция Pedal Punch недоступна. Должен быть записан, по крайней мере один трек.

Настройка начальной точки (счётчик оставшегося времени)

- Для выбора альтернативной точки начального такта воспроизведения с помощью функции **Start from**.
  Для активации опции **Start from** поставьте метку на этой функции.
  При нажатии на кнопку **HOME** ⏮ или использовании отмотки назад **REWIND** ⏪, Песня вернётся в эту точку.

Настройка квантования для записи

- Настройте параметр **Resolution**.

Resolution	**Что означает**
High	Ноты не квантуются
(1/32) … (1/8)	Шаг квантования в терминах длительностей нот. Например, если шаг квантования равен 1/16, то все ноты перемещаются к ближайшим шестнадцатым нотам, если 1/8 — то к ближайшим восьмым. 

Настройка Темпа и Счётчика

- Измените показатель Темпа **Tempo**. Используйте всплывающее меню для выбора скорости записи материала.

Режимы Tempo	**Что означает**
Manual	Ручной режим, в котором Темп определяется с помощью кнопок TEMPO. Информация об управлении темпом не записывается. Это удобно, когда необходимо записать Песню в темпе, который гораздо медленнее изначального.
Auto	Секвенсор воспроизводит и отрабатывает все данные управления Темпом. Информация об управлении темпом не записывается
Record	Во время записи все события управления Темпом сохраняются на мастер-трек. Установки Темпа всегда записываются в режиме перезаписи (старые данные заменяются новыми).

- Используйте параметр **Meter** для настройки простого отсчёта (размера такта) Песни. Этот параметр можно отредактировать только когда Песня пустая, т.е. перед началом записи. Для изменения данных о параметре Meter внутри Песни используйте функцию **Sequencer > Song Edit > Insert Measure**.

Выбор Звука и Октавы

Вы можете выбрать Звуки в отведённой для этого секции страницы записи **Record**.

Выбор Звука

1. Нажмите на значок, отображающий Звук соответствующего трека.
2. Нажмите на него снова, чтобы открыть список Звуков **Sound Select** и выбрать звук соответствующему треку.

Настройка транспонирования Октавы

1. Зайдите на страницу **Mixer/Tuning > Tuning**.
   На эту страницу можно также попасть нажав и придерживая кнопку **SHIFT**, нажать на одну из кнопок **UPPER OCTAVE**.
2. Используйте виртуальные ручки регулировки **Oct. Transpose** для настройки октавы.

Запись

Включения метронома

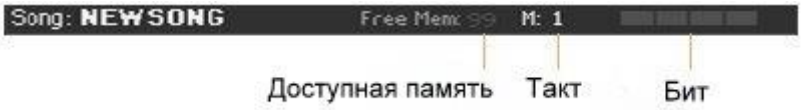
- Нажмите на кнопку **METRONOME** для включения или выключения метронома во время записи.

Выбор трека для записи

1. Используйте кнопку **TRACK SELECT** для переключения между группами треков Песни 1-8 и 9-16.
2. Нажмите на трек для записи. Появится значок Записи .

Запись

1. Нажмите на кнопку **PLAY/STOP** для начала записи.
   Перед началом записи непосредственно будет **1-тактовый отсчёт**. Просто записывайте когда она начнётся.
2. По окончании записи нажмите на кнопку **PLAY/STOP** для остановки Секвенсора.
3. Выберите другой трек и продолжайте запись Песни.
   Во время записи, сверху, в информационной полосе вы увидите текущий счётчик тактов и бита. Там же отображается информация об оставшейся для записи памяти.



Выход из режима записи Record

1. По окончании записи, выберите команду **Exit from Record** из командного **меню страницы** или нажмите кнопку **RECORD** для возврата на главную страницу режима **Sequencer**.
2. Находясь на главной странице режима **Sequencer**, нажмите на кнопку **PLAY/STOP** для того, чтобы прослушать записанную Песню.
3. Сохраните Песню на устройстве памяти, во избежание её потери при выключении инструмента. Это будет описано ниже в этой части.

Вторичная запись

Возможно, вы захотите добавить что-либо к записи или заменить предварительно записанный трек. В этом случае, повторите процедуру записи.

Подготовка к записи

1. Нажмите на кнопку **RECORD** для повторного входа в режим Записи. Когда появится окно **Song Record Mode Select**, выберите режим **Multitrack Sequencer**.
2. Выберите трек для записи.
3. Выберите режим **Overwrite Rec Mode**, если хотите заменить что-то записанное, или Overdub, если хотите добавить к записанному материалу того же трека.
   Overdub удобен, к примеру, во время записи перкуссий в циклическом режиме.

Запись

1. Для выбора альтернативной точки начального такта воспроизведения с помощью функции **Start from**.
   Поставьте метку на опции **Start from**, для её активации.
2. Нажмите на кнопку **PLAY/STOP** ▶/■ для начала записи выбранного трека.
3. По окончании записи, нажмите на кнопку **PLAY/STOP** ▶/■ для остановки записи.
4. Повторите ту же процедуру для записи дополнительных треков или материала.

Выход из режима Record

- По окончании записи, выберите команду **Exit from Record** из командного **меню страницы** или нажмите кнопку **RECORD** для возврата на главную страницу режима **Sequencer**.

Режим Punch-Recording

Этот режим позволяет автоматически на ходу начинать и останавливать запись. Если Песня не содержит данных (пустая), то функция недоступна. Должен быть записан, по крайней мере один трек.

Запись Auto Punch

Секвенсор может начать и остановить запись за вас.

1. Находясь на странице **Multitrack Sequencer**, используйте параметр **Rec Mode** для выбора режима **Auto Punch**.

2. Используйте метки **Start** и **End** для выбора места начала и конца записи.

3. Нажмите на трек для записи. Появится значок записи .

4. Нажмите на кнопку **PLAY/STOP** ▶/■ для начала воспроизведения выбранного трека.

   Запись автоматически начнется и закончится согласно расположению меток **Start** и **End**.
5. Нажмите на кнопку PLAY/STOP ▶/■ для прекращения записи.

Запись Pedal Punch

Вы можете использовать педаль для начала и остановки записи.

Программирование педали для Pedal Punch

- Зайдите на страницу настроек **Global > Controllers > Foot Controllers**, и присвойте педали функцию **Punch In/Out**.

Запись

1. Находясь на странице **Multitrack Sequencer**, используйте параметр **Rec Mode** для выбора режима записи **Pedal Punch**.
2. Нажмите на трек для записи. Появится значок записи .
3. Нажмите на кнопку **PLAY/STOP** ▶/■ для начала воспроизведения выбранного трека.
4. Нажмите на педаль, когда вам необходимо начать запись.
5. Снова нажмите на педаль, когда вам необходимо остановить запись.
6. Нажмите на кнопку PLAY/STOP ▶/■ для прекращения записи.

Сохранение Песни

- По окончании записи новой Песни зайдите на **главную страницу** режима **Sequencer**, и выберите команду **Save Song** из командного меню страницы. Более подробно это будет описано далее в этой части.

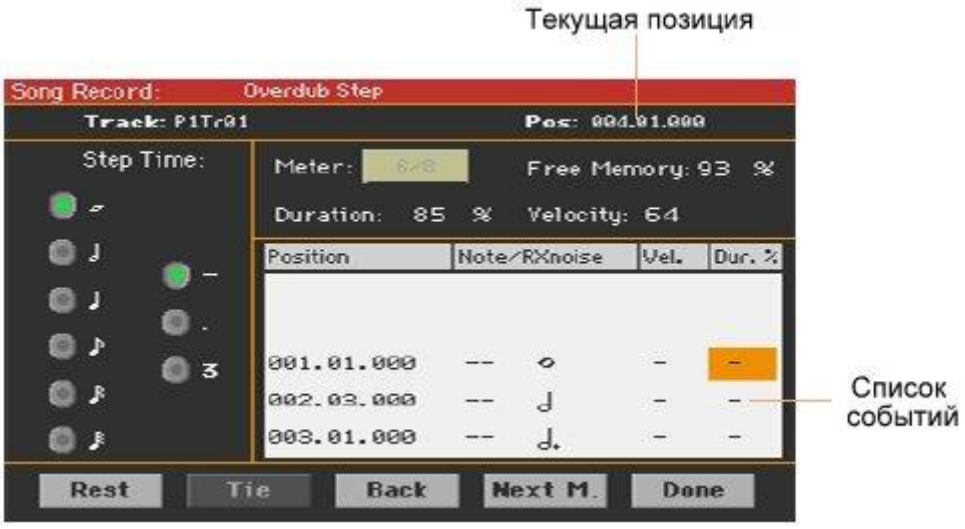
Пошаговая запись Песни Step Recording

Пошаговая запись **Step Recording** позволяет вам создавать новые Песни вводя отдельные ноты или аккорды в каждом треке. Это очень полезно при переложении музыки с имеющихся нот, или при более детальном подходе к записи, который идеально подходит к записи треков ударных и перкуссий.

В режиме записи **Overdub** вы можете добавлять материал к уже существующему, в то время, как в режиме **Overwrite Step Recording** записываемый материал удаляет существующий.

Вход в режим Step Recording

1. Находясь на страницах **Multitrack Sequencer**, нажмите на канал микшера, для выбора опции **track to edit**.
2. Выберите команду **Overdub Step Recording**, или **Overwrite Step Recording** из командного меню страницы для входа в режим **Step Recording**.



Запись

Позиционирование отрезка для записи

- Параметр **Pos** отображает текущую позицию. Это то место, где событие будет вставлено.
- В случае, если вы не хотите вставлять ноту или аккорд в текущей позиции, вставьте вместо этого паузу.
- Для переключения на следующий такт, нажмите на значок **Next.M**.

Выбор размера шага

- Используйте показатель **Step Time** для определения размера шага.

Выбор длительности ноты

- Используйте параметр **Duration** для настройки длительности нот. Процентность отражает параметр.

Duration	**Что означает**
50%	Стаккато
85%	Обычная артикуляция
100%	Легато

Настройка чувствительности нот

- Используйте параметр **Velocity** для настройки чувствительности или силы звучания события, которое будет вставлено.

Velocity	**Что означает**
Kbd	Для того, чтобы установить параметр в это значение, вращайте колесо регулировки VALUE против часовой стрелки. В этом случае скорость нажатия события (ноты или аккорда) определяется динамикой игры на клавиатуре инструмента.
1 … 127	Определяет абсолютное значение velocity события. Реальная динамика чувствительности клавиш в расчет не принимается.

Вставка ноты или паузы на текущей позиции

- Для вставки ноты нажмите на соответствующую клавишу клавиатуры инструмента. Длительность ноты определяется длительностью события (шага). Скорость нажатия и длительность ноты можно откорректировать с помощью параметров “**Velocity**” и “**Duration**”.
- Для вставки паузы на значок **Rest**. Длительность паузы определяется длительностью события (шага).
- Для лигования вставляемой ноты с предыдущей прикоснитесь к экранной кнопке Tie. Вставляемая нота лигуется с предыдущей. При этом необходимость вводить ее с помощью клавиатуры отпадает.

Вставка аккорда

- Вместо одной ноты сыграйте аккорд. Имя события будет соответствовать первой взятой ноте аккорда, а затем следует его аббревиатура "...".

Вставка аккорда, состоящего из нот с разными показателями параметра Velocity

Вы можете сделать низкую и высокую ноты громче остальных, для того, чтобы выделить её из аккорда.

1. Отредактируйте значение Velocity первой ноты.

2. Нажмите на клавишу, соответствующую первой ноте, и держите ее нажатой.

3. Отредактируйте значение Velocity второй ноты.

4. Нажмите клавишу, соответствующую второй ноте, и держите ее нажатой.

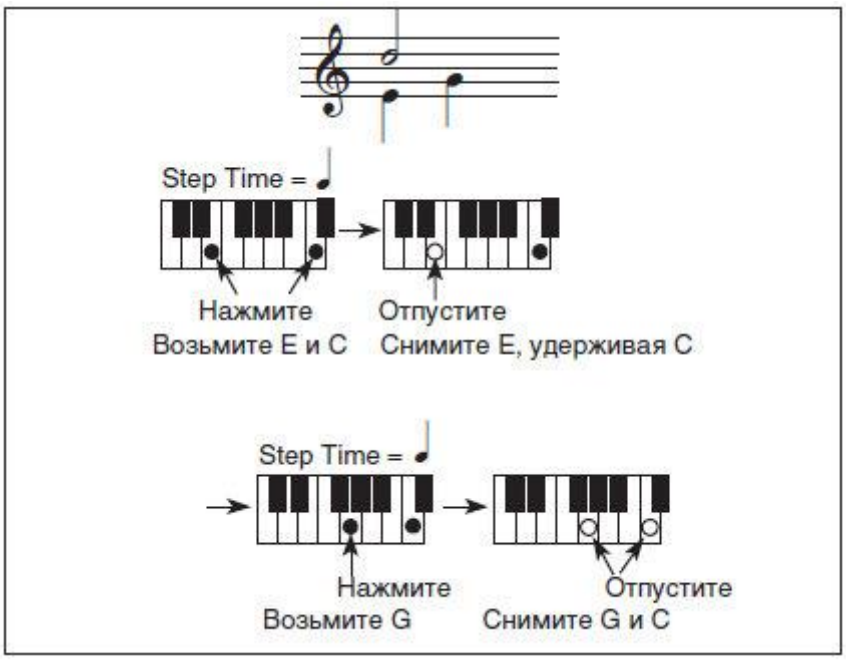
5. Отредактируйте значение Velocity третьей ноты.

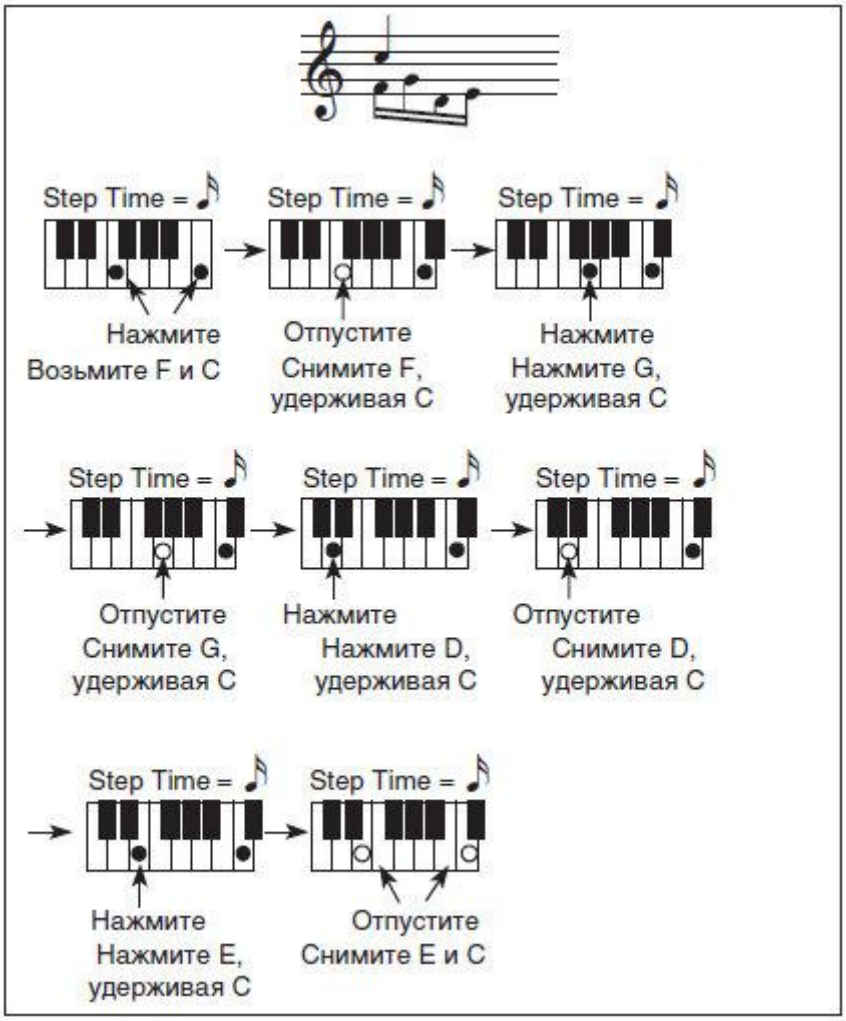
6. Нажмите клавишу, соответствующую третьей ноте, а затем снимите все ноты.

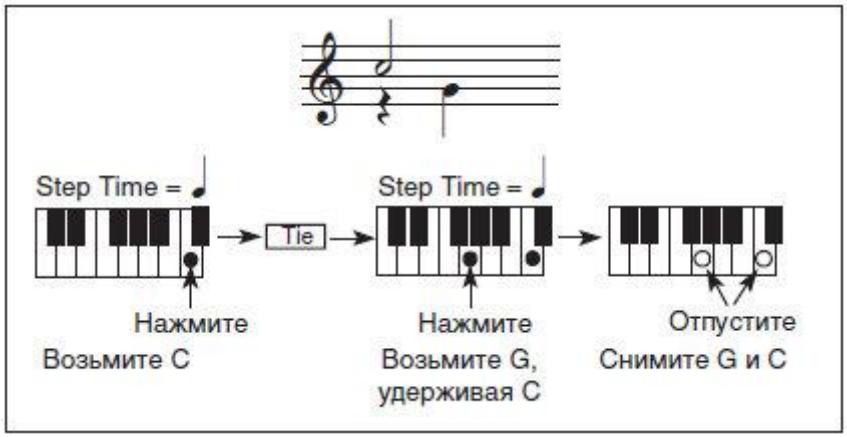
Наложение второй тональности

Вы можете вставлять свободно меняющиеся музыкальные фразы там, где одна нота постоянно играет.

Например:





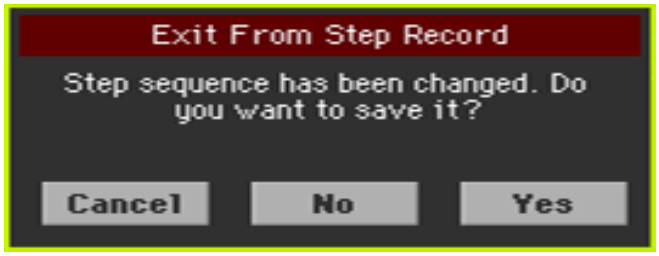


Возврат

- Если вы хотите вернуться, нажмите на кнопку **Back**. Это действие вернет вас на страницу редактирования **Step Recording**, отменив предварительно вставленные события.

Выход из записи

1. По окончании записи нажмите на значок **Done** для выхода из режима Step Record. Появится окно с опциями «отмена», «выход без сохранения» или «выход с сохранением».



2. Нажмите **Cancel** для продолжения редактирования, **No** для выхода из Step Record без сохранения, или **Yes** для выхода с сохранением.

Сохранение Песни

- По окончании записи новой Песни перейдите на **главную страницу** режима **Sequencer** и выберите команду **Save Song** из командного меню страницы для сохранения Песни. Более подробная информация далее в этой части.

Быстрая Запись Аккомпанемента Песни Quick Record

Что такое Песня Backing Sequence Song

MIDI Песни состоят из треков, которых, как правило, до 16 – т.е. отдельные части с разными Звуками. MIDI Песни пишутся по одному треку: сперва ударные, затем бас, ритм гитара, после чего соло…

Режим Backing Sequence (Quick Record) значительно облегчает этот процесс: вы просто записываете живое выступление на клавишах в сопровождении Стилей. После сохранения, эта «быстрая песня» будет конвертирована в формат обычной 16-трековой MIDI Песни, которую вы сможете играть с другими музыкантами.

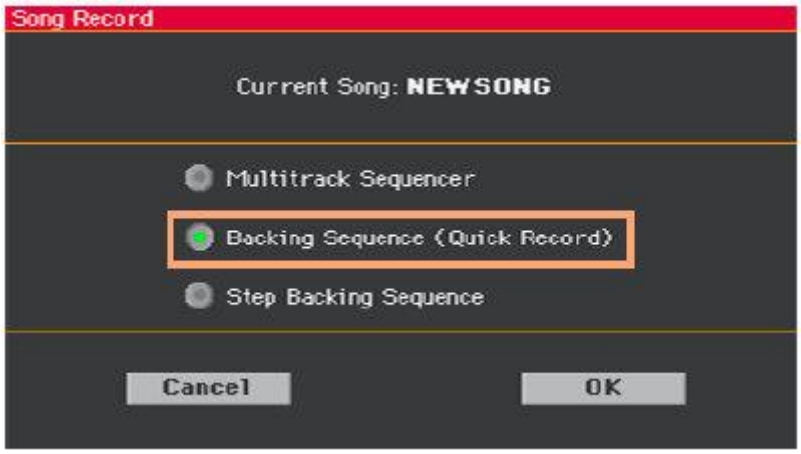
Выбор Стиля и Звуков

Перед входом в режим Record, приготовьте Стиль и Звук, которые нужны для записи Песни.

1. Зайдите в режим **Style Play**.
2. Выберите **Style**.
3. Выберите **Keyboard Set**.

Вход в режим Backing Sequence (Quick Record)

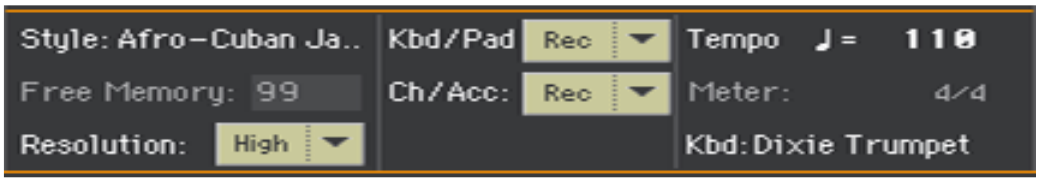
1. Нажмите на кнопку **SEQUENCER** для входа в режим **Sequencer**.
   Появится главная страница режима **Sequencer**.
2. Нажмите на кнопку **RECORD** чтобы открылось окно **Song Record Mode Select**.



3. Выберите опцию **Backing Sequence (Quick Record)** и подтвердите нажатием на **OK**, для входа на страницу **Backing Sequence Record**.

Настройка параметров записи

При входе в режим Backing Sequence Record, Стиль и Звуки уже выбраны, и все треки готовы к записи. Вы всего лишь начинаете запись, подобно записи в режиме Стиля. Однако, возможно, вам придется совершить кое-какие дополнительные настройки.



Выбор Стиля

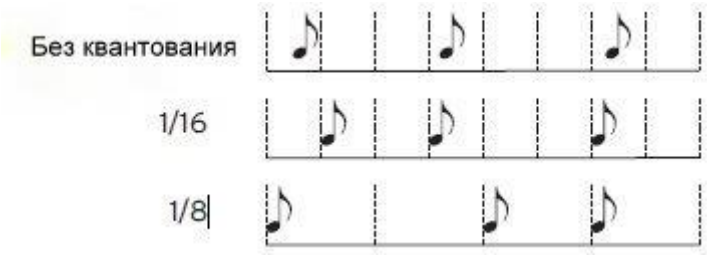
- Нажмите на параметр **Style** (или нажмите на одну из кнопок **STYLE** на панели управления), чтобы открыть окно **Style Select**, и выбрать другой Стиль.

Выбор Звука

- Нажмите на параметр **Kbd** (или нажмите на из кнопок **KEYBOARD SET LIBRARY**), чтобы открыть окно **Keyboard Set Select** и выберите другой набор Звуков для клавиш. Вы, также, можете использовать кнопки **KEYBOARD SET**, находящиеся под экраном на панели управления.

Выбор квантования

- Настройте параметр **Resolution** квантования записи.

Resolution	**Что означает**
High	Квантование отсутствует
(1/32) … (1/8)	Шаг квантования в терминах длительностей нот. Например, если шаг квантования равен 1/8, все ноты перемещаются к ближайшим восьмым нотам, если 1/4 — то к ближайшим четвертным нотам. 

Параметр **Meter** (размер) нельзя изменить, потому что он должен совпадать с показателями счётчика Стиля.

Настройка параметра Tempo

- Измените Темп. Параметр **Tempo** уже есть в Стиле, но вы можете свободно его поменять.

Запись

Включение метронома

- Нажмите на кнопку METRO ( ) для включения или выключения метронома во время записи. Звук метронома не записывается с остальными Звуками Песни.

Выбор трека для записи

- Этот статус отражается над виртуальными слайдерами во время записи. С помощью выбора параметров **Kbd/Pad** и **Ch/Acc** определите статус сгруппированных треков секвенсора аккомпанемента.

Track status	**Что означает**
Rec	Записываются сгруппированные треки Backing Sequence. Все, что было записано до этого будет удалено. После нажатия на кнопку PLAY/STOP ▶/■ для начала записи, ноты будут поступать на трек с клавиш.
Play	Трек Backing Sequence готов к воспроизведению. Если на этом треке записан материал, он будет воспроизводиться во время записи других треков группы Backing Sequence.
Mute	Звук трека Backing Sequence приглушен. Если на этом треке есть материал, его не будет слышно во время записи других треков группы Backing Sequence.

Треки **Chord/Acc** Backing Sequence группируются по Стилю, с учётом распознанных аккордов, регулировок Стиля и настроек Элементов Стиля.

Трек **Kbd/Pad** Backing Sequence состоит из четырёх Клавишных Звуков и Пэдов.

Запись

1. Выберите Элемент Стиля, который вам нужен, перед началом записи. Выберите Вариации, перед началом записи. Выберите одно из Вступлений, если вы хотите начать с него.
2. Начинайте запись.

- Нажмите на кнопку **START/STOP** для начала записи вместе с автоматическим аккомпанементом.
- Нажмите на кнопку **PLAYER 1 > PLAY/STOP** (▶/■) для начала записи без автоматического аккомпанемента. При необходимости вы сможете запустить аккомпанемент нажатием на кнопку **START/STOP**.

Перед непосредственным началом записи будет **отсчёт размером в один такт**. После этого запись начнётся.

3. Играйте так же, как и при выступлении вживую со Стилями.
   Во время записи свободно выбирайте любые Элементы Стиля (Intro, Variation, Fill, Break, Ending…). Во время записи в режиме Backing Sequence вы не сможете использовать такие регулировки, как Synchro, Tap Tempo, Manual Bass, Balance.
   Если вы хотите остановить аккомпанемент, нажмите на кнопку **START/STOP** или одну из кнопок секции **ENDING**; снова возобновить воспроизведение аккомпанемента можно повторным нажатием кнопки **START/STOP**.
4. По окончании записи вашей Песни, нажмите на кнопку **PLAYER 1 > PLAY/STOP** (▶/■) для прекращения записи и возврата на главную страницу режима **Sequencer**.
   Если вы записываете аккомпанемент, и вам необходимо остановить его, нажмите на кнопку **START/STOP** или одну из кнопок секции **ENDING**; снова возобновить воспроизведение можно повторным нажатием кнопки **START/STOP**. По окончании записи нажмите на кнопку **PLAY/STOP** (▶/■) для прекращения записи и возврата на главную страницу режима **Sequencer**.
5. Находясь на главной странице режима Sequencer, нажмите на кнопку **PLAYER 1 > PLAY/STOP** (▶/■) для прослушивания записанной Песни.

Backing Sequence и MIDI Песни

По окончании записи, Песня, записанная в Backing Sequence будет конвертирована в формат обычной MIDI Песни. Сгруппированные треки будут конвертированы в Песенные треки 9-16, как это отображено в таблице ниже:

Сгруппированные Треки Backing Sequence	**Трек Kbd/Pad**	**Трек песни/Канал**
Kbd/Pad	Upper 1	1
	Upper 2	2
	Upper 3	3
	Lower	4
	Pad 1	5
	Pad 2	6
	Pad 3	7
	Pad 4	8
Chord/Acc	Bass	9
	Drum	10
	Percussion	11
	Accompaniment 1	12
	Accompaniment 2	13
	Accompaniment 3	14
	Accompaniment 4	15
	Accompaniment 5	16

Запись второго дубля (Overdubbing)

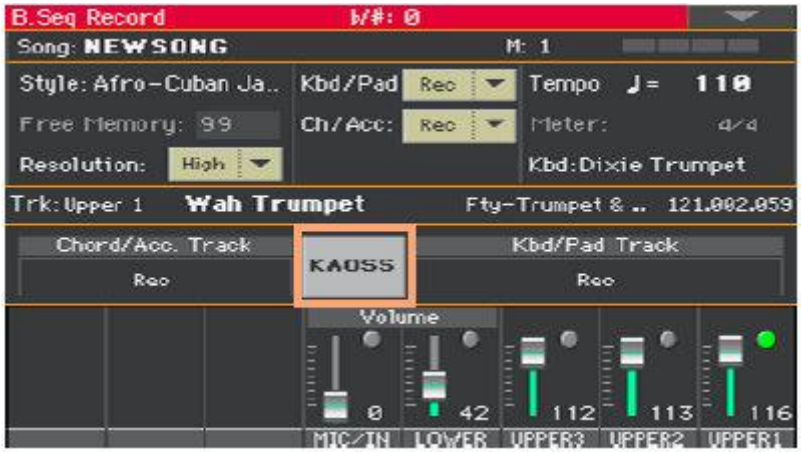
Возможно, вы захотите наложить дополнительные «сгруппированные» треки на то, что записали до этого. Неплохой идеей будет записать все изменения аккордов и Элементов Стиля во время первого дубля, после чего, записать треки Клавишных во время второго.

1. Нажмите на кнопку **RECORD** для повторного входа в режим записи. Когда появится окно с перечнем режимов записи, снова выберите режим **Backing Sequence (Quick Record).**
2. Если вы записываете всего лишь один из сгруппированных треков, отрегулируйте статус Play других треков. Например, если вы снова хотите записать треки Клавишных, настройте статус трека **Kbd/Pad** на Rec, а **Chord/Acc** на Play.
3. Нажмите на кнопку **START/STOP** или **PLAYER 1 > PLAY/STOP** (▶/■) для начала записи выбранного трека. Как показано в примере выше, аккорд будут воспроизводиться как записаны; вы можете записать то, что играете на клавишах.
   Если вы записываете аккомпанемент, и вам необходимо остановить его, нажмите на кнопку **START/STOP** или одну из кнопок секции **ENDING**; снова возобновить воспроизведение можно повторным нажатием кнопки **START/STOP**.
4. По окончании записи, нажмите на кнопку **PLAYER 1 > PLAY/STOP** (▶/■) для прекращения записи, и возврата на главную страницу режима **Sequence**.
5. Находясь на главной странице режима Sequencer, нажмите на кнопку **PLAYER 1** > **PLAY/STOP** (▶/■) для прослушивания записанной Песни.
6. Сохраните Песню на устройстве памяти для того, чтобы не потерять её при выключении инструмента или его переходе в режим Standby.

Использование эффектов KAOSS во время записи

Во время записи вы можете использовать эффект KAOSS так же, как и во время живого выступления.

1. Находясь на странице **Backing Sequence Record**, нажмите на значок **KAOSS** для входа на страницу Kaoss.



2. Выберите один из присетов KAOSS используя меню присетов **Preset** или значки **Favorite**.
3. Начните запись.
4. Если вы хотите вернуться на страницу **Backing Sequence Record** во время записи, нажмите кнопку **EXIT**.
5. Заканчивайте запись.

Сохранение Песни

- По окончании записи новой Песни, зайдите на **главную страницу** режима **Sequencer** и выберите команду **Save Song** из командного меню страницы для сохранения Песни. Более подробная информация далее в этой главе.

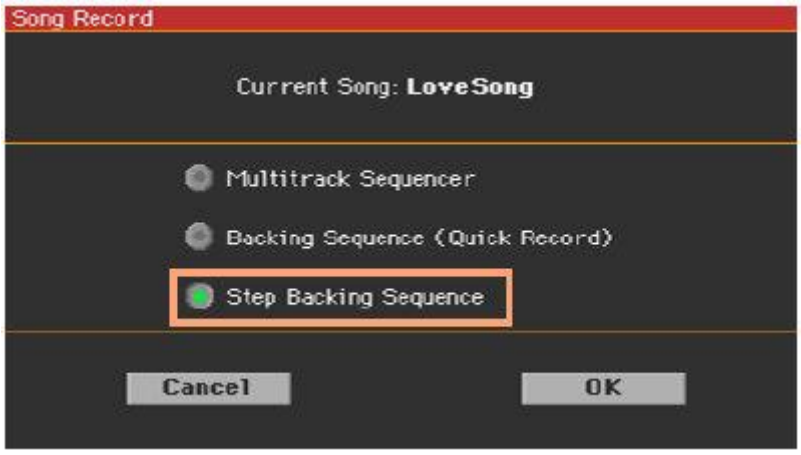
Пошаговая Запись Песни Backing Sequence

Режим Step Backing Sequence позволяет вам вводить отдельные аккорды для создания или редактирования части Стиля (Ch/Acc) Песни. Этот режим позволяет выполнять данную операцию даже в случае, если вы не клавишник, исправлять ошибки допущенные при игре аккордов или выборе регулировок Стиля во время записи Backing Sequence (Quick Record).

В этом режиме можно отредактировать Песни, записанные в режиме Backing Sequence (Quick Record). Сохраняя Песню, записанную в режиме Backing Sequence (Quick Record), конфигурация данных Ch/Acc сохраняется, и может быть загружена позже, для дальнейшего редактирования в режиме Backing Sequence (Quick Record).

Вход в режим Step Backing Sequence

1. Нажмите на кнопку **SEQUENCER** для входа в режим **Sequencer**.
   Появится **главная страница** режима **Sequencer**.
2. Нажмите на кнопку **RECORD** чтобы появился список режимов записи **Song Record**.



3. Выберите опцию Step **Backing Sequence** и нажмите **OK** для входа на страницу **Backing Sequence**.

Запись

Находясь в режиме редактирования, события текущей позиции отражены слева на экране рядом со стрелкой, указывающей направо ( ).

1. Используйте параметр **Measure** для перехода на желаемую позицию Песни, с помощью колеса регулировки **VALUE**.
   В качестве альтернативы, вы можете использовать значки пошаговых регулировок **step controls**, расположенные в нижней части экрана.

Step control	**Что означает**
Event	Используйте эти значки для перехода от одного к другому событию.
Step	Используйте эти значки для перехода от одного шага к другому (восьмая нота или 192 тика). Если событие расположено до предыдущего или следующего шага, то указатель песни устанавливается на него. Например, если указатель находится в позиции M001.01.000 и до позиции M001.01.192 событий нет, то при нажатии на кнопку указатель перемещается в позицию M001.01.192. Если при тех же условиях в позиции M001.01.010 есть событие, то указатель песни > установится на него.
Measure	Используйте эти значки для перехода с одного такта на другой.

2. Выберите **тип параметра** (Style, Keyboard, Set, Tempo…) для вставки, редактирования или удаления текущей позиции.
3. Используйте колесо регулировки **VALUE** для модификации выбранного события. Удаление можно выполнить значком **Del**, находящимся напротив каждого из событий в правой части экрана. Во время редактирования параметра без стрелки ( ) напротив него, новое событие вставлено в текущей позиции.

4. По окончании редактирования нажмите на значок **Done** для выхода из режима записи **Step Backing Sequence**.

5. Находясь на главной странице режима Sequencer, нажмите на кнопку **PLAY/STOP** (▶/■) для прослушивания записанной Песни.

Типы событий

Ниже события, которые можно ввести или отредактировать.

Тип события	**Что означает**
Style	Последний выбранный Стиль. Для ввода изменений Стиля в текущей позиции, нажмите на наименование Style, чтобы открылось окно со списком Стилей. Любое изменение Стиля, введённое в начале такта (т.е. на любую позицию после Mxxx.01.000) сработает со следующего такта. Например, если событие Style Change введено на позиции M004.03.000, оно сработает на M005.01.000. (Точно так же, как и в режиме Style Play). При введении Style Change, надо будет ввести и Tempo Change в той же позиции. При Изменении Стиля, параметр Tempo автоматически не вводится.
Keyboard Set	Последний выбранный Клавишный Набор. Для ввода изменений Клавишного Набора в текущей позиции, нажмите на наименование Keyboard Set, чтобы открылось окно со списком Клавишных Наборов Keyboard Set или действуйте в соответствии со стандартной процедурой выбора, используя секцию KEYBOAD SET LIBRARY на панели управления.
Tempo	Это параметр Изменения Темпа. Для ввода события Tempo Change в текуще позиции, выделите параметр, и используйте колесо регулировки VALUE для изменений его показателя.
Chord	Параметр аккорда разделен на три части: Выберите одну из частей, после чего используйте колесо регулировки VALUE для её редактирования. В качестве альтернативы, вы можете взять аккорд, и он будет автоматически распознан. При распознании аккорда, будет приниматься во внимание параметр Bass Inversion. Отсутствие аккорда (--) будет означать, что в текущей позиции аккомпанемента не будет (за исключением треков Ударных и Перкуссий) Для выбора опции “--”, нажмите на название аккорда, и используя колесо регулировки, выберите самый последний показатель (C…B, Off). Если вы замените аккорд, учтите, что Клавишный трек (в случае, если записан) не будет автоматически изменён, в результате чего, возможен диссонанс с аккомпанементом.
Style Element	Это Элемент Стиля (т.е., Variation, Fill, Intro или Ending). Длина данного Элемента отражается параметром «Length» (см ниже). «Off» означает, что в текущей позиции аккомпанемента не будет, за исключением треков Клавиш и Пэдов. Подсказка: введите событие Style Element Off именно там, где автоматический аккомпанемент должен остановиться (в конце Песни).
Тип события	**Что означает**

Length	Этот параметр покажет где именно расположить последующее событие Style Element Change. Например, если вы ввели событие Intro, длящееся 4 такта, вы можете вставить 4 пустых такта после этого события, а событие Variation в конце Intro, начиная с 4-го пустого такта.

Команда Insert Measure

- Выберите команду **Insert Measure** из командного **меню страницы**, для ввода пустого такта, начиная с текущей позиции.
  Все события Ch/Acc, содержащиеся в текущем такте, будут сдвинуты на следующий такт. Событие в позиции Mxxx.01.000 (т.е. самое начало такта, размера или изменения Стиля) сдвинуты не будут.

Команда Cut Measure

- Выберите команду **Cut Measure** из командного **меню страницы**, для удаления текущего такта.
  Все события Ch/Acc, содержащиеся в текущем такте, будут сдвинуты на такт назад.

Команда Delete All from Selected

- Выберите команду **Delete All from Selected** из командного **меню страницы**, для удаления событий всех типов с текущей позиции.
  События, начиная с самой первой метки (M001.01.000), типа Style, Tempo, Chord, Style Element не будут удалены, поскольку они параметры настройки Песни.

Удаление типов событий выборочно

- Чтобы удалить все события указанного типа, начиная с текущей позиции, выберите команду **Delete All ...from Selected** из командного меню страницы выбрав тип события, который необходимо удалить (Стили, Элементы Стиля, аккорды, Темп).
  Чтобы удалить все события одного и того же типа из всей песни, вернитесь в положение M001.01.000 и выберите одну из этих команд.
  События на первого такта (M001.01.000), как Style, Tempo, Chord, Style Element, не будут удалены, поскольку они являются параметрами настройки Песни.

Удаление отдельных событий

- Удалите отдельное событие нажатием на значок **Del (Delete)** напротив от него.

Выход из записи

1. По окончании записи нажмите на значок **Done** для выхода из режима Step Record. Появится окно с просьбой выбрать действие.

2. Нажмите на **Cancel** если хотите продолжить редактирование, **No** если хотите выйти из режима Step Record без сохранения изменений, или **Yes** для сохранения и выхода из режима Step Record.

Сохранение Песни

- По окончании записи новой Песни, зайдите на главную страницу режима Sequencer и выберите команду Save Song в командном меню страницы для сохранения Песни. Больше подробной информации далее в этой части.

30 Редактирование MIDI Песен

Редактирование треков Песен

Вы можете редактировать данные о Песне в разделе **Sequencer > Song Edit**.

После редактирования, нажмите на кнопку **PLAY/STOP** ▶/■ для прослушивания отредактированной Песни. Для навигации по Песне используйте кнопки соответствующего Плеера.

Квантование

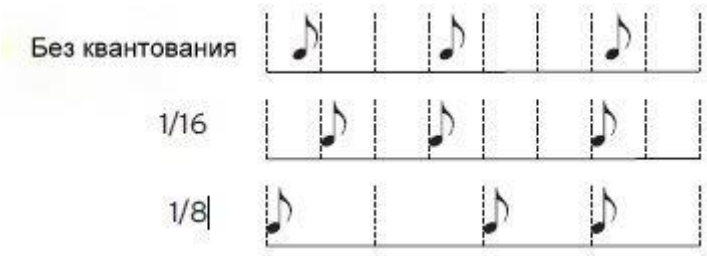
Функция квантования может использоваться для коррекции ошибок, связанных с таймингом после записи, или придания грува паттерну.

1. Зайдите на страницу настроек **Sequencer > Song Edit > Quantize**.

2. Выберите трек для редактирования.

Track	Что означает
All	Выбраны все треки
Track 1 … 16	Треки выборочно

3. Используйте всплывающее меню **Resolution** для выбора типа квантования.

Resolution	**Что означает**
High	Квантование отсутствует
(1/32) … (1/8)	Шаг квантования в терминах длительностей нот. Например, если шаг квантования равен 1/8, все ноты перемещаются к ближайшим восьмым нотам, если 1/4 — то к ближайшим четвертным нотам. 

4. Используйте параметр **Start Tick** и **End Tick** для настройки начала и конца отрезка, нуждающегося в квантовании.
   Если Отрезок длиной в 4 такта, необходимо их всех выделить, начало будет расположено на отметке 1.01.000, а конец 5.01.000.
5. Используйте параметры **Bottom Note** и **Top Note** для настройки диапазона квантования. Эти параметры доступны только при выборе треков Ударных и Перкуссий. При выборе одной и той же ноты параметра Top и Bottom, вы сможете выделить отдельный элемент Ударной Установки.
6. После настройки различных параметров нажмите на значок **Execute**.

Транспонирование

Функция транспонирования может использована для выборочных треков.

1. Зайдите на страницу настроек **Sequencer > Song Edit > Transpose**.

2. Выберите трек для редактирования.

Track	**Что означает**
All	Выбраны все треки
Track 1 … 16	Треки выборочно

3. Используйте параметр Value для выбора степени транспонирования.

Value	**Что означает**
-127 … 127	Показатель транспонирования (в полутонах)

4. Используйте параметр **Start Tick** и **End Tick** для настройки начала и конца отрезка, нуждающегося в транспонировании.
   Если Отрезок длиной в 4 такта, необходимо их всех выделить, начало будет расположено на отметке 1.01.000, а конец 5.01.000.
5. Используйте параметры **Bottom Note** и **Top Note** для настройки диапазона транспонирования.
   При выборе параметров Bottom и Top, вы сможете выделить отдельный элемент Ударной Установки. Так как в Ударной Установке каждый инструмент присвоен разной ноте, транспонирование перкуссионных инструментов означает присвоение другого инструмента части.
   Выборочное транспонирование может быть выбрано чтобы избежать транспонирования эффектов RX Noises (транспонируя только ноты ниже C7).

6. Поставьте метку на опции **Include Chords** если вы хотите транспонировать и события Chord, например записанные в режиме Backing Song.
   События Chord будут показаны на страницах **Lyrics** и **Score**, поэтому мы предлагаем транспонировать их в соответствии с заметкам и приведенным сокращениям аккордов. Однако будьте очень осторожны, если вы хотите прочитать полученный стандартный MIDI-файл SMF с помощью специального проигрывателя, поскольку сохранение событий Chord изменит их формат и сделает их более несовместимыми с некоторыми устройствами.
7. По окончании настройки различных параметров, нажмите значок **Execute**.

Редактирование данных Velocity

Вы можете изменить значение Velocity (динамики) нот выбранного трека.

Когда RX Sound присваивается редактируемой дорожке, звук может измениться, так как этот вид Звуков состоит из нескольких разных уровней, запускаемых разными значениями скорости.

Кроме того, затухание может привести к тому, что уровень «прыгает» до 0, так как уровень более высокого слоя может быть выбран с помощью низких значений Velocity.

1. Зайдите на страницу настроек **Sequencer > Song Edit > Velocity.**

2. Выберите трек для редактирования.

Track	**Что означает**
All	Выбраны все треки
Track 1 … 16	Треки выборочно

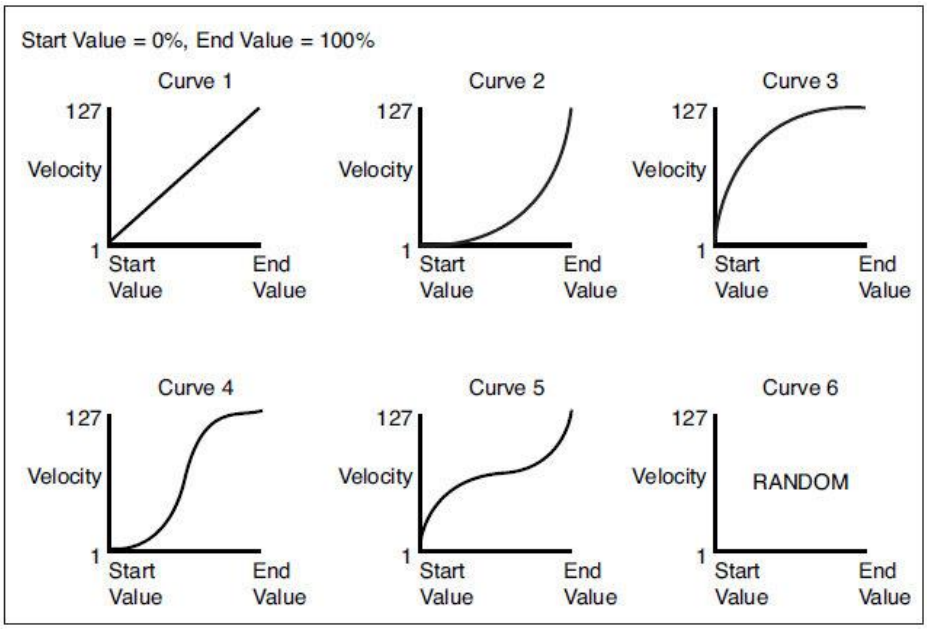
3. Используйте параметр **Velocity Value** для изменения показателей чувствительности velocity.

Показатель	**Что означает**
-127 … 127	Показатель Velocity (в единицах MIDI)

4. Если вы хотите использовать расширенные параметры, дающие вам возможность выбрать кривую velocity и создавать эффект fade-in и fade-out, поставьте метку на опции **Advanced**. При выборе этой опции становятся доступны такие параметры, как **Intensity**, **Curve**, **Start Velocity Value** и **End Velocity Value**.
   - Используйте параметр **Intensity**, для определения глубины модуляции данных velocity с помощью выбранной кривой **Curve**.

Intensity	**Что означает**
0 … 100%	Глубина модуляции. При 0% установки velocity остаются неизменными, при 100% — модифицируются в наибольшей степени.

   - Используйте параметр **Curve** для выбора одной из шести кривых, определяющих изменение velocity во времени.



   - Используйте показатель **Start Vel. Value** и **End Vel**. **Value**, которые определяют изменение velocity в начале и конце выбранной кривой.

Intensity	**Что означает**
0 … 100%	Изменение velocity в процентах.

5. Используйте параметр **Start Tick** и **End Tick** для настройки начала и конца отрезка, нуждающегося в редактировании.
   Если Отрезок длиной в 4 такта, необходимо их всех выделить, начало будет расположено на отметке 1.01.000, а конец 5.01.000.
6. Используйте параметры **Bottom Note** и **Top Note** для настройки диапазона транспонирования.
   Если вы выберете ту же ноту в качестве **Bottom** и **Top** параметров, вы можете выбрать отдельный ударный инструмент в Ударной Установке. Выбор диапазона также может использоваться только для редактирования RX Noises (от C7) или обычных нот (под C7).

7. По окончании настроек различных параметров, нажмите на значок **Execute**.

Вырезание и вставка тактов

Вы можете удалить такт выборочно (или несколько тактов) или вставить новые такты в середине Песни.

1. Зайдите на страницу настроек **Sequencer > Song Edit > Cut/Insert**.

2. Используйте параметр **Start** для выбора первого такта, в который необходимо вырезать или вставить новый такт.
3. Используйте параметр **Length** для выбора количества тактов вырезать или вставить.

4. Используйте параметр **Meter** для настройки размера такта отрезка, который необходимо вставить.
5. По окончании настройки различных параметров, нажмите на значок **Execute**.

Удаление данных из тактов

Delete это страница, на которой вы можете удалять MIDI события из Песен. Эта функция не удаляет такты из Песни. Для полного удаления тактов, вместо этого, используйте функцию Cut.

1. Зайдите на страницу настроек **Sequencer > Song Edit > Delete**.

2. Выберите параметр **Track** для редактирования.

Track	**Что означает**
All	Выбраны все треки
Track 1 … 16	Треки выборочно
Master	Мастер-трек, на который записываются события управления темпом, строем и эффектами.

3. Используйте всплывающее меню Event для выбора типов событий для удаления.

Event	**Что означает**
All	Все события. Такты из песни не удаляются и остаются пустыми.
Note	Все ноты выбранного диапазона.
Dup.Note	Все двойные ноты. Если на одном и том же тике расположены две ноты одинаковой высоты, то стирается нота с меньшей velocity.
After Touch	События послекасания After Touch.
Pitch Bend	События транспонирования Pitch Bend.
Prog.Change	События смены программы Program Change, за исключением сгруппированных событий Control Change #00 (Bank Select MSB — старший значащий байт события выбора банка) и #32 (Bank Select LSB — младший значащий байт события выбора банка).
Ctl.Change	Все события Control Change, например, Bank Select, Modulation, Damper, Soft Pedal.
CC00/32 … CC127	Отдельные события Control Change. Парные события Control Change (00/32) группируются в пары MSB/LSB.

4. Используйте параметр **Start Tick** и **End Tick** для настройки начала и конца отрезка, нуждающегося в удалении.
   Если Отрезок длиной в 4 такта, необходимо их всех выделить, начало будет расположено на отметке 1.01.000, а конец 5.01.000.
5. Используйте параметры **Bottom Note** и **Top Note** для настройки диапазона транспонирования.
   Эти параметры доступны только при выборе опции **All** или **Note**. Если вы выберете ту же ноту, вы сможете выбрать отдельный ударный инструмент в Ударной Установке. Выбор диапазона также может использоваться только для редактирования RX Noises (от C7) или обычных нот (под C7).
6. По окончании настроек различных параметров, нажмите на значок **Execute**.

Копирование данных

Вы можете копировать треки или отрезки.

1. Зайдите на страницу настроек **Sequencer > Song Edit > Copy**.

2. Используйте параметр Mode для выбора режима копирования.

Mode	**Что означает**
Merge	Копируемые данные добавляются к данным позиции-приемника.
Overwrite	При копировании старые данные приемника стираются и замещаются новыми.

3. Используйте параметр **From Track** для выбора трека-источника, и параметр **To Track** для выбора места, куда данные копируются.

Track	**Что означает**
All	Все треки. Трек-приемник выбрать невозможно.
Track 1 … 16	Треки выборочно.

4. Используйте параметры **Start Measure** и **End Measure** для настройки начала и конца копируемого отрезка.
5. Используйте параметр **To Measure** для выбора первого такта-приёмника.
6. Используйте параметр **Repeat Times** для выбора количества последовательного повторения копированных данных.
7. По окончании настроек различных параметров, нажмите на значок **Execute**.

Передвижение данных

Вы можете перемещаться по треку вперед или назад, всего несколькими тиками или целыми тактами.

1. Зайдите на страницу настроек **Seuqencer > Song Edit > Move**.

2. Используйте параметр **Track** для выбора трека для редактирования.

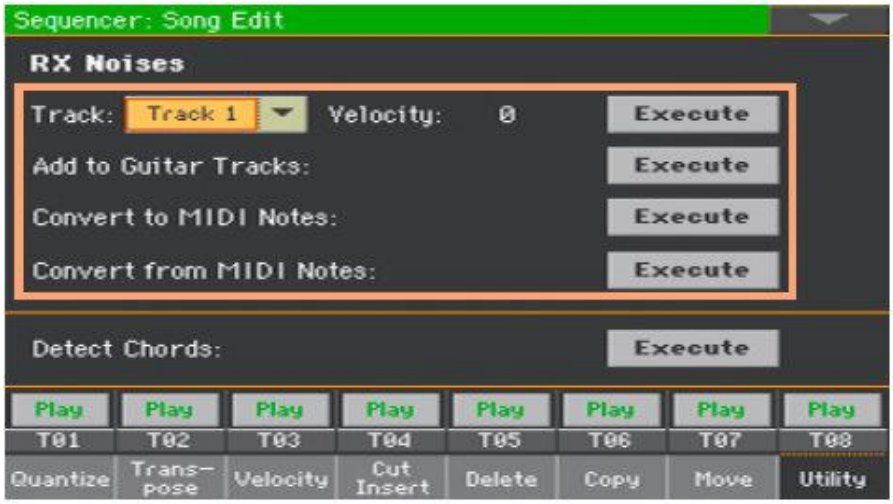
Track	**Что означает**
All	Все треки будут передвинуты.
Track 1 … 16	Треки выборочно.

3. Используйте параметр **Start Tick** и **End Tick** для настройки начала и конца отрезка, для передвижения.
   Если Отрезок длиной в 4 такта, необходимо их всех выделить, начало будет расположено на отметке 1.01.000, а конец 5.01.000.
   Используйте параметр **To Tick** для выбора точки, куда будут передвинуты данные.
4. По окончании настроек различных параметров, нажмите на значок **Execute**.

Преобразование MIDI нот в RX Noises

Вы можете перейти на страницу **Utility**, чтобы конвертировать ноты SMF MIDI-файла в RX Noises и наоборот. Это поможет программировать Песни на внешнем секвенсоре.

1. Зайдите на страницу настроек **Sequencer > Song Edit > Utility**.



2. Отредактируйте параметры и выберите команды.

- Используйте параметр **Track** для выбора трека, после чего отрегулируйте параметр **Velocity** для настройки громкости RX Noises в выбранном треке. По окончании, нажмите значок **Execute**.

Track	**Что означает**
All	Все треки.
Track 1 … 16	Треки выборочно.

- Нажмите на значок **Execute** напротив параметра **Add to Guitar Tracks** для автоматического анализа SMF и добавления RX Noises на Гитарные треки.
  Эта команда сканирует весь файл SMF в поисках гитарных боев, включая гитары с нейлоновыми и металлическими струнами, или электрогитарами. После сканирования нужным трекам будет автоматически присвоен подходящий Гитарный Звук и RX Noises там, где необходимо.

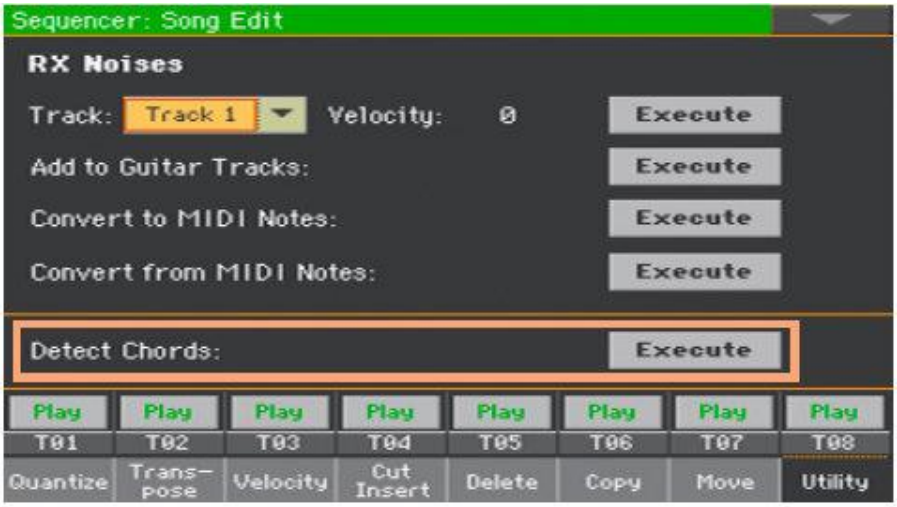
- Нажмите на значок **Execute** напротив параметра **Convert to MIDI Notes** для изменения RX Noises в обычные MIDI Ноты.

- Нажмите на значок **Execute** напротив параметра **Convert from MIDI Notes**, для изменения всех нужных MIDI Нот в RX Noises.

Преобразование нот MIDI Песни в аккорды

Функция Detect Chord сканирует треки MIDI Песни для определения аккордов, после чего сохраняет их как события Chords, которые можно увидеть на странице Lyrics или Score.

1. Зайдите на страницу настроек **Sequencer > Song Edit > Utility**.



2. Нажмите на значок **Execute** напротив параметра **Detect Chords** для автоматического анализа SMF (Standard MIDI File), и распознать аккорды.
   Эта команда полностью сканирует SMF в поисках аккордов. По окончании сканирования аккорды автоматически сохраняются в файле как события Chords.

Редактирование MIDI событий

Event Edit - это страница, на которой вы можете редактировать каждое отдельное MIDI событие выбранного трека. Например, вы можете заменить одну ноту на другую или изменить ее силу игры (то есть значение velocity).

Страница Event Edit

- Зайдите на страницу настроек **Sequecer > Event Edit > Event Edit**.

Процедура Event Edit

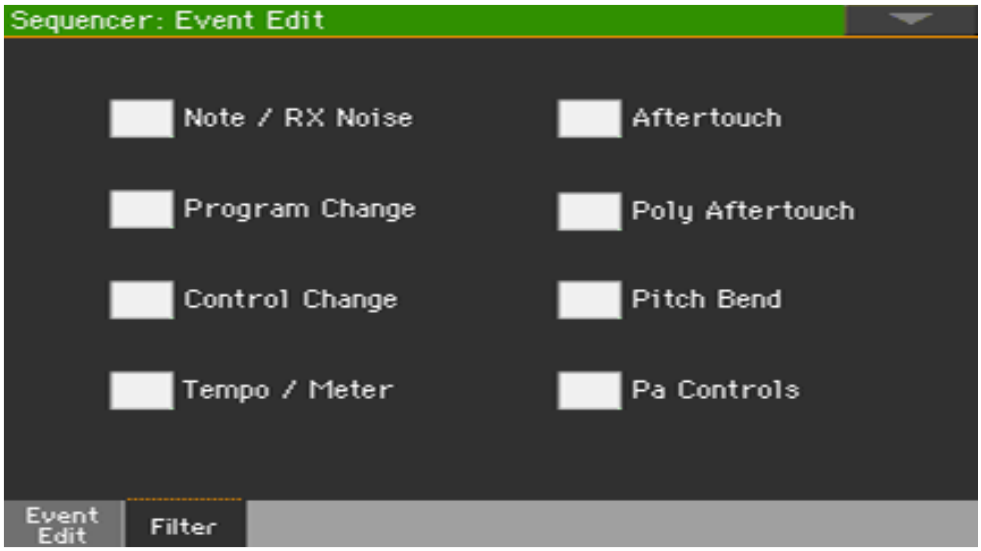
Вот общие процедуры, необходимые для редактирования событий.

Загрузка Песни и вход в редактирование

1. Нажмите на кнопку **SEQUENCER** для входа в режим **Sequencer**.
2. Или запишите новую Песню, загрузите существующую MIDI Песню с помощью команды **Load Song** в командном **меню страницы**.
3. Зайдите на страницу **Sequencer > Event Edit > Event Edit**.

Фильтр отражаемых событий

- Зайдите на страницу настроек **Sequencer > Event Edit > Filter** для выбора событий, которые необходимо скрыть.



Filter	Что означает
Note/RX Noise	События Notes and RX Noise
Program Change	События Program Change
Control Change	События Control Change
Tempo/Meter	События Tempo and Meter (размер) changes (мастер-трек)
Aftertouch	События Mono (Channel) Aftertouch
Poly Aftertouch	События Polyphonic Aftertouch
Pitch Bend	События Pitch Bend
Pa Controls	Сообщения исключительно для инструментов KORG серии Pa (как и пианино HAVIAN 30 digital ensemble).

Редактирование событий

1. Зайдите на страницу **Sequencer > Event Edit > Event Edit**.
2. Используйте всплывающее меню Track для выбора трека для редактирования.
   На экране появится список событий, содержащийся в выбранном треке. Некоторые события в начале трека, как и событие ‘EndOfTrk’ (означающее конечную точку трека), не могут быть редактированы, поэтому отображаются тускло.
3. С помощью полосы прокрутки пролистайте события.
4. Нажмите на событие, которое необходимо отредактировать.

- Выберите параметр **M (Measure)**, и используйте колесо VALUE для изменения расположения события.
- Выберите параметр **Type**, и используйте колесо VALUE для изменения типа события.

- Выберите параметры Value 1 и Value 2, и используйте колесо VALUE для их редактирования. В случае с цифровыми значениями, вы также можете использовать виртуальную цифровую клавиатуру, нажав дважды на показатель.

Event Type	**Value 1**	**Value 2**
Ordinary tracks (1-16)		
Note	Имя ноты	Velocity
RX Noise	Имя ноты	Velocity
Prog	Номер Program Change	–
Ctrl	Номер Control Change	Значение Control Change
Bend	Значение высоты тона	–
Aftt	Значение Mono (Channel) Aftertouch	–
PAft	Нота, к которой применяется Aftertouch	Значение Poly Aftertouch
Master track		
Tempo	Смена темпа	–
Volume	Значение Master Volume	–
Meter	Смена метра a	–
KeySign	Ключb	–
Scale	Один из пресетных строев	Тоника строя
UScale (User Scale)	Альтернированная нота	Альтерация нотыс
QT (Quarter Tone)	Альтернированная нота	Альтерация ноты (0, 50)
QT Clear (Quarter Tone Clearing)	Сброс всех установок Quarter Tone (QT)	–
(a). Событие смены метра отредактировать или вставить безотносительно такта невозможно. Для вставки события смены метра используется функция Insert, позволяющая добавлять такты с новым метром. В эти такты можно копировать уже существующие данные, либо вводить новые. (b). Ключ партитуры. Если это событие отсутствует, партитура показывается в ключе C Major. (c). Для редактирования установок пользовательского и четверть-тонового строев сначала необходимо выбрать первое значение (Value 1), а затем — строй, который необходимо отредактировать. Далее с помощью второго значения (Value 2) модифицируйте высоту выбранной ноты строя.		

- Если выбрано событие **Note**, выберите параметр **D (Duration/Length)** и используйте колесо **VALUE** для изменения длины события.

Переключение на другой такт

1. Нажмите на значок **Go/Catch** для переключения/перехода на другой такт. Появится окно Go To Measure.

2. Введите номер желаемого такта и подтвердите действие нажатием на **OK**. Будет выбрано первое событие в выбранного такта.

Вставка событий

- Нажмите на значок **Insert** для вставки события на текущей позиции **Position (M).** Будет вставлено событие Note с заводскими настройками по умолчанию.

Удаление событий

- Выделите событие, после чего, нажмите значок **Delete**, для его удаления.

Редактирование других треков

- По окончании, выберите другой трек для его редактирования.

Выход из Event Edit

- По окончании редактирования Песни, нажмите на кнопку **EXIT** для возврата на главную страницу режима **Sequencer**, и прослушивания Песни.

31 Сохранение MIDI Песен

Сохранение MIDI Песни

Песня будет потеряна при выключении инструмента или переключении в другой режим. Сохраните её после записи.

1. Находясь на **главной странице** режима **Sequencer**, выберите команду **Save Song** в командном **меню страницы**. Появится окно **Save Song**.

Это окно очень похоже на страницу **Media > Save**. Файлы фильтруются, поэтому могут отображаться только файлы MIDI Песен (.mid, .kar).

2. Используйте всплывающее меню **Device**, для выбора устройства-источника, после чего выберите папку, в которой Песня будет сохранена.
   Используйте значки **Open** и **Close** для просмотра папок.
   Используйте **полосу пролистывания** для просмотра всех Песен в списке. Придерживая кнопку **SHIFT** нажимайте **стрелки Вверх** и **Вниз** полосы прокрутки, для пролистывания секторов в алфавитном порядке. В качестве альтернативы используйте колесо регулировки VALUE для пролистывания.
3. Выберите существующий файл, или создайте новый.

- Чтобы перезаписать существующую Песню, выберите ее. В любом случае вы можете изменить имя песни при сохранении, а исходный файл не будет перезаписан.
  Если вы выберете файл .kar, будет создан файл с тем же именем, но расширением .mid. Старый файл не будет перезаписан.

- Если ни одна Песня не выбрана, на целевом устройстве будет создан новый файл Песни. Чтобы снять выделение с выбранной песни, нажмите в другом месте в списке Песен или снова выберите то же устройство памяти.
  Теперь можно нажать кнопку **EXIT** для выхода без сохранения Песни.

4. Нажмите на значок **Save** для сохранения Песни в текущей папке. Появится окно **Save Song**.

5. Вы можете изменить название Песни. Нажмите значок Text Edit (T), чтобы открыть **виртуальную клавиатуру** и отредактировать имя. После редактирования имени подтвердите, нажав значка **OK** под виртуальной клавиатурой.
   Если вы начали с существующего файла, изменение имени создаст новый файл и не перезапишет существующий.
6. Когда вы вернетесь в окно **Save Song**, нажмите значок **OK**, чтобы сохранить песню.
   Будет создан стандартный SMF файл формата 0 (Ноль) на целевом устройстве памяти. Файл будет иметь расширение .mid.
   В начале Песни будет вставлена установка, содержащая различные параметры инициализации Песни.

32 Запись MP3 Песен

Запись и сохранение MP3 Песни

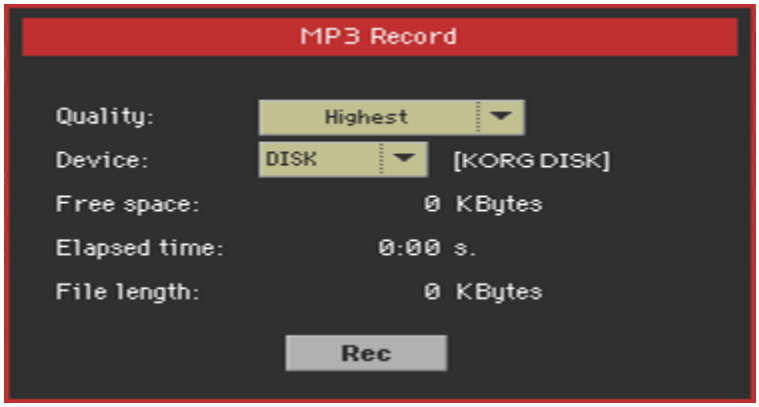
Запись MP3 Песни

Подготовка к записи

- Выберите **Стиль** или **Песню**, если хотите записать их в новой Песне. Вы можете выбрать MIDI или MP3 Песни.
- Выберите **Клавишный Набор** для присвоения Звука клавиатуре.
- Выберите **Вокальный/Гитарный Присет** для добавления эффектов вокалу/гитаре.

Вход в режим MP3 Record

- Находясь в режимах **Style Play** или **Song Play**, придержав кнопку **RECORD** на секунду, чтобы появилось окно **MP3 Record**.



Настройка параметров записи

- Использование всплывающего меню **Quality** для выбора предпочитаемого качества MP3 аудио. Чем выше качество звука, тем большего размера будет сгенерирован MP3 файл.

Обратите внимание, что файлы MP3 файлы, записанные с более низкой частотой дискретизации, могут звучать не очень хорошо. В MP3-файлах всегда есть компромисс между более высоким качеством и меньшим размером файла.

Quality	Что означает
Highest	256 kbps
High	192 kbps
Medium	128 kbps

- Используйте всплывающее меню **Device** для выбора места временного сохранения записанного MP3 файла.
  Это не конечный пункт назначения вашего файла, так как после записи вы сможете выбрать другое место. Однако, убедитесь, что для временного файла достаточно места, проверив параметр **Free space**. Текущий размер файла всегда отображается параметром **File Length**.

Запись MP3 Песни

1. Нажмите на значок **Rec** на экране для начала записи.
   Значок **Rec** поменяется на **Stop** и появится надпись **Recording**.

2. Начинайте играть песню.
   Во время записи используйте окно **MP3 Record** для наблюдения за такими параметрами, как **Recording Time** (время записи), **File Length** (длина файла) и **Free Space** (оставшееся на диске свободное место).

Выход из окна MP3 без остановки записи

- При желании вы можете нажать кнопку **EXIT** для выхода из окна **MP3 Record** и передвигаться по страницам режимов Style Play и Song Play, без остановки записи.
- Для того чтобы снова открыть окно **MP3 Record**, нажмите и придержите кнопку **RECORD** на секунду.
  При выходе из окна **MP3 Record** индикатор кнопки **RECORD** продолжит мигать.

Остановка записи

- Нажмите на кнопку **Stop**, расположенную в окне **MP3 Record**.
  В качестве альтернативы, нажмите на кнопку **RECORD**.

Что можно записать в MP3 Песню?

Будет записано всё – всё, что вы поёте и играете на клавишах или гитаре, все Стили и MIDI и MP3 Песни, воспроизводимые Плеерами, события, сгенерированные при помощи эффектов KAOSS.

Сохранение MP3 Песни

Сохранение MP3 Песни

После остановки записи, окно MP3 Record предложит вам выбрать место, куда вы хотите сохранить MP3 файл.

1. Нажмите на значок **Text Edit** (T) для присвоения имени MP3 файлу.
2. Нажмите на значок **Browse** для выбора **устройства памяти** и **папки**, в которой файл будет сохранён.
3. Нажмите на значок **Save** для сохранения MP3 файла.
   По окончании сохранения вы можете прослушать MP3 Песню в режиме Song Play. MP3 файл может, также, быть скачан на компьютер для прослушивания или дальнейшего редактирования.

Overdubbing MP3 Песен

MP3-песни - это сжатый звук. Сжатие заменяет исходный аудио поток закодированным звуком, занимая меньше места при сохранении высокого качества звука. Overdubbing - это процесс наложения аудиозвука на существующее аудио.

При Overdubbing записи MP3 Песни в режиме MP3 Record вы повторно сжимаете уже сжатый файл, искажения будут усилены. При транспонировании MP3 Песни добавятся изменения высоты звука, что еще больше ухудшит конечный результат.

Предлагается строить песню из внутренних звуков и MIDI Песен. Вы можете транспонировать и записывать MIDI Песни наложением без ухудшения качества звука. Когда вы закончите писать песню, вы можете записать ее как файл MP3.

33 Создание текстовых файлов (текстов песен)

Создание текстовых файлов на PC

Выбор правильного языка

Pa1000 поддерживает текст песен на разных языках. Однако для этого требуется, чтобы вы выбрали правильный язык в Pa1000 и сохранили TXT-файл с правильным кодированием текста с вашего PC.

Для сохранения файла TXT с правильной кодировкой, вы можете использовать Windows PC или Mac с расширенным текстовым редактором. Два бесплатных приложения, которые мы предлагаем вам использовать, - это Notepad ++ от Don Ho для Windows и BBEdit от Bare Bone для Mac.

Текстовое кодирование

В следующей таблице приведены текстовые кодировки, соответствующие различным языкам, поддерживаемым Pa1000.

Язык	**Кодирование (Notepad++)**	**Кодирование (TextWrangler)**
Dutch - Датский	Western European > Windows-1252	Western (Windows Latin 1)
English – Англ.	Western European > Windows-1252	Western (Windows Latin 1)
Estonian – Эстонск	Baltic > Windows-1257	Baltic (Windows)
French - Франц	Western European > Windows-1252	Western (Windows Latin 1)
German – Нем.	Western European > Windows-1252	Western (Windows Latin 1)
Greek - Греч.	Greek > Windows-1253	Greek (Windows)
Italian – Итал.	Western European > Windows-1252	Western (Windows Latin 1)
Polish – Польск.	Central European > Windows-1250	Central European (Windows Latin 2)
Russian – Русск.	Cyrillic > Windows-1251	Cyrillic (Windows)
Spanish – Исп.	Western European > Windows-1252	Western (Windows Latin 1)
Turkish – Тур.	Turkish > Windows-1254	Turkish (Windows Latin 5)

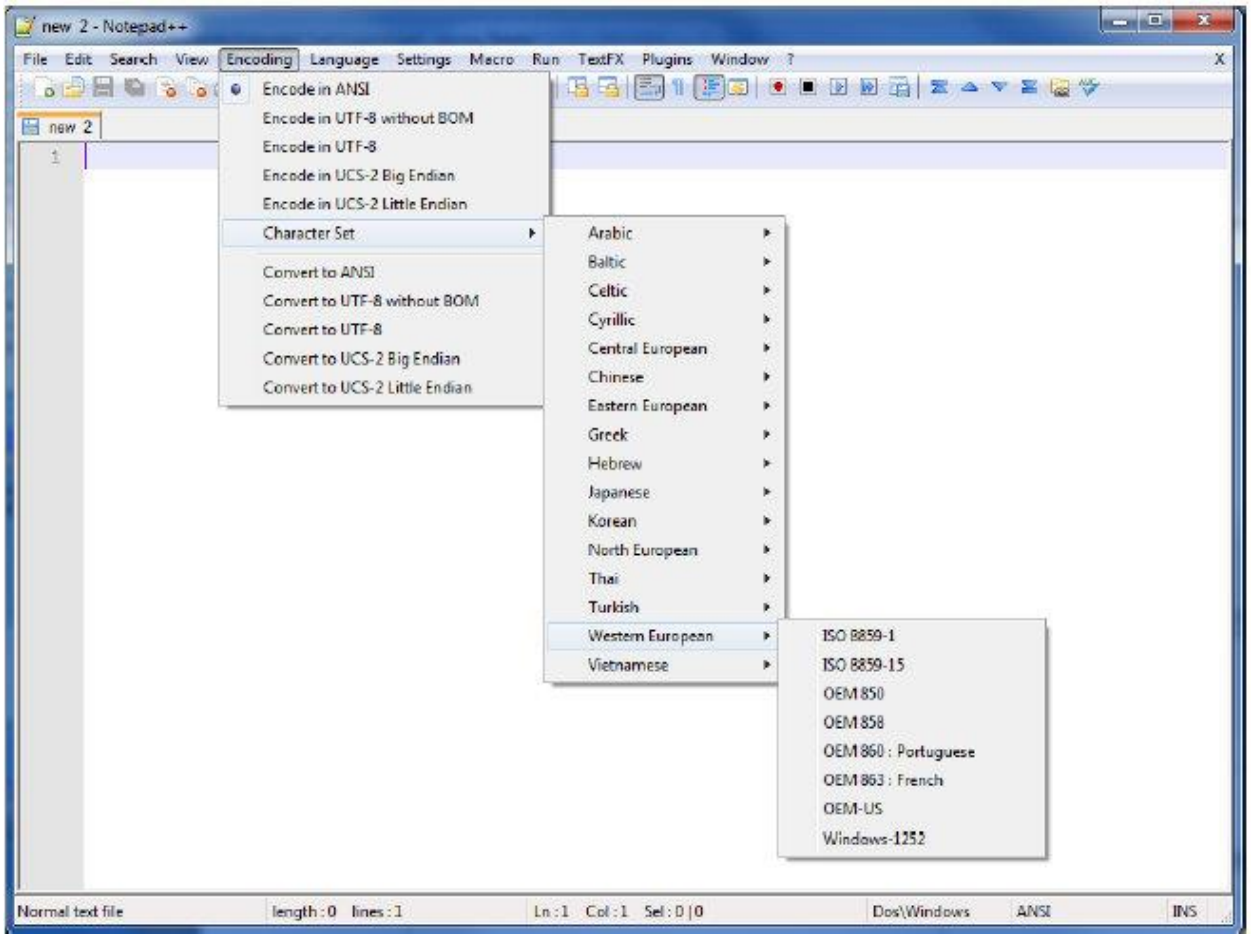
Настройка языков на Pa1000

Для правильного отображения текста на вашем инструменте Pa, убедитесь, что параметр **Language** настроен на тот язык, который вам нужен. Это можно сделать на странице настроек **Global > General Controls > Interface**.

1. Поскольку, по окончании данной процедуры инструмент будет необходимо перезапустить, убедитесь, что вы сохранили все ценные данные.
2. Находясь на странице **Interface**, выберите язык из всплывающего меню.
3. Команда **Change** начнёт мигать. Нажмите на неё.
4. Появится окно с сообщением о необходимости перезапуска инструмента. Нажмите на **OK** и окно закроется.
5. Выключите и снова включите инструмент.

Редактирование TXT файлов на Windows PC

1. Запустите Notepad ++.
2. Откройте первоначальный TXT файл.
3. Выберите **File > New** для открытия нового окна TXT файла.
4. Выберите **Encoding > Character sets > [Нужный Вам Язык] > [Кодирование].**

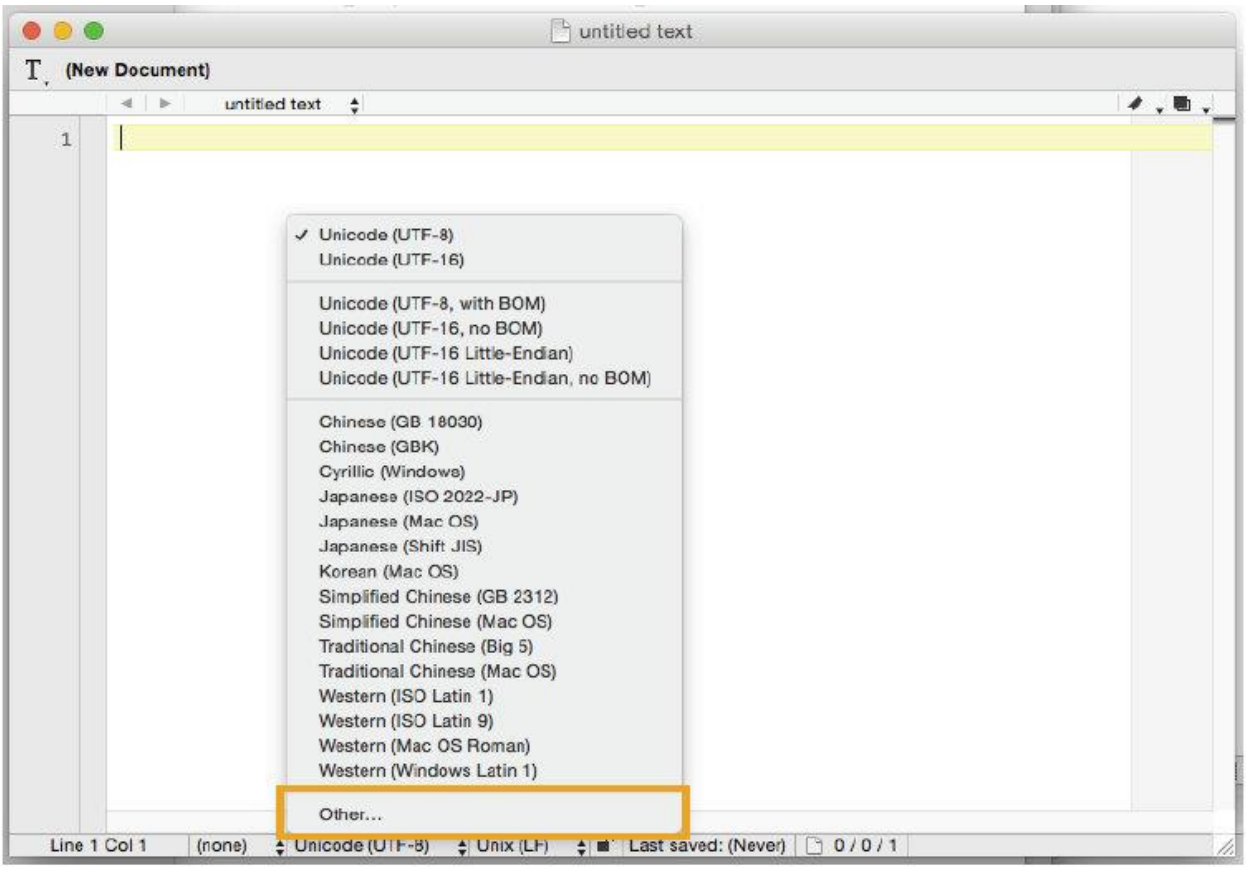


5. Нажмите на закладку, содержащую первоначальный TXT файл.

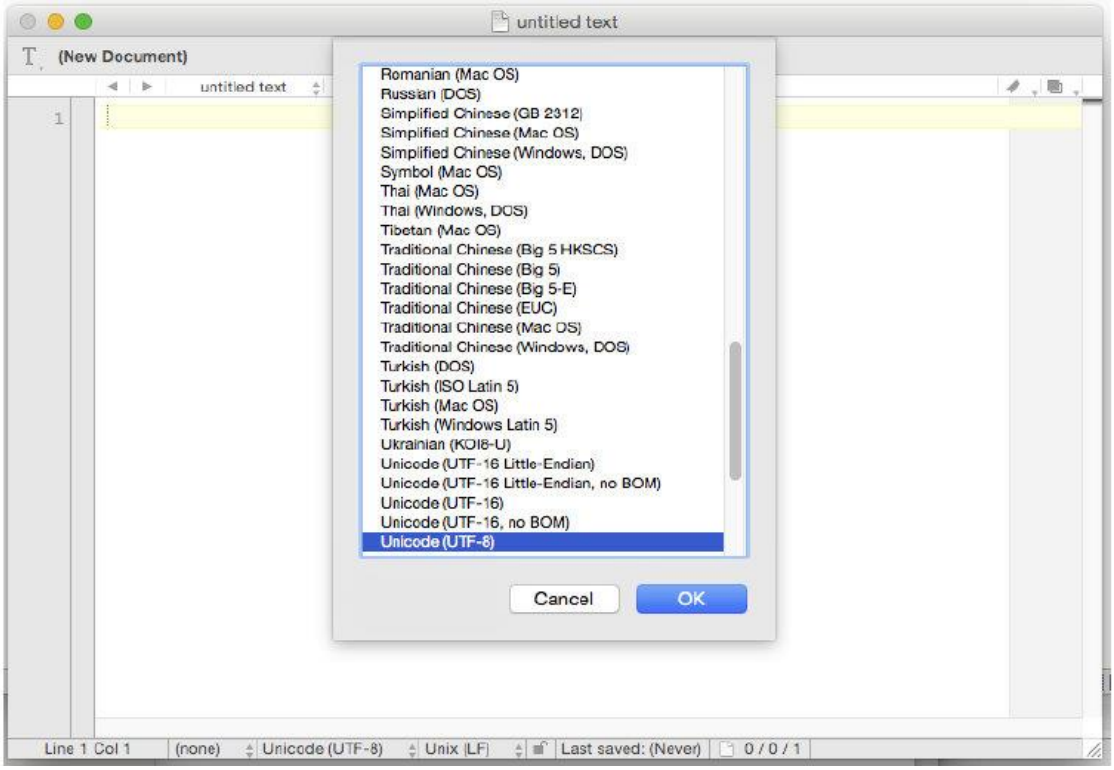
6. Выделите текст и скопируйте его.
7. Нажмите на закладку нового TXT файла.
8. Вставьте текст туда.
9. Сохраните и присвойте новому TXT файлу имя.
10. Загрузите файл в инструмент и проверьте как он работает.

Редактирование TXT файлов на Mac PC

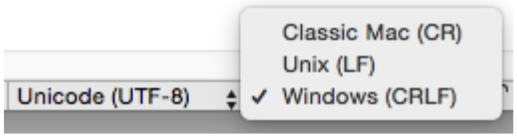
1. Запустите BBEdit.
2. Откройте первоначальный TXT файл.
3. Нажмите на параметр **Text Encoding** (обычно по умолчанию используется Unicode или Western ISO) в нижней части экрана, чтобы открылось всплывающее меню, и выберите опцию **Other**…



4. Находясь в окне выберите кодирование вашего языка.



5. В нижней части экрана найдите параметр **Line Break Type**, который как правило по умолчанию настроен на Unix (FL). Нажмите на него, чтобы открылось всплывающее меню, и выберите опцию **Windows (CRLF)**.

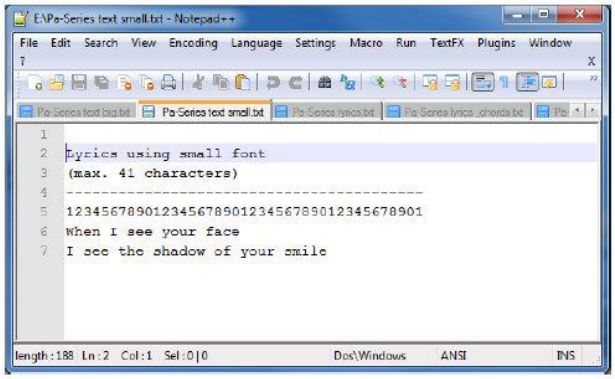


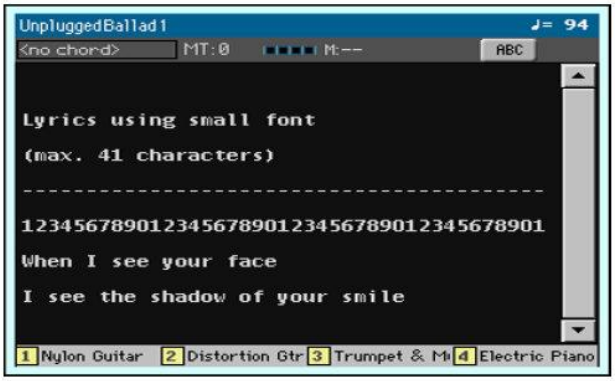
6. Сохраните копию файла, выбрав **File > Save As**. Присвойте новому файлу имя и убедитесь, что в окне **Save As** отображаются правильные разрывы строк и кодировка.
7. Загрузите файл в инструмент и проверьте как он работает

Форматирование текста для инструментов серии Pa

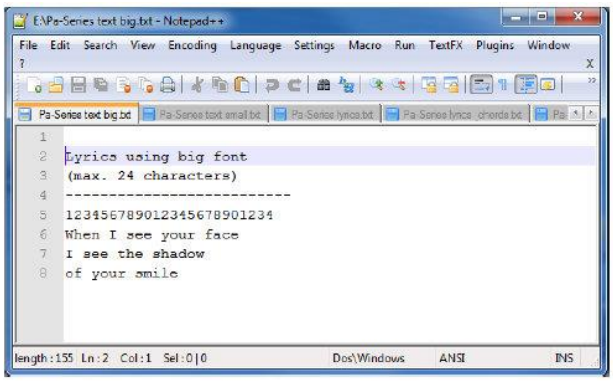
В текстовом редакторе текстовые файлы должны быть отформатированы непропорциональными шрифтами (например, Courier, Courier New, Letter Gothic, Lucida Sans, Menlo, Monaco, Vera Sans или любой другой моноширинный шрифт). При использовании шрифта меньшего размера в инструмент Pa может поместиться до 41 символа в одну строку, при использовании большего размера шрифта - 24 символа.

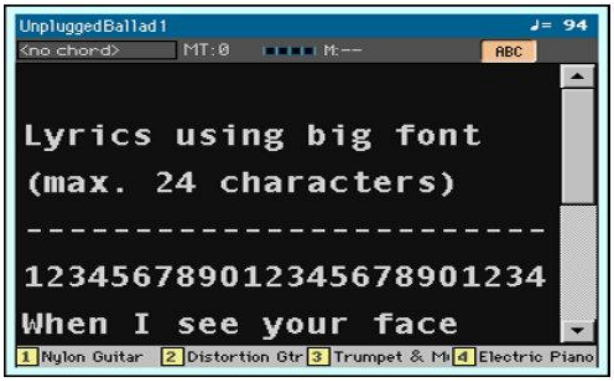
- Маленький шрифт в текстовом редакторе и в Pa1000:





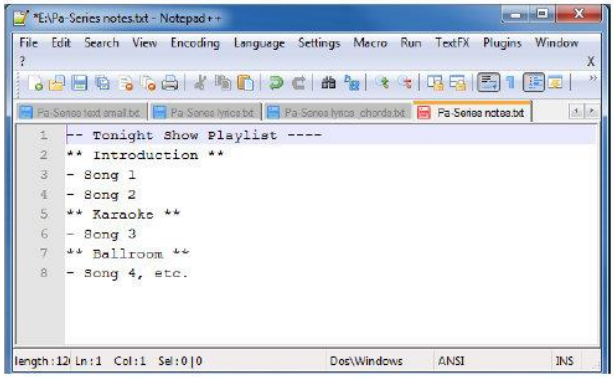
- Большой шрифт в текстовом редакторе и в Pa1000:

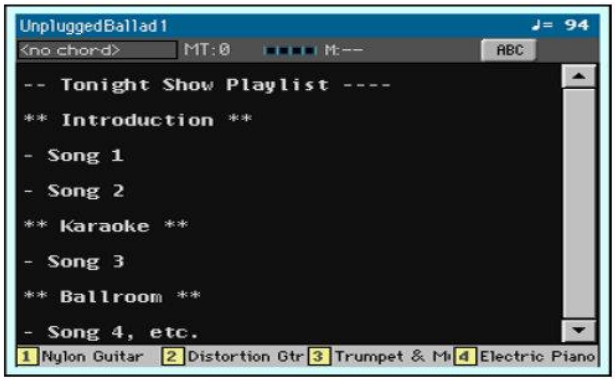




Использование импортированного текста в виде заметки

Импорт текстовых файлов может быть полезен не только для загрузки текстов, но и для загрузки заметок в шоу. Ниже приведен пример наброска плейлистов и концертов.





Часть VII: Пользовательские настройки и редактирование Звуков

34 Прослушивание и настройки Звуков

Вход в режим Sound

- Нажмите на кнопку **SOUND**, находящуюся в секции **MODE** на панели управления, для входа на **главную страницу** режима **Sound**.

Прослушивание отдельных Звуков

Находясь в режиме Sound, выбранный Звук всегда будет играться по всей длине клавиатуры. Функция разделения клавиатуры работать не будет.

Выбор Звука

1. Находясь на главной странице режима Sound, нажмите на наименование Звука, чтобы открыть окно Sound Selection.

2. Пролистайте Звуки и нажатием выберите нужный.

Выбор Звука через другие режимы

Находясь в других режимах вы легко можете «направить» любой Звук в режим **Sound**.

- Выберите трек/канал, которому присвоен Звук, подлежащий редактированию, после чего нажав и придерживая кнопку **SHIFT** нажмите кнопку **SOUND**.

Воспроизведение с помощью MIDI

В режиме **Sound** Pa1000 принимает и передает на том же канале, что и Верхняя часть 1. Если Основной (Global) канал присвоен MIDI каналу, на этом канале также могут быть приняты и ноты.

MIDI каналы могут быть программированы на странице настроек **Global > MIDI > MIDI IN Channels**.

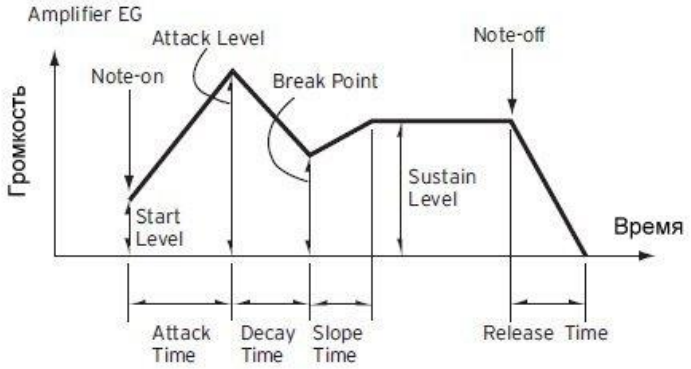
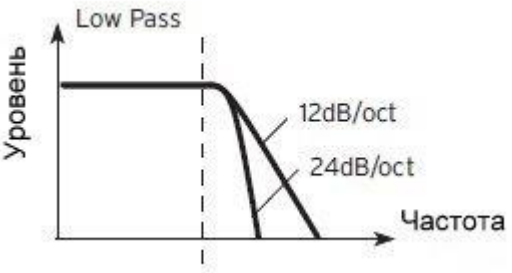
Пользовательские настройки Звука

Находясь на **главной странице** режима **Sound**, вы можете редактировать некоторые **параметры Звука** в реальном времени. Это полезно как для настроек «на ходу», так и для обработки звука в реальном времени.

Использование регулировок Realtime

- Используйте регулировки **Realtime Controls** для редактирования параметров Звука.

Все значения смещены от исходных, сохранённых в Звуке (они добавляются или вычитаются из исходных значений). Показатели этих регулировок сбрасывается после сохранения, или выбора другого Звука.

Realtime Control	Что означает
Attack	Время атаки — время, в течении которого громкость увеличивается от нуля (момент взятия ноты) до максимума.
Decay	Время спада — время, в течении которого громкость уменьшается с уровня атаки до уровня фазы сустейна.
Release	Время затухания — время, в течении которого громкость падает с уровня фазы сустейна до нуля. Фаза затухания запускается в момент снятия ноты.
	
Cutoff	Частота среза фильтра, влияющая на прозрачность звука.  Это фильтр, который отсекает высокие частоты выше частоты среза. Это самый распространенный тип фильтра и используется для вырезания части обертонных компонентов, что делает изначально яркий тембр более мягким (темнее). Когда «Тип фильтра» представляет собой резонанс низкого прохода, обрезание будет иметь более крутой уклон.
Resonance	Резонанс фильтра, управляющий усилением сигнала вблизи частоты среза.
LFO Depth	Интенсивность вибрато (LFO).
LFO Speed	Частота вибрато (LFO).
LFO Delay	Задержка между началом звука и началом вибрато (LFO).

Настройка режима Voice

- Используйте виртуальные радиокнопки **Poly** и **Mono** для выбора полифонического (для игры аккордами) или монофонического (однонотный) Звука.
- Используйте опцию **Legato**, для активации в mono режиме Звука.
  Опции Legato, смягчает звук второй ноты в потоке. Эффекты Envelope и LFO срабатывать не будут. Это особенно уместно при игре на звуках духовых инструментов и аналоговых синтезаторов.
- Включите параметр Hold для активации сустейна даже после снятия пальцев с клавиш.

Микширование эффектов

Звуки поступают в два процессора Master FX (MFX 1 и MFX 2). Первый, как правило, отвечает за реверберацию, а второй – за моделирующие эффекты.

- Используйте переключатель On/Off для включения/выключения соответствующего эффекта.
- Используйте виртуальную ручку регулировки Sendдля настройки уровня прямого сигнала, подаваемого на соответствующий эффект.
- Используйте виртуальную ручку регулировки Amount для контроля соотношением прямого и обработанного сигнала.

Сохранение Звука

- По окончании редактирования параметров Звука на главной странице режима Sound, выберите команду Write Sound из командного меню страницы для сохранения Звука. Более подробная информация о сохранении Звуков далее в этой главе.

35 Редактирование Звуков

Каждый отдельный параметр Звука можно отредактировать. Pa1000 - это, по сути, мощный синтезатор на основе сэмплов с расширенными аналогово-звуковыми функциями.

Генерация Звука

В основе каждого Звука Сэмплы, которые являются записями реальных звуков.

Каждому Сэмплу назначается отдельная зона клавиатуры вместе с другими Сэмплами для создания Мультисэмпла. Каждому Осциллятору присваивается один или два Мультисэмпла.

Чтобы сделать звук можно объединить до двадцати четырех Осцилляторов. В Звуке Осцилляторы сбалансированы, наслаиваются и обрабатываются Эффектами.

Звуки являются базовой единицей тембра инструмента Pa1000 и могут быть объединены в наборах Звуков, называемых Клавишными Наборами. Они также могут быть привязаны к трекам Стиля и Песни.

Вход в режим редактирования Звука

1. Нажмите на кнопку **SOUND**, находящуюся в секции **MODE** на панели управления, для переключения в режим Sound.
2. Нажмите на кнопку **MENU**, после чего нажмите на любую страницу в **меню редактирования** для выбора раздела **редактирования Звуков**.

Выбор Генератора Звуковой Частоты (OSC)

Находясь на странице, требующей выбора генератора для редактирования, используйте вертикальный ряд кнопок справа (1 ... 24 максимум), чтобы выбрать один из доступных

генераторов. Количество доступных генераторов зависит от параметра Oscillators Counts (на странице **Sound > Basic > Sound**).

Если вы не увидели нужный вам генератор, нажмите на стрелку, чтобы пролистать их пока на экране не появился нужный вам генератор.

Когда генераторы не могут быть выбраны, поскольку параметр, содержащийся на текущей странице, является глобальным и действителен для Звука в целом, эти кнопки тусклые и не могут быть выбраны

Звуки, Ударные Установки, Цифровые Органные Регистры

Pa1000 имеет различные типы звуков:

▪ Обычные звуки. Это обычные инструменты Звуки, такие как фортепиано, струнные, басы.

▪ Наборы ударных. Это барабанные и перкуссионные наборы, где каждая нота (клавиша) клавиатуры - это отдельный ударный инструмент. Вы можете найти Ударные Установки в банках Drum & SFX и User DK.

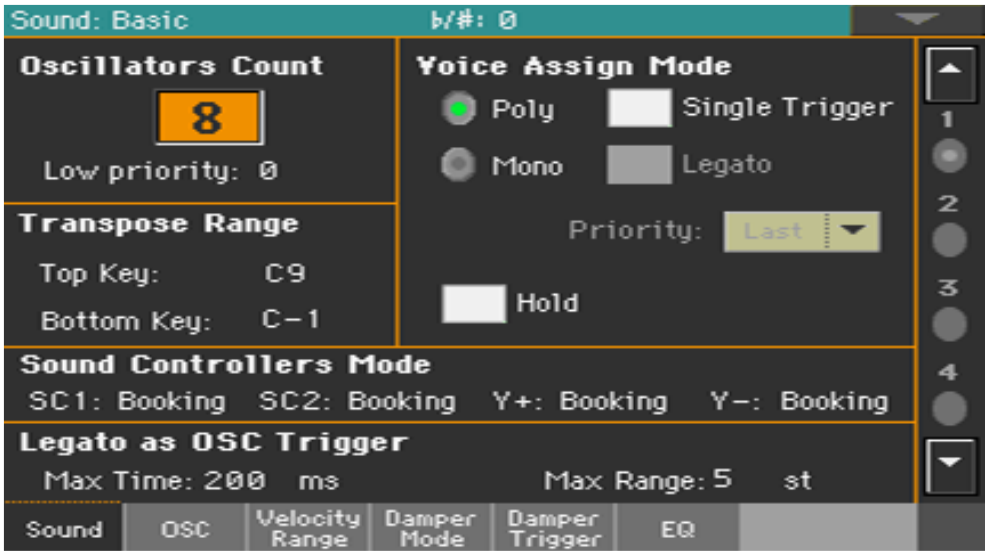
▪ Цифровые Органные Регистры. Это Звуки, имитирующие электромеханические органы. Их сложная структура и специальное использование требуют, чтобы их настройки сохранялись в Клавишных Наборах.

Прежде чем нажимать кнопку **MENU** для доступа к страницам редактирования, вам следует выбрать Звук того типа, который вы хотите отредактировать или создать.

Настройки основных параметров Звука

Перед редактированием генераторов выберите количество генераторов в звуке, режим Звука mono/poly, а также диапазоны транспонирования и легато.

- Зайдите на страницу настроек **Sound > Basic > Sound**.



Настройка генераторов

В разделе настроек **Oscillator Count** вы можете выбрать количество звуков задействованных в одном Звуке.

Выбор количества генераторов

- Используйте параметр Oscillator Count для выбора количества генераторов (до 24) Звука. Общая полифония варьируется в зависимости от количества генераторов, задействованных Звуком (максимум 128 с одним генератором на звук).

Ограничение числа генераторов при низкой полифонии

- Используйте параметр **Low priority**, чтобы можно было отключить генераторы с наивысшим количеством звуков, когда инструмент воспроизводит мало звуков. Имейте в виду, что в плотной полифонии отсутствующие генераторы даже не могут быть услышаны.

Low Priority	**Что означает**
0	Генераторы не отключаются.
1	Отключается генератор с высшим номером, при необходимости.
2	Отключаются два генератора с высшими номерами, при необходимости.
[n]…24	Последовательно отключаются генераторы с заданными номерами “n” (до 24), при необходимости.

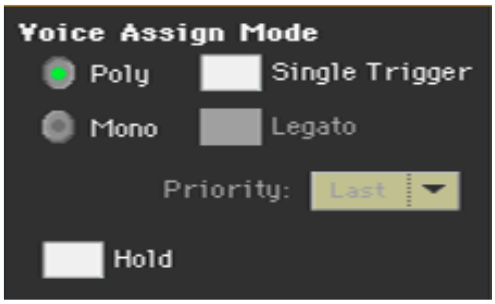
Ограничение транспонирования в определенный диапазон ключей

Некоторые части Звука, в диапазоне клавиш, содержащих специальные эффекты, могут выпадать из диапазона транспонирования.

- Используйте параметры **Transpose Range** (**Top Key** и **Bottom Key** -Верхняя и нижняя границы соответственно) для ограничения транспонирования в определенном диапазоне клавиш. Ноты будут транспонироваться только при попадании в пределы этого диапазона. Это помогает избежать транспонирования звуковых сигналов RX Sounds (поэтому переназначить различные звуки) при транспонировании Звука. Установите эти значения так, чтобы все RX Noises, присвоенные любому генератору, выпадали из диапазона транспонирования. Например, если вы присвоили RX Noise для G7 на OSC1 и RX Noise для A7 на OSC2, установите значение Top Key не выше F # 7 (чуть ниже минимального RX Noise).

Режим Voice Assign: полифония, триггеринг, легато

Режим **Voice Assign** это секция настроек, где можно выбрать такие установки, как полифония, триггерринг и легато.



Выбор режима mono/poly

- Используйте виртуальные радиокнопки **Poly** и **Mono** для выбора звучания: полифонического (аккордами) или монофонического (по одной ноте).

Выбор режима триггеринг

- При выборе режима **Poly**, используйте функцию **Single Trigger** для выбора режима триггеринга.

Single Trigger	**Что означает**
On	При повторном взятии одной и той же ноты воспроизводится только нота, которая была взята последней. Предыдущие ноты той же высоты автоматически снимаются, и их звук не накладывается друг на друга.
Off	При повторном взятии одной и той же ноты воспроизведение взятых ранее нот не прерывается.

Активация функции Legato

- При выборе режима **Mono**, используйте функцию **Legato** для активации легато. Легато смягчает звучание второй ноты. Эффекты Envelope и LFO не будут перезагружены. Это особенно эффективно при использовании духового инструмента и аналогового синтезатора.

Выбор параметра priority моно ноты

При выборе режима **Mono**, используйте всплывающее меню **Priority** для определения того, которой из сыгранных одновременно нот будет отдан приоритет.

Priority	**Что означает**
Low	Приоритет имеет самая низкая нота.
High	Приоритет имеет самая высокая нота.
Last	Приоритет имеет нота, взятая последней.

Функция Hold нот

- Выбор функции **Hold** даёт нотам возможность звучания даже после снятия пальцев с клавиатуры.
  Эта функция особенно полезна при игре на перкуссионных звуках.

Настройка режима Sound Controllers

Вы можете использовать многофункциональные переключатели, педальный переключатель и джойстик в качестве Звуковых контроллеров DNC. В зависимости от Звука эти контроллеры могут подготовить или переключить функцию DNC.

Вы можете запрограммировать четыре контроллера:

Sound Controller	**Что означает**
SC1/2	Две функции, которые могут быть присвоены многофункциональному или педальному переключателю.
Y-	Движение джойстика назад.
Y+	Движение джойстика вперед.

Контроллер может работать в двух режимах:

Sound Controller Mode	**Что означает**
Booking	Активируйте контроллер на подготовку к исполнению функции, затем играйте. Контроллер автоматически деактивируется.
Toggle	Используйте контроллер для включения/выключения присвоенной ему функции.

Тип функции и её статус отображаются в виде индикаторов на многофункциональных переключателях.

Статус индикаторов	**Что означает**
Выключен	Не присвоены никакие функции DNC.
Красный постоянный	Подготовка функции DNC доступна.
Красный мигающий	Подготовленная функция DNC в ожидании исполнения. После исполнения индикатор снова будет гореть красным постоянным светом.
Зелёный постоянный	Контроль функции DNC джойстиком доступен.
Зелёный мигающий	Джойстик активирован. Нажмите на переключатель снова для его выключения.

Выявление Легато

Две ноты можно принимать за легато, когда между ними очень мало или вовсе нет времени (и они могут даже накладываться друг на друга).

Вы можете настроить чувствительность инструмента на выявление легато. Legato можно использовать в качестве триггера генератора, когда вы назначаете один из триггеров **Legato** параметру режима триггера **OSC Trigger Mode** (на странице **Sound Edit > Basic > OSC Basic**).

Регулировка временного промежутка

- Используйте параметр **Max Time**, чтобы установить задержку между нотами (1 ... 999 мс), чтобы считать их легато, даже если перед ними очень маленький промежуток.
  Это полезно, для определения, которые из нот играются легато, а которые стаккато. Ноты, играемые с небольшим промежутком, по-прежнему считаются легато нотами. Значение около 15 мс обычно считается эффективным при воспроизведении аккордов.

Регулировка разрыва ключевой ноты

Используйте параметр **Max Range** для установки диапазона (1 ... 127 полутонов), в пределах которого ноты можно считать легато. Если вы играете с более широким интервалом, ноты всегда считаются стаккато.

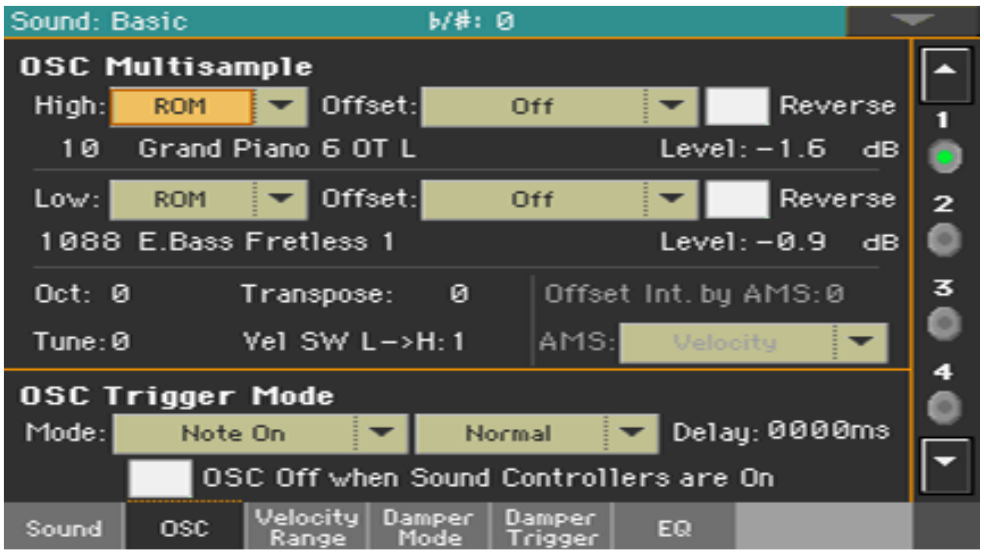
Это типично для некоторых акустических инструментов, где легато возможно только с небольшим интервалом, но не с более широким.

В качестве примера попробуйте звук «Jazz Sax DN2», где максимальный диапазон составляет 9 полутонов. Играйте легато с интервалами меньше 9 полутонов, и вы услышите, насколько более плавными станут ноты легато. Играйте легато с более широкими интервалами, и сглаживание будет потеряно.

Настройки основных параметров генератора звуковых частот

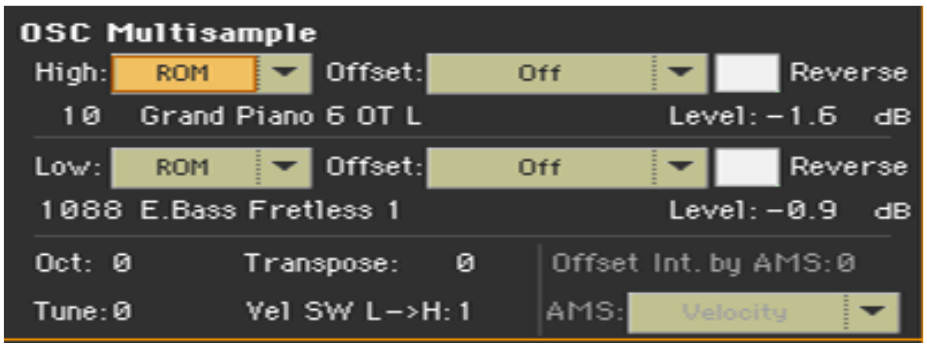
Каждый из генераторов может воспроизводить один или два разных мультисэмпла (верхний и нижний слои), разделенные переключателем velocity.

- Зайдите на страницу настроек **Sound > Basic > OSC**.



Мультисэмплы

Секция **OSC Multisample** содержит основные параметры присвоенных мультисэмплов.



Выбор и настройки мультисэмплов

- Используйте всплывающие меню High и Low, чтобы выбрать банк мультисэмпла (ROM или RAM).
- Используйте числовое поле рядом с наименованием мультисэмпла, для выбора мультисэмпла из выбранного банка.

Bank	**Что означает**
ROM	Стандартные заводские мультисэмплы, предоставленные компанией KORG.
RAM	Пользовательские мультисэмплы, хранящиеся в оперативной памяти вместе с пользовательскими Звуками.

High мультисэмпл будет срабатывать при показателях velocity, равных или превышающих значение **Velocity SW L-> H**. Если необходимость в организации velocity-зависимого переключения между мультисэмплами отсутствует, то установите его на 001 и выберите мультисэмпл только для уровня High.

Если вы создаете новый Звук на основе выборок RAM, образцы RAM должны быть загружены с внутреннего диска или с устройства, подключенного к разъёмам **USB HOST**. Если сэмплы не загружаются, звук не будет слышен, даже если можно выбрать Звук или мультисэмпл, и его наименование отображается на дисплее.

- Используйте параметры смещения **Offset**, чтобы указать точку начала мультисэмпла(ов). При использовании нескольких мультисэмплов этот параметр недоступен.

Offset	**Что означает**
Off	Мультисэмпл воспроизводится с самого начала.
1st…6th	Точка запуска воспроизведения мультисэмпла смещена относительно фактического его начала. Для каждого мультисэмпла определено свое значение величины смещения.
No Attack	Начальная часть мультисэмпла (атака) игнорируется.
AMS	Используется источник альтернативной модуляции (см. ниже).
PseudoRandom	(Доступно только при наличии в мультисэмпле нескольких точек смещения). Случайный выбор точки смещения (включая Attack и Off).

- Поставьте метку на опции **Reverse**, чтобы развернуть сэмплы в мультисэмплах (чтение начинается с конца). Эта функция активируется только в случаях несколькими мультисэмплами.
- Используйте параметры **Level**, чтобы указать уровень громкости каждого мультисэмпла. В зависимости от мультисэмпла, высокие настройки этого параметра могут привести к искажению звука при воспроизведении аккорда. Если это произойдет, опустите уровень.

Настройка октавы и микроподстройки

- Используйте параметр **Oct(ave)**, чтобы отрегулировать шаг выбранного генератора в октавных единицах (-2 ... + 1). Нормальная октава равна 0 (ноль).
- Используйте параметр **Transpose** для регулировки высоты тона выбранного генератора в диапазоне ± 1 октавы (-12 ... + 12 полутонов).
- Используйте параметр **Tune**, чтобы отрегулировать высоту тона сэмпла в диапазоне ± 1 октавы (-1200 ... + 1200 центов полутона).

Установка переключателя velocity между слоями Low и High

- Используйте параметр **Vel SW L-> H**, чтобы установить значение velocity, делящее мультисэмплы High и Low для выбранного генератора. Ноты, извлекаемые с этой или большей силой будут воспроизводиться с помощью High multisample.

Выбор AMS (альтернативный источник модуляции)

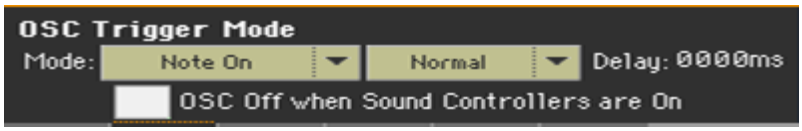
Когда опция **AMS** присваивается параметру **Offset**, становятся доступными параметры **Offset Intensity by AMS** и **AMS**. Список источников AMS можно найти в Приложении.

Когда значение параметра **Offset Intensity by AMS** имеет положительное значение, выбранная точка смещения будет зависеть от значения AMS. Например, с помощью Velocity AMS, мягкое звукоизвлечение выберет Off или 1st Offset, в то время как громкое - 6-ю или No Attack Offset.

Когда параметр **Offset Intensity by AMS** имеет отрицательное значение, выбор будет происходить в обратном порядке (более высокие номера будут выбраны перед наименьшими показателями).

Запуск генератора

Режим **Triggering Mode** - это то, как генератор начнет работу после нажатия клавиши или контроллера.



Выбор режима запуска генератора

- Используйте первое всплывающее меню **OSC Trigger Mode> Mode**, чтобы выбрать событие, запускающее выбранный генератор.

Trigger Mode (What)	**Что означает**
Note On	Генератор звучит всегда при взятии ноты
Note Off (VOn)	Генератор срабатывает при отпускании ноты. Учитывается параметр Note On Velocity. Это полезно для создания звуков, таких как «щелчок», который слышен, когда выдается клавесинная нота. В этом случае установите параметр Sustain на 0 (см. страницу Amp > Amp EG).
Note Off (VOff)	Всё как в примере выше, за исключением параметра Note Off Velocity, который не учитывается.
Last Note Off (VOn)	Генератор срабатывает только при отпускании последней ноты последовательности аккордов или легато. Параметр Note On Velocity учитывается.
Last Note Off (VOff)	Всё как в примере выше, за исключением параметра Note Off Velocity, который не учитывается.
Natural Release	Генератор срабатывает при отпускании ноты. Его амплитуда начинается с текущего уровня амплитуды. Если громкость звука уже равна нулю, этот генератор не будет перезапущен.
After Touch	Генератор срабатывает, когда принимается сообщение After Touch со значением не менее 90. Значение Velocity совпадает с последним сообщением Note On. Генератор прекратит воспроизведение, когда значение After Touch вернется к нулю. Подсказка: это (как и следующие триггеры) особенно полезно для запуска гармоник или граула, когда нота уже играется.
Joystick Y+	Как описано выше, но с помощью джойстика, назначенного в качестве Контроллера Звука, нажатого как минимум на половину вперед (значение 64). Этот элемент управления эквивалентен сообщению Control Message CC # 01 (Modulation).
Joystick Y-	Как описано выше, но с джойстиком, назначенным в качестве Контроллера Звука, оттянутого как минимум на полпути назад (значение 64). Этот элемент управления эквивалентен сообщению Control Change CC # 02 (Breath Controller)..

- Используйте второе всплывающее меню **OSC Trigger Mode> Mode** для выбора дополнительного условия перед запуском выбранного генератора. Например, Normal-

triggered генератор с обычным срабатыванием всегда будет воспроизводиться, а генератор, запускаемый Legato-triggered, будет воспроизводиться только при игре легато.

Trigger Mode (How)	**Что означает**
Normal	Генератор звучит всегда при взятии ноты (за исключением случая, когда отмечен параметр "OSC Off when Sound Controllers are On").
Legato	Генератор звучит только когда ноты берутся легато. В расчет принимаются также установки параметров “Legato as OSC Trigger” (см. выше) предыдущей ноты.
Legato Up	Аналогично режиму Legato, но запуск происходит, когда вторая ноты выходит за верхнюю границу диапазона, определенного параметром “Max Range” (см. выше).
Legato Down	Аналогично режиму Legato, но запуск происходит, когда вторая ноты выходит за нижнюю границу диапазона, определенного параметром “Max Range” (см. выше).
Not Legato	Генератор работает только тогда, когда нота НЕ воспроизводится легато (это противоположно вышеприведенному выбору). Это работает только в том случае, если по крайней мере генератор установлен на Legato; если этого не происходит, он работает как обычный триггер.
Sound Controller 1	Генератор звучит только после нажатия на ножной или назначаемый переключатель, запрограммированный в качестве Sound Controller 1. Если нажать и отпустить его, следующая нота также запустит выбранный генератор. Если нажать и не отпускать его, генератор будет продолжать запускаться до момента, пока контроллер не будет отпущен. В режимах секвенсора и программы контроллер Assignable Switch 1 автоматически назначается на Sound Controller 1.
Sound Controller 2	Аналогично предыдущей опции, если ножной или назначаемый переключатель запрограммирован в качестве Sound Controller 2.
Sound Controller Y+	Аналогично предыдущей опции, если джойстик, запрограммированный в качестве Sound Controller, перемещен в направлении “от себя” хотя бы наполовину (значение 64). При отпускании джойстика контроллер отключается. Такой же контроль можно осуществлять с помощью сообщений Control Change CC#01 (Modulation).
Sound Controller Y-	Аналогично предыдущей опции, если джойстик, запрограммированный в качестве Sound Controller, перемещен в направлении “к себе” хотя бы наполовину (значение 64). При отпускании джойстика контроллер отключается. Такой же контроль можно осуществлять с помощью сообщений Control Change CC#02 (Breath Controller).
Cycle 1	Все генераторы, установленные в этот режим, воспроизводятся циклично. Например, если генераторы 1, 2 и 4 установлены в режим Cycle 1, каждая из последовательно взятых нот будет циклично запускать генераторы 1, 2, 4, затем снова 1 и так далее. Этот режим удобно использовать, если требуется подчеркнуть различные нюансы звука или для создания ярко выраженных звуковых последовательностей.
Trigger Mode (How)	**Что означает**

Cycle 2	Аналогично предыдущей опции, режим используется для параллельного запуска другой группы генераторов. Использование двух режимов Cycle позволяет циклично воспроизводить стереофонические мультисэмплы.
Random	Аналогично двум предыдущим опциям, но в группам присваиваются генераторы, выбранные случайным образом.

Выбор дилея перед началом записи

- Используйте параметр **Delay**, чтобы настроить промежуток (0 ... 5000 мс) между нажатием клавиши (или, в общем случае, включением генератора) и прослушиванием начала звука.

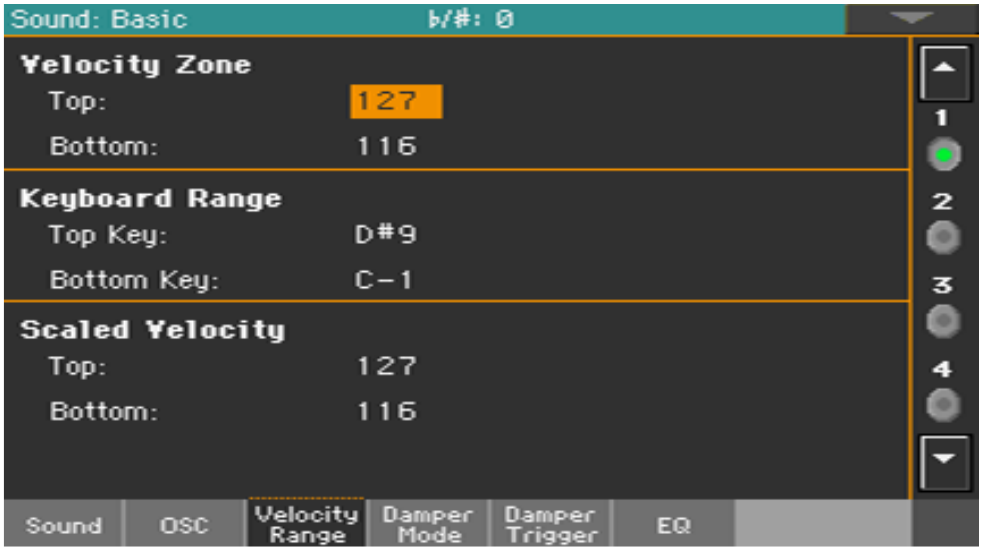
Реверсирование контроллеров

- Выберите OSC Off, если переключатель Sound Controllers On включен, чтобы изменить порядок работы Sound Controllers. Когда этот параметр активирован, текущий генератор не будет воспроизводиться, если активирован один из Контроллеров Звука (Контроллер Звука 1, Контроллер Звука 2, Контроллер Звука Y +, Контроллер Звука Y-).
  Он должен применяться к генераторам с режимами After Touch, Джойстик Y +, Джойстик Y-, Нормальный, Legato, Legato Up, Legato Down, Not Legato, Cycle 1, Cycle 2 и Random, которые можно отключить, используя переключатель, педальный переключатель или джойстик, функционирующий как Звуковой Контроллер.

Настройки диапазона динамической чувствительности и клавиш

Вы можете ограничить выбранный генератор игрой внутри определенной зоны скорости и диапазона клавиш. Это позволит создавать различные ключевые и динамические слои.

- Зайдите на страницу настроек **Sound > Basic > Velocity/Range**.



Установка диапазона velocity

- Используйте параметры **Velocity Zone** (**Top** и **Bottom**) (0 ... 127), чтобы установить диапазон динамической чувствительности для выбранного генератора.

Настройка клавишного диапазона

- Используйте параметры Keyboard Range (**Top** и **Bottom Key**) (C-1 ... G9), чтобы указать диапазон (верхняя и нижняя клавиши) нот для выбранного генератора.

Масштабирование полученных значений velocity

Используйте параметры **Scaled Velocity** (**Top** и **Bottom**) (0 ... 127) для масштабирования значений скорости, полученных генератором. Используя зону скорости, генератор может быть ограничен диапазоном (например, от 10 до 20), что может привести к слабой динамике при срабатывании соответствующего сэмпла.

Присваивая другое значение этим параметрам, ограниченный диапазон будет расширен до более широкого (например, наименьшее значение диапазона 10 может быть преобразовано в значение масштабированной скорости 0, а максимальное значение диапазона 20 может быть преобразовано в значение Scaled Velocity 127). Все значения, включенные между минимальным и максимальным значением, масштабируются соответственно.

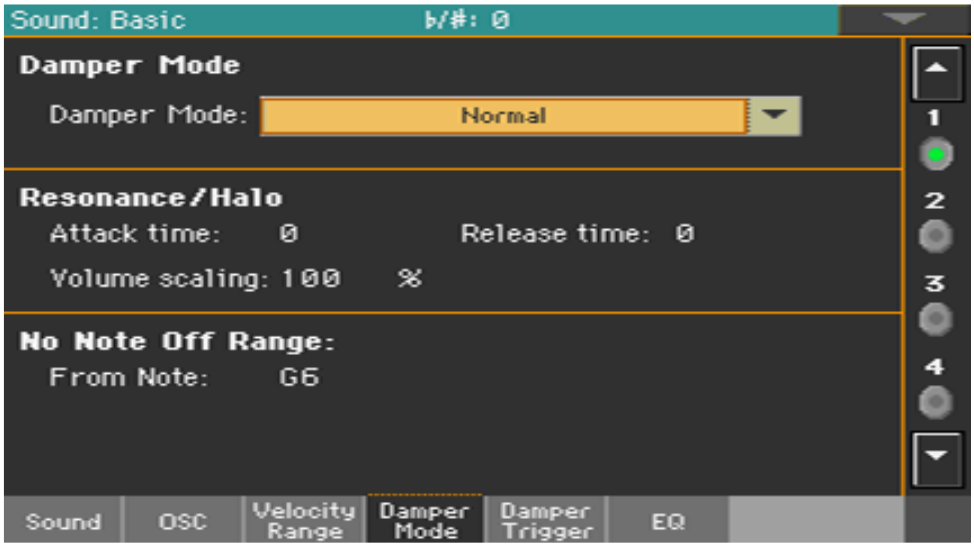
Как следствие, вы можете создать RX Sound гитары, присвоив шум гитарного лада диапазону velocity 10 ~ 20. Когда принимается значение динамики между 10 ~ 20, реальное значение velocity масштабируется до значений Scaled Velocity и будет играть громче.

Программирование Демпферной педали

Программирование педали

Pa1000 тщательно воссоздает эффект работы Демпферной педали акустического пианино.

- Зайдите на страницу настроек **Sound > Basic > Damper Mode**.



Выбор режима работы Демпферной педали

- Используйте всплывающее меню **Damper Mode** для выбора режима Демпферной педали, и как она будет работать с выбранным генератором.

Damper Mode	Что означает
Normal	Демпферная педаль работает в стандартном режиме: при нажатии на нее длительность затухания нот увеличивается, как на акустическом фортепиано.
Damper Off	Демпферная педаль не воздействует на выбранный генератор. Выбирайте режим Damper Off, если планируете использовать выбранный генератор на странице Basic > Damper Trigger для запуска звуков.
Resonance/Halo	Демпферная педаль управляет фортепианным эффектом Resonance/Halo. Если нажать на педаль в процессе воспроизведения ноты, скорость и громкость колебаний звука мультисэмпла будут определяться параметрами "Resonance/Halo", описанными ниже. Этот режим обеспечивает более реалистичное звучание, чем режим Normal, но более интенсивно использует полифонический ресурс, поэтому его рекомендуется использовать только для сольных партий. Уровнем эффекта Resonance/Halo можно управлять с помощью функции полу-педалирования, а также MIDI-сообщений Damper (Control Change #64). Демпферная педаль управляет фортепианным эффектом Resonance/Halo. Если нажать на педаль в процессе воспроизведения ноты, скорость и громкость колебаний звука мультисэмпла будут определяться параметрами "Resonance/Halo", описанными ниже. Этот режим обеспечивает более реалистичное звучание, чем режим Normal, но более интенсивно использует полифонический ресурс, поэтому его рекомендуется использовать только для сольных партий. Уровнем эффекта

	Resonance/Halo можно управлять с помощью функции полу-педалирования, а также MIDI-сообщений Damper (Control Change #64).
Repedaling	Этот режим аналогичен режиму Normal, но также включает демпферный эффект при нажатии на педаль после отпускания ноты (Note Off). В этом случае демпферный эффект запускается с текущего уровня Release и медленно затухает. Не используйте программы, параметр "Repedaling" которых назначен на какой-либо генератор в стиле или на протяженный звук, поскольку при этом могут возникнуть диссонансные явления. В частности, "Grand Piano RX" является примером программы, которую не рекомендуется использовать в треках стиля.

Программирование эффекта Resonance/Halo

Вы можете запрограммировать эффект Resonance/Halo, который активируется режимом **Resonance/Halo** Damper (см. Выше). Эти параметры влияют только на Resonance/Halo, который активируется при нажатии на Демпферную педаль, когда нота уже воспроизводится.

Используйте параметр **Attack Time**, чтобы установить время, необходимое для того, чтобы эффект Resonance/Halo достиг максимального уровня после нажатия педали. Значения (0 ... 99) относятся к текущему значению **Amp Env Attack**.

Используйте параметр **Release Time**, чтобы установить время, необходимое для того, чтобы эффект Resonance/Halo потух после отпускания Демпферной педали. Значения (0 ... 99) относятся к текущему значению **Amp Release Env**.

Используйте параметр **Volume Scaling**, чтобы установить громкость эффекта Resonance/Halo. Значения (0 ... 100%) относятся к текущему уровню звука, определяемому суммой значения Multisample Volume, Velocity и текущего значения Amp Env. 0% - это полное отсутствие громкости.

Установка диапазона клавиш без приглушения

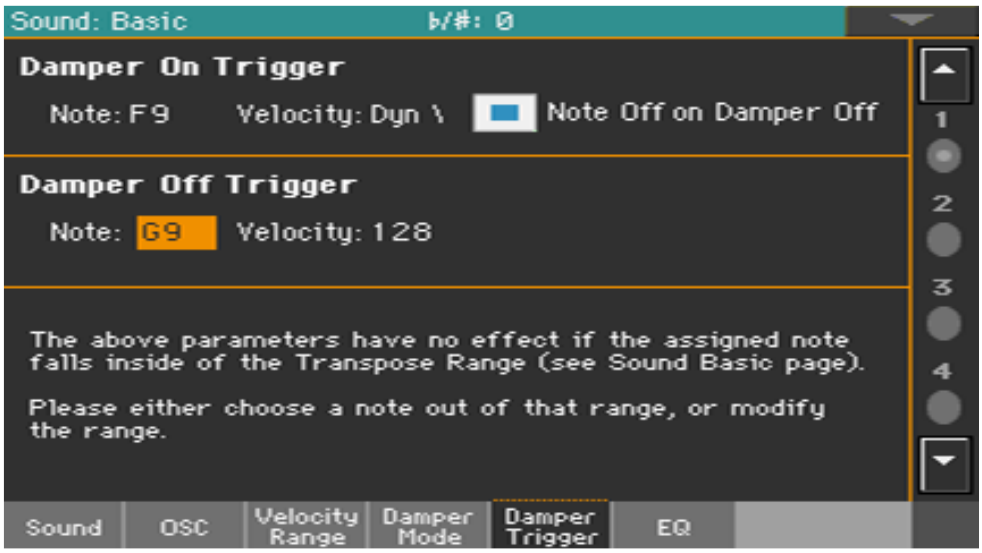
В акустическом фортепиано тканевые демпферы могут гасить струны только до определенной ноты. Начиная с этой ноты (как правило, это G6), Демпферная педаль как будто всегда нажата.

- Когда демпфер находится в режиме **Normal** (см. выше), используйте параметр **No Note Off Range > From Note**, чтобы выбрать ноту (C # -1 ... G9), начиная с которой ноты никогда не гаснут.
  Этот параметр не влияет на режим **Resonance/Halo**.

Запуск нот при нажатии или отпускании Демпферной педали

Специальные эффекты могут быть достигнуты путем запуска нот с помощью педали Damper.

- Зайдите на страницу настроек **Sound > Basic > Damper Trigger**.



Параметры на этой странице относятся к Звуку в целом, а не к отдельному генератору.

Как предупреждает сообщение в нижней области экрана, запускаемые ноты должны выпадать из **диапазона транспонирования**, запрограммированного на странице **Sound > Basic > Sound**. Пожалуйста, выберите примечание из этого диапазона или отредактируйте диапазон транспонирования, чтобы нота была выше или ниже этого диапазона.

Воспроизведение ноты при нажатии на Демпферную педаль

Параметры **Damper On Trigger** позволяют воспроизводить ноту при нажатии Демпферной педали (Damper On). Это полезно, когда специальный сэмпл присваивается конкретной ноте (например, скрипящая педаль Звука Grand Piano Demo, вдох Звука Harmonica 1 DNC и т.д.).

- Выберите **Ноту** и настройте ее параметр **Velocity**.
- Поставьте метку на опции **Note Off on Damper Off**, чтобы звук прекращался, когда Демпферная педаль отпущена.

Воспроизведение ноты при отпускании Демпферной педали

Параметры **Damper Off Trigger** позволяют воспроизводить ноту при отпускании Демпферной педали (Damper Off). Освобождение Демпферной педали может воспроизводить специальный сэмпл, присвоенный конкретной ноте (например, шум отпускания Демпферной педали в звуке Grand Piano Demo).

- Выберите **Ноту** и настройте ее параметр **Velocity**.

Эквализация Звука

Вы можете использовать трехполосный полупараметрический эквалайзер на каждом генераторе.

Зайдите на страницу настроек **Sound > Basic > EQ**.

Активация Эквалайзера

- Поставьте метку на опции **Enable**, чтобы активировать эквалайзер на выбранном генераторе.

Выравнивание и программирование Эквалайзера

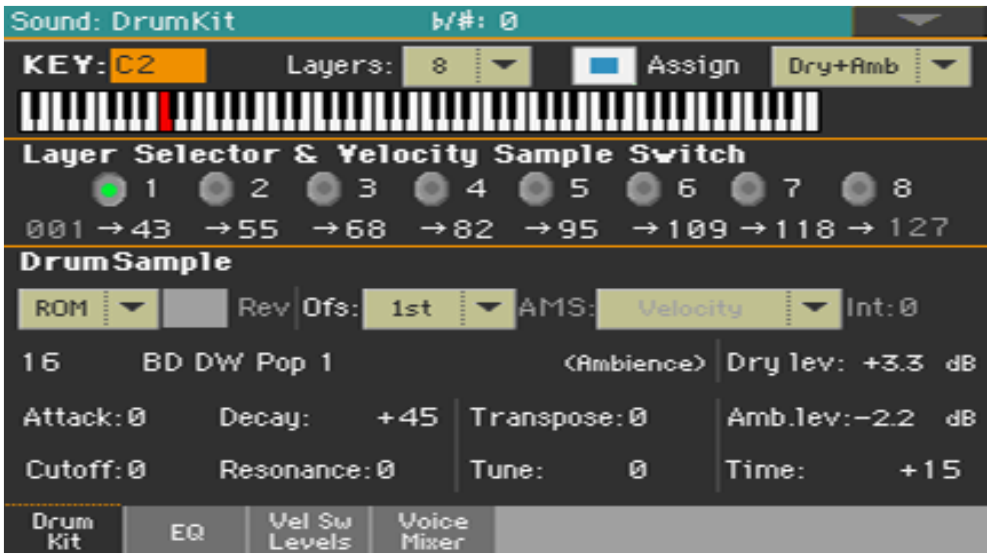
- Используйте виртуальную ручку регулировки **Trim** для ограничения уровня сигнала, проходящего через эквалайзер (0 ... 99). Экстремальные значения эквализации могут перегрузить аудиосхемы, что приведёт к искажениям. Этот элемент управления позволяет вам настроить эквализацию по желанию и в то же время избежать перегрузки.
- Используйте ручки **управления Эквалайзера** для создания кривой эквализации.

EQ Control	**Что означает**	**Показатель**
Low Gain	Низкочастотная эквализация. Управляет низкочастотным полочным фильтром.	-18…+18dB
Mid (Middle) Gain	Среднечастотная эквализация. Управляет среднечастотным колокольным фильтром.	-18…+18dB
Mid (Middle) Freq	Центральная частота среднечастотного фильтра.	0.100…10kHz
Hi (High) Gain	Высокочастотная эквализация. Управляет высокочастотным полочным фильтром.	-18…+18dB

Настройка основных параметров Ударной Установки

При редактировании Ударной Установки вы сначала выбираете и устанавливаете ударные сэмплы, назначенные каждой клавише и динамическому слою.

- Зайдите на страницу настроек **Sound > DrumKit > DrumKit**.



Выбор и настройка ключа

Ключ можно выбрать и запрограммировать в разделе **KEY**.

Выбор ключа для редактирования

- Используйте параметр **KEY**, чтобы выбрать ключ. В качестве альтернативы, выберите его, нажав клавишу на клавиатуре.

Выбор количества слоев на ключ

Каждая клавиша может иметь переменное количество зон динамической чувствительности (слоев). Это позволяет присваивать разные сэмплы различным силам динамической чувствительности воспроизведения.

- Используйте всплывающее меню **Layers** для выбора количество слоев, назначенных выбранному ключу. В зависимости от количества выбранных слоев, будет доступно соответствующее количество переключателей динамической чувствительности.

Включение или выключение ключа

- Поставьте метку на опции **Assign**, чтобы включить/выключить выбранный ключ. Когда ключ не присвоен, свойства следующей присвоенной клавиши справа будут распространяться на неё.

Выбор сухой или реверберированной части звука

При редактировании вы можете отдельно прослушивать сухую или реверберированную часть ударных сэмплов.

- Используйте меню **Dry+Amb**, чтобы выбрать сухую и / или реверберированную часть звука.

Переключатель слоёв и динамической чувствительности

Выбрав ключ для редактирования, выберите слой динамической чувствительности.

Выбор слоя для редактирования

Используйте виртуальные **радиопереключатели** в области **Layer Selector & Velocity Sample Switch**, чтобы выбрать слой для редактирования. Доступное количество слоев зависит от всплывающего меню Layers выше.

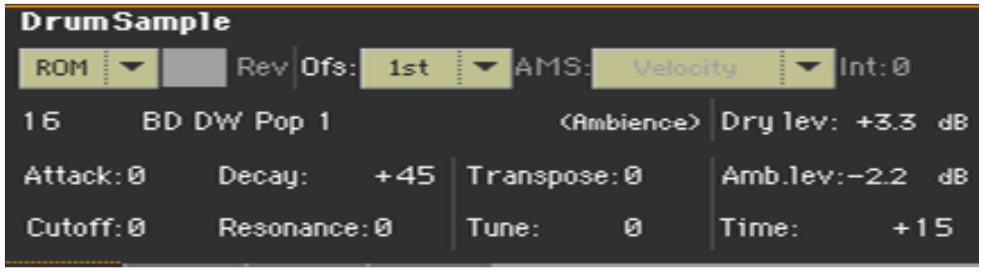
Редактирование переключателей динамической чувствительности

Каждое из **значений переключателя Velocity** (динамической чувствительности) в области **Layer Selector & Velocity Sample Switch** разделяет два соседних слоя выбранного ключа. Ноты, играемые сильнее, чем переключатель динамической чувствительности, будут воспроизводиться слоем справа, в то время как более мягкие ноты, воспроизводятся слоем слева.

Первое и последнее значения не редактируются и всегда 001 и 127 (соответственно).

Выбор и настройка барабанных сэмплов

Используйте раздел **Drum Sample**, чтобы назначить барабанный сэмпл выбранному слою динамической чувствительности внутри выбранного ключа.



Доступные параметры зависят от выбранного сэмпла.

Выбор барабанного сэмпла

Используйте параметры **Drum Sample**, чтобы присвоить каждому слою различные барабанные сэмплы. Вы можете использовать параметр velocity для переключения между доступными образцами. Смещение (**Offset**) и уровень (**Level**) могут настраиваться независимо для различных барабанных сэмплов.

Используйте **всплывающие меню** для выбора банка (ROM или RAM).

Используйте **числовое поле** рядом с наименованием сэмпла, чтобы выбрать сэмпл внутри выбранного банка.

Bank	**Что означает**
ROM	Стандартные заводские сэмплы от KORG.
RAM	Пользовательские сэмплы, доступные при загрузке некоторых Пользовательских Ударных Установок.

Сэмпл, выбранный для текущего слоя, сработает от динамической чувствительности, показатель которой выше, чем значения переключателей velocity. Если вы не хотите использовать переключение velocity, присвойте только один слой выбранному ключу и присвойте сэмпл только слою 1.

Если вы создаете новую Ударную Установку на основе сэмплов RAM, они должны быть загружены с внутреннего диска или с устройства, подключенного к портам **USB HOST**. В случае, если сэмплы не загружены, звук не будет слышен, даже если Ударную Установку можно выбрать, и её наименование появится на экране.

- Поставьте метку на опции **Rev** (**Revers** - Обратный), чтобы воспроизвести сэмпл в обратном направлении (если это разрешено сэмплом). В случае сэмплов, которые были первоначально заданы для циклического воспроизведения (или лупинга), сэмпл будет воспроизводиться однократно в обратном направлении. Если сэмпл был первоначально настроен на обратное воспроизведение, он будет воспроизводиться без изменений.

Настройка точки смещения начала воспроизведения сэмпла

Используйте параметр **Ofs** (**Offset**), чтобы указать точку, с которой сэмпл начнет воспроизводиться.

Offset	**Что означает**
Off	Сэмпл воспроизводится с самого начала.
1st…6th	Точка запуска воспроизведения мультисэмпла смещена относительно фактического его начала. Для каждого мультисэмпла определено свое значение величины смещения.
NoAtk	Начальная часть мультисэмпла (атака) игнорируется.
AMS	Используется источник альтернативной модуляции (см. ниже).
PseudoRandom	(Доступно только при наличии в мультисэмпле нескольких точек смещения). Случайный выбор точки смещения (включая Attack и Off).

- Используйте параметры AMS и Int(ensity), чтобы выбрать AMS модуляцию источника и его интенсивности.
  Когда параметр Intensity имеет положительное значение, выбранная точка смещения будет зависеть от значения AMS. Например, с помощью Velocity AMS, мягкая манера игры выберет Off или 1-ый Offset, в то время как громкое звукоизвлечение будет выбирать 6-ю или No Attack Offset.
  Когда параметр Intensity имеет отрицательное значение, выбор будет происходить в обратном порядке (Офсеты с большими значениями будут выбраны перед Офсетами с меньшими значениями).

Установка уровня сэмпла

- Используйте параметр уровня, чтобы указать уровень выборки.

Программирование огибающей сэмплы

- Используйте параметры Attack и Decay для смещения сегментов EG Attack и Decay выбранного сэмплам.

Программирование фильтра

- Используйте параметры Cutoff и Resonance для установки частоты среза и резонанса для фильтра, применяемого к выбранному сэмплу.

Настройка транспонирования и микроподстройки

- Используйте параметр Transpose (-64 ... + 63 полутонов) для транспонирования выбранного сэмпла. Используйте его для изменения высоты выбранного ключа.
- Используйте параметр Tune (-99 ... + 99 центов полутона) для точной настройки присвоенного сэмпла.

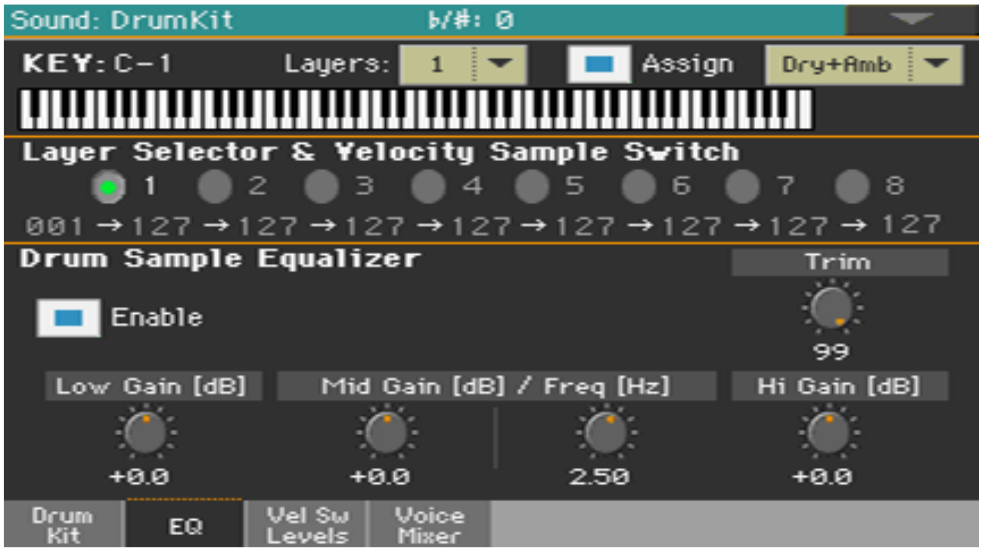
Регулировка уровня реверберации и времени

- Используйте параметры **Amb Level/Time** для регулировки уровня реверберации и панорамирования.
  Эти параметры доступны только в том случае, если выбранный тип Ударного сэмпла реверберированного типа. Когда эти параметры доступны, **Level** регулирует громкость прямых (линейных) звуков, а **Amb. Level** и **Time** контролируют громкость и длину реверберации соответственно.

Эквализация Ударной Установки

Каждый из барабанных сэмплов может обрабатываться трехполосным полупараметрическим эквалайзером.

- Зайдите на страницу настроек **Sound > DrumKit > EQ**.



Выбор ключа для редактирования

▪▪ Используйте параметр **Key** для выбора ключа. В качестве альтернативы выберите его, нажав клавишу. Параметры Layers и Assign такие же, как на странице Sample Setup.

Обрезка и программирование эквалайзера

▪▪ Поставьте метку на опции **Enable**, чтобы активировать эквалайзер выбранного слоя.

▪▪ Используйте виртуальную ручку регулировки **Trim** для ограничения уровня сигнала, проходящего через эквалайзер (0 ... 99). Экстремальные значения эквализации могут перегрузить аудиосхемы и привести к искажениям. Этот элемент управления позволяет вам установить эквализацию по желанию и в то же время избежать перегрузки.

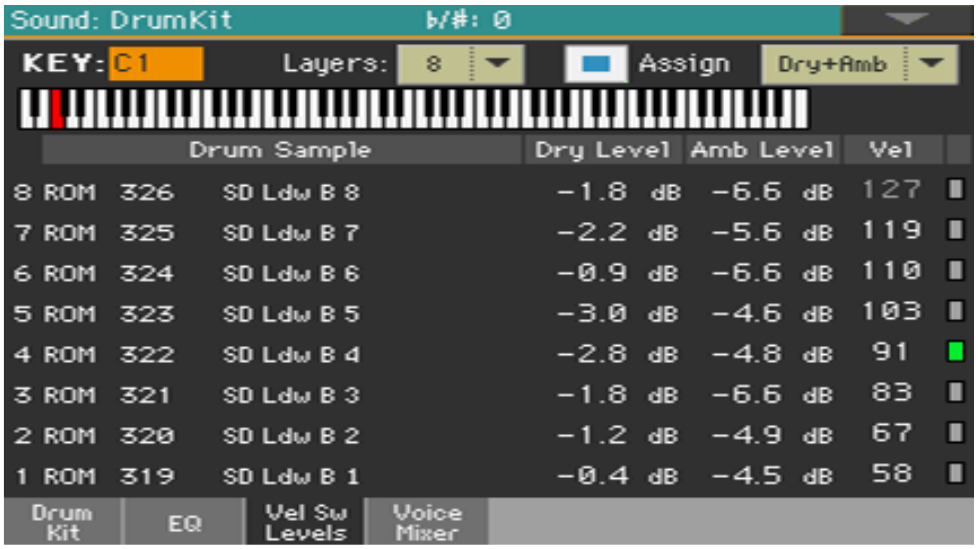
- Используйте ручки **управления Эквалайзера** для создания кривой эквализации.

EQ Control	**Что означает**	**Показатель**
Low Gain	Низкочастотная эквализация. Управляет низкочастотным полочным фильтром.	-18…+18dB
Mid (Middle) Gain	Среднечастотная эквализация. Управляет среднечастотным колокольным фильтром.	-18…+18dB
Mid (Middle) Freq	Центральная частота среднечастотного фильтра.	0.100…10kHz
Hi (High) Gain	Высокочастотная эквализация. Управляет высокочастотным полочным фильтром.	-18…+18dB

Микширование слоёв Ударной Установки

Вы можете увидеть все барабанные сэмплы, линейные/реверберированные уровни и переключатели velocity доступных слоёв на одной странице. На этой странице вы можете видеть, какой слой воспроизводится.

- Зайдите на страницу настроек **Sound > DrumKit > Velocity Switch Levels**.



Отображение воспроизводящегося слоя

- Сыграйте ноту на клавиатуре. В зависимости от чувствительности, в крайнем правом углу страницы будет включаться индикатор, рядом со слоем, который воспроизводится.

Выбор барабанного сэмпла

- Используйте параметр **ROM/RAM** для выбора банка (ROM/RAM).
- Используйте наименование параметра барабанного сэмпла, чтобы присвоить каждому слою разный барабанный сэмпл.

Регулировка уровня линейного/реверберированного звука

- Используйте параметры **Dry Level** и **Amb Level**, чтобы отрегулировать уровень линейного/реверберированного участков звука.

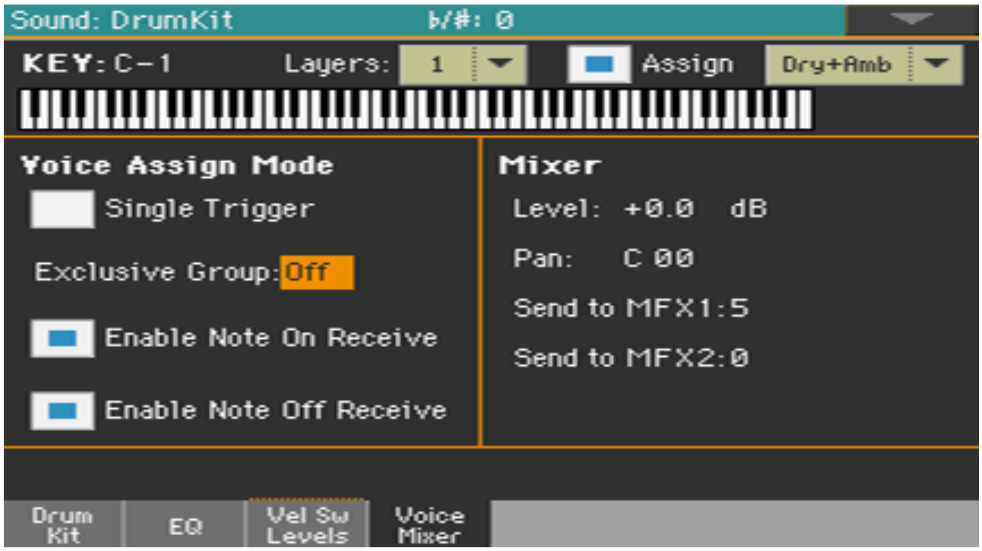
Настройка переключателя velocity

- Используйте параметр **Vel** для настройки переключателя скорости между слоями.

Микширование и перезапуск барабанных сэмплов

Вы можете выбрать режим запуска и микшировать ключ (обычно звук барабанов с различными уровнями динамической чувствительности) с другими ключами. Все слои выбранного ключа получат одинаковые настройки.

- Зайдите на страницу настроек **Sound > DrumKit > Voice/Mixer**.



Выбор ключа для редактирования

- Используйте параметр Key для выбора ключа. В качестве альтернативы выберите его, нажав нужную клавишу.
  Параметры **Layers** и **Assign** такие же, как на странице **Sample Setup**.

Выбор полифонии, перезапуска и легато

- Поставьте метку на опции **Single Trigger**, чтобы выбрать режим запуска.

Single Trigger	**Что означает**
On	При воспроизведении последовательности нот одинаковой высоты предыдущая нота прерывается до того, как будет запущено воспроизведение следующей. Таким образом ноты одинаковой высоты не накладываются друг на друга.
Off	При воспроизведении последовательности нот одинаковой высоты предыдущая нота в момент начала воспроизведения следующей не прерывается.

Создание Групп Взаимоисключений (Exclusive Groups)

Exclusive Groups - это совокупности взаимоисключающих ключей, останавливающих действие друг друга. Например, если открытому и закрытому хай-хэту присвоены одна и та же Exclusive Group, игра открытого хай-хэта перекроет игру закрытого хай-хэта.

Exclusive Group	**Что означает**
None	Данная нота не принадлежит ни одной из групп взаимоисключений Exclusive Group и ее воспроизведение не прерывается никакими другими нотами.
1…127	Группа Взаимоисключения присвоена ключу. При воспроизведении ноты из этой группы все остальные, которые также принадлежат ей, прерываются.

Включение и выключение опций Note On и Note Off

- Поставьте метку на опции **Enable Note On Receive**, чтобы разрешить прием сообщений Note On (Key On).
  Если этот параметр не выбран, клавиша не будет воспроизводиться.

- Поставьте метку на опции **Enable Note Off Receive**, чтобы разрешить прием сообщений Note Off (Key Off).
  Если этот параметр не выбран, сэмпл будет продолжать воспроизводиться до конца.

Настройка параметров смешивания Level, Pan и FX Send

- Используйте параметр **Level** для установки уровня выбранного ключа.

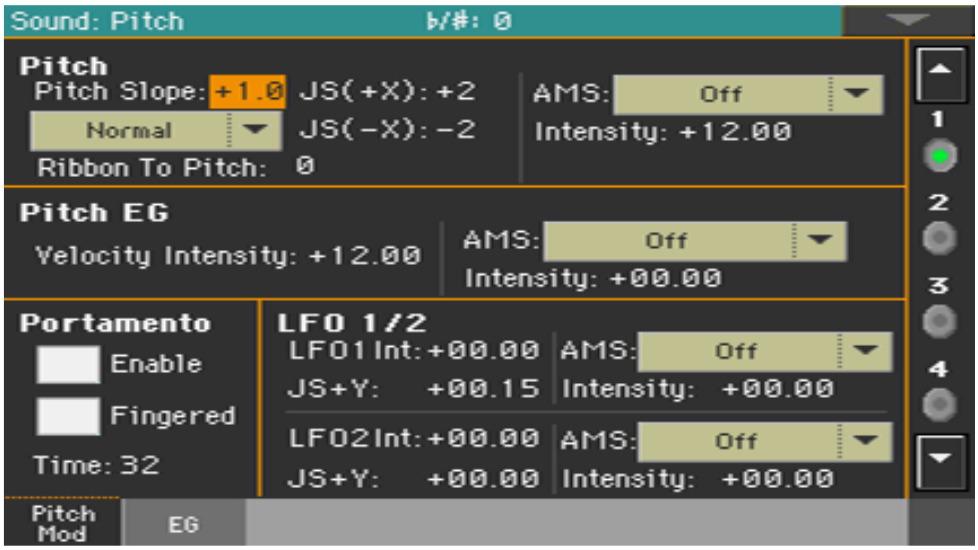
- Используйте параметр **Pan**, чтобы установить положение выбранной ключа в стереополе.

- Используйте параметры **Send to MFX1** и **Send to MFX2**, чтобы установить уровень отправки MFX1 или MFX2 для выбранного ключа.

Модулирование параметра pitch

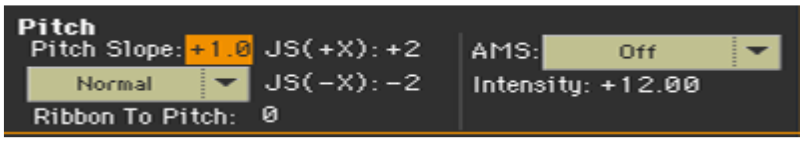
Параметр Pitch (Высота тональности) может меняться в зависимости от ноты и активированных контроллеров. В Pa1000 также включает в себя генераторы LFO, которые могут модулировать высоту тона.

- Зайдите на страницу настроек **Sound > Pitch > Pitch Mode**.



Управление тональностью

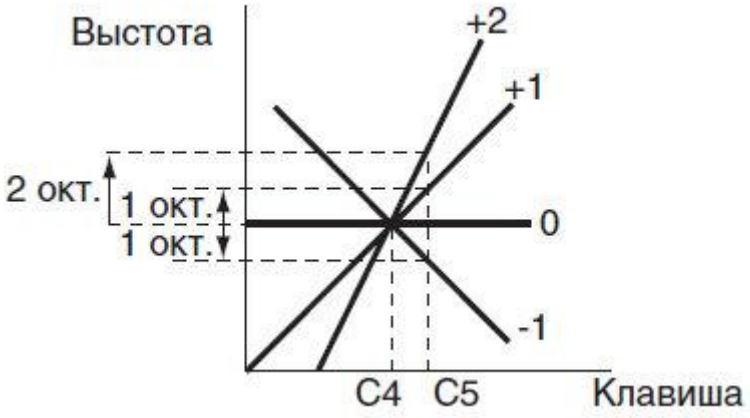
Тональность генератора может следовать естественному масштабу или другому "наклону".



Настройка наклона высоты тональности

- Используйте параметр **Pitch Slope** (-1.0 ... + 2.0) для изменения высоты тональности в зависимости от положения ноты на клавиатуре.
  Обычно вы оставите этот параметр на +1.0. Положительные (+) значения приведут к повышению высоты тональности при воспроизведении более высоких нот, а отрицательные (-) значения приведут к падению тональности при воспроизведении более высоких нот.
  При значении 0 изменений тональности не будет, и тональность C4 будет звучать независимо от того, какое место вы играете.

На рисунке показано, как связаны угол наклона и высота тональности:



Управление тональностью с помощью физических контроллеров

Используйте всплывающее меню режима **Pitch Mode**, чтобы установить направление Pitch Bend.

Pitch Mode	**Что означает**
Normal	Линейный наклон.
Fixed Scale	Если для генератора выбрана данная опция, параметры Pitch Bend и Sub Scale не влияют на его настройку. Все зависимые от высоты параметры тусклые и недоступны.
Highest Pitch Bend only	Если для генератора выбрана данная опция, параметр Pitch Bend активируется только для самой высокой из нот, взятых в данный момент на клавиатуре.
Lowest Pitch Bend only	Если для генератора выбрана данная опция, параметр Pitch Bend активируется только для самой низкой из нот, взятых в данный момент на клавиатуре.

- Используйте параметр **Ribbon to Pitch** для установки диапазона Pitch Bend (-12 ... 0 ... + 12 полутонов), управляемые сообщением Ribbon Controller (CC # 16). Сообщение Ribbon Controller может быть получено через MIDI или как часть стандартного MIDI файла.

- Используйте параметр **JS (+ X)**, чтобы указать, как изменяется тональность при перемещении джойстика вправо (-60 ... + 12 полутонов). Показатель 12 означает 1 октава изменения.
  Например, если вы установите значение +12 и переместите джойстик полностью вправо, высота тона повысится ровно на одну октаву выше исходного тона.

- Используйте параметр **JS (-X)**, чтобы указать, как шаг будет изменяться, когда джойстик перемещается влево (-60 ... + 12 полутонов). Показатель 12 означает 1 октава изменения. Например, если вы установите значение -60 и переместите джойстик влево, высота тона упадет на пять октав ниже исходного тона. Это можно использовать при имитации эффектов, которые производит гитарист, используя ручку машинки тремоло.

Выбор источника модуляции основного тона

Используйте всплывающее меню **Pitch > AMS** (Alternate Modulation Source), чтобы выбрать источник модуляции для высоты тональности выбранного генератора. Список доступных источников AMS приведен в Приложении.

Параметр **Intensity** (-12.00 ... + 12.00) определяет глубину и направление эффекта, создаваемого AMS. При установке 0, модуляция не будет применена. При настройке 12.00 шаг будет изменяться на одну октаву.

Например, если вы выберете JS (-Y) AMS и переместите джойстик вниз, высота будет повышаться, если этот параметр установлен на положительное (+) значение или падает, если для этого параметра установлено отрицательное (-) значение, Диапазон составляет не более одной октавы.

Управление EG тональности (генератор envelope)

Используйте параметры **Pitch EG** для управления Pitch EG, уникальные для всех генераторов.

Связывание тональности с envelope

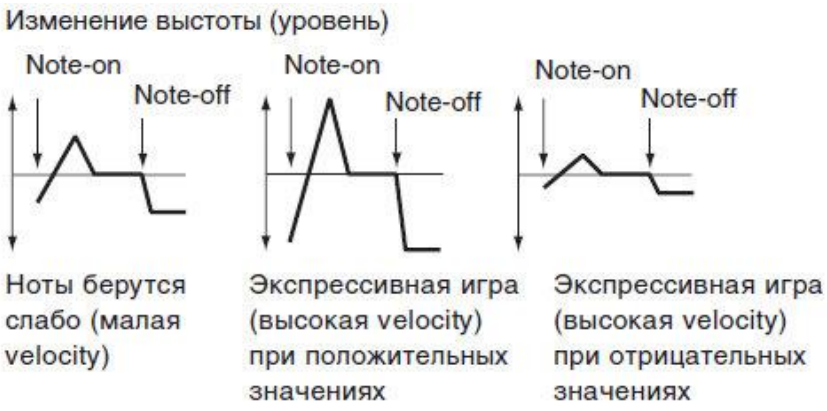
- Параметр **Velocity Intensity** (-12.00 ... + 12.00) определяет глубину и направление модуляции Pitch EG. При настройке 12.00 тональность будет изменяться максимум на ± 1 октаву.

Связывание тональности с модуляцией AMS

Используйте параметр **Pitch EG > AMS**, чтобы выбрать источник модуляции для тональности EG выбранного генератора. Список доступных источников AMS находится Приложении.

Используйте параметр **Pitch EG > Intensity**, чтобы указать глубину и направление AMS. Например, если вы выберете Velocity AMS и установите это значение на +12,00, скорость будет регулировать диапазон изменения высоты тональности, создаваемого шагом EG в диапазоне ± 1 октавы. Когда вы играете более мягко, изменение высоты будет приближаться к уровням EG.

Параметры **Pitch EG> AMS** и **Pitch EG > Intensity** будут суммироваться, чтобы определить глубину и направление модуляции основной тональности, применяемого EG.



Программирование Портаменто

Portamento добавляет слайд между нотами (плавное изменение высоты тона от одной ноты к следующей).

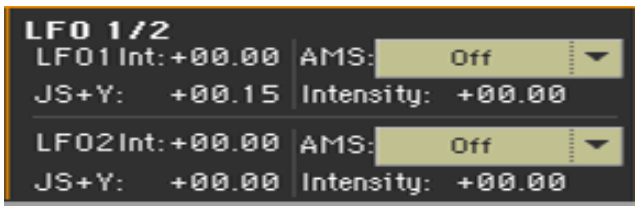
- Поставьте метку на опции **Enable**, чтобы активировать эффект портаменто. Portamento также будет включен или выключен при получении сообщения CC # 65 (Portamento SW).

- Поставьте метку на опции **Fingered**, чтобы перезапустить портаменто при воспроизведении заметки.
  Когда Fingered включена, играя легато, он включит Portamento, а при умеренном проигрывании отключится снова.

- Используйте параметр **Time**, чтобы установить время портаменто (000 ... 127). Увеличение значения приведет к более медленному изменению высоты тона.

Управление LFO

Используйте параметры LFO 1/2 для управления LFO (Low Frequency Oscillation - генератор низкочастотных колебаний) выбранных генераторов. Генераторы LFO запрограммированы на страницах **Sound Edit > LFO > LFO 1** и **LFO 2**.

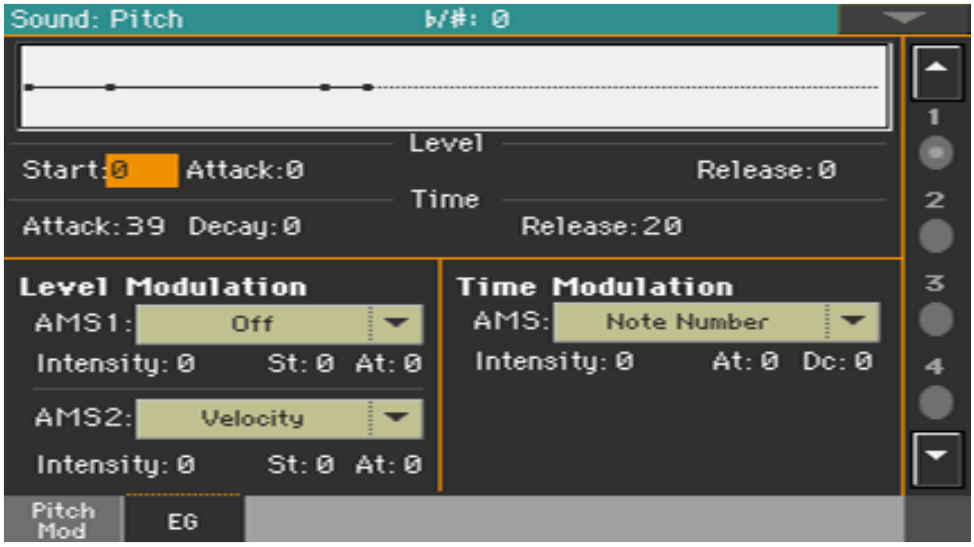


- Используйте параметр **LFO 1/2 Int** для установки интенсивности (-12 ... 0 ... + 12) соответствующего LFO. Отрицательные значения инвертируют форму LFO.
- Используйте параметр JS + Y для установки интенсивности (-12 ... 0 ... + 12) соответствующего LFO, когда джойстик выдвинут вперед. Отрицательные значения инвертируют форму LFO.
- Используйте параметры **AMS** и **Intensity** для выбора AMS для модуляции соответствующего LFO, и интенсивности модуляции.

Программирование параметра filter envelope (Filter EG)

Pa1000 включает в себя генератор огибающей высоты тона (Pitch EG), который может изменять шаг с течением времени.

- Зайдите на страницу настроек Sound > Pitch > EG.



Вы можете увидеть форму envelope на рисунке в верхней части экрана.

Настройка уровней и времени в Pitch EG

Pitch EG можно запрограммировать, установив параметры уровня и времени для сегментов огибающей.

- Используйте параметры **Level** (-99 ... + 99), чтобы указать величину изменения высоты тональности.

EG Level	**Что означает**
Start	Определяет величину изменения тональности в момент взятия ноты.
Attack	Определяет величину изменения тональности по истечению атаки.
Release	Определяет величину изменения тональности при затухании ноты.

Фактическое изменение высоты тона будет зависеть от параметров Pitch EG > Intensity (см. страницу Sound > Pitch > Pitch Mod). Например, с настройкой интенсивности +12.00 настройка уровня +99 может повысить высоту тональности на одну октаву, а установка уровня -99 приведет к уменьшению высоты тональности на одну октаву.

- Используйте параметры Time (0 ... 99), чтобы указать время, в течение которого произойдет изменение высоты тональности.

EG Time	**Что означает**
Attack	Время, в течении которого высота тональности изменяется от значения, которое было в момент взятия ноты, до значения, определяемого параметром "Attack Level".
Decay	Время, в течении которого высота тональности изменяется от значения, которое было установлено на момент окончания времени атаки, до нормальной частоты.
Release	Время, в течении которого высота тональности изменяется от значения, которое было в момент снятия ноты, до значения, определяемого параметром "Release Level".

Модуляция EG

Модуляция уровней EG

Используйте параметры **Level Modulation > AMS 1/2** для выбора источника модуляции для параметров **Pitch EG > Level**.

- Используйте параметры **Level Modulation > Intensity** (-99 ... + 99), чтобы указать глубину и направление модуляции, сгенерированной **AMS1** или **AMS2**. При настройке показателя 0 будут использоваться уровни, заданные параметром Level.
  Например, если вы выберете джойстик Joystick Y + the AMS, перемещение джойстика в верхнем направлении, чтобы включить его, изменит параметры уровня Pitch EG. По мере увеличения абсолютной величины Intensity уровни Pitch EG будут меняться больше при отпускании джойстика. Направление изменения определяется St (начальный уровень Swing) и At (уровень атаки). Когда джойстик будет отпущен, уровни EG Pitch вернутся к своим собственным настройкам.
  Если вы выберете Velocity AMS, увеличение абсолютной величины Intensity приведет к все более широкому изменению уровней EG Pitch для сильно воспроизводимых заметок. Направление изменения определяется St (Start Level Swing) и At (Attack Level Swing). При более мягкой игре, изменение высоты будет приближаться к уровням EG Pitch.

- Используйте параметры **St (Start Level Swing)** и параметр At (Attack Level Swing), чтобы указать направление изменения Level > Start and Level > Attack, вызванного AMS.

Если параметр Intensity с положительным (+) значением, настройка "+" увеличивает уровень EG, а параметр "-" уменьшит ее. При показателе 0 изменений не будет.

Ноты берутся с малой velocity; “St” установлен в 0, “At” — в “+”, джойстик на себя

(Ноты берутся с большой velocity; “St” установлен в 0, “At” — в “+”, джойстик на себя

Ноты берутся с большой velocity; “St” установлен в 0, “At” — в “-”, джойстик на себя

Модуляция времени EG Pitch

Используйте параметр **Time Modulation > AMS**, чтобы выбрать источник модуляции для **Pitch EG > Time** parameters.

- Используйте параметры **Time Modulation > Intensity** (-99 ... + 99), чтобы указать глубину и направление эффекта AMS на параметрах Time. При показателе 0, EG тональности будет таким же, как указано в настройках Time.

  Альтернативное значение модуляции в тот момент, когда EG достигает каждой точки определит фактическое значение времени EG, которое будет следующим.

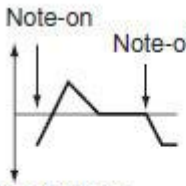
  Например, время затухания будет определяться альтернативной модуляцией значение на момент достижения уровня атаки.

  Когда этот параметр установлен в значения 16, 33, 49, 66, 82 или 99, указанное время EG ускоряется на 2, 4, 8, 16, 32 или 64 раза соответственно (или замедлился до 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32 или 1/64 от первоначального времени).

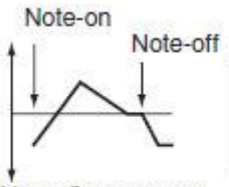
  Например, с помощью Velocity AMS, увеличивая абсолютное значение интенсивности позволит сильно воспроизводимым нотам увеличивать изменения в значениях времени EG тональности. Направление изменения указано параметрами At (Attack Time Swing) и Dc (Sway Time Swing). При мягком звукоизвлечении, время EG в приближается к фактическим настройкам EG.

- Используйте параметры **At (Attack Time Swing)** и **Dc (Decay Time Swing)** чтобы указать направление, в котором AMS повлияет на параметры Time > Attack and Decay. При положительных (+) значениях интенсивности, установка "+" увеличит время, а настройка "-" уменьшит.

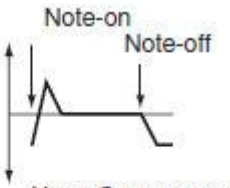
  При настройке 0 изменений не будет.



Ноты берутся слабо (с малой velocity); “At” и “Dc” установлены в “+”



Ноты берутся экспрессивно (с большой velocity); “At” и “Dc” установлены в “+”



Ноты берутся экспрессивно (с большой velocity); “At” и “Dc” установлены в “-”

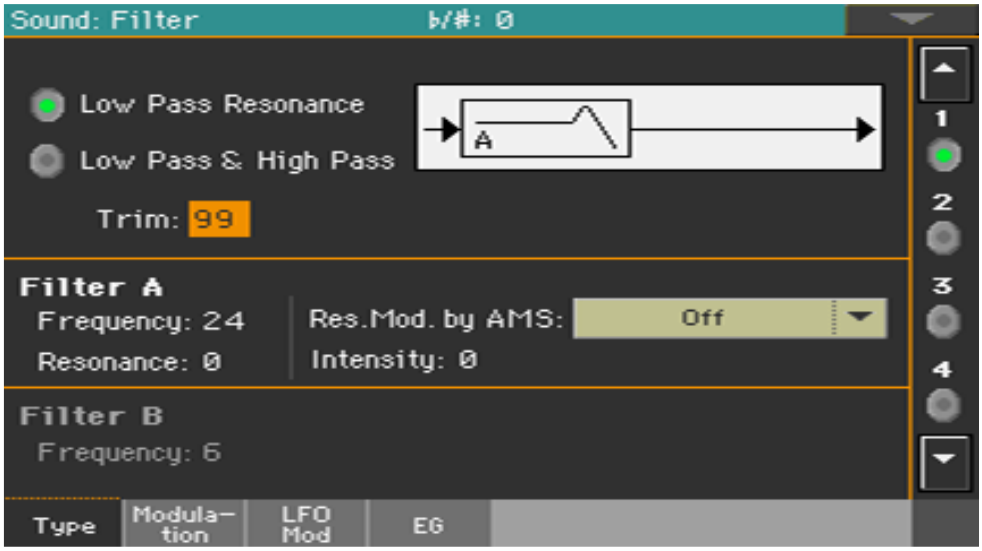
Программирование фильтров

Как и в субтрактивном аналоговом синтезаторе, фильтры являются основными агентами качества тембра. Envelope и модуляция позволяют изменять тембр со временем, делая звук живым.

Выбор фильтров

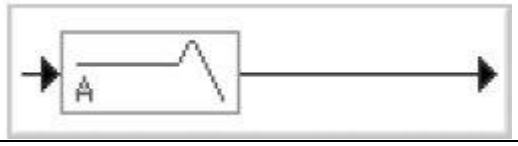
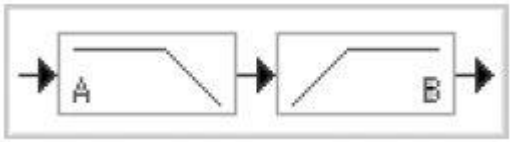
Вы можете выбрать один из двух фильтров выбранного генератора.

- Зайдите на страницу настроек **Sound > Filter > Filter Type**.



Выбор типа фильтров

- Используйте виртуальные радиокнопки **Filter Type** выбранного генератора.

Filter Type	**Что означает**
Low Pass Resonance	Включается только фильтр A. 
Low Pass & High Pass	Также включаются фильтры A и B. 

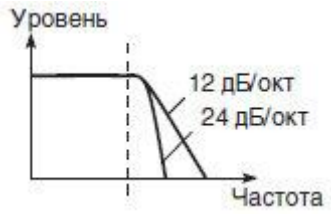
Обрезка входного сигнала фильтра

- Используйте параметр **Trim** (00 ... 99), чтобы отрегулировать уровень, на котором звуковой сигнал, создаваемый выбранным генератором, вводится в фильтр A.
  Если это значение слишком велико, звук может искажаться, если для параметра Resonance установлено высокое значение, или когда вы играете аккорд.

Программирование фильтров

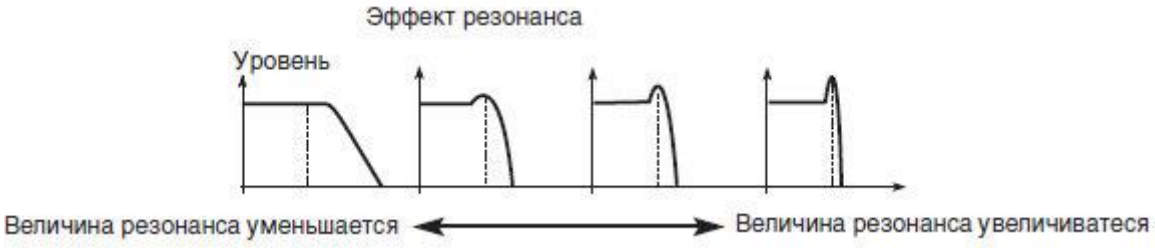
Программирование фильтров A

- Используйте параметр **Filter A > Frequency**, чтобы установить частоту среза фильтра A (00 ... 99).



Фильтр ослабляет сигналы выше частоты среза. Это наиболее часто используемый фильтр, применяемый для “смягчения” тембра звука. Если для "Filter Type" выбрать опцию Low Pass Resonance, крутизна подавления увеличится.

- Используйте параметр **Filter A > Resonance** для установки резонанса фильтра A (00 ... 99). Резонанс подчеркивает компоненты обертона, которые лежат в области частоты среза, заданной Частотой, создавая более отличительный звук. Увеличение этого значения даст более сильный эффект.
- Используйте параметр **Res. Mod. by AMS**, чтобы выбрать источник модуляции для параметра Resonance.



- Используйте параметр **Intensity** (-99 ... + 99), чтобы указать глубину и направление эффектов Res. Mod. by AMS, которые будут иметь резонансный уровень, указанный параметром Resonance.

  Например, если выбран параметр Velocity, изменения чувствительности клавиатуры будут влияют на резонанс.

При положительных (+) значениях резонанс будет возрастать при более сильном звукоизвлечении, а при мягкой игре, резонанс приблизится к уровню, заданному параметром Resonance.

При отрицательных (-) значениях резонанс будет уменьшаться при более сильном звукоизвлечении, а при мягкой игре, резонанс приблизится к уровню, заданному параметром Resonance.

Уровень резонанса определяется суммированием значений резонанса и интенсивности.

Фильтр программирования B

Когда активированы оба фильтра, вы также можете запрограммировать фильтр B.

- Используйте параметр **Filter B > Frequency**, чтобы установить частоту среза фильтра B (00 ... 99).

Этот параметр доступен только в том случае, если выбран тип фильтра Low Pass & High Pass.

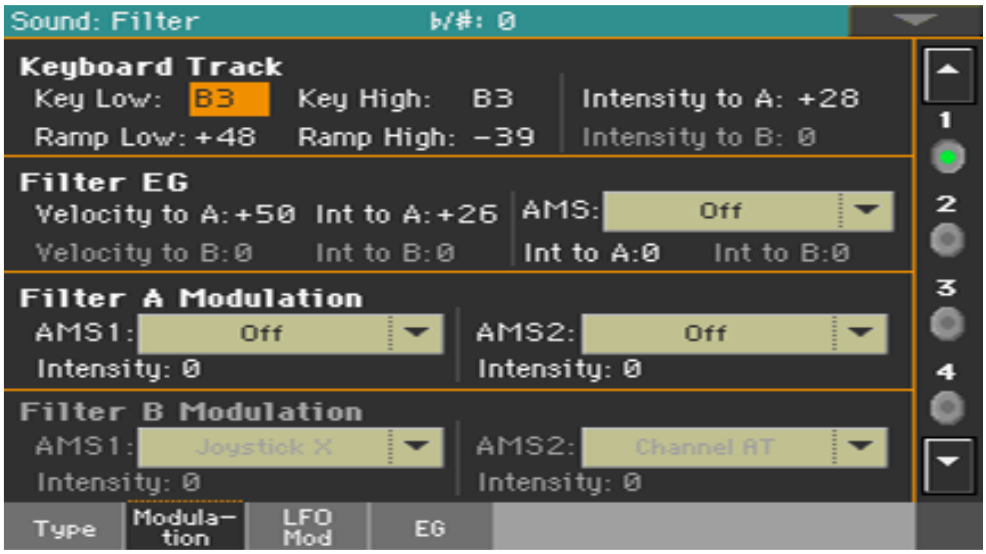
Фильтр ослабляет сигналы ниже частоты среза, делая тембр более “прозрачным”.

Модулирование фильтров

Вы можете модулировать частоту отсечки фильтра выбранного генератора. Модуляция добавит динамическое изменение тембра.

Программирование модуляции фильтра в реальном времени

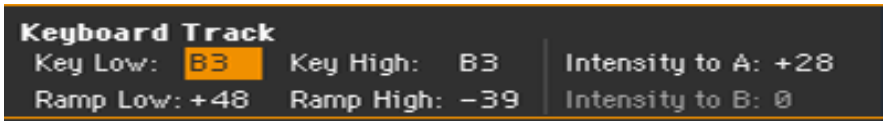
- Зайдите на страницу **Sound > Filter > Modulation**.



Когда тип фильтра Low Pass Resonance, редактирование параметров для фильтра B будет недоступно (тусклые надписи).

Трекинг частоты среза клавиатуры

Трекинг клавиатуры изменяет качество тембра на клавиатуре.

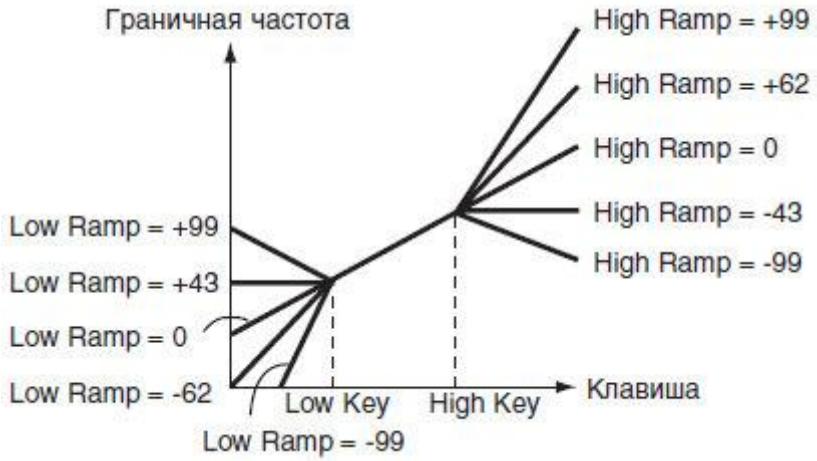


- Используйте параметры Key Low / High (C-1 ... G9), чтобы изменить частоту отсечки фильтра на клавиатуре для выбранного генератора.

  Трекинг клавиатуры изменяет частоту среза в соответствии с положением клавиши на клавиатуре. Как частота отсечки зависит от местоположения клавиатуры, ее можно задать с помощью параметров Key Low, Key High, Ramp Low, Ramp High, и the Intensity to A/B.

  Трекинг клавиатуры будет применяться к диапазону ниже указанного Низкого номера ноты и выше указанного Высокого номера ноты.

- Используйте параметры Ramp Low / High, чтобы указать наклон трекинга клавиатуры (-99 ... + 99).

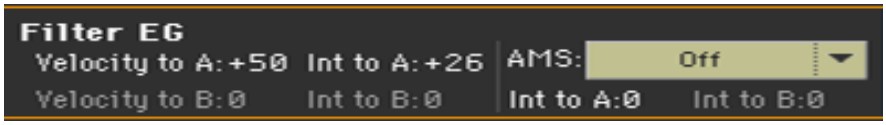


- Установите для параметров **Intensity to A** и **Intensity to B** (-99 ... + 99), чтобы указать глубину и направление изменений, применяемых к фильтрам A и B.

  Для диапазона заметок между Key Low и Key High частота среза изменяется в соответствии с расположением клавиатуры (тональность).

Модуляция Filter EG (Envelope Generator)

Управление фильтром envelope возможно даже во время игры.



- Используйте параметр **Velocity to A/B** (99 ... + 99), чтобы указать глубину и направление эффекта, который этот параметр оказывает на изменения, созданные с помощью фильтра EG (как установлено в Filter > Filter EG) для управления частотой отсечки фильтра A/B.

  При положительных (+) значениях сильное звукоизвлечение привёдет к тому, что фильтр EG будет производить большие изменения частоты среза. С отрицательными (-) значениями, сильное звукоизвлечение также приведёт к тому, что фильтр EG будет производить большие изменения в частоты среза, но с инвертированной полярностью EG.

- Используйте параметры **Int to A/B** (-99 ... + 99), чтобы указать глубину и направление о том, что изменяющиеся во времени изменения, создаваемые фильтром EG, будут иметь на частоте среза фильтра A/B.
  При положительных (+) настройках звук станет ярче, когда уровни EG заданные параметрами Filter EG Level и Time, находятся в области «+», а более темные когда они находятся в области «-».
  При отрицательных (-) настройках звук становится темнее, когда уровни EG заданные параметрами Filter EG Level и Time, находятся в области «+» и ярче когда они находятся в области «-».

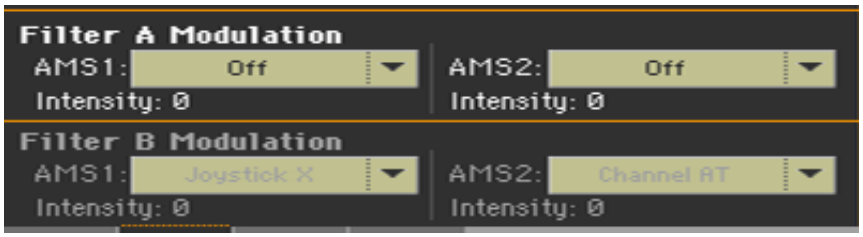
- Используйте всплывающее меню **AMS**, чтобы выбрать источник модуляции для фильтра EG применяется к частоте среза фильтров A и B.

- Используйте параметры **Int to A/B** (-99 ... + 99), чтобы указать глубину и направление о влиянии AMS на фильтр A/B.

  Сумма настроек Velocity для A/B, Intensity to A/B и (AMS) Intensity to A/B, будет определять глубину и направление создаваемого эффекта по фильтру EG.

Модуляция частоты отсечки фильтров

Вы можете управлять фильтрами с помощью источника модуляции.



- Используйте параметры AMS 1/2 для выбора источника модуляции для частоты среза фильтра A/B.

- Используйте параметры Intensity (AMS 1/2), чтобы указать глубину и направление AMS 1/2.

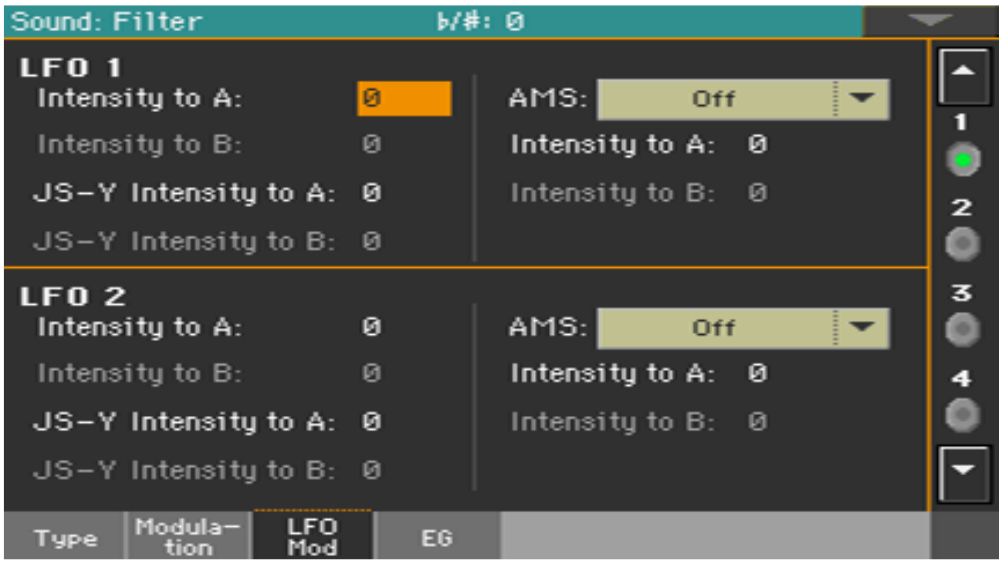
  Когда AMS1 является JS X, положительное (+) значение для этого параметра приведет к тому, что частота среза будет повышаться, когда джойстик будет сдвинут вправо и упадет, когда джойстик будет перемещен влево. При отрицательном (-) значении для этого параметра произойдет обратное.

  Это значение суммируется с настройкой частоты фильтра A/B.

Применение генераторов LFO на фильтрах

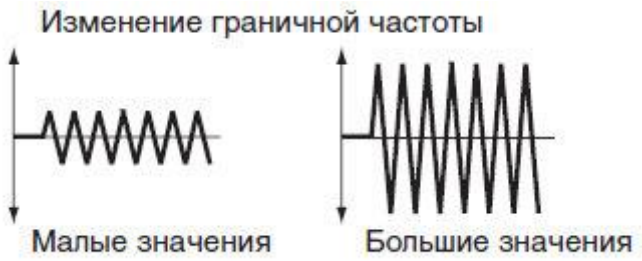
Вы можете использовать LFO для применения циклической модуляции к частоте среза фильтров. Это создаст циклические изменения тона на выбранном генераторе.

- Зайдите на страницу настроек **Sound > Filter > LFO Mod**.



Модуляция фильтров с помощью LFO

- Используйте параметры **LFO 1/2> Intensity to A/B** (-99 ... + 99), чтобы указать глубину и направление модуляции, которую LFO 1/2 (установленные на странице Sound Edit > LFO > LFO 1 или LFO 2) будет оказывать на частоту среза фильтра A B. Отрицательные (-) настройки инвертируют фазу.



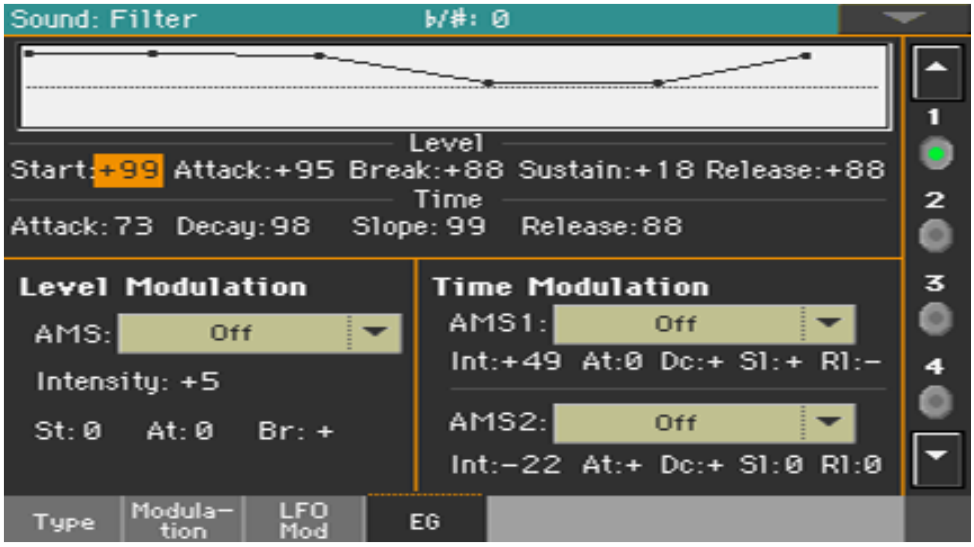
- Используйте параметры **JS (Joystick) –Y Intensity to A/B** (-99 ... + 99) для модуляции LFO при оттягивании джойстика на себя.
  Путем перемещения джойстика в направлении Y (по направлению к себе) вы можете управлять глубиной, при которой LFO 1/2 модулирует частоту среза фильтра A/B. Этот параметр определяет глубину и направление управления.
  Более высокие настройки этого параметра будут приводить к большему увеличению эффекта LFO 1/2 на фильтре, когда джойстик перемещается к себе.
- Используйте всплывающие меню **LFO 1/2 > AMS**, для выбора источника модуляции для частоты отсечки фильтров A и B.
  Параметр **Intensity to A/B** (-99 ... + 99) задают глубину и направление эффекта, который AMS будет оказывать на фильтр A/B.

Например, если AMS - это джойстик Y +, более высокие показатели этого параметра позволят применить большее изменение к LFO 1/2 при перемещении джойстика вверх по оси Y.

Программирование параметра filter envelope (Filter EG)

Вы можете создать эффект filter envelope, который со временем меняет частоту среза фильтров на выбранном генераторе.

- Зайдите на страницу настроек **Sound > Filter > EG**.



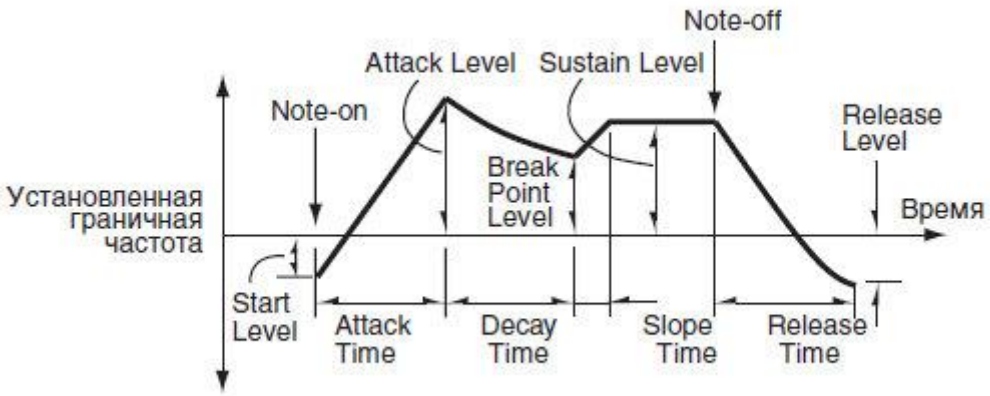
Форму фильтра envelope можно увидеть на рисунке в верхней части экрана.

Установка уровней и времени фильтра EG

Фильтр EG можно запрограммировать, установив параметры сегментов envelope **Level** и **Time**.

Результат будет зависеть от типа фильтра. Например, с фильтром Low Pass Resonance положительные (+) значения параметра EG Intensity сделают тембр звонче положительными (+) уровнями, а менее звонкие - отрицательными (-) уровнями.

Кроме того, эффект этих настроек на частоте отсечки фильтра зависит от параметров Velocity и Intensity на странице Filter > Modulation.



- Используйте параметры **Level** (-99 ... + 99), чтобы указать величину изменения частоты среза.

EG Level	**Что означает**
Start	Определяет величину изменения частоты среза в момент взятия ноты (событие note-on).
Attack	Определяет величину изменения частоты среза по истечении времени атаки.
Break (Break Point)	Определяет величину изменения частоты среза по истечении времени спада.
Sustain	Определяет уровень огибающей частоты среза, который устанавливается с момента окончания времени восстановления (см. ниже) и до момента снятия ноты (событие note-off).
Release	Определяет величину изменения частоты среза по истечении времени затухания.

- Используйте параметры **Time** (0 ... 99), чтобы указать время, в течение которого произойдет изменение частоты среза.

EG Time	**Что означает**
Attack	Время, в течении которого частота среза изменяется от значения, которое было в момент взятия ноты, до значения, определяемого параметром "Attack Level".
Decay	Время, в течении которого частота среза изменяется от значения, которое было установлено на момент окончания времени атаки, до значения, определяемого параметром "Break Level".
Slope	Время восстановления. Определяет длительность интервала, в течении которого частота среза изменяется от значения, определяемого параметром "Break Level" до значения, определяемого параметром "Sustain Level".
Release	Время, в течении которого частота среза изменяется с момента снятия ноты, до значения, определяемого параметром "Release Level".

Модуляция фильтра EG

Модуляция уровней фильтра EG

- Используйте параметр **Level Modulation > AMS**, чтобы выбрать источник, который будет управлять параметром Level фильтра EG.
- Используйте параметр **Level Modulation > Intensity** parameters (-99 ... + 99), чтобы указать глубину и направление AMS. При установке показателя 0 будут использоваться уровни, заданные параметром Frequency.
  Например, если AMS является Velocity, и вы устанавливаете St (Start Level Swing), At (Attack Level Swing) и Br (Break Level Swing) на положительное значение (+) и устанавливаете а параметр Intensity в положительное (+) значение, уровни EG будут расти по мере усиления звукоизвлечения. Если значение Intensity установлено на отрицательное (-) значение, уровни EG будут падать при сильном звукоизвлечении.
- Используйте параметры **St (Start Level Swing)**, **At (Attack Level Swing)** и **Br (Break Level Swing)**, чтобы указать направление, в котором AMS повлияет на точки Start, Attack и Break. Когда Intensity имеет положительное (+) значение, настройка + для этого параметра позволит AMS повысить уровень EG, а параметр - позволит AMS снизить уровень EG. При настройке 0 изменений не будет.

Ноты берутся с малой velocity; “St”, “At” и “Br” установлены в “+”

Ноты берутся с большой velocity; “St”, “At” и “Br” установлены в “+”

Ноты берутся с большой velocity; “St”, “At” и “Br” установлены в “-”

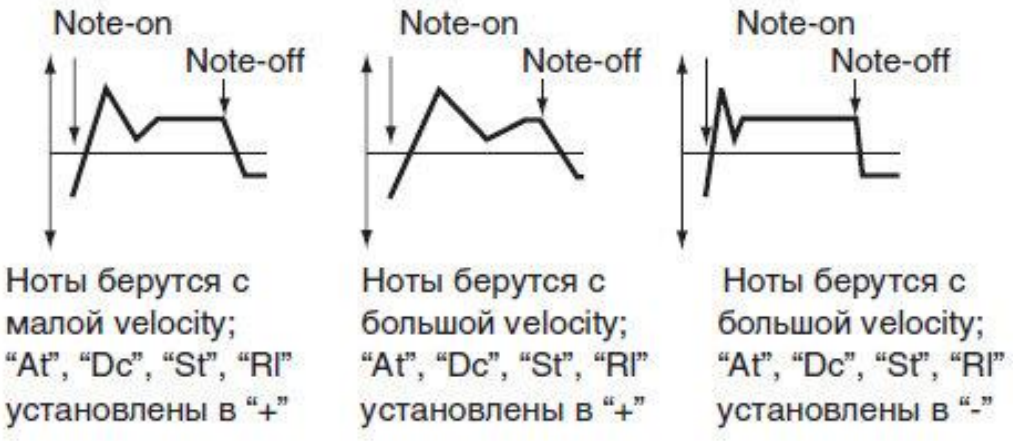
- Используйте параметр **Time Modulation > AMS 1/2**, чтобы выбрать источник модуляции для временных параметров фильтра EG.
- Используйте параметр **Time Modulation > Intensity** (-99 ... + 99), чтобы указать глубину и направление эффекта, который AMS будет оказывать на параметры времени.При установке показателя 0, время EG фильтра будет таким же, как указано в настройках времени.

  Например, если для AMS установлено значение FltKTr +/+, параметры EG Time будут контролироваться настройками трекинга клавиатуры. При положительных (+) значениях этого параметра положительные (+) значения Ramp Low/High удлинняют время EG, а отрицательные (-) значения Ramp Low/High сокращают время EG. Направление изменения определяется как At (Time Attack Time Swing), Dc (Sway Time Swing), Sl (Slope Time Swing) и Rl (Release Time Swing).

  При установке показателя 0, будут использоваться времена, заданные параметром **Frequency**.

  Если для AMS установлено значение Velocity, положительные (+) значения этого параметра заставят время EG удлиняться при более сильном звукоизвлечении, а отрицательные (-) значения заставят время EG сокращаться по мере того, как вы будете играть сильнее.
- Используйте параметры **At (Swing Time Swing), Dc (Sway Time Swing), Sl (Time Time Swing)** и **Rl (Release Time Swing)**, чтобы указать направление, в котором AMS будет влиять на параметры Time > Attack, Decay, Slope и Release.

  При положительных (+) значениях параметра Intensity, положительная настройка "+" приведет к увеличению времени, а отрицательная настройка "-" приведет к сокращению времени. При настройке 0 изменений не будет.



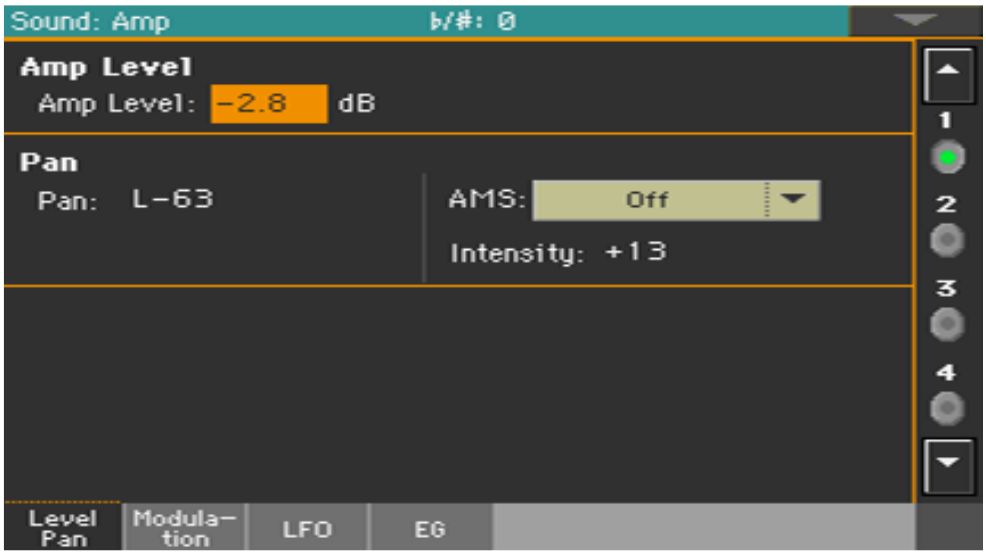
Программирование параметров amplitude и pan

Вы можете запрограммировать параметры amplitude и pan (амплитуду и панорамирование) каждого генератора. Амплитуда - это объем генераторов. Pan - это положение генераторов в стерео панораме. С амплитудной огибающей вы можете увеличить громкость звука со временем.

Настройка основных показателей амплитуды и панорамирования

Вы можете настроить основные показатели амплитуды и панорамирования выбранного генератора.

- Зайдите на страницу настроек **Sound > Amp > Level/Pan**.



Установка базового уровня амплитуды

Используйте параметр **Amp Level** (0 ... 127), чтобы установить громкость выбранного генератора.

Объем звука можно контролировать с помощью CC # 7 (Volume) и # 11 (Expression). Полученный уровень определяется путем умножения значений CC # 7 и # 11. Для управления используется канал Global MIDI.

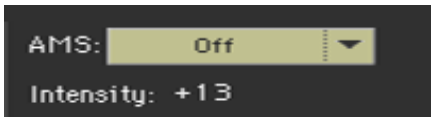
- Используйте параметр **Pan** для установки стереопозиции (панорамы) выбранного генератора.
  Этот параметр недоступен при редактировании Ударной Установки. Вместо этого используйте отдельное управление панорамированием Pan для каждой клавиши.

Pan	**Что означает**
Rand(om)	С каждой играемой нотой звук будет слышан на разной позиции стереополя.
L-63…C00…R+63	Звук, расположенный слева Left (L) направо Right (R). Показатель C00 – середина Center (C).

Панорамой Звука можно управлять с помощью CC # 10 (Pan). Значение CC # 10, равное 0 или 1, расположит Звук в крайнем левом положении, значение 64 будет расположит Звук в место, указанное настройкой панорамирования для каждого генератора, а значение 127 расположит Звук в крайнем правом положении.

Модуляция положения панорамирования

Модуляция положения панорамирования позволяет воспроизводить звук между стереоканалами.



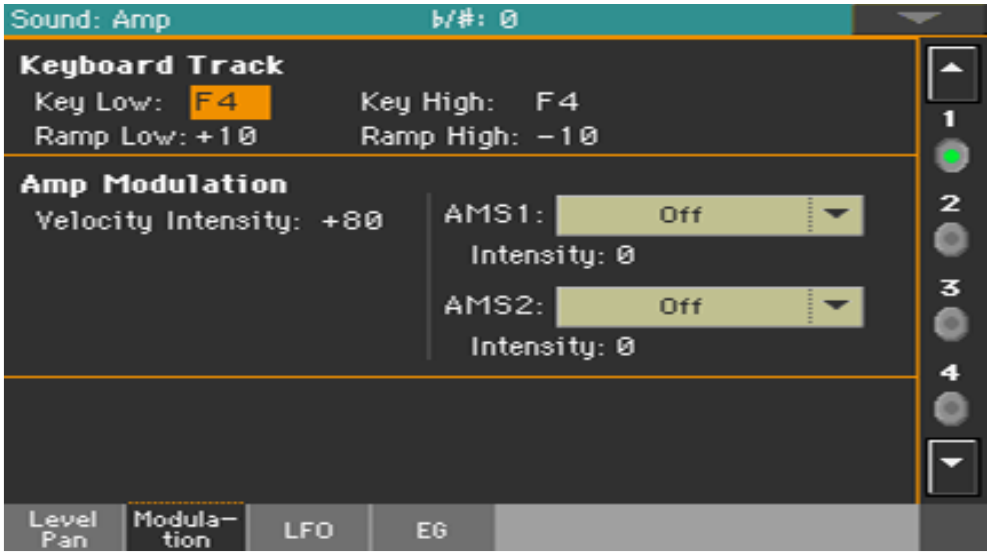
- Используйте всплывающее меню **AMS** для выбора источника модуляции, который изменит панорамирование. Это изменение будет относиться к настройке панорамирования Pan.

  Параметр **Intensity** (-99 ... + 99) определяет глубину эффекта, создаваемого AMS. Например, если для параметра Pan установлено значение C064, а AMS - Номер Ноты, положительные (+) значения этого параметра заставят звук двигаться вправо, поскольку номера нот увеличиваются за пределами примечания C4 (т.е. когда вы играете ноты выше) и влево, когда номера нот уменьшаются (т. е. когда вы играете ноты ниже). Отрицательные (-) значения этого параметра будут иметь противоположный эффект.

Модулирование параметра amplitude

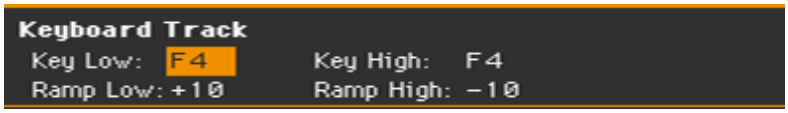
Модуляция уровня амплитуды каждого генератора делает звук живым и постоянно меняющимся.

- Зайдите на страницу настроек **Sound > Amp > Modulation**.



Трекинг амплитуды на клавиатуре

Используйте параметры **Keyboard Track**, чтобы отрегулировать громкость выбранного генератора на клавиатуре.



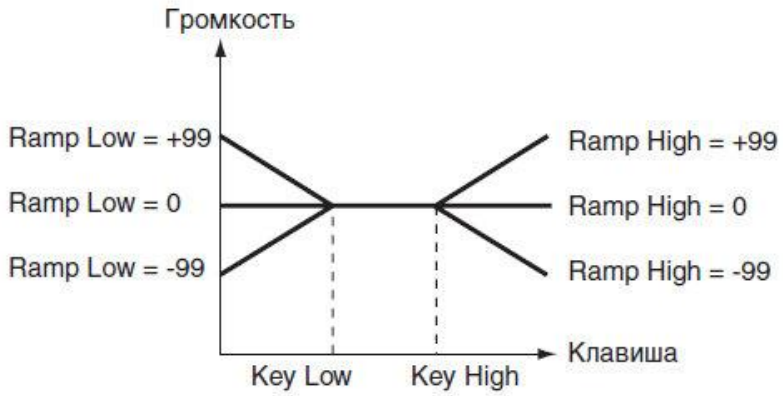
- Используйте параметры **Key Low/High** (C-1 ... G9), чтобы указать трекинг клавиатуры для номера ноты, с которой начнет применяться трекинг клавиатуры. Громкость между клавишами Low и Key High не изменится.
  Трекинг клавиатуры будет применяться к диапазону ниже указанного номера ноты Low и над указанным номером ноты High.

- Используйте параметры **Ramp Low/High** для определения наклона трекинга клавиатуры (-99 ... + 99).

  При положительных (+) значениях параметра Ramp Low громкость будет возрастать по мере того, как вы воспроизводите записи ниже номера ноты Key Low. При отрицательных (-) значениях громкость будет уменьшаться.

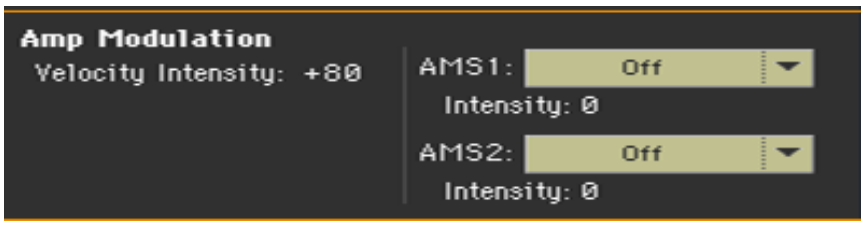
  При положительных (+) значениях параметра Ramp High громкость будет возрастать по мере того, как вы воспроизводите записи выше номера клавиши High. При отрицательных (-) значениях громкость будет уменьшаться.

Ниже приведен пример изменений громкости, создаваемых настройками положений клавиатуры и настройками параметра Ramp:

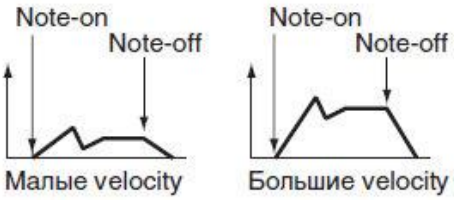


Амплитуда модуляции

Используйте параметры **Amp Modulation**, чтобы указать то, как на громкость выбранного генератора будет влиять параметр динамическая чувствительность.



- Используйте параметр **Velocity Intensity** (-99 ... + 99), чтобы связать скорость и громкость.
  При положительных (+) значениях громкость будет возрастать при более сильном звукоизвлечении.
  При отрицательных (-) значениях громкость будет уменьшаться при более слабом звукоизвлечении.



- Используйте всплывающее окно **AMS**, чтобы выбрать источник модуляции для громкости усилителя для выбранного генератора. Параметр Velocity не может быть выбран в качестве источника.
  Параметр **Intensity** (-99 ... + 99) определяет глубину и направление AMS. Фактическая громкость будет определяться путем умножения значения изменений, создаваемых усилителем EG со значениями параметра Alternate Modulation и т.д., а если уровни амплитуды EG низки, модуляция, применяемая альтернативной модуляцией, также будет меньше.
  Например, если для AMS установлено значение Joystick Y +, положительные (+) значения этого параметра будут увеличивать громкость при перемещении джойстика вверх по оси

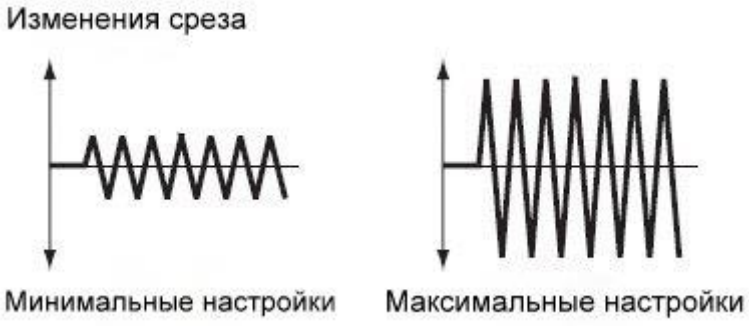
Y. Однако, если настройки EG и т.д. уже повысили громкость до максимального уровня, громкость не может быть увеличена.
При отрицательных (-) значениях этого параметра громкость будет уменьшаться при оказании давления на клавиатуру.

Модулирующая амплитуда с генераторами LFO

LFO - циклическая модуляция. Применительно к амплитуде она вызывает эффект, обычно называемый "тремоло".

- Зайдите на страницу настроек **Sound > Amp > LFO**.

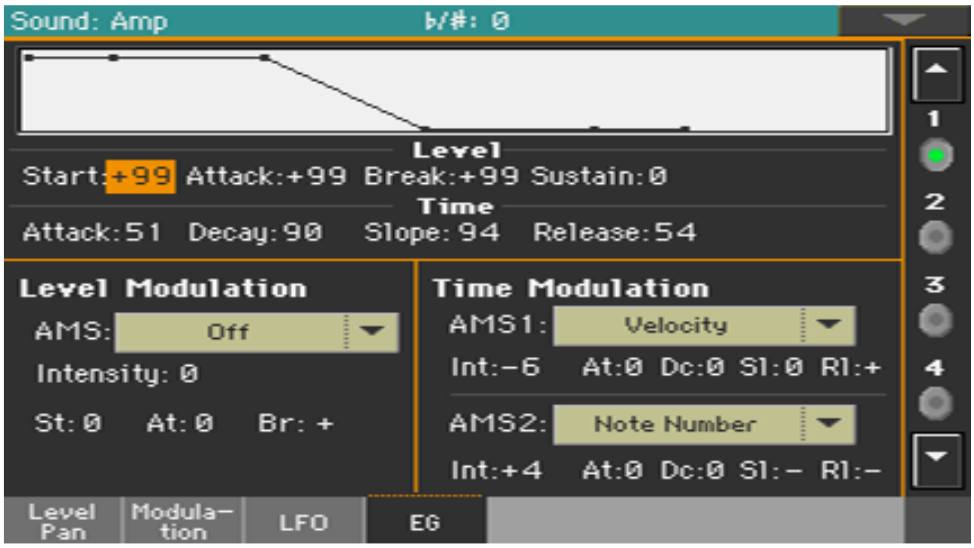
Используйте параметры **LFO 1/2 > Intensity** (-99 ... + 99), чтобы настроить эффект циклической модуляции, который LFO 1/2 (установленный на LFO> LFO 1 и LFO 2) будет применять на усилителе EG. Отрицательные (-) настройки инвертируют фазу.



Программирование параметра amplitude envelope (Amp EG)

Вы можете создать изменяющиеся во времени изменения громкости выбранного генератора.

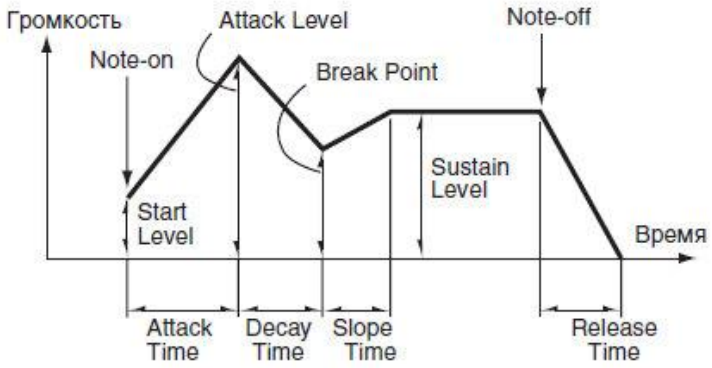
- Зайдите на страницу настроек **Sound > Amp > EG**.



На рисунке в верхней части экрана показана линия Amplitude envelope.

Установка уровней и времени Amp EG

Amp EG можно запрограммировать, установив параметры уровня и времени для сегментов огибающей.



- Используйте параметры **Level** (-99 ... + 99), чтобы указать уровень громкости, который будет достигнут в конце сегмента.

EG Level	**Что означает**
Start	Уровень громкости при взятии ноты. Для большей громкости при взятии ноты настройте этот уровень на высокий показатель.
Attack	Определяет уровень громкости по истечении времени атаки.
Break (Break Point)	Определяет уровень громкости по истечении времени спада.
Sustain	Определяет уровень громкости, который устанавливается с момента окончания времени восстановления (см. ниже) и до момента снятия ноты (событие note-off).

- Используйте параметры **Time** (0 ... 99), чтобы указать время достижения уровня громкости.

EG Time	Что означает
Attack	Время, в течении которого громкость изменяется от значения, которое было в момент взятия ноты, до значения, определяемого параметром "Attack Level". Если параметр Start Level установлен в 0, то громкость будет возрастать, начиная с нулевого уровня.
Decay	Время, в течении которого громкость изменяется от значения, которое было установлено на момент окончания времени атаки, до значения, определяемого параметром "Break Level".
Slope	Время восстановления. Определяет длительность интервала, в течении которого громкость изменяется от значения, определяемого параметром "Break Level" до значения, определяемого параметром "Sustain Level".
Release	Время, в течении которого громкость изменяется с уровня, который был в момент снятия ноты, до нуля.

Модуляция усилителя EG

Модуляция уровней Amp EG

- Используйте параметр **Level Modulation > AMS**, чтобы выбрать источник модуляции для параметров уровня Amp EG.

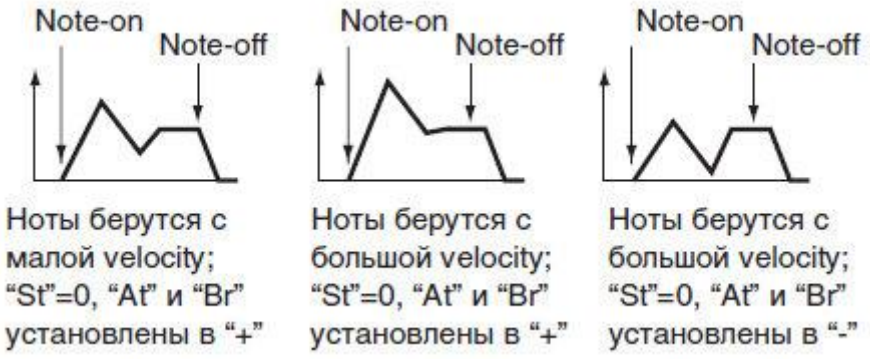
- Используйте параметры **Level Modulation > Intensity** (-99 ... + 99), чтобы указать глубину и направление AMS.

  Например, если AMS это Velocity, установка параметров St (Start Level Swing), At (Attack Level Swing) и Br (Break Point Level Swing) на "+" показатель и установка Intensity на положительное (+) значение "заставит" усилитель EG уровня громкости увеличиться при более сильном звукоизвлечении. Установка параметра Intensity на отрицательные (-) значения приведет к тому, что уровни громкости усилителя EG будут уменьшаться при сильном звукоизвлечении. С установкой 0 уровни будут такими же, как указано в **Amp > Amp EG**.

- Используйте параметры **St (Start Level Swing), At (Attack Level Swing)** и **Br (Break Level Swing)**, чтобы задать направление, в котором AMS повлияет на уровни Level > Start, Attack и Break Point.

Когда Intensity имеет положительное (+) значение, настройка "+" для этого параметра позволит AMS повысить уровень EG, а настройка "-" позволит AMS снизить уровень EG. При настройке 0 изменений не будет.

Amp 1 EG изменяется (Level) (AMS = чувствительность, интенсивность = положительное (+) значение)



Модуляция времени Amp EG

- Используйте параметры **Time Modulation > AMS 1/2**, чтобы выбрать источник модуляции для параметров Time Amp EG.

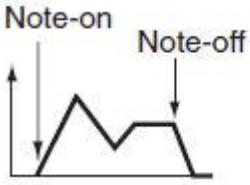
- Используйте параметры **Time Modulation > Intensity** (-99 ... + 99), чтобы указать глубину и направление эффекта, который AMS будет оказывать на параметрах Time. При показателе 0 время Amp EG будет таким же, как указано в настройках Time.

  Например, если AMS - это Amp KTrk + / +, настройки трека (Amp) Keyboard Track (на странице настроек **Edit Sound > Amp > Amp Mod**) будут управлять параметрами EG Time. При положительных (+) значениях этого параметра положительные (+) значения параметра Ramp (Ramp Setting) будут продлевать время EG, а отрицательные (-) значения Ramp (Ramp Setting) приведут к сокращению времени EG. Направление изменения задается параметрами At (Time Attack Time Swing), Dc (Sway Time Swing), Sl (Slope Time Swing) и Rl (Release Time).

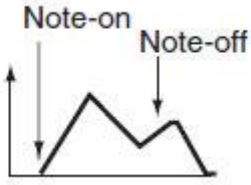
  Если для AMS установлено на Velocity, положительные (+) значения этого параметра заставят время EG удлиняться при более сильном звукоизвлечении, а отрицательные (-) значения заставят время EG сокращаться при сильном звукоизвлечении. При установке 0 время EG будет таким, как указано параметрами уровня.

- Используйте параметры **At (Swing Time Swing), Dc (Sway Time Swing), Sl (Slope Time Swing)** и **Rl (Release Time Swing)**, чтобы указать направление, в котором AMS повлияет на параметры Time > Attack, Decay, Slope Release.

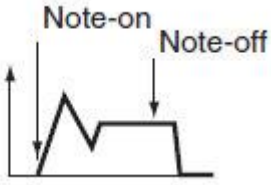
При положительных (+) значениях параметра Intensity, настройка "+" приведет к увеличению времени, а настройка "-" приведет к сокращению времени. При настройке 0 изменений не будет.



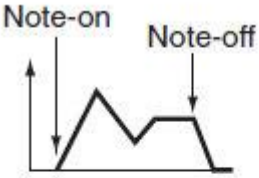
Установки Amp 1 EG



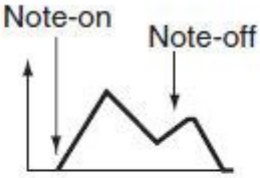
Воспроизводятся ноты нижнего диапазона; “At”, “Dc”, “St” и “Rl” установлены в “+”



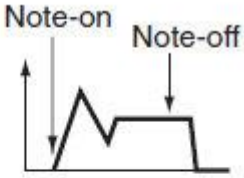
Воспроизводятся ноты верхнего диапазона; “At”, “Dc”, “St” и “Rl” установлены в “-”



Ноты берутся с малой velocity; “At”, “Dc”, “St” и “Rl” установлены в “+”



Ноты берутся с большой velocity; “At”, “Dc”, “St” и “Rl” установлены в “+”

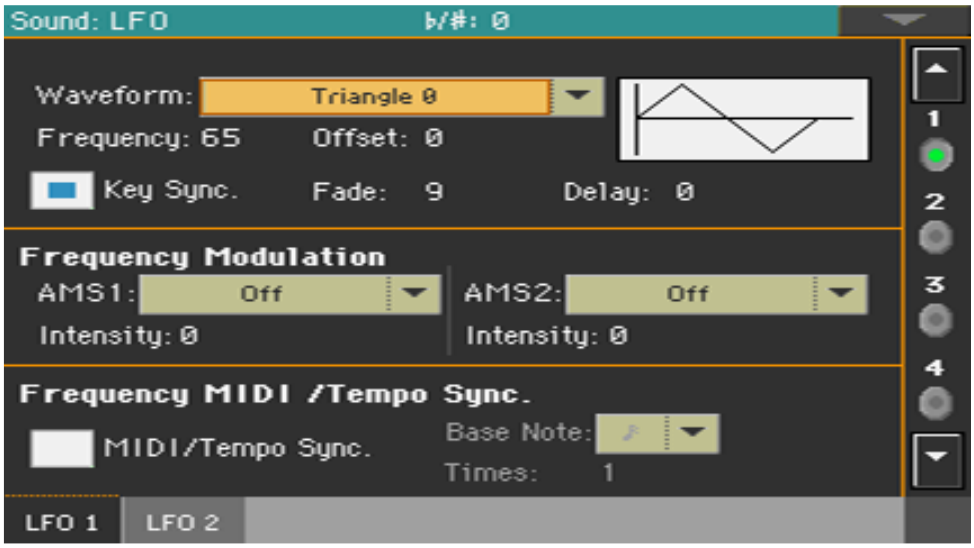


Ноты берутся с большой velocity; “At”, “Dc”, “St” и “Rl” установлены в “-”

Программирование генератора LFO

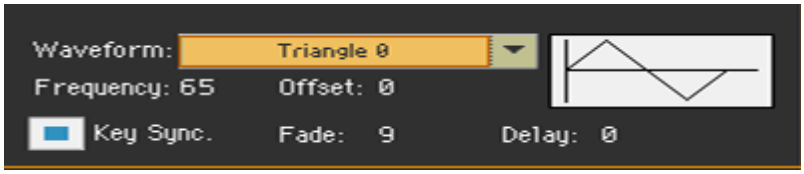
LFO (генератор низкочастотного колебания) может использоваться для циклической модуляции Тональности, Фильтра и Усилителя каждого генератора. Для каждого генератора есть два блока LFO (**LFO 1** и **LFO 2**).

- Зайдите на страницу настроек **Sound > LFO 1** или **LFO 2**.



Выбор формы волны LFO и настройки

Вы можете выбрать форму волны LFO, запрограммировать и синхронизировать её.



Выбор формы волны и частоты LFO

Используйте параметр **Waveform** для выбора формы волны LFO. Цифры, появляющиеся справа от некоторых форматов LFO, указывают на фазу начала волны.

Random1 (S/H)

Традиционная волновая форма sample&hold (S/H), в которой уровень изменяется случайным образом через установленные промежутки времени.

Random2 (S/H)

Уровни и временные интервалы изменяются случайным образом.

Random3 (S/H)

Максимальный и минимальный уровни чередуются через случайные промежутки времени (т.е. квадратная форма с случайным периодом).

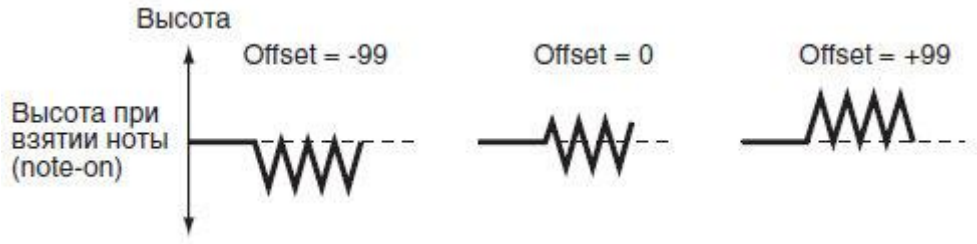
Random4 (Vector), Random5 (Vector), Random6 (Vector)

Соответствуют волновым формам Random1 — 3, но с более плавными изменениями. Они могут использоваться для моделирования нестабильности звучания акустических инструментов и т.п.

- Используйте параметр **Frequency** для настройки частоты LFO (00 ... 99). Эти параметры регулируют скорость вибрато.
- Используйте параметр **Offset** для указания центрального значения формы LFO.

  Например, с установкой 0, как показано на следующей диаграмме, применяемое вибрато будет центрироваться на шаге заметок. При настройке +99 вибрато только повысит высоту тона над шагом записи, в том виде, в котором вибрато наносится на гитаре.

  Когда Waveform - гитара, модуляция будет происходить только в положительном (+) направлении, даже если вы установите Offset на 0.
  Вот настройки смещения и изменения высоты тона, создаваемые вибрато:



Синхронизация LFO с ударами по клавишам

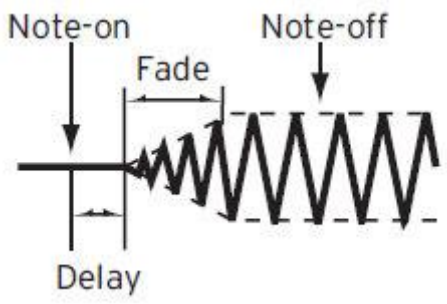
Поставьте метку на опции **Key Sync**, чтобы синхронизировать LFO с нажатиями/ударами по клавишам.

Key Sync	**Что означает**
On	LFO запускается каждый раз при взятии ноты (каждая из них модулируется независимым LFO).
Off	LFO запускается при взятии первой ноты и модулирует все последующие. В этом случае дилей (Delay) и фейдинг (Fade) отрабатываются только один раз при первом запуске LFO.

Затухание LFO

- Используйте параметр **Fade** (00 ... 99), чтобы указать время, прошедшее от начала LFO до его максимальной амплитуды. Когда опция Key Sync выключена, исчезновение будет применяться только при первом запуске LFO.

  Вот как Fade влияет на LFO (когда опция Key Sync включена):



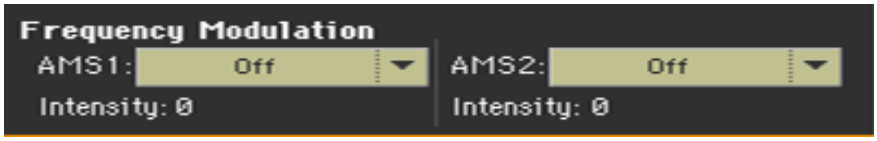
Задержка LFO

Используйте параметр **Delay** (0 ... 99), чтобы указать время, прошедшее с момента воспроизведения, до начала применения LFO. Когда опция Key Sync выключена, delay будет применяться только при первом запуске LFO.

Угасающий вибрато типичен для духовых инструментов, где вибрато входит постепенно.

Модулирующая частота LFO

Используйте параметры **Frequency Modulation**, чтобы установить два альтернативных источника модуляции для регулировки скорости LFO для выбранного генератора.



- Используйте всплывающее окно AMS 1/2, чтобы выбрать источники модуляции, которые будут настраивать частоту выбранного генератора LFO. Генератор LFO 1 может модулироваться генератором LFO 2.

- Используйте параметры Intensity (-99 ... + 99), чтобы установить глубину и направление модуляции.

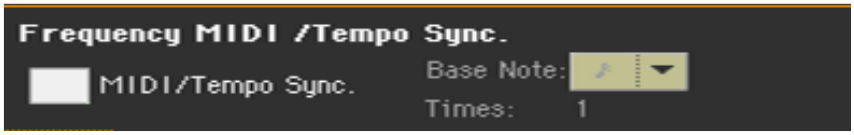
  Этот параметр определяет глубину и направление эффекта, который будет иметь AMS. Когда этот параметр установлен на значение 16, 33, 49, 66, 82 или 99, частота LFO может быть увеличена максимум на 2, 4, 8, 16, 32 или 64 раза соответственно (или уменьшена на 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32 или 1/64 соответственно).

  Например, если AMS - это Номер Ноты, положительные (+) значения этого параметра заставят генератор LFO ускоряться при воспроизведении более высоких нот. Отрицательные (-) значения заставят генератор LFO замедляться при воспроизведении более высоких нот. Центром этого изменения будет нота C4.

  Если для AMS установлено значение JS + Y, повышение значения этого параметра приведет к увеличению скорости генератора LFO 1, при наклоне джойстика вперёд. С настройкой +99, перемещение джойстика полностью вперёд увеличит скорость LFO примерно в 64 раза.

Синхронизация LFO

Используйте параметры **Frequency MIDI/Tempo Sync** для синхронизации LFO со скоростью Плеера.



- Поставьте метку на опции **MIDI/Tempo Sync**, чтобы синхронизировать LFO с Темпом Плеера. Значения, указанные в параметрах Frequency и Frequency Modulation, приниматься во внимание не будут.

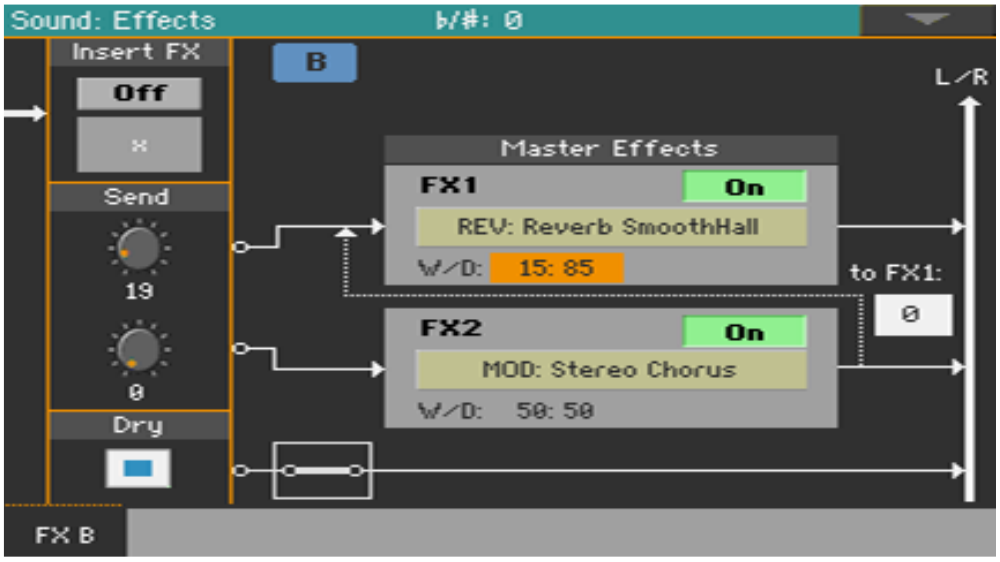
- Используйте всплывающее меню **Base Note**, чтобы выбрать длину ноты, и параметр Times, чтобы выбрать их количество. Это будет частота LFO.

  Например, если Base Note (четвертная нота) и Times равны 04, LFO будет выполнять один цикл каждые четыре удара.
  Эти параметры недоступны при редактировании Ударных Установок.

Добавление эффектов к Звукам

Вы можете наложить на Звук на эффекты группы FX B (как правило, зарезервированные для Клавишных Звуков).

- Зайдите на страницу настроек **Sound > Effects > FX B**.



Активация и выбор эффектов Insert FX

Каждый Звук может проходить через процессор Insert FX.

Включение эффектов Insert FX

- Используйте виртуальную кнопку **Insert FX > On** или **Off** для включения или выключения эффектов группы FX.

Выбор эффектов FX

1. Нажмите на значок **«X»** под виртуальной кнопкой включения, чтобы открыть страницу редактирования **FX Edit**.

2. Используйте **всплывающее меню** сверху страницы для выбора эффекта.
3. При необходимости отредактируйте параметры, как это описано в главе, посвященной Эффектам.

Вы можете отрегулировать соотношение Wet/Dry эффектов, но мы не рекомендуем трогать эти настройки, если вы не на странице редактирования эффектов.

4. По окончании нажмите на кнопку **EXIT** для возврата к предыдущей странице.

Активация и выбор Мастер эффектов

Каждый Звук может посылать свой аудиосигнал на два Мастер эффекта.

Включение Мастер эффектов

- Используйте виртуальные кнопки **Master Effects > On** или **Off** для включения или выключения Мастер Эффектов.

Выбор Мастер эффектов

1. Нажмите на наименование присвоенного эффекта для того, чтобы открыть страницу редактирования FX Edit.

2. Используйте **всплывающее меню** вверху страницы, чтобы выбрать эффект.

3. При необходимости отредактируйте параметры эффекта, как описано в главе, посвященной Эффектам.
   Вы можете настроить соотношение мастер эффектов Wet/Dry, но мы не рекомендуем трогать эти настройки, если вы не на странице редактирования эффектов. Чтобы установить величину эффекта, используйте уровень send каждого из каналов (как описано ниже).

4. По окончании редактирования, нажмите кнопку **EXIT**, для возврата на предыдущую страницу.

Настройка параметров эффекта

Все параметры на этой странице одинаковы для Звуковых наборов. Проверьте настройку и редактирование раздела **«Звуковые наборы».**

Используйте регулировки **Send** (0 ... 127), чтобы установить уровень сигнала Звука, идущего на Master FX.

Поставьте метку на опции **Dry > On**, чтобы добавить чистый сигнал к обработанному сигналу. Если эта опция не активирована, будет слышен только обработанный сигнал.

Утилиты редактирования Звука

Прослушивание генераторов по отдельности

- Выберите команду **Solo Oscillator** в командном **меню страницы**, чтобы соло выделить выбранный генератор, и отключить другие.
- Выберите его снова, чтобы включить все генераторы.
  Когда эта функция активирована, индикатор **Solo OSC [n]** (где «n» - это номер генератора) мигает на заголовке страницы. В этом режиме вы можете выделить и другой генератор.

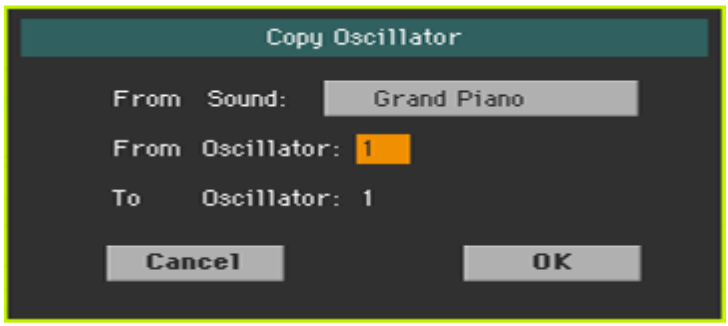
Обмен LFO

Выберите команду **Swap LFO** из командного **меню страницы**, чтобы заменить LFO 1 на LFO 2 и наоборот.

Копирование осцилляторов

Вы можете скопировать все настройки одного генератора на другой.

1. Выберите команду **Copy Oscillato**r в командном **меню страницы**. Откроется окно **Copy Oscillator**.



2. Нажмите значок **From Sound**, чтобы открыть окно **Sound Select**, и выбрать источник Звука.

3. Используйте параметр **From Oscillator**, чтобы выбрать источник-генератор для копирования.

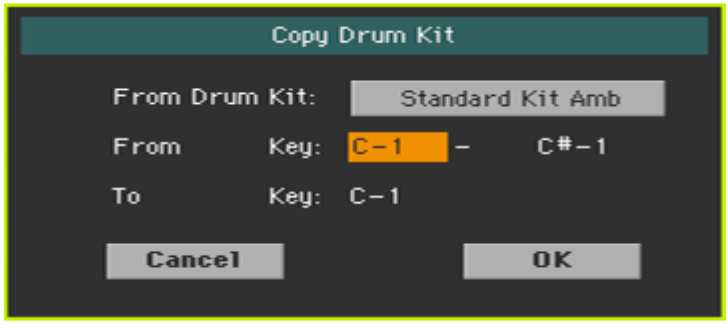
4. Используйте параметр **To Oscillator** для выбора целевого генератора, на который нужно скопировать исходные настройки.

5. Нажмите кнопку **OK** для подтверждения.

Копирование Ударных Установок

Вы можете скопировать одни Ударные Установки из других.

1. Выберите команду **Copy Drum Kit** в командном **меню страницы**. Появится окно **Copy Drum Kit**.



2. Нажмите кнопку «От набора ударных», чтобы открыть окно Sound Select, и выберите исходную Ударную Установку.
3. Используйте параметры From Key, чтобы выбрать диапазон клавиш для копирования.
4. Используйте параметр To Key, чтобы выбрать клавишу, с которой для начать копирование.
5. Нажмите кнопку OK для подтверждения.

Копирование эффектов

Чтобы ускорить программирование, вы можете скопировать один эффект или оба эффекта на другой Звук. Процедура такая же, что и для Звуковых наборов.

Инициализация звука

- Выберите команду **Initialize Sound** из командного меню страницы, чтобы удалить все параметры и сбросить их до значения по умолчанию.

Сравнение с изначальным Звуком

Вы можете сравнить Звук, который вы редактируете, с изначальным.

- Выберите пункт **Compare** в командном меню страницы, чтобы прослушать исходный Звук.
- Повторным выбором снимите галочку с этого пункта чтобы вернуться к редактируемому.

Пока эта функция включена, индикатор **Compare** мигает на заголовке страницы. Вы не можете редактировать Звук, пока находитесь в режиме сравнения Compare.

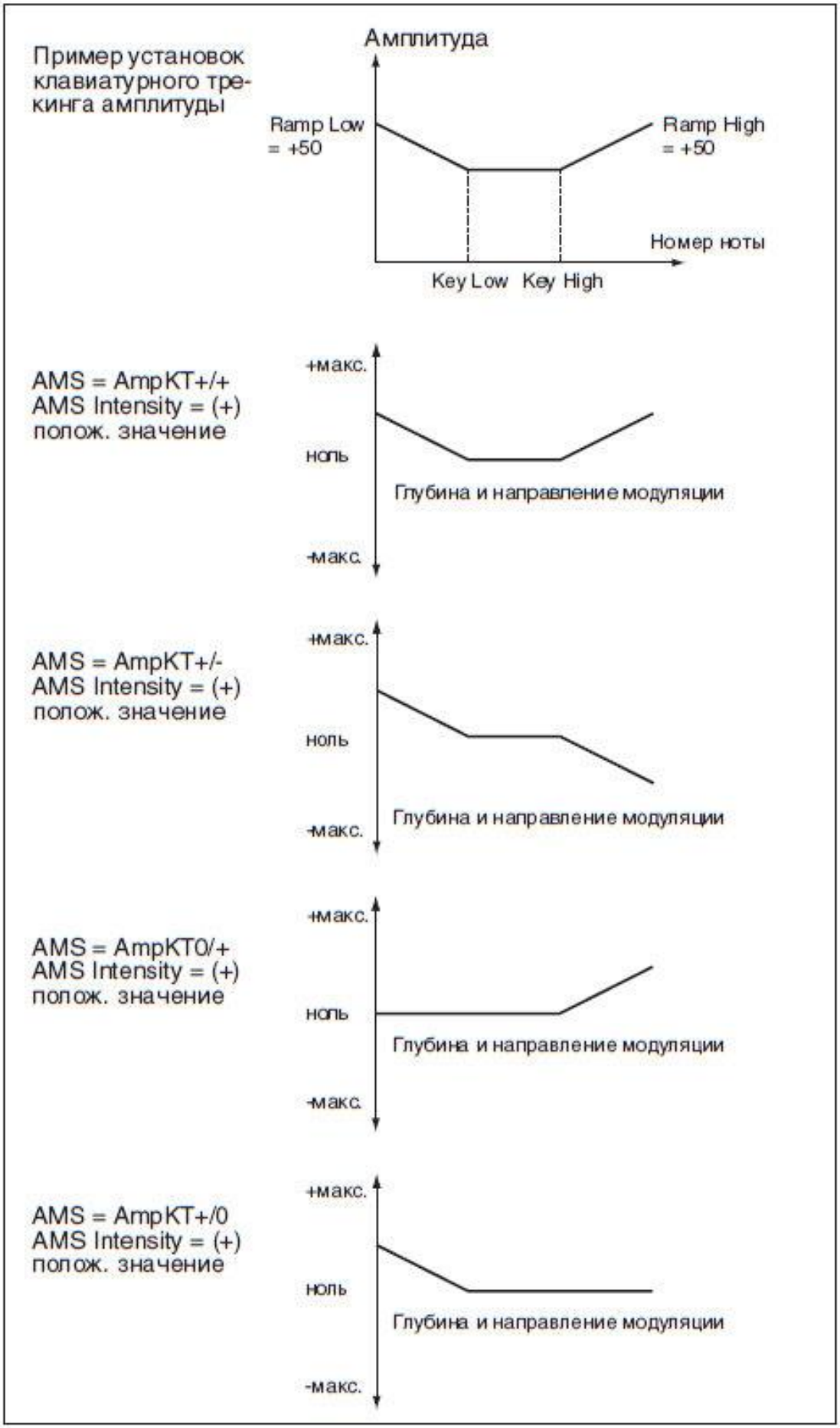
AMS (Источник Переменной Модуляции)

Когда встречается аббревиатура AMS, к соответствующему параметру может применяться альтернативная модуляция. Альтернативная модуляция позволяет контролировать эффект в режиме реального времени. В таблице ниже приведены доступные источники модуляции.

<table>
<tr><th>AMS</th><th>Описание</th><th>Note</th></tr>
<tr><td>Off</td><td colspan="2">Альтернативная модуляция не используется</td></tr>
<tr><td>Pitch EG</td><td colspan="2">Огибающая частоты</td></tr>
<tr><td>Filter EG</td><td colspan="2">Огибающая фильтра того же генератора</td></tr>
<tr><td>Amp EG</td><td colspan="2">Огибающая громкости того же генератора</td></tr>
<tr><td>LFO1</td><td colspan="2">LFO1 того же генератора</td></tr>
<tr><td>LFO2</td><td colspan="2">LFO2 того же генератора</td></tr>
<tr><td>Flt KTrk +/+ (Filter Keyboard Track +/+)</td><td rowspan="4">Трекинг клавиатуры фильтра в пределах одного и того же генератора</td><td rowspan="9">+/+ Направление эффекта определяется знаком (положительный или отрицательный) параметра "Ramp Low" или "Ramp High".
+/- Направление эффекта определяется знаком параметра "Ramp Low" и противоположно знаку параметра "Ramp High" (-50 для значения +50 и +50 для значения -50).
0/+ Параметр "Ramp Low" в альтернативной модуляции не участвует. Направление эффекта определяется знаком параметра "Ramp High".
+/0 Направление эффекта определяется знаком параметра "Ramp Low". Параметр "Ramp High" в альтернативной модуляции не участвует.</td></tr>
<tr><td>Flt KTrk +/– (Filter Keyboard Track +/)</td></tr>
<tr><td>Flt KTrk 0/+ (Filter Keyboard Track 0/+)</td></tr>
<tr><td>Flt KTrk +/0 (Filter Keyboard Track +/0)</td></tr>
<tr><td>Amp KTrk +/+ (Amp Keyboard Track +/+)</td><td rowspan="4">Трекинг клавиатуры усилителя в пределах того же генератора</td></tr>
<tr><td>Amp KTrk +/– (Amp Keyboard Track +/–)</td></tr>
<tr><td>Amp KTrk 0/+ (Amp Keyboard Track 0/+)</td></tr>
<tr><td>Amp KTrk +/0 (Amp Keyboard Track +/0)</td></tr>
<tr><td>Note Number</td><td colspan="2">Номер ноты</td></tr>
<tr><td>Velocity</td><td colspan="2">Динамическая чувствительность</td></tr>
<tr><td>Poly AT (Poly After Touch)</td><td colspan="2">Полифоническое послекасание (получаемые по MIDI или содержащиеся в SMF)</td></tr>
<tr><td>Channel AT (Channel After Touch)</td><td colspan="2">Канальное послекасание (получаемые по MIDI или содержащиеся в SMF)</td></tr>
<tr><td>Joystick X</td><td colspan="2">Перемещение джойстика по горизонтальной оси X</td></tr>
<tr><td>Joystick +Y</td><td colspan="2">Перемещение джойстика по оси +Y (от себя) (CC#01)</td></tr>
<tr><td>Joystick –Y</td><td colspan="2">Перемещение джойстика по оси -Y (на себя) (CC#02)</td></tr>
</table>

AMS	Описание	Note
JS+Y & AT/2 (Joy Stick +Y & After Touch/2)	Перемещение джойстика по оси +Y (от себя) и послекасание (получаемые по MIDI или содержащиеся в SMF)	Для управления эффектом используются: перемещение джойстика по оси +Y (от себя) и послекасание. В этом случае интенсивность влияния послекасания вдвое меньше определяемой параметром "Intensity".
JS–Y & AT/2 (Joy Stick Y & After Touch/2)	Перемещение джойстика по оси -Y (на себя) и послекасание (получаемые по MIDI или содержащиеся в SMF)	Для управления эффектом используются: перемещение джойстика по оси -Y (на себя) и послекасание. В этом случае интенсивность влияния послекасания вдвое меньше определяемой параметром "Intensity".
Assign. Pedal	Программируемый напольный переключатель (CC#04)	
Ribbon Ctl.	Ленточный контроллер (CC#16) (получаемые по MIDI или содержащиеся в SMF)	
CC#18	CC#18	
CC#17	CC#17	
CC#19	CC#19	
CC#20	CC#20	
CC#21	CC#21	
CC#17 [+]	CC#17 только показатели «+»	
CC#19 [+]	CC#19 только показатели «+»	
CC#20 [+]	CC#20 только показатели «+»	
CC#21 [+]	CC#21 только показатели «+»	
Damper	Демпферная педаль (CC#64)	
CC#65	Переключатель эффекта портаменто (CC#65)	
Sostenuto	Педаль сустейна (CC#66)	
CC#80	Звуковой Контроллер 1 (CC#80)	
CC#81	Звуковой Контроллер 2 (CC#81)	
CC#82	Общее Назначение #7 (CC#82)	
CC#83	Общее Назначение #8 (CC#83)	
Tempo	Темп (данные темпа секвенсора или внешние сообщения MIDI Clock)	
Velocity Plus	Сообщения Velocity для событий Key On и Key Off	
Velocity Exp	Сообщения Velocity с кривой Exponential (при высоких значениях звук громче)	
Velocity Log	Сообщения Velocity с кривой Logarithmic (при высоких значениях звук тише, чем для кривой Linear)	

Ниже диаграммы источников **AmpKTrk**.



36 Сохранение Звуков

Сохранение отредактированных Звуков

После редактирования вы можете сохранить все отредактированные параметры в Пользовательском местоположении (User) Звука в памяти.

Примечание: Изменения могут быть сохранены только в категориях Звука User.

1. В режиме **Sound Edit** выберите команду **Write Sound** в командном меню страницы, чтобы открыть окно **Write Sound**.

2. Вы можете изменить название Звука. Нажмите значок **Text Edit** (T), чтобы открыть **виртуальную клавиатуру** и отредактировать наименование Звука.
   По окончании редактирования наименования подтвердите, нажав **OK** под виртуальной клавиатурой.
3. Когда вы вернетесь в диалоговое окно **Write Sound**, если вы хотите сохранить в другом месте, нажмите значок **Select** и откройте окно **Sound Select**. Выберите место, так же, как вы выбирали бы Звук. Пустые места показаны как несколько тире ('---').
4. Вернувшись в окно **Write Sound**, подтвердите операцию Write, нажатием на **OK**.

Кое-какие примечания по записи Звуков

- Если вы пишете поверх существующего Звука, он Звук будет удален. Сохраните на запоминающем устройстве все User Звуки, которые вы не хотите терять.

- Обычные Звуки не могут быть записаны поверх Ударных Установок. Ударные Установки не могут быть записаны поверх стандартных Звуковых месторасположений.

- Чтобы сохранить данные по верх Factory категории Звука, снимите метку с опции **Protect > Factory** на странице **Global > Mode Preferences > Media**.

  При замене Factory Звука имейте в виду, что все используемые на нем Клавишные Наборы, Стили и Песни будут изменены. Используйте эту функцию с осторожностью!

- Для восстановления исходных данных, воспользуйтесь командой **Factory Restore** на странице **Media > Utility**.

37 Создание новых Звуков с помощью Сэмплирования

Создание новых Звуков или Аудио Грувов

В Pa1000 включён полнофункциональный сэмплер, который позволяет создавать новые Сэмплы, новые Мультисэмплы и новые синхронизированные Аудио Грувы. В добавок к записи вы можете загружать Сэмплы, Мультисэмплы, Звуки и банки Звуков различных форматов.

Создание новых обычных или перкуссионных Звуков

Сэмплирование позволяет создавать новые звуки, путём записи их с внешнего источника (например, микрофона или CD-плеера), подключенного к аудиовходам Pa1000, или путем загрузки файлов с устройства памяти.

Для того, чтобы ими пользоваться, Сэмплы затем должны быть присвоены Мультисэмплу или Ударной Установке. Мультисэмпл позволяет организовать сэмплы в раздельные зоны на клавиатуре.Ударные Установки позволяют вам присваивать различные Сэпмлы каждой ноте клавиатуры вплоть до шести динамических слоёв на ноту.

Затем Мультисэмплы могут быть присвоены Звукам. Звуки, созданные с помощью этой функции, могут использоваться как обычные Звуки и назначаться любой части/треку.

Создание Аудио Грувов

Еще одна мощная функция режима Sampling - Time Slice, которая позволяет добавлять реалистичность трекам MIDI, создавая Аудио Грувы (Audio Grooves). Сэмплы циклических ритмов, обычно называемые «аудио грувами», можно «нарезать» на отдельные перкуссионные инструменты. В сочетании с MIDI треками, «нарезанный» аудио грув может быть синхронизирован со скоростью Tempo, а может и играть медленнее или быстрее, чем исходный грув.

Вход и выход из режима Sampling

- Находясь в режиме **Sound** нажмите кнопку **RECORD**, чтобы войти в режим **Sampling**. Обратите внимание, что при первом входе в этот режим, звуков не будет слышно.

- Находясь в режиме **Sampling**, выберите команду **Exit from Record** из командного **меню страницы** или нажмите кнопку **RECORD**, чтобы выйти из режима Sampling.

Загрузка сэмплов и мультисэмплов

Загрузка сэмплов

Вы можете загружать сэмплы в следующих форматах:

Форматы сэмплов	**Что означает**
KSF	Собственный формат сэмплов KORG, используемый рабочими станциями Trinity и Triton, а также аранжировщиками моделей серии Pa-Series. Наименования файлов должны иметь расширение .ksf.
AIFF	Предпочтительный формат Apple Mac для аудио. Имена файлов должны иметь расширение .aif.
WAVE	Предпочтительный формат Microsoft Windows для аудио. Имена файлов должны иметь расширение .wav.

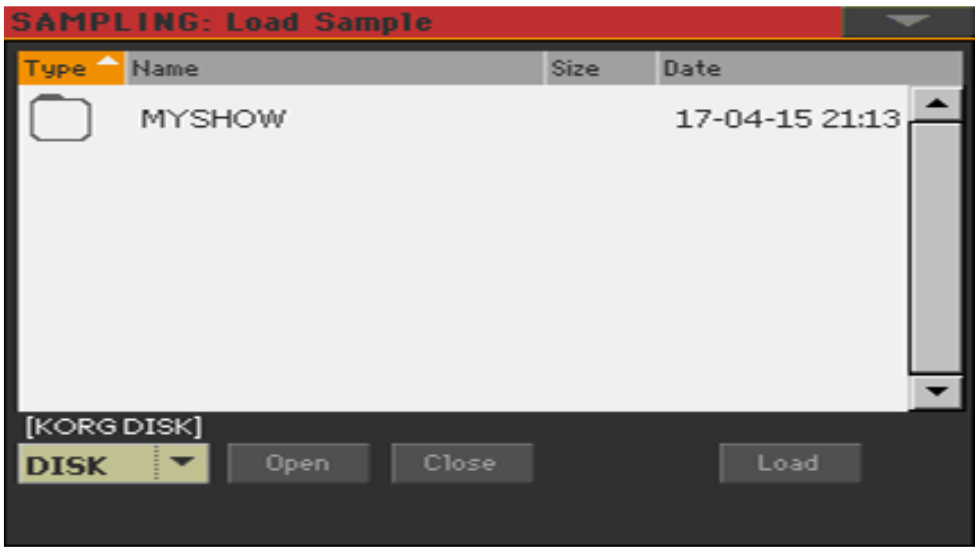
Вы можете загружать сэмпл (моно или стерео) с разрешением 8 или 16 бит и частотой дискретизации от 11 025 до 48 000 Гц. Загруженные сэмплы всегда сохраняют свое первоначальное разрешение.

Если сэмпл превышает допустимый максимальный размер (1 048 576 сэмплов, соответствующих 1 Megasample, моно или стерео), он будет усечен. На экране появится предупреждение.

Помните, что при загрузке новых сэмплов, сэмпл, находящийся в процессе редактирования, будет утерян, если его не сохранить. Перед загрузкой используйте команду Write, чтобы сохранить сэмпл в редакторе, если он еще не сохранен.

В качестве альтернативы загрузке отдельных сэмплов вы можете импортировать звуки или мультисэмплы и их присвоенные сэмплы, как описано далее в этой главе.

1. Находясь на странице **Sample > Edit** выберите команду **Load Sample** из командного меню страницы, чтобы открыть окно Load Sample.



Находясь в этом окне вы можете нажать кнопку **SEARCH** и использовать функцию поиска для поиска сэмплов на различных носителях.

2. Просмотрите файлы, после чего выберите сэмпл для загрузки и нажмите значок Load.

3. После загрузки сэмпла вы можете отредактировать его на других страницах раздела **Sample**, а затем добавить в мультисэмпл. Если это Аудио Грув, продолжайте редактировать ее с помощью функции Time Slice.

Загрузка сжатых Пользовательских (User) Сэмплов

Pa1000 может читать и воспроизводить сжатые пользовательские сэмплы (в форматах Pa4X, Pa1000, Pa700 или Pa3X). Загружайте сжатые Пользовательские Сэмплы точно так же, как вы загружаете другие сэмплы.

Загрузка или запись прочих сэмплов

Чтобы создать обычный Звук, вам нужно больше сэмплов, чтобы сделать мультисэмпл. Загрузите другие сэмплы или запишите их (как описано ниже).

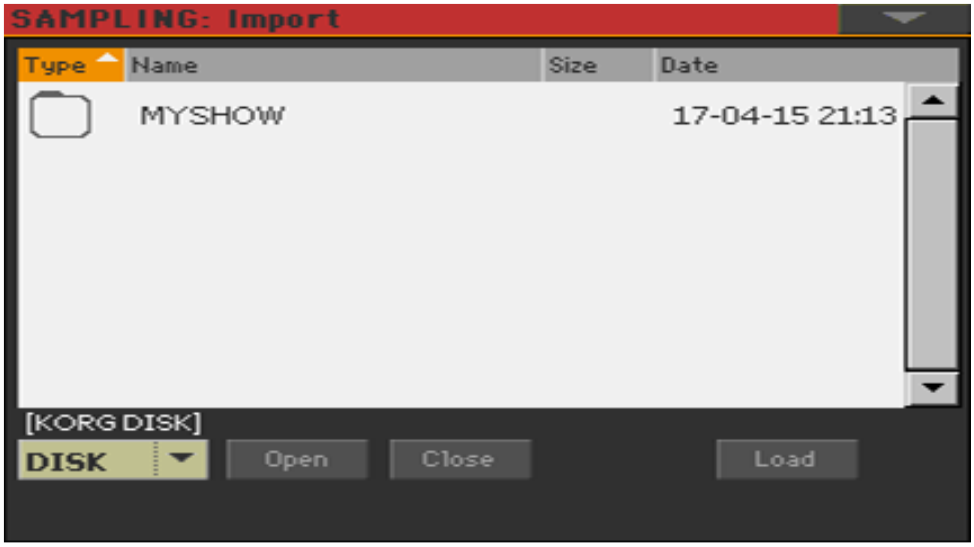
Импорт сэмплов, мультисэмплов и Звуков

Вы можете импортировать Звуки и мультисэмплы (включая содержащиеся сэмплы) в форматах, отличных от формата Pa-серии.

Вы можете импортировать следующие форматы файлов.

Форматы файлов	**Что означает**
PCG	Собственный формат программы KORG, используемый рабочими станциями Triton. Имя файла имеет расширение .pcg. Обратите внимание на то, что Ударные Установки не могут быть импортированы.
KMP	Собственный формат мультисэмплов KORG, используемый рабочими станциями Trinity и Triton. Имя файла имеет расширение .kmp.
SF2	Формат звукового банка от Creative Labs. Имя файла имеет расширение .sf2. Импортируются данные мультисэмпла. Из-за глубоких различий с собственным форматом KORG некоторые инструменты из файла SF2 не могут быть импортированы (например, инструменты с накладывающимися друг на друга зонами).

1. Находясь на любой странице Sample или Multisample, выберите команду Import в командном меню страницы, чтобы открыть окно Load Sample.



   Находясь этом окне, вы можете нажать кнопку **SEARCH** и использовать функцию поиска для поиска файлов на различных носителях.

2. Просмотрите файлы, затем выделите нужный файл и нажмите значок Load.

   Импортированные Звуки, мультисэмплы и выборка автоматически сохраняются во внутренней памяти и не теряются при выключении инструмента.

   При импорте мультисэмпла, обратите внимание на его имя; оно вам понадобится в режиме Sound, при присвоении мультисэмпла новому Звуку.

Импорт файлов формата PCG

При импорте файла формата PCG вы можете выбрать одну Программу или весь банк:

- Выберите опцию **Program** для выбора отдельной Программы (соответствующей Звуку серии Pa); нажмите номер Программы и наберите соответствующий номер. Выберите целевое местоположение, в которое загрузится импортированная программа.

- Выберите опцию **Bank** для импорта всех Программ из выбранного банка. Нажмите имя Звукового Банка, чтобы выбрать целевой банк, куда загрузить импортированные Программы.

  Из-за различий между Pa1000 и старыми инструментами KORG во время перемещения могут возникать некоторые различия. При чтении файла PCG, Pa1000 пытается использовать точно те же мультисэмплы, как и Triton. Если это невозможно, он ищет аналогичный мультисэмпл. Если это также невозможно, будет выбран <empty> мультисэмпл. Перейдите в режим Sound и выберите мультисэмпл, подходящий для импортированной Программы.

  Не все данные PCG от Triton можно импортировать. Эффекты Insert FX, EQ, Arpeggio, Combi, Global и Ударные Установки не загрузятся.

Импорт файлов формата SF2

При импорте файла формата SF2 вы можете выбрать отдельный мультисэмпл или целый банк:

- Выберите опцию **MultiSample**, чтобы выбрать один мультисэмпл (то есть SF2 Instruments); нажмите номер мультисэмпла и наберите соответствующий номер.
- Выберите опцию **Complete bank**, чтобы импортировать все мультисэмплы из выбранного банка.

  Проверьте **Override Sample Names** если вы хотите присвоить именам сэмплов возрастающее число. В этом случае при импорте мультисэмпла, чье имя, например, «Piano», все сэмплы будут переименованы в «Piano_001», «Piano_002» и т.д.

Освобождение памяти

При получении предупреждений о недостаточном количестве памяти для загрузки всех нужных сэмплов или ресурсов, вернитесь на главную страницу Sampling и выберите команду **Delete** из командного меню страницы, чтобы очистить память сэмплов, а затем повторите попытку. Обратите внимание, что импорт отдельных мультисэмплов - самый безопасный способ избежать перезаполнения памяти ненужными данными.

В качестве альтернативы вы можете сжать некоторые или все сэмплы в памяти, как описано далее в этой главе.

Запись сэмплов и аудиогрувов

Подключение источников и настройка уровней

Перед началом записи подготовьте исходные сэмплы.

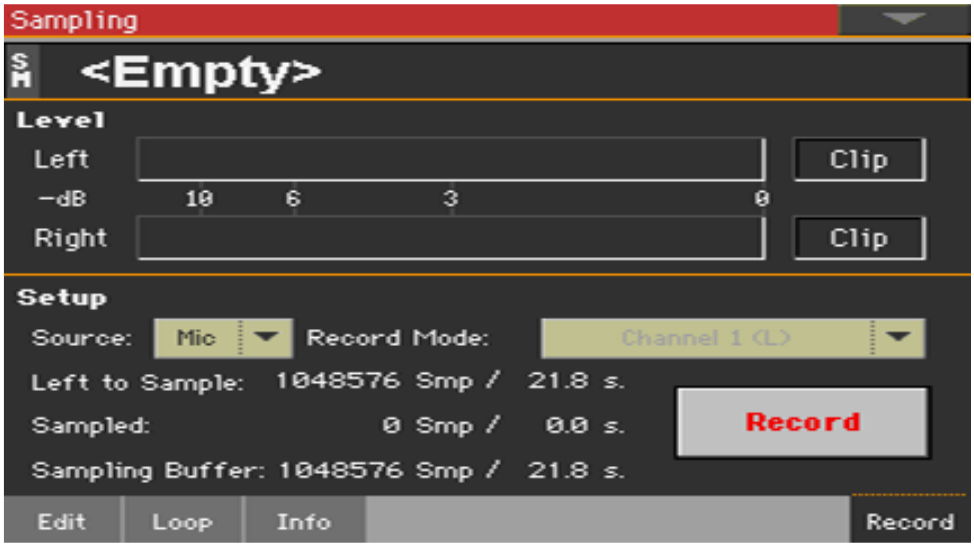
Подключение источника и вход в режим Sampling

1. С нулевым положением регулятора MASTER VOLUME, подключите выбранный источник (например, микрофон или CD-проигрыватель) к соответствующему аудиовходу (входам) на задней панели инструмента. Когда источник подключен, переместите регулятор MASTER VOLUME в любое положение, кроме нуля.

2. Зайдите на страницу настроек **Global > Audio & Video > Audio In**, чтобы установить маршрутизацию источника входного сигнала.

3. Нажмите кнопку **SOUND** для входа в режим Sound, затем нажмите кнопку **RECORD** для входа в режим **Sampling**.

4. Зайдите на страницу настроек **Sample > Record**.



Включение источника и настройка уровней

1. Используйте всплывающее меню **Source** для выбора источника входного сигнала.

2. Если вы записываете данные с линейных входов, используйте всплывающее меню **Record Mode** для выбора одного или обоих стереоканалов.

3. Отрегулируйте громкость источника. Если вы записываете с микрофона, используйте ручку регулировки **MIC/GTR GAIN** на задней панели инструмента. В сэмплирования с линейного источника (например, CD-проигрывателя или другого инструмента), установите собственный выходной уровень источника. Если возможно, установите максимальный выходной уровень источника, который будет сэмплироваться.

Посмотрите на индикаторы на экране, чтобы проверить входной уровень. Красный означает почти искажение (отсечение сигнала), поэтому в идеале индикатор никогда не должен быть в красном секторе. Когда индикаторы **Clip** становятся красными, сигнал слишком горячий и искажается.

Кроме того, проверьте уровень микрофона на индикаторе **LEVEL** в секции **AUDIO IN** на панели управления. Он никогда не должен краснеть и оставаться оранжевым (зеленый означает, что входной сигнал слишком низкий).

Запись

Далее вы записываете звук или аудиогрув.

1. Если возможно, сперва запустите источник записи, затем нажмите значок **Record** на экране, чтобы начать запись.
   В качестве альтернативы нажмите значок **Record** на экране и сразу же начните запись источника. Сэмплирование произойдет в 16 бит, 48 кГц.

2. Снова нажмите значок **Record**, чтобы остановить запись. Когда память заполнена, сэмплирование автоматически останавливается. Для каждого сэмпла допускается максимум 21,8 секунды.

3. Выберите любую другую страницу, кроме **Record**, и сыграйте на клавиатуре, чтобы прослушать сэмплированный звук.

4. Если вас не устраивает записанный звук, вернитесь на страницу **Record** и снова нажмите значок **Record**, чтобы повторить запись. Нажмите **Record** еще раз, чтобы остановить запись. Новый сэмпл будет автоматически создан.

5. По окончании сэмплирования звука, вы можете записать его во встроенную память. Если это часть обычного Звука, напишите его и добавьте в мультисэмпл (как описано ниже). Если это Audio Groove, продолжайте редактировать его с помощью функции Time Slice.

Запись большего количества сэмплов

Чтобы создать обычный Звук, вам понадобится больше сэмплов, для создания мультисэмпла. Лучшая стратегия заключается в том, чтобы записывать сэмплы на фиксированных интервалах, например, на каждой октаве, уменьшенной квинте, минорной терции, мажорной секунде. Общепринятой практикой является запись первоначальной ноты акустического инструмента возле самой высокой ноты диапазона (например, A4, если диапазон C4 ~ C5).

1. Повторите процедуру записи для создания других сэмплов.

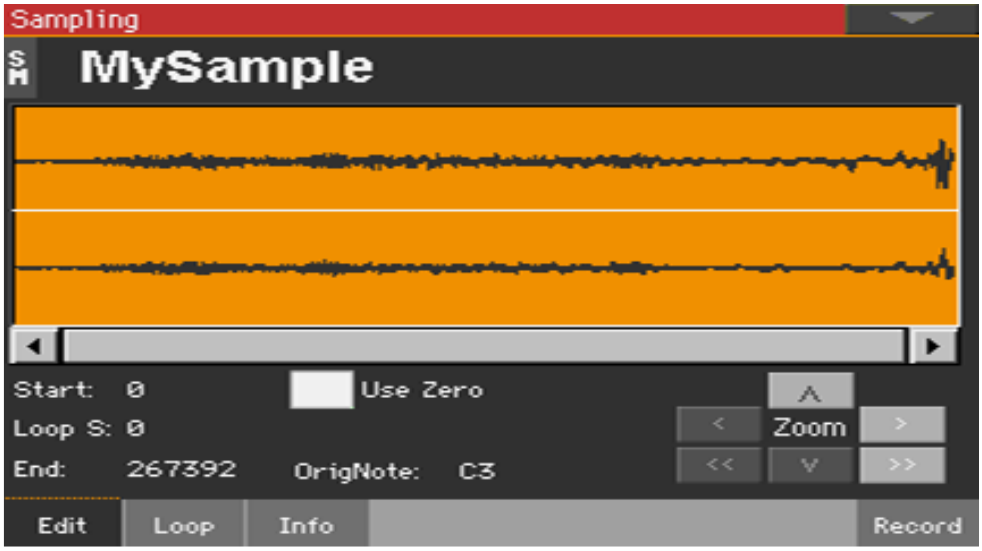
2. Сохраните сэмплы.

3. По окончании, займитесь созданием мультисэмпла.

Редактирование сэмплов

После записи, загрузки или импорта сэмплов, вы можете редактировать их.

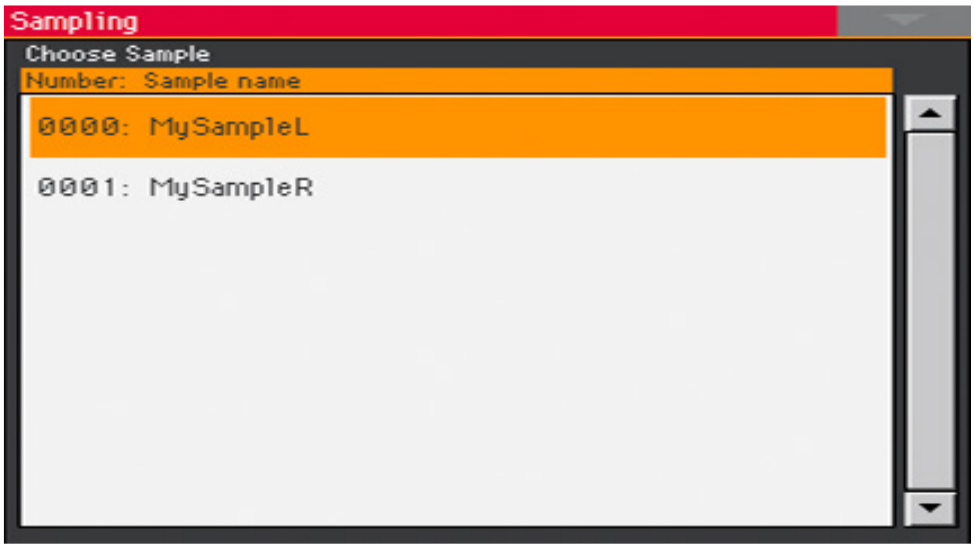
- Зайдите на страницу настроек **Sampling > Edit.**



Эта страница позволяет вырезать, обрезать или нормализовать сэмпл, а также отредактировать точки циклирования. Сэмпл может воспроизводиться на полном диапазоне клавиатуре.

Выбор сэмпла для редактирования

1. Нажмите на имя сэмпла в верхней части страницы, чтобы открыть окно **Sample Select**.

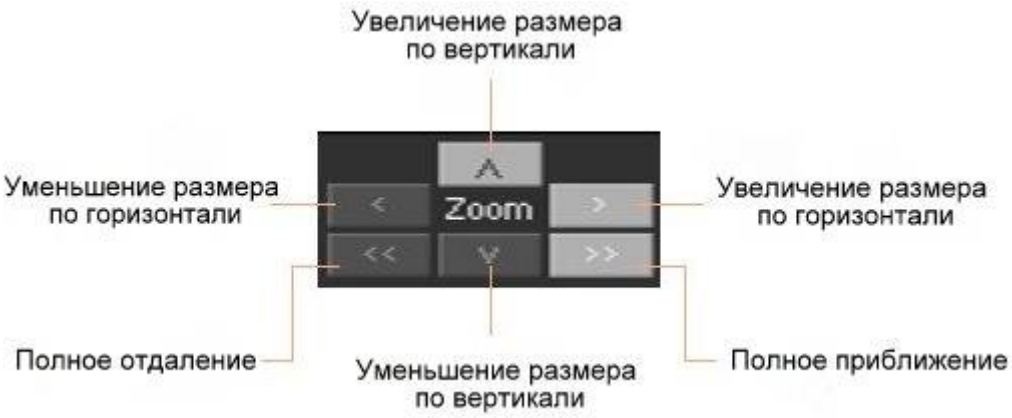


2. Нажмите на наименование сэмпла, чтобы выбрать его.

Чтение диаграммы формы волны сэмпла

На диаграмме показана форма волны сэмпла, развивающаяся во время (ось x), и ее изменяющаяся амплитуда (ось y). Он также показывает точки Начала, Конца и Петли цикла. Область, между Начальной и Конечной точками выделена. Используйте элементы управления

Zoom, чтобы изменить размер формы сигнала, отображённой на диаграмме. Когда элемент управления тусклый/серый, это означает, что достигнуто его максимальное или минимальное значение.



Изменение длины образца

При записи, возможно, вы записали лишний материал в Начале и в Конце сэмпла. Вы можете вырезать их.

- Используйте параметр **Start** для редактирования начальной точки сэмпла (в пределах сэмпла). Сопоставьте начальную точку с фактическим началом (атакой) звука, который вы видите на диаграмме.
  При этом, если Начальная точка выходит за пределы точки Начала Цикла, точка Начала Цикла также смещается вперед.

- Используйте параметр **End** для редактирования конечной точки сэмпла и конца цикла (в пределах сэмпла). Сопоставьте эту точку с фактическим концом звука, который вы видите на диаграмме.
  При сохранении отредактированного сэмпла, сегменты, превышающие начальную и конечную точки, будут удалены навсегда.

Изменение начала цикла

Loop - это сегмент циклирования в конце сэмпла, позволяющий воспроизводить длинные ноты, используя при этом короткую запись.

- Убедитесь, что стоит метка на опции **Loop On** на странице **Sampling > Loop**. В противном случае от перемещения начальной точки цикла не будет никакого толка.

- При возврате на страницу **Sampling > Edit**, используйте параметр **Loop Start**, чтобы настроить точку Начала Цикла. При настройке этого параметра может появиться слышимый щелчок из-за несоответствия высоты тона и/или уровня между начальной и конечной точками петли. Переместите точку Начала Цикла и Конечную точку Цикла/Сэмпла, чтобы щелчка больше не было слышно.

При редактировании аудио грувов, Начало Цикла должно совпадать с точкой Начала Сэмпла. Этот параметр, как правило, отличается от Sample Start обычных звуков (то есть гитары, фортепиано, голоса ...).

Принудительное использование «нулевых» точек

Когда стоит метка на опции **Use Zero**, точки Начала, Начала и Конца Цикла всегда попадают на ближайшую точку пересечения нуля (то есть точку, где форма волны пересекает ось x и переходит от отрицательного значения в положительному или от положительного к отрицательному значению). Это сделает петли более точными и уменьшит риск нежелательных щелчков.

Выбор изначальной ноты

Используйте параметр **OrigNote (Original Note)**, чтобы выбрать исходную тональность.

Хотя этот параметр никак не влияет на звук, он поможет определить исходную тональность сэмпла и при его включении в мультисэмпл.

Например, если вы выберете C4, установите для этого параметра значение «C4». Когда сэмпла будет присвоен зоне клавиатуры мультисэмпла, он будет транспонирован (если необходимо) в соответствии с этим параметром, чтобы избежать изменения исходной тональности.

Нормализация образца

Нормализация автоматически перемасштабирует уровень выбранного сэмпла. Пики будут подняты до -0 дБ (то есть максимальная громкость перед отсечением), в то время как остальные части сэмпла будут пропорционально подняты.

Это помогает оптимизировать уровень сэмпла по сравнению с другими сэмплами, уравнивая все образцы. Это также помогает оптимизировать соотношение сигнал/шум, предотвращая дальнейшие стадии увеличения усиления остаточного шума.

- Находясь на странице редактирования Sample выберите команду **Normalize** в командном меню страницы.

Отрезание части сэмпла

Вы можете выборочно отрезать часть сэмпла.

1. Находясь на странице редактирования **Edit**, используйте точки начала и конца **Start** и **End**, чтобы определить участок сегмента для отрезания.

2. Выберите команду **Cut** в командном **меню страницы**.

Обрезание неиспользуемых частей сэмпла (trimming/cropping)

Вы можете вырезать невыделенные части сэмпла.

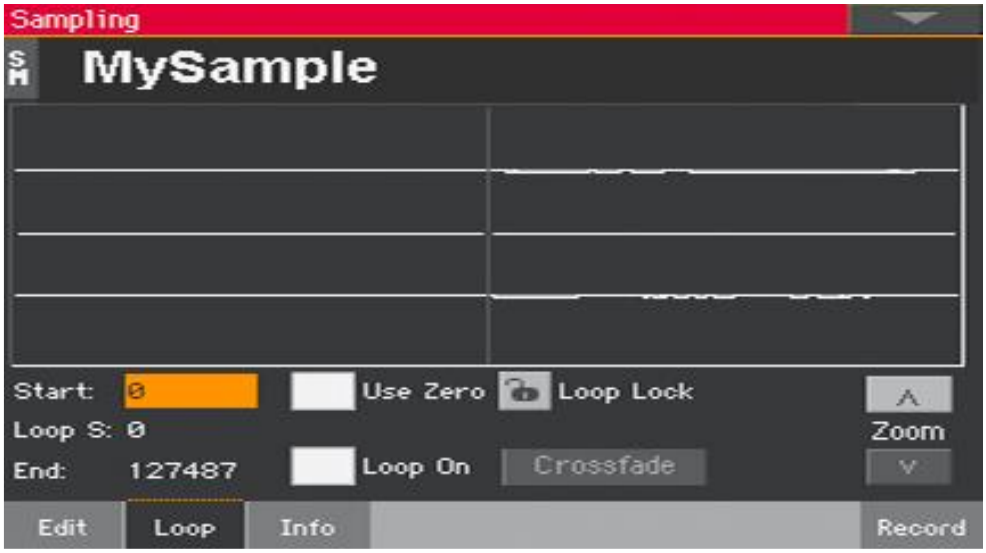
1. Находясь на странице **Edit**, используйте точки начала и конца **Start** и **End**, чтобы выбрать сегмент для сохранения.

2. Выберите команду **Trim/Crop** из командного **меню страницы**.

Редактирование циклов (лупов)

После редактирования сэмпла вы можете использовать тонкие подстройки цикла/петли.

- Зайдите на страницу настроек Sampling > Loop.



Loop представляет собой циклированную часть сэмплированного звука. Looping - это метод, используемый для уменьшения времени сэмпла, циклируя часть звука для создания длительной фазы звука. После стадии атаки большинство звуков повторяют ту же форму волны во время сустейна.

Чтение диаграммы циклов/петли

Диаграмма позволяет точно настраивать точки петли, наблюдая за Loop End (левая половина диаграммы) и точками Loop Start (правая половина диаграммы), совпадающими в центре диаграммы. Хорошо звучащая петля отображается в виде непрерывной, неразрезанной линии.

Используйте элементы управления **Zoom**, чтобы изменить размер контуров цикла, отражённых на диаграмме. Когда элемент управления тусклый/серый, это означает, что достигнуто его максимальное или минимальное значение.

Изменение точек цикла/петли

- Убедитесь, что стоит метка на опции Loop On.
- Используйте параметр Loop Start, для настройки точки Начала Цикла.
- Используйте параметр End для настройки точки Конца Цикла (всегда соответствующей точке Конца Сэмпла).

Защита длины цикла/петли

- Используйте **Loop Lock** для фиксации длины редактируемого цикла/петли. Когда длина зафиксирована, перемещение Начальной точки Loop Start автоматически перемещает Конечную точку Цикла, и наоборот.

  Это удобно, когда вы создаете ритм-петлю под определенный темп.

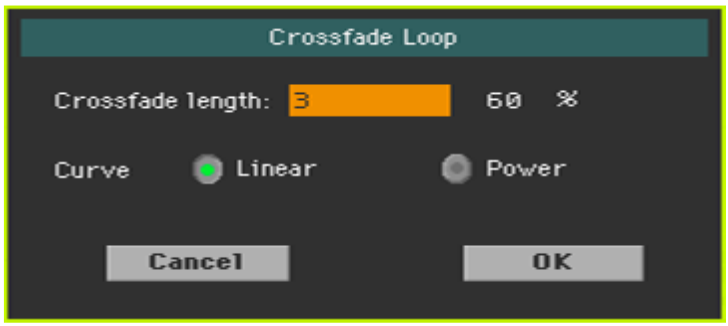
Использование кроссфейдового цикла

При лупировании/циклировании сэмплов сложных звуков, имеющих определенную тональность, таких инструментов, как струнные или духовые, для продолжительности звука, необходимо создать длинный цикл, чтобы сохранить насыщенный характер звука. Crossfade Loop может использоваться для минимизации разницы в высоте тональности и уровне между началом и концом цикла, чтобы создать естественно звучащий цикл. Чтобы решить такие проблемы, Crossfade Loop заставляет звук постепенно меняться от конца до начала цикла.

Вот как это работает на практике. Определенную длину (значение длины кроссфейда) формы волны непосредственно перед началом цикла смешивается с конечной частью. В это время уровень формы волны части непосредственно перед концом (длина, заданная длительностью кроссфейда) будет постепенно уменьшаться, и уровень сигнала непосредственно перед началом цикла будет постепенно увеличиваться по мере смешивания двух.

Когда стоит метка на опции **Loop On**, а параметры **Start** and **Loop S(tart)** имеют разные значения, значок **Crossfade** становится доступен.

1. Нажмите на значок **Crossfade** чтобы открыть окно **Crossfade Loop**:



2. Используйте параметр **Crossfade Length**, чтобы определить длину сэмпла, на котором вы хотите использовать кроссфейдер. Вы можете применить его либо в виде количества сэмплов, либо в процентах (%). Если вы установите это значение в процентах, количество сэмплов будет рассчитано автоматически.

   Если вы установите значение 50%, кроссфейд будет выполняться во второй половине области между началом и концом цикла.

   Crossfade Length не может быть больше меньшей длины между точками Sample Start - Loop Start или точками Loop Start - Sample End.

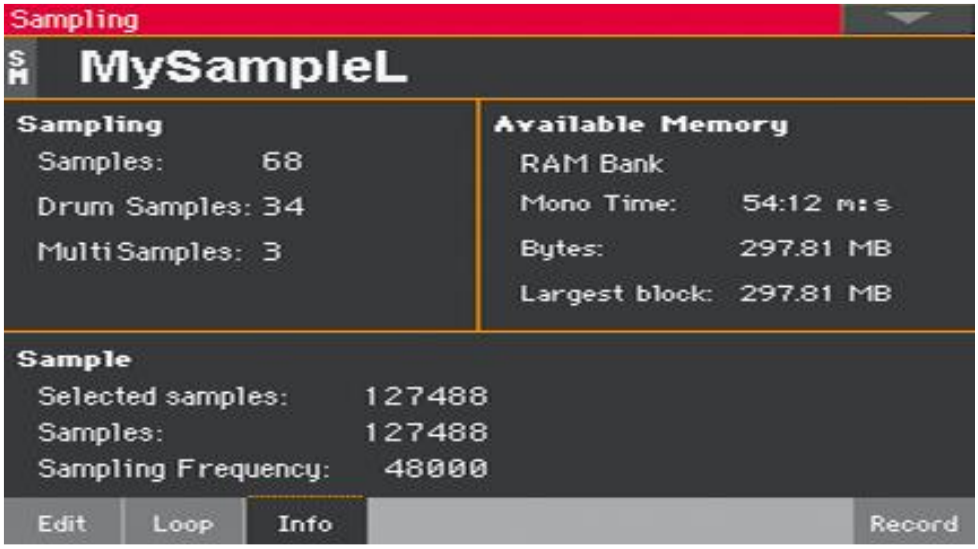
3. Используйте виртуальные радиокнопки **Curve**, чтобы указать, как громкость изменится в области кроссфейдинга.

Curve	**Что означает**
Linear	Громкость будет меняться линейно.
Power	Громкость будет меняться нелинейно. Иногда настройка Linear создает впечатление, что громкость уменьшилась в середине кривой кроссфейда. В таких случаях используйте Power.

Информация о доступной памяти для Семплирования

Если вы получили сообщение о недостаточной памяти Сэмплирования, вы можете проверить, чем она заполнена. Далее, вы сможете удалить некоторые данные или сжать сэмплы.

- Зайдите на страницу настроек **Sampling > Info**.



- Используйте область страницы **Sampling**, чтобы получить информацию о количестве сэмплов, барабанных сэмплах и мультисэмплах в памяти Sampling.

Параметр	**Что означает**
Samples	Количество сэмплов в памяти.
Drum Samples	Количество барабанных сэмплов в памяти
MultiSamples	Количество мультисэмплов в памяти.

Максимальное количество сэмплов, которые вы можете записать или загрузить, составляет 15048.

- Используйте область **Available Memory**, чтобы получить информацию о самой памяти Sampling (RAM). Pa1000 поставляется с объемом памяти 300 МБ. Это максимальное количество несжатых сэмплов, которые можно загрузить. В случае, если вам требуется больше памяти Sampling, вы можете сжать сэмплы и загрузить до 600 МБ сэмплов.

Параметр	Что означает
Mono Time	Оставшаяся память в секундах. Это значение задается для моно сэмплов. В случае со стерео сэмплами это время должно быть разделено пополам.
Bytes	Оставшаяся память в байтах. Это значение задается для моно сэмплов. В случае со стерео сэмплами этот показатель должен быть разделён пополам.
Largest block	Самый большой непрерывный блок памяти. Это максимальный размер сэмпла, который вы можете записать в память. Каждый раз, когда вы включаете инструмент, этот блок расширяется, чтобы соответствовать параметру Bytes. Если вы не можете сохранить сэмпл, пожалуйста, экспортируйте его, а затем импортируйте его после перезапуска инструмента.

- Используйте область **Sample** для получения информации о выбранном сэмпле и всех сэмплах в памяти.

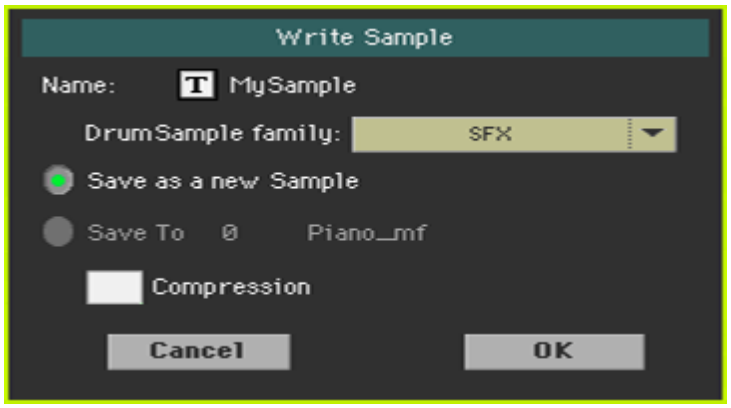
Параметр	Что означает
Selected samples	Размер выбранного сэмпла (в сэмплах).
Samples	Общий размер сэмплов в памяти (в сэмплах).
Sampling frequency	Частота дискретизации выделенного сэмпла (в Герцах).

Сохранение, экспорт и удаление сэмплов

Сохранение сэмпла

Если вы создаете обычный Звуковой набор или Ударную Установку, запишите сэмпл на внутреннюю память.

1. Находясь на любой странице **Sample editing**, выберите команду **Write** в командном меню страницы, чтобы открыть окно **Write Sample**.



2. Вы можете изменить имя сэмпла. Нажмите значок **Text Edit** ( ), чтобы открыть виртуальную клавиатуру и отредактировать имя.

   После редактирования имени подтвердите действия, нажав **OK** под виртуальной клавиатурой.

3. Если вы сохраняете перкуссионный сэмпл, используйте всплывающее меню **Drum Sample Family** для выбора группы Барабанных Сэмплов.

4. Выберите место сохранения, куда хотите сохранить сэмпл:

- Выберите **Save as a new Sample** для сохранения в новом месте.
- Выберите **Save to**, для записи в существующее местоположение. В этом случае существующий сэмпл будет удален.

5. Если вы хотите сжать сэмпл, поставьте метку на опции **Compression**. (Сжатие "Compression" объясняется далее в этой главе).

6. Подтвердите операцию записи, нажав кнопку **OK**.

   Pa1000 поставляется с объемом памяти 300 МБ. Это максимальное количество несжатых сэмплов, которые можно загрузить. В случае, если вам требуется больше памяти Sampling, вы можете сжать сэмплы и загрузить до 600 МБ сэмплов.

Экспорт сэмплов

Вы можете экспортировать сэмпл в редактировании в одном из двух популярных форматов аудиофайлов компьютера (WAVE и AIFF).

1. Находясь на любой странице раздела **Sample**, выберите команду **Export** в командном **меню страницы**, чтобы открыть окно **Export Sample**.

2. Выберите целевое местоположение, затем нажмите значок **Save**, чтобы отобразилось окно **Export Sample**:

3. Вы можете изменить имя сэмпла. Нажмите значок **Text Edit** ( ), чтобы открыть виртуальную клавиатуру и отредактировать имя.

   После редактирования имени подтвердите действия, нажав **OK** под виртуальной клавиатурой.

4. Вернувшись в окно **Export Sample**, используйте всплывающее меню **File Type** чтобы выбрать формат экспорта.

5. Подтвердите сохранение, нажав **OK**.

Удаление сэмплов

Вы можете удалить сэмпл, все неиспользуемые сэмплы или все сэмплы.

Вход в окно Delete Sample

- Находясь на любой странице раздела **Sample editing**, выберите команду **Delete** в командном **меню страницы**, чтобы открыть окно **Delete Sample**.

Удаление сэмпла

- Выберите параметр **Selected**, выберите **сэмпл для удаления** и нажмите **OK** для подтверждения.

Удаление всех не назначенных сэмплов

- Выберите опцию **Not assigned to any Multisample/Drumkit** и нажмите **OK** для подтверждения.

  Эта команда удаляет только те сэмплы, которые еще не задействованы в Мультисэмпле или Ударной Установке. Используйте этот параметр с осторожностью, поскольку вы можете удалить сэмплы, которые вам нужны, но еще никуда не назначены.

Удаление всех сэмплов, мультисэмплов и барабанных сэмплов

- Выберите опцию **All Samples, Multisamples, Drum Samples** и нажмите **OK** для подтверждения.

  Выберите эту команду, чтобы удалить все сэмплы, мультисэмплы и барабанные сэмплы из памяти RAM. Эта операция полностью сбрасывает RAM и может использоваться для устранения любых проблем управления памятью.

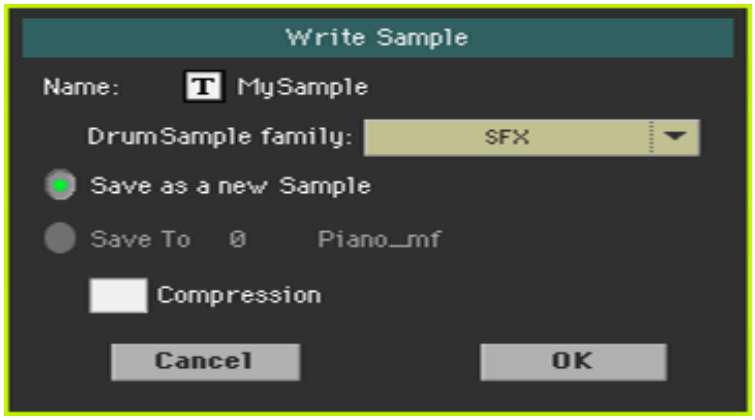
Сжатие Сэмплов категории User

Pa1000 может читать и воспроизводить сжатые Пользовательские (User) Сэмплы. Их можно сжимать по одному при сохранении или партиями. Сжатие сэмпла позволяет удвоить доступную для Сэмплирования память. Сжатые сэмплы больше не могут быть декомпрессированы. Если вы хотите сохранить исходные сэмплы, сохраните их копию перед сжатием.

Сжатие User Сэмплов при их записи в память

Вы можете сжать User Сэмпл во время записи во внутреннюю память.

1. Находясь на любой странице раздела **Sample editing**, выберите команду **Write** в командном **меню страницы**, чтобы открыть окно **Write Sample**.



2. Находясь в этом окне, поставьте метку на опции **Compression**, чтобы уменьшить размер сэмпла на половину от его первоначального размера. Обратите внимание, что сжатие может занять много времени.

К имени сжатого сэмпла будет добавлена звездочка (*).

Сжатие всех User Сэмплов в памяти

Вы можете сжать все User Сэмплы, содержащиеся в памяти Sampling.

1 Находясь на любой странице раздела **Sample editing**, выберите команду **Compress all samples** из командного **меню страницы**, чтобы запустить сжатие.

2 Появляется сообщение, предупреждающее о длительном времени, необходимого для сжатия всех сэмплов. Нажмите **OK** для подтверждения.

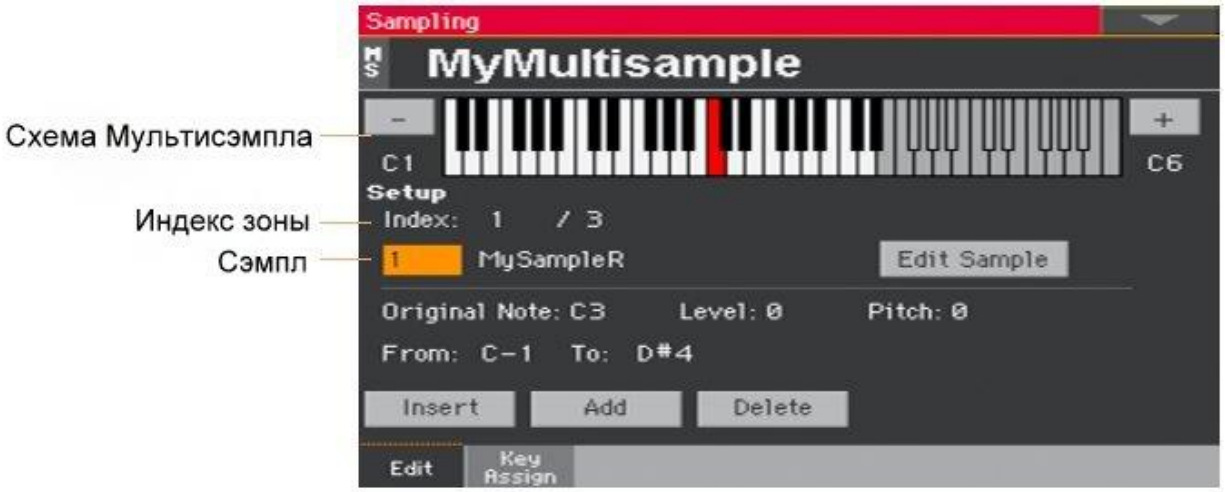
Пожалуйста, не выключайте инструмент во время процесса сжатия.

По окончании, к именам сжатым сэмплов добавится звездочка (*).

Создание мультисэмплов

После того, как вы записали, загрузили или импортировали все необходимые сэмплы, вы можете создать мультисэмпл. Мультисэмпл - это способ организации нескольких сэмплов на клавиатуре. Каждый сэмпл присваивается своей зоне на клавиатуре (или Индексу) с более высоким и нижним пределами. Позже мультисэмпл будет назначен генератору в обычном Звуке.

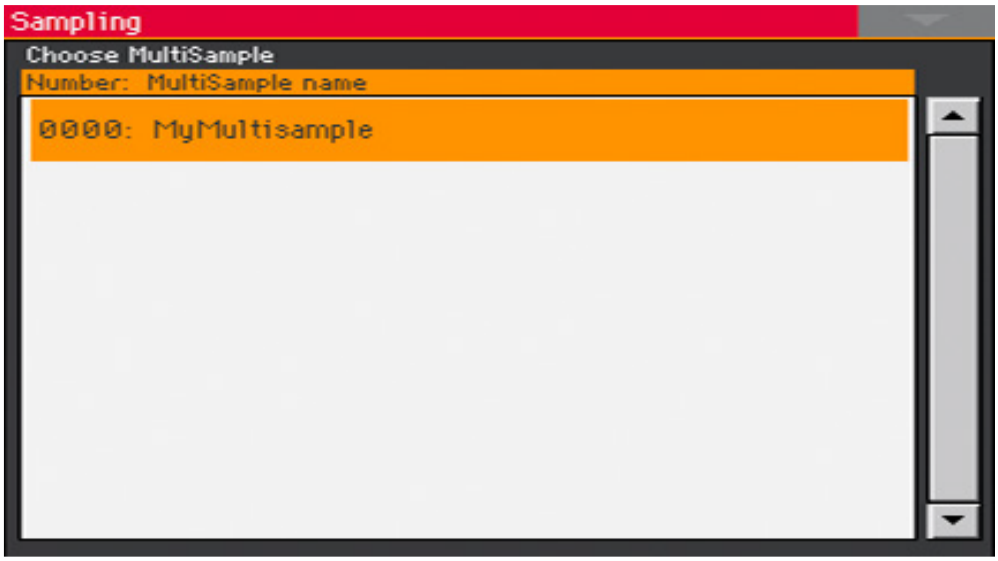
- Зайдите на страницу настроек **Sampling > Multisample > Edit**.



На этой странице вы можете включить сэмпл(ы) в мультисэмплу. Присвойте каждый сэмпл разной зоне клавиатуры.

Выбор мультисэмпла для редактирования

1. Нажмите **имя мультисэмпла** в верхней части страницы, чтобы открыть окно **Multisample Select**.



2. Нажмите **имя мультисэмпла**, чтобы выбрать его.

Чтение схемы мультисэмплов

На клавиатурной схеме показан выбранный Индекс/Зона (выделенная) и его Первоначальная Нота (красного цвета). Используйте большие значки «-» и «+» на каждой стороне схемы, для переключения на октаву выше или ниже.

Присвоение сэмплов клавиатуре

Создание новой зоны

По умолчанию новый мультисэмпл содержит одну зону.

- Нажмите значок **Insert**, чтобы разделить текущую зону пополам и создать новую зону (Индекс) слева от выбранной.
- Нажмите значок **Add**, чтобы добавить новую зону (Индекс) после последней.

Удаление зоны

Вы можете удалить зоны, когда они больше не нужны.

- Нажмите значок **Delete**, чтобы удалить выделенную зону (Индекс). Зона справа от удаленной автоматически продлевается, чтобы заполнить пробел.

Выбор зоны

- Сыграйте ноту на клавиатуре, чтобы выбрать соответствующую зону (Индекс). В качестве альтернативы, используйте параметр Index для выбора соответствующей зоны.

Общее количество зон в мультисэмпле отображается вторым номером параметра Index.

Регулировка диапазона зон

- Используйте параметры **From … To** для настройки диапазона выбранной зоны (Индекса). Минимальный размер - одна клавиша.

При уменьшении диапазона зоны соседний автоматически увеличивается, чтобы заполнить пробел.

Присвоение образца выбранной зоне

Зона всегда соответствует одному сэмплу.

- Используйте параметр **Sample** для выбора сэмпла.

Чтобы создать беззвучную зону, создайте ее и не присваивайте ей сэмпл.

Редактирование выбранного сэмпла

- Нажмите на значок Edit Sample, чтобы перейти на страницу **Sampling > Sample > Edit** с выбранным сэмплом.

Настройка параметров зоны

- Используйте параметр **Original Note**, чтобы автоматически транспонировать присвоенный сэмпл на клавиатуре. Когда вы играете эту ноту, сэмпл будет звучать точно так, как он был записан.

  По умолчанию этот параметр будет соответствовать значению **OrigNote** (**Original Note** - Первоначальная Нота), назначаемому при редактировании сэмпла на странице **Sampling > Sample > Edit**. Нота, с настройками этого параметра, отображается на схеме клавиатуры.

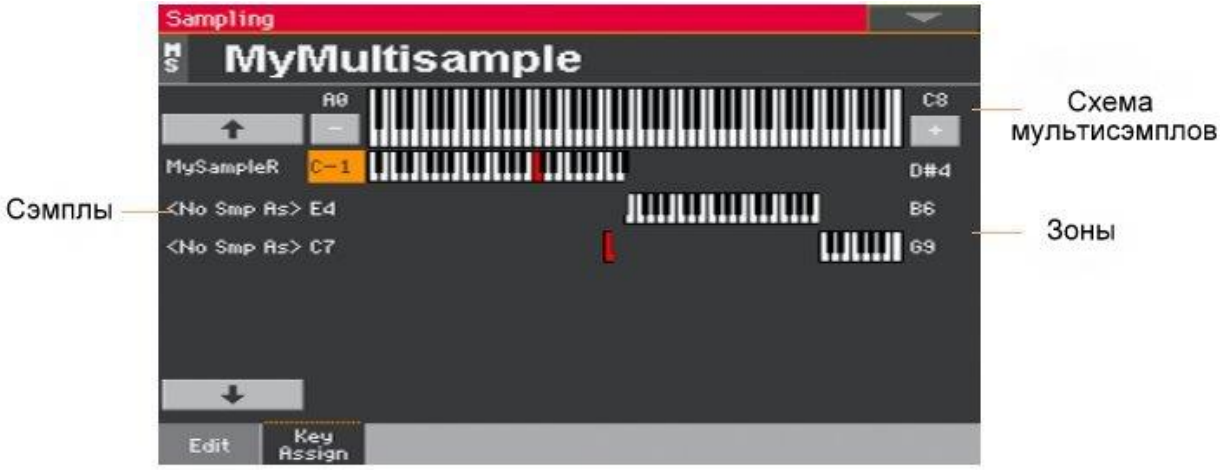
- Используйте параметр **Level** для настройки относительного уровня выбранной зоны. Это значение может быть только отрицательным смещением по отношению к общей громкости мультисэмпла.

- Используйте параметр **Pitch** для точной подстройки выделенного сэмпла в центах (1 цент = 1/100 полутона).

Обзор присвоенных сэмплов и зон

Вы можете увидеть общую карту сэмплов, присвоенных зонам, и отредактировать их диапазон на клавиатуре.

- Зайдите на страницу настроек **Sample > Multisample > Key Assign**.



- Пролистайте зоны, используя **список сэмплов** в левой части экрана. Используйте большие значки со стрелкой сверху и снизу списка, чтобы прокручивать список вверх или вниз.

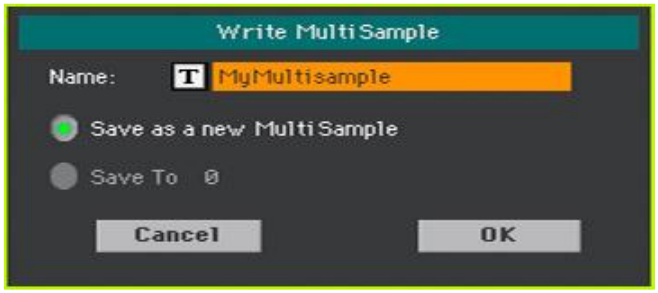
- При необходимости измените **диапазон зон**, используя нижние и верхние пределы зоны, расположенные слева и справа от схемы клавиатуры. Исходная нота отображена красным цветом.

Сохранение, экспорт и удаление мультисэмплов

Сохранение мультисэмпла

Перед созданием Звука сохраните мультисэмпл, упорядочивая сэмплы на клавиатуре во внутренней памяти.

1. Находясь на любой странице раздела **Multisample editing**, выберите команду **Write** в командном **меню страницы**, чтобы открыть окно **Write Multisample**.



2. Вы можете изменить **имя** мультисэмпла. Нажмите значок **Text Edit** ( ), чтобы открыть **виртуальную клавиатуру** и отредактировать имя.

   По окончании редактирования имени подтвердите, нажав **OK** под виртуальной клавиатурой.

3. Выберите место, куда хотите сохранить мультисэмпл:

- Выберите опцию **Save as a new Multisample** для сохранения в новом месте.
- Выберите опцию **Save to**, чтобы переписать в уже существующее местоположении. В этом случае уже существующий мультисэмпл будет удален.

4. Подтвердите операцию записи, нажатием на **OK**.

Экспорт мультисэмплов

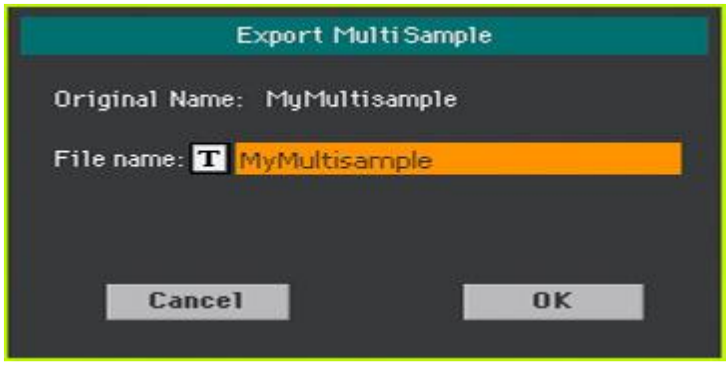
Вы можете экспортировать мультисэмпл в редактировании вместе со всеми связанными сэмплами.

Операция Export создает файл KMP (собственный формат файла KORG для мультисэмплов) и папку, содержащую ряд файлов KSF (собственный формат файла KORG для сэмплов) в пределах одного и того же каталога.

При экспорте стерео мультисэмпла присвойте разные имена файлам левого и правого каналов, чтобы избежать их перезаписи. Как правило, к именам файлов такого типа добавляется суффикс '-L' и '-R'.

1. Находясь на любой странице раздела **Multisample**, выберите команду **Export** в командном **меню страницы**, чтобы открыть окно **Export Multisample**.

2. Выберите целевое местоположение, после чего нажмите значок **Save**, чтобы отобразилось окно **MultiSample**:



3. Вы можете изменить **имя** мультисэмпла. Нажмите значок **Text Edit** (T), чтобы открыть **виртуальную клавиатуру** и отредактировать имя.

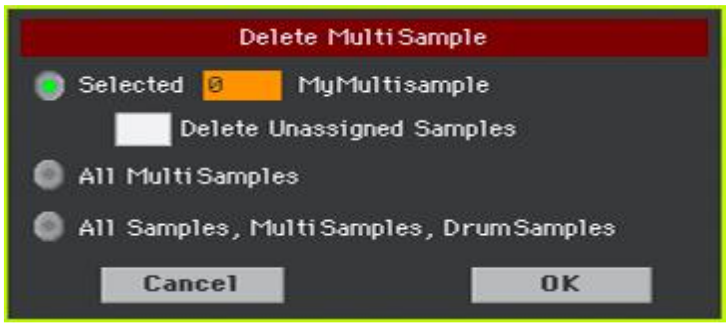
   По окончании редактирования имени подтвердите, нажав **ОК** под виртуальной клавиатурой.
4. Вернувшись в окно Export Multisample, подтвердите сохранение нажатием на ОК.

Удаление мультисэмплов

Вы можете удалить мультисэмпл, сэмплы, которые не используются после удаления мультисэмпла, все мультисэмплы или все сэмплы и мультисэмплы.

Вход в окно Delete Multisample

Находясь на любой странице раздела **Multisample editing**, выберите команду **Delete** в командном **меню страницы**, чтобы открыть окно **Delete Multisample**.



Удаление мультисэмпла

- Выберите опцию **Selected**, выберите **мультисэмпл**, **который нужно удалить**, и нажмите **ОК** для подтверждения.

- Поставьте метку на опции **Delete Unassigned Samples**, чтобы также удалить все сэмплы, оставшиеся после удаления мультисэмпла, не используемые другими мультисэмплами.

Используйте этот параметр с осторожностью, так как вы можете удалить сэмплы, которые следует сохранить, чтобы впоследствии их использовать в новых мультисэмплах, которые еще нужно создать.

Удаление всех мультисэмплов

- Выберите опцию **All Multisamples** и нажмите **OK** для подтверждения.

Удаление всех сэмплов, мультисэмплов и барабанных сэмплов

- Выберите опцию **All Samples, Multisamples, Drum Samples** и нажмите **OK** для подтверждения.

  Выберите эту команду, чтобы удалить все сэмплы, мультисэмплы и барабанные сэмплы из внутренней памяти (RAM). Эта операция полностью сбрасывает RAM и может использоваться для устранения любых проблем управления памятью.

Создание Звуков из мультисэмплов

Вы можете создать новый Звук находясь в режиме Sound.

1. Перейдите в режим **Sound**.

2. Выберите **Звук**, похожий на тот, который вы собираетесь создать.

   Если вы предпочитаете начинать с пустой по умолчанию ячейки, выберите команду **Initialize Sound** в командном **меню страницы**.

3. Зайдите на страницу настроек **Sound > Basic > OSC**.

4. Выберите один из доступных **генераторов** при помощи переключателей в правой части экрана.

5. Используйте параметры в секции **OSC Multisample**, чтобы присвоить мультисэмпл на **Верхний** или **Нижний** слой выбранного генератора. Ваш новый мультисэмпл можно найти в банке памяти (**RAM**) мультисэмплов.

6. Продолжайте редактировать Звук, как показано на страницах, посвященных редактированию Звуков.

Создание новых Ударных Установок из перкуссионных сэмплов

Вы можете создать новый набор ударных в режиме звука.

1. Перейдите в режим **Sound**.

2. Выберите **Ударную Установку**, подобную той, которую вы собираетесь создать. Если вы предпочитаете начинать с пустой по умолчанию ячейки, выберите команду **Initialize Sound** в командном меню страницы.

3. Зайдите на страницу настроек **Sound > DrumKit > DrumKit**.

4. Используйте параметр **KEY** для выбора клавиши. В качестве альтернативы выберите клавишу, нажатием её на клавиатуре.

5. Выберите один из доступных **слоев** из переключателей, расположенных под схемой клавиатуры.

6. Используйте параметры в разделе **Drum Sample**, чтобы назначить сэмпл текущему слою или выбранному генератору. Ваш новый сэмпл можно найти в банке **RAM** сэмплов.

7. Продолжайте редактирование Ударной Установки, как показано на страницах, посвященных редактированию Звука.

Присвоение новых Звуков или Ударных Установок части/треку

Новые Звуки или Ударные Установки содержатся в банках пользователей User. Присвойте их Клавишным, Аккомпанементным или Песенным трекам, как это было бы с любым другим Звуком или Ударной Установкой. Ударные Установки лучше подходят Ударным или Перкуссионным трекам.

Присвоив их, сохраните Звуковой набор (Клавишный Набор, Элемент Песенника, Настройки Стиля, MIDI Песню), чтобы зафиксировать редактирование.

Создание Нарезок Аудио Грува при помощи параметра Time Slicing

Создание отдельных сэмплов из нарезанного аудио грува

После записи или загрузки аудио грува, его необходимо «нарезать», чтобы создать серию отдельных ударных сэмплов, мультисэмпл, чтобы организовать их на клавиатуре, и MIDI Groove, содержащий исходную последовательность, преобразованную в MIDI-события. В итоге он будет сохранён как новый Звук.

Как это работает

Time Slicing фиксирует атаки (то есть удары бочки/ бас барабана и дробовика/рабочего барабана) внутри ритмического аудио грува и автоматически делит его на отдельные барабанные сэмплы. Нарезанные барабанные сэмплы автоматически присвоены разным клавишам в мультисэмпле, а мультисэмпл - Звуку.

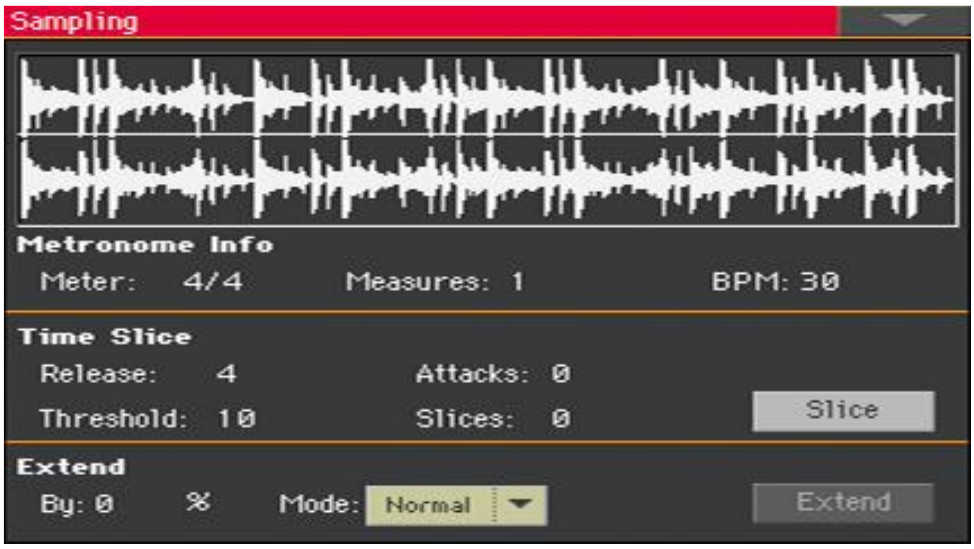
Внутри сгенерированного мультисэмпла отдельный сэмпл присваивается другой ноте на клавиатуре, начиная с C # 3. Играя восходящую хроматическую гамму с помощью этого мультисэмпла, вы можете воссоздать оригинальный аудио грув.

Также будет создан MIDI Groove, содержащий последовательность нот, запускающих нарезанные барабанные сэмплы в том же порядке, что и в исходном аудио груве. Когда вы импортируете этот MIDI Groove в трек Стиля или Пэда, эта последовательность позволит вам отрегулировать темп грува, не влияя на высоту тональности барабанных сэмплов.

В дополнение к изменению темпа грува, не влияя на его тональность, это позволит вам изменить порядок воспроизведения сэмплов, изменить тайминг и отредактировать паттерн, чтобы свободно воссоздать новую ритмическую петлю.

Нарезка

1. Зайдите на страницу настроек **Sampling > Time Slicing**.



2. Используйте параметр **Meter**, чтобы указать размер исходного сэмпла.

3. Используйте параметр **Measure**, чтобы указать количество тактов исходного сэмпла. Обычно вы загружаете грув длиной в 1 или 2 такта.

4. Параметр **BPM** (Beats Per Minute) указывает темп (в бит в минуту) исходного сэмпла. Это значение автоматически рассчитывается на основе параметров **Start, End, Meter** и **Measures**.

   Если вы знаете эти данные, вручную введите параметры **Meter, Measures** и **BPM**, чтобы сделать нарезку более точной. Значение **BPM** может быть скорректировано только на значения, меньшие, чем автоматически рассчитанные. Это может быть полезно, например, когда фактический сэмпл короче, чем введенные значения параметров **Meter** и **Measures**.

В приведенном выше примере фактический грув длится только до первой половины Такта 2. Опознанный темп составляет 130, а реальный темп - 100. Установите значение **BPM** равный 100, и остаток будет добавлен в конец чтобы обеспечить "бесшовную" петлю.

5. Нажмите значок **Slice**, чтобы нарезать исходный аудио грув.

Сгенерированный мультисэмпл

Каждому отдельному сэмплу, сформированному нарезкой аудио грува, присваиваются разные клавиши.

Клавиша	Присвоенный сэмпл/паттерн	Скорость %
C2	Полный паттерн, циклирующий в пол скорости	50%
C#2	Полный паттерн, циклирующий на разных скоростях	53%
D2		56%
D#2		60%
E2		63%
F2		67%
F#2		71%
G2		75%
G#2		80%
A2		84%
A#2		89%
B2		94%
C3	Полный паттерн, циклирующий на исходной скорости	100%
C#3 и выше	Отдельные нарезанные сэмплы	–

Сгенерированный MIDI Грув

После нарезки также генерируется MIDI Грув с исходным рисунком. На схеме будут отображены отдельные нарезанные сэмплы, разделенные вертикальными линиями:

Тестирование сгенерированной Ударной Установки

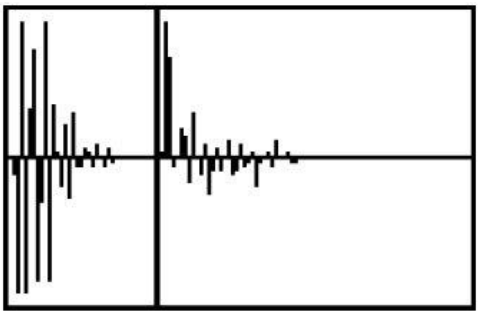
- Чтобы протестировать полный паттерн на разных скоростях, сыграйте ноту от C2 (пол скорости) до C3 (исходная скорость). См. Таблицу выше.
- Чтобы протестировать отдельные нарезанные сэмплы, сыграйте ноты с C # 3 и выше. Если вы играете полную хроматическую гамму, вы можете сыграть исходный паттерн.

  Если было сгенерировано слишком много сэмплов, и клавиатура не может их уместить, используйте кнопки **UPPER OCTAVE** для транспонирования клавиатуры, и прослушивания сэмплов, превышающих верхний предел.

Регулировка параметров нарезки

- Если процедура Slice не привела к удовлетворительным результатам, отрегулируйте параметр **Release** и снова нажмите значок **Slice**.

  Отрегулируйте значение параметра **Release**, изменяющего количество распознанных атак, изменяя скорость, необходимую устройству Slice, чтобы снова начать работать. Например, в следующей схеме, если значение Release слишком велико (то есть слишком длинное), вторая атака может быть потеряна:



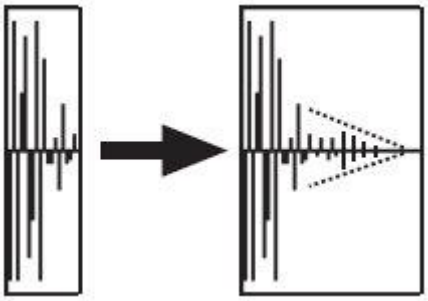
- Если вы снова не получили удовлетворительный результат, попробуйте также отрегулировать параметр **Threshold** и снова нажать значок **Slice**.

- Поскольку во время операции Slice происходит округление значения параметра Tempo, и циклирование может быть неточным, вам может понадобиться регулировка параметров **Start** и **End** на странице настроек **Sample > Edit**, чтобы зациклировать грув максимально "бесшовно". После редактирования этих параметров снова нажмите значок **Slice**.

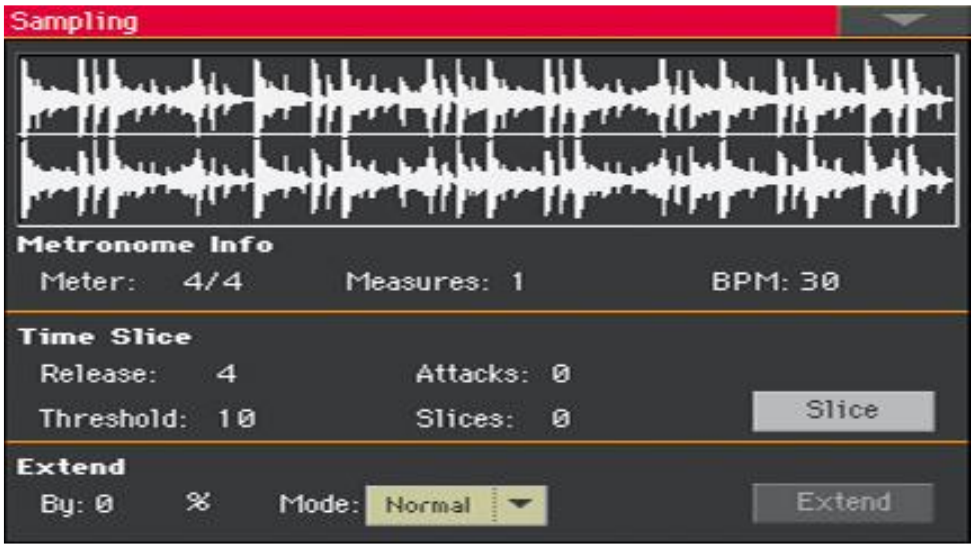
  Продолжайте экспериментировать с разными настройками. Редактирование аудио грува - это чисто эксперимент.

Удлинение сэмпла

При использовании нарезанных грувов с показателем Tempo медленнее, чем в оригинале, может быть слышен заметный и неприятный зазор между сэмплами. Функция Extend позволяет исправить эту проблему при помощи «хвоста», добавляемого ко всем сэмплам, делая их спад более плавным и более музыкальным.



1. После нарезки и тестирования грува, при необходимости, используйте функцию расширения Extend.
2. Зайдите на страницу настроек **Sampling > Time Slice**.

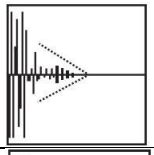
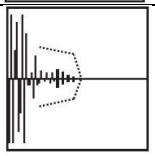


3. Отрегулируйте параметр **Extend > By**, чтобы установить длину «хвоста», добавленного к сэмплам (в процентах). Для большинства грувов обычно подходит показатель 20-30%.

   В зависимости от Темпа Стиля, в котором будет задействован этот грув, используйте высокие или низкие значения. Если вы очень сильно замедлите грув, присвойте более высокие значения этому параметру, в других случаях вы можете присвоить более низкие.

   Будьте осторожны с более высокими значениями параметра **By**, поскольку функция Extend может добавить звуковые искажения.

4. Используйте всплывающее меню **Extend Mode**, чтобы указать должен ли добавленный «хвост» затухать ровно, или держаться в течение более длительного времени, а затем внезапно спасть. Выберите метод Extend, максимально подходящий для обработанных материалов.

Extend Mode	**Что означает**	**Форма**
Normal	Наиболее подходит для звука ударных с коротким (но постепенным) спадом. Линия «хвоста» прямая, и уровень постепенно и сравнительно быстро убывает.	
Long	Наиболее подходит для тарелок, звук которых должен доходить до следующей ноты. Линия «хвоста» удерживается и падает медленно, а затем, почти в самом конце, внезапно спадает.	

5. Нажмите значок **Extend**.

6. По окончании операции Extend проверьте паттерн.

- Чтобы протестировать полный паттерн на разных скоростях, сыграйте ноты от C2 (пол скорости) до C3 (исходная скорость). См. Таблицу выше.

- Чтобы протестировать отдельные нарезанные сэмплы, сыграйте ноты с C # 3 и выше. Если вы играете полную хроматическую гамму, вы можете сыграть исходный паттерн.

7. Если операция Extend не привела к удовлетворительным результатам, измените настройки и повторите её.

Сохранение Нарезок Аудио Грува

По окончании процедуры Time Slicing, вы можете сохранить данные в виде нового Звука вместе с серией отдельных барабанных сэмплов - мультисэмпла, упорядочивающего их на клавиатуре. Также будет создан MIDI Groove, содержащий исходную последовательность, преобразованную в MIDI события.

1. Находясь на странице настроек Sampling > Time Slice, выберите команду Write в командном меню страницы.

2. Вы можете изменить **наименование** Звука. Нажмите значок **Text Edit** ( ), чтобы открыть **виртуальную клавиатуру** и отредактировать наименование.

   По окончании редактирования подтвердите действие нажатием на **OK** под виртуальной клавиатурой.

3. Вернувшись в окно **Write Slice**, если вы хотите сохранить его в другом месте, нажмите на значок **Select** и откройте окно **Sound Select**. Выберите место точно так, как вы выбрали бы Звук. Пустые места показаны как несколько тире ('---').

4. Вернувшись в окне **Write Slice**, подтвердите операцию **Write**, нажав значок **OK**.

   Вместе со Звуком и связанными с ним сэмплами и мультисэмплом, также будет сохранен MIDI Грув с таким же именем в памяти RAM. Эта память будет удалена при выключении инструмента. Поэтому немедленно преобразуйте MIDI Groove в паттерн Стиля или Пэда, как это описано на следующих страницах.

Использование Нарезок Аудио Грува в Стилях и Пэдах

После генерации Нарезок Аудио Грува, вы можете задействовать их в Стиле или Пэде, импортируя MIDI Groove в трек и присваивая соответствующий Звук тому же треку.

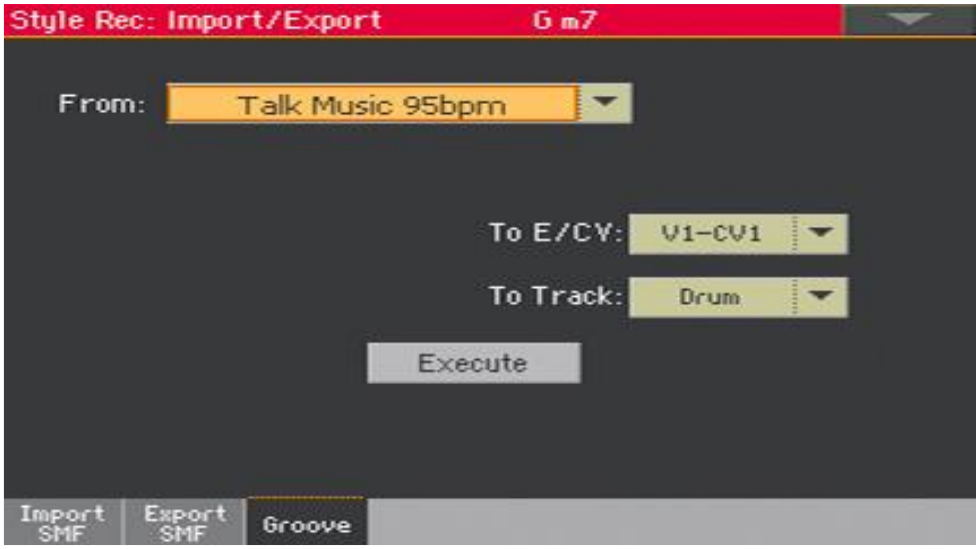
Импортированные грувы могут воспроизводиться с разными показателями скорости. Однако, помните, что они не будут транспонированы при воспроизведении разных аккордов, так как они все еще являются аудиоданными, которые не могут быть транспонированы Аранжировщиком.

Импорт MIDI Грува на трек Стиля или Пэда

1. Зайдите в режим **Style Play** и выберите User Стиль, которому нужно присвоить грув.

2. Нажмите кнопку **RECORD**, чтобы перейти в режим **Style/Pad Record**, и выберите одну из опций записи Стиля или Пэда.

3. Зайдите на страницу **Style/Pad Record > Import/Export > Groove**.



4. Используйте всплывающее меню **From** для выбора MIDI Groove. (Это меню появляется, только в том случае, если сгенерирован MIDI Грув).

5. Используйте всплывающее меню **To E/CV**, для выбора целевого Элемент Стиля и Вариации Аккорда.

6. Используйте всплывающее меню **To Track**, для выбора целевого трека. Мы рекомендуем трек Percussion, так как трек Drum по-прежнему подходит для стандартных звуков Ударной Установки (для отсчетов, пауз и т.д.).

7. Нажмите значок **Execute** для подтверждения.

Присвоение Звука треку Стиля или Пэда

После импорта MIDI Грува присвойте Звук, сгенерированный с помощью функции Time Slicing, треку, воспроизводящему MIDI Groove.

Присвоение Звука Стилю

1. Зайдите в режим **Style Play** и выберите User Стиль, которому присваивается Звук.
2. Зайдите на **главную страницу** режима **Style Play** и выберите страницу **Volume**.
3. Используйте кнопку **TRACK SELECT** для просмотра треков аккомпанемента (**Style Track View**).
4. Нажмите на значок трека, которому будет присвоен Звук (мы рекомендуем трек Percussion).
5. Пока открыто окно **Sound Select**, выберите Звук (в банке **User**).
6. Сохраните Настройки Стиля.

Присвоение Звука треку Элемента Стиля

1. Перейдите на **главную** страницу режима **Style Record**.
2. Выберите дорожку, которой будет присвоен Звук (мы рекомендуем трек Percussion).
3. Нажмите на наименование Звука рядом с параметром **Trk**.
4. Пока открыто окно **Sound Select**, выберите Звук (в банке **User**).
5. Сохраните Стиль.

Присвоение Звука Пэду

1. Перейдите на **главную** страницу режима **Pad Record**.
2. Нажмите на наименование Звука рядом с параметром **Pad Track**.
3. Пока открыто окно **Sound Select**, выберите Звук (в банке **User**).
4. Сохраните Пэд.

Использование Нарезок Аудио Грува в других Звуках

Вы можете использовать мультисэмпл и сэмплы, сгенерированные с помощью функции Time Slicing в других Звуках.

1. Зайдите в режим **Sound** и выберите Звук, похожий на тот, которому вы хотите присвоить мультисэмпл.
   Если вы предпочитаете начать с пустой ячейки, выберите команду **Initialize Sound** в командном меню страницы.

2. Зайдите на страницу **Sound > Basic > OSC** и выберите один из генераторов.

3. Выберите новый мультисэмпл из раздела памяти **RAM** и присвойте его одному из двух уровней (**High** или **Low**/Высокий или Низкий).

4. Выберите команду **Write Sound** в командном меню страницы и сохраните Звук в пустое местоположение User.

Часть VIII: Аудио вход/выход, Вокальный и Гитарный Процессор

38 Подключение аудио выходов и настройка выходных эффектов

Подключение аудиовыходов

Подключите аудиовыходы, как описано в разделе **Подключение аудиовыходов** на стр. 16. Встроенные динамики будут работать параллельно с основными аудиовыходами.

Программирование общих эффектов

Набор для мастеринга помогает делать звук громче, чётче, полнее и более отполированным. Эти эффекты применяются на заключительном этапе звукового пути, непосредственно перед поступанием сигнала к аудиовыходами.

Выбор Присета Limiter или Master EQ

Вы можете быстро запрограммировать параметры Limiter или Master EQ, выбрав Присет.

1. Зайдите на страницу **Global > Limiter/Master EQ > Limiter** или **Master EQ**.

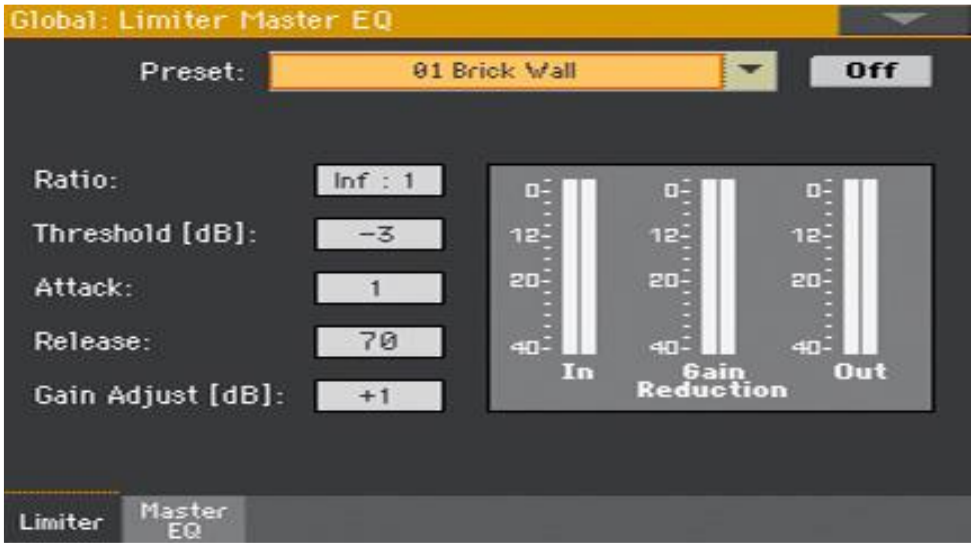
2. Используйте всплывающее меню **Preset** в верхней части экрана, чтобы выбрать присет.

Редактирование параметра Limiter (Ограничителя)

Limiter позволяет увеличить громкость MIDI треков (Стилей и Песен), сжимая сигнал, превышающий определенный порог. Лимитер не влияет на файлы MP3, так как они, как правило, уже "законченные", и им не нужно снова проходить через Limiter.

Вход в Ограничитель

1. Зайдите на страницу настроек **Global > Limiter/Master EQ > Limiter**.



Включение / выключение Ограничителя

- Используйте виртуальную кнопку **On/Off**, чтобы включить/выключить Ограничитель.

Программирование Ограничителя

- Используйте индикаторы **In/Out**, чтобы проверить уровень входа и выхода звука из Ограничителя. Убедитесь, что индикаторы никогда не попадают в красный сектор (это означает искажение).

  Если уровень входного сигнала слишком высок, уменьшите уровень Звуков, Стилей, Песен. Если уровень выходного сигнала слишком высок, уменьшите уровень регулировки усиления **Gain Adjust**.

- Используйте параметр **Ratio** для настройки коэффициента сжатия сигнала. Сжатие применяется только тогда, когда уровень сигнала превышает пороговое значение Threshold. 1.0: 1 означает отсутствие сжатия.

- Используйте параметр **Threshold**, чтобы установить уровень, над которым применяется сжатие Compression. 0dB означает, что обработанный сигнал не обрабатывается.

- Используйте параметр **Attack** для настройки времени атаки. Более высокое время атаки заставит сжатие применяться медленнее и не реагирует достаточно быстро на ноты с более быстрыми переходами.

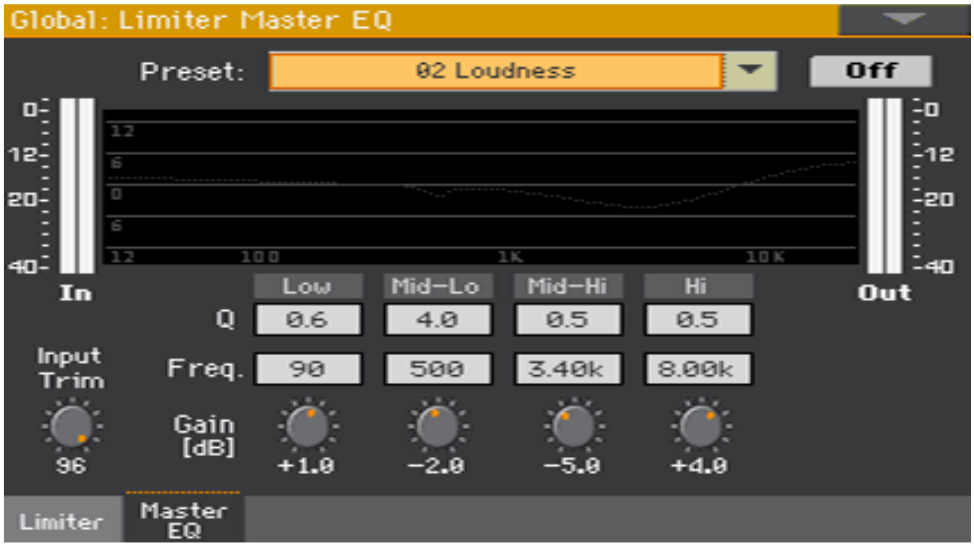
- Используйте параметр **Release**, чтобы отрегулировать время затухания. Более высокое время Release приведет к тому, что сжатие будет затухать медленнее; это поможет поддерживать звучание длинных нот.

- Используйте параметр **Gain Adjust**, чтобы отрегулировать уровень усиления выходного сигнала. Используйте его для компенсации потери усиления, вызванной сжатием.

Редактирование Master EQ

Master EQ - это эквализация полного спектра частот, расположенных в конце сигнальной цепочки непосредственно перед аудиовыходами. Это дает вам возможность задавать кривые эквалайзера и формировать свой собственный звук. Master EQ имеет четыре полностью программируемых полос с полностью регулируемыми коэффициентами усиления, частоты и параметров Q.

1. Зайдите на страницу настроек **Global > Limiter/Master EQ > Master EQ**.



Включение/выключение Master EQ

- Используйте значок **On/Off**, чтобы включить/выключить эквалайзер.

Программирование эквалайзера

- Посмотрите на результаты любого редактирования на **схеме**. На ней отображена кривая EQ. Его форма изменяется в зависимости от различных значений параметров.

- Используйте параметр **Input Trim** для настройки уровня сигнала, входящего в эквалайзер. Чрезмерное количество сигнала может вызвать искажение при повышении уровня полос эквалайзера.

- Используйте параметр **Gain** для усиления или ослабления акцента соответствующего диапазона. Используйте его, чтобы делать частоты сильнее или слабее.

Полоса	**Показатель**
Все полосы	-18...0...+18dB

- Используйте параметр **Freq** для изменения центральной частоты соответствующего диапазона. Сосредоточьте его на проблемной частоте, или гармонический призвук, который вы хотите подчеркнуть или смягчить.

Полоса	**Тип огибающей EQ**	**Показатель**
Low	Полочная	20Hz...1kHz
Mid-Low	Колоколообразная	50Hz...10kHz
Mid-High	Колоколообразная	300Hz...10kHz
High	Полочная	500Hz...20kHz

- Используйте параметр **Q** для настройки «качества» (quality) фильтра EQ; более высокие значения соответствуют более узким, точным фильтрам. Используйте более высокие значения для точной коррекции на изолированных частотах, более низкие значения для более музыкального, более мягкой эквализации.

Полоса	**Показатель**
Все полосы	0.5...10

Сохранение Ограничителя и Присета Master EQ

Откройте окно Write Limiter или Master EQ Preset

1. Зайдите на страницу настроек **Global > Limiter/Master EQ > Limiter** или **Master EQ**.
2. Выберите команду **Write Limiter Preset** или **Write Master EQ Preset** в командном меню страницы, чтобы открыть окно **Write Limiter Preset** или **Write Master EQ Preset**.

Сохранение в текущем Присете

- Если вы хотите пересохранить текущий Присет, просто нажмите значок **OK**.

Сохранение Присета в другом месте

1. Если вы хотите выбрать другое местоположение, используйте всплывающее меню **Preset**.
2. Если вы хотите изменить **наименование** Присета, нажмите значок **Text Edit** (T), чтобы открыть **виртуальную клавиатуру** и отредактировать его.

3. По окончании редактирования наименования подтвердите действие нажатием на **OK** под виртуальной клавиатурой.

4. Вернувшись в окно **Write Preset**, подтвердите действия Write, нажав значок **OK**.

39 Подключение аудио входов

Линейное подключение аудиоустройств, микрофона, гитары

Выберите аудиовход в зависимости от подключаемого аудиоустройства. После подключения аудиоустройства выберите правильное сопротивление и маршрутизацию на аудиовыходы.

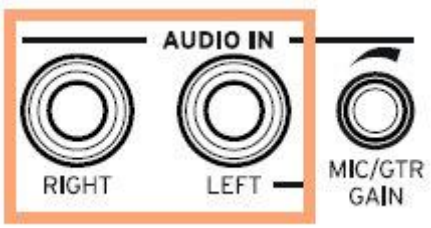
Обратите внимание, что из соображений безопасности звук вход всегда приглушается при включении прибора.

Подключение линейного аудиоустройства

Вы можете подключить аудиовходы к другой клавиатуре, выходам вокального или гитарного процессора эффектов, медиаплеера, линейным выходам концертного микшера или любого другого линейного аудиоустройства.

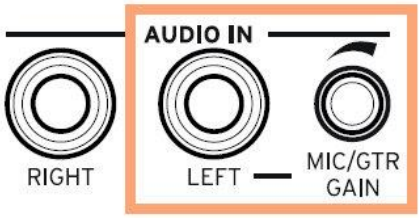
Предупреждение: Подключение усилителя мощности к этим входам приведет к повреждению прибора!

Используйте разъемы **AUDIO IN > LEFT** и **RIGHT** для подключения линейных выходов внешнего аудиоустройства. Подключите любой из них для получения моно сигнала. Это невыбалансированные разъемы (TS) 6,35 мм или 1/4 ".



Подключение микрофона

Используйте разъем **AUDIO IN > LEFT** для подключения микрофона. Это невыбалансированный разъем (TS) 6,35 мм или 1/4 ". Для подключения микрофона с разъемом XLR, вам понадобится адаптер.



Типы микрофонов

Существует два основных типа микрофонов, которые вы можете подключить к своему Pa1000: динамический и конденсаторный.

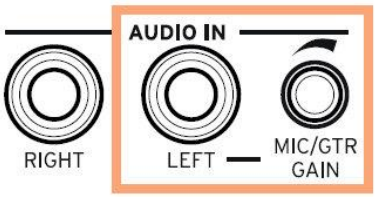
Динамические микрофоны не требуют питания. Они, как правило, предназначены для живого использования и имеют узкую кардиоидную или гиперкардиоидную структуру для лучшего отсеивания от постороннего шума.

Для конденсаторных микрофонов требуется фантомное питание, которое может поставляться с помощью специального источника питания. В качестве альтернативы вы можете использовать небольшой микшер, включающий фантомное питание, для подключения через его эффекты или линейные выходы к линейным входам Pa1000; в этом случае, однако, вы не сможете использовать специализированные эффекты Pa1000.

Обычно в студии, конденсаторные микрофоны обычно имеют более широкий кардиоидный рисунок, захватывающий больше атмосферы и более глубокие басы. Ширококапсульные конденсаторные микрофоны более предпочтительны для работы с вокалом в студиях.

Подключение гитары (или бас-гитары)

Используйте разъем **AUDIO IN > LEFT** для подключения гитары (или бас-гитары). Это невыбалансированный разъем (TS) 6,35 мм или 1/4 ".

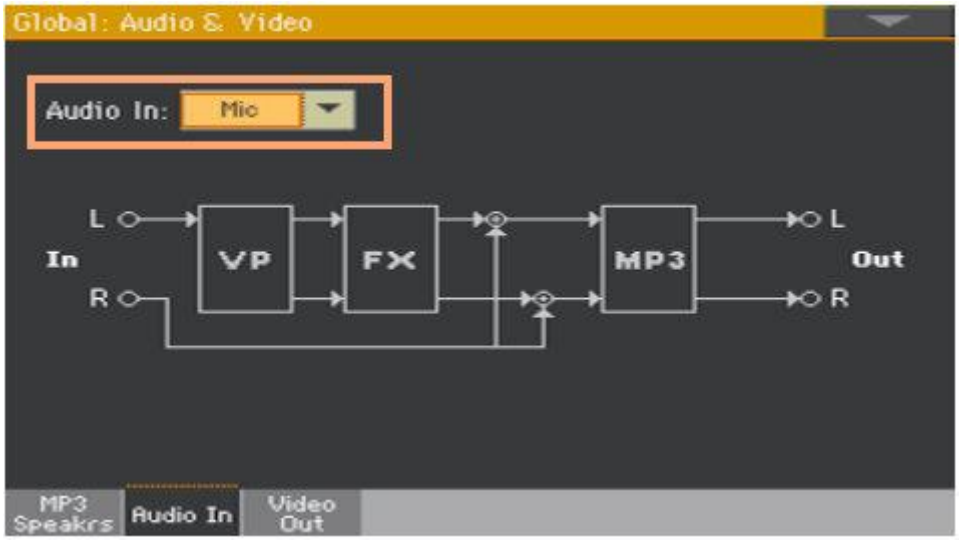


Настройка маршрутизации и микширование эффектов

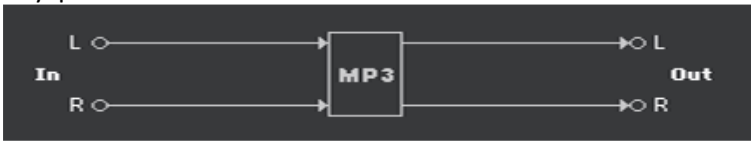
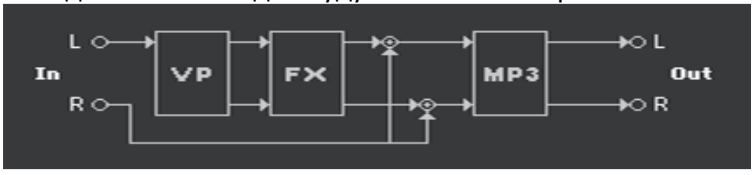
Выбор импеданса и маршрутизации

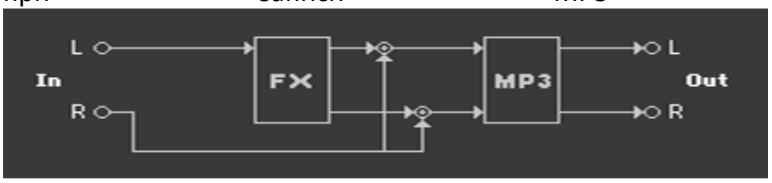
По умолчанию аудиовходы активированы для микрофона. Вы можете использовать следующую процедуру для выбора другого входного сопротивления и маршрутизации сигнала или возврата к микрофонным настройкам.

1. Зайдите на страницу настроек Global > Audio & Video > Audio.



2. Используйте всплывающее меню **Audio** для выбора правильного сопротивления и маршрутизации.

Audio In	**Что означает**
Line	Входы LEFT и RIGHT будут поступать в финальный микс вместе со звуками, генерируемыми Pa1000. Эффект голоса или гитарного процессора не будет применен. Аудиовходы также поступают во внутренний MP3 рекордер. 
Mic	Аудиовход LEFT будет поступать на Вокальный Процессор, а затем в финальный микс вместе со звуками, генерируемыми Pa1000. Звуковой сигнал RIGHT будет воспроизводиться на обоих аудио выходах. Оба входа будут записаны при записи MP3 Песен. 

Audio In	Что означает
Guitar	Аудиовход LEFT будет поступать на Гитарный Процессор (входит в блок эффектов FX), а затем в финальный микс вместе со звуками, генерируемыми Pa1000. Звуковой сигнал RIGHT будет воспроизводиться на обоих аудио выходах. Оба входа будут записаны при записи MP3 Песен. 

Регулировка усиления аудиовхода

После подключения аудиоустройства вы можете настроить усиление входа.

1. Убедитесь, что индикатор **AUDIO IN > MUTE** выключен (вход сигнала). Убедитесь, что ручка регулировки **FX** полностью повернута влево (минимум). Убедитесь, что индикатор **HARMONY/DOUBLE** выключен (секция отключена).

Статус on/off аудиовходов также можно переключить с индикатора **MIC/IN** на **Главной странице** режимов **Style Play** или **Song Play**, в разделе Volume.

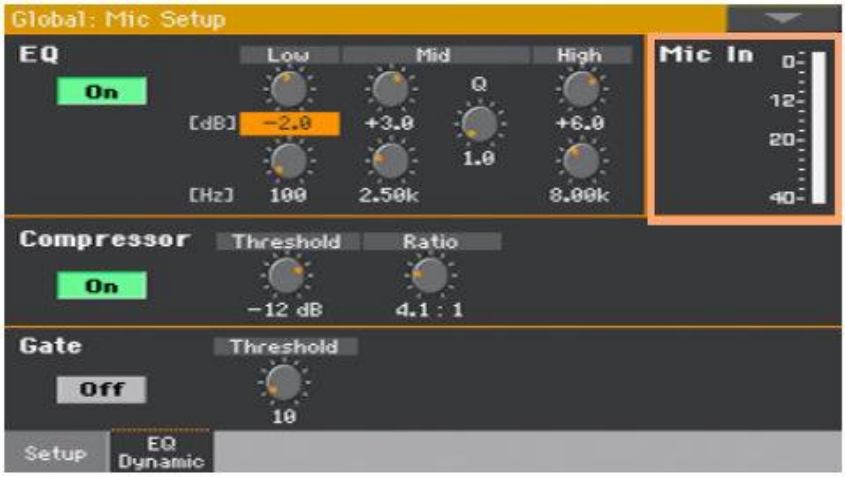
2. Если вы подключили микрофон или гитару, используйте ручку регулировки **MIC/GTR GAIN** рядом с аудиовходом **LEFT** для регулировки уровня входного усиления (уровень от 0 до 40 дБ). Если вы подключили линейное аудиоустройство, отрегулируйте уровень звука него.

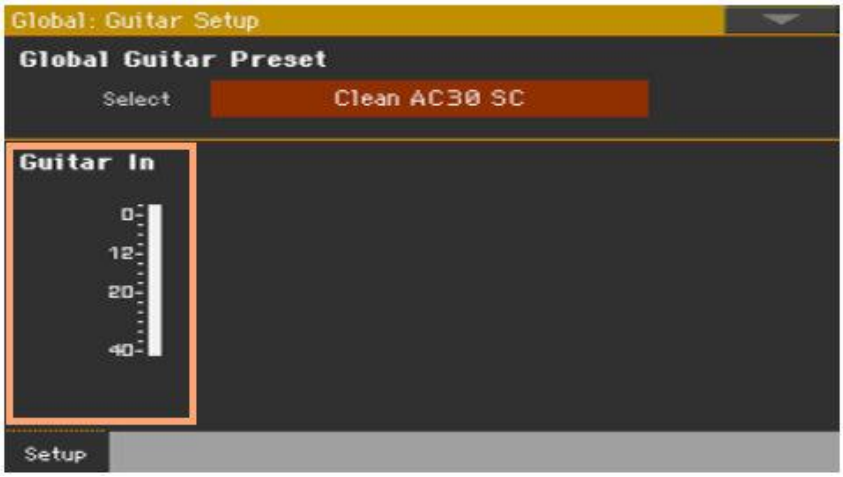
   Проверьте уровень, наблюдая за индикатором **AUDIO IN > LEVEL** на панели управления.

Уровень входного сигнала также отображается индикатором **MIC/IN** на **Главной странице**, в разделе **Volume** во время пения или игры.

MIC/IN цвет	**Что означает**
Выкл	Сигнал не поступает.
Зелёный	Поступает сигнал низкого и среднего уровня.
Оранжевый	Лёгкая перегрузка в сигнала.
Красный	Происходит обрыв в сигнала.

Для более точного управления микрофоном или гитарным входом вы можете проверить уровень входного сигнала на страницах **Global > Mic Setup > EQ/Dynamics**, или **Global > Guitar Setup > Setup**.





С микрофонным или аудиоустройством линейного подключения держите уровень так, чтобы этот индикатор был зеленым большую часть времени, при этом оранжевый сигнал появлялся на пиках сигнала. Следите за тем, чтобы он не краснел.

В случае с гитарой держите уровень так, чтобы этот индикатор оставался зеленым большую часть времени (даже на пиках сигнала). Для достижения лучших результатов старайтесь держать входной уровень низким (не превышающим -20 дБ, как показано на индикаторе входного сигнала).

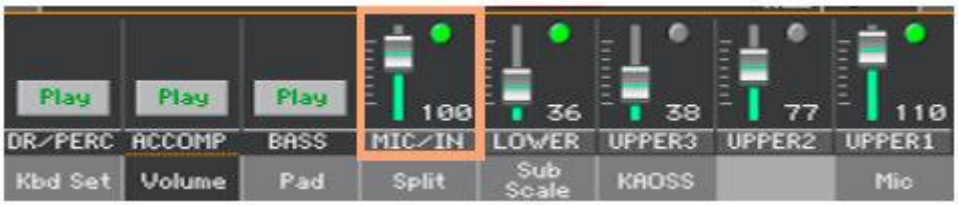
Включение аудиовхода и регулировка громкости

Аудиовход можно быстро включить или выключить, а его громкость в общем миксе отрегулировать прямо с панели управления. Обратите внимание, из соображений безопасности входной уровень всегда следует приглушать при включении прибора.

1. Используйте кнопку **MUTE** в секции **AUDIO IN** панели управления, чтобы отключить звук или включить звук.

2. Отрегулируйте уровень громкости входного аудиосигнала с помощью ручки регулировки **VOLUME** в секции **AUDIO IN**. Проверьте уровень, наблюдая за уровнем индикатора LEVEL в том же разделе.

   Вы также можете настроить уровень канала **MIC/IN** на главной странице режима **Style Play** или **Song Play**. Убедитесь, что он не слишком низкий или не приглушен.



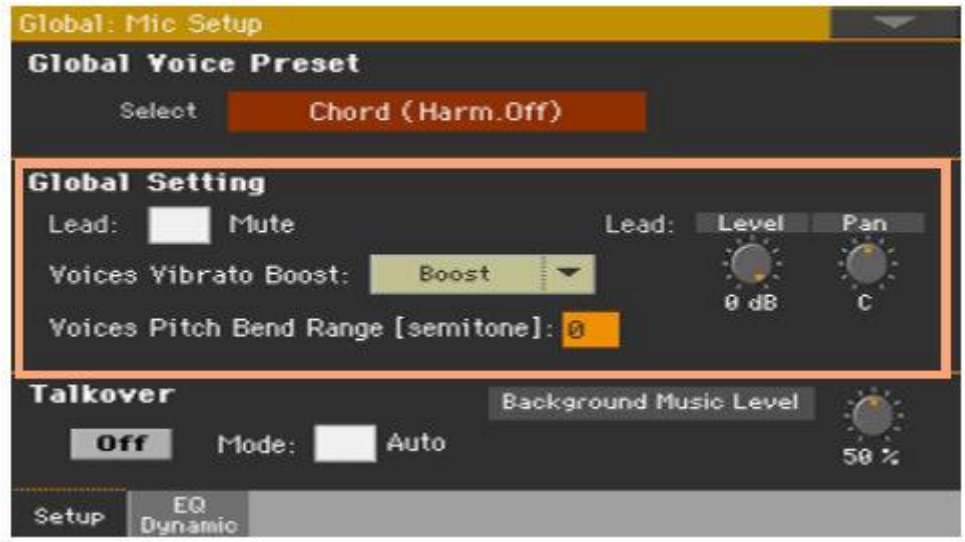
Запустите автоматический аккомпанемент или Песню, чтобы отстроить баланс между аудиовходом и внутренними Звуками.

40 Регулировка звука lead вокала

Ведущий (Lead) вокал - это ваш голос или голос вашего певца/вокалиста, поступающий на микрофон. Вы можете применить эффекты, до того, как они поступают в Вокальный Процессор.

Настройка основных параметров ведущего вокала

Находясь на странице **Global > Mic Setup > Setup** можно настроить параметры приглушения звука, громкости, вибрато и подтяжек для ведущего вокала.



Включение/выключение ведущего вокала

- На странице **Global > Mic Setup > Setup** поставьте метку на опции **Lead > Mute**, чтобы включить или выключить ведущий вокал из микса.

  Когда ведущий вокал выключен, вы будете слушать только голос гармонии эффекты.

Регулировка ведущего вокала

Находясь на странице **Global > Mic Setup > Setup**, используйте виртуальные ручки регулировки **Level** и **Pan** в секции **Lead** для настроек уровня и панорамы Ведущего Вокала.

Параметр	**Что означает**	**Показатель**
Level	Уровень Ведущего Вокала	Off, -60dB…0dB
Pan	Положение Ведущего Вокала в стереополе	Левый, L99 … C (Середина) … R99, Правый

Вибрато и подтяжки

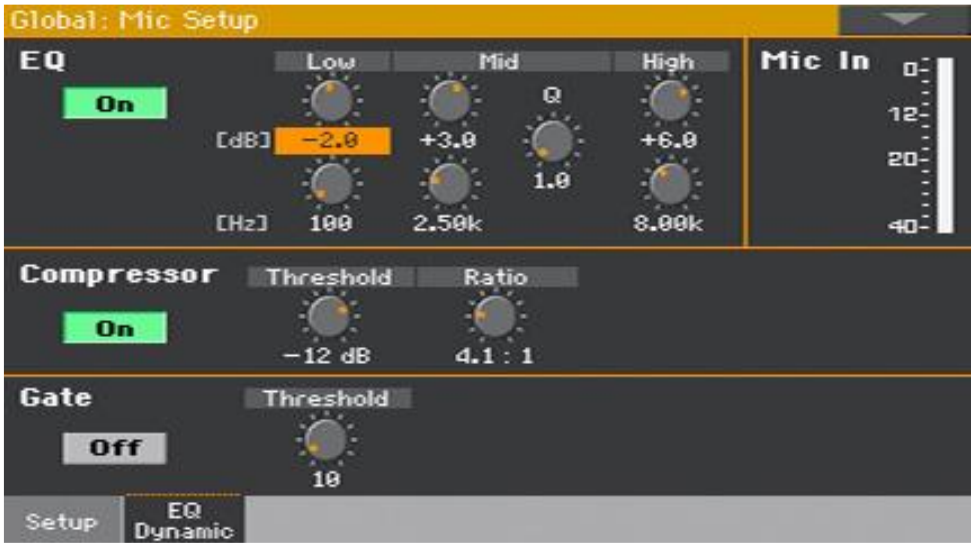
Находясь на странице **Global > Mic Setup > Setup,** используйте всплывающее меню Voices Vibrato Boost, чтобы указать, как сообщение Модуляции будет влиять на вибрато.

Voices Vibrato Boost	**Что означает**
Boost	Добавляет больше вибрато, как только значение модуляции достигает вибрато соответствующего количества, а затем возвращается к исходному количеству в положении покоя.
Manual	Позволяет полностью контролировать вибрато после получения сообщения о Modulation.

- Находясь на странице **Global > Mic Setup > Setup**, используйте параметр Voices Pitch Bend Range, чтобы установить диапазон подтяжки (в полутонах) после получения сообщения Pitch Bend.

Добавление эквализации (EQ), сжатия (Компрессора) и гейта (порога) к ведущему вокалу

На странице **Global > Mic Setup > EQ/Dynamic** вы можете запрограммировать эквалайзер, компрессию и гейт для ведущего голоса.



Программирование эквалайзера

Это очень гибкий 3-полосный эквалайзер с регулируемыми по частоте и усилению диапазонами высоких и низких частот, а также полный параметрический диапазон с контроля Q.

- Используйте значок **On/Off**, чтобы включить или выключить эквалайзер EQ.
- Используйте виртуальные ручки регулировки **Gain** (верхняя) и **Frequency** (нижняя), чтобы создать форму кривой EQ.
  Регуляторы **Low** и **High Gain** повышают или понижают все частоты ниже или выше частот, установленных с помощью регуляторов Частоты. Это больше всего похоже на обычные регуляторы низких и высоких частот в стереосистеме.
  Виртуальная ручка регулировки **Mid Gain** увеличивает или обрезает частоты в пределах выбранного диапазона, который определяется центральной Частотой (управление **Frequency**) и управлением шириной частоты (параметр **Q**). Для вокала усиление узкой параметрической полосы обычно уменьшается, чтобы преодолеть резонансы комнаты или голоса и сгладить звук, хотя опытные пользователи могут усилить полосу, которая, может считаться слабой или недостаточной в конкретном голосе.

EQ Band	Frequency	Gain	Q
Low	20 Hz … 1.00 kHz	±18 dB	–

Mid	50 Hz … 10.00 kHz	±18 dB	0.5 … 10.0
High	500 Hz … 20.00 kHz	±18 dB	–

Программирование компрессора

Это компрессор, оптимизированный для вокала. Обязательно уменьшите уровень усиления при настройке компрессора, поскольку высокие настройки могут привести к перегрузке усиления и, следовательно, могут завестись.

Сжатие, или компрессия, может быть довольно тонким, пока ваше ухо не привыкнет. Обычно мы поем динамически, например так (заглавные буквы символизируют более громкое пение):

I LOVE to watch you WALK down the STREET

На уровнях акустического вокала в отсутствии или очень тихого сопровождения это будет звучать хорошо. Однако при усилении громкие слова становятся резкими, а еще хуже, тихие слова могут затеряться в звуках инструментов. Чем громче система и полоса, тем более четко звучат громкие звуки. Сжатие стремится сделать следующее с вашей динамикой:

I LOVE to watch you WALK down the STREET

При правильном применении, разница между громким и тихим уменьшается, без потери динамики, задуманной в вашем выступлении.

- Используйте значок **On/Off**, чтобы включить или выключить компрессор.
- Используйте виртуальный регулятор Threshold, чтобы установить уровень вокала, на уровне и выше которого будет происходить уменьшение уровня усиления (сжатия), заданное регулятором соотношения Ratio. Диапазон составляет от 0 дБ до -40 дБ: 0 дБ - самый громкий входной сигнал, который может быть принят без искажений, а -40 дБ - очень тихий сигнал. Если вы постоянно поете тише показателей Threshold, вы не услышите никакого сжатия. Хорошая настройка для экспериментов -10 дБ.

- Используйте виртуальный регулятор **Ratio**, чтобы установить степень уменьшения усиления, который вы предпочитаете, когда уровень вашего голоса превышает пороговое значение Threshold. Диапазон составляет от 1: 1 (без уменьшения усиления) до Inf: 1 (максимальное уменьшение усиления голоса). Типичная настройка для соотношения 4: 1.

  Число слева от символа ":" (двоеточие) показывает, насколько громкими должны быть пики в вашем пении, чтобы добиться увеличения усиления в 1 дБ. Небольшой пример того, как регулировка соотношения компрессора работает: скажем, слово, которое вы пели, превысило пороговое значение на 4 дБ, когда коэффициент был установлен на 4: 1. Компрессор позволил бы ему стать на 1 дБ громче.

  Обратите внимание, что элемент управления Ratio должен быть установлен выше 1,0 (1,0: 1), чтобы применить любое сжатие независимо от настройки Threshold.

Программирование порога гейт

Виртуальная ручка регулировки **Gate** помогает уменьшать обратную связь и количество обработки звуковых эффектов для звуков, поступающих в микрофон, помимо вашего голоса. Типичный фиксированный порог работает путем отключения или снижения уровня любого сигнала ниже установленного вами порога. Когда вы поете громче, чем этот порог, "ворота" гейта откроются, и ваш вокал пройдет через систему усиления. Когда вы не поете, ворота закрываются и блокируют звуки вокруг вас до полной тишины.

- Используйте значок **On/Off**, чтобы включить или выключить ворота Gate.

- Используйте виртуальную ручку регулировки **Threshold**, чтобы определить минимальный уровень вокала, который вам нужно поддерживать, чтобы ворота были открыты и позволили ему звучать. Диапазон составляет от 0 до 100. Типичная настройка 40 очень чувствительна, чтобы разрешить широкий диапазон уровней пения, но она также может пропустить и находящиеся по близости инструментальные звуки, когда вы не поете. В этом случае может потребоваться дополнительная настройка от 39 и выше.

  Вы также можете получить хороший результат звучания при выключенном (**Off**) гейте, если вы находитесь в тихом музыкальном пространстве.

41 Опция TalkOver

Выделение голоса (функция TalkOver)

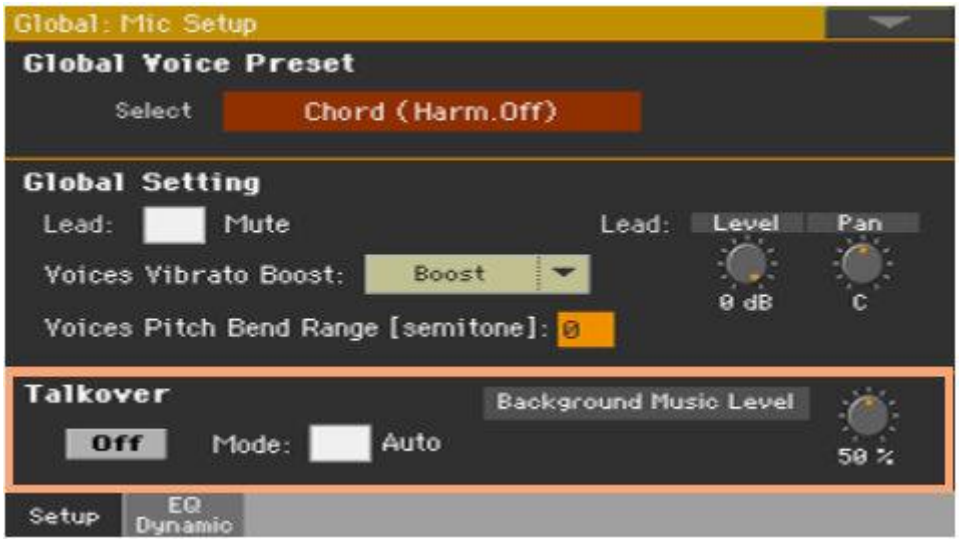
- На **Главной странице** зайдите в раздел **Mic** и нажмите значок **TalkOver**, чтобы поговорить с аудиторией в микрофон.

Фоновая музыка будет смягчена, а голосовые эффекты отключены.

- Нажмите этот повторно значок, чтобы отключить функцию **TalkOver**.

Настройка режима Talk и уровня

1. Зайдите на страницу настроек **Global > Mic Setup**.



Выбор между автоматическим и ручным управлением TalkOver

- Находясь на этой странице используйте **Mode > Auto**, чтобы выбрать между режимами Manual и Auto функции TalkOver.

  В режиме Auto TalkOver будет автоматически задействован, когда Аранжировщик или Плееры остановятся. Это даёт возможность общаться с аудиторией между песнями без необходимости нажимать значок On/Off функции TalkOver.

- Используйте элемент управления **Background Music Level**, чтобы установить уровень, до которого будет снижаться громкость всех Звуков (Клавиатуры, Стиля, Плеера, Пэда…) при включении функции TalkOver. Показатель 100% означает отсутствие снижения уровня.

42 Использование эффектов и вокальных гармоний

Выбор Вокальных/Гитарных Присетов

Когда аудиовход **LEFT** настроен как микрофонный вход, вы можете выбрать присеты вокальных эффектов. Когда он установлен как вход для гитары, вы можете выбрать присеты гитарных эффектов.

Вокальные присеты содержат настройки для голосовых эффектов и гармонизации. Гитарные присеты содержат настройки для гитарных эффектов.

Выбор Вокального/Гитарного присета из библиотеки

Вход в окно Voice/Guitar Preset через панель управления

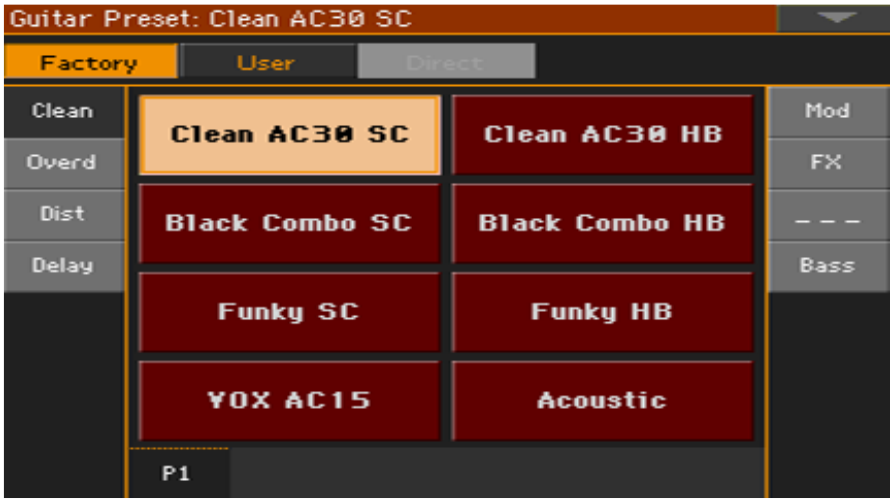
Нажмите кнопку **PRESET** в разделе **AUDIO IN** на панели управления.

Вход в окно Voice/Guitar Preset через экран

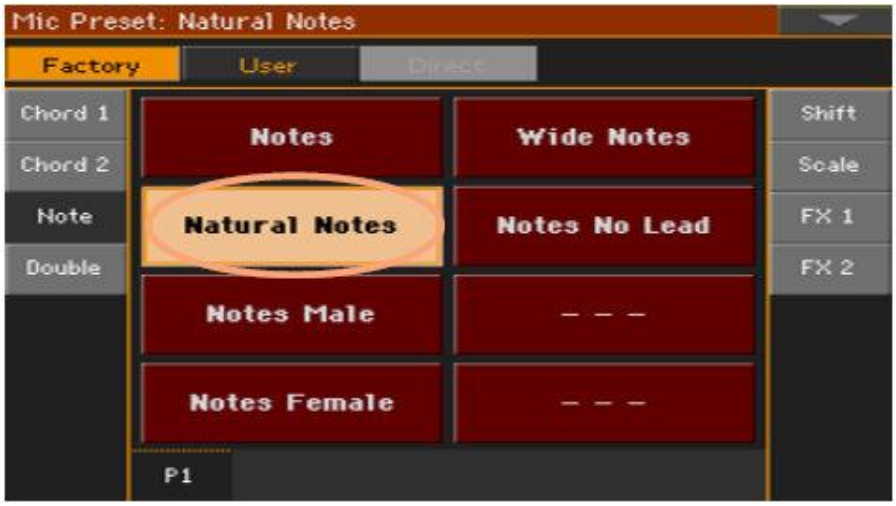
1. Находясь на **Главной странице**, нажмите вкладку **Mic/Guitar**, чтобы открыть страницу управления **Mic/Guitar**.
2. Нажмите **название выбранного Вокального/Гитарного Присета**.

Выберите Вокальный/Гитарный Присет

Как только вы нажмете кнопку **PRESET** (или зайдёте в этот режим через экран), появится окно **Voice/Guitar Preset Select**.



1. Если вы хотите выбрать другую группу Voice/Guitar Presets, нажмите одну из **вкладок** по бокам окна **Voice/Guitar Preset Select**.
2. Нажмите **название Присета Voice/Guitar**, который вы хотите выбрать.



3. Если вы хотите закрыть окно **Voice/Guitar Preset Select** (и оно не закрывается автоматически), нажмите кнопку **EXIT**.

По окончании, вы увидите название выбранного Присета Voice/Guitar в выделенной области раздела Mic. Эффекты вокала/гитары изменятся.

- При изменении Присета Voice/Guitar параметр **Global** автоматически отменяется.

«Global» и «local» (или временный) Присеты Voice/Guitar

Вы можете выбрать «Глобальный» Вокальный/Гитарный Присет, который подходит для всего вашего шоу и не меняется при выборе другого Элемента Песенника. Или же вы можете выбрать «local», или временный Вокальный/Гитарный Присет, который лучше подходит для отдельного Элемента Песенника.

Вы можете выбрать Вокальный/Гитарный Присет из библиотеки (**Главная страница > Mic/Guitar**). Этот «временный» Вокальный/Гитарный Присет можно сохранить в Элементе Песенника.

Чтобы изменить тип Вокального/Гитарного Присета, поставьте или снимите метку с параметра Global на **Главной странице > Mic/Guitar**. Этот параметр сохраняется с каждым Элементом Песенника.

Вокальные Присеты

Chord 1
Chord (Harm. Off)
Close Up Third
Two High
Close 1Up+1Down
2Up + 1 Down
3rds & 5ths L-R
Bass & 3rd Above
Close Below

Chord 2
Far Genders
3rd Octave Below
Chorale
Higher Choir

Note
Notes
Natural Notes
Notes Male
Notes Female
Wide Notes
Notes No Lead

Double
1 Voice Double
Wide Double

Shift
Opera Octave Up
Octave Dn Double

Mixed Octaves
Opera Soprano
Deeper Voice
Happy Birthday
Old Blue Eyes
Unison Choir

Scale
Scale 3rd C Maj
Scale 3rd C Dor

FX 1
Bass Voice
High Voice
MJ Lives
Dirty Vinyl
Auto Reverse

FX 2
Hall Reverb
Plate Reverb
Room Reverb
Stereo BMP Delay
Slap Echo
Mod. Delay 1/4
Mod. Delay 1/8
St. Mod. Delay

Гитарные Присеты

Clean
Clean AC30 SC
Black Combo SC
Funky SC
VOX AC15
Clean AC30 HB
Black Combo HB
Funky HB
Acoustic

Overdrive
Overd AC30 SC
VOX AC15TB SC
UK Blues SC
Stone Combo
Overd AC30 HB

Distortion
Dist AC30TB SC
High Voltage
UK 80's HB
UK 90's HB
Dist AC30TB HB
Modded OD HB
Boutique HB
Big Lead

Delay
You2 Delay
Streets Name
Wall Delay
Clean BPM Delay
Ambient Tape Dly

Modulation
Combo Trem SC
Rotary
Stereo Chorus
Floyd Vibe
Orange Phaser
Classic Flanger
Classic Chorus
Pitch Shift Mod.

FX
VOX Wah
Guitar Octaver
5th Below
Auto Reverse
Swell Delay
Pad Guitar

Bank 7
(empty)

Bass
Finger Bass
Slap Bass
Freetless Bass
Deep Bass
Modern Bass

Note:
SC = Single Coil
HB = Humbucker

Выбор Вокального/Гитарного Присета с Элементом Песенника

При выборе Элемента Песенника, Вокальный/Гитарный Присет может измениться.

Это произойдет, если не установлена метка на опции Global на **Главная страница > Mic/Guitar**.

Изменение глобального Присета Вокала/Гитары

Глобальный (Global) Присет Вокала/Гитары - это общая настройка, которую вы используете, когда в Элементе Песенника нет «временного» (local) Присета Вокала/Гитары. Некоторые Элементы Песенника могут перекрывать Глобальные Присеты Вокала/Гитары сохраненными в них "временными" Присетами Вокала/Гитары.

Изменения Global Присетов Вокала/Гитары

1. Зайдите на страницу настроек **Global > Mic/Guitar Setup > Setup**.

2. Нажмите значок **Select** в области **Global Voice/Guitar Preset**, чтобы открыть окно **Voice/Guitar Preset** и выбрать глобальный Присет Вокала/Гитары.

Гармонизация вокала

Гармонизация накладывает дополнительные голоса на ваш основной (lead) вокал.

Активация и настройка голосов гармонии

Выберите Голосовой Присет

1. Убедитесь, что аудиовход **LEFT** установлен в качестве входа микрофона.

2. Нажмите кнопку **PRESET** в разделе **AUDIO IN** и выберите Вокальный Присет, содержащий нужный вам тип гармонизации.

Вот несколько полезных Присетов по умолчанию, для проверки гармонизации:

Вокальный Присет	**Тип гармонизации**
Chord (Harm. Off)	Аккордная гармонизация, специально предназначенная для Стилей. Предполагается, что вы будете играть аккорды на клавиатуре (диапазон распознавания зависит от настроек раздела «Сканирование аккордов»).
Notes	Полифоническая гармонизация, специально предназначенная для MIDI Песен. Ноты поступают с клавиатуры и/или с трека активной MIDI Песни (по умолчанию трек № 5).

Включение и выключение гармонизации

- Используйте кнопку **HARMONY/DOUBLE**, чтобы включить или выключить гармонизацию вокала.

Регулировка уровня гармонизации

- По умолчанию используйте ручку регулировки **ASSIGNABLE 2** на панели управления, чтобы отрегулировать уровень голоса гармонии.

Игра гармонии

1. Сыграйте на клавиатуре.

   В зависимости от выбранного типа гармонизации, вы будете играть аккорды или отдельные мелодии.

2. Пойте вместе с аккордами и мелодиями, которые вы играете на клавиатуре.

Дублирование вокала

Дублирование добавляет второй, слегка обработанный голос к основному вокалу, делая его сочнее и сильнее.

Выбор Вокального Присета

- Нажмите кнопку **PRESET** в разделе **AUDIO IN** и выберите Вокальный Присет, содержащий нужный тип дублирования вокала.

Протестируйте любой из присетов группы **Double**, и спойте, чтобы попробовать его.

Включение и выключение дублирования

- Используйте кнопку **HARMONY/DOUBLE** на панели управления, чтобы включить или выключить дублирование.

Регулировка уровня дублирования

- С настройками по умолчанию используйте ручку регулировки **ASSIGNABLE 2**, чтобы отрегулировать уровень дублирования вокала.

Использование дублированного вокала

- Просто спойте, чтобы услышать свой вокал и дублированный вокал.

Использование эффектов

Эффекты могут придать особую атмосферу, улучшить или преобразовать основной вокал или звук гитары, добавить педальный или рэковый эффект, гитарный усилитель и модель кабинета. Они всегда включены в любой Вокальный/Гитарный Присет как отдельные блоки FX эффектов, которые вы можете включать/выключать или отредактировать.

Доступ к управлению эффектами

- Зайдите на страницу настроек **Main page > Mic/Guitar**.

Включение или выключение эффектов

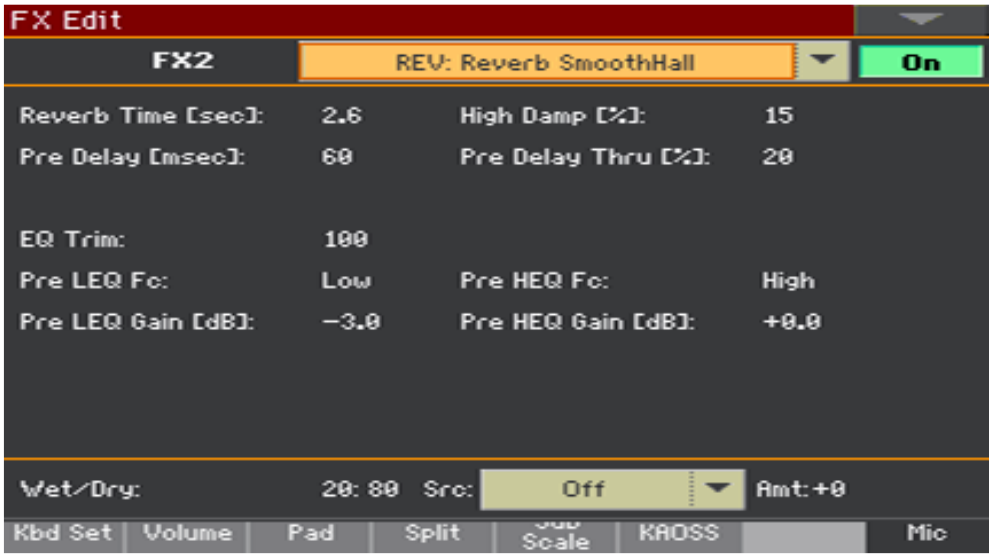
- Используйте значки блока эффектов **FX1**, **FX2** или **FX3**, чтобы включить или выключить каждый эффект. Аббревиатуры рядом с каждой кнопкой включения/выключения эффектов отображают соответствующий тип эффекта:

FX Type	**Что означает**	**FX Type**	**Что означает**
REV	Реверберация	AMP	Усилитель
DEL	Дилей/Задержка	FILT	Фильтр
MOD	Модуляция	FREQ	Частота
DYN	Динамика	MISC	Прочее

Выбор различных эффектов

Рядом с каждым значком включения/выключения **FX** можно увидеть аббревиатуру, обозначающую соответствующий тип эффекта.

1. Нажмите тип эффекта, чтобы открыть соответствующую страницу редактирования **FX**.



2. Нажмите на **название эффекта**, чтобы поменять его на другой эффект в редактируемом блоке эффектов.

3. Нажмите кнопку **EXIT**, чтобы вернуться на главную страницу.

Регулировка уровня эффектов

Регулировка уровня вокальных эффектов через панель управления

- Используйте ручку **AUDIO IN > FX**, чтобы настроить уровень эффектов вокала. (Из соображений безопасности эта регулировка не работает с гитарой).

Регулировка уровня вокальных эффектов через экран

- Зайдите на страницу **Style Play/Song Play > Voice Preset > FX** и используйте виртуальную ручку регулировки **FX's Level** для настройки уровня отправки send FX для вокала.

Отрегулируйте уровень эффектов гитары с дисплея

- Зайдите на страницу настроек **Style Play/Song Play > Guitar Preset > FX** и используйте виртуальную ручку регулировки **Preset Leve**l для настройки общего уровня гитарного присета.

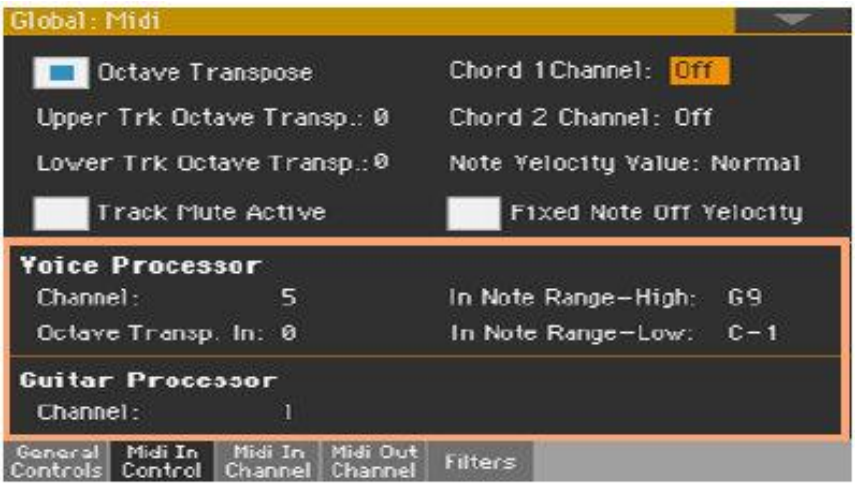
MIDI управление Вокальным/Гитарным Процессором

Вы можете управлять Вокальным/Гитарным Процессором с помощью MIDI, например, подключив педальную MIDI панель к разъёму **MIDI IN** инструмента Pa1000.

Выбор канала MIDI

Управляющее устройство должно передавать сигнал по тому же MIDI каналу, который выбран в качестве MIDI канала Вокального/Гитарного Процессора.

1. Зайдите на страницу настроек **Global > Midi > Midi In Control**.



2. Используйте параметры канала **Voice/Guitar Processor > Channel**, чтобы выбрать MIDI канал.

3. Используйте параметр **Voice Processor > Octave Transpose In**, чтобы транспонировать полученные аккорды или ноты.

4. Используйте параметры **Voice Processor > In High/Low** диапазона нот, чтобы установить диапазон или ноты, которые будут отправлены в блок Гармонии Вокального Процессора.

Выбор Вокального/Гитарного Присета

Присеты Вокала/Гитары можно выбрать, отправив серию сообщений по MIDI каналу, присвоенного Гитарному Процессору.

- Сообщение Control Change # 00 (Bank Select MSB) со значением «0».
- Сообщение Control Change # 32 (Bank Select LSB), чтобы выбрать тип присета.

Тип присета	**Показатель CC32**
Factory	0
User	1
Local	2

- Сообщения Program Change для выбора присета.

Присет	**Номер сообщения PC**
Preset 1…64	0…63

Если ваше управляющее устройство может отправлять только сообщения Program Change, вручную выберите тип присета (Factory, User, Local).

Управление громкостью гитарного входного сигнала

Вы можете контролировать уровень сигнала, поступающего на гитарный процессор, используя сообщение Control Change # 07 (Volume). (Это не работает с Вокальным Процессором).

Включение/выключение гитарных эффектов

Каждый из эффектов Гитарного Присета можно включить или выключить, отправив сообщение Control Change на MIDI-канал Гитарного Процесса. (Это не работает с Вокальным Процессором).

Вкл/Выкл эффектов (FX)	**Номер сообщения Control Change**
FX1	80
FX2	81
FX3	82

Контроль параметров гитарных эффектов вживую

Вы можете управлять параметром гитарных эффектов с помощью MIDI, используя одну из педалей MIDI педалборда.

Обратите внимание, что когда MIDI педалборд имеет две или более педалей, крайняя левая педаль как правило отвечает за сообщения управления Громкостью (CC # 07).

1. Убедитесь, что ваш педалборд отправляет данные по тому же MIDI каналу, что и Гитарный Процессор Pa1000.

2. Запрограммируйте одну из педалей для передачи нужных сообщений MIDI Control Change.

3. Войдите в редактирование эффекта Guitar Processor, который вы хотите использовать. Присвойте параметру Src тот же номер MIDI CC, что и для запрограммированной педали.

4. Опробуйте эффект с помощью педали и отрегулируйте параметр **Amt** в зависимости от результатов.

5. Нажмите кнопку **EXIT** для возврата на страницу эффектов **FX**, затем выберите команду Write Guitar Preset в командном **меню страницы**, чтобы сохранить присет.

43 Редактирование Вокальных/Гитарных Присетов

Вы можете создать свою собственную цепочку эффектов вокала/гитары, которая будет сохранена в Вокальном/Гитарном Присете и присвоена Элементу Песенника.

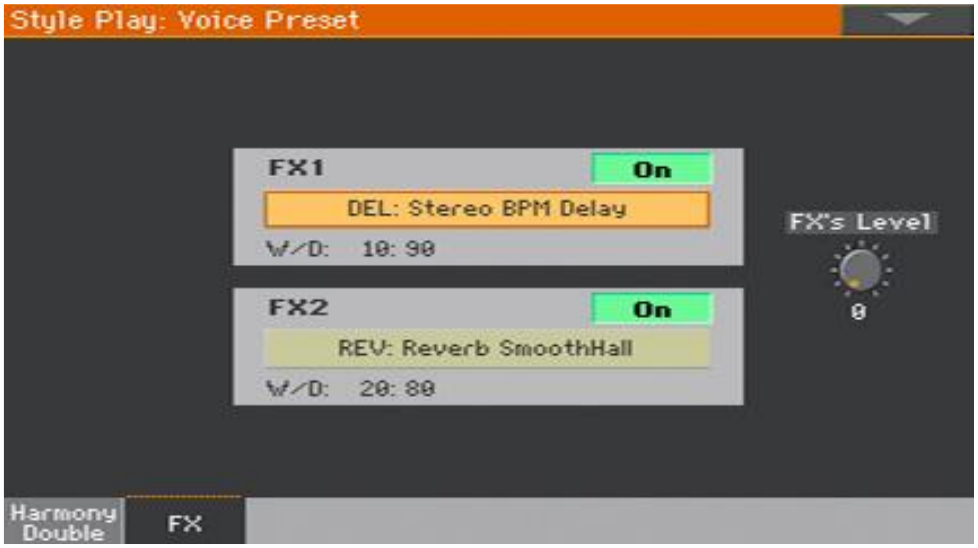
Вход в редактирование Присетов Вокала/Гитары

1. Нажмите кнопку **STYLE PLAY** или **SONG PLAY** в разделе **MODE** на панели управления, чтобы перейти в соответствующий режим.

2. Нажмите кнопку **MENU** и после чего нажмите на значок **Voice/Guitar Preset** в меню редактирования, чтобы выбрать раздел **Voice/Guitar Preset**.

Выбор, активация и микширование эффектов

Находясь на странице **Style Play/Song Play > Voice/Guitar Preset > FX** вы можете выбрать Вокальный/Гитарный Присет, включить/выключить различные блоки эффектов, выбирать эффекты для каждого блока и микшировать их в Вокальном/Гитарном Присете.



Выбор Вокального/Гитарного Присета

- Используйте значок Select, чтобы выбрать другой Вокальный/Гитарный Присет.

Выбор эффектов

1. Нажмите на **название эффекта**, чтобы войти в режим его редактирования.
2. Находясь в режиме редактирования, выберите другой эффект для выделенного блока.
3. Нажмите кнопку **EXIT**, чтобы вернуться на предыдущую страницу.

Включение/выключение блоков эффектов FX

Используйте значок **On/Off**, чтобы включить или выключить соответствующий эффект. Эти переключатели также находятся на всех страницах редактирования эффектов.

Микширование эффектов

- Используйте регулятор **W/D** для настройки микса. **W** (Wet) - обработанный сигнал, **D** (Dry) - прямой (вокал или звук гитары).
- Используйте параметр **FXs Level** (Mic) или **Preset Level** (Guitar) для настройки общего уровня эффектов.

При настройках по умолчанию используйте **ASSIGNABLE KNOB 2**, чтобы отрегулировать уровень эффектов вокала.

Редактирование вокальной гармонии

Вход в редактирование гармонии Harmony

Когда аудиовход **LEFT** настроен как микрофонный вход, вы можете редактировать Гармонию Вокального Присета.

1. Зайдите на страницу настроек **Style Play/Song Play > Voice Preset > Harmony/Double**.

2. Используйте значок **Select**, чтобы выбрать Вокальный Присет, включающий Гармонию.

3. Убедитесь, что выбран блок **Harmony**, как на рисунке выше.

4. Нажмите на **название присета Harmony**, чтобы открыть страницу **редактирования Harmony**.

5. Отредактируйте параметры эффекта.
6. По окончании, нажмите кнопку **EXIT**, чтобы закрыть страницу редактирования.
7. Выберите команду **Write Voice Preset** в командном **меню страницы**, чтобы сохранить изменения.

Установка общих параметров гармонии

Верхняя часть страницы отображает общие параметры.

Выбор Гармонии

- Используйте всплывающее меню Set, чтобы выбрать настройки для блока Harmony.

Выбор типа гармонии

- Используйте всплывающее меню Type, чтобы выбрать тип гармонизации.

Тип Гармонии	**Что означает**
Chord	Аккорды, полученные из MIDI Песен или через MIDI, должны быть воспроизведены на клавиатуре. Когда выбран этот тип, вы можете выбрать источник управляющих аккордов (как описано ниже).
Scale	Ноты гармонии адаптированы к выбранной гамме. Когда выбран этот тип, вы можете выбрать параметр Key/Scale (как описано ниже).
Shift	Ноты гармонии - это точно указанный интервал выше или ниже вокала.
Notes	Ноты гармонии воспроизводят ноты, сыгранные на клавиатуре, полученные из MIDI Песни или MIDI подключение. Когда выбран этот тип, вы можете выбрать источник управляющих нот (как описано ниже).

Выбор источника аккордов или нот

Используйте всплывающее меню **Style Play Control**, чтобы выбрать источник аккордов или нот, управляющих гармонией в режиме Style Play.

Источник управления (Style Play)	**Что означает**
Chord Scan	Играйте аккорды или ноты в области, определённой с помощью кнопок CHORD SCAN на панели управления.
Lower	Играйте аккорды или ноты в Нижней Части (ниже точки разделения).
Upper	Играйте аккорды или ноты в Верхней Части (выше точки разделения).
Full	Играйте аккорды или ноты по всей клавиатуре.

- Используйте всплывающее меню **Song Play Control**, чтобы выбрать источник для аккордов или нот, управляющих гармонией в режиме Song Play.

Источник управления (Song Play)	**Что означает**
Off	Ни один трек не отправляет ноты аккордов в модуль Harmony. Аккорды все еще могут поступать через MIDI связь.
Track 01…16	Аккорды или ноты получены с одного из треков Плеера.
Chord Scan	Играйте аккорды или ноты в области, определённой с помощью кнопок CHORD SCAN на панели управления.
Lower	Играйте аккорды или ноты в Нижней Части (ниже точки разделения).
Upper	Играйте аккорды или ноты в Верхней Части (выше точки разделения).
Full	Играйте аккорды или ноты по всей клавиатуре.

Выбор ключа и гаммы

Благодаря гармонизации Гаммы, все аккорды в одной песне и ваша мелодия могут звучать в одном ключе. Вы можете ввести этот ключ с помощью параметра **Key**.

Используйте параметр **Scale**, чтобы выбрать тип Гаммы для нот гармонии. Вы можете выбрать между 3 мажорными и 3 минорными альтернативными гаммами, которые доступны, если ваши интервалы гармонии звучат неправильно при определенных сочетаниях аккордов/мелодий.

Когда совпадение Ключа и песни правильное, гармонизация Гаммы практически неотличима от записанной гармонии. Однако есть ограничения:

- Гаммы работают с многими, но не всеми песнями.
- Гамма лучше всего работает с терциями (параметр **Voice > Scale**); добавление квинты сокращает количество совместимых песен.

Следует петь с музыкальным аккомпанементом и соответствовать камертону A = 440 Гц. Это может быть записанная песня или другие музыканты. Для начала выберите простую песню. Определите ключ вашей песни; это, как правило, первый или последний аккорд без дополнений в песне. Например, G Major (Соль Мажор) - подходящий ключ, а Gm7b5 - нет.

Если всё получится удачно в первый раз, вы получите гармонию, парящую над вашими припевами или песней. В обратном случае, вы можете попробовать следующее:

- Попробуйте другой Ключ, возможно, 5-й от вашего первого выбора.
- Выберите другую Мажорную или Минорную альтернативную Гамму.
- Выберите Set только с 3-м (Высоким) интервалом.

Регулировка уровня

- Используйте параметр **Level**, чтобы отрегулировать уровень эффекта Harmony.

Установка портаменто времени

- Используйте параметр **Portamento**, чтобы установить время портаменто.

Портаменто - это задержанная реакция на изменение тональности вашего вокала. В случае с синтезаторами также упоминается как Glide. Диапазон значений приблизительно равен продолжительности скольжения вверх или вниз для достижения каждой новой ноты.

Программирование отдельных голосов гармонии

Центральная часть страницы отображает параметры для программирования отдельных голосов. Это зависит от выбранного типа гармонии.

Тип Гармонии	Блоки настройки отдельных Голосов
Chord	
Scale	
Shift	
Notes	

- Используйте значки **V1… V3** для выбора гармонии голоса для программирования.

Выбор озвучивания для гармонических аккордов

- Используйте всплывающее меню **Voicing**, чтобы указать отношение ноты гармонии к входящей ноте по отношению к текущему аккорду. В присетах режима Chord голоса гармонии всегда являются нотами в аккорде. Установка Up1 приведет к тому, что голос гармонии будет следующей нотой выше входящего голоса в аккорде. Например, если аккорд был C Major (До Мажор), а входная нота - E (Ми), настройка Up1 произвела бы голос гармонии G (Соль), чуть выше входящей E (Ми).

Выбор Гаммы для Гаммных типов гармоний

- Используйте всплывающее меню **Scale**, чтобы указать интервал ноты гармонии относительно входящей ноты в гамме. Диапазон значений изменяется от -2VE, что на 2 октавы ниже входящей ноты, до + 2VE, что на две октавы выше входящей ноты. Например, установка +3 приведет к тому, что голос гармонии будет на треть выше входящего голоса.

Выбор Сдвига для гармоний типа Shift

Используйте всплывающее меню **Shift**, чтобы выбрать интервал смещения голоса гармонии относительно входящей ноты. Значения варьируются от -24 до +24 полутонов.

Программирование огибающей для гармоний типа Notes

- Используйте параметр **Smooth**, чтобы сделать голосовую атаку более плавной и лучше настроенной.

  При низких значениях сглаживание действует как коррекция тональности голосов гармонии. Со звуками, корректированными таким образом, обычно требуется немного Портаменто, чтобы смягчить переходы от ноты к ноте, если не требуется роботизированный эффект. Более высокие значения предлагают значительно меньше коррекции. Как и в случае с Портаменто, установка каждого голоса со своим значением параметра Smooth помогает гармонично и естественно звучать. Обратите внимание, что высокие значения сглаживания будут звучать не в тональность.

- Используйте параметр **Attack**, чтобы добавить плавное увеличение громкости, когда вы нажимаете ноту во время устойчивой спетой ноты. Значения находятся в диапазоне от 0 до 1000 мс.

- Используйте параметр **Release**, чтобы добавить плавное затухание, если вы отпускаете ноту, продолжая петь. Диапазон значений от 0 до 2000 мс.

Выбор пола индивидуального голоса

- Используйте параметр **Gender** для настройки тембра голоса. Значения ниже 0 придают каждому голосу более мужской и глубокий эффект, а значения выше 0 дают более женственный или более тонкий эффект.

Регулировка параметров Level и Pan отдельных голосов

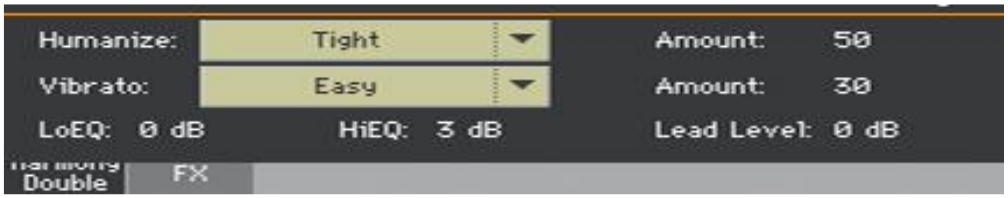
- Используйте параметр Level для управления относительной громкостью каждого голоса. Здесь также, можно включить/выключить голоса. Диапазон значений: от Выкл. до 0 дБ (Полный). Как правило, все голоса устанавливаются на одном уровне, если вы не хотите выделить или минимизировать определенный интервал голоса.

- Используйте параметр Pan, чтобы установить позицию каждого голоса в стереополе. Существует 100 возможных позиций в каждой из левой и правой позиции панорамирования.

  Когда выбран Нотный Тип Гармоний, вы можете выбирать между Узким, Средним и Широким панорамированием.

Программирование экспрессии, эквалайзера и внутреннего микса

В нижней части страницы содержатся общие параметры для управления экспрессией и смешивания ведущего вокала и эффекта.



Эффект человеческого пения (Humanize) голосов гармонии

- Используйте всплывающее меню **Humanize**, чтобы выбрать стиль эффекта "Человека".

  Термин «Humanize» означает применение процессов, предназначенных для повышения реализма. Все режимы гармонии обычно улучшаются от осторожного применения стилей Humanize, которые заставляют каждый голос гармонии реагировать с небольшими изменениями тональности и тайминга, отличающихся от вашего голоса. Каждый Стиль Humanize конфигурирует каждый из четырех голосов по-разному; параметр Голос 1 имеет немного отличающиеся значения, чем, скажем, Голос 3 того же стиля, но все три голоса будут работать вместе, чтобы создать общий нужный эффект.

  Разные стили Humanization состоят из различных количеств следующих модификаторов:

  Onset pitch events - это также известно, как scooping, которое добавляет сгенерированную траекторию основной тональности для каждой новой ноты, которая отличается от спетой ноты.

  Pitch modulation - генератор случайных волн колеблет тональность непериодическим образом, чтобы имитировать изменение высоты звука даже самых лучших певцов.

  Timing delay and modulation - певцы не могут одновременно запускать ноты с точностью компьютера, поэтому этот алгоритм применяет небольшие задержки к началу нот, а затем добавляет модулированное изменение времени к длительным частям нот.

  Level (volume) modulation - этот эффект подобен тонкому тремоло с непериодической или полурандомной формой волны, который имитирует то, как некоторые певцы меняют громкость нот во время пения.

- Используйте параметр **Amount**, чтобы изменить степень "очеловечивания" голосов гармонии. Все стили, кроме последнего (Time & Pitch), были разработаны со средними значениями, чтобы вы могли добавлять или удалять эффекты по своему усмотрению. Time & Pitch был разработан, чтобы вы могли создавать дикие спецэффекты, экспериментируя с высокими значениями.

Добавление Vibrato

- Используйте всплывающее меню Vibrato, чтобы выбрать стиль вибрато.

  Вибрато помогает обеспечить разделение между вашим сухим поющим голосом и гармониями, а также добавить некоторое движение к жесткому контуру основной тональности в режиме гармонии Notes. Даже самое маленькое количество вибрато, примененное к вашим голосам гармонии, может достичь этого. Как и эффекты Humanize, каждый голос обрабатывается немного по-разному с помощью алгоритма Vibrato, поэтому все голоса звучат по-разному. Есть 7 стилей, доступных с большей возрастающей интенсивностью, расположенных в списке.

- Используйте параметр **Amount**, чтобы изменить интенсивность вибрато для общего стиля с этим параметром. Все стили были разработаны, чтобы быть полезными при средних значениях, но вы можете добавлять или удалять вибрато по желанию.

Уравнять голоса

- Используйте параметры **LoEQ** и **HiEQ**, чтобы применить низкочастотную и высокочастотную эквализацию во всем голосах гармонии.

Микширование в основном вокале

- Используйте параметр **Lead Level**, чтобы отрегулировать уровень основного вокала, смешанного с эффектом.

Редактирование Дублирования вокала

Вход в редактирование Дублирования

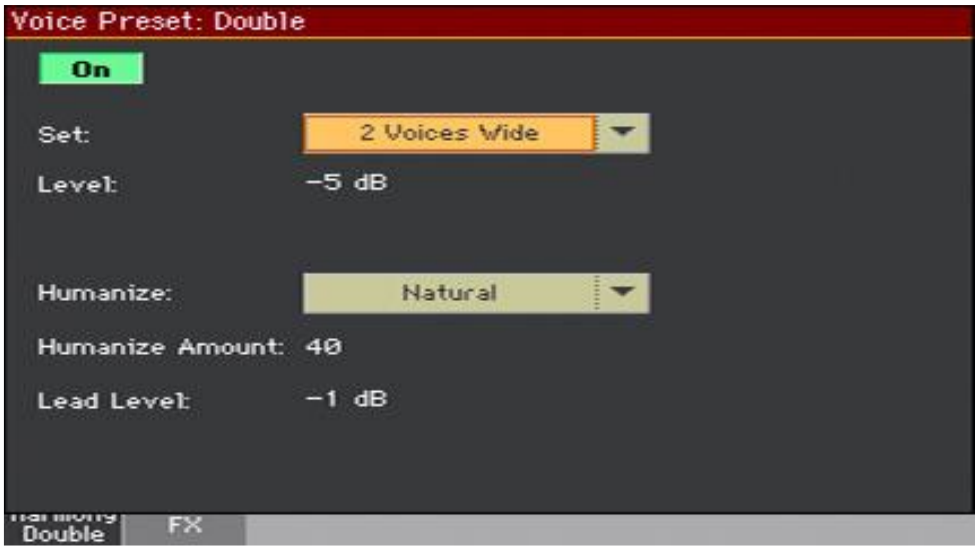
Когда аудиовход **LEFT** настроен как микрофонный вход, вы можете редактировать Дублирование Вокального Присета.

1. Зайдите на страницу настроек **Style Play/Song Play > Voice Preset > Harmony/Double**.

2. Используйте значок Select, чтобы выбрать Вокальный Присет, включающий Дублирование.

3. Убедитесь, что блок Дублирования выбран, как на рисунке выше.

4. Нажмите на название присета Дублирования, чтобы открыть страницу редактирования Дублирования.



5. Отредактируйте параметры эффекта.
6. По окончании, нажмите кнопку EXIT, чтобы закрыть страницу редактирования.
7. Выберите команду Write Voice Preset в командном меню страницы, чтобы сохранить изменения.

Настройки параметров Дублирования Double

Эффект Double использует тот же тип технологии Humanization, что и в эффекте Harmony, чтобы создать до двух версий вашего голоса наложенных друг на друга. Два голоса настроены в унисон, в отличие от подвижных интервалов, доступных для голосов гармонии. В отличие от простых расстройки или микро-шифта, доступных с эффектом µMod, Дублирование имитирует звук вокалиста, который наложил свою вокальную партию несколько раз. Многие параметры редактирования на страницы Дублирования такие же, как и на странице Гармонии.

Выбор набора Дублирования

- Используйте всплывающее меню **Set**, чтобы выбрать настройки для блока Дублирования.

Регулировка уровня

- Используйте параметр Level, чтобы настроить уровень для эффекта Double.

Редактирование параметров Humanize

- Используйте всплывающее меню **Humanize**, чтобы выбрать стиль "очеловечивания".

  Термин «Humanize» означает применение процессов, предназначенных для повышения реализма. Вопреки тому же параметру на странице Humanize, на этой странице "очеловечивание" одинаково для всех дублированных голосов.

- Используйте параметр **Humanize Amount**, чтобы изменить степень "очеловечивания" для голосов гармонии. Он работает точно так же, как параметр Amount на странице Harmony.

Микширование в основного вокала

- Используйте параметр **Lead Level**, чтобы отрегулировать уровень ведущего голоса, смешанного с эффектом.

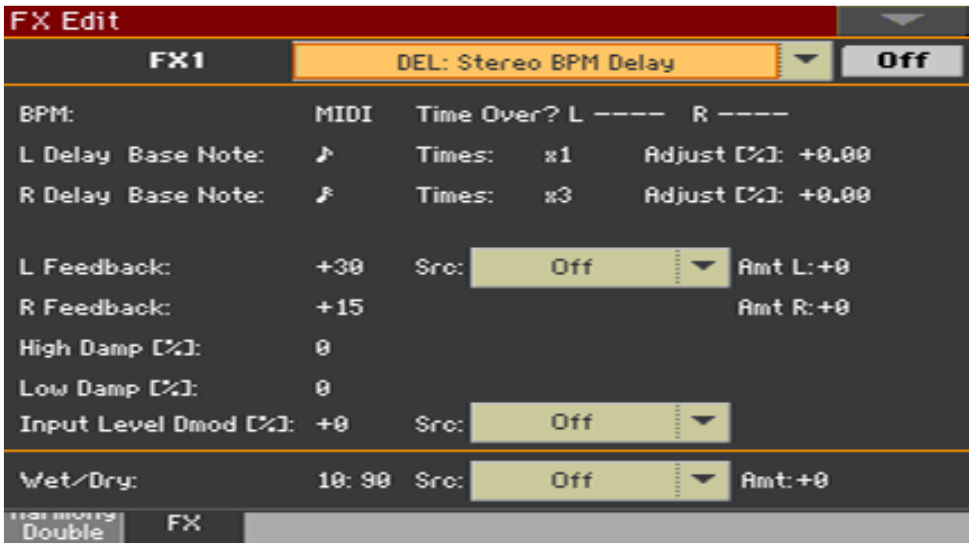
Редактирование Вокальных/Гитарных эффектов

Вход в режим редактирования эффектов

Когда аудиовход **LEFT** настроен как микрофонный или гитарный вход, вы можете редактировать эффекты Вокальных/Гитарных Присетов.

1. Зайдите на страницу настроек **Style Play/Song Play > Voice/Guitar Preset > FX**.

2. Нажмите на **наименование присета эффектов**, чтобы открыть **FX Edit**.



3. Отредактируйте параметры эффекта. Информацию об эффектах и их параметрах см. в разделе **Эффекты для звуков, вокала, гитары** на стр. 549.

4. По окончании нажмите кнопку **EXIT**, чтобы закрыть страницу редактирования.

5. Выберите команду **Write Voice/Guitar Preset** из командного **меню страницы**, чтобы сохранить изменения.

Создание новых присетов с помощью блоков эффектов

Вы можете быстро создать новый Вокальный/Гитарный Присет, собирая различные блоки эффектов из других пресетов. Начните с присета, аналогичного тому, который вы хотите создать, и отредактируйте его.

Создание нового User Присета

1. Находясь на страницах **Main > Mic/Guitar** или **Style Play/Song Play > Voice/Guitar Preset**, нажмите **название** Вокального/Гитарного Присета, чтобы открыть окно **Voice/Guitar Preset Select**.

2. Просмотрите элементы в окне **Select** и выберите присет, который вы хотите использовать в качестве шаблона для своего нового присета.

3. Находясь в окне **Select**, выберите команду **Copy and Paste** в командном меню страницы, чтобы скопировать выбранный элемент.

4. Найдите пустое местоположение пользователя User и выберите его в качестве **целевого местоположения**.

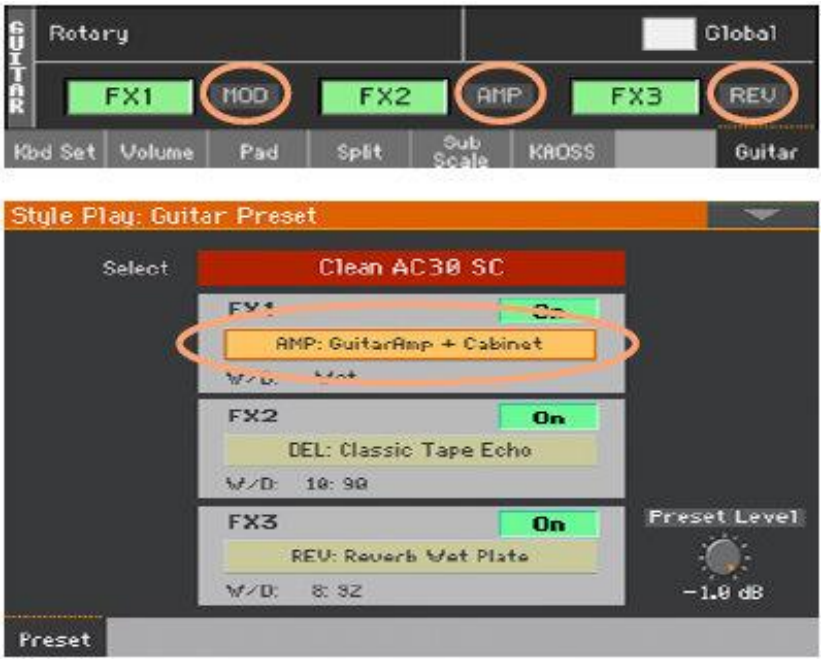
5. По окончании, нажмите кнопку **EXIT**, чтобы вернуться на предыдущую страницу.

Копирование блоков эффектов

Копировать из исходного блока эффектов

1. Откройте окно **Voice/Guitar Preset Select** и выберите **присет-источник**, из которого вы хотите скопировать блок эффектов.

2. Зайдите на страницу **Main > Voice/Guitar** или на одну из страниц **Style Play/Song Play > Voice/Guitar Preset** и нажмите аббревиатуру или название эффекта, который вы хотите скопировать.



Откроется страница редактирования эффектов **FX Edit**.

3. На странице редактирования эффектов **FX Edit** выберите команду **Copy FX** в командном **меню страницы**, чтобы скопировать выбранный эффект, затем нажмите кнопку **EXIT** для возврата на предыдущую страницу.

Вставка в целевой блок эффектов

1. Откройте окно **Voice/Guitar Preset Select** и выберите созданный вами **User присет**.

2. Перейдите на **главной странице** зайдите в **Voice/Guitar** или на одну из страниц **Style Play/Song Play > Voice/Guitar Preset** и нажмите на аббревиатуру или название эффекта, поверх которого вы хотите вставить эффект в память. Откроется страница редактирования эффектов **FX Edit**.

3. На странице редактирования эффектов **FX Edit** выберите команду **Paste FX** в командном **меню страницы**, чтобы вставить эффект, затем нажмите кнопку **EXIT**, чтобы вернуться на предыдущую страницу.

Копирование большего количества блоков эффектов

- Повторите вышеуказанную процедуру для всех блоков эффектов, которые вы хотите скопировать.

Сохранение отредактированного присета

- Находясь на странице **Style Play/Song Play > Voice/Guitar Preset**, выберите команду **Write Voice/Guitar Preset** в командном **меню страницы**, чтобы сохранить присет. Для дополнительной информации см. следующую страницу.

Сохранение Вокального/Гитарного Присета

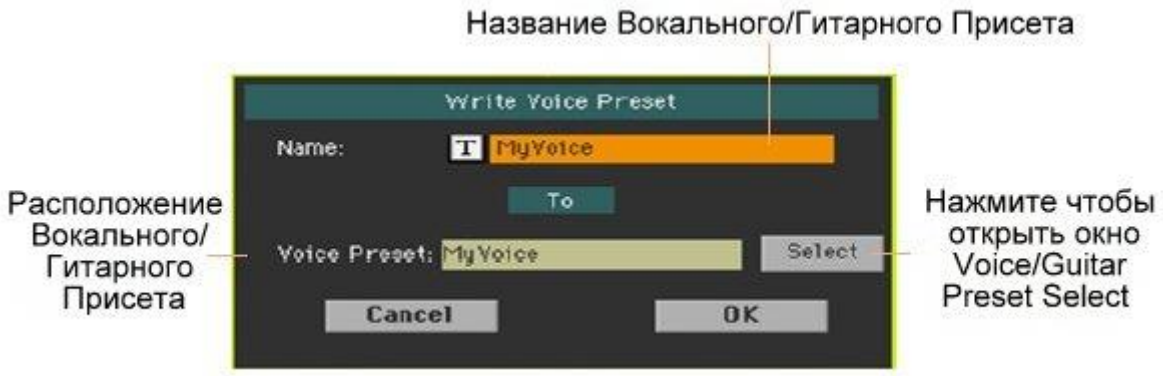
Вокальные/Гитарные Присеты могут сохранять настройки эффектов Вокала/Гитары для мгновенной загрузки. В библиотеке вы можете организовать их по типу.

Примечание: Обычно изменения можно сохранить только в пользовательских (User) категориях Вокальных/Гитарных Присетов. Они не могут быть сохранены в заводских (Factory) Вокальных/Гитарных Присетах.

Сохранение Вокального/Гитарного Присета

Откройте окно Write Voice/Guitar Preset

Находясь на странице **Voice/Guitar Preset > FX**, выберите команду **Write Voice/Guitar Preset** в командном **меню страницы**.



Пересохранение на существующий Вокальный/Гитарный Присет

- Если вы хотите перезаписать текущий Вокальный/Гитарный Присет, просто нажмите кнопку OK.

Сохранение в другое место Присетов Вокала/Гитары

1. Если вы хотите сохранить присет в другом месте, нажмите кнопку **Select** и откройте окно **Voice/Guitar Preset Select**. Выберите место, как если бы вы выбирали Вокальный/Гитарный Присет. Пустые места отображаются в виде нескольких тире (‘——’).

2. Вернувшись в окно **Write Voice/Guitar Preset**, вы можете изменить название присета.

   Нажмите значок **Text Edit** (T), чтобы открыть виртуальную клавиатуру и отредактировать название.

   Когда вы закончите редактирование названия, подтвердите, нажав **OK** под виртуальной клавиатурой.

3. Вернувшись в **Write Voice/Guitar Preset**, подтвердите операцию записи нажатием на **OK**.

Сохранение Вокального/Гитарного Присета с Клавишным Набором, Стилем или Песней

Если вы хотите сохранить выбранный Вокальный/Гитарный Присет вместе с Клавишным Набором, Стилем или Песней, вы можете создать новый Элемент Песенника на их основе. Выберите Вокальный/Гитарный Присет вместе с нужными Клавишным Набором, Стилем или Песней, затем нажмите и придержите на секунду кнопку **SONGBOOK**, чтобы создать новый Элемент Песенника.

ЧАСТЬ IX ЭФФЕКТЫ ДЛЯ ЗВУКОВ, ВОКАЛА, ГИТАРЫ

44 Эффекты

Редактирование эффектов

Редактирование группы эффектов IFX

1. Зайдите на страницу настроек **Style Play** или **Song Play > Mixer/Tuning > Insert FX**.

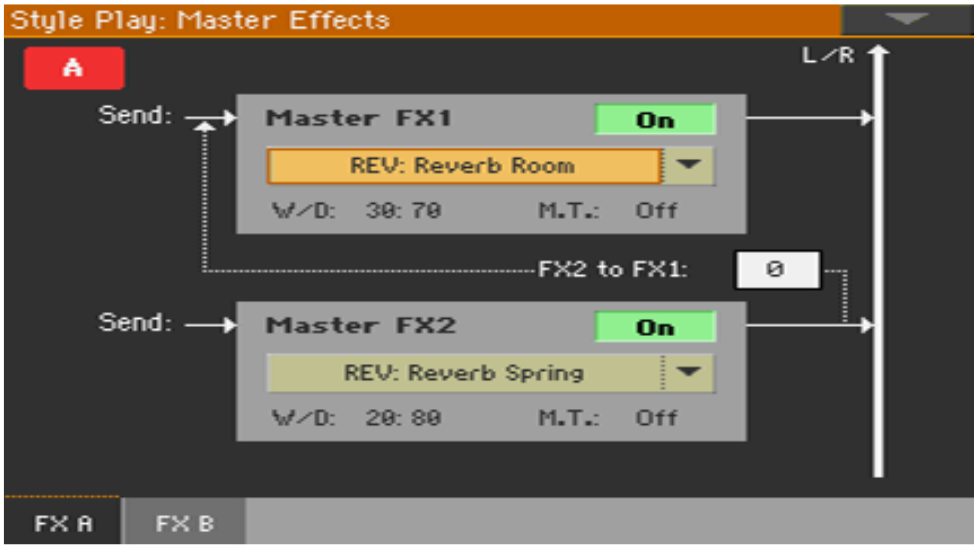
2. Находясь на странице **Insert FX**, коснитесь названия выбранного типа эффекта или символа «x» под значком On/Off, чтобы открыть страницу редактирования **FX Edit**.

3. При желании, используйте **всплывающее меню** в верхней части страницы для выбора другого эффекта.
4. Отредактируйте параметры эффекта, как описано на следующих страницах.

5. По окончании редактирования нажмите кнопку **EXIT**, чтобы вернуться на предыдущую страницу.

Редактирование Мастер эффектов (MFX)

1. Зайдите на страницу настроек **Master Effects > FX A/B**, где находятся те мастер эффекты, которые вы хотите отредактировать.



2. Находясь на странице **FX A** или **FX B**, нажмите на название присвоенных эффектов, чтобы открыть страницу **FX Edit**.

3. При желании, используйте **всплывающее меню** в верхней части страницы, чтобы выбрать другой эффект.

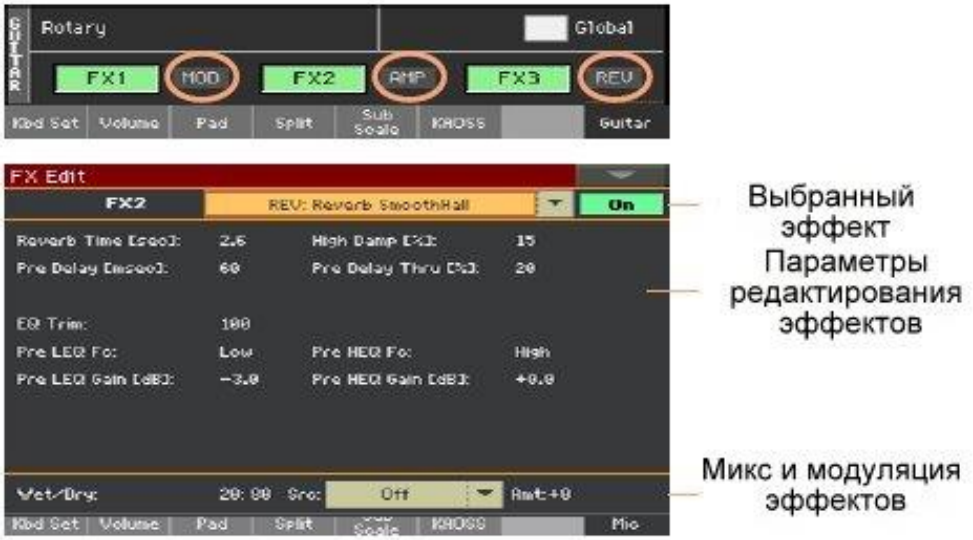
4. Измените параметры эффекта, как описано на следующих страницах.

5. По окончании редактирования нажмите кнопку **EXIT**, чтобы вернуться на предыдущую страницу.

Редактирование Вокальных/Гитарных эффектов (FX1, 2, 3)

1. Зайдите на страницу настроек **Style Play** или **Song Play > Mic/Guitar**.

2. Нажмите на аббревиатуру типа эффекта (REV, DEL…) рядом со значком включения/выключения, чтобы открылось окно **FX Edit**.



3. При желании, используйте **всплывающее меню** в верхней части страницы, чтобы выбрать другой эффект.

4. Измените параметры эффекта, как описано на следующих страницах.

5. По окончании редактирования нажмите кнопку **EXIT**, чтобы вернуться на предыдущую страницу.

Смешивание сухого/прямого (direct) сигнала с обработанным

Находясь на странице **FX Edit**, используйте параметр **Wet/Dry**, чтобы установить баланс между сигналами Wet (обработанный) и Dry (прямой) внутри соответствующего процессора эффектов.

В случае с мастер эффектами вы можете установить это значение непосредственно из параметров **W/D** на странице **Master Effects > FX**.

Если только вы не пытаетесь достичь какого-то определенного эффекта, мы рекомендуем не менять внутреннее соотношение эффектов insert. Установка слишком низкого прямого (dry) сигнала модулирующего эффекта может, например, вызвать фазирование.

Мы рекомендуем не изменять внутреннее соотношение мастер-эффектов, если только вы не настраиваете его, потому что это общие настройки для эффекта. Чтобы установить количество эффекта, применяемого к каждому Звуку/каналу, используйте вместо этого уровень отправки send каждого канала.

Выбор источника модуляции

Вы можете модулировать один из параметров эффекта, используя MIDI сообщения, генерируемые внутренними физическими контроллерами, или MIDI данные, записанные на одном из треков Стиля или Песни.

Выбор трека модуляции

- В случае с эффектами IFX (insert effects) модуляция всегда принимается от Звука/Части/трека, которым они присвоены. Например, если IFX присвоены Верхней Части 1, они будут модулированы Верхней Частью 1.

- В случае с мастер-эффектами вы должны выбрать модулирующий трек. Зайдите на страницу настроек **Master Effects > FX A/B**, содержащую мастер-эффект, который вы хотите редактировать, и используйте параметр **M.T. (Модулирующий Трек)**, чтобы выбрать модулирующий Звук/Часть/трек.

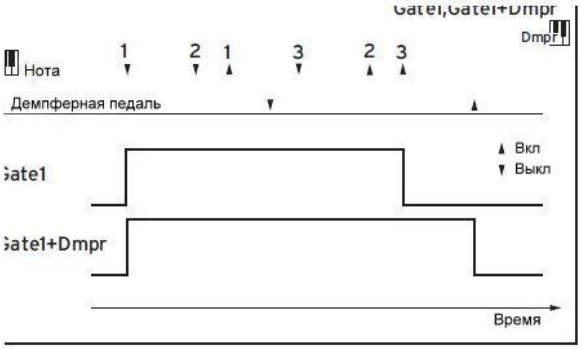
Выбор источника модуляции

- На странице редактирования эффектов **FX Edit** (как для IFX, так и для MFX) используйте параметр **Src (Source)**, чтобы выбрать физический контроллер или тип MIDI данных, которые будут модулировать эффект.

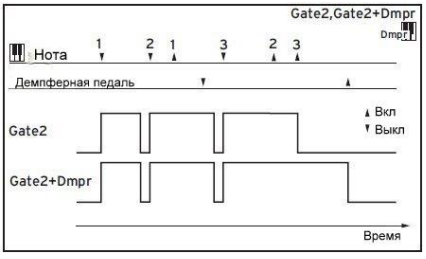
  Pa1000 использует систему динамического источника модуляции (Dynamic Modulation Source - DMS), очень гибкую и мощную матрицу модуляции. Ниже список доступных источников.

DMS	Нота
Off	Модуляция отсутствует
Gate1	
Gate1+Dmpr	Gate 1 + Damper
Gate2	
Gate2+Dmpr	Gate 2 + Damper
Note Nr	Номер ноты
Velocity	Динамич. чувствительность
Expo Velocity	Экспон. скорость нажатия
AfterTouch	Послекасание
JS X	Джойстик влево/вправо
JS+Y: CC#01	Джойстик от себя
JS-Y: CC#02	Джойстик на себя
MIDI(CC#04)	
MIDI(CC#12)	
MIDI(CC#13)	
Ribb.(CC#16)	Ленточный контроллер
MIDI(CC#18)	
MIDI(CC#17)	
MIDI(CC#19)	
MIDI(CC#20)	
MIDI(CC#21)	
MIDI(CC#17+)	
MIDI(CC#19+)	
MIDI(CC#20+)	
MIDI(CC#21+)	
Damper: #64	
Prta.SW: #65	Переключатель портаменто
Sostenu: #66	Педаль сустейна
MIDI(CC#67)	
MIDI(CC#80)	
DMS	**Нота**
MIDI(CC#81)	
MIDI(CC#82)	
MIDI(CC#83)	
MIDI(CC#85)	
MIDI(CC#86)	
MIDI(CC#87)	
MIDI(CC#88)	
Tempo	

Gate 1 + Dmpr находится на максимуме во время воспроизведения и остановится, когда будут отпущены все клавиши. Эффект будет на максимуме даже после отпускания клавиши, пока нажата демпферная (сустейн) педаль.



Gate2, Gate2 + Dmpr (Gate2 + Damper) по существу такие же, как для Gate 1 или Gate 1 + Dmpr. Однако, когда Gate 2 или Gate 2 + Dmpr используются в качестве источника динамической модуляции для EG, срабатывание будет происходить при каждом воспроизведении ноты. (В случае Gate 1 и Gate 1 + Dmpr, срабатывание происходит только для первой воспроизведенной ноты.)



Установка интенсивности модуляции

- На странице редактирования эффектов **FX Edit** (как для IFX, так и для MFX) используйте параметр **Amt (Amount)**, чтобы установить интенсивность модуляции. Это смещение в сторону нормального значения, полученного от источника.

Подача мастер-эффектов обратно на вход MFX1

Мастер эффекты устанавливаются параллельно, но вы можете установить их в последовательной цепочке, отправив выход процессора **MFX2** обратно на вход процессора **MFX1**. Это полезно, например, для отправки дилея в реверберацию.

- Находясь на странице **Master Effects > FX A/B**, используйте параметры to **FX1**, чтобы установить количество сигнала **MFX2**, которое будет отправлено обратно на процессор **MFX1**.

Настройка реверберации

Pa1000 включает мастер-смещение для всех реверберaторов. Используйте его, чтобы настроить хвосты реверберации в той комнате, в которой вы играете. Используйте отрицательные значения, когда вы находитесь в очень реверберирующей комнате, а положительные значения, если комната слишком сухая.

1. Зайдите на страницу настроек **Global > General Controls > Basic**.

2. Используйте параметр **Reverb Offset** для изменения общей реверберации.

Reverb Offset	**Что означает**
-50 … +50	Значение вычитается или прибавляется к длине реверберации.

Список эффектов

Следующий список содержит все Заводские Эффекты. Подробная информация о параметрах каждого эффекта содержится на следующих страницах.

REV (Реверберации)
O–verb1
Reverb Hall
Reverb SmoothHall
Reverb Wet Plate
Reverb Dry Plate
Reverb Room
ReverbBrightRoom
Early Reflections
Early Reflections Hi Dens2
Reverb Spring
Reverb - Gate

DEL (Задержки)
L/C/R Delay
Stereo/CrossDelay
St. Multitap Delay
St. Mod Delay
St. Dynamic Delay
St. AutoPanningDly
Tape Echo
Sequence BPM Dly
L/C/R BPM Delay
Stereo BPM Delay
St.BPM Mtap Delay
St.BPM Mod. Delay
St.BPMAutoPanDly
Tape Echo BPM
Classic Tape Echo
Hold Delay2
L/C/R Long Delay2
St/Cross Long Dly2
LCR BPM Long Dly2
St. BPM Long Dly2

MOD (Модуляции)

Stereo Chorus

Black Chorus/Flanger

St.HarmonicChorus

Classic Chorus

Multitap Cho/Delay

Stereo Flanger

St. Random Flanger

St. Env. Flanger

Classic Flanger

Stereo Phaser

St. Random Phaser

St. Env. Phaser

Orange Phaser

Small Phaser

Phaser - Cho/Flng

St. Phaser + Trml

Stereo Tremolo

St. Env. Tremolo

Classic Tremolo

Ensemble

Polysix Ensemble

Stereo Vibrato

U-Vibe

St. Auto Fade Mod

St. Biphase Mod

Stereo Auto Pan

St. Ring Modulator

Organ Vib/Chorus

Rotary Speaker

Rotary SpeakerOD

DYN (Динамические)
Stereo Compressor
Dyn. Compressor
Stereo Limiter
Multiband Limiter
St.Mltband Limiter
St.MasteringLimtr
Stereo Gate

AMP (Усилителей)
GuitarAmp + P4EQ
GuitarAmp + Cabinet
Amp Clean Combo
Amp Clean Combo + Cab
Amp California
Amp California + Cab
Amp Tweed
Amp Tweed + Cab
Amp Modded OD
Amp Modded OD + Cab
St. Guitar Cabinet
Gtr. Cabinet + NR
OD/HG - Amp Sim
OD/Hi.Gain Wah
OD/HyperGain Wah
Comp - Amp Sim
Comp - OD/HiGain
Wah - Amp Sim
Decimator - Amp
AmpSim - Tremolo
BassTubeAmp+Cab
Bass Amp Model
Bass Amp+Cabinet
St. Bass Cabinet
Tube PreAmp Model
St. Tube PreAmp
MicModel+PreAmp
St. Mic + PreAmp

FILT(Фильтры)
St.Parametric4EQ
St. Graphic 7EQ
P4EQ - Exciter
P4EQ - Wah
St. Wah/Auto Wah
St. Vintage Wah
VOX Wah

St.Exciter/Enhncr
Stereo Isolator
St. Random Filter
St. MultiModeFilter
Talking Modulator
2Voice Resonator
Vox Treble Booster
Vocoder3

FREQ (Частотные)

St. Sub Oscillator
Grain Shifter
Detune
Pitch Shifter
Pitch Shifter BPM
Pitch Shift Mod
St. Pitch Shifter
St. PitchShift BPM

MISC (Прочие)

Stereo Decimator
St. Analog Record
Doppler
Scratch
Auto Reverse
P4EQ - Cho/Flng
P4EQ - Phaser
P4EQ - Mt. Delay
Comp - Wah
Comp - P4EQ
Comp - Cho/Flng
Comp - Phaser
Comp - Mt. Delay
Limiter - P4EQ
Limiter-Cho/Flng
Limiter - Phaser
Limiter - Mt.Delay

Exciter - Comp
Exciter - Limiter
Exciter-Cho/Flng
Exciter - Phaser
Exciter - Mt.Delay
OD/HG - Cho/Flng
OD/HG - Phaser
OD/HG - Mt.Delay
Decimator - Comp
Cho/Flng - Mt.Dly
Multitap Cho/Delay
PianoBody/Damper

Note:

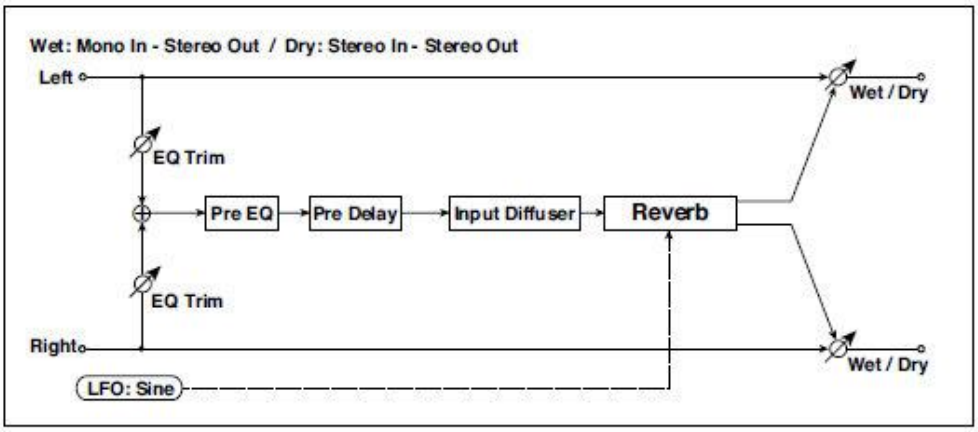
1: MFX A/B1 only
2: MFX A2, B2 only
3: MFX A2, B2, IFX only

45 Параметры эффектов

REV (Reverbs)

O–verb

O-verb представляет высококачественное ядро реверберации на основе диффузии. Помимо настройки размера комнаты, вы можете моделировать ее форму и материалы, регулируя диффузионные характеристики как начальных отражений, так и основной реверберационной волны, а также с помощью отдельных элементов управления для высокого, среднего и низкого времени затухания. O-verb также включает в себя рандомизацию для более богатых и плавных тембров реверберации.



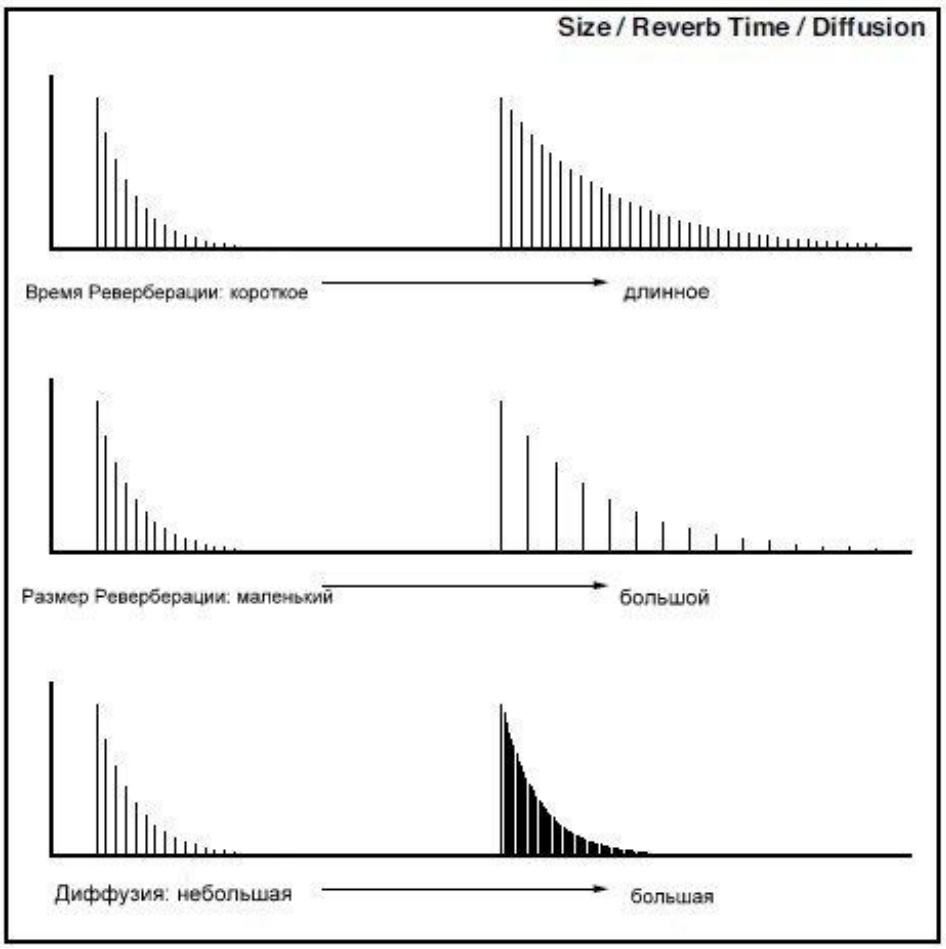
a	Trim	0…100	Настраивает уровень входа эквалайзера.
b	Band1 Enable	On, Off	Существуют две полностью параметрические полосы пикового эквалайзера для регулировки тембра реверберации. Они влияют только на реверберацию, а не на сухой (dry) сигнал. Обе полосы имеют одинаковые параметры.
	Band1 Fc [Hz]	200…20.00k	
	Band1 Q	0.5…10.0	
	Band1 Gain [dB]	-18.0…+18.0	
c	Band2 Enable	On, Off	
	Band2 Fc [Hz]	200…20.00k	
	Band2 Q	0.5…10.0	
	Band2 Gain [dB]	-18.0…+18.0	

d	Rolloff	0…100	Управляет фильтром нижних частот на выходе эффекта.
e	Pre Delay [msec]	0…1360	Устанавливает время задержки от необработанного звука
	Diffusion 1	0…100	Диффузия 1 и 2 смягчает звук до того, как он входит в ядро реверберации, формируя тембр изначальных отражений. Установка обоих диффузоров примерно на 50, как правило, обеспечивает достаточную диффузию для гладких реверберацией; слишком высокие уровни могут вызвать звон. Некоторые источники, такие, как вокал, могут также выиграть от более низких настроек диффузии, что позволяет получить более абстрактное эхо. Диффузия1 и Диффузия2 различаются положением отражений и баланс между этими двумя параметрами будет влиять на характер реверберации.
	Diffusion 2	0…100	
f	Size	5…100	Устанавливает пространство.
	Diffusion	0…100	Устанавливает плотность отражений в пределах основной реверберации. Низкие настройки будут вызывать больше абстрактных эхо, а высокие - более плавную реверберацию. Слишком высокие настройки могут вызвать звон.
	Reverb Decay	0…100	Устанавливает основное время реверберации. Параметры Damping и Bass Gain позволяют регулировать время затухания отдельно для высоких и низких частот соответственно.
g	Damping	0…100	Устанавливает срез высокочастотного демпфирующего фильтра. Если Damping установлен на 100, высокие частоты будут затухать с той же скоростью, что и низкие частоты; на 0 высокие частоты будут уменьшаться почти мгновенно. В реальных акустических пространствах высокие частоты, как правило, задерживаются несколько быстрее, чем низкие частоты, поэтому умеренное демпфирование создаст более реалистичный звук.
	Bass Crossover [Hz]	20…24.00k	Устанавливает частоту кроссовера для усиления басов.
	Bass Gain [dB]	-12.0…+6.0	Позволяет настроить время затухания низких частот ревербератора, используя частоту, установленную параметром Bass Xover. Отрицательные настройки заставляют низкие частоты затухать быстрее, чем основной ревербератор; положительные настройки заставляют их затухать медленнее.
h	Modulation Rate [Hz]	0.10…5.00	Скорость модуляции.
	Modulation Depth	0…100	Глубина модуляции.

j	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

e: Diffusion

Размер реверберации, Время и Диффузия:



Реверберация Hall

Этот ревербератор типа Hall имитирует реверберацию концертных залов среднего размера.

Реверберация SmoothHall

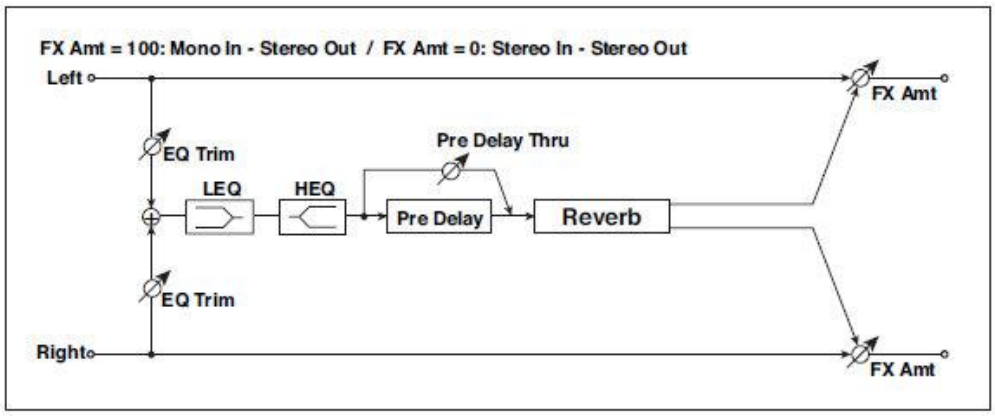
Этот ревербератор типа Hall имитирует реверберацию больших залов и стадионов и создает плавное затухание.

Реверберация Wet Plate

Этот тип пластинчатого ревербератора имитирует теплый (плотный) эффект реверберации.

Реверберация Dry Plate

Этот тип пластинчатого ревербератора имитирует сухой (легкий) эффект реверберации.

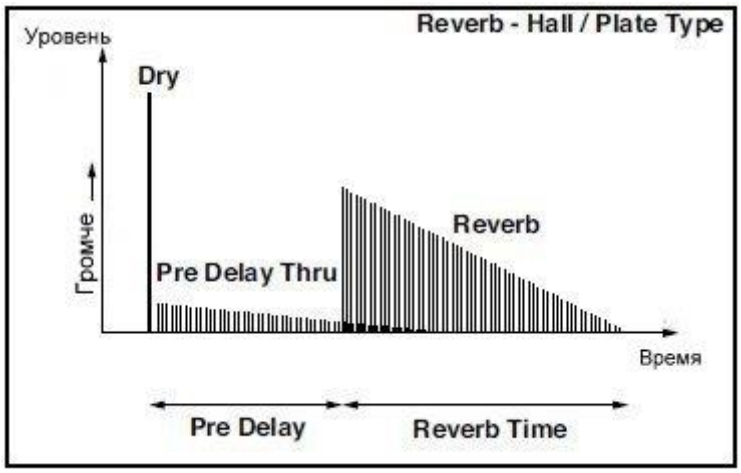


a	Reverb Time [sec]	0.1…10.0	Устанавливает время реверберации
	High Damp [%]	0…100	Устанавливает величину демпфирования в верхнем диапазоне
b	Pre Delay [msec]	0…200	Устанавливает время задержки от необработанного звука
	Pre Delay Thru [%]	0…100	Устанавливает соотношение микса звука без задержки
c	EQ Trim	0…100	Устанавливает уровень входного сигнала эквалайзера
d	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	Выбирает частоту среза (низкий или средний) эквалайзера нижнего диапазона
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	Выбирает частоту среза (высокая или средняя) эквалайзера высокого диапазона
e	Pre LEQ Gain [dB]	–15.0…+15.0	Устанавливает уровень усиления Low EQ
	Pre HEQ Gain [dB]	–15.0…+15.0	Устанавливает уровень усиления High EQ
f	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

b: Pre Delay [msec]
b: Pre Delay Thru [%]

«Pre Delay» устанавливает время задержки для входа реверберации, что позволяет вам контролировать объем.

Используя параметр «Pre Delay Thru», вы можете смешивать необработанный звук без задержки, подчеркивая атаку звука.

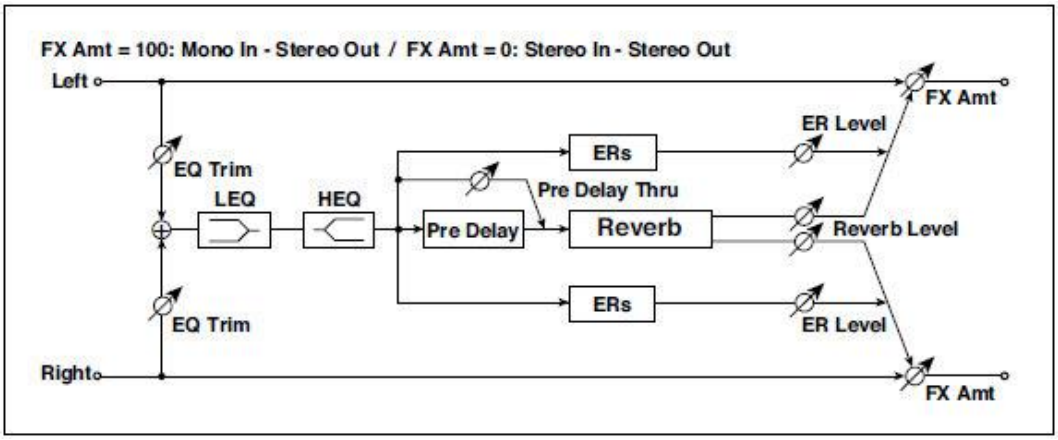


Реверберации Room

Эта реверберация "комнатного" типа подчеркивает ранние отражения, которые уплотняют звук. Изменение баланса между ранними отражениями и звуком реверберации позволяет имитировать нюансы, такие как тип стен комнаты.

Реверберация BrightRoom

Этот ревербератор "комнатного" типа подчеркивает ранние отражения, которые делают звук ярче.



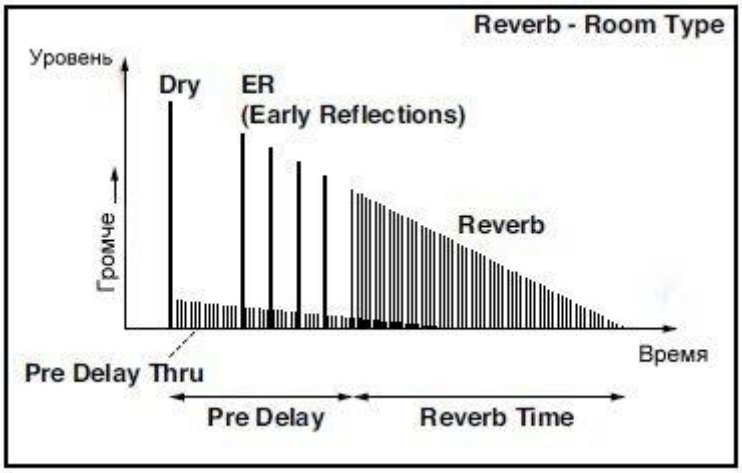
a	Reverb Time [sec]	0.1…3.0	Устанавливает время реверберации
	High Damp [%]	0…100	Устанавливает величину демпфирования в верхнем диапазоне
b	Pre Delay [msec]	0…200	Устанавливает время задержки от необработанного звука
	Pre Delay Thru [%]	0…100	Устанавливает соотношение микса без задержки звука
c	ER Level	0…100	Устанавливает уровень ранних отражений
d	Reverb Level	0…100	Устанавливает уровень реверберации

e	EQ Trim	0…100	Устанавливает уровень входного сигнала эквалайзера
f	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	Выбирает частоту среза (низкий или средний) эквалайзера нижнего диапазона
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	Выбирает частоту среза (высокая или средняя) эквалайзера высокого диапазона
g	Pre LEQ Gain [dB]	–15.0…+15.0	Устанавливает усиление Low EQ
	Pre HEQ Gain [dB]	–15.0…+15.0	Устанавливает усиление High EQ
h	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

c: ER Level
d: Reverb Level

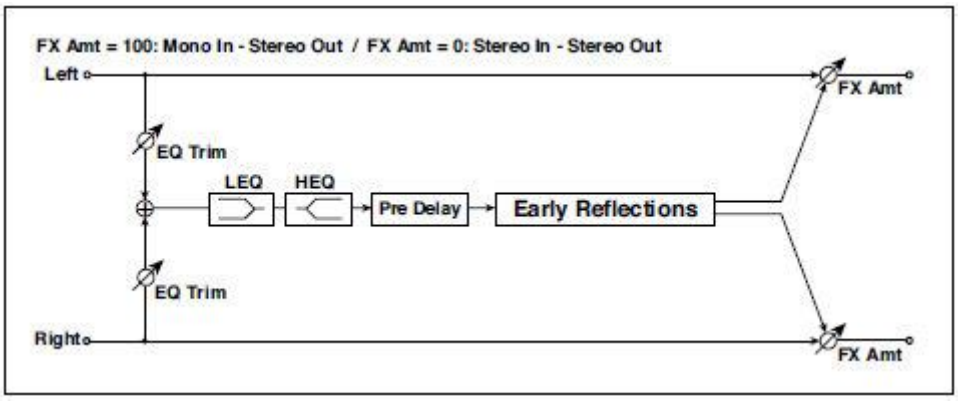
Эти параметры устанавливают уровень раннего отражения и уровень реверберации.

Изменение этих значений параметров позволяет имитировать тип стен в комнате. То есть, больший ER Level имитирует жесткую стену, а больший Reverb Level имитирует мягкую стену.



Ранние Отражения

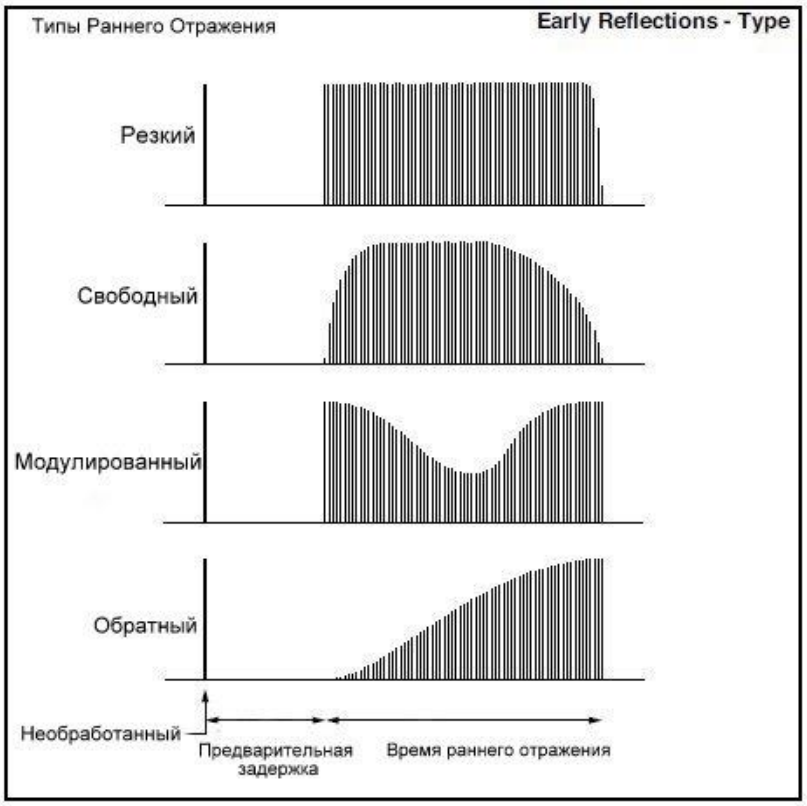
Этот эффект является лишь ранним отражением части звука реверберации и добавляет присутствие звуку. Вы можете выбрать одну из четырех кривых затухания.



a	Type	Sharp, Loose, Modulated, Reverse	Выбирает кривую затухания для раннего отражения.
b	ER Time [msec]	10…800	Устанавливает длину раннего отражения.
c	Pre Delay [msec]	0…200	Устанавливает время, необходимое от изначального звука до первого раннего отражения.
d	EQ Trim	0…100	Устанавливает входной уровень эквалайзера, применяемый к звуку эффекта.
e	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	Выбирает частоту среза (низкий или средний) эквалайзера нижнего диапазона.
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	Выбирает частоту среза (высокая или средняя) эквалайзера высокого диапазона.
f	Pre LEQ Gain [dB]	–15.0…+15.0	Усиление низких частот эквалайзера.
	Pre HEQ Gain [dB]	–15.0…+15.0	Усиление высоких частот эквалайзера.
g	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

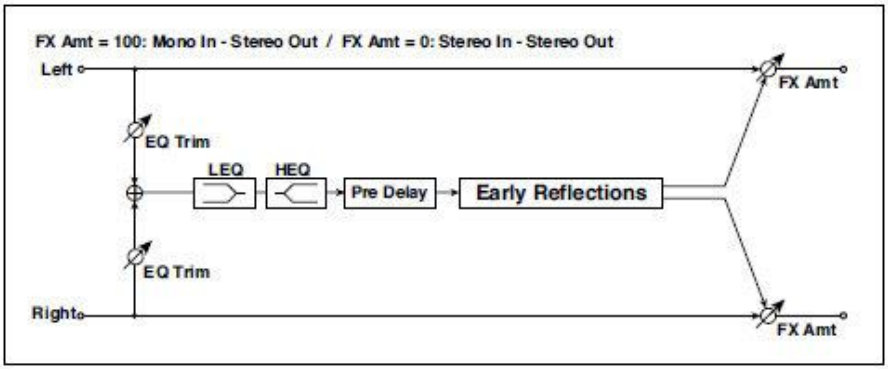
a: Type

Этот параметр выбирает кривую затухания для раннего отражения.



Ранние Отражения Hi Dens

Этот эффект раннего отражения имеет более точные ранние отражения с удвоенной максимальной длиной эффекта нормального размера (Ранние Отражения). Вы можете создать очень плавный и плотный звук.



a	Type	Sharp, Loose, Modulated, Reverse	Выбирает кривую затухания для раннего отражения.
b	ER Time [msec]	10…1600	Устанавливает длину раннего отражения.
c	Pre Delay [msec]	0…200	Устанавливает время, необходимое от изначального звука до первого раннего отражения

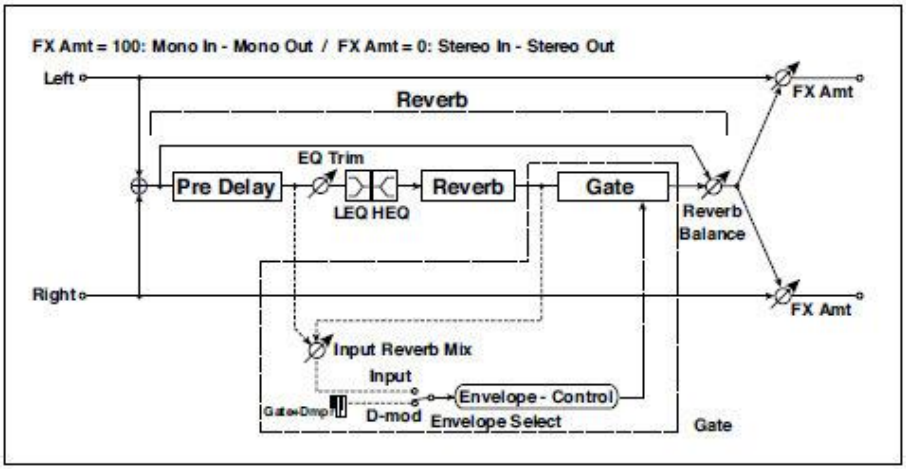
d	EQ Trim	0…100	Устанавливает входной уровень эквалайзера, применяемый к обработанному звуку
e	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	Выбирает частоту среза (низкий или средний) эквалайзера нижнего диапазона
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	Выбирает частоту среза (высокая или средняя) эквалайзера высокого диапазона
f	Pre LEQ Gain [dB]	–15.0…+15.0	Устанавливает усиление Low EQ
	Pre HEQ Gain [dB]	–15.0…+15.0	Устанавливает усиление High EQ
g	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

Реверберация Spring

Spring реверберaторы имеют иной характер звука, чем реверберaторы типа Hall или Room. Они моделируют системы пружинной реверберации, встроенные в некоторые усилители.

Реверберация - Gate

Этот эффект сочетает в себе моно-реверберацию и гейт.



REVERB			
a	[R]Reverb Time [sec]	0.1…10.0	Устанавливает время реверберации
	High Damp [%]	0…100	Устанавливает величину демпфирования в верхнем диапазоне

b	[R]Pre Delay [msec]	0…200	Устанавливает время задержки звука реверберации и сигнала управления гейтом
c	[R]EQ Trim	0…100	Устанавливает уровень входа эквалайзера
	Reverb Balance	0…100	Устанавливает баланс эффекта реверберации
d	[R]PreLEQ Fc	Low, Mid-Low	Выбирает частоту среза (низкий или средний) эквалайзера нижнего диапазона
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	Выбирает частоту среза (высокая или средняя) эквалайзера высокого диапазона
e	[R]PreLEQ Gain [dB]	–15.0…+15.0	Устанавливает усиление Low EQ
	Pre HEQ Gain [dB]	–15.0…+15.0	Устанавливает усиление High EQ
GATE			
f	[G]Envelope Select	D-mod, Input	Переключается между управлением источником модуляции и управлением входным сигналом
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции, который управляет гейтом, когда Envelope Select установлен в D-mod
g	[G]Input Reverb Mix	0…100	Устанавливает баланс между необработанным и реверберированным звуками сигнала управления гейтом.
	Threshold	0…100	Устанавливает уровень порога гейта
h	[G]Polarity	+, –	Переключение между неинвертированным и инвертированным состоянием включения/выключения гейта
i	[G]Attack	1…100	Устанавливает время атаки
	Release	1…100	Устанавливает время затухания
j	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

f: [G]Envelope Select
f: Src
g: [G]Input Reverb Mix
g: Threshold

Параметр [G] Envelope Select позволяет вам выбрать, будет ли включение и выключение гейта инициироваться уровнем входного сигнала или управляться напрямую источником модуляции. Вы можете выбрать Off to Tempo для параметра Src, чтобы указать источник модуляции.

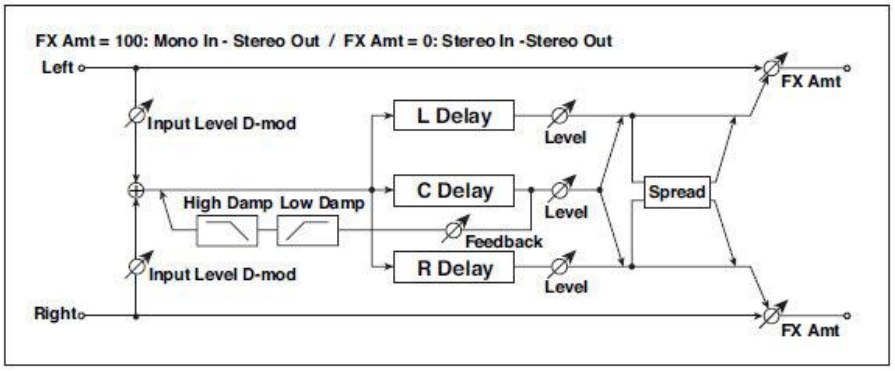
Когда для параметра [G] Envelope Select выбрано значение Input, гейт управляется уровнем сигналов, которые являются комбинацией необработанного звука и звука реверберации. Когда уровень сигнала превышает пороговое значение, гейт открывается и выходит звук реверберации.

Как правило, установите параметр [G] Input Reverb Mix на Dry (гейт управляется только необработанным звуком). Если вы хотите увеличить время гейта, установите значение [G] Input Reverb Mix выше и отрегулируйте параметр Threshold.

DEL (Delay)

L/C/R Delay

Эта многоступенчатая задержка/дилей выводит три сигнала Tap слева, справа и по центру соответственно. Вы также можете настроить левый и правый диапазон дилея звука.



a	L Delay Time [msec]	0…2730	Устанавливает время задержки TapL (левый)
	Level	0…50	Устанавливает уровень выхода TapL (левый)
b	C Delay Time [msec]	0…2730	Устанавливает время задержки TapC (центр)
	Level	0…50	Устанавливает уровень выхода TapC (центр)
c	R Delay Time [msec]	0…2730	Устанавливает время задержки TapR (правый)
	Level	0…50	Устанавливает уровень выхода TapR (правый)
d	Feedback (C Delay)	–100…+100	Устанавливает количество обратной связи TapC (центр)
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции величины обратной связи TapC (центр)
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции количества обратной связи TapC (центр)
e	High Damp [%]	0…100	Устанавливает величину демпфирования в верхнем диапазоне
	Low Damp [%]	0…100	Устанавливает величину демпфирования в нижнем диапазоне
f	Input Level Dmod [%]	–100…+100	Устанавливает величину модуляции уровня входа
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для уровня входа
g	Spread	0…50	Устанавливает ширину стереоизображения эффекта звука

h	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

e: High Damp [%]
e: Low Damp [%]

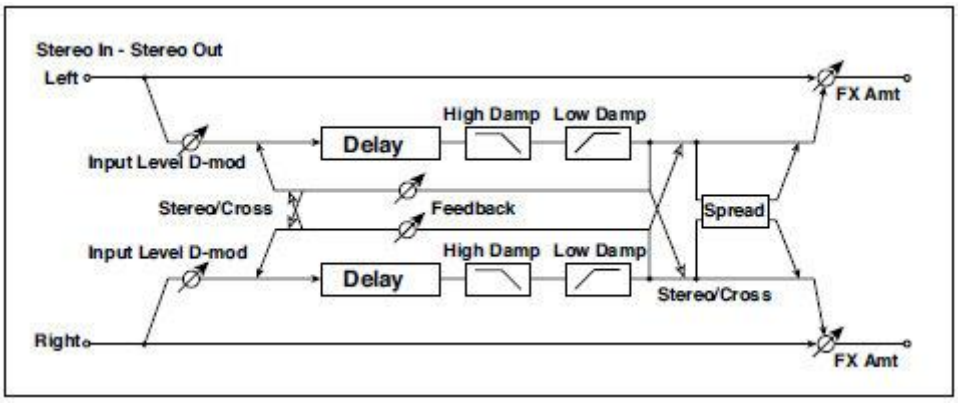
Эти параметры устанавливают величину демпфирования высокого диапазона и низкого диапазона. Тон задержанного звука становится глубже и легче при обратной связи.

g: Spread

Этот параметр устанавливает ширину панорамирования звука эффекта. Самое широкое значение стереоизображения является 50, а звуковой эффект обоих каналов выводится из центра со значением 0.

Stereo/CrossDelay

Это стереофонический дилей, и его можно использовать в качестве эффекта перекрестной задержки обратной связи, при котором звучание дилея переходит между левым и правым каналами путем изменения маршрутизации обратной связи.

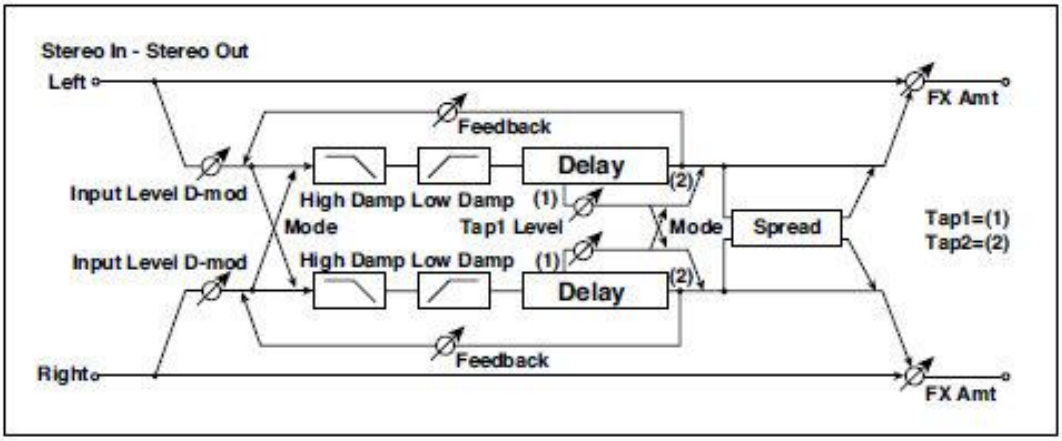


a	Stereo/Cross	Stereo, Cross	Переключение между стерео задержкой и задержкой перекрестной обратной связи.
b	L Delay Time [msec]	0.0…1360.0	Устанавливает время задержки для левого канала
c	R Delay Time [msec]	0.0…1360.0	Устанавливает время задержки для правого канала

d	L Feedback	–100…+100	Устанавливает количество обратной связи для левого канала
	Src	Off…Tempo	Выбирает количество источника модуляции обратной связи.
	Amt L	–100…+100	Устанавливает величину модуляции обратной связи левого канала.
e	R Feedback	–100…+100	Устанавливает количество обратной связи для правого канала
	Amt R	–100…+100	Устанавливает величину модуляции обратной связи правого канала.
f	High Damp [%]	0…100	Устанавливает величину демпфирования в верхнем диапазоне.
g	Low Damp [%]	0…100	Устанавливает величину демпфирования в нижнем диапазоне.
h	Input Level Dmod [%]	–100…+100	Устанавливает величину модуляции уровня входа.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для уровня входа.
i	Spread	–50…+50	Устанавливает ширину стереоизображения эффекта звука.
j	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

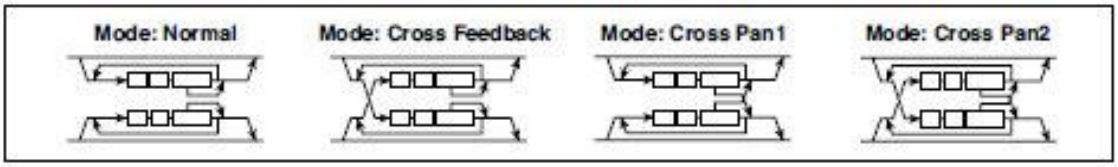
St. Multitap Delay (стерео мультитап задержка)

Левая и правая задержки Multitap имеют два ответвления соответственно. Изменение маршрутизации обратной связи и вывода ответвлений позволяет создавать различные шаблоны сложных звуковых эффектов.



a	Mode	Normal, Cross Feedback, Cross Pan1, Cross Pan2	Переключает левую и правую маршрутизацию задержки
b	Tap1 Time [msec]	0.0…1360.0	Устанавливает время задержки Tap1
c	Tap2 Time [msec]	0.0…1360.0	Устанавливает время задержки Tap2
d	Tap1 Level	0…100	Устанавливает уровень выхода Tap1
e	Feedback (Tap2)	–100…+100	Устанавливает величину обратной связи Tap2
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции величины обратной связи Tap2.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции величины обратной связи Tap2
f	High Damp [%]	0…100	Устанавливает величину демпфирования в верхнем диапазоне
g	Low Damp [%]	0…100	Устанавливает величину демпфирования в нижнем диапазоне
h	Input Level Dmod [%]	–100…+100	Устанавливает величину модуляции уровня входа
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для уровня входного сигнала
i	Spread	–100…+100	Устанавливает ширину стереоизображения эффекта звука
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции ширины стереоизображения звукового эффекта
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции ширины стереоизображения звука эффекта

j	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции



a: Mode (режим)

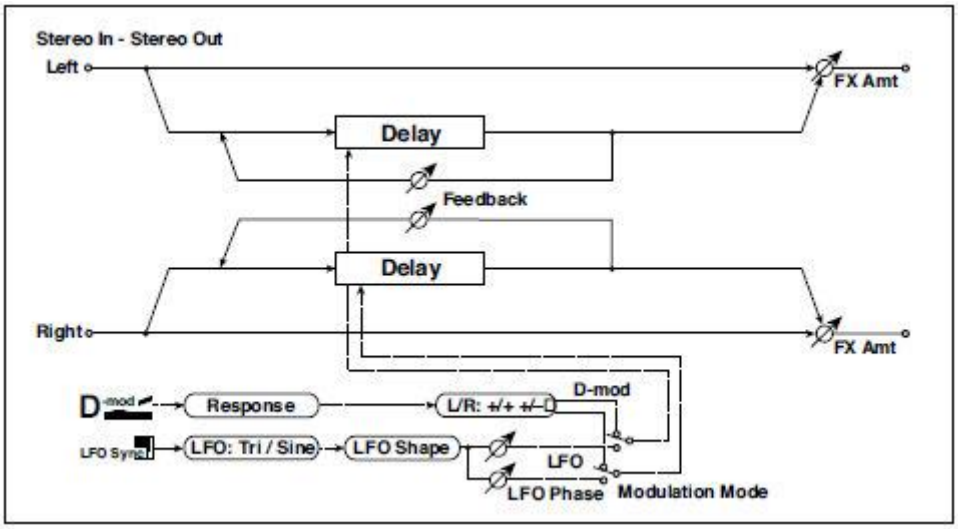
Вы можете изменить способ панорамирования сигналов левого и правого дилея, изменив их маршрутизацию, как показано на рисунке выше. Для эффективности этого параметра, вам нужно пустить разные звуки на каждый канал.

d: Уровень Tap1

Этот параметр устанавливает уровень выхода Tap1. Установка другого уровня от Tap2 добавит уникальный оттенок монотонному дилею и обратной связи.

St. Mod Delay (дилей стерео модуляции)

Этот стереофонический дилей использует LFO для определения времени задержки. Также изменяется тональность, создавая звук дилея, который усиливается и переливается. Вы также можете контролировать время задержки, используя источник модуляции.



a	Modulation Mode	LFO, D-mod	Переключение между управлением модуляцией LFO и управлением источником модуляции.
b	D-mod Modulation	L/R:+/+, L/R:+/–	Обратный L/R контроль источником модуляции.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции, который контролирует время дилея.
	Response	0…30	Устанавливает скорость отклика на источник модуляции.
c	LFO Waveform	Треугольная, синусоидная	Выбирает форму волны LFO.
	LFO Shape	–100…+100	Изменяет кривизну формы волны LFO.
d	LFO Sync	Off, On	Включает/выключает сброс LFO.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции, который сбрасывает LFO.
e	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	Устанавливает скорость LFO.
f	MIDI Sync	Off, On	Когда активируется эта функция, скорость генератора LFO устанавливается параметрами BPM, Base Note, и Times, вместо Frequency.
	BPM	MIDI, 40.00… 300.00	MIDI синхронизируется с системной скоростью; 40–300 устанавливает темп вручную для именно этого эффекта.
	Base Note		Выбирает тип нот, которые определяют скорость генератора LFO.
	Times	x1…x32	Устанавливает количество нот, которые определяют скорость генератора LFO.

g	L LFO Phase [deg]	–180…+180	Устанавливает фазу, полученную при сбросе левого LFO.
	L Depth	0…200	Устанавливает глубину левой LFO модуляции.
h	R LFO Phase [deg]	–180…+180	Устанавливает фазу, полученную при сбросе правого LFO.
	R Depth	0…200	Устанавливает глубину правой LFO модуляции.
i	L Delay Time [msec]	0.0…1000.0	Устанавливает время дилея для левого канала.
	L Feedback	–100…+100	Устанавливает величину обратной связи дилея левого канала.
j	R Delay Time [msec]	0.0…1000.0	Устанавливает время дилея для правого канала.
	R Feedback	–100…+100	Устанавливает количество обратной связи дилея правого канала.
k	Wet/Dry	-Wet, -1:99… Dry…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

b: D-mod Modulation

Когда для управления используется источник модуляции, этот параметр меняет направление модуляции между левым и правым каналами.

d: LFO Sync
d: Src
g: L LFO Phase [deg]
h: R LFO Phase [deg]

Если функция LFO Sync включена, генератор LFO будет сброшен полученным источником модуляции.

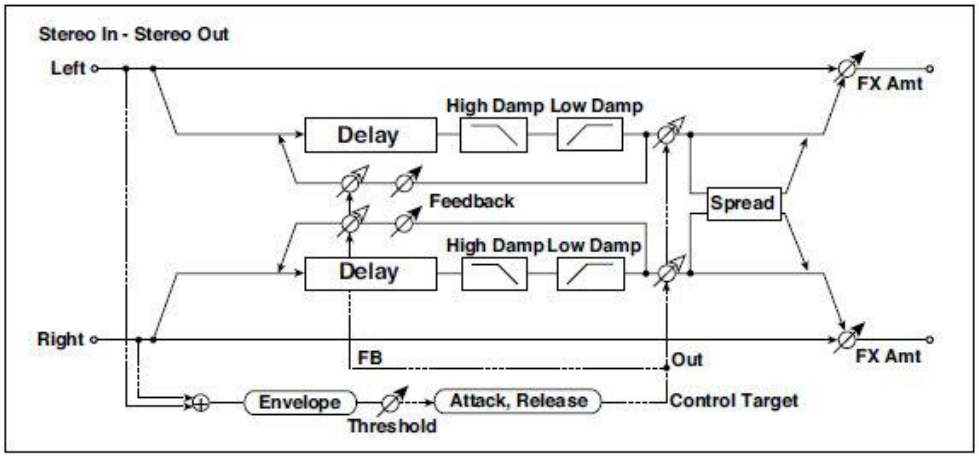
Параметр «Src» устанавливает источник модуляции, который сбрасывает LFO. Например, вы можете назначить Gate в качестве источника модуляции, чтобы развертка всегда начиналась с определённой точки.

L LFO Phase и R LFO Phase задают фазу, полученную при сбросе LFO левого и правого каналов. Таким образом, вы можете создавать изменения развертки тональности для левого и правого каналов по отдельности.

MIDI Эффект отключается, когда значение источника модуляции, указанное в параметре «Src», составляет 63 или меньше, и включается, когда значение составляет 64 или выше. LFO срабатывает и сбрасывается на настройки L LFO Phase и R LFO Phase, когда значение изменяется от 63 или меньше до 64 или выше.

St. Dynamic Delay (Стереодинамический дилей)

Этот стереофонический дилей регулирует уровень задержки в соответствии с уровнем входного сигнала. Вы можете использовать его как эффект Ducking Delay, которая применяет дилей к звуку только тогда, когда вы играете на клавишах сильно или только при низком уровне громкости.



a	Control Target	None, Out, FB	Выбирает между отсутствием контроля, выходом и обратной связью.
	Polarity	+, –	Изменяет направления уровня контроля.
b	Threshold	0…100	Устанавливает уровень, к которому эффект применяется.
	Offset	0…100	Устанавливает смещение контроля уровня.
c	Attack	1…100	Устанавливает время атаки контроля уровня.
d	Release	1…100	Устанавливает время затухания контроля уровня.
e	L Delay Time [msec]	0.0…1360.0	Устанавливает время дилея для левого канала.
f	R Delay Time [msec]	0.0…1360.0	Устанавливает время дилея для правого канала.
g	Feedback	–100…+100	Устанавливает величину обратной связи.
h	High Damp [%]	0…100	Устанавливает величину демпфирования в верхнем диапазоне.
	Low Damp [%]	0…100	Устанавливает величину демпфирования в нижнем диапазоне.
i	Spread	–100…+100	Устанавливает ширину стереоизображения звука эффекта.
j	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

a: Control Target

Этот параметр выбирает опцию отсутствия контроля уровня, управления выходом дилея (баланс эффектов) или контроля величины обратной связи.

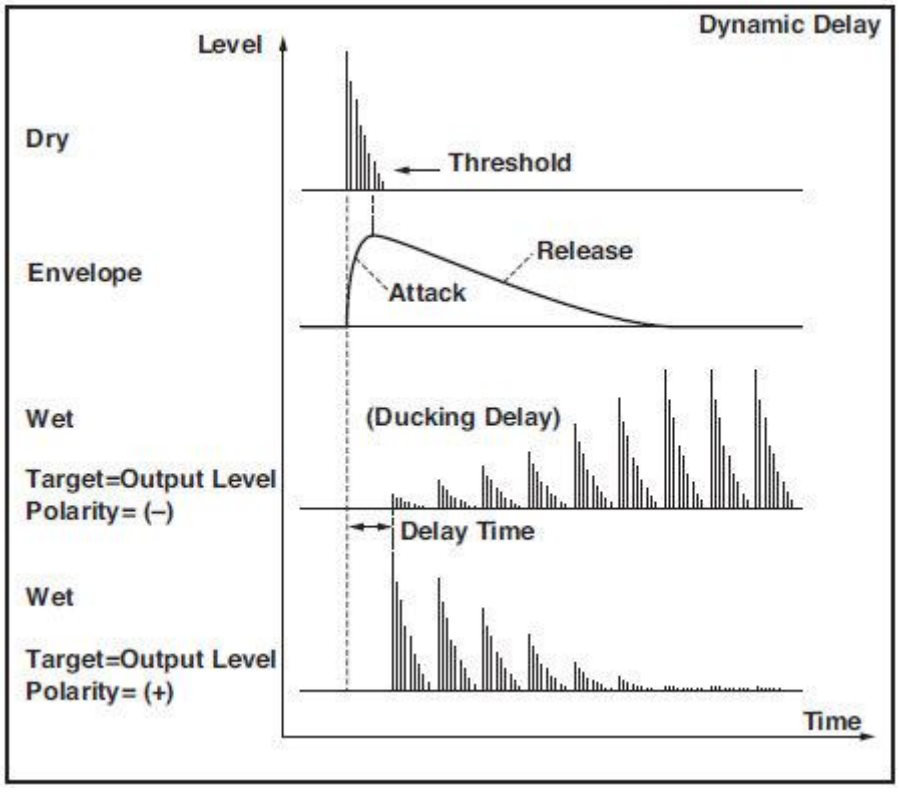
a: Polarity
b: Threshold
b: Offset
c: Attack
d: Release

Параметр Offset определяет значение параметра Control Target (которое настроено на значение None), выраженное как отношение относительно значения параметра (значение Wet/Dry с параметром Control Target = Уровень выхода или значение Feedback с Control Target = Обратная связь).

Когда параметр Polarity положительный, значение Control Target получается путем умножения значения этого параметра на значение Offset (если уровень входного сигнала ниже порогового значения) или равно значению параметра, если уровень входного сигнала превышает пороговое значение.

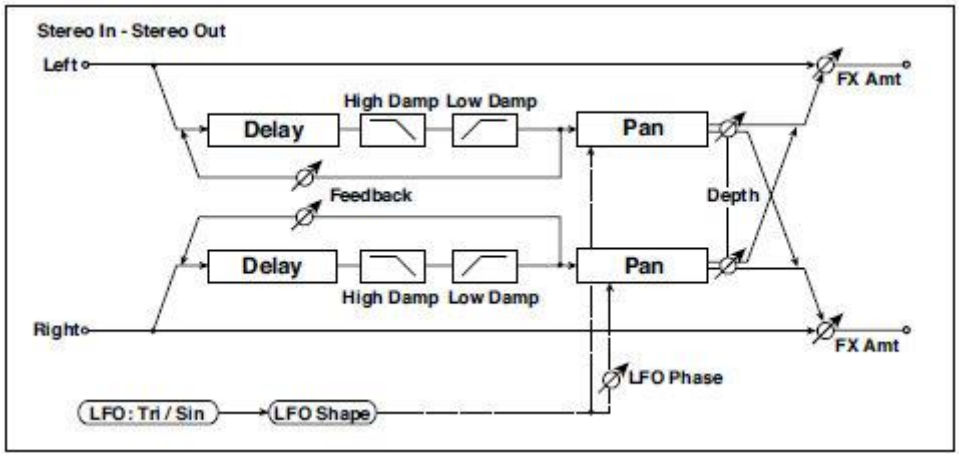
Когда Полярность отрицательная, значение Control Target равно значению параметра, если уровень входного сигнала ниже порогового значения, или получается умножением значения параметра на значение Offset, если уровень превышает пороговое значение.

Параметры Attack и Release определяют время атаки и время затухания контроля уровня задержки.



St. AutoPanningDly (Дилей стереофонического авто панорамирования)

Этот стереофонический дилей перемещает звук задержки слева направо с помощью генератора LFO.

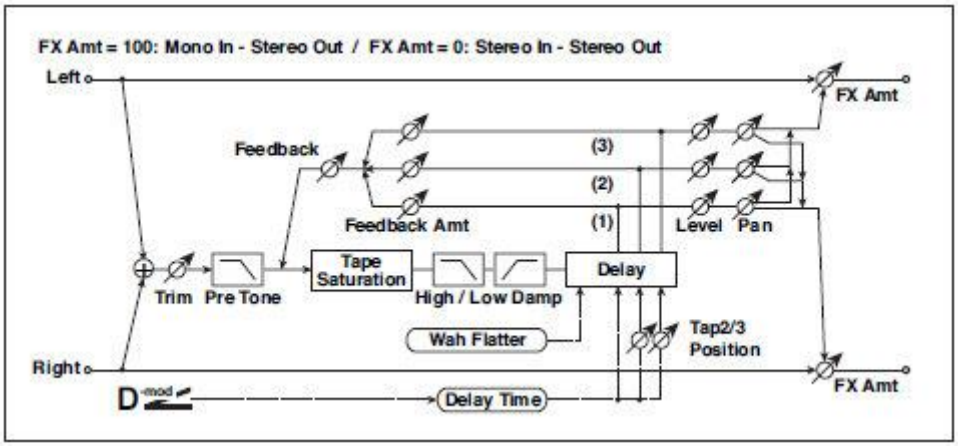


a	L Delay Time [msec]	0.0…1360.0	Устанавливает время дилея для левого канала.
	L Feedback	–100…+100	Устанавливает величину обратной связи для левого канала.
b	R Delay Time [msec]	0.0…1360.0	Устанавливает время дилея для правого канала.
	R Feedback	–100…+100	Устанавливает величину обратной связи для правого канала.
c	High Damp [%]	0…100	Устанавливает величину демпфирования в верхнем диапазоне.
	Low Damp [%]	0…100	Устанавливает величину демпфирования в нижнем диапазоне.
d	LFO Waveform	Треугольная, синусоидная	Выбирает форму волны LFO.
	LFO Shape	–100…+100	Изменяет кривизну формы волны LFO.
e	Phase [degree]	–180…+180	Устанавливает разницу фаз LFO между левым и правым каналами.
f	Panning Freq [Hz]	0.02…20.00	Устанавливает скорость панорамирования.
g	MIDI Sync	Off, On	Переключение между использованием частоты панорамирования и использованием темпа и нот.
	BPM	MIDI, 40.00… 300.00	MIDI синхронизируется с системной скоростью; 40–300 устанавливает темп вручную для именно этого эффекта.
	Base Note		Выбирает тип нот, чтобы указать время дилея для скорости панорамирования.
	Times	x1…x32	Устанавливает количество нот для указания времени дилея для скорости панорамирования.

h	Panning Depth	0…100	Устанавливает ширину панорамирования.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для ширины панорамирования.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции ширины панорамирования.
i	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

Дилей Tape Echo

Этот эффект имитирует прибор ленточного эхо с тремя головками воспроизведения. Также воспроизводятся искажения и изменения тона, характерные для магнитной ленты.



a	Delay (Tap1) [msec]	0…2700	Устанавливает время дилея (tap1).
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции времени дилея.
	Amt	–2700… +2700	Устанавливает величину модуляции времени дилея.
b	Tap2 Position [%]	0…100	Устанавливает положение Tap 2 относительно времени дилея Tap 1 и глубины изменения тональности.
c	Tap3 Position [%]	0…100	Устанавливает положение Tap 3 относительно времени дилея Tap 1 и глубины изменения тональности.
d	Tap1 Level	0…100	Устанавливает уровень выхода Tap1.
	Pan	L, 1…99, R	Устанавливает стереоизображение Tap1.
	FB Amt	–100…+100	Устанавливает величину обратной связи Tap1.

e	Tap2 Level	0…100	Устанавливает уровень выхода Tap2.
	Pan	L, 1…99, R	Устанавливает стереоизображение Tap2.
	FB Amt	–100…+100	Устанавливает величину обратной связи Tap2.
f	Tap3 Level	0…100	Устанавливает уровень выхода Tap3.
	Pan	L, 1…99, R	Устанавливает стереоизображение Tap3.
	FB Amt	–100…+100	Устанавливает величину обратной связи Tap3.
g	Feedback	0…100	Устанавливает величину обратной связи для нажатий 1, 2 и 3.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции величины обратной связи.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину обратной связи.
h	High Damp [%]	0…100	Устанавливает величину демпфирования в верхнем диапазоне.
	Low Damp [%]	0…100	Устанавливает величину демпфирования в нижнем диапазоне.
i	Saturation	0…100	Устанавливает величину искажения.
j	Input Trim	0…100	Устанавливает входное усиление.
	Pre Tone	0…100	Устанавливает тон на входе.
k	Wow Flutter [Hz]	0.02…1.00	Устанавливает частоту, с которой будет происходить изменение тональности.
	Wow Flutter depth	0…100	Устанавливает глубину изменения тональности.
l	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

a: Delay (Tap1) [msec]
a: Src
a: Amt
b: Tap2 Position [%]
b: Tap3 Position [%]

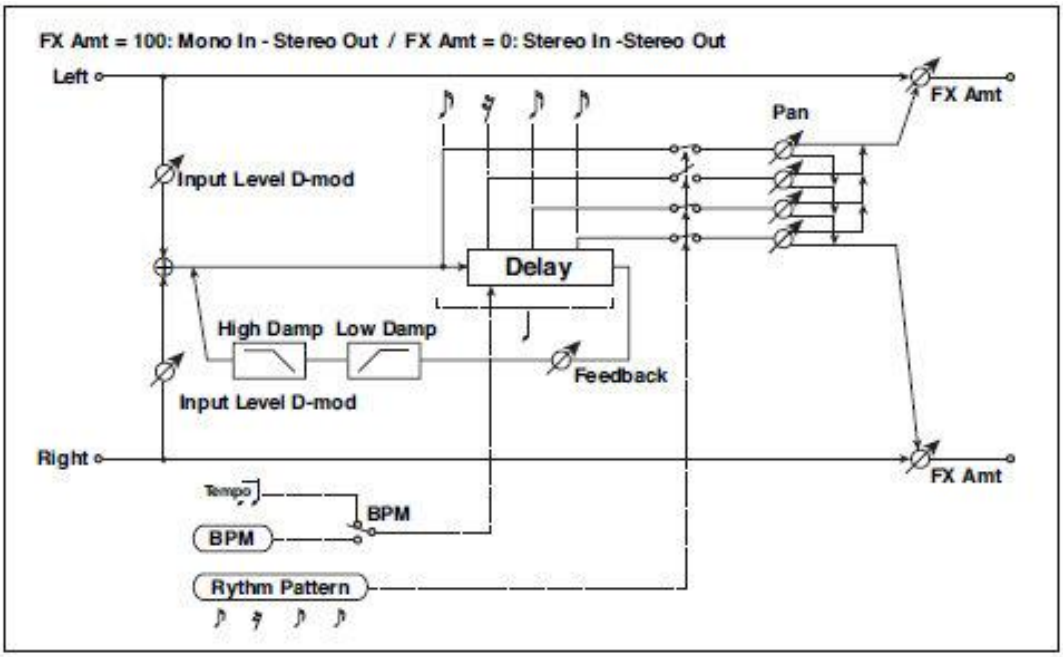
Время дилея для ответвлений Tap 2 и Tap 3 указывается в процентах (%) относительно Дилея (ответвления Tap 1). Даже если вы используете динамическую модуляцию для управления Дилеем (Tap 1), Tap 2 и 3 изменится в той же пропорции.

d: FB Amt
e: FB Amt
f: FB Amt
g: Feedback

Выходной сигнал обратной связи от ответвлений Tap 1, 2 и 3 микшируется в соответствии с FB Amt, а затем окончательная величина обратной связи определяется параметром Feedback.

Sequence BPM Dly (Дилей последовательности BPM)

Этот тип задержки в четыре ответвления позволяет вам выбрать темп и ритмический паттерн для настройки каждого из ответвлений.



a	BPM Sync	MIDI, 40.00…300.00	MIDI синхронизируется с системной скоростью; 40–300 устанавливает темп вручную для именно этого эффекта.
b	Rhythm Pattern Sync	♪… ♪ ♪ ♪3	Выбирает ритмический паттерн.
c	Tap1 Pan	L, 1…99, R	Устанавливает панорамирование Tap1.
	Tap2 Pan	L, 1…99, R	Устанавливает панорамирование Tap2
	Tap3 Pan	L, 1…99, R	Устанавливает панорамирование Tap3
	Tap4 Pan	L, 1…99, R	Устанавливает панорамирование Tap4
d	Feedback	–100…+100	Устанавливает величину обратной связи.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции величины обратной связи.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину обратной связи.

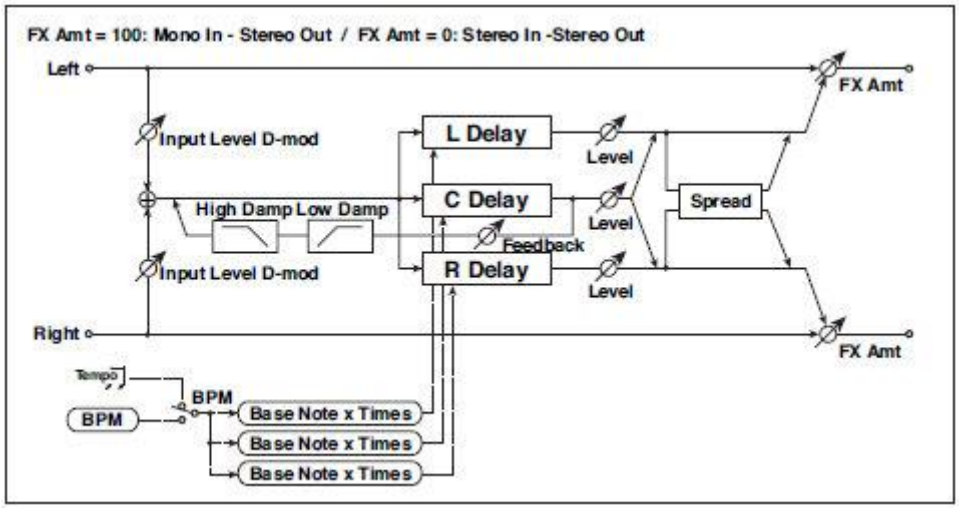
e	High Damp [%]	0…100	Устанавливает величину демпфирования в верхнем диапазоне.
	Low Damp [%]	0…100	Устанавливает величину демпфирования в нижнем диапазоне.
f	Input Level Dmod [%]	–100…+100	Устанавливает величину модуляции уровня входа.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для уровня входа.
g	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

a: BPM
b: Rhythm Pattern

С темпом, заданным параметром BPM (или темпом MIDI Clock, если BPM установлен на MIDI), длина одного удара равна времени обратной связи дилея, и интервал между нажатиями становится равным. Выбор ритмического паттерна автоматически включает и выключает выходы Tap. Когда показатель BPM установлен на MIDI, его нижний предел составляет 44.

L/C/R BPM Delay (Левый/Центральный/Правый)

Delay L/C/R позволяет вам согласовать время задержки с темпом песни. Вы также можете синхронизировать время задержки с темпом арпеджиатора или секвенсора. Если вы запрограммируете темп перед исполнением, вы сможете добиться эффекта задержки, который синхронизируется с песней в режиме реального времени. Время задержки задается нотами.



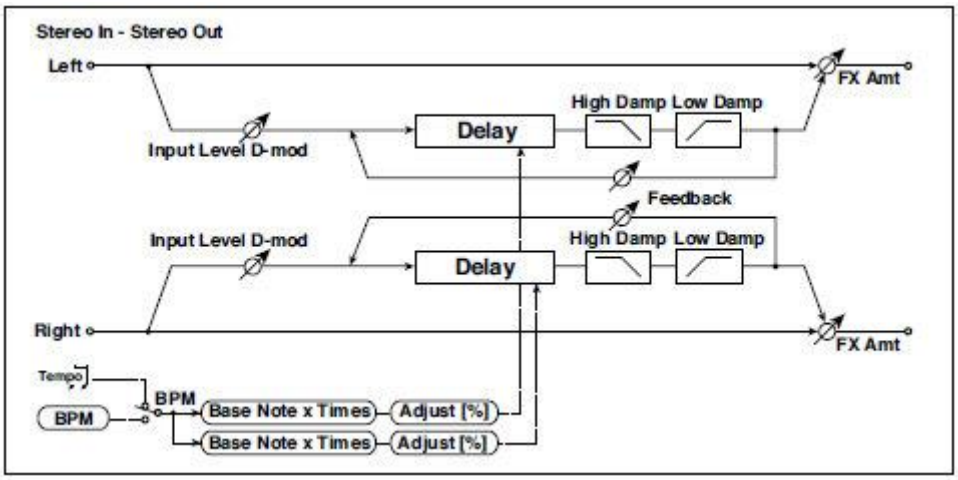
a	BPM Sync	MIDI, 40.00…300.00	MIDI синхронизируется с системной скоростью; 40–300 устанавливает темп вручную для именно этого эффекта.
	Time Over?	---, OVER!	Отображает сообщение об ошибке, когда время дилея превышает верхний предел.
b	L Delay Base Note Sync		Выбирает тип ноты, чтобы указать время дилея для TapL.
	Times	x1…x32	Устанавливает количество нот, чтобы определить время дилея для TapL.
	Level	0…50	Устанавливает уровень выхода TapL.
c	C Delay Base Note Sync		Выбирает тип ноты, чтобы указать время дилея для TapC.
	Times	x1…x32	Устанавливает количество нот для указания времени дилея для TapC.
	Level	0…50	Устанавливает уровень выхода TapC.
d	R Delay Base Note Sync		Выбирает тип ноты, чтобы указать время дилея для TapR.
	Times	x1…x32	Устанавливает количество нот, чтобы указать время дилея для TapR.
	Level	0…50	Устанавливает уровень выхода TapR.
e	Feedback (C Delay)	–100…+100	Устанавливает величину обратной связи TapC.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для обратной связи TapC.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции обратной связи TapC.
f	High Damp [%]	0…100	Устанавливает величину демпфирования в верхнем диапазоне.
	Low Damp [%]	0…100	Устанавливает величину демпфирования в нижнем диапазоне.
g	Input Level Dmod [%]	–100…+100	Устанавливает величину модуляции уровня входа.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для уровня входа.
h	Spread	0…50	Устанавливает ширину стереоизображения звука эффекта.
i	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

a: Time Over?

Вы можете установить время дилея до 5460 мсек. Если время дилея превышает этот предел, на экране появляется сообщение об ошибке OVER!. Установите параметры времени дилея, чтобы это сообщение не появлялось. Time Over? является только информационным параметром экрана.

Stereo BPM Delay

Этот стереофонический дилей позволяет вам установить время задержки в соответствии с темпом песни.



a	BPM Sync	MIDI, 40.00… 300.00	MIDI синхронизируется с системной скоростью; 40–300 устанавливает темп вручную для именно этого эффекта.
	Time Over? L	---, OVER!	Отображение сообщения об ошибке, если время задержки левого канала превышает верхний предел.
	R	---, OVER!	Отображение сообщения об ошибке, если время задержки правого канала превышает верхний предел.
b	L Delay Base Note Sync		Выбирает тип нот, чтобы указать время дилея левого канала.
	Times	x1…x32	Устанавливает количество нот для указания времени дилея левого канала.
	Adjust [%]	–2.50… +2.50	Точная настройка времени дилея левого канала.
c	R Delay Base Note Sync		Выбирает тип нот, чтобы указать правильное время дилея канала.
	Times	x1…x32	Устанавливает количество нот для определения времени дилея правого канала.
	Adjust [%]	–2.50… +2.50	Точная настройка времени дилея правого канала.

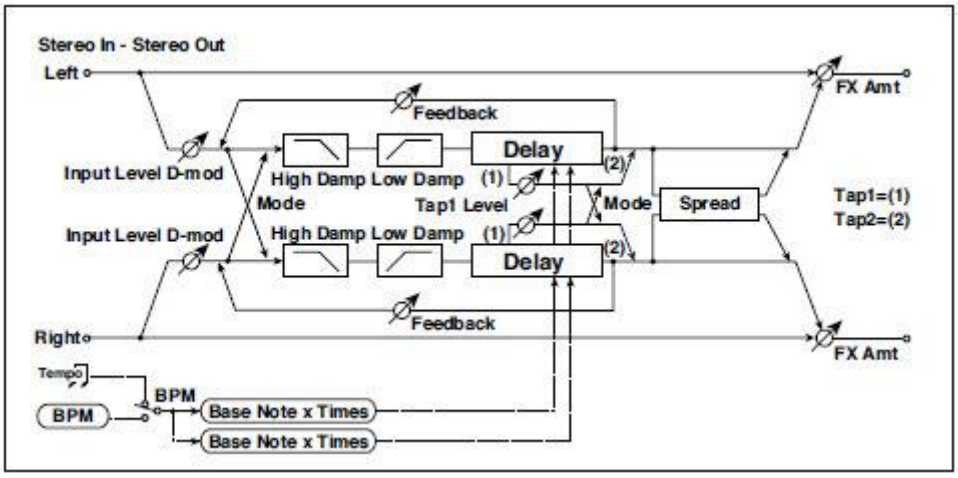
d	L Feedback	–100…+100	Устанавливает величину обратной связи для левого канала.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции величины обратной связи.
	Amt L	–100…+100	Устанавливает величину модуляции обратной связи левого канала.
e	R Feedback	–100…+100	Устанавливает количество обратной связи для правого канала.
	Amt R	–100…+100	Устанавливает величину модуляции обратной связи правого канала.
f	High Damp [%]	0…100	Устанавливает величину демпфирования в верхнем диапазоне.
g	Low Damp [%]	0…100	Устанавливает величину демпфирования в нижнем диапазоне.
h	Input Level Dmod [%]	–100…+100	Устанавливает величину модуляции уровня входа.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для уровня входа.
i	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

a: Time Over? L, R

Вы можете установить время дилея до 2730 мсек. Если время дилея превышает этот предел, на экране появляется сообщение об ошибке «OVER!». Установите параметры времени дилея, чтобы это сообщение не появлялось. Time Over? является только информационным параметром экрана.

St.BPM Mtap Delay (Stereo BPM Multi tap Delay)

Стереодилей

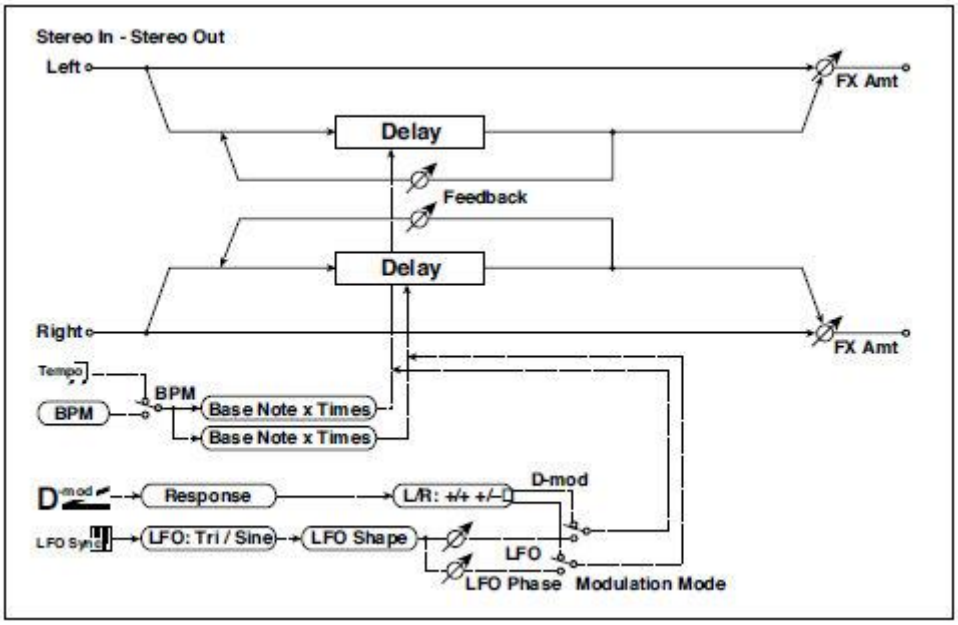


a	Mode	Normal, Cross Feedback, Cross Pan1, Cross Pan2	Переключает левую и правую маршрутизацию дилея.
b	BPM Sync	MIDI, 40.00… 300.00	MIDI синхронизируется с системной скоростью; 40–300 устанавливает темп вручную для именно этого эффекта.
	Time Over? 1	---, OVER!	Отображает сообщение об ошибке, когда время дилея для Tap1 превышает верхний предел.
	2	---, OVER!	Отображает сообщение об ошибке, когда время дилея для Tap2 превышает верхний предел.
c	Tap 1 Base Note Sync		Выбирает тип ноты, чтобы указать время дилея для Tap1.
	Times Sync	x1…x32	Устанавливает количество нот для определения времени дилея для Tap1.
d	Tap 2 Base Note		Выбирает тип ноты, чтобы определить время дилея для Tap2.
	Times	x1…x32	Устанавливает количество нот для определения времени дилея для Tap2.
e	Tap1 Level	0…100	Устанавливает уровень выхода Tap1.
f	Feedback (Tap2)	–100…+100	Устанавливает величину обратной связи Tap2.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции величины обратной связи Tap2.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции величины обратной связи Tap2.

g	High Damp [%]	0…100	Устанавливает величину демпфирования в верхнем диапазоне.
	Low Damp [%]	0…100	Устанавливает величину демпфирования в нижнем диапазоне.
h	Input Level Dmod [%]	–100…+100	Устанавливает величину модуляции уровня входа.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для уровня входа.
i	Spread	–100…+100	Устанавливает ширину стереоизображения звука эффекта.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции ширины стереоизображения звука эффекта.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции ширины стереоизображения звука эффекта.
j	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

St.BPM Mod. Delay (Stereo BPM Modulation Delay)

Это дилей стереофонической модуляции, который позволяет синхронизировать время задержки с темпом песни.



a	Modulation Mode	LFO, D-mod	Переключение между управлением модуляцией LFO и управлением источником модуляции.
b	D-mod Modulation	L/R:+/+, L/R:+/–	Реверсивное управление L/R источником модуляции.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции, который контролирует время дилея.
	Response	0…30	Устанавливает скорость отклика на источник модуляции.
c	LFO Waveform	Triangle, Sine	Выбирает форму волны LFO.
	LFO Shape	–100…+100	Изменяет кривизну формы волны LFO.
d	LFO Sync	Off, On	Включает/выключает сброс LFO.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции, который сбрасывает LFO.
e	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	Устанавливает скорость LFO.
f	MIDI Sync	Off, On	Когда этот параметр включен, частота LFO определяется параметрами BPM, Base Note и Times, вместо параметром LFO Frequency.
	BPM	MIDI, 40.00… 300.00	MIDI синхронизируется с системной скоростью; 40–300 устанавливает темп вручную для именно этого эффекта.
	Base Note		Выбирает тип нот, которые определяют скорость LFO.
	Times	x1…x32	Устанавливает количество нот, которые определяют скорость LFO.
g	L LFO Phase [deg]	–180…+180	Устанавливает фазу, полученную при сбросе левого LFO.
	Depth	0…200	Устанавливает глубину левой модуляции LFO.
h	R LFO Phase [deg]	–180…+180	Устанавливает фазу, полученную при сбросе правого LFO.
	Depth	0…200	Устанавливает глубину правой модуляции LFO.
i	BPM(Delay)	MIDI, 40.00… 300.00	MIDI синхронизируется с системной скоростью; 40–300 устанавливает темп вручную для именно этого эффекта.
	Time Over? L	---, OVER!	Отображение сообщения об ошибке, если время дилея левого канала превышает верхний предел
	R	---, OVER!	Отображение сообщения об ошибке, если время дилея правого канала превышает верхний предел

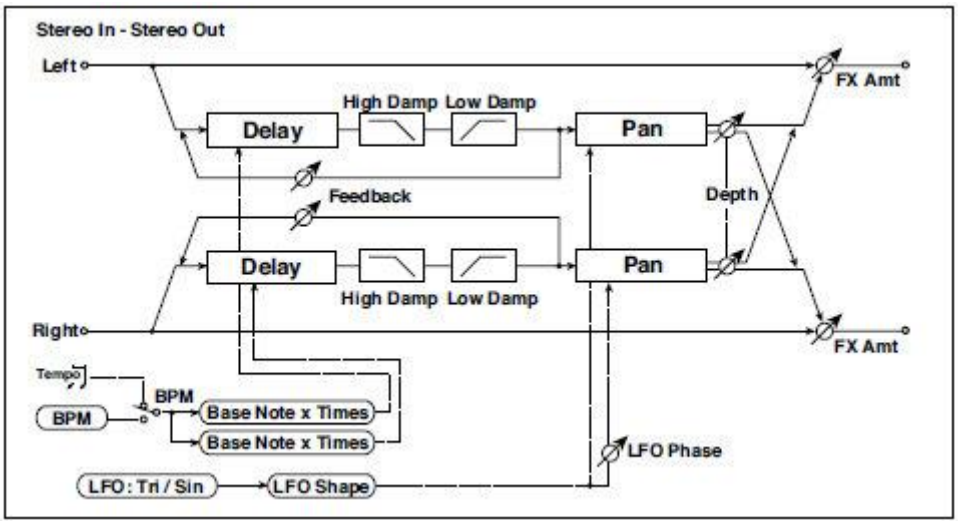
j	L Delay Base Note Sync		Выбирает тип нот, чтобы указать время дилея левого канала.
	Times	x1…x32	Устанавливает количество нот для указания времени дилея левого канала.
	Feedback	–100…+100	Устанавливает величину обратной связи левого дилея.
k	R Delay Base Note Sync		Выбирает тип нот, чтобы указать время дилея правого канала.
	Times	x1…x32	Устанавливает количество нот для указания времени дилея правого канала.
	Feedback	–100…+100	Устанавливает количество обратной связи правого дилея.
l	Wet/Dry	-Wet, -1:99… Dry…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

i: Time Over? L, R

Вы можете установить время дилея до 2550 мсек. Если время дилея превышает этот предел, на экране появляется сообщение об ошибке «OVER!». Установите параметры времени дилея, чтобы это сообщение не появлялось. Time Over? является только информационным параметром экрана.

St.BPMAutoPanDly (Stereo BPM Auto Panning Delay)

Стерео дилей автопанорамирования позволяет вам установить время дилея в соответствии с темпом песни.

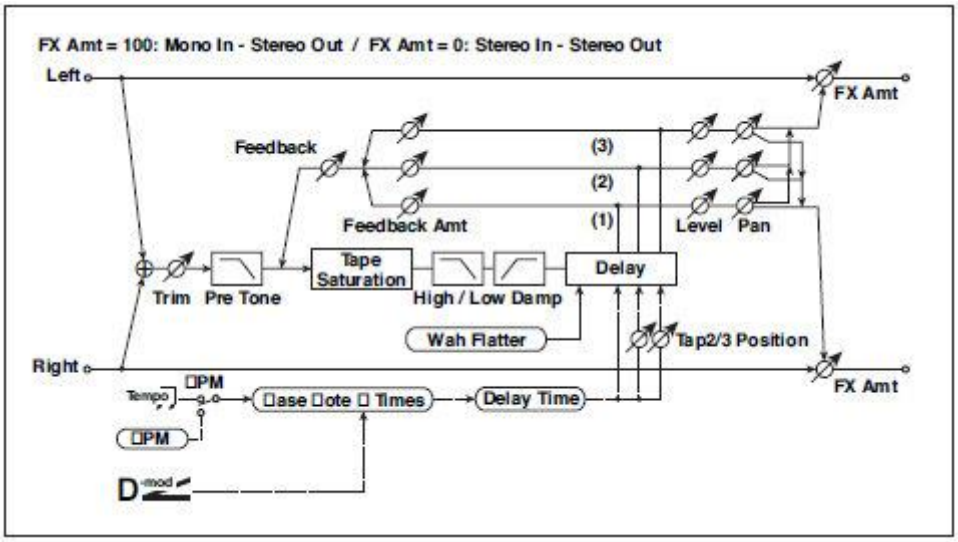


a	BPM Sync	MIDI, 40.00… 300.00	MIDI синхронизируется с системной скоростью; 40–300 устанавливает темп вручную для именно этого эффекта.
	Time Over? L	---, OVER!	Отображение сообщения об ошибке, если время дилея левого канала превышает верхний предел.
	R	---, OVER!	Отображение сообщения об ошибке, если время дилея правого канала превышает верхний предел.
b	L Delay Base Note Sync		Выбирает тип нот, чтобы указать время дилея левого канала.
	Times	x1…x32	Устанавливает количество нот для указания времени нот левого канала.
	Feedback	–100…+100	Устанавливает величину обратной связи для левого канала.
c	R Delay Base Note Sync		Выбирает тип нот, чтобы указать время дилея правого канала.
	Times	x1…x32	Устанавливает количество нот для указания времени дилея правого канала.
	Feedback	–100…+100	Устанавливает величину обратной связи для правого канала.
d	High Damp [%]	0…100	Устанавливает величину демпфирования в верхнем диапазоне.
	Low Damp [%]	0…100	Устанавливает величину демпфирования в нижнем диапазоне.
e	LFO Waveform	Triangle, Sine	Выбирает форму волны LFO.
	Shape	–100…+100	Изменяет кривизну формы волны LFO.
	LFO Phase	–180…+180	Sets the LFO phase difference between the left and right

f	Panning Freq [Hz]	0.02…20.00	Устанавливает скорость панорамирования.
g	MIDI Sync	Off, On	Когда этот параметр включен, частота LFO определяется параметрами BPM, Base Note и Times, вместо параметром LFO Frequency.
	BPM	MIDI, 40.00… 300.00	MIDI синхронизируется с системной скоростью; 40–300 устанавливает темп вручную для именно этого эффекта.
	Base Note		Выбирает тип нот для указания времени дилея для скорости панорамирования.
	Times	x1…x32	Устанавливает количество нот, чтобы указать время дилея для скорости панорамирования.
h	Panning Depth	0…100	Устанавливает ширину панорамирования.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для ширины панорамирования.
	Amt	–100…+100	Установите величину модуляции ширины панорамирования.
i	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

Tape Echo BPM

Ленточный дилей, позволяющий синхронизировать время задержки с темпом песни.



a	BPM (Delay) Sync	MIDI, 40.00… 300.00	MIDI синхронизируется с системной скоростью; 40–300 устанавливает темп вручную для именно этого эффекта.
	Tap1 Dmod Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции времени дилея.
b	Tap1 Delay Note Sync		Выбирает тип нот, чтобы указать время дилея (тар 1).
	Times	x1…x32	Устанавливает количество нот для указания времени дилея (tap1).
	Time Over?	---, OVER!	Отображение сообщения об ошибке, если время дилея левого канала превышает верхний предел.
c	Tap1 Dmod Note Sync		Выбирает значение ноты, используемое для указания времени дилея, когда модуляция в максимальном значении.
	Times	x1…x32	Определяет количество нот, используемых для указания времени дилея, когда модуляция в максимальном значении.
d	Tap2 Position [%]	0…100	Устанавливает положение Тар 2 относительно времени дилея Тар 1 и глубины изменения тональности.
e	Tap3 Position [%]	0…100	Устанавливает положение Тар 3 относительно времени дилея Тар 1 и глубины изменения тональности.
f	Tap1 Level	0…100	Устанавливает уровень выхода Тар1.
	Pan	L, 1…99, R	Устанавливает стереоизображение tap1.
	FB Amt	–100…+100	Устанавливает величину обратной связи Тар1.

g	Tap2 Level	0…100	Устанавливает уровень выхода Tap2.
	Pan	L, 1…99, R	Устанавливает стереоизображение tap2.
	FB Amt	–100…+100	Устанавливает величину обратной связи Tap2.
h	Tap3 Level	0…100	Устанавливает уровень выхода Tap3.
	Pan	L, 1…99, R	Устанавливает стереоизображение tap3.
	FB Amt	–100…+100	Устанавливает величину обратной связи Tap3.
i	Feedback	0…100	Устанавливает величину обратной связи для Tap 1, 2 и 3.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции величины обратной связи.
	Amt	–100…+100	Устанавливает глубину модуляции величины обратной связи.
j	High Damp [%]	0…100	Устанавливает величину демпфирования в верхнем диапазоне.
	Low Damp [%]	0…100	Устанавливает величину демпфирования в нижнем диапазоне.
k	Saturation	0…100	Устанавливает величину искажения.
l	Input Trim	0…100	Устанавливает входное усиление.
	Pre Tone	0…100	Устанавливает тембр входа.
m	Wow Flutter [Hz]	0.02…1.00	Устанавливает частоту, с которой будет происходить изменение тональности.
	Wow Flutter depth	0…100	Устанавливает глубину изменения тональности.
n	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

a: Tap1 Dmod Src
b: Tap1 Delay Note
b: Times
c: Tap1 Dmod Note
c: Times

Если Tap1 Dmod Src выключен или выбранная модуляция настроена на 0, время дилея будет равно длине, указанной параметрами Tap1 Delay Note и Times.

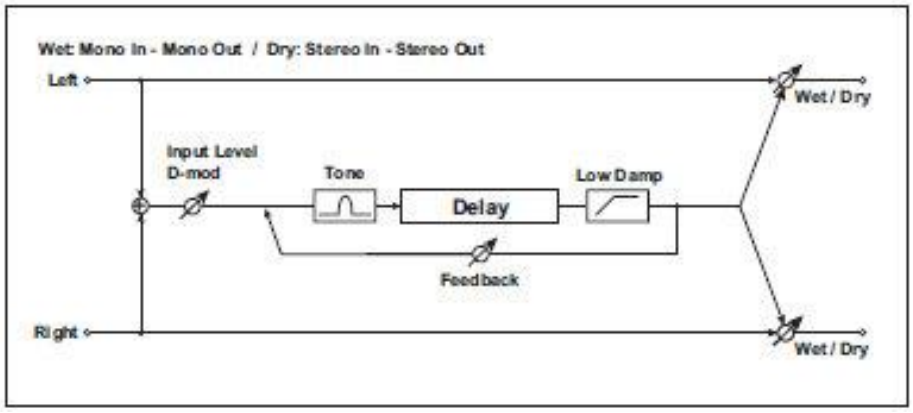
Если Tap1 Dmod Src не Off, время дилея изменится в соответствии со значениями Tap1 Dmod Note и Times, когда модуляция достигнет своего максимального значения.

b: Time Over?

Вы можете установить время дилея до 5400 мсек. Если время дилея превышает этот предел, на экране появляется сообщение об ошибке «OVER!». Установите параметры времени дилея, чтобы это сообщение не появлялось. Time Over? является только информационным параметром экрана.

Classic Tape Echo

Этот эффект моделирует известный аналоговый ленточный эхо блок. На исходном устройстве, «эхо» было создано головками воспроизведения, а параметр «время дилея» определялся путем регулировки скорости моторчика. Теплоту и ньюансы эффекта, которые генерировал этот lo-fi блок, сделал его любимым многих музыкантов профессионалов.

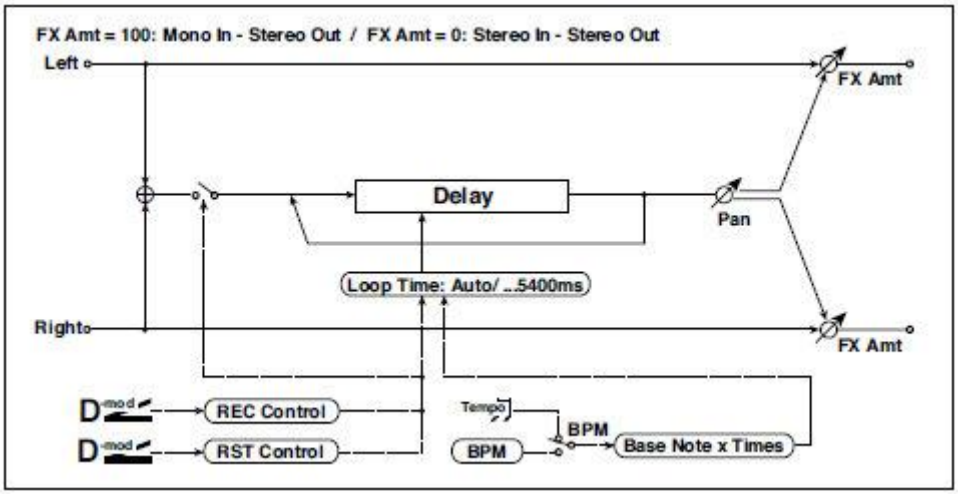


a	Time Sync	0…2700	Этот параметр устанавливает время дилея.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции параметра Time.
	Amt	–100…+100	Устанавливает глубину, на которую будет модулироваться параметр Time.
b	Feedback	0…100	Устанавливает величину обратной связи.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции величины обратной связи.
	Amt	–100…+100	Устанавливает глубину, на которую будет модулироваться величина обратной связи.
c	Tone	0…99	Устанавливает тон входного сигнала. Этот параметр моделирует пониженные высокие частоты задержки аналоговой ленты перед стадией насыщения. Более низкие настройки создают более глубокий тон. Он обрезает высокие частоты как основного выхода, так и обратной связи. Более высокие настройки создают более яркий тон.

d	Low Damp [%]	0…100	Устанавливает величину демпфирования в нижнем диапазоне.
e	Input Level Dmod Sync	–100…+100	Величина входной модуляции уровня.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции входного уровня Dmod. См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
f	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

Hold Delay

Этот эффект записывает входной сигнал и воспроизводит его повторно. Вы можете контролировать начало записи и сбросить через источник модуляции. Прост в использовании в режиме реального времени.



a	Loop Time [msec]	Auto, 1…10800	Устанавливает режим автоматической настройки времени циклирования или задает время циклирования.
b	Loop BPM Sync Sync	Off, On	Определяет установлено ли время задержки в миллисекундах или в виде значений нот относительно темпа.
c	BPM	MIDI, 40.00… 300.00	MIDI синхронизируется с системной скоростью; 40–300 устанавливает темп вручную для именно этого эффекта.
	Time Over?	---, OVER!	Индикация ошибки, которая появляется, если время дилея превышает верхний предел, когда MIDI/Tempo Sync = On.

d	Loop Base Note		Выбирает тип ноты, чтобы указать время дилея.
	Times	x1…x32	Устанавливает количество нот для указания времени дилея.
e	REC Control Src	Off…Tempo	Выбирает источник управления для записи.
f	RST Control Src	Off…Tempo	Выбирает источник управления для сброса.
g	Manual REC Control	REC Off, REC On	Устанавливает переключатель записи.
h	Manual RST Control	Off, RESET	Устанавливает переключатель сброса.
i	Pan	L100…L1, C, R1… R100	Устанавливает стереоизображение эффекта.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции стереоизображения эффекта.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции стереоизображения эффекта.
j	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

a: Loop Time [msec]

С опцией Auto время циклирования устанавливается автоматически. В другом случае вы можете сами указать время циклирования.

Когда выбрано значение Авто, параметр Loop Time автоматически устанавливается по времени, которое требуется для исполнения записанного пока когда включен Modulation Source или Manual REC Control. Однако, если продолжительность превышает 10 800 мс, время циклирования будет автоматически установлено на 10 800 мс.

c: Time Over?

Вы можете установить время дилея до 10800 мсек. Если время дилея превышает этот предел, на экране появляется сообщение об ошибке «OVER!». Установите параметры времени дилея, чтобы это сообщение не появлялось. Time Over? является только информационным параметром экрана.

b: Loop BPM Sync
c: BPM
d: Loop Base Note
d: Times

Если Loop BPM Sync включен, настройка параметра Times не учитывается; время циклирования определяется параметрами BPM, Loop Base Note и Times. Даже в этом случае время дилея не должно превышать 10 800 мсек.

Процедура Hold (когда Loop Time настроен на Auto)

1. “Rec Src”JS +Y: #01
   “Reset Src”JS –Y: #02
   “Manual REC Control”REC Off
   “Manual RST Control”RESET
   “Loop Time [msec]”Auto
   “MIDI/Tempo Sync”Off

Следует отметить, что все записи будут удалены при включенной опции Reset.

2. “Manual RST Control”Off

Сброс отменяется, и устройство переходит в режим готовности к записи.

3. Нажмите джойстик в направлении + Y (вперед) и сыграйте фразу, которую хотите удержать. Когда вы вернете джойстик в исходное положение, запись будет завершена, и только что сыгранная вами фраза будет сохранена.

   Loop Time автоматически устанавливается только для первой записи после сброса. Если продолжительность превышает 10 800 мс, Loop Time будет автоматически установлен на 10 800 мс. (Если вы установили Time на 1–10 800 мс, указанное время циклирования будет использоваться независимо от времени, которое потребовалось от нажатия джойстика вперед до его возврата. Однако способ записи остается тем же. Играемая фраза пока джойстик толкается вперед будет удерживаться.)

4. Если вы допустили ошибку во время записи, потяните джойстик в направлении –Y (назад) для сброса. Таким образом, запись будет удалена. Повторите шаг 4. еще раз.

5. Записанная фраза будет повторяться снова и снова. Вы можете использовать это для создания аккомпанемента.

6. Нажимая джойстик в направлении + Y (вперед), вы также можете наложить исполнение на удерживаемую фразу.

e: REC Control Src
g: Manual REC Control

REC Control Src выбирает источник модуляции, который управляет записью.

Если эта модуляция включена или если Manual REC Control включён, вы можете записать входной сигнал. Если запись уже выполнена, дополнительные сигналы будут наложены.

MIDI Эффект отключается, когда значение для источника модуляции, указанное для параметра REC Control Src, составляет 63 или менее, и эффект включается, когда значение составляет 64 или выше.

f: RST Control Src
h: Manual RST Control

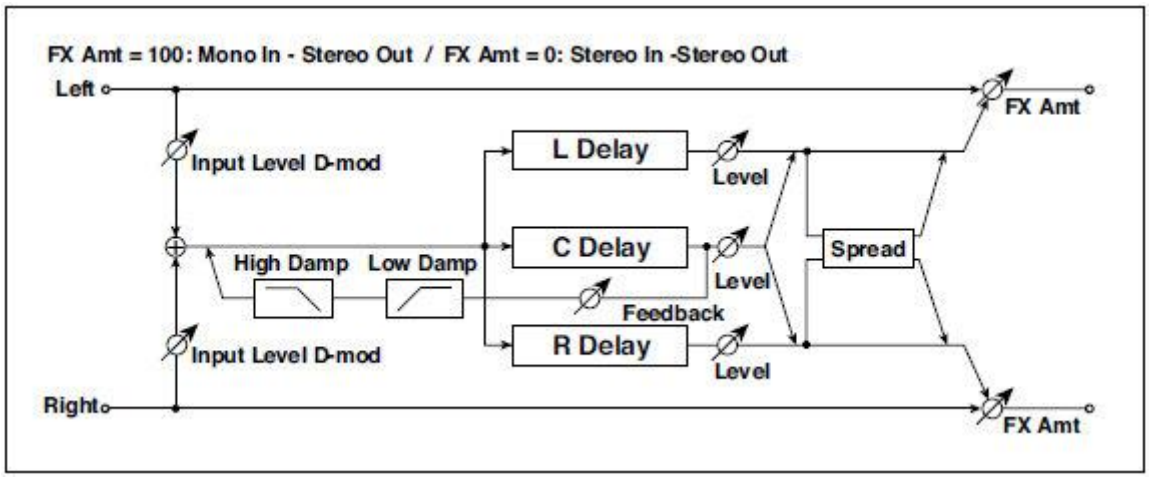
Параметр RST Control Src указывает источник модуляции, который управляет операцией сброса.

Когда вы устанавливаете этот источник модуляции на On или Manual RST Control на RESET, вы можете стереть то, что записали. Если параметр Loop Time установлен на значение Auto, время циклирования также сбрасывается.

MIDI Эффект отключается, когда значение для источника модуляции, указанное для параметра RST Control Src, составляет 63 или менее, и эффект включается, когда значение составляет 64 или выше.

L/C/R Long Delay

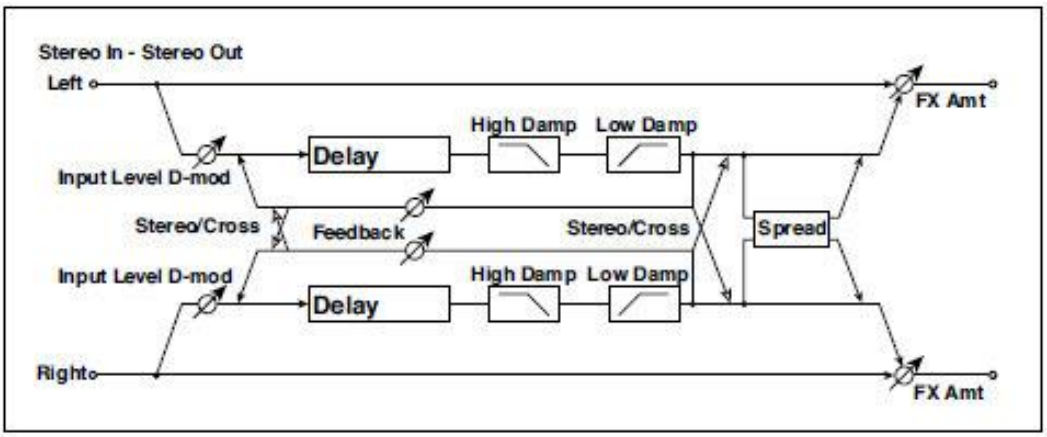
Этот многоступенчатый дилей выводит три сигнала Tap слева, справа и по центру соответственно. Вы можете установить максимум 5460 мсек времени задержки.



a	L Delay Time [msec]	0…5460	Устанавливает время дилея TapL.
	Level	0…50	Устанавливает уровень выхода TapL.
b	C Delay Time [msec]	0…5460	Устанавливает время дилея TapC.
	Level	0…50	Устанавливает уровень выхода TapC.
c	R Delay Time [msec]	0…5460	Устанавливает время дилея TapR.
	Level	0…50	Устанавливает уровень выхода TapR.
d	Feedback (C Delay)	–100…+100	Устанавливает величину обратной связи TapC.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для обратной связи TapC.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции обратной связи TapC.
e	High Damp [%]	0…100	Устанавливает величину демпфирования в верхнем диапазоне.
	Low Damp [%]	0…100	Устанавливает величину демпфирования в нижнем диапазоне.
f	Input Level Dmod [%]	–100…+100	Устанавливает величину модуляции уровня входа.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для уровня входа.
g	Spread	0…50	Устанавливает ширину стереоизображения звука эффекта.
h	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

St/Cross Long Delay (Stereo/Cross Long Delay)

Стереофонический дилей, и её можно использовать в качестве эффекта задержки перекрестной обратной связи, при котором звучание задержки переходит между левым и правым каналами путем изменения маршрутизации обратной связи. Вы можете установить максимум 2730 мсек для времени задержки.

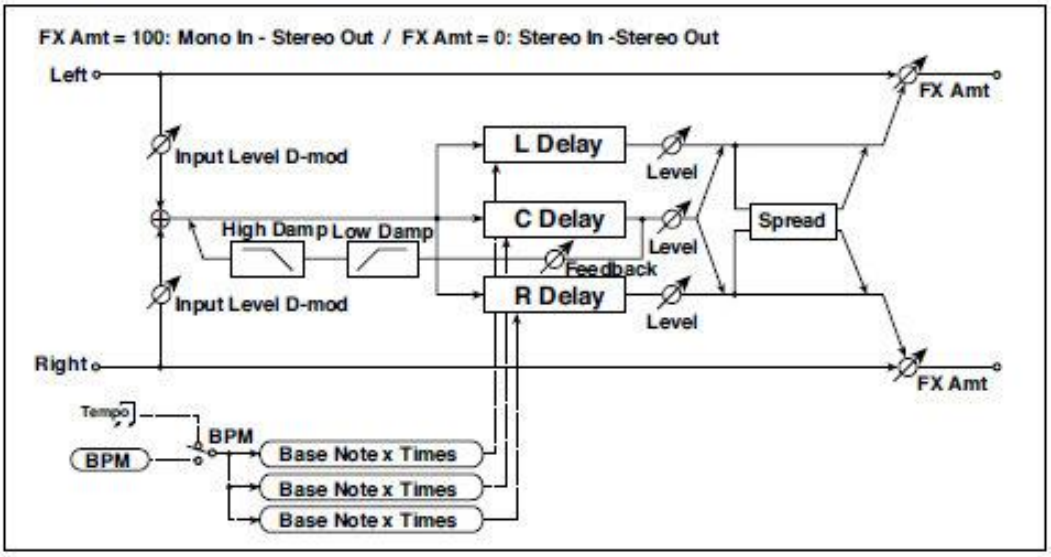


a	Stereo/Cross	Stereo, Cross	Переключение между стерео дилеем и дилеем перекрестной обратной связи.
b	L Delay Time [msec]	0.0…2730.0	Устанавливает время дилея для левого канала.
c	R Delay Time [msec]	0.0…2730.0	Устанавливает время дилея для правого канала.
d	L Feedback	–100…+100	Устанавливает величину обратной связи для левого канала.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции величины обратной связи.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции обратной связи левого канала.
e	R Feedback	–100…+100	Устанавливает величину обратной связи для правого канала.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции обратной связи правого канала.
f	High Damp [%]	0…100	Устанавливает величину демпфирования в верхнем диапазоне.
g	Low Damp [%]	0…100	Устанавливает величину демпфирования в нижнем диапазоне.
h	Input Level Dmod [%]	–100…+100	Устанавливает величину модуляции уровня входа.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для уровня входа.
i	Spread	–50…+50	Устанавливает ширину стереоизображения звука эффекта.

j	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

LCR BPM Long Dly

Дилей L/C/R позволяет вам согласовать время задержки с темпом песни.



a	BPM Sync	MIDI, 40.00… 300.00	MIDI синхронизируется с системной скоростью; 40–300 устанавливает темп вручную для именно этого эффекта.
	Time Over?	---, OVER!	Отображает сообщение об ошибке, когда время дилея превышает верхний предел.
b	L Delay Base Note Sync		Выбирает тип ноты, чтобы указать время дилея для TapL.
	Times	x1…x32	Устанавливает количество нот, чтобы указать время дилея для TapL.
	Level	0…50	Устанавливает уровень выхода TapL.
c	C Delay Base Note Sync		Выбирает тип нот, чтобы указать время дилея для TapC.
	Times	x1…x32	Устанавливает количество нот для указания времени дилея для TapC.
	Level	0…50	Устанавливает уровень выхода TapC.

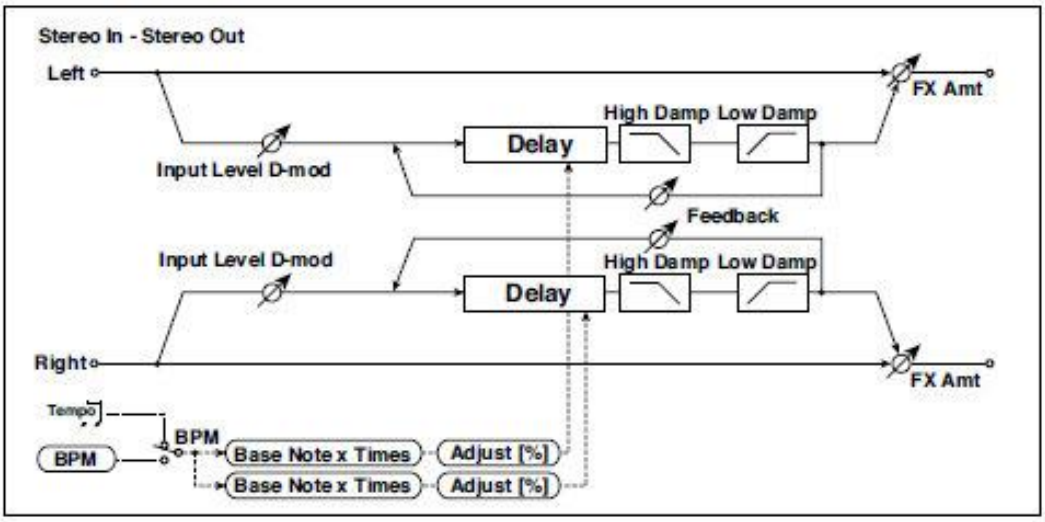
d	R Delay Base Note Sync		Выбирает тип нот, чтобы указать время дилея для TapR.
	Times	x1…x32	Устанавливает количество нот, чтобы указать время дилея для TapR.
	Level	0…50	Устанавливает уровень выхода TapR.
e	Feedback (C Delay)	–100…+100	Устанавливает величину обратной связи TapC.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для обратной связи TapC.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции обратной связи TapC.
f	High Damp [%]	0…100	Устанавливает величину демпфирования в верхнем диапазоне.
	Low Damp [%]	0…100	Устанавливает величину демпфирования в нижнем диапазоне.
g	Input Level Dmod [%]	–100…+100	Устанавливает величину модуляции уровня входа.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для уровня входа.
h	Spread	0…50	Устанавливает ширину стереоизображения звука эффекта.
i	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

a: Time Over?

Вы можете установить время дилея до 10920 мсек. Если время дилея превышает этот предел, на экране появляется сообщение об ошибке «OVER!». Установите параметры времени дилея, чтобы это сообщение не появлялось. Time Over? является только информационным параметром экрана.

St. BPM Long Dly (Stereo BPM Long Delay)

Этот стерео дилей позволяет вам согласовать время задержки с темпом песни.



a	BPM Sync	MIDI, 40.00… 300.00	MIDI синхронизируется с системной скоростью; 40–300 устанавливает темп вручную для именно этого эффекта.
	Time Over? L	---, OVER!	Отображение сообщения об ошибке, если время дилея левого канала превышает верхний предел.
	R	---, OVER!	Отображение сообщения об ошибке, если время дилея правого канала превышает верхний предел.
b	L Delay Base Note Sync		Выбирает тип нот, чтобы указать время дилея левого канала.
	Times	x1…x32	Устанавливает количество нот для указания времени дилея левого канала.
	Adjust [%]	–2.50…+2.50	Точная настройка времени дилея левого канала.
c	R Delay Base Note Sync		Выбирает тип нот, чтобы указать время дилея правого канала.
	Times	x1…x32	Устанавливает количество нот для указания времени дилея правого канала.
	Adjust [%]	–2.50…+2.50	Точная настройка времени дилея правого канала.
d	L Feedback	–100…+100	Устанавливает количество обратной связи для левого канала.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции величины обратной связи.
	L Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции обратной связи левого канала.

e	R Feedback	–100…+100	Устанавливает величину обратной связи для правого канала.
	R Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции обратной связи правого канала.
f	High Damp [%]	0…100	Устанавливает величину демпфирования в верхнем диапазоне.
g	Low Damp [%]	0…100	Устанавливает величину демпфирования в нижнем диапазоне.
h	Input Level Dmod [%]	–100…+100	Устанавливает величину модуляции уровня входного сигнала.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для уровня входа.
i	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

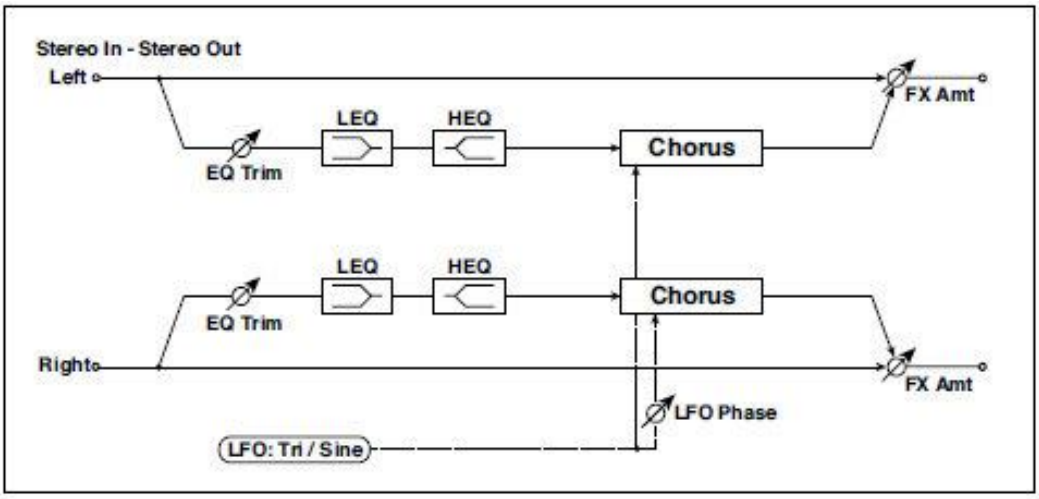
a: Time Over? L, R

Вы можете установить время дилея до 5460 мсек. Если время дилея превышает этот предел, на экране появляется сообщение об ошибке «OVER!». Установите параметры времени дилея, чтобы это сообщение не появлялось. Time Over? является только информационным параметром экрана.

MOD (Modulation)

Stereo Chorus

Этот эффект уплотняет и обогащает звук, модулируя время задержки входного сигнала. Вы можете расширить звук, смещая фазу левого и правого LFO друг от друга.



a	LFO Waveform	Triangle, Sine	Выбирает форму волны LFO.
	LFO Phase [degree]	–180…+180	Устанавливает разницу фаз LFO между левым и правым каналом.
b	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	Устанавливает скорость LFO.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для скорости LFO.
	Amt	–20.00… +20.00	Устанавливает величину модуляции скорости LFO.
c	MIDI Sync Sync	Off, On	Когда этот параметр включен, скорость LFO устанавливается параметрами BPM, Base Note, и Times, вместо Frequency.
	BPM	MIDI, 40.00… 300.00	MIDI синхронизируется с системной скоростью; 40–300 устанавливает темп вручную для именно этого эффекта.
	Base Note		Выбирает тип нот, которые определяют скорость LFO.
	Times	x1…x32	Устанавливает количество нот, которые определяют скорость LFO.
d	L Pre Delay [msec]	0.0…50.0	Устанавливает время задержки для левого канала.
	R Pre Delay [msec]	0.0…50.0	Устанавливает время задержки для правого канала.

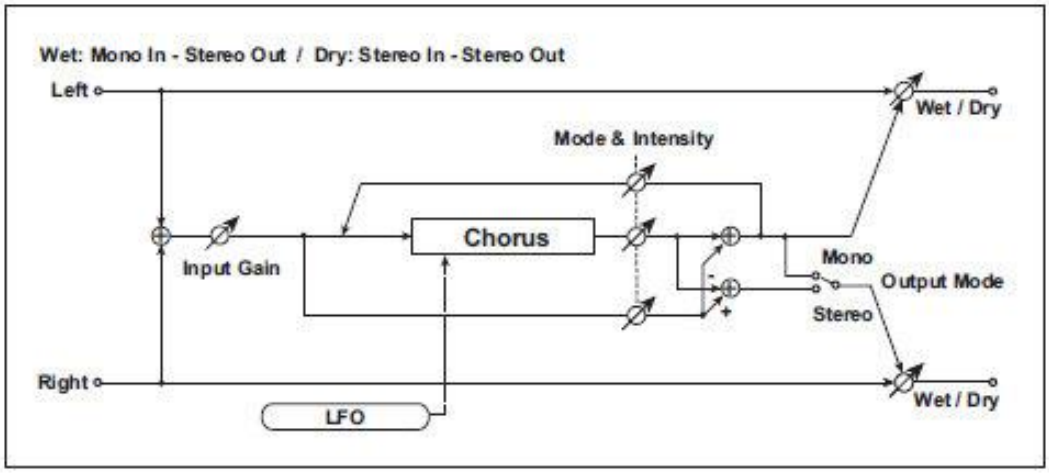
e	Depth	0…100	Устанавливает глубину LFO модуляции.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для глубины модуляции LFO.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции глубины модуляции LFO.
f	EQ Trim	0…100	Устанавливает уровень входного сигнала эквалайзера.
g	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	Выбирает частоту среза (низкий или средний) эквалайзера нижнего диапазона.
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	Выбирает частоту среза (высокая или средняя) эквалайзера высокого диапазона.
h	Pre LEQ Gain [dB]	–15.0…+15.0	Усиление низкого диапазона эквалайзера.
	Pre HEQ Gain [dB]	–15.0…+15.0	Усиление высокого диапазона эквалайзера.
i	Wet/Dry	-Wet, -1:99… Dry…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

d: L Pre Delay [msec]
d: R Pre Delay [msec]

Установка левого и правого времени дилея по отдельности позволяет вам управлять стереоизображением.

Black Chorus/Flanger

Этот эффект моделирует "датский" стерео хорус + модулятор тональности и фленджер. Хоть этот эффект и был первоначально предназначен для гитары, он также использовался многими клавишниками. При использовании с электропианино, он производит характерный тон.



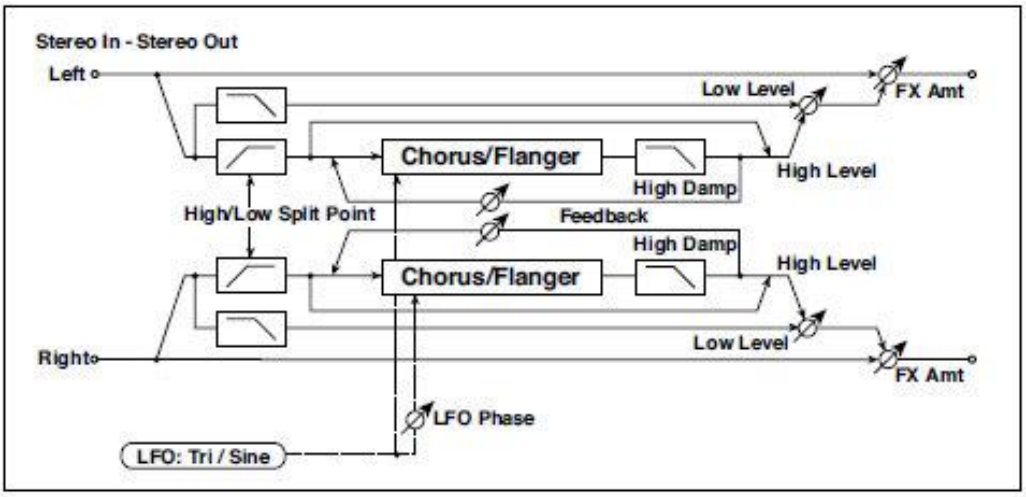
a	Speed [Hz]	0.10…10.0	Устанавливает скорость LFO.
	Src	Off…Tempo	Модуляция для скорости LFO. См. список DMS (источники динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–10.00… +10.00	Устанавливает величину модуляции скорости LFO.
	Intensity	1…100	Устанавливает интенсивность модуляции LFO.
b	Mode	0, 1, 2	Выберите режим 0: Хорус 1: Модуляция тональности 2: Фленжер
c	Width	0…2	Устанавливает глубину модуляции LFO.
d	Input Gain	1…100	Устанавливает усиление входного сигнала.
e	Output Mode	0, 1	Выберите режим выходного сигнала 0: моно 1: стерео
f	Wet/Dry D-mod	Dry, 1:99 … 99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Source	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для параметра Wet/Dry.
	Amount	–100 … +100	Устанавливает величину модуляции для параметра Wet/Dry.

a: Intensity
b: Mode

Увеличение значения Intensity усилит эффект модуляции. Это управляет значениями обработанного сигнала, прямого сигнала и значениями обратной связи. Управляемые значения будут зависеть от настроек параметра Mode.

St.HarmonicChorus (Stereo Harmonic Chorus)

Этот эффект применяет хорус только к более высоким частотам. Это можно использовать для применения эффекта хоруса к звучанию баса, не делая звук более тонким. Вы также можете использовать этот блок хоруса с обратной связью в качестве фленжера.



a	LFO Waveform	Triangle, Sine	Выбирает форму волны LFO.
	LFO Phase [de-gree]	–180…+180	Устанавливает разницу фаз LFO между левым и правым каналами.
b	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	Устанавливает скорость LFO.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для скорости LFO.
	Amt	–20.00…+20.00	Устанавливает величину модуляции скорости LFO.
c	MIDI Sync Sync	Off, On	Когда включен этот параметр, скорость LFO устанавливается параметрами BPM, Base Note, и Times, вместо Frequency.
	BPM	MIDI, 40.00…300.00	MIDI синхронизируется с системной скоростью; 40–300 устанавливает темп вручную для именно этого эффекта.
	Base Note		Выбирает тип нот, которые определяют скорость LFO.
	Times	x1…x32	Устанавливает количество нот, которые определяют скорость LFO.
d	Pre Delay [msec]	0.0…50.0	Устанавливает время задержки от исходного звука.

e	Depth	0…100	Устанавливает глубину модуляции LFO.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции глубины модуляции LFO.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции глубины модуляции LFO.
f	High/Low Split Point	1…100	Устанавливает точку разделения частоты между нижним и верхним диапазоном.
g	Feedback	–100…+100	Устанавливает величину обратной связи блока хоруса.
	High Damp [%]	0…100	Устанавливает верхний диапазон демпфирования блока хоруса.
h	Low Level	0…100	Устанавливает нижний диапазон выходного уровня.
	High Level	0…100	Устанавливает выходной уровень высокого диапазона (хоруса).
i	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

f: High/Low Split Point

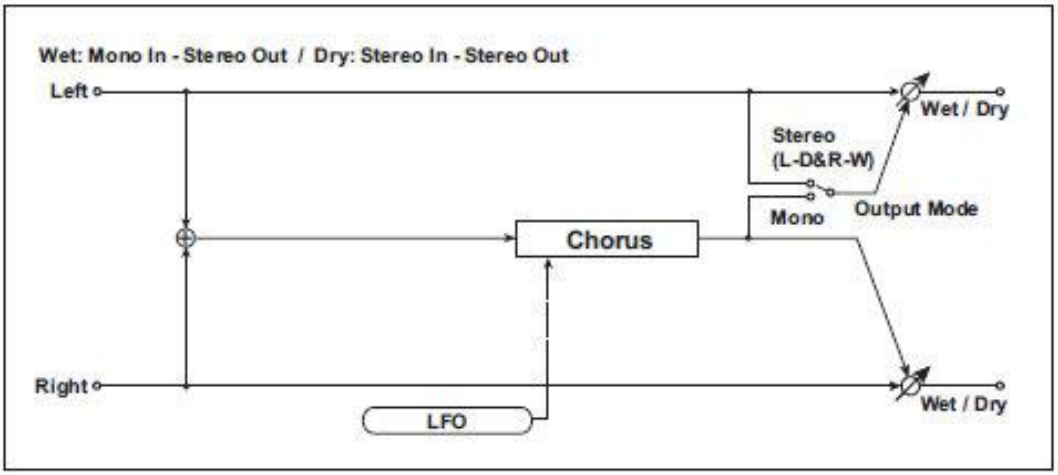
Этот параметр устанавливает частоту, которая разделяет верхний и нижний диапазон. Только высокий диапазон будет отправлен на блок хоруса.

g: Feedback

Устанавливает количество обратной связи блока хоруса. Увеличение обратной связи позволит вам использовать эффект в качестве фленжера.

Classic Chorus

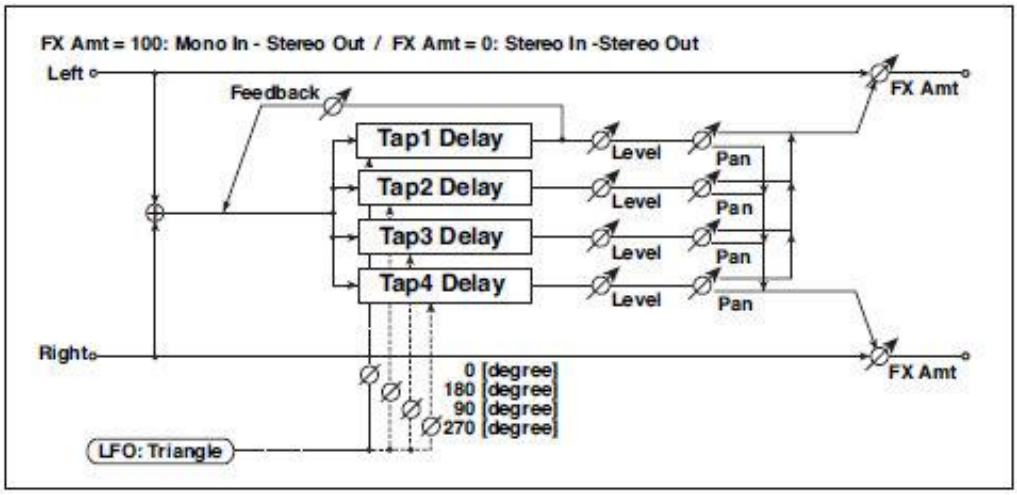
Этот эффект имитирует знаменитый хорус, который был встроен в гитарный усилитель. Хоть он и не обеспечивает переключатель выбора между хорусом и вибрато, вы можете использовать настройки Wet/Dry и Bus для получения этого эффекта. Параметры Speed, Depth и Manual обеспечивают еще более широкий диапазон звуков, чем первоначальный блок эффекта.



a	Speed [Hz]	0.10…10.0	Устанавливает скорость LFO.
	Src	Off…Tempo	Модуляция для скорости хоруса. См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–10.00… +10.00	Устанавливает величину модуляции скорости хоруса.
b	Depth	1…100	Устанавливает глубину модуляции LFO модуляции.
	Src	Off…Tempo	Модуляция для глубины хоруса. См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100 … +100	Устанавливает величину модуляции глубины хоруса.
c	Manual	0…99	Устанавливает время задержки для хоруса. Если для параметра Depth установлен на значение 100, Manual не будет работать.
d	Output Mode	Mono, Stereo (L-Dry&R-Wet)	Режим сигнала выхода переключается между вибрато и хорусом. Mono - это вибрато, Stereo - это хорус.
e	Wet/Dry	Dry, 1:99 … 99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для Wet/Dry.
	Amount	–100 … +100	Устанавливает величину модуляции для Wet/Dry.

Multitap Cho/Delay (Multitap Chorus/Delay)

Этот эффект имеет четыре блока хоруса с разными фазами LFO. Вы можете создать сложное стереоизображение, настроив время задержки, глубину, уровень выхода и панорамирование каждого блока. Вы также можете использовать некоторые из блоков хоруса, чтобы объединить эффекты хоруса и дилея.

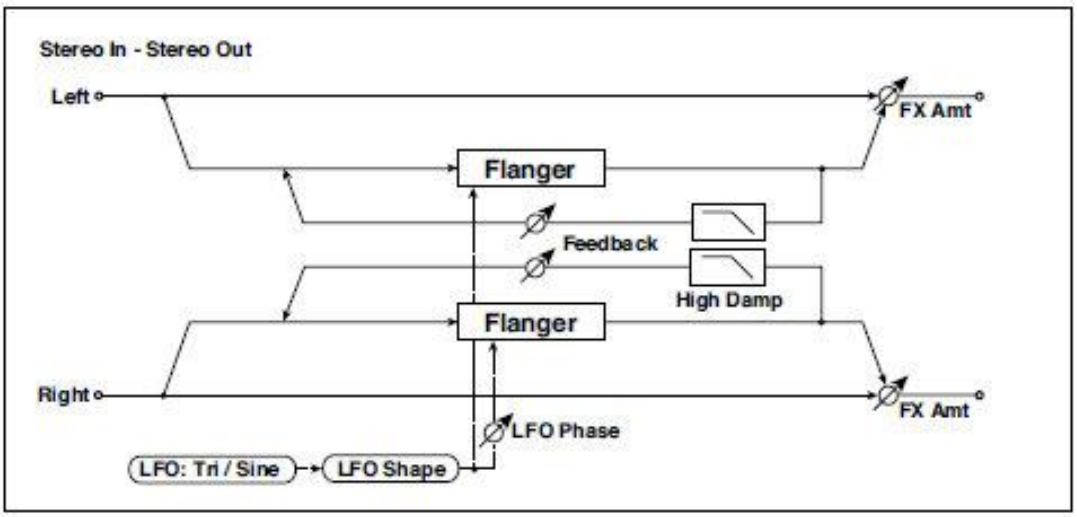


a	LFO Frequency [Hz]	0.02…13.00	Устанавливает скорость LFO.
b	Tap1 (000) [msec]	0…1000	Устанавливает время задержки Tap1 (фаза LFO = 0 градусов).
	Depth	0…30	Устанавливает глубину хоруса Tap1.
	Level	0…30	Устанавливает уровень выходного сигнала Tap1.
	Pan	L6…L1, C, R1…R6	Устанавливает стереоизображение Tap1.
c	Tap2 (180) [msec]	0…1000	Устанавливает время задержки Tap2 (фаза LFO = 180 градусов).
	Depth	0…30	Устанавливает глубину хоруса Tap2.
	Level	0…30	Устанавливает уровень выходного сигнала Tap2.
	Pan	L6…L1, C, R1…R6	Устанавливает стереоизображение Tap2.
d	Tap3 (090) [msec]	0…1000	Устанавливает время задержки Tap3 (фаза LFO = 90 градусов).
	Depth	0…30	Устанавливает глубину хоруса Tap3.
	Level	0…30	Устанавливает уровень выходного сигнала Tap3.
	Pan	L6…L1, C, R1…R6	Устанавливает стереоизображение Tap3.

e	Tap4 (270) [msec]	0…1000	Устанавливает время задержки Tap4 (фаза LFO = 270 градусов).
	Depth	0…30	Устанавливает глубину хоруса Tap4.
	Level	0…30	Устанавливает уровень выходного сигнала Tap4.
	Pan	L6…L1, C, R1… R6	Устанавливает стереоизображение Tap4.
f	Tap1 Feedback	–100…+100	Устанавливает величину обратной связи Tap1.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции величины обратной связи Tap1 и баланса эффектов.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину обратной связи Tap1 и величину модуляции.
g	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

Stereo Flanger

Этот эффект дает значительный наплыв и движение тональности звука. Он более эффективен при применении большого количества гармоник со звуком. Это стерео фленжер. Вы можете добавить расширить звук, смещая фазу левого и правого LFO друг от друга.



a	Delay Time [msec]	0.0…50.0	Устанавливает время задержки от исходного звука.
b	LFO Waveform	Triangle, Sine	Выбирает форму волны LFO.
	LFO Shape	–100…+100	Изменяет кривизну формы волны LFO.
c	LFO Phase [degree]	–180…+180	Устанавливает разницу фаз LFO между левым и правым каналами.
d	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	Устанавливает скорость LFO.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для скорости LFO.
	Amt	–20.00… +20.00	Устанавливает величину модуляции скорости LFO.
e	MIDI Sync	Off, On	Когда включен этот параметр, скорость LFO устанавливается параметрами BPM, Base Note, и Times, вместо Frequency.
	BPM	MIDI, 40.00… 300.00	MIDI синхронизируется с системной скоростью; 40–300 устанавливает темп вручную для именно этого эффекта.
	Base Note		Выбирает тип нот, которые определяют скорость LFO.
	Times	x1…x32	Устанавливает количество нот, которые определяют скорость LFO.
f	Depth	0…100	Устанавливает глубину LFO модуляции.

g	Feedback	–100…+100	Устанавливает величину обратной связи.
	High Damp [%]	0…100	Устанавливает величину демпфирования обратной связи в верхнем диапазоне.
h	Wet/Dry	-Wet, -1:99… Dry…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

g: Feedback
h: Wet/Dry

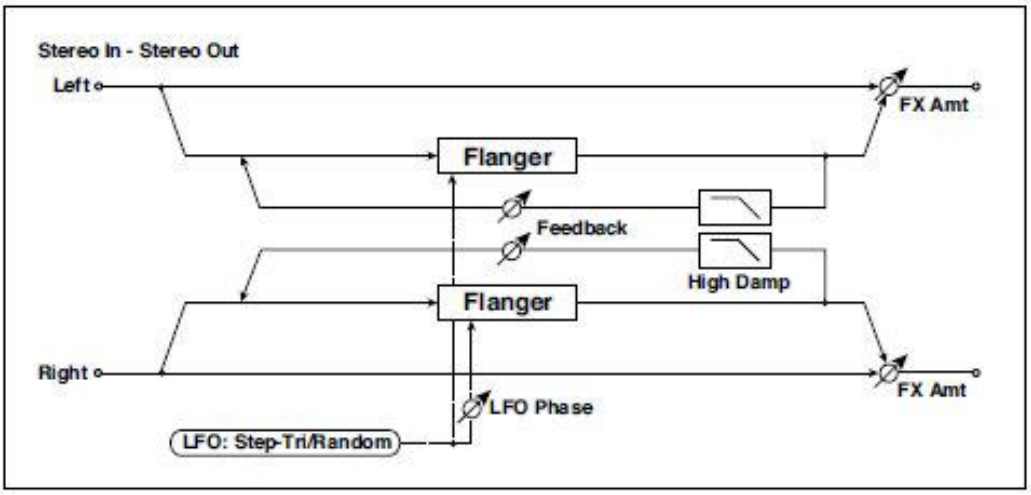
Пики положительного и отрицательного значений Feedback различаются. Гармонический призвук будет выделяться, когда обработанный звук смешается с сухим звуком, если вы установите положительное значение для Feedback и Wet/Dry, и если вы установите отрицательное значение для Feedback и «Wet/Dry.

g: High Damp [%]

Этот параметр устанавливает величину демпфирования обратной связи в верхнем диапазоне. Увеличение значения приведет к обрезанию высших гармонических призвуков.

St. Random Flanger (Stereo Random Flanger)

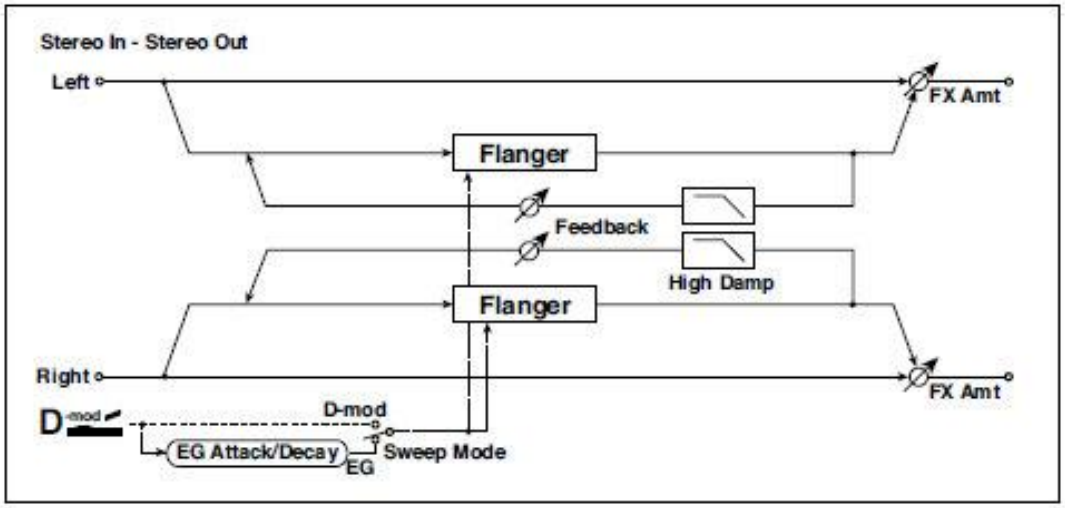
Стереоэффект использует форму волны в виде ступеней и случайный генератор LFO для модуляции, создавая уникальный эффект фленжера.



a	Delay Time [msec]	0.0…50.0	Устанавливает время задержки от исходного звука.
b	LFO Waveform	Step-Tri, Random	Выбирает форму волны LFO.
	LFO Phase [degree]	–180…+180	Устанавливает разницу фаз LFO между левым и правым каналами.
c	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	Устанавливает скорость LFO.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции, используемый как для скорости LFO, так и для с шага.
	Amt	–20.00… +20.00	Устанавливает величину модуляции скорости LFO.
d	LFO Step Freq [Hz]	0.05…50.00	Устанавливает скорость шага LFO (скорость изменяется в пошаговом режиме).
	Step Amt	–50.00… +50.00	Устанавливает величину модуляции скорости шага LFO.
e	MIDI Sync Sync	Off, On	Когда включен этот параметр, скорость LFO устанавливается параметрами BPM, Base Note, и Times, вместо Frequency.
	BPM	MIDI, 40.00… 300.00	MIDI синхронизируется с системной скоростью; 40–300 устанавливает темп вручную для именно этого эффекта.
	Base Note		Выбирает тип нот, которые определяют скорость LFO.
	Times	x1…x32	Устанавливает количество нот, которые определяют скорость LFO.
f	Step Base Note		Выбирает тип нот для указания скорости шага LFO.
	Times Sync	x1…x32	Устанавливает количество нот для указания скорости шага LFO.
g	Depth	0…100	Устанавливает глубину модуляции LFO.
h	Feedback	–100…+100	Устанавливает величину обратной связи.
	High Damp [%]	0…100	Устанавливает величину демпфирования обратной связи в верхнем диапазоне.
i	Wet/Dry	-Wet, -1:99… Dry…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

St. Env. Flanger (Stereo Envelope Flanger)

Этот фленжер использует генератор огибающей для модуляции. Он использует один и тот же шаблон фленжера при каждой игре. Вы также можете управлять фленжером напрямую, используя источник модуляции.



a	L Dly Bottom [msec]	0.0…50.0	Устанавливает нижний предел времени задержки левого канала.
	L Dly Top [msec]	0.0…50.0	Устанавливает верхний предел времени задержки левого канала.
b	R Dly Bottom [msec]	0.0…50.0	Устанавливает нижний предел времени задержки правого канала.
	R Dly Top [msec]	0.0…50.0	Устанавливает верхний предел времени задержки правого канала.
c	Sweep Mode	EG, D-mod	Определяет, управляется ли флэнджер генератором огибающей или источником модуляции.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции, который запускает EG (когда Sweep Mode равен EG), или источник модуляции, который заставляет фленджер сканировать (когда Sweep Mode равен D-mod).
d	EG Attack	1…100	Устанавливает скорость атаки EG.
	EG Decay	1…100	Устанавливает скорость затухания EG.
e	Feedback	–100…+100	Устанавливает величину обратной связи.
f	High Damp [%]	0…100	Устанавливает величину демпфирования обратной связи в верхнем диапазоне.
g	Wet/Dry	-Wet, -1:99… Dry…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

c: Sweep Mode
c: Src

Этот параметр переключает режим управления фленжером. Если Sweep Mode равен EG, фленджер будет сканировать, используя генератор огибающей. Этот генератор огибающей входит в состав огибающей фленжера и не относится к Pitch EG, Filter EG или Amp EG.

Параметр Src выбирает источник, который запускает генератор огибающей. Если вы выберете, например, Gate, генератор запустится, когда будет получено сообщение о активации ноты (Note-on). Когда Sweep Mode равен D-mod, источник модуляции может напрямую управлять фленжером. Выберите источник модуляции с помощью параметра Src.

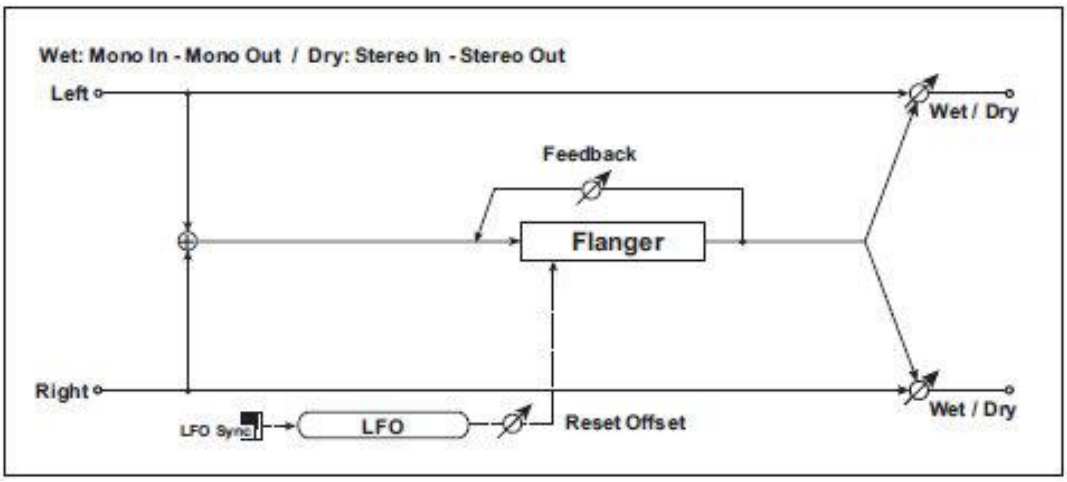
Эффект отключается, когда значение для источника модуляции, заданное для параметра Src, меньше 64, и эффект включается, когда значение составляет 64 или выше. Генератор огибающей срабатывает, когда значение изменяется с 63 или ниже до 64 или выше.

d: EG Attack
d: EG Decay

Скорость атаки и затухания являются единственными регулируемыми параметрами на этом EG.

Classic Flanger

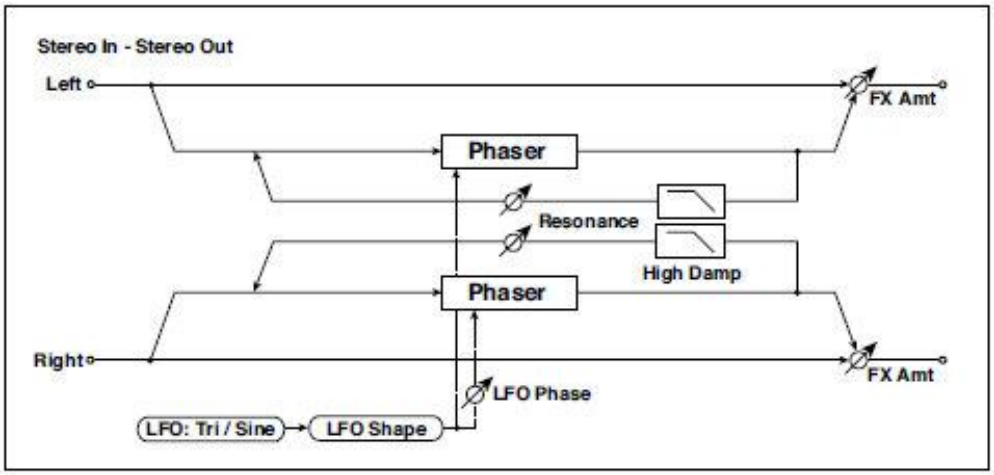
Этот эффект моделирует классический аналоговый фленжер. Он очень эффективен для клавишных или электропианино.



a	Speed [Hz]	0.10...10.0	Устанавливает скорость LFO
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для скорости LFO.
	Amt	–10.00… +10.00	Устанавливает величину модуляции скорости фленжера.
b	Depth	0…100	Устанавливает глубину модуляции флэнжера.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции глубины модуляции фленжера.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции глубины модуляции LFO.
c	Resonance	0…100	Устанавливает величину резонанса.
d	Manual	0…100	Устанавливает частоту развертки. Если для параметра Depth установлено значение 100, Manual не будет работать.
e	LFO Reset Src	Off...Tempo	Выбирает источник модуляции для сброса LFO.
	Reset Offset	0…100	Устанавливает смещение.
f	Wet/Dry	-Wet, -1:99… Dry…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

Stereo Phaser

Этот эффект создает наплыв путём сдвига фазы. Это очень эффективно для звуков электропианино. Вы можете добавить расширить звук, смещая фазу левого и правого LFO друг от друга.



a	LFO Waveform	Triangle, Sine	Выбирает форму волны LFO.
	LFO Shape	–100…+100	Изменяет кривизну формы волны LFO.
b	LFO Phase [degree]	–180…+180	Устанавливает разницу фаз LFO между левым и правым каналом.
c	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	Устанавливает скорость LFO.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для скорости LFO.
	Amt	–20.00… +20.00	Устанавливает величину модуляции скорости LFO.
d	MIDI Sync Sync	Off, On	Когда включен этот параметр, скорость LFO устанавливается параметрами BPM, Base Note, и Times, вместо Frequency.
	BPM	MIDI, 40.00… 300.00	MIDI синхронизируется с системной скоростью; 40–300 устанавливает темп вручную для именно этого эффекта.
	Base Note		Выбирает тип нот, которые определяют скорость LFO.
	Times	x1…x32	Устанавливает количество нот, которые определяют скорость LFO.
e	Manual	0…100	Устанавливает частоту применения эффекта.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для модуляции LFO.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции LFO модуляции.

f	Depth	0…100	Устанавливает глубину LFO модуляции.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для глубины модуляции LFO.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции глубины модуляции LFO.
h	Resonance	–100…+100	Устанавливает величину резонанса.
	High Damp [%]	0…100	Устанавливает величину демпфирования резонанса в верхнем диапазоне.
j	Wet/Dry	-Wet, -1:99… Dry…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

h: Resonance
i: Wet/Dry

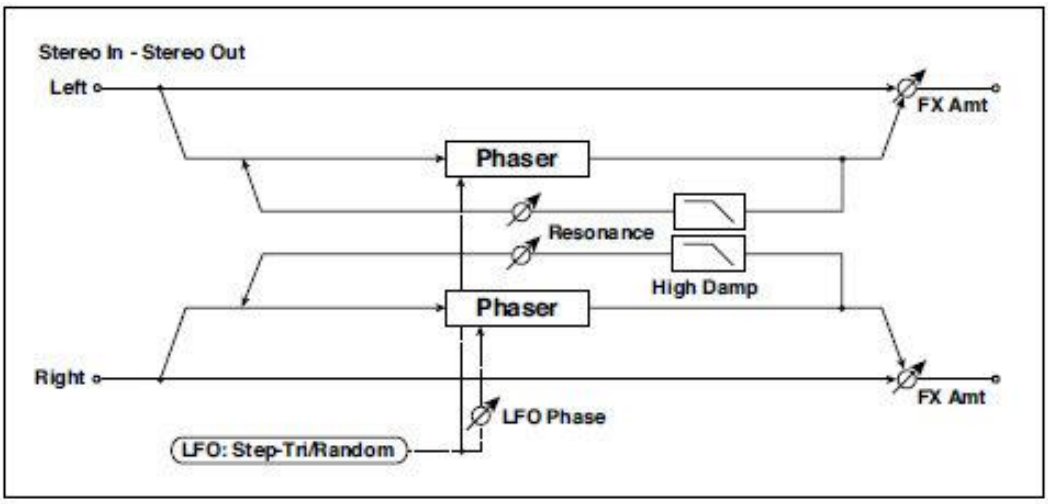
Пики положительного и отрицательного значений Feedback различаются. Гармонический призвук будет выделяться, когда обработанный звук смешается с сухим звуком, если вы установите положительное значение для Feedback и Wet/Dry, и если вы установите отрицательное значение для Feedback и «Wet/Dry.

h: High Damp [%]

Параметр определяет глубину демпфирования резонанса в высокочастотном диапазоне. Чем больше его значение, тем сильнее подавляются гармонические призвуки этих частот.

St. Random Phaser (Stereo Random Phaser)

Это стереофейзер. Эффект использует форму волны ступенчатой формы и случайный генератор LFO для модуляции, создавая уникальный фейзер эффект.

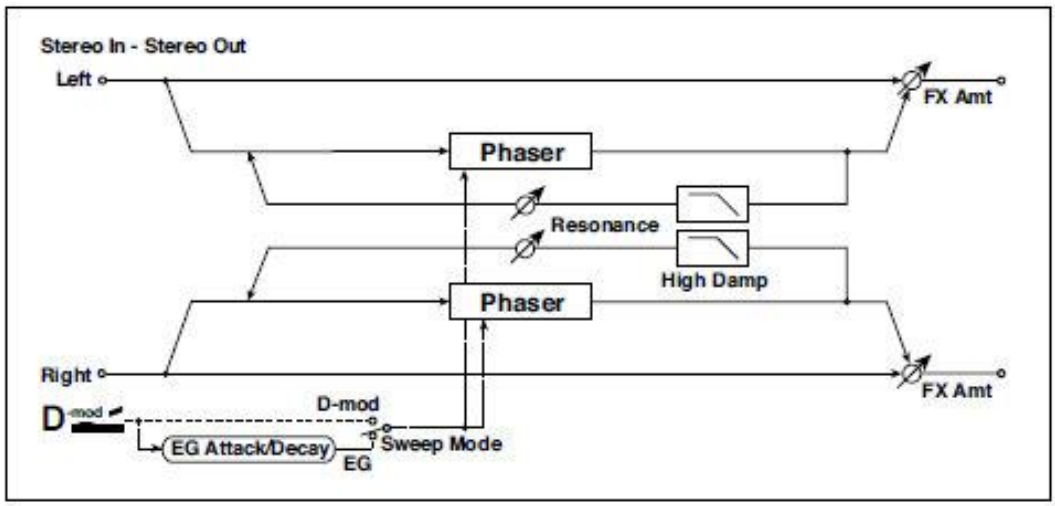


a	LFO Waveform	Step-Tri, Step- Sin, Random	Выбирает форму волны LFO.
	LFO Phase [de-gree]	–180…+180	Устанавливает разницу фаз LFO между левым и правым каналом.
b	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	Устанавливает скорость LFO.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции, обычно используемый для скорости LFO и скорости шага.
	Amt	–20.00… +20.00	Устанавливает величину модуляции скорости LFO.
c	LFO Step Freq [Hz]	0.05…50.00	Устанавливает скорость шага LFO.
	Amt	–50.00… +50.00	Устанавливает величину модуляции скорости шага LFO.
d	MIDI Sync Sync	Off, On	Когда включен этот параметр, скорость LFO устанавливается параметрами BPM, Base Note, и Times, вместо Frequency.
	BPM	MIDI, 40.00… 300.00	MIDI синхронизируется с системной скоростью; 40–300 устанавливает темп вручную для именно этого эффекта.
	Base Note		Выбирает тип нот, которые определяют скорость LFO.
	Times	x1…x32	Устанавливает количество нот, которые определяют скорость LFO.
e	Step Base Note Sync		Выбирает тип нот для указания скорости шага LFO.
	Times	x1…x32	Устанавливает количество нот для указания скорости шага LFO.

f	Manual	0…100	Устанавливает частоту применения эффекта.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для модуляции LFO.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции LFO модуляции.
g	Depth	0…100	Устанавливает глубину модуляции LFO.
h	Resonance	–100…+100	Устанавливает величину резонанса.
	High Damp [%]	0…100	Устанавливает величину демпфирования резонанса в верхнем диапазоне.
i	Wet/Dry	-Wet, -1:99… Dry…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

St. Env. Phaser (Stereo Envelope Phaser)

Этот стереофазер использует генератор огибающей для модуляции. Получится одна и та же схема фазирования при каждой игре. Вы также можете управлять фейзером напрямую, используя источник модуляции.



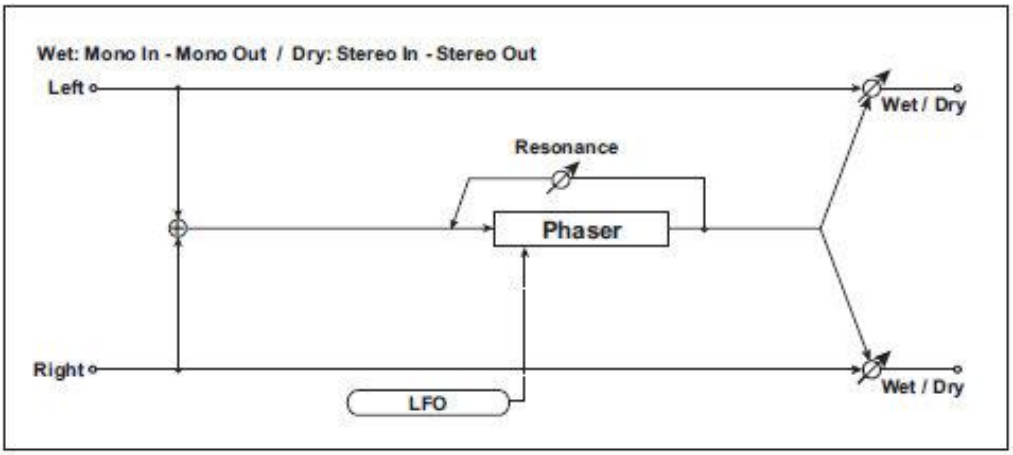
a	L Manu Bottom	0…100	Устанавливает нижний предел частотного диапазона для эффекта на левом канале.
	L Manu Top	0…100	Устанавливает верхний предел частотного диапазона для эффекта на левом канале.
b	R Manu Bottom	0…100	Устанавливает нижний предел частотного диапазона для эффекта на правом канале.
	R Manu Top	0…100	Устанавливает верхний предел частотного диапазона для эффекта на правом канале.

c	Sweep Mode	EG, D-mod	Определяет, управляется ли флэнжер генератором огибающей или источником модуляции.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции, который запускает EG (когда EG выбран для режима Sweep Mode), или источник модуляции, который вызывает наплыв фленжер (когда D-mod выбран для режима Sweep Mode).
d	EG Attack	1…100	Устанавливает скорость атаки EG.
	EG Decay	1…100	Устанавливает скорость затухания ЭГ.
e	Resonance	–100…+100	Устанавливает величину резонанса.
f	High Damp [%]	0…100	Устанавливает величину демпфирования резонанса в верхнем диапазоне.
g	Wet/Dry	-Wet, -1:99… Dry…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

Orange Phaser

Эта педаль фейзера является одной из любимых на многих записях. Это полезно для добавления искры, оживления аккордов, расширения и усиления звука.

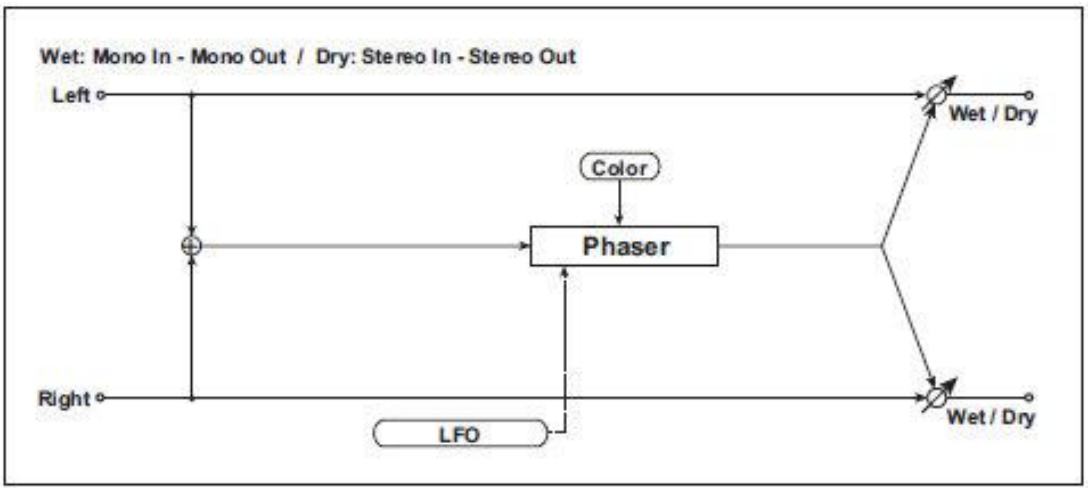
У первоначального эффекта был только контроль скорости; эта версия добавляет глубину, контроль средней частоты и многое другое.



a	Speed	0.10…10.00	Это контролирует скорость LFO фейзера.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для скорости LFO.
	Amt	–20.00… +20.00	Устанавливает величину модуляции скорости LFO.
b	Depth	0…100	Устанавливает глубину LFO модуляции.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для глубины модуляции LFO.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции глубины модуляции LFO.
c	Resonance	–100…+100	Этот параметр контролирует интенсивность фейзера. По умолчанию установлено значение 26. Смешивание обработанных и сухих сигналов с помощью параметра Wet/Dry усилит эффект.
d	Manual	0…100	Устанавливает частоту применения эффекта.
e	Wet/Dry	-Wet, -1:99… Dry…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

Small Phaser

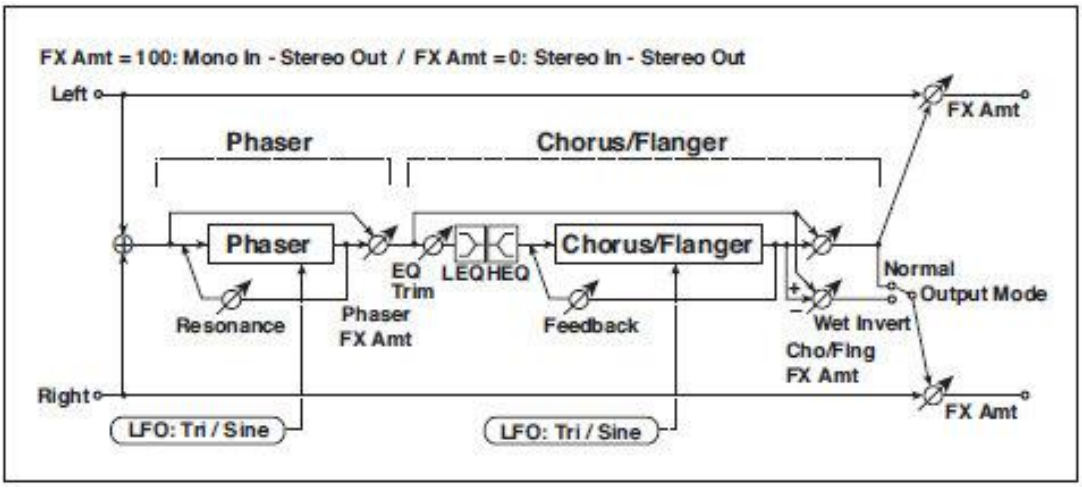
Этот классический фейзер, созданный в Нью-Йорке в 70-х годах, имеет особенно теплый и насыщенный тон с прозрачностью звучания.



a	Speed	0.10…10.00	Этот параметр контролирует скорость LFO фейзера. Значение по умолчанию составляет 1,00 Гц.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для скорости LFO.
	Amt	–20.00… +20.00	Устанавливает величину модуляции скорости LFO.
c	Color	Off, On	Этот параметр изменяет звук фейзера между полным и округлым фазовым сдвигом, если установлено значение Off, и более выраженным эффектом, если установлено значение On.
e	Wet/Dry	-Wet, -1:99… Dry…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

Phaser - Cho/Flng (Phaser - Chorus/Flanger)

Этот эффект объединяет монофейзер и хорус/флэнжер.

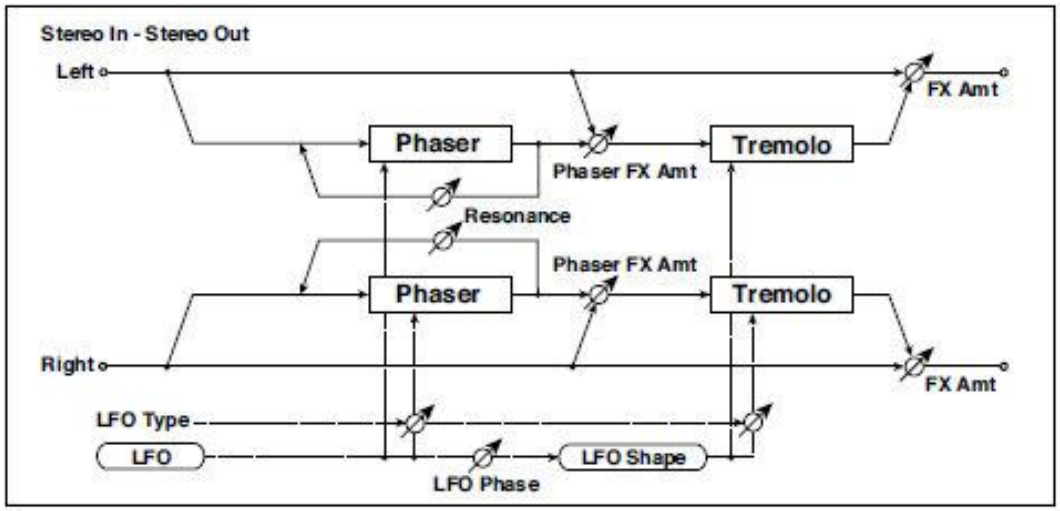


PHASER			
a	[P]LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	Устанавливает скорость LFO.
	LFO Waveform	Triangle, Sine	Выбирает форму волны LFO.
b	[P]Manual	0…100	Устанавливает частоту применения эффекта.
	Depth	0…100	Устанавливает глубину LFO модуляции.
	Resonance	–100…+100	Устанавливает величину резонанса.
c	[P]Phaser Wet/Dry	-Wet, -1:99… Dry…99:1, Wet	Устанавливает баланс фейзера.
CHORUS/FLANGER			
d	[F]LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	Устанавливает скорость LFO.
	LFO Waveform	Triangle, Sine	Выбирает форму волны LFO.
e	[F]Delay Time [msec]	0.0…1350.0	Устанавливает время задержки.
	Depth	0…100	Устанавливает глубину модуляции LFO.
	Feedback	–100…+100	Устанавливает величину обратной связи.
f	[F]EQ Trim	0…100	Устанавливает уровень входа эквалайзера.
g	[F]PreLEQ Gain [dB]	–15…+15	Устанавливает усиление диапазона Low EQ.
	PreHEQ Gain [dB]	–15…+15	Устанавливает усиление диапазона High EQ.
h	[F]Cho/Flng Wet/Dry	-Wet, -1:99… Dry…99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектами хорус/фленжер.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции Wet/Dry для хоруса/фленжера.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции Wet/Dry для хоруса/фленжера.

i	[F]Output Mode	Normal, Wet Invert	Выбирает режим выходного сигнала для хоруса/фленжера.
j	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

St. Phaser + Trml (Stereo Phaser + Tremolo)

Этот эффект объединяет стереофейзер и тремоло со связанными генераторами LFO. Наплывающие фазы модуляции и эффекты тремоло синхронизируются друг с другом, создавая смягчающий эффект модуляции, особенно подходящий для электропианино.



a	Type	Phs - Trml, … Phs LR - Trml LR	Selects the type of the tremolo and phaser LFOs Выбирает тип генераторов LFO тремоло и фейзера Phaser - Tremolo, Phaser - Tremolo Spin, Phaser - Tremolo LR, Phaser LR - Tremolo, Phaser LR - Tremolo Spin, Phaser LR - Tremolo LR
	LFO Phase [degree]	–180…+180	Устанавливает разницу фаз между генераторами LFO тремоло и фейзером.
b	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	Устанавливает скорость LFO.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для скорости LFO.
	Amt	–20.00… +20.00	Устанавливает величину скорости модуляции LFO.

c	MIDI Sync	Off, On	Когда включен этот параметр, скорость LFO устанавливается параметрами BPM, Base Note, и Times, вместо Frequency.
	BPM	MIDI, 40.00… 300.00	MIDI синхронизируется с системной скоростью; 40–300 устанавливает темп вручную для именно этого эффекта.
	Base Note		Выбирает тип нот, которые определяют скорость LFO.
	Times	x1…x32	Устанавливает количество нот, которые определяют скорость LFO.
d	Phaser Manual	0…100	Устанавливает частотный диапазон фейзера.
	Resonance	–100…+100	Устанавливает величину резонанса фейзера.
e	Phaser Depth	0…100	Устанавливает глубину модуляции фейзера.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для глубины модуляции фейзера.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции для глубины модуляции фейзера.
f	Phaser Wet/Dry	–Wet, –2 : 98… Dry… 2 : 98, Wet	Устанавливает баланс между эффектом фейзера и необработанными звуками.
g	Tremolo Shape	–100…+100	Устанавливает степень формирования тремоло LFO.
h	Tremolo Depth	0…100	Устанавливает глубину модуляции тремоло.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для глубины модуляции тремоло.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции глубины модуляции тремоло.
i	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

a: Type
a: LFO Phase [degree]

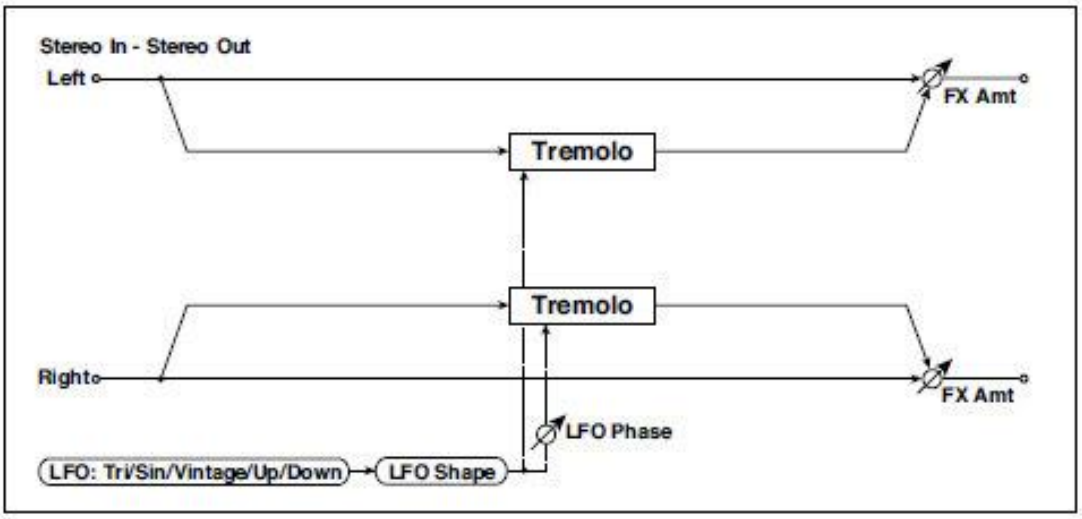
Выберите тип фейзера LFO и тремоло LFO для параметра Type. Типа LFO влияет на то, как звук эффекта перемещается или вращается. Выбор опции LFO Phase позволяет вам компенсировать синхронизацию пика фейзера и управлять слабовыраженным движением и вращением звука.

f: Phaser Wet/Dry
i: Wet/Dry

Параметр **PHASER Wet/Dry** устанавливает баланс между выходным сигналом фейзера и необработанным звуком. Параметр **OUTPUT Wet/Dry** устанавливает баланс между конечным выходным уровнем фейзера и тремоло и необработанным звуком.

Stereo Tremolo

Этот эффект модулирует уровень громкости входного сигнала. Этот стерео эффект, а смещение LFO левой и правой фаз друг от друга создает эффект тремоло между левым и правым каналами.

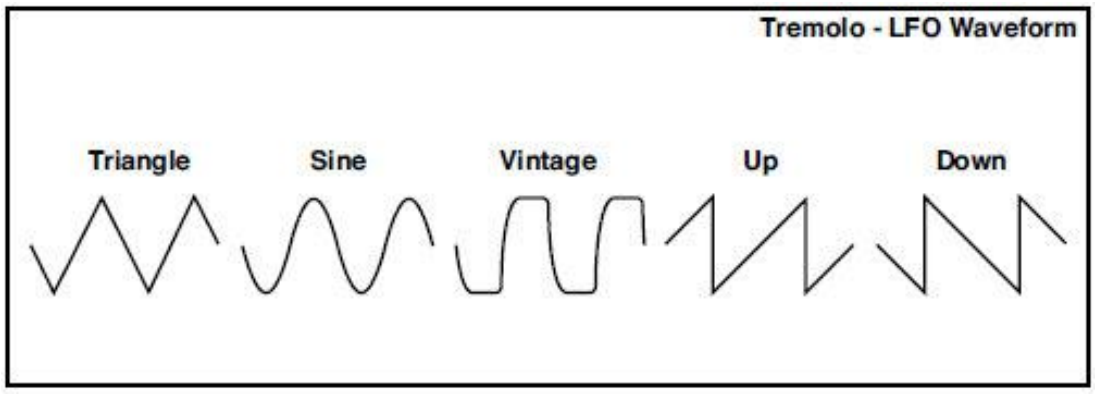


a	LFO Waveform	Triangle, Sine, Vintage, Up, Down	Выбирает форму волны LFO.
	LFO Shape	–100…+100	Изменяет кривизну формы волны LFO.
b	LFO Phase [degree]	–180…+180	Устанавливает разницу фаз LFO между левым и правым каналом.
c	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	Устанавливает скорость LFO.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для скорости LFO.
	Amt	–20.00… +20.00	Устанавливает величину модуляции скорости LFO.

d	MIDI Sync	Off, On	Когда включен этот параметр, скорость LFO устанавливается параметрами BPM, Base Note, и Times, вместо Frequency.
	BPM	MIDI, 40.00… 300.00	MIDI синхронизируется с системной скоростью; 40–300 устанавливает темп вручную для именно этого эффекта.
	Base Note		Выбирает тип нот, которые определяют скорость LFO.
	Times	x1…x32	Устанавливает количество нот, которые определяют скорость LFO.
e	Depth	0…100	Устанавливает глубину LFO модуляции.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции глубины модуляции.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции глубины модуляции.
f	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

a: LFO Waveform

Этот параметр устанавливает базовую форму LFO. Форма волны Vintage моделирует классический Tremolo гитарного усилителя.

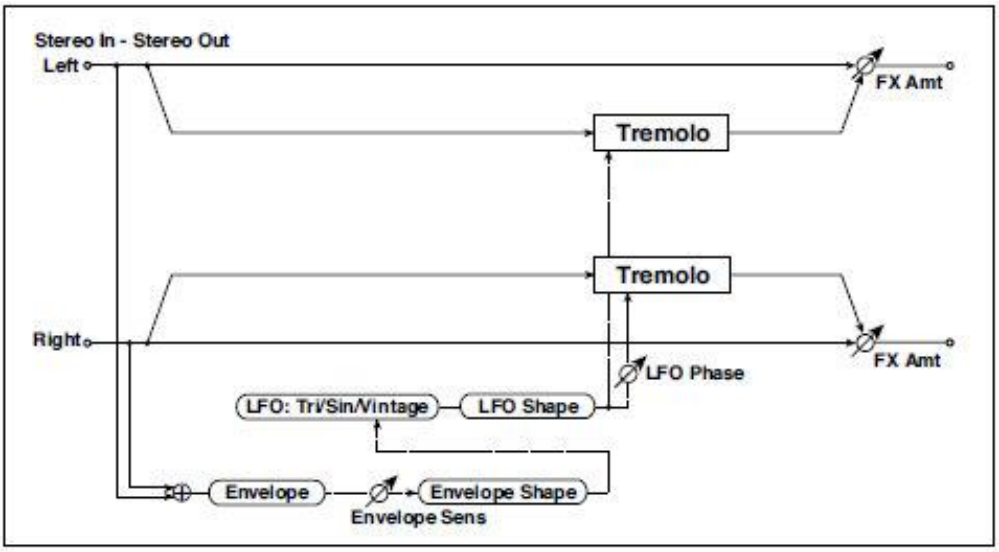


b: LFO Phase [degree]

Этот параметр определяет разницу между левой и правой фазами LFO. Более высокое значение будет имитировать эффект автопанорамирования, при котором звук панорамируется между левым и правым каналом.

St. Env. Tremolo (Stereo Envelope Tremolo)

Этот эффект использует уровень входного сигнала для модуляции стерео тремоло (громкость LFO). Например, вы можете создать эффект тремоло, который становится глубже и быстрее по мере того, как входной сигнал становится более тихим.

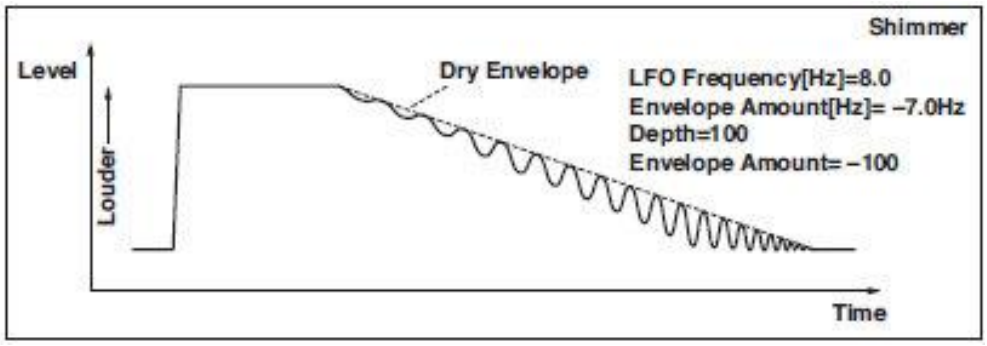


a	Envelope Sens	0…100	Устанавливает чувствительность огибающей к входному сигналу.
	Envelope Shape	–100…+100	Устанавливает кривизну огибающей.
b	LFO Waveform	Triangle, Sine, Vintage	Выбирает форму волны LFO.
	LFO Shape	–100…+100	Изменяет кривизну формы волны LFO.
c	LFO Phase [degree]	–180…+180	Устанавливает разницу фаз LFO между левым и правым каналом.
d	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	Устанавливает скорость LFO.
	Envelope Amount [Hz]	–20.00… +20.00	Устанавливает величину, добавленную или вычтенную из параметра Frequency, когда огибающая находится на максимуме.
e	Depth	0…100	Устанавливает начальную величину тремоло.
	Envelope Amount	–100…+100	Устанавливает величину, добавленную или вычтенную из параметра Depth, когда огибающая находится на максимуме.
f	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

d: LFO Frequency [Hz]
d: Envelope Amount [Hz]
e: Depth
e: Envelope Amount

На рисунке ниже показан пример модуляции тремоло с отрицательной модуляцией параметров **Depth** и **Frequency**. В начале звучания ноты входной сигнал находится на максимальной громкости. Это замедляет параметр LFO **Frequency** до **1,0 Гц**, но также модулирует параметр **Depth** до **0**, так, что тремоло не оказывает никакого влияния.

Когда громкость входного сигнала уменьшается, **Frequency** увеличивается; **Depth** также увеличивается, делая эффект тремоло все более слышимым. Когда входная громкость приближается к минимальной громкости, **Depth** достигает максимума (**100**), а **Frequency** - **8 Гц**.



Classic Tremolo

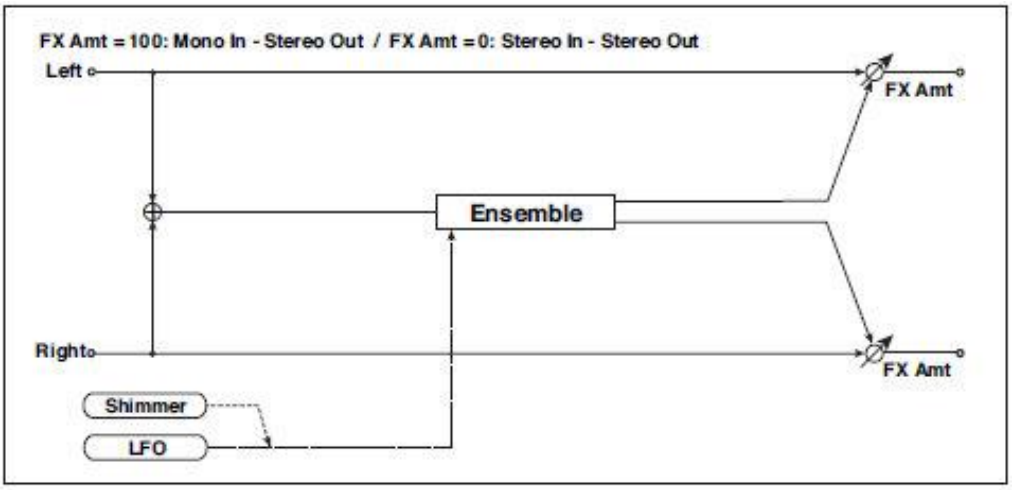
Винтажный тремоло эффект.

a	Speed	0.10…10.00	Устанавливает скорость LFO.
	Src	Off…Tempo	Модуляция для скорости тремоло. См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–10.00… +10.00	Sets the modulation amount of the tremolo speed
b	Depth	0…100	Sets the initial amount of tremolo
	Src	Off…Tempo	Модуляция для глубины тремоло. См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–10.00… +10.00	Устанавливает величину модуляции глубины тремоло.
c	Spread	0…100	Устанавливает ширину стереоизображения звука эффекта.
d	Level Adjust	0…99	Уровень эффекта.

e	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

Ensemble

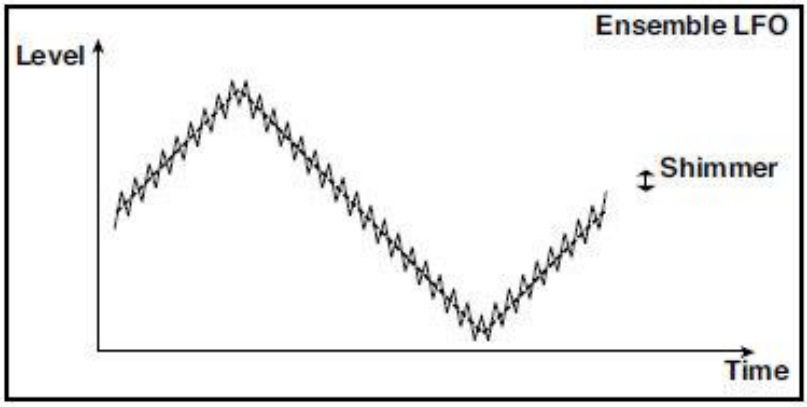
Эффект Ensemble имеет три блока хоруса, которые используют LFO для создания тонкого переливания, и дает трехмерную глубину и расширение звука, потому что сигнал выводится слева, справа и по центру.



a	Speed [Hz]	1…100	Устанавливает скорость LFO.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для скорости LFO.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции скорости LFO.
b	Depth	0…100	Устанавливает глубину модуляции LFO.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции глубины модуляции LFO.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции глубины модуляции LFO.
c	Shimmer	0…100	Устанавливает величину переливания сигнала LFO.
d	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

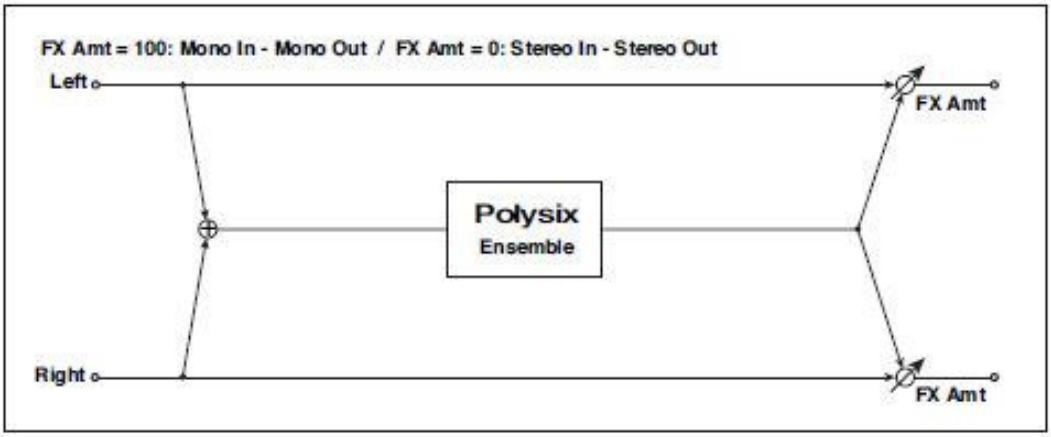
c: Shimmer

Этот параметр устанавливает величину переливания формы волны LFO. Увеличение этого значения добавляет больше переливания, делая этот хорус более сложнозвучащим и насыщенным.



Polysix Ensemble

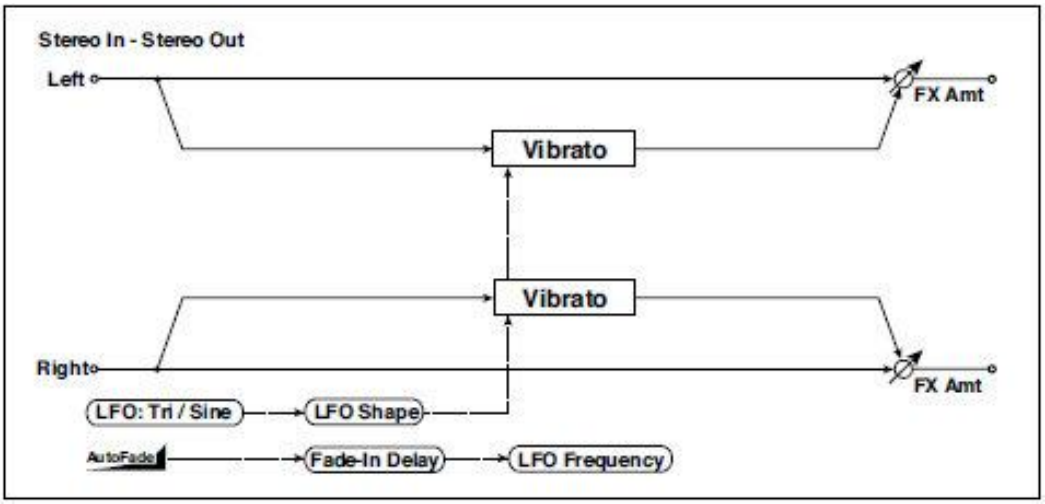
Этот эффект моделирует эффект ансамбля, встроенный в классический программируемый полифонический синтезатор KORG PolySix.



a	Depth	0…100	Устанавливает глубину эффекта.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции, который будет контролировать глубину эффекта.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину, на которую будет модулироваться глубина эффекта.
b	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

Stereo Vibrato

Этот эффект вызывает переливание тональности входного сигнала. Использование AutoFade позволяет увеличить или уменьшить скорость переливания.



a	Autofade Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции, который запускает функцию AutoFade.
b	Fade-In Delay [msec]	00…2000	Устанавливает время задержки нарастания звука.
	Fade-In Rate	1…100	Устанавливает скорость нарастания звука.
c	LFO Waveform	Triangle, Sine	Выбирает форму волны LFO.
	LFO Shape	–100…+100	Изменяет кривизну формы волны LFO.
d	LFO Frequency Mod	D-mod, AUTOFADE	Переключение между режимами D-mod и AUTOFADE для частотной модуляции LFO.
e	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	Устанавливает скорость LFO.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для скорости LFO.
	Amt	–20.00… +20.00	Устанавливает величину модуляции скорости LFO.
f	MIDI Sync Sync	Off, On	Когда включен этот параметр, скорость LFO устанавливается параметрами BPM, Base Note, и Times, вместо Frequency.
	BPM	MIDI, 40.00… 300.00	MIDI синхронизируется с системной скоростью; 40–300 устанавливает темп вручную для именно этого эффекта.
	Base Note	r … w	Выбирает тип нот, которые определяют скорость LFO.
	Times	x1…x32	Устанавливает количество нот, которые определяют скорость LFO.

g	Depth	0…100	Устанавливает глубину LFO модуляции.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции глубины модуляции LFO.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции глубины модуляции LFO.
h	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

a: Autofade Src
b: Fade-In Delay [msec]
b: Fade-In Rate
d: LFO Frequency Mod

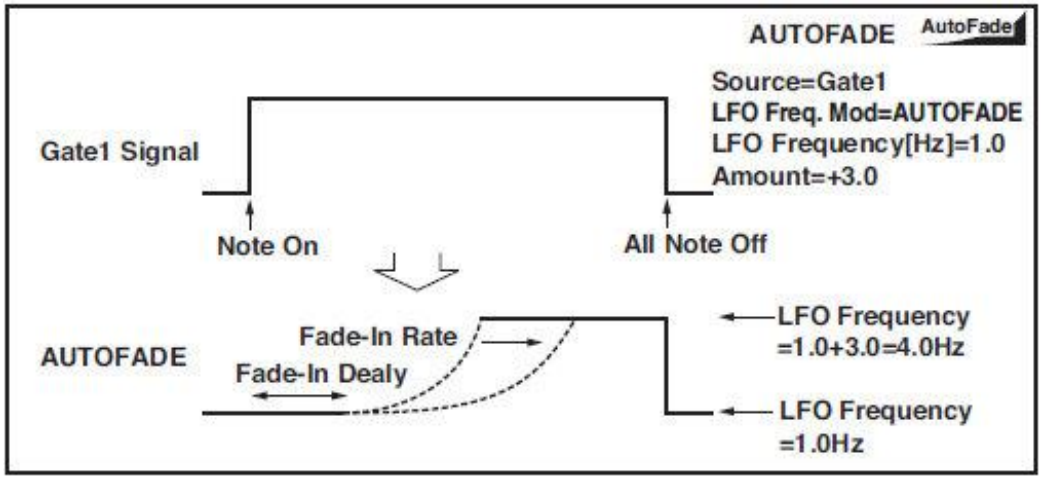
Когда для параметра LFO Frequency Mod установлено значение AUTOFADE, вы можете использовать источник модуляции, выбранный в AUTOFADE Src, в качестве триггера для автоуменьшения величины модуляции. Когда для функции MIDI Sync установлено значение On, вы не можете использовать источник модуляции.

Параметр Fade-In Rate определяет скорость нарастания звука. Параметр Fade-In Delay определяет время от включения источника модуляции AutoFade до начала постепенного нарастания.

Ниже приведен пример постепенного нарастания звука, когда скорость LFO увеличивается с 1,0 Гц до 4,0 Гц при получении сообщения о воспроизведении ноты.

AUTOFADE Src = Gate1, Frequency LFO Mod = AUTOFADE, Frequency LFO [Гц] = 1,0, Amt = 3,0

MIDI Эффект отключается, когда значение для источника динамической модуляции, указанное для параметра AUTOFADE Src, меньше 64, и эффект включается, когда значение равно 64 или выше. Функция AutoFade срабатывает, когда значение изменяется с 63 или ниже до 64 или выше.



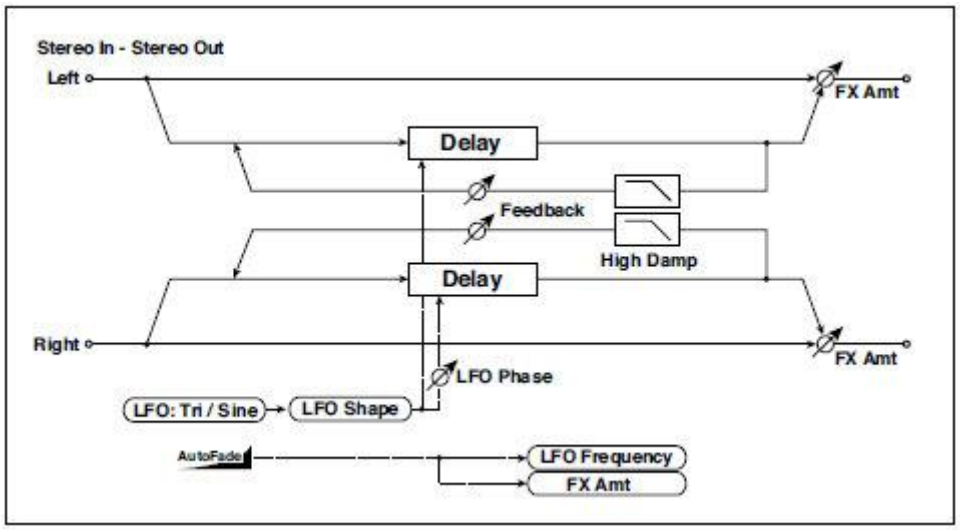
U-Vibe

Модель по образцу самого известного педального эффекта хора/вибрато. Этот эффект Лесли и производит удивительно привлекательный и «водянистый» тон. Интересно, что человек, разработавший эту великолепную педаль, также разработал KORG Nuvibe и Valve Reactor Technology.

a	Speed [Hz]	1…100	Устанавливает скорость эффекта U-Vibe.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для эффекта U-Vibe.
	Amt	–10.00… +10.00	Устанавливает величину модуляции эффекта U-Vibe.
b	Depth	0…100	Устанавливает глубину эффекта U-Vibe.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции глубины модуляции LFO.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции глубины модуляции LFO.
c	Mix	0…100	Устанавливает уровень эффекта.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции уровня микса эффектов.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции уровня микса эффектов.
d	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

St. Auto Fade Mod. (Stereo Auto Fade Modulation)

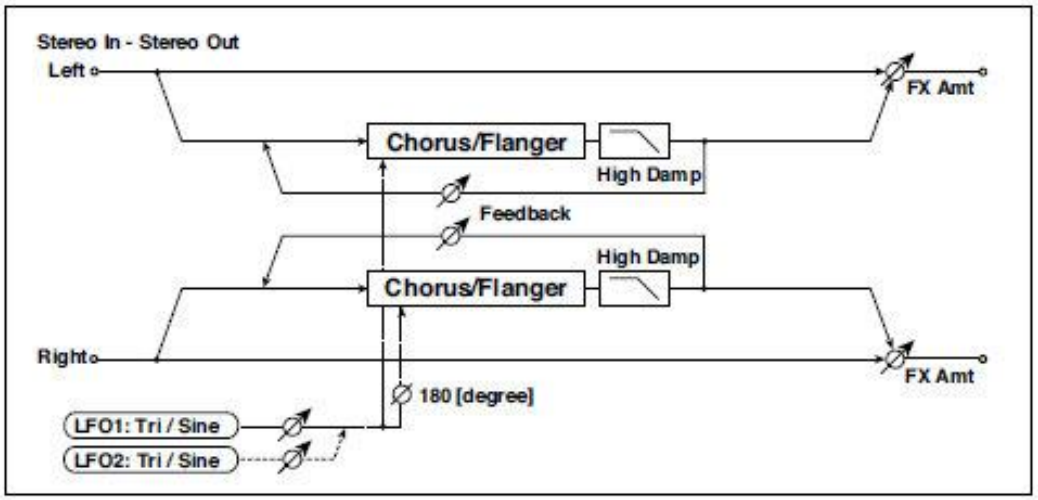
Этот стереофоэффект хоруса/фленжера позволяет вам управлять скоростью LFO и балансом эффекта, используя автоматическое затухание, и вы можете расширять звук, смещая фазу левого и правого LFO друг от друга.



a	Autofade Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции, который запускает AutoFade.
	Fade-In Delay [msec]	00…2000	Устанавливает время задержки постепенного нарастания звука.
	Rate	1…100	Устанавливает скорость нарастания.
b	LFO Frequency Mod	D-mod, AUTOFADE	Переключение между функциями D-mod и AUTOFADE для частотной модуляции LFO.
	Wet/Dry Mod	D-mod, AUTOFADE	Переключение между опциями D-mod и AUTOFADE для модуляции баланса эффекта.
c	LFO Waveform	Triangle, Sine	Выбирает форму волны LFO.
	LFO Shape	–100…+100	Изменяет кривизну формы волны LFO.
d	LFO Phase [degree]	–180…+180	Устанавливает разницу фаз LFO между левым и правым каналом.
e	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	Устанавливает скорость LFO.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для скорости LFO.
	Amt	–20.00… +20.00	Устанавливает величину модуляции скорости LFO.
f	L Delay Time [msec]	0.0…500.0	Устанавливает время задержки левого канала.
	R Delay Time [msec]	0.0…500.0	Устанавливает время задержки правого канала.
g	Depth	0…200	Устанавливает глубину LFO модуляции.
h	Feedback	–100…+100	Устанавливает величину обратной связи.
	High Damp [%]	0…100	Устанавливает величину демпфирования обратной связи в верхнем диапазоне.
i	Wet/Dry	-Wet, -1:99… Dry…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

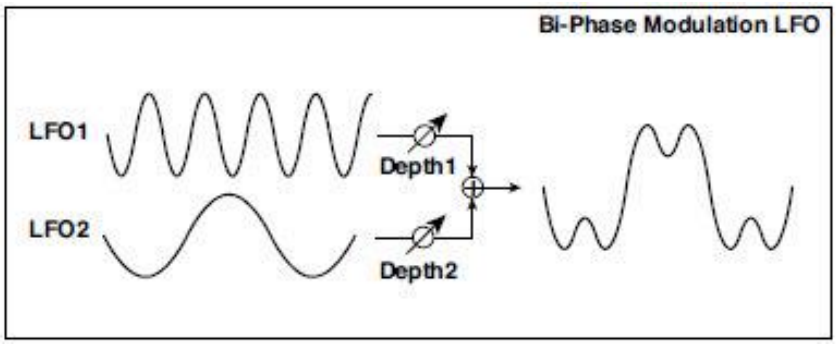
St. Biphase Mod. (Stereo Biphase Modulation)

Этот стереофоэффект хоруса использует два разных LFO вместе. Вы можете установить параметры Frequency и Depth для каждого LFO по отдельности. В зависимости от настроек этих LFO, очень сложные формы волны будут создавать аналоговый, нестабильный модулированный звук.



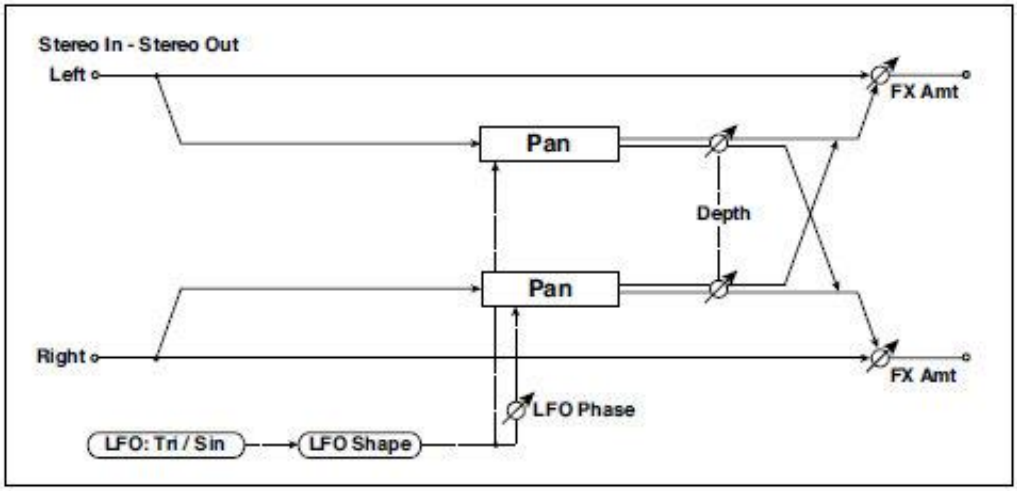
a	LFO1 Waveform	Triangle, Sine	Выбирает форму волны LFO1.
	LFO2	Triangle, Sine	Выбирает форму волны LFO2.
	Phase Sw	0 deg, 180 deg	Переключает разницу фаз LFO между левым и правым каналом.
b	LFO1 Frequency [Hz]	0.02…30.00	Устанавливает скорость LFO1.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции скорости LFO1 и 2.
	LFO1 Amt	–30.00… +30.00	Устанавливает величину модуляции скорости LFO1.
c	LFO2 Frequency [Hz]	0.02…30.00	Устанавливает скорость LFO2.
	Amt	–30.00… +30.00	Устанавливает величину модуляции скорости LFO2.
d	Depth1	0…100	Устанавливает глубину модуляции LFO1.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции глубины модуляции LFO1 и 2.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции глубины модуляции LFO1.
e	Depth2	0…100	Устанавливает глубину модуляции LFO2.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции глубины модуляции LFO2.

f	L Pre Delay [msec]	0.0…50.0	Устанавливает время задержки для левого канала.
	R Pre Delay [msec]	0.0…50.0	Устанавливает время задержки для правого канала.
g	Feedback	–100…+100	Устанавливает величину обратной связи.
	High Damp [%]	0…100	Устанавливает величину демпфирования в верхнем диапазоне.
h	Wet/Dry	-Wet, -1:99… Dry…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.



Stereo Auto Pan

Это эффект автопанорамирования со стерео входом и стерео выходом. Параметры Phase и Shape позволяют создавать различные эффекты панорамирования, например, заставляя левый и правый входы "гоняться" друг за другом на стереополе.



a	LFO Waveform	Triangle, Sine	Выбирает форму волны LFO.
	LFO Shape	–100…+100	Изменяет кривизну формы волны LFO.
b	LFO Phase [de-gree]	–180…+180	Устанавливает разницу фаз LFO между левым и правым каналом.
c	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	Устанавливает скорость LFO.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для скорости LFO.
	Amt	–20.00… +20.00	Устанавливает величину модуляции скорости LFO.
d	MIDI Sync	Off, On	Когда включен этот параметр, скорость LFO устанавливается параметрами BPM, Base Note, и Times, вместо Frequency.
	BPM	MIDI, 40.00… 300.00	MIDI синхронизируется с системной скоростью; 40–300 устанавливает темп вручную для именно этого эффекта.
	Base Note		Выбирает тип нот, которые определяют скорость LFO.
	Times	x1…x32	Устанавливает количество нот, которые определяют скорость LFO.
e	Depth	0…100	Устанавливает глубину LFO модуляции.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции глубины модуляции.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции глубины модуляции.
f	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

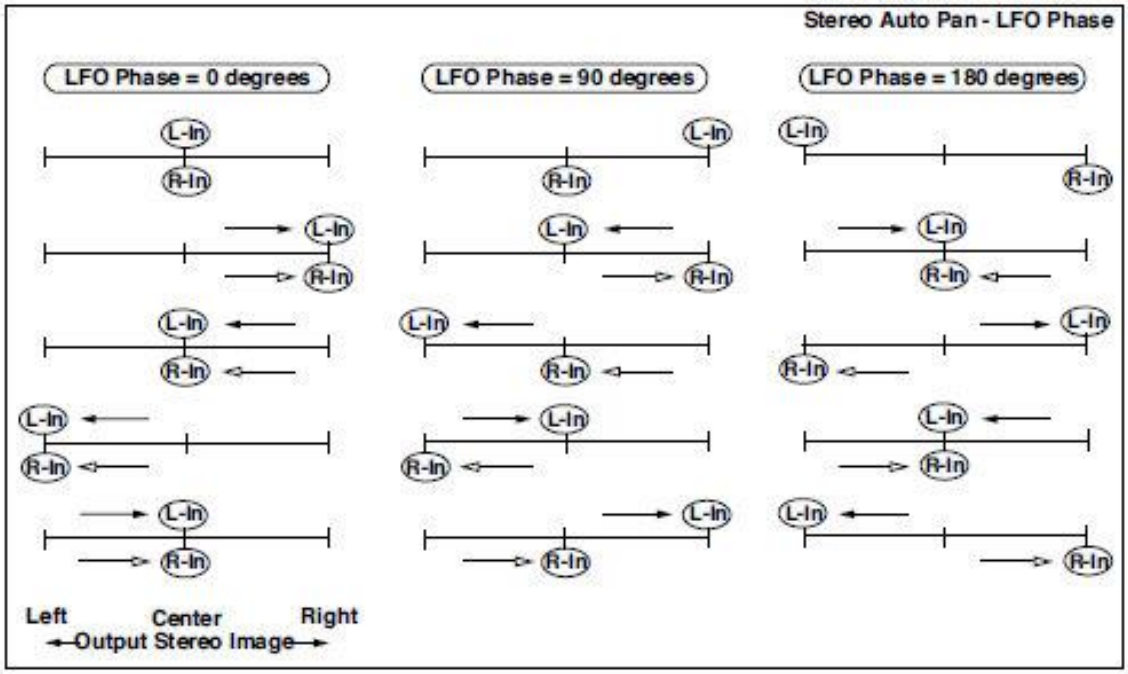
a: LFO Shape

Вы можете изменить кривую панорамирования, изменив **Форму** LFO.

b: LFO Phase [degree]

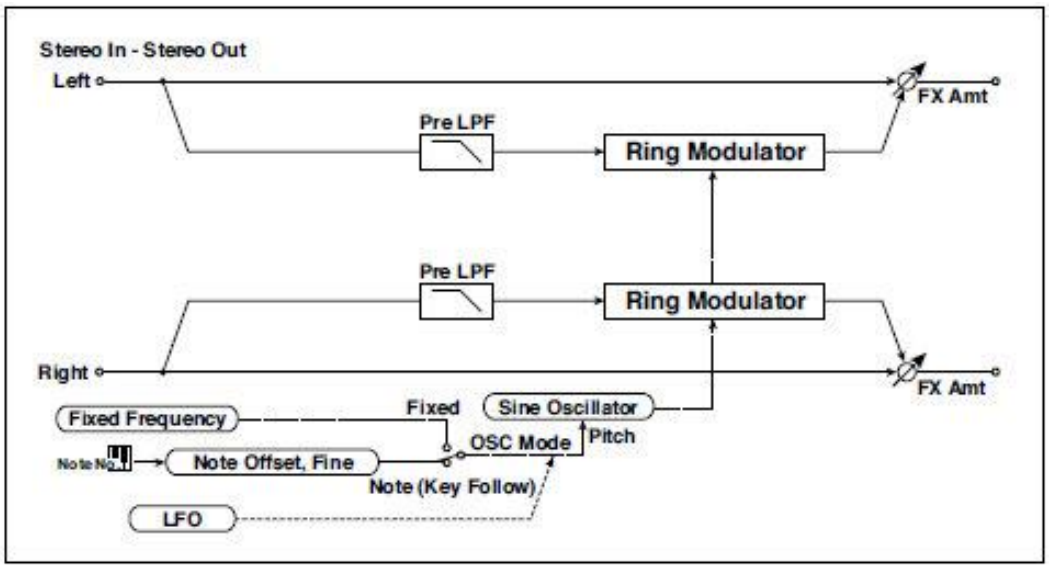
Это определяет разницу фаз между левым и правым LFO. Когда вы постепенно изменяете значение с 0, звуки левого и правого каналов, будет казаться, как будто "гоняться" друг за другом. Если вы установите параметр +180 или -180, звуки каждого канала будут пересекаться друг с другом.

Эффект от этого параметра будет слышен только в том случае, если вход - стерео, с разными сигналами в левом и правом каналах.



St. Ring Modulator (Stereo Ring Modulator)

Этот эффект создает металлический звук, применяя генераторы к входному сигналу. Используйте LFO или Dynamic Modulation, чтобы модулировать генератор для создания радикальной модуляции. Сопоставление частоты генератора с номером ноты произведёт эффект кольцевой модуляции в определенных диапазонах клавиш.



a	OSC Mode	Fixed, Note (Key Follow)	Переключение между указанием частоты генератора и использованием номера ноты.
	Pre LPF	0…100	Устанавливает величину демпфирования входного сигнала высокого диапазона для кольцевого модулятора.
b	Fixed Frequency [Hz]	0…12.00k	Устанавливает частоту генератора, когда режим OSC Mode установлен на Fixed.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для частоты генератора, когда режим OSC Mode установлен на значение Fixed.
	Amt	–12.00k… +12.00k	Устанавливает величину модуляции частоты генератора, когда режим OSC Mode установлен на Fixed.
c	Note Offset	–48…+48	Устанавливает разницу тональности от исходной ноты, когда режим OSC Mode установлен на Note (Key Follow).
	Note Fine	–100…+100	Точная настройка частоты генератора.
d	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	Устанавливает скорость LFO.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для скорости LFO.
	Amt	–20.00… +20.00	Устанавливает величину модуляции скорости LFO.
e	MIDI Sync	Off, On	Когда включен этот параметр, скорость LFO устанавливается параметрами BPM, Base Note, и Times, вместо Frequency.
	BPM	MIDI, 40.00… 300.00	MIDI синхронизируется с системной скоростью; 40–300 устанавливает темп вручную для именно этого эффекта.
	Base Note		Выбирает тип нот, которые определяют скорость LFO.
	Times	x1…x32	Устанавливает количество нот, которые определяют скорость LFO.
f	LFO Depth	0…100	Устанавливает глубину модуляции LFO для частоты генератора.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции глубины модуляции.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции глубины модуляции.
g	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

a: OSC Mode

Этот параметр определяет, следует ли частота генератора за номером ноты.

a: Pre LPF

Этот параметр позволяет вам установить величину демпфирования звука высокого диапазона, поступающего на кольцевой модулятор. Если звук входного сигнала содержит много гармонических призвуков, эффект может звучать "грязно". В этом случае следует урезать определенное количество верхнего диапазона.

b: Fixed Frequency [Hz]

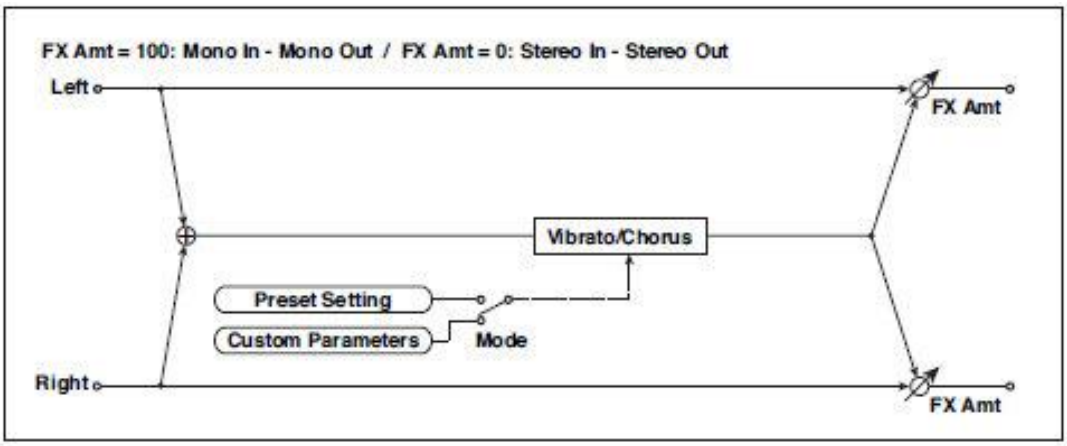
Этот параметр устанавливает частоту генератора, когда для режима OSC Mode установлено значение Fixed.

c: Note Offset
c: Note Fine

Эти параметры для генератора используются, когда для режима OSC Mode установлено значение Note (Key Follow). Note Offset устанавливает разницу тональности от исходной ноты с шагом в полтона. Параметр Note Fine точно регулирует тональность в процентах. Сопоставление частоты генератора с номером ноты приводит к эффекту кольцевой модуляции в правильном ключе.

Organ Vib/Chorus (Organ Vibrato/Chorus)

Этот эффект имитирует компоновку хоруса и вибрато старинного органа. Скорость модуляции и глубина могут быть настроены.



a	Input Trim	0…100	Устанавливает уровень входного сигнала.
b	Control Mode	Preset, Custom	Выбирает либо предустановленные, либо пользовательские настройки.

c	Preset Type	V1, C1, V2, C2, V3, C3	Выбирает тип эффекта, когда Mode = Preset V1 / V2 / V3 - вариации вибрато, а C1 / C2 / C3 - вариации хоруса.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции, который изменит тип эффекта.
	Amt	–5…+5	Устанавливает величину модуляции для изменения типа эффекта.
d	Custom Mix	Vibrato, 1:99…99:1, Chorus	Устанавливает уровень микширования прямого звука, когда Mode = Preset.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции, который будет контролировать уровень микширования прямого звука.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции для управления уровнем микширования прямого звука.
e	Custom Depth	0…100	Устанавливает глубину вибрато.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции, который будет контролировать глубину вибрато.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции для управления глубиной вибрато.
f	Custom Speed [Hz]	0.02…20.00	Устанавливает скорость вибрато.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для управления скоростью вибрато.
	Amt	–20.00… +20.00	Устанавливает величину модуляции для управления скоростью вибрато.
g	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

b: Control Mode
c: Preset Type
d: Custom Mix
e: Custom Depth
f: Custom Speed [Hz]

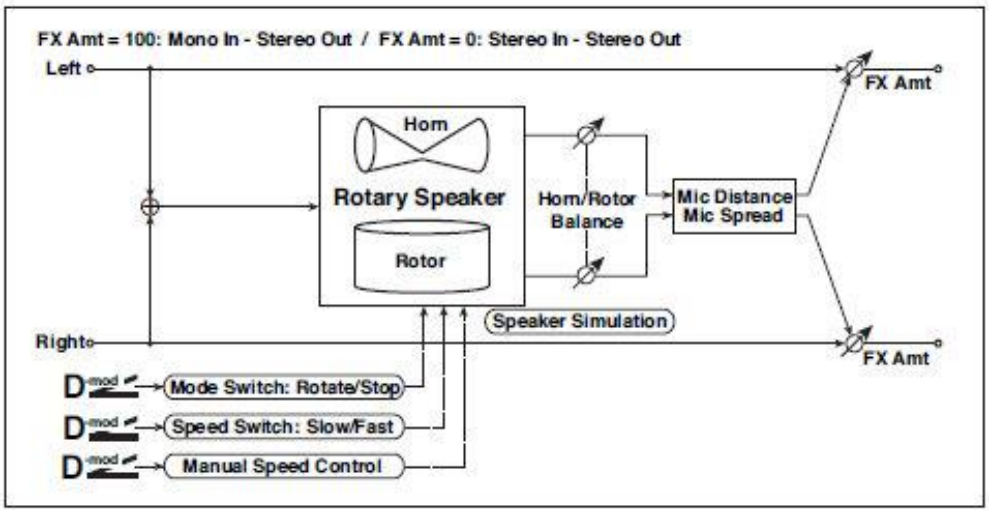
Если Control Mode = Preset, вы можете использовать c: Preset Type для выбора эффекта. В этом случае настройки Custom Mix/Depth/Speed не принимаются во внимание. Если Control Mode = Custom, настройки Custom Mix/Depth/Speed актуальны, а настройка c: Preset Type не принимается во внимание.

C: Amt

Если Preset Type = V1 и Src = JS + Y, вы можете установить его на +5 и перемещать JS + Y, чтобы управлять эффектом в порядке V1 ›C1› V2 ›C2› V3 ›C3.

Rotary Speaker

Этот эффект имитирует эффект Лесли и получает более реалистичный звук, моделируя ротор в низком диапазоне и гудок в верхнем диапазоне по отдельности. Эффект также имитирует настройки стереомикрофона.



a	Mode Switch	Rotate, Stop	Переключение между вращением и остановкой динамика.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для Rotate/Stop.
	Mode	Toggle, Moment	Устанавливает режим переключения для модуляции Rotate/Stop.
b	Speed Switch	Slow, Fast	Переключает скорость вращения динамика между медленной и быстрой.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для Slow/Fast.
	Mode	Toggle, Moment	Устанавливает режим переключения для модуляции Slow/Fast.
c	Manual Speed Ctrl	Off…Tempo	Устанавливает источник модуляции для прямого контроля скорости вращения.
d	Horn Acceleration	0…100	Насколько быстро переключается скорость вращения «рупора» в верхнем диапазоне.
	Horn Ratio	Stop, 0.50…2.00	Регулирует скорость вращения рупора (сторона высокого диапазона). Стандартное значение составляет 1,00. Выбор Stop остановит вращение.

e	Rotor Acceleration	0…100	Определяет то, как быстро переключается скорость вращения ротора в нижнем диапазоне.
	Rotor Ratio	Stop, 0.50…2.00	Регулирует (низкочастотную) скорость вращения ротора. Стандартное значение составляет 1,00. Выбор Stop остановит вращение.
f	Horn/Rotor Balance	Rotor, 1…99, Horn	Устанавливает баланс уровня между высокочастотным рупором и низкочастотным ротором.
g	Mic Distance	0…100	Устанавливает расстояние между микрофоном и вращающимся динамиком.
	Mic Spread	0…100	Устанавливает угол наклона левого и правого микрофона.
h	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

a: Mode

Этот параметр устанавливает то, как источник модуляции переключается между вращением и остановкой.

Когда **Mode = Toggle**, динамик попеременно вращается или останавливается каждый раз, когда вы нажимаете педаль или перемещаете джойстик. В случае MIDI, вращение будет переключаться между пуском и остановом каждый раз, когда величина модуляции превышает 64.

Когда **Mode = Moment**, динамик вращается по умолчанию и останавливается только при нажатии педали или перемещении джойстика. Через MIDI значения модуляции выше 64 заставляют динамик вращаться, а значения ниже 64 заставляют его останавливаться.

b: Speed Switch

Этот параметр управляет тем, как скорость вращения (медленная и быстрая) переключается через источник модуляции.

Когда **Mode = Toggle**, скорость будет переключаться между медленной и быстрой каждый раз, когда вы нажимаете педаль или перемещаете джойстик. Через MIDI, скорость будет переключаться каждый раз, когда величина модуляции превышает 64.

Когда **Mode = Moment**, скорость обычно низкая. Она становится быстрой, только когда вы нажимаете педаль или перемещаете джойстик. Через MIDI, значения модуляции выше 64 устанавливают скорость Fast, а значения ниже 64 устанавливают **Slow**.

c: Manual Speed Ctrl

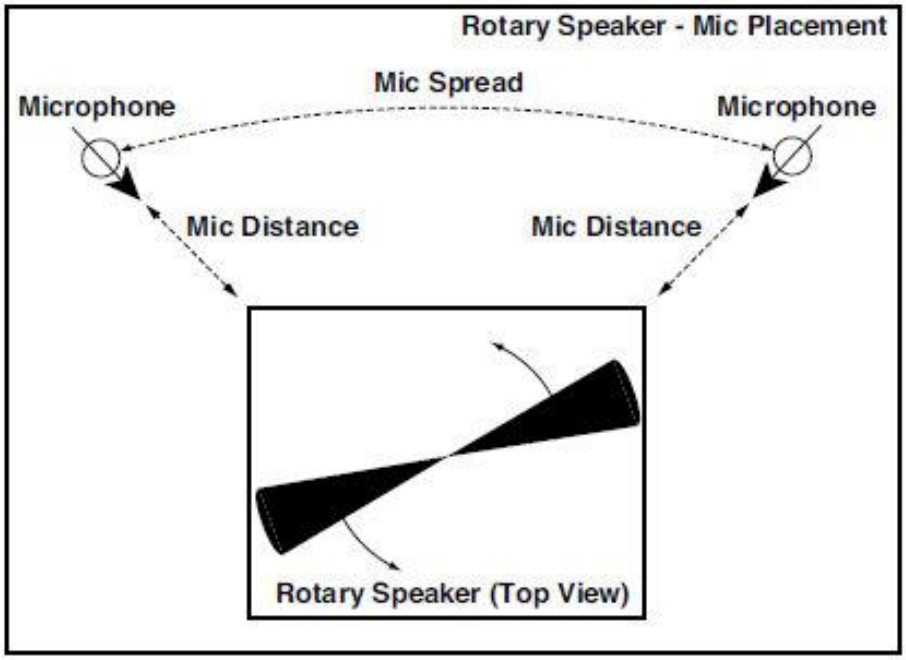
Если вы хотите управлять скоростью вращения вручную, а не переключаться между медленной и быстрой, выберите источник модуляции в параметре **Manual Speed Ctrl**. Если вы не хотите использовать ручное управление, установите для этого параметра значение **Off**.

d: Horn Acceleration
e: Rotor Acceleration

На реальном вращающемся динамике скорость вращения постепенно увеличивается или замедляется после переключения скорости. Параметры **Horn** и **Rotor Acceleration** задают время перехода между быстрой и медленной скоростями.

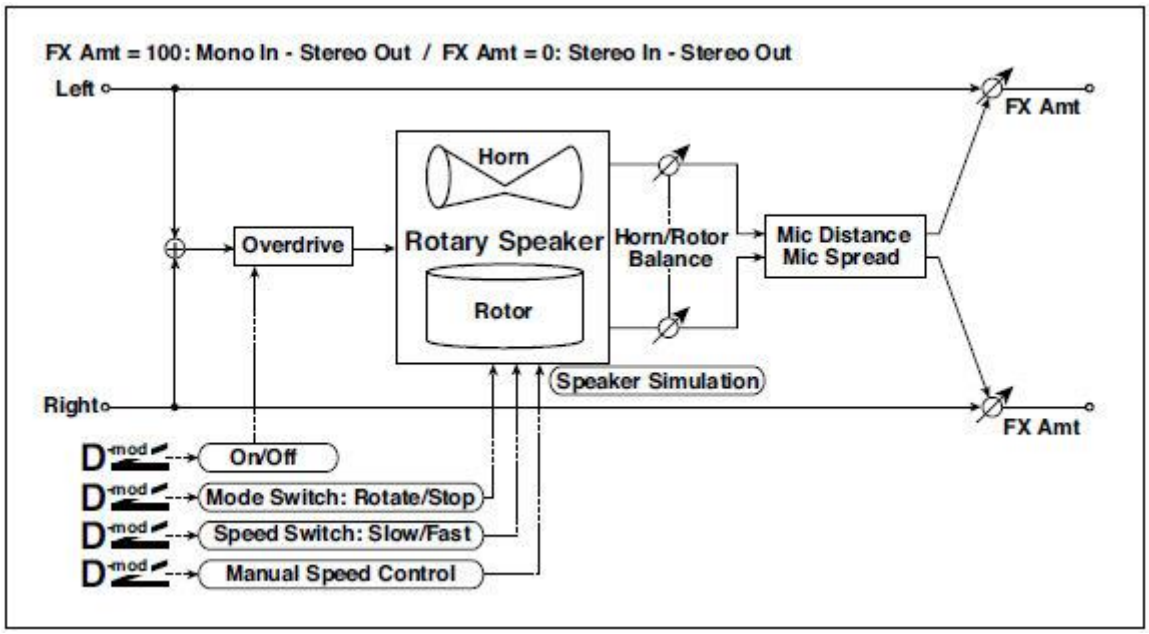
g: Mic Distance
g: Mic Spread

Это симуляция настроек стереомикрофона.



Rotary SpeakerOD (Rotary Speaker Overdrive)

Это стереофоэффект Лесли (вращающегося динамика). Он включает встроенный имитатор динамика, который имитирует овердрайв (воссоздавая искажения усилителя) и характеристики вращающегося динамика, создавая очень реалистичный звук эффекта Лесли.



a	Overdrive	Off, On	Включает/выключает овердрайв.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для включения/выключения овердрайва.
	Sw	Toggle, Moment	Устанавливает режим переключения для включения/выключения модуляции овердрайва.
b	Overdrive Gain	0…100	Определяет степень дисторшна.
	Overdrive Level	0…100	Устанавливает уровень выходного сигнала овердрайва.
C	Overdrive Tone	0…15	Устанавливает качество тона овердрайва.
	Speaker Simulator	Off, On	Включение/выключение симулятора динамика.
d	Mode Switch	Rotate, Stop	Переключение между вращением динамика и остановкой.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для режима Rotate/Stop.
	Sw	Toggle, Moment	Устанавливает режим переключения для модуляции Rotate/Stop.
e	Speed Switch	Slow, Fast	Переключает скорость вращения динамика между медленной и быстрой.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для Slow/Fast.
	Sw	Toggle, Moment	Устанавливает режим переключения для модуляции Slow/Fast.

f	Horn/Rotor Balance	Rotor, 1…99, Horn	Устанавливает баланс громкости между рупором высокого диапазона и ротором низкого диапазона.
	Manual SpeedCtrl	Off…Tempo	Устанавливает источник модуляции для прямого контроля скорости вращения.
g	Horn Acceleration	0…100	Устанавливает то, насколько быстро изменяется скорость вращения рупора.
	Horn Ratio	Stop, 0.50…2.00	Регулирует (высокочастотную) скорость вращения рупора. Стандартное значение составляет 1,00. Stop останавливает вращение.
h	Rotor Acceleration	0…100	Устанавливает то, насколько быстро изменяется скорость ротора.
	Rotor Ratio	Stop, 0.50…2.00	Регулирует (низкочастотную) скорость вращения ротора. Стандартное значение 1,0. Stop останавливает вращение.
i	Mic Distance	0…100	Расстояние между микрофоном и вращающимся динамиком.
	Mic Spread	0…100	Угол левого и правого микрофонов.
j	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

a: Sw

Этот параметр определяет, как включить/выключить овердрайв через источник модуляции.

Когда Sw = Toggle, овердрайв включается/выключается при каждом нажатии педали или джойстика.

MIDI Овердрайв будет включаться/выключаться каждый раз, когда значение источника модуляции превышает 64.

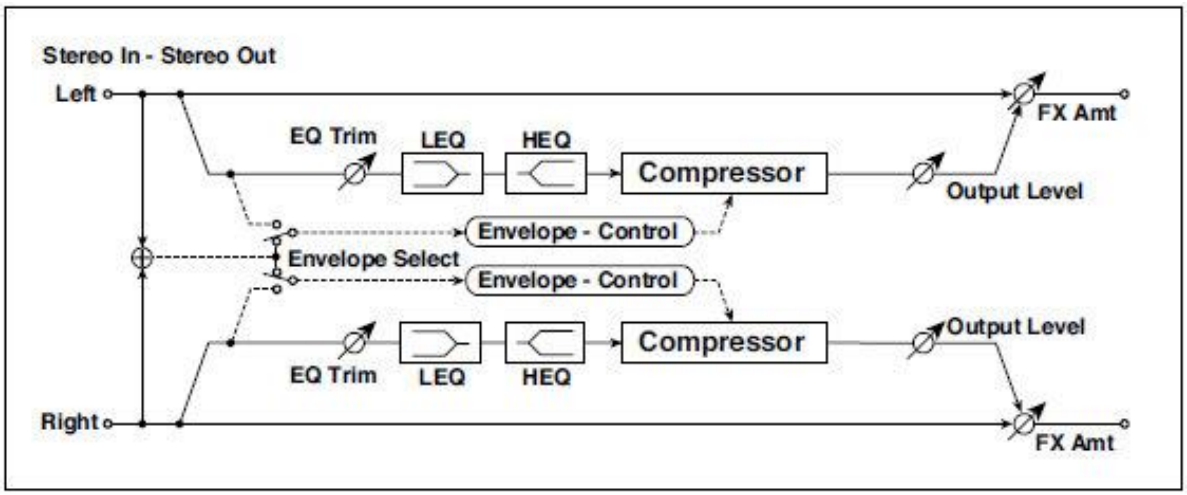
Когда «Sw» = Момент, овердрайв включается только тогда, когда вы нажимаете педаль или нажимаете джойстик.

MIDI Только когда значение для источника модуляции равно 64 или выше, применяется эффект перегрузки.

DYN (Dynamics)

Stereo Compressor

Этот эффект сжимает входной сигнал, чтобы регулировать уровень и давать эффекту "ударной" силы. Это полезно для гитары, фортепиано и барабанов. Это стерео компрессор. Вы можете связать левый и правый каналы или использовать каждый канал отдельно.



a	Envelope Select	L/R Mix, L/R Individually	Определяет, связаны ли левый и правый каналы или используются отдельно.
b	Sensitivity	1…100	Устанавливает чувствительность.
c	Attack	1…100	Устанавливает уровень атаки.
d	EQ Trim	0…100	Устанавливает уровень входного сигнала эквалайзера.
e	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	Выбирает частоту среза (низкая или средняя) эквалайзера низких частот.
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	Выбирает частоту среза (высокая или средняя) эквалайзера высокого диапазона.
f	Pre LEQ Gain [dB]	–15.0…+15.0	Устанавливает усиление Low EQ.
	Pre HEQ Gain [dB]	–15.0…+15.0	Устанавливает усиление High EQ.
g	Output Level	0…100	Устанавливает уровень выходного сигнала компрессора.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для уровня выходного сигнала компрессора.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции для выходного уровня компрессора.

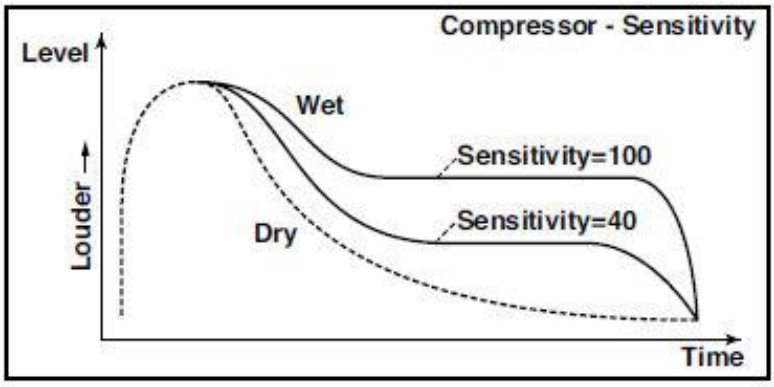
h	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Устанавливает баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для режима Wet/Dry.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции для Wet/Dry.

a: Envelope Select

Этот параметр выбирает, связаны ли левый и правый каналы для одновременного управления обоими сигналами, или каждый канал управляется независимо.

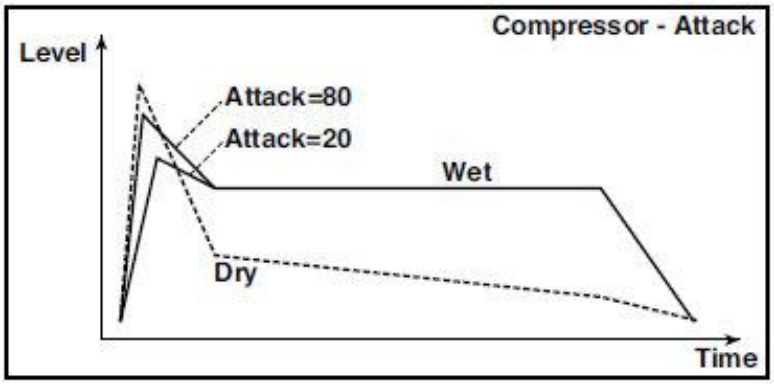
b: Sensitivity
g: Output Level

Параметр Sensitivity устанавливает чувствительность компрессора. Чем выше значение этого параметра, тем больше будут усиливаться низкие частоты. При более высокой чувствительности общий уровень громкости выше. Чтобы отрегулировать конечный уровень громкости, используйте параметр Output Level.



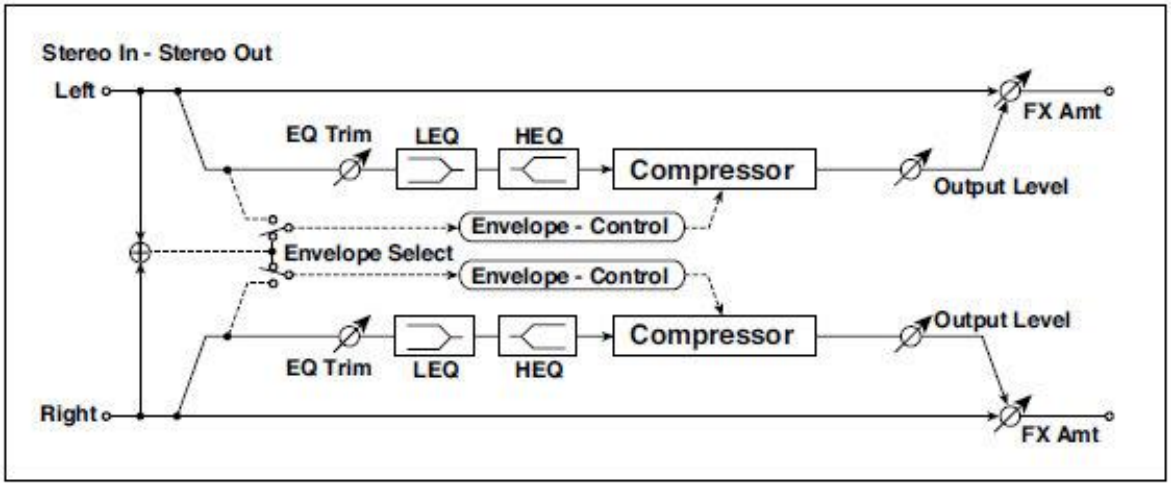
c: Attack

Этот параметр контролирует уровень атаки.



Dyn. Compressor (Dynamic Compressor)

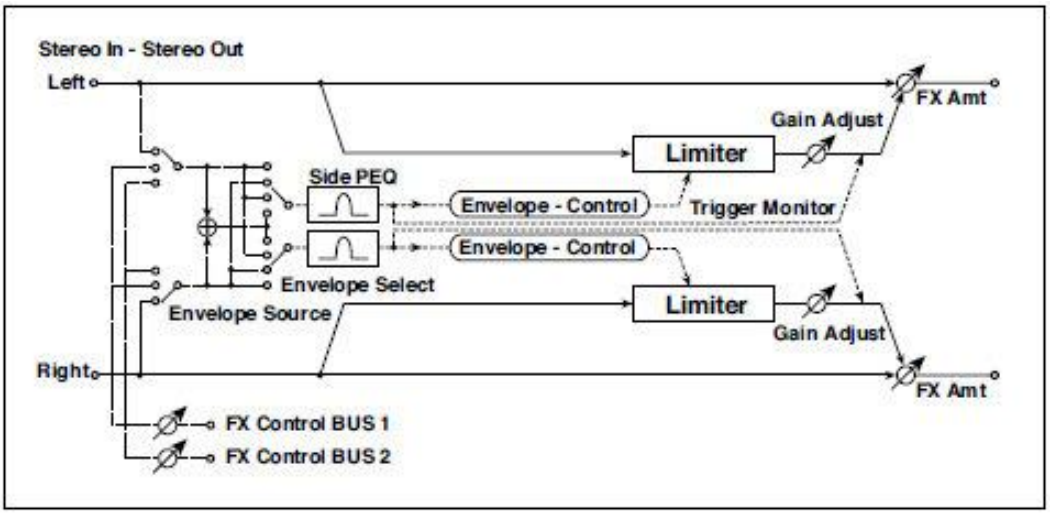
Этот эффект уменьшает динамический диапазон входного сигнала, регулирует уровень и придает эффекту "ударной" силы. Это эффективно для звуков гитары, фортепиано и барабанов. Это настоящий стереоэффект; вы можете связать левый и правый каналы или использовать каждый канал отдельно.



a	Sensitivity	1…100	Этот параметр контролирует степень сжатия. Увеличение значения усиливает звуки более низкого уровня и повышает общую громкость. Чтобы отрегулировать итоговую громкость, используйте параметр Level.
b	Attack	1…100	Устанавливает уровень атаки.
c	Level	0…100	Устанавливает уровень выходного сигнала компрессора.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для уровня выходного сигнала компрессора.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции для уровня выходного сигнала компрессора.
d	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Устанавливает баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для режима Wet/Dry.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции для Wet/Dry.

Stereo Limiter

Пиковый ограничитель, или Лимитер, регулирует уровень входного сигнала. Он похож на Компрессор, за исключением того, что сжимает только те сигналы, которые превышают указанный уровень, чтобы снизить ненужные пиковые сигналы. Лимитер применяет эквалайзер пикового типа к сигналу триггера (который контролирует степень эффекта ограничителя), позволяя вам установить любую ширину полосы, которая будет покрыта им. Этот эффект является стерео ограничителем. Вы можете связать левый и правый каналы или использовать каждый канал по отдельности.



a	Envelope Select	L/R Mix, L Only, R Only, L/R Individually	Выбор между соединением обоих каналов, управление только с левого канала, только с правого канала или управление каждым каналом по отдельности.
b	Ratio	1.0 : 1… 50.0 : 1, Inf : 1	Устанавливает коэффициент сжатия сигнала.
c	Threshold [dB]	–40…0	Устанавливает уровень, выше которого применяется компрессор.
v	Attack	1…100	Устанавливает время атаки.
	Release	1…100	Устанавливает время затухания.
e	Gain Adjust [dB]	–Inf, –38…+24	Устанавливает усиление выходного сигнала.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для усиления выходного сигнала.
	Amt	–63…+63	Устанавливает величину модуляции усиления выходного сигнала.
f	Side PEQ Insert	Off, On	Переключение между вкл/выкл эквалайзера сигнала триггера.
	Trigger Monitor	Off, On	Переключение между монитором выхода эффекта и монитором сигнала триггера.

g	Side PEQ Cutoff [Hz]	20…12.00k	Устанавливает центральную частоту эквалайзера для сигнала триггера.
	Q	0.5…10.0	Устанавливает ширину полосы эквалайзера для сигнала триггера.
	Gain [dB]	–18.0…+18.0	Устанавливает усиление эквалайзера для сигнала триггера.
h	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Устанавливает баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	Источники динамической модуляции.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

a: Envelope Select

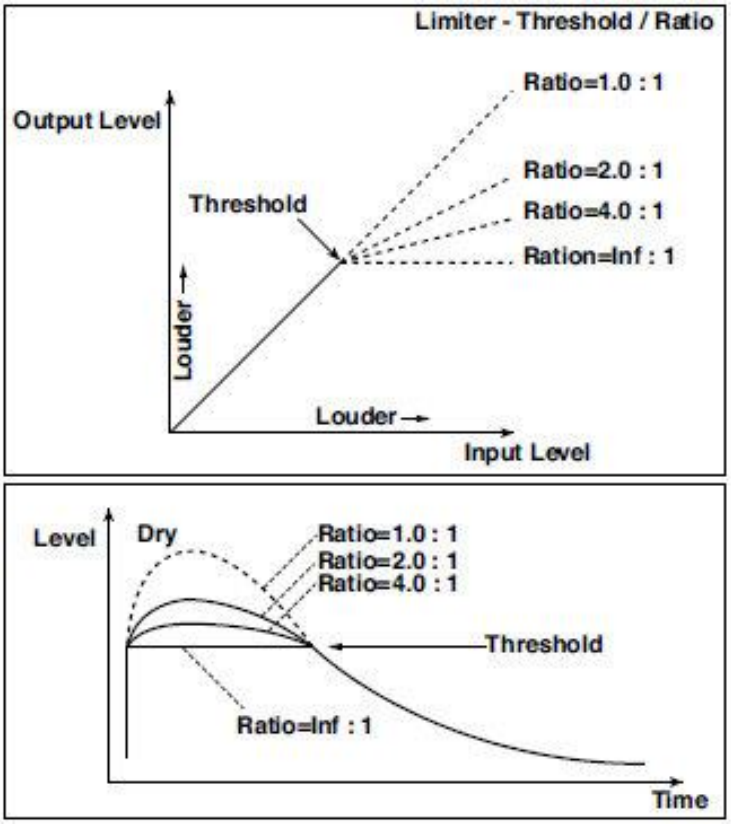
Когда для этого параметра выбрана опция L/R Mix, левый и правый каналы связаны для управления Ограничителем с помощью смешанного сигнала. Если выбрана опция L Only (или R Only), левый и правый каналы связаны, а Limiter управляется только через левый (или правый) канал.

С L/R индивидуально, левый и правый каналы управляют Ограничителем по отдельности.

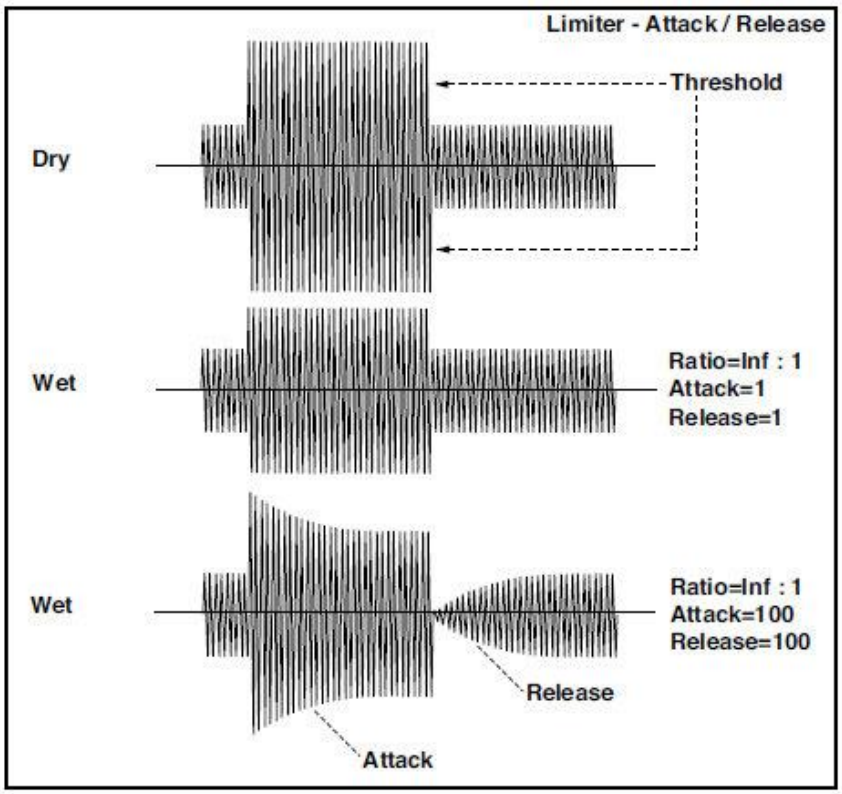
b: Ratio
c: Threshold [dB]
e: Gain Adjust [dB]

Этот параметр устанавливает коэффициент сжатия сигнала Ratio. Сжатие применяется только тогда, когда уровень сигнала превышает значение параметра Threshold.

Отрегулируйте уровень выходного сигнала с помощью параметра Gain Adjust, так как сжатие приводит к снижению всего уровня.



d: Attack
d: Release



f: Trigger Monitor

Включение этого параметра приведёт к тому, что вместо звукового эффекта будет выводиться сигнал триггера. Используйте этот параметр, чтобы проверить сигнал триггера с эквалайзером.

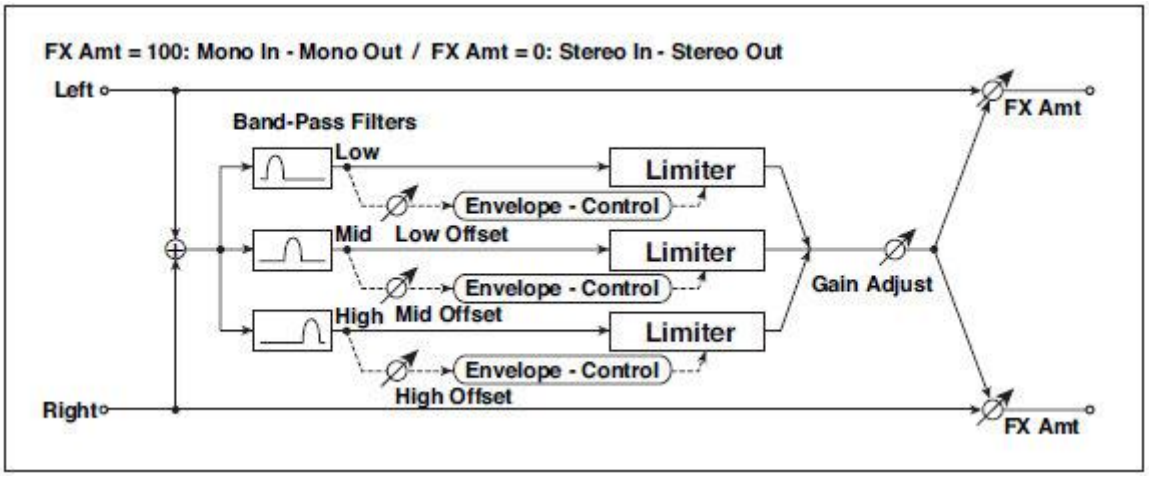
Как правило, он выключен (положение Off).

f: Side PEQ Insert
g: Side PEQ Cutoff [Hz]
g: Q
g: Gain [dB]

Эти параметры используются для установки эквалайзера, применяемого к сигналу триггера. Ограничитель определяет, применяется ли сжатие или нет, на основе сигнала триггера после эквалайзера. Настройка эквалайзера позволяет настроить Лимитер так, чтобы он реагировал на любую полосу частот.

Multiband Limiter

Этот эффект применяет Лимитер с низким, средним и высоким диапазонами входного сигнала. Вы можете управлять динамикой для каждого из диапазонов, чтобы отрегулировать звуковое давление в нижнем, среднем и верхнем диапазонах эквалайзером по-разному.



a	Ratio	1.0 : 1…50.0 : 1, Inf : 1	Устанавливает коэффициент сжатия сигнала.
b	Threshold [dB]	–40…0	Устанавливает уровень, выше которого применяется компрессор.
c	Attack	1…100	Устанавливает время атаки
d	Release	1…100	Устанавливает время затухания.
e	Low Offset [dB]	–40…0	Усиление низкочастотного сигнала триггера.
f	Mid Offset [dB]	–40…0	Усиление сигнала триггера среднего уровня.

g	High Offset [dB]	–40…0	Усиление высокочастотного сигнала триггера.
h	Gain Adjust [dB]	–Inf, –38…+24	Устанавливает усиление входного сигнала.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для усиления сигнала.
	Amt	–63…+63	Устанавливает величину модуляции усиления входного сигнала.
i	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

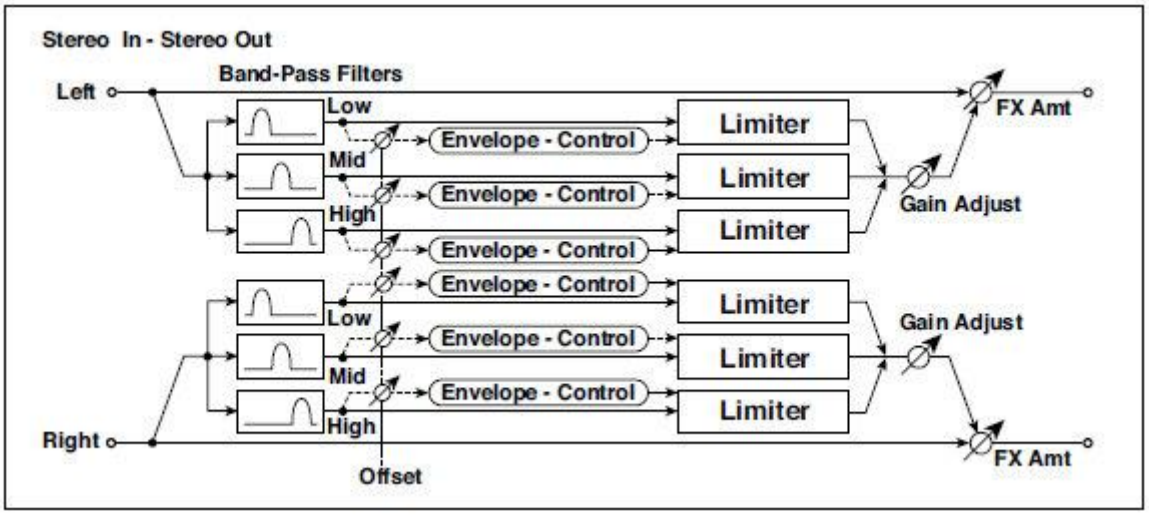
e: Low Offset [dB]
f: Mid Offset [dB]
g: High Offset [dB]

Эти параметры устанавливают усиление сигнала триггера.

Например, если вы не хотите применять сжатие с верхним диапазоном, уменьшите значение High Offset ниже уровня Threshold. Таким образом, ограничитель верхнего диапазона не будет реагировать, и сжатие применяться не будет.

St. Mltband Limiter (Stereo Multiband Limiter)

Это стереофонический многополосный ограничитель.

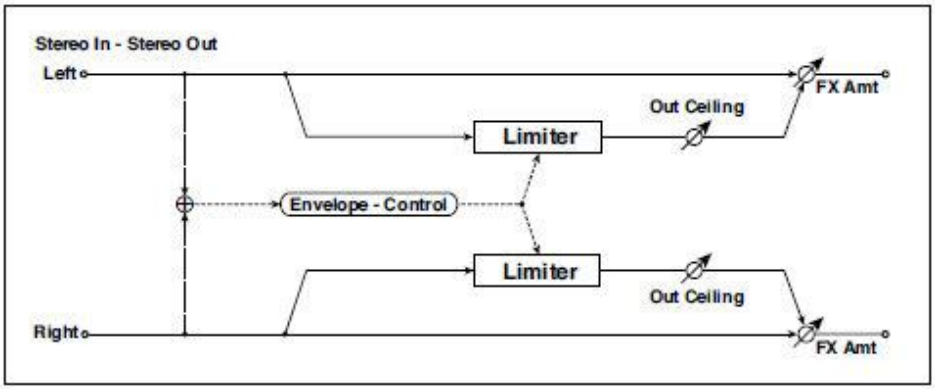


a	Ratio	1.0 : 1… 50.0 : 1, Inf : 1	Устанавливает коэффициент сжатия сигнала.
b	Threshold [dB]	–40…0	Устанавливает уровень, выше которого применяется компрессор.
c	Attack	1…100	Устанавливает время атаки.

d	Release	1…100	Устанавливает время затухания.
e	Low Offset [dB]	–40…0	Устанавливает усиление нижнего диапазона сигнала триггера.
f	Mid Offset [dB]	–40…0	Устанавливает усиление среднего уровня сигнала триггера.
g	High Offset [dB]	–40…0	Устанавливает усиление высокого диапазона сигнала триггера.
h	Gain Adjust [dB]	–Inf, –38…+24	Устанавливает усиление входного сигнала.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для усиления выходного сигнала.
	Amt	–63…+63	Устанавливает величину модуляции усиления выходного сигнала.
i	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

St.Mastering Limitr (Stereo Mastering Limiter)

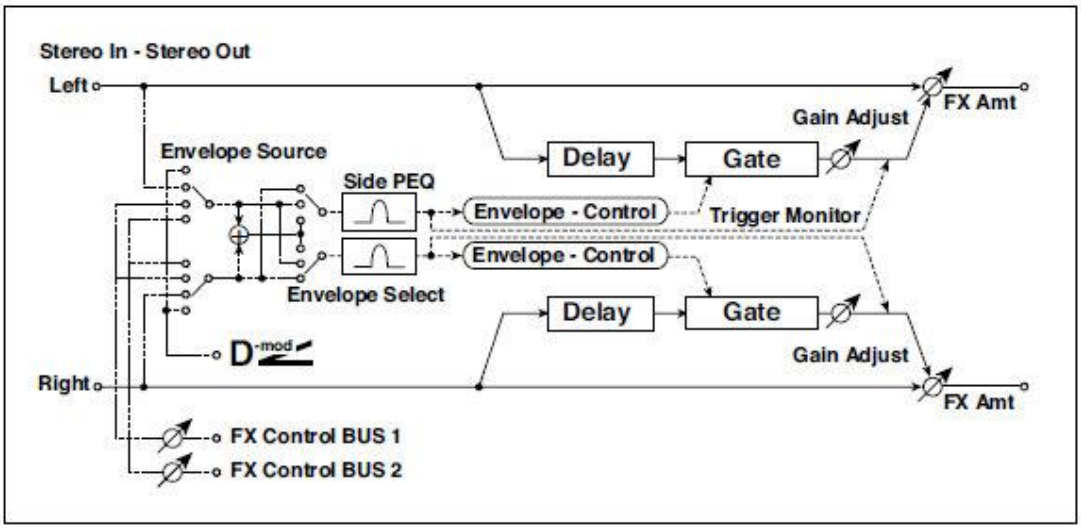
Это стерео ограничитель, который оптимизирован для мастеринга песен.



a	Threshold [dB]	–30.0…0.0	Устанавливает уровень, выше которого применяется компрессор.
b	Out Ceiling [dB]	–30.0…0.0	Устанавливает усиление выходного сигнала.
c	Release [msec]	0.50…1000.0	Устанавливает время затухания.
d	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

Stereo Gate

Этот эффект приглушает входной сигнал, когда он ниже заданного уровня. Вы также можете инвертировать состояние включения/выключения гейта или использовать сообщения note-on/off для прямого включения/выключения гейта.



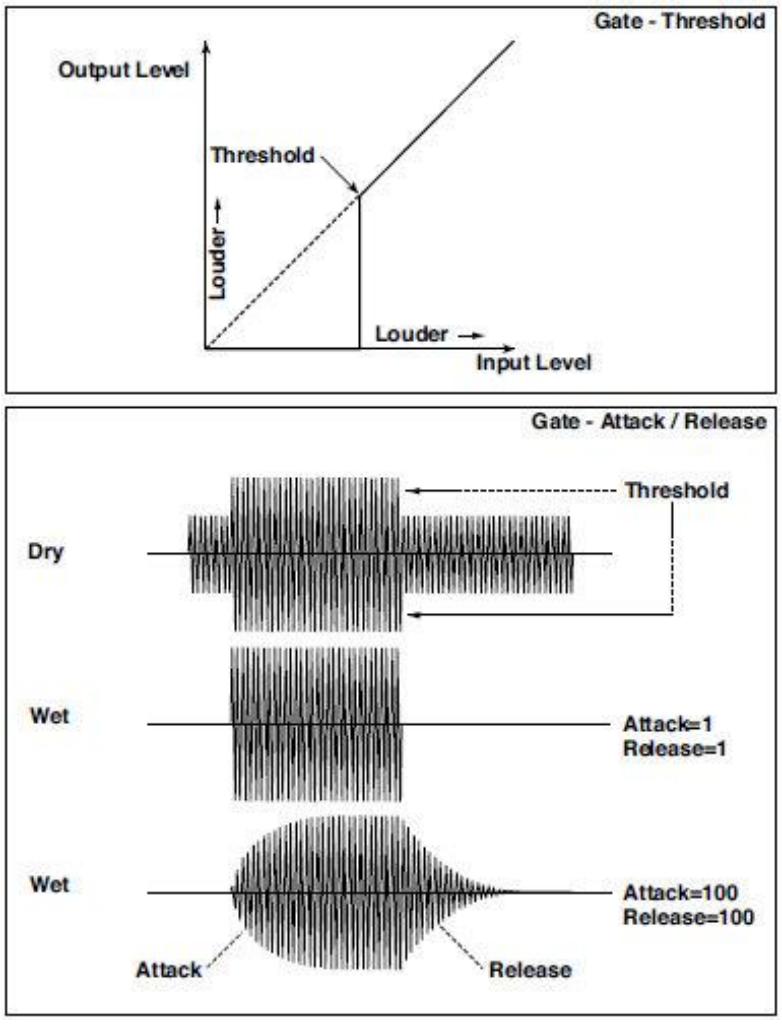
a	Envelope Source	D-mod, Input	Выбор источника для управления гейтом: управление D-mod или использование входного сигнала в качестве триггера.
b	Envelope Select	L/R Mix, L Only, R Only	Выбирает управляющий сигнал: слева и справа, только слева или только справа.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник, который будет управлять гейтом, когда Envelope Src = D-mod.
c	Threshold	0…100	Устанавливает уровень, на котором применяется гейт.
	Polarity	+, –	Переключает полярность гейта.
d	Attack	1…100	Устанавливает время атаки.
	Release	1…100	Устанавливает время затухания.
e	Delay Time [msec]	0…100	Устанавливает время задержки гейта для входного сигнала.
f	Side PEQ Insert	Off, On	Включает/выключает эквалайзер триггерного сигнала.
	Trigger Monitor	Off, On	Переключение между мониторингом выхода эффекта и сигнала триггера.
g	Side PEQ Cutoff [Hz]	20…12.00k	Устанавливает центральную частоту эквалайзера для триггерного сигнала.
	Q	0.5…10.0	Устанавливает ширину полосы эквалайзера для триггерного сигнала.
	Gain [dB]	–18.0…+18.0	Устанавливает усиление эквалайзера для триггерного сигнала.

h	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

c: Threshold
d: Attack
d: Release

Параметр Threshold указывает уровень, на котором срабатывает гейт, когда Envelope Select установлен на L/R Mix, L Only или R Only.

Параметры Attack и Release определяют время атаки (срабатывания) и время затухания действия гейта.



c: Polarity

Этот параметр инвертирует полярность операции включения/выключения гейта. При настройке «-» гейт закроется, когда уровень входного сигнала превысит заданный уровень. Полярность направления, в котором источник модуляции открывает или закрывает гейт, также будет изменена.

e: Delay Time [msec]

Этот параметр устанавливает время задержки входного сигнала в гейт. При использовании более коротких настроек Attack Time, вы можете увеличить Delay Time, чтобы звук открывался после открытия гейта.

AMP (Amplifier)

В Pa1000 включены точная модель гитарного и басового усилителя и моделирование кабинета. Некоторые эффекты объединяют усилитель и модель кабинета.

Моделирующие усилители

Pa1000 поставляется с широким выбором лучших усилителей, которые предлагают самый широкий спектр великолепных тонов. Режим работы предусилителя и усилителя мощности, отклик регуляторов тембра и их расположение в цепи могут меняться в зависимости от типа выбранного усилителя, в деталях копируя точное усиление и тональный характер усилителя-оригинала. Важная фаза усилителя мощности (класс A или AB) и цепь отрицательной обратной связи (или ее отсутствие) также тщательно моделируются.

Регуляторы громкости

Два основных элемента управления влияют и на громкость (или уровень усиления), и на тон усилителя: **Drive Gain** (управление уровнем усиления предусилителя и уровнем искажений предусилителя) и **Volume** (управление уровнем выходного сигнала предусилителя). Каждый элемент управления имеет свою особую функцию, и звук конкретной модели усилителя может варьироваться в очень широком диапазоне, в зависимости от настроек этих элементов управления.

Кроме того, регулятор **Cabinet Trim** (регулятор усиления) расположен между выходом вашего усилителя и входом в кабинет. В конце пути сигнала параметр **Wet/Dry** на странице **FX Edit** и ручка регулировки **Master** на странице **Mixer/Tuning > FX Send** управляют уровнем конечного микса и позволяют вам сбалансировать все ваши присеты друг с другом.

Мы установили связь между предусилителем и усилителем мощности так же, как и в оригинальных усилителях. Поэтому, чтобы получить действительно подлинные тоны, используйте параметр Pre/Drive Gain для управления искажением предусилителя и параметр Volume для управления характерным искажением и теплотой фазой усилителя мощности.

Имейте в виду, что установка слишком высокого значения Drive Gain приведет к сильным искажениям, и, поэтому, не рекомендуется.

Лампы (tube)

Tubes - это название ламп, принятое в США, а valves - британский эквивалент. Поскольку все смоделированные нами усилители происходят из одной из упомянутых стран, мы будем использовать соответствующий термин в следующих описаниях.

Также обратите внимание, что valve предусилителя ECC83 является британской версией лампы предусилителя 12AX7, используемой в США.

Моделирование акустических систем - кабинетов

Точные модели усилителей могут быть соединены с моделями кабинетов - динамиков с подходящими параметрами. Выходная фаза лампового усилителя работает в тесной гармонии с переменной кривой сопротивления динамиков, которыми он управляет. Эти детальные и важные отношения играют важную роль в создании теплого, резкого звука и приятного ощущения ламповых усилителей.

Моделирование кабинета динамиков - это не просто случай частотной характеристики, а сочетание частотной характеристики, переходной характеристики (то, как динамик реагирует на силу звучания ноты) и крайне важное взаимодействие выходов усилителя с кривой сопротивления динамика. Кроме того, другими жизненно важными факторами, которые необходимо учитывать при моделировании кабинета, являются фактические физические размеры кабинета (корпуса колонки), уникальная тональность указанного кабинета (на которую будут влиять как тип древесины, из которой он сделан, так и её толщина) и имеет ли он открытый, полуоткрытый или закрытый дизайн задней части.

Типы усилителей

Вот доступные типы усилителей.

Amp Type – Тип усилителя	**Что означает**
VOX AC15	VOX AC15 произведенный 1962
VOX AC15TB	VOX AC15TB (AC15 модифицированный добавлением верхней схемы усиления).
VOX AC30	Канал Normal VOX AC30TB.
VOX AC30TB	Канал Brilliant VOX AC30TB.
UK BLUES	Винтажный британский усилитель без динамиков.
UK 70’S	Высокочастотный канал 100 Watt британского усилителя без динамиков 1969 года.
UK 80’S	Британский усилитель без динамиков 100 Watt 1983 года.
UK 90’S	Канал Lead двухканального усилителя без динамиков мощностью 100 Вт.
UK MODERN	Британский современный усилитель мощностью 100 Вт.
US MODERN	High-gain усилитель с металлической пластиной.
US HIGAIN	Модель усилителя без динамиков мощностью 100 Вт, с отделкой под «змеиную кожу» 1991 года.
BOUTIQUE OD	Overdrive канал high-end усилителя ручной работы мощностью 100 Вт.
BOUTIQUE CL	Clean канал high-end усилителя 100 Вт ручной работы.
BLACK 2x12	Комбо-усилитель 2 x12 незаменимый для кантри или блюзовых музыкантов.
TWEED - 1x12	Комбо усилитель, отделанный твидовой тканью.
TWEED - 4x10	Комбо усилитель 4 x10 для бас-гитары.

Типы кабинетов

Когда можно выбрать кабинет, вот его доступные типы.

Cabinet Type – Тип кабинета	**Что означает**
TWEED - 1x12	Кабинет, с открытой задней частью, с одним 12-дюймовым магнитным динамиком Alnico, обычно используется для блюза. Обычно в паре с усилителем Tweed Amp.
TWEED - 4x10	Кабинет, с открытой задней частью, с четырьмя 10-дюймовыми магнитными динамиками Alnico 10 Ом, соединенными параллельно для общего сопротивления 2 Ом.
BLACK - 2x10	Кабинет, с открытой задней частью, с двумя 10-дюймовыми керамическими магнитными динамиками 35 Вт.
BLACK - 2x12	Американский кабинет, с открытой задней частью, с двумя 12-дюймовыми керамическими магнитными динамиками. Это динамики, с сопротивлением в 8 Ом, соединенные параллельно для общего сопротивления 4 Ом.
VOX AC15 - 1x12	Кабинет Vox AC15 с открытой задней частью и одним 12-дюймовым динамиком VOX Blue Alnico, произведённый компанией Celestion, Ipswich, Англия.
VOX AC30 - 2x12	Кабинет Vox AC30 с открытой задней частью и двумя 12-дюймовыми динамиками VOX Blue Alnicos, соединенными последовательно по 16 Ом.
VOX AD412 - 4x12	Кабинет с закрытой задней частью VOX AD412 с четырьмя 12-дюймовыми специально разработанными динамиками Celestion с магнитами Neodymium.
UK H30 - 4x12	Классический кабинет с закрытой задней частью с четырьмя 30-ваттными 12-дюймовыми динамиками. Сделано в конце 60-х годов той же известной британской компанией по производству усилителей, что и UK T75 4x12.
UK T75 - 4x12	Кабинет с закрытой задней частью с четырьмя современными британскими 12-дюймовыми динамиками мощностью 75 Вт.
US V30 - 4x12	Кабинет с закрытой задней частью с четырьмя 30-ваттными 12-дюймовыми динамиками. В этом большом кабинете используется четыре динамика Vintage, изготовленные в Великобритании, который известен своими глубокими басами и высокими характеристиками.

Комбинации усилитель + кабинет

Это рекомендуемые комбинации моделей гитарных усилителей и симуляторов кабинета:

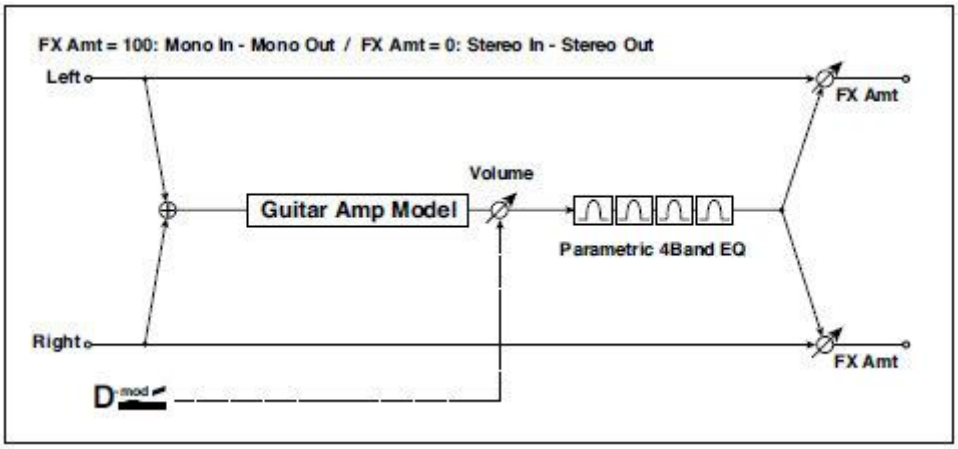
Amp Type – Тип усилителя	**Тип кабинета**
VOX AC15	VOX AC15 - 1x12
VOX AC15TB	VOX AC15 - 1x12
VOX AC30	VOX AC30 - 2x12
VOX AC30TB	VOX AC30 - 2x12
UK BLUES	UK H30 - 4x12
UK 70’S	UK H30 - 4x12
UK 80’S	UK T75 - 4x12
UK 90’S	UK T75 - 4x12
UK MODERN	UK T75 - 4x12, US V30 - 4x12
US MODERN	US V30 - 4x12
US HIGAIN	US V30 - 4x12, UK T75 - 4x12
BOUTIQUE OD	UK H30 - 4x12
BOUTIQUE CL	UK H30 - 4x12
BLACK 2x12	BLACK - 2x12
TWEED - 1x12	TWEED - 1x12
TWEED - 4x10	TWEED - 4x10

GuitarAmp + P4EQ (Guitar Amp Model + Parametric 4-Band EQ)

Этот эффект объединяет симуляцию гитарного усилителя (который даже точно повторяет схемы искажения и управления тоном) с четырехполосным эквалайзером.

Используя этот усилитель в сочетании с St. Guitar Cabinet (Stereo Guitar Cabinet), вы можете получить еще более реалистичный гитарный звук, имитирующий гитарный усилитель + кабинет.

В качестве альтернативы, вы можете использовать комбинированный эффект Guitar Amp + Cabinet, который не включает эквалайзер, но занимает только одну ячейку эффектов FX.



a	Amp Type	VOX AC15, VOX AC15TB, VOX AC30, VOX AC30TB, UK BLUES, UK 70'S, UK 80'S, UK 90'S, UK MODERN, US MODERN, US HIGAIN, BOUTIQUE OD, BOUTIQUE CL, BLACK 2x12, TWEED - 1x12, TWEED - 4x10	Выбирает тип усилителя.
	Drive Gain	0…100	Устанавливает уровень входного усиления.
b	Volume	0…100	Устанавливает уровень выходного сигнала.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для уровня выходного сигнала.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции выходного уровня.
c	Bass	0…100	Устанавливает уровень низких частот.
	Middle	0…100	Устанавливает средний (средний диапазон) уровень.

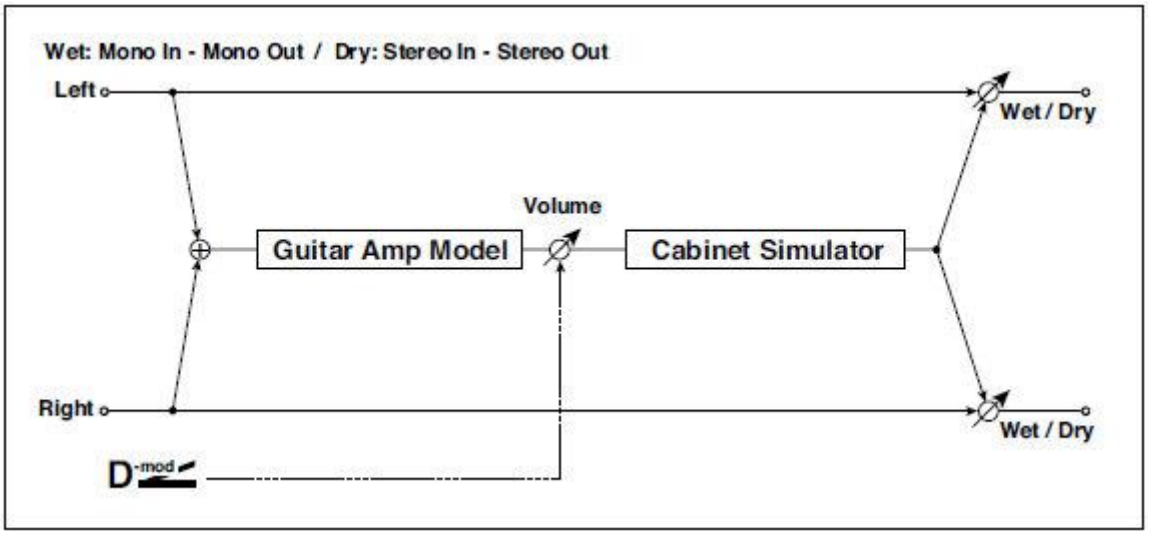
d	Treble	0…100	Устанавливает уровень высоких частот.
	Presence/Cut	0…100	Устанавливает эффект "присутствия" (высокочастотный тон). С усилителями VOX он имитирует Top Cut с оригинальном AC30; с более высокими значениями, этот параметр сокращает больше высоких частот.
e	Post P4EQ	Thru, On	Включает/отключает обход эквалайзера.
f	Band1 Cutoff [Hz]	20…1.00k	Устанавливает центральную частоту Полосы 1.
	Q	0.5…10.0	Устанавливает ширину Полосы 1.
	Gain [dB]	–18…+18	Устанавливает усиление Полосы 1.
g	Band2 Cutoff [Hz]	50…5.00k	Устанавливает центральную частоту Полосы 2.
	Q	0.5…10.0	Устанавливает ширину Полосы 2.
	Gain [dB]	–18…+18	Устанавливает усиление Полосы 2.
h	Band3 Cutoff [Hz]	300…10.00k	Устанавливает центральную частоту Полосы 3.
	Q	0.5…10.0	Устанавливает ширину Полосы 3.
	Gain [dB]	–18…+18	Устанавливает усиление Полосы 3.
i	Band4 Cutoff [Hz]	500…20.00k	Устанавливает центральную частоту Полосы 4.
	Q	0.5…10.0	Устанавливает ширину Полосы 4.
	Gain [dB]	–18…+18	Устанавливает усиление Полосы 4.
j	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

a: Amp Type
d: Presence/Cut

Если тип усилителя VOX AC15… VOX AC30TB, этот параметр устанавливает ослабление высокочастотного диапазона. Для других типов он устанавливает усиление высокочастотного диапазона. Этот параметр соответствует ручке регулировки усилителей Cut, производимой VOX Corporation.

e: Post P4EQ

Включая этот параметр в цепочку 19: St.Guitar Cabinet, вы можете смоделировать комбинацию гитарного усилителя и кабинета. В этом случае мы рекомендуем настроить Post P4EQ на значение Thru, но при необходимости вы можете включить его и звук.



a	Amp Type	VOX AC15, VOX AC15TB, VOX AC30, VOX AC30TB, UK BLUES, UK 70'S, UK 80'S, UK 90'S, UK MODERN, US MODERN, US HIGAIN, BOUTIQUE OD, BOUTIQUE CL, BLACK 2x12, TWEED - 1x12, TWEED - 4x10	Выбирает тип усилителя.
b	Drive Gain	0…100	Устанавливает уровень входного усиления.
c	Volume	0…100	Устанавливает уровень выходного сигнала.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для уровня выходного сигнала.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции выходного уровня.

d	Bass	0…100	Устанавливает уровень низких частот.
	Middle	0…100	Устанавливает уровень средних частот.
	Treble	0…100	Устанавливает уровень высоких частот.
	Presence/Cut	0…100	Устанавливает эффект "присутствия" (высокочастотный тон). С усилителями VOX он имитирует Top Cut с оригинальном AC30; с более высокими значениями, этот параметр сокращает больше высоких частот.
e	Cabinet Type	TWEED - 1x12, TWEED - 4x10, BLACK - 2x10, BLACK - 2x12, VOX AC15 - 1x12, VOX AC30 - 2x12, VOX AD412 - 4x12, UK H30 - 4x12, UK T75 - 4x12, US V30 - 4x12	Выбирает тип кабинета.
	Cabinet Trim	0…100	Устанавливает уровень входного сигнала.
	Cabinet Air	0…100	Устанавливает положение микрофона.
f	Noise Gate On/Off	On, Off	Включает/выключает Gate.
	Threshold	0…100	Устанавливает уровень, на котором применяется гейт.
	Attack	1…100	Устанавливает время атаки.
	Release	1…100	Устанавливает время затухания.
g	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

Amp Clean Combo

Этот эффект моделирует чистый канал усилителя, который поступил в продажу в 1975 году и имел два 12-дюймовых динамика. Исходя из названия, он производит чистый тон с жестким звучанием и глубоким и компактным звучанием низких частот. При сильном басе имеет тенденцию к перегрузкам. Оригинальный усилитель не имеет элемента управления эффектом присутствия, но имеет переключатель Bright Switch. Регулятор Presence на вашем Pa1000 эмулирует этот переключатель при выключенном и включенном состоянии, включая все промежуточные точки.

a	Drive	0…100	Устанавливает уровень входного усиления.
b	Volume	0…100	Устанавливает уровень выходного сигнала.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для уровня выходного сигнала.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции выходного уровня.
c	Bass	0…100	Устанавливает уровень низких частот.
	Middle	0…100	Устанавливает уровень средних частот.
d	Treble	0…100	Устанавливает уровень высоких частот.
	Presence	0…100	Усиливает верхние частоты за пределами нормального диапазона высоких частот для их повышения.
e	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

Amp Clean Combo + Cab

Как и предыдущий, плюс кабинет.

a	Drive	0…100	Устанавливает уровень входного усиления.
b	Volume	0…100	Устанавливает уровень выходного сигнала.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для уровня выходного сигнала.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции выходного уровня.
c	Bass	0…100	Устанавливает уровень низких частот.
	Middle	0…100	Устанавливает уровень средних частот.
d	Treble	0…100	Устанавливает уровень высоких частот.
	Presence	0…100	Устанавливает эффект присутствия (высокочастотный тон).
e	Cabinet Type	TWEED - 1x12, TWEED - 4x10, BLACK - 2x10, BLACK - 2x12, VOX AC15 - 1x12, VOX AC30 - 2x12, VOX AD412 - 4x12, UK H30 - 4x12, UK T75 - 4x12, US V30 - 4x12	Выбирает тип кабинета.
f	Cabinet Trim	0…100	Устанавливает уровень входного сигнала.
g	Cabinet Air	0…100	Устанавливает положение микрофона.
h	Noise Gate On/Off	On, Off	Включает/выключает Gate.
	Threshold	0…100	Устанавливает уровень, на котором применяется гейт.
	Attack	1…100	Устанавливает время атаки.
	Release	1…100	Устанавливает время затухания.
i	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

Amp California

Этот американский комбо усилитель мощностью 45 Вт с четырьмя 10-дюймовыми динамиками, произведенный в Южной Калифорнии в 1963–1968 годах, был известен своим громким чистым звучанием и теплым и хриплым звучанием при интенсивном драйве. Средняя выходная мощность и мощный звук этого усилителя были фаворитом клубов.

Лампы усилителя-оригинала: 4 x 12AX7 в предусилителе, 1x5AR4 выпрямительная лампа, 2 x 6L6 лампы в усилителе мощности, плюс 2 x 12AT7 лампы.

a	Drive	0…100	Устанавливает уровень входного усиления.
b	Volume	0…100	Устанавливает уровень выходного сигнала.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для уровня выходного сигнала.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции выходного уровня.
c	Bass	0…100	Устанавливает уровень низких частот.
	Middle	0…100	Устанавливает уровень средних частот.
d	Treble	0…100	Устанавливает уровень высоких частот.
	Presence	0…100	Устанавливает эффект присутствия (высокочастотный тон).
e	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

Amp California + Cab

Как и предыдущий, плюс кабинет.

a	Drive	0…100	Устанавливает уровень входного усиления.
b	Volume	0…100	Устанавливает уровень выходного сигнала.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для уровня выходного сигнала.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции выходного уровня.
c	Bass	0…100	Устанавливает уровень низких частот.
	Middle	0…100	Устанавливает уровень средних частот.
d	Treble	0…100	Устанавливает уровень высоких частот.
	Presence	0…100	Устанавливает эффект присутствия (высокочастотный тон).
e	Cabinet Type	TWEED - 1x12, TWEED - 4x10, BLACK - 2x10, BLACK - 2x12, VOX AC15 - 1x12, VOX AC30 - 2x12, VOX AD412 - 4x12, UK H30 - 4x12, UK T75 - 4x12, US V30 - 4x12	Выбирает тип кабинета.
f	Cabinet Trim	0…100	Устанавливает уровень входного сигнала.
g	Cabinet Air	0…100	Устанавливает положение микрофона.
h	Noise Gate On/Off	On, Off	Включает/выключает Gate.
	Threshold	0…100	Устанавливает уровень, на котором применяется гейт.
	Attack	1…100	Устанавливает время атаки.
	Release	1…100	Устанавливает время затухания.
i	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

Amp Tweed

Этот 40-ваттный комбо усилитель произведённый США в 1957 году, с твидовым покрытием и двумя 12-дюймовыми динамиками, известен своим насыщенным чистым звучанием, идеально подходящим для классического рока, блюза и кантри. Увеличивая громкость, вы также можете создать мощный и резкий овердрайв. Он быстро стал фаворитом величайших групп 60-х и является тем, что вы можете назвать «классическим тоном». Его прозвище произошло из-за использования лакированного твида, обрамленного винтажной коричневой/золотой тканью решетки, что придало ему изысканный вид.

Комплект ламп оригинального исполнения: 4 x 12AX7 в предварительном усилителе, 2 x 5U4 выпрямительные лампы, 2 x GT6L6 в усилителе мощности.

a	Drive	0…100	Устанавливает уровень входного усиления.
b	Volume	0…100	Устанавливает уровень выходного сигнала.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для уровня выходного сигнала.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции выходного уровня.
c	Bass	0…100	Устанавливает уровень низких частот.
	Middle	0…100	Устанавливает уровень средних частот.
d	Treble	0…100	Устанавливает уровень высоких частот.
	Presence	0…100	Устанавливает эффект присутствия (высокочастотный тон).
e	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

Amp Tweed + Cab

Как и предыдущий, плюс кабинет.

a	Drive	0…100	Устанавливает уровень входного усиления.
b	Volume	0…100	Устанавливает уровень выходного сигнала.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для уровня выходного сигнала.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции выходного уровня.
c	Bass	0…100	Устанавливает уровень низких частот.
	Middle	0…100	Устанавливает уровень средних частот.
d	Treble	0…100	Устанавливает уровень высоких частот.
	Presence	0…100	Устанавливает эффект присутствия (высокочастотный тон).
e	Cabinet Type	TWEED - 1x12, TWEED - 4x10, BLACK - 2x10, BLACK - 2x12, VOX AC15 - 1x12, VOX AC30 - 2x12, VOX AD412 - 4x12, UK H30 - 4x12, UK T75 - 4x12, US V30 - 4x12	Выбирает тип кабинета.
f	Cabinet Trim	0…100	Устанавливает уровень входного сигнала.
g	Cabinet Air	0…100	Устанавливает положение микрофона.
h	Noise Gate On/Off	On, Off	Включает/выключает Gate.
	Threshold	0…100	Устанавливает уровень, на котором применяется гейт.
	Attack	1…100	Устанавливает время атаки.
	Release	1…100	Устанавливает время затухания.
i	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

Amp Modded OD

Он моделирует канал Overdrive 100-ватного изысканного усилителя без динамиков (головки усилителя), произведенного в Северном Голливуде. Его привлекательно глубокие и округлые низкие частоты, восхитительно короткая атака на средних частотах и приятные высокие частоты, с гармонично насыщенным перегрузом, роскошным чистым звуком, длительным сустейном, мгновенно превращают игру в удовольствие.

Комплект ламп оригинального исполнения: 2 x 12AX7s в предусилителе, 1 x 12AX7s выпрямитель, 4 x EL34s (или 6L6s) в усилителе мощности.

a	Drive	0…100	Устанавливает уровень входного усиления.
b	Volume	0…100	Устанавливает уровень выходного сигнала.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для уровня выходного сигнала.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции выходного уровня.
c	Bass	0…100	Устанавливает уровень низких частот.
	Middle	0…100	Устанавливает уровень средних частот.
d	Treble	0…100	Устанавливает уровень высоких частот.
	Presence	0…100	Устанавливает эффект присутствия (высокочастотный тон).
e	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

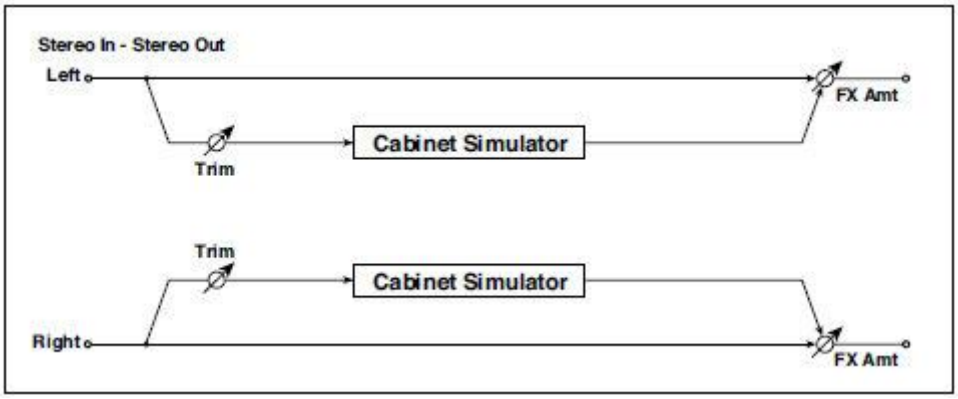
Amp Modded OD + Cab

Как и предыдущий, плюс кабинет.

a	Drive	0…100	Устанавливает уровень входного усиления.
b	Volume	0…100	Устанавливает уровень выходного сигнала.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для уровня выходного сигнала.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции выходного уровня.
c	Bass	0…100	Устанавливает уровень низких частот.
	Middle	0…100	Устанавливает уровень средних частот.
d	Treble	0…100	Устанавливает уровень высоких частот.
	Presence	0…100	Устанавливает эффект присутствия (высокочастотный тон).
e	Cabinet Type	TWEED - 1x12, TWEED - 4x10, BLACK - 2x10, BLACK - 2x12, VOX AC15 - 1x12, VOX AC30 - 2x12, VOX AD412 - 4x12, UK H30 - 4x12, UK T75 - 4x12, US V30 - 4x12	Выбирает тип кабинета.
f	Cabinet Trim	0…100	Устанавливает уровень входного сигнала.
g	Cabinet Air	0…100	Устанавливает положение микрофона.
h	Noise Gate On/Off	On, Off	Включает/выключает Gate.
	Threshold	0…100	Устанавливает уровень, на котором применяется гейт.
	Attack	1…100	Устанавливает время атаки.
	Release	1…100	Устанавливает время затухания.
i	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

St. Guitar Cabinet (Stereo Guitar Cabinet)

Этот эффект имитирует акустические качества гитарного кабинета.



a	Trim	0…100	Устанавливает уровень входного усиления.
b	Type	TWEED - 1x12, TWEED - 4x10, BLACK - 2x10, BLACK - 2x12, VOX AC15 - 1x12, VOX AC30 - 2x12, VOX AD412 - 4x12, UK H30 - 4x12, UK T75 - 4x12, US V30 - 4x12	Выбирает тип кабинета.
c	Air	0…100	Устанавливает положение микрофона.
d	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

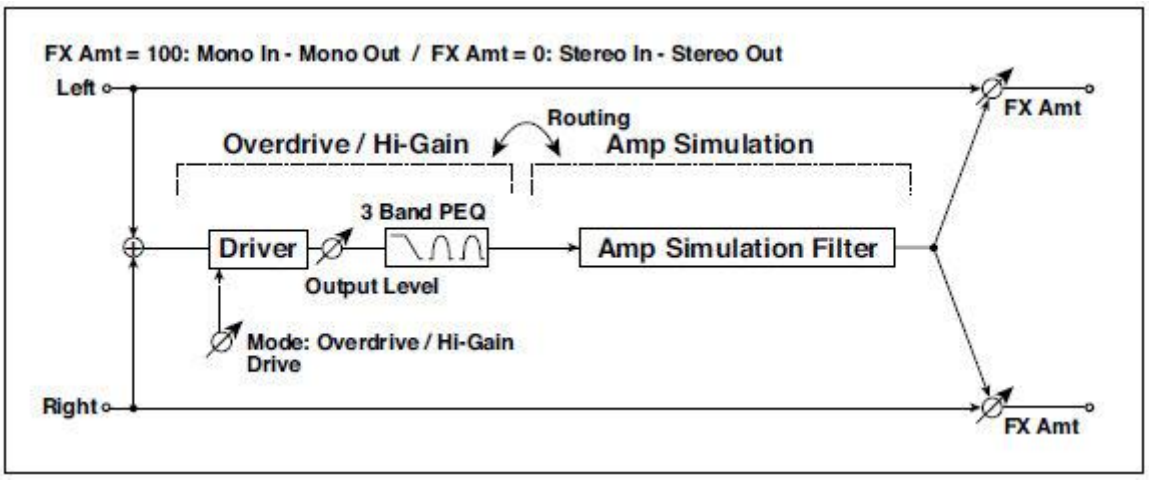
Gtr. Cabinet + NR (Guitar Cabinet + Noise Reduction)

Гитарный кабинет и шумоподавление.

	NR Sens	Off, 1…100	Чувствительность шумоподавления.
a	Trim	0…100	Устанавливает уровень входного усиления.
b	Type	TWEED - 1x12, TWEED - 4x10, BLACK - 2x10, BLACK - 2x12, VOX AC15 - 1x12, VOX AC30 - 2x12, VOX AD412 - 4x12, UK H30 - 4x12, UK T75 - 4x12, US V30 - 4x12	Выбирает тип кабинета.
c	Air	0…100	Устанавливает положение микрофона.
d	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

OD/HG - Amp Sim (Overdrive/Hi.Gain - Amp Simulation)

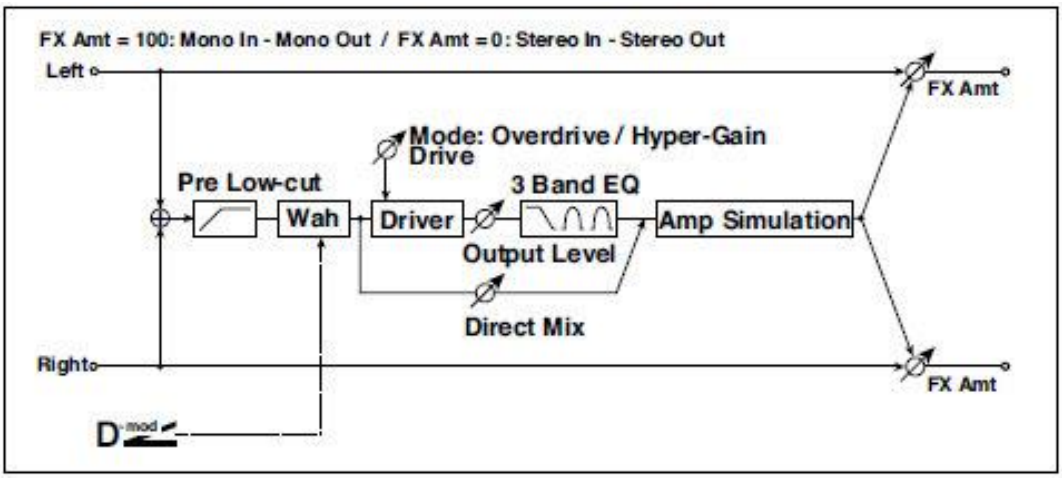
Этот эффект сочетает в себе моно овердрайв/дисторшн с высоким усилением и имитацию усилителя. Вы можете изменить порядок эффектов.



OD/HI-GAIN			
a	[O]Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	Переключение между овердрайвом и дисторшном с высоким усилением.
	Drive	1…100	Устанавливает уровень дисторшна.
b	[O]Output Level	0…50	Устанавливает выходной уровень овердрайва.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для выходного уровня овердрайва.
	Amt	–50…+50	Устанавливает величину модуляции выходного уровня овердрайва.
e	[O]Low Cutoff [Hz]	20…1.00k	Устанавливает центральную частоту для Low EQ (шельфовый тип).
	Gain [dB]	–18…+18	Устанавливает уровень усиления Low EQ.
f	[O]Mid1 Cutoff [Hz]	300…10.00k	Устанавливает центральную частоту для Mid/High EQ 1 (пиковый тип).
	Q	0.5…10.0	Устанавливает ширину полосы Mid/High EQ 1
	Gain [dB]	–18…+18	Устанавливает уровень усиления Mid/High EQ 1.
g	[O]Mid2 Cutoff [Hz]	500…20.00k	Устанавливает центральную частоту для Mid / High EQ 2 (пиковый тип).
	Q	0.5…10.0	Устанавливает ширину полосы Mid/High EQ 2.
	Gain [dB]	–18…+18	Устанавливает уровень усиления Mid/High EQ 2.
AMP SIM			
h	[A]Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	Выбирает тип гитарного усилителя.
i	Routing	OD/HG › Amp, Amp › OD/HG	Переключает порядок овердрайва и усилителя.
j	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

OD/Hi.Gain Wah (Overdrive/Hi.Gain Wah)

Этот эффект дисторшн применяет режим Overdrive и Hi-Gain. Управление эффектом Wah, 3-полосным эквалайзером и симуляцией усилителя позволит вам создавать разные звуки дисторшна. Этот эффект подходит для звуков гитары и органа.



a	Wah	Off, On	Включает/выключает эффект Wah.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции, который включает и выключает Wah.
	Sw	Toggle, Moment	Выбирает режим переключения для источника модуляции, который включает и выключает Wah.
b	Wah Sweep Range	–10…+10	Устанавливает диапазон Wah.
	Wah Sweep Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции, который управляет Wah.
c	Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	Переключение между овердрайвом и дисторшном с высоким усилением.
d	Drive	1…100	Устанавливает степень дисторшна.
	Pre Low-cut	0…10	Устанавливает величину среза нижнего диапазона входного дисторшна.
e	Output Level	0…50	Устанавливает уровень выходного сигнала.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для уровня выходного сигнала.
	Amt	–50…+50	Устанавливает величину модуляции уровня выходного сигнала.
f	Low Cutoff [Hz]	20…1.00k	Устанавливает центральную частоту для Low EQ (шельфовый тип).
	Gain [dB]	–18…+18	Устанавливает уровень усиления Low EQ.

g	Mid1Cutoff [Hz]	300…10.00k	Устанавливает центральную частоту для Mid/High EQ 1 (пиковый тип).
	Q	0.5…10.0	Устанавливает ширину полосы Mid/High EQ 1.
	Gain [dB]	–18…+18	Устанавливает уровень усиления Mid/High EQ 1.
h	Mid2 Cutoff [Hz]	500…20.00k	Устанавливает центральную частоту для Mid/High EQ 2 (пиковый тип).
	Q	0.5…10.0	Устанавливает ширину полосы Mid/High EQ 2.
	Gain [dB]	–18…+18	Устанавливает уровень усиления Mid/High EQ 2.
i	Direct Mix	0…50	Устанавливает величину необработанного звука, смешанного с дисторшном.
	Speaker Simulation	Off, On	Включение/выключение имитации динамика.
j	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

a: Wah

Параметр Wah включает/выключает эффект "вау".

a: Sw

Этот параметр устанавливает, как эффект вау включается и выключается через источник модуляции.

Когда Sw = Moment, эффект вау обычно отключается. Он включается только при нажатии на педаль или управлении джойстиком.

MIDI Когда значение для источника модуляции меньше 64, выбирается скорость off, А когда значение равно 64 или выше, выбирается on.

Когда Sw = Toggle, эффект вау включается и выключается каждый раз, когда вы нажимаете педаль или манипулируете джойстиком.

MIDI Переключатель будет включаться/выключаться каждый раз, когда значение источника модуляции превышает 64.

b: Wah Sweep Range
b: Wah Sweep Src

Этот параметр устанавливает диапазон развертки центральной частоты эффекта "вау". Отрицательное значение изменит направление развертки. Центральная частота "вау" может контролироваться источником модуляции, указанным в параметре Wah Sweep Src.

d: Pre Low-cut

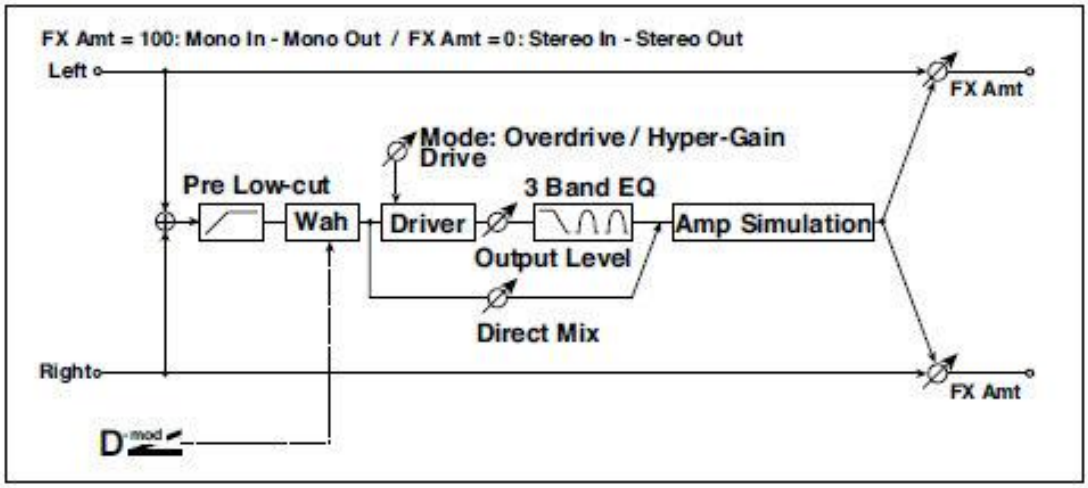
Срез сигнала в нижнем диапазоне перед его входом в Distortion создаст резкое искажение.

d: Drive
e: Output Level

Степень искажения определяется уровнем входного сигнала и настройкой параметра Drive. Увеличение значения параметра Drive приведет к увеличению уровня громкости. Используйте параметр Output Level для регулировки уровня громкости. Параметр Output Level использует уровень сигнала, введенный в 3-полосный эквалайзер. Если на 3-полосном эквалайзере происходит ограничение, отрегулируйте параметр Output Level.

OD/HyperGain Wah (Overdrive/Hyper Gain Wah)

У этого эффекта дисторшн есть два режима: овердрайв и гипер-усиление, которое производит сильное искажение. Для этого эффекта требуется более высокая настройка параметра high-gain по сравнению с нормальным эффектом.

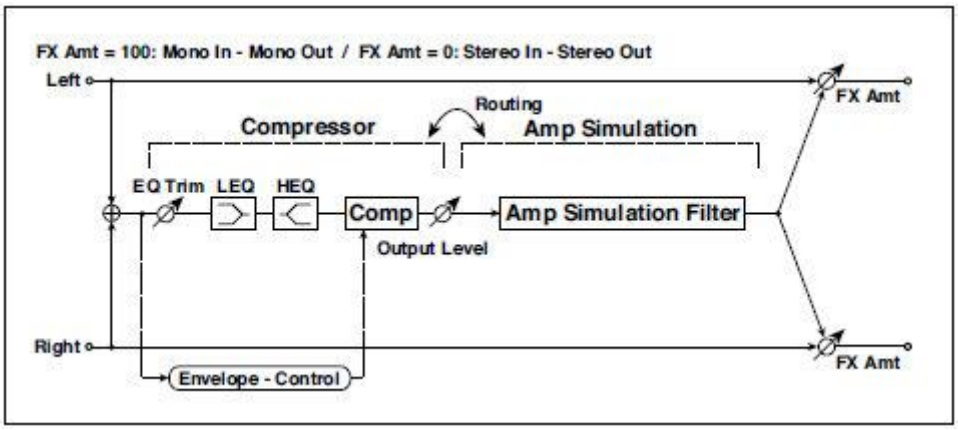


a	Wah	Off, On	Включает/выключает эффект Wah.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции, который включает и выключает Wah.
	Sw	Toggle, Moment	Выбирает режим переключения для источника модуляции, который включает и выключает Wah.
b	Wah Sweep Range	–10…+10	Устанавливает диапазон Wah.
	Wah Sweep Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции, который управляет Wah.

c	Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	Переключение между овердрайвом и дисторшном с высоким усилением.
d	Drive	1…100	Устанавливает степень дисторшна.
	Pre Low-cut	0…10	Устанавливает величину среза нижнего диапазона входного дисторшна.
e	Output Level	0…50	Устанавливает уровень выходного сигнала.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для уровня выходного сигнала.
	Amt	–50…+50	Устанавливает величину модуляции уровня выходного сигнала.
f	Low Cutoff [Hz]	20…1.00k	Устанавливает центральную частоту для Low EQ (шельфовый тип).
	Gain [dB]	–18…+18	Устанавливает уровень усиления Low EQ.
g	Mid1Cutoff [Hz]	300…10.00k	Устанавливает центральную частоту для Mid/High EQ 1 (пиковый тип).
	Q	0.5…10.0	Устанавливает ширину полосы Mid/High EQ 1.
	Gain [dB]	–18…+18	Устанавливает уровень усиления Mid/High EQ 1.
h	Mid2 Cutoff [Hz]	500…20.00k	Устанавливает центральную частоту для Mid/High EQ 2 (пиковый тип).
	Q	0.5…10.0	Устанавливает ширину полосы Mid/High EQ 2.
	Gain [dB]	–18…+18	Устанавливает уровень усиления Mid/High EQ 2.
i	Direct Mix	0…50	Устанавливает величину необработанного звука, смешанного с дисторшном.
	Speaker Simulation	Off, On	Включение/выключение имитации динамика.
j	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

Comp - Amp Sim (Compressor - Amp Simulation)

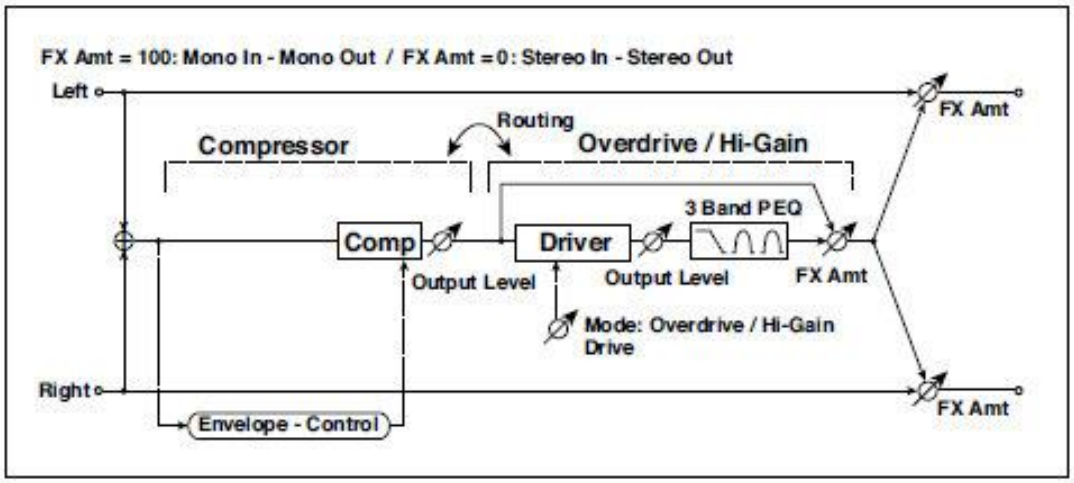
Этот эффект сочетает в себе монокомпрессор и имитацию усилителя. Вы можете изменить порядок эффектов.



COMPRESSOR			
a	[C] Sensitivity	1…100	Устанавливает чувствительность.
b	[C]Attack	1…100	Устанавливает уровень атаки.
	Output Level	0…100	Устанавливает уровень выходного сигнала компрессора.
c	[C]EQ Trim	0…100	Устанавливает уровень входного сигнала эквалайзера.
d	[C]Pre LEQ Gain [dB]	–15…+15	Устанавливает усиление Low EQ.
	Pre HEQ Gain [dB]	–15…+15	Устанавливает усиление High EQ.
AMP SIM			
e	[A]Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	Выбирает тип гитарного усилителя.
f	Routing	Comp › Amp, Amp › Comp	Переключает порядок компрессора и имитации усилителя.
g	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

Comp - OD/HiGain (Compressor - Overdrive/Hi.Gain)

Этот эффект сочетает в себе монокомпрессор и овердрайв/high-gain дисторшн. Вы можете изменить порядок эффектов.

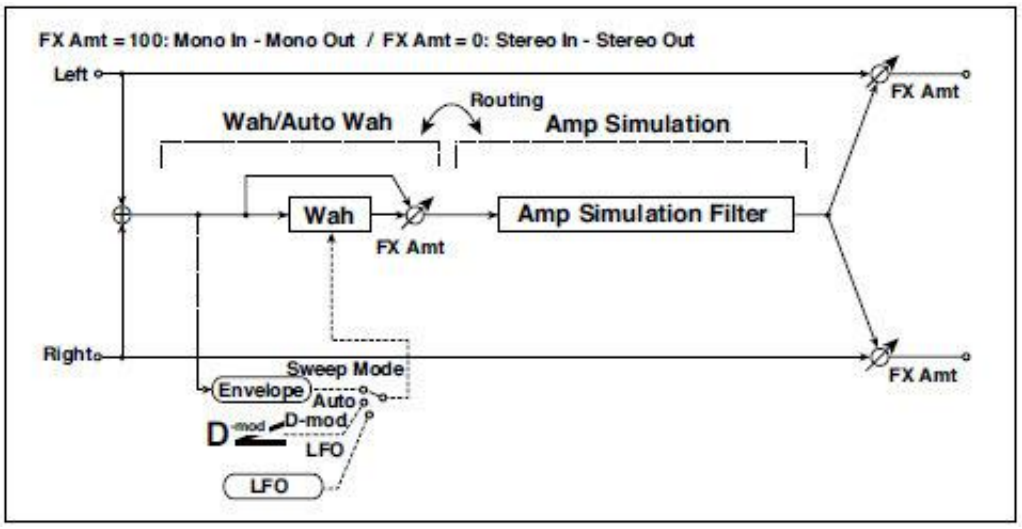


COMPRESSOR			
a	[C] Sensitivity	1…100	Устанавливает чувствительность.
b	[C] Attack	1…100	Устанавливает уровень атаки.
	Output Level	0…100	Устанавливает уровень выходного сигнала компрессора.
OD/HI-GAIN			
c	[O] Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	Переключение между овердрайвом и high-gain дисторшном.
	Drive	1…100	Устанавливает степень дисторшна.
d	[O]Output Level	0…50	Устанавливает уровень выходного сигнала овердрайва.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для уровня выходного сигнала овердрайва.
	Amt	–50…+50	Устанавливает величину модуляции уровня выходного сигнала овердрайва.
e	[O]Low Cutoff [Hz]	20…1.00k	Устанавливает центральную частоту для Low EQ (шельфовый тип).
	Gain [dB]	–18…+18	Устанавливает усиление Low EQ.
f	[O]Mid1 Cutoff [Hz]	300…10.00k	Устанавливает центральную частоту для Mid/High EQ 1 (пиковый тип).
	Q	0.5…10.0	Устанавливает ширину полосы Mid/High EQ 1.
	Gain [dB]	–18…+18	Устанавливает ширину полосы Mid/High EQ 1.
g	[O]Mid2 Cutoff [Hz]	500…20.00k	Устанавливает центральную частоту для Mid/High EQ 2 (пиковый тип).
	Q	0.5…10.0	Устанавливает ширину полосы Mid/High EQ 2.
	Gain [dB]	–18…+18	Устанавливает усиление Mid/High EQ 2.

h	[O]Wet/Dry	Dry, 1 : 99…99 : 1, Wet	Устанавливает баланс овердрайва и необработанного звука.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции Wet/Dry для овердрайва.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции Wet/Dry для овердрайва.
i	Routing	Comp › OD/HG, OD/HG › Comp	Переключает порядок компрессора и овердрайва.
j	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

Wah - Amp Sim (Wah - Amp Simulation)

Этот эффект сочетает в себе моно вау и имитацию усилителя. Вы можете изменить порядок эффектов.

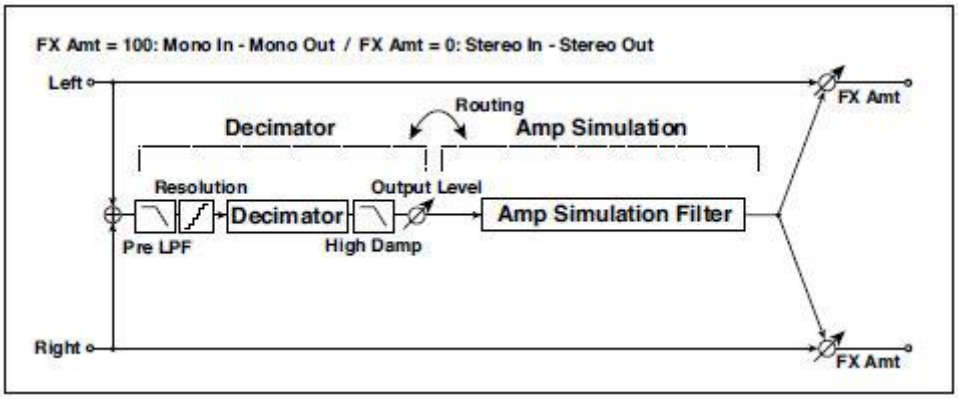


WAH			
a	[W]Frequency Bottom	0…100	Устанавливает нижний предел центральной частоты вау.
	Frequency Top	0…100	Устанавливает верхний предел центральной частоты вау.
b	[W]Sweep Mode	Auto, D-mod, LFO	Выбирает элемент управления из авто-вау, источника модуляции и LFO
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для вау, когда Sweep Mode = D-mod.

c	[W]LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	Устанавливает скорость LFO.
	Resonance	0…100	Устанавливает величину резонанса.
	LPF	Off, On	Включает и выключает фильтр низких частот вау.
d	[W]Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Устанавливает баланс эффекта вау и необработанного звука.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции Wet/Dry для вау.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции Wet/Dry для вау.
AMP SIM			
e	[A]Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	Выбирает тип гитарного усилителя.
f	Routing	Wah › Amp, Amp › Wah	Переключает порядок вау и имитации усилителя.
g	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

Decimator - Amp (Decimator - Amp Simulation)

Этот эффект сочетает в себе моно дециматор и имитацию усилителя. Вы можете изменить порядок эффектов.

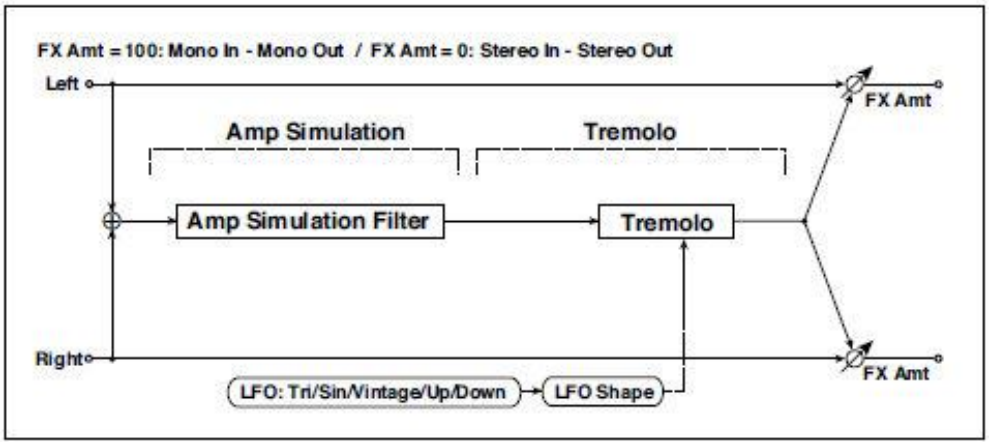


DECIMATOR			
a	[D]Pre LPF	Off, On	Включите и выключите гармонический шум, вызванный пониженным сэмплированием.
	High Damp [%]	0…100	Устанавливает коэффициент высокочастотного демпфирования.

b	[D]Sampling Freq [Hz]	1.00k…48.00k	Устанавливает частоту сэмплирования.
	Resolution	4…24	Устанавливает длину данных в битах.
c	[D]Output Level	0…100	Устанавливает уровень выходного сигнала дециматора.
AMP SIM			
d	[A]Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	Выбирает тип гитарного усилителя.
e	Routing	Decimator › Amp, Amp › Decimator	Переключает порядок дециматора и симуляции усилителя.
f	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

AmpSim - Tremolo (Amp Simulation- Tremolo)

Этот эффект сочетает симуляцию моно усилителя и тремоло.

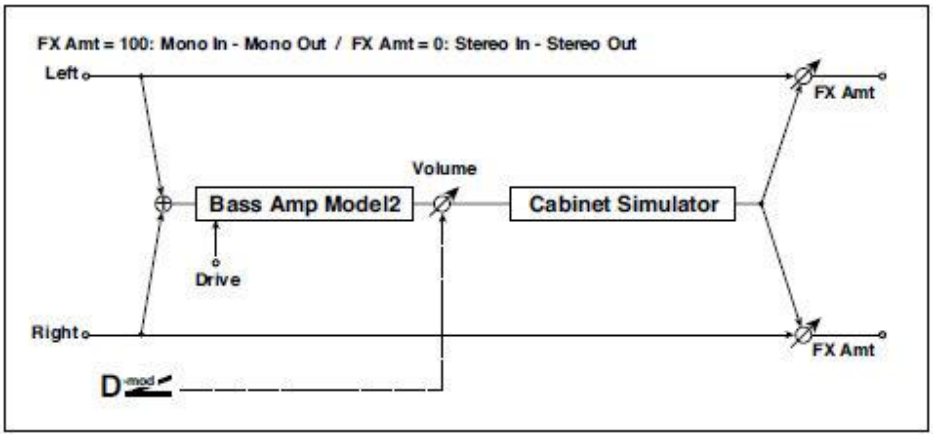


AMP SIM			
a	[A]Amplifier Type	SS, EL84, 6L6	Выбирает тип гитарного усилителя.
TREMOLO			
b	[T]LFO Waveform	Triangle, Sine, Vintage, Up, Down	Выбирает форму волны LFO.
	LFO Shape	–100…+100	Изменяет кривизну формы волны LFO.
c	[T]LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	Устанавливает скорость LFO.
d	[T]Depth	0…100	Устанавливает глубину модуляции LFO.

e	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

BassTubeAmp+Cab. (Bass Tube Amp Model + Cabinet)

Этот эффект имитирует басовый усилитель (с усилением и напором) и кабинет.



a	Amp Type		Выбирает тип усилителя.
		STUDIO COMBO	Ламповый комбо усилитель, идеально подходит для звука Motown.
		VOX AC100	Ламповый усилитель мощностью 100 Вт AC100 производства Vox.
		UK MAJOR	Ламповый усилитель мощностью 200 Вт, сделанный в Великобритании.
b	Drive Gain	0…100	Устанавливает уровень входного усиления.
c	Volume	0…100	Устанавливает уровень выходного сигнала.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для уровня выходного сигнала.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции выходного уровня.
d	Bass	0…100	Устанавливает уровень низких частот.
e	Middle	0…100	Устанавливает уровень средних частот (средний диапазон).
f	Treble	0…100	Устанавливает уровень высоких частот.
g	Presence	0…100	Устанавливает эффект присутствия (высокочастотный тон).
h	Cabinet Simulator	Off, On	Включает/выключает симулятор кабинета.

i	Cabinet Type	LA - 4x10, MODERN - 4x10, METAL - 4x10, CLASSIC - 8x10, UK - 4x12, STUDIO - 1x15, JAZZ - 1x15, VOX AC100 - 2x15, US - 2x15, UK - 4x15, LA - 1x18, COMBI - 1x12 & 1x18	Выбирает тип кабинета.
j	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

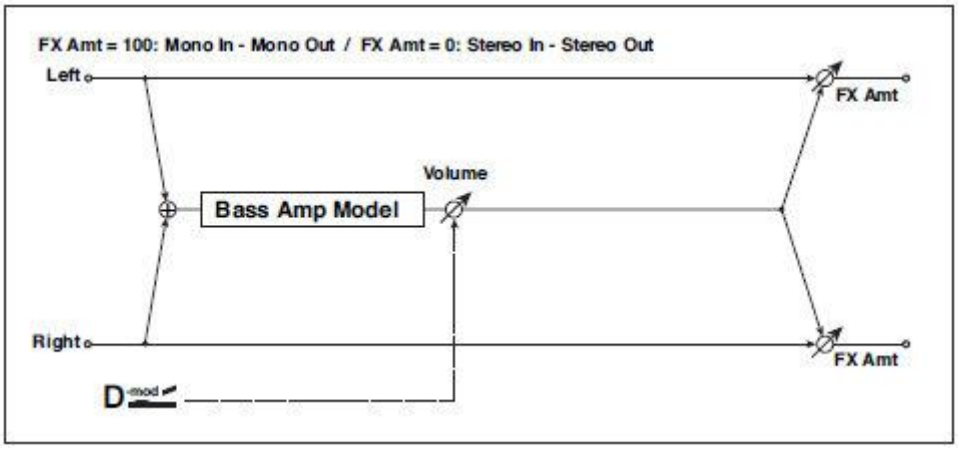
a: Amp Type
i: Cabinet Type

Рекомендуемые комбинации моделей басовых усилителей и кабинетов:

Тип усилителя	**Тип кабинета**
STUDIO COMBO	STUDIO - 1x15
AC100	VOX AC100 - 2x15
UK MAJOR	UK - 4x15, UK - 4x12

Bass Amp Model

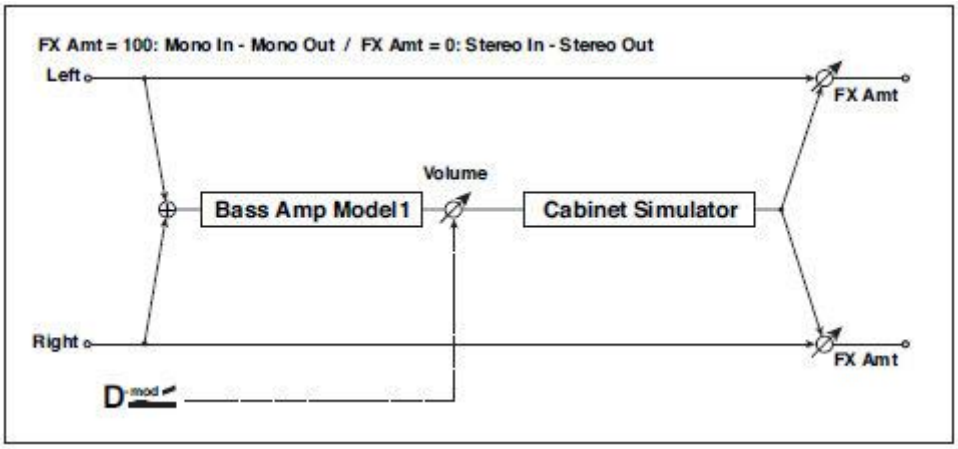
Это эффект имитирует басовый усилитель.



a	Amp Type		Выбирает тип усилителя.
		LA STUDIO	Усилитель, типичный для звучания LA.
		JAZZ	Комбо усилитель, предпочитаемый джазовыми бас гитаристами.
		GOLD PANEL	Усилитель отличается своей привлекательной позолоченной панелью и чистым звуком.
		SCOOPED	Усилитель, типичный для звуков 80-х.
		VALVE2	Ламповый усилитель, подходящий для рока.
		VALVE	Ламповый усилитель с включенным переключателем ULTRA LO.
		CLASSIC	Ламповый усилитель, основной характер которого меняется в соответствии с настройкой регулятора значений.
b	Volume	0…100	Устанавливает уровень выходного сигнала.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для уровня выходного сигнала.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции уровня выходного сигнала.
c	Bass	0…100	Устанавливает уровень низких частот.
d	Middle	0…100	Устанавливает уровень средних частот.
	Mid Range	0…4	Устанавливает среднечастотный диапазон.
e	Treble	0…100	Устанавливает уровень высоких частот.
f	Presence	0…100	Устанавливает эффект присутствия (высокочастотный тон).
g	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

Bass Amp+Cabinet (Bass Amp Model+Cabinet)

Этот эффект имитирует басовый усилитель и кабинет.



a	Amp Type	LA STUDIO, JAZZ , GOLD PANEL, SCOOPED, VALVE2, VALVE, CLASSIC	Выбирает тип усилителя.
b	Volume	0…100	Устанавливает уровень выходного сигнала.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для уровня выходного сигнала.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции уровня выходного сигнала.
c	Bass	0…100	Устанавливает уровень низких частот.
d	Middle	0…100	Устанавливает уровень средних частот.
	Mid Range	0…4	Устанавливает среднечастотный диапазон.
e	Treble	0…100	Устанавливает уровень высоких частот.
f	Presence	0…100	Устанавливает эффект присутствия (высокочастотный тон).
g	Cabinet Simulater	Off, On	Включает/выключает симулятор кабинета.
h	Cabinet Type	LA - 4x10, MODERN - 4x10, METAL - 4x10, CLASSIC - 8x10, UK - 4x12, STUDIO - 1x15, JAZZ - 1x15, VOX AC100 - 2x15, US - 2x15, UK - 4x15, LA - 1x18, COMBI - 1x12 & 1x18	Выбирает тип кабинета.

i	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

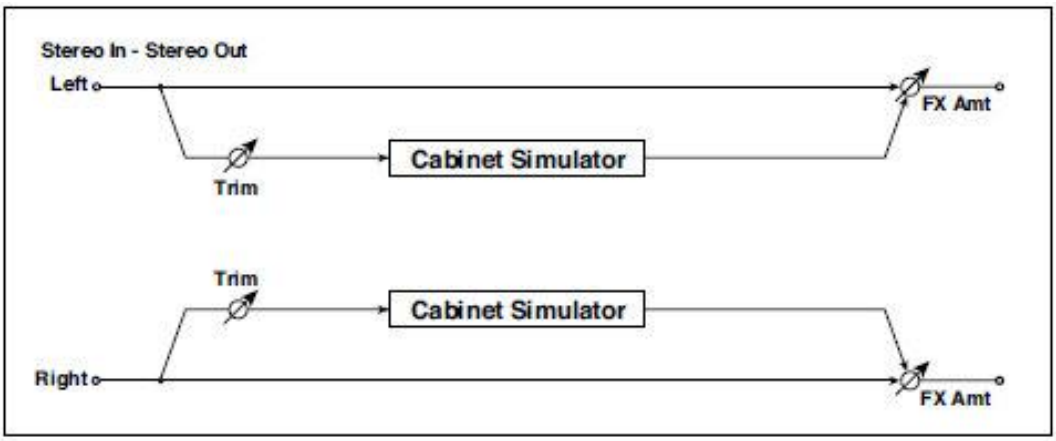
a: Amp Type
h: Cabinet Type

Рекомендуемые комбинации моделей басовых усилителей и кабинетов:

Тип усилителя	Тип кабинета
LA STUDIO	LA - 4x10, LA - 1x18
JAZZ	JAZZ - 1x15
GOLD PANEL	MODERN - 4x10
SCOOPED	METAL - 4x10
VALVE2	CLASSIC - 8x10
VALVE	CLASSIC - 8x10
CLASSIC	COMBI - 1x12 & 1x18

St. Bass Cabinet (Stereo Bass Cabinet)

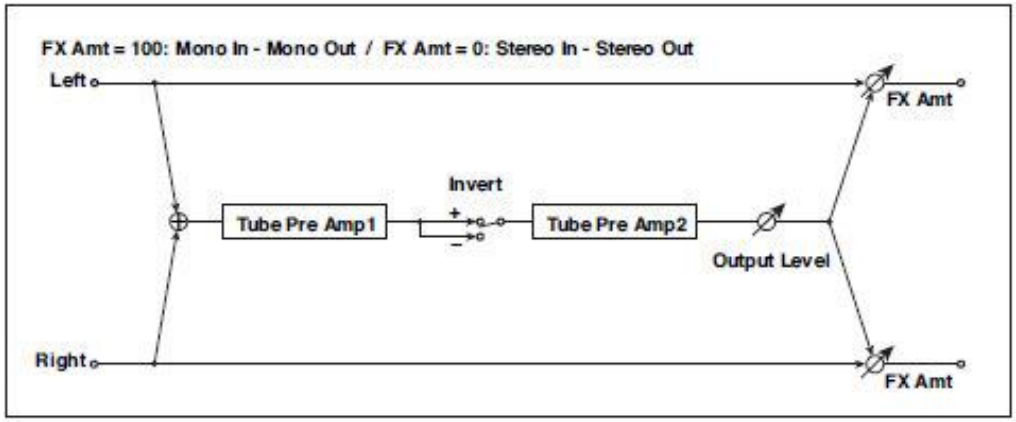
Этот эффект имитирует акустический характер кабинета басового усилителя.



a	Trim	0…100	Устанавливает уровень входного сигнала.
b	Cabinet Type		Выбирает тип кабинета.
		LA - 4x10	Четыре 10-дюймовых динамика/кабинет LA.
		MODERN - 4x10	Четыре 10-дюймовых динамика с алюминиевым диффузором/современный кабинет.
		METAL - 4x10	Four 10” aluminum-cone speakers / modern cabinet
		CLASSIC - 8x10	Восемь 10-дюймовых динамиков/классический кабинет.
		UK - 4x12	Четыре 12-дюймовых динамика/кабинет британского производства.
		STUDIO - 1x15	Один 15-дюймовый динамик/студийный комбинированный кабинет.
		JAZZ - 1x15	Один 15 - дюймовый динамик/джазовый комбинированный кабинет.
		VOX AC100 - 2x15	Два 15-дюймовых динамика/кабинет для Vox AC100.
		US - 2x15	Два 15-дюймовых динамика/кабинет американского производства.
		UK - 4x15	Четыре 15-дюймовых динамика/кабинет британского производства.
		LA - 1x18	Один 18-дюймовый динамик/кабинет LA.
		COMBI - 1x12 & 1x18	Один 12 - дюймовый и один 18 - дюймовый кабинет.
c	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

Tube PreAmp Model (Tube PreAmp Modeling)

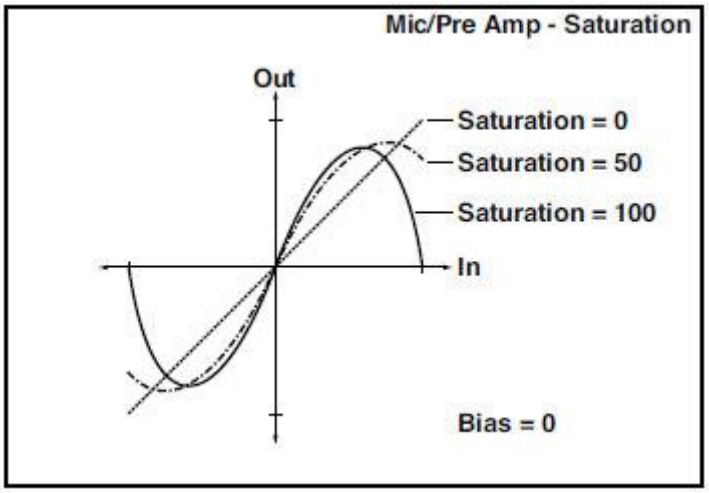
Этот эффект имитирует двухступенчатый ламповый предусилитель. Вы можете сделать индивидуальные настройки для двух вакуумных ламп, соединенных последовательно. Это позволяет вам создать теплый звук, типичный для ламп.



a	Tube1 Low Cut [Hz]	Thru, 21…8.00k	Устанавливает частоту среза для фильтра нижних частот ступени 1.
	High Cut [Hz]	53…20.00k, Thru	Устанавливает частоту среза для фильтра верхних частот ступени 1.
b	Tube1 Gain [dB]	–24.0…+24.0	Устанавливает уровень входного усиления для ступени 1.
	Saturation [%]	0…100	Устанавливает реакцию входного/выходого сигнала для ступени 1.
c	Tube1 Bias	0…100	Устанавливает напряжение смещения для ступени 1.
d	Tube1 Phase	Normal, Wet Invert	Включает/выключает изменение фазы.
e	Tube2 Low Cut [Hz]	Thru, 21…8.00k	Устанавливает частоту среза для фильтра нижних частот ступени 2.
	High Cut [Hz]	53…20.00k, Thru	Устанавливает частоту среза для фильтра верхних частот ступени 2.
f	Tube2 Gain [dB]	–24.0…+24.0	Устанавливает уровень входного усиления для ступени 2.
	Saturation [%]	0…100	Устанавливает реакцию входного/выходого сигнала для ступени 1.
g	Tube2 Bias	0…100	Устанавливает напряжение смещения для ступени 1.
h	Tube2 Output Level [dB]	–48.0…+0.0	Устанавливает уровень выходного сигнала.
i	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

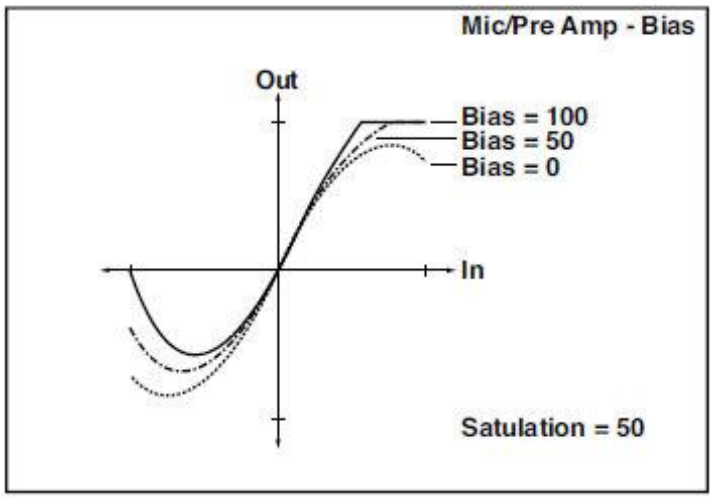
b, f: Saturation [%]

При более высоких настройках этого значения форма сигнала будет изменяться при высоких уровнях усиления, что приведет к искажению. Более низкие настройки этого значения приведут к линейному отклику.



c: Tube1 Bias

Этот параметр выражает эффект, который изменяется в смещении вакуумной лампы оказывают на искажение формы волны. Более высокие настройки этого значения будут вызывать искажения даже при низких уровнях усиления. Так как это также изменит структуру обертона, вы можете использовать его для управления характером тона.

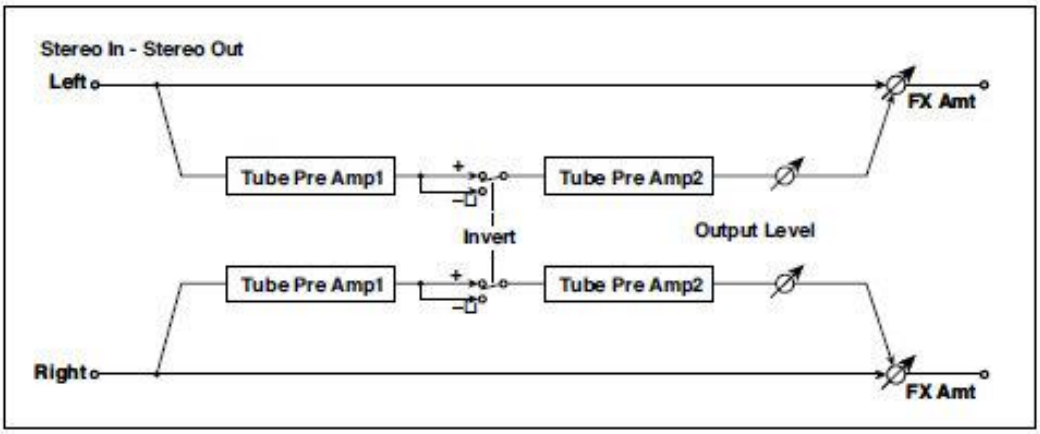


d: Tube1 Phase

При настройке Wet Invert фаза сигнала будет инвертирована между ступенью 1 и ступенью 2. Поскольку Bias применяется к инвертированному сигналу на ступени 2, это изменит характер тона.

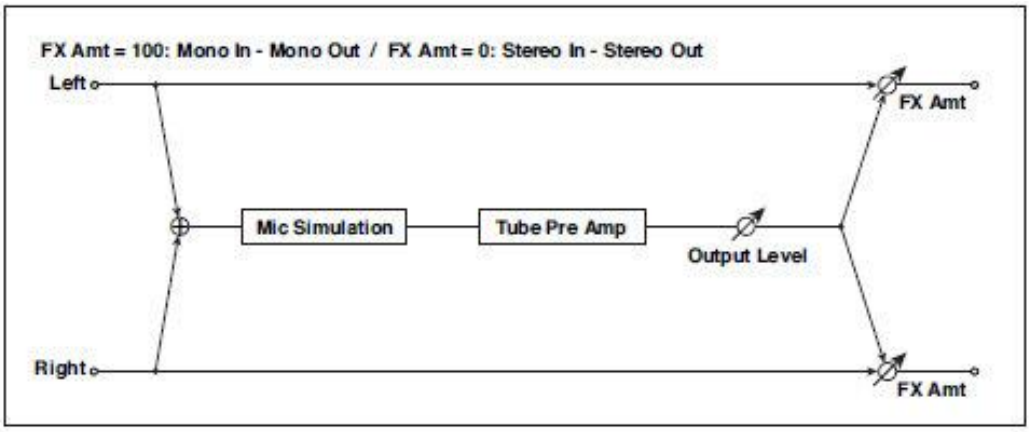
St. Tube PreAmp (Stereo Tube PreAmp Modeling)

Это симулятор стерео вакуумного лампового предусилителя (Tube PreAmp Model (Tube PreAmp Modeling)).



Mic Model+PreAmp (Mic Modeling + PreAmp)

Этот эффект имитирует микрофонный и вакуумный ламповый предусилитель. Вы можете выбирать различные типы микрофонов и позиций для создания разных звуковых персонажей.



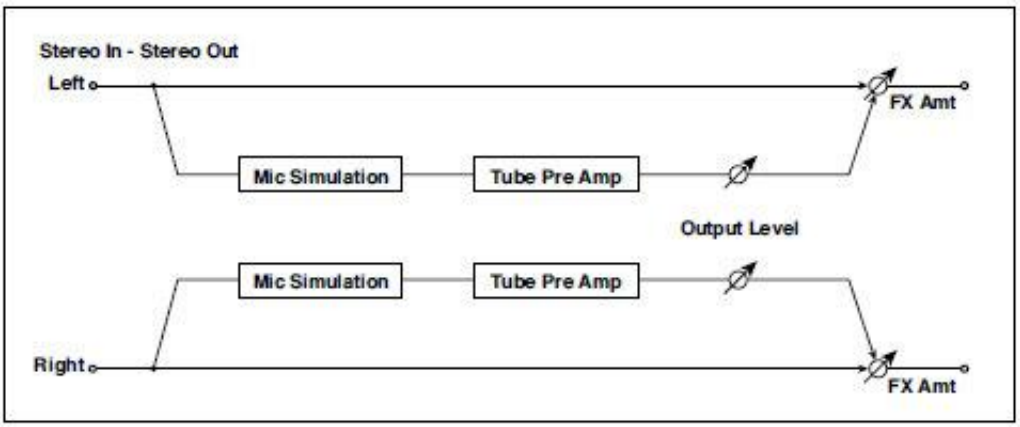
a	Mic Type	Vintage Dynamic, Multi Condenser, Percussion Condenser, Drums Dynamic, Vocal Dynamic, Multi Dynamic, Vocal Condenser, Vocal Tube, Kick Dynamic	Выбирает тип микрофона.
b	Mic Position	Close, On, Off, Far	Устанавливает расстояние расположения микрофона.
c	Tube Low Cut [Hz]	Thru, 21…8.00k	Устанавливает частоту фильтра низких частот.
	High Cut [Hz]	53…20.00k, Thru	Устанавливает частоту фильтра верхних частот.
d	Tube Gain [dB]	–24.0…+24.0	Устанавливает уровень входного усиления лампового предусилителя.
	Saturation [%]	0…100	Устанавливает отклик входного /выходного сигнала предусилителя.
e	Tube Bias	0…100	Устанавливает уровень смещения предусилителя.
f	Tube Output Level [dB]	–48.0…+0.0	Устанавливает уровень выходного сигнала предусилителя.
g	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

b: Mic Position

Этот параметр - эффект, который положение микрофона оказывает на звук. Настройка Close - это самая близкая позиция микрофона, а настройка Far - самая дальняя.

St. Mic + PreAmp (Stereo Mic Modeling + PreAmp)

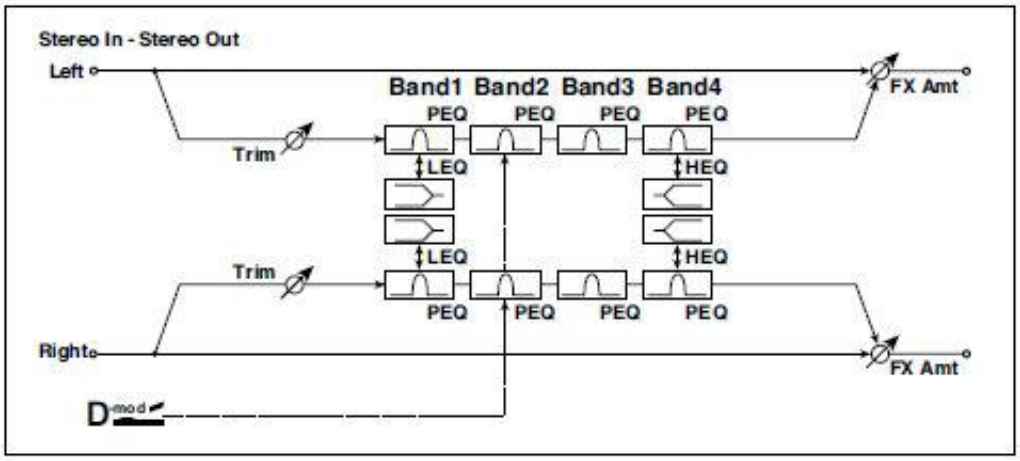
Этот эффект - симулятор стереомикрофона и предусилителя (Mic Model+PreAmp (Mic Modeling + PreAmp)). Например, вы можете использовать его для имитации микрофона стереоисточника, такого как эффект Лесли.



FILT(EQ and Filters)

St.Parametric4EQ (Stereo Parametric 4-Band EQ)

Это стереофонический 4-полосный параметрический эквалайзер. Вы можете выбрать пиковый тип или шельфовый тип для диапазонов 1 и 4. Усиление диапазона 2 можно контролировать с помощью динамической модуляции.

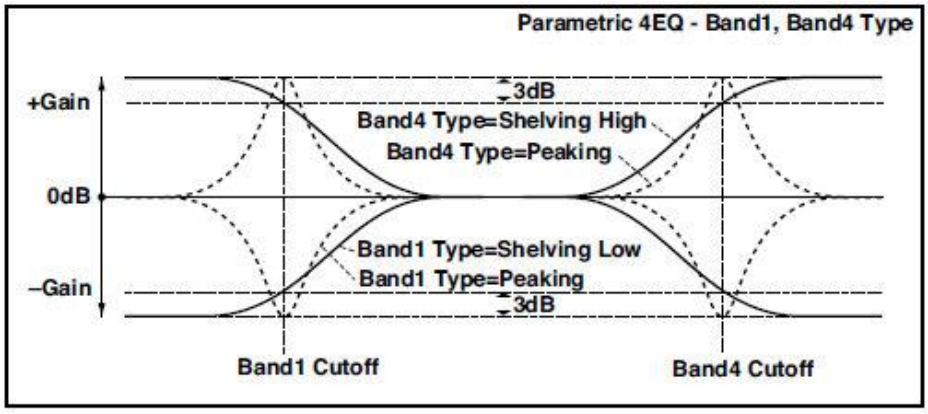


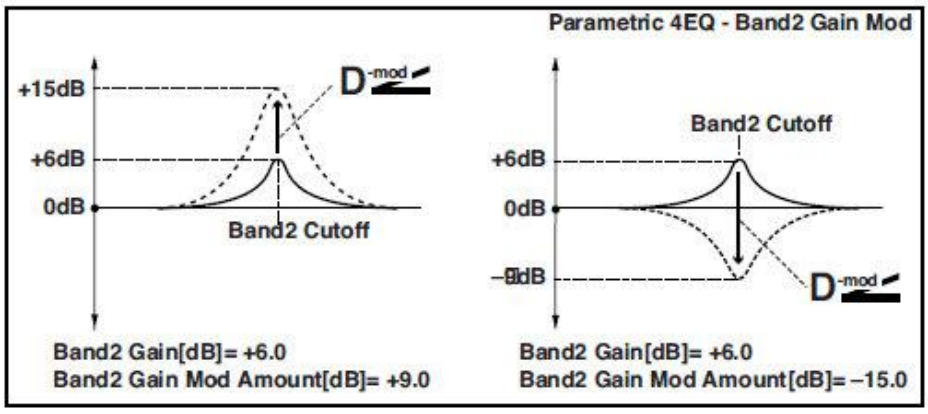
a	Trim	0…100	Устанавливает уровень входного сигнала.
b	Band1 Type	Peaking, Shelving-Low	Выбирает тип Полосы1.
c	Band4 Type	Peaking, Shelving-High	Выбирает тип Полосы4.
d	Band2 Dynamic Gain Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции усиления Полосы2.
	Amt [dB]	–18.0…+18.0	Устанавливает величину модуляции усиления Полосы2.
e	Band1 Cutoff [Hz]	20…1.00k	Устанавливает центральную частоту Полосы1.
	Q	0.5…10.0	Устанавливает ширину Полосы1.
	Gain [dB]	–18.0…+18.0	Устанавливает усиление Полосы1.
f	Band2 Cutoff [Hz]	50…10.00k	Устанавливает центральную частоту Полосы2.
	Q	0.5…10.0	Устанавливает ширину Полосы2.
	Gain [dB]	–18.0…+18.0	Устанавливает усиление Полосы2.
g	Band3 Cutoff [Hz]	300…10.00k	Устанавливает центральную частоту Полосы3.
	Q	0.5…10.0	Устанавливает ширину Полосы3.
	Gain [dB]	–18.0…+18.0	Устанавливает усиление Полосы3.

h	Band4 Cutoff [Hz]	500…20.00k	Устанавливает центральную частоту Полосы4.
	Q	0.5…10.0	Устанавливает ширину Полосы4.
	Gain [dB]	–18.0…+18.0	Устанавливает усиление Полосы4.
i	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

b: Band1 Type
c: Band4 Type

Выбирает тип фильтра для Полос 1 и 4.





e, f, g, h: Q

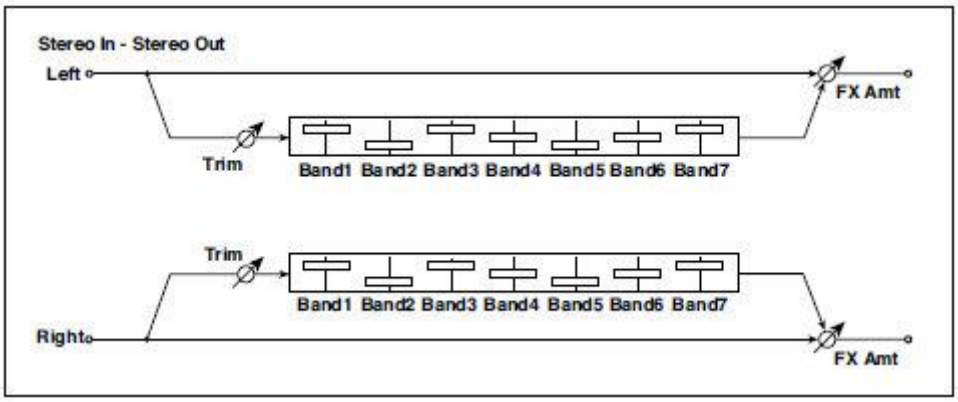
Эти параметры устанавливают ширину каждого эквалайзера. Чем выше значение, тем уже становится полоса.

d: Band2 Dynamic Gain Src
d: Amt [dB]

Вы можете контролировать усиление Полосы 2, используя источник модуляции.

St. Graphic 7EQ (Stereo Graphic 7-Band EQ)

Этот эффект - стереофонический 7-полосный графический эквалайзер. Гистограмма настройки усиления для каждой полосы дает вам наглядное представление о частотных характеристиках. Вы можете выбрать настройку центральной частоты для каждой полосы из двенадцати типов, в зависимости от звука.



a	Type	1:Wide 1, 2:Wide 2, 3:Wide 3, 4:Half Wide 1, 5:Half Wide 2, 6:Half Wide 3, 7:Low, 8:Wide Low, 9:Mid, 10:Wide Mid, 11:High, 12:Wide High	Выбирает комбинацию центральных частот для каждой полосы.
b	Trim	0…100	Устанавливает уровень входного сигнала.
c	Band1 [dB]	–18.0…+18.0	Устанавливает усиление Полосы 1.
d	Band2 [dB]	–18.0…+18.0	Устанавливает усиление Полосы 2
e	Band3 [dB]	–18.0…+18.0	Устанавливает усиление Полосы 3
f	Band4 [dB]	–18.0…+18.0	Устанавливает усиление Полосы 4
g	Band5 [dB]	–18.0…+18.0	Устанавливает усиление Полосы 5
h	Band6 [dB]	–18.0…+18.0	Устанавливает усиление Полосы 6
i	Band7 [dB]	–18.0…+18.0	Устанавливает усиление Полосы 7
j	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

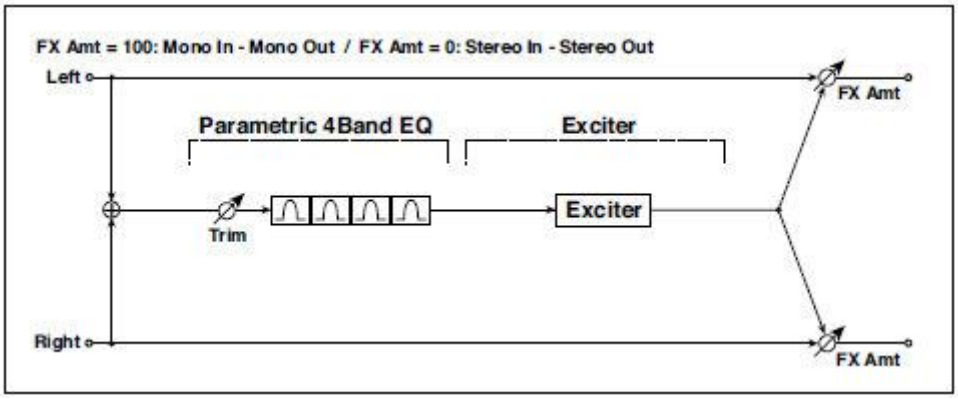
a: Type

Этот параметр выбирает комбинацию центральных частот для каждой полосы. Центральная частота каждой полосы показана в правой части экрана.

Вы можете сконфигурировать 21-полосный графический эквалайзер в диапазоне от 80 Гц до 18 кГц, если вы последовательно направите три графических 7-полосных эквалайзера с настройками 7:Low, 9:Mid и 11:High для каждого эквалайзера.

P4EQ – Exciter (Parametric 4-Band EQ - Exciter)

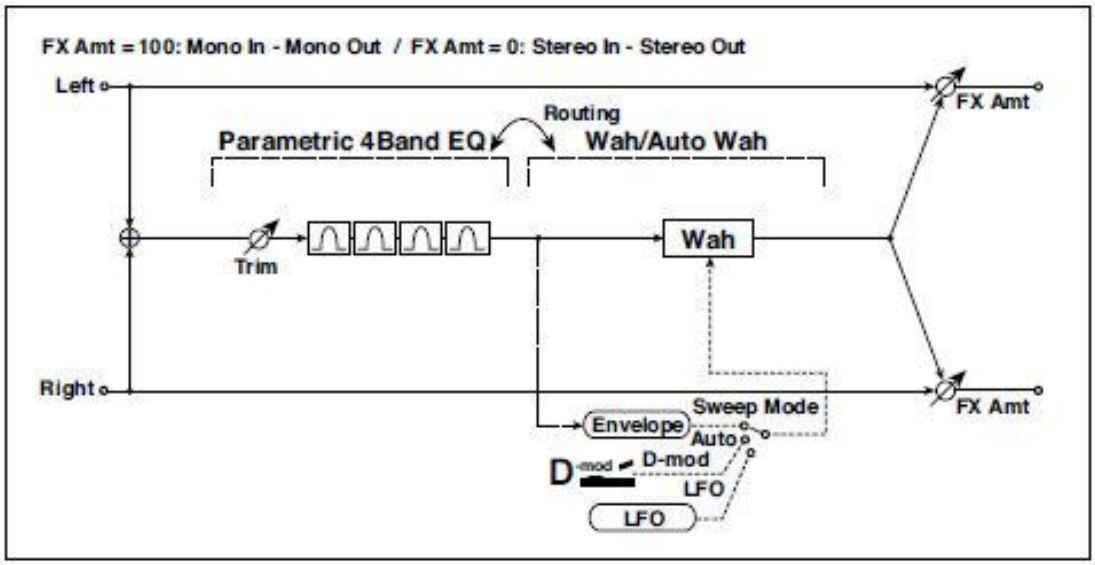
Этот эффект объединяет монофонический четырехполосный параметрический эквалайзер и возбудитель.



P4EQ			
a	[E]Trim	0…100	Устанавливает входной уровень сигнала параметрического эквалайзера.
b	[E]B1 Cutoff [Hz]	20…1.00k	Устанавливает центральную частоту Полосы 1.
	Q	0.5…10.0	Устанавливает ширину Полосы 1.
	Gain [dB]	–18…+18	Устанавливает усиление Полосы 1.
c	[E]B2 Cutoff [Hz]	50…5.00k	Устанавливает центральную частоту Полосы 2.
	Q	0.5…10.0	Устанавливает ширину Полосы 2.
	Gain [dB]	–18…+18	Устанавливает усиление Полосы 2.
d	[E]B3 Cutoff [Hz]	300…10.00k	Устанавливает центральную частоту Полосы 3.
	Q	0.5…10.0	Устанавливает ширину Полосы 3.
	Gain [dB]	–18…+18	Устанавливает усиление Полосы 3.
e	[E]B4 Cutoff [Hz]	500…20.00k	Устанавливает центральную частоту Полосы 4.
	Q	0.5…10.0	Устанавливает ширину Полосы 4.
	Gain [dB]	–18…+18	Устанавливает усиление Полосы 4.
EXCITER			
f	[X]Exciter Blend	–100…+100	Устанавливает интенсивность (глубину) эффекта Exciter (возбудителя).
g	[X]Emphasis Freq	0…70	Устанавливает частотный диапазон, который будет выделен.
h	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

P4EQ - Wah (Parametric 4-Band EQ – Wah/Auto Wah)

Этот эффект объединяет монофонический четырехполосный параметрический эквалайзер и вау. Вы можете изменить порядок подключения.

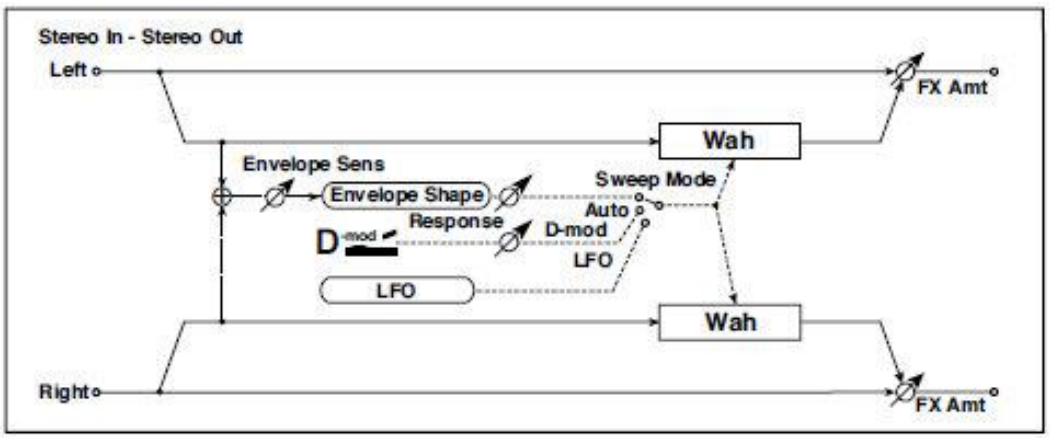


P4EQ			
a	[E]Trim	0…100	Устанавливает уровень входного сигнала параметрического эквалайзера.
	Routing	P4EQ › Wah, Wah › P4EQ	Изменяет порядок параметрического эквалайзера и соединения вау.
b	[E]B1 Cutoff [Hz]	20…1.00k	Устанавливает центральную частоту Полосы 1.
	Q	0.5…10.0	Устанавливает ширину Полосы 1.
	Gain [dB]	–18…+18	Устанавливает усиление Полосы 1.
c	[E]B2 Cutoff [Hz]	50…5.00k	Устанавливает центральную частоту Полосы 2.
	Q	0.5…10.0	Устанавливает ширину Полосы 2.
	Gain [dB]	–18…+18	Устанавливает усиление Полосы 2.
d	[E]B3 Cutoff [Hz]	300…10.00k	Устанавливает центральную частоту Полосы 3.
	Q	0.5…10.0	Устанавливает ширину Полосы 3.
	Gain [dB]	–18…+18	Устанавливает усиление Полосы 3.

e	[E]B4 Cutoff [Hz]	500…20.00 k	Устанавливает центральную частоту Полосы 4.
	Q	0.5…10.0	Устанавливает ширину Полосы 4.
	Gain [dB]	–18…+18	Устанавливает усиление Полосы 4.
WAH			
f	[W]Frequency Bottom	0…100	Устанавливает нижний предел центральной частоты эффекта вау.
	Frequency Top	0…100	Устанавливает верхний предел центральной частоты эффекта вау.
g	[W]Sweep Mode	Auto, D-mod, LFO	Выбирает элемент управления из авто-вау, источника модуляции и LFO.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для эффекта вау, когда Sweep Mode = D-mod.
h	[W]LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	Устанавливает скорость LFO.
	Resonance	0…100	Устанавливает величину резонанса.
	LPF	Off, On	Включает и выключает фильтр низких частот эффекта вау.
i	[W] Wet/Dry	Dry,1 : 99… 99 : 1, Wet	Устанавливает баланс эффекта вау.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции Wet/Dry для эффекта вау.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции Wet/Dry для эффекта вау.
j	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

St. Wah/Auto Wah (Stereo Wah/Auto Wah)

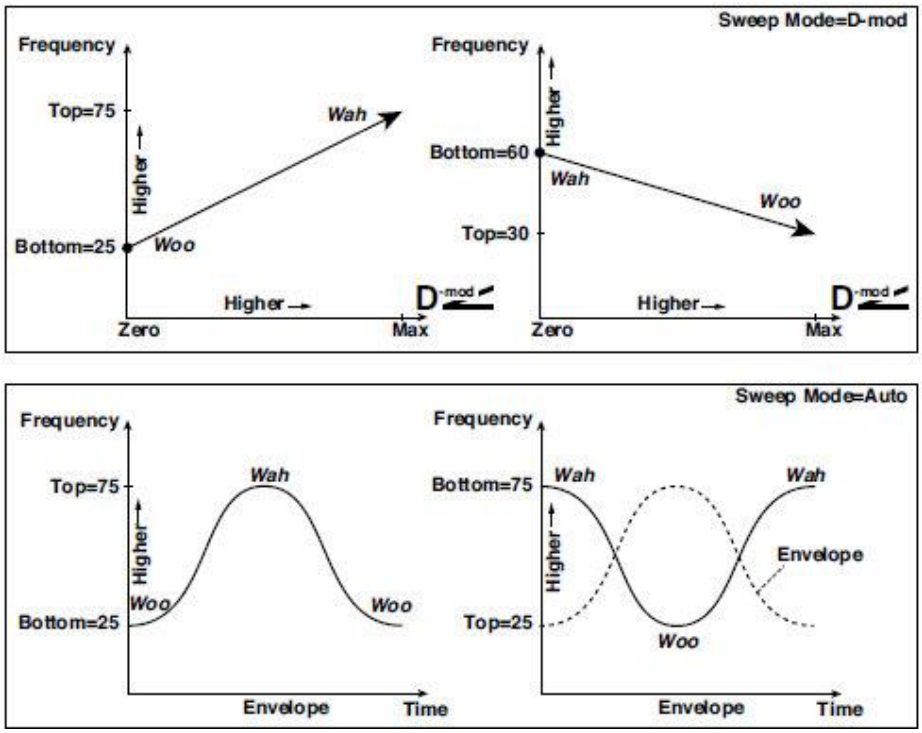
Этот стереофонический эффект вау позволяет создавать звуки, от имитации винтажных педалей Wah, до имитации эффекта авто-вау и гораздо более широких настроек диапазона.



a	Frequency Bottom	0…100	Устанавливает нижний предел центральной частоты эффекта вау.
	Frequency Top	0…100	Устанавливает верхний предел центральной частоты эффекта вау.
b	Sweep Mode	Auto, D-mod, LFO	Выбирает элемент управления из авто-вау, источника модуляции и LFO.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для эффекта вау, когда Sweep Mode = D-mod.
	Respon	0…100	Устанавливает скорость отклика, когда Sweep Mode = Auto или D-mod.
c	Envelope Sens	0…100	Устанавливает чувствительность авто-вау.
	Envelope Shape	–100…+100	Устанавливает кривую развертки авто-вау.
d	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	Устанавливает скорость LFO.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для скорости LFO.
	Amt	–20.00… +20.00	Устанавливает величину модуляции скорости LFO.
e	MIDI Sync	Off, On	Когда включен этот параметр, скорость LFO устанавливается параметрами BPM, Base Note, и Times, вместо Frequency.
	BPM	MIDI, 40.00… 300.00	MIDI синхронизируется с системной скоростью; 40–300 устанавливает темп вручную для именно этого эффекта.
	Base Note		Выбирает тип нот, которые определяют скорость LFO.
	Times	x1…x32	Устанавливает количество нот, которые определяют скорость LFO.
f	Resonance	0…100	Устанавливает величину резонанса.
	Low Pass Filter	Off, On	Включает и выключает фильтр низких частот вау.
g	Output Level	0…100	Устанавливает уровень выходного сигнала звука эффекта.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции, который будет управлять уровнем выходного эффекта.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции уровня выходного сигнала эффекта.
h	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

a: Frequency Bottom
a: Frequency Top

Ширина и направление развертки вау-фильтра определяются настройками Frequency Top и Frequency Bottom.



b: Sweep Mode

Этот параметр изменяет режим управления вау. Если для параметра Sweep Mode выбрать значение Auto, будет выбран режим авто-вау, который будет воспроизводиться в соответствии с изменениями огибающей уровня входного сигнала. Авто-вау часто используется для гитарных и клавишных партий в стиле фанк.

Когда Sweep Mode установлен на D-mod, вы можете управлять фильтром напрямую через источник модуляции так же, как педалью вау.

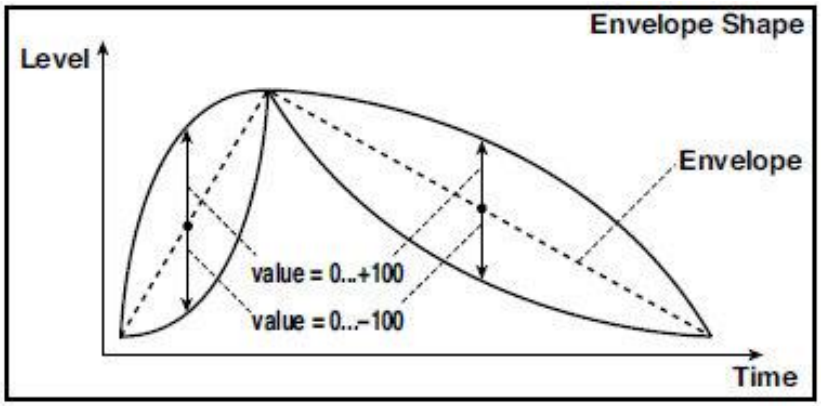
Когда для Sweep Mode установлено значение LFO, эффект использует генератор LFO для циклической развертки.

c: Envelope Sens

Этот параметр устанавливает чувствительность режима авто-вау. Увеличьте значение, если входной сигнал слишком низкий для развертки. Уменьшите значение, если входной сигнал настолько высок, что фильтр временно остановлен.

c: Envelope Shape

Этот параметр определяет кривую развертки для авто-вау.



d: LFO Frequency [Hz]
e: MIDI Sync

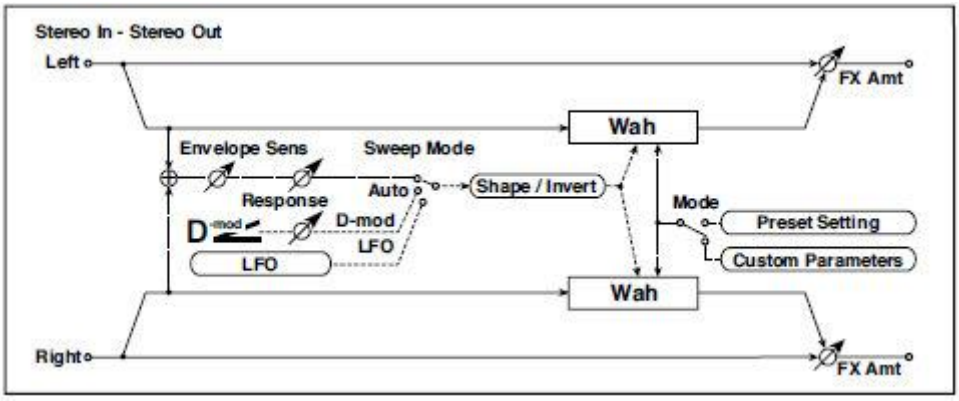
Когда MIDI/Tempo Sync = Off, скорость генератора LFO использует настройку параметра LFO Frequency. Когда MIDI/Tempo Sync = On, скорость генератора LFO соответствует настройкам BPM, Base Note и Times.

e: BPM
e: Base Note
e: Times

Один цикл развертки генератора LFO получается путем умножения длины ноты ( ) (выбранной для параметра Base Note, относительно темпа, указанного в BPM, или темпа MIDI Clock, если BPM установлен на MIDI) по номеру, указанному в параметре Times.

St. Vintage Wah (Stereo Vintage/Custom Wah)

Этот эффект имитирует тональный характер винтажной педали вау. Вы можете настроить тон и диапазон настроек.



a	Mode	Preset, Custom	Выбирает либо предустановленные, либо пользовательские настройки.
	Shape	–100…+100	Устанавливает кривую развертки.
	Invert	Off, On	Меняет полярность развертки.
b	Frequency Bottom	0…100	Устанавливает нижний предел центральной частоты вау, когда Mode = Custom.
	Frequency Top	0…100	Устанавливает верхний предел центральной частоты вау, когда Mode = Custom.
c	Resonance Bottom	0…100	Устанавливает нижний предел величины резонанса, когда Mode = Custom.
	Resonance Top	0…100	Устанавливает верхний предел величины резонанса, когда Mode = Custom.
d	Sweep Mode	Auto, D-mod, LFO	Выбирает управление от авто-вау, источника модуляции и LFO.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для вау, когда Sweep Mode = D-mod.
	Manual	0…100	Устанавливает центральную частоту, когда Sweep Mode = D-mod и Source = Off.
e	Envelope Sens	0…100	Устанавливает чувствительность авто-вау.
	Response	0…100	Устанавливает скорость отклика, когда Sweep Mode = Auto или D-mod.
f	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	Устанавливает скорость LFO.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для скорости LFO.
	Amt	–20.00… +20.00	Устанавливает величину модуляции скорости LFO.

g	MIDI Sync	Off, On	Когда включен этот параметр, скорость LFO устанавливается параметрами BPM, Base Note, и Times, вместо Frequency.
	BPM	MIDI, 40.00… 300.00	MIDI синхронизируется с системной скоростью; 40–300 устанавливает темп вручную для именно этого эффекта.
	Base Note		Выбирает тип нот, которые определяют скорость LFO.
	Times	x1…x32	Устанавливает количество нот, которые определяют скорость LFO.
h	Output Level	0…100	Устанавливает уровень выходного сигнала звука эффекта.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции, который будет управлять уровнем выходного сигнала эффекта.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции уровня выходного сигнала эффекта.
i	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

a: Shape

Этот параметр указывает кривую развертки вау. Он применяется ко всем элементам управления через режим авто-вау, источник модуляции и LFO, и позволяет настраивать тонкие нюансы эффекта вау.

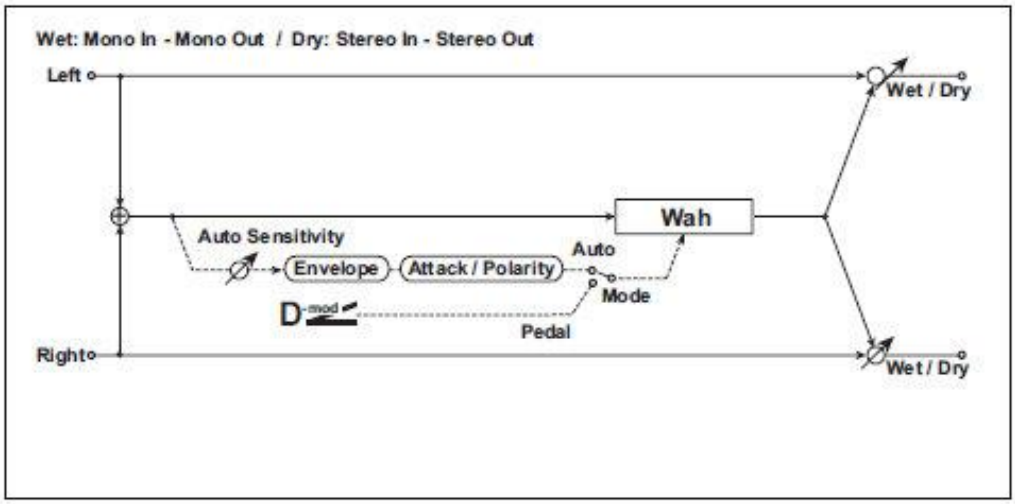
a: Mode
b: Frequency Bottom
b: Frequency Top
c: Resonance Bottom
c: Resonance Top

Если Mode = Preset, он имитирует винтажную педаль вау. В этом случае внутренне фиксированные значения используются для Frequency Bottom/Top и Resonance Bottom/Top, и эти настройки не будут приниматься во внимание. Настройки для Frequency Bottom/Top и Resonance Bottom/Top действительны, если Mode = Custom.

VOX Wah

Этот эффект моделируется на основе двух легендарных педалей VOX: V847 и V848 Clyde McCoy. Благодаря их уникальному «хриплому» тону, это единственные педали вау, которыми многие профессионалы захотят воспользоваться. Они могут заставить ваши мелодии плакать словно ребенок, или реветь, как одержимый человек!

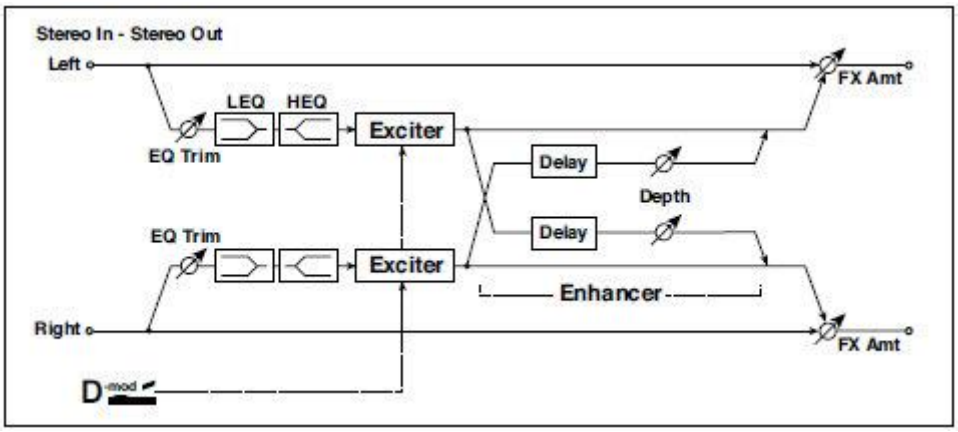
Отличный тональный трюк - найти "золотую середину" в диапазоне педали Wah и оставить его там. Этот "stuck-Wah" может быть очень эффективным, если его использовать со вкусом, создавая характерный звук, который выделится в любом миксе.



a	Type	V847, V848	Модель эффекта.
b	Open	0…99	Уровень в открытом положении.
	Close	0…99	Уровень в закрытом положении.
c	Mode	Auto, Pedal	Выбирает режим авто или режим управления педалью.
d	Pedal Source	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции в режиме педали.
	Pedal Manual	0…99	Уровень в режиме педали.
e	Auto Sensivity	0…100	Чувствительность в автоматическом режиме.
	Auto Polarity	Up, Down	Полярность в автоматическом режиме.
	Auto Attack	0…99	Время атаки.
f	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

St.Exciter/Enhncr (Stereo Exciter/Enhancer)

Этот эффект является комбинацией Exciter, который добавляет "удара" к звуку, и Enhancer, который добавляет расширение и эффект присутствия.



a	Exciter Blend	–100…+100	Устанавливает интенсивность (глубину) эффекта возбудителя Exciter.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции интенсивности возбудителя.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции интенсивности возбудителя.
b	Emphasis Freq	0…70	Устанавливает частоту, которую нужно выделить.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции частоты, которая будет выделена.
	Amt	–70…+70	Устанавливает величину модуляции частоты, которая будет выделена.
c	Enhancer Delay L [msec]	0.0…50.0	Устанавливает время задержки для левого канала Enhancer.
d	Enhancer Delay R [msec]	0.0…50.0	Устанавливает время задержки для правого канала Enhancer.
e	Enhancer Depth	0…100	Устанавливает, в какой степени применяется эффект Enhancer.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции ширины Enhancer.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции ширины Enhancer.
f	EQ Trim	0…100	Устанавливает уровень входного сигнала 2-полосного эквалайзера.
g	Pre LEQ Fc	Low, Mid-Low	Выбирает частоту среза (низких или средне-низких) эквалайзера нижнего диапазона.
	Pre HEQ Fc	High, Mid-High	Выбирает частоту среза (высоких или средневысоких) эквалайзера высокого диапазона.
h	Pre LEQ Gain [dB]	–15.0…+15.0	Усиление Low EQ.
	Pre HEQ Gain [dB]	–15.0…+15.0	Усиление High EQ.

i	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

a: Exciter Blend

Этот параметр устанавливает глубину (интенсивность) эффекта возбудителя Exciter. Положительные значения дают частотную диаграмму (которую следует выделить), отличающуюся от отрицательных значений.

b: Emphasis Freq

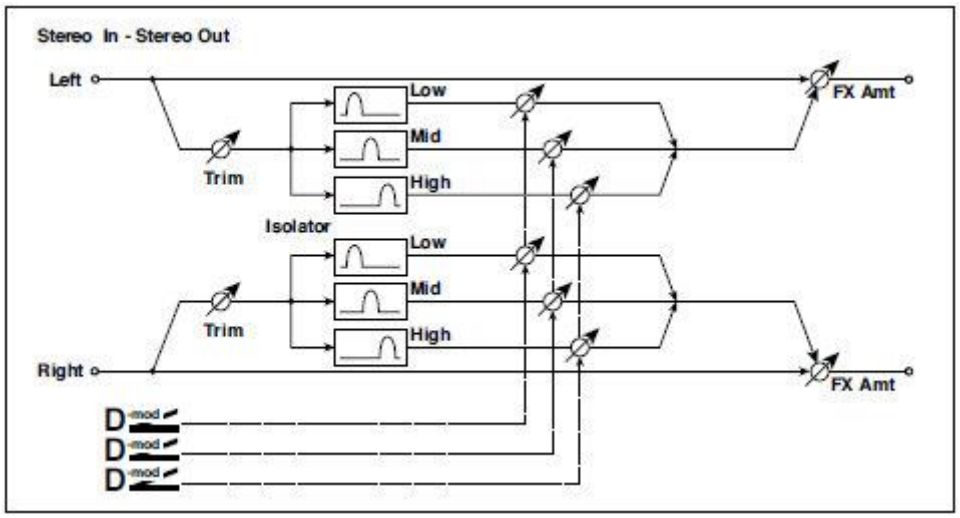
Этот параметр устанавливает частоту, которая будет выделена. Более высокие значения будут выделять более низкие частоты.

c: Enhancer Delay L [msec]
d: Enhancer Delay R [msec]

Эти параметры устанавливают время задержки для левого и правого каналов эффекта Enhancer. Настройка немного отличающегося времени задержки для левого и правого каналов добавит стереоизображение, глубину и расширение к звуку.

Stereo Isolator

Это стереоэффект, который разделяет входной сигнал на низкую, среднюю и высокочастотную полосы и независимо регулирует громкость каждой полосы. Например, вы можете отдельно усиливать или обрезать звуки бас-барабана, малого барабана и хай-хэта из сигнала ударных в реальном времени.

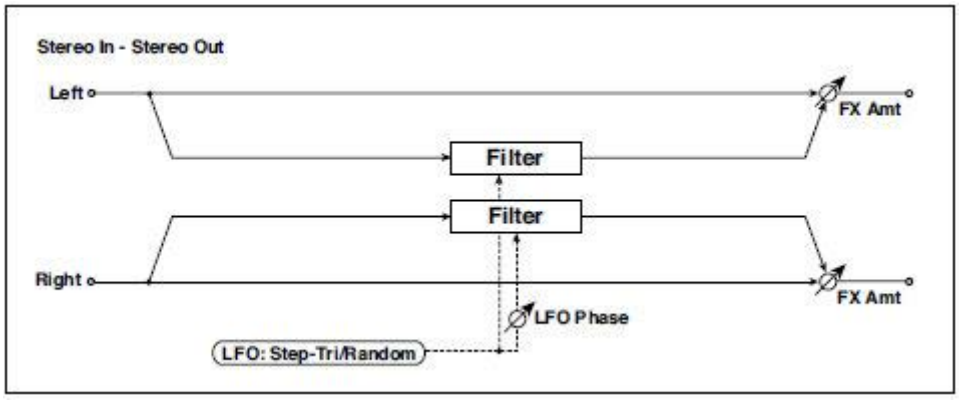


a	Trim	0…100	Устанавливает уровень входного сигнала.
b	Low/Mid [Hz]	100…500	Устанавливает частоту, на которой разделяются низкие и средние полосы.
c	Mid/High [Hz]	2000…6000	Устанавливает частоту, на которой разделяются средняя и верхняя полосы.
d	Low Gain [dB]	–Inf, –59…+12	Устанавливает усиление низких частот.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник, который будет модулировать усиление низких частот.
	Amt	–72…+72	Устанавливает величину, на которую будет модулироваться усиление низких частот.
e	Mid Gain [dB]	–Inf, –59…+12	Устанавливает усиление средних частот.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для усиления средних частот.
	Amt	–72…+72	Устанавливает величину, на которую будет модулироваться усиление средних частот.
f	High Gain [dB]	–Inf, –59…+12	Устанавливает усиление высоких частот.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для усиления высоких частот.
	Amt	–72…+72	Устанавливает величину, на которую будет модулироваться усиление высоких частот.

g	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

St. Random Filter (Stereo Random Filter)

Этот полосовой стереофонический фильтр использует волну ступенчатой формы и случайный генератор LFO для модуляции. Вы можете создать специальный эффект из колебаний фильтра.

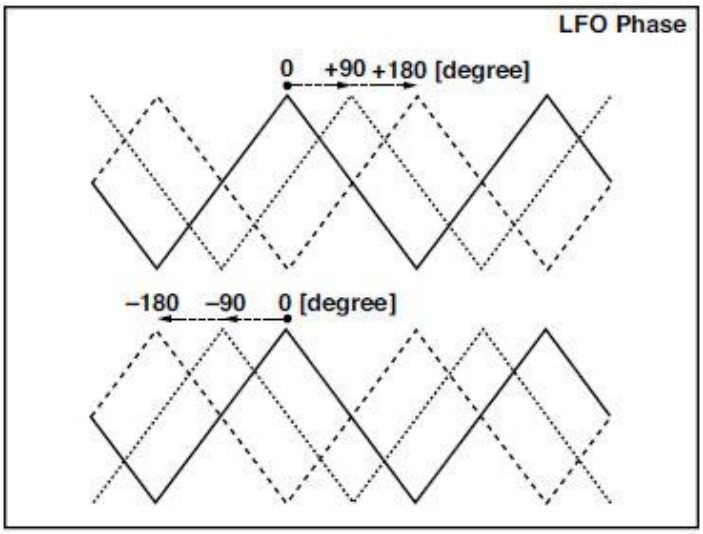


a	LFO Waveform	Step-Tri, Random	Выбирает форму волны LFO.
	LFO Phase [degree]	–180…+180	Устанавливает разницу фаз LFO между левым и правым.
b	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	Устанавливает скорость LFO.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции, используемый как для скорости LFO, так и для скорости шага.
	Amt	–20.00… +20.00	Устанавливает величину модуляции скорости LFO.
c	LFO Step Freq [Hz]	0.05…50.00	Устанавливает скорость шага LFO (скорость, которая изменяется в шагах).
	Amt	–50.00… +50.00	Устанавливает величину модуляции скорости шага LFO.

d	MIDI Sync	Off, On	Когда включен этот параметр, скорость LFO устанавливается параметрами BPM, Base Note, и Times, вместо Frequency.
	BPM	MIDI, 40.00… 300.00	MIDI синхронизируется с системной скоростью; 40–300 устанавливает темп вручную для именно этого эффекта.
	Base Note		Выбирает тип нот, которые определяют скорость LFO.
	Times	x1…x32	Устанавливает количество нот, которые определяют скорость LFO.
e	Step Base Note		Выбирает тип нот для указания скорости шага LFO.
	Times	x1…x32	Устанавливает количество нот для указания скорости шага LFO.
f	Manual	0…100	Устанавливает центральную частоту фильтра.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для центральной частоты фильтра.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции для центральной частоты фильтра.
g	Depth	0…100	Устанавливает глубину модуляции центральной частоты фильтра.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции фильтра модуляции.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции фильтра модуляции.
h	Resonance	0…100	Устанавливает величину резонанса.
i	Wet/Dry	-Wet, -1:99… Dry…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

a: LFO Phase [degree]

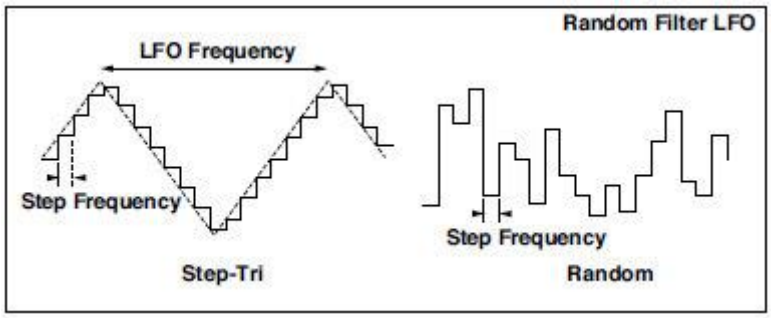
Смещение левой и правой фаз изменяет способ применения модуляции к левому и правому каналам, создавая эффект нарастания звука.



a: LFO Waveform
b: LFO Frequency [Hz]
c: LFO Step Freq [Hz]

Когда для параметра LFO Waveform установлено значение Step-Tri, генератор LFO представляет собой форму треугольника ступенчатой формы. Параметр LFO Frequency устанавливает исходную скорость сигнала треугольной волны. Изменение параметра LFO Step Freq позволяет вам регулировать ширину шагов.

Когда для LFO Waveform установлено значение Random, параметр LFO Step Freq использует случайный цикл LFO.



d: BPM
e: Step Base Note
e: Times

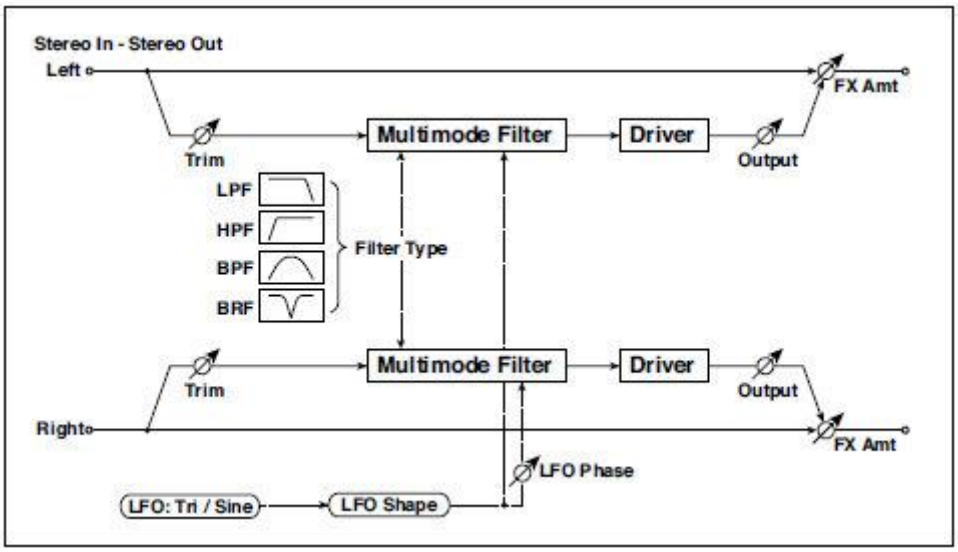
Ширина шага LFO или цикла случайного LFO получается путем умножения длины ноты ( ) (выбранной для Step Base Note, по отношению к темпу, указанному в BPM или MIDI Clock темпе, если BPM установлен на значение MIDI) по номеру, указанному в параметре Times.

i: Wet/Dry

Фаза звукового эффекта будет изменена, когда вы установите этот параметр в отрицательном диапазоне значений.

St. MultiModeFilter (Stereo Multi Mode Filter)

Это многорежимный фильтр четырех типов; низкочастотный, высокочастотный, полосовой и отклонения полосы. Вы можете использовать LFO или динамическую модуляцию для изменения частоты среза или резонанса.

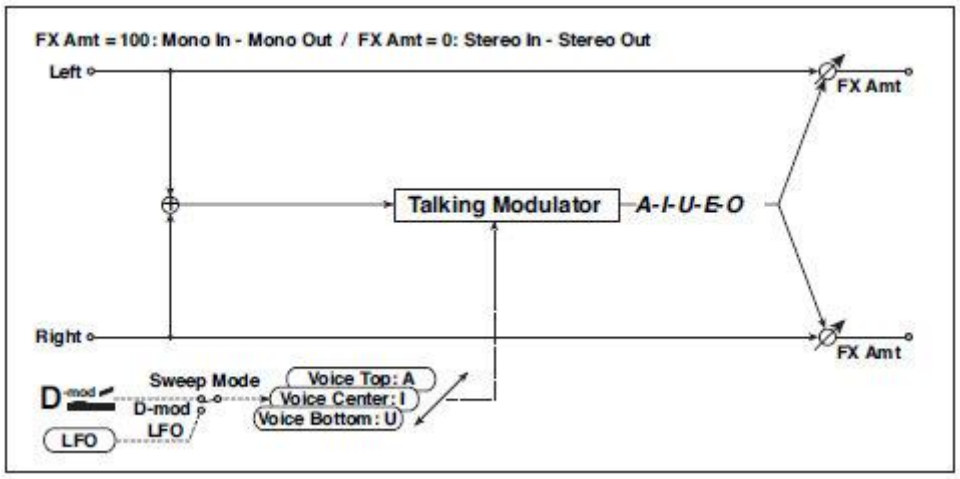


a	Type	LPF, HPF, BPF, BRF	Выбирает тип фильтра.
	Trim	0…100	Устанавливает уровень входного сигнала.
b	Cutoff	0…100	Устанавливает частоту среза (центральная частота).
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции среза.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции отсечки.
c	Resonance	0…100	Устанавливает величину резонанса.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник, который будет модулировать величину резонанса.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину, на которую будет модулироваться резонанс.
d	LFO Waveform	Triangle, Sine	Выбирает форму волны LFO.
	Phase [degree]	–180…+180	Устанавливает разницу фаз LFO между левым и правым.
	Depth	0…100	Устанавливает глубину, на которую LFO будет модулировать частоту среза.

e	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	Устанавливает скорость LFO.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для скорости LFO.
	Amt	–20.00… +20.00	Устанавливает величину модуляции скорости LFO.
f	MIDI Sync	Off, On	Когда включен этот параметр, скорость LFO устанавливается параметрами BPM, Base Note, и Times, вместо Frequency.
	BPM	MIDI, 40.00… 300.00	MIDI синхронизируется с системной скоростью; 40–300 устанавливает темп вручную для именно этого эффекта.
	Base Note		Выбирает тип нот, которые определяют скорость LFO.
	Times	x1…x32	Устанавливает количество нот, которые определяют скорость LFO.
g	Drive SW	Off, On	Включает/выключает искажения в фильтре.
	Output Level	0…100	Устанавливает уровень выходного сигнала.
h	Drive Gain	0…100	Устанавливает величину искажения.
	Low Boost	0…100	Устанавливает величину усиления нижнего диапазона.
i	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

Talking Modulator

Этот эффект придаёт входному сигналу необычный характер, похожий на человеческий голос. Модулируя тон с помощью динамической модуляции, вы можете создать интересный эффект, который звучит так, как будто "говорит" гитара или синтезатор.



a	Sweep Mode	D-mod, LFO	Переключение между управлением источником модуляции и управлением LFO.
b	Manual Voice Control	Bottom, 1…49, Center, 51…99, Top	Управления голосовым паттерном.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции, который управляет голосовым паттерном.
c	Voice Top	A, I, U, E, O	Выбирает гласный звук в верхней части управления.
d	Voice Center	A, I, U, E, O	Выбирает гласный звук в центре управления.
e	Voice Bottom	A, I, U, E, O	Выбирает гласный звук в нижней части управления.
f	Formant Shift	–100…+100	Устанавливает частоту применения эффекта.
	Resonance	0…100	Устанавливает уровень резонанса голосового паттерна.
g	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	Устанавливает скорость LFO.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для скорости LFO.
	Amt	–20.00… +20.00	Устанавливает величину модуляции скорости LFO.

h	MIDI Sync	Off, On	Когда включен этот параметр, скорость LFO устанавливается параметрами BPM, Base Note, и Times, вместо Frequency.
	BPM	MIDI, 40.00… 300.00	MIDI синхронизируется с системной скоростью; 40–300 устанавливает темп вручную для именно этого эффекта.
	Base Note		Выбирает тип нот, которые определяют скорость LFO.
	Times	x1…x32	Устанавливает количество нот, которые определяют скорость LFO.
i	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

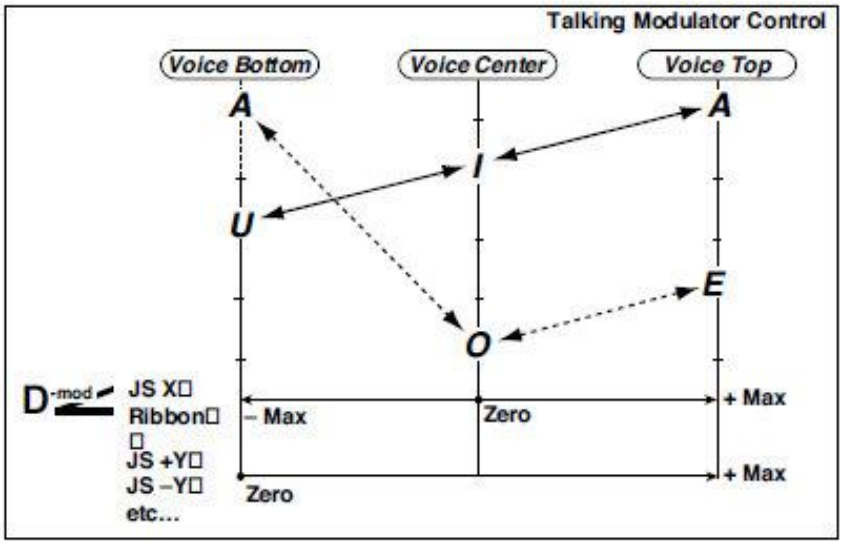
c: Voice Top
d: Voice Center
e: Voice Bottom

Эти параметры присваивают гласные верхнему, центральному и нижнему положению контроллера.

К примеру, когда Voice Top = A, Voice Center = I, а «Voice Bottom» = U:

Если для параметра Sweep Mode установлено значение D-mod, а в качестве источника модуляции выбран Ribbon, перемещение пальца справа налево по контроллеру Ribbon изменит звук с «а» на «и», а затем на «ю».

Если для Sweep Mode установлено значение LFO, звук будет циклически изменяться с «а» на «и», «u», «и», затем «а».



f: Formant Shift

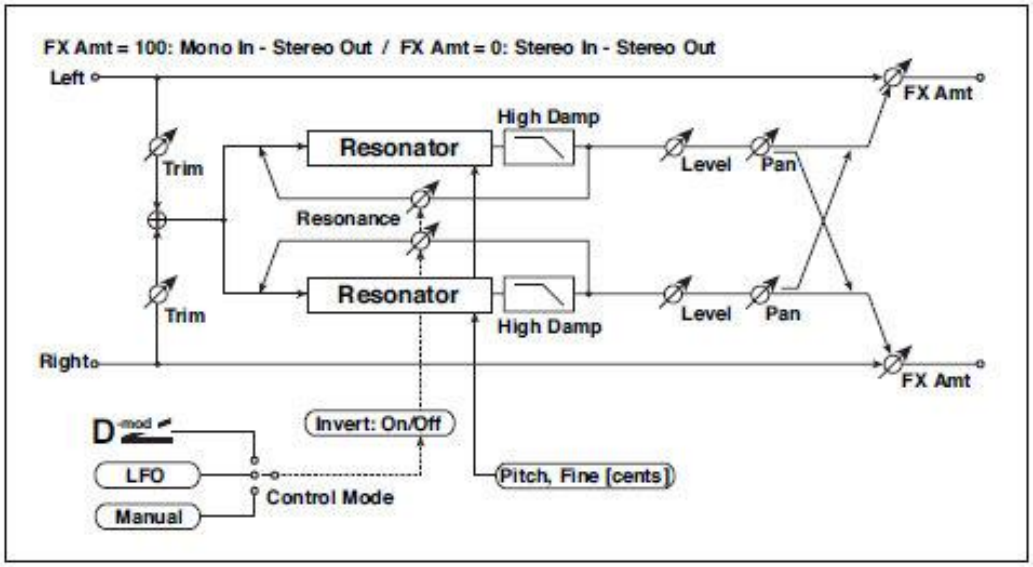
Этот параметр регулирует уровень частоты, к которой применяется эффект. Если вы хотите применить эффект к звуку более высокого диапазона, установите для этого параметра более высокое значение; чтобы применить эффект к звуку нижнего диапазона, установите для него более низкое значение.

f: Resonance

Этот параметр устанавливает интенсивность резонанса для паттерна голоса. Большее значение добавит больше характера к звуку.

2Voice Resonator (2-Voice Resonator)

Этот эффект резонирует входной сигнал с заданной тональностью. Вы можете установить тональность, уровень выходного сигнала и панорамирование для двух резонаторов по отдельности. Вы можете контролировать интенсивность резонанса через LFO.



a	Control Mode	Manual, LFO, D-mod	Переключает регуляторы интенсивности резонанса.
	LFO/D-mod Invert	Off, On	Меняет направление управления Voice 1 и 2, когда выбран LFO/D-mod.
b	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	Устанавливает скорость LFO.
	D-mod Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции, который контролирует интенсивность резонанса.

c	MIDI Sync	Off, On	Когда включен этот параметр, скорость LFO устанавливается параметрами BPM, Base Note, и Times, вместо Frequency.
	BPM	MIDI, 40.00…300.00	MIDI синхронизируется с системной скоростью; 40–300 устанавливает темп вручную для именно этого эффекта.
	Base Note		Выбирает тип нот, которые определяют скорость LFO.
	Times	x1…x32	Устанавливает количество нот, которые определяют скорость LFO.
d	Mod. Depth	–100…+100	Устанавливает величину контроля интенсивности резонанса через LFO/D-mod.
	Trim	0…100	Устанавливает уровень входного сигнала на резонаторе.
e	Voice1: Pitch	C0…B8	Устанавливает Pitch Voice1 для резонанса.
	Fine [cents]	–50…+50	Точная настройка тональности Voice1 для резонанса.
	Level	0…100	Устанавливает уровень выходного сигнала Voice1.
f	Voice1: Resonance	–100…+100	Устанавливает интенсивность резонанса, когда Control Mode = Manual.
	High Damp [%]	0…100	Устанавливает величину демпфирования резонансного звука в верхнем диапазоне.
	Pan	L6…L1, C, R1…R6	Устанавливает стереоизображение Voice1.
g	Voice2: Pitch	C0…B8	Устанавливает Pitch Voice2 для резонанса.
	Fine [cents]	–50…+50	Точная настройка тональности Voice2 для резонанса.
	Level	0…100	Устанавливает уровень выходного сигнала Voice2.
h	Voice2: Resonance	–100…+100	Устанавливает интенсивность резонанса, когда Control Mode = Manual.
	High Damp [%]	0…100	Устанавливает величину демпфирования резонансного звука в верхнем диапазоне.
	Pan	L6…L1, C, R1…R6	Устанавливает стереоизображение Voice2.
i	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

a: Control Mode
f: Voice 1: Resonance
h: Voice 2: Resonance

Этот параметр определяет интенсивность резонанса.

Когда Control Mode = Manual, параметр Resonance устанавливает интенсивность резонанса. Если параметр Resonance имеет отрицательное значение, гармоники будут изменены, и резонанс будет возникать с тональностью на одну октаву ниже.

Когда Control Mode = LFO, интенсивность резонанса изменяется согласно LFO. LFO колеблется между положительными и отрицательными значениями, вызывая резонанс между указанными тональностями между октавами по очереди.

Когда Control Mode = D-mod, резонанс контролируется источником динамической модуляции. Если в качестве источника модуляции назначен JS X или Ribbon, можно управлять тональностью октавой выше или ниже, аналогично тому, как для Control Mode выбран LFO.

a: LFO/D-mod Invert

Когда Control Mode = LFO или D-mod, контролируемая фаза Voice 1 или 2 будет изменена на противоположную. Когда резонансная тональность установлена для Voice 1 (резонанс имеет положительное значение), Voice 2 будет резонировать в тональности на октаву ниже (резонанс имеет отрицательное значение).

f: Voice 1: Pitch
f: Fine [cents]
h: Voice 2: Pitch
h: Fine [cents]

Параметр Pitch определяет тональность резонанса по ноте. Параметр Fine позволяет выполнять точную настройку с шагом в центах.

g: High Damp [%]
i: High Damp [%]

Это устанавливает величину демпфирования для высоких частот резонансного звука. Более низкие значения создают металлический звук с более высоким диапазоном гармоник.

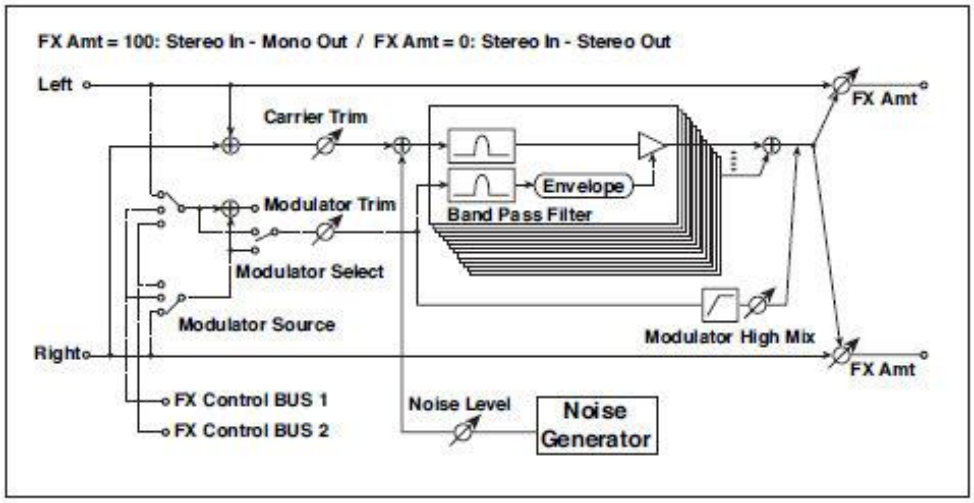
VOX Treble Booster

Винтажный усилитель высоких частот.

a	Drive	0...99	Величина усиления эффекта.
b	Level	0...99	Общий уровень.
c	Tone	0…100	Тон эффекта.
d	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

Vocoder

Этот эффект применяет тембральный характер разного сигнала (модулятора) к входному сигналу (несущему). Обычно этот эффект используется для воспроизведения звука различных инструментов путем ввода голоса в модулятор через микрофон. Специальный эффект также достигается с помощью ритма или звуков эффектов. Звуки струнных инструментов или дисторшн гитары с большим количеством гармоник подходят в качестве несущих сигналов. Когда выбран этот эффект, входной сигнал микрофона не поступает на Voice Processor, а направляется на этот процессор эффектов.



a	Carrier Trim	0...100	Устанавливает уровень входного сигнала носителя.
b	Modulator Trim	0...100	Устанавливает уровень входного сигнала модулятора.
c	Modulator Source	Input, FX Control 1, FX Control 2	Выберите FX Control 1 или 2, чтобы выбрать микрофонный вход в качестве модулятора. Выберите FX Control 1 для входа левой линии Left Line или FX Control 2 для входа правой линии Right Line. Выберите Input, чтобы использовать Звук в качестве модулятора. Если вы хотите использовать клавиатуру в качестве модулятора, примените эффект Vocoder к одному из звуков Верхней Части клавиатуры.
d	Modulator Select	L/R Mix, L Only, R Only	Выбирает, использовать ли левый/правый микс, только левый или только правый входного сигнала модулятора.
e	Formant Shift	–2...+2	Устанавливает высоту частоты для эффекта вокодера.
f	Response	0...100	Устанавливает скорость отклика на входной сигнал модулятора.
g	Noise Level	0...100	Устанавливает уровень шума микса для Носителя.
	Src	Off...Tempo	Выбирает источник модуляции для уровня шума.
	Amt	–100...+100	Устанавливает величину модуляции для уровня шума.
h	Modulator High Mix	0...100	Устанавливает уровень выходного сигнала высокого диапазона модулятора.

i	Low Gain [dB]	–12...+12	Устанавливает уровень выходного сигнала нижнего диапазона вокодера.
	High Gain [dB]	–12...+12	Устанавливает уровень выходного сигнала высокого диапазона вокодера.
j	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

e: Formant Shift

Смещая фильтр Носителя, вы можете отрегулировать высоту частотного диапазона, к которому применяется эффект вокодера. Качество звука значительно изменится.

g: Noise Level

Этот параметр позволяет подмешивать белый шум к Носителю.

h: Modulator High Mix

Этот параметр устанавливает высокий выходной уровень сигнала широкого диапазона звука модулятора. Если модулятор - человеческий голос, он сделает слова более чёткими.

Использование вокодера с микрофонным входом

При программировании вокодера вы можете запускать один из специально запрограммированных Клавишных Наборов **Vocoder** (в группе **Synth**) в качестве шаблонов.

Чтобы использовать голос с микрофона в качестве модулятора:

1. Нажмите кнопку **AUDIO IN > MUTE**, чтобы отключить канал микрофона.

2. Подключите микрофон к входу микрофона.

3. Установите **Modulator Source** на **FX Control1**.

4. Поговорите в микрофон, используя ручку регулировки **MIC/GTR GAIN** рядом с аудиовходом **LEFT**, чтобы отрегулировать уровень как можно выше, не допуская появления искажений. Проверьте уровень по индикатору **AUDIO IN > LEVEL**.

   С этими настройками звук от микрофона будет использоваться в качестве модулятора. Играя, говорите в микрофон; будет похоже на то, что "говорит" инструмент.

   Если звук эффекта искажен, отрегулируйте параметры **Carrier Trim** и **Modulator Trim**.

Пожалуйста, не забудьте установить параметр **Dry** трека Carrier на Off, а значение Send на 127.

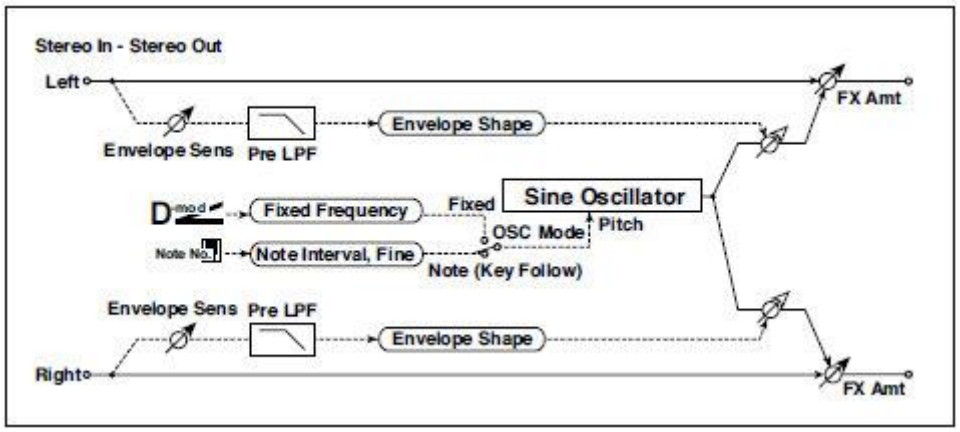
Вы можете добавить реверберацию в Вокодер с помощью параметра to **MFX1**.

Чтобы создать новую Песню с использованием Вокодера, войдите в режим **Sequencer > Backing Sequence** с Клавишным Набором, включающим эффект Vocoder. Обратите внимание, что голос и эффект не будут записаны в Песне.

FREQ (Frequency)

St. Sub Oscillator (Stereo Sub Oscillator)

Этот эффект добавляет очень низкие частоты к входному сигналу. Это очень полезно при симуляции ревущего барабанного звука или выделении мощного низкого диапазона. Этот эффект отличается от эквалайзера тем, что вы можете добавить очень низкие диапазоны гармонических призвуков. Вы также можете настроить частоту генератора в соответствии с конкретной нотой для использования в качестве октавера.



a	OSC Mode	Note (Key Follow), Fixed	Определяет, соответствует ли частота генератора номеру ноты или является ли она фиксированной.
b	Note Interval	–48…0	Устанавливает разницу тональности с номером ноты, когда OSC Mode = Note (Key Follow).
	Note Fine	–100…+100	Точная настройка частоты генератора.
c	Fixed Frequency [Hz]	10.0…80.0	Устанавливает частоту генератора, когда OSC Mode = Fixed.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для частоты генератора, когда OSC Mode = Fixed.
	Amt	–80…+80	Устанавливает величину частоты модуляции генератора, когда OSC Mode = Fixed.
d	Envelope Pre LPF	1…100	Устанавливает верхний предел частотного диапазона, для которого добавляются очень низкие гармонические призвуки.
e	Envelope Sens	0…100	Устанавливает чувствительность, с которой добавляются очень низкие гармонические призвуки.
	Envelope Shape	–100…+100	Устанавливает огибающую кривую громкости генератора.

f	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

a: OSC Mode
b: Note Interval
b: Note Fine

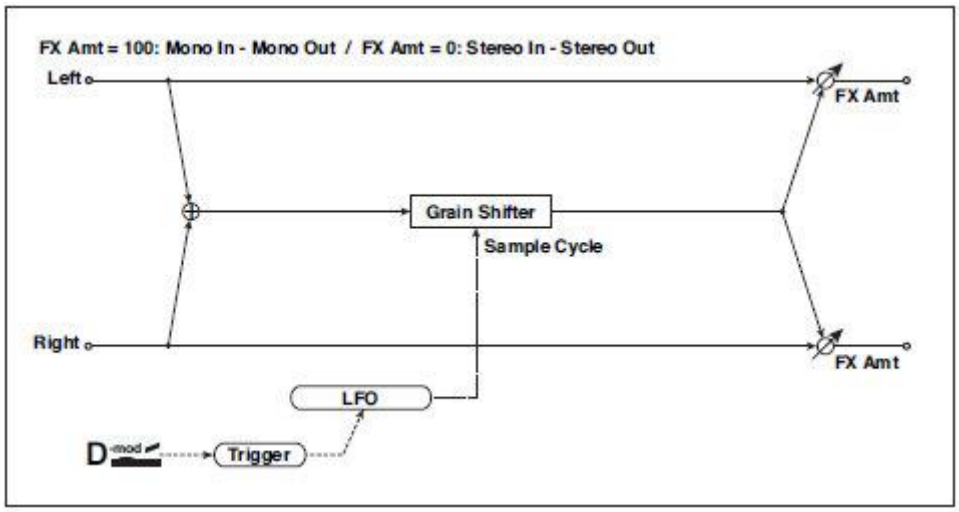
Параметр OSC Mode выбирает режим работы генератора. Когда выбрана опция Note (Key Follow), частота генератора определяется на основе номера ноты, что позволяет использовать его в качестве октавера. Параметр Note Interval устанавливает смещение тональности от исходного номера ноты с шагом в полтона. Параметр Note Fine позволяет выполнять точную настройку с шагом в центах.

d: Envelope Pre LPF

Этот параметр устанавливает верхний предел диапазона частот, к которому добавляются очень низкие гармонические призвуки. Настройте этот параметр, если вы не хотите добавлять более низкие гармоники в более высокий диапазон.

Grain Shifter

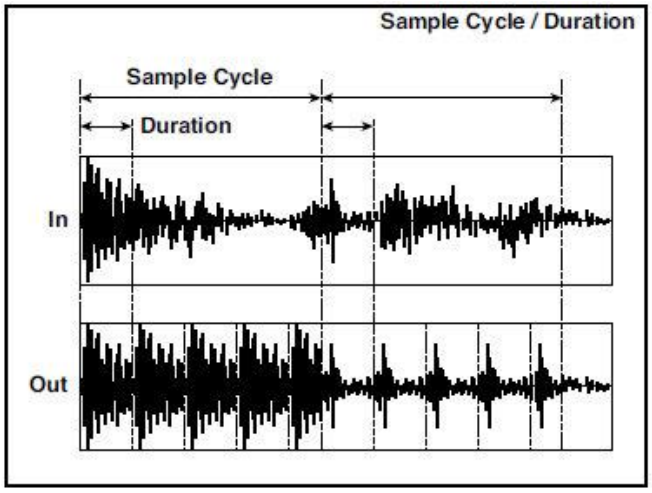
Этот эффект вырезает очень короткие сэмплы (“grains”) из формы волны входного сигнала и воспроизводит их многократно, придавая звуку механический характер.



a	Duration	0…100	Устанавливает продолжительность эффекта зернистости.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник, который будет модулировать длительность эффекта зернистости.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину, на которую будет модулироваться длительность эффекта зернистости.
b	LFO Sync Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции, который будет сбрасывать LFO.
c	LFO Sample Cycle [Hz]	0.02…20.00	Устанавливает частоту, с которой эффект зернистости будет переключаться.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для скорости LFO.
	Amt	–20.00… +20.00	Устанавливает величину модуляции скорости LFO.
d	MIDI Sync	Off, On	Когда включен этот параметр, скорость LFO устанавливается параметрами BPM, Base Note, и Times, вместо Frequency.
	BPM	MIDI, 40.00… 300.00	MIDI синхронизируется с системной скоростью; 40–300 устанавливает темп вручную для именно этого эффекта
	Base Note		Выбирает тип нот, которые определяют скорость LFO.
	Times	x1…x32	Устанавливает количество нот, которые определяют скорость LFO.
e	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

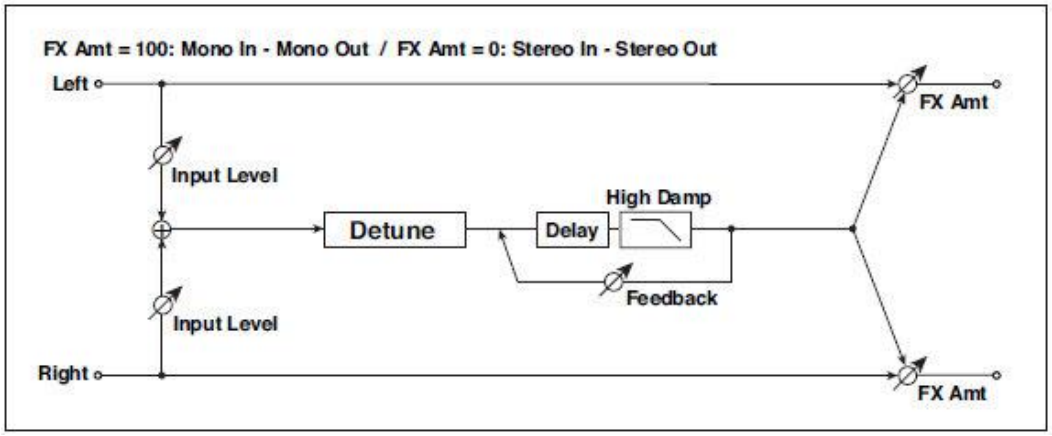
a: Duration
c: LFO Sample Cycle [Hz]

Duration устанавливает длину сэмплированной зернистости, а **LFO Sample Cycle** контролирует то, как часто производится сэмплирования нового цикла зернистости. Между Циклами Сэмплирования текущая зернистость повторяется непрерывно.



Detune

Используя этот эффект, вы можете получить расстройку, который немного смещает тональность эффекта относительно высоты входного сигнала. По сравнению с эффектом хоруса будет создана более естественная плотность звука.

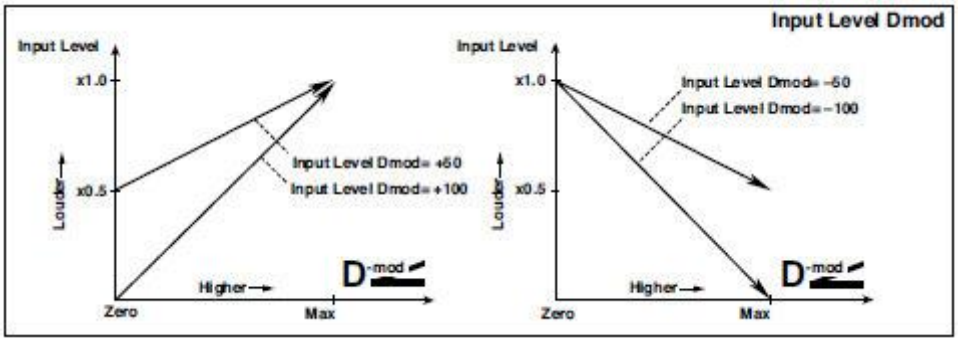


a	Pitch Shift [cents]	–100…+100	Устанавливает разницу тональности относительно входного сигнала.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для сдвига тональности.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции для сдвига тональности
b	Delay Time [msec]	0…1000	Устанавливает время задержки

c	Feedback	–100…+100	Устанавливает величину обратной связи.
	High Damp [%]	0…100	Устанавливает величину демпфирования в верхнем диапазоне.
d	Input Level Dmod [%]	–100…+100	Устанавливает величину модуляции уровня входа.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для уровня входного сигнала.
e	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

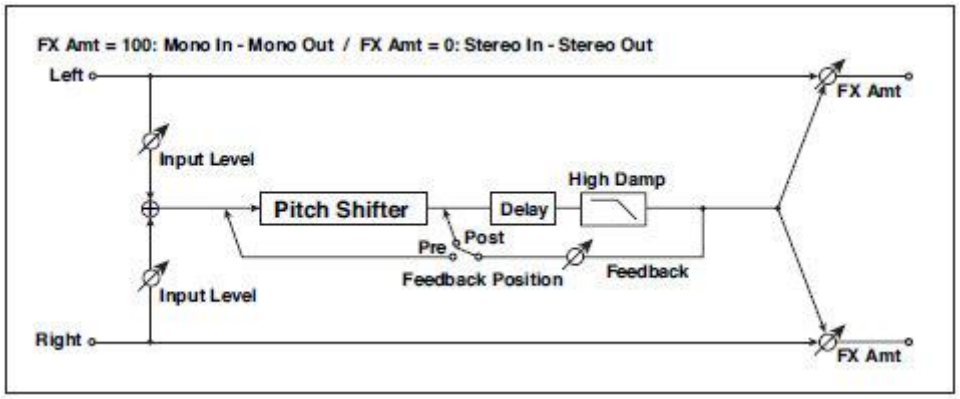
d: Input Level Dmod [%]
d: Src

Этот параметр устанавливает динамическую модуляцию уровня входного сигнала.



Pitch Shifter

Этот эффект изменяет высоту тональности входного сигнала. Вы можете выбрать один из трех типов: Fast (быстрое действие), Medium и Slow (сохраняет тональность). Вы также можете создать эффект, в котором тональность постепенно повышается (или снижается), используя задержку с обратной связью.



a	Mode	Slow, Medium, Fast	Переключает режим Pitch Shifter.
b	Pitch Shift [1/2tone]	–24…+24	Устанавливает величину смещения тональности с шагом в полутон.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции величины сдвига тональности.
	Amt	–24…+24	Устанавливает величину модуляции величины сдвига тональности.
c	Fine [cents]	–100…+100	Устанавливает величину смещения тональности с шагом в цент.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции величины сдвига тональности.
d	Delay Time [msec]	0…2000	Устанавливает время задержки
e	Feedback Position	Pre, Post	Переключает соединение обратной связи.
f	Feedback	–100…+100	Устанавливает величину обратной связи.
	High Damp [%]	0…100	Устанавливает величину демпфирования в верхнем диапазоне.
g	Input Level Dmod [%]	–100…+100	Устанавливает величину модуляции уровня входного сигнала.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для уровня входного сигнала.
h	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

a: Mode

Этот параметр переключает режим работы сдвига тональности Pitch Shift. В режиме Slow, тональность особо не изменится. В режиме Fast эффект становится Pitch Shifter, с быстрым откликом, и значительным сдвигом тональности. Величина Medium находится между Slow и Fast. Если вам не нужно устанавливать слишком большую величину сдвига тональности, установите для этого параметра значение Slow. Если вы хотите сильно изменить тональность, используйте Fast.

b: Pitch Shift [1/2tone]
b: Src
b: Amt
c: Fine [cents]
c: Amt

Величина сдвига тональности будет использовать значение Pitch Shift в сочетании со значением Fine. В качестве модуляции будет использоваться значение b: Amt плюс значение c: Amt.

Один и тот же источник модуляции используется как для Pitch Shift, так и для Fine.

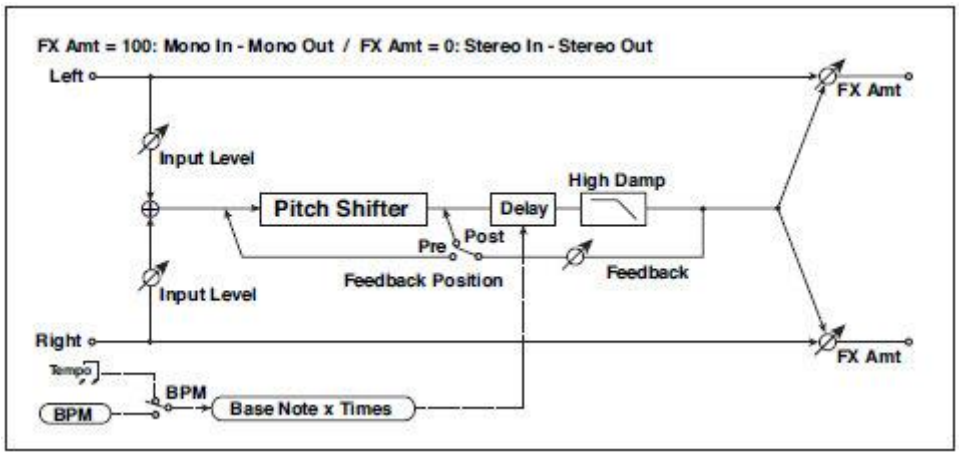
e: Feedback Position
f: Feedback

Когда параметр **Feedback Position** установлен в положение **Pre**, выходной сигнал смещения тональности снова проходит через смещение тональности. Поэтому, если вы укажете более высокое значение для параметра Feedback, тональность будет увеличиваться (или уменьшаться) все больше и больше при каждом повторении обратной связи.

Если для параметра **Feedback Position** установлено значение **Post**, сигнал обратной связи не будет снова проходить через смещение тональности. Даже если вы укажете более высокое значение для параметра **Feedback**, звук со смещенной тональностью будет повторяться с той же высотой.

Pitch Shifter BPM

Этот переключатель тональности позволяет вам установить время задержки в соответствии с темпом песни.



a	Mode	Slow, Medium, Fast	Переключает режим Pitch Shifter
b	Pitch Shift [1/2tone]	–24…+24	Устанавливает величину смещения тональности в полутонах.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции величины сдвига тональности.
	Amt	–24…+24	Устанавливает величину модуляции величины сдвига тональности.
c	Fine [cents]	–100…+100	Устанавливает величину смещения тональности с шагом в один цент.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции величины сдвига тональности.
d	BPM Sync	MIDI, 40.00… 300.00	MIDI синхронизируется с системной скоростью; 40–300 устанавливает темп вручную для именно этого эффекта
	Time Over?	---, OVER!	Отображает сообщение об ошибке, когда время задержки превышает верхний предел.
e	Delay Base Note		Выбирает тип нот, чтобы указать время задержки.
	Times	x1…x32	Устанавливает количество нот для указания времени задержки.
f	Feedback Position	Pre, Post	Переключает соединение обратной связи.
g	Feedback	–100…+100	Устанавливает величину обратной связи.
	High Damp [%]	0…100	Устанавливает величину демпфирования в верхнем диапазоне.

h	Input Level Dmod [%]	–100…+100	Устанавливает величину модуляции уровня входного сигнала.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для уровня входного сигнала.
i	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

d: BPM
e: Delay Base Note
e: Times

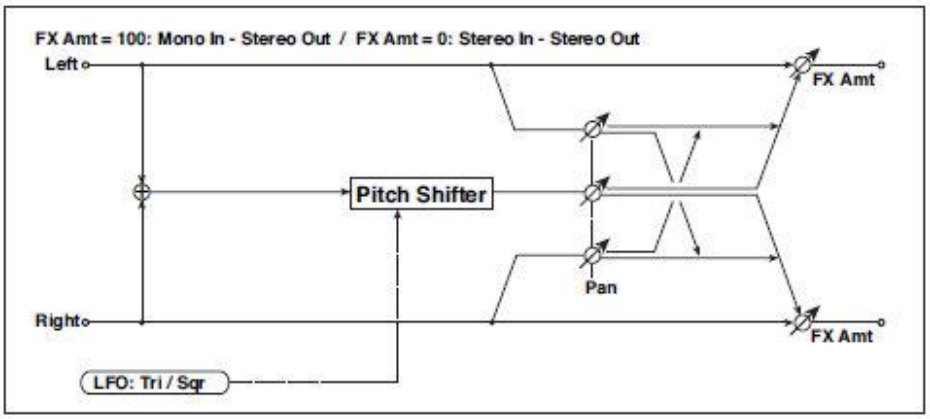
Время задержки - это длительность параметра Times значений нот Delay Base Note в темпе BPM (или, если BPM установлен на опцию MIDI, темп определяется MIDI Clock).

d: Time Over?

Вы можете установить время дилея до 5290 мсек. Если время дилея превышает этот предел, на экране появляется сообщение об ошибке OVER!. Установите параметры времени задержки, чтобы это сообщение не появлялось. Time Over? является только информационным параметром экрана.

Pitch Shift Mod (Pitch Shift Modulation)

Этот эффект модулирует отрегулированную величину сдвига тональности, используя LFO, добавляя чистый звук и ширину к звуку, панорамируя обработанный и необработанный звук справа и слева. Это особенно эффективно, когда обработанный и необработанный звук выводятся через стереодинамики.

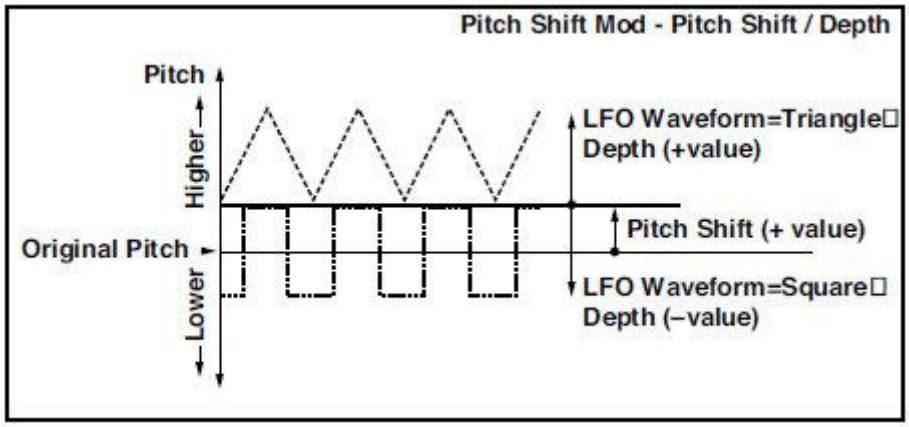


a	Pitch Shift [cents]	–100…+100	Устанавливает разницу тональности относительно входного сигнала.
b	LFO Waveform	Triangle, Square	Выбирает форму волны LFO.
c	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	Устанавливает скорость LFO.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для скорости LFO.
	Amt	–20.00… +20.00	Устанавливает величину модуляции скорости LFO.
d	MIDI Sync	Off, On	Когда включен этот параметр, скорость LFO устанавливается параметрами BPM, Base Note, и Times, вместо Frequency.
	BPM	MIDI, 40.00… 300.00	MIDI синхронизируется с системной скоростью; 40–300 устанавливает темп вручную для именно этого эффекта
	Base Note		Выбирает тип нот, которые определяют скорость LFO.
	Times	x1…x32	Устанавливает количество нот, которые определяют скорость LFO.
e	Depth	–100…+100	Устанавливает глубину модуляции LFO для величины сдвига тональности.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции глубины модуляции.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции глубины модуляции.
f	Pan	L, 1 : 99…99 : 1, R	Устанавливает панорамирование обработанного и необработанного звука отдельно.

g	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

a: Pitch Shift [cents]
e: Depth

Эти параметры устанавливают величину смещения тональности и величину модуляции с помощью LFO.

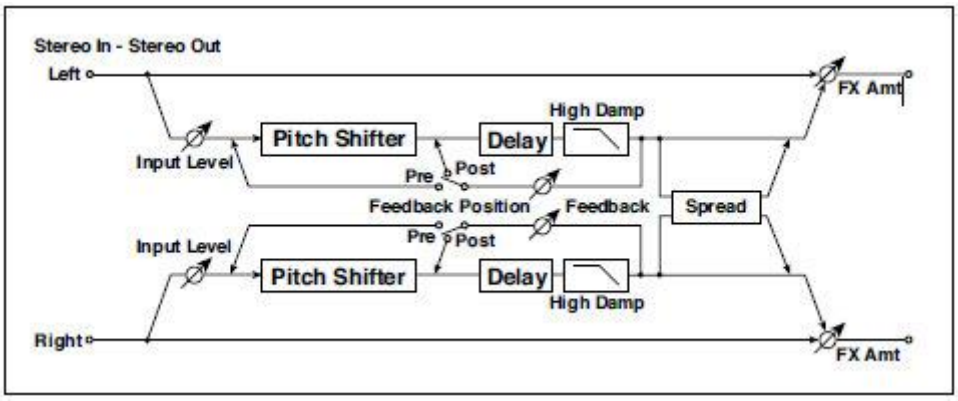


g: Pan
h: Wet/Dry

Параметр Pan панорамирует звук обработанного и необработанного сигналов влево и вправо. При использовании L обработанный звук панорамируется влево, а необработанный панорамируется вправо. При настройке Wet/Dry на опцию Wet, обработанный и необработанный сигналы будут выходить в пропорции 1: 1.

St. Pitch Shifter (Stereo Pitch Shifter)

Это стерео смещение тональности. Величина смещения тональности для левого и правого каналов может меняться в противоположном друг от друга направлении.



a	Mode	Slow, Medium, Fast	Переключает режим Pitch Shifter
	L/R Pitch	Normal, Up/Down	Определяет, является ли величина сдвига тональности L/R инвертированной.
b	Pitch Shift [1/2tone]	–24…+24	Устанавливает величину смещения тональности в полутонах.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции величины сдвига тональности.
	Amt	–24…+24	Устанавливает величину модуляции величины сдвига тональности.
c	Fine [cents]	–100…+100	Устанавливает величину смещения тональности с шагом в один цент.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции величины сдвига тональности.
d	L Delay [msec]	0…2000	Устанавливает время задержки для левого канала.
e	R Delay [msec]	0…2000	Устанавливает время задержки для правого канала.
f	Feedback	–100…+100	Устанавливает величину обратной связи.
	High Damp [%]	0…100	Устанавливает величину демпфирования в верхнем диапазоне.
g	Feedback Position	Pre, Post	Переключает соединение обратной связи.
	Spread	–100…+100	Устанавливает ширину стереоизображения звука эффекта.
h	Input Level Dmod [%]	–100…+100	Устанавливает величину модуляции уровня входного сигнала.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для уровня входного сигнала.

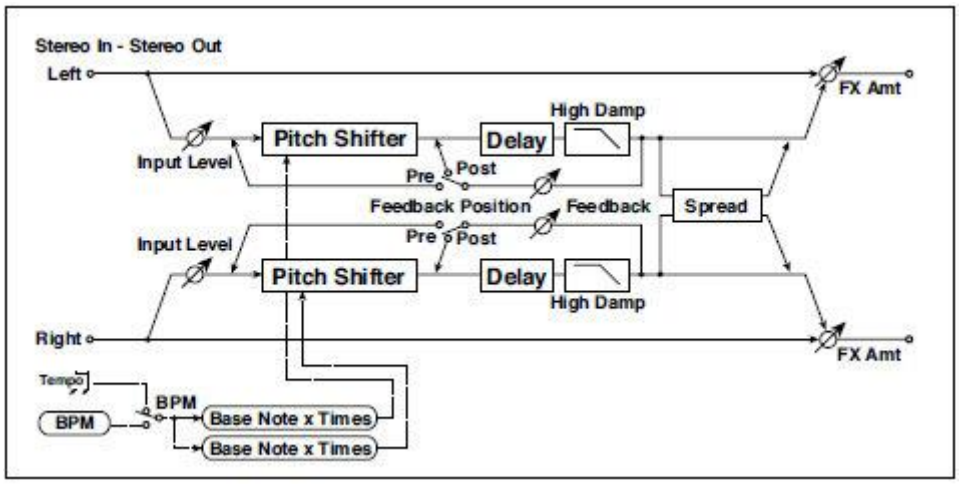
g	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

a: L/R Pitch

Когда вы выбираете Up/Down для этого параметра, величина смещения тональности для правого канала будет изменена на противоположную. Если величина смещения тональности положительна, высота тональности левого канала увеличивается, а правого канала уменьшается.

St. PitchShift BPM (Stereo Pitch Shifter BPM)

Это стереофоническое смещение тональности позволяет вам установить время задержки в соответствии с темпом песни.



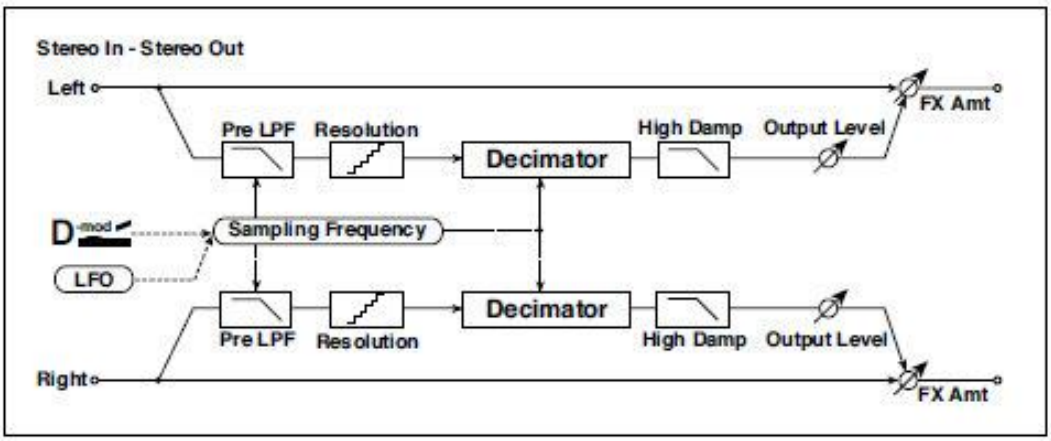
a	Mode	Slow, Medium, Fast	Переключает режим Pitch Shifter
	L/R Pitch	Normal, Up/Down	Определяет, является ли величина сдвига тональности L/R инвертированной.
b	Pitch Shift [1/2tone]	–24…+24	Устанавливает величину смещения тональности в полутонах.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции величины сдвига тональности.
	Amt	–24…+24	Устанавливает величину модуляции величины сдвига тональности.

c	Fine [cents]	–100…+100	Устанавливает величину смещения тональности с шагом в один цент.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции величины сдвига тональности.
d	BPM Sync	MIDI, 40.00… 300.00	MIDI синхронизируется с системной скоростью; 40–300 устанавливает темп вручную для именно этого эффекта
	Time Over? L	---, OVER!	Отображает сообщение об ошибке, если время задержки левого канала превышает верхний предел.
	R	---, OVER!	Отображает сообщение об ошибке, если время задержки правого канала превышает верхний предел.
e	L Delay Base Note Sync		Выбирает тип нот, чтобы указать время задержки левого канала.
	Times	x1…x32	Устанавливает количество нот для указания времени задержки левого канала.
f	R Delay Base Note Sync		Выбирает тип нот, чтобы указать время задержки правого канала.
	Times	x1…x32	Устанавливает количество нот для указания времени задержки правого канала.
g	Feedback Position	Pre, Post	Переключает соединение обратной связи.
	Spread	–100…+100	Устанавливает ширину стереоизображения звука эффекта.
h	Feedback	–100…+100	Устанавливает величину обратной связи.
	High Damp [%]	0…100	Устанавливает величину демпфирования в верхнем диапазоне.
i	Input Level Dmod [%]	–100…+100	Устанавливает величину модуляции уровня входного сигнала.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для уровня входного сигнала.
j	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

MISC (Miscellaneous)

Stereo Decimator

Этот эффект моделирует жёсткий звук, подобно дешевому сэмплеру, за счет понижения частоты сэмплирования и разрешения. Вы также можете моделировать шум, аналогичный сэмплерам.



a	Pre LPF	Off, On	Определяет будет ли генерироваться шум, вызванный понижением частоты сэмплирования или нет.
	High Damp [%]	0…100	Устанавливает коэффициент среза верхнего диапазона частот.
b	Sampling Freq [Hz]	1.00k… 48.00k	Устанавливает частоту сэмплирования.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции частоты сэмплирования.
	Amt	–48.00k… +48.00k	Устанавливает величину модуляции частоты сэмплирования.
c	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	Устанавливает скорость LFO.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для скорости LFO
	Amt	–20.00… +20.00	Устанавливает величину модуляции скорости LFO.

d	MIDI Sync	Off, On	Когда включен этот параметр, скорость LFO устанавливается параметрами BPM, Base Note, и Times, вместо Frequency.
	BPM	MIDI, 40.00… 300.00	MIDI синхронизируется с системной скоростью; 40–300 устанавливает темп вручную для именно этого эффекта
	Base Note		Выбирает тип нот, которые определяют скорость LFO.
	Times	x1…x32	Устанавливает количество нот, которые определяют скорость LFO.
e	Depth	0…100	Устанавливает глубину модуляции LFO частоты сэмплирования.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции LFO частоты сэмплирования.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции LFO частоты сэмплирования.
f	Resolution	4…24	Устанавливает разрешение в битах.
g	Output Level	0…100	Устанавливает уровень выходного сигнала.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для уровня выходного сигнала.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции уровня выходного сигнала.
h	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

a: Pre LPF

Если сэмплер с очень низкой частотой сэмплирования получает высокочастотный звук, который не может быть услышан во время воспроизведения, он может генерировать тональный шум, который не связан с исходным звуком. Установите параметр Pre LPF на On, чтобы предотвратить появление этого шума.

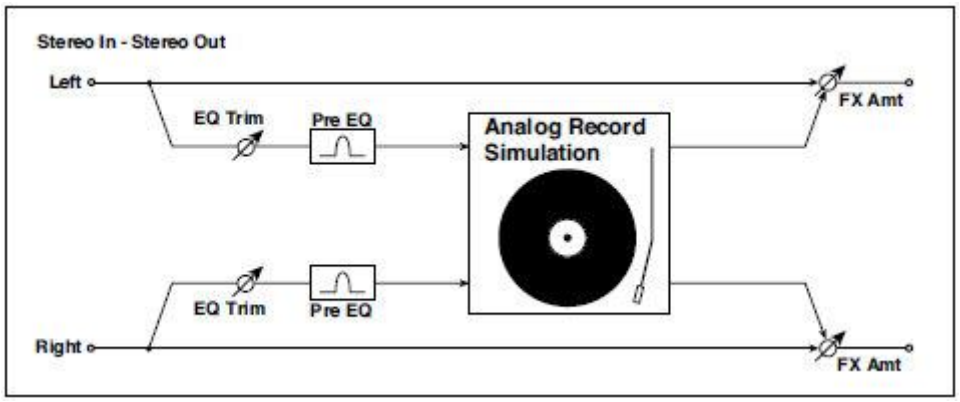
При установке параметра Sampling Freq примерно на 3 кГц и Pre LPF значение Off, вы можете создать звук, похожий на кольцевой модулятор.

f: Resolution
g: Output Level

Если вы установите меньшее значение для параметра Resolution, звук может быть искажен. Уровень громкости также может быть изменен. Используйте параметр Output Level для настройки уровня.

St. Analog Record (Stereo Analog Record)

Этот эффект имитирует шум, вызванный царапинами и пылью аналоговых записей. Он также воспроизводит некоторую модуляцию, вызванную неровностями проигрывателя виниловых пластинок.



a	Speed [RPM]	33 1/3, 45, 78	Устанавливает скорость вращения записи (в r.p.m.).
b	Flutter	0…100	Устанавливает глубину модуляции.
c	Noise Density	0…100	Устанавливает плотность шумов.
	Noise Tone	0…100	Устанавливает тональность шума.
d	Noise Level	0…100	Устанавливает уровень громкости шума.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для уровня шумов.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции уровня шумов.
e	Click Level	0…100	Устанавливает уровень громкости щелчков.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для уровня громкости щелчков.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции уровня громкости шума щелчков.
f	EQ Trim	0…100	Устанавливает уровень входного сигнала эквалайзера.
g	Pre EQ Cutoff [Hz]	300…10.00k	Устанавливает центральную частоту эквалайзера.
	Q	0.5…10.0	Устанавливает ширину полосы эквалайзера.
	Gain [dB]	–18.0…+18.0	Устанавливает уровень усиления эквалайзера.
h	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

b: Flutter

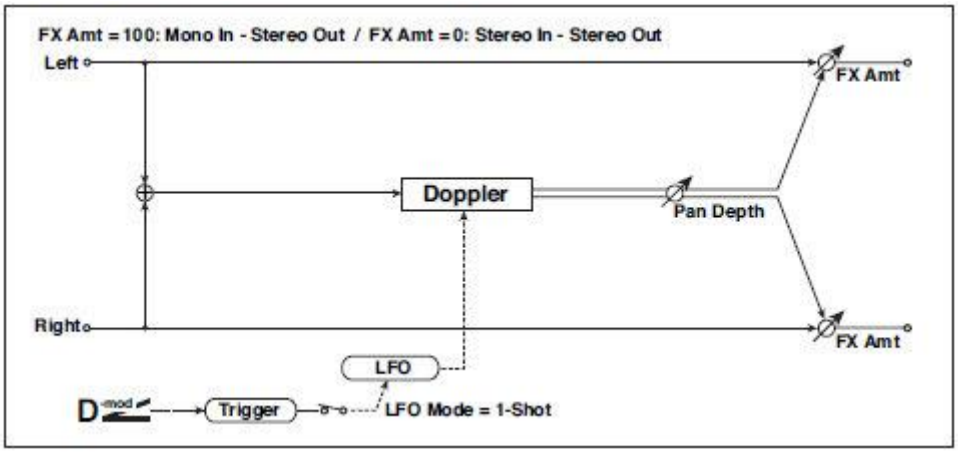
Этот параметр позволяет установить глубину модуляции, вызванную неровностями проигрывателя виниловых пластинок.

e: Click Level

Этот параметр позволяет установить уровень громкости шумов щелчка, которые возникают при каждом повороте проигрывателя виниловых пластинок. Это моделирование генерирует шумы, которые слышно, как во время воспроизведения записи, так после того, как она закончилась.

Doppler

Этот эффект имитирует «эффект Доплера» - движущегося звука с изменяющейся тональностью, аналогично сирене проезжающей машины скорой помощи. Смешивание обработанного и необработанного звуков создаст уникальный эффект хоруса.



a	LFO Mode	Loop, 1-Shot	Переключает режим работы LFO.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции сброса LFO.
b	LFO Sync	Off, On	Переключение между включением или выключением сброса LFO, когда параметр LFO Mode установлен на Loop.
c	LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	Устанавливает скорость LFO.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для скорости LFO.
	Amt	–20.00… +20.00	Устанавливает величину модуляции скорости LFO.
d	MIDI Sync	Off, On	Когда включен этот параметр, скорость LFO устанавливается параметрами BPM, Base Note, и Times, вместо Frequency.
	BPM	MIDI, 40.00… 300.00	MIDI синхронизируется с системной скоростью; 40–300 устанавливает темп вручную для именно этого эффекта
	Base Note		Выбирает тип нот, которые определяют скорость LFO.
	Times	x1…x32	Устанавливает количество нот, которые определяют скорость LFO.
e	Pitch Depth	0…100	Устанавливает изменение тональности движущегося звука.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции изменения тональности.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции изменения тональности.
f	Pan Depth	–100…+100	Устанавливает панорамирование движущегося звука.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции панорамирования.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции панорамирования.
g	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

a: LFO Mode
a: Src
b: LFO Sync

Параметр LFO Mode переключает режим работы LFO. При выборе опции Loop, эффект Доплера будет повторяться. Если параметр LFO Sync установлен на значение On, LFO будет сброшен при включении источника модуляции, указанного параметром Src.

Когда параметр LFO Mode установлен на 1-Shot, эффект Доплера создается только один раз, когда включен источник модуляции, указанный в поле Src. Если вы не установите параметр Src, эффект Доплера не будет создан, и звук эффекта не будет воспроизводиться.

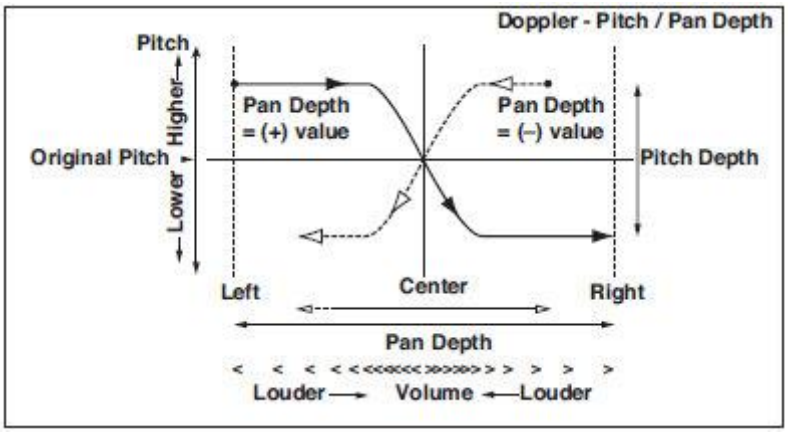
MIDI Эффект отключается, когда значение для источника модуляции, заданное для параметра Src, меньше 64, и эффект включается, когда значение составляет 64 или выше. Эффект Доплера срабатывает, когда значение изменяется от 63 или меньше до 64 или выше.

e: Pitch Depth

С эффектом Доплера тональность повышается при приближении звука, и понижается при его отдалении. Этот параметр устанавливает это изменение тональности.

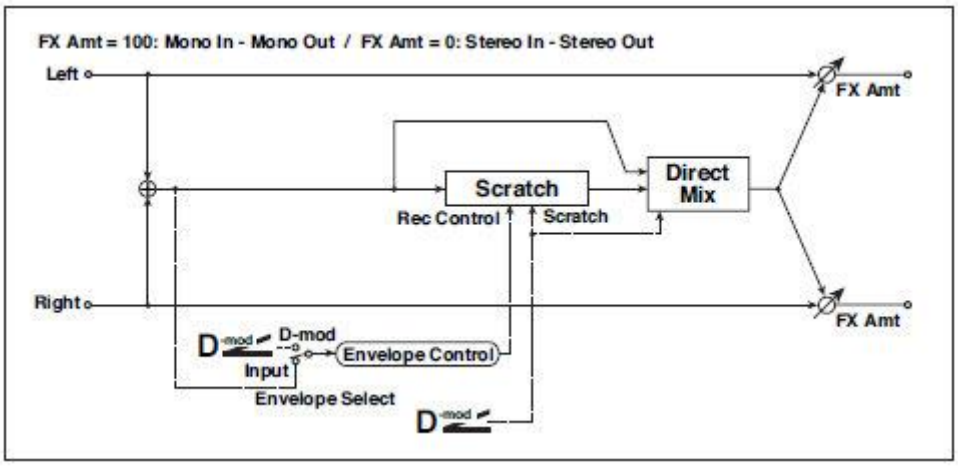
f: Pan Depth

Этот параметр устанавливает ширину стереоизображения звука эффекта. При более широких значениях звук, кажется, приходит и уходит гораздо дальше. При положительных значениях звук перемещается слева направо; с отрицательными значениями звук перемещается справа налево.



Scratch

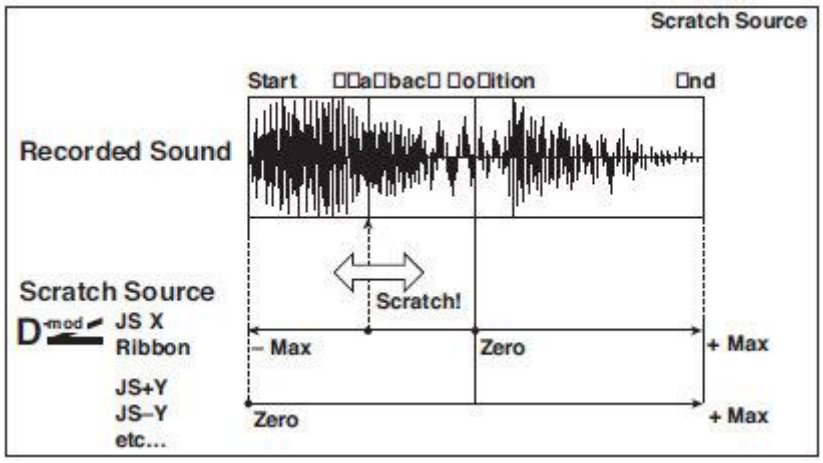
Эффект основан на записи входного сигнала и манипуляциях с источником модуляции. Он моделирует звук повторного воспроизведения части данных, который может быть получен при манипуляциях с виниловым диском.



a	Scratch Source	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для управления эффектом.
b	Response	0…100	Устанавливает скорость реакции на параметр Scratch Src.
c	Envelope Select	D-mod, Input	Выбирает источник управления началом и окончанием процесса записи (источник модуляции или входной сигнал)
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции, который управляет записью, когда параметр Envelope Select установлен на D mod.
d	Threshold	0…100	Устанавливает уровень начала записи, когда параметр Envelope Select установлен на Input.
e	Response	0…100	Устанавливает скорость реакции на конец записи.
f	Direct Mix	Always On, Always Off, Cross Fade	Выбирает способ смешивания необработанного звука.
g	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

a: Scratch Source
b: Response

Параметр Scratch Source позволяет выбрать источник модуляции, который управляет эффектом. Значение источника модуляции соответствует позиции воспроизведения. Параметр Response позволяет вам установить скорость реакции на источник модуляции.



c: Envelope Select
c: Src
d: Threshold

Когда параметр Envelope Select установлен на D-mod, входной сигнал будет записываться только тогда, когда значение источника модуляции равно 64 или выше.

Если для параметра Envelope Select установлено значение Input, входной сигнал будет записываться только в том случае, если его уровень превышает пороговое значение Threshold.

Максимальное время записи составляет 2730 мсек. Если это будет превышено, запись будет производиться поверх уже существующих, стирая их.

e: Response

Этот параметр позволяет установить скорость реакции на конец записи. Установите меньшее значение при записи фразы или ритм-паттерна, или большее значение, если вы записываете только одну ноту.

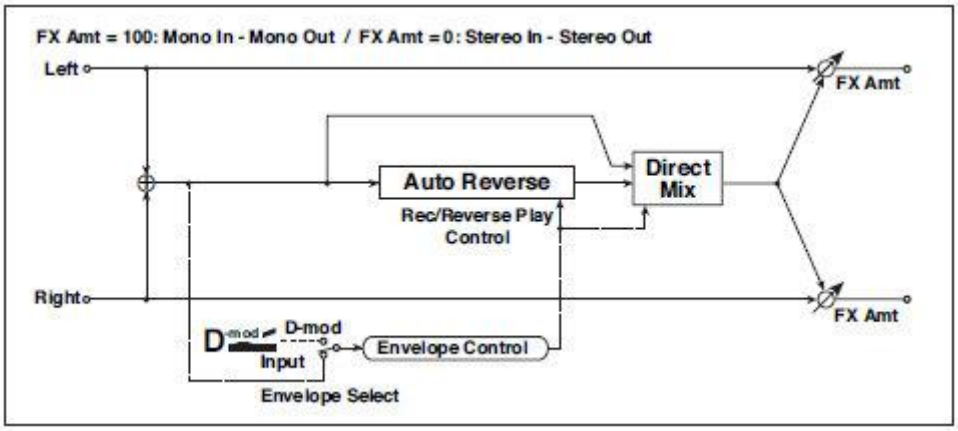
f: Direct Mix

При Always On необработанный сигнал обычно выводится. При Always Off необработанный сигнал не выводится. При использовании Cross Fade необработанный сигнал обычно выводится, и он отключается только при подаче обработанного сигнала.

Установите параметр Wet/Dry на 100, чтобы эффективно использовать эту опцию.

Auto Reverse

Этот эффект записывает входной сигнал и автоматически воспроизводит его в противоположном направлении (эффект похож на обратное воспроизведение ленты).



a	Rec Mode	Single, Multi	Устанавливает режим записи.
b	Reverse Time [msec]	20…2640	Устанавливает максимальную продолжительность обратного воспроизведения.
c	Envelope Select	D-mod, Input	Выбирает, управляется ли начало и конец записи источником модуляции или уровнем входного сигнала.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции, который управляет записью, когда параметр Envelope Select установлен на D-mod.
d	Threshold	0…100	Устанавливает уровень начала записи, когда параметр Envelope Select установлен на Input.
e	Response	0…100	Устанавливает скорость реакции на конец записи.
f	Direct Mix	Always On, Always Off, Cross Fade	Выбирает режим микширования необработанного сигнала.
g	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

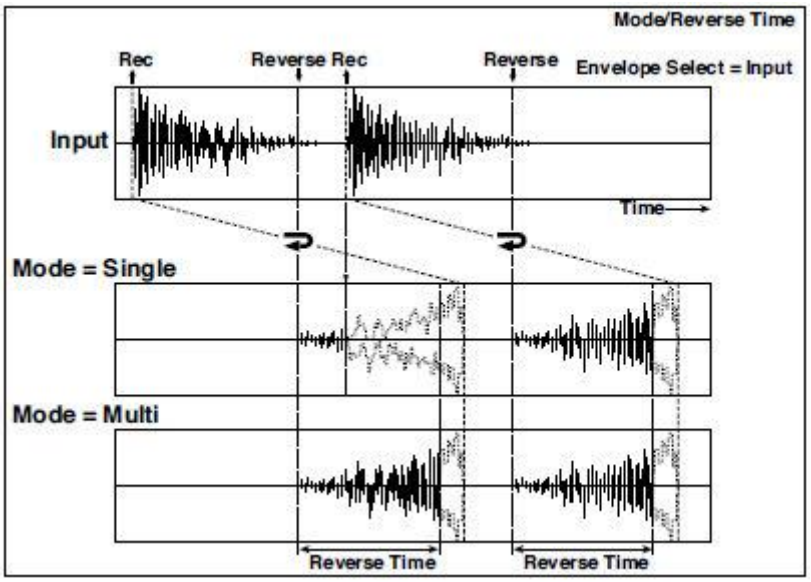
a: Rec Mode
b: Reverse Time [msec]

Если для параметра Rec Mode задано значение Single, параметр Reverse Time можно установить на значение до 2640 мсек. Если запись начинается во время обратного воспроизведения, оно будет прервано.

Если для параметра Rec Mode установлено значение Multi, вы можете сделать еще одну запись во время обратного воспроизведения. Однако максимальное время реверса ограничено до 1320 мсек.

Если вы хотите записать фразу или ритм-паттерн, установите параметр Rec Mode на опцию Single. Если вы записываете только одну ноту, установите Rec Mode на Multi.

Параметр Reverse Time указывает максимальную продолжительность обратного воспроизведения. Часть, превышающая этот лимит, не будет воспроизведена в обратном направлении. Если вы хотите добавить короткие отрезки обратного воспроизведения отдельных нот, укоротите Reverse Time.



c: Envelope Select
c: Src
d: Threshold

Эти параметры выбирают источник управления началом и концом записи.

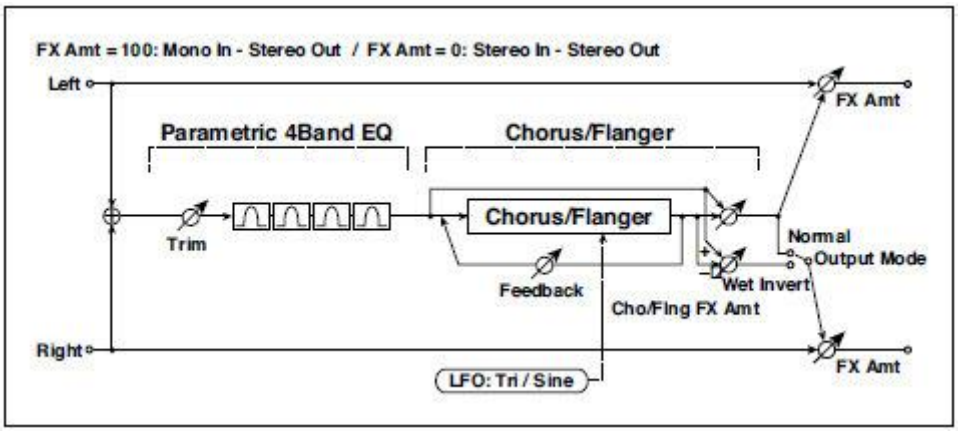
Когда параметр Envelope Select установлен на D-mod, входной сигнал будет записываться только тогда, когда значение источника модуляции, выбранного параметром Src, составляет 64 или выше.

Если для параметра Envelope Select установлено значение Input, входной сигнал будет записываться только в том случае, если его уровень превышает уровень Threshold.

Реверсивное воспроизведение начинается сразу после завершения процесса записи.

P4EQ - Cho/Flng (Parametric 4-Band EQ - Chorus/Flanger)

Этот эффект объединяет монофонический четырехполосный параметрический эквалайзер и хорус/флэнжер.



P4EQ			
a	[E]Trim	0…100	Устанавливает уровень входного сигнала параметрического эквалайзера.
b	[E]B1 Cutoff [Hz]	20…1.00k	Устанавливает центральную частоту Полосы 1.
	Q	0.5…10.0	Устанавливает ширину Полосы 1.
	Gain [dB]	–18…+18	Устанавливает усиление Полосы 1.
c	[E]B2 Cutoff [Hz]	50…5.00k	Устанавливает центральную частоту Полосы 2.
	Q	0.5…10.0	Устанавливает ширину Полосы 2.
	Gain [dB]	–18…+18	Устанавливает усиление Полосы 2.
d	[E]B3 Cutoff [Hz]	300…10.00k	Устанавливает центральную частоту Полосы 3.
	Q	0.5…10.0	Устанавливает ширину Полосы 3.
	Gain [dB]	–18…+18	Устанавливает усиление Полосы 3.
e	[E]B4 Cutoff [Hz]	500…20.00k	Устанавливает центральную частоту Полосы 4.
	Q	0.5…10.0	Устанавливает ширину Полосы 4.
	Gain [dB]	–18…+18	Устанавливает усиление Полосы 4.
CHORUS/FLANGER			
f	[F]LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	Устанавливает скорость LFO.
	LFO Waveform	Triangle, Sine	Выбирает форму волны LFO.
g	[F]Delay Time [msec]	0.0…1350.0	Устанавливает время задержки.
	Depth	0…100	Устанавливает глубину LFO модуляции.
	Feedback	–100…+100	Устанавливает величину обратной связи.

h	[F]Cho/Flng Wet/ Dry	-Wet, -1:99… Dry…99:1, Wet	Устанавливает баланс эффекта хоруса/флэнжера.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции Wet/Dry для хоруса/флэнжера.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции Wet/Dry для хоруса/флэнжера.
i	[F]Output Mode	Normal, Wet Invert	Выбирает режим выходного сигнала для хоруса/флэнжера.
j	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

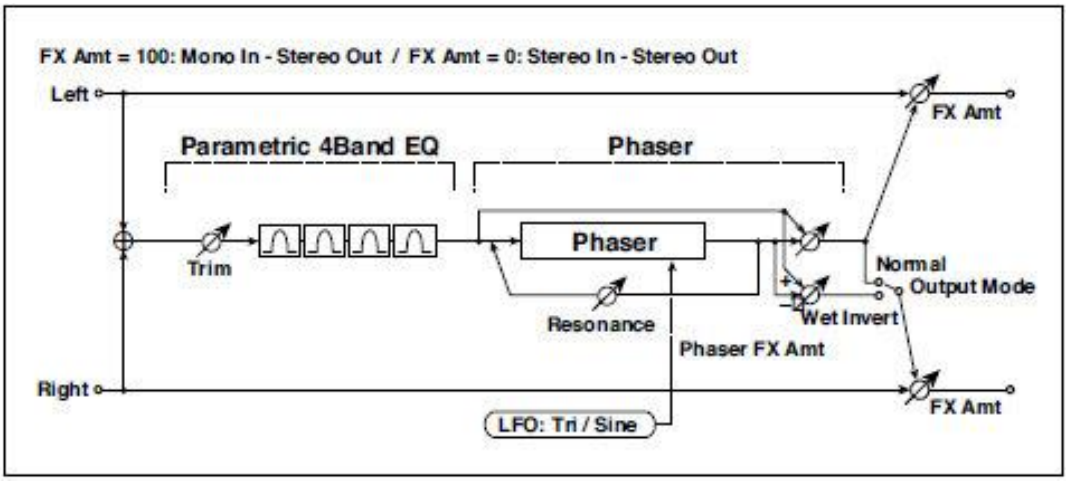
i: Output Mode

При выборе опции Wet Invert фаза правого канала звука эффекта хорус/флэнжер инвертируется. Это создает псевдостереоэффекты и добавляет расширение.

Однако, если после этого эффекта подключен эффект моно-входного типа, левый и правый звуки могут мешать друг другу, исключая эффекты хорус/флэнжер.

P4EQ - Phaser (Parametric 4-Band EQ - Phaser)

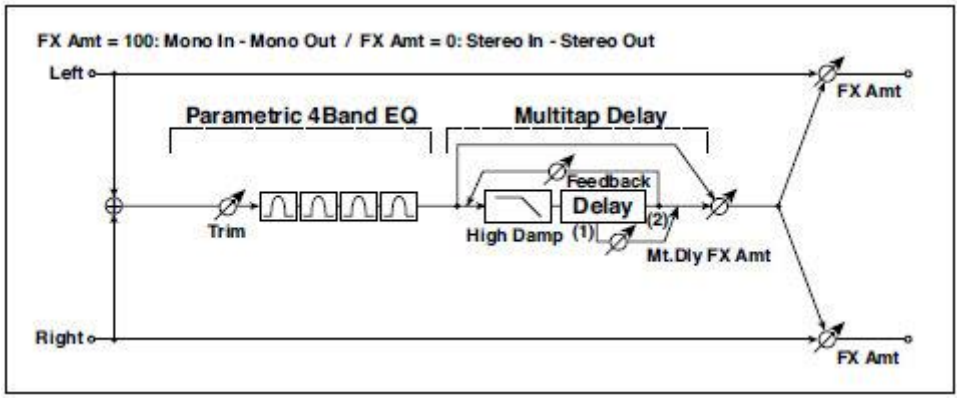
Этот эффект объединяет монофонический четырехполосный параметрический эквалайзер и фейзер.



P4EQ			
a	[E]Trim	0…100	Устанавливает уровень входного сигнала параметрического эквалайзера.
b	[E]B1 Cutoff [Hz]	20…1.00k	Устанавливает центральную частоту Полосы 1.
	Q	0.5…10.0	Устанавливает ширину Полосы 1.
	Gain [dB]	–18…+18	Устанавливает усиление Полосы 1.
c	[E]B2 Cutoff [Hz]	50…5.00k	Устанавливает центральную частоту Полосы 2.
	Q	0.5…10.0	Устанавливает ширину Полосы 2.
	Gain [dB]	–18…+18	Устанавливает усиление Полосы 2.
d	[E]B3 Cutoff [Hz]	300…10.00k	Устанавливает центральную частоту Полосы 3.
	Q	0.5…10.0	Устанавливает ширину Полосы 3.
	Gain [dB]	–18…+18	Устанавливает усиление Полосы 3.
e	[E]B4 Cutoff [Hz]	500…20.00k	Устанавливает центральную частоту Полосы 4.
	Q	0.5…10.0	Устанавливает ширину Полосы 4.
	Gain [dB]	–18…+18	Устанавливает усиление Полосы 4.
PHASER			
f	[P]LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	Устанавливает скорость LFO.
	LFO Waveform	Triangle, Sine	Выбирает форму волны LFO.
g	[P]Manual	0…100	Устанавливает частоту применения эффекта.
	Depth	0…100	Устанавливает глубину LFO модуляции.
	Resonance	–100…+100	Устанавливает величину резонанса.
h	[P]Phaser Wet/Dry	-Wet, -1:99… Dry…99:1, Wet	Устанавливает баланс фейзера.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции Wet/Dry для фейзера.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции Wet/Dry для фейзера.
i	[P]Output Mode	Normal, Wet Invert	Выбирает режим выходного сигнала фейзера.
j	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

P4EQ - Mt. Delay (Parametric 4-Band EQ - Multitap Delay)

Этот эффект сочетает в себе монофонический четырехполосный параметрический эквалайзер и многоотводную задержку.

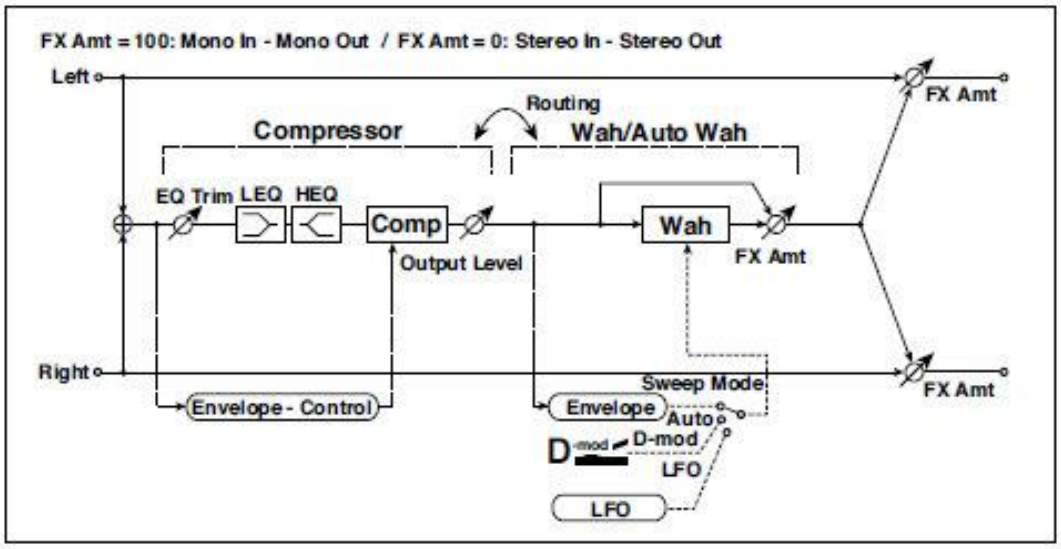


P4EQ			
a	[E]Trim	0…100	Устанавливает уровень входного сигнала параметрического эквалайзера.
b	[E]B1 Cutoff [Hz]	20…1.00k	Устанавливает центральную частоту Полосы 1.
	Q	0.5…10.0	Устанавливает ширину Полосы 1.
	Gain [dB]	–18…+18	Устанавливает усиление Полосы 1.
c	[E]B2 Cutoff [Hz]	50…5.00k	Устанавливает центральную частоту Полосы 2.
	Q	0.5…10.0	Устанавливает ширину Полосы 2.
	Gain [dB]	–18…+18	Устанавливает усиление Полосы 2.
d	[E]B3 Cutoff [Hz]	300…10.00k	Устанавливает центральную частоту Полосы 3.
	Q	0.5…10.0	Устанавливает ширину Полосы 3.
	Gain [dB]	–18…+18	Устанавливает усиление Полосы 3.
e	[E]B4 Cutoff [Hz]	500…20.00k	Устанавливает центральную частоту Полосы 4.
	Q	0.5…10.0	Устанавливает ширину Полосы 4.
	Gain [dB]	–18…+18	Устанавливает усиление Полосы 4.
MULTITAP DELAY			
f	[D]Tap1 Time [msec]	0.0…1360.0	Устанавливает время задержки Tap1.
	Tap1 Level	0…100	Устанавливает уровень выходного сигнала Tap1
g	[D]Tap2 Time [msec]	0.0…1360.0	Устанавливает время задержки Tap2.
	Feedback (Tap2)	–100…+100	Устанавливает величину обратной связи Tap2.
h	[D]High Damp [%]	0…100	Устанавливает величину демпфирования в верхнем диапазоне.

i	[D]Mt.Delay Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Устанавливает баланс многоотводной задержки.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции Wet/Dry для многоотводной задержки.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции Wet/Dry для многоотводной задержки.
j	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

Comp - Wah (Compressor - Wah/Auto Wah)

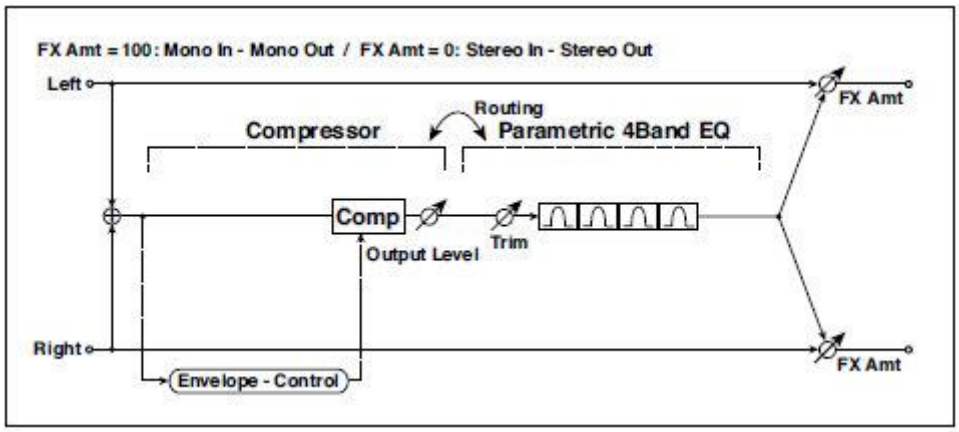
Этот эффект сочетает в себе монокомпрессор и эффект вау. Вы можете изменить порядок подключения.



COMPRESSOR			
a	[C] Sensitivity	1…100	Устанавливает чувствительность.
b	[C]Attack	1…100	Устанавливает уровень атаки.
	Output Level	0…100	Устанавливает уровень выходного сигнала компрессора
c	[C]EQ Trim	0…100	Устанавливает уровень входного сигнала эквалайзера.
d	[C]Pre LEQ Gain [dB]	–15…+15	Устанавливает уровень усиления низких частот Low EQ.
	Pre HEQ Gain [dB]	–15…+15	Устанавливает уровень усиления высоких частот High EQ.
WAH			
e	[W]Frequency Bottom	0…100	Устанавливает нижний предел центральной частоты вау.
	Frequency Top	0…100	Устанавливает верхний предел центральной частоты вау.
f	[w]Sweep Mode	Auto, D-mod, LFO	Выбирает элемент управления из авто-вау, источника модуляции и LFO.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для вау, когда Sweep Mode = D-mod.
g	[W]LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	Устанавливает скорость LFO.
	Resonance	0…100	Устанавливает величину резонанса.
	LPF	Off, On	Включает и выключает фильтр низких частот вау.
h	[W]Wet/Dry	Dry, 1 : 99…99 : 1, Wet	Устанавливает баланс эффекта вау.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции Wet/Dry для вау.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции Wet/Dry для вау.
i	Routing	Comp › Wah, Wah › Comp	Переключает очерёдность компрессора и вау.
j	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

Comp - P4EQ (Compressor - Parametric 4-Band EQ)

Этот эффект объединяет монокомпрессор и четырехполосный параметрический эквалайзер. Вы можете изменить порядок эффектов.



COMPRESSOR			
a	[C]Sensitivity	1…100	Устанавливает чувствительность.
b	[C]Attack	1…100	Устанавливает уровень атаки.
	Output Level	0…100	Устанавливает уровень выходного сигнала компрессора
P4EQ			
c	[E]Trim	0…100	Устанавливает уровень входного сигнала эквалайзера.
d	[E]B1 Cutoff [Hz]	20…1.00k	Устанавливает центральную частоту Полосы 1.
	Q	0.5…10.0	Устанавливает ширину Полосы 1.
	Gain [dB]	–18…+18	Устанавливает усиление Полосы 1.
e	[E]B2 Cutoff [Hz]	50…5.00k	Устанавливает центральную частоту Полосы 2.
	Q	0.5…10.0	Устанавливает ширину Полосы 2.
	Gain [dB]	–18…+18	Устанавливает усиление Полосы 2.
f	[E]B3 Cutoff [Hz]	300…10.00k	Устанавливает центральную частоту Полосы 3.
	Q	0.5…10.0	Устанавливает ширину Полосы 3.
	Gain [dB]	–18…+18	Устанавливает усиление Полосы 3.
g	[E]B4 Cutoff [Hz]	500…20.00k	Устанавливает центральную частоту Полосы 4.
	Q	0.5…10.0	Устанавливает ширину Полосы 4.
	Gain [dB]	–18…+18	Устанавливает усиление Полосы 4.
h	Routing	Comp › P4EQ, P4EQ › Comp	Переключает очерёдность компрессора и параметрического эквалайзера.

i	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

Comp - Cho/Flng (Compressor - Chorus/Flanger)

Этот эффект сочетает в себе монокомпрессор и хорус/флэнжер. Вы можете изменить порядок эффектов.

COMPRESSOR			
a	[C] Sensitivity	1…100	Устанавливает чувствительность.
b	[C]Attack	1…100	Устанавливает уровень атаки.
	Output Level	0…100	Устанавливает уровень выходного сигнала компрессора
c	[C]EQ Trim	0…100	Устанавливает уровень входного сигнала эквалайзера.
d	[C]Pre LEQ Gain [dB]	–15…+15	Устанавливает усиление низких частот LOW EQ.
	Pre HEQ Gain [dB]	–15…+15	Устанавливает усиление высоких частот High EQ.
CHORUS/FLANGER			
e	[F]LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	Устанавливает скорость LFO.
	LFO Waveform	Triangle, Sine	Выбирает форму волны LFO.
f	[F]Delay Time [msec]	0.0…1350.0	Устанавливает время задержки.
	Depth	0…100	Устанавливает глубину модуляции LFO.
	Feedback	–100…+100	Устанавливает величины обратной связи.
g	[F]Cho/Flng Wet/Dry	-Wet, -1:99… Dry…99:1, Wet	Устанавливает баланс эффекта хоруса/флэнжера.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции Wet/Dry для хоруса/флэнжера.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции Wet/Dry для хоруса/флэнжера.
h	[F]Output Mode	Normal, Wet Invert	Выбирает режим выходного сигнала для хоруса/фленжера.
i	Routing	Comp › Flanger, Flanger › Comp	Переключает очерёдность компрессора и хоруса/ флэнжер.
j	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.

	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

h: [F]Output Mode
i: Routing

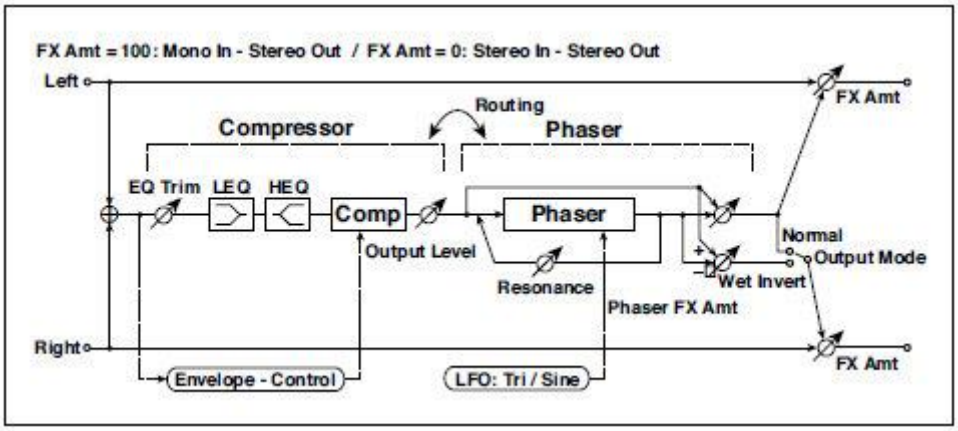
При выборе опции Wet Invert правая фаза канала звука эффекта хорус/флэнжер инвертируется. Это создает псевдостерео-эффекты и добавляет расширение.

Однако, если после этого эффекта подключен эффект моно-входного типа, левый и правый звуки могут мешать друг другу, исключая эффекты хорус/флэнжер

Когда Routing установлен на Flanger/Comp, [F]Output Mode будет установлен на Normal.

Comp - Phaser (Compressor - Phaser)

Этот эффект сочетает в себе монокомпрессор и фейзер. Вы можете изменить порядок эффектов.

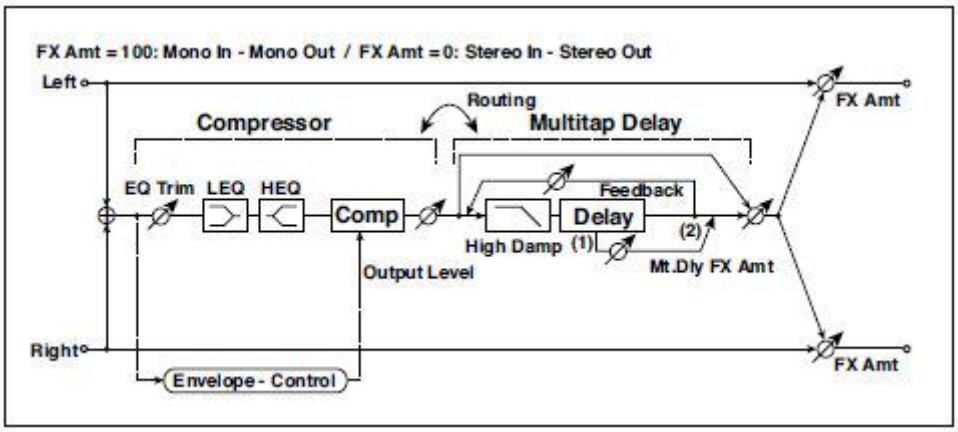


COMPRESSOR			
a	[C] Sensitivity	1…100	Устанавливает чувствительность.
b	[C]Attack	1…100	Устанавливает уровень атаки.
	Output Level	0…100	Устанавливает уровень выходного сигнала компрессора
c	[C]EQ Trim	0…100	Устанавливает уровень входного сигнала эквалайзера.
d	[C]Pre LEQ Gain [dB]	–15…+15	Устанавливает усиление низких частот LOW EQ.
	Pre HEQ Gain [dB]	–15…+15	Устанавливает усиление высоких частот High EQ.
PHASER			
e	[P]LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	Устанавливает скорость LFO.
	LFO Waveform	Triangle, Sine	Выбирает форму волны LFO.
f	[P]Manual	0…100	Устанавливает частоту применения эффекта.
	Depth	0…100	Устанавливает глубину модуляции LFO.
	Resonance	–100…+100	Устанавливает величину резонанса.
g	[P]Phaser Wet/Dry	-Wet, -1:99… Dry…99:1, Wet	Устанавливает баланс фейзера.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции Wet/Dry для фейзера.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции Wet/Dry для фейзера.
h	[F]Output Mode	Normal, Wet Invert	Выбирает режим выходного сигнала фейзера.
i	Routing	Comp › Phaser, Phaser › Comp	Переключает очерёдность компрессора и фейзера.

j	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

Comp - Mt. Delay (Compressor - Multitap Delay)

Этот эффект сочетает монокомпрессор и многоотводную задержку. Вы можете изменить порядок эффектов.

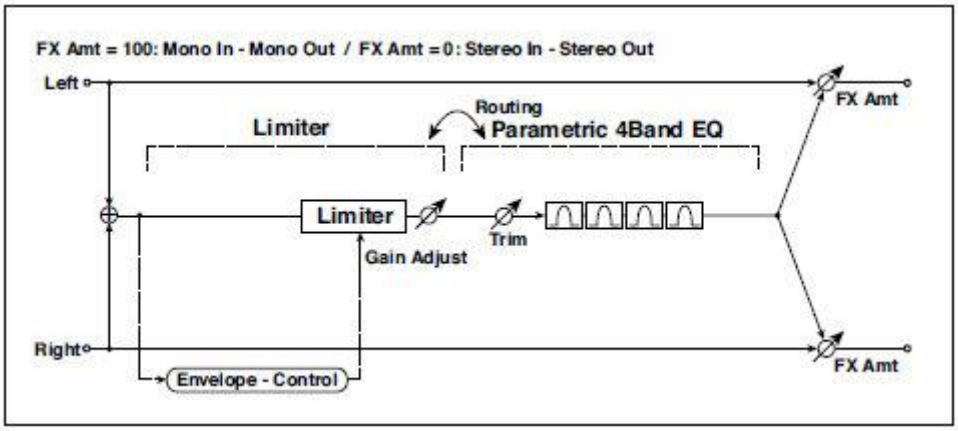


COMPRESSOR			
a	[C]Sensitivity	1…100	Устанавливает чувствительность.
b	[C]Attack	1…100	Устанавливает уровень атаки.
	Output Level	0…100	Устанавливает уровень выходного сигнала компрессора
c	[C]EQ Trim	0…100	Устанавливает уровень входного сигнала эквалайзера.
d	[C]Pre LEQ Gain [dB]	–15…+15	Устанавливает усиление низких частот LOW EQ.
	Pre HEQ Gain [dB]	–15…+15	Устанавливает усиление высоких частот High EQ.
MULTITAP DELAY			
e	[D]Tap1 Time [msec]	0.0…1360.0	Устанавливает время задержки Tap1.
	Tap1 Level	0…100	Устанавливает уровень выходного сигнала Tap1.
f	[D]Tap2 Time [msec]	0.0…1360.0	Устанавливает время задержки Tap2.
	Feedback (Tap2)	–100…+100	Устанавливает величину обратной связи Tap2.
g	[D]High Damp [%]	0…100	Устанавливает величину демпфирования в верхнем диапазоне.

h	[D]Mt.Delay Wet/Dry	Dry, 1 : 99…99 : 1, Wet	Устанавливает баланс многоотводной задержки.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции Wet/Dry для многоотводной задержки.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции Wet/Dry для многоотводной задержки.
i	Routing	Comp › Mt.Delay, Mt.Delay › Comp	Переключает очерёдность компрессора и многоотводной задержки.
j	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

Limiter - P4EQ (Limiter - Parametric 4-Band EQ)

Этот эффект объединяет моно-лимитер и четырехполосный параметрический эквалайзер. Вы можете изменить порядок эффектов.



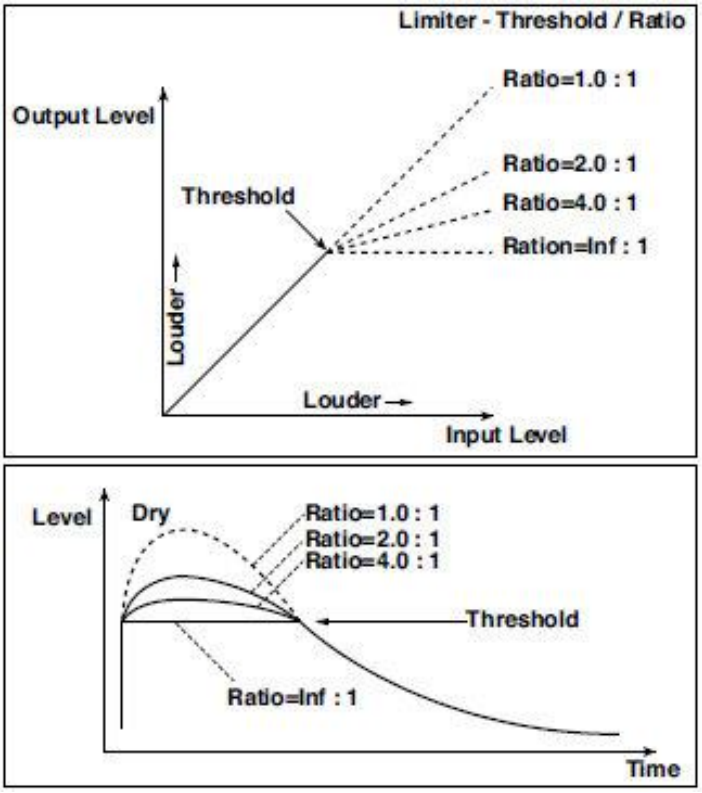
LIMITER			
a	[L]Ratio	1.0 : 1… 50.0 : 1, Inf : 1	Устанавливает коэффициент сжатия сигнала.
	Threshold [dB]	–40…0	Устанавливает уровень, выше которого применяется компрессор.
b	[L]Attack	1…100	Устанавливает время атаки.
	Release	1…100	Устанавливает время затухания.
c	[L]Gain Adjust [dB]	–Inf, –38…+24	Устанавливает усиление выходного сигнала лимитера.

d	[E]Trim	0…100	Устанавливает уровень входного сигнала параметрического эквалайзера.
e	[E]B1 Cutoff [Hz]	20…1.00k	Устанавливает центральную частоту Полосы 1.
	Q	0.5…10.0	Устанавливает ширину Полосы 1.
	Gain [dB]	–18…+18	Устанавливает усиление Полосы 1.
f	[E]B2 Cutoff [Hz]	50…5.00k	Устанавливает центральную частоту Полосы 2.
	Q	0.5…10.0	Устанавливает ширину Полосы 2.
	Gain [dB]	–18…+18	Устанавливает усиление Полосы 2.
g	[E]B3 Cutoff [Hz]	300…10.00k	Устанавливает центральную частоту Полосы 3.
	Q	0.5…10.0	Устанавливает ширину Полосы 3.
	Gain [dB]	–18…+18	Устанавливает усиление Полосы 3.
h	[E]B4 Cutoff [Hz]	500…20.00k	Устанавливает центральную частоту Полосы 4.
	Q	0.5…10.0	Устанавливает ширину Полосы 4.
	Gain [dB]	–18…+18	Устанавливает усиление Полосы 4.
i	Routing	Limiter › P4EQ, P4EQ › Limiter	Переключает очерёдность лимитера и параметрического эквалайзера.
j	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

a: [L]Ratio
a: Threshold [dB]
c: [L]Gain Adjust [dB]

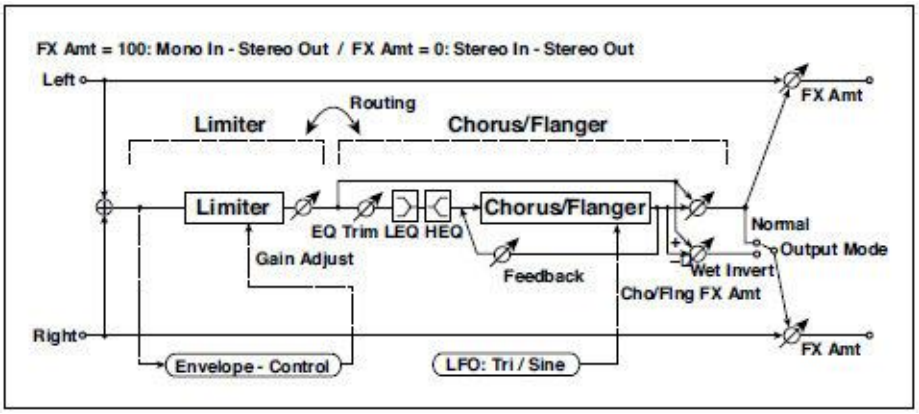
Этот параметр устанавливает сжатие/компрессию сигнала [L]Ratio. Сжатие применяется только тогда, когда уровень сигнала превышает значение параметра Threshold.

Отрегулируйте уровень выходного сигнала с помощью параметра Gain Adjust, так как сжатие приводит к снижению уровня сигнала в целом.



Limiter - Cho/Flng (Limiter - Chorus/Flanger)

Этот эффект сочетает моно-лимитер и хорус/флэнжер. Вы можете изменить порядок эффектов.

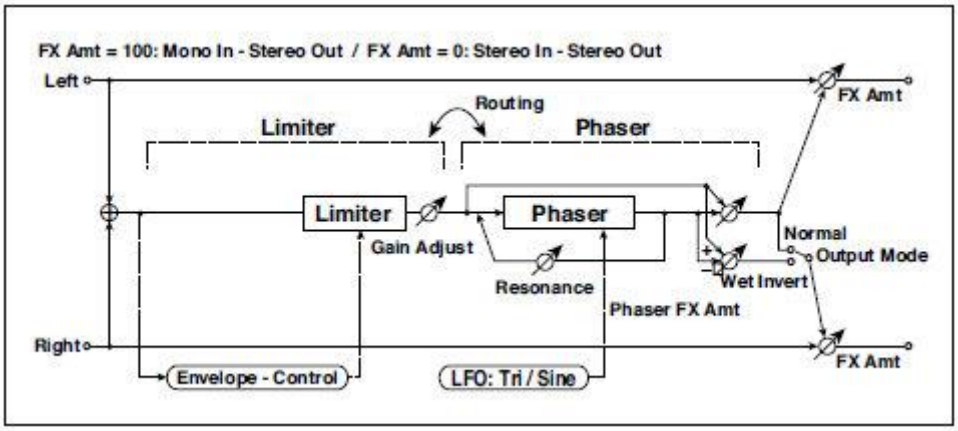


LIMITER			
a	[L]Ratio	1.0 : 1… 50.0 : 1, Inf : 1	Устанавливает коэффициент сжатия сигнала.
	Threshold [dB]	–40…0	Устанавливает уровень, выше которого применяется компрессор.
b	[L]Attack	1…100	Устанавливает время атаки.
	Release	1…100	Устанавливает время затухания.

c	[L]Gain Adjust [dB]	–Inf, –38…+24	Устанавливает усиление выходного сигнала лимитера.
CHORUS/FLANGER			
d	[F]LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	Устанавливает скорость LFO.
	LFO Waveform	Triangle, Sine	Выбирает форму волны LFO.
e	[F]Delay Time [msec]	0.0…1350.0	Устанавливает время задержки.
	Depth	0…100	Устанавливает глубину модуляции LFO.
	Feedback	–100…+100	Устанавливает величину обратной связи.
f	[F]EQ Trim	0…100	Устанавливает уровень входного сигнала эквалайзера.
g	[F]Pre LEQ Gain [dB]	–15…+15	Устанавливает усиление низких частот LOW EQ.
	Pre HEQ Gain [dB]	–15…+15	Устанавливает усиление высоких частот High EQ.
h	[F]Cho/Flng Wet/Dry	-Wet, -1:99… Dry…99:1, Wet	Устанавливает баланс эффекта хоруса/флэнжера.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции Wet/Dry для хоруса/флэнжера.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции Wet/Dry для хоруса/флэнжера.
i	[F]Output Mode	Normal, Wet Invert	Выбирает режим выходного сигнала для хоруса/флэнжера.
	Routing	Limiter › Flanger, Flanger › Limiter	Переключает очерёдность лимитера и хоруса/флэнжера.
j	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

Limiter - Phaser

Этот эффект сочетает моно-лимитер и фейзер. Вы можете изменить порядок эффектов.

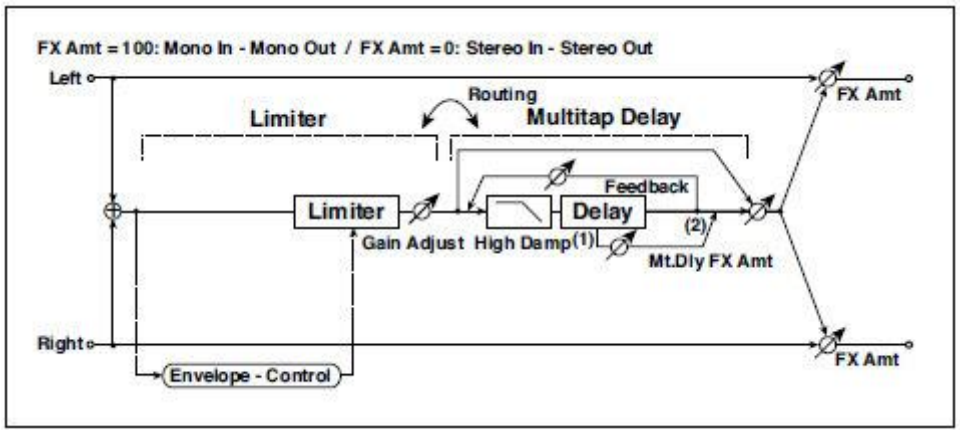


LIMITER			
a	[L]Ratio	1.0 : 1… 50.0 : 1, Inf : 1	Устанавливает коэффициент сжатия сигнала.
	Threshold [dB]	–40…0	Устанавливает уровень, выше которого применяется компрессор.
b	[L]Attack	1…100	Устанавливает время атаки
	Release	1…100	Устанавливает время затухания.
c	[L]Gain Adjust [dB]	–Inf, –38…+24	Устанавливает усиление выходного сигнала лимитера.
PHASER			
d	[P]LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	Устанавливает скорость LFO.
	LFO Waveform	Triangle, Sine	Выбирает форму волны LFO.
e	[P]Manual	0…100	Устанавливает частоту применения эффекта.
	Depth	0…100	Устанавливает глубину LFO модуляции.
	Resonance	–100…+100	Устанавливает величину обратной связи.
f	[P]Phaser Wet/Dry	-Wet, -1:99… Dry…99:1, Wet	Устанавливает баланс эффекта фейзера.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции Wet/Dry фейзера.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину Wet/Dry модуляции фейзера.
g	[P]Output Mode	Normal, Wet Invert	Выбирает режим выходного сигнала фейзера.
h	Routing	Limiter › Phaser, Phaser › Limiter	Переключает очерёдность лимитера и фейзера.

i	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

Limiter - Mt.Delay (Limiter - Multitap Delay)

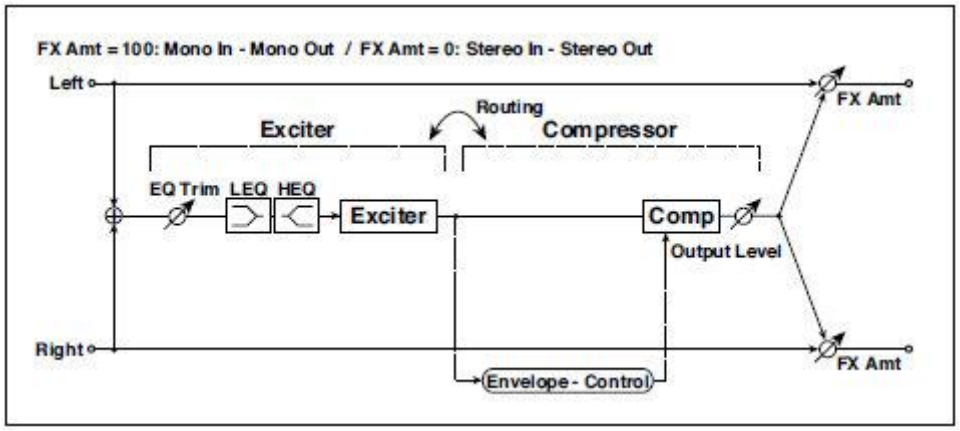
Этот эффект сочетает моно-лимитер и многоотводную задержку. Вы можете изменить порядок эффектов.



LIMITER			
a	[L]Ratio	1.0 : 1… 50.0 : 1, Inf : 1	Устанавливает коэффициент сжатия сигнала.
	Threshold [dB]	–40…0	Устанавливает уровень, выше которого применяется компрессор.
b	[L]Attack	1…100	Устанавливает время атаки
	Release	1…100	Устанавливает время затухания.
c	[L]Gain Adjust [dB]	–Inf, –38…+24	Устанавливает уровень выходного усиления лимитера.
MULTITAP DELAY			
d	[D]Tap1 Time [msec]	0.0…1360.0	Устанавливает время задержки Tap1.
	Tap1 Level	0…100	Устанавливает уровень выходного сигнала Tap1.
e	[D]Tap2 Time [msec]	0.0…1360.0	Устанавливает время задержки Tap2.
	Feedback	–100…+100	Устанавливает величину обратной связи Tap2.
f	[D]High Damp [%]	0…100	Устанавливает величину демпфирования в верхнем диапазоне частот.
g	[D]Mt.Delay Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Устанавливает баланс многоотводной задержки.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции Wet/Dry многоотводной задержки.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции Wet/Dry многоотводной задержки.
h	Routing	Limiter › Mt.Delay, Mt.Delay › Limiter	Переключает порядок лимитера и многоотводной задержки.
i	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

Exciter - Comp (Exciter – Compressor)

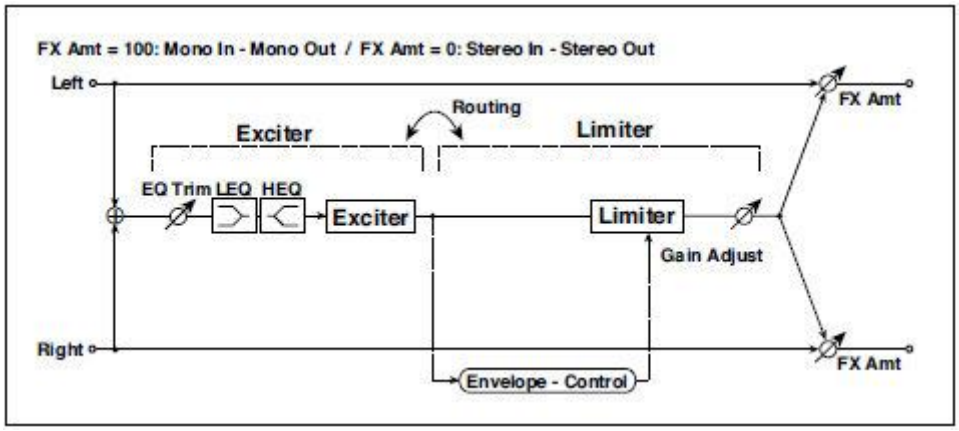
Этот эффект сочетает моно-эксайтер и компрессор. Вы можете изменить порядок эффектов.



EXCITER			
a	[X]Exciter Blend	–100…+100	Устанавливает интенсивность (глубину) эффекта эксайтера.
b	[X]Emphasis Frequency	0…70	Устанавливает частотный диапазон, который будет выделен.
c	[X]EQ Trim	0…100	Устанавливает уровень входного сигнала эквалайзера.
d	[X]Pre LEQ Gain [dB]	–15…+15	Устанавливает низкочастотное усиление Low EQ.
	Pre HEQ Gain [dB]	–15…+15	Устанавливает высокочастотного усиление High EQ.
COMPRESSOR			
e	[C] Sensitivity	1…100	Устанавливает чувствительность.
f	[C]Attack	1…100	Устанавливает уровень атаки.
	Output Level	0…100	Устанавливает уровень выходного сигнала компрессора.
g	Routing	Exciter › Comp, Comp › Exciter	Переключает очерёдность эксайтера и компрессора.
h	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

Exciter – Limiter

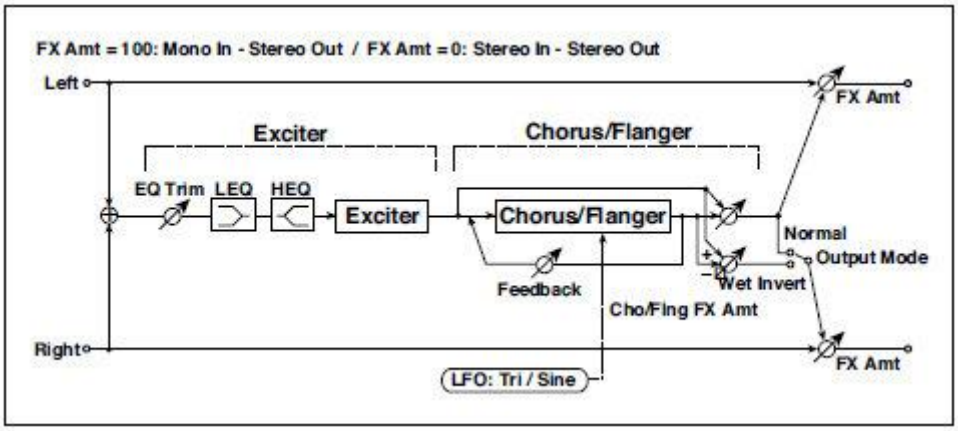
Этот эффект сочетает моно-эксайтер и ограничитель. Вы можете изменить порядок эффектов.



EXCITER			
a	[X]Exciter Blend	–100…+100	Устанавливает интенсивность (глубину) эффекта эксайтера.
b	[X]Emphasis Frequency	0…70	Устанавливает частотный диапазон, который будет выделен.
c	[X]Trim	0…100	Устанавливает уровень входного сигнала эквалайзера.
d	[X]Pre LEQ Gain [dB]	–15…+15	Устанавливает низкочастотное усиление Low EQ.
	Pre HEQ Gain [dB]	–15…+15	Устанавливает высокочастотное усиление High EQ.
LIMITER			
e	[L]Ratio	1.0 : 1… 50.0 : 1, Inf : 1	Устанавливает коэффициент сжатия сигнала.
f	[L]Threshold [dB]	–40…0	Устанавливает уровень, выше которого применяется компрессор.
g	[L]Attack	1…100	Устанавливает время атаки.
	Release	1…100	Устанавливает время затухания.
h	[L]Gain Adjust [dB]	–Inf, –38…+24	Устанавливает уровень выходного усиления лимитера.
i	Routing	Exciter › Limiter, Limiter › Exciter	Переключает очерёдность эксайтера и ограничителя.
j	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

Exciter - Cho/Flng (Exciter – Chorus/Flanger)

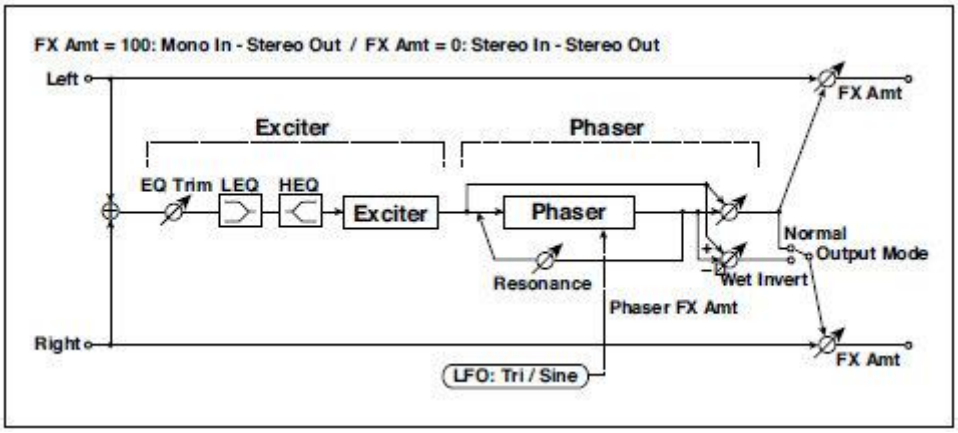
Этот эффект сочетает моно-лимитер и хорус/флэнжер.



EXCITER			
a	[X]Exciter Blend	–100…+100	Устанавливает интенсивность (глубину) эффекта эксайтера.
b	[X]Emphasis Frequency	0…70	Устанавливает частотный диапазон, который будет выделен.
c	[X]Trim	0…100	Устанавливает уровень входного сигнала эквалайзера.
d	[X]Pre LEQ Gain [dB]	–15…+15	Устанавливает низкочастотное усиление Low EQ.
	Pre HEQ Gain [dB]	–15…+15	Устанавливает высокочастотное усиление High EQ.
CHORUS/FLANGER			
e	[F]LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	Устанавливает скорость LFO.
	LFO Waveform	Triangle, Sine	Выбирает форму волны LFO.
f	[F]Delay Time [msec]	0.0…1350.0	Устанавливает время задержки.
	Depth	0…100	Устанавливает глубину LFO модуляции.
	Feedback	–100…+100	Устанавливает величину обратной связи.
g	[F]Cho/Flng Wet/Dry	-Wet, -1:99… Dry…99:1, Wet	Устанавливает баланс эффекта хоруса/флэнжера.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник Wet/Dry модуляции для хоруса/флэнжера.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции Wet/Dry для хоруса/флэнжера.
h	[F]Output Mode	Normal, Wet Invert	Выбирает режим выходного сигнала для хоруса/флэнжера.
i	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

Exciter - Phaser

Этот эффект сочетает моно-лимитер и фейзер.

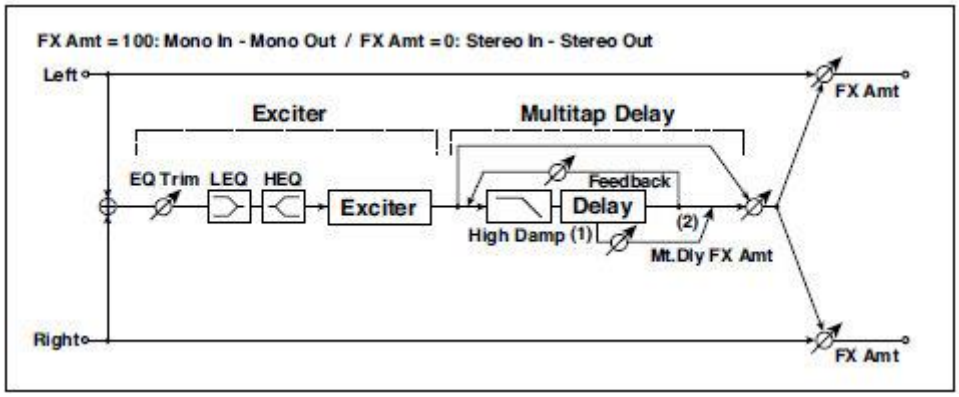


EXCITER			
a	[X]Exciter Blend	–100…+100	Устанавливает интенсивность (глубину) эффекта эксайтер.
b	[X]Emphasis Frequency	0…70	Устанавливает частотный диапазон, который будет выделен.
c	[X]Trim	0…100	Устанавливает уровень входного сигнала эквалайзера.
d	[X]Pre LEQ Gain [dB]	–15…+15	Устанавливает низкочастотное усиление Low EQ.
	Pre HEQ Gain [dB]	–15…+15	Устанавливает высокочастотное усиление High EQ.
PHASER			
e	[P]LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	Устанавливает скорость LFO.
	LFO Waveform	Triangle, Sine	Выбирает форму волны LFO.
f	[P]Manual	0…100	Устанавливает частоту применения эффекта.
	Depth	0…100	Устанавливает глубину модуляции LFO.
	Resonance	–100…+100	Устанавливает величину резонанса.

g	[P]Phaser Wet/Dry	-Wet, -1:99… Dry…99:1, Wet	Устанавливает баланс эффекта фейзера.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции Wet/Dry для фейзера.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции Wet/Dry для фейзера.
h	[P]Output Mode	Normal, Wet Invert	Выбирает режим выходного сигнала фейзера.
i	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

Exciter - Mt.Delay (Exciter – Multitap Delay)

Этот эффект сочетает моно-эксайтер и многоотводную задержку.

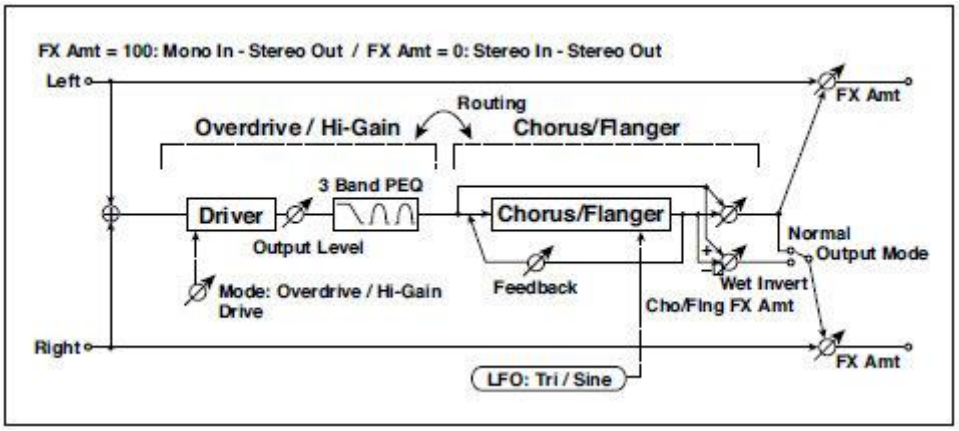


EXCITER			
a	[X]Exciter Blend	–100…+100	Устанавливает интенсивность (глубину) эффекта эксайтера.
b	[X]Emphasis Frequency	0…70	Устанавливает частотный диапазон, который будет выделен.
c	[X]Trim	0…100	Устанавливает уровень входного сигнала эквалайзера.
d	[X]Pre LEQ Gain [dB]	–15…+15	Устанавливает низкочастотное усиление Low EQ.
	Pre HEQ Gain [dB]	–15…+15	Устанавливает высокочастотное усиление High EQ.
MULTITAP DELAY			
e	[D]Tap1 Time [msec]	0.0…1360.0	Устанавливает время задержки Tap1.
	Tap1 Level	0…100	Устанавливает уровень выходного сигнала Tap1.

f	[D]Tap2 Time [msec]	0.0…1360.0	Устанавливает время задержки Tap2.
	Feedback (Tap2)	–100…+100	Устанавливает величину обратной связи Tap2.
g	[D]High Damp [%]	0…100	Устанавливает величину демпфирования в верхнем диапазоне частот.
h	[D]Mt.Delay Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Устанавливает баланс многоотводной задержки.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции Wet/Dry для многоотдовной задержки.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции Wet/Dry для многоотдовной задержки.
i	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

OD/HG - Cho/Flng (Overdrive/Hi.Gain – Chorus/Flanger)

Этот эффект сочетает монофонический овердрайв/high-gain дисторшн и хорус/флэнжер. Вы можете изменить порядок эффектов.

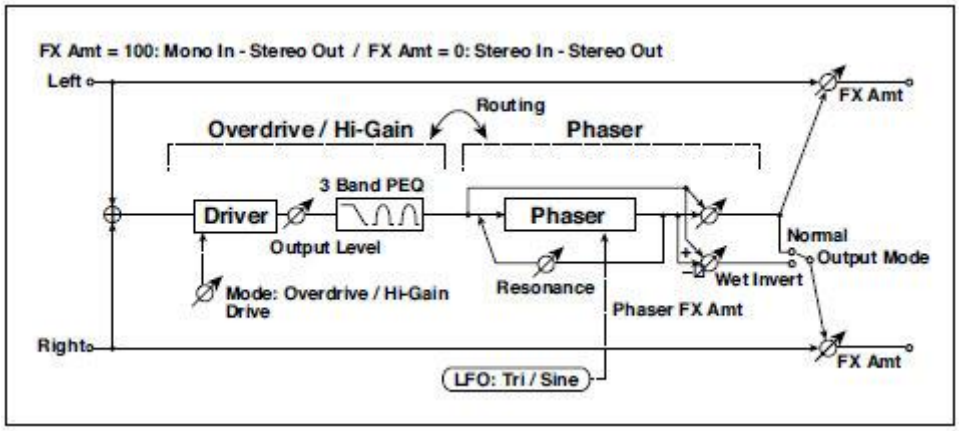


OD/HI-GAIN			
a	[O]Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	Переключение между овердрайвом и high-gain дисторшном.
	Drive	1…100	Устанавливает степень искажения.

b	[O]Output Level	0…50	Устанавливает уровень выходного сигнала овердрайва.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для уровня выходного сигнала овердрайва.
	Amt	–50…+50	Устанавливает величину модуляции уровня выходного сигнала овердрайва.
e	[O]Low Cutoff [Hz]	20…1.00k	Устанавливает центральную частоту для Low EQ (шельфовый тип).
	Gain [dB]	–18…+18	Устанавливает низкочастотное усиление Low EQ.
f	[O]Mid1 Cutoff [Hz]	300…10.00k	Устанавливает центральную частоту для Mid/High EQ 1 (пиковый тип).
	Q	0.5…10.0	Устанавливает ширину полосы Mid/High EQ 1.
	Gain [dB]	–18…+18	Устанавливает усиление Mid/High EQ 1.
g	[O]Mid2 Cutoff [Hz]	500…20.00k	Устанавливает центральную частоту для Mid/High EQ 2 (пиковый тип).
	Q	0.5…10.0	Устанавливает ширину полосы Mid/High EQ 2.
	Gain [dB]	–18…+18	Устанавливает усиление Mid/High EQ 2.
CHORUS/FLANGER			
h	[F]LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	Устанавливает скорость LFO.
	LFO Waveform	Triangle, Sine	Выбирает форму волны LFO
i	[F]Delay Time [msec]	0.0…1350.0	Устанавливает время задержки.
	Depth	0…100	Устанавливает глубину LFO модуляции.
	Feedback	–100…+100	Устанавливает величину обратной связи.
j	[F]Cho/Flng Wet/Dry	-Wet, -1:99… Dry…99:1, Wet	Устанавливает баланс эффекта хоруса/флэнжера.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции Wet/Dry для хоруса/флэнжера.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции Wet/Dry для хоруса/флэнжера.
k	[F]Output Mode	Normal, Wet Invert	Выбирает режим выходного сигнала для хоруса/фленжера.
	Routing	OD/HG › Flanger, Flanger › OD/HG	Переключает очерёдность овердрайва и хоруса/флэнжера.
l	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

OD/HG - Phaser (Overdrive/Hi.Gain - Phaser)

Этот эффект сочетает монофонический овердрайв/ high-gain дисторшн и фейзер. Вы можете изменить порядок эффектов.

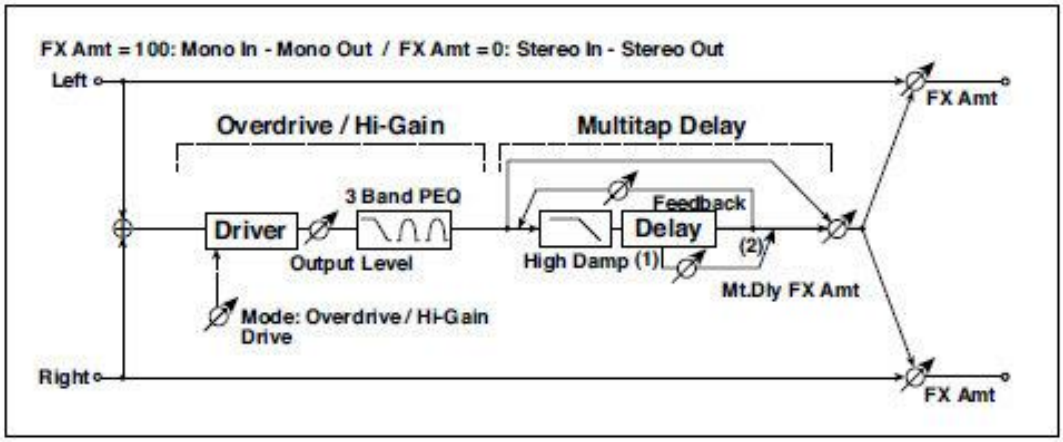


OD/HI-GAIN			
a	[O]Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	Переключение между овердрайвом и high-gain дисторшном.
	Drive	1…100	Устанавливает степень искажения.
b	[O]Output Level	0…50	Устанавливает уровень выходного сигнала овердрайва.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для уровня выходного сигнала овердрайва.
	Amt	–50…+50	Устанавливает величину модуляции уровня выходного сигнала овердрайва.
e	[O]Low Cutoff [Hz]	20…1.00k	Устанавливает центральную частоту для Low EQ (шельфовый тип).
	Gain [dB]	–18…+18	Устанавливает низкочастотное усиление Low EQ.
f	[O]Mid1 Cutoff [Hz]	300…10.00k	Устанавливает центральную частоту для Mid/High EQ 1 (пиковый тип).
	Q	0.5…10.0	Устанавливает ширину полосы Mid/High EQ 1.
	Gain [dB]	–18…+18	Устанавливает усиление Mid/High EQ 1.
g	[O]Mid2 Cutoff [Hz]	500…20.00k	Устанавливает центральную частоту для Mid/High EQ 2 (пиковый тип).
	Q	0.5…10.0	Устанавливает ширину полосы Mid/High EQ 2.
	Gain [dB]	–18…+18	Устанавливает усиление Mid/High EQ 2.
PHASER			
h	[P]LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	Устанавливает скорость LFO.
	LFO Waveform	Triangle, Sine	Выбирает форму волны LFO.

i	[P]Manual	0…100	Устанавливает частоту применения эффекта.
	Depth	0…100	Устанавливает глубину модуляции LFO.
	Resonance	–100…+100	Устанавливает величину резонанса.
j	[P]Phaser Wet/Dry	-Wet, -1:99… Dry…99:1, Wet	Устанавливает баланс эффекта фейзера.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции Wet/Dry для фейзера.
	Amt	–100…+100	Устанавливает количество модуляции Wet/Dry для фейзера.
k	[P]Output Mode	Normal, Wet Invert	Выбирает режим выходного сигнала фазера.
	Routing	OD/HG › Phaser, Phaser › OD/HG	Переключает очерёдность овердрайва и фейзера.
l	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

OD/HG - Mt.Delay (Overdrive/Hi.Gain - Multitap Delay)

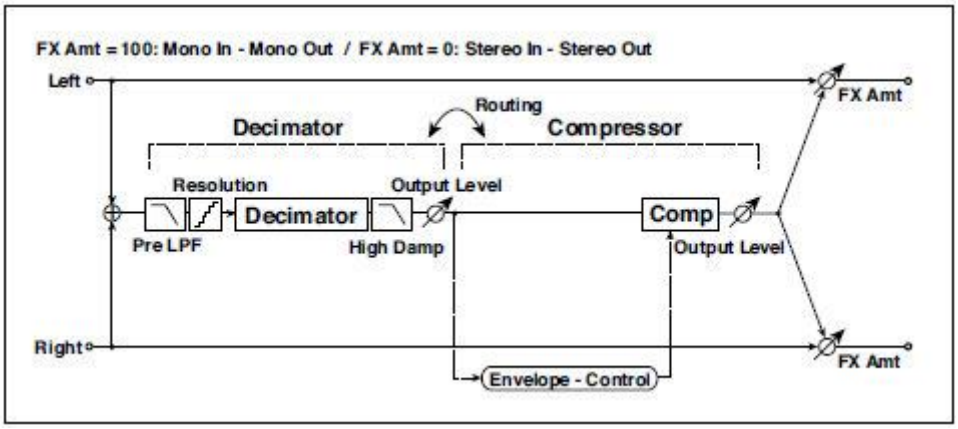
Этот эффект сочетает монофонический овердрайв/ high-gain дисторшн и многоотводную задержку.



OD/HI-GAIN			
a	[O]Drive Mode	Overdrive, Hi-Gain	Переключение между овердрайвом и high-gain дисторшном.
	Drive	1…100	Устанавливает степень искажения.
b	[O]Output Level	0…50	Устанавливает уровень выходного сигнала овердрайва.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для уровня выходного сигнала овердрайва.
	Amt	–50…+50	Устанавливает величину модуляции уровня выходного сигнала овердрайва.
e	[O]Low Cutoff [Hz]	20…1.00k	Устанавливает центральную частоту для Low EQ (шельфовый тип).
	Gain [dB]	–18…+18	Устанавливает низкочастотное усиление Low EQ.
f	[O]Mid1 Cutoff [Hz]	300…10.00k	Устанавливает центральную частоту для Mid/High EQ 1 (пиковый тип).
	Q	0.5…10.0	Устанавливает ширину полосы Mid/High EQ 1.
	Gain [dB]	–18…+18	Устанавливает усиление Mid/High EQ 1.
g	[O]Mid2 Cutoff [Hz]	500…20.00k	Устанавливает центральную частоту для Mid/High EQ 2 (пиковый тип).
	Q	0.5…10.0	Устанавливает ширину полосы Mid/High EQ 2.
	Gain [dB]	–18…+18	Устанавливает усиление Mid/High EQ 2.
MULTITAP DELAY			
h	[D]Tap1 Time [msec]	0.0…1360.0	Устанавливает время задержки Tap1.
	Tap1 Level	0…100	Устанавливает уровень выходного сигнала Tap1.
i	[D]Tap2 Time [msec]	0.0…1360.0	Устанавливает время задержки Tap2.
	Feedback	–100…+100	Устанавливает величину обратной связи Tap2.
j	[D]High Damp [%]	0…100	Устанавливает величину демпфирования в верхнем частотном диапазоне.
k	[D]Mt.Delay Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Устанавливает баланс многоотводной задержки.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции Wet/Dry для многоотводной задержки.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции Wet/Dry для многоотводной задержки.
l	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

Decimator - Comp (Decimator - Compressor)

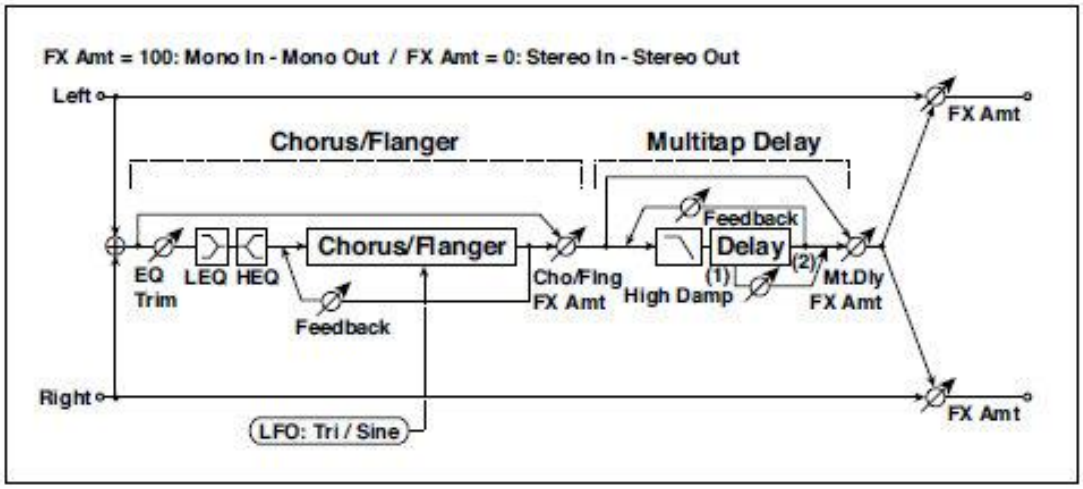
Этот эффект объединяет моно дециматор и компрессор. Вы можете изменить порядок эффектов.



DECIMATOR			
a	[D]Pre LPF	Off, On	Включение/отключение гармонического шума дискретизации.
	High Damp [%]	0…100	Устанавливает коэффициент высокочастотного демпфирования.
b	[D]Sampling Freq [Hz]	1.00k…48.00k	Устанавливает частоту сэмплирования.
	Resolution	4…24	Разрешение в битах.
c	[D]Output Level	0…100	Устанавливает уровень выходного сигнала дециматора.
COMPRESSOR			
d	[C] Sensitivity	1…100	Устанавливает чувствительность.
e	[C]Attack	1…100	Устанавливает уровень атаки.
	Output Level	0…100	Устанавливает уровень выходного сигнала компрессора.
f	Routing	Decimator › Comp, Comp › Decimator	Переключает очерёдность дециматора и компрессора.
g	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

Cho/Flng - Mt.Dly (Chorus/Flanger - Multitap Delay)

Этот эффект сочетает моно-хорус/флэнжер и многоотводную задержку.

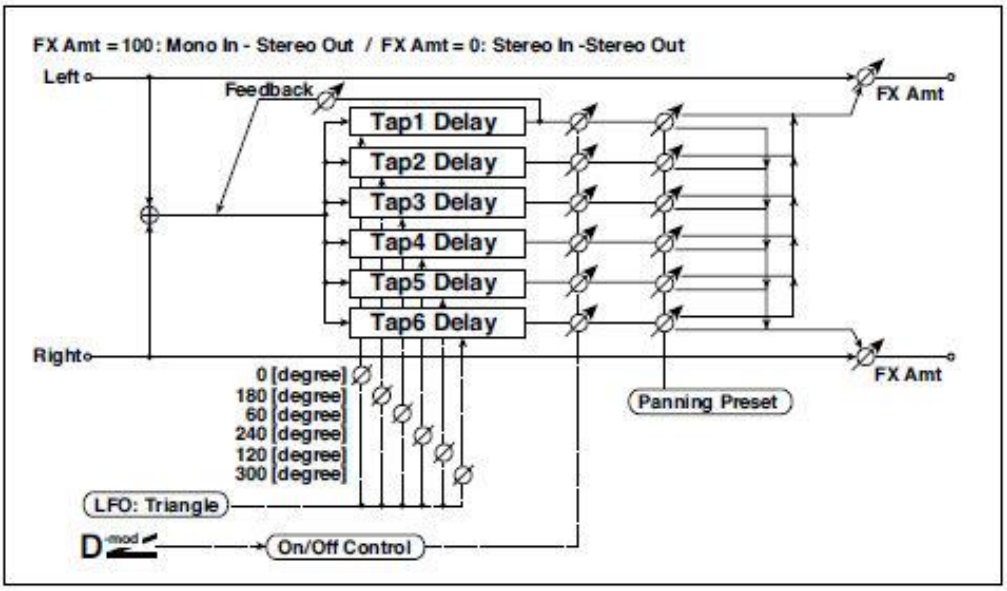


CHORUS/FLANGER			
a	[F]LFO Frequency [Hz]	0.02…20.00	Устанавливает скорость LFO.
	LFO Waveform	Triangle, Sine	Выбирает форму волны LFO.
b	[F]Delay Time [msec]	0.0…1350.0	Устанавливает время задержки.
	Depth	0…100	Устанавливает глубину модуляции LFO.
	Feedback	–100…+100	Устанавливает величину обратной связи.
c	[F]EQ Trim	0…100	Устанавливает уровень входного сигнала эквалайзера.
d	[F]PreLEQ Gain [dB]	–15…+15	Устанавливает низкочастотное усиление Low EQ.
	PreHEQ Gain [dB]	–15…+15	Устанавливает высокочастотное усиление High EQ.
e	[F]Cho/Flng Wet/Dry	–Wet…–1 : 99, Dry, 1 : 99…Wet	Устанавливает баланс эффекта хоруса/флэнжера.
MULTITAP DELAY			
f	[D]Tap1 Time [msec]	0.0…1360.0	Устанавливает время задержки Tap1.
	Tap1 Level	0…100	Устанавливает уровень выходного сигнала Tap1.

g	[D]Tap2 Time [msec]	0.0…1360.0	Устанавливает время задержки Tap2.
	Feedback	–100…+100	Устанавливает величину обратной связи Tap2.
h	[D]High Damp [%]	0…100	Устанавливает величину демпфирования в верхнем частотном диапазоне.
i	[D]Mt.DelayWet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Устанавливает баланс многоотводной задержки.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции Wet/Dry для многоотводной задержки.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции Wet/Dry для многоотводной задержки.
j	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

Multitap Cho/Delay (Multitap Chorus/Delay)

Этот эффект имеет шесть хорусных блоков с разными фазами LFO. Вы можете создать сложное стереоизображение, установив разное время задержки и глубину для каждого блока. Вы можете управлять уровнем выходного сигнала дилея через источник модуляции.



a	LFO Frequency [Hz]	0.02…13.00	Устанавливает скорость LFO.

b	Tap1 (000) [msec]	0…2000	Устанавливает время задержки Tap1 (фаза LFO = 0 градусов).
	Depth	0…30	Устанавливает глубину хоруса Tap1.
	Status	Always On, Always Off, On›Off (Dm), Off›On (Dm)	Выбор между включением, выключением или источником модуляции для управления выходным сигналом Tap1.
c	Tap2 (180) [msec]	0…2000	Устанавливает время задержки Tap1 (фаза LFO = 180 градусов).
	Depth	0…30	Устанавливает глубину хоруса Tap2.
	Status	Always On, Always Off, On›Off (Dm), Off›On (Dm)	Выбор между включением, выключением или источником модуляции для управления выходным сигналом Tap2.
d	Tap3 (060) [msec]	0…2000	Устанавливает время задержки Tap1 (фаза LFO = 60 градусов).
	Depth	0…30	Устанавливает глубину хоруса Tap3.
	Status	Always On, Always Off, On›Off (Dm), Off›On (Dm)	Выбор между включением, выключением или источником модуляции для управления выходным сигналом Tap3.
e	Tap4 (240) [msec]	0…2000	Устанавливает время задержки Tap1 (фаза LFO = 240 градусов).
	Depth	0…30	Устанавливает глубину хоруса Tap4.
	Status	Always On, Always Off, On›Off (Dm), Off›On (Dm)	Выбор между включением, выключением или источником модуляции для управления выходным сигналом Tap4.
f	Tap5 (120) [msec]	0…2000	Устанавливает время задержки Tap1 (фаза LFO = 120 градусов).
	Depth	0…30	Устанавливает глубину хоруса Tap5.
	Status	Always On, Always Off, On›Off (Dm), Off›On (Dm)	Выбор между включением, выключением или источником модуляции для управления выходным сигналом Tap5.
g	Tap6 (300) [msec]	0…2000	Устанавливает время задержки Tap1 (фаза LFO = 300 градусов).
	Depth	0…30	Устанавливает глубину хоруса Tap6.
	Status	Always On, Always Off, On›Off (Dm), Off›On (Dm)	Выбор между включением, выключением или источником модуляции для управления выходным сигналом Tap6.

h	Panning Preset	1 : L 1 2 3 4 5 6 R, 2 : L 135 246 R, 3 : L 1 3 5 2 4 6 R, 4 : L 1 4 5 6 3 2 R	Выбирает стерео паттерн панорамирования для каждого отвода.
i	Tap1 Feedback	–100…+100	Устанавливает величину обратной связи Tap1.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции для уровня выходного сигнала Tap, величины обратной связи и баланса эффектов.
	Amt	–100…+100	Устанавливает величину модуляции величины обратной связи Tap1.
j	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

b, c, d, e, f, g: Status

Эти параметры устанавливают состояние отвода каждого сигнала.

Always On: выход всегда включен. (Без модуляции)

Always Off: выход всегда выключен. (Без модуляции)

On/Off (dm): выходной уровень включается или выключается в зависимости от источника модуляции.

Off/On (dm): выходной уровень переключается с выключенного на включенный в зависимости от источника модуляции.

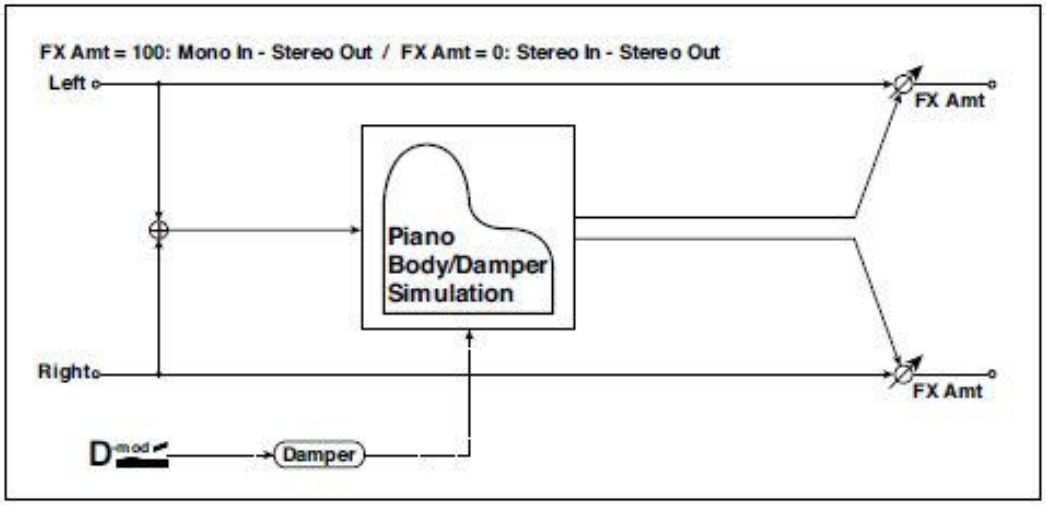
Комбинируя эти параметры, вы можете переключиться с 4-фазного хоруса на двухотводный дилей/задержку, постепенно смешивая их с помощью источника модуляции во время исполнения.

h: Panning Preset

Этот параметр выбирает комбинации стереоизображений отводных выходных сигналов.

PianoBody/Damper (PianoBody/Damper Simulation)

Этот эффект имитирует резонанс деки пианино, вызванный вибрацией струн, а также имитирует резонанс других струн, которые не воспроизводятся при нажатии на демпферную педаль. Это создаёт очень реалистичный звук, подходящий к звукам акустического фортепиано.



a	Sound Board Depth	0…100	Устанавливает интенсивность резонанса деки.
b	Damper Depth	0…100	Устанавливает интенсивность резонанса струны, создаваемого при нажатии демпферной педали.
	Src	Off…Tempo	Выбирает источник модуляции эффекта демпфера.
c	Tone	1…100	Устанавливает качество тона звука эффекта.
d	Mid Shape	0…36	Устанавливает качество среднечастотного диапазона звука.
e	Tune	–50…+50	Тонкая настройка
f	Wet/Dry	Dry, 1:99…99:1, Wet	Баланс между обработанным и необработанным сигналом.
	Src	Off…Tempo	См. список DMS (источников динамической модуляции) в начале этой части.
	Amt	–100…+100	Величина источника модуляции.

a: Sound Board Depth

Этот параметр устанавливает интенсивность резонанса деки фортепиано.

b: Damper Depth
b: Src

Этот параметр устанавливает интенсивность резонанса других струн, создаваемого при нажатии демпферной педали. Параметр Src выбирает источник модуляции, к которому применяется эффект демпфирования. Как правило, выберите Damper # 64 Pdl (Педаль демпфера).

Эффект отключается, когда значение для источника модуляции, заданное для параметра Src, составляет 63 или менее, и эффект включается, когда значение составляет 64 или выше.

c: Tone
d: Mid Shape

Эти параметры контролируют качество тона звука эффекта.

e: Tune

Поскольку этот эффект имитирует резонанс струн, звук меняется в зависимости от тональности. Если вы изменили настройку с помощью Master Tuning (Global > General Controls > Basic), настройте значение этого параметра.

ЧАСТЬ X:

ЭФФЕКТЫ

KAOSS

46 Использование эффектов KAOSS

Страница KAOSS

Что такое эффекты KAOSS?

KAOSS - это технология KORG, позволяющая генерировать события MIDI в реальном времени и одновременно управлять несколькими параметрами через панель управления. В Pa1000 KAOSS позволяет преобразовывать музыкальный поток или творчески и интерактивно создавать "жидкий микс".

Например, вы можете плавно переходить между типами Вариаций и Ударных Установок, чтобы создать развивающуюся и всегда обновляемую аранжировку. Вы можете позволить эффектам KAOSS помочь вам импровизировать на предварительно записанной музыке, изменяя ритм, инверсию тональности или изменяя плотность нот. Вы можете слегка приглушить микс, чтобы лучше слышать солиста или музыканта, говорящего с аудиторией.

Существуют также эффекты "зажёванной ноты" в стиле DJ для более радикальных изменений. Вдобавок ко всему, вы можете использовать KAOSS в качестве сложного арпеджиатора или старого ленточного дилея.

Вы можете выбрать один из нескольких присетов эффектов KAOSS, после чего сможете управлять параметрами эффектов в плоскостях XY, которые называются KAOSS пэд.

Вход на страницу KAOSS

Вы можете перейти на страницу **KAOSS**, нажав на значок **KAOSS** на **главной странице** режимов **Style Play** или **Song Play**.

- В режиме **Style Play**:

- В режиме **Song Play**:

При выходе с этой страницы, KAOSS автоматически останавливается.

Выбор Присетов KAOSS

Выбор Присетов KAOSS или Избранных Присетов

Набор Присетов KAOSS уже включены в комплект инструмента. Вы можете выбрать разные Присеты KAOSS для режимов Style Play и Song Play.

Выбор Присетов KAOSS из библиотеки

- Используйте всплывающее меню в верхнем левом углу страницы, чтобы выбрать один из присетов из библиотеки, содержащей все присеты.

Выбор Избранных Присетов KAOSS с помощью специально предназначенных значков

- Нажмите на один из значков Избранных Присетов для выбора соответствующего присета.

Выбранные присеты для каждого режима останутся выделенными.

Присвоение Присета KAOSS одному из значков Избранных Присетов

Вы можете присвоить любой из присетов из библиотеки одному из значков **Избранных Присетов**. Таким образом, у вас всегда будет "под рукой" набор любимых присетов.

Избранные Присеты могут быть разными для режимов Style Play и Song Play.

1. Выберите один из Присетов KAOSS, используя всплывающее меню в верхнем левом углу страницы.

2. Нажмите значок **Assign**, находящийся под значками **Favorites**.

3. Когда появится окно **Select Destination**, нажмите один из значков, чтобы выбрать место назначения присета.

Список Присетов KAOSS

Таблица ниже содержит все заводские присеты KAOSS. Некоторые из присетов доступны, как в режиме Style Play, так и в режиме Song Play. Некоторые доступны только в режиме Style Play.

Обратите внимание, эффекты, связанные со временем могут потребовать несколько минут, прежде чем начнут работать.

Присет для режимов Style Play и Song Play

KAOSS Присет	**X-Ось**	**Y-Ось**	**Работает**
Repeater1&Filter	Длина петли	Отсечка и Резонанс	С Треками Стилей и Песен
Repeater1&Bending	Длина петли	Подтяжка и Отсечка	
Repeater2&LFO	Длина петли	Глубина LFO	
Repeater2&Transp	Длина петли	Транспонирование	
Repeater Filt&Trps	Отсечка и Резонанс	Транспонирование	
Repeater Halo&Bend	Вкл и Выкл эффекта	Подтяжка и Отсечка	
Repeater Filt&Tape	Отсечка и Резонанс	Скорость ленты	
Ending Rep&Shift	Длина петли	Сдвиг ноты	
Ending Rep&LFO	Длина петли	Глубина LFO	
Ending Halo&Bend	Вкл и Выкл эффекта	Подтяжка и Отсечка	
Tape Machine	BPM	Подтяжка	
Tape & Filter	Скорость ленты	Отсечка и Резонанс	
Tape & Balance	Скорость ленты	D&B Баланс	
Bending & LFO	Подтяжка	Глубина LFO	
Delay & Balance	Длина дилея	D&B Баланс	
Delay & LFO	Длина дилея	Глубина LFO	
Tripletizer&Filter	Триплетайзер	Отсечка и Резонанс	
Tripletizer&Envelope	Триплетайзер	Атака и Затухание	
Tripletizer&Balance	Триплетайзер	D&B Баланс	
RhythmRig&Halo	Комплект	Вкл и Выкл эффекта	
RhythmRig&Balance	Комплект	D&B Баланс	
TimeMirror&Envelope	Эффект Time Mirror	Атака и Затухание	
TimeMirror&Filter	Эффект Time Mirror	Отсечка и Резонанс	

KAOSS Присет	X-Ось	Y-Ось	Работает
HalfDouble&Bending	D&B Скорость	Атака и Затухание	С Треками Стилей и Песен
HalfDouble&Halo	D&B Скорость	Вкл и Выкл эффекта	
HalfDouble&Filter	D&B Скорость	Отсечка и Резонанс	
RhytSpeed&Balance	D&B Скорость	D&B Баланс	
DrumDecim&Filter	Барабанный Дециматор	Отсечка и Резонанс	
DrumDecim&Envelope	Барабанный Дециматор	Атака и Затухание	
Decimator&Halo	Дециматор	Вкл и Выкл эффекта	
Decimator&Balance	Дециматор	D&B Баланс	
Decimator&Transp	Дециматор	Транспонирование	
NoteMirror&Transp	Инвертированная нота	Транспонирование	
NoteMirror&Balance	Инвертированная нота	D&B Баланс	
Arpeggio 2/Beat	Форма Арпеджио	Экспрессия Арпеджио	Звуки Верхней Части Клавиатуры
Arpeggio 3/Beat	Форма Арпеджио	Экспрессия Арпеджио	
Arpeggio 4/Beat	Форма Арпеджио	Экспрессия Арпеджио	
Arpeggio 6/Beat	Форма Арпеджио	Экспрессия Арпеджио	
Arpeggio UpCycle	Скорость Арпеджио	Экспрессия Арпеджио	
Arpeggio DownCycle	Скорость Арпеджио	Экспрессия Арпеджио	
Arpeggio UpOneBeat	Скорость Арпеджио	Экспрессия Арпеджио	
Arpeggio Random	Скорость Арпеджио	Экспрессия Арпеджио	
Arpeggio WeirdShift	Сдвиг Арпеджио	Экспрессия Арпеджио	

Присет только для Style Play

KAOSS Присет	**X-Ось**	**Y-Ось**	**Работает**
Density1&Filter	Плотность	Отсечка и Резонанс	С Треками Стиля
Density1&RhythmRig	Плотность	Комплект	
Density1&HalfDouble	Плотность	D&B Скорость	
Density2&DrumDecim	Плотность	Барабанный Дециматор	
Density2&Halo	Плотность	Вкл и Выкл эффекта	
Density2&Repeater2	Плотность	Длина петли	
Density3&Filter	Плотность	Отсечка и Резонанс	
Density3&Balance	Плотность	D&B Баланс	
Density4&Halo	Плотность	Вкл и Выкл эффекта	
Ending Den1&Rep	Плотность	Длина петли	
Repeater Den1&Bend	Плотность	Подтяжка и Отсечка	
Var & DrumDecim	Вариация	Барабанный Дециматор	
Var & HalfDouble	Вариация	D&B Скорость	
Var & Mute1	Вариация	Приглушение	
Var & Mute2	Вариация	Приглушение	
VarPad1 & DrumDecim	Вариация и Пэд	Барабанный Дециматор	
VarPad1 & Mute1	Вариация и Пэд	Приглушение	
VarPad2 & Decimator	Вариация и Пэд	Дециматор	
Double Var&Balan	Вариация	D&B Баланс	
Half Var&Halo	Вариация	Вкл и Выкл эффекта	
DrumDecim&Mute1	Барабанный Дециматор	Приглушение	
Decimator&Mute2	Дециматор	Приглушение	
RhythmRig&Mute1	Комплект	Приглушение	
RhythmRig&Mute2	Комплект	Приглушение	

Использование эффектов KAOSS

Использование эффектов KAOSS заключается в одновременном воспроизведении или игре музыки на инструменте, и вождении пальцем на экране в секторе KAOSS пэда, чтобы изменить музыкальный поток.

Запуск исходного музыкального потока

Преобразование против Арпеджиатора

Существует две основные категории эффектов KAOSS:

- Эффекты преобразования, где поток музыки, генерируемый Аранжировщиком или Плеером, обрабатывается для создания новой музыки.

- Эффекты арпеджиатора, когда последний распознанный аккорд или ноты, которые вы играете в Верхней части клавиатуры, используются для генерации арпеджио. Название этих присетов начинается с Arpeggio.

Выбор исходного музыкального потока

- Перейдите в режим Style Play или Song Play и выберите Стиль или MIDI Песню.

- Если вы хотите сыграть арпеджио, выберите Клавишный Набор, включающий Звуки, на которых вы хотите применить арпеджио.

Выбор присетов KAOSS

- Выберите Присет KAOSS или Избранный Присет, как показано выше.

- Если вы хотите воспроизвести арпеджио, выберите присет, название которого начинается с Arpeggio.

Запуск аккомпанемента или Песни

- В зависимости от того, находитесь ли вы в режиме Style Play или Song Play, запустите аккомпанемент или Песню в обычном порядке.

- Если вы используете присет Arpeggiator, сыграйте аккорд или несколько нот на Верхней части клавиатуры и коснитесь пэда KAOSS. Вам не нужно запускать аккомпанемент или Песню.

Использование пэда KAOSS

Проверьте параметры эффекта, назначенные осям X/Y

- Название параметров расположено под пэдом KAOSS.

Ось	Что означает
X	Движение пальца слева направо, справа налево.
Y	Движение пальца сверху вниз, снизу вверх.

Изменения значений параметров

- Чтобы изменить значение параметров, проведите пальцем по пэду KAOSS.

В зависимости от выбранного присета, сетка на пэде KAOSS будет меняться. Каждая ячейка соответствует блоку значений (также называемым "шагом"). Светло-серые ячейки являются значением по умолчанию для соответствующего параметра.

Когда на пэде нет линий сетки, значения являются непрерывными, без промежуточных шагов, изменяясь с более тонких деталях.

- Когда вы снимите палец с пэда, сработают значения по умолчанию.

Заморозка текущих значений

Выполните одно из следующих действий:

- Удерживая кнопку SHIFT, коснитесь пэда KAOSS, затем отпустите кнопку SHIFT и, снимите палец с пэда.
  Вы можете продолжить движение пальцем или отпустить его, чтобы заморозить текущие значения.

- Нажмите кнопку SHIFT, когда палец находится на пэде KAOSS, затем уберите палец и, наконец, отпустите кнопку SHIFT.
  Значения последней позиции вашего пальца на пэде будут заморожены. Обработанный музыкальный поток будет продолжаться, согласно этим значениям.

Использование педали демпфера для удержания нот

Когда вы используете присет Arpeggio, нажатие на Демпферную педаль не будет удлинять сгенерированные ноты, а будет удерживать ноты или аккорд, который вы сыграли. Таким образом, вы можете убрать руку с клавиатуры и позволить арпеджиатору продолжать работу.

ЧАСТЬ XI:

КОНТРОЛЛЕРЫ

47 Ручные контроллеры

Программирование джойстика

Присвоение функций джойстику

Движение джойстика **влево/вправо (X-, X +)** обычно контролирует параметром изменения тональности **Pitch Bend**. Однако он может управлять **параметром Звука**, в зависимости от настроек Звука.

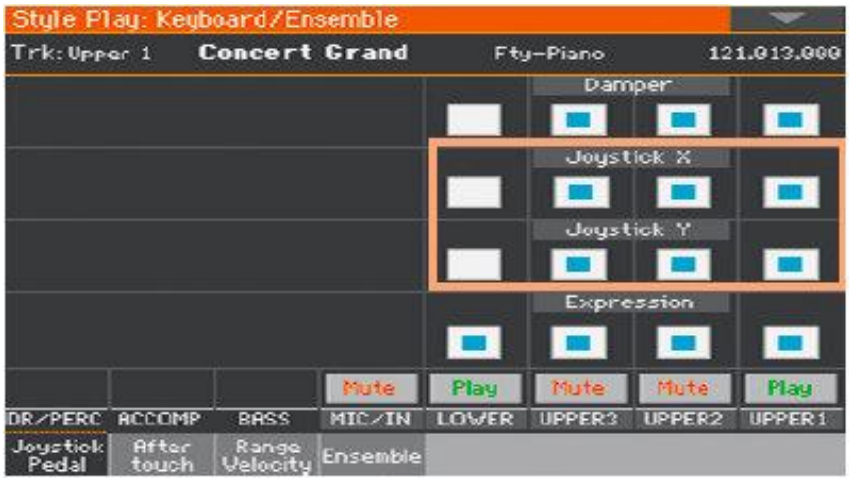
Движение вверх/вперед (Y +) обычно является модуляцией **Modulation**, а иногда и другим **параметром Звука**, в зависимости от настроек Звука. **Движение вниз/назад (Y-)** может быть присвоено **различным элементам управления** или вовсе не задействовано.

Присвоение параметров Звука джойстику можно выполнить в редакторе звука **Sound Edit**.

Присвоение джойстика Звукам

Вы можете активировать/деактивировать Джойстик в каждом Клавишном Звуке.

1. Зайдите на страницу **Keyboard/Ensemble > Joystick/Pedal**.



2. Используйте метку **Joystick X** для включения/выключения движений джойстика влево/вправо для каждого звука.
3. Используйте метку **Joystick Y** для включения/выключения движений джойстика вверх/вниз для каждого Звука.
4. Сохраните изменения в Клавишном Наборе.

Настройка диапазона изменения тональности Pitch Bend

Диапазон изменения тональности Pitch Bend определяется для каждого Клавишного Набора и может изменяться в зависимости от Клавишного Набора, Элемента Песенника или Стилей.

1. Перейдите на страницу **Mixer/Tuning > Tuning**.
2. Используйте виртуальные ручки регулировки **Pitch Bend Sens(itctivity)**, чтобы установить диапазон изменения (Чувствительность) тональности Pitch Bend для каждого Звука.

PB Sensitivity - Чувствительность	**Что означает**
0	Не допускается изменение тональности.
1 … 12	Максимальный диапазон изменения тональности вверх/вниз (в полутонах). 12 = ± 1 октава.

3. Сохраните изменения в Клавишном Наборе (Клавишном Наборе, Настройках Стиля).

Настройка параметров velocity и aftertouch клавиатуры

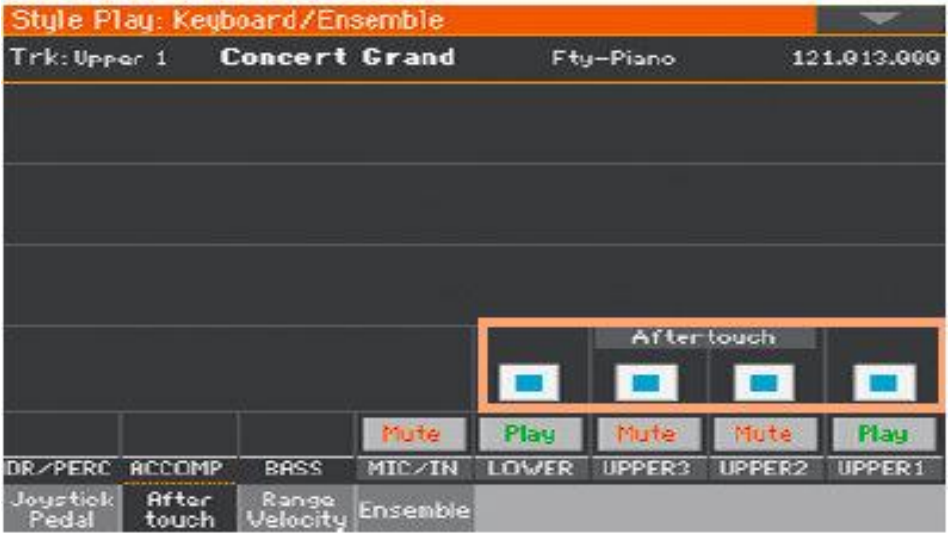
Назначение функций velocity и aftertouch

Velocity обычно контролирует громкость Звука, а aftertouch контролирует модуляцию. Однако, они могут быть назначены выполнять и другие функции каждым Звукам индивидуально. Назначение параметров Звука может быть сделано в редакторе звука Sound Edit.

Присвоение aftertouch Звукам

Вы можете активировать/деактивировать aftertouch в каждом Клавишном Звуке.

1. Зайдите на страницу настроек **Keyboard/Ensemble > Aftertouch**.



2. Используйте метку **Aftertouch** для включения/выключения функции Aftertouch на каждом Клавишном Звуке.

3. Сохраните изменения в Клавишном Наборе.

Регулировка чувствительности velocity и aftertouch

Вы можете определить то, как клавиатура реагирует на силу нажатия и давление после нажатия.

1. Зайдите на страницу настроек **Global > Controllers > Hand**.

2. Используйте параметр **Velocity Curve**, чтобы установить чувствительность клавиатуры к силе нажатия.

Velocity Curve	**Что означает**
Fixed	Динамическое управление недоступно. Динамические значения фиксированы, как на классических органах. Когда эта опция выбрана, вы можете установить фиксированное значение velocity.
Soft1 … Hard3	Кривые, от самой легкой до самой сложной.

3. Используйте параметр **Aftertouch Curve**, чтобы установить чувствительность клавиатуры к давлению, которое вы прикладываете после нажатия на клавишу.

A.Touch Curve	**Что означает**
Soft1 … Hard3	Кривые, от самой легкой до самой сложной.
Off	Aftertouch отключён.

Программирование многофункциональных ручек регулировки

Присвоение функции многофункциональным ручкам регулировки

Вы можете запрограммировать **ASSIGNABLE KNOBS** как глобальную настройку.

1. Зайдите на страницу настроек **Global > Controllers > Hand**.

2. Выберите функцию для каждой из ручек.

Функции, назначаемые ручкам

Функции ручек	**Что означает**
Off	Функция не назначена
Keyboard Expression	Относительная Громкость Клавишных Звуков. Все остальные Звуки не будут изменены.
Style Drum&Perc.Vol.(Gbl)	Аналогично слайдерам Громкости Стиля на странице Global > Mode Preferences > Styles 2.
Style Bass Vol.(Gbl)	
Style Accomp.Vol.(Gbl)	
Kbd Upper 1 Volume	Громкость соответствующего Клавишного Звука.
Kbd Upper 2 Volume	
Kbd Upper 3 Volume	
Kbd Lower Volume	
Pad Volume	Регулятор громкости Пэдов.
MP3 Volume	Громкость MP3 Песни.
Upper VDF Cutoff	Фильтр отсечки (для Звуков, назначенных на Верхние части клавиатуры).
Upper VDF Resonance	Фильтр резонанса (для Звуков, назначенных на Верхние части клавиатуры).
Mic Harmony/Double Level	Громкость блока Гармонии/Дублирования.

Функции ручек	**Что означает**
Mic/Guitar Preset FX1 Level	Громкость соответствующего эффекта.
Mic/Guitar Preset FX2 Level	
Guitar Preset FX3 Level	
FX CC12 Ctrl	Стандартные FX контроллеры, используемые в качестве модуляции DMS. То, как они работают, зависит от настроек Эффектов.
FX CC13 Ctrl	

Программирование многофункциональных переключателей

Назначение функции многофункциональным переключателям

Вы можете запрограммировать многофункциональные переключатели **ASSIGNABLE SWITCHES** по-разному для каждого Клавишного Набора. Поэтому выбор другого набора Звуков может изменить элементы управления, назначенные этим переключателям, для соответствия различным типам Звуков.

1. Зайдите на страницу настроек **Style Play/Song Play > Pad/Switch > Switch**.

2. Используйте одно из меню **Switch 1… 3**, чтобы выбрать команду, которая будет назначена соответствующему переключателю.

3. Сохраните изменения в Клавишном Наборе.

Функции, назначаемые многофункциональным переключателям

Функция переключателя	**Что означает**
Off	Функция не назначена.
Ritardando	Замедление или ускорение темпа в соответствии с кривыми, запрограммированными на странице Global > General Controls > Basic.
Accelerando	
Chord Seq. Record	Начинает запись Последовательности Аккордов.
Style Up	Выбирает следующий Стиль.
Style Down	Выбирает предыдущий Стиль.
Kbd Set Library Up	Выбирает следующий Клавишный Набор из библиотеки KEYBOARD SET LIBRARY.
Kbd Set Library Down	Выбирает предыдущий Клавишный Набор из библиотеки KEYBOARD SET LIBRARY.
Sound Up	Выбирает следующий Звук.

Функция переключателя	Что означает
Sound Down	Выбирает предыдущий Звук.
Synchro Start	Те же функции, что и кнопки панели управления с тем же именем.
Synchro Stop	
Kbd Upper 1 Mute	Приглушение соответствующего Клавишного Звука.
Kbd Upper 2 Mute	
Kbd Upper 3 Mute	
Kbd Lower Mute	
Style Drum Mute	Приглушение соответствующего Клавишного Звука.
Style Percussion Mute	
Style Bass Mute	
Style Acc1…5 Mute	
Style Acc 1-5 Mute	Выключить/включить все треки Acc одновременно.
Song Melody Mute	Приглушение трека MIDI Песни, установленной в качестве трека Melody (Global > Mode Preference > Song & Seq.)
Vocal Remover	Убирает ведущий вокал из MP3 Песни.
Song Drum&Bass Mode	Приглушение всех треков MIDI Песни, кроме дорожек Bass и Drum (как установлено на странице Global > Mode Preference > Song & Seq.). Не работает с MP3 Песнями.
Solo Selected Track	Включает/выключает функцию track solo.
Bass&Lower Backing	Когда аккомпанемент не воспроизводится, а клавиатура находится в режиме разделения Split, вы можете воспроизводить Звуки Нижней части левой рукой, в то время как Bass по-прежнему воспроизводит аккордовый корень.
QuarterTone	Включает/выключает Четвертитон.
Retune Style	Заставляет инструмент ожидать аккорда. Основной тон аккорда будет новым основным тоном гаммы, используемой некоторыми треками Аккомпанемента.
Global-Scale	При нажатии переключателя или напольного переключателя вход на страницу Global > Tuning > Scale.
SubScale Preset 01…04	Вход на страницу настроек Global > Tuning > Scale.
Mic Talk	Переключатель Talkback.
Mic Lead On/Off	Приглушение ведущего вокала.
FX CC12 Switch	Стандартные FX переключатели. Как они работают, зависит от настроек Эффектов.
FX CC13 Switch	
Rotary Spkr On/Off	Элементы управления эффектом Rotary Speaker.
Rotary Spkr Fast/Slow	
Drawbar Perc On/Off	Включает/выключает функцию Drawbar Percussion.

Функция переключателя	Что означает
Text Page Next	Эти параметры позволяют перейти на предыдущую или следующую страницу при чтении текстового файла, автоматически загруженного с помощью Песни или Элемента Песенника, или загруженного вручную со страницы Lyrics.
Text Page Prev	
Set List Next	Переходит к следующему Элементу Песенника в выбранного сетлиста.
Set List Prev	Переходит к предыдущему Элементу Песенника в выбранного сетлиста.
Sound Controller 1	Звуковые Контроллеры DNC (CC # 80 и CC # 81). Они управляют функцией, назначенной в звуковом редакторе в DNC Sounds.
Sound Controller 2	

Установка времени Accelerando/Ritardando

Accelerando и Ritardando - это элементы управления, которые вы можете назначить многофункциональному переключателю или напольному переключателю. Пока переключатель удерживается в нажатом состоянии, Темп начнет постепенно ускоряться вверх или вниз.

1. Зайдите на страницу настроек Global > General Controls > Basic.

2. Используйте параметр **Accelerando/Ritardando > Step**, чтобы установить скорость изменения Темпа (от 1 до 6).
   При более высоких значениях изменение шага будет больше, а скорость будет меняться быстрее. При более низких значениях изменение шага будет меньше, а скорость будет меняться медленнее.
3. Используйте параметр **Accelerando/Ritardando > Curve**, чтобы установить кривую изменения темпа (от 1 до 3).
   Поэкспериментируйте с различными вариантами, чтобы увидеть тот, который наилучшим образом подходит вам.

48 Педали

Программирование демпферной педали

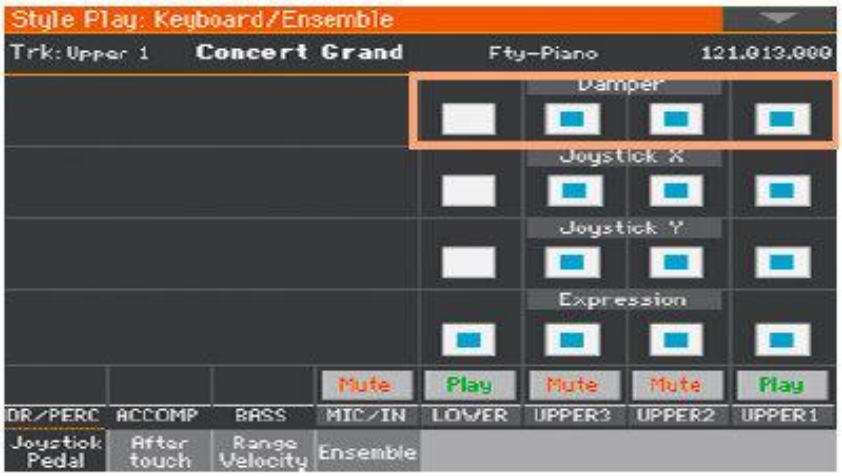
Вы можете подключить напольный переключатель или специальную демпферную педаль к разъему **PEDAL > DAMPER** на задней панели прибора. Эта педаль всегда работает как педаль демпфера.

Присвоение демпферной педали Звукам

Вы можете активировать/деактивировать демпферную педаль на каждом Клавишном Звуке. Это полезно, например, для сустейна только некоторых Звуков Верхней части, но не всех.

1. Зайдите на страницу настроек **Keyboard/Ensemble > Joystick/Pedal**.

2. Поставьте метку на опции **Damper** для включения/выключения Демпферной педали на каждом Клавишном Звуке.



3. Сохраните изменения в Клавишном Наборе.

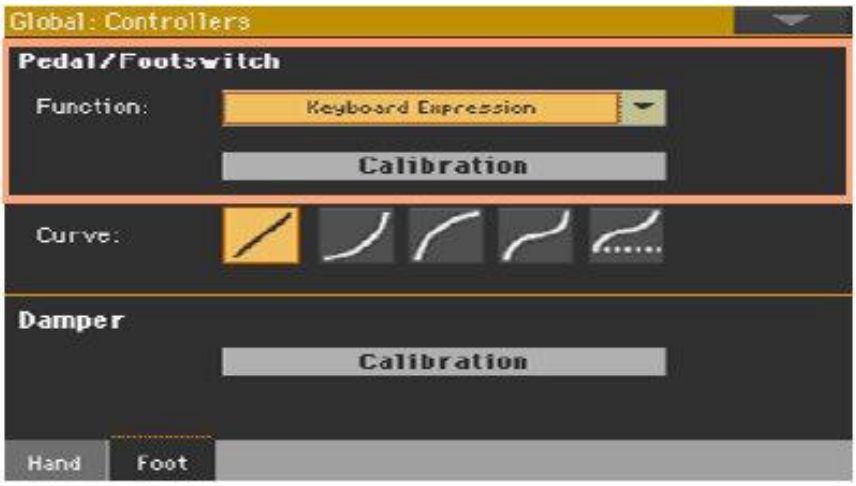
Программирование многофункциональной педали/напольного переключателя

Назначение функции педали/напольному переключателю

Вы можете подключить напольный переключатель или педаль экспрессии к разъему **PEDAL > ASSIGNABLE** на задней панели инструмента. В зависимости от подключенного типа педали вы выберете подходящую функцию.

Запрограммируйте педаль/напольный переключатель

1. Подключите педаль или ножной переключатель к разъему **PEDAL > ASSIGNABLE**.
2. Зайдите на страницу настроек **Global > Controllers > Foot**.
3. Используйте всплывающее меню **Function** для выбора функции управления.



Функции, назначаемые на напольный переключатель

Функция переключателя	**Что означает**
Off	Функция не назначена.
Style Start/Stop	Те же функции, что и кнопки панели управления с тем же именем.
Play/Stop Player 1	
Play/Stop Player 2	
Go to Beginning - Player 1	
Go to Beginning - Player 2	
Chord Seq. Record	
Chord Seq. Play	
Synchro Start	
Synchro Stop	
Tap Tempo/Reset	
Tempo Lock	
Ritardando	Замедление или ускорение Темпа в соответствии с кривыми, запрограммированными на странице Global > General Controls > Basic.
Accelerando	
Tempo Up	Те же функции, что и кнопки панели управления с тем же именем.
Tempo Down	
Intro 1…3/Count In	Выбирает соответствующее Вступление.
Ending 1…3	Выбирает соответствующую Концовку.
Fill 1…4	Выбирает соответствующую Сбивку.
Auto Fill	Включает/выключает функцию Auto Fill.
Break	Выбирает Паузу.
Variation 1…4	Выбирает соответствующую Вариацию.
Variation Up	Выбирает следующую Вариацию.
Variation Down	Выбирает предыдущую Вариацию.
Fade In/Out	Те же функции, что и кнопка панели управления с тем же именем.
Memory	
Bass Inversion	Принуждает самую нижнюю (крайнюю левую) ноту аккорда считать основным тоном сложного аккорда (например, "Am7/G" или "F/C").
Manual Bass	Те же функции, что и кнопка панели управления с тем же именем.
Split	
Style Up	Выбирает следующий Стиль.
Style Down	Выбирает предыдущий Стиль.
Style to Kbd Set	Та же функция, что и у кнопки на панели управления с тем же именем.

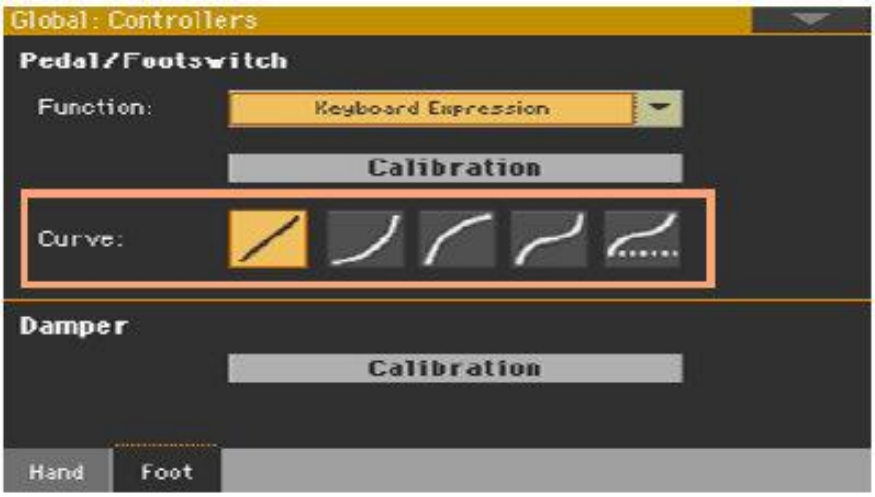
Функция переключателя	Что означает
Kbd Set 1…4	Выбирает соответствующий Клавишный Набор в разделе KEYBOARD SET под экраном.
Kbd Set Up	Выбирает следующий Клавишный Набор в разделе KEYBOARD SET под экраном.
Kbd Set Down	Выбирает предыдущий Клавишный Набор в разделе KEYBOARD SET под экраном.
Kbd Set Library Up	Выбирает следующий Клавишный Набор из библиотеки KEYBOARD SET LIBRARY.
Kbd Set Library Down	Выбирает предыдущий Клавишный Набор из библиотеки KEYBOARD SET LIBRARY.
Transpose (b)	Те же функции, что и кнопки панели управления с тем же именем.
Transpose (#)	
Upper Octave Up	
Upper Octave Down	
Punch In/Out	Включает/выключает функцию Punch Recording.
Kbd Upper1…3 Mute	Приглушение соответствующего Звука.
Kbd Lower Mute	
Style Drum Mute	
Style Percussion Mute	
Style Bass Mute	
Style Acc1…5 Mute	
Style Acc1-5 Mute	Выключить/включить все треки Acc одновременно.
Song Melody Mute	Отключение трека MIDI Песни, установленной в качестве трека Melody (Global > Mode Preference > Song & Seq.).
Vocal Remover	Убирает ведущий вокал из MP3 Песни.
Song Drum&Bass Mode	Приглушение звука всех треков MIDI Песни, кроме треков Bass и Drum (как установлено на странице Global > Mode Preference > Song & Seq.). Не работает с MP3 Песни.
Solo Selected Track	Включает/выключает функцию track solo.
Damper Pedal	Функция демпфера. Соответствует правой педали акустического пианино. Он продлевает сыгранные ноты при нажатии педали.
Soft Pedal	Функция смягчения. Соответствует педали “una corda” акустического фортепиано. Смягчает звук.
Sostenuto Pedal	Функция Sostenuto. Соответствует левой педали рояля/фортепиано. Она удерживает ноты, которые уже удерживаются при нажатии педали.
Bass&Lower Backing	Когда аккомпанемент не воспроизводится, а клавиатура находится в режиме разделения Split, вы можете воспроизводить Звуки Нижней части левой рукой, в то время как Bass по-прежнему воспроизводит аккордовый корень.
Ensemble	Включает/выключает функцию Ensemble.

Функция переключателя	Что означает
Quarter Tone	Включает/выключает Четвертитон.
Retune Style	Заставляет инструмент ожидать аккорда. Основной тон аккорда будет новым основным тоном гаммы, используемой некоторыми треками Аккомпанемента.
Global-Scale	При нажатии переключателя или напольного переключателя вход на страницу Global > Tuning > Scale.
SubScale Preset 01…04	Те же функции, что и у значков Scale Preset на экране.
Chord Latch	Удерживает распознанный аккорд, пока педаль не отпущена.
Glide	Когда педаль нажата, ноты, воспроизведённые на треках Верхней части клавиатуры подтягиваются в соответствии с настройками высоты тональности тех же треков. Когда педаль отпущена, ноты возвращаются в нормальную тональность со скоростью, определенной на странице Global > General Controls > Basic.
Audio In Mute	Приглушение звука Audio In входа.
Mic Talk	Переключатель функции Talkback.
Mic Lead On/Off	Приглушение ведущего вокала.
FX CC12 Switch	Стандартные переключатели эффектов. То, как они работают, зависит от настроек Эффектов.
FX CC13 Switch	
Rotary Spkr On/Off	Элементы управления эффектом Rotary Speaker.
Rotary Spkr Fast/Slow	
Drawbar Perc On/Off	Включает/выключает функцию Drawbar Percussion.
Text Page Next	Эти параметры позволяют перейти на предыдущую или следующую страницу при чтении текстового файла, автоматически загруженного с помощью Песни или Элемента Песенника, или загруженного вручную со страницы Lyrics.
Text Page Prev	
Set List Next	Переходит к следующему Элементу Песенника в выбранном сетлисте.
Set List Prev	Переход к предыдущему Элементу Песеннику в выбранном сетлисте.
Pad 1…4	Те же функции, что и кнопки панели управления с тем же именем.
Pad Stop	
Sound Controller 1	Звуковые контроллеры DNC (CC # 80 и CC # 81). Они управляют функцией, назначенной в звуковом редакторе Sound Edit в DNC Sounds.
Sound Controller 2	

Функция переключателя	**Что означает**
Master Volume	Управление Общей Громкостью.
Accompaniment Volume	Volume of the Accompaniment Sounds
Keyboard Expression	Относительная Громкость Клавишных Звуков. Все остальные Звуки не будут изменены.
Pad Volume	Громкость MP3 Песен.
Joystick X+	Копирует движение джойстика вправо.
Joystick X-	Копирует движение джойстика влево.
Joystick Y+	Копирует движение джойстика вперед.
Joystick Y-	Копирует движение джойстика назад.
Upper VDF Cutoff	Фильтр отсечки (для Звуков, назначенных трекам Верхней части клавиатуры).
Upper VDF Resonance	Фильтр резонанса (для Звуков, назначенных трекам Верхней части клавиатуры).
Audio In Volume	Громкость входа Audio In.
Mic Harmony/Double Level	Громкость блока Гармонии/Дублирования.
FX CC12 Ctrl	Стандартные контроллеры эффектов, используемые в качестве модуляции DMS. То, как они работают, зависит от настроек Эффектов.
FX CC13 Ctrl	

Выбор присетов кривой для педали экспрессии

С некоторыми функциями, назначенными на педаль экспрессии, вы можете выбрать кривую, определяющую влияние педали на функцию. Если кривая не может быть применена, её диаграммы будут тусклые.



Выбор присета кривой

1. Убедитесь, что подключена педаль экспрессии, откалибрована и ей присвоена функция. Присеты кривой доступны только с некоторыми функциями.

2. На странице настроек **Global > Controllers > Foot** нажмите один из значков **Curve**, чтобы выбрать присет кривой.

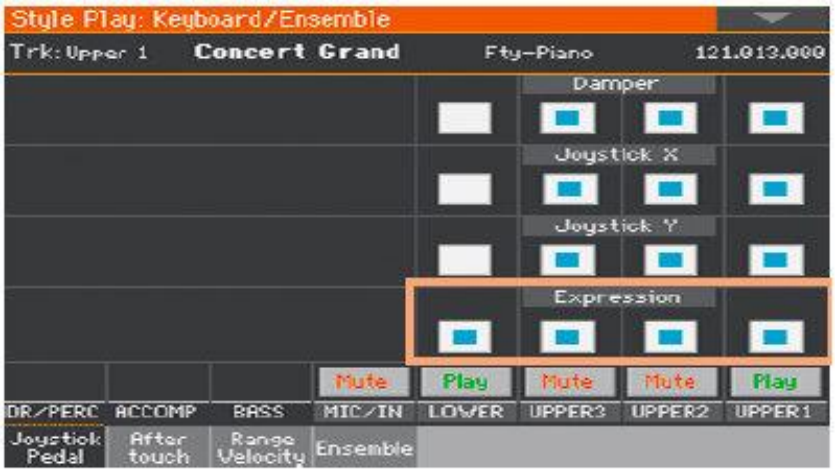
Кривые	**Что означают**
	Прямолинейная реакция.
	Реакция в геометрической прогрессии. Значение функции будет меняться быстрее по мере приближения к концу диапазона педали.
	Логарифмическая реакция. Значение функции будет меняться медленнее по мере приближения к концу диапазона педали.
	S-образная реакция. Значение функции будет меняться быстрее в нижнем и верхнем, и более плавной в среднем диапазонах педали.
	S-образная со смещенной реакцией. Как и предыдущая, но начинающаяся со значения выше нуля.

Присвоение педали экспрессии Звукам

Экспрессия - это является относительным управлением уровня, всегда вычитающегося из значения Громкости. Его можно назначить любой педали непрерывного действия (также называемых педалью Громкости/Экспрессии).

Например, представьте, что у вас есть звук Piano, назначенный на Верхнюю часть клавиатуры Upper 1, и звук Strings, назначенный на Верхнюю часть клавиатуры Upper 2. Если вы включите переключатель Expression на Upper 2 и выключите на Upper 1, вы можете использовать педаль непрерывного действия только для управления громкостью звука Strings, в то время как громкость звука Piano остается неизменной.

1. Зайдите на страницу настроек **Keyboard/Ensemble > Joystick/Pedal**.
2. Поставьте или снимите метку на опции **Expression** для включения/выключения педали Экспрессии для каждого Клавишного Звука.



3. Сохраните изменения в Клавишном Наборе.

Настройка параметра Glide time

Glide - это параметр управления, которое вы можете назначить педали. В нижнем/нажатом положении педали, ноты Верхних частей клавиатуры, на которые она воздействует, подтягиваются в соответствии с настройками высоты тональности (Pitch Bend) тех же частей. Когда педаль отпущена (при её возврате в верхнее положение), ноты возвращаются к исходной тональности со скоростью, определенной параметром **Time**.

Изменение показателя параметра Pitch Bend

1. Зайдите на страницу настроек **Mixer/Tuning > Tuning**.

2. Используйте параметр **PB Sensitivity** для настройки диапазона подтяжки тональности Pitch Bend (в полутонах)

3. Сохраните изменения в Клавишном Наборе.

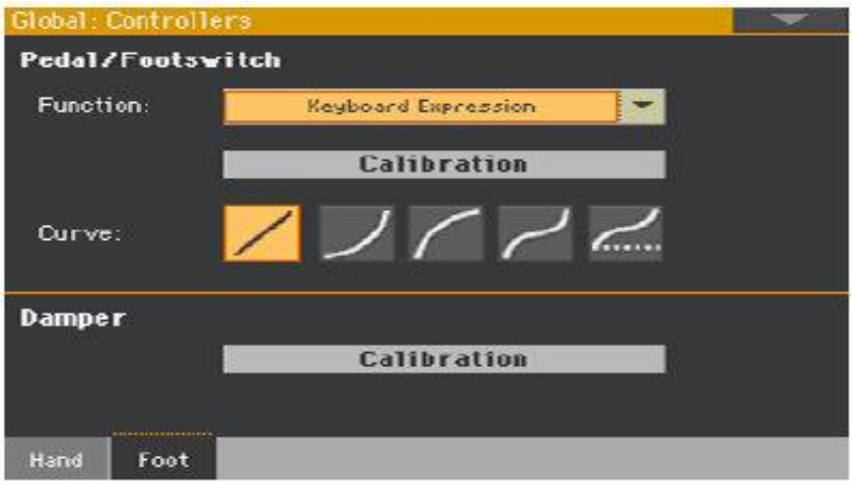
Изменение параметра Glide time

1. Зайдите на страницу настроек Global > General Controls > Basic.
2. Используйте параметр Glide Time для настройки скорости скольжения звука.

Калибровка педалей и настройка их полярности

При необходимости, вы можете откалибровать педали, чтобы использовать их полный диапазон значений без каких-либо «мертвых точек». Кроме того, эта процедура позволяет выбрать полярность педали, если вы используете педаль, работающую в противоположном направлении.

1. Зайдите на страницу настроек Global > Controllers > Foot.



2. Нажмите на значок **Calibration** в области Foot для калибровки, чтобы открылось окно **Damper & Pedal/Footswitch Calibration**.

3. Полностью нажмите педаль вниз и, продолжая нажимать, нажмите на выделенный **Рисунок**, чтобы подтвердить максимальное значение.
4. Когда появится следующее окно, отпустите педаль.

5. Нажмите на **Рисунок** на экране, чтобы подтвердить минимальное значение. Проверьте, правильно ли работает педаль. Если это не так, повторите процедуру.
6. Нажмите кнопку **EXIT**, чтобы вернуться на предыдущую страницу.

ЧАСТЬ XII: ГЛОБАЛЬНЫЕ ПАРАМЕТРЫ И УСТАНОВКИ

49 Настройка пользовательского интерфейса

Установки экрана и панели управления

Выбор языка аккордов и алфавитно-цифровой клавиатуры

Вы можете выбрать язык, используемый для отображения названий аккордов и символов, которые можно вставить с помощью алфавитно-цифровой виртуальной клавиатуры. Обратите внимание, что некоторые символы могут использоваться только при редактировании названий Элементов Песенника.

1. Так как инструмент необходимо перезапустить в конце этой процедуры, обязательно сначала сохраните все несохраненные данные.

2. Зайдите на страницу настроек **Global > General Controls > Interface**.

3. Используйте всплывающее меню **Language**, чтобы выбрать один из доступных языков.

4. Нажмите значок **Change**, чтобы применить выбранный язык.

5. Появится сообщение, которое попросит вас перезагрузить прибор. Нажмите значок **OK**, чтобы закрыть окно сообщения.

6. Выключите и перезапустите инструмент, чтобы активировать новый язык.

Подсветка панели управления

Вы можете отрегулировать яркость индикаторов кнопок, чтобы адаптировать подсветку / яркость панели управления к окружающему освещению.

1. Зайдите на страницу настроек **Global > General Controls > Interface**.

2. Используйте всплывающее меню **Panel Backlight**, чтобы выбрать один из доступных уровней яркости.

Автоматически закрывать окна выбора

Вы можете выбрать опцию, при которой окно Select остаётся открытым после совершения выбора Звука, Клавишного Набора, Стиля, Пэда или Вокального/Гитарного Присета, чтобы продолжить пробовать другие элементы в этом окне. В случае, если вы предпочитаете, чтобы оно автоматически закрывалось после того, как вы сделали свой выбор, используйте параметр **Display Hold**.

1. Зайдите на страницу настроек Global > General Controls > Interface.

2. Установите метку на опции **Display Hold**, чтобы окна Select оставались открытыми до тех пор, пока вы не нажмете кнопку **EXIT** на панели управления. Снимите метку, чтобы окна выбора Select автоматически закрывались после выбора нужного элемента.

Индикаторы Program Change и функций

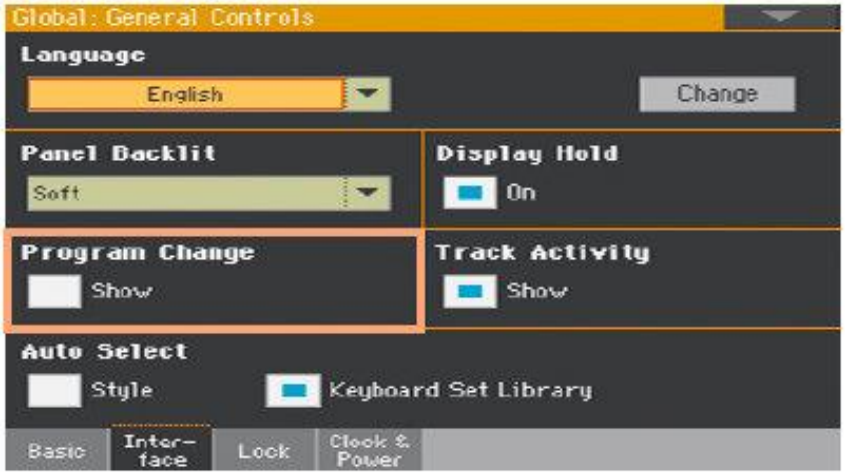
Отображение/скрытие номера Program Change

Вы можете сделать так, чтобы номера Program Change отображались рядом с наименованиями Звуков в окне **Sound Select**.

Обратите внимание, что номера Program Change всегда отображаются в разных местах Информации о Треке.

1. Зайдите на страницу настроек **Global > General Controls > Interface**.

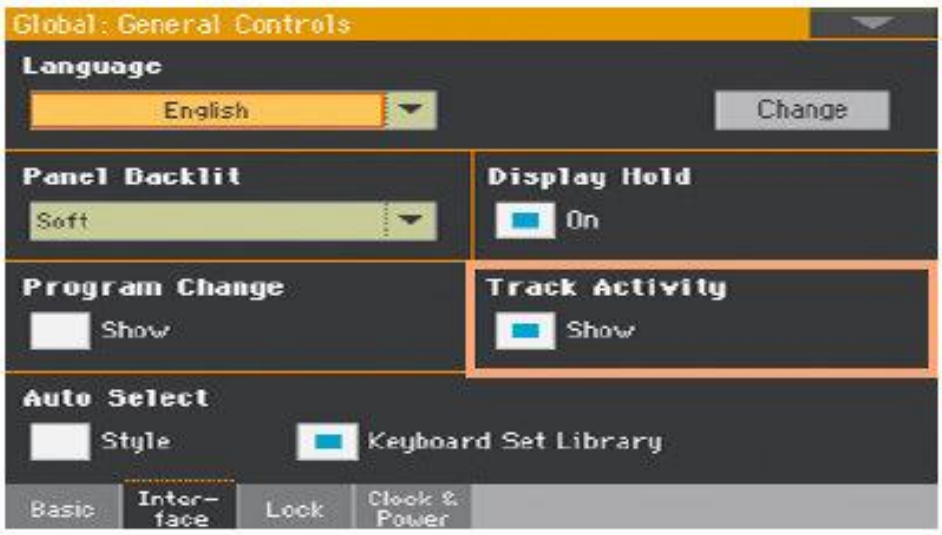
2. Поставьте или снимите метку с опции **Show** в разделе **Program Change**.



Отображение/скрытие функций трека

Вы можете включить/выключить отображение Track Activity. Когда он включен, вы можете отслеживать события, поступающие от внутренних Звуков или MIDI сообщений. Входящие события показаны изменяющимися цветами на ярлыке каждого трека.

1. Зайдите на страницу настроек **Global > General Controls > Interface**.
2. Поставьте или снимите метку с опции **Show** в области **Track Activity**.



50 Автоматический выбор и блокировка

Автоматический выбор Стилей и Клавишных Наборов

Предпочитаемые Стили и Клавишные Наборы могут быть присвоены кнопкам STYLE и KEYBOARD SET LIBRARY. Они также назначаются боковым вкладкам в окнах Style Select и Keyboard Set Library Select.

Автоматический выбор Стилей

Когда активирован параметр **Auto Select > Style**, нажатие одной из кнопок **STYLE** или нажатие **названия банка** в окне **Style Select** автоматически выбирает последний Стиль, который вы выбрали в этом банке. Таким образом, вы можете назначить предпочитаемый Стиль каждой кнопке панели управления и выбрать его всего лишь одним нажатием.

Тем не менее, окно **Style Select** все равно появится, так что, при желании, вы можете выбрать другой элемент.

1. Выберите Стиль для каждой из кнопок **STYLE**, которую вы хотите запрограммировать.
2. Зайдите на страницу настроек **Global > General Controls > Interface**.
3. Поставьте метку на опции **Style** в разделе **Auto Select**.

4. Выберите команду **Write Auto Select Preferences** из командного меню страницы, чтобы сохранить присвоение Стиля всех банков.

Автоматический выбор Клавишных Наборов из библиотеки

Если активирован параметр **Auto Select > Keyboard Set Library**, нажатие одной из кнопок **KEYBOARD SET LIBRARY** или нажатие **названия банка** в окне **Keyboard Set Library Select** автоматически выбирает последний Клавишный Набор, выбранный вами в этом банке. Таким образом, вы можете назначить предпочитаемый Клавишный Набор каждой кнопке панели управления и выбрать его всего лишь одним нажатием.

Тем не менее, окно **Keyboard Set Library Select** по-прежнему будет отображаться, так что, при желании, вы можете выбрать другой элемент.

1. Выберите Клавишный Набор для каждой кнопки **KEYBOARD SET LIBRARY**, которую вы хотите запрограммировать.

2. Зайдите на страницу настроек **Global > General Controls > Interface**.

3. Поставьте метку на опции **Keyboard Set Library** в разделе **Auto Select**.

4. Выберите команду **Write Auto Select Preferences** из командного **меню страницы**, чтобы сохранить присвоение Клавишного Набора для всех кнопок.

Блокировки параметров для предотвращения изменений

На разных страницах рядом с некоторыми параметрами вы можете увидеть **значок блокировки** ( ). Список всех заблокированных элементов отображаются на странице **Global > General Controls > Lock** для легкого доступа.

Блокировка параметров настройки

1. Зайдите на страницу настроек **Global > General Controls > Lock > Tuning**.

2. Поставьте/снимите метку с желаемых опций.

Tuning lock	**Что означает**
Master Transpose	Предотвращает изменение параметра Master Transpose при выборе Элементов Песенника. Это также предотвращает транспонирование при загрузке стандартного MIDI файла, созданного Pa1000 или любым инструментом KORG серии Pa.
Sub Scale/Quarter Tone	Предотвращает изменение значения параметров Sub-Scale или Quarter Tone при выборе Клавишного Набора или Элемента Песенника.
SubScale/Quarter Tone Keyboard Set 1-4	Предотвращает изменение значения параметров Sub-Scale или Quarter Tone при выборе Клавишного Набора при нажатием кнопок KEYBOARD SET под экраном.
Auto Octave	В зависимости от статуса этой функции блокировки, Звуки Верхней части клавиатуры Upper могут автоматически транспонироваться при включении и выключении функции SPLIT. • Если заблокирована, включение или выключение функции SPLIT не приведет к транспозиции Звуков Верхней части. • Если разблокирована, то при выключении функции SPLIT (режим полной клавиатуры) значение Upper Sound Octave Transpose будет автоматически установлено на «0». При включении функции SPLIT (режим разделенной клавиатуры) значение Upper Sound Octave Transpose будет автоматически установлено на «-1».

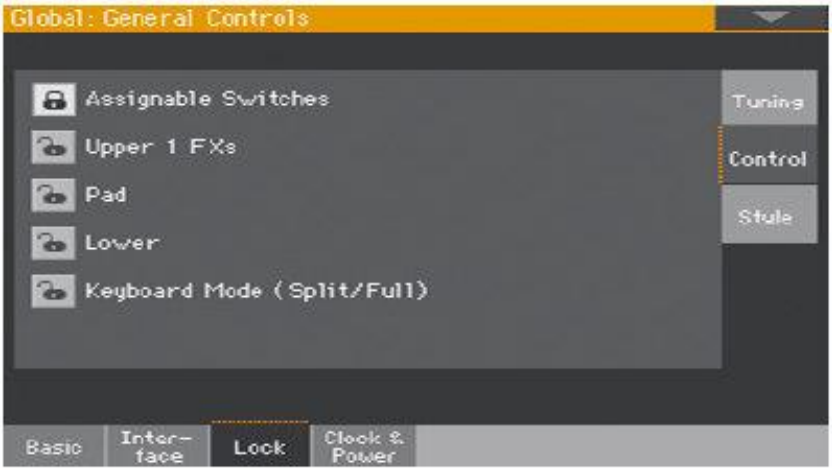
Элементы Песенника, клавишные Наборы и альтернативный строй

Если вы хотите, чтобы выбор Элементов Песенника также изменял альтернативный строй, функции **SubScale/Quarter Tone** необходимо разблокировать.

Однако, если вы не хотите, чтобы при выборе Клавишного Набора (нажатием одной из кнопок **KEYBOARD SET** под экраном) также изменялся альтернативный строй, заблокируйте функции **SubScale/Quarter Tone Keyboard Set 1-4**.

Блокировка параметров Управления

1. Зайдите на страницу настроек **Global > General Controls > Lock > Control**.



2. Поставьте/снимите метку с желаемых опций.

Блокировка Control	**Что означает**
Assignable Switches	При блокировке, выбор Клавишного Набора не изменит функции, назначенные многофункциональным переключателям.
Upper 1 FXs	При выборе опции Upper 1 Sound можно выбрать настройки эффектов Звуков или Клавишных Наборов. • Если эта опция блокирована (замок закрыт), параметры эффекта Клавишного Набора остаются без изменений. • Если эта опция разблокирована (замок открыт), выбираются параметры эффекта Звука. Во избежание внезапных и не связанных с музыкой изменений эффектов, в случае, когда эффекты Звука не совместимы с эффектами, уже назначенными блоку FX B, значения Master FX Send для других Клавишных Звуков будут автоматически установлены на ноль. Например, предположим, что эффект хоруса назначен процессору B2 Master FX. Если новый Звук назначает эффект дисторшн процессору B2 Master FX, значение Master FX Send на Upper 2, Upper 3 и Lower будет установлено на ноль, чтобы эти Звуки не звучали странно. Таким образом, Upper 1 Sound (обычно наиболее важный для игры соло) будет звучать с необходимыми эффектами, в то время как другие Клавишные Звуки будут звучать без эффектов.
Pad	При блокировке выбор Стиля или Элемента Песенника не приведет к изменению Пэдов.
Lower	Когда эта опция блокирована (замок закрыт), Lower Sound остается неизменным, при выборе другого Клавишного Набора или Стиля. Это полезно, к примеру, если вы предпочитаете играть аккорды только левой рукой, в то время, как Звук приглушен (режимом Mute). Подсказка: если вы хотите, чтобы во время всех ваших шоу использовались одни и те же настройки Нижней части клавиатуры Lower, сохраните предпочтительные настройки Lower в Клавишном Наборе MY SETTING (автоматически выбирается при запуске) и заблокируйте эту опцию.
Keyboard Mode (Split/ Full)	Когда эта опция блокирована (замок закрыт), состояние кнопки SPLIT (т.е. режима клавиатуры) остается неизменным при выборе другого Клавишного Набора. Это полезно, когда вы хотите всегда играть в режиме Полной Клавиатуры, с аккордами, распознаваемыми во всем диапазоне клавиатуры. Подсказка: если вы хотите, чтобы во время всех ваших шоу использовались одни и те же настройки Нижней части клавиатуры Lower, сохраните предпочтительные настройки Lower в Клавишном Наборе MY SETTING (автоматически выбирается при запуске) и заблокируйте эту опцию.

Блокировка параметров Стиля

1. Зайдите на страницу настроек **Global > General Controls > Lock > Style**.

2. Поставьте/снимите метку с желаемых опций.

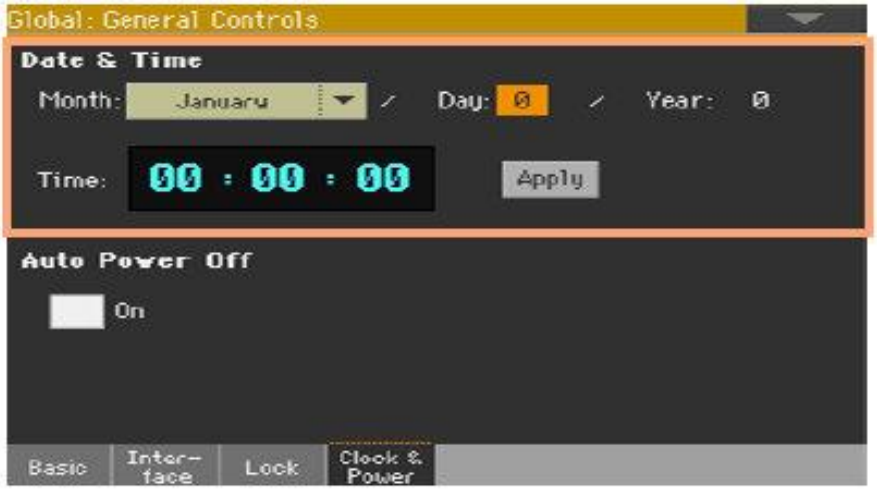
Блокировка Style	**Что означает**
Style Tracks Volume	Когда эта опция блокирована (замок закрыт), выбор другого Стиля не меняет громкость треков аккомпанемента. Это полезно в тех случаях, когда вы создаете свои собственные Пользовательские Стили (User) и предпочитаете динамически регулировать громкость с помощью внутреннего микшера. Не рекомендуется использовать заводские Стили (Factory), каждый из которых уже смешан в лучшем виде прямо на заводе.
Style Tracks Play/Mute	Когда эта опция блокирована (замок закрыт), выбор Стиля не меняет статус функции Play/Mute звука треков аккомпанемента. Таким образом, вы можете, например, отключить басовый трек на время всего выступления, чтобы позволить басисту играть партию вживую. Кроме того, вы можете отключить звук всех треков Acc, чтобы играть только под треки Drum и Bass.
Style Element	Когда эта опция блокирована (замок закрыт), выбор Стиля не изменяет выбранный Элемент Стиля (Вариации, Вступление ...). Данная блокировка не распространяется на Сбивки и Паузы. Эта блокировка не влияет на Стили, автоматически выбранные при выборе Элемента Песенника. В этом случае, сохраненный в Элементе Песенника Элемент Стиля всегда выбирается.
Bass Inversion	При блокировке, выбор Клавишного Набора не изменит статус функции Bass Inversion.
Manual Bass	При блокировке, выбор Клавишного Набора не изменит статус функции Manual Bass.
Chord Sequence	При блокировке, выбор Стиля или Элемента Песенника не изменит Последовательность Аккордов в памяти.

51 Системные установки

Настройка даты и времени для сохранения файлов

Pa1000 включает системный календарь и часы с питанием от батареи. Это позволяет автоматически добавлять метки времени к файлам при их создании или редактировании.

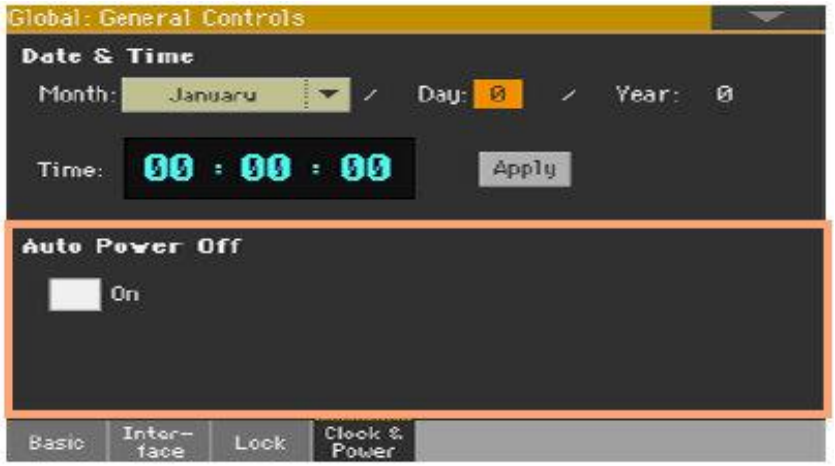
1. Зайдите на страницу настроек **Global > General Controls > Clock & Power**.
2. Настройте значения **Month/Day/Year**.
   Используйте числовое поле **Time** для ввода времени в формате «часы: минуты: секунды».
3. После редактирования всех полей календаря и времени нажмите на значок **Apply**, чтобы применить изменения.



Автоматическое выключение

Pa1000 может автоматически перейти в режим ожидания после двух часов простоя, в целях экономии электроэнергии и сохранения окружающей среды.

1. Зайдите на страницу настроек **Global > General Controls > Clock & Power**.
2. Поставьте или снимите метку с опции Auto Power Off.



Если этот параметр отмечен меткой, за несколько минут до автоматического перехода в режим ожидания появится сообщение о том, что прибор будет переведен в режим standby. Все несохраненные данные, которые в данный момент в стадии редактирования или сохранения, будут потеряны.

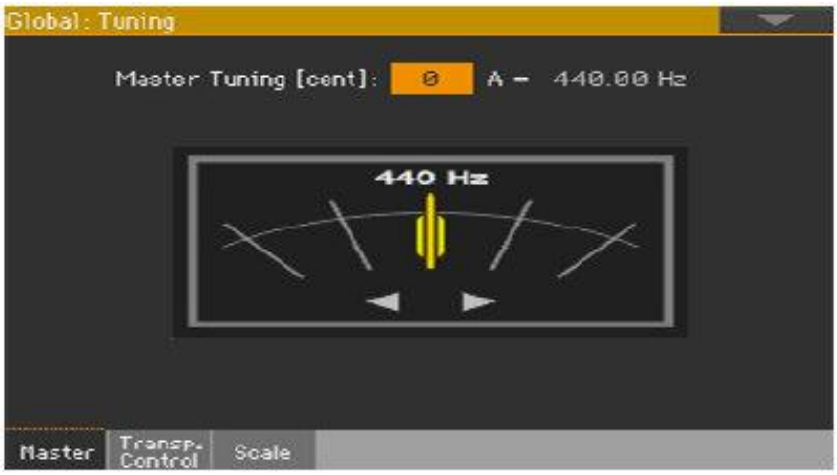
В этом сообщении вы можете одобрить переход инструмента в режим ожидания, или вы можете коснуться экрана, нажать любую кнопку на нём или нажать на клавиатуру, чтобы оставить его включенным и продолжить его использование.

52 Общее Транспонирование и Настройка

Общая Настройка

Вы можете точно настроить инструмент (в центах полутона), чтобы подстроить его к акустическому инструменту, который невозможно настроить (например, к акустическому пианино без профессионального тюнера или нужных инструментов или аутентичного инструмента).

1. Зайдите на страницу настроек Global > Tuning > Master.
2. Используйте параметр Master Tuning для точной подстройки инструмента.



Настройка	Что означает
-100 cents	Самая низкая тональность (половина полутона вниз)
0 cents	Стандартная тональность (A4 = 440 Гц)
+100 cents	Самая высокая тональность (половина полутона вверх)

Общее Транспонирование

Транспонирование всего инструмента

Ключ инструмента можно модулировать/транспонировать, чтобы сделать пение или игру под другой инструмент более удобным. Настройки Master Transpose также отправляются на любой GM-совместимый инструмент.

Значение транспонирования обычно отображается в заголовке страницы.

Транспонирование вниз через панель управления

- Используйте кнопку **TRANSPOSE > FLAT** (♭), чтобы понизить значение Master Transpose с шагом в один полутон.

Транспонирование вверх через панель управления

- Используйте кнопку **TRANSPOSE > SHARP** (♯), чтобы повысить значение Master Transpose с шагом в один полутон.

Сброс транспонирования

- Нажмите обе кнопки **TRANSPOSE** одновременно.

Транспонирование Элемента Песенника и Общее

При сохранении Элемента Песенника, также сохраняется Общее Транспонирование. Следовательно, значение Master Transpose может измениться при выборе Элемента Песенника. Чтобы этого не происходило, вы можете заблокировать значение Master Transpose на странице настроек **Global > General Controls > Lock > Tuning**.

Сохранение значения Master Transpose в Клавишном Наборе, Стиле или Песне

Если вы хотите сохранить значение Master Transpose в Клавишном Наборе, Стиле или Песне, вы можете создать новый Элемент Песенника на их основе. Выберите нужные данные и настройки, затем нажмите и придержите кнопку **SONGBOOK** в течение одной секунды, чтобы создать новый Элемент Песенника.

MP3 Песни и Общее Транспонирование

MP3 Песни можно транспонировать в диапазоне -5… + 6 полутонов. Этого диапазона достаточно, чтобы охватить все клавиши, избегая при этом чрезмерного ухудшения качества звука. Любое дальнейшее транспонирование будет полностью изменено, чтобы соответствовать диапазону. Таким образом, вы можете увидеть значение транспонирования +7 (Just Fifth Up), отображаемое на экране, но песня MP3 будет воспроизводиться на 5 полутонов ниже (Just Fourth Down).

MIDI Песни и Общее Транспонирование

Сохранение Общего Транспонирования в Песне

При сохранении MIDI Песни через режим Sequencer, значение Master Transpose сохраняется вместе с Песней. Это значение сохраняется при воспроизведении Песни в режиме Song Play.

Предотвращение нежелательного транспонирования

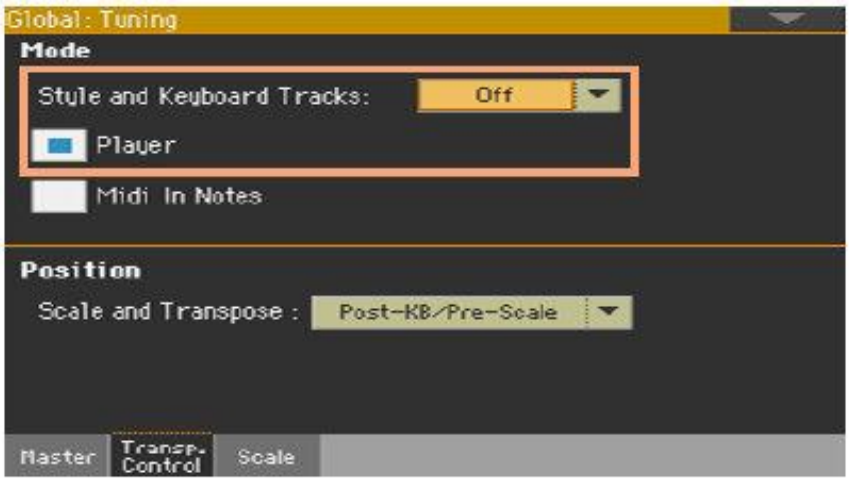
При загрузке MIDI Песен, содержащей данные Master Transpose, Общее Транспонирование инструмента меняется. Это может вызвать проблемы с другими Песнями или при воспроизведении Стилей. Чтобы этого не происходило, вы можете заблокировать значение Master Transpose на странице настроек **Global > General Controls > Lock > Tuning**.

Если вы все еще хотите транспонировать Песню, используйте функцию Транспонирования на странице **Sequencer > Song Edit > Transpose**, чтобы транспонировать MIDI данные, содержащиеся в файле MID.

Как правило, вы должны использовать **Master Transpose** (кнопки **TRANSPOSE** на панели управления), когда вы хотите транспонировать Клавишные Звуки вместе с Песней. Вам следует использовать функцию **Transpose** режима Song Edit, когда нужно транспонировать только Песню.

Отображение транспонированных сокращений аккордов в MIDI Песнях

При изменении значений Master Transpose, аббревиатуры аккордов, содержащиеся в MIDI Песнях, транспонируются и правильно отображаются на экране. Master Transpose должен применяться к Плееру, а не Клавиатуре.

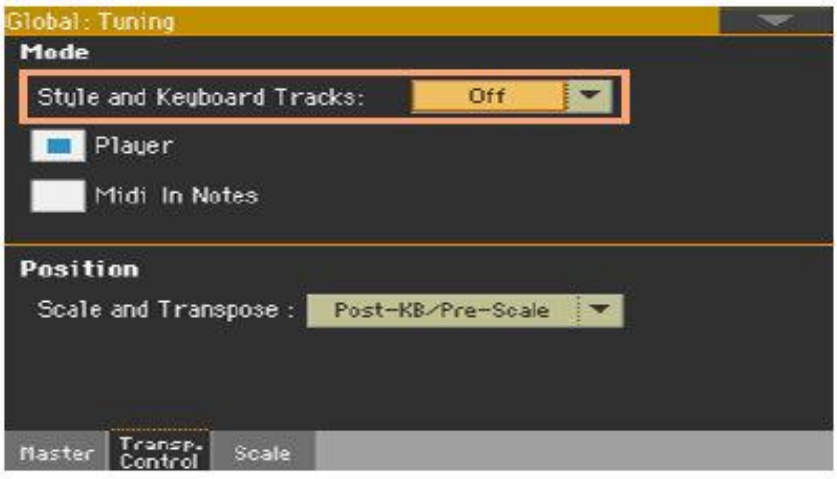


Обратите внимание, что аккорды, содержащиеся в связанном файле формата TXT или отображённые в файле CDG, не транспонируются.

Когда применяется Общее Транспонирование (Master Transpose)?

Вы можете решить, когда Общее Транспонирование вступит в силу.

1. Зайдите на страницу настроек **Global > Tuning > Transpose Control**.
2. Используйте всплывающее меню **Mode > Style** и **Keyboard Tracks**, чтобы выбрать, когда будет применяться транспонирование.



Транспонирование	Что означает
Off	Общее Транспонирование не применяется к Звукам Аккомпанемента и Клавиатуры. Однако, аккорды, отображённые на странице Lyrics транспонируются.
Next Measure	Когда вы нажимаете одну из кнопок TRANSPOSE, новая настройка транспонирования не вступит в силу, пока не будет достигнут первый бит следующего такта.
Immediate	Когда вы нажимаете любую из кнопок TRANSPOSE, новая настройка транспонирования будет действовать, когда будет сыграна следующая нота Звуками Аккомпанемента или Клавишных. Если, например, вы играете ноту на клавиатуре, когда Аккомпанемент все еще играет аккорд, будут транспонированы только Клавишные Звуки, а Звуки Аккомпанемента будут транспонированы только на следующем аккорде.

Транспонирование Песен и нот MIDI IN

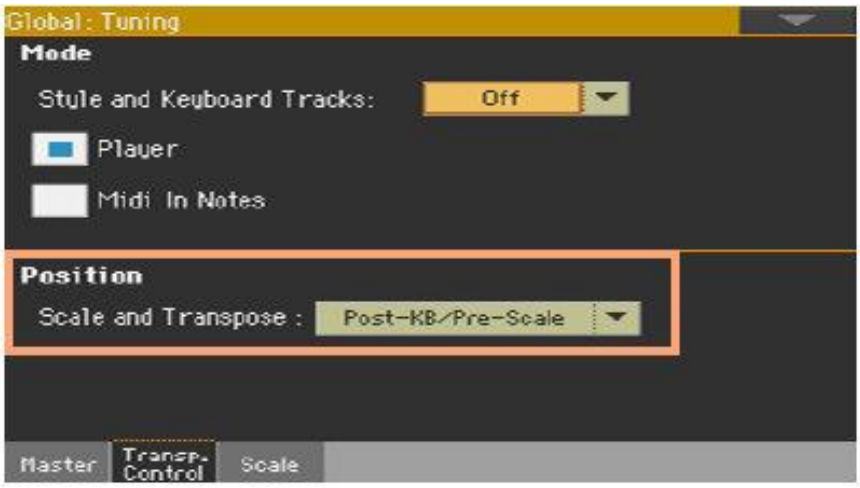
Master Transpose может быть применен отдельно к Плееру Песен и к нотам, входящим в порт MIDI IN или USB DEVICE.

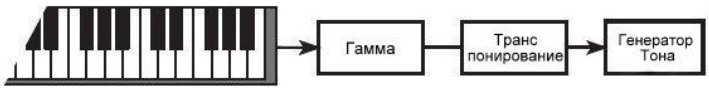
1. Зайдите на страницу настроек **Global > Tuning > Transpose Control**.
2. Используйте метку на опции **Mode > Player**, чтобы активировать/деактивировать транспозицию на встроенных Плеерах.
3. Используйте метку на опции **Mode > Midi In Notes**, чтобы активировать/деактивировать транспозицию входящих MIDI нот.

Общее Транспонирование и Гамма

Вы можете определить связь между Гаммой и Общим Транспонированием.

1. Зайдите на страницу настроек **Global > Tuning > Transpose Control**.
2. Используйте всплывающее меню **Position > Scale and Transpose**, чтобы выбрать, где будет применяться транспонирование по отношению к Гамме.



Position	Что означает
Post-KB/Pre-Scale	Когда выбрана эта опция, заметки будут транспонированы сразу после того, как они исходят от клавиш. Гамма будет применена к транспонированным нотам. Например, если вы изменили E, а затем установили Master Transpose на +1, клавиша E будет играть F, а измененный ключ все равно будет E (который будет играть измененный E).
Post-KB & Scale	Когда выбрана эта опция, все ноты транспонируются непосредственно перед входом во внутренний генератор тона или отправляются на порт MIDI OUT или USB DEVICE, а также после Гаммы. Например, если вы изменили E и установили Master Transpose на +1, измененный ключ все равно будет E (который будет играть измененную F). 

Ударные Установки и Общее Транспонирование

Ударные Установки никогда не транспонируются. Если вы хотите, чтобы обычный Звук также не транспонировался, присвойте его трекам режима **Drum**, на странице настроек **Style Play/Song Play > Track Controls > Mode**.

53 Гаммы

Основная Гамма

Выбор основной гаммы

Основная гамма обычно применяется ко всем или большинству Звуков. Некоторые Звуки могут использовать альтернативные строи. Некоторые Элементы Стиля могут использовать альтернативные строи. Основная гамма используется там, где не назначена альтернативная гамма.

Выбор основной гаммы

1. Зайдите на страницу настроек Global > Tuning > Scale.

2. Используйте всплывающее меню **Main Scale**, чтобы выбрать основную гамму инструмента. Все Звуки, за исключением тех, для которых с помощью Клавишного Набора была выбрана другая альтернативная гамма, будут использовать эту шкалу.

При необходимости выберите корневой ключ

- Используйте параметр **Key** (необходим для некоторых весов), чтобы установить корень гаммы (следовательно, строй Звука).

Перечень гамм

Гамма	Описание
Equal	Стандартный строй, стандартная гамма современной Западной музыки. Он состоит из 12 одинаковых полутонов.
Pure Major	Мажорные аккорды в выбранной тональности чётко настроены.
Pure Minor	Минорные аккорды в выбранной тональности чётко настроены.
Arabic	Арабский строй, использующий четверть-тоновые интервалы. Тоника (параметр “Key”) определяется следующим образом: • C - для строя “rast C/bayati D” • D - для строя “rast D/bayati E” • F - для строя “rast F/bayati G” • G - для строя “rast G/bayati A” • A# - для строя “rast Bb/bayati C”
Pythagorean	Пифагорейский строй, основанный на музыкальной теории древнегреческого философова и математика Пифагора. Идеален для проведения темы мелодии.
Werckmeister	Стиль позднего барокко. Идеален для исполнения музыки XVIII века.
Kirnberger	Строй использовался в XVIII веке для настройки клавесинов.
Slendro	Индонезийский строй, в котором октава состоит из 5 нот (C, D, F, G, A). Для остальных нот используется равнотемперированный строй Equal.
Pelog	Индонезийский строй, в котором октава состоит из 7 нот. В тональности “До” (параметр Key = C) используются все белые клавиши, а для черных клавиш используется равнотемперированный строй Equal.
Stretch	Моделирует “растянутую” настройку акустического рояля. Она основана на равнотемперированном строе, однако ноты нижнего регистра немного занижаются, а верхнего — наоборот поднимаются.
User	Строй, программируемый пользователем. Он используется в режимах воспроизведения стиля, секвенсора и воспроизведения песни. Пользовательский строй можно сохранить в Клавишном Наборе, Настройке Стиля или MIDI Песне. В глобальном режиме выбрать пользовательский (User) строй невозможно.

Альтернативная Гамма

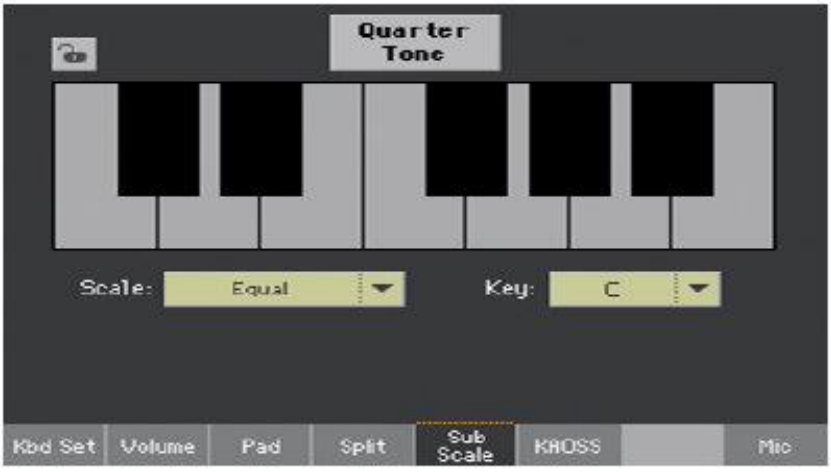
Выбор альтернативной гаммы для Звуков Клавиш и/или Аккомпанемента

Вы можете присвоить разную гамму (альтернативную гамму) Клавишным Звукам. Это позволит, например, сыграть фортепианное соло в строе Stretch, в то время как минусовка продолжат играть в строе Equal. С каждым Клавишным Набором может быть связана альтернативная гамма.

Вы также можете присвоить альтернативную гамму всем Звукам Стиля, отдельно от Звуков MIDI Песен (которые по-прежнему будут использовать основную гамму). Таким образом, вы сможете воспроизводить Стили с альтернативной гаммой, а Песни - с основной гаммой.

Выбор альтернативной гаммы

1. Перейдите в раздел **Sub-Scale** на главной странице режимов **Style Play** и **Song Play**.

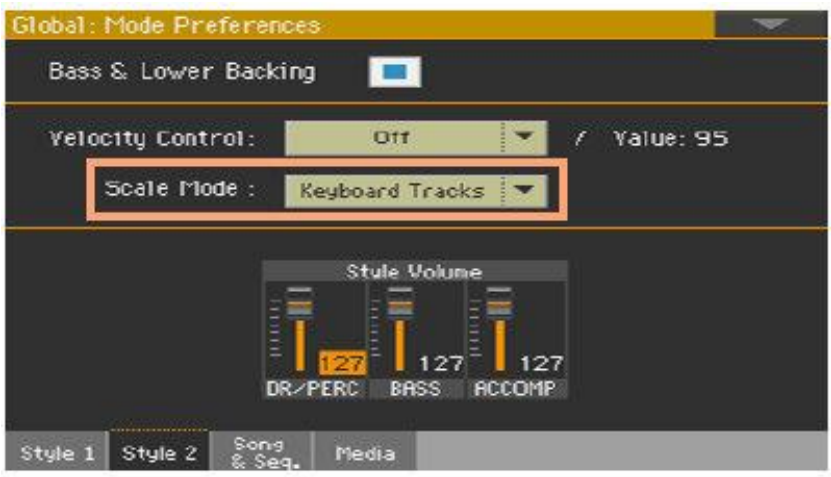


2. Используйте всплывающее меню **Scale** для выбора альтернативной гаммы. См. Выше список доступных гамм.

- При необходимости, используйте параметр **Key** (запрашивается некоторыми гаммами), чтобы установить предпочтительный ключ.

Присвоение альтернативной гаммы Звукам Клавиатуры и/или Аккомпанемента

1. Зайдите на страницу настроек **Global > Mode Preferences > Style 2**.
2. Используйте параметр **Scale Mode**, чтобы выбрать Звуки, к которым будет применяться альтернативная гамма. Все остальные Звуки будут использовать основную гамму.

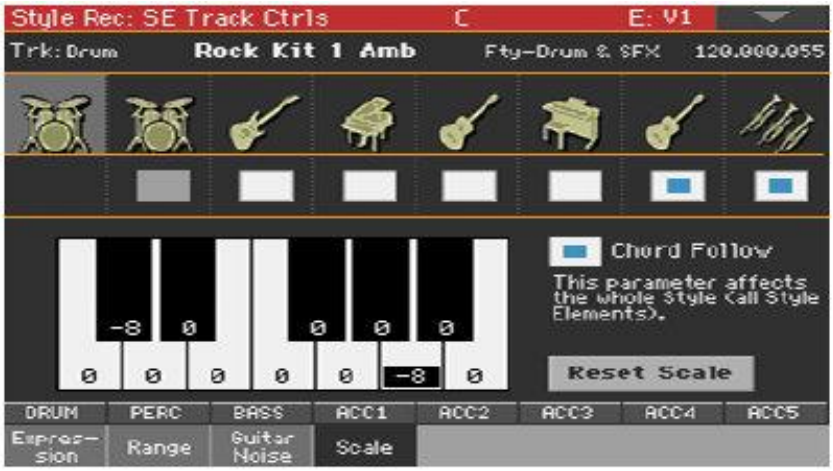


Режим Гаммы	Что означает
Keyboard Tracks	Альтернативная гамма повлияет на все Клавишные Звуки
Upper Tracks	Альтернативная гамма будет влиять только на Верхние части 1-3 Звуков Клавиатуры
All Tracks	Альтернативная гамма повлияет на Клавишные Звуки и Звуки Аккомпанемента. Она не повлияет на Звуки MIDI Песен.

Редактирование альтернативной гаммы для каждого Элемента Стиля и Звука Аккомпанемента

Находясь в режиме **Style Record**, вы можете редактировать альтернативную гамму отдельно для каждого Элемента Стиля и активировать альтернативную гамму на каждом треке Элемента Стиля. Эта альтернативная гамма будет перекрывать любую другую гамму.

1. Зайдите на страницу настроек **Style Record > Element Track Controls > Scale**.



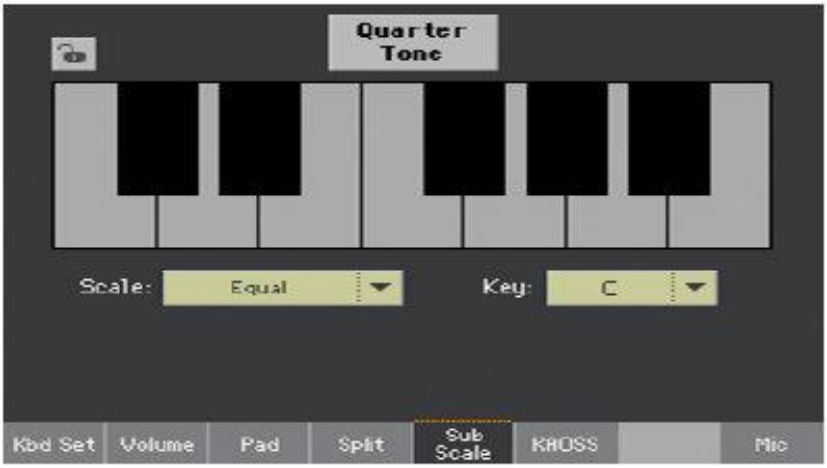
2. Запрограммируйте пользовательскую (User) гамму, как описано ниже. Чтобы упростить программирование, эта альтернативная гамма может быть только пользовательской (User).
3. Поставьте метку, соответствующую треку (трекам), к которому вы хотите применить альтернативную гамму.
   Корневой (основной) ключ этой гаммы может динамически меняться во время игры, чтобы можно было перенастроить Стиль в зависимости от части песни. Как перенастроить Стиль, объясняется позже в этой главе.

Выбор и редактирование пользовательской альтернативной гаммы

В дополнение к предоставленным гаммам, вы можете настроить свою собственную пользовательскую альтернативную гамму. Это позволяет, например, иметь разную гамму для каждого Клавишного Набора.

Выбор Пользовательской (User) альтернативной гаммы

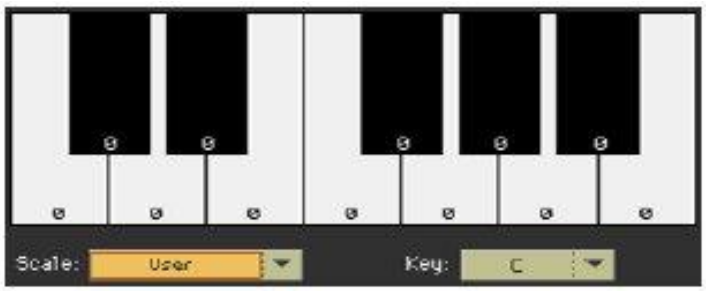
1. Перейдите в раздел **Sub-Scale** на главной странице режимов **Style Play** и **Song Play**.



2. Используйте всплывающее меню Scale, чтобы выбрать Пользовательскую альтернативную гамму.
   Гамма Элемента Стиля всегда является пользовательской (User).

Отредактируйте пользовательскую альтернативную гамму

Когда выбрана пользовательская **User** альтернативная гамма выбрана, схема клавиатуры станет активной, что позволит вам программировать собственную гамму.



- Используйте числа, появляющиеся в каждой ноте на схеме клавиатуры, для точной настройки тональности каждой ноты. Расстройка называется Equal настройкой в нулевом строе.

Расстройка	**Что означает**
-99 … +99	Расстройка нот происходит в центах или полутоне. Ноль - это отсутствие расстройка (настройка Equal), ± 50 - это полный четверть тона вверх или вниз, ± 99 - это почти целый полутон вверх или вниз.

Сохранение альтернативной пользовательской (User) гаммы в Звуковом наборе

- Сохраните изменения в Звуковом наборе (Клавишном Наборе, Настройки Стиля, Стиле).

«Четвертитонная» гамма (Присеты Гаммы)

Редактирование Четвертитонных альтернативных гамм (Присеты Гаммы)

Четвертитонные гаммы (Присеты Гамм) - это пользовательские гаммы, в которых расстройку можно активировать или деактивировать во время игры. Изменение строя нот во время игры типично для ближневосточной/арабской музыки. Интервал расстройки обычно составляет около четверти тона.

Вы можете сохранить до четвертитонных тональных гамм в Присетах Гамм. Присеты Гамм являются глобальными и не изменяются в Клавишных Наборах, Стилях или Песнях. Настройки Четвертитонных Гамм также отправляются на другие инструменты KORG серии Pa.

Настройка Четвертитонной Гаммы

1. Зайдите на страницу настроек **Global > Tuning > Scale**.

2. Нажмите на одну из кнопок **Scale** чтобы выбрать **Присет Гаммы** для редактирования
3. Настройте Пользовательскую Четвертитонную альтернативную Гамму.
- На левой половине схемы гаммы произведите точную настройку каждой гаммы.

Расстройка	Что означает
-99 … +99	Расстройка нот в центах или полутоне. Ноль - это отсутствие расстройки, ± 50 - полный четвертитон вверх или вниз, ± 99 - почти один полутон вверх или вниз.

- На схеме гаммы справа включите (показана черная точка) степень шкалы, на которую вы хотите расстроить, и выключите (скрытая черная точка) степень гаммы, которая будет использовать стандартный строй.

Если не выбран ни один присет, автоматически загружается гамма по умолчанию. Эта гамма присваивает всем нотам значение -50 центов (эквивалентное четвертитону вниз) и отключает все степени гаммы.

Сохраните новую альтернативную Четвертитонную Гамму в Присете Гаммы

1. Выберите команду **Write Quarter Tone SC Preset** в командном **меню страницы**, чтобы открыть окно **Write Quarter Tone Scale Preset**.

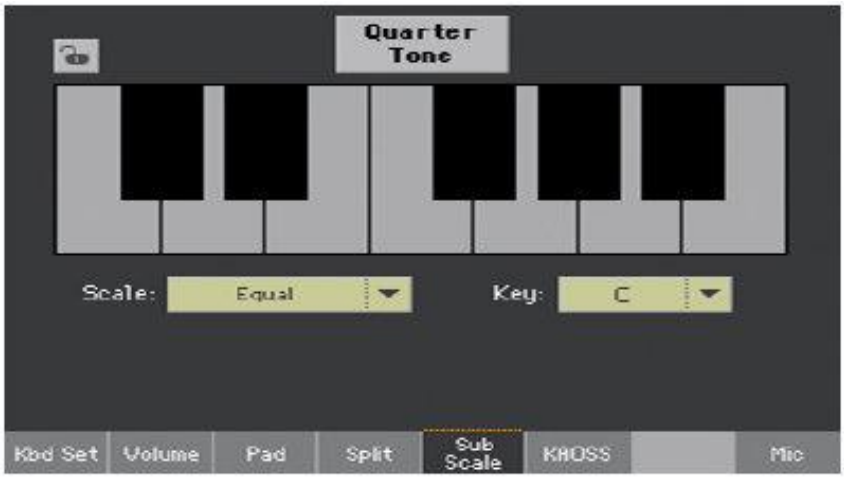
2. Нажмите на значок **Text Edit** (T), если вы хотите присвоить Присету Гаммы новое имя.
3. Выберите один из **Присетов Гаммы**, чтобы сохранить новую гамму, затем подтвердите нажатием значка **OK**.

Использование альтернативных Четвертитонных гамм (Присетов Гамм)

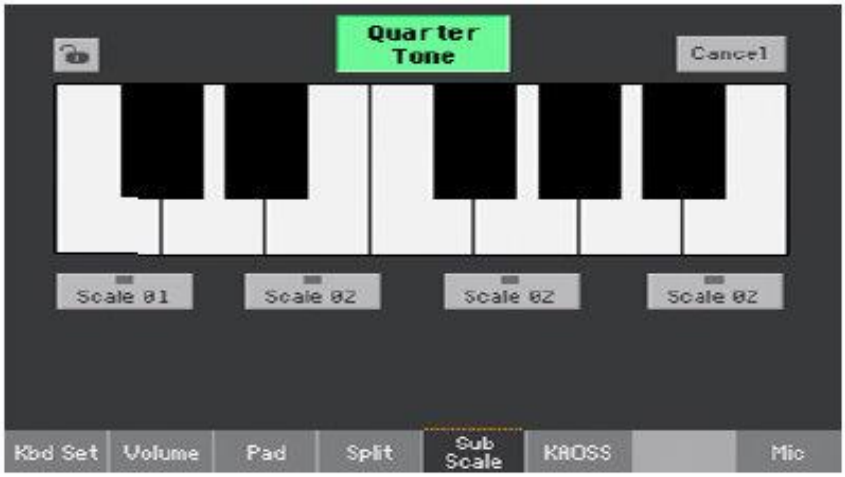
Вы можете мгновенно подгрузить Четвертитонную Гамму, просто выбрав один из Присетов Гамм.

Активация Четвертитонной Гаммы

1. Перейдите в раздел **Sub-Scale** на главной странице режимов **Style Play** и **Song Play**.



2. Нажмите на значок **Quarter Tone** для его выделения. Появятся значки **Scale**.



Выберите Присет Гаммы

- Нажмите один из значков **Scale Preset**, чтобы выбрать соответствующий **Присет Гаммы**.

Будет выбрана сохранённая Четвертитонная Гамма.

- Нажмите ту же кнопку **Присета Гаммы**, чтобы отключить выбранную гамму.

Использование Четвертитонной альтернативной гаммы

- Нажмите на любую ноты, тональность которой вы хотите опустить, чтобы на схеме ноты появилась большая точка.

- Нажмите на ноту еще раз, чтобы точка исчезла, и вернитесь к стандартному строю.

Изменение гаммы, сделанное на этой странице, является кратковременным и не сохраняется. Оно предназначено только для быстрого изменения гаммы во время игры.

Выключение Четвертитонной альтернативной гаммы

- Нажмите значок **Quarter Tone**, чтобы стала тусклой. Значки **Scale Preset** исчезнут. Снова будет загружена основная гамма.

Активация функции Quarter Tone с помощью многофункционального или напольного переключателей

Чтобы быстрее вносить изменения в реальном времени, вы можете присвоить функцию Quarter Tone многофункциональному или напольному переключателям. Это сделает эти внезапные изменения гаммы, типичные для ближневосточной/арабской музыки, быстрыми и легкими.

Поскольку эти изменения нигде не сохраняются, гамма легко теряется при выборе другого Клавишного Набора или при повторном нажатии переключателя Quarter Tone.

Запрограммируйте многофункциональный или напольный переключатели в качестве переключателя Quarter Tone

- Зайдите на страницу настроек **Style Play/Song Play > Pad/Switch > Switch** и присвойте функцию **Quarter Tone** одному из многофункциональных переключателей.

- Зайдите на страницу настроек **Global > Controllers > Foot** и присвойте функцию **Quarter Tone** для напольного переключателя.

Обратите внимание, что программирование многофункционального переключателя свяжет функцию Quarter Tone с конкретным Клавишным Набором или Элементом Песенника, предназначенных для определенной Песни. Напротив, программирование напольного переключателя предложит глобальную опцию, которая не изменится при выборе другого Клавишного Набора или Элемента Песенника.

Используйте функцию Quarter Tone

1. Опустите строй некоторых ноты.

   Придержите многофункциональный переключатель Quarter Tone или напольный переключатель. Клавиатура не будет играть в это время. Нажмите ноты, тональность которых вы хотите опустить. Отпустите многофункциональный или напольный переключатель.

   Черные точки появятся на схеме клавиатуры панели Sub-Scale на главной странице режимов Style Play и Song Play.

2. Играйте с новой гаммой. Тональность нот, которые вы нажали, теперь понижена.

3. Сбросьте исходный гамму.

   Нажмите и отпустите многофункциональный переключатель Quarter Tone или напольный переключатель снова, не играя ни одной ноты. Все тональности будут сброшены, и будет восстановлена исходная гамма.

Выбор Присета Гаммы с помощью многофункционального или напольного переключателей

Вы также можете выбрать Присет Гаммы, присвоив соответствующую функцию напольному переключателю.

- Зайдите на страницу настроек **Style Play/Song Play > Pad/Switch > Switch** и назначьте функцию **Preset SubScale** одному из многофункциональных переключателей.

- Зайдите на страницу настроек **Global > Controllers > Foot** и присвойте функцию **SubScale Preset** напольному переключателю.

Перенастройка Стиля во время игры

Гамма Элемента Стиля, Chord Follow, Retune Style

Находясь на странице **Style Record > Element Track Controls > Scale** можно запрограммировать альтернативную гамму для каждого Элемента Стиля и включить альтернативную гамму на каждом треке Элемента Стиля.

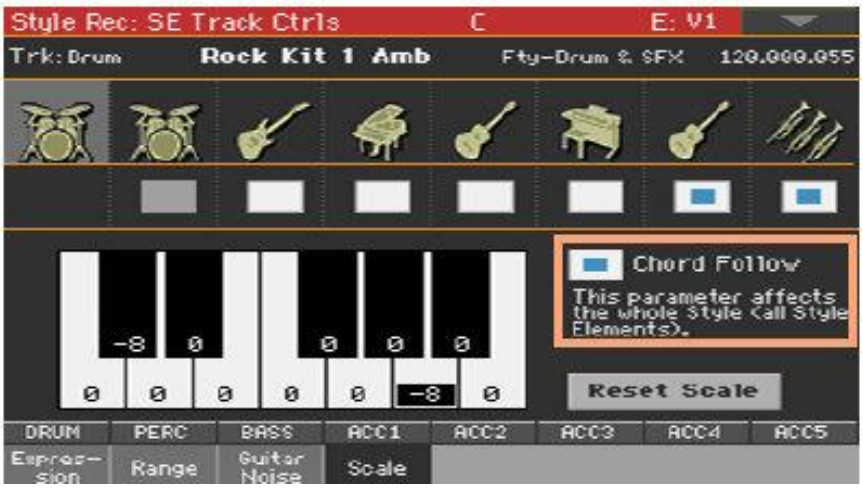
Эта гамма начинается с корневого (основного) ключа, который может меняться с каждым распознанным аккордом или после специальной команды. В зависимости от вашего стиля музыки, вы выберете, как перенастроить Стиль.

То, как вы выберете корневой ключ шкалы, будет зависеть от двух сопутствующих параметров: параметра **Chord Follow** внутри Стиля и параметра **Retune Style**, присвоенного многофункциональному или напольному переключателям.

Retune Style	**Chord Follow**	**Корневой Ключ гаммы**
–	On	От каждого распознанного аккорда.
	Off	Из распознанного аккорда, без аккомпанемента.
Assigned	On	От распознанного аккорда, без аккомпанемента, или после нажатия многофункционального переключателя.
	Off	

Включение опции Chord Follow

1. Зайдите на страницу настроек **Style Record > Element Track Controls > Scale**.



2. Используйте метку на опции Chord Follow, чтобы включить или отключить её. Смотрите таблицу выше, чтобы увидеть, как она работает.
   Хоть каждый Элемент Стиля может иметь свою собственную гамму, этот параметр является общим для всех Элементов Стиля внутри Стиля.

Присвоение команды Retune Style многофункциональному или напольному переключателю

Присвойте Retune Style переустановки назначаемому переключателю

1. Зайдите на страницу настроек **Style Play/Song Play > Pad/Switch > Switch**.

2. Используйте одно из меню **Switch 1… 3**, чтобы выбрать команду, которая будет присвоена соответствующему переключателю. Поскольку первые два переключателя обычно назначаются Звуковому Контроллеру, мы рекомендуем использовать переключатель № 3.

3. Сохраните изменения в Клавишном Наборе. Запись в специальный Клавишный Набор **MY SETTING** делает эту настройку доступной при включении инструмента.

4. Убедитесь, что **замок** блокировки закрыт; это оставит присвоенные функции переключателей неизменными при выборе других Клавишных Наборов.

Присвойте команду Retune Style напольному переключателю

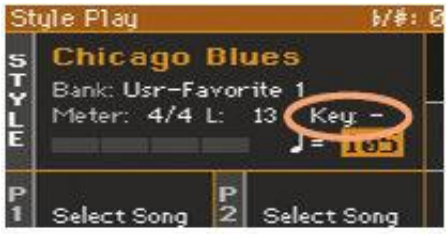
1. Зайдите на страницу настроек **Global > Controllers > Foot**.

2. Используйте меню **Function** для выбора команды, которая будет присвоена соответствующему переключателю.

Использование команды Retune Style

Когда команда **Retune Style** назначена многофункциональному или напольному переключателю, используйте ее, чтобы изменить корневой ключ гаммы Элемента Стиля.

После выбора Стиля проверьте главную страницу режима Style Play. Если хотя бы одному из Элементов Стиля присвоена альтернативная гамма, и она включена хотя бы на одном из треков, в области Стиля появится параметр Key.



Использование Retune Style многофункциональным переключателем

1. Перед тем, как использовать Retune Style, нажмите многофункциональный переключатель. Индикатор начнет мигать.

2. Сыграйте аккорд в области распознавания аккордов. Корень аккорда будет новым корнем гаммы. Индикатор перестанет мигать.

Использование Retune Style с помощью напольного переключателя

1. Перед тем, как использовать Retune Style, нажмите напольный переключатель.

2. Сыграйте аккорд в области распознавания аккордов. Корень аккорда будет новым корнем гаммы.

ЧАСТЬ XIII: MIDI

54 Подключение MIDI устройств

Общий обзор MIDI

Порты, каналы, сообщения

Что такое MIDI?

MIDI расшифровывается как **Musical Instruments Digital Interface** (цифровой интерфейс музыкальных инструментов). Этот интерфейс позволяет подключить друг к другу два музыкальных инструмента или компьютер и различные музыкальные инструменты.

С программной точки зрения MIDI - это протокол, который описывает сообщения для воспроизведения нот и управления ими. Это своего рода грамматика, позволяющая различным инструментам и компьютерам говорить на одном и том же языке, и позволяет одному говорить другому, что делать.

С физической точки зрения, сообщения MIDI передаются через классический **интерфейс MIDI** или **USB** порт, современный разъем, заменяющий порты MIDI единым портом и кабелем.

Pa1000 может быть подключен к компьютеру Windows или Mac без специального программного обеспечения. Тем не менее, для полного и простого использования всех его функций MIDI, мы предлагаем вам установить **KORG USB MIDI Driver**, специальное программное обеспечение, которое вы можете загрузить с нашего веб-сайта (www.korg.com).

Каналы и сообщения

По сути, кабель MIDI или USB передает **16 каналов** данных. Каждый MIDI канал как телевизионный канал: приемник должен быть настроен на тот же канал, что и передатчик. То же самое происходит с MIDI сообщениями: когда вы отправляете сообщение Note On по канале 1, оно будет приниматься только на канале 1. Это делает возможной мультитембричность: на одном и том же MIDI-инструменте можно воспроизводить несколько звуков.

Существует много различных сообщений, но вот наиболее часто используемые:

MIDI Сообщение	CC#	Что означает
Note On		Сообщение взятия ноты (нажатие клавиши), предписывающее принимающему инструменту воспроизвести ноту по соответствующему каналу. Ноты имеют буквенные (C4 — нота “До” средней октавы) и цифровые (60 — соответствует C4) обозначения. Сообщение Note Off (отпускание клавиши) используется для передачи информации о снятии ноты. Оно эквивалентно сообщению Note On со значением “0”. Вместе с сообщением Note On передается значение Velocity (скорость нажатия на клавишу), которое обычно определяет громкость воспроизведения ноты.
Pitch Bend (PB)		Эти сообщения генерируются при перемещении джойстика вдоль оси “X” (в горизонтальном направлении). Обычно они управляют тональностью.
Program Change (PC)		Сообщения этого формата генерируются при выборе программы и передаются по соответствующему каналу. Кроме того, вместе с сообщениями формата Control Change 00 и 32 их можно использовать для выбора программы на Pa1000 с помощью внешнего секвенсора или мастер-клавиатуры.
Control Change (CC)		Специальные MIDI-сообщения, позволяющие управлять большинством параметров инструмента. Ниже приводятся примеры некоторых из них:
Bank Select MSB	00	Вместе с сообщениями формата Program Change они используются для выбора программы.
Bank Select LSB	32	
Modulation	01	По воспроизводимому эффекту эти сообщения эквивалентны перемещению джойстика вдоль вертикальной оси “Y”. Обычно они используются для управления эффектом вибрато.
Volume	07	Сообщения этого типа используются для управления громкостью каналов.
Pan	10	Сообщения этого типа управляют панорамой (положением в стереополе) канала.
Expression	11	Контроллер используется для управления относительной громкостью треков. Максимальная громкость определяется контроллером CC07.
Damper Pedal	64	Сообщения используются для имитации манипуляций с демпферной педалью.

Tempo

Tempo - это глобальное MIDI-сообщение, которое не привязано к определенному каналу. Каждая MIDI Песня содержит данные темпа.

Lyric

Lyric Meta Events предназначены для отображения текста вместе с музыкой. Pa1000 может читать многие из доступных на рынке форматов Lyrics.

Стандарты MIDI

Стандартные MIDI-файлы

Стандартные MIDI-файлы (сокращенно SMF) - это практичный способ обмена песнями между различными инструментами и компьютерами. Pa1000 использует формат SMF в качестве формата MIDI Песен по умолчанию, поэтому чтение песни с компьютера или сохранение песни, которую может прочитать компьютерное программное обеспечение, вовсе не является проблемой.

Внутренний Плеер совместим с форматом SMF 0 (все данные в одном треке; это самый распространенный формат) и 1 (многотрековый). Pa1000 может читать SMF в режиме Song Play и изменять/сохранять их в режиме Sequencer. Он может сохранить Песню в формате SMF 0 из режима Sequencer.

В режиме Song Play Pa1000 также может отображать тексты SMF и аббревиатуры аккордов в различных доступных на рынке форматах.

Стандартные MIDI файлы обычно имеют расширение имени файла .mid или .kar.

Общий стандарт MIDI

Несколько лет назад в мире музыкальных инструментов возникла необходимость в дальнейшей стандартизации. Затем появился общий стандарт MIDI (GM). Это расширение базового MIDI устанавливает новые правила совместимости инструментов:

- Требуется минимум 16 MIDI-каналов.
- Базовый набор из 128 звуков, правильно упорядоченный, был обязательным.
- У Ударных Установок был стандартный порядок.
- Канал 10 должен был быть посвящен Ударной Установке.

Pa1000 совместим со стандартами GM1 и GM2.

Стандарт XG ™

Pa1000 совместим со Звуковыми наборами и Ударными Установками стандарта XG.

Специальные MIDI-каналы

Канал Control

Вы можете установить канал MIDI IN в качестве канала Control (на странице **Global > MIDI > MIDI IN Channels**), чтобы выбирать Стили, Клавишные Наборы и Элементы Песенника с внешнего устройства (список сообщений, соответствующих внутренним параметрам данных Pa1000, см. в приложении). На этом специальном канале вы также можете отправлять элементы управления для запуска/остановки Аранжировщика и Плееров, а также выбирать Элементы Стиля (см. Далее в этой части).

Канал MIDI OUT, установленный в качестве канала Control (установленный на странице **Global > MIDI > MIDI OUT Channels**), может использоваться для отправки сообщений при выборе Элементов Песенника.

Канал Global

Любой MIDI-канал может быть установлен в качестве канала Global (на странице **Global > MIDI > MIDI IN Channels**) и может имитировать встроенную клавиатуру Pa1000. Когда Pa1000 подключен к мастер клавиатуре, передача должна осуществляться по каналу Global Pa1000.

MIDI-сообщения, полученные по каналу Global, зависят от состояния кнопки **SPLIT**, а также от точки разделения. Поэтому, если горит индикатор кнопки **SPLIT**, ноты, поступающие на Pa1000 по этому каналу, будут делиться с помощью точки разделения на Верхнюю (выше точки разделения) и Нижнюю (ниже точки разделения) части.

Ноты, полученные по каналу Global, используются для распознавания аккордов в автоматическом аккомпанементе. Если индикатор **SPLIT** включен, будут использоваться только ноты ниже точки разделения.

Каналы Chord 1 и Chord 2

Два специальных канала Chord (запрограммированных на странице **Global > MIDI > MIDI IN Control**) могут использоваться для получения нот для распознавания аккордов. Эти ноты будут объединены с нотами, полученными по специальному каналу Global.

В отличие от канала Global, каналы Chord не затрагиваются точкой разделения. Однако, состояние кнопки **SPLIT** изменит способ распознавания аккордов на каналах Chord:

Статус SPLIT	**Режим распознавания аккордов**
On – Вкл	Определяется параметром Global > Mode Preferences > Style. Вы можете сыграть одну ноту, чтобы сыграть мажорный аккорд.
Off - Выкл	Всегда Fingered или Expert, в зависимости от предыдущей ситуации. Вы должны сыграть как минимум три ноты, чтобы аккорд был распознан.

Эти два канала особенно полезны для аккордеонистов, которые хотят назначить разные каналы Chord аккордам и басу, играемому левой рукой. Таким образом, аккорды и бас будут способствовать распознаванию аккордов для автоматического аккомпанемента.

Подключение к другому устройству

Вы можете использовать **MIDI** разъемы для подключения внешних контроллеров (мастер-клавиатуры, MIDI-гитары, духовой контроллер, MIDI-аккордеон ...) или дополнительных музыкальных инструментов (например, предпочитаемый вами расширитель фортепиано). Вы также можете использовать порт **USB HOST** для более простого подключения к контроллеру.

Вы можете использовать разъемы **MIDI** для подключения компьютера через интерфейс MIDI. Однако вы можете использовать порт **USB DEVICE** для более простого подключения.

- Используйте разъем **IN** для получения данных MIDI с контроллера или компьютера.

Подключите его к порту MIDI OUT другого устройства.

- Используйте разъем **OUT** для отправки MIDI-данных на другой музыкальный инструмент или компьютер. Подключите его к порту MIDI IN другого устройства.

Чтобы узнать, как сопоставить Звуки и MIDI каналы, см. **Программирование MIDI-каналов на стр. 886**.

Установка драйвера KORG USB-MIDI

Порт **USB DEVICE** можно использовать для MIDI связи между Pa1000 и персональным компьютером. Используйте стандартный USB-кабель стандарта A-to-B USB для подключения вашего инструмента с компьютером. Специальный драйвер программного обеспечения можно найти на нашем веб-сайте.

Системные требования к KORG USB-MIDI Driver

Убедитесь, что ваш персональный компьютер соответствует требованиям, изложенным в документах, прилагаемых к драйверу.

Уведомление об авторских правах

Авторское право на все программное обеспечение, включенное в этот продукт, является собственностью KORG Inc. Лицензионное соглашение для этого ПО предоставляется отдельно. Вы должны прочитать это лицензионное соглашение перед установкой этого программного обеспечения. Ваша установка этого программного обеспечения будет принята в качестве подтверждения вашего согласия.

Установка драйвера KORG USB-MIDI на ПК с Windows

Подключите Pa1000 к компьютеру через USB-кабель только после установки ПО **KORG USB-MIDI Driver Tools**.

1. Щёлкните дважды по файлу **KORG USB-MIDI Driver Tools Setup** v.n.nn.exe, чтобы запустить программу установки ("n.nn" означает номер версии).

2. Следуйте инструкциям, появляющимся на экране, в конце которых инструменты будут установлены.

3. После завершения установки подключите порт **USB DEVICE** вашего Pa1000 к одному из портов USB вашего ПК с Windows, используя стандартный USB-кабель A-to-B USB. Автоустановщик сразу запустится.

4. По окончании, будет установлен драйвер USB-MIDI, и Pa1000 сможет обмениваться данными с вашим компьютером через USB.

   Вы можете получить доступ к инструментам и руководствам из меню **Пуск**.

Установка драйвера KORG USB-MIDI на Mac

1. Дважды щелкните по **KORG USB-MIDI Driver v.n.n.n.dmg**, чтобы открыть виртуальный диск в Finder («n.n.n» означает номер версии).

2. Дважды щелкните файл **KORG USB-MIDI Driver.pkg**, чтобы запустить программу установки.

3. Следуйте инструкциям, появляющимся на экране.

4. После завершения установки извлеките виртуальный диск и подключите порт **USB DEVICE** вашего Pa1000 к одному из портов USB вашего Mac с помощью стандартного кабеля A-to-B USB.

Как Pa1000 видно из приложений MIDI

После установки, в вашем приложении MIDI будут показаны следующие порты среди других устройств MIDI:

Устройство	**Что означает**
Pa1000 KEYBOARD	Позволяет принимать MIDI-сообщения от Pa1000 (клавиатура и контроллеры) в приложение MIDI, работающее на компьютере.
Pa1000 SOUND	Позволяет передавать MIDI-сообщения из приложения MIDI, работающего на компьютере, во внутренний генератор тона Pa1000.

Быстрая настройка с использованием MIDI Присетов

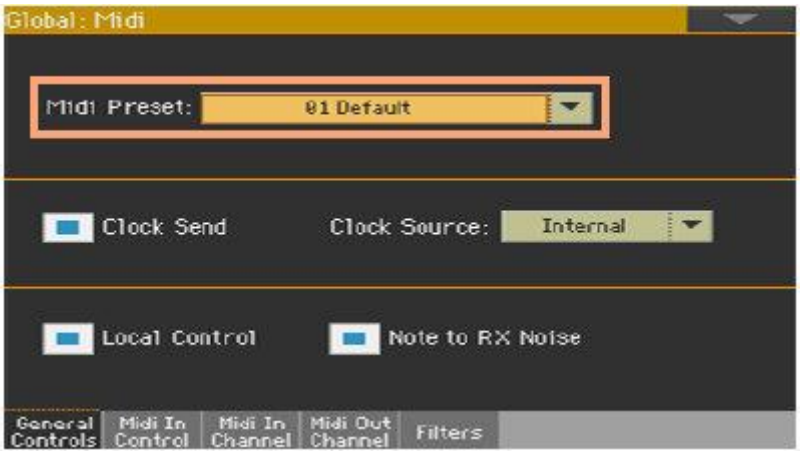
Использование MIDI Присетов

Для подключения инструмента к мастер-клавиатуре, персональному компьютеру или планшету, обычно требуется программирование. Чтобы помочь вам настроить MIDI-каналы, мы предоставили несколько MIDI Присетов, которые будут автоматически настраивать параметры MIDI в соответствии с вашими потребностями.

Выбор MIDI Присетов

1. Зайдите на страницу настроек **Global > MIDI > General Controls**.

2. Используйте всплывающее меню **Midi Preset**, чтобы выбрать один из доступных MIDI Присетов.



Параметр		Default	Master Kbd	Плеер 1	Плеер 2
MIDI IN Channel	1	Ply 1 Tr 1	Global	Ply 1 Tr 1	Ply 2 Tr 1
	2	Ply 1 Tr 2	Control	Ply 1 Tr 2	Ply 2 Tr 2
	3	Ply 1 Tr 3	-	Ply 1 Tr 3	Ply 2 Tr 3
	4	Ply 1 Tr 4	-	Ply 1 Tr 4	Ply 2 Tr 4
	5	Ply 1 Tr 5	-	Ply 1 Tr 5	Ply 2 Tr 5
	6	Ply 1 Tr 6	-	Ply 1 Tr 6	Ply 2 Tr 6
	7	Ply 1 Tr 7	-	Ply 1 Tr 7	Ply 2 Tr 7
	8	Ply 1 Tr 8	-	Ply 1 Tr 8	Ply 2 Tr 8
	9	Ply 1 Tr 9	-	Ply 1 Tr 9	Ply 2 Tr 9
	10	Ply 1 Tr 10	-	Ply 1 Tr 10	Ply 2 Tr 10
	11	Ply 1 Tr 11	-	Ply 1 Tr 11	Ply 2 Tr 11
	12	Ply 1 Tr 12	-	Ply 1 Tr 12	Ply 2 Tr 12
	13	Ply 1 Tr 13	-	Ply 1 Tr 13	Ply 2 Tr 13
	14	Ply 1 Tr 14	-	Ply 1 Tr 14	Ply 2 Tr 14
	15	Ply 1 Tr 15	-	Ply 1 Tr 15	Ply 2 Tr 15
	16	Ply 1 Tr 16	-	Ply 1 Tr 16	Ply 2 Tr 16
MIDI OUT Channel	1	Upper 1	Upper 1	Ply 1 Tr 1	Ply 2 Tr 1
	2	Upper 2	Upper 2	Ply 1 Tr 2	Ply 2 Tr 2
	3	Upper 3	Upper 3	Ply 1 Tr 3	Ply 2 Tr 3
	4	Lower	Lower	Ply 1 Tr 4	Ply 2 Tr 4
	5	-	-	Ply 1 Tr 5	Ply 2 Tr 5
	6	-	-	Ply 1 Tr 6	Ply 2 Tr 6
	7	-	-	Ply 1 Tr 7	Ply 2 Tr 7
	8	-	-	Ply 1 Tr 8	Ply 2 Tr 8
	9	-	-	Ply 1 Tr 9	Ply 2 Tr 9
	10	-	-	Ply 1 Tr 10	Ply 2 Tr 10
	11	-	-	Ply 1 Tr 11	Ply 2 Tr 11
	12	-	-	Ply 1 Tr 12	Ply 2 Tr 12
	13	-	-	Ply 1 Tr 13	Ply 2 Tr 13
	14	-	-	Ply 1 Tr 14	Ply 2 Tr 14
	15	-	-	Ply 1 Tr 15	Ply 2 Tr 15
	16	-	-	Ply 1 Tr 16	Ply 2 Tr 16
MIDI IN Oct. Trp.		On	On	On	On
MIDI IN Track Mute		-	On	–	–

Параметр		Accordion 1	Accordion 2	Accordion 3	Планшет
MIDI IN Channel	1	Global	Upper 1	Upper 1	-
	2	Lower	Lower	Lower	-
	3	Bass	-	Bass	-
	4	-	Upper 2	Upper 2	-
	5	-	Upper 3	Upper 3	-
	6	-	-	-	-
	7	-	-	-	-
	8	-	-	-	-
	9	-	Bass	-	-
	10	Drum	Drum	Drum	-
	11	Percussion	Percussion	Percussion	-
	12	Acc 1	Acc 1	Acc 1	-
	13	Acc 2	Acc 2	Acc 2	-
	14	Acc 3	Acc 3	Acc 3	-
	15	Acc 4	Acc 4	Acc 4	-
	16	Acc 5	Acc 5	Acc 5	Control
MIDI OUT Channel	1	Upper 1	Ply 1 Tr 1	Ply 1 Tr 1	-
	2	Upper 2	Ply 1 Tr 2	Ply 1 Tr 2	-
	3	Upper 3	Ply 1 Tr 3	Ply 1 Tr 3	-
	4	Lower	Ply 1 Tr 4	Ply 1 Tr 4	-
	5	-	Ply 1 Tr 5	Ply 1 Tr 5	-
	6	-	Ply 1 Tr 6	Ply 1 Tr 6	-
	7	-	Ply 1 Tr 7	Ply 1 Tr 7	-
	8	-	Ply 1 Tr 8	Ply 1 Tr 8	-
	9	-	Ply 1 Tr 9	Ply 1 Tr 9	-
	10	-	Ply 1 Tr 10	Ply 1 Tr 10	-
	11	-	Ply 1 Tr 11	Ply 1 Tr 11	-
	12	-	Ply 1 Tr 12	Ply 1 Tr 12	-
	13	-	Ply 1 Tr 13	Ply 1 Tr 13	-
	14	-	Ply 1 Tr 14	Ply 1 Tr 14	-
	15	-	Ply 1 Tr 15	Ply 1 Tr 15	-
	16	-	Ply 1 Tr 16	Ply 1 Tr 16	Control
MIDI IN Oct. Trp.		On	On	On	On
MIDI IN Track Mute		-	-	–	On

MIDI Присеты	Использование
Default	Универсальные настройки, подходящие для большинства случаев.
Master Kbd	При подключении к внешней MIDI-клавиатуре.
Player 1	При использовании внешнего звукового генератора (экспандер или виртуальный инструмент), управляемого Плеером 1 или Плеером 2. При программировании песни на внешнем секвенсоре и в режиме Sequencer Pa1000.
Player 2	
Accordion 1	Различные конфигурации для подключения MIDI аккордеона.
Accordion 2	
Accordion 3	
Tablet	При подключении к планшету.

Редактирование MIDI Присетов

Редактирование MIDI Присета

1. Выберите **MIDI Присет**, содержащий настройки, аналогичные тем, которые вам нужны.

2. Находясь на страницах **Global > MIDI**, отредактируйте параметры.

MIDI Присеты можно рассматривать как отправную точку, которую можно свободно настраивать. После того, как вы выбрали наиболее подходящий MIDI Присет для подключения, вы можете изменить параметры по мере необходимости.

Параметры, которые будут сохранены в MIDI Присете, приведены в таблице выше.

Сохранение MIDI Присета

Откройте окно Write Midi Preset

1. Перейдите на любую страницу раздела **Global > MIDI**.

2. Выберите команду **Write Midi Preset** в командном меню страницы, чтобы открыть окно **Write Midi Preset**.

Сохранение поверх текущего MIDI Присета

- Если вы хотите перезаписать текущий Присет, просто нажмите кнопку **OK**.

Запись в другое местоположение MIDI Присета

1. Если вы хотите выбрать другое местоположение, используйте всплывающее меню **Midi Preset**.
2. Если вы хотите изменить **имя** MIDI Присета, нажмите значок **Text Edit** (T), чтобы открыть **виртуальную клавиатуру** и отредактировать имя.

3. После завершения редактирования имени подтвердите, нажав значок **OK** под виртуальной клавиатурой.

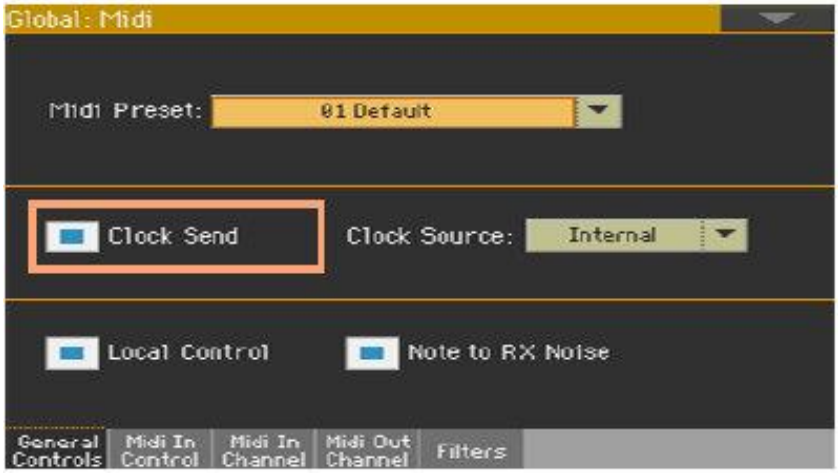
4. Вернувшись в окно **Write Midi Preset**, подтвердите операцию записи нажатием значка **OK**.

Синхронизация параметра Tempo с другими инструментами

Отправление сигнала MIDI Clock

Аранжировщик или выбранная MIDI Песня могут отправлять сообщение синхронизации на другие устройства.

1. Зайдите на страницу настроек **Global > MIDI > General Controls**.



2. Выберите параметр Clock Send для отправки внутренних сигналов MIDI Clock на порты MIDI IN и USB.

   Когда сигнал MIDI Clock отправлен, вы можете подчинить другое устройство таким командам Pa1000, как Tempo, Start/Stop и Play/Stop.

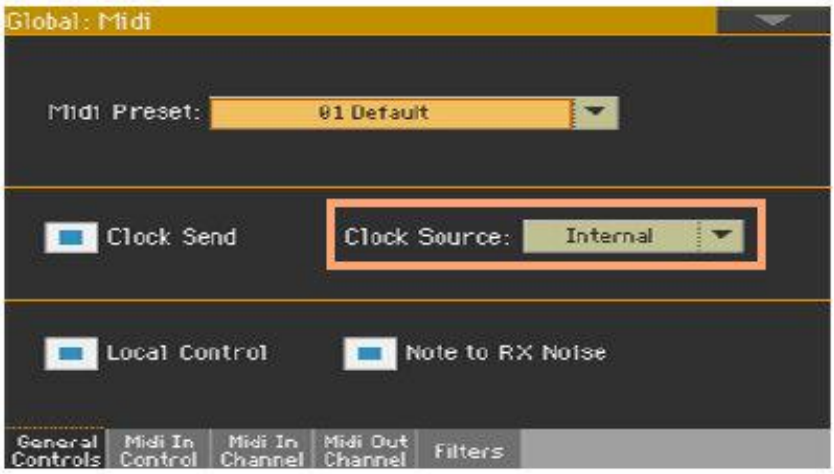
   Этот параметр автоматически деактивируется при каждом включении прибора.

Получение сигнала MIDI Clock

В режиме Style Play, Sequencer или Sound вы можете получать сообщения о синхронизации от внутреннего Аранжировщика или Плеера, или от внешнего устройства.

В режиме Song Play MIDI Clock всегда генерируются внутренними Плеерами. В этом режиме Pa1000 не может получать сигнал MIDI Clock от другого устройства.

1. Зайдите на страницу настроек **Global > MIDI > General Controls**.



2. Используйте всплывающее меню **Clock Source**, чтобы выбрать источник MIDI Clock для режимов Style Play и Sequencer.

Clock источник	**Что означает**
Internal	MIDI Clock генерируется внутренним метрономом Аранжировщика или Плееров Pa1000. В режиме Song Play всегда используются внутренние часы.
External MIDI	Сигнал MIDI Clock принимается через порты MIDI IN или USB. В режиме Style Play или Sequencer, Pa1000 подключается к внешнему устройству. Команды Start/Stop и Play/Stop, а также значение Tempo, не могут быть выбраны из Pa1000. Используйте внешнее устройство для установки сигналов Tempo, Start или Stop для Аранжировщика или Плееров.
External USB	

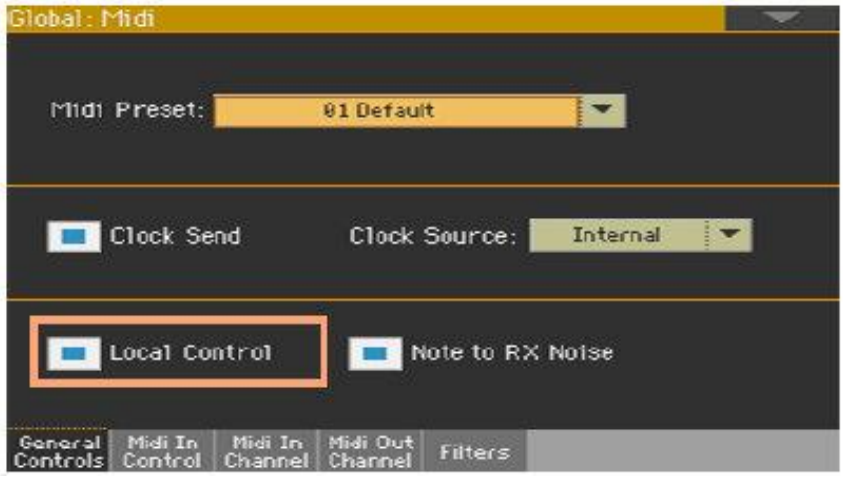
Этот параметр автоматически устанавливается на **Internal** (внутренний) источник каждый раз, когда прибор включается.

Маршрутизация, обработка и транспонирование данных MIDI

Подключение клавиатуры к внутренним или внешним звукам

«Локальные» элементы управления (клавиатура, физические контроллеры) могут быть подключены к внутренним звукам напрямую или повторены от внешнего устройства.

1. Зайдите на страницу настроек **Global > MIDI > General Controls**.
2. Используйте параметр **Local Control On** для подключения или отключения клавиатуры и контроллеров к внутренним звукам.



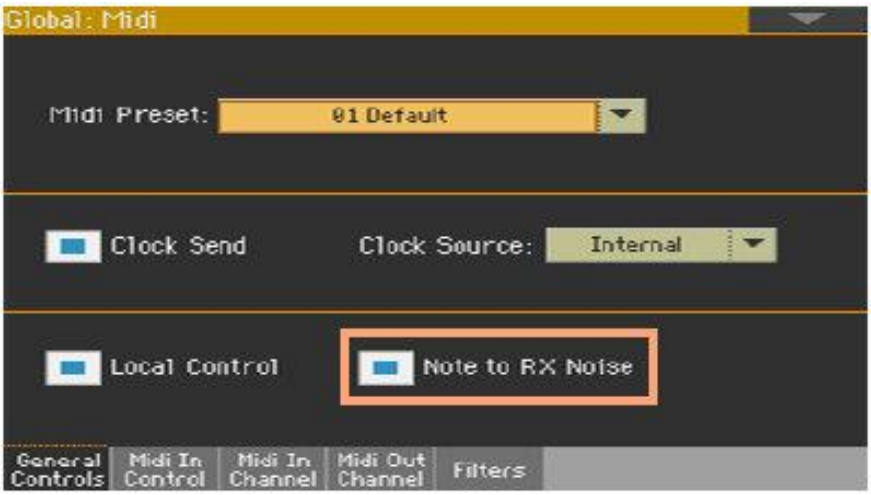
Local Control	**Что означает**
On	Когда вы играете на клавиатуре, MIDI данные отправляются на внутренний звуковой генератор. Если звуки присвоены каналу MIDI OUT, данные также отправляются на порты MIDI OUT и USB.
Off	Клавиатура подключена к портам MIDI OUT и USB, но не может воспроизводить сигнал с внутреннего звукового генератора. Это очень полезно при работе с внешним секвенсором, чтобы отправлять ноты и различные MIDI сообщения со встроенной клавиатуры и контроллеров на внешний секвенсор, а затем позволить секвенсору отправлять их обратно в звуковой генератор, без перекрывающих друг друга эффектов MIDI и эха.

Этот параметр автоматически активирован при каждом включении прибора.

Преобразование нот в RX Noises

RX Noises - это особые эффекты или механические звуки, которые позволяют Звукам быть более реалистичными. Они обычно расположены выше C7, в зависимости от Звука.

1. Зайдите на страницу настроек **Global > MIDI > General Controls**.
2. Поставьте метку на опции **Note to RX Noise**, чтобы преобразовать входящие ноты в RX Noise.



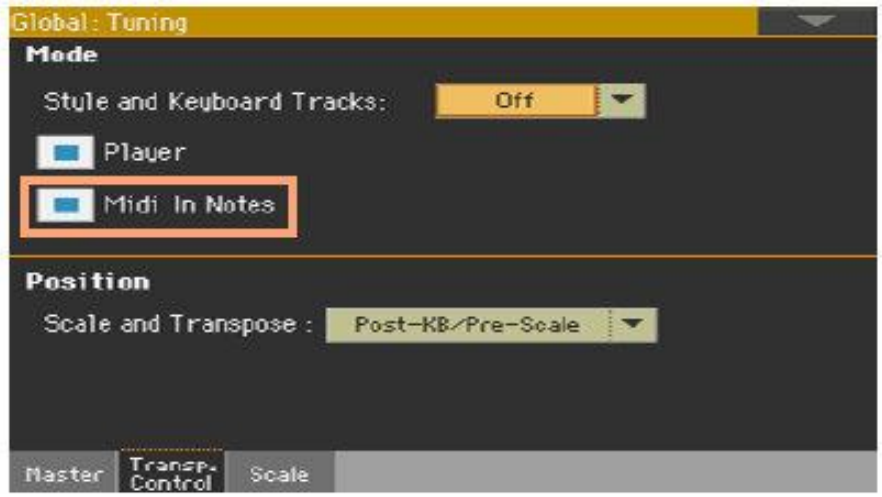
Когда этот параметр включен, ноты, полученные через порты **MIDI IN** или **USB** или выполненные внутренним Плеером в диапазоне RX Noises, распознаются и преобразуются в RX Noises.

Этот параметр автоматически активируется при каждом включении прибора.

Транспонирование получаемых нот

Применение общего и октавного транспонирования к получаемым нотам

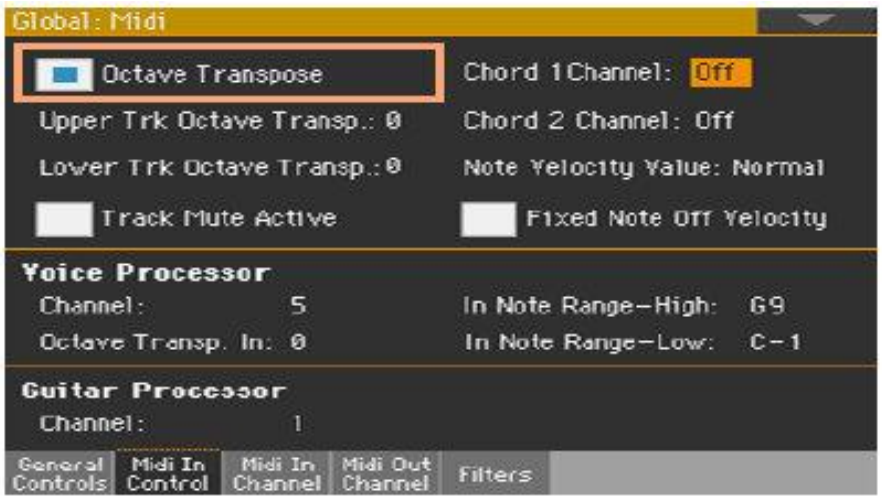
1. Зайдите на страницу настроек **Global > Tuning > Transpose Control**.
2. Поставьте метку на опции **Mode > Midi In Notes**, чтобы определить, нужно ли транспонировать ноты, полученные через порты MIDI IN и USB.



Транспонирование Midi In	Что означает
On	Ноты, полученные через порты MIDI IN и USB, транспонируются в соответствии с параметром Master Transpose.
Off	Данные, полученные через порты MIDI IN и USB, не транспонируются.

Применение октавного транспонирования к полученным нотам

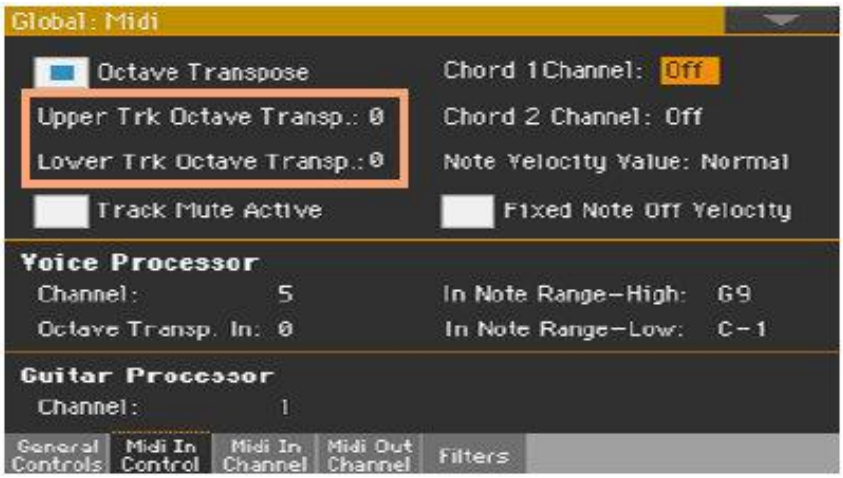
1. Зайдите на страницу настроек **Global > MIDI > MIDI IN Controls**.
2. Поставьте метку на опции **Midi In Octave Transpose**, чтобы определить, нужно ли применять октавное транспонирование нот, полученных через **MIDI IN** и **USB** порты.



Midi In Octave	Что означает
On	Ноты, полученные через порты MIDI IN и USB, транспонируются в соответствии с настройкой параметра Octave Transpose для каждого Звука.
Off	Данные, полученные через порты MIDI IN и USB, не транспонируются.

Применение октавного транспонирования к Верхней и Нижней части клавиатуры

1. Зайдите на страницу настроек **Global > MIDI > MIDI IN Controls**.
2. Используйте параметры **Upper Trk Octave Transp**. и **Lower Trk Octave Transp**. для транспонирования MIDI нот, полученных в Верхней и Нижней частях.

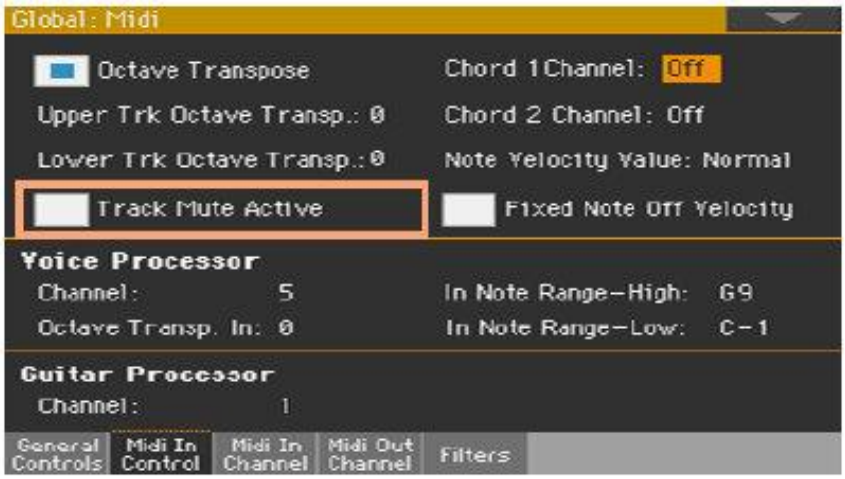


Upper/Lower Octave	Что означает
-2…0…+2	Ноты, полученные через порты MIDI IN и USB, транспонируются по количеству выбранных октав. Например, если вы выберите значение +1, C4, полученный через MIDI, будет воспроизводить C5 на Pa1000.

Эти параметры могут быть полезны для многих MIDI аккордеонистов, чей MIDI интерфейс может передавать сигнал в неожиданной октаве.

Воспроизведение треков с приглушенным звуком через MIDI

1. Зайдите на страницу настроек **Global > MIDI > MIDI IN Controls**.
2. Используйте метку на опции **Track Mute Active**, чтобы определить, будут ли ноты, полученные через порт **USB**, воспроизводиться на треках с приглушенным звуком.

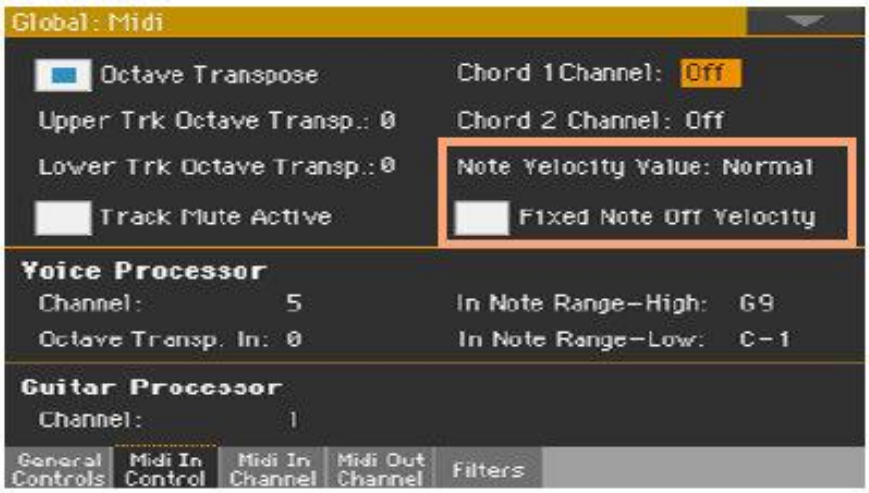


Track Mute Active	**Что означает**
On	Полученные MIDI-данные не могут воспроизводиться на треках с приглушенным звуком.
Off	Полученные MIDI-данные могут воспроизводиться на треках с приглушенным звуком.

Выбор фиксированного значения чувствительности velocity для входящих нот

Вы можете установить фиксированное значение velocity для нот, полученных с MIDI.

1. Зайдите на страницу настроек **Global > MIDI > MIDI IN Controls**.



2. Используйте параметр **Note Velocity Value**, чтобы установить фиксированное значение чувствительности Note On для всех нот, полученных через MIDI. Это полезно при игре на Pa1000 с органом или MIDI аккордеоном, часто отправляющими фиксированное значение скорости.

Midi In Velocity	**Что означает**
Normal	Полученные значения чувствительности остаются без изменений.
40 … 127	Все полученные значения чувствительности преобразуются в выбранное значение.

3. Используйте параметр **Fixed Note Off Velocity**, чтобы установить фиксированное значение чувствительности Note Off для всех нот, полученных через MIDI. Это полезно при игре на Pa1000 с контроллером, посылающим слишком высокое значение чувствительности Note Off (обычно 64).

Программирование MIDI каналов

Программирование каналов MIDI IN

1. Зайдите на страницу настроек **Global > MIDI > MIDI IN Channels**.

2. Используйте всплывающие меню **Channel**, чтобы присвоить трек инструмента каждому из MIDI каналов.

Track	**Что означает**
Off	Ничего не присвоено.
Lower	Звук Нижней части клавиатуры.
Upper 1...3	Один из Звуков Верхней части клавиатуры.
Pad 1...4	Один из Звуков Пэда.
Drum	Барабанный Звук Стиля.
Percussion	Перкуссионный Звук Стиля.
Bass	Звук Баса Стиля.
Acc 1...5	Один из Звуков Аккомпанемента Стиля.
Ply 1/2 Tr 01...16	Один из треков Плеера (Звуки).
Global	Специальный канал для имитации встроенных контроллеров Pa1000 (клавиатура, педали, джойстик) внешними клавиатурой или контроллером. MIDI сообщения, поступающие на этот канал, выглядят так, как будто они были сгенерированы встроенными контроллерами Pa1000.
Control	На этом специальном канале Pa1000 принимает MIDI-сообщения для дистанционного выбора Клавишных Наборов, Стилей, Элементов Стилей и Элементов Песенника. См. Таблицы в Приложении и далее в этой главе, для получения дополнительной информации о полученных данных.

Программирование каналов MIDI OUT

1. Зайдите на страницу настроек **Global > MIDI > MIDI OUT Channels**.

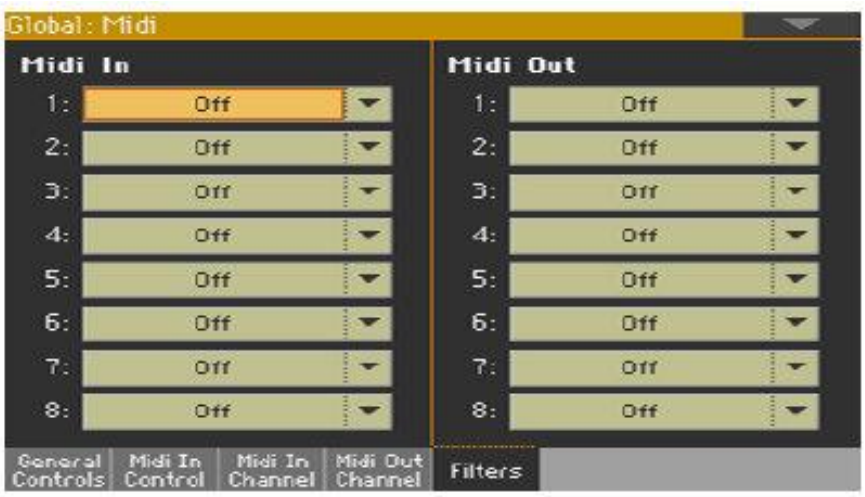
2. Используйте всплывающие меню **Channel**, чтобы назначить трек инструмента каждому из MIDI каналов.

Track	**Что означает**
Off	Ничего не присвоено.
Lower	Звук Нижней части клавиатуры.
Upper 1...3	Один из Звуков Верхней части клавиатуры.
Pad 1...4	Один из Звуков Пэда.
Drum	Барабанный Звук Стиля.
Percussion	Перкуссионный Звук Стиля.
Bass	Звук Баса Стиля.
Acc 1...5	Один из Звуков Аккомпанемента Стиля.
Ply 1/2 Tr 01...16	Один из треков Плеера (Звуки).
Chord	Используйте этот канал для отправки нот, распознанных механизмом распознавания аккордов Chord Recognition, на порт MIDI OUT или USB. Это полезно, например, для управления внешним Гармонизатором, играющим в Нижней части (даже если звук этой части приглушен).
Control	По этому специальному каналу Pa1000 отправляет сообщения, соответствующие выбранному Элементу Песенника.

Фильтрация MIDI-сообщений

Вы можете установить до восьми фильтров для получаемых или отправляемых MIDI данных. Фильтры применяются ко всем MIDI-каналам одновременно.

1. Зайдите на страницу настроек **Global > MIDI > Filters**.

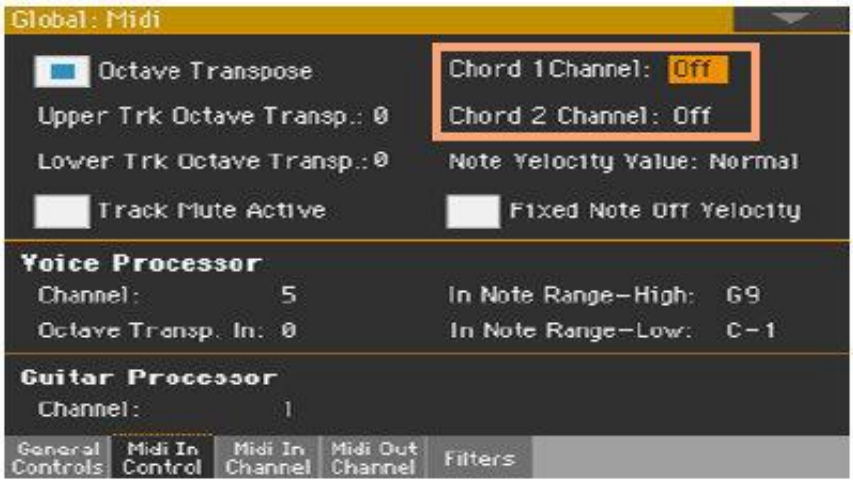


2. Используйте всплывающие меню **Midi In Filters**, чтобы отфильтровать полученные данные.
3. Используйте всплывающие меню **Midi Out Filters**, чтобы отфильтровать отправляемые данные.

Filter	**Что означает**
Off	Без фильтра
Pitch Bend	Фильтрация сообщений Pitch Bend.
MonoTouch	Фильтрация сообщений монофонического (канального) послекасания (After Touch).
PolyTouch	Фильтрация сообщений полифонического послекасания (Poly After Touch).
PrgChange	Фильтрация сообщений Program Change.
SysExcl	Фильтрация системных сообщений формата System Exclusive (SysEx).
All CC	Фильтрация всех сообщений Control Change.
0 … 127	Фильтрация сообщений Control Change с заданным здесь номером.
Notes	Фильтрация нотных сообщений.

Программирование специальных каналов Chord

1. Зайдите на страницу настроек **Global > MIDI > MIDI IN Controls**.
2. Используйте параметры **Chord 1 Channel** и **Chord 2 Channel**, чтобы назначить специальные каналы Chord MIDI-каналу.



Chord канал	**Что означает**
Off	Специальный канал Chord не активирован.
1…16	Назначен Chord канал. Два специальных канала Chord могут использоваться для получения нот для распознавания аккордов. Эти ноты будут объединены с нотами, проходящими через канал, установленный как глобальный Global (Global ноты распознаются только ниже точки разделения, если горит индикатор SPLIT).

Подключение Pa1000 к PC или планшету

Вы можете запрограммировать новую песню на персональном компьютере или планшете, подключенном к Pa1000. На компьютере должно быть запущено программное обеспечение для секвенирования или ПО для нотного письма. Когда песня готова, вы можете перекачать её на внутренний накопитель Pa1000 и считать её с помощью внутренних Плееров.

Подключение и настройки

1. Установите драйвер USB MIDI KORG, как описано ранее в этой части.
2. Подключите Pa1000 к компьютеру или планшету через порт **USB DEVICE**.
3. На компьютере активируйте функцию **MIDI Thru** (см. Руководство По Эксплуатации программного обеспечения).
4. На Pa1000 перейдите на страницу настроек **Global > MIDI > General Controls** и выберите один из Присетов **Плеера** или **Планшета** MIDI.
5. Находясь на странице **Global > MIDI > General Controls** снимите метку с опции Local Control On, чтобы настроить инструмент на состояние Local Off.
6. Нажмите кнопку **SEQUENCER**, чтобы перейти в режим **Sequencer**.
7. Сыграйте на клавиатуре.

Ноты, воспроизводимые на клавиатуре, будут поступать из порта USB инструмента Pa1000 в порт USB компьютера или планшета. Сгенерированные компьютером ноты отправляются с USB-порта компьютера на USB-порт Pa1000.

Звуки

Песня, которая воспроизводится секвенсором, может выбрать Звуки Pa1000 через MIDI-сообщения Bank Select MSB, Bank Select LSB (выбор банка, два сообщения) и Program Change (выбор звука). См. список звуков и соответствующие значения MIDI в Приложении.

Подсказка для тех, кто программирует песни на компьютере: хоть это и не является обязательным, но для более широкой совместимости вы должны установить бас на канале 2, мелодию на канале 4, ударную установку на канале 10, управление для гармонизатора на канале 5.

Сообщения Control Change

Ниже приведена таблица со всеми сообщениями об Control Change и их влиянием на различные функции инструмента. Обратите внимание, что не все контроллеры доступны во всех рабочих режимах.

Номер CC#	**Наименование CC**	**Функции Pa1000**
0	Bank Select	Выбор программы
1	Modulation 1 (Y+)	Перемещение джойстика от себя
2	Modulation 2 (Y-)	Перемещение джойстика к себе
3	Не определены	
4	Foot controller	
5	Portamento time	
6	Data entry	
7	Volume	Громкость трека
8	Balance	
9	Не определены	
10	Pan Pot	Панорамирование трека
11	Expression	Экспрессия
12	FX controller 1	CC#12
13	FX controller 2	CC#13
14-15	Не определены	
16	Gen.pc.1	
17	Gen.pc.2	
18	Slider	
19	Gen.pc.4	
20-31	Не определены	
Сообщения Control Change #32 — 63 являются младшими значащими байтами LSB (Least Significant Byte) сообщений Control Change #0 — 31, т. е. MSB (Most Significant Byte — старший значащий байт). Они изменяются в соответствии со своими прототипами MSB.		
64	Damper	Демпферная педаль
65	Portamento	
66	Sostenuto	Педаль состенуто
67	Soft	Смягчающая педаль
68	Legato	
69	Hold 2	
70	Sustain level	
71	Filter Resonance Hp	Резонанс фильтра

Номер CC#	Наименование CC	Функции Pa1000
72	Release	Время затухания
73	Attack	Время атаки
74	Filter cutoff	Частотв среза фильра (яркость)
75	Decay Time	Время спада
76	Lfo1 Speed	Частота вибрато
77	Lfo1 Dpt	Глубина вибрато
78	Lfo1 Dly	Начальная задержка вибрато
79	FilterEgþ	
80	Gen.pc.5	Звуковой контроллер 1
81	Gen.pc.6	Звуковой контроллер 2
82	Gen.pc.7	
83	Gen.pc.8	
84	Portamento control	
85-90	Не определены	
91	FX 1 depth	Уровень посыла на A/B Master FX 1 (эффект реверберации)
92	FX 2 controller	
93	FX 3 depth	Уровень посыла на A/B Master FX 2 (модуляционный эффект)
94	FX 4 controller	
95	FX 5 controller	
96	Data Increment	
97	Data Decrement	
98	NRPN LSB	См. следующую таблицу
99	NRPN MSB*	См. следующую таблицу
100	RPN LSB	См. таблицу MIDI-функций
101	RPN MSB	См. таблицу MIDI-функций
102-119	Не определены	
120	AllSOff	
121	Res Ctl	Сброс всех контроллеров
122	LocalCt	
123	NoteOff	
124	OmniOff	
125	Omni On	
126	Mono On	
127	Poly On	

(*) Следующие сообщения NRPN распознаются только в режимах Song Play и Sequencer. Эти элементы управления сбрасываются при остановке или выборе другой Песни.

NRPN	**CC#99 (MSB)**	**CC#98 (LSB)**	**CC#06 (Data Entry)**
Vibrato Rate	1	8	0…127
Vibrato Depth	1	9	0…127(a)
Vibrato Decay	1	10	0…127(a)
Filter Cutoff	1	32	0…127(a)
Resonance	1	33	0…127(a)
EG Attack Time	1	99	0…127(a)
EG Decay Time	1	100	0…127(a)
EG Release Time	1	102	0…127(a)
Drum Filter Cutoff	20	dd	0…127(a)
Drum Filter Resonance	21	dd(b)	0…127(a)
Drum EG Attack Time	22	dd(b)	0…127(a)
Drum EG Decay Time	23	dd(b)	0…127(a)
Drum Coarse Tune	24	dd(b)	0…127(a)
Drum Fine Tune	25	dd(b)	0…127(a)
Drum Volume	26	dd(b)	0…127
Drum Panpot	28	dd(b)	0…127(a)
Drum Rev Send (FX 1)	29	dd(b)	0…127(a)
Drum Mod Send (FX 2)	30	dd(b)	0…127(a)
Drum Send #3 (FX 3)	31	dd(b)	0…127(a)
(a) 64 = Исходное значение параметра не меняется. (b) dd = Номер ударного инструмента 0...127 (C0...C8)			

(*) Следующие сообщения NRPN распознаются только в режимах Style Play и Song Play.

NRPN	**CC#99 (MSB)**	**CC#98 (LSB)**	**CC#06 (Data Entry)**
SongBook Entry	2	64	0…99

Управление Аранжировщиком и Плеерами с помощью MIDI

Вы можете удаленно управлять Аранжировщиком и Плеерами через MIDI. Обратите внимание, что номера Program Change и Control Change, показанные на этой странице, следуют системе нумерации 0-127.

Выбор Элементов Стиля

Вы можете дистанционно выбирать различные Элементы Стиля, отправляя сообщения Program Change на канале Управления Control.

PC	Style Element	PC	Style Element	PC	Style Element	PC	Style Element
80	Intro 1	81	Intro 2	82	Intro 3/Count In	83	Variation 1
84	Variation 2	85	Variation 3	86	Variation 4	87	Fill 1
88	Fill 2	89	Fill 3	90	Fill 4	91	Break
92	Ending 1	93	Ending 2	94	Ending 3		

Выбор элементов управления Стиля и Плеера

Вы можете дистанционно отправлять различные команды Аранжировщику или Плеерам, отправляя им сообщения Program Change на канале управления Control.

PC	Control	PC	Control	PC	Control
95	Fade In/Out	96	Style to Kbd Set	97	Auto Fill
98	Memory	99	Bass Inversion	100	Manual Bass
101	Tempo Lock	103	Start/Stop (Arranger)	104	Play/Stop (Player 1)
105	Play/Stop (Player 2)				

Выбор Клавишных Наборов (из Стиля или Элемента Песенника)

Вы можете дистанционно выбирать Клавишные Наборы для Стиля или Элемента Песенника (кнопки под экраном).

- С помощью Стилей вы отправите сообщения Bank Select MSB (CC # 0), Bank Select LSB (CC # 32) и Program Change на канал управления Control. Если Стиль уже выбран, просто отправьте сообщение Program Change.

CC00	**CC32**	**PC**	**KBD**	**PC**	**KBD**	**PC**	**KBD**	**PC**	**KBD**
Такой же, как и у Стиля, которому принадлежит Клавишный Набор.		64	KBD SET 1	65	KBD SET 2	66	KBD SET 3	67	KBD SET 4

- С Элементами Песенника, вы сначала выберете Элемент. Сначала отправьте (по каналу управления Control) строку инициализации, составленную из сообщений NRPN Control Change # 99 (MSB, со значением 2) и # 98 (LSB, со значением 64) в быстрой последовательности. Затем отправьте строку выбора, состоящую из двух сообщений Control Change CC # 06 (MSB ввода данных) для тысяч и сотен, и CC # 38 (LSB ввода данных) для десятков и единиц.
  После выбора Элемента вы будете отправлять сообщения Program Change, соответствующие Клавишному Набору (снова по каналу управления Control). Если Элемент Песенника уже выбран, просто отправьте сообщение Program Change.

CC99/98	**CC06/38**	**PC**	**KBD**	**PC**	**KBD**	**PC**	**KBD**	**PC**	**KBD**
Такой же, как и у Элемента Песенника, которому принадлежит Клавишный Набор.		64	KBD SET 1	65	KBD SET 2	66	KBD SET 3	67	KBD SET 4

ЧАСТЬ XIV: УПРАВЛЕНИЕ ФАЙЛАМИ

55 Управление файлами встроенной памяти

Копирование музыкальных данных

Вы можете скопировать следующие данные в папку User/Direct.

Type	User	Direct	Type	User	Direct
Клавишный Набор	√	√	Звук	√	—
Стиль	√	√	Пэд	√	√
Вокальный Присет	√	√	Гитарный Присет	√	√

Копирование Заводских данных в папки User/Direct доступа сделает их редактируемыми.

Если вы хотите перезаписать Заводские данные Factory, снимите защиту, сняв метку с параметра **Protect > Factory** на странице **Global > Mode Preferences > Media**.

1. Откройте окно **Keyboard Set Library, Sound, Style, Pad, Voice Preset,** или **Guitar Preset Select**.

2. Просмотрите элементы в окне **Select**.

3. Нажмите на **название элемента**, который вы хотите скопировать.

- Чтобы выбрать другие элементы, придерживая кнопку **SHIFT**, нажмите все элементы, которые нужно скопировать.

- Если вы хотите скопировать весь банк, выберите команду **Select All (Bank)** в командном **меню страницы**, чтобы выбрать все позиции в текущем банке.

- Вы можете отменить выбор одного из выбранных элементов, коснувшись его, придерживая кнопку **SHIFT**. Вы можете отменить выбор всех элементов, коснувшись одного элемента.

4. Выберите команду **Copy and Paste** в командном **меню страницы**, чтобы скопировать выбранные элементы.

5. Выберите **целевое местоположение**. Если вы копируете более одного элемента, все последующие элементы будут последовательно следовать за первым. Если мест недостаточно, процедура будет отменена.

Предупреждение: Если вы подтвердите, любые элементы, которые уже существуют в целевых местах, будут перезаписаны!

Хорошей идеей будет вставка копированных элементов в пустое место, обозначенное серией штрихов (——).

6. По окончании, нажмите кнопку **EXIT**, чтобы вернуться на предыдущую страницу.

Переименование музыкальных данных

Вы можете изменить название любого Клавишного Набора, Звука, Стиля, Пэда, Вокального или Гитарного Присета. Если заводские данные защищены, снимите защиту, сняв метку с параметра **Protect > Factory** на странице **Global > Mode Preferences > Media**.

Обратите внимание, что вы не сможете переименовать несколько элементов одновременно.

1. В окне **Keyboard Set Library, Sound, Style, Pad, Voice Preset**, или **Guitar Preset Select** выберите элемент, который необходимо переименовать.

2. Выберите команду **Rename** в командном **меню страницы**, чтобы открыть виртуальную клавиатуру.

3. Отредактируйте имя, затем подтвердите, нажав **OK**.

Удаление музыкальных данных

Вы можете удалить любой Клавишный Набор, Звук, Стиль, Пэд, Вокальный или Гитарный Присет. Если заводские данные защищены, снимите защиту, сняв метку с параметра **Protect > Factory** на странице **Global > Mode Preferences > Media**.

1. В окне Keyboard Set Library, Sound, Style, Pad, Voice Preset, or Guitar Preset Select выберите элемент, который нужно удалить.

   - Чтобы выбрать другие элементы, придерживая кнопку SHIFT, коснитесь всех элементов, которые необходимо удалить.

2. Выберите команду Delete в командном меню страницы, затем подтвердите.

Внимание: если вы подтвердите, все выбранные элементы будут удалены!

Данные Direct

Данными Direct являются дополнительные Клавишные Наборы, Стили, Пэды, Вокальные и Гитарные Присеты, Элементы Песенника и Сетлисты, которые хранятся в устройстве хранения, например, на внутреннем или съемном USB-накопителе. Их можно рассматривать как расширение внутренней памяти.

Direct Клавишные Наборы, Стили, Пэды, Вокальные и Гитарные Присеты доступны сразу, при выборе типа данных Direct в соответствующем окне выбора.

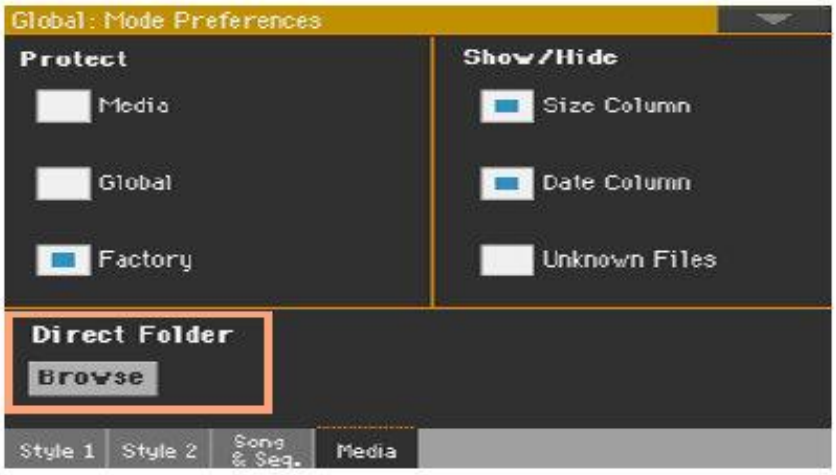
Direct Элементы Песенника и Сетлисты автоматически смешиваются с внутренними Элементами и Сетлистами, создавая более обширную базу данных.

Вы можете выбрать любую стандартную папку SET в качестве папки Direct.

Выбор папки Direct

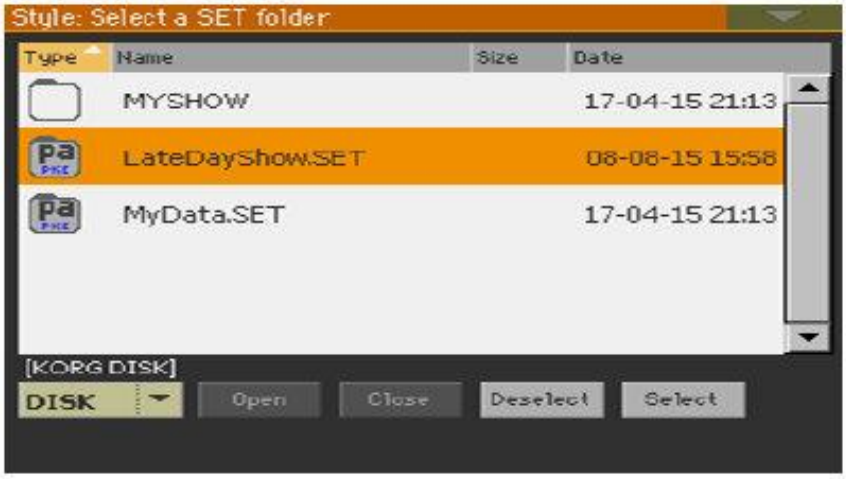
Папка Direct должна быть выбрана перед использованием.

1. Подключите внешнее запоминающее устройство, содержащее данные Direct.
2. Зайдите на страницу настроек **Global > Mode Preference > Media**.



3. Нажмите на значок **Direct Folder > Browse**, чтобы открыть **селектор файлов**.

4. Просмотрите диски и папки и выберите **папку SET**, которая будет использоваться в качестве набора банков Direct.



5. Нажмите значок Select для подтверждения.

   Обратите внимание, что у вас может быть только одна папка Direct для всех типов данных.

6. Если вы выбираете папку из другого инструмента серии Pa, вас спросят, хотите ли вы преобразовать данные в формат, который может прочитать Pa1000. Если вы подтвердите, вам будет предложено выбрать имя и расположение для новой папки SET. (Если вы нажмете Cancel, папка Direct не будет выбрана).

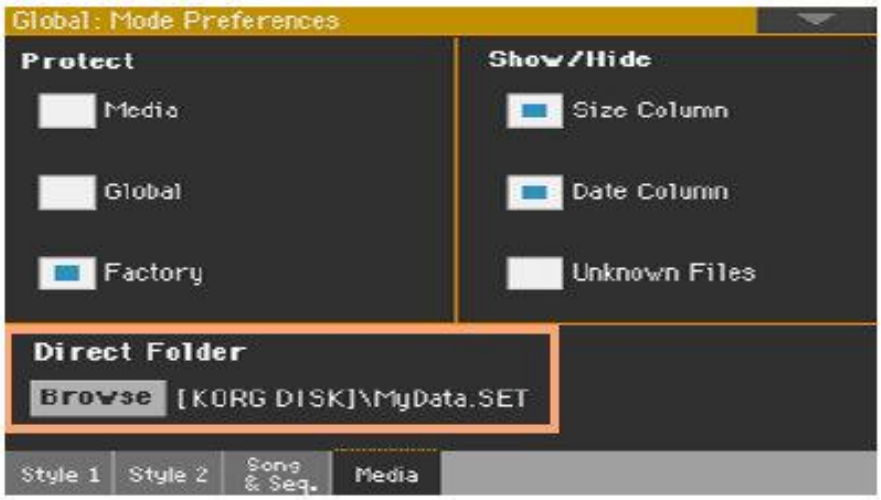
7. По окончании перейдите в окно Select и посмотрите, как можно выбрать тип данных Direct на вкладках в верхней части списка.

   Элементы Песенника и Сетлисты Direct будут автоматически добавлены ко внутренним Элементам и Сетлистам.

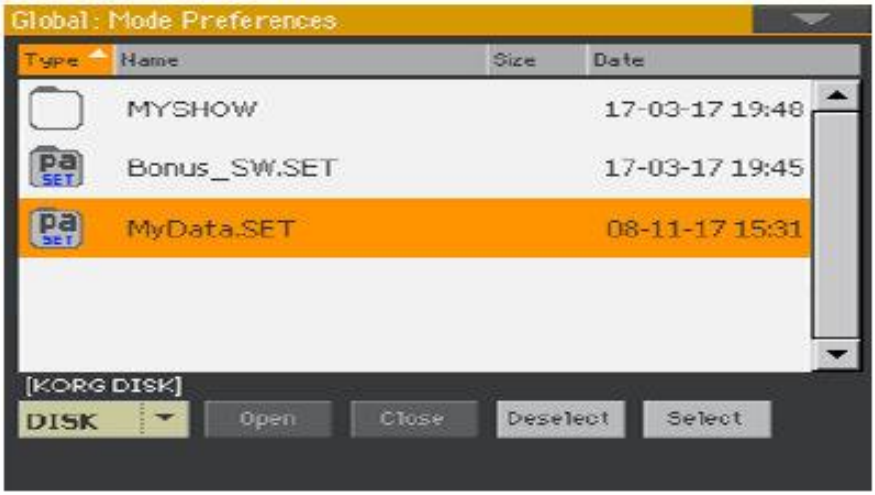
Отмена выбора папки Direct

Вы можете отменить выбор банков Direct и сделать чтобы они не отображались.

1. Зайдите на страницу настроек **Global > Mode Preference > Media**.



2. Нажмите кнопку **Direct Folder > Browse**, чтобы открыть **селектор файлов**.



3. Нажмите значок **Deselect**, чтобы удалить любые назначения.

Создание банков Direct Клавишных Наборов, Стилей, Пэдов, Вокальных и Гитарных Присетов

Загрузка элементов в папки Direct

- Находясь на странице **Media > Load**, вы можете загрузить любой Клавишный Набор, Стиль, Пэд, Вокальный и Гитарный Присет в банки Direct.

Копирование и вставка в папки Direct

- Находясь в одном из окон **Select**, выберите команду **Copy and Paste** в командном меню страницы, чтобы скопировать и вставить любой Клавишный Набор, Стиль, Пэд, Вокальный и Гитарный Присет в банки Direct.

Сохранение элемента в папке Direct

- По окончании редактирования Клавишного Набора выберите команду **Write Kbd Set to Library** из командного меню страницы и сохраните Клавишный Набор в банки Direct.

- Находясь в режимах **Style/Pad Record**, выберите команду **Write Style/Pad** в командном меню страницы и сохраните новый или отредактированный Стиль/Пэд в банки Direct.

- По окончании редактирования Вокального/Гитарного Присета выберите команду **Write Voice/Guitar Preset** в командном меню страницы и сохраните Вокальный/Гитарный Присет в банки Direct.

Создание Песенника Direct

- Находясь на странице **Media > Save** сохраните Песенник в новую папку SET и переместите ее на устройство хранения.

Использование Клавишных Наборов, Стилей, Пэдов, Вокальных и Гитарных Присетов Direct

- При выборе Клавишного Набора (библиотеки), Стиля, Пэда, Вокального/Гитарного Присета, нажмите значок типа Direct в верхней части списка в соответствующем окне Select.

Использование Песенника Direct

Выбор Элементов и Сетлистов

Элементы Песенника и Сетлисты Direct смешиваются с внутренними Элементами Песенника и Сетлистами. Они появляются как единая расширенная база данных.

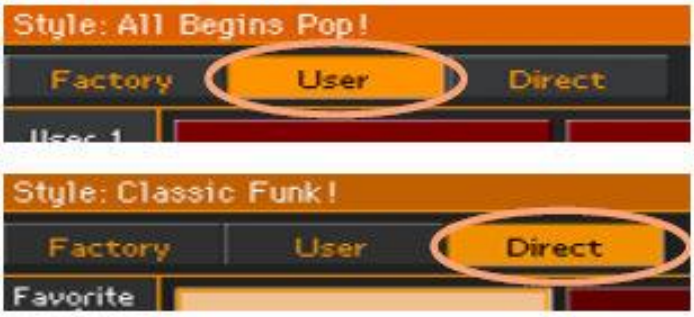
Создание или удаление Элементов и Сетлистов

При создании или удалении Элементов и Сетлистов вам будет предложен выбор того, хотите ли вы сохранить его во внутреннем или внешнем Песеннике.

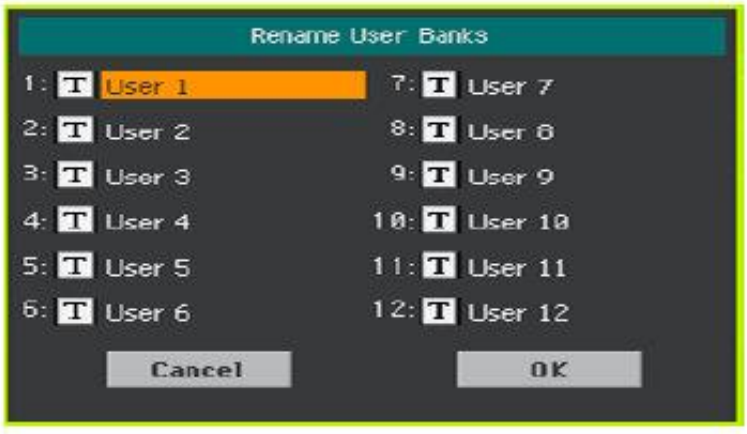
Изменение названия банков User/Direct

Вы можете переименовать банки User и Direct User, чтобы создать свои собственные Клавишные Наборы, Стили, Пэды, Вокальные и Гитарные Присеты .

1. Откройте окно **Keyboard Set, Style, Pad, Voice** или **Guitar Select** и выберите тип данных **User** или **Direct**.



2. Выберите команду **Rename User Banks** в командном меню страницы, чтобы открыть окно **Rename User Banks**.



3. Присвойте вкладкам Direct User любое имя, которое вам нравится.

   Нажмите на значок **Text Edit** (T) рядом с банком, который необходимо переименовать, и используйте виртуальную клавиатуру для редактирования имени. Когда закончите, нажмите **OK** для подтверждения.

   Присвоенное имя может занимать две строки, разделяя их символом абзаца (¶). Например, чтобы написать World Music в две строки, введите World¶Music.

   Будьте осторожны, чтобы не писать слова, превышающие ширину **боковых вкладок** окон **Select.**

4. Вернувшись в диалоговое окно **Rename User Banks**, подтвердите операцию, нажав значок **OK**.

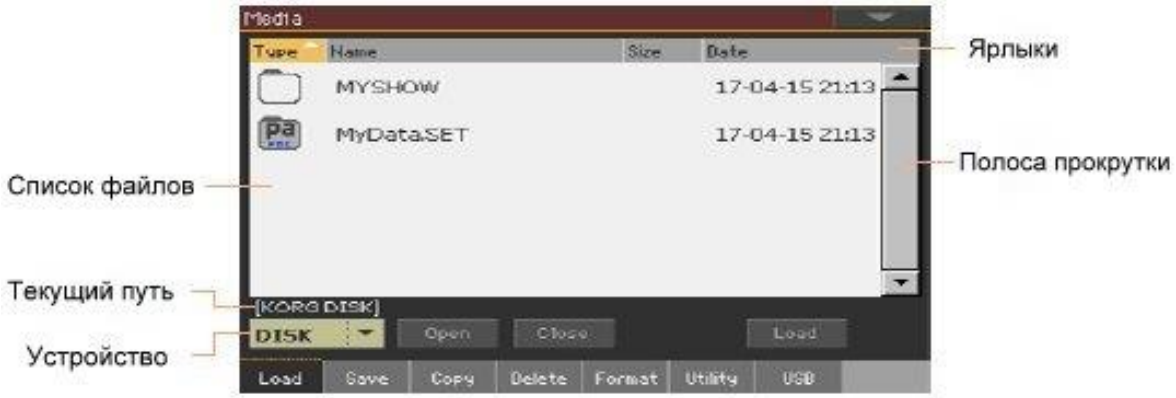
56 Управление файлами на диске

Обзор управления файлами

Вы можете получить доступ к страницам мультимедиа, нажав кнопку **MEDIA**. **Медиа** страницы - это место, где вы управляете файлами и устройствами хранения.

Структура медиа-страницы

Большинство **медиа** страниц имеют некоторые основные элементы.



Просмотр файлов

Файлы и папки отображаются в центре медиа страниц.

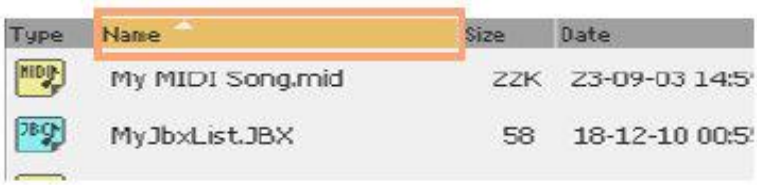
- Прокрутите список файлов с помощью **полосы прокрутки**.
- Откройте выбранную папку, нажав значок **Open**.
- Закройте открытую папку, нажав значок **Close**.

Выбор и отмена выбора файлов

- Выберите файл или папку, нажав на них.
- Отмените выбор, коснувшись **пустой области** в списке файлов или нажав на всплывающее меню **Device** и снова выбрав текущее устройство.

Изменение вида списка

Вы можете коснуться одной из меток в верхней части списка файлов, чтобы изменить порядок отображения файлов. Например, при нажатии метки **Name** список упорядочивается в алфавитном порядке в соответствии с именами файлов. Выбранный ярлык будет выделен, показывая текущий выбранный порядок.



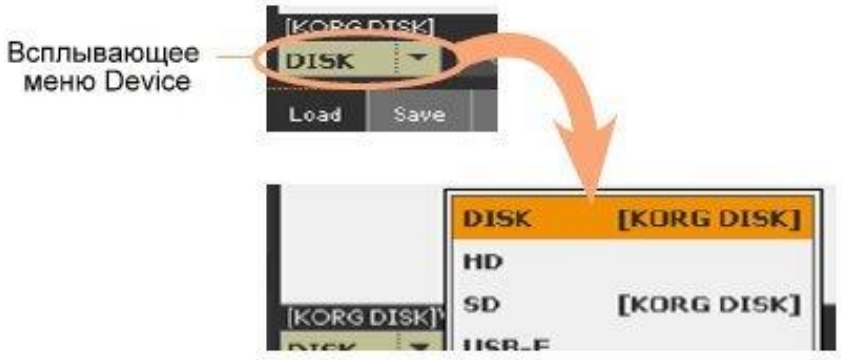
Если снова нажать на выделенный ярлык, алфавитный порядок изменится с возрастающего на нисходящий или наоборот. Маленькая стрелка рядом с названием метки показывает выбранный порядок.

Текущий путь

Место на диске, который вы сейчас исследуете, всегда отображается под списком файлов.

Выбор устройства хранения (диска)

Устройство можно выбрать с помощью всплывающего меню Device, которое отображается в левом нижнем углу большинства страниц мультимедиа:



Поддерживаемое устройство

Pa1000 поддерживает внешние устройства, такие как жесткие диски или карты памяти USB, отформатированные в FAT16 или FAT32 с длинными именами файлов. Форматы NTFS (Windows NT/2000/XP/Vista/7/8/8.1/10), HFS (Mac OS 9) и HFS + (Mac OS X) не поддерживаются.

Для максимальной совместимости мы рекомендуем отформатировать внешнее устройство перед первой записью данных на него. Перейдите на страницу **Media > Format** и отформатируйте его. **Предупреждение**: форматирование устройства хранения приведет к удалению всех данных, которые оно содержит!

Вы можете получить доступ к следующим типам устройств хранения данных:

Устройство	**Тип**
DISK	Внутренний диск
SD	Дополнительный внутренний microSD
USB-F	Дополнительное устройство, подключенное к передним (F) USB HOST портам
USB-R	Дополнительное устройство, подключенное к задним (R) USB HOST портам

Типы файлов

В следующей таблице описаны все типы файлов и папок, которые Pa1000 может читать или записывать.

Расширение	**Тип файла/папки**
SET	Все данные User. Это зарезервированная папка, содержащая другие зарезервированные папки.
BKP	Файл резервной копии, созданный с помощью функции полного резервного копирования Full Resource Backup на странице Media > Utility
GBL	Глобальная настройка
VOC	Вокальный Присет
GTR	Гитарный Присет
AUD	Присеты Limiter и Master EQ
QTP	Присеты Четвертитонной Гаммы
MPR	MIDI Присеты
PRF	Клавишный Набор (из библиотеки)
PCG	Звук (KORG Серии Pa)
KMP	Мультисэмпл
PCM	Сэмпл
AIF	Аудио файлы AIFF
WAV	Аудио файлы WAVE
STY	Стиль
PAD	Пэд
SBD	Песенник

Расширение	Тип файла/папки
SBL	Сетлист Песенника
JBX	Jukebox
MID	Стандартный MIDI файл, SMF (MIDI Песня)
MP3	MP3 файл (MP3 Песня)
TXT	Простой текстовый файл

Pa1000 также может читать (но не записывать) следующие типы данных.

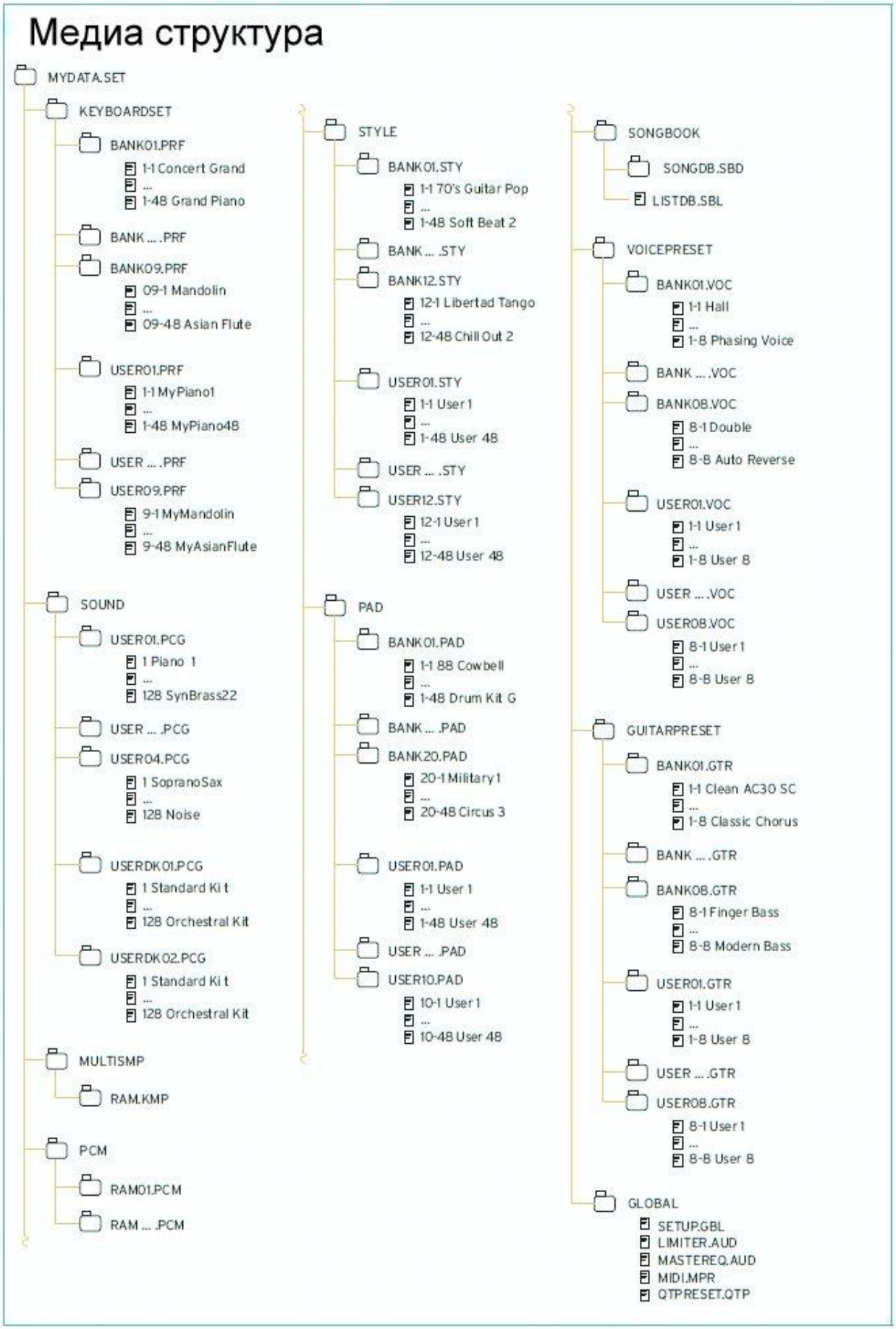
Расширение	Тип файла
PKG	Файлы операционной системы и музыкальных ресурсов
KAR	Караоке-файл
CDG	Файл CD+Graphics
PCG	Программы KORG Triton
KSF	Korg Trinity/Triton Sample
SF2	Формат звукового банка от Creative Labs

Обычные данные и зарезервированные данные

Каждое устройство (и внутренняя память) могут содержать файлы и папки. Данные внутри Pa1000 немного более жестко структурированы, чем данные в компьютере, из-за предварительно настроенного типа данных в памяти прибора. На приведенной ниже схеме показана глобальная структура устройства Pa1000.

Заводские данные можно увидеть, только если метка с параметра **Protect > Factory** снята, и только при загрузке или сохранении отдельного банка или при удалении чего-либо (это можно сделать на странице Global > Mode Preferences > Media, см. стр. 945).

Медиа структура



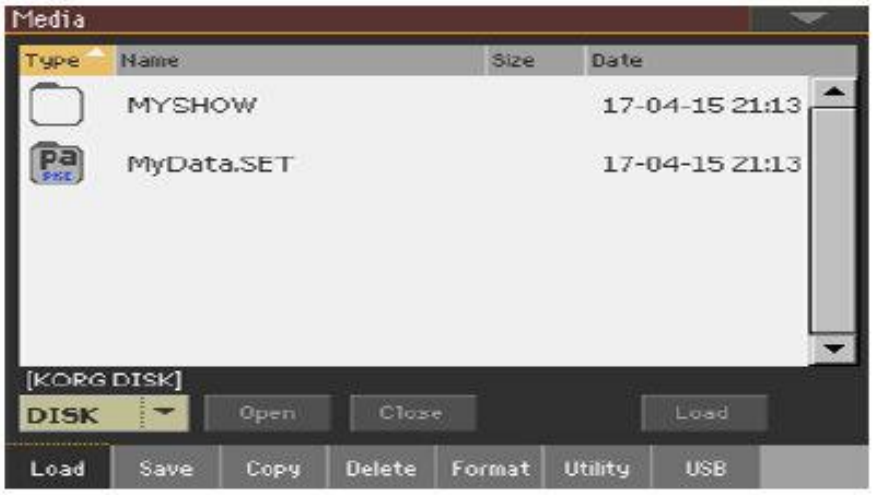
Загрузка музыкальных ресурсов и настроек

Загрузка файлов или папок

Вы можете загрузить весь контент памяти, отдельный тип музыкальных ресурсов, отдельный банк или один ресурс.

Выбор данных для загрузки

1. Зайдите на страницу настроек Media > Load.



2. При загрузке с внешнего устройства подключите устройство к портам **USB HOST**.

3. Используйте всплывающее меню **Device**, чтобы выбрать исходное устройство.

4. Нажмите на элемент (файл или папку) в списке файлов, чтобы выбрать его.

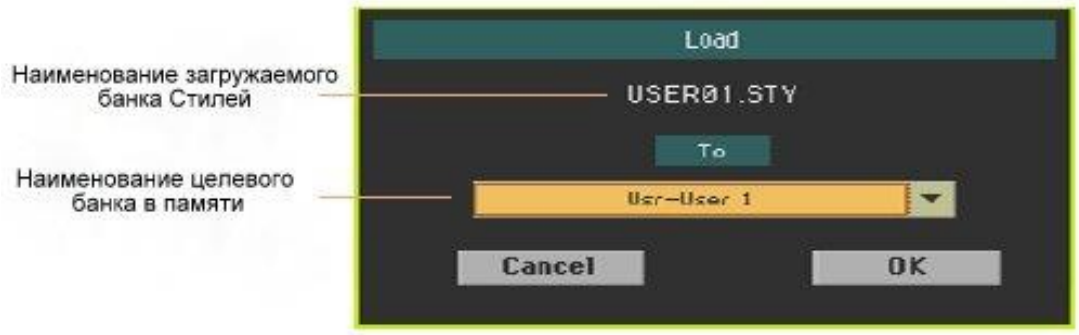
5. Просмотрите папки. Нажмите значок **Open**, чтобы открыть выбранную папку. Нажмите значок **Close**, чтобы закрыть текущую папку.

6. Когда вы увидите объект, который ищете, выделите его и нажмите значок **Load**, чтобы загрузить его.

Загрузка данных

1. При загрузке отдельных банков или элементов выберите целевое местоположение в памяти.

В этом примере вы выбираете цель для загрузки банка стилей:



В этом примере вы выбираете цель для загрузки отдельного Стиля:

2. Нажмите **OK**, чтобы подтвердить. После подтверждения любой элемент, который вы перезаписываете, будет удален.

Загрузка папки SET

Папка SET может содержать все данные внутренней памяти. Загрузка может удалить все данные, содержащиеся во внутренней памяти, или объединить загруженные данные с данными, уже находящимися в памяти.

Загрузка типа данных

Папка может содержать все данные определенного типа (Стили, Клавишные Наборы…). При загрузке он может удалить все данные того же типа, содержащиеся во внутренней памяти, или объединить загруженные данные с данными, уже находящимися в памяти.

Загрузка банка

Вы можете загрузить отдельные банки данных. Все данные, содержащиеся в целевом банке в памяти, удаляются.

Загрузка данных с других инструментов

Загрузка Глобальных данных из инструментов серии Pa

Будучи уникальными для каждого инструмента, Глобальные данные (Конфигурации, MIDI Присеты, Вокальные Присеты и т.д.) не могут быть загружены из других инструментов KORG серии Pa. Поэтому они отбрасываются при загрузке папки SET, которая создана не инструментом Pa1000.

Загрузка данных с инструментов серии Pa

Вы можете загрузить большинство данных из инструментов KORG серии Pa. В следующей таблице показано, что вы можете загрузить с других инструментов. Пожалуйста, имейте в виду, что, в зависимости от фактических данных, вы не сможете напрямую загружать папки SET; в этом случае откройте папку и загрузите каждый банк или элемент по отдельности.

Пожалуйста, сохраните преобразованные данные как новую папку SET после загрузки всех необходимых данных.

Источник загрузки	**Загруженные данные**
Pa4X	Вы можете загрузить большинство данных, как если бы они были данными Pa1000. Однако следует учитывать несколько исключений: • Из-за разного порядка в памяти Стили категории Factory необходимо вручную переназначить на Элементы Песенника с помощью программного обеспечения KORG SongBook Editor. • Банки Favorite Style больше не существуют, поэтому вам предлагается загрузить их в пользовательские (User) местоположения. • Банки Клавишных Наборов выше # 09 отсутствуют и не загружаются. • Если отсутствуют Звуки, Ударные Установки, Мультисэмплы и Барабанные Сэмплы, их можно заменить на аналогичные, но не идентичные элементы. • Поскольку количество Insert и Master FX различается, конфигурация эффектов может отличаться. • Вокальные Присеты, Присеты Гаммы и MIDI Присеты не загружаются. • Глобальные настройки не загружаются.
Pa700	Вы можете загрузить большинство данных, как если бы они были данными Pa1000. Однако следует учитывать несколько исключений: • Из-за разного порядка в памяти Стили категории Factory необходимо вручную переназначить на Элементы Песенника с помощью программного обеспечения KORG SongBook Editor. • Вокальные Присеты, Присеты Гаммы и MIDI Присеты не загружаются. • Глобальные настройки не загружаются.
Pa3X	Вы можете загрузить большинство данных, как если бы они были данными Pa1000. Однако следует учитывать несколько исключений: • Performance и STS преобразуются в Клавишные Наборы. • Из-за разного порядка в памяти Стили категории Factory необходимо вручную переназначить на Элементы Песенника с помощью программного обеспечения KORG SongBook Editor. • Банки Favorite Style больше не существуют, поэтому вам предлагается загрузить их в пользовательские (User) местоположения. • Банки Performance выше # 09 отсутствуют и не загружаются. Поскольку банки Клавишных Наборов Pa1000 больше, загрузите отдельные элементы Performance в дополнительные места других банков. • Поскольку количество Insert и Master FX различается, конфигурация эффектов может отличаться. • Вокальные Присеты, Присеты Гаммы и MIDI Присеты не загружаются. • Глобальные настройки не загружаются.

Источник загрузки	Загруженные данные
Pa3XLe, Pa900, Pa600, Pa300, HAVIAN 30	Вы можете загрузить большинство данных, как если бы они были данными Pa1000. Однако следует учитывать несколько исключений: • Performance и STS преобразуются в Клавишные Наборы. • Из-за разного порядка в памяти Стили категории Factory необходимо вручную переназначить на Элементы Песенника с помощью программного обеспечения KORG SongBook Editor. • Банки Favorite Style больше не существуют, поэтому вам предлагается загрузить их в пользовательские (User) местоположения. • Вокальные Присеты, Присеты Гаммы и MIDI Присеты не загружаются. • Глобальные настройки не загружаются.
Pa2X, Pa800, Pa500, Pa588	Вы можете загрузить большинство данных, как если бы они были данными Pa1000. Однако следует учитывать несколько исключений: • Performance и STS преобразуются в Клавишные Наборы. • Из-за разного порядка в памяти Стили категории Factory необходимо вручную переназначить на Элементы Песенника с помощью программного обеспечения KORG SongBook Editor. • Банки Favorite Style больше не существуют, поэтому вам предлагается загрузить их в пользовательские (User) местоположения. • Банки Performance выше # 09 отсутствуют и не загружаются. Поскольку банки Клавишных Наборов Pa1000 больше, загрузите отдельные элементы Performance в дополнительные места других банков. • Глобальные настройки не загружаются.
Pa1X, Pa1X Pro, Pa1X Elite	Вы можете загрузить большинство данных, как если бы они были данными Pa1000. Однако следует учитывать несколько исключений: • Performance и STS преобразуются в Клавишные Наборы. • Из-за разного порядка в памяти Стили категории Factory необходимо вручную переназначить на Элементы Песенника с помощью программного обеспечения KORG SongBook Editor. • Банки Performance выше # 09 отсутствуют и не загружаются. Поскольку банки Клавишных Наборов Pa1000 больше, загрузите отдельные элементы Performance в дополнительные места других банков. • Глобальные настройки не загружаются.
Pa80, Pa60, Pa50, Pa50SD, microARRANGER, Liverpool	Вы можете загрузить большинство данных, как если бы они были данными Pa1000. Однако следует учитывать несколько исключений: • Performance и STS преобразуются в Клавишные Наборы. • Программы должны быть преобразованы в звуки. Сначала загрузите папку SET, затем отдельно загрузите файлы PCG из папки PROGRAM. • Глобальные настройки не загружаются.

Загрузка данных из инструментов серии i

Pa1000 совместим со стилями старых инструментов KORG серии i. Вы можете загрузить их, как если бы они были обычными данными Pa1000.

1. Скопируйте старые данные i-Series на USB-устройство или перенесите их во внутреннюю память Pa1000.

2. Перейдите на страницу **Media > Load**.

3. Используйте всплывающее меню **Device**, чтобы выбрать устройство, содержащее данные серии i.

4. Если вы читаете файл i30, выберите папку SET, затем нажмите значок **Open**.

5. Выберите папку STY.

6. На этом этапе вы можете загрузить всю папку STY или открыть ее и выбрать один Стиль.

- Чтобы загрузить всю папку, нажмите значок **Load**.

- Чтобы загрузить один Стиль, нажмите **Open** на экране, чтобы открыть папку STY. Поскольку на этом этапе начнется преобразование, подождите несколько секунд, пока операция не будет завершена.

  Выберите Стиль для загрузки, затем нажмите **Load**. Вам будет предложено выбрать целевое местоположение в памяти. После выбора целевого местоположения нажмите **Load**, чтобы загрузить Стиль. Появится сообщение Are you sure?. Нажмите **OK**, чтобы подтвердить.

  Обратите внимание, что загрузка всей папки SET из файла i30 может занять некоторое время в виду преобразования формата.

7. Перейдите в режим **Style Play** и выберите (один из) загруженный Стиль. Настройте значение Темпа, затем выберите команду **Write Current Style Settings** в командном **меню страницы**, чтобы записать изменения.

8. Из-за различий в звуках вы, возможно, захотите внести некоторые изменения в старые Стили, как только они будут загружены в Pa1000 (изменение Звука, Громкости, Панорамы, Темпа, Расстановки Ударных, Wrap Around…).

9. Для эффективного назначения Звука для треков Стиля убедитесь, что на параметре **Original Style Sounds** не установлена метка (панель Volume, вид трека Стиля).

10. Снова сохраните Настройки Стиля, выбрав команду **Write Current Style Settings** в командном **меню страницы**.

Слияние данных

При загрузке всех данных пользователя или всех данных указанного типа большинство данных, загружаемых с устройства хранения, объединяются с данными, уже существующими в памяти. Например, если в памяти находятся первые три банка Стиля USER (USER01, USER02, USER03) и в устройстве хранения имеется только банк Стиля USER01, банк USER01 будет перезаписан, в то время, как банки USER02 и USER03 останутся без изменений.

В результате в памяти будет находиться папка STYLE, содержащая только что загруженный банк USER01 и старые банки USER02 и USER03.

Загрузка данных на основе User Сэмплов

При загрузке папки SET, содержащей Звуки на основе User Сэмплов, все существующие User Сэмплы в памяти удаляются. Если в памяти есть несохраненные User Сэмплы, сохраните их перед загрузкой папки, выбрав параметр **User Sample** во время операции **Save All** (см. далее в этой главе).

Чтобы увидеть, содержит ли папка SET User Сэмплы, откройте ее и найдите папку PCM.

Если вы хотите загрузить новый User Сэмпл, не удаляя уже содержащиеся в памяти, загрузите отдельные Звуки вместо целой папки SET.

Слияние User Сэмплов из разных источников

Когда вы загружаете папку SET, все User Сэмплы в памяти удаляются. Чтобы объединить сэмплы из нескольких источников, выполните следующие действия.

1. Загрузите папку SET, содержащую семплы, которые вы хотите объединить с другими сэмплами.

2. Загрузите отдельные Звуки из других папок SET.

3. Перейдите в режим Sampling и загрузите или импортируйте сэмплы из других источников.

4. Сохраните все содержимое памяти в той же или новой папке SET.

Сохранение музыкальных ресурсов и настроек

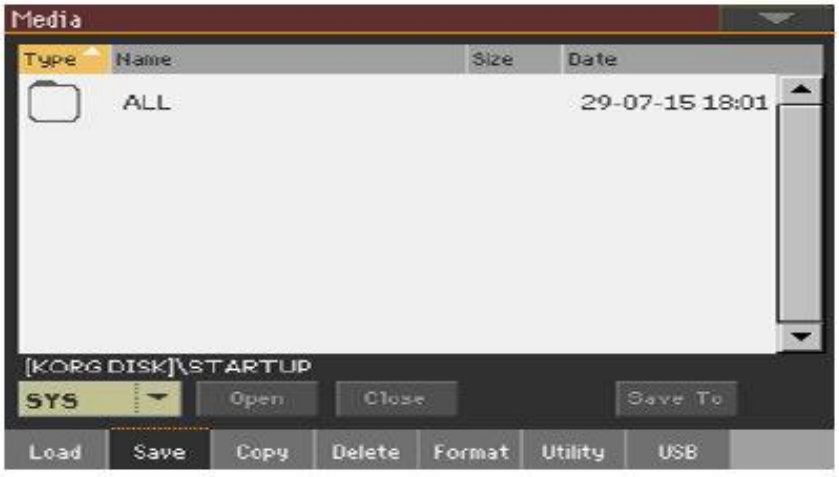
Сохранение файлов или папок

Вы можете сохранить весь контент памяти, отдельный тип музыкальных ресурсов, отдельный банк или отдельный ресурс.

Собственные данные Pa1000 должны быть сохранены в специальные папки с расширением имени файла .set. Эти специальные папки могут быть сохранены в обычных папках.

Выберите данные для сохранения

1. Зайдите на страницу настроек **Media > Save**.



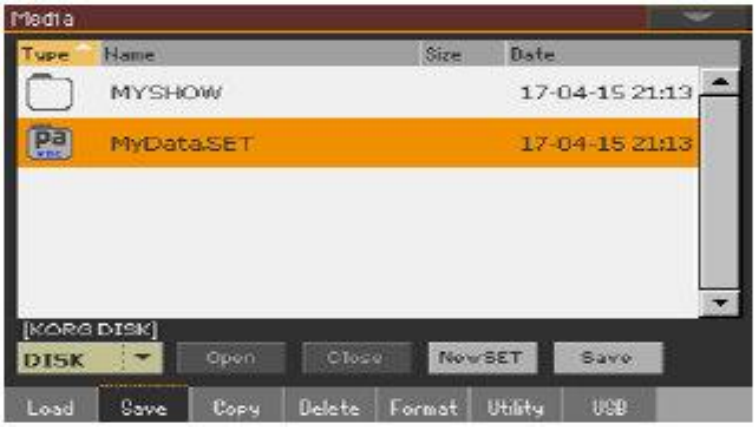
2. Нажмите на элемент (файл или папку) в списке файлов, чтобы выбрать его.

3. Просмотрите папки. Нажмите значок **Open**, чтобы открыть выбранную папку. Нажмите значок **Close**, чтобы закрыть текущую папку.

4. Когда вы увидите нужный элемент, выберите его и нажмите значок **Save To**, чтобы сохранить его.

Выберите целевое устройство

После нажатия Save, появляется целевое устройство:



1. При сохранении на внешнее устройство подключите устройство к портам **USB HOST**.

2. Используйте всплывающее меню **Device**, чтобы выбрать целевое устройство.

Выберите существующую папку SET

Вы можете сохранить данные в существующую папку SET. Если вы сохраняете данные, которых еще нет в целевой папке, данные будут объединены. В противном случае она будет перезаписана.

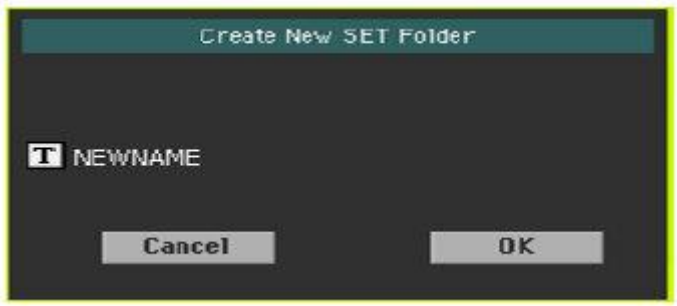
Обратите внимание, что из-за глубоких изменений формата файла вы не можете записывать в существующие папки SET, созданные с помощью старых инструментов серии Pa.

- Выберите существующую папку SET и нажмите команду Save, чтобы подтвердить.

Создать новую папку SET

Вы можете создать новую пустую папку SET, чтобы сохранить ваши данные, ничего не перезаписывая.

1. Нажмите значок **New SET**, чтобы создать новую папку SET. Откроется окно **Create New SET Folder**:



2. Коснитесь значка **Text Edit** (T), чтобы открыть **виртуальную клавиатуру** и отредактировать имя. Когда вы закончите редактирование имени, подтвердите, нажав кнопку **OK** под виртуальной клавиатурой.

3. Вернувшись в окно **Create New SET Folder**, нажмите на значок **OK**, чтобы создать новую папку SET и выйти из окна.

Сохранить данные

- Сохраните все содержимое памяти, тип или данные, отдельные банки или элементы, как описано ниже.

Сохранение всех данных

1. Выбрав существующую папку SET или создав новую, нажмите значок Save для подтверждения. Появится окно с просьбой выбрать тип данных для сохранения:

- Окно **Save All** с активированной опцией Protect > Factory:

- Окно **Save All** с деактивированной опцией Protect > Factory:

2. Отметьте все типы данных, которые вы хотите сохранить, затем нажмите **OK** для подтверждения.

Сохранение всех данных выбранного типа

1. При сохранении типа данных (Клавишные Наборы, Стили ...) выберите целевое местоположение на устройстве хранения.
2. Нажмите OK для подтверждения. После подтверждения любой элемент, который вы перезаписываете, будет удален.

Сохранение отдельных элементов

1. При сохранении отдельных элементов выберите целевое местоположение на устройстве хранения.

В этом примере вы выбираете цель для сохранения одного Стиля:

2. Нажмите **OK**, чтобы подтвердить. После подтверждения любой элемент, который вы перезаписываете, будет удален.

Копирование файлов и папок

Копирование файлов или папок

Вы можете копировать файлы и папки. Папки могут быть общими или SET. Кроме того, вы можете копировать содержимое универсальной папки, в которой вы находитесь. Вы можете копировать внутри одного и того же устройства или с одного устройства на другое (во время операции копирования оба устройства должны быть подключены к Pa1000).

Чтобы сохранить целостность структуры данных, во время операций копирования вы не можете открывать папки SET и копировать только один из содержащихся в нем файлов. Вы можете только открыть и попасть внутрь универсальных папок.

Выберите данные для копирования

1. Зайдите на страницу настроек Media > Copy.

2. При копировании с внешнего устройства подключите устройство к портам **USB HOST**.

3. Используйте всплывающее меню **Device**, чтобы выбрать исходное устройство.

4. Нажмите на элемент (файл или папку) в списке файлов, чтобы выбрать его. Если ничего не выбрано, содержимое текущей папки будет скопировано.

5. Просмотрите папки. Нажмите на значок **Open**, чтобы открыть выбранную папку. Нажмите на значок **Close**, чтобы закрыть текущую папку.

6. Когда вы увидите нужный элемент, выберите его и нажмите на значок **Copy To**, чтобы скопировать его.

Выберите целевое устройство

После нажатия на значок **Copy To** появляется целевое устройство:

1. При копировании на внешнее устройство подключите устройство к портам **USB HOST**.

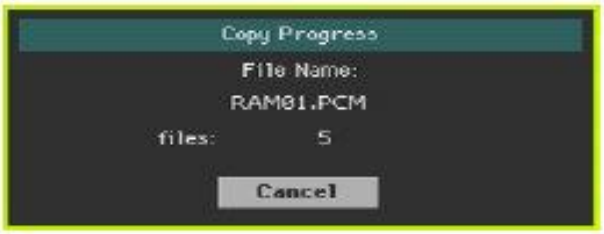
2. Используйте всплывающее меню **Device**, чтобы выбрать целевое устройство.

Выберите цель и подтвердите копирование

- Выберите существующую папку и нажмите на команду Copy для подтверждения.

  Если папка не выбрана, вы скопируете ее в текущую папку.

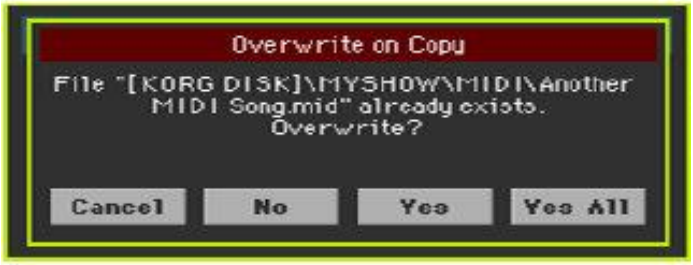
  Во время копирования в окне отображается прогресс копирования:



Перезапись существующих файлов или папок

При копировании файлов на целевом устройстве может быть найден файл или папка с тем же именем копируемого файла или папки. В этом случае Pa1000 спросит вас, хотите ли вы перезаписать его.

При обнаружении дубликата файла или папки появится следующее окно:



Перезапись	**Что означает**
Cancel	Процедура прерывается.
No	Файл или папка не перезаписываются. Исходный файл или папка не копируются. Процедура будет продолжена с другими файлами и папками.
Yes	Файл или папка перезаписываются. Процедура будет продолжена с другими файлами и папками.
Yes (to) All	Файл или папка перезаписываются. Любые последующие дубликаты файлов или папок также будут перезаписаны без повторного появления этого окна. Процедура будет продолжена с другими файлами и папками.

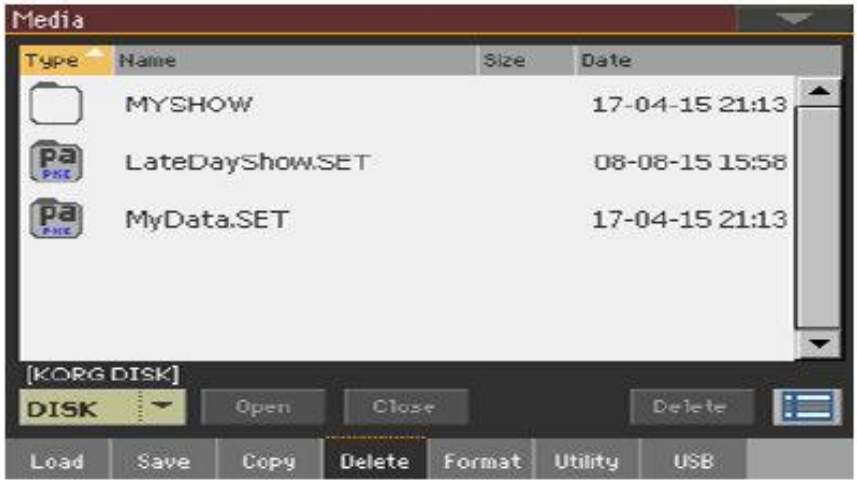
Удаление файлов и папок

Удаление файлов или папок

Вы можете удалять файлы и папки с устройства хранения.

Выберите данные для удаления

1. Зайдите на страницу настроек **Media > Delete**.



2. При удалении с внешнего устройства подключите устройство к портам **USB HOST**.

3. Используйте всплывающее меню **Device**, чтобы выбрать исходное устройство.

4. Коснитесь элемента (файла или папки) в списке файлов, чтобы выбрать его.

5. Просмотрите папки. Нажмите на значок **Open**, чтобы открыть выбранную папку. Нажмите на значок **Close**, чтобы закрыть текущую папку.

6. Когда вы увидите нужный элемент, выберите его и нажмите на значок **Delete**, чтобы удалить его.

Выбор нескольких элементов сразу

Находясь на страницах **Copy** и **Delete** вы можете выбрать несколько файлов или папок одновременно перед выполнением операции. Файлы или папки могут выбираться последовательно (то есть подряд) или прерывисто (то есть с другими файлами или папками между ними).

Чтобы выбрать последовательный или прерывистый выбор файлов, используйте значок **Select Mode** справа от кнопок управления страницей, чтобы выбрать способ работы кнопки **SHIFT**.

Select Mode	Что означает
	Выберите эту опцию, чтобы последовательно выбирать файлы или папки (то есть подряд).
	Выберите эту опцию, чтобы выбирать файлы или папки с выборочно (то есть с другими файлами или папками между ними).

Выберите несколько файлов или папок последовательно

1. Нажмите кнопку **Select Mode**, чтобы выбрать функцию **SHIFT**.
2. Выберите первый файл или папку для выбора.
3. Нажмите и удерживайте кнопку **SHIFT**.
4. Выберите последний файл или папку для выбора.
5. Отпустите кнопку **SHIFT**.

Выберите несколько файлов или папок выборочно

1. Нажмите кнопку **Select Mode**, чтобы выбрать функцию **SHIFT**.
2. Выберите первый файл или папку для выбора.
3. Нажмите и удерживайте кнопку **SHIFT**.
4. Выберите второй файл или папку для выбора.
5. Удерживая нажатой кнопку **SHIFT**, продолжайте выбирать другие файлы или папки для выбора.
6. Отпустите кнопку **SHIFT**.

Отмените выбор файлов или папок

- Чтобы отменить выбор одного или нескольких файлов или папок, не отменяя выбор всего, удерживайте нажатой кнопку **SHIFT** и коснитесь файла или папки, чтобы отменить выбор.

- Чтобы отменить выбор всего, выберите любой другой файл или папку. Выбор всех файлов и папок будет отменён.

Экспорт плейлистов

Экспорт списка Песен в виде текстового файла

Список песен, содержащихся в папке или списке Jukebox, или SongBook и Set Lists, можно экспортировать, распечатать и использовать в качестве плейлиста выступления.

Экспорт списка песен, содержащихся в папке

1. Откройте окно **Song Select**.

2. Просмотрите файлы и папки и откройте папку, содержимое которой вы хотите экспортировать в виде текстового файла.

3. Выберите команду **Export Song List** в командном **меню страницы**, чтобы открыть окно **Write Song List**.

4. Используйте всплывающее меню Device, чтобы выбрать устройство для сохранения списка в виде файла TXT. Файл будет сохранен в корне устройства.

   После сохранения текстовый файл будет назван в честь выбранной папки. Например, папка с именем «Dummy» создаст файл Dummy.txt. Если вы сохраняете из корня устройства, будет создан файл «Root.txt».

   Если файл с таким именем уже существует на целевом устройстве, он будет перезаписан без ожидания подтверждения.

   Список будет содержать порядковый номер, назначенный для каждой Песни, имена файлов, общее количество файлов в списке.

Экспорт списка Jukebox

1. Пока файл Jukebox назначен Плееру 1, выберите команду Export Jukebox List из командного меню страницы, чтобы открыть окно Write Jukebox List dialog.

2. Используйте всплывающее меню Device, чтобы выбрать устройство для сохранения списка в виде файла TXT. Файл будет сохранен в корне устройства.

   После сохранения текстовый файл будет назван в честь выбранного файла Jukebox. Например, файл Jukebox с именем «Dummy.jbx» создаст файл «Dummy.txt». Новый безымянный файл Jukebox сгенерирует файл «New_name.txt».

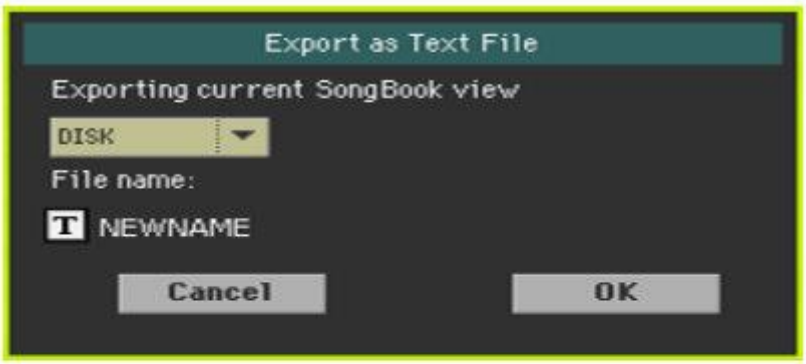
   Если файл с таким именем уже существует на целевом устройстве, он будет перезаписан без ожидания подтверждения.

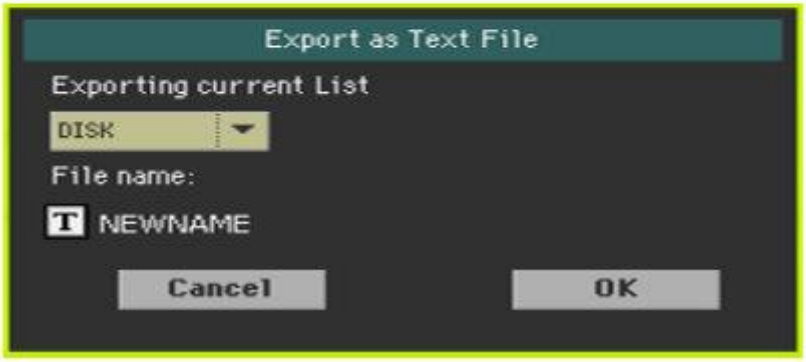
   Список будет содержать порядковый номер, назначенный для каждой Песни, имена файлов, общее количество файлов в списке.

Экспорт списка Песенника или Пользовательского Списка

1. Находясь на странице **SongBook > Book** или **SongBook > Set List**, выберите желаемую фильтрацию списка.

2. Выберите команду **Export as Text File** в командном **меню страницы**, чтобы открыть **Export as Text File**.





3. Используйте всплывающее меню **Device**, чтобы выбрать устройство для сохранения списка в виде файла TXT. Файл будет сохранен в корне устройства.

4. Вы можете изменить **название** списка. Нажмите на значок **Text Edit** (T), чтобы открыть **виртуальную клавиатуру** и отредактировать имя. Когда вы закончите редактирование имени, подтвердите, нажав на значок **OK** под виртуальной клавиатурой.

5. Вернувшись в окно **Export as Text File**, подтвердите экспорт, нажав значок OK.

   Будет создан файл TXT, содержащий отфильтрованные данные. Если файл с таким именем уже существует на целевом устройстве, он будет перезаписан без ожидания подтверждения.

Чтение текстового файла на персональном компьютере

Чтобы правильно отобразить и распечатать список на персональном компьютере, используйте символ фиксированного размера (т.е. непропорциональный) в текстовом редакторе.

57 Управление носителями

Форматирование устройства хранения

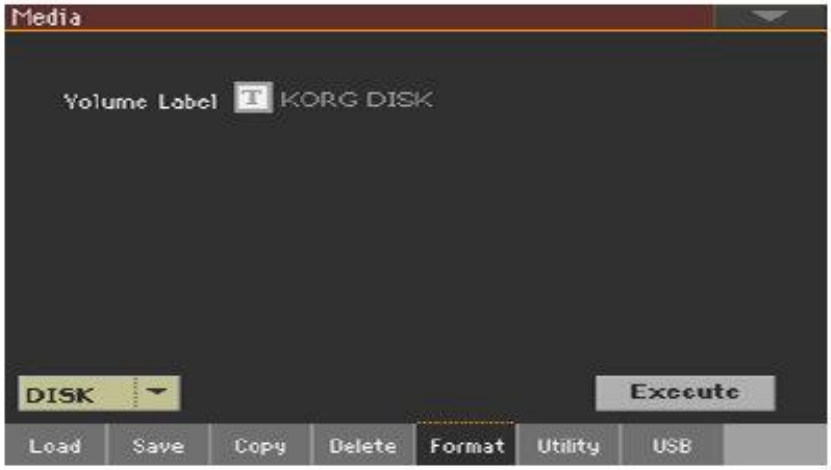
Форматирование устройства хранения

Функция Format позволяет вам инициализировать устройство. Pa1000 использует формат устройства, совместимый с ПК (DOS FAT16 и FAT32).

Предупреждение: форматирование устройства хранения удаляет все данные, которые оно содержит!

Выберите устройство для форматирования

1. Зайдите на страницу настроек **Media > Format**.



2. При форматировании внешнего устройства подключите устройство к портам **USB HOST**.

3. Используйте всплывающее меню **Device** для выбора устройства.

Присвойте имя устройству

1. Используйте параметр Volume Label, чтобы назначить имя внешнему устройству для форматирования.
   Поскольку это зарезервированное имя, вы не можете переименовать метку (имя) внутреннего тома. При форматировании внутреннего диска метка не может быть отредактирована.

Кроме того, если вы попытаетесь переименовать внутренний том, когда Pa1000 подключен к ПК через порт USB, исходное имя будет автоматически восстановлено.

2. Нажмите на значок Text Edit ( ), чтобы открыть виртуальную клавиатуру и отредактировать имя. Когда вы закончите редактирование имени, подтвердите, нажав OK под виртуальной клавиатурой.

   Обратите внимание, что переименование устройства, содержащего MIDI Песни или MP3 Песни, используемые в Песеннике, нарушит ссылки на файлы. Мы предлагаем дать устройству то же имя, которое оно имело до форматирования. Если вы изменили имя, пожалуйста, используйте SongBook Editor (свободно доступный на нашем веб-сайте) для редактирования ссылок.

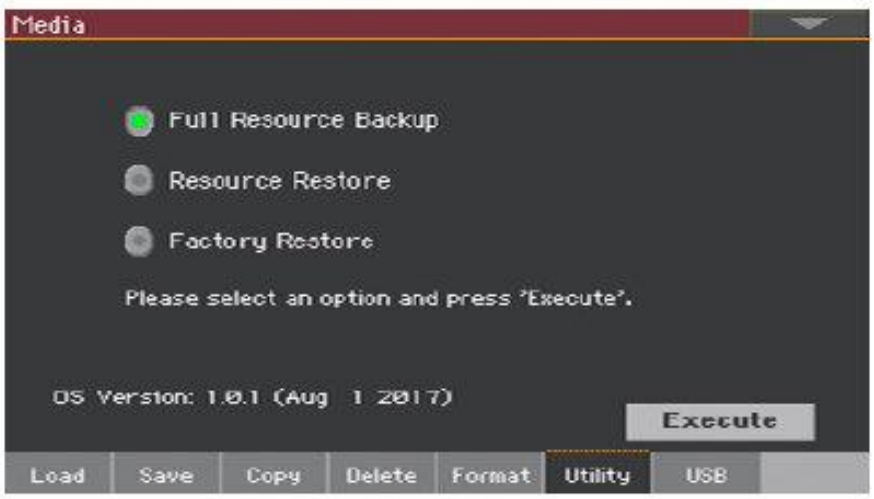
Отформатировать устройство

1. Нажмите значок **Execute**, чтобы начать форматирование.

2. Подтвердите следующее предупреждающее сообщение(я).

Резервное копирование и восстановление музыкальных ресурсов

Набор утилит для резервного копирования и восстановления файлов можно найти на странице **Media > Utility**.



Резервное копирование музыкальных ресурсов

Вы можете сделать резервную копию внутренних данных (музыкальные ресурсы и настройки) на устройстве хранения. Резервное копирование следует использовать только в целях архивирования, поскольку вы не сможете загружать отдельные данные из архива резервных копий. Чтобы сохранить данные, которые должны оставаться доступными, с помощью обычных операций **Media > Load**, например, чтобы загрузить данные User после обновления музыкальных ресурсов, используйте вместо этого операции Media > Save.

Эта функция создает резервную копию только внутренней памяти, а не внутренних или внешних дисков. Он будет создавать резервные копии Стилей, Клавишных Наборов, Звуков, Пэдов, Вокальных и Гитарных Присетов, Глобальных настроек. Он не будет создавать резервные копии Песен MIDI и MP3, содержащихся на внутренних или внешних дисках. Кроме того, он не будет создавать резервные копии банков Direct, которые уже находятся на внутренних или внешних дисках. Для резервного копирования этих данных сделайте резервную копию внутренних или внешних дисков, подключив их к ПК (см. страницу **Медиа > USB**).

Выберите команду резервного копирования

1. Перейдите на страницу **Media > Utility**.

2. Выберите параметр **Full Resource Backup**, затем нажмите значок **Execute**, чтобы увидеть селектор файлов.

Выберите целевое устройство и папку

После нажатия значка **Execute** появляется целевое устройство:

1. Если вы делаете резервную копию на внешнем устройстве, подключите устройство к портам **USB HOST**.

2. Используйте всплывающее меню **Device**, чтобы выбрать целевое устройство.

3. Просмотрите папки. Нажмите на значок **Open**, чтобы открыть выбранную папку. Нажмите на значок **Close**, чтобы закрыть текущую папку.

4. Выберите папку для резервного копирования данных, затем нажмите команду **Backup** для подтверждения.

   Если ничего не выбрано, данные будут сохранены в текущей папке.

Присвойте имя резервному архиву

После нажатия на **Backup** появится окно с просьбой назначить имя для файла резервной копии.

1. Коснитесь значка **Text Edit** (T), чтобы открыть виртуальную клавиатуру и отредактировать имя. Когда вы закончите редактирование имени, подтвердите, нажав **OK** под виртуальной клавиатурой.
2. В окне **Backup** снова нажмите кнопку **OK**, чтобы начать резервное копирование.
3. По завершении резервного копирования сохраните устройство хранения в надежном месте.

Восстановление музыкальных ресурсов

Вы можете восстановить данные из резервного архива, созданного командой **Full Resource Backup**.

Выберите команду восстановления

1. Перейдите на страницу **Media > Utility**.

2. Выберите опцию **Resource Restore**, затем нажмите значок **Execute**, чтобы увидеть селектор файлов.

Выберите исходное устройство и папку

1. Если вы восстанавливаете данные с внешнего устройства, подключите устройство к портам **USB HOST**.

2. Используйте всплывающее меню **Device**, чтобы выбрать целевое устройство.

3. Просмотрите папки. Нажмите **Open,** чтобы открыть выбранную папку. Нажмите **Close**, чтобы закрыть текущую папку.

4. Когда появится архив резервных копий, выберите его и коснитесь команды **Restore**.

Выберите данные для восстановления

5. После нажатия **Restore** появится окно со списком типов данных, которые необходимо восстановить. Отметьте только те типы данных, которые вы хотите восстановить.

6. Нажмите **OK**, чтобы начать восстановление.

Предупреждение: эта команда удалит из внутренней памяти все типы данных, выбранные в этом окне (включая ваши пользовательские данные).

7. По окончании появится сообщение с просьбой перезапустить инструмент (Data Restored. Please switch off). Выключите инструмент, затем включите его снова.

Восстановление первоначальных музыкальных ресурсов

После обновления OS, или когда вы хотите стереть все изменения в ваших данных Factory и User и восстановить ваш Pa1000 до того же состояния, в котором он был при новом, используйте операцию Factory Restore.

Предупреждение: эта команда удаляет все данные из памяти (включая ваши пользовательские данные).

1. Перейдите на страницу **Media > Utility**.

2. Выберите опцию **Factory Restore**, затем нажмите **Execute**.

3. Появится окно со списком типов данных, которые необходимо восстановить. Отметьте только те типы данных, которые вы хотите восстановить.

Предупреждение: эта команда удалит из внутренней памяти все типы данных, выбранные в этом окне (включая ваши пользовательские данные).

4. Когда все будет готово, появится сообщение с просьбой перезапустить инструмент (Data Restored. Please switch off). Выключите инструмент, затем включите его снова.

Подключение встроенного драйва к PC

Для обмена файлами вы можете получить доступ к внутреннему диску Pa1000 с персонального компьютера. Вам не нужен какой-либо специальный драйвер для соединения Pa1000 и персонального компьютера.

Подключите Pa1000 к ПК

- Используйте стандартный кабель USB для подключения порта USB DEVICE Pa1000 к порту USB персонального компьютера.

Включить связь через USB1

1. Перейдите на страницу **Медиа > USB** и с помощью меню **Device** выберите внутренний диск для общего доступа.

2. Нажмите значок **Enable**, чтобы начать обмен. Значок внутреннего накопителя Pa1000 появится на вашем персональном компьютере.

Пока включена передача файлов через USB, вы не можете получить доступ к другим функциям Pa1000. Функция MIDI Over USB также отключена.

После запуска USB-подключения доступ к внутреннему диску с компьютера может занять некоторое время, в зависимости от размера внутреннего диска и объема содержащихся в нем данных.

Не пытайтесь изменить ярлык (имя) своего внутреннего диска, когда Pa1000 подключен к персональному компьютеру. Если вы попытаетесь это сделать, изначальное имя будет автоматически восстановлено.

Кроме того, не изменяйте структуру папок SET, иначе вы больше не сможете использовать их на Pa1000. Используйте USB-соединение только для обмена данными или для изменения обычных папок.

Отключить связь USB

1. После завершения передачи файлов вы можете отключить Pa1000 от персонального компьютера.

- На ПК с Windows выберите выделенную команду, щелкнув правой кнопкой мыши значок устройства USB ( ).

- На Mac выберите значок устройства USB ( ), затем выберите команду **Eject** или перетащите значок диска на значок Eject в док-станции ( ).

2. В Pa1000 нажмите на значок **Disable**, чтобы отключить порт **USB DEVICE** для передачи файлов и получить доступ ко всем функциям инструмента.

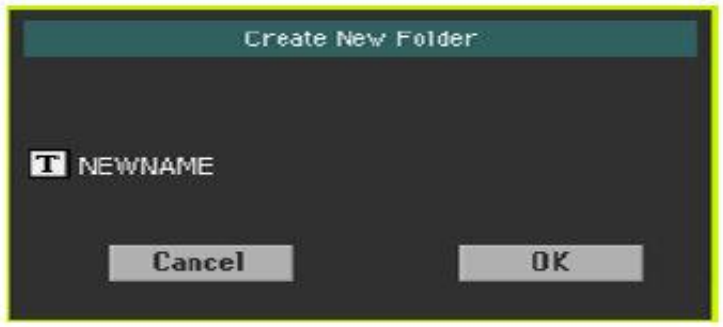
Предупреждение. Не отключайте USB-соединение до тех пор, пока персональный компьютер не завершит передачу файлов. Иногда экранный индикатор сообщает, что процедура была завершена ДО того, как она действительно завершена. Отключение USB-связи (или отсоединение USB-кабеля) до завершения передачи данных может привести к потере данных.

Организация устройства хранения

Создание папок

Вы можете создавать общие папки, в которых будут храниться данные любого типа (другие папки, Песни, папки SET ...).

1. Находясь на любой из страниц мультимедиа, просмотрите папки, чтобы найти место для создания новой папки. Нажмите **Open**, чтобы открыть выбранную папку. Нажмите **Close**, чтобы закрыть текущую папку.
2. Выберите команду **Create New Folder** в командном **меню страницы**, чтобы открыть окно **Create New Folder**.

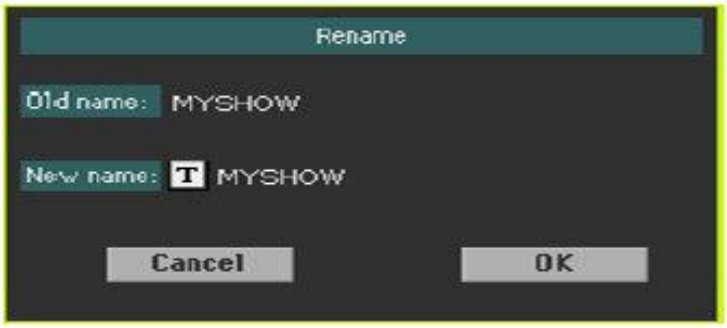


3. Коснитесь значка **Text Edit** (T), чтобы открыть **виртуальную клавиатуру** и изменить имя. Когда вы закончите редактирование имени, подтвердите, нажав **OK** под виртуальной клавиатурой.

4. Вернувшись в окно **Create New Folder**, нажмите **OK**, чтобы создать папку в выбранной позиции.

Переименование файлов или папок

1. Находясь на любой из страниц мультимедиа, выберите **элемент для переименования** (общий файл или папка) и выберите команду **Rename** в командном меню страницы.



Чтобы сохранить согласованность через структуру данных, вы не можете переименовывать папки и файлы внутри папки SET. Кроме того, вы не можете изменить 3-символьное расширение файлов и папок SET, поскольку они используются для определения типа файла или папки.

2. Коснитесь значка **Text Edit** (T), чтобы открыть **виртуальную клавиатуру** и изменить имя. Когда вы закончите редактирование имени, подтвердите, нажав **OK** под виртуальной клавиатурой.
3. Вернувшись в окно **Rename**, нажмите **OK**, чтобы подтвердить новое имя.

Получение информации о выбранных предметах

- На любой из медиа-страниц выберите один или несколько элементов и выберите команду Object(s) Info в командном меню страницы.

Выберите эту команду, чтобы увидеть размер любого выбранного файла или папки. Также показано количество файлов и каталогов (папок), которые он содержит.

Получение информации о выбранном устройстве и изменение его имени

Откройте окно Device Info

- На любой странице **мультимедиа** выберите команду **Device Info** в командном меню страницы.

Чтение информации

В окне **Device Information** вы можете видеть различную информацию о выбранном устройстве. Чтобы выбрать другое устройство, выйдите из диалогового окна и используйте всплывающее меню **Device**, чтобы выбрать другое устройство хранения.

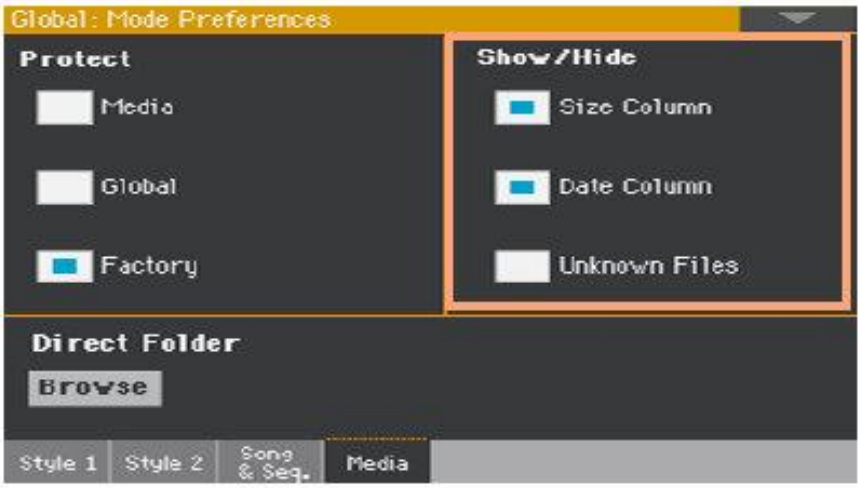
Переименуйте устройство хранения

В окне **Device Information** коснитесь значка **Text Edit** ( ), чтобы открыть **виртуальную клавиатуру** и изменить имя. Когда вы закончите редактирование имени, подтвердите, нажав **OK** под виртуальной клавиатурой.

Обратите внимание, что переименование устройства, содержащего MIDI Песни или MP3 Песни, используемые в Песеннике, нарушит ссылки на файлы. Мы предлагаем дать устройству то же имя, которое оно имело до форматирования. Если вы изменили имя, пожалуйста, используйте SongBook Editor (свободно доступный на нашем веб-сайте) для редактирования ссылок.

Изменение установок медиа интерфейса

Вы можете выбрать, что посмотреть, когда откроется окно выбора файлов на странице **Global > Mode Preferences > Media**.



Скрытие неизвестных файлов

Чтобы сделать списки файлов более чистыми и легкими для просмотра, файлы, которые нельзя использовать, могут быть скрыты при использовании операций с мультимедиа.

1. Перейдите на страницу **Global > Mode Preferences > Media**.

   В качестве альтернативы, удерживайте нажатой кнопку **SHIFT** и нажмите кнопку **MEDIA**, чтобы открыть страницу **мультимедиа**.

2. Установите метку на опции **Hide Unknown Files**, чтобы скрыть неизвестные файлы.

Отображение размера файла и даты

Чтобы просмотреть более длинные имена целиком, вы можете скрыть столбцы **Size** и **Date** в окне **File Selector**.

1. Перейдите на страницу **Global > Mode Preferences > Media**.

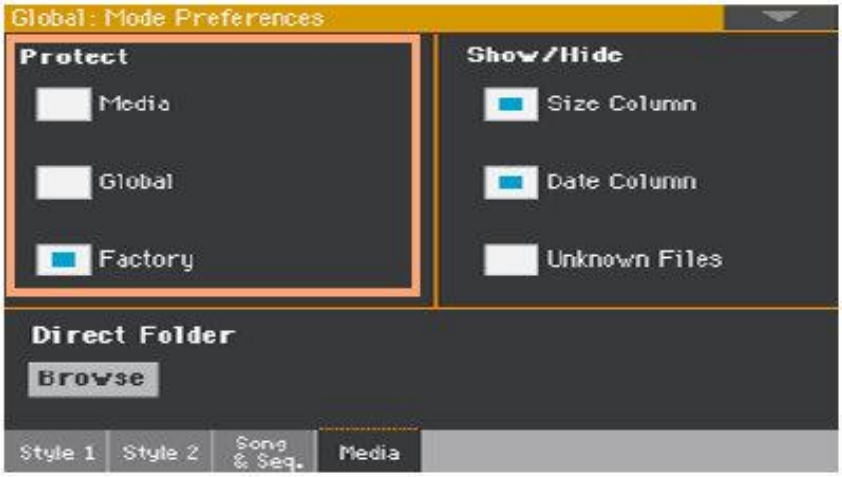
   В качестве альтернативы, удерживайте нажатой кнопку **SHIFT** и нажмите кнопку **MEDIA**, чтобы открыть страницу **мультимедиа**.

2. Используйте метку на опции **Show Columns > Size**, чтобы показать или скрыть размер файла.

3. Используйте метку на опции **Show Columns > Date**, чтобы показать или скрыть информацию о дате создания файла.

Защита устройств хранения и файлов

Вы можете защитить носители и файлы на странице **Global > Mode Preferences > Media**.



Защита носителей

Вы можете защитить внутренний диск от записи.

1. Перейдите на страницу **Global > Mode Preferences > Media**.

   В качестве альтернативы, удерживайте нажатой кнопку **SHIFT** и нажмите кнопку **MEDIA**, чтобы открыть страницу **мультимедиа**.

2. Установите метку на опции **Media Protect** для защиты внутреннего диска.

Защита глобальных предпочтений от изменения

При загрузке данных с диска глобальные параметры могут изменяться из-за различных настроек загружаемых данных. Вы можете предотвратить изменения.

1. Перейдите на страницу **Global > Mode Preferences > Media**.

   В качестве альтернативы, удерживайте нажатой кнопку **SHIFT** и нажмите кнопку **MEDIA**, чтобы открыть страницу мультимедиа.

2. Установите метку на опции **Global Protect**, чтобы защитить глобальные настройки, изменяющиеся при загрузке данных с диска. Обратите внимание, что глобальные настройки совместимых инструментов KORG серии Pa ни в коем случае не загружаются.

Снятие защиты с данных Factory

Заводские (Factory) Клавишные Наборы, Звуки, Стили, Пэды, Вокальные и Гитарные Присеты обычно защищены, чтобы избежать перезаписи стандартных музыкальных ресурсов. Однако вы можете снять эту защиту и использовать любое местоположение Factory, как если бы оно было местоположением User.

Ресурсы Local - это данные Factory, поэтому они защищены вместе с другими ресурсами Factory.

1. Перейдите на страницу **Global > Mode Preferences > Media**.

   В качестве альтернативы, удерживайте нажатой кнопку **SHIFT** и нажмите кнопку **MEDIA**, чтобы открыть страницу мультимедиа.

2. Снимите метку с опции **Protect > Factory**, чтобы снять защиту.

Эта защита будет автоматически сброшена при выключении инструмента.

Подсказка: если вы случайно удалили, изменили или перезаписали некоторые данные Factory, перезагрузите данные резервной копии или воспользуйтесь процедурой восстановления заводских настроек (на странице Media > Utility).

Защита файлов и папок

Защитите файлы или папки

- На любой из медиа-страниц выберите один или несколько элементов и выберите команду Protect в командном меню страницы.

  Выбор этой команды защитит выбранный файл(ы) или папку(и) от записи или удаления. Значок замка появится рядом с именем файла или папки.

Снять защиту с файлов или папок

- На любой из **мультимедийных** страниц выберите один или несколько **защищенных элементов** и выберите команду **Unprotect** в командном меню страницы.

Уход за устройствами хранения

Pa1000 может сохранять большую часть данных, содержащихся в памяти, на внутренний диск, внутреннюю карту microSD или на внешние устройства (например, жесткие диски или карты памяти USB), подключенные к портам USB HOST. Вот некоторые меры предосторожности при обращении с этими устройствами.

Защита внутреннего диска от записи

Вы можете защитить внутренний диск от записи, используя защиту программного обеспечения, которая находится на странице **Global > Mode Preferences > Media** (метка **Media Protect**).

Меры предосторожности

- Не извлекайте устройство и не перемещайте его во время работы.
- Во избежание потери данных в случае повреждения, сделайте резервную копию данных, содержащихся на устройстве. Вы можете сделать резервную копию ваших данных на персональном компьютере, а оттуда на резервный блок. Вы можете передавать данные с внутреннего накопителя Pa1000 на персональный компьютер, используя USB-УСТРОЙСТВО.
- Не оставляйте устройство USB подключенным к портам USB во время переноски инструмента, иначе оно может быть повреждено.
- Храните устройства памяти или инструмент вдали от источников магнитных полей, например, телевизоров, холодильников, компьютеров, мониторов, динамиков, сотовых телефонов и трансформаторов. Магнитные поля могут изменять содержимое устройств.
- Не храните устройства памяти в очень горячих или влажных местах, не подвергайте их воздействию прямых солнечных лучей и не храните их без использования в пыльных или грязных местах.
- Не кладите тяжелые предметы на устройства.

ЧАСТЬ XV: ПРИЛОЖЕНИЕ

58 Музыкальные ресурсы

На следующих страницах перечислены все музыкальные ресурсы, входящие в стандартную комплектацию вашего Pa1000.

Стили

Этот список отображает Стили в том виде, в котором они отображаются в окне Style Select. В таблицу также включены данные MIDI, используемые для дистанционного выбора Стилей на специальном канале управления Control. CC00: Control Change 0 или Bank Select MSB. CC32: Control Change 32 или Bank Select LSB. PC: Program Change.

Style	CC 0	CC 32	PC
Pop			
Kiss Sky Pop	0	0	0
Sactuary Pop	0	0	1
Love Inside Pop	0	0	2
Moving Ahead Pop	0	0	3
Guitar Pop	0	0	4
70's Guitar Pop	0	0	5
Standard 8 Beat	0	0	6
Standard 16 Beat	0	0	7
Marvin G. Pop	0	0	8
All Begins Pop	0	0	9
Can't Feel Pop	0	0	10
Fast Guitar Pop	0	0	11
Goodbye Pop	0	0	12
Love Pop	0	0	13
Soft Guitar Pop	0	0	14
One Last Pop	0	0	15
Copacabana Pop	0	0	16
As Groove	0	0	17
Modern Pop	0	0	18
Groovy Pop	0	0	19
Believer Pop	0	0	20
Sunny Pop	0	0	21
Slow Pop	0	0	22
Hold My Pop	0	0	23
Morning Pop	0	0	24
Happy Pop	0	0	25
Pop Hit	0	0	26

Style	CC 0	CC 32	PC
Piano Pop	0	0	27
Cool Pop	0	0	28
Liverpool 1	0	0	29
Liverpool 2	0	0	30
Pop Beat	0	0	31
Easy Pop Shuffle	0	0	32
Classic Beat	0	0	33
Classic Pop	0	0	34
Shadow Pop	0	0	35
Pop Rock	0	0	36
Retro Beat	0	0	37
Pop Shuffle	0	0	38
6/8 Slow Pop	0	0	39
12/8 Pop	0	0	40
Gigolo' Shuffle	0	0	41
Ballad			
Sweet Ballad	0	1	0
3/4 Brush Ballad	0	1	1
Long Life Ballad	0	1	2
Hope Ballad	0	1	3
Let Her Ballad	0	1	4
Years Ballad	0	1	5
Steel Ballad	0	1	6
Dangerous Bld	0	1	7
Brush Ballad	0	1	8
Modern Ballad	0	1	9
Slow Gtr Ballad	0	1	10
Soft Ballad	0	1	11

Style	CC 0	CC 32	PC
Piano Ballad	0	1	12
6/8 Piano Ballad	0	1	13
Orchestral Bld 1	0	1	14
Orchestral Bld 2	0	1	15
Unplugged	0	1	16
Guitar Ballad	0	1	17
70's Ballad	0	1	18
Unplugged Heaven	0	1	19
Groovy Ballad	0	1	20
Analog Ballad	0	1	21
Organ Ballad	0	1	22
Waltz Ballad	0	1	23
6/8 Ballad 1	0	1	24
6/8 Ballad 2	0	1	25
6/8 Brush Ballad	0	1	26
6/8 Slow	0	1	27
12/8 Ballad	0	1	28
6/4 Ballad	0	1	29
Blues Ballad	0	1	30
Reggae Ballad	0	1	31
UnpluggedBallad1	0	1	32
UnpluggedBallad2	0	1	33
Unplugged Gtr 1	0	1	34
Unplugged Gtr 2	0	1	35
Ballroom			
English Waltz	0	2	0
Quick Step	0	2	1
Pasodoble	0	2	2
Paso Dance	0	2	3
Viennese Waltz	0	2	4
Jive	0	2	5
Argentina Tango	0	2	6
Modern Tango	0	2	7
Slow Waltz 1	0	2	8

Style	CC 0	CC 32	PC
Slow Waltz 2	0	2	9
3/4 Flamenco	0	2	10
Flamenco	0	2	11
Swing Fox	0	2	12
Slow Fox	0	2	13
Fox Shuffle	0	2	14
Foxtrot	0	2	15
Boogie Woogie	0	2	16
Big Band Jump	0	2	17
Big Band Fox	0	2	18
Big Band Swing	0	2	19
Organ Waltz	0	2	20
Organ Foxtrot	0	2	21
Twist	0	2	22
Hully Gully	0	2	23
Dance			
Synth Beat	0	3	0
EDM Remix	0	3	1
EDM Happy Hour	0	3	2
EDM Reggaeton	0	3	3
Trap Dance 1	0	3	4
Trap Dance 2	0	3	5
Dance To Trance	0	3	6
Falling Dance	0	3	7
Deep Remix	0	3	8
Deep House	0	3	9
House Class	0	3	10
Reggaeton DJ	0	3	11
Dance Pop Reload	0	3	12
NU Disco	0	3	13
80's Dance	0	3	14
90's Dance	0	3	15
Ethno House	0	3	16
Spanish Remix	0	3	17

Style	CC 0	CC 32	PC
ChaCha Remix	0	3	18
Release My Dance	0	3	19
Counting Dance	0	3	20
Funky Disco	0	3	21
70's Disco Remix	0	3	22
70's Disco	0	3	23
Bailando Dance	0	3	24
Brother Dance	0	3	25
Tacata Dance	0	3	26
Kuduro Dance	0	3	27
Western Remix	0	3	28
Cowboy Dance	0	3	29
Waka Dance	0	3	30
Gangnam Dance	0	3	31
Revelation Dance	0	3	32
Techno	0	3	33
Trance	0	3	34
Tribal	0	3	35
Hip Hop	0	3	36
Rock			
Pride Blues	0	4	0
Sweet Rock	0	4	1
Ring Slow Boogie	0	4	2
Wing Slow Rock	0	4	3
One Rock Ballad	0	4	4
Best Fake Rock	0	4	5
Foo Rock	0	4	6
21 Gun Anthem	0	4	7
First Kid Rock	0	4	8
Killer Rock	0	4	9
HighwayHell Rock	0	4	10
Rock On Fire	0	4	11
Welcome Rock	0	4	12
Rock Star	0	4	13

Style	CC 0	CC 32	PC
80's Rock	0	4	14
Rock Punch	0	4	15
Rolling Blues	0	4	16
Alabama Rock	0	4	17
Clean Rock	0	4	18
Stadium Ballad	0	4	19
Rolling Rock	0	4	20
Magic Rock	0	4	21
Prison Rock	0	4	22
Johnny Rock	0	4	23
Rock the Clock	0	4	24
Rockabilly	0	4	25
Basic Rock	0	4	26
Smoke Rock	0	4	27
69's Rock	0	4	28
Walk of Rock	0	4	29
50's R&Roll	0	4	30
60's R&Roll	0	4	31
Rock Oldie	0	4	32
6/8 Slow Rock	0	4	33
60's Slow Rock	0	4	34
Rock ChaCha	0	4	35
Latin Rock	0	4	36
Classic Rock	0	4	37
Rock Boogie	0	4	38
Rock Shuffle	0	4	39
Country			
Acoustic Country	0	5	0
Country Rock	0	5	1
Sally Groove	0	5	2
Easy Country	0	5	3
Country Blues	0	5	4
6/8 Country Bld	0	5	5
Country Fox	0	5	6

Style	CC 0	CC 32	PC
Finger Picking	0	5	7
Slow Country	0	5	8
West Coast	0	5	9
Country Hit	0	5	10
Country Strum	0	5	11
CountryQuickStep	0	5	12
3/4 Country	0	5	13
Modern Country	0	5	14
Country Pop	0	5	15
Country Beat 1	0	5	16
Country Beat 2	0	5	17
Country Ballad 1	0	5	18
Country Ballad 2	0	5	19
Country 8 Beat	0	5	20
Country 16 Beat	0	5	21
Bluegrass	0	5	22
Bar Country	0	5	23
Desert Shuffle	0	5	24
Country Shuffle	0	5	25
South Shuffle	0	5	26
Latin			
Samba Enredo	0	6	0
Samba Brazil	0	6	1
Bossa Nova	0	6	2
Classic Salsa	0	6	3
Classic Mambo	0	6	4
Classic ChaCha	0	6	5
Guajira	0	6	6
Guaguanco'	0	6	7
Timba	0	6	8
6/8 Afro	0	6	9
Bomba	0	6	10
Classic Bachata	0	6	11
Classic Merengue	0	6	12

Style	CC 0	CC 32	PC
Cumbia	0	6	13
Joropo	0	6	14
Habanera	0	6	15
Guitar Bossa	0	6	16
Meditation Bossa	0	6	17
Organ Bossa	0	6	18
Pop Bossa	0	6	19
Cool Bossa	0	6	20
Fast Bossa	0	6	21
Orch. Bossa 1	0	6	22
Orch. Bossa 2	0	6	23
Brazilian Samba	0	6	24
Salsa 1	0	6	25
Salsa 2	0	6	26
Mambo	0	6	27
Pop ChaCha	0	6	28
Rhumba 1	0	6	29
Rhumba 2	0	6	30
Bachata	0	6	31
Cool Latin Jazz	0	6	32
Latin Big Band	0	6	33
Latin Pop	0	6	34
Latin Bolero	0	6	35
Latin Vocal	0	6	36
Sabor	0	6	37
Merengue	0	6	38
Natural Bossa	0	6	39
Latin Lounge	0	6	40
Bossa Lounge	0	6	41
Smooth LatinJazz	0	6	42
Unplugged Latin	0	6	43
Latin Dance			
Corazon Dance	0	7	0
Slowly L. Dance	0	7	1

Style	CC 0	CC 32	PC
Reggaeton 1	0	7	2
Reggaeton 2	0	7	3
BachaTango	0	7	4
Hot Merengue	0	7	5
Modern Salsa	0	7	6
Bomba Dance	0	7	7
Tortura Dance	0	7	8
Gipsy Dance	0	7	9
Limbo	0	7	10
Bamba	0	7	11
Disco Samba	0	7	12
Mambo Party	0	7	13
Mambo Five	0	7	14
Modern Bachata	0	7	15
Classic Beguine	0	7	16
Modern Beguine	0	7	17
Tropicana Dance	0	7	18
Modern Bossa	0	7	19
Disco ChaCha	0	7	20
Calypso	0	7	21
Reggae 1	0	7	22
Reggae 2	0	7	23
Latin Club	0	7	24
Andean	0	7	25
Lambada	0	7	26
Meneaito	0	7	27
Macarena	0	7	28
Bayon	0	7	29
Unplugged Gipsy	0	7	30
Unplugged Reggae	0	7	31
Sambalegre	0	7	32
Samba Dance	0	7	33
Jazz			
Swing Band	0	8	0
Modern Big Band	0	8	1

Style	CC 0	CC 32	PC
Big Band Shuffle	0	8	2
Latin Jazz Band	0	8	3
Afro-Cuban Jazz	0	8	4
BeBop	0	8	5
Medium JazzWaltz	0	8	6
Fast Jazz Waltz	0	8	7
Bigger Band	0	8	8
Serenade Band	0	8	9
Medium Big Band	0	8	10
Fast Big Band	0	8	11
Swing Ballad 1	0	8	12
Swing Ballad 2	0	8	13
Slow Swing Brush	0	8	14
Orchestral Swing	0	8	15
Classic Swing	0	8	16
Acoustic Jazz	0	8	17
Easy Swing	0	8	18
Easy Jazz Waltz	0	8	19
Dixieland	0	8	20
Charleston	0	8	21
Stride	0	8	22
Ragtime	0	8	23
Slow Organ Swing	0	8	24
Medium Org. Swing	0	8	25
Organ Blues	0	8	26
Jazz Quartet	0	8	27
Classic JazzWalz	0	8	28
Jazz Club	0	8	29
Jazz Brush	0	8	30
Soft Jazz	0	8	31
Django	0	8	32
Unplugged Swing	0	8	33
Vocal Swing	0	8	34
Vocal Jazz	0	8	35
Slow Smooth Jazz	0	8	36

Style	CC 0	CC 32	PC
Fast Smooth Jazz	0	8	37
Smooth JazzWaltz	0	8	38
Jazzy Lounge	0	8	39
Movie && Show			
Fifty Shades	0	9	0
Special Agent	0	9	1
SpaghettiWestern	0	9	2
Burt's Bounce	0	9	3
ScreenEpicMarch1	0	9	4
ScreenEpicMarch2	0	9	5
Weird Movie	0	9	6
Mystery Man	0	9	7
Ritz Swing	0	9	8
Tap Dance	0	9	9
Movie Ballad	0	9	10
Safari Swing	0	9	11
Hollywood 1	0	9	12
Hollywood 2	0	9	13
Western Movie	0	9	14
Cartoon Time	0	9	15
Love Movie	0	9	16
Artie's Theme	0	9	17
Love Ballad	0	9	18
Army Band	0	9	19
Christmas Waltz	0	9	20
Christmas Swing	0	9	21
Theatre Swing	0	9	22
Theatre March	0	9	23
Movie Swing	0	9	24
Horror Movie	0	9	25
Orchestral Movie	0	9	26
Funk & Blues			
Going On Soul	0	10	0
Street Soul	0	10	1
Chicago Blues	0	10	2

Style	CC 0	CC 32	PC
Detroit Backbeat	0	10	3
EveryBody Bros	0	10	4
Soul Bros	0	10	5
Blues	0	10	6
Soul	0	10	7
Talkin' Funk	0	10	8
Donald Mood	0	10	9
Capital Soul	0	10	10
Soul Power	0	10	11
Level Funk	0	10	12
Acoustic Shuffle	0	10	13
Grace Gospel	0	10	14
Gospel	0	10	15
Gospel Swing	0	10	16
Gospel Shuffle	0	10	17
Modern Gospel 1	0	10	18
Modern Gospel 2	0	10	19
Love 4 All	0	10	20
Dance To Rhythm	0	10	21
Motown Beat 1	0	10	22
Motown Beat 2	0	10	23
Rimshot Mood	0	10	24
Groovy Funk	0	10	25
Easy Funk	0	10	26
Soul Ballad	0	10	27
Cool Funk	0	10	28
Classic Funk	0	10	29
70's Beat Groove	0	10	30
Funk R&B	0	10	31
Elektrik Funk	0	10	32
Funky Sisters	0	10	33
Slide Blues	0	10	34
Cool Vocal	0	10	35
Funk Groovin'	0	10	36
Jazzy Funk	0	10	37

Style	CC 0	CC 32	PC
Little Shuffle	0	10	38
Slow & Jazzy	0	10	39
World			
Libertad Tango	0	11	0
Spanish Dance	0	11	1
Hawaiian	0	11	2
Casatchock	0	11	3
Greek Rumba	0	11	4
Xasapiko	0	11	5
Sirtaki	0	11	6
Zouk	0	11	7
Mexican Waltz	0	11	8
Norteno	0	11	9
Kebradita	0	11	10
Bolero Ranchero	0	11	11
Mariachi Waltz	0	11	12
Mariachi Polka	0	11	13
Mariachi Son	0	11	14
Mariachi Cumbia	0	11	15
Italian Waltz	0	11	16
Italian Polka	0	11	17
Italian Mazurka	0	11	18
Italian Tango	0	11	19
Pizzica	0	11	20
Tarantella	0	11	21
Rumba Napoletana	0	11	22

Style	CC 0	CC 32	PC
Raspa	0	11	23
Irish Slow Waltz	0	11	24
Irish Fast Waltz	0	11	25
Irish Fox	0	11	26
Irish QuickStep	0	11	27
German Polka	0	11	28
Classic Schlager	0	11	29
German Waltz	0	11	30
Vienna Waltz	0	11	31
Musette Waltz	0	11	32
French Waltz	0	11	33
Banda	0	11	34
US March	0	11	35
9/8	0	11	36
Vahde	0	11	37
2/4 Oyun	0	11	38
Ciftetelli	0	11	39
Halay	0	11	40
5/8	0	11	41
Oryantal	0	11	42
Turkish Pop	0	11	43
User	2	0-11	0-47
Direct User	4	0-11	0-47
Local	5	0-11	0-47

Библиотека Клавишных Наборов

В этом списке показаны Клавишные Наборы в том виде, в каком они отображаются в окне Keyboard Set Library Select. В таблицу также включены данные MIDI, используемые для дистанционного выбора Клавишных Наборов на специальном канале управления Control. CC00: Control Change 0 или Bank Select MSB. CC32: Control Change 32 или Bank Select LSB. PC: Program Change.

Keyboard Set	CC 0	CC 32	PC
Piano & EP			
Concert Grand	16	0	0
Classic Grand	16	0	1
Grand Piano Live	16	0	2
Upright Piano	16	0	3
Honky-Tonk	16	0	4
Jazz Piano	16	0	5
Korg M1 Piano	16	0	6
Piano & VPM	16	0	7
Electric Piano	16	0	8
Phaser E. Piano	16	0	9
Ballad E. Piano	16	0	10
Tremolo E.Piano	16	0	11
Amp. Wurly	16	0	12
Vintage Wurly	16	0	13
Clean Wurly 1	16	0	14
Clean Wurly 2	16	0	15
Piano & Strings	16	0	16
Harpsichord	16	0	17
Rock Piano	16	0	18
Electric Grand	16	0	19
R&B E.Piano	16	0	20
Dyno E.Piano	16	0	21
Distorsion E.P.	16	0	22
Classic E.Piano	16	0	23
Digital Grand	16	0	24
Piano Atmosphere	16	0	25
Grand & Pad	16	0	26
Harpsi & Orch.	16	0	27

Keyboard Set	CC 0	CC 32	PC
Natural Wurly	16	0	28
Amp&Comp.Wurly	16	0	29
FM E.Piano	16	0	30
Bell Tine E.P.	16	0	31
Octave Piano	16	0	32
Piano & Scat	16	0	33
Glide Piano	16	0	34
Clav	16	0	35
E.Piano & Pad	16	0	36
E.Piano&SynVoice	16	0	37
Digital E.P. Bld	16	0	38
Stage E.Piano	16	0	39
Hybrid E.Piano 1	16	0	40
Digital E.Piano	16	0	41
Jazz Club E.P.	16	0	42
Vibraphone	16	0	43
Marimba Trill	16	0	44
Xylophone	16	0	45
Piano & Whistle	16	0	46
Piano & Vibes	16	0	47
Organ			
Jimmy Organ	16	1	0
Gospel Organ	16	1	1
Rock Organ	16	1	2
Full Organ V.	16	1	3
DWB Org.Aft	16	1	4
DWB Dark Org.Y+	16	1	5
DWB Jazz Org. Y+	16	1	6
DWB Clas.Perc.Y+	16	1	7

Keyboard Set	CC 0	CC 32	PC
BX3 Hi Perc.	16	1	8
BX3 Jazz Org. V.	16	1	9
BX3 4 Layers V.	16	1	10
Hot BX3 Y+	16	1	11
Full DWB 1 Y+	16	1	12
Full DWB 2 Y+	16	1	13
DWB Perc.Org. 1	16	1	14
DWB Perc.Org. 2	16	1	15
Distortion Organ	16	1	16
Click Organ Y+	16	1	17
Jazz Organ Y+	16	1	18
Dark Organ V.	16	1	19
Pipe Flute	16	1	20
Full Pipes	16	1	21
Theatre Organ 1	16	1	22
Theatre Organ 2	16	1	23
Harmonica 1	16	1	24
Harmonica 2	16	1	25
Harmonica 3	16	1	26
Blues Harmonica	16	1	27
Toots Harmonica	16	1	28
Melodica	16	1	29
Cassotto	16	1	30
PiccoloAccordion	16	1	31
Musette	16	1	32
Master Fisa	16	1	33
ItalianAccordion	16	1	34
Clarinet Accord.	16	1	35
Alps Accordion	16	1	36
Astor Bandoneon	16	1	37
That's Amore Acc	16	1	38
Acc. & Bass Acc.	16	1	39
Guitar			
Real Nylon Gtr	16	2	0

Keyboard Set	CC 0	CC 32	PC
Steel Guitar	16	2	1
Clean Ch.Guitar	16	2	2
Nylon Gtr & Pad	16	2	3
Jazz Guitar 1	16	2	4
Carlos Guitar 1	16	2	5
Big Lead	16	2	6
Western Gtr&Whis	16	2	7
Shadow Guitar	16	2	8
Clean El. Guitar	16	2	9
Overdrive Gtr1	16	2	10
Carlos Guitar 2	16	2	11
Distortion Gtr 1	16	2	12
My Overdrive Gtr	16	2	13
Nylon Guitar	16	2	14
Gtrs Atmosphere	16	2	15
Folk Guitar	16	2	16
Jazz Guitar 2	16	2	17
Crunch Gtr DNC	16	2	18
Overdrive Gtr2	16	2	19
Steel Gtr & Str.	16	2	20
Clean Tremolo	16	2	21
AmbienceE.Guitar	16	2	22
Distortion Gtr 2	16	2	23
George Gtr&Scat	16	2	24
Guitar & Whistle	16	2	25
Nylon Gtr & Fret	16	2	26
Overdrive Gtr V.	16	2	27
Rock & Roll Gtr	16	2	28
Wah Guitar Y+	16	2	29
12 Str Folk Gtr	16	2	30
Jazz Club Guitar	16	2	31
Unplugged Gtrs	16	2	32
Guitar Club	16	2	33
Flute&Gtr Synth	16	2	34

Keyboard Set	CC 0	CC 32	PC
Strings			
Real Violin	16	3	0
Serenade Violin	16	3	1
Choir & Soprano	16	3	2
Bell & Strings	16	3	3
Movie Strings	16	3	4
Orchestra Tutti	16	3	5
Scat Voices	16	3	6
A Cappella	16	3	7
Violin	16	3	8
Jazz Violin	16	3	9
Single room Str.	16	3	10
Room Strings	16	3	11
Soprano Voice	16	3	12
Flute & Strings	16	3	13
eXp Viola	16	3	14
Soprano Choir	16	3	15
Dreaming Choir	16	3	16
Vienna Strings	16	3	17
Slapstick Pizz.	16	3	18
Studio Strings	16	3	19
Natural Strings	16	3	20
Small Orchestra	16	3	21
Wiener StringPad	16	3	22
Smooth Orchestra	16	3	23
Strings & Bell	16	3	24
ScatVoice & Bass	16	3	25
Strings & Orch.	16	3	26
Soprano Choir	16	3	27
Oboe & Str. Ens.	16	3	28
Vocal & Str. Ens	16	3	29
Brass			
Shake Brass Y+	16	4	0
BigBand Brass	16	4	1

Keyboard Set	CC 0	CC 32	PC
Swell Brass DNC	16	4	2
Horn Section	16	4	3
Smooth Band	16	4	4
Warm Brass	16	4	5
SaxEns.& Brass V	16	4	6
Club Mute Sect.	16	4	7
Horns & Strings	16	4	8
Cup & Mute Brass	16	4	9
Ballad Brass	16	4	10
Sforzato Brass	16	4	11
Brass Overtone	16	4	12
Super Brass Y+	16	4	13
Cup Mute Brass	16	4	14
BigCountry Horns	16	4	15
Smooth Band RX	16	4	16
MorphAttackBrass	16	4	17
Club Brass Sect.	16	4	18
Cornet & Sax Ens	16	4	19
Cornet&Brass Ens	16	4	20
Sax & Cornet Ens	16	4	21
Muted Ensemble	16	4	22
Trumpet			
JazzTrumpet Leg.	16	5	0
Miles Muted Trp	16	5	1
Jazz Cornet 1 FX	16	5	2
Trumpet Delay	16	5	3
Hard Trombone	16	5	4
Jazz Trombone 1	16	5	5
Cornet Legato	16	5	6
Dixie Trumpet	16	5	7
Jazz Trumpet 1	16	5	8
Jazz Trumpet 2	16	5	9
Cornet	16	5	10
Miles Trp FX	16	5	11

Keyboard Set	CC 0	CC 32	PC
Soft Trombone	16	5	12
Miles Trumpet	16	5	13
Sweet Flugel	16	5	14
eXp Trombone	16	5	15
Club Sax & Trp	16	5	16
Band Trumpet V.	16	5	17
Trump.& Clarinet	16	5	18
Muted Trp. Band	16	5	19
Jazz Trombone 2	16	5	20
Folk Trumpets	16	5	21
eXp Cornet	16	5	22
Cornet & Strings	16	5	23
Jazz Cornet	16	5	24
Jazz Cornet 2 FX	16	5	25
Muted Trp FX	16	5	26
Jazz Trombone 3	16	5	27
Mute Cornet Leg.	16	5	28
Miles Trp Leg. 1	16	5	29
Miles Trp Leg. 2	16	5	30
Sax & Wood.			
Jazz Sax 1	16	6	0
Tenor Sax 1	16	6	1
Tenor Sax 2	16	6	2
Soft Latin Sax 1	16	6	3
Latin Flute	16	6	4
Concert Flute	16	6	5
Panflute	16	6	6
Clarinet 1	16	6	7
Jazz Flute	16	6	8
Robin Whistle	16	6	9
Jazz Sax 2	16	6	10
Soft Latin Sax 2	16	6	11
Soprano Sax	16	6	12
Jazz Baritone 1	16	6	13

Keyboard Set	CC 0	CC 32	PC
Cool Oboe	16	6	14
Whistle	16	6	15
Shakuhachi	16	6	16
Real Clarinet	16	6	17
Kenny Soprano	16	6	18
Jazz Baritone 2	16	6	19
Sweet Alto Sax 1	16	6	20
Sweet Alto Sax 2	16	6	21
Clarinet 2	16	6	22
Classic Flute	16	6	23
Clarinet 3	16	6	24
Dixie Clarinet	16	6	25
Sweet Tenor Sax	16	6	26
Tenor Sax 4	16	6	27
Soprano Pad	16	6	28
Sax Ensemble	16	6	29
Whistling Rain	16	6	30
Frullato Flute	16	6	31
Bottle Flute	16	6	32
Panflute & Synth	16	6	33
Miller Serenade	16	6	34
Sax & Brass V.	16	6	35
Super Sax Sect.3	16	6	36
Sax Sect. & Trp	16	6	37
Reeds & Trombone	16	6	38
March Whistle	16	6	39
Flutes&Clarinets	16	6	40
Flute & Muted	16	6	41
Clarinets & RX	16	6	42
Vibes & Flute	16	6	43
Synth			
Next Dance	16	7	0
Bros Buzz Y+	16	7	1
Next Octave	16	7	2

Keyboard Set	CC 0	CC 32	PC
Symph Synth	16	7	3
Fing.GlideSquare	16	7	4
Talking Lead	16	7	5
Distortion Synth	16	7	6
Analog Lead	16	7	7
Big Lead	16	7	8
Mini Lead	16	7	9
Big One	16	7	10
Pilot Lead	16	7	11
JP8	16	7	12
Square Solo	16	7	13
Square & Pulse	16	7	14
Saw Solo	16	7	15
Triangle Solo	16	7	16
16-8-4 & Sub32	16	7	17
Gliding Lead	16	7	18
Prophy Lead	16	7	19
Waky Lead	16	7	20
Big Lead Sine	16	7	21
Tekno City	16	7	22
Cosmic Sweep	16	7	23
Fresh Pad	16	7	24
Trinity Pad	16	7	25
Pa800 Pad	16	7	26
Rhythmsfere	16	7	27
Layers Enjoy	16	7	28
Wave Sequence	16	7	29
Space Trailer	16	7	30
Far Memories	16	7	31
Step Sequencer	16	7	32
My Sequencer	16	7	33

Keyboard Set	CC 0	CC 32	PC
Pisco Pad	16	7	34
Aereosonic	16	7	35
Rhythmical Synth	16	7	36
S&H Pad	16	7	37
Movie Stack 1	16	7	38
Movie Stack 2	16	7	39
Movie Stack 3	16	7	40
Movie Stack 4	16	7	41
Eastern Depths	16	7	42
Wide Attack	16	7	43
Vocoder 1	16	7	44
Vocoder 2	16	7	45
Vocoder 3	16	7	46
Vocoder 4	16	7	47
Ethnic			
Mandolin	16	8	0
Mandolins Orch.	16	8	1
Mandolin Tremolo	16	8	2
Napoli Mandolin	16	8	3
Sitar	16	8	4
IndianFret.&Nay	16	8	5
Real Banjo	16	8	6
Pedal Steel Gtr	16	8	7
Hawaiian Guitar	16	8	8
Oriental Feel	16	8	9
Berimbau	16	8	10
User	17	0-8	0-47
Direct User	18	0-8	0-47
Local	19	0-8	0-47

Звуки

В следующей таблице перечислены все заводские (Factory) Звуки, отображаемые в окне Sound Select. В таблицу также включены данные MIDI, используемые для дистанционного выбора Звуков. CC00: Control Change 0 или Bank Select MSB. CC32: Control Change 32 или Bank Select LSB. PC: Program Change.

Sound	CC00	CC32	PC
Factory/Piano			
Concert Grand	121	13	0
Pop Grand	121	12	0
Warm Piano	121	10	0
Jazz Piano	121	5	0
Rock Piano	121	8	0
Live Piano	121	6	1
Pop Upright	121	14	0
M1 Piano	121	2	2
Classic Piano	121	4	0
Bright Piano	121	5	1
G.Piano Stack 1	121	8	2
G.Piano Stack 2	121	9	2
Honky-Tonk	121	2	3
Ragtime Piano	121	3	3
Upright Piano	121	15	0
Piano Layers	121	6	2
Classic Clav DNC	121	7	7
Clav	121	5	7
Harpsichord 1	121	7	6
Harpsichord 8+4'	121	8	6
Grand&MovingPad	121	9	0
Midi Grand & Pad	121	4	1
Piano & Strings	121	7	0
Piano & Vibes	121	6	0
Synth Clav	121	6	7
Clav Wah	121	2	7
Grand & FM Stack	121	7	2

Sound	CC00	CC32	PC
Grand Piano	121	3	0
Grand Piano Demo	121	11	0
Factory/E. Piano			
Tine EP Phaser	121	27	4
Tine EP Dyno	121	28	4
Tine EP Amp/Pha	121	29	4
Wet Tine EP	121	31	4
Dist. Tine EP	121	30	4
Bell Tine EP	121	32	4
Classic Tine EP	121	45	4
Suit Case88 EP1	121	34	4
Wurly Logic	121	36	4
Wurly Amp	121	38	4
Tremolo Wurly 1	121	39	4
Tremolo Wurly 2	121	16	4
Wurly Clean	121	41	4
Natural Wurly	121	44	4
Wurly Amp/Comp	121	40	4
Reed EP Clean	121	37	4
VPM Tine	121	17	5
Digi E. Piano	121	14	5
Classic Tines	121	9	5
DW8000 EP	121	11	5
Natural EP	121	43	4
E. Piano Halo	121	1	94
Thin E. Piano	121	9	4
EP+Damper 1	121	25	4
Tine E. Piano 1	121	18	4

Sound	CC00	CC32	PC
Club E. Piano	121	11	4
Suit E.Piano 1	121	20	4
Suit E.Piano 2	121	21	4
Classic Wurly 1	121	17	4
Classic Wurly 2	121	12	4
R&B E. Piano	121	8	4
Factory/Mallet & Bell			
Vibraphone 1	121	2	11
Marimba	121	7	12
Marimba Syn Seq	121	8	12
Metallic Syn Seq	121	2	114
Wood&Metal Seq	121	4	114
Xylophone	121	1	13
Glockenspiel	121	2	9
Celesta	121	1	8
Marimba Key Off	121	2	12
Balaphon	121	6	12
Kalimba 1	121	2	108
Kalimba 2	121	1	108
Music Box	121	2	10
Sistro	121	1	9
Orgel	121	1	10
Warm Steel	121	1	114
Vs Bell Boy	121	2	98
Tubular Bell	121	4	14
Bells	121	3	14
Santur	121	1	15
Mallet Clock	121	5	12
Factory/Accordion			
Harmonica 1 DN1	121	11	22
Harmonica 1 DN2	121	12	22
Harmonica 2 DN1	121	13	22
Harmonica 3 DN1	121	14	22
Bandoneon DNC	121	11	23

Sound	CC00	CC32	PC
Bandoneon Sync	121	12	23
Bandoneon Short	121	13	23
Tango Accordion	121	10	23
Classic Musette	121	29	21
Musette 1	121	3	21
2 Voices Musette	121	16	21
3 Voices Musette	121	17	21
French Musette	121	18	21
Cassotto 16'	121	12	21
Fisa Master	121	8	21
Fisa Tango	121	1	23
Fisa 16,4'	121	7	21
Fisa 16,8'	121	6	21
Accordion	121	24	21
Accordion 16,4'	121	7	23
Accordion 16,8'	121	2	23
Acc.16,8,4' Plus	121	8	23
Acc.Clarinet OT	121	19	21
Acc. Piccolo OT	121	21	21
Accordion Bass	121	5	23
Acc. & Acc. Bass	121	9	23
Acc.16,8' & Bass	121	4	23
Melodica	121	15	22
Steirisch.Akk.1	121	25	21
Steirisch.Akk.2	121	26	21
Factory/Organ			
DRAWBARS	121	127	16
Jimmy Organ	121	13	18
Perc. Organ 1	121	9	17
Perc. Organ 2	121	11	17
BX3 Rock 1	121	14	18
BX3 Rock 2	121	15	18
BX3 Rock 3	121	16	18
BX3 Rock 4	121	17	18

Sound	CC00	CC32	PC
BX3 Full	121	6	16
BX3 Jazz	121	20	16
BX3 Jazz Pc.	121	9	18
BX3 Gospel	121	37	16
Gospel Organ 1	121	38	16
Organ Low 1	121	39	16
Organ Low 2	121	15	16
Organ Low Pc.	121	4	17
Jazz Organ	121	8	16
Big Theatre Org.	121	30	16
Theatre Organ 1	121	22	16
Theatre Organ 2	121	23	16
Wunder Organ	121	12	17
VOX Legend	121	11	16
60's Organ	121	40	16
Pianola	121	6	20
Pipe Tutti 1	121	6	19
Pipe Tutti 2	121	8	19
Pipe Tutti 3	121	9	19
Pipe Tutti 4	121	10	19
Church Pipes	121	4	19
Full Pipes	121	5	19
Flauto Pipes	121	3	20
Pipe Mixture	121	3	19
Pipe Flute 1	121	4	20
Pipe Flute 2	121	5	20
Small Pipe	121	2	20
Positive Organ	121	7	19
Organ Pedal	121	11	32
Factory/Guitar			
Concert Gtr DNC	121	20	24
Nylon GuitarDNC	121	18	24
CA Steel Gtr DNC	121	51	25
ClassicSteel DNC	121	36	25

Sound	CC00	CC32	PC
Strat N Cln DNC	121	38	27
Strat N Cln Mute	121	22	28
Strat B DI DNC	121	45	27
Strat B DI Mute	121	28	28
Strat B Ovd DNC	121	5	29
Strat B Ovd Mute	121	6	29
33X B Dst DNC	121	17	30
33X B Dst Mute	121	18	30
33X B DI DNC	121	44	27
33X B DI Mute	121	29	28
Tele M Cln DNC	121	40	27
Tele M Cln Mute	121	24	28
Dist. Gtr 1 DNC	121	16	30
Dist. Gtr 2 DNC	121	14	30
Crunch Gtr DNC	121	3	29
E.Gtr Amp DNC	121	37	27
Stra.GtrUpDwDNC	121	33	27
E.Gtr Ch/Dly DNC	121	35	27
Jazz Gtr 1 DNC	121	8	26
Strum 12Str. DNC	121	33	25
RealFolk Gtr DNC	121	34	25
SteelGtrPro DNC	121	19	25
Oct. Jazz Guitar	121	9	26
Soft Jazz Guitar	121	5	26
Clean Jazz 1	121	23	27
Pedal Steel	121	4	26
Single Coil	121	6	27
Single Coil Pro	121	14	27
Chorus Gtr Pro	121	18	27
Concert Gtr Pro	121	21	24
Stereo Dist.Gtr	121	8	30
Solid Guitar	121	21	27
Soft Overdrive	121	2	29
Dist. Guitar	121	11	30

Sound	CC00	CC32	PC
RealSteel Gtr ST	121	28	25
Real El. Gtr ST1	121	28	27
Real Nylon Gtr	121	17	24
Steel Gtr RX	121	35	25
Chorus Guitar	121	3	27
New Stra.Guitar	121	7	27
Stra. Vel. Pro	121	16	27
Processed E.Gtr	121	5	27
5th Mute Gtr	121	21	28
Disto Mute	121	9	28
Mute Monster	121	5	30
Power Chords 1	121	15	30
Groove Gtr Wah	121	30	28
Factory/Strings & Vocal			
Violin DNC	121	9	40
Real Violin DNC	121	7	40
Violin Expr. DNC	121	5	40
Conc.Violin DNC	121	6	40
Real Quartet 1	121	26	48
Real Quartet 2	121	27	48
Real Strings 1	121	9	49
Real Strings 2	121	10	49
SopranoVox1 DNC	121	4	53
Scat Voices DNC	121	20	52
Movie Str.1 DNC	121	7	49
Movie Str.2 DNC	121	8	49
Arabic Strings	121	13	48
Classic Harp	121	2	46
Cycle Scat 1	121	21	52
Cycle Scat 2	121	22	52
StrappatoStrings	121	12	49
Spiccato Strings	121	4	49
ConcertStrings 1	121	11	49
ConcertStrings 2	121	23	48

Sound	CC00	CC32	PC
Full Strings	121	2	49
i3 Strings	121	5	48
Pizz. Ensemble	121	1	45
Pizz. Section	121	2	45
Tremolo Strings	121	1	44
Octave Strings	121	8	48
Class.Contrabs	121	1	43
Cello	121	1	42
Violin Expr.1	121	4	40
Violin & Viola	121	2	41
Viola Expr.	121	1	41
Strings Quartet	121	9	48
Chamber Strings	121	12	48
OrchestraTutti1	121	14	48
Orchestra&Flute	121	20	48
Orch. & Oboe 1	121	16	48
Strings&Orch.V.	121	24	48
Strings & Horns	121	15	48
Strings & Glock.	121	18	48
Symphonic Bows	121	10	48
Analog Strings 1	121	5	50
Synth Strings 1	121	6	50
Scat V.& Bass 1	121	17	52
Scat V.& Bass 2	121	18	52
Wuuh Choir	121	8	52
Oh-Ah Voices	121	9	52
Femal&Male Scat	121	14	52
Little Boy Voice	121	23	52
Take Voices 1	121	4	52
Ooh Choir	121	6	52
Ooh Slow Voice	121	3	52
Ooh Voices	121	2	52
Choir Light	121	12	52
Synth Voices	121	6	54

Sound	CC00	CC32	PC
Full Vox Pad	121	9	91
Vocalesque	121	2	54
Fresh Breath	121	7	91
Vocalscape	121	3	54
Heaven	121	3	91
Airways	121	3	53
Factory/Trumpet & Trbn.			
Jazz Trumpet DN1	121	33	56
Jazz Trumpet DN2	121	34	56
Jazz Trb. DN1	121	20	57
Jazz Trb. DN2	121	21	57
Soft Trb. DN1	121	22	57
Soft Trb. DN2	121	23	57
HardTrombone DN1	121	24	57
HardTrombone DN2	121	25	57
Real Muted DN2	121	10	59
Jazz Cornet DN1	121	32	56
Cornet Expr.	121	21	56
Wah Trumpet	121	2	59
Trumpet Expr.1	121	15	56
Trumpet Expr.2	121	4	56
Mute Trumpet	121	5	59
Sweet FlugelHorn	121	12	56
Trombone Vel. 1	121	8	57
Trombone Vel. 2	121	9	57
Trumpet Overb.	121	2	56
Concert Trumpet	121	19	56
Dual Trumpets	121	6	56
Alp Trumpet	121	17	56
TrumpetShake Y+	121	18	56
Trumpet Pitch	121	5	56
Trombone Expr. 1	121	6	57
Alp Tuba	121	6	58
Tuba Gold	121	2	58

Sound	CC00	CC32	PC
Oberkr. Tuba	121	1	58
Factory/Brass			
Big Band Brass 1	121	32	61
Big Band Brass 2	121	4	61
Horns Swell1 DNC	121	38	61
Horns Swell2 DNC	121	45	61
Tight Brass 1	121	27	61
Tight Brass 2	121	29	61
Tight Brass 3	121	2	61
Brass of Power	121	30	61
French Section	121	2	60
Soft Horns 1	121	8	60
Soft Horns 2	121	7	60
Soft Horns 3	121	6	60
Sforzato Brass	121	23	61
Fat Brass	121	13	61
Movie Brass	121	20	61
Dyna Brass 1	121	14	61
Glenn & Friends	121	3	61
Glenn & Boys	121	6	61
Horns & Ensemble	121	4	60
Brass & Sax	121	16	61
Trpts & Trombs	121	34	61
Trpts & Brass	121	7	61
Trpt. & Horns	121	5	60
Flute & Muted	121	6	73
Mute Ensemble 1	121	3	59
Mute Ensemble 2	121	4	59
Trumpet Ens.	121	9	61
Trombone Ens.	121	10	61
Synth Brass 1	121	5	62
Electrik Brass	121	4	62
Brass Expr.	121	15	61
Brass Fall	121	26	61

Sound	CC00	CC32	PC
Brass Impact	121	4	55
Brass Hit	121	25	61
Factory/Sax			
Tenor Sax DN1	121	16	66
Tenor Sax DN2	121	17	66
Jazz Sax DN1	121	20	65
Jazz Sax DN2	121	21	65
Tenor Growl DN1	121	18	66
PopAltoSax DN1	121	22	65
Alto Sax DN1	121	23	65
SoftAltoSax DN1	121	24	65
Soprano Sax DN1	121	6	64
Baritone Sax DN1	121	6	67
Jazz Tenor Sax 1	121	9	66
Tenor Sax Noise1	121	1	66
Sweet Soprano 1	121	3	64
Folk Sax	121	5	66
Baritone Sax Pro	121	3	67
Reed of Power	121	11	66
Sax Ensemble	121	2	65
Real Sax Ens.	121	15	65
Cool Sax Ens.	121	11	65
Sax Ens. Legato	121	19	65
Factory/Woodwind			
ConcertFlute DN1	121	15	73
ConcertFlute DN2	121	16	73
Latin Flute DN1	121	17	73
Latin Flute DN2	121	18	73
RealClarinet DN1	121	21	71
JazzClarinet DN1	121	22	71
Oboe 1	121	5	68
Cool Oboe	121	3	68
Pan Flute DN1	121	5	75
Whistle DN1	121	6	78

Sound	CC00	CC32	PC
Whistle Robin	121	7	78
Whistle Sine	121	1	78
Flute	121	9	73
Jazz Flute Expr.	121	1	73
Piccolo	121	3	72
Ocarina	121	1	79
Bassoon	121	1	70
Double Reed	121	1	68
Classic Oboe	121	2	68
Blown Bottle	121	1	76
Shakuhachi	121	2	77
Shakuhachi Vel.	121	3	77
Clarinet Pro 1	121	8	71
Clarinet Pro 2	121	9	71
Clar & Sax Ens 1	121	17	71
Clar & Sax Ens 2	121	18	71
Reeds & Saxes	121	10	71
Clarinet Ens.	121	5	71
Small Orchestra	121	1	72
Factory/Synth Pad			
Warm Pad	121	15	89
Square Pad	121	15	90
Dark Pad	121	6	89
Analog Pad 1	121	8	89
Symphonic Ens.	121	14	89
Warm Buzz	121	17	89
Layers Enjoy	121	11	99
Rhythmsphere	121	11	96
Movie Stack 1	121	4	99
Movie Stack 2	121	5	99
Movie Stack 3	121	6	99
Space Trailer	121	1	103
Tension Scene	121	8	97
Motion Ocean	121	1	96

Sound	CC00	CC32	PC
Moving Bell	121	5	98
Far Memories	121	14	91
S&H Pad DNC	121	10	96
Techno Stab DNC	121	3	93
VCF Modulation	121	3	101
Wave-Sequence	121	4	96
Jurassic Pad	121	3	88
Cinema Pad	121	5	95
Pisco Pad	121	2	99
Dronas Pad	121	4	93
Pop Synth Pad 1	121	4	91
Pop Synth Pad 2	121	12	91
Ravelian Pad	121	8	91
Atmoschoir Pad	121	15	91
Cosmic	121	1	93
Mixed Echoes	121	16	91
Rhythmical Synth	121	9	99
Moon Cycles	121	5	102
Dark Anna	121	13	89
The Pad	121	4	89
Tsunami Wave	121	6	91
Big Side Attack	121	18	89
My Sequencer	121	6	96
Step Sequencer	121	7	96
Choir-Sequence	121	13	91
Aerosonic	121	5	96
Double Sweep	121	9	95
Vintage Sweep	121	7	95
Super Sweep	121	4	90
Wave Sweep	121	5	90
Eastern Depths	121	8	99
Digi Ice Pad	121	2	101
Fresh Air 1	121	2	91
Fresh Air 2	121	11	91

Sound	CC00	CC32	PC
OB Pad	121	12	89
Future Pad	121	5	91
Big Panner	121	4	63
Bell Pad	121	6	98
Krystal Bell	121	3	98
80's Pop Synth	121	2	93
Next Analog	121	16	89
Air Clouds	121	1	97
Meditate	121	2	95
Factory/Synth Lead			
Next Dance DNC	121	13	87
Trance Filter	121	16	87
Vintage Monster	121	17	87
JP8	121	6	62
Lab Synth DNC	121	8	84
Spire Synth	121	22	81
Fast Glide Saw	121	20	81
Fing.GlideSquare	121	16	80
Thin PulSeq DNC	121	21	81
Deep Modul. DNC	121	10	84
Summit Pulse	121	13	81
Bros Buzz Y+	121	14	87
Noised Lead DNC	121	20	87
Parallel Trance	121	9	84
Dance Syn Perc	121	3	114
Shape Sound	121	5	114
Old Portamento	121	3	80
Revolution	121	12	84
Reverse Pulse	121	14	81
Justified	121	11	84
Fat Synth	121	15	87
Rave	121	6	97
Monster & Dist.	121	18	87
Side Distortion	121	13	84

Sound	CC00	CC32	PC
Saw Solo	121	27	81
MonoSaw Detune	121	17	81
MonoSaw 2 Oct.	121	18	81
MonoSaw 3 Oct.	121	19	81
Simple Square	121	14	80
Square Solo	121	17	80
Triangle Solo	121	26	81
Square & Pulse	121	18	80
Rich Lead	121	3	87
Octo Lead	121	6	81
Dance Lead	121	4	80
Wave Lead	121	5	80
HipHop Lead	121	6	87
Phat Saw Lead	121	8	81
Power Saw	121	5	81
Bass Phat Saw	121	12	87
Big Sweep Stab	121	12	90
Noisy Stabb	121	8	90
A Leadload	121	11	87
OB Lead	121	10	87
Big & Raw	121	8	87
Synth Pianoid	121	12	81
16-8-4 & Sub32	121	28	81
Factory/Ethnic			
Mandolin DNC	121	40	25
Mandolin UpDw	121	43	25
Mandolin Orch.1	121	41	25
Mandolin Orch.2	121	42	25
Mandolin Trem.	121	11	25
Real Cavaquinho	121	27	24
Cavaquinho 1	121	23	24
Cavaquinho 2	121	24	24
Berimbau Rel.DNC	121	1	106
Berimbau DNC	121	2	106

Sound	CC00	CC32	PC
Real Ukulele	121	25	24
Zither	121	9	104
Sitar	121	8	104
Sitar Tambou	121	2	104
Indian Frets	121	4	104
Fiddle	121	1	110
Banjo	121	4	105
Banjo Key Off	121	1	105
Kanoun 1	121	5	107
Kanoun 2	121	2	107
Kanoun Trem. 1	121	6	107
Kanoun Trem. 2	121	3	107
Kanoun Mix	121	4	107
Bouzouki	121	5	104
Mandolin Ens. 1	121	26	25
Mandolin Ens. 2	121	27	25
Oud 1	121	5	105
Oud 2	121	2	105
Klarnet 1	121	11	71
Klarnet 2	121	12	71
Clarinet G	121	2	71
Nay	121	2	72
Ac. Baglama 1	121	7	107
Ac. Baglama 2	121	8	107
Ac. Baglama Grp.	121	9	107
Kawala	121	1	75
Zurna 1	121	3	111
Zurna 2	121	1	111
HighlandBagPipes	121	3	109
Uillean BagPipes	121	2	109
Hichiriki	121	2	111
Gamelan	121	1	112
Jaw Harp	121	3	105
Garbage Mall	121	3	112

Sound	CC00	CC32	PC
Factory/Bass			
Real Ac. Bass 1	121	13	32
Acoustic Bass 1	121	14	32
Robert Bass	121	21	39
Wide Bass	121	21	38
JB Finger BsDN1	121	29	33
JB Finger BsDN2	121	30	33
JB Pick Bs DN1	121	18	34
JB Pick Bs DN2	121	19	34
PBs Fing.Pop DN1	121	33	33
PBs Fing.Pop DN2	121	34	33
PBsFing.Vint.DN1	121	25	33
Finger Bass DN1	121	16	33
Fretless Bs DN1	121	11	35
Dark Bs&Slap DN1	121	7	36
JB Fing.Slap Bs	121	32	33
JB Slap Bass	121	8	36
Basic Saw Bass	121	18	39
SimplePulse Bass	121	19	39
Euro Bass	121	4	39
30303 Square	121	6	38
Vintage P. Pick	121	12	34
Vintage P. Bass	121	23	33
Vintage P.Round	121	17	33
Vintage P. Flat	121	18	33
Acous. Bass Pro1	121	3	32
Ac. Jazz Bass	121	9	32
Finger E.Bass 1	121	7	33
Finger E.Bass 2	121	4	33
Dark E.Bass 2	121	24	33
5StringsBass RX	121	19	33
Fretless Bass 1	121	1	35
Sweet Fretless	121	3	35
Synth Bass 1	121	18	38

Sound	CC00	CC32	PC
Disclosure Bass	121	16	39
Jungle Bass	121	13	38
Jungle Reso.	121	5	39
MM Fretless B.RX	121	8	35
Woofer Pusher 1	121	9	35
Picked E. Bass 1	121	2	34
Picked Jazz Bass	121	13	34
Digi Bass 1	121	11	38
Digi Bass 2	121	9	38
Super Bass 1	121	2	36
30303 Bass	121	5	38
Stein Bass	121	3	34
Thumb Bass	121	1	37
Chorus Fing.Bass	121	8	33
Fancy Bass	121	17	39
Techno Org.Bass	121	6	17
Organ Bass	121	10	32
Org. Synth Pulse	121	13	17
Willy FM Bass	121	19	38
Bass & Ride 1	121	6	32
Bass & Ride 2	121	2	32
Bass&Gtr Double	121	6	34
FingerB.& Guitar	121	14	33
Bass & Guitar	121	4	34
Syn Bass Reso.	121	8	38
Legacy/Piano			
Piano Pad 1	121	2	1
Piano Pad 2	121	3	1
90's Piano	121	3	2
2000's Piano	121	4	2
Chorus Piano	121	5	2
E. Grand Phaser	121	10	2
Saloon Piano	121	4	3
Harpsichord 2	121	6	6

Sound	CC00	CC32	PC
Harpsi 16'	121	5	6
Harpsi Korg	121	4	6
Clav Snap	121	3	7
Sticky Clav	121	4	7
Legacy/E. Piano			
Pro Dyno EP	121	5	4
Pro Stage EP	121	6	4
Studio EP	121	7	4
Suit Case88 EP2	121	33	4
Dyno Tine EP 1	121	10	4
Dyno Tine EP 2	121	22	4
Bell E. Piano 1	121	23	4
Bell E. Piano 2	121	24	4
Tine E. Piano 2	121	19	4
EP+Damper 2	121	26	4
Vintage EP	121	4	4
Stereo Dig. EP	121	6	5
Hybrid EP	121	8	5
Phantom Tine	121	10	5
Soft Wurly	121	13	4
Hard Wurly	121	14	4
FM Stack EP	121	16	5
Velo Wurly	121	15	4
White Pad EP	121	13	5
FM Pad EP	121	15	5
Sweeping EP	121	12	5
Classic Dig. EP	121	7	5
Syn Piano X	121	5	5
Road Piano	121	11	2
E. Piano Noise	121	35	4
Wurly Noise	121	42	4
Legacy/Mallet & Bell			
Vibraphone 2	121	3	11
Monkey Skuls	121	3	12

Sound	CC00	CC32	PC
Digi Bell	121	4	98
Legacy/Accordion			
Sweet Harmonica	121	1	22
Cassotto NorTune	121	14	21
Acc. Clarinet NT	121	20	21
Acc. Piccolo NT	121	22	21
Sweet Musette	121	11	21
Musette 2	121	4	21
Musette Clar.	121	5	21
Detune Accordion	121	15	21
Akordeon	121	2	21
Arabic Accordion	121	10	21
Cassotto	121	9	21
Cassotto 16' DNC	121	30	21
Cassotto Or.Tune	121	13	21
Master Accordion	121	23	21
Steirisch.Akk.3	121	27	21
Steirisch.Akk.4	121	28	21
Harmonica 1 DNC	121	5	22
Harmonica 2 DNC	121	9	22
Harmonica 3 DNC	121	10	22
Jazz Harm. DNC	121	6	22
Sweet Harm. DNC	121	7	22
Harmonica 1	121	3	22
Harmonica 2	121	4	22
Harmonica 3	121	2	22
Melodica DNC	121	8	22
Accordion16,8,4'	121	3	23
Acc.Voice Change	121	6	23
Legacy/Organ			
Classic Click	121	4	18
Perc. Organ 3	121	10	17
Perc.Short Deca	121	8	18
Rock Organ 2	121	11	18

Sound	CC00	CC32	PC
Jimmy Organ V.	121	10	18
BX3 Rock 1 V.	121	10	16
BX3 Rock 2 V.	121	1	18
BX3 Rock 3 V.	121	5	18
BX3 Rock 4 V.	121	12	18
Dirty B	121	3	18
Killer B	121	2	18
BX3 Short Decay	121	7	17
Super BX Perc.	121	6	18
Gospel Organ 2	121	9	16
Gospel Organ V.	121	13	16
BX3 Gospel V.	121	21	16
Drawbars Organ	121	14	16
Organ Mid V.	121	16	16
Organ Hi V.	121	17	16
Drawbars Slow V.	121	19	16
Drawbars Fast V.	121	18	16
Organ Low+1' V.	121	33	16
Organ HiMix1 V.	121	34	16
Organ HiMix2 V.	121	35	16
Organ 16+51/3 V.	121	36	16
Organ Low V.	121	4	16
Old Wheels	121	3	17
Dark Organ 1	121	7	16
Dark Organ 2	121	5	16
Rotary Organ	121	8	17
M1 Organ	121	5	17
Dirty JazzOrgan	121	7	18
Arabian Organ	121	12	16
Theatre Organ 3	121	24	16
Theatre Organ 4	121	25	16
Tibia	121	26	16
Tibia 16+8+4'	121	27	16
Tibia & Vox	121	28	16
Tibia & Kinura	121	31	16
Tibia Vox Glock	121	32	16
Post Horn Trem.	121	29	16
Legacy/Guitar			
Nylon Bossa	121	4	24
Nylon Vel. Harm.	121	10	24
Nylon Guitar	121	15	24
Nylon Gtr Pro1	121	8	24
Nylon Gtr Pro2	121	11	24
Nylon Slide Pro	121	14	24
Natural Nylon	121	19	24
Real Steel Gtr	121	31	25
Spanish Guitar	121	6	24
Brazilian Guitar	121	9	24
RealFolk GtrST 1	121	29	25
RealFolk GtrST 2	121	30	25
Real Folk Gtr	121	32	25
Steel Folk Gtr	121	9	25
Finger Tips	121	8	25
Finger Key Off	121	7	25
Jazz Gtr 2 DNC	121	7	26
Club Jazz Gtr 2	121	3	26
Pop Steel Slide	121	23	25
Reso Guitar	121	12	25
Clean Mute Gtr	121	6	28
Clean Funk	121	8	28
Tel. Midddle	121	26	27
Country Nu	121	11	27
Tel. Bridge	121	27	27
Guitarish	121	8	27
Stra. Gtr Slide	121	17	27
Stra. Chime	121	5	28
L&R E.Guitar 1	121	9	27
L&R E.Guitar 2	121	10	27

Sound	CC00	CC32	PC
Hackbrett	121	6	25
Guitar & Strings	121	7	24
Rhythm E.Guitar	121	7	28
Chorus Gtr DNC	121	34	27
Muted Guitar	121	19	28
E.Gtr Harmonics	121	2	31
Solo Dist.Guitar	121	7	30
Lead Guitar DNC	121	4	29
Dist. Steel Gtr	121	12	30
Joystick Gtr Y-	121	3	30
Nylon Gtr RX1	121	12	24
Nylon Gtr RX2	121	13	24
RealNylon Gtr ST	121	16	24
Ac.Guitar KeyOff	121	5	24
Steel Slide Pro1	121	13	25
Steel Slide Pro2	121	14	25
Steel Guitar 1	121	4	25
Steel Guitar 2	121	20	25
Steel 12 Strings	121	5	25
Concert 12 Str	121	22	24
Steel Gtr DNC	121	44	25
Classic12Str DNC	121	38	25
Classic12Str Pro	121	37	25
Classic12Strings	121	39	25
12 Strings Pro	121	17	25
12 Strings RX	121	18	25
Pop Steel Gtr 1	121	21	25
Pop Steel Gtr 2	121	22	25
Steel Guitar RX1	121	15	25
Steel Guitar RX2	121	16	25
Clean Funk RX1	121	10	28
Clean Funk RX2	121	36	27
Clean Funk RX3	121	11	28
Clean Jazz 2	121	22	27

Sound	CC00	CC32	PC
Clean Guitar RX1	121	14	28
Clean Guitar RX2	121	15	28
Clean Guitar RX3	121	16	28
Clean Guitar RX4	121	17	28
Clean Guitar RX5	121	18	28
Clean Guitar RX6	121	20	28
Funk Stein RX1	121	12	28
Funk Stein RX2	121	13	28
Club Jazz Gtr 1	121	2	26
JazzGtr SlidePro	121	6	26
Vintage S. 1	121	19	27
Vintage S. 2	121	4	27
Pop SteelGtr RX1	121	24	25
Pop SteelGtr RX2	121	25	25
R&R Guitar	121	4	28
Funky Wah RX	121	12	27
Real El. Guitar1	121	30	27
Real El. Guitar2	121	31	27
Real El. Gtr ST2	121	29	27
Wet Dist. Guitar	121	6	30
Clean Gtr Pro 1	121	13	27
Clean Gtr Pro 2	121	15	27
Clean Guitar 1	121	20	27
Clean Guitar 2	121	25	27
Dist. Guitar RX1	121	9	30
Dist. Guitar RX2	121	10	30
Dist. Gtr 3 DNC	121	13	30
Power Chords 2	121	4	30
Stra. Gtr 1 DNC	121	32	27
'54 E. Guitar	121	24	27
Vox Wah Chick	121	3	120
Legacy/Strings & Vocal			
Violin Expr. 2	121	2	40
Violin Expr. 3	121	8	40

Sound	CC00	CC32	PC
Strings Ens. 1	121	21	48
Strings Ens. 2	121	3	49
Strings Ens. 3	121	22	48
Movie Strings 1	121	5	49
Movie Strings 2	121	6	49
OrchestraTutti 2	121	19	48
SopranoChoirDNC	121	6	53
Stereo Strings	121	3	48
Master Pad	121	2	89
N Strings	121	6	48
Arco Strings	121	7	48
Legato Strings	121	4	48
Double Strings	121	3	45
Ensemble & Solo	121	11	48
Analog Strings 2	121	2	50
Sweeper Strings	121	1	49
Synth Strings 2	121	1	51
SopranoVox2 DNC	121	5	53
Take Voices 2	121	5	52
Aah Choir	121	7	52
Femal Scat	121	15	52
Male Scat	121	16	52
Scat Voices	121	19	52
Grand Choir	121	11	52
Cyber Choir	121	2	85
Strings Choir	121	13	52
Slow Choir	121	10	52
Slow Violin	121	3	40
Odissey	121	4	50
Analog Velve	121	3	50
Ether Voices	121	1	85
Dream Voice	121	5	54
Classic Vox	121	4	54
Orch. & Oboe 2	121	17	48

Sound	CC00	CC32	PC
Doolally	121	2	53
Legacy/Trumpet & Trbn.			
JazzTrumpet1 DNC	121	24	56
JazzTrumpet2 DNC	121	27	56
JazzTrumpet3 DNC	121	28	56
JazzTrumpet4 DNC	121	30	56
JazzTrumpet5 DNC	121	35	56
Trumpet Expr. DNC	121	26	56
JazzCornet 1 DNC	121	25	56
JazzCornet 2 DNC	121	29	56
Jazz Trb. 1 DNC	121	15	57
Jazz Trb. 2 DNC	121	14	57
Jazz Trb. 3 DNC	121	18	57
Trombone DNC	121	13	57
HardTrombone DNC	121	19	57
Soft Trb. DNC	121	16	57
Cornet Pro 1	121	22	56
Cornet Pro 2	121	23	56
Trb. Expr. DNC	121	17	57
Trombone Expr. 2	121	7	57
Trombone Vel. 3	121	10	57
Mono Trumpet	121	3	56
Trumpet Pro 1	121	10	56
Trumpet Pro 2	121	11	56
Trumpet Pro 3	121	16	56
Trumpet	121	14	56
Cornet Legato	121	31	56
Warm Flugel	121	8	56
Flugel Horn Pro	121	13	56
Flugel Horn	121	7	56
Hard Trombone	121	3	57
Soft Trombone	121	4	57
Pitch Trombone	121	5	57
Trombone Pro Vel	121	11	57

Sound	CC00	CC32	PC
Ob.Tuba&E.Bass 1	121	4	58
Ob.Tuba&E.Bass 2	121	5	58
Concert Trp. Pro	121	20	56
BeBop Cornet	121	9	56
Trombone	121	12	57
Dynabone	121	3	58
Legacy/Brass			
Tight Brass 4	121	12	61
Tight Brass Pro	121	28	61
Attack Brass	121	8	61
Big BandShake Y+	121	33	61
Film Brass	121	17	61
Brass Section	121	31	61
Power Brass	121	21	61
Dyna Brass 2	121	22	61
Trumpet Ens1 Y+	121	35	61
Trumpet Ens2 Y+	121	36	61
Trombones	121	11	61
Double Brass	121	24	61
Brass Slow	121	18	61
Sax & Brass	121	5	61
Classic Horns	121	3	60
Fanfare	121	19	61
Synth Brass 2	121	5	63
Brass Pad	121	3	63
MorphAttackBrass	121	37	61
Netherland Hit	121	8	55
Legacy/Sax			
Tenor Sax 1 DNC	121	12	66
Tenor Sax 2 DNC	121	13	66
Tenor Sax 3 DNC	121	14	66
Tenor Sax 4 DNC	121	15	66
Jazz Sax 1 DNC	121	13	65
Jazz Sax 2 DNC	121	14	65

Sound	CC00	CC32	PC
Jazz Sax 3 DNC	121	16	65
Soprano Sax DNC	121	5	64
Alto Sax 1 DNC	121	12	65
Alto Sax 2 DNC	121	17	65
SoftLatinSax DNC	121	18	65
Baritone Sax DNC	121	5	67
Jazz Tenor Sax 2	121	10	66
Tenor Sax Noise2	121	6	66
Tenor Sax Expr.1	121	7	66
Tenor Sax Expr.2	121	8	66
Breathy Tenor	121	3	66
Soft Tenor	121	2	66
Tenor Growl	121	4	66
Alto Sax Pro	121	8	65
Alto Sax Expr.	121	9	65
Breathy Alto 1	121	1	65
Breathy Alto 2	121	3	65
Alto Sax Growl	121	4	65
Sweet Alto Sax 1	121	5	65
Sweet Alto Sax 2	121	6	65
Soft Alto Sax	121	7	65
Alto Sax	121	10	65
Sweet Soprano 2	121	4	64
Sweet Soprano 3	121	1	64
Soprano Pro	121	2	64
Baritone Sax	121	4	67
Breathy Baritone	121	2	67
Baritone Growl	121	1	67
Sax Breath & Key	121	2	121
Legacy/Woodwind			
RealClarinet DNC	121	14	71
JazzClarinet DNC	121	15	71
Folk Clarinet	121	7	71
Jazz Clarinet	121	1	71

Sound	CC00	CC32	PC
Clarinet 1 DNC	121	13	71
SoloClarinet DNC	121	16	71
Clarinet 2 DNC	121	19	71
Clarinet 3 DNC	121	20	71
Jazz Flute 1 DNC	121	13	73
Jazz Flute 2 DNC	121	14	73
Orch. Flute DNC	121	12	73
Jazz Flute	121	10	73
Flute DNC	121	11	73
Orchestra Flute	121	5	73
Flute Switch	121	2	73
Flute Dyn. 5th	121	3	73
Flute Frullato	121	4	73
Wooden Flute	121	7	73
Oboe 2	121	4	68
English Horn	121	1	69
Pan Flute 1 DNC	121	2	75
Pan Flute 2 DNC	121	3	75
Pan Flute Y-	121	4	75
Bambu Flute	121	8	73
Whistle 1	121	3	78
Whistle 2	121	4	78
Whistle 2 DNC	121	5	78
Breathy Whistle	121	2	78
Recorder 1	121	1	74
Recorder 2	121	2	74
Old Shakuhachi	121	1	77
Woodwinds	121	6	71
Section Winds 1	121	3	71
Section Winds 2	121	4	71
Legacy/Synth Pad			
Sky Watcher	121	2	90
Vintage Pad	121	11	89
You Decide	121	8	95

Sound	CC00	CC32	PC
Korgmatose	121	13	90
Reoccuring Astra	121	6	95
Astral Dream	121	1	95
Reso Down	121	2	97
Crimson 5ths	121	1	86
Freedom Pad	121	7	89
Noble Pad	121	5	97
Mellow Pad	121	4	95
Elastick Pad	121	7	97
Lonely Spin	121	1	100
Synth Ghostly	121	2	100
Farluce	121	11	90
Dark Element	121	3	95
Bell Choir	121	7	98
Wide Attack	121	10	99
Wave Cycle	121	3	96
Movie Stack 4	121	7	99
Bengione	121	1	99
Cross Sweep	121	6	90
Virtual Traveler	121	1	88
Dreaming Coil	121	3	99
Analog Pad 2	121	9	89
Analog Pad 3	121	10	89
Money Pad	121	5	89
Pods In Pad	121	4	97
Chiff Touch Pad	121	1	83
Tinklin Pad	121	3	97
Dance ReMix	121	10	91
Organ Stab DNC	121	4	101
Legacy/Synth Lead			
Synchro City	121	2	84
Wild Arp	121	6	55
Seq Lead	121	7	81
Electro Lead	121	2	87

Sound	CC00	CC32	PC
Thin Analog Lead	121	4	87
Glide Lead	121	9	81
Fire Wave	121	10	81
Old & Analog	121	8	80
Power Synth	121	3	89
Mega Synth	121	9	90
Digital PolySix	121	7	90
Flip Blip	121	7	55
Reso Sweep	121	1	90
Synth Sweeper	121	3	90
Sync Kron	121	3	84
Tecno Phonic	121	10	90
Band Passed	121	3	102
Cat Lead	121	9	87
Pan Reso	121	4	102
Metallic Rez	121	4	84
Square Rez	121	11	80
Rezbo	121	11	81
Express. Lead	121	5	87
Port Whine	121	12	80
Auto Pilot 1	121	14	38
Arp Angeles	121	2	88
Brian Sync	121	5	84
Arp Twins	121	6	84
LoFi Ethnic	121	7	84
Caribbean	121	2	96
Sine Wave	121	6	80
Analog Lead	121	7	80
Gliding Square	121	9	80
Sine Switch	121	10	80
Cycle Seq. 1	121	8	96
Cycle Seq. 2	121	9	96
2VCO Planet Lead	121	13	80
Motion Raver	121	1	101

Sound	CC00	CC32	PC
Legacy/Ethnic			
Mandolin Key Off	121	10	25
War Pipes	121	1	109
Sitar Sitar	121	7	104
Hit in India	121	5	55
Tambra	121	6	104
Indian Stars	121	3	104
Bali Gamelan	121	2	112
Ukulele Gtr	121	26	24
Legacy/Bass			
Acous. Bass Pro2	121	4	32
Acous. Bass RX	121	7	32
Acoustic Bass 2	121	8	32
Real Ac. Bass 2	121	12	32
Ac. Bass Buzz	121	1	32
Finger E.Bass 3	121	2	33
Finger E.Bass 4	121	3	33
Finger E.Bass 5	121	6	33
Bright Finger B.	121	9	33
FingerE.Bass1 RX	121	10	33
Finger Slap	121	12	33
FingerE.Bass2 RX	121	13	33
Finger E.Bass 6	121	15	33
Dark E.Bass 1	121	20	33
FingerE.Bass3 RX	121	21	33
Dark E.Bass DNC	121	22	33
Picked E. Bass 2	121	1	34
Bass Mute	121	5	34
Picked E. Bass 4	121	7	34
Picked E. Bass 5	121	8	34
Picked E.Bass RX	121	10	34
Picked E. Bass 3	121	11	34
Fretless Bass 2	121	2	35
Dark R&B Bass2	121	5	35

Sound	CC00	CC32	PC
Slap Bass 1	121	6	36
Slap Bass 2	121	6	37
Slap Bass 3	121	7	37
DynaSlapBass RX	121	3	37
Super Bass 2	121	1	36
FunkSlapBass RX	121	3	36
The Other Slap	121	5	37
SlapFingerBassRX	121	4	36
SlapPickedBassRX	121	5	36
Chorus Slap Bass	121	4	37
DarkWoody A.Bass	121	5	32
More Mid Bass	121	11	33
Woofer Pusher 2	121	6	35
Dark R&B Bass1	121	4	35
Dyna Bass	121	2	37
Ticktacing Bass	121	9	34
Fretless Bass 3	121	7	35
Stick Bass	121	5	33
Auto Pilot 2	121	13	39
Phunk Synth Bass	121	14	39
Digi Bass 3	121	10	38
Dr. Octave	121	16	38
Monofilter Bass	121	11	39
Autofilter Bass	121	10	39
Hybrid Bass	121	15	38
Synth Bass 80ish	121	9	39
Synth Bass 2	121	15	39
Reso Bass	121	12	39
Drive Bass	121	17	38
Nasty Bass	121	6	39
Bass Square	121	7	38
Square Bass	121	7	87
Phat Bass	121	7	39
Blind As A Bat	121	12	38

Sound	CC00	CC32	PC
Poinker Bass	121	8	39
GM/XG/Piano			
AcousticPiano GM	121	0	0
Ac. Piano Wide	121	1	0
Ac. Piano Dark	121	2	0
Bright Piano GM	121	0	1
Bright PianoWide	121	1	1
E.Grand Piano GM	121	0	2
E. Grand Wide	121	1	2
Honky-Tonk GM	121	0	3
Honky Wide	121	1	3
E. Piano 1 GM	121	0	4
Detuned EP 1	121	1	4
EP 1 Veloc. Mix	121	2	4
60's E. Piano	121	3	4
E. Piano 2 GM	121	0	5
Detuned EP 2	121	1	5
EP 2 Veloc. Mix	121	2	5
EP Legend	121	3	5
EP Phase	121	4	5
Harpsichord GM	121	0	6
Harpsi OctaveMix	121	1	6
Harpsi Wide	121	2	6
Harpsi Key Off	121	3	6
Clav GM	121	0	7
Pulse Clav	121	1	7
AcousticPiano XG	0	0	0
AcousticPiano KP	0	1	0
Mellow Gr. Piano	0	18	0
Piano Strings	0	40	0
Piano Dream	0	41	0
Bright Piano XG	0	0	1
Bright Piano KP	0	1	1
E.Grand Piano XG	0	0	2

Sound	CC00	CC32	PC
E.Grand Piano KP	0	1	2
E. Grand Detuned	0	32	2
Layered E.Grand1	0	40	2
Layered E.Grand2	0	41	2
Honky-Tonk XG	0	0	3
Honky-Tonk KP	0	1	3
E. Piano 1 XG	0	0	4
E. Piano 1 KP	0	1	4
Mellow EP1	0	18	4
Chorus EP 1	0	32	4
Hard El. Piano	0	40	4
Vel. X-Fade EP 1	0	45	4
60's El. Piano 1	0	64	4
E. Piano 2 XG	0	0	5
E. Piano 2 KP	0	1	5
Chorus EP 2	0	32	5
FM EP Hard	0	33	5
FM Legend EP	0	34	5
FM Phase EP	0	40	5
Dx & Analog	0	41	5
FM Koto EP	0	42	5
Vel. X-Fade EP 2	0	45	5
Harpsichord XG	0	0	6
Harpsichord KP	0	1	6
Harpsichord HP	0	25	6
Harpsi Octave	0	35	6
Clav XG	0	0	7
Clav KP	0	1	7
Clav. Wah Dyn.	0	27	7
Pulse Clav X	0	64	7
Pierce Clav	0	65	7
GM/XG/Chrom. Perc.			
Celesta GM	121	0	8
Glockenspiel GM	121	0	9

Sound	CC00	CC32	PC
Music Box GM	121	0	10
Vibraphone GM	121	0	11
Vibraphone Wide	121	1	11
Marimba GM	121	0	12
Marimba Wide	121	1	12
Xylophone GM	121	0	13
Tubular Bell GM	121	0	14
Church Bell	121	1	14
Carillon	121	2	14
Dulcimer GM	121	0	15
Celesta XG	0	0	8
Glockenspiel XG	0	0	9
Music Box XG	0	0	10
Orgel Bell	0	64	10
Vibraphone XG	0	0	11
Vibraphone KP	0	1	11
Hard Vibraphone	0	45	11
Marimba XG	0	0	12
Marimba KP	0	1	12
Sin Marimba	0	64	12
Balimba	0	97	12
Log Drum X	0	98	12
Xylophone XG	0	0	13
Tubular Bell XG	0	0	14
Church Bells	0	96	14
Carillonx	0	97	14
Dulcimer XG	0	0	15
Dulcimer Octave	0	35	15
Cimbalom	0	96	15
Santur 2	0	97	15
GM/XG/Organ			
Drawbar Org GM	121	0	16
Det. Drawbar Org	121	1	16
It. 60's Organ	121	2	16

Sound	CC00	CC32	PC
Drawbar Org. 2	121	3	16
Perc.Organ GM	121	0	17
Det. Perc. Organ	121	1	17
Percussive Org 2	121	2	17
Rock Organ GM	121	0	18
Church Organ GM	121	0	19
Church Oct. Mix	121	1	19
Detuned Church	121	2	19
Reed Organ GM	121	0	20
Puff Organ	121	1	20
Accordion GM	121	0	21
Accordion 2	121	1	21
Harmonica GM	121	0	22
Tango Accord.GM	121	0	23
Drawbar Org XG	0	0	16
Detuned Drawbar	0	32	16
60's Draw.Org. 1	0	33	16
60's Organ X	0	34	16
70's DB Org. 1	0	35	16
Drawbar Org. 3	0	36	16
Drawbar 5th	0	37	16
Even Bar Org.	0	38	16
Organ 16+2'2/3	0	40	16
Organ Bass Dance	0	64	16
70's DB Org. 2	0	65	16
Cheezy Organ	0	66	16
Drawbar Org Perc	0	67	16
Perc.Organ XG	0	0	17
70's Perc. Organ	0	24	17
ChorusPerc.Organ	0	32	17
Lite Organ	0	33	17
Percussive Org X	0	37	17
Rock Organ XG	0	0	18
Rotary Organ V.	0	64	18

Sound	CC00	CC32	PC
Slow Rotary	0	65	18
Fast Rotary	0	66	18
Church Organ XG	0	0	19
Church Organ 3	0	32	19
Church Organ 2	0	35	19
Notre Dame	0	40	19
Organ Flute	0	64	19
Trem. Org. Flute	0	65	19
Reed Organ XG	0	0	20
Puff Organx	0	40	20
Accordion XG	0	0	21
Accord. It.	0	32	21
Harmonica XG	0	0	22
Soft Harmonica	0	32	22
Tango Accord. XG	0	0	23
TangoAccordion 2	0	64	23
GM/XG/Guitar			
Nylon Guitar GM	121	0	24
Ukulele	121	1	24
Nylon Key Off	121	2	24
Nylon Guitar 2	121	3	24
Steel Guitar GM	121	0	25
12 Strings Gtr	121	1	25
Mandolin	121	2	25
Steel Gtr & Body	121	3	25
Jazz Guitar GM	121	0	26
Pedal Steel Gtr	121	1	26
Clean Guitar GM	121	0	27
Det.Clean El.Gtr	121	1	27
Mid Tone Gtr	121	2	27
Muted Guitar GM	121	0	28
Funky Cut El.Gtr	121	1	28
Mute Vel. El.Gtr	121	2	28
Jazz Man	121	3	28

Sound	CC00	CC32	PC
Overdrive Gtr GM	121	0	29
Guitar Pinch	121	1	29
DistortionGtr GM	121	0	30
Feedback DistGtr	121	1	30
Dist. Rhythm Gtr	121	2	30
Gtr Harmonic GM	121	0	31
Guitar Feedback	121	1	31
Nylon Guitar XG	0	0	24
Nylon Guitar 2X	0	16	24
Nylon Guitar 3X	0	25	24
Nylon & Harm. V.	0	43	24
Ukulele X	0	96	24
Steel Guitar XG	0	0	25
Steel Guitar X	0	16	25
12 Strings Gtr X	0	35	25
Nylon plus Steel	0	40	25
SteelGtrWithBody	0	41	25
Mandolin X	0	96	25
Jazz Guitar XG	0	0	26
Mellow Guitar	0	18	26
Jazz Man Amp	0	32	26
Clean Guitar XG	0	0	27
Chorus El.Gtr	0	32	27
Muted Guitar XG	0	0	28
Funk Cut Guitar	0	40	28
Muted Steel Gtr	0	41	28
Funk Guitar 2	0	43	28
Jazz Boy	0	45	28
Overdrive Gtr XG	0	0	29
Guitar Nip	0	43	29
DistortionGtr XG	0	0	30
Feedback DistGt1	0	40	30
Feedback DistGt2	0	41	30
Gtr Harmonic XG	0	0	31

Sound	CC00	CC32	PC
Gtr Feedback	0	65	31
Gtr Harmonic	0	66	31
GM/XG/Bass			
Acoustic Bass GM	121	0	32
Finger Bass GM	121	0	33
Finger Slap Bass	121	1	33
Picked E.Bass GM	121	0	34
Fretless Bass GM	121	0	35
Slap Bass 1 GM	121	0	36
Slap Bass 2 GM	121	0	37
Synth Bass 1 GM	121	0	38
Synth Bass Warm	121	1	38
Synth Bass Reso	121	2	38
Clavi Bass	121	3	38
Hammer	121	4	38
Synth Bass 2 GM	121	0	39
SynthBass Attack	121	1	39
SynthBass Rubber	121	2	39
Attack Pulse	121	3	39
Acoustic Bass XG	0	0	32
Jazz Rhythm	0	40	32
Ac. Bass V.	0	45	32
Finger Bass XG	0	0	33
Finger Dark	0	18	33
Flange Bass	0	27	33
FngBass&DstGuit.	0	40	33
FingerSlapBass V	0	43	33
Finger Bass X	0	45	33
Modulated Bass	0	65	33
Picked E.Bass XG	0	0	34
Muted Pick Bass	0	28	34
Fretless Bass XG	0	0	35
Fretless Bass B	0	32	35
Fretless Det.	0	33	35

Sound	CC00	CC32	PC
Fretless Soft	0	34	35
Synth Fretless	0	96	35
Smooth Fretless	0	97	35
Slap Bass 1 XG	0	0	36
Resonant Slap	0	27	36
Punch Thumb Bass	0	32	36
Slap Bass 2 XG	0	0	37
Velo. Sw. Slap	0	43	37
Synth Bass 1 XG	0	0	38
Syn. Bass Dark	0	18	38
Fast Reso. Bass	0	20	38
Acid Bass	0	24	38
Clav. Bass	0	35	38
Techno Bass	0	40	38
Orbiter Bass	0	64	38
Xquare Bass	0	65	38
Rubber Bass	0	66	38
Hammer Bass	0	96	38
Synth Bass 2 XG	0	0	39
Mellow Syn Bass	0	6	39
Sequenced Bass	0	12	39
Click Synth Bass	0	18	39
Synth Bass Dark	0	19	39
Smooth Syn. Bass	0	32	39
Modular Syn Bass	0	40	39
DX Bass	0	41	39
X Wire Bass	0	64	39
GM/XG/Strings			
Violin GM	121	0	40
Slow Att. Violin	121	1	40
Viola GM	121	0	41
Cello GM	121	0	42
Contrabass GM	121	0	43
Tremolo Str. GM	121	0	44

Sound	CC00	CC32	PC
Pizzicato Str.GM	121	0	45
Harp GM	121	0	46
Yang Chin	121	1	46
Timpani GM	121	0	47
Violin XG	0	0	40
Slow Atk Violin	0	8	40
Viola XG	0	0	41
Cello XG	0	0	42
Contrabass XG	0	0	43
Tremolo Str. XG	0	0	44
Slw Tremolo Str.	0	8	44
Suspense Strings	0	40	44
Pizzicato Str.XG	0	0	45
Harp XG	0	0	46
Yang Chin X	0	40	46
Timpani XG	0	0	47
GM/XG/Ensemble			
Strings Ens.1 GM	121	0	48
Strings & Brass	121	1	48
60's Strings	121	2	48
Strings Ens.2 GM	121	0	49
Synth Strings1GM	121	0	50
Synth Strings 3	121	1	50
Synth Strings2GM	121	0	51
Choir Aahs GM	121	0	52
Choir Aahs 2	121	1	52
Voice Oohs GM	121	0	53
Humming	121	1	53
Synth Voice GM	121	0	54
Analog Voice	121	1	54
Orchestra Hit GM	121	0	55
Bass Hit Plus	121	1	55
6th Hit	121	2	55
Euro Hit	121	3	55

Sound	CC00	CC32	PC
Strings Ens.1 XG	0	0	48
Stereo Stringx	0	3	48
Slw Atk Strings	0	8	48
Arco Stringx	0	24	48
60's Strings X	0	35	48
Orchestra	0	40	48
Orchestra 2	0	41	48
TremoloOrchestra	0	42	48
Velocity Strings	0	45	48
Strings Ens.2 XG	0	0	49
StereoSlwStrings	0	3	49
SlwLegatoStrings	0	8	49
Warm Strings	0	40	49
Kingdom	0	41	49
70's Strings	0	64	49
Strings 3	0	65	49
Synth Strings1XG	0	0	50
Reso Strings	0	27	50
Synth Strings 4	0	64	50
Synth Strings 5	0	65	50
Synth Strings2XG	0	0	51
Choir Aahs XG	0	0	52
Stereo Choir	0	3	52
Choir Aahs 3	0	16	52
Mellow Choir	0	32	52
Choir Strings	0	40	52
Voice Oohs XG	0	0	53
Synth Voice XG	0	0	54
Synth Voix	0	40	54
Choral	0	41	54
Analog Voix	0	64	54
Orchestra Hit XG	0	0	55
Orchestra Hitx	0	35	55
Impact	0	64	55

Sound	CC00	CC32	PC
GM/XG/Brass			
Trumpet GM	121	0	56
Dark Trumpet	121	1	56
Trombone GM	121	0	57
Trombone 2	121	1	57
Bright Trombone	121	2	57
Tuba GM	121	0	58
Muted Trumpet GM	121	0	59
Muted Trumpet 2	121	1	59
French Horn GM	121	0	60
FrenchHorn Warm	121	1	60
Brass Section GM	121	0	61
Brass Section 2	121	1	61
Synth Brass 1 GM	121	0	62
Synth Brass 3	121	1	62
Analog Brass 1	121	2	62
Jump Brass	121	3	62
Synth Brass 2 GM	121	0	63
Synth Brass 4	121	1	63
Analog Brass 2	121	2	63
Trumpet XG	0	0	56
Trumpet 2	0	16	56
Brite Trumpet	0	17	56
Trombone XG	0	0	57
Warm Trombone	0	18	57
Tuba XG	0	0	58
Tuba 2	0	16	58
Muted Trumpet XG	0	0	59
French Horn XG	0	0	60
French Horn Solo	0	6	60
Warm French Horn	0	32	60
Horn Orchestra	0	37	60
Brass Section XG	0	0	61
Tpt&Tbn Section	0	35	61

Sound	CC00	CC32	PC
Brass Section 3	0	40	61
Hit Brass	0	41	61
Mellow Brass	0	42	61
Synth Brass 1 XG	0	0	62
Quack Brass	0	12	62
Res. Synth Brass	0	20	62
Poly Brass	0	24	62
Synth Brass 4 X	0	27	62
Jump Brass X	0	32	62
AnaVel Brass 1	0	45	62
AnaLog Brass 1	0	64	62
Synth Brass 2 XG	0	0	63
Soft Brass	0	18	63
Synth Brass X	0	40	63
Choir Brass	0	41	63
AnaVel Brass 2	0	45	63
AnaLog Brass 2	0	64	63
GM/XG/Reed			
Soprano Sax GM	121	0	64
Alto Sax GM	121	0	65
Tenor Sax GM	121	0	66
Baritone Sax GM	121	0	67
Oboe GM	121	0	68
English Horn GM	121	0	69
Bassoon GM	121	0	70
Clarinet GM	121	0	71
Soprano Sax XG	0	0	64
Alto Sax XG	0	0	65
Sax Section	0	40	65
HyperAltoSax	0	43	65
Tenor Sax XG	0	0	66
BreathyTenorSax	0	40	66
Soft Tenor Sax	0	41	66
Tenor Sax 2	0	64	66

Sound	CC00	CC32	PC
Baritone Sax XG	0	0	67
Oboe XG	0	0	68
English Horn XG	0	0	69
Bassoon XG	0	0	70
Clarinet XG	0	0	71
GM/XG/Pipe			
Piccolo GM	121	0	72
Flute GM	121	0	73
Recorder GM	121	0	74
Pan Flute GM	121	0	75
Blown Bottle GM	121	0	76
Shakuhachi GM	121	0	77
Whistle GM	121	0	78
Ocarina GM	121	0	79
Piccolo XG	0	0	72
Flute XG	0	0	73
Recorder XG	0	0	74
Pan Flute XG	0	0	75
Blown Bottle XG	0	0	76
Shakuhachi XG	0	0	77
Whistle XG	0	0	78
Ocarina XG	0	0	79
GM/XG/Syn Lead Syn Pad			
Lead Square GM	121	0	80
Lead Square 2	121	1	80
Lead Sine	121	2	80
Lead Saw GM	121	0	81
Lead Saw 2	121	1	81
Lead Saw & Pulse	121	2	81
Lead Double Saw	121	3	81
Lead Seq. Analog	121	4	81
Calliope GM	121	0	82
Chiff GM	121	0	83
Charang GM	121	0	84

Sound	CC00	CC32	PC
Wire Lead	121	1	84
Voice Lead GM	121	0	85
Fifths Lead GM	121	0	86
Bass & Lead GM	121	0	87
Lead Soft Wrl	121	1	87
New Age Pad GM	121	0	88
Warm Pad GM	121	0	89
Sine Pad	121	1	89
Polysynth GM	121	0	90
Choir Pad GM	121	0	91
Itopia Pad	121	1	91
Bowed Glass GM	121	0	92
Metallic Pad GM	121	0	93
Halo Pad GM	121	0	94
Sweep Pad GM	121	0	95
Lead Square XG	0	0	80
Square Lead	0	6	80
LM Square	0	8	80
Hollow	0	18	80
Shroud	0	19	80
Mellow	0	64	80
Solo Sine	0	65	80
Sine Lead	0	66	80
Lead Saw XG	0	0	81
Sawtooth Lead	0	6	81
Thick Sawtooth	0	8	81
Dynamic Sawtooth	0	18	81
Digital Saw	0	19	81
Big Lead	0	20	81
Heavy Synth	0	24	81
Wasp Synth	0	25	81
Pulse Saw	0	40	81
Dr. Lead	0	41	81
Velocity Lead	0	45	81

Sound	CC00	CC32	PC
Sequenced Analog	0	96	81
Calliope XG	0	0	82
Pure Lead	0	65	82
Chiff XG	0	0	83
Rubby	0	64	83
Charang XG	0	0	84
Distorted Lead	0	64	84
Wire Lead X	0	65	84
Voice Lead XG	0	0	85
Synth Aahs	0	24	85
Vox Lead	0	64	85
Fifths Lead XG	0	0	86
Big Five	0	35	86
Bass & Lead XG	0	0	87
Big & Low	0	16	87
Fat & Perky	0	64	87
Soft Whirl	0	65	87
New Age Pad XG	0	0	88
Fantasy	0	64	88
Warm Pad XG	0	0	89
Thick Pad	0	16	89
Soft Pad	0	17	89
Sine Pad X	0	18	89
Horn Pad	0	64	89
Rotary Strings	0	65	89
Polysynth XG	0	0	90
Poly Pad 800	0	64	90
Click Pad	0	65	90
Analog Pad	0	66	90
Square Pad X	0	67	90
Choir Pad XG	0	0	91
Heaven Mod	0	64	91
Itopia	0	66	91
C.C. Pad	0	67	91

Sound	CC00	CC32	PC
Bowed Glass XG	0	0	92
Glacier	0	64	92
Metallic Pad XG	0	0	93
Tine Pad	0	64	93
Pan Pad	0	65	93
Halo Pad XG	0	0	94
Sweep Pad XG	0	0	95
Shwimmer	0	20	95
Converge	0	27	95
Polar Pad	0	64	95
Celestial	0	66	95
GM/XG/Synth SFX			
Ice Rain GM	121	0	96
Soundtrack GM	121	0	97
Crystal GM	121	0	98
Synth Mallet	121	1	98
Atmosphere GM	121	0	99
Brightness GM	121	0	100
Goblins GM	121	0	101
Echo Drops GM	121	0	102
Echo Bell	121	1	102
Echo Pan	121	2	102
Star Theme GM	121	0	103
Ice Rain XG	0	0	96
Clav. Pad	0	45	96
Harmo. Rain	0	64	96
African Wind	0	65	96
Carib	0	66	96
Soundtrack XG	0	0	97
Prologue	0	27	97
Ancestral Clouds	0	64	97
Crystal XG	0	0	98
Synth Drum Comp.	0	12	98
Popcorn	0	14	98

Sound	CC00	CC32	PC
Tiny Bells	0	18	98
Round Glocken.	0	35	98
Glocken. Chimes	0	40	98
Clear Bells	0	41	98
Chorus Bells	0	42	98
Synth Mallet X	0	64	98
Soft Crystal	0	65	98
LoudGlockenspiel	0	66	98
Xmas Bell	0	67	98
Vibe Bells	0	68	98
Digital Bells	0	69	98
Air Bells	0	70	98
Bell Harp	0	71	98
Gamelimba	0	72	98
Atmosphere XG	0	0	99
Warm Atmosph.	0	18	99
Hollow Release	0	19	99
Nylon El. Piano	0	40	99
Nylon Harp	0	64	99
Harp Vox	0	65	99
Atmosphere Pad	0	66	99
Planet	0	67	99
Brightness XG	0	0	100
Fantasy Bells	0	64	100
Smokey	0	96	100
Goblins XG	0	0	101
Goblin Synth	0	64	101
Creeper	0	65	101
Ring Pad	0	66	101
Ritual	0	67	101
To Heaven	0	68	101
Night	0	70	101
Glisten	0	71	101
Bell Choir X	0	96	101

Sound	CC00	CC32	PC
Echo Drops XG	0	0	102
Echoes	0	8	102
Echo Pan X	0	14	102
Echo Bell X	0	64	102
Big Pan	0	65	102
Synth Piano	0	66	102
Creation	0	67	102
Star Dust	0	68	102
Pan Reso X	0	69	102
Star Theme XG	0	0	103
Starz	0	64	103
GM/XG/Ethnic			
Sitar GM	121	0	104
Sitar 2	121	1	104
Banjo GM	121	0	105
Shamisen GM	121	0	106
Koto GM	121	0	107
Taisho Koto	121	1	107
Kalimba GM	121	0	108
Bag Pipes GM	121	0	109
Fiddle GM	121	0	110
Shanai GM	121	0	111
Sitar XG	0	0	104
Detuned Sitar	0	32	104
Octave Sitar	0	35	104
Tamboura	0	97	104
Banjo XG	0	0	105
Muted Banjo	0	28	105
Rabab	0	96	105
Gopichant	0	97	105
Oud 3	0	98	105
Shamisen XG	0	0	106
Koto XG	0	0	107
Taisho-Kin	0	96	107

Sound	CC00	CC32	PC
Kanoun X	0	97	107
Kalimba XG	0	0	108
Bag Pipes XG	0	0	109
Fiddle XG	0	0	110
Shanai XG	0	0	111
GM/XG/Percussive			
Tinkle Bell GM	121	0	112
Agogo GM	121	0	113
Steel Drums GM	121	0	114
Woodblock GM	121	0	115
Castanets	121	1	115
Taiko Drum GM	121	0	116
Concert BassDrum	121	1	116
Melodic Tom GM	121	0	117
Melodic Tom 2	121	1	117
Synth Drum GM	121	0	118
Rhythm Box Tom	121	1	118
Electric Drum	121	2	118
ReverseCymbalGM	121	0	119
Tinkle Bell XG	0	0	112
Bonang	0	96	112
Altair	0	97	112
Gamelal Gongs	0	98	112
St.GamelanGongs	0	99	112
Rama Cymbal	0	100	112
Asian Bells	0	101	112
Agogo XG	0	0	113
Steel Drums XG	0	0	114
Glass Percussion	0	97	114
Thai Bells	0	98	114
Woodblock XG	0	0	115
Castanex	0	96	115
Taiko Drum XG	0	0	116
Gran Cassa	0	96	116

Sound	CC00	CC32	PC
Melodic Tom XG	0	0	117
Melodic Tom 3	0	64	117
Real Tom	0	65	117
Rock Tom	0	66	117
Synth Drum XG	0	0	118
Analog Tom	0	64	118
Electric Perc.	0	65	118
ReverseCymbalXG	0	0	119
GM/XG/SFX			
Gtr FretNoise GM	121	0	120
Guitar Cut Noise	121	1	120
Ac. Bass String	121	2	120
Breath Noise GM	121	0	121
Flute Key Click	121	1	121
Seashore GM	121	0	122
Rain	121	1	122
Thunder	121	2	122
Wind	121	3	122
Stream	121	4	122
Bubble	121	5	122
Bird Tweet GM	121	0	123
Dog	121	1	123
Horse Gallop	121	2	123
Bird Tweet 2	121	3	123
Telephone GM	121	0	124
Telephone 2	121	1	124
Door Creaking	121	2	124
Door	121	3	124
Scratch	121	4	124
Wind Chime	121	5	124
Helicopter GM	121	0	125

Sound	CC00	CC32	PC
Car Engine	121	1	125
Car Stop	121	2	125
Car Pass	121	3	125
Car Crash	121	4	125
Siren	121	5	125
Train	121	6	125
Jetplane	121	7	125
Starship	121	8	125
Burst Noise	121	9	125
Applause GM	121	0	126
Laughing	121	1	126
Screaming	121	2	126
Punch	121	3	126
Heart Beat	121	4	126
Footsteps	121	5	126
Gun Shot GM	121	0	127
Machine Gun	121	1	127
Laser Gun	121	2	127
Explosion	121	3	127
Gtr FretNoise XG	0	0	120
Breath Noise XG	0	0	121
Seashore XG	0	0	122
Bird Tweet XG	0	0	123
Telephone XG	0	0	124
Helicopter XG	0	0	125
Applause XG	0	0	126
Gun Shot XG	0	0	127
User	121	64-67	0-127
Local	99	0-127	0-127

Звуки и управление DNC

В следующей таблице перечислены Звуки DNC и их элементы управления DNC. DNC, DN1 и DN2 Звуки используют разные наборы элементов управления.

Наименование Звука	CC		PC	Legato		SC1		SC2		Y+	Y-	After Touch
	00	32		In	Out	Note On	Note Off	Note On	Note Off			
Factory/Piano												
ClassicClav DNC	121	7	7			Pickup position 1 (toggle)		Pickup position 2 (toggle)				
Factory/Accordion												
Harmonica 1DN1	121	11	22	Legato Atk		Riff Up	Riff Down	Riff Down	Fall Down		Soft Atk	Bend
Harmonica 1DN2	121	12	22	Legato Atk	>±9st Riff Up/Down	Riff Up	Riff Down	Riff Down	Fall Down		Soft Atk	Bend
Harmonica 2DN1	121	13	22	Legato Atk		Riff Up	Riff Down	Riff Down	Fall Down		Soft Atk	Bend
Harmonica 3DN1	121	14	22	Legato Atk		Riff Up	Riff Down	Riff Down	Fall Down		Soft Atk	Bend
Bandoneon DNC	121	11	23			Short Note		Stop Note	Expr.	Tremolo	Expr.	Expr.
Factory/Guitar												
Concert Gtr DNC	121	20	24	Legato Atk		Slide Up		Harm			Body NZ	Vibrato
Nylon Guitar DNC	121	18	24	Legato Atk		Slide Up		Harm			Body NZ	Vibrato
SteelGtrPro DNC	121	19	25	Legato Atk		Slide Up		Harm			Body NZ	Vibrato
Strum 12 Str. DNC	121	33	25	Legato Atk		Slide Up		Harm			Body NZ	Vibrato
RealFolk Gtr DNC	121	34	25	Legato Atk		Slide Up		Harm			Body NZ	Vibrato
ClassicSteel DNC	121	36	25	Legato Atk		Slide Up		Harm			Body NZ	Vibrato
CA Steel Gtr DNC	121	51	25			Slide Up		Harm			Mute	Vibrato
Jazz Gtr1 DNC	121	8	26	Legato Atk		Slide Up		Harm			Octave (toggle)	Vibrato
Strat N Cln DNC	121	38	27			Slide Up		Mute				Vibrato
Strat B DI DNC	121	45	27			Slide Up		Harm				Vibrato
Strat B Ovd DNC	121	5	29			Slide Up		Harm			Feedback	Vibrato
33X B DI DNC	121	44	27			Slide Up		Harm				Vibrato
33X B Dst DNC	121	17	30			Slide Up		Harm			Feedback	Vibrato
Tele M Cln DNC	121	40	27			Slide Up		Harm				Vibrato
Stra.GtrUpDwDNC	121	33	27			Slide Up		Harm				
E.Gtr Ch/Dly DNC	121	35	27	Legato Atk		Slide Up		Harm				
E.Gtr Amp DNC	121	37	27			Slide Up		Harm			Mute	Vibrato
Crunch Gtr DNC	121	3	29	Legato Atk		Slide Up		Harm			Feedback	Vibrato
Dist. Gtr 1 DNC	121	16	30			Slide Up		Harm			Feedback	Vibrato
Dist. Gtr 2 DNC	121	14	30	Legato Atk		Slide Up		Harm			Feedback	Vibrato

Наименование Звука	CC		PC	Legato		SC1		SC2		Y+	Y-	After Touch
	00	32		In	Out	Note On	Note Off	Note On	Note Off			
Factory/Strings & Vocal												
Violin DNC	121	9	40	< ±9st Smth	> ±9st: Gliss Up/ Down	>G4: 8Gls U		8Gl D		Balzato	Mordente	
Real Violin DNC	121	7	40	< ±9st Smth	> ±9st: Gliss Up/ Down	>G4: 8Gls U		8Gl D		Balzato	Mordente	
Violin Expr. DNC	121	5	40	< ±9st Smth	> ±9st: Gliss Up/ Down	Oct Gliss U	Oct Gliss D			Balzato	Mordente	
Conc.Violin DNC	121	6	40	< ±5st Smth		Pizzicato		Ensemble			Volume	
SopranoVox1 DNC	121	4	53	< ±6st Smooth	> ±6st: Gliss Up/ Down	> G4: 4th Up		< F5: 5th Down				
Scat Voices DNC	121	20	52	< ±5st Smth		Fall Down		Smooth			Mellow	Vibrato
Movie Str.1 DNC	121	7	49			Solo		Pizzicato		Tremolo	Solo	Perc. Hit
Movie Str.2 DNC	121	8	49			Smooth		Pizzicato		Tremolo	Solo	Perc. Hit
Factory/Trumpet & Trbn												
Jazz Cornet DN1	121	32	56	Legato Atk		Gliss Up	Fall Down	Riff Down	Doit		Alt Timbre	More Vib.
Jazz Trumpet DN1	121	33	56	Legato Atk		Gliss Up	Fall Down	Riff Down	Doit		Alt Timbre	More Vib.
Jazz Trumpet DN2	121	34	56	Legato Atk	>±9st: Riff Up/ Down	Gliss Up	Fall Down	Riff Down	Doit		Alt Timbre	More Vib.
Jazz Trb. DN1	121	20	57	Legato Atk		Gliss Up	Fall Down	Riff Down	Doit		Alt Timbre	More Vib.
Jazz Trb. DN2	121	21	57	Legato Atk	> ±9st: Gliss Up/ Down	Gliss Up	Fall Down	Riff Down	Doit		Alt Timbre	More Vib.
Soft Trb. DN1	121	22	57	Legato Atk		Gliss Up	Fall Down	Riff Down	Doit		Alt Timbre	More Vib.
Soft Trb. DN2	121	23	57	Legato Atk	> ±9st: Gliss Up/ Down	Gliss Up	Fall Down	Riff Down	Doit		Alt Timbre	More Vib.
HardTrombone DN1	121	24	57	Legato Atk		Gliss Up	Fall Down	Riff Down	Doit		Alt Timbre	More Vib.
HardTrombone DN2	121	25	57	Legato Atk	> ±9st: Gliss Up/ Down	Gliss Up	Fall Down	Riff Down	Doit		Alt Timbre	More Vib.
Cup Muted DN2	121	9	59	Legato Atk	>±3st: Riff Up/ Down	Long Fall Down	Fall Down	Long Doit	Doit		Wha	More Vib.
Real Muted DN2	121	10	59	Legato Atk	>±3st: Riff Up/ Down	Riff Up	Fall Down	Riff Down	Doit		Staccato	More Vib.
Horns Sweel1 DNC	121	38	61			Fall Down		Doit		Shake	SFX	
Horns Sweel2 DNC	121	39	61			Fall Down		Doit		Shake	Soft Atk	
Factory/Sax												
Soprano Sax DN1	121	6	64			Riff Up	Fall Down	Riff Down	Gliss Down		Alt Timbre	More Vib.
Jazz Sax DN1	121	20	65			Riff Up	Fall Down	Riff Down	Gliss Down		Growl	More Vib.

Наименование Звука	CC		PC	Legato		SC1		SC2		Y+	Y-	After Touch
	00	32		In	Out	Note On	Note Off	Note On	Note Off			
Jazz Sax DN2	121	21	65		>±9st Riff Up/Down	Riff Up	Fall Down	Riff Down	Gliss Down		Growl	More Vib.
PopAltoSax DN1	121	22	65			Riff Up	Fall Down	Riff Down	Gliss Down		Growl	More Vib.
Alto Sax DN1	121	23	65			Riff Up	Fall Down	Riff Down	Gliss Down		Growl	More Vib.
SoftAltoSax DN1	121	24	65			Riff Up	Fall Down	Riff Down	Gliss Down		Growl	More Vib.
Tenor Sax DN1	121	16	66			Riff Up	Fall Down	Riff Down	Gliss Down		Growl	More Vib.
Tenor Sax DN2	121	17	66		>±9st Riff Up/Down	Riff Up	Fall Down	Riff Down	Gliss Down		Growl	More Vib.
Tenor Growl DN1	121	18	66			Riff Up	Fall Down	Riff Down	Gliss Down		Growl	More Vib.
Baritone Sax DN1	121	6	67			Riff Up	Fall Down	Riff Down	Gliss Down		Growl	More Vib.
Factory/Woodwind												
ConcertFlute DN1	121	15	73			Riff Up	Fall Down	Gliss Up	Gliss Down		Frull	More Vib.
ConcertFlute DN2	121	16	73		>±9st Riff Up/Down	Riff Up	Fall Down	Gliss Up	Gliss Down		Frull	More Vib.
Latin Flute DN1	121	17	73			Riff Up	Fall Down	Gliss Up	Gliss Down		Frull	More Vib.
Latin Flute DN2	121	18	73		>±9st Riff Up/Down	Riff Up	Fall Down	Gliss Up	Gliss Down		Frull	More Vib.
RealClarinet DN1	121	21	71			Riff Up	Fall Down	Riff Down	Gliss Down		Alt Timbre	More Vib.
JazzClarinet DN1	121	22	71			Riff Up	Fall Down	Riff Down	Gliss Down		Alt Timbre	More Vib.
Pan Flute DN1	121	05	75			Riff Up	Fall Down	Gliss Up	Gliss Down		Alt Attack	More Vib.
Whistle DN1	121	06	78			Riff Up	Fall Down	Riff Down	Gliss Down		Alt Timbre	More Vib.
Factory/Synth Pad												
S&H Pad DNC	121	10	96			White Noise		RND filter		Reson.	Detune	HP Filter
Techno Stab DNC	121	3	93			Filter		Straight			Straight	Filter
Factory/Synth Lead												
Next Dance DNC	121	13	87			White Noise		Alt Timbre			LP Filter	Reson.
Lab Synth DNC	121	8	84			HP Filter		Detune			LP Filter	Reson.
Thin PulSeq DNC	121	21	81			HP Filter		Detune			LP Filter	Reson.
Deep Modul. DNC	121	10	84			HP Filter		Alt Attack		LFO Speed Increase	LFO Speed Decrease	
Noised Lead DNC	121	20	87			HP Filter		Detune			LP Filter	Reson.
Factory/Ethnic												
Mandolin DNC	121	40	25	Legato Atk		No Rel.						
Berimbau Rel.DNC	121	01	106			Caxixi		Bend		Belly		
Berimbau DNC	121	02	106			Caxixi		Crash		Belly		
JB Finger BsDN1	121	29	33			Mute		Harm			Ghost	Vibrato
JB Finger BsDN2	121	30	33			Pick		Slap			Mute	Vibrato
JB Pick Bs DN1	121	18	34			Mute		Harm			Ghost	Vibrato

Наименование Звука	CC		PC	Legato		SC1		SC2		Y+	Y-	After Touch
	00	32		In	Out	Note On	Note Off	Note On	Note Off			
JB Pick Bs DN2	121	19	34			Finger		Slap			Mute	Vibrato
PBs Fing.Pop DN1	121	33	33			Mute		Harm			Ghost	Vibrato
PBs Fing.Pop DN2	121	34	33			Pick		Slap			Mute	Vibrato
PBsFing.Vint.DN1	121	25	33			Mute		Harm			Ghost	Vibrato
Finger Bass DN1	121	16	33			Mute		Harm			Ghost	Vibrato
Fretless Bs DN1	121	11	35			Mute		Harm			Ghost	Vibrato
Dark Bs&Slp DN1	121	7	36			Mute		Harm			Ghost	Vibrato

Следующая таблица объясняет значение элементов DNC контроля.

DNC Control	**Что означает**
Legato (In)	Игра легато в диапазоне Legato (как определено на странице Sound > Basic > Sound и показано в предыдущей таблице)
Legato (Out)	Игра легато вне диапазона Legato
SC1 Note On SC1 Note Off SC2 Note On SC2 Note Off	Звуковые контроллеры 1 и 2 (SC1, SC2) - это MIDI-контроллеры, которые можно назначить для физического управления (многофункциональный переключатель или напольный переключатель). Они могут быть активированы с помощью сообщения Note On или Note Off. Например, представьте, что вы играете Звуки Accordion DN1-type, а SC1 назначен многофункциональному переключателю. Контроллер SC1 запрограммирован как элемент управления типа «резервирование» в меню Sound Edit (Sound > Basic > Sound), поэтому он будет влиять на следующее событие Note On или Note Off. Если вы нажмете переключатель перед воспроизведением ноты (Note On), при воспроизведении ноты сработает Riff Up. Если вы нажмете на переключатель во время воспроизведения ноты, при отпускании ноты будет сработает её затухание (Note Off).
Y+	Движение джойстика вверх
Y–	Движение джойстика вниз
After Touch	Более глубокое нажатие на клавишу

В зависимости от выбранных Звуков и назначенных функций DNC контроллеры SC1, SC2 и Y– могут либо «зарезервировать» функцию, которая будет активирована во время игры, либо включить (или отключить) ее, нажав кнопку, чтобы «переключить» ее. Когда функция контроллера SC1 или SC2 присвоена многофункциональному переключателю, индикатор покажет состояние контроллеров DNC.

Статус индикатора	**Что означает**
Выкл	Функция DNC не назначена.
Красн. постоянный	Доступна функция резервирования DNC.
Красн. мигает	Функция резервирования DNC ожидает исполнения. Затем индикатор станет постоянным.
Зелен. постоянный	Доступна функция переключения DNC.
Зелен.мигает	Переключение активировано. Нажмите еще раз, чтобы отключить его.

Ударные Установки

В следующей таблице перечислены все заводские (Factory) Ударные Установки, которые отображаются в окне Sound Select. В таблицу также включены данные MIDI, используемые для дистанционного выбора Звуков.CC00: Control Change 0 или Bank Select MSB. CC32: Control Change 32 или Bank Select LSB. PC: Program Change.

Drum Kit	CC00	CC32	PC
Factory/Drum & SFX			
Pop Kit 1 Amb	120	0	52
Funk Kit 1 Amb	120	0	53
VintageKit 1 Amb	120	0	54
Rock Kit 1 Amb	120	0	55
Jazz Kit 1 Amb	120	0	62
Standard Kit Amb	120	0	93
Power Kit 1 Amb	120	0	20
Power Kit 2 Amb	120	0	21
Room Kit Amb	120	0	80
Rock Kit 2 Amb	120	0	22
VintageKit 2 Amb	120	0	94
Gate Kit Amb	120	0	23
Jazz Kit 2 Amb	120	0	83
Brush Kit 1 Amb	120	0	84
Trance Kit	120	0	63
Dance Kit Remix	120	0	29
Jazz Kit 3 Amb	120	0	36
Jazz Kit 4 Amb	120	0	37
Brush Kit 2 Amb	120	0	45
Brush Kit 3 Amb	120	0	46
Real Kit 1 Amb	120	0	81
Real Kit 2 Amb	120	0	82
Cool Kit Amb	120	0	39
Lounge Kit Amb	120	0	38
Pop Kit Amb	120	0	88
Studio Kit	120	0	95
Ambient Kit	120	0	3
Groove Kit	120	0	77

Drum Kit	CC00	CC32	PC
Standard Kit 1	120	0	5
Standard Kit 2	120	0	1
Standard Kit 3	120	0	2
Standard Kit 4	120	0	6
Synth Kit 1	120	0	59
Synth Kit 2	120	0	58
Synth Kit 3	120	0	61
Analog Kit	120	0	123
Pop Std. Kit 1	120	0	89
Pop Std. Kit 2	120	0	90
Pop Std. Kit 3	120	0	4
Dance Kit	120	0	74
Brush Kit 1	120	0	42
Brush Kit 2	120	0	43
Brush Kit 3	120	0	44
HipHop Kit 1	120	0	9
Electro Kit 1	120	0	75
Electro Kit 2	120	0	76
Electro Kit 3	120	0	122
Jungle Kit	120	0	10
Jazz Kit 1	120	0	33
Jazz Kit 2	120	0	34
Jazz Kit 3	120	0	35
HipHop Kit 2	120	0	72
House Kit 1	120	0	30
House Kit 2	120	0	31
Drum & FX Kit 1	120	0	78
Drum & FX Kit 2	120	0	79
Power Kit 1	120	0	18

Drum Kit	CC00	CC32	PC
Power Kit 2	120	0	19
Latin Perc.Kit 1	120	0	65
Latin Perc.Kit 2	120	0	68
Percussion Kit	120	0	64
Standard PercKit	120	0	69
i30 Perc. Kit	120	0	67
Trinity Perc.Kit	120	0	66
Arabian Kit 1	120	0	51
Arabian Kit 2	120	0	117
SFX Kit 1	120	0	60
SFX Kit 2	120	0	57
Oriental PercKit	120	0	119
Turkish Kit	120	0	118
Slice FX Kit	120	0	98
Deep Noise	121	4	127
Slices A FX	121	4	118
Slices B FX	121	5	118
Incipit Noises	121	3	119
Legacy/Drum & SFX			
Room Kit 1	120	0	120
Room Kit 2	120	0	12
Elektro Kit 1	120	0	96
Elektro Kit 2	120	0	97
Techno Kit 1	120	0	11
Techno Kit 2	120	0	73
Techno Kit 3	120	0	15
Techno Kit 4	120	0	14
House Kit 3	120	0	26
House Kit 4	120	0	27
House Kit 5	120	0	28
HipHop Kit 3	120	0	13
Power Kit 3	120	0	121
Power Kit 4	120	0	17
Brush Kit 4	120	0	125

Drum Kit	CC00	CC32	PC
Brush Kit 5	120	0	41
Standard Kit 5	120	0	7
Orchestra Kit	120	0	49
Bdrum&Sdrum Kit	120	0	50
Log Drum	121	4	12
Reverse Tom	121	2	117
Reverse Snare	121	3	118
Reverse Cymbal	121	2	119
Dragon Gong	121	1	119
Stadium	121	6	126
Castanets Plus	121	2	115
Timpani	121	1	47
Woodblock	121	3	115
Footstep Walk	121	7	126
GM/XG/Drum			
Standard Kit GM	120	0	0
Room Kit GM	120	0	8
Power Kit GM	120	0	16
Electro Kit GM	120	0	24
Analog Kit GM	120	0	25
Jazz Kit GM	120	0	32
Brush Kit GM	120	0	40
Orchestra Kit GM	120	0	48
SFX Kit GM	120	0	56
Standard Kit1 XG	127	0	0
Standard Kit2 XG	127	0	1
Room Kit XG	127	0	8
Rock Kit XG	127	0	16
Electro Kit XG	127	0	24
Analog Kit XG	127	0	25
Jazz Kit 1 XG	127	0	32
Jazz Kit 2 XG	127	0	33
Brush Kit XG	127	0	40
Classic Kit XG	127	0	48

Мультисэмплы

Следующая таблица содержит все заводские (Factory) мультисэмплы.

#	Multisample
0	Grand Piano 3 OT L
1	Grand Piano 3 OT R
2	Grand Piano 5 OT L
3	Grand Piano 5 OT R
4	Grand Piano 6 OT L
5	Grand Piano 6 OT R
6	Grand Piano Res 3 OT L
7	Grand Piano Res 3 OT R
8	Grand Piano Res 5 OT L
9	Grand Piano Res 5 OT R
10	Grand Piano Res 6 OT L
11	Grand Piano Res 6 OT R
12	Grand Piano 3 L
13	Grand Piano 3 R
14	Grand Piano 5 L
15	Grand Piano 5 R
16	Grand Piano 6 L
17	Grand Piano 6 R
18	Grand Piano Res 3 L
19	Grand Piano Res 3 R
20	Grand Piano Res 5 L
21	Grand Piano Res 5 R
22	Grand Piano Res 6 L
23	Grand Piano Res 6 R
24	Acoustic Piano f L
25	Acoustic Piano f R
26	Acoustic Piano f OT L
27	Acoustic Piano f OT R
28	Acoustic Piano Res L
29	Acoustic Piano Res R
30	Acoustic Piano Res OT L

#	Multisample
31	Acoustic Piano Res OT R
32	Piano Leakage-L
33	Piano Leakage-R
34	Hammer Noise-L
35	Hammer Noise-R
36	Piano FX Pedal On L
37	Piano FX Pedal On R
38	Piano FX Pedal Off L
39	Piano FX Pedal Off R
40	Piano FX Key Off L
41	Piano FX Key Off R
42	Baby Grand L
43	Baby Grand R
44	Upright Piano mf L
45	Upright Piano mf R
46	Upright Piano f L
47	Upright Piano f R
48	Piano M1
49	E.GrandPiano
50	E.Piano FM 1
51	E.Piano FM 1LP
52	E.Piano FM 2
53	E.Piano PO 1
54	E.Piano PO 2
55	E.Piano PO 3
56	E.Piano PO 4
57	E.Piano PO 5
58	E.Piano PO 6
59	E.Piano PO 7
60	E.Piano PO Kof p
61	E.Piano PO Kof f

#	Multisample
62	E.Piano Rx Kon L
63	E.Piano Rx Kon R
64	E.Piano Rx Kof L
65	E.Piano Rx Kof R
66	E.Piano Suit Bright p
67	E.Piano Suit Bright mf
68	E.Piano Suit Bright f
69	E.Piano Dyno p
70	E.Piano Dyno mf
71	E.Piano Dyno f
72	E.Piano Dyno Soft
73	E.Piano Dyno SoftLP
74	E.Piano Stage Hard
75	E.Piano Stage HardLP
76	E.Piano Vintage 1
77	E.Piano Vintage 2
78	E.Piano Vintage 3
79	E.Piano Vintage 4
80	E.Piano Vintage 5
81	E.Piano Vintage 6
82	E.Piano Vintage Koff
83	E.Piano Wurly Soft
84	E.Piano Wurly Hard
85	E.Piano Pad 1
86	E.Piano Pad 1LP
87	E.Piano Pad 2
88	Clav. 1
89	Clav. 2
90	Clav. 3
91	Clav. 4
92	Clav. GM

#	Multisample
93	Harpsichord1 Lt
94	Harpsichord1 Key Off
95	Harpsichord1 Release
96	Harpsichord1 Bump On
97	Harpsichord1 Bump Off
98	Harpsichord2
99	Harpsichord2 Key Off
100	Gospel Organ Slow L
101	Gospel Organ Slow R
102	Gospel Organ Fast L
103	Gospel Organ Fast R
104	16' 8' LF L
105	16' 8' LF R
106	16' 8' LS L
107	16' 8' LS R
108	16' 8' 51/3 LF L
109	16' 8' 51/3 LF R
110	16' 8' 51/3 LS L
111	16' 8' 51/3 LS R
112	4' 22/3' 2' LF L
113	4' 22/3' 2' LF R
114	4' 22/3' 2' LS L
115	4' 22/3' 2' LS R
116	11/3' 13/5' 1' LF L
117	11/3' 13/5' 1' LF R
118	11/3' 13/5' 1' LS L
119	11/3' 13/5' 1' LS R
120	16' 8' 51/3' Perc LF L
121	16' 8' 51/3' Perc LF R
122	16' 8' 51/3' Perc LS L
123	16' 8' 51/3' Perc LS R
124	Theater Organ 1
125	Theater Organ 2
126	50s E.Organ Bright
127	50s E.Organ Dark
128	E.Organ CX 3
129	E.Organ Perc. 01W
130	E.Organ Perc. 1
131	E.Organ Perc. 2
132	E.Organ Perc. 3
133	E.Organ Perc. 4
134	Organ 1 M1
135	Organ 2 M1
136	Organ 1
137	Organ 2
138	Organ 2LP
139	Organ 3 Jazz
140	BX3 & Perc. 3rd
141	E.Organ Vox
142	E.Organ Soft
143	E.Organ Full
144	E.Organ Dist
145	Rotary Organ 1
146	Rotary Organ 2
147	Super BX3
148	Super BX3LP
149	Rotor Noise LF L
150	Rotor Noise LF R
151	Rotor Noise LS L
152	Rotor Noise LS R
153	H Organ Leakage
154	H Organ 2nd Harmonic
155	H Organ Click Kon
156	H Organ Click Koff
157	ON-Click (Organ)
158	OFF-Click (Organ)
159	Pipe Flute L
160	Pipe Flute R
161	Pipe Positive
162	Pipe Mixture
163	Pipe Full 1 L
164	Pipe Full 1 R
165	Pipe Full 2
166	El Organ Toy
167	Music Box
168	Kalimba
169	Kalimba GM
170	Marimba
171	MarimbaLP
172	Xylophone
173	Balaphone
174	Vibraphone1
175	Vibraphone1LP
176	Vibraphone2
177	Celesta
178	Celesta GM
179	CelestaLP
180	Glockenspiel
181	GlockenspielLP
182	Tubular Bell
183	Log Drum
184	Steel Drum Hard
185	Steel Drum GM
186	Gamelan
187	FM Bell
188	Flute mf
189	Flute f
190	Flute Chiff
191	Flute Singed
192	Flute Flutter
193	Flute Fall Down
194	Flute Riff Up

#	Multisample
195	Flute Gliss Down Sus
196	Flute
197	Flute Falls
198	Flute Gliss Up
199	Flute Gliss Down
200	Flute Frull
201	Flute Voice
202	Flute Jazz
203	Flute Vibrato
204	Flute Attack p
205	Flute Attack f
206	Breath Noise RX
207	Piccolo
208	Pan Flute
209	Pan Flute Attack
210	Tin Whistle Voice
211	Whistle Gliss
212	Whistle Straight
213	Whistle Sfz Vibr
214	Whistle Sfz No Vibr
215	Whistle Slow Atk Vibr
216	Whistle Robin
217	Whistle Breath
218	Shakuhachi
219	Shakuhachi Atk
220	Shakuhachi Mid
221	Shakuhachi High
222	Bottle
223	Bottlizer
224	Shanai GM
225	Recorder
226	Recorder Vibrato
227	Ocarina
228	Clarinet 1 Vibrato p

#	Multisample
229	Clarinet 1 Vibrato f
230	Clarinet 1 GlissUp
231	Clarinet 1 GlissUp Sus
232	Clarinet 1 Fall
233	Clarinet 2
234	Clarinet 3
235	Double Reed M1
236	Oboe 1 Vibrato
237	Oboe 2 Straight
238	Oboe key noises
239	Oboe Get a Breath
240	English Horn
241	Bassoon 2
242	Baritone Sax p
243	Baritone Sax f
244	Baritone Sax GM
245	Tenor Sax Vib 1
246	Tenor Sax Vib 2
247	Tenor Sax Vib 3
248	Tenor Sax Vib 4
249	Tenor Sax Glissando
250	Tenor Sax Falls
251	Tenor Sax Riff Up
252	Tenor Sax Fall Down
253	Tenor Sax Vibrato
254	Tenor Sax Expressive
255	Tenor Sax p
256	Tenor Sax mf
257	Tenor Sax f
258	Tenor Sax M1
259	Tenor Sax GM
260	Alto Sax Vib 1
261	Alto Sax Vib 2
262	Alto Sax Vib 2 Drive

#	Multisample
263	Alto Sax p
264	Alto Sax f
265	Alto Sax GM
266	Alto Sax Growl
267	Soprano Sax Vibrato
268	Soprano Sax Straight
269	Soprano Sax GM
270	Sax Family Vibrato
271	Sax key on
272	Sax key off
273	Sax breath
274	Musette 1
275	Musette 2
276	Musette 2LP
277	Musette 3 L
278	Musette 3 R
279	Accordion 16'
280	Accordion 16' OT
281	Accordion 8'
282	Accordion 8' OT
283	Accordion 4'
284	Accordion 4' OT
285	Accordion preset 1
286	Accordion preset 2
287	Accordion Bassoon
288	Accordion Clarinet
289	Accordion Bandoneon
290	Bandoneon
291	Bandoneon Stop
292	Bandoneon Short
293	Bandoneon Valve
294	Bandoneon RX
295	Accordion Volkst.
296	Accordion Bass

#	Multisample
297	Accordion Noise KeyOn
298	Accordion Noise KeyOff
299	Accordion Change Voice
300	Harmonica 1
301	Harmonica 1 Fall
302	Harmonica 2
303	Harmonica 3 Wah
304	Melodica
305	Melodica Key On
306	Melodica Key Off
307	Highland Bag Pipes
308	Highland Drones
309	Uilleann Pipes
310	Bag Pipes
311	Bag Pipes GM
312	French Horn T1
313	French Horn Ensemble
314	French Horns GM
315	Tenor Horn
316	Flugel Horn Vibrato
317	Flugel Horn M1
318	Tuba p
319	Tuba f
320	Tuba GM
321	Tuba Bariton Attack
322	Trombone 1 p
323	Trombone 1 mf
324	Trombone 1 f
325	Trombone 1 Gliss Up
326	Trombone 1 Fall
327	Trombone 1 Smear
328	Trombone 2 Vibrato
329	Trombone 3 mf
330	Trombone 3 f

#	Multisample
331	Trombone 4 Soft
332	Trombone 4 Bright
333	Trombone 5 Straight fff
334	Trombone Slur Up
335	Trombone Fall
336	Trombone GM
337	2 Trombones mf L
338	2 Trombones mf R
339	2 Trombones f L
340	2 Trombones f R
341	2 Trombones Sfp< L
342	2 Trombones Sfp< R
343	2 Trumpets Shake L
344	2 Trumpets Shake R
345	2 Trumpets Glissup L
346	2 Trumpets Glissup R
347	2 Trombones Fall L
348	2 Trombones Fall R
349	Classic Trumpet p
350	Classic Trumpet f
351	Pop Trumpet p
352	Pop Trumpet f
353	Trumpet Expr.
354	Trumpet Slow p
355	Trumpet Slow f
356	Trumpet GM
357	Trumpet Tonguing p
358	Trumpet Tonguing f
359	Trumpet Medium
360	Trumpet Overblown
361	Trumpet Muted
362	Trumpet Muted GM
363	Trumpet Wah
364	Trumpet WDH Shakes

#	Multisample
365	Trumpet Doit
366	Trumpet Fall
367	TRP CupMute Vib p
368	TRP MuteHarm Vib p
369	TRP MuteHarm Vib mf
370	TRP MuteHarm Vib f
371	TRP MuteHarm Stac p
372	TRP MuteHarm Stac f
373	TRP MuteHarm Dw
374	TRP MuteHarm Up
375	TRP MuteHarm Doit
376	TRP MuteHarm Falls
377	TRP MuteHarm Bump Atk
378	TRP Basic Noise
379	2 Trumpets p L
380	2 Trumpets p R
381	2 Trumpets f L
382	2 Trumpets f R
383	2 Trumpets Str mf L
384	2 Trumpets Str mf R
385	2 Trumpets Sfp< L
386	2 Trumpets Sfp< R
387	2 Trumpets Fall L
388	2 Trumpets Fall R
389	Brass Ensemble Stereo L
390	Brass Ensemble Stereo R
391	Brass Ensemble 1
392	Brass Ensemble 2
393	Brass Ensemble GM
394	Soprano Voice
395	Soprano Voice AD
396	Soprano Voice 5thDw
397	Soprano Voice 4thUp
398	Voice Female Wuh

#	Multisample
399	Voice Female Woh
400	Voice Female Wah
401	Voice Female Dah
402	Voice Male Wuh
403	Voice Male Woh
404	Voice Male Wah
405	Voice Male Dah
406	Voice Choir
407	Voice Hoo
408	Voice Pop Ooh
409	Voice Pop Ah
410	Voice Doo
411	Voice DooLP
412	Violin 1 Classic
413	Violin 1 Gliss Up
414	Violin 1 Gliss Dw
415	Violin 1 Strings Free
416	Violin 1 Trill Up
417	Violin 2 Solo Vibrato
418	Violin 2 Straight
419	Violin GM
420	Fiddle GM
421	Viola Vibrato p
422	Viola Vibrato f
423	Viola GM
424	Cello & Contrabass
425	Cello GM
426	Violin & Cello
427	Strings Quartet L
428	Strings Quartet R
429	Strings Quartet Vibrato1
430	Strings Quartet Vibrato2
431	Pizzicato
432	Strings Ensemble St L

#	Multisample
433	Strings Ensemble St R
434	Strings Ensemble GM L
435	Strings Ensemble GM R
436	Strings Ensemble Mono
437	Strings Ensemble Tremolo
438	Pizzicato Ensemble
439	Harp Stereo L
440	Harp Stereo R
441	Harp Atk L
442	Harp Atk R
443	Harp Mono
444	Ac.Gtr M Mute 1 L
445	Ac.Gtr M Mute 1 R
446	Ac.Gtr M Mute 2 L
447	Ac.Gtr M Mute 2 R
448	Ac.Gtr M 1 L
449	Ac.Gtr M 1 R
450	Ac.Gtr M 2 L
451	Ac.Gtr M 2 R
452	Ac.Gtr M 3 L
453	Ac.Gtr M 3 R
454	Ac.Gtr M HTone Up 1 L
455	Ac.Gtr M HTone Up 1 R
456	Ac.Gtr M HTone Up 2 L
457	Ac.Gtr M HTone Up 2 R
458	Ac. Guitar T410
459	Ac. Guitar T410 Muted
460	Ac. Guitar T410 Harm
461	Ac. Guitar T410 RX
462	Ac.Gtr T HTone Up 1 L
463	Ac.Gtr T HTone Up 1 R
464	Ac.Gtr M Harmonics L
465	Ac.Gtr M Harmonics R
466	Ac.Gtr RX noises L

#	Multisample
467	Ac.Gtr RX noises R
468	Ac.Gtr finger off L
469	Ac.Gtr finger off R
470	Steel Gtr 1 Pick p
471	Steel Gtr 1 Pick mf
472	Steel Gtr 1 Pick f
473	Steel Gtr 1 Mute
474	Steel Gtr 1 Slide
475	Steel Gtr 2 p
476	Steel Gtr 2 mf
477	Steel Gtr 2 f
478	Steel Gtr 2 Slap
479	Steel Gtr 2 Slide
480	Steel Gtr 12 Strings
481	Steel Gtr Harmonics 1
482	Steel Gtr Harmonics 2
483	Steel Gtr Noise
484	Guitar Fret Noise Off
485	Guitar Body
486	Nylon Gtr1 p L
487	Nylon Gtr1 p R
488	Nylon Gtr1 mf1 L
489	Nylon Gtr1 mf1 R
490	Nylon Gtr1 mf2 L
491	Nylon Gtr1 mf2 R
492	Nylon Gtr1 mf3 L
493	Nylon Gtr1 mf3 R
494	Nylon Gtr1 f L
495	Nylon Gtr1 f R
496	Nylon Gtr1 Slide p L
497	Nylon Gtr1 Slide p R
498	Nylon Gtr1 Slide f L
499	Nylon Gtr1 Slide f R
500	Nylon Gtr1 Harmonics L

#	Multisample
501	Nylon Gtr1 Harmonics R
502	Nylon Gtr2 p
503	Nylon Gtr2 mf
504	Nylon Gtr2 f
505	Nylon Gtr2 Atk
506	Nylon Gtr2 GM
507	FS N Dw Clean 1
508	FS N Dw Clean 2
509	FS N Dw Clean 3
510	FS N Dw Clean 4
511	FS N Ghost Clean
512	FS N Mute Clean 1
513	FS N Mute Clean 2
514	FS N Mute Clean 3
515	FS N Mute Clean 4
516	FS N Mute Clean 5
517	FS N Ghost DI
518	FS B Dw Overdrive 1
519	FS B Dw Overdrive 2
520	FS B Dw Overdrive 3
521	FS B Mute Overdrive 1
522	FS B Mute Overdrive 2
523	FS B Mute Overdrive 3
524	FS B Dw DI 1
525	FS B Dw DI 2
526	FS B Dw DI 3
527	FS B Dw DI 4
528	FS B Dw DI 5
529	FS B Dw DI 6
530	FS B Mute DI 1
531	FS B Mute DI 2
532	FS B Mute DI 3
533	FS B Mute DI 4
534	FS B Mute DI 5

#	Multisample
535	FS B RX Noise Clean 1
536	FS B RX Noise Clean 2
537	FS RX Noise DI 1
538	FS RX Noise DI 2
539	FS RX Noise DI 3
540	Tele M Dw Clean 1
541	Tele M Dw Clean 2
542	Tele M Dw Clean 3
543	Tele M Dw Clean 4
544	Tele M Mute Clean 1
545	Tele M Mute Clean 2
546	Tele M Mute Clean 3
547	Tele M Mute Clean 4
548	Tele M Mute Clean 5
549	Tele M RX Noise Clean 1
550	Tele M RX Noise Clean 2
551	Tele M RX Noise Clean 3
552	G335 B Dw Dist 1
553	G335 B Dw Dist 2
554	G335 B Dw Dist 3
555	G335 B Ghost Dist
556	G335 B Mute Dw Dist 1
557	G335 B Mute Dw Dist 2
558	G335 B Mute Dw Dist 3
559	G335 B Mute Dw Dist 4
560	G335 B Mute Dw Dist 5
561	G335 B RX Dist 1
562	G335 B RX Dist 2
563	G335 B RX Dist 3
564	G335 B Dw DI 1
565	G335 B Dw DI 2
566	G335 B Dw DI 3
567	G335 B Dw DI 4
568	G335 B Dw DI 5

#	Multisample
569	G335 B Dw DI 6
570	G335 B Ghost DI
571	G335 B Mute DI 1
572	G335 B Mute DI 2
573	G335 B Mute DI 3
574	G335 B Mute DI 4
575	G335 B Mute DI 5
576	G335 B RX Noise DI 1
577	G335 B RX Noise DI 2
578	G335 B RX Noise DI 3
579	Stra P2 MtS1
580	Stra P2 MtS2
581	Stra P2 MtS3
582	Stra P2 MtS4
583	Stra P2 MtS5
584	Stra P2 MtS6
585	Stra P2 MtL1
586	Stra P2 MtL2
587	Stra P2 MtL3
588	Stra P2 Dw1
589	Stra P2 Dw2
590	Stra P2 Dw3
591	Stra P2 Dw4
592	Stra P2 Dw5
593	Stra P2 Up1
594	Stra P2 Up2
595	Stra P2 Up3
596	Stra P2 Up4
597	Stra P2 Up5
598	Stra P2 SlideHT p
599	Stra P2 SlideHT f
600	Stra P2 Harm 12
601	Stra P2 Harm 7
602	Stra P2 Harm 5

#	Multisample
603	Stra P2 Ghost Dw
604	Stra P2 Fret Nuances
605	Stra P2 Key Off
606	Stra RX1 (Old Compatib)
607	Stra RX2
608	El.Guitar Stra 54 p
609	El.Guitar Stra 54 mf
610	El.Guitar Stra 54 f
611	El.Guitar Stra 54 Slide
612	El.Guitar Tel Mid p
613	El.Guitar Tel Mid mf
614	El.Guitar Tel Mid f
615	El.Guitar Tel Bridge p
616	El.Guitar Tel Bridge mf
617	El.Guitar Tel Bridge f
618	El.Guitar Tel Mt 5th p
619	El.Guitar Tel Mt 5th mf
620	El.Guitar Tel Mt 5th f
621	El.Guitar Tel Mt 5th ff
622	El.Guitar Clean Str p
623	El.Guitar Clean Str f
624	El.Guitar Clean Mute
625	El.Guitar Clean Dead
626	El.Guitar Clean Slap
627	El.Guitar Clean Slide
628	El.Guitar Clean GM
629	El.Guitar Fret Noise GM
630	El.Guitar Cut Noise GM
631	El.Guitar Le Neck
632	El.Guitar Le Bridge
633	El.Guitar Le Mute p
634	El.Guitar Le Mute mf
635	El.Guitar Le Ghost1
636	El.Guitar Le Ghost2

#	Multisample
637	El.Guitar Harmonics
638	El.Guitar Gliss Down
639	El.Guitar Gliss Up
640	El.Guitar Noise
641	El.Guitar Fret Noise
642	Jazz Guitar1
643	Jazz Guitar2
644	Jazz Gib mellow p
645	Jazz Gib mellow mf
646	Jazz Gib mellow f
647	Jazz Octave Guitar
648	Pedal Steel Guitar
649	Resonator Guitar
650	Vox Wah Guitar
651	Overdrive GM
652	Dist.Guitar1
653	Dist.Guitar1 GM
654	Dist.Guitar MP 1
655	Dist.Guitar MP 2
656	Dist.Guitar MP 3
657	Dist.Guitar MP 4
658	Dist.Guitar MP 5
659	Dist Guitar MP Slides
660	Dist.Guitar MP KeyOff
661	Dist.Guitar1 Harm.
662	Dist.Guitar1 Harm. GM
663	Dist.Guitar2 Harm. P1
664	Dist.Guitar2 Harm. P2
665	Dist.Guitar2 Mute1
666	Dist.Guitar2 Mute2
667	El.Guitar DistMuted 1
668	El.Guitar DistMuted 2
669	El.Guitar PowerChord1
670	El.Guitar PowerChord2

#	Multisample
671	El.Guitar PowerChord3
672	Ac.Bass Natural
673	Ac.Bass Natural Key Off
674	Ac.Bass Natural Ghost
675	Acoustic Bass1
676	Acoustic Bass2 mf
677	Acoustic Bass2 f
678	Acoustic Bass3 mf
679	Acoustic Bass3 f
680	Acoustic Bass GM
681	Acoustic Bass RX Noises
682	JB Finger 1
683	JB Finger 2
684	JB Finger 3
685	JB Finger 4
686	JB Ghost
687	JB Finger Mute 1
688	JB Finger Mute 2
689	JB Finger Mute 3
690	JB Harmonics
691	FJB Fretless KeyOff
692	Bass SR Ghost 1
693	Bass SR Ghost 2
694	Bass SR Finger Mute 1
695	Bass SR Finger Mute 2
696	Bass SR Hammer On
697	JB Pick 1
698	JB Pick 2
699	JB Pick 3
700	JB Pick Mute 1
701	JB Pick Mute 2
702	JB Pick Mute 3
703	JB Thumb 1
704	JB Thumb 2

#	Multisample
705	JB Slap 1
706	JB Slap 2
707	JB Slap Ghost
708	PB FS Finger 1
709	PB FS Finger 2
710	PB FS Finger 3
711	PB FS Finger 4
712	PB FS Ghost
713	PB FS Fing Mute 1
714	PB FS Fing Mute 2
715	PB FS Fing Mute 3
716	PB FS Harmonics
717	PB Finger 1
718	PB Finger 2
719	PB Finger 3
720	PB Finger 4
721	PB Finger 5
722	FJB Fretless Finger 1
723	FJB Fretless Finger 2
724	FJB Fretless Finger 3
725	FJB Fretless Finger 4
726	FJB Fretless Harm 1
727	FJB Fretless Harm 2
728	FJB Fretless Hammer On
729	Bass Prec FS Finger
730	Bass Prec Finger
731	Bass Prec FingerDeads
732	Bass Prec Pick Open p
733	Bass Prec Pick Open f
734	Bass Prec Pick Dead
735	Bass Sray Finger
736	Bass Sray Harmonics
737	Bass Sray Deads
738	Bass Sray HandNoise

#	Multisample
739	Bass Almb Fingered p
740	Bass Almb Fingered f
741	Bass Fjazz Fingered
742	Bass Fjazz PickMute p
743	Bass Fjazz PickMute f
744	Bass Fjazz Ghost
745	E.Bass1 Finger
746	E.Bass2 P.B.1
747	E.Bass2 P.B.2
748	E.Bass2 LH Stop
749	E.Bass2 RH Stop
750	E.Bass2 Harmo.
751	E.Bass3 p
752	E.Bass3 mf
753	E.Bass3 f Slap
754	E.Bass4 Pick
755	E.Bass4 Harmo.
756	E.Bass4 Slap
757	E.Bass4 SlapHar
758	E.Bass4 LH Mute
759	E.Bass4 RH Mute
760	E.Bass5 Finger
761	E.Bass6 Finger
762	E.Bass7 Finger
763	E.Bass8 Pick
764	E.Bass9 Pick Muted1
765	E.Bass9 Pick
766	E.Bass9 PickLP
767	E.Bass10 Thumb
768	E.Bass11 SlapThumb
769	E.Bass Gliss
770	E.Bass Noise1
771	E.Bass Noise2
772	E.Bass Harmonics

#	Multisample
773	E.Bass Fretless 1
774	E.Bass Fretless 2
775	Finger Bass GM
776	Picked Bass GM
777	Slap Bass 1 GM
778	Slap Bass 2 GM
779	Fretless Bass GM
780	Sitar 1
781	Sitar 2
782	Sitar GM
783	Sitar & Tambura
784	Zither
785	Santur
786	SanturLP
787	Tambura
788	Bouzouki
789	BouzoukiLP
790	Mandolin Dw mf L
791	Mandolin Dw mf R
792	Mandolin Dw f L
793	Mandolin Dw f R
794	Mandolin Up L
795	Mandolin Up R
796	Mandolin mono
797	Mandolin Tremolo
798	Mandolin Ensemble
799	Berimbau Op Q 1
800	Berimbau Op Q 2
801	Berimbau Op Q 3
802	Berimbau Op Q 4
803	Berimbau Op A 1
804	Berimbau Op A 2
805	Berimbau Op A 3
806	Berimbau Op A Rel 1

#	Multisample
807	Berimbau Op A Rel 2
808	Berimbau Op A Rel 3
809	Berimbau Cax atk p
810	Berimbau Cax atk f
811	Berimbau Cax rel p
812	Berimbau Cax rel f
813	Berimbau Crash Leg p
814	Berimbau Crash Leg f
815	Berimbau Crash p
816	Berimbau Crash f
817	Banjo
818	Banjo GM
819	Cavaquino p
820	Cavaquino mf
821	Cavaquino f
822	Ukulele
823	Shamisen
824	Shamisen GM
825	Koto
826	Koto GM
827	M.E. Oud
828	M.E. Oud Tek
829	M.E. Kanoun1
830	M.E. Kanoun2
831	M.E. Kanoun Tremolo
832	M.E. Baglama1
833	M.E. Baglama2
834	M.E. Zurna
835	M.E. Klarnet Tek
836	M.E. Klarnet
837	M.E. Nay
838	Mouth Harp1
839	Mouth Harp2
840	Mouth Harp3

#	Multisample
841	Syn Flute Pad
842	Syn Bass Reso
843	Syn Bass FM1
844	Syn Bass FM2
845	Syn Bass FM2LP
846	Syn Bass TB
847	R&B Saw Bass
848	R&B Square Bass
849	Chrom Res
850	Compulsynth
851	Monst Classic
852	Monst Distort
853	Next Dance
854	Fat Synth LG Lt
855	Detuned Super
856	Detuned PWM
857	Synth Brass
858	J8 Analog Brass L
859	J8 Analog Brass R
860	Pop Synth
861	An.Strings1
862	An.Strings2
863	Vintage Analog
864	White Pad
865	N1 Air Vox
866	SynthBell
867	Ether Bell
868	Ether BellLP
869	Lore
870	Lore NT
871	Space Lore
872	Wave Sweep1
873	Wave Sweep2
874	Wave Sweep3

#	Multisample
875	Syn Ghostly
876	Ghost
877	Syn Air Pad
878	Dream Str
879	Syn Air Vortex
880	Syn Palawan
881	Syn Clicker
882	Cricket Spectrum
883	Noise1
884	Noise2
885	Noise Pad
886	Swish Terra
887	Saw1
888	Saw2
889	Saw3
890	Pulse 02%
891	Pulse 05%
892	Pulse 08%
893	Pulse 16%
894	Pulse 33%
895	Pulse 40%
896	Square
897	Square MG
898	Square JP
899	Triangle MG
900	Ramp
901	Ramp MG
902	Sine
903	DWGS Syn Sine1
904	DWGS Syn Sine2
905	DWGS Bell1
906	DWGS Bell2
907	DWGS Bell3
908	DWGS Bell4

#	Multisample
909	DWGS Clav.
910	DWGS Digi1
911	DWGS Digi2
912	DWGS Wire1
913	DWGS Wire2
914	DWGS Sync1
915	DWGS Sync2
916	DWGS Sync3
917	Orchestra Hit GM L
918	Orchestra Hit GM R
919	Band Hit
920	Impact Hit
921	Brass Fall
922	Stadium
923	Applause
924	Birds1
925	Birds2
926	Crickets
927	Church Bell
928	Thunder
929	Stream
930	Bubble
931	Dog
932	Gallop
933	Laughing
934	Telephone Ring
935	Scream
936	Punch
937	Heart Beat
938	Footstep

#	Multisample
939	Door Creak
940	Door Slam
941	Car Engine
942	Car EngineLP
943	Car Stop
944	Car Pass
945	Car Crash
946	Train
947	Helicopter
948	Gun Shot
949	Machine Gun
950	Laser Gun
951	Explosion
952	Wind
953	Chinese Gong
954	Crash Reverse
955	Crash Reverse GM
956	Orchestra Crash
957	Ride Jazz
958	Ride Edge1
959	Ride Edge2
960	88 HiHat Open
961	88 Cowbell
962	88 Tom
963	88 Conga
964	88 Crash
965	Tom
966	Tom Brush
967	Tom Process
968	Electric Tom

#	Multisample
969	Melodic Tom GM
970	Agogo Bell
971	Marc Tree
972	Rain Stick
973	Castanet
974	Temple Blocks
975	Orchestra BD
976	Timpani
977	Taiko
978	Djembe Open
979	Djembe Mute
980	Caxixi
981	Stereo Snare L
982	Stereo Snare R
983	FX SD Large Hall1 L
984	FX SD Large Hall1 R
985	FX SD Large Hall2 L
986	FX SD Large Hall2 R
987	FX Rim Large Hall1 L
988	FX Rim Large Hall1 R
989	FX Rim Large Hall2 L
990	FX Rim Large Hall2 R
991	Click
992	Bob Slice A L
993	Bob Slice A R
994	Bob Slice B L
995	Bob Slice B R
996	Empty

Барабанные сэмплы

В следующей таблице приведены все заводские (Factory) Барабанные Сэмплы. **DF**: Drum Family (Группа Ударных).

#	Drum Sample	DF
0	BD Spn Sof 1 Room	BD
1	BD Spn Sof 2 Room	BD
2	BD Spn Sof 3 Room	BD
3	BD Spn Sof 4 Room	BD
4	BD Spn Sof 5 Room	BD
5	BD Spn Sof 6 Room	BD
6	BD Spn Sof 7 Room	BD
7	BD Spn Sof 8 Room	BD
8	BD DW Pop 1	BD
9	BD DW Pop 2	BD
10	BD DW Pop 3	BD
11	BD DW Pop 4	BD
12	BD DW Pop 5	BD
13	BD DW Pop 6	BD
14	BD Grt A 1	BD
15	BD Grt A 2	BD
16	BD Grt A 3	BD
17	BD Grt A 4	BD
18	BD Grt A 5	BD
19	BD Grt A 6	BD
20	BD Grt B 1	BD
21	BD Grt B 2	BD
22	BD Grt B 3	BD
23	BD Grt B 4	BD
24	BD Grt B 5	BD
25	BD Grt B 6	BD
26	BD Rock 1	BD
27	BD Rock 2	BD
28	BD Rock 3	BD
29	BD Rock 4	BD
30	BD Rock 5	BD

#	Drum Sample	DF
31	BD Rock 6	BD
32	BD 22 Inch Std1	BD
33	BD 22 Inch Std2	BD
34	BD 22 Inch Std3	BD
35	BD 22 Inch Std4	BD
36	BD 22 Inch Std5	BD
37	BD 22 Inch Std6	BD
38	BD 24x14 p	BD
39	BD 24x14 mf	BD
40	BD 24x14 f	BD
41	BD 24x14 f GM	BD
42	BD 24 inch Open p	BD
43	BD 24 inch Open mf	BD
44	BD 24 inch Open f	BD
45	BD 26 inch Open p	BD
46	BD 26 inch Open mf	BD
47	BD 26 inch Open f	BD
48	BD 26 inch Open ff	BD
49	BD 26 inch Open ff GM	BD
50	BD 26 inch Std p	BD
51	BD 26 inch Std mf	BD
52	BD 26 inch Std f	BD
53	BD 26 inch Std ff	BD
54	BD Natural1 p	BD
55	BD Natural1 mf	BD
56	BD Natural1 f	BD
57	BD Natural2 p	BD
58	BD Natural2 mf	BD
59	BD Natural2 f	BD
60	BD Pop1	BD
61	BD Pop2	BD

#	Drum Sample	DF
62	BD Pop3 p	BD
63	BD Pop3 f	BD
64	BD Pop4 p	BD
65	BD Pop4 f	BD
66	BD Pop5	BD
67	BD Acoustic1 p	BD
68	BD Acoustic1 mf	BD
69	BD Acoustic1 f	BD
70	BD Acoustic2 mf	BD
71	BD Acoustic2 mf GM	BD
72	BD Acoustic2 f	BD
73	BD Acoustic2 f GM	BD
74	BD Open p	BD
75	BD Open mf	BD
76	BD Open f	BD
77	BD Peak	BD
78	BD Dry1	BD
79	BD Dry2	BD
80	BD Dry3	BD
81	BD Normal	BD
82	BD Soft Room	BD
83	BD Jazz OPW1	BD
84	BD Jazz OPW2	BD
85	BD Jazz OPW3	BD
86	BD Jazz OPW4	BD
87	BD Jazz OPW5	BD
88	BD Jazz OPW6	BD
89	BD Jazz OPW7	BD
90	BD Jazz OPW8	BD
91	BD Jazz Hi 1	BD
92	BD Jazz Hi 2	BD

#	Drum Sample	DF
93	BD Jazz Hi 3	BD
94	BD Jazz Hi 4	BD
95	BD Jazz Hi 5	BD
96	BD Jazz Hi 6	BD
97	BD Jazz Low1	BD
98	BD Jazz Low 2	BD
99	BD Jazz Low 3	BD
100	BD Jazz Low 4	BD
101	BD Jazz Low 5	BD
102	BD Jazz Low 6	BD
103	BD Jazz open p	BD
104	BD Jazz open f	BD
105	BD Jazz wire open p	BD
106	BD Jazz wire open f	BD
107	BD Jazz	BD
108	BD Jazz GM	BD
109	BD Pillow	BD
110	BD Woofer	BD
111	BD MondoKill	BD
112	BD Terminator	BD
113	BD Tubby	BD
114	BD Gated	BD
115	BD Tight	BD
116	BD Squash	BD
117	BD Soul1	BD
118	BD Soul2	BD
119	BD Soul3 dist	BD
120	BD Soul4 noise	BD
121	BD Soul5 Long	BD
122	BD Soul6	BD
123	BD Analog	BD
124	BD Thunder bright	BD
125	BD Dance1	BD
126	BD Dance2	BD

#	Drum Sample	DF
127	BD Dance3	BD
128	BD House1	BD
129	BD House2	BD
130	BD House3	BD
131	BD House4	BD
132	BD House5	BD
133	BD Liquid	BD
134	BD Techno1	BD
135	BD Techno2	BD
136	BD Hip1	BD
137	BD Hip2	BD
138	BD Hip3	BD
139	BD Hip4	BD
140	BD Kick1	BD
141	BD Kick2	BD
142	BD Electro	BD
143	BD Elektro	BD
144	BD IDM 1	BD
145	BD IDM 2	BD
146	BD ET Minimal B	BD
147	BD Ambient	BD
148	BD Ambient Crackle	BD
149	BD Ambient Rocker	BD
150	BD Pop	BD
151	BD Deep	BD
152	BD Deep GM	BD
153	BD Klanger	BD
154	BD Electribe01	BD
155	BD Electribe02	BD
156	BD Electribe03	BD
157	BD Electribe04	BD
158	BD Electribe05	BD
159	BD Electribe06	BD
160	BD Electribe07	BD

#	Drum Sample	DF
161	BD Electribe08	BD
162	BD Electribe09	BD
163	BD Electribe10	BD
164	BD Electribe11	BD
165	BD Electribe12	BD
166	BD Electribe13	BD
167	BD Electribe14	BD
168	BD Electribe15	BD
169	BD Electribe16	BD
170	BD Electribe17	BD
171	BD Syn1	BD
172	BD Syn2	BD
173	BD Syn3	BD
174	BD Syn4	BD
175	BD Buzz	BD
176	BD Orchestra	BD
177	BD Orchestra GM	BD
178	Timpani	BD
179	SD DW Pop 1	SD
180	SD DW Pop 2	SD
181	SD DW Pop 3	SD
182	SD DW Pop 4	SD
183	SD DW Pop 5	SD
184	SD DW Pop 6	SD
185	SD Brady1	SD
186	SD Brady 2	SD
187	SD Brady 3	SD
188	SD Brady 4	SD
189	SD Brady 5	SD
190	SD Brady 6	SD
191	SD Ldw A 1	SD
192	SD Ldw A 2	SD
193	SD Ldw A 3	SD
194	SD Ldw A 4	SD

#	Drum Sample	DF
195	SD Ldw A 5	SD
196	SD Ldw A 6	SD
197	SD Ldw B1	SD
198	SD Ldw B2	SD
199	SD Ldw B3	SD
200	SD Ldw B4	SD
201	SD Ldw B5	SD
202	SD Ldw B6	SD
203	SD Alc A1	SD
204	SD Alc A2	SD
205	SD Alc A3	SD
206	SD Alc A4	SD
207	SD Alc A5	SD
208	SD Alc A6	SD
209	SD Alc B1	SD
210	SD Alc B2	SD
211	SD Alc B3	SD
212	SD Alc B4	SD
213	SD Alc B5	SD
214	SD Alc B6	SD
215	SD Plate Rim	SD
216	SD Crv mf	SD
217	SD Crv f	SD
218	SD Crv+Rim f	SD
219	SD CrvOpen pp	SD
220	SD CrvOpen p	SD
221	SD CrvOpen mf	SD
222	SD CrvOpen f	SD
223	SD CrvOpRim pp	SD
224	SD CrvOpRim p	SD
225	SD CrvOpRim mf	SD
226	SD CrvOpRim f	SD
227	SD Crv Roll mf	SD
228	SD Crv Stage mf	SD

#	Drum Sample	DF
229	SD Crv+Rim Stage f	SD
230	SD Crv Open Stage mf	SD
231	SD Crv Open Stage f	SD
232	SD Crv OpRim Stage f	SD
233	SD Crv Gate1 p	SD
234	SD Crv Gate1 mf	SD
235	SD Crv Gate1 f	SD
236	SD Crv+Rim Gate1 p	SD
237	SD Crv+Rim Gate1 mf	SD
238	SD Crv+Rim Gate1 f	SD
239	SD Crv OpRim Gate1 f	SD
240	SD Crv Roll Gate1 f	SD
241	SD Crv Gate2 p	SD
242	SD Crv+Rim Gate2 f	SD
243	SD Crv Roll Gate2 p	SD
244	SD Crv+Rim Plate f	SD
245	SD Crv Open Plate mf	SD
246	SD Crv OpRim Plate f	SD
247	SD Crv Open Room f	SD
248	SD Crv OpRim Room f	SD
249	SD LdwBBIA Cl1	SD
250	SD LdwBBIA Cl2	SD
251	SD LdwBBIA Cl3	SD
252	SD LdwBBIA Cl4	SD
253	SD LdwBBIA OpRim1	SD
254	SD LdwBBIA OpRim2	SD
255	SD LdwBBIA OpRim3	SD
256	SD LdwBBIA OpRim4	SD
257	SD LdwBBIA Roll	SD
258	SD LdwBBIB Op1	SD
259	SD LdwBBIB Op2	SD
260	SD LdwBBIB Op3	SD
261	SD LdwBBIB Op4	SD
262	SD LdwBBIB OpRim1	SD

#	Drum Sample	DF
263	SD LdwBBIB OpRim2	SD
264	SD LdwBBIB OpRim3	SD
265	SD LdwBBIB OpRim4	SD
266	SD LdwBB2 OpRim1	SD
267	SD LdwBB2 OpRim2	SD
268	SD LdwBB2 Std1	SD
269	SD LdwBB2 Std2	SD
270	SD LdwBB2 Roll1	SD
271	SD LdwBB2 Roll2	SD
272	SD LdwSup Std p	SD
273	SD LdwSup Std mf	SD
274	SD LdwSup Std f	SD
275	SD LdwSup Std+Rim p	SD
276	SD LdwSup Std+Rim mf	SD
277	SD LdwSup Std+Rim f	SD
278	SD LdwSup Std Room p	SD
279	SD LdwSup Std Room mf	SD
280	SD LdwSup Std Room f	SD
281	SD LdwSup S+R Room p	SD
282	SD LdwSup S+R Room mf	SD
283	SD LdwSup S+R Room f	SD
284	SD LdwVintage Std p	SD
285	SD LdwVintage Std mf	SD
286	SD LdwVintage Std f	SD
287	SD LdwVintage Std ff	SD
288	SD LdwVintage S+Rim p	SD
289	SD LdwVintage S+Rim mf	SD
290	SD LdwVintage S+Rim f	SD
291	SD Ldw Roll mf	SD
292	SD LdwVint Room ff	SD
293	SD LdwVint room S+R f	SD
294	SD Ldw Roll room p	SD
295	SD Spr Std p	SD
296	SD Spr Std mf	SD

#	Drum Sample	DF
297	SD Spr Std f	SD
298	SD Spr StdRim p	SD
299	SD Spr StdRim mf	SD
300	SD Spr StdRim f	SD
301	SD Spr Open ff	SD
302	SD Spr OpRim mf	SD
303	SD Spr OpRim f	SD
304	SD Spr Roll p	SD
305	SD P.E. Std p	SD
306	SD P.E. Std mf	SD
307	SD P.E. Std f	SD
308	SD P.E. Std+Rim p	SD
309	SD P.E. Std+Rim f	SD
310	SD P.E. Open p	SD
311	SD P.E. Open mf	SD
312	SD P.E. Open f	SD
313	SD P.E. OpRim mf	SD
314	SD P.E. OpRim f	SD
315	SD P.E. Roll mf	SD
316	SD P.E. Roll f	SD
317	SD Natural p	SD
318	SD Natural mf	SD
319	SD Natural f	SD
320	SD Natural Rim p	SD
321	SD Natural Rim mf	SD
322	SD Natural Rim f	SD
323	SD Dry center1	SD
324	SD Dry center2	SD
325	SD Dry center3	SD
326	SD Dry Rim1	SD
327	SD Dry Rim2	SD
328	SD Dry Rim3	SD
329	SD Dry Roll	SD
330	SD Pop p GM	SD

#	Drum Sample	DF
331	SD Pop mf GM	SD
332	SD Pop f GM	SD
333	SD Pop+Rim mf GM	SD
334	SD Pop+Rim f GM	SD
335	SD Black	SD
336	SD S Gate1 GM	SD
337	SD S Gate2	SD
338	SD Wood1 p	SD
339	SD Wood1 mf	SD
340	SD Wood1 f	SD
341	SD Wood2 pp	SD
342	SD Wood2 p	SD
343	SD Wood2 mf	SD
344	SD Wood2 f	SD
345	SD Piccolo1 pp	SD
346	SD Piccolo1 p	SD
347	SD Piccolo1 mf	SD
348	SD Piccolo1 f	SD
349	SD Piccolo2 pp	SD
350	SD Piccolo2 p	SD
351	SD Piccolo2 mf	SD
352	SD Piccolo2 f	SD
353	SD Solid1 p	SD
354	SD Solid1 mf	SD
355	SD Solid1 f	SD
356	SD Solid2 p	SD
357	SD Solid2 mf	SD
358	SD Solid2 f	SD
359	SD Maple1 pp	SD
360	SD Maple1 p	SD
361	SD Maple1 mp	SD
362	SD Maple1 mf	SD
363	SD Maple1 f	SD
364	SD Maple1 ff	SD

#	Drum Sample	DF
365	SD Maple2 pp	SD
366	SD Maple2 p	SD
367	SD Maple2 mp	SD
368	SD Maple2 mf	SD
369	SD Maple2 f	SD
370	SD Maple2 ff	SD
371	SD Brass1 p	SD
372	SD Brass1 mf	SD
373	SD Brass1 f	SD
374	SD Brass2 p	SD
375	SD Brass2 mf	SD
376	SD Brass2 f	SD
377	SD Roll	SD
378	SD Ghost Roll	SD
379	SD Ghost p	SD
380	SD Ghost f	SD
381	SD Snr Ghost1 a	SD
382	SD Snr Ghost1 b	SD
383	SD Snr Ghost2 a	SD
384	SD Snr Ghost2 b	SD
385	SD Snr Ghost2 c	SD
386	SD Snr Signature p	SD
387	SD Snr Signature mf	SD
388	SD Snr Signature f	SD
389	SD Snr Signature Rim mf	SD
390	SD Snr Signature Rim f	SD
391	SD Snr Signature Rim1	SD
392	SD Snr Signature Rim2	SD
393	SD J center p	SD
394	SD J center f	SD
395	SD J edge1	SD
396	SD J edge2	SD
397	SD J edge3	SD
398	SD J edge4	SD

#	Drum Sample	DF
399	SD J std p	SD
400	SD J std mf	SD
401	SD J std f	SD
402	SD J std+rim p	SD
403	SD J std+rim mf	SD
404	SD J std+rim f	SD
405	SD Dry1	SD
406	SD Dry2	SD
407	SD Dry3	SD
408	SD Full Room	SD
409	SD Off Center	SD
410	SD Jazz Ring	SD
411	SD Amb. Piccolo	SD
412	SD Paper	SD
413	SD Big Rock	SD
414	SD Yowie	SD
415	SD Trinity1	SD
416	SD Trinity2	SD
417	SD Stereo Gate	SD
418	SD Stereo Gate GM	SD
419	SD Processed	SD
420	SD Processed GM	SD
421	SD Processed + AMB	SD
422	SD Cracker Room	SD
423	SD El. Funk1	SD
424	SD El. Funk2	SD
425	SD El. Funk3	SD
426	SD Dance01	SD
427	SD Dance02	SD
428	SD Dance03	SD
429	SD Dance04	SD
430	SD Dance05	SD
431	SD Dance06	SD
432	SD Dance07	SD

#	Drum Sample	DF
433	SD Dance08	SD
434	SD Dance09	SD
435	SD Dance10	SD
436	SD Dance11	SD
437	SD Dance12	SD
438	SD Dance13	SD
439	SD Dance14	SD
440	SD Dance15	SD
441	SD Dance16	SD
442	SD Dance17	SD
443	SD Dance18	SD
444	SD Dance19	SD
445	SD Dance20	SD
446	SD Dance21	SD
447	SD Dance22	SD
448	SD Dance23	SD
449	SD Dance23 GM	SD
450	SD Dance24	SD
451	SD House1	SD
452	SD House2	SD
453	SD House3	SD
454	SD House4	SD
455	SD BeatBox	SD
456	SD Small	SD
457	SD Rap	SD
458	SD Noise	SD
459	SD Reverse	SD
460	SD Hip1	SD
461	SD Hip2	SD
462	SD Hip3	SD
463	SD Hip4	SD
464	SD Hip5	SD
465	SD Hip6	SD
466	SD Ringy	SD

#	Drum Sample	DF
467	SD Tiny	SD
468	SD Vintage1	SD
469	SD Vintage2	SD
470	SD Vintage3	SD
471	SD Vintage4	SD
472	SD Vintage5	SD
473	SD Vintage6	SD
474	SD AmbiHop	SD
475	SD Brasser	SD
476	SD Chili	SD
477	SD Whopper	SD
478	SD Syn.1	SD
479	SD Syn.2	SD
480	SD Syn.3	SD
481	SD Syn.4	SD
482	SD Electro	SD
483	SD Orchestra	SD
484	SD Orch. Roll	SD
485	SD Brush C1	SD
486	SD Brush C2	SD
487	SD Brush C3	SD
488	SD Brush C4	SD
489	SD Brush C5	SD
490	SD Brush C6	SD
491	SD Brush Mute1	SD
492	SD Brush Mute2	SD
493	SD Brush Mute3	SD
494	SD Brush Mute4	SD
495	SD Brush Mute5	SD
496	SD Brush Mute6	SD
497	SD Brush Sl1	SD
498	SD Brush Sl2	SD
499	SD Brush Sl3	SD
500	SD Brush Sl4	SD

#	Drum Sample	DF
501	SD Brush S1 5	SD
502	SD Brush S1 6	SD
503	SD Brush S2 1	SD
504	SD Brush S2 2	SD
505	SD Brush S2 3	SD
506	SD Brush S2 4	SD
507	SD Brush S2 5	SD
508	SD Brush S2 6	SD
509	SD Swirl A1	SD
510	SD Swirl A2	SD
511	SD Swirl A3	SD
512	SD Swirl A4	SD
513	SD Swirl B1	SD
514	SD Swirl B2	SD
515	SD Swirl B3	SD
516	SD Swirl B4	SD
517	SD Swirl C1	SD
518	SD Swirl C2	SD
519	SD Swirl C3	SD
520	SD Swirl C4	SD
521	SD Swirl L1	SD
522	SD Swirl L2	SD
523	SD Swirl L3	SD
524	SD Swirl M1	SD
525	SD Swirl M2	SD
526	SD Swirl M3	SD
527	SDTap&Swirl L1	SD
528	SDTap&Swirl L2	SD
529	SDTap&Swirl L3	SD
530	SDTap&Swirl L4	SD
531	SDTap&Swirl L5	SD
532	SDTap&Swirl L6	SD
533	SDTap&Swirl S1	SD
534	SDTap&Swirl S2	SD
535	SDTap&Swirl S3	SD
536	SDTap&Swirl S4	SD
537	SDTap&Swirl S5	SD
538	SDTap&Swirl S6	SD
539	SD JBrush loop	SD
540	SD JBrush mid	SD
541	SD JBrush open p	SD
542	SD JBrush open mf	SD
543	SD JBrush open f	SD
544	SD JBrush short	SD
545	SD JBrush shot p	SD
546	SD JazzBrush1	SD
547	SD JazzBrush2	SD
548	SD Swirl	SD
549	SD Swirl GM	SD
550	SD Brush1 (swirl1)	SD
551	SD Brush1 (swirl2)	SD
552	SD Brush1 (swirl3)	SD
553	SD Brush1 (swirl4)	SD
554	SD Brush1	SD
555	SD Brush2 (ghost1)	SD
556	SD Brush2 (ghost2)	SD
557	SD Brush2 (ghost3)	SD
558	SD Brush2	SD
559	SD Brush2 (fill) 4 shots	SD
560	SD Brush2 (fill) 3 shots	SD
561	SD Brush2 (fill) 2 shots	SD
562	SD Brush3 Hit	SD
563	SD Brush3 Tap1	SD
564	SD Brush3 Tap2	SD
565	SD Brush3 Swirl	SD
566	SD FX Large Hall1	SD
567	SD FX Large Hall2	SD
568	Rim Pop 1	SD
569	Rim Pop 2	SD
570	Rim Pop 3	SD
571	Rim Pop 4	SD
572	Rim Pop 6	SD
573	Rim Pop 7	SD
574	Rim1 st Room	SD
575	Rim2 st Room	SD
576	Rim3 st Room	SD
577	Rim4 st Room	SD
578	Rim st rev 80's	SD
579	Rim1 st Gate 1	SD
580	Rim2 st Gate1	SD
581	Rim3 st Gate 1	SD
582	Rim1 st Hall	SD
583	Rim2 st Hall	SD
584	Rim1 Amb	SD
585	Rim2 Amb	SD
586	Rim3 Amb	SD
587	Rim4 Amb	SD
588	Rim Signature Hi	SD
589	Rim Signature Mid	SD
590	Rim Signature Low	SD
591	Rim Shot p	SD
592	Rim Shot f	SD
593	Rim House1	SD
594	Rim House2	SD
595	Rim Synth	SD
596	Rim Synth Click	SD
597	Rim Synth Tamb	SD
598	Rim Analog	SD
599	Rim FX Large Hall1	SD
600	Rim FX Large Hall2	SD
601	Sidestick mf	SD
602	Sidestick f	SD

#	Drum Sample	DF
603	Sidestick Dance	SD
604	SideStick Dry	SD
605	SideStick Amb	SD
606	DrumStick Hit	SD
607	DrumStick Hit GM	SD
608	DrumStick Hit Amb	SD
609	Tom Pop Hi 1	Tm
610	Tom Pop Hi 2	Tm
611	Tom Pop Hi 3	Tm
612	Tom Pop Hi Mid 1	Tm
613	Tom Pop Hi Mid 2	Tm
614	Tom Pop Hi Mid 3	Tm
615	Tom Pop Low Mid 1	Tm
616	Tom Pop Low Mid 2	Tm
617	Tom Pop Low Mid 3	Tm
618	Tom Pop Low 1	Tm
619	Tom Pop Low 2	Tm
620	Tom Pop Low 3	Tm
621	Tom Pop Floor Hi 1	Tm
622	Tom Pop Floor Hi 2	Tm
623	Tom Pop Floor Hi 3	Tm
624	Tom Pop Floor Low 1	Tm
625	Tom Pop Floor Low 2	Tm
626	Tom Pop Floor Low 3	Tm
627	Tom Rock Hi 1	Tm
628	Tom Rock Hi 2	Tm
629	Tom Rock Hi 3	Tm
630	Tom Rock Hi Mid 1	Tm
631	Tom Rock Hi Mid 2	Tm
632	Tom Rock Hi Mid 3	Tm
633	Tom Rock Low Mid 1	Tm
634	Tom Rock Low Mid 2	Tm
635	Tom Rock Low Mid 3	Tm
636	Tom Rock Low 1	Tm

#	Drum Sample	DF
637	Tom Rock Low 2	Tm
638	Tom Rock Low 3	Tm
639	Tom Rock Floor Hi 1	Tm
640	Tom Rock Floor Hi 2	Tm
641	Tom Rock Floor Hi 3	Tm
642	Tom Rock Floor Low 1	Tm
643	Tom Rock Floor Low 2	Tm
644	Tom Rock Floor Low 3	Tm
645	Tom D Hi f	Tm
646	Tom D Mid f	Tm
647	Tom D Low f	Tm
648	Tom D Floor f	Tm
649	Tom P Hi	Tm
650	Tom P Mid	Tm
651	Tom P Low	Tm
652	Tom P Floor	Tm
653	Tom R Vintage Hi	Tm
654	Tom R Vintage Mid	Tm
655	Tom R Vintage Floor	Tm
656	Tom Vintage Room Hi	Tm
657	Tom Vintage Room Mid	Tm
658	Tom Vintage Room Low	Tm
659	Tom Jazz Hi center	Tm
660	Tom Jazz Hi center GM	Tm
661	Tom Jazz Hi edge	Tm
662	Tom Jazz Hi Rim	Tm
663	Tom Jazz Low center	Tm
664	Tom Jazz Low center GM	Tm
665	Tom Jazz Low edge	Tm
666	Tom Jazz Low Rim	Tm
667	Tom Brush Mt Hi 1	Tm
668	Tom Brush Mt Hi 2	Tm
669	Tom Brush Mt Hi 3	Tm
670	Tom Brush Mt Hi 4	Tm

#	Drum Sample	DF
671	Tom Brush Mt Hi 5	Tm
672	Tom Brush Mt Hi 6	Tm
673	Tom Brush Op Hi 1	Tm
674	Tom Brush Op Hi 2	Tm
675	Tom Brush Op Hi 3	Tm
676	Tom Brush Op Hi 4	Tm
677	Tom Brush Op Hi 5	Tm
678	Tom Brush Mt Low 1	Tm
679	Tom Brush Mt Low 2	Tm
680	Tom Brush Mt Low 3	Tm
681	Tom Brush Mt Low 4	Tm
682	Tom Brush Mt Low 5	Tm
683	Tom Brush Mt Low 6	Tm
684	Tom Brush Op Low 1	Tm
685	Tom Brush Op Low 2	Tm
686	Tom Brush Op Low 3	Tm
687	Tom Brush Op Low 4	Tm
688	Tom Brush Op Low 5	Tm
689	Tom1 Open Hi p	Tm
690	Tom1 Open Hi p flam	Tm
691	Tom1 Open Hi f	Tm
692	Tom1 Open Hi f flam	Tm
693	Tom1 Open Mid p	Tm
694	Tom1 Open Mid p flam	Tm
695	Tom1 Open Mid f	Tm
696	Tom1 Open Mid f flam	Tm
697	Tom1 Open Low p	Tm
698	Tom1 Open Low p flam	Tm
699	Tom1 Open Low f	Tm
700	Tom1 Open Low f flam	Tm
701	Tom1 Open Floor p	Tm
702	Tom1 Open Floor p flam	Tm
703	Tom1 Open Floor f	Tm
704	Tom1 Open Floor f flam	Tm

#	Drum Sample	DF
705	Tom2 Hi p	Tm
706	Tom2 Hi f	Tm
707	Tom2 Mid p	Tm
708	Tom2 Mid f	Tm
709	Tom2 Low p	Tm
710	Tom2 Low f	Tm
711	Tom2 Floor p	Tm
712	Tom2 Floor f	Tm
713	Tom3 Hi	Tm
714	Tom3 Floor	Tm
715	Tom4 Hi	Tm
716	Tom4 Low	Tm
717	Tom4 Floor	Tm
718	Tom5 Hi	Tm
719	Tom5 Low	Tm
720	Tom6 Vintage Hi p	Tm
721	Tom6 Vintage Hi mf	Tm
722	Tom6 Vintage Hi f	Tm
723	Tom6 Vintage Mid p	Tm
724	Tom6 Vintage Mid mf	Tm
725	Tom6 Vintage Mid f	Tm
726	Tom6 Vintage Low p	Tm
727	Tom6 Vintage Low mf	Tm
728	Tom6 Vintage Low f	Tm
729	Tom Jazz HW Hi 1	Tm
730	Tom Jazz HW Low 2	Tm
731	Tom Jazz HW Floor	Tm
732	Tom Brush Op Hi	Tm
733	Tom Brush Op Low	Tm
734	Tom Processed	Tm
735	Tom Jazz Hi	Tm
736	Tom Jazz Floor	Tm
737	Tom Brush1 (sd open)	Tm
738	Tom Brush1 (sd close)	Tm
739	Tom Brush2 (sd open)	Tm
740	Tom Brush2 (sd close)	Tm
741	Tom Brush3 Hi mf	Tm
742	Tom Brush3 Hi f	Tm
743	Tom Brush3 Hi f GM	Tm
744	Tom Brush3 Mid mf	Tm
745	Tom Brush3 Mid f	Tm
746	Tom Brush3 Mid f GM	Tm
747	Tom Brush3 Low mf	Tm
748	Tom Brush3 Low f	Tm
749	Tom Brush3 Low f GM	Tm
750	Tom Brush4	Tm
751	Tom Brush5 Amb Hi	Tm
752	Tom Brush5 Amb Low	Tm
753	E.Tom FM	Tm
754	E.Tom Real	Tm
755	HH Pop Z Cl 1	HH
756	HH Pop Z Cl 2	HH
757	HH Pop Z Cl 3	HH
758	HH Pop Z Cl 4	HH
759	HH Pop Z Cl 5	HH
760	HH Pop Z Cl 6	HH
761	HH Pop Z Op 1	HH
762	HH Pop Z Op 2	HH
763	HH Pop Z Ped 1	HH
764	HH Pop Z Ped 2	HH
765	HH Pop Z Ped 3	HH
766	HH Pop Z Ped 4	HH
767	HH Pop Z Ped 5	HH
768	HH Pop Z Ped 6	HH
769	HH Rock Cl 1	HH
770	HH Rock Cl 2	HH
771	HH Rock Cl 3	HH
772	HH Rock Cl 4	HH
773	HH Rock Cl 5	HH
774	HH Rock Cl 6	HH
775	HH Rock Cl 7	HH
776	HH Rock Op 1	HH
777	HH Rock Op 2	HH
778	HH Rock Op 3	HH
779	HH Rock Op 4	HH
780	HH Rock Op 5	HH
781	HH Rock Op 6	HH
782	HH Rock Op 7	HH
783	HH Rock H Op 1	HH
784	HH Rock H Op 2	HH
785	HH Rock H Op 3	HH
786	HH Rock H Op 4	HH
787	HH Rock H Op 5	HH
788	HH Rock H Op 6	HH
789	HH Rock H Op 7	HH
790	HH Rock Q Op 1	HH
791	HH Rock Q Op 2	HH
792	HH Rock Q Op 3	HH
793	HH Rock Q Op 4	HH
794	HH Rock Q Op 5	HH
795	HH Rock Q Op 6	HH
796	HH Rock Q Op 7	HH
797	HH Rock Ped 1	HH
798	HH Rock Ped 2	HH
799	HH Rock Ped 3	HH
800	HH Rock Ped 4	HH
801	HH Rock Ped 5	HH
802	HH Rock Ped 6	HH
803	HH Rock Ped 7	HH
804	HH Natural Op1 p	HH
805	HH Natural Op1 mf	HH
806	HH Natural Op2 p	HH

#	Drum Sample	DF
807	HH Natural Op2 mf	HH
808	HH Natural Op3	HH
809	HH Natural Op4	HH
810	HH Natural Cl p	HH
811	HH Natural Cl mf	HH
812	HH Natural pedal Cl	HH
813	HH Natural pedal Op	HH
814	HH Natural tip Cl p	HH
815	HH Natural tip Cl mf	HH
816	HH Natural tip Op p	HH
817	HH Natural tip Op mf	HH
818	HH Vintage Cl p	HH
819	HH Vintage Cl mf	HH
820	HH Vintage Cl f	HH
821	HH Vintage Op	HH
822	HH Jazz tip Cl a	HH
823	HH Jazz tip Cl c	HH
824	HH Jazz tip Op1 a	HH
825	HH Jazz tip Op1 b	HH
826	HH Jazz Cl a	HH
827	HH Jazz Cl c	HH
828	HH Jazz Op1 a	HH
829	HH Jazz Op1 b	HH
830	HH Jazz Op2	HH
831	HH Jazz Op3	HH
832	HH Jazz Op4	HH
833	HH Jazz ped Cl	HH
834	HH Jazz ped Op	HH
835	HH Brush Nat Op c 1	HH
836	HH Brush Nat Op c 2	HH
837	HH Brush Nat Op c 3	HH
838	HH Brush Nat Op c 4	HH
839	HH Brush Nat Op c 5	HH
840	HH Brush Nat Op c 6	HH

#	Drum Sample	DF
841	HH Brush Nat Op d 1	HH
842	HH Brush Nat Op d 2	HH
843	HH Brush Nat Op d 3	HH
844	HH Brush Nat Op d 4	HH
845	HH Brush Nat Op d 5	HH
846	HH Brush Nat Op d 6	HH
847	HH Ped Nat Op 1	HH
848	HH Ped Nat Op 2	HH
849	HH Ped Nat Op 3	HH
850	HH Ped Nat Op 4	HH
851	HH Ped Nat Op 5	HH
852	HH1 Closed pp	HH
853	HH1 Closed p	HH
854	HH1 Closed mf	HH
855	HH1 Closed f	HH
856	HH1 Foot mp	HH
857	HH1 Foot mf	HH
858	HH1 Open mp	HH
859	HH1 Open mf	HH
860	HH2 Closed pp	HH
861	HH2 Closed p	HH
862	HH2 Closed mp	HH
863	HH2 Closed mf	HH
864	HH2 Closed f	HH
865	HH2 Closed ff	HH
866	HH2 Foot p	HH
867	HH2 Foot f	HH
868	HH2 Open p	HH
869	HH2 Open f	HH
870	HH3 Closed1	HH
871	HH3 Closed2	HH
872	HH3 Foot	HH
873	HH3 Open1	HH
874	HH3 Open2	HH

#	Drum Sample	DF
875	HH3 Sizzle	HH
876	HH4 Closed1	HH
877	HH4 Closed2	HH
878	HH4 Foot	HH
879	HH4 Foot Open	HH
880	HH4 Open	HH
881	HH Old Close1	HH
882	HH Old Open1	HH
883	HH Old TiteClose	HH
884	HH Old Close2	HH
885	HH Old Open2	HH
886	HH Brush Nat Cl 1	HH
887	HH Brush Nat Cl 2	HH
888	HH Brush Nat Cl 3	HH
889	HH Brush Nat Cl 4	HH
890	HH Brush Nat Cl 5	HH
891	HH Brush Nat Cl 6	HH
892	HH Brush Nat Op b 1	HH
893	HH Brush Nat Op b 2	HH
894	HH Brush Nat Op b 3	HH
895	HH Brush Nat Op b 4	HH
896	HH Brush Nat Op b 5	HH
897	HH Brush Nat Op b 6	HH
898	HH Ped Nat Cl 1	HH
899	HH Ped Nat Cl 2	HH
900	HH Ped Nat Cl 3	HH
901	HH Ped Nat Cl 4	HH
902	HH Ped Nat Cl 5	HH
903	HH House Open1	HH
904	HH House Open2	HH
905	HH Hip	HH
906	HH Alpo Close	HH
907	HH Dance1	HH
908	HH Dance2	HH

#	Drum Sample	DF
909	HH Syn. Closed	HH
910	HH Syn. Open	HH
911	HH Brush cl 1	HH
912	HH Brush cl 2	HH
913	HH Brush cl 3	HH
914	HH Brush op 1	HH
915	HH Brush op 2	HH
916	HH1 MS20 Cl 1	HH
917	HH1 MS20 Op 1	HH
918	HH1 MS20 Op 2	HH
919	Ride Pop1 1	Cy
920	Ride Pop1 2	Cy
921	Ride Pop1 3	Cy
922	Ride Pop1 4	Cy
923	Ride Pop1 5	Cy
924	Ride Pop1 6	Cy
925	Ride Pop2 1	Cy
926	Ride Pop2 2	Cy
927	Ride Pop2 3	Cy
928	Ride Pop2 4	Cy
929	Ride Pop2 5	Cy
930	Ride Pop2 6	Cy
931	Ride Pop Bell 1	Cy
932	Ride Pop Bell 2	Cy
933	Ride Pop Bell 3	Cy
934	Ride Pop Bell 4	Cy
935	Ride Pop Bell 5	Cy
936	Ride Pop Bell 6	Cy
937	Ride Z20 edge1	Cy
938	Ride Z20 edge2	Cy
939	Ride Z20 edge3	Cy
940	Ride Z20 edge4	Cy
941	Ride Z20 edge5	Cy
942	Ride Z20 edge6	Cy

#	Drum Sample	DF
943	Ride Z20 cup1	Cy
944	Ride Z20 cup2	Cy
945	Ride Z20 cup3	Cy
946	Ride Rock1	Cy
947	Ride Rock2	Cy
948	Ride Rock Bell	Cy
949	Ride Z22 Rivet 1	Cy
950	Ride Z22 Rivet 2	Cy
951	Ride Z22 Rivet 3	Cy
952	Ride Z22 Rivet 4	Cy
953	Ride Z Brush Edge 1	Cy
954	Ride Z Brush Edge 2	Cy
955	Ride Z Brush Cup	Cy
956	Crash Z 20	Cy
957	Ride 20' mp1	Cy
958	Ride 20' mp2	Cy
959	Ride 20' mf1	Cy
960	Ride 20' mf2	Cy
961	Ride Edge1	Cy
962	Ride Edge2	Cy
963	Ride Cup	Cy
964	Ride Jazz	Cy
965	Ride Brush1	Cy
966	Ride Brush2	Cy
967	Ride Brush3	Cy
968	Ride Brush Nat 1 1	Cy
969	Ride Brush Nat 1 2	Cy
970	Ride Brush Nat 2 1	Cy
971	Ride Brush Nat 2 2	Cy
972	Ride Brush Nat 2 3	Cy
973	Ride Brush Nat Cup 1	Cy
974	Ride Brush Nat Cup 2	Cy
975	Ride Brush Nat Cup 3	Cy
976	Ride Rivet	Cy

#	Drum Sample	DF
977	Ride Rivet Amb	Cy
978	Crash Pop 1 1	Cy
979	Crash Pop 1 2	Cy
980	Crash Pop 1 3	Cy
981	Crash Pop 1 4	Cy
982	Crash Pop 2 1	Cy
983	Crash Pop 2 2	Cy
984	Crash Pop 2 3	Cy
985	Crash Pop 2 4	Cy
986	Crash 15' edge 1	Cy
987	Crash 15' edge 2	Cy
988	Crash 17' edge 1	Cy
989	Crash 17' edge 2	Cy
990	Crash 19' open 1	Cy
991	Crash 19' open 2	Cy
992	Crash T20 1	Cy
993	Crash T20 2	Cy
994	Crash Z22 Rivet 1	Cy
995	Crash Z22 Rivet 2	Cy
996	Crash Z22 Rivet 3	Cy
997	Crash 1	Cy
998	Crash 2	Cy
999	Crash Brush 1 1	Cy
1000	Crash Brush 1 2	Cy
1001	Crash Brush 1 3	Cy
1002	Crash Brush 2 1	Cy
1003	Crash Brush 2 2	Cy
1004	Crash Dance 99	Cy
1005	Crash DDD-1	Cy
1006	Crash Reverse	Cy
1007	Reverse Cymbal	Cy
1008	Splash Pop 1	Cy
1009	Splash Pop 2	Cy
1010	Splash Pop 3	Cy

#	Drum Sample	DF
1011	Splash Pop 4	Cy
1012	Splash Util 1	Cy
1013	Splash Util 2	Cy
1014	Splash Util 3	Cy
1015	Splash Util 4	Cy
1016	Splash 8' edge1	Cy
1017	Splash 8' edge2	Cy
1018	Splash	Cy
1019	Chinese Pop 1	Cy
1020	Chinese Pop 2	Cy
1021	Chinese Pop 3	Cy
1022	Chinese Pop 4	Cy
1023	Chinese Pop 5	Cy
1024	Chinese Pop 6	Cy
1025	Chinese Pop 7	Cy
1026	Chinese Pop 8	Cy
1027	China	Cy
1028	Orchestra Cymbal	Cy
1029	Finger Snaps	LP
1030	Finger Snap	LP
1031	Hand Claps 1	LP
1032	Hand Claps 2	LP
1033	Hand Claps 3	LP
1034	Hand Claps 4	LP
1035	Hand Claps 5	LP
1036	Claps Natural	LP
1037	Claps1	LP
1038	Claps2	LP
1039	Claps3	LP
1040	Claps4	LP
1041	Claps Ensemble1	LP
1042	Claps Ensemble2	LP
1043	Claps Analog	LP
1044	Dance Claps1	LP

#	Drum Sample	DF
1045	Dance Claps2	LP
1046	Dance Claps3	LP
1047	Dance Claps4	LP
1048	Dance Claps5	LP
1049	Dance Claps6	LP
1050	Dance Conga Lo-Open	LP
1051	Dance Conga Hi-Open	LP
1052	Dance Tambourine	HP
1053	Syn. Bongo Hi	LP
1054	Syn. Bongo Low	LP
1055	Syn. Castanet	LP
1056	Syn. Shaker	HP
1057	Syn. Noise	SFX
1058	Syn. FX1	SFX
1059	Syn. FX2	SFX
1060	Syn. FX3	SFX
1061	Syn. FX4	SFX
1062	Syn. FX5	SFX
1063	Syn. Perc. Ahh	SFX
1064	Boom	SFX
1065	Zap1	SFX
1066	Zap2	SFX
1067	Vinyl Hit	SFX
1068	DJ Vinyl Sliced 01	SFX
1069	DJ Vinyl Sliced 02	SFX
1070	DJ Vinyl Sliced 03	SFX
1071	DJ Vinyl Sliced 04	SFX
1072	DJ Vinyl Sliced 05	SFX
1073	DJ Vinyl Sliced 06	SFX
1074	DJ Vinyl Sliced 07	SFX
1075	DJ Vinyl Sliced 08	SFX
1076	DJ Vinyl Sliced 09	SFX
1077	DJ Vinyl Sliced 10	SFX
1078	DJ Vinyl Sliced 11	SFX

#	Drum Sample	DF
1079	DJ Vinyl Sliced 12	SFX
1080	DJ Vinyl Sliced 13	SFX
1081	DJ Vinyl Sliced 14	SFX
1082	DJ Vinyl Sliced 15	SFX
1083	DJ Vinyl Sliced 16	SFX
1084	DJ Vinyl Sliced 17	SFX
1085	DJ Vinyl Sliced 18	SFX
1086	DJ Vinyl Sliced 19	SFX
1087	DJ Vinyl Sliced 20	SFX
1088	DJ Vinyl Sliced 21	SFX
1089	DJ Vinyl Sliced 22	SFX
1090	DJ Vinyl Sliced 23	SFX
1091	DJ Vinyl Sliced 24	SFX
1092	DJ Scratch1	SFX
1093	DJ Scratch2	SFX
1094	DJ Scratch3	SFX
1095	DJ Scratch4	SFX
1096	DJ Scratch5	SFX
1097	DJ Scratch6	SFX
1098	DJ Hit Rub	SFX
1099	DJ Vocal Rub1	SFX
1100	DJ Vocal Rub2	SFX
1101	DJ BD Rub	SFX
1102	DJ SD Rub	SFX
1103	Guiro Long Nat p	LP
1104	Guiro Long Nat f	LP
1105	Guiro Short Nat p	LP
1106	Guiro Short Nat f	LP
1107	Guiro Long	LP
1108	Guiro Short	LP
1109	Vibraslap	HP
1110	Vibraslap Amb	HP
1111	Long Whistle	HP
1112	Short Whistle	HP

#	Drum Sample	DF
1113	Samba Whistle	HP
1114	Samba Whistle Lp	HP
1115	Cuica Open 1	LP
1116	Cuica Open 2	LP
1117	Cuica Open 3	LP
1118	Cuica Mute 1	LP
1119	Cuica Mute 2	LP
1120	Cuica Hi	LP
1121	Cuica Lo	LP
1122	Surdo Open	LP
1123	Surdo Mute	LP
1124	Surdo Open GM	LP
1125	Surdo Mute GM	LP
1126	Tumba Open1 mf	LP
1127	Tumba Open1 f	LP
1128	Tumba Open2 mf	LP
1129	Tumba Open2 f	LP
1130	Tumba Open Flam	LP
1131	Tumba Glissando	LP
1132	Tumba Basstone	LP
1133	Tumba O.Slap Flam mf	LP
1134	Tumba O.Slap Flam f	LP
1135	Tumba Muffled	LP
1136	Low Conga 1	LP
1137	Low Conga 2	LP
1138	Low Conga 3	LP
1139	Low Conga 4	LP
1140	Low Conga 5	LP
1141	Conga1 Lo Basstone	LP
1142	Conga1 Lo Open mf	LP
1143	Conga1 Lo Open Slap	LP
1144	Conga1 Lo Glissando	LP
1145	Conga1 Lo Muffled	LP
1146	Conga1 Lo Closed	LP

#	Drum Sample	DF
1147	Conga1 Lo Closed Slap	LP
1148	Conga1 Lo Heel	LP
1149	Conga1 Lo Toe	LP
1150	Open Hi Conga1	LP
1151	Open Hi Conga 2	LP
1152	Open Hi Conga 3	LP
1153	Open Hi Conga 4	LP
1154	Mute Hi Conga 1	LP
1155	Mute Hi Conga 2	LP
1156	Mute Hi Conga 3	LP
1157	Conga1 Hi Basstone mf	LP
1158	Conga1 Hi Basstone f	LP
1159	Conga1 Hi Open mf	LP
1160	Conga1 Hi Open Slap	LP
1161	Conga1 Hi Muffled	LP
1162	Conga1 Hi Closed	LP
1163	Conga1 Hi Closed Slap	LP
1164	Conga1 Hi Heel	LP
1165	Conga1 Hi Toe	LP
1166	Conga2 Lo Open	LP
1167	Conga2 Lo Mt Slap	LP
1168	Conga2 Lo Slap	LP
1169	Conga2 Hi Open	LP
1170	Conga2 Hi Mute	LP
1171	Conga2 Hi Mt Slap	LP
1172	Conga2 Hi Slap1	LP
1173	Conga2 Hi Slap2	LP
1174	Conga2 Heel	LP
1175	Conga2 Toe	LP
1176	Quinto1 Open	LP
1177	Quinto1 Closed	LP
1178	Quinto1 Closed Slap	LP
1179	Quinto1 Toe	LP
1180	Quinto2 Basstone	LP

#	Drum Sample	DF
1181	Quinto2 Open mp	LP
1182	Quinto2 Open Flam	LP
1183	Quinto2 Open Slap	LP
1184	Quinto2 Muffled	LP
1185	Quinto2 C.Slap Flam p	LP
1186	Quinto2 C.Slap Flam f	LP
1187	Quinto2 Heel	LP
1188	Low Bongo 1	LP
1189	Low Bongo 2	LP
1190	Low Bongo 3	LP
1191	Hi Bongo 1	LP
1192	Hi Bongo 2	LP
1193	Hi Bongo 3	LP
1194	Bongo1 Lo Muffled mp	LP
1195	Bongo1 Lo Muffled f	LP
1196	Bongo1 Lo Closed	LP
1197	Bongo1 Lo Flam	LP
1198	Bongo1 Lo MuffledFlam	LP
1199	Bongo1 Lo Stick	LP
1200	Bongo1 Lo StickEdge mf	LP
1201	Bongo1 Lo StickEdge f	LP
1202	Bongo1 Lo StickBounce	LP
1203	Bongo1 Lo Fingernail	LP
1204	Bongo1 Lo Cuptone	LP
1205	Bongo1 Lo Slap	LP
1206	Bongo1 Hi Open mf	LP
1207	Bongo1 Hi Open f	LP
1208	Bongo1 Hi Pops	LP
1209	Bongo1 Hi Hightone	LP
1210	Bongo1 Hi OpenFlam	LP
1211	Bongo1 Hi Fingernail	LP
1212	Bongo1 Hi Stick	LP
1213	Bongo1 Hi StickEdge mf	LP
1214	Bongo1 Hi StickEdge f	LP

#	Drum Sample	DF
1215	Bongo1 Hi StickBounce	LP
1216	Bongo1 Hi Cuptone	LP
1217	Bongo1 Hi Slap	LP
1218	Bongo2 Lo Open a	LP
1219	Bongo2 Lo Open b	LP
1220	Bongo2 Lo Mute	LP
1221	Bongo2 Hi Open a	LP
1222	Bongo2 Hi Open b	LP
1223	Bongo2 Hi Muffled	LP
1224	Bongo2 Hi Slap	LP
1225	Bongo2 Lo Heel	LP
1226	Bongo2 Lo Muffled	LP
1227	Bongo3 Lo Open	LP
1228	Bongo3 Lo Slap	LP
1229	Bongo3 Lo Stick	LP
1230	Bongo3 Hi Open	LP
1231	Bongo3 Hi Slap	LP
1232	Bongo3 Hi Stick1	LP
1233	Bongo3 Hi Stick2	LP
1234	Okonkolo Boca Open mp	LP
1235	Okonkolo Cha Open p	LP
1236	Okonkolo Cha Open mf	LP
1237	Okonkolo Cha Open f	LP
1238	Okonkolo Cha Open ff	LP
1239	Okonkolo Cha Slap p	LP
1240	Okonkolo Cha Slap mf	LP
1241	Okonkolo Cha Slap f	LP
1242	Baya Open	LP
1243	Baya Ghe	LP
1244	Baya GheUp a	LP
1245	Baya GheUp b	LP
1246	Baya KaPalm	LP
1247	Baya KaToe a	LP
1248	Baya KaToe b	LP

#	Drum Sample	DF
1249	Baya Naila	LP
1250	Baya Nailb	LP
1251	Baya Nailc	LP
1252	Baya Ge	LP
1253	Baya Up	LP
1254	Baya UpDown a	LP
1255	Baya UpDown b	LP
1256	Baya Mute1	LP
1257	Baya Mute2	LP
1258	Baya Mute3	LP
1259	Tabla1 Na	LP
1260	Tabla1 Open	LP
1261	Tabla1 Tin	LP
1262	Tabla1 Mute1	LP
1263	Tabla1 Mute2	LP
1264	Tabla1 Mute3	LP
1265	Tabla2 Tin a	LP
1266	Tabla2 Tin b	LP
1267	Tabla2 Na a	LP
1268	Tabla2 Na b	LP
1269	Tabla2 Na c	LP
1270	Tabla2 Tun a	LP
1271	Tabla2 Tun b	LP
1272	Tabla2 Tele a	LP
1273	Tabla2 Tele b	LP
1274	Tabla2 Tele c	LP
1275	Tabla2 Ti a	LP
1276	Tabla2 Ti b	LP
1277	Tabla2 Ti c	LP
1278	Tabla2 Tera	LP
1279	Tsuzumi	LP
1280	Taiko Open	LP
1281	Taiko Rim	LP
1282	Low Timbale1	LP

#	Drum Sample	DF
1283	Low Timbale 2	LP
1284	Low Timbale 3	LP
1285	Low Timbale 4	LP
1286	Low Timbale 5	LP
1287	Timbales1 Lo Op mp	LP
1288	Timbales1 Lo Op mf	LP
1289	Timbales1 Lo Op mf GM	LP
1290	Timbales1 Lo Edge mf	LP
1291	Timbales1 Lo Edge f	LP
1292	Timbales1 Lo RimShot	LP
1293	Timbales1 Lo Abanico	LP
1294	Timbales1 Lo Roll	LP
1295	Timbales1 Lo Mute mf	LP
1296	Timbales1 Lo Mute f	LP
1297	Timbales1 Lo Paila mf	HP
1298	Timbales1 Lo Paila f	HP
1299	High Timbale 1	LP
1300	High Timbale 2	LP
1301	High Timbale 3	LP
1302	High Timbale 4	LP
1303	High Timbale 5	LP
1304	Timbales1 Hi Open	LP
1305	Timbales1 Hi Edge	LP
1306	Timbales1 Hi Edge GM	LP
1307	Timbales1 Hi Rim p	LP
1308	Timbales1 Hi Rim mf	LP
1309	Timbales1 Hi Rim f	LP
1310	Timbales1 Hi Abanico1	LP
1311	Timbales1 Hi Abanico2	LP
1312	Timbales1 Hi Mute	LP
1313	Timbales1 Hi Paila mf	HP
1314	Timbales1 Hi Paila f	HP
1315	Timbales2 Lo Open	LP
1316	Timbales2 Lo Mute	LP

#	Drum Sample	DF
1317	Timbales2 Lo Rim	LP
1318	Timbales2 Hi Edge	LP
1319	Timbales2 Hi Rim1	LP
1320	Timbales2 Hi Rim2	LP
1321	Timbales2 Paila	HP
1322	Cowbell Amb	HP
1323	Cowbell1	HP
1324	Cowbell2	HP
1325	Cowbell3	HP
1326	Cowbell4 Open	HP
1327	Cowbell4 Mute	HP
1328	Cowbell5 Open a	HP
1329	Cowbell5 Open b	HP
1330	Cowbell5 Mute	HP
1331	Cowbell6	HP
1332	Hi Agogo	HP
1333	Low Agogo	HP
1334	Agogo Bell	HP
1335	Chacha Bell	HP
1336	Mambo Bell	HP
1337	Recoreco short1	HP
1338	Recoreco short2	HP
1339	Recoreco long	HP
1340	Open Triangle p	HP
1341	Open Triangle f	HP
1342	Mute Triangle p	HP
1343	Mute Triangle f	HP
1344	Triangle1 Open	HP
1345	Triangle1 Mute	HP
1346	Triangle2 Open	HP
1347	Triangle2 Mute	HP
1348	Sleigh Bell	HP
1349	Rap Sleigh Bell	HP
1350	Jingle Bell Amb	HP

#	Drum Sample	DF
1351	Jingle Bell	HP
1352	Bells Open	HP
1353	Finger Cymbal	HP
1354	Marc Tree Amb	HP
1355	Marc Tree	HP
1356	Marc Tree GM	HP
1357	Marc Tree LP	HP
1358	Rainstick	SFX
1359	Flexatone	HP
1360	Chinese Gong	Cy
1361	Claves p	LP
1362	Claves f	LP
1363	Claves1 Lo a	LP
1364	Claves1 Lo b	LP
1365	Claves1 Hi a	LP
1366	Claves1 Hi b	LP
1367	Claves2	LP
1368	Low Wood Block p	LP
1369	Low Wood Block f	LP
1370	Hi Wood Block p	LP
1371	Hi Wood Block f	LP
1372	Wood Block 1 a	LP
1373	Wood Block 1 b	LP
1374	Wood Block 2 a	LP
1375	Wood Block 2 b	LP
1376	Wood Block 3 a	LP
1377	Wood Block 3 b	LP
1378	Wood Block 4 a	LP
1379	Wood Block 4 b	LP
1380	Wood Block 5 a	LP
1381	Wood Block 5 b	LP
1382	Wood Block 6 a	LP
1383	Wood Block 6 b	LP
1384	Wood Block 7	LP

#	Drum Sample	DF
1385	Wood Block 8	LP
1386	Castanet Amb	LP
1387	Castanet 1 a	LP
1388	Castanet 1 b	LP
1389	Castanet 1 c	LP
1390	Castanet 2	LP
1391	Castanet Single	LP
1392	Castanet Single GM	LP
1393	Castanet Double	LP
1394	Cabasa Amb 1	HP
1395	Cabasa Amb 2	HP
1396	Cabasa Amb 3	HP
1397	Cabasa 1 L a Down	HP
1398	Cabasa 1 L a Up	HP
1399	Cabasa 1 L b Down	HP
1400	Cabasa 1 L b Up	HP
1401	Cabasa 1 S a Down	HP
1402	Cabasa 1 S a Up	HP
1403	Cabasa 1 S b Down	HP
1404	Cabasa 1 S b up	HP
1405	Cabasa 2 L Stack b	HP
1406	Cabasa 2 L Stack a	HP
1407	Cabasa 2 L Roll	HP
1408	Cabasa 2 S Stack a	HP
1409	Cabasa 2 S Stack b	HP
1410	Cabasa 2 S Roll	HP
1411	Cabasa 3 WS	HP
1412	Cabasa 3 Up	HP
1413	Cabasa 3 Down	HP
1414	Cabasa 3 Tap	HP
1415	Caxixi1 a	HP
1416	Caxixi1 b	HP
1417	Caxixi1 c	HP
1418	Caxixi2 a	HP

#	Drum Sample	DF
1419	Caxixi2 b	HP
1420	Caxixi2 c	HP
1421	Caxixi3 Hard	HP
1422	Caxixi3 Soft	HP
1423	Shaker Amb	HP
1424	Shaker1 PuE_Sh a	HP
1425	Shaker1 PuE_Sh b	HP
1426	Shaker1 Pull a	HP
1427	Shaker1 Pull b	HP
1428	Shaker1 Accent a	HP
1429	Shaker1 Accent b	HP
1430	Shaker1 Slow a	HP
1431	Shaker1 Slow b	HP
1432	Shaker1 Slow c	HP
1433	Shaker1 Roll a	HP
1434	Shaker1 Roll b	HP
1435	Shaker1 Roll c	HP
1436	Shaker2	HP
1437	Shaker3	HP
1438	Maracas Amb1	HP
1439	Maracas Amb 2	HP
1440	Maracas Amb 3	HP
1441	Maracas Amb 4	HP
1442	Maracas Push	HP
1443	Maracas Pull	HP
1444	Dumbek a	LP
1445	Dumbek b	LP
1446	Dumbek c	LP
1447	Dumbek d	LP
1448	Dumbek e	LP
1449	Dumbek f	LP
1450	Dumbek g	LP
1451	Dumbek h	LP
1452	Dumbek i	LP
1453	Dumbek j	LP
1454	Dumbek k	LP
1455	Djembe L Basstone a	LP
1456	Djembe L Basstone b	LP
1457	Djembe L Basstone c	LP
1458	Djembe L Open	LP
1459	Djembe L Open Slap	LP
1460	Djembe L Closed Slap	LP
1461	Djembe S Basstone a	LP
1462	Djembe S Basstone b	LP
1463	Djembe S Basstone c	LP
1464	Djembe Open	LP
1465	Djembe Mute	LP
1466	Djembe Slap	LP
1467	Djembe S Open	LP
1468	Djembe S Open Slap a	LP
1469	Djembe S Open Slap b	LP
1470	Djembe S Closed Slap a	LP
1471	Djembe S Closed Slap b	LP
1472	Djembe S Closed Slap c	LP
1473	Djembe Bass	LP
1474	Udu Open a	LP
1475	Udu Open b	LP
1476	Udu Open c	LP
1477	Udu Open d	LP
1478	Udu Slide a	HP
1479	Udu Slide b	HP
1480	Udu Half Open a	LP
1481	Udu Half Open b	LP
1482	Udu Half Open c	LP
1483	Udu Bell a	LP
1484	Udu Bell b	LP
1485	WD Brazillia1	SD
1486	WD Brazillia2	SD
1487	WD Ethno SD1	SD
1488	WD Ethno SD2	SD
1489	WD Ethno SD3	SD
1490	WD Ethno SD4	SD
1491	WD Ethno SD5	SD
1492	WD Ethno SD6	SD
1493	WD Kangaroo1	SFX
1494	WD Kangaroo2	SFX
1495	WD Kangaroo3	SFX
1496	WD Kangaroo4	SFX
1497	WD Kangaroo5	SFX
1498	WD Kangaroo6	SFX
1499	WD Kangaroo7	SFX
1500	WD Kangaroo8	SFX
1501	Tambourine Push	HP
1502	Tambourine Pull	HP
1503	Tambourine Acc1 A	HP
1504	Tambourine Acc1 B	HP
1505	Tambourine Acc2	HP
1506	Tambourine Mute1	LP
1507	Tambourine Mute2	LP
1508	Tambourine Open	LP
1509	Tambourine Nat 1	HP
1510	Tambourine Nat 2	HP
1511	Tambourine Nat 3	HP
1512	Tambourine Nat 4	HP
1513	Tambourine Nat 5	HP
1514	M.E.1 Douf Rim Ak	LP
1515	M.E.1 Douf Tek Ak1	LP
1516	M.E.1 Douf Tek Ak2	LP
1517	M.E.1 Pand Open	LP
1518	M.E.1 Pand Pattern1	LP
1519	M.E.1 Pand Pattern2	LP
1520	M.E.1 Pand Pattern3	LP

#	Drum Sample	DF
1521	M.E.1 Pand Pattern4	LP
1522	M.E.1 Rek Dom Ak	HP
1523	M.E.1 Rek Jingle	HP
1524	M.E.1 Rik1	LP
1525	M.E.1 Rik2	LP
1526	M.E.1 Rik3	LP
1527	M.E.1 Sagat Half Open	HP
1528	M.E.1 Sagat Close	HP
1529	M.E.1 Surdo L Open	LP
1530	M.E.1 Surdo L Mute	LP
1531	M.E.1 Tabla Medium	LP
1532	M.E.1 Tabla Dom	LP
1533	M.E.1 Tabla Flam	LP
1534	M.E.1 Tabla Rim	LP
1535	M.E.1 Tabla Tak	LP
1536	M.E.1 Timbales	HP
1537	M.E.1 Udu f Open	LP
1538	M.E.1 Alkis	LP
1539	M.E.1 Bandir Open	LP
1540	M.E.1 Bandir Closed	LP
1541	M.E.1 Bongo Roll	LP
1542	M.E.1 Darbuka1 Tek1	LP
1543	M.E.1 Darbuka1 Tek2	LP
1544	M.E.1 Darbuka1 Open	LP
1545	M.E.1 Darbuka1 Closed	LP
1546	M.E.1 Darbuka2	LP
1547	M.E.1 Darbuka3	LP
1548	M.E.1 Darbuka4	LP
1549	M.E.1 Darbuka5 D1	LP
1550	M.E.1 Darbuka5 D2	LP
1551	M.E.1 Darbuka5 D3	LP
1552	M.E.1 Darbuka6 Mute	LP
1553	M.E.1 Darbuka6 Open	LP
1554	M.E.1 Darbuka6 Rim	LP
1555	M.E.1 Darbuka6 Dom Ak	LP
1556	M.E.1 Davul	HP
1557	M.E.1 Hollo1	LP
1558	M.E.1 Hollo2	LP
1559	M.E.1 Kup1	LP
1560	M.E.1 Kup2	LP
1561	M.E.1 Ramazan Davul1	LP
1562	M.E.1 Ramazan Davul2	LP
1563	M.E.1 Ramazan Davul3	LP
1564	M.E.1 Tef1	HP
1565	M.E.1 Tef2	HP
1566	M.E.1 Tef3	HP
1567	M.E.2 BD Kick	BD
1568	M.E.2 SD	SD
1569	M.E.2 Asagum	LP
1570	M.E.2 Asmatek	LP
1571	M.E.2 Bendirgum	LP
1572	M.E.2 Bendirtek1	LP
1573	M.E.2 Bendirtek2	LP
1574	M.E.2 Dm	LP
1575	M.E.2 Findik	LP
1576	M.E.2 Gum	LP
1577	M.E.2 Hollotokat	LP
1578	M.E.2 Islik1	SFX
1579	M.E.2 Islik2	SFX
1580	M.E.2 Kapalit	LP
1581	M.E.2 Kasik1	LP
1582	M.E.2 Kasik2	LP
1583	M.E.2 Kasik3	LP
1584	M.E.2 Kasik4	LP
1585	M.E.2 Kemik	LP
1586	M.E.2 Kenar	LP
1587	M.E.2 Kenartek	LP
1588	M.E.2 Ramazangum	LP
1589	M.E.2 Ramazantek	LP
1590	M.E.2 Renk	LP
1591	M.E.2 Renkbir	LP
1592	M.E.2 Renkiki	LP
1593	M.E.2 Tefacik	LP
1594	M.E.2 Tefgum	LP
1595	M.E.2 Teftek	LP
1596	M.E.2 Teftokat	LP
1597	M.E.2 Teftrill	LP
1598	M.E.2 Tefzil	LP
1599	M.E.2 Tek1	LP
1600	M.E.2 Tek2	LP
1601	M.E.2 Tekbir	LP
1602	M.E.2 Tokat	LP
1603	M.E.2 Toprgum	LP
1604	M.E.2 Toprtek1	LP
1605	M.E.2 Toprtek2	LP
1606	M.E.2 Toprtokat	LP
1607	M.E.2 Trill	LP
1608	M.E.2 Zil1	HP
1609	M.E.2 Zil2	HP
1610	M.E.2 Zil3	HP
1611	M.E.2 Zilgit	SFX
1612	Orchestra Hit	SFX
1613	Band Hit	SFX
1614	Impact Hit	SFX
1615	Metal Hit	SFX
1616	Yeah!	SFX
1617	Yeah! Solo	SFX
1618	Uhh	SFX
1619	Hit It	SFX
1620	Uhhhh Solo	SFX
1621	Comp Voice Noise	SFX
1622	Stadium Amb	SFX

#	Drum Sample	DF
1623	Stadium	SFX
1624	Applause Amb	SFX
1625	Applause	SFX
1626	Scream	SFX
1627	Laughing	SFX
1628	Footsteps1	SFX
1629	Footsteps2	SFX
1630	Bird1	SFX
1631	Bird2	SFX
1632	Dog	SFX
1633	Gallop	SFX
1634	Crickets	SFX
1635	Cat	SFX
1636	Growl	SFX
1637	Heart Beat	SFX
1638	Heart Beat GM	SFX
1639	Punch	SFX
1640	Tribe	SFX
1641	Door Creak	SFX
1642	Door Slam	SFX
1643	Car Engine	SFX
1644	Car Stop	SFX
1645	Car Pass	SFX
1646	Car Crash	SFX
1647	Train	SFX
1648	Helicopter	SFX
1649	Gun Shot1	SFX
1650	Gun Shot2	SFX
1651	Machine Gun	SFX
1652	Laser Gun	SFX
1653	Explosion	SFX
1654	Thunder	SFX
1655	Wind	SFX
1656	Stream	SFX

#	Drum Sample	DF
1657	Bubble	SFX
1658	Bubble GM	SFX
1659	Church Bell	SFX
1660	Telephone Ring	SFX
1661	Xylophone Spectr	SFX
1662	Cricket Spectrum	SFX
1663	Air Vortex	SFX
1664	Noise White	SFX
1665	Noise FM Mod	SFX
1666	Tubular	HP
1667	Gamelan	HP
1668	Tambura	HP
1669	Gtr Cut Noise1	SFX
1670	Gtr Cut Noise2	SFX
1671	Power Chord	SFX
1672	Fret Noise	SFX
1673	Dist. Slide1	SFX
1674	Dist. Slide2	SFX
1675	E.Gtr Pick1	SFX
1676	E.Gtr Pick2	SFX
1677	Gtr Scratch1	SFX
1678	Gtr Scratch2	SFX
1679	Ac.Bs-String Slap	SFX
1680	Amp Noise	SFX
1681	Space Lore	SFX
1682	Swish Terra	SFX
1683	Hand Drill	SFX
1684	Mouth Harp	SFX
1685	Slice Groove A 001	SD
1686	Slice Groove A 002	SD
1687	Slice Groove A 003	BD
1688	Slice Groove A 004	BD
1689	Slice Groove A 005	SD
1690	Slice Groove A 006	SFX

#	Drum Sample	DF
1691	Slice Groove A 007	SFX
1692	Slice Groove A 008	SD
1693	Slice Groove A 009	BD
1694	Slice Groove A 010	SD
1695	Slice Groove A 011	SD
1696	Slice Groove A 012	Tm
1697	Slice Groove A 013	Tm
1698	Slice Groove A 014	SFX
1699	Slice Groove A 015	SFX
1700	Slice Groove A 016	SFX
1701	Slice Groove A 017	SFX
1702	Slice Groove A 018	BD
1703	Slice Groove A 019	SD
1704	Slice Groove A 020	HH
1705	Slice Groove A 021	BD
1706	Slice Groove A 022	SFX
1707	Slice Groove A 023	SFX
1708	Slice Groove A 024	SFX
1709	Slice Groove A 025	SFX
1710	Slice Groove A 026	SFX
1711	Slice Groove A 027	SFX
1712	Slice Groove A 028	SFX
1713	Slice Groove A 029	BD
1714	Slice Groove A 030	SFX
1715	Slice Groove A 031	SD
1716	Slice Groove A 032	SD
1717	Slice Groove B 001	SFX
1718	Slice Groove B 002	SD
1719	Slice Groove B 003	SFX
1720	Slice Groove B 004	SFX
1721	Slice Groove B 005	BD
1722	Slice Groove B 006	BD
1723	Slice Groove B 007	SFX
1724	Slice Groove B 008	SFX

#	Drum Sample	DF
1725	Slice Groove B 009	SFX
1726	Slice Groove B 010	SFX
1727	Slice Groove B 011	SFX
1728	Slice Groove B 012	SFX
1729	Slice Groove B 013	SD
1730	Slice Groove B 014	SD
1731	Slice Groove B 015	SD
1732	Slice Groove B 016	BD
1733	Slice Groove B 017	SFX
1734	Grv BD1	BD
1735	Grv BD2	BD
1736	Grv BD3	BD
1737	Grv BD4	BD
1738	Grv BD5	BD
1739	Grv BD6	BD
1740	Grv BD7	BD
1741	Grv BD8	BD
1742	Grv BD9	BD
1743	Grv BD10	BD
1744	Grv BD11	BD
1745	Grv BD12	BD
1746	Grv BD13	BD
1747	Grv BD14	BD
1748	Grv BD15	BD
1749	Grv BD16	BD
1750	Grv BD17	BD
1751	Grv BD18	BD
1752	Grv BD19	BD
1753	Grv BD20	BD
1754	Grv BD21	BD
1755	Grv BD22	BD
1756	Grv BD23	BD
1757	Grv SD1	SD
1758	Grv SD2	SD

#	Drum Sample	DF
1759	Grv SD3	SD
1760	Grv SD4	SD
1761	Grv SD5	SD
1762	Grv SD6	SD
1763	Grv SD7	SD
1764	Grv SD8	SD
1765	Grv SD9	SD
1766	Grv SD10	SD
1767	Grv SD11	SD
1768	Grv SD12	SD
1769	Grv SD13	SD
1770	Grv SD14	SD
1771	Grv SD15	SD
1772	Grv SD16	SD
1773	Grv SD17	SD
1774	Grv Rim1	SD
1775	Grv Rim2	SD
1776	Grv Rim3	SD
1777	Grv Rim4	SD
1778	Grv Rim5	SD
1779	Grv Rim6	SD
1780	Grv HH Closed1	HH
1781	Grv HH Closed2	HH
1782	Grv HH Closed3	HH
1783	Grv HH Closed4	HH
1784	Grv HH Closed5	HH
1785	Grv HH Closed6	HH
1786	Grv HH Closed7	HH
1787	Grv HH Closed8	HH
1788	Grv HH Closed9	HH
1789	Grv HH Closed10	HH
1790	Grv HH Closed11	HH
1791	Grv HH Closed12	HH
1792	Grv HH Closed13	HH

#	Drum Sample	DF
1793	Grv HH Closed14	HH
1794	Grv HH Closed15	HH
1795	Grv HH Closed16	HH
1796	Grv HH Closed17	HH
1797	Grv HH Open1	HH
1798	Grv HH Open2	HH
1799	Grv HH Open3	HH
1800	Grv HH Open4	HH
1801	Grv Hi Tom1	Tm
1802	Grv Hi Tom2	Tm
1803	Grv Low Tom1	Tm
1804	Grv Low Tom2	Tm
1805	Grv Ride	Cy
1806	Grv Crash1	Cy
1807	Grv Crash2	Cy
1808	Grv Claps1	LP
1809	Grv Claps2	LP
1810	Grv Claps3	LP
1811	Grv Claps4	LP
1812	Grv Claps5	LP
1813	Grv Claps6	LP
1814	Grv Claps7	LP
1815	Grv Claps8	LP
1816	Grv Claps9	LP
1817	Grv Claps10	LP
1818	Grv Fx1	SFX
1819	Grv Fx2	SFX
1820	Grv Fx3	SFX
1821	Grv Fx4	SFX
1822	Grv Fx5	SFX
1823	Grv Fx6	SFX
1824	Grv Fx7	SFX
1825	Grv Fx8	SFX
1826	Grv Fx9	SFX

#	Drum Sample	DF
1827	Grv Fx10	SFX
1828	Grv Fx11	SFX
1829	Grv Fx12	SFX
1830	Grv Fx13	SFX
1831	Grv Fx14	SFX
1832	Grv Fx15	SFX
1833	Grv Fx16	SFX
1834	Grv Fx17	SFX
1835	Grv Fx18	SFX
1836	Grv Fx19	SFX
1837	Grv Fx20	SFX
1838	Grv Fx21	SFX
1839	Grv Fx22	SFX
1840	Grv Fx23	SFX
1841	Grv Fx24	SFX
1842	Grv Fx25	SFX
1843	Grv Fx26	SFX
1844	Grv Fx27	SFX
1845	Grv Fx28	SFX
1846	Grv Fx29	SFX
1847	Grv Fx30	SFX
1848	Grv Fx31	SFX
1849	Grv Fx32	SFX
1850	Grv Fx33	SFX
1851	Grv Fx34	SFX
1852	Grv Fx35	SFX
1853	Grv Slice1	SFX
1854	Grv Slice2	SFX
1855	Grv Slice3	SFX
1856	Grv Slice4	SFX
1857	Grv Slice5	SFX
1858	Grv Slice6	SFX
1859	Grv Slice7	SFX
1860	Grv Slice8	SFX
1861	Grv Slice9	SFX
1862	Grv Slice10	SFX
1863	Grv Slice11	SFX
1864	Grv Slice12	SFX
1865	Grv Slice13	SFX
1866	Grv Slice14	SFX
1867	Grv Slice15	SFX
1868	Grv Slice16	SFX
1869	Grv Slice17	SFX
1870	Grv Slice18	SFX
1871	Grv Slice19	SFX
1872	Grv Slice20	SFX
1873	Grv Slice21	SFX
1874	Grv Slice22	SFX
1875	Grv Slice23	SFX
1876	55 SD	SD
1877	66 BD	BD
1878	88 BD	BD
1879	88 SD1 GM	SD
1880	88 SD2	SD
1881	88 SD2 GM	SD
1882	88 Rim Shot	SD
1883	88 Rim Shot GM	SD
1884	88 HH Close1 acc GM	HH
1885	88 HH Close2	HH
1886	88 HH Close2 GM	HH
1887	88 HH Open1	HH
1888	88 HH Open1 GM	HH
1889	88 HH Open2	HH
1890	88 Tom1	Tm
1891	88 Tom2	Tm
1892	88 Crash	Cy
1893	88 Crash GM	Cy
1894	88 Congas	LP
1895	88 Claps	LP
1896	88 Claves	LP
1897	88 Cowbell	HP
1898	88 Maracas	HP
1899	99 SD1	SD
1900	99 SD2	SD
1901	99 HH Close	HH
1902	99 HH Open1	HH
1903	99 HH Open2	HH
1904	99 Ride Dance	Cy
1905	Click	SFX
1906	Click GM	SFX
1907	Seq Click	SFX
1908	Metronome W Bell	SFX
1909	Metronome W	SFX
1910	Slice Groove K 001	SD
1911	Slice Groove K 002	SD
1912	Slice Groove K 003	SD
1913	Slice Groove K 004	SFX
1914	Slice Groove K 005	SD
1915	Slice Groove K 006	BD
1916	Slice Groove K 007	BD
1917	Slice Groove K 008	BD
1918	Slice Groove K 009	SD
1919	Slice Groove K 010	SD
1920	Slice Groove K 011	SFX
1921	Slice Groove K 012	SFX
1922	Slice Groove K 013	SD
1923	Slice Groove K 014	SFX
1924	Slice Groove K 015	SFX
1925	Slice Groove K 016	SFX
1926	Slice Groove K 017	BD
1927	Slice Groove K 018	HH
1928	Slice Groove K 019	SFX

#	Drum Sample	DF
1929	Slice Groove K 020	SD
1930	Slice Groove K 021	BD
1931	Slice Groove K 022	BD
1932	Slice Groove K 023	SD
1933	Slice Groove K 024	SD
1934	Slice Groove K 025	SD
1935	Slice Groove K 026	SD
1936	Slice Groove K 027	SD
1937	Slice Groove K 028	SFX
1938	Slice Groove K 029	SFX
1939	Slice Groove K 030	SD
1940	Slice Groove K 031	SFX
1941	Slice Groove K 032	SFX
1942	Slice Groove K 033	SFX
1943	Slice Groove K 034	SFX
1944	Slice Groove K 035	SD
1945	Slice Groove K 036	SFX
1946	Slice Groove K 037	HH
1947	Slice Groove K 038	SFX
1948	Slice Groove K 039	SD
1949	Slice Groove K 040	SFX

#	Drum Sample	DF
1950	Slice Groove K 041	SD
1951	Slice Groove K 042	SFX
1952	Slice Groove K 043	BD
1953	Slice Groove K 044	SD
1954	Slice Groove K 045	SFX
1955	Slice Groove K 046	SFX
1956	Slice Groove K 047	BD
1957	Slice Groove K 048	SFX
1958	Slice Groove K 049	SFX
1959	Slice Groove K 050	SFX
1960	Slice Groove K 051	SFX
1961	Slice Groove K 052	HH
1962	Slice Groove K 053	SFX
1963	Slice Groove K 054	SD
1964	Slice Groove K 055	SFX
1965	Slice Groove K 056	SD
1966	Slice Groove K 057	BD
1967	Slice Groove K 058	SFX
1968	Slice Groove K 059	SFX
1969	Slice Groove K 060	SFX
1970	Slice Groove K 061	SD

#	Drum Sample	DF
1971	Slice Groove K 062	HH
1972	Slice Groove K 063	BD
1973	Slice Groove K 064	SD
1974	Slice Groove K 065	BD
1975	Slice Groove K 066	SFX
1976	Slice Groove K 067	SFX
1977	Slice Groove K 068	SFX
1978	Slice Groove K 069	HH
1979	Slice Groove K 070	SFX
1980	Slice Groove K 071	SFX
1981	Slice Groove K 072	SFX
1982	Empty	

Легенда

BD = Басовый Барабан
SD = Рабочий Барабан
Tm = Том
HH = Хай-хэт
Cy = Тарелки
LP = Перкуссии Низкие
HP = Перкуссии Высокие
SFX = Спецэффекты

Пэды

Следующая таблица содержит все заводские (Factory) Пэды.

#	Pad
	HIT - Drum
1	88 Cowbell
2	88 Crash
3	China
4	Crash 1
5	Crash 2
6	Rev. Cymbal
7	Ride 1
8	Ride 2
9	Ride Bell
10	Splash
11	Sticks
12	Rim-Shot
13	Hi Tom Flam
14	Mid Tom Flam
15	Low Tom Flam
16	Tom Flam End
17	Drum Single A
18	Drum Single B
19	Drum Single C
20	Drum Single D
21	Drum Sing.HouseA
22	Drum Sing.HouseB
23	Drum Sing.HouseC
24	Drum Sing.HouseD
25	Drum Kit A
26	Drum Kit B
27	Drum Kit C
28	Drum Kit D
29	Drum Kit E
30	Drum Kit F

#	Pad
	HIT - Percussion
1	Agogo 1
2	Agogo 2
3	Castanet 1
4	Castanet 2
5	Conga Hi
6	Conga Low
7	Conga Mute
8	Conga Slap
9	Cowbell
10	Cuica 1
11	Cuica 2
12	Jingle Bell
13	Long Guiro
14	Short Guiro
15	Open Bells
16	Rain Stick
17	Tamb. Acc. 1
18	Tamb. Acc. 2
19	Tamb. Open
20	Tamb. Push
21	Timbale Hi
22	Timbale Low
23	Timbale Rim 1
24	Timbale Rim 2
25	Triangle 1
26	Triangle 2
27	Vibra Slap
28	Whistle 1
29	Whistle 2
30	Windchimes 1

#	Pad
31	Windchimes 2
32	Windchimes 3
	HIT - World 1
1	Baya 1
2	Baya 2
3	China Gong
4	Darbuka 1
5	Darbuka 2
6	Darbuka 3
7	Darbuka 4
8	Darbuka 5
9	Darbuka 6
10	Darbuka 7
11	Darbuka 8
12	Davul
13	Douf Rim Ak
14	Dragon Gong
15	Hollo 1
16	Hollo 2
	Hit - World 2
1	Kup 1
2	Kup 2
3	Kup 3
4	Kup 4
5	Ramazan 1
6	Ramazan 2
7	Ramazan 3
8	Rek Dom Ak
9	Rik 1
10	Rik 2
11	Rik 3

#	Pad
12	Sagat 1
13	Sagat 2
14	Tef 1
15	Tef 2
16	Tef 3
17	Tef 4
18	Tef 5
19	Tef 6
	HIT - Orchestral
1	Brass Fall
2	Orch.Cymbal 1
3	Orch.Cymbal 2
4	Orch. Hit
5	Orch. Snare
6	Orch. Sn. Roll
7	Timpani 1
8	Timpani 2
9	Timpani 3
10	Timpani 4
11	Orchestra Tutti
	HIT - Synth&Pad
1	Cosmic
2	VCF Modulation
3	Planet Lead
4	Brightness
5	Crystal
6	New Age Pad
7	Fifths Lead
8	Calliope
9	Caribbean
10	Rezbo
11	Digital Polisix
12	Motion Raver
13	Moving Bell

#	Pad
14	Elastick Pad
15	Rave
16	Dance Remix
17	Vintage Sweep
18	You Decide
	HIT - Voice
1	Aah !
2	Hit it !
3	Laughing
4	Scream
5	Uuh !
6	Yeah ! 1
7	Yeah ! 2
	HIT - Blocks
1	Blk Funk 1 A
2	Blk Funk 1 B
3	Blk Funk 1 C
4	Blk Funk 1 D
5	Blk Funk 2 A
6	Blk Funk 2 B
7	Blk Funk 2 C
8	Blk Funk 2 D
9	Blk Organ A
10	Blk Organ B
11	Blk Organ C
12	Blk Organ D
13	Blk Choir A
14	Blk Choir B
15	Blk Choir C
16	Blk Choir D
	HIT - Misc&SFX 1
1	Applause
2	Birds 1
3	Birds 2

#	Pad
4	Cat
5	Church Bell
6	Crickets
7	Dist. Slide 1
8	Dist. Slide 2
9	Dog
10	Door Creak
11	Door Slam
12	Footsteps 1
13	Footsteps 2
14	Heart Beat
15	Horse Gallop
16	Lion
17	Scratch 1
18	Scratch 2
19	Scratch 3
20	Scratch 4
21	Scratch 5
22	Scratch 6
23	Stadium
	HIT - Misc&SFX 2
1	Bubble
2	Car Crash
3	Car Engine
4	Car Pass
5	Car Stop
6	Explosion
7	Gun Shot
8	Helicopter
9	Jet Plane
10	Laser Gun
11	Machine Gun
12	Phone Ring
13	Punch

#	Pad
14	River
15	Seashore
16	Siren
17	Starship
18	Thunder
19	Train
20	Wind
21	Side Wind
	SEQ - Drum
1	Drum DrumBasSolo
2	Drum Snare Solo
3	Drum 8 Bt Easy
4	Drum 8 Bt Medium
5	Drum Rock 1
6	Drum Rock 2
7	Drum Brush 1 3/4
8	Drum Brush 2 3/4
9	Drum Disco 1
10	Drum Disco 2
11	Drum Disco 3
12	Drum Disco 4
13	Drum Funk 1
14	Drum Funk 2
15	Drum Brush Shuff
16	Drum Latin
17	Drum Progressiv1
18	Drum Progressiv2
19	Drum Fill 1
20	Drum Fill 2
21	Drum Break
22	Drum End
	SEQ - Percussion
1	Perc FingerSnap
2	Perc Triang.+HH

#	Pad
3	Perc Latin 1
4	Perc Latin 2
5	Perc Latin 3
6	Perc Mix
7	Perc Soft
8	Perc Conga
9	Perc Conga+Ride
10	Perc Conga+Mix
11	Perc Conga+Bongo
12	Perc Conga+Tamb.
13	Perc Shaker
14	Perc Shak+Tamb 1
15	Perc Shak+Tamb 2
16	Perc Shak+Cong 1
17	Perc Shak+Cong 2
18	Perc Tambourine1
19	Perc Tambourine2
20	Perc Tamb+Conga1
21	Perc Tamb+Conga2
22	Perc Guiro+Bongo
23	Perc Cowbel+Tamb
24	Perc 3/4
25	Perc 6/8
	SEQ - Groove
1	Grv Drum 1
2	Grv Drum 2
3	Grv Brush
4	Grv Jazzy
5	Grv Latin
6	Grv HipHop 1
7	Grv HipHop 2
8	Grv HipHop 3
9	Grv HipHop 4
10	Grv HipHop 5

#	Pad
11	Grv HipHop 6
12	Grv Funk 1
13	Grv Funk 2
14	Grv Funk 3
15	Grv House 1
16	Grv House 2
17	Grv Analog
18	Grv Garage 1
19	Grv Garage 2
20	Grv Dance 1
21	Grv Dance 2
22	Grv Techno 1
23	Grv Techno 2
	SEQ - Bass
1	Bass Pick Easy
2	Bass Pick Med.
3	Bass Pick Busy
4	Bass Finger Easy
5	Bass Finger Med.
6	Bass Finger Walk
7	Bass Latin
8	Bass Slap
9	Bass Digital
10	Bass Synth
11	Bass DigiFilter1
12	Bass DigiFilter2
13	Bass DigiFilter3
	SEQ - Piano
1	Piano Accomp 1
2	Piano Accomp 2
3	Piano Accomp 3
4	Piano Accomp 4
5	Piano Accomp 5
6	Piano Accomp 6

#	Pad
7	Piano Accomp 7
8	Piano Accomp 8
9	Piano Accomp 9
10	Piano Arpeg. 1
11	Piano Arpeg. 2
12	Piano Arp 1 3/4
13	Piano Arp 2 3/4
14	Piano Arp Down
15	Piano Arp Up
16	Piano Rhythm 1/8
17	Piano Rhythm1/8T
18	Piano Latin Rock
19	Piano Salsa 1
20	Piano Salsa 2
21	Pno GlissDwnWhit
22	Pno GlissUpWhite
23	Pno GlissDwnBlak
24	Pno GlissUpBlack
25	Honky End
	SEQ - Guitar
1	Gtr Steel Strum1
2	Gtr Steel Strum2
3	Gtr Steel Strum3
4	Gtr Steel Strum4
5	Gtr Steel Strum5
6	Gtr Steel Strum6
7	GtSteelStrum 3/4
8	Gtr Steel Arp 1
9	Gtr Steel Arp 2
10	Gtr Steel Arp 3
11	GtrSteel Arp 6/8
12	Gtr Steel Mute 1
13	Gtr Steel Mute 2
14	Guitar Country

#	Pad
15	Gtr Nylon Strum1
16	Gtr Nylon Strum2
17	Gtr Nylon Strum3
18	Gtr Nylon Strum4
19	Gtr Nylon Strum5
20	Gtr Nylon Strum6
21	Gtr Nylon Arp 1
22	Gtr Nylon Arp 2
23	Gtr Nylon Arp 3
24	GtrNylon Arp 3/4
	SEQ - Orchestral
1	Timpani Roll 1
2	Timpani Roll 2
3	Orch. Tutti 1
4	Orch. Tutti 2
5	Orch. Tutti 3
6	Orch. Tutti 4
7	Orch. Harp 1
8	Orch. Harp 2
9	Orch. Harp 3
10	Orch. Harp 4
11	Orch. Harp 5
12	French Horns 1
13	French Horns 2
14	Strings 1
15	Strings 2
16	Strings 3
17	Strings 4
18	Strings 5
19	Strings 6
20	Strings 7
	SEQ - Solo
1	Solo Marimba
2	Solo Kalimba 1

#	Pad
3	Solo Kalimba 2
4	Solo Steel Drums
5	Solo Vibes
6	Solo Gtr Dist.
7	Solo Slide Steel
8	Solo Banjo
9	Solo Violin
10	Solo Harpsi 3/4
11	Solo Harpsi 4/4
12	Solo Gtr Funk
13	Solo Piano 1
14	Solo Piano 2
15	Solo Piano 3
16	Solo Piano 4
17	Solo Synth 1
18	Solo Synth 2
19	Solo Synth 3
20	Solo Synth 4
21	Solo Synth 5
22	Solo Synth 6
23	Solo Guitar 1
24	Solo Guitar 2
25	Solo Guitar 3
	SEQ - Synth&Pad
1	Synth Seq 1
2	Synth Seq 2
3	Synth Seq 3
4	Synth Seq 4
5	Synth Seq 5
6	Synth Seq 6
7	Synth Seq 7
8	Synth Seq 8
9	Synth Seq 9
10	Synth Seq 10

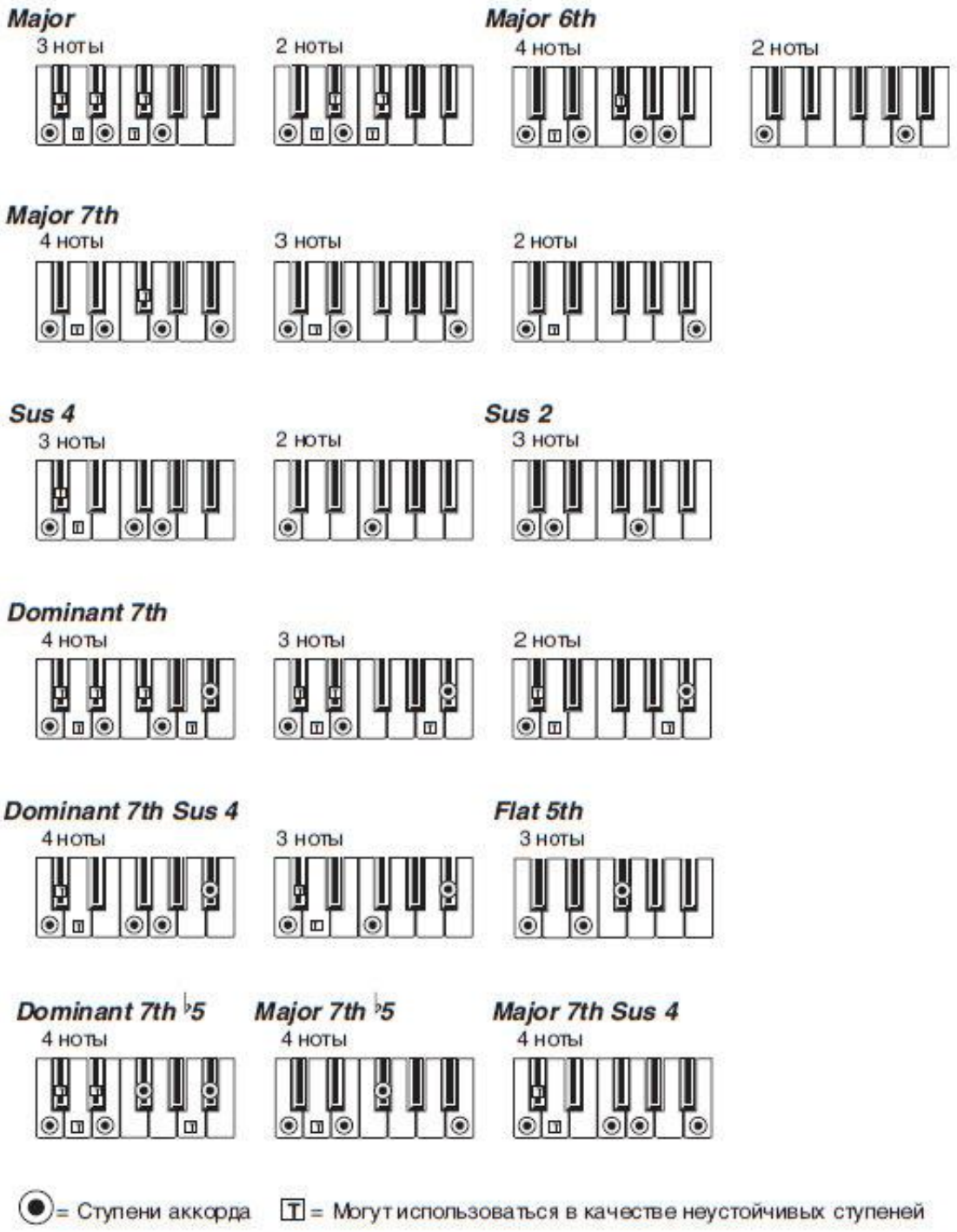
#	Pad
11	Synth Seq 11
12	Synth Portam. 1
13	Synth Portam. 2
14	Synth Portam. 3
15	Synth Portam. 4
16	Synth Filter 1
17	Synth Filter 2
18	Synth Pad Panned
19	Synth Master Pad
20	Synth Dark Pad
21	Side Line Buzz
22	Side Line Lab

#	Pad
	SEQ - Misc&SFX
1	Military 1
2	Military 2
3	Military 3
4	Military 4
5	Horror 1
6	Horror 2
7	Horror 3
8	Horror 4
9	Lullaby 1
10	Lullaby 2
11	Nature - River

#	Pad
12	Nature - Storm
13	Metronome 3/4
14	PreCount 3/4
15	Metronome 4/4
16	PreCount 4/4
17	PreCount 4/4 Dbl
18	Toccata
19	5th Intro
20	Spring
21	Circus 1
22	Circus 2
23	Side Wind

59 Распознаваемые аккорды

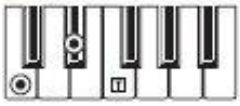
На следующих страницах показаны основные распознанные аккорды, когда выбранный Chord Recognition настроен на режим Fingered 3-Notes.



Minor

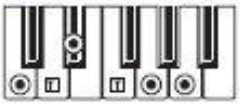
3 ноты

2 ноты



Minor 6th

4 ноты



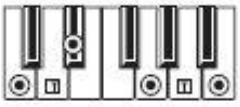
Minor 7th

4 ноты

3 ноты

Minor-Major 7th

4 ноты



3 ноты

Diminished

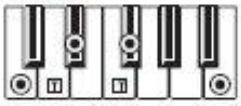
3 ноты

Diminished 7th

4 ноты

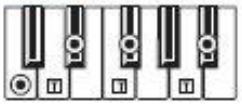
Diminished Major 7th

4 ноты



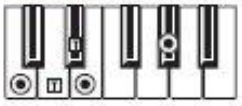
Minor 7th ♭5

4 ноты



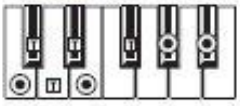
Augmented

3 ноты



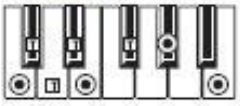
Augmented 7th

4 ноты



Augmented Major 7th

4 ноты



No 3rd

2 ноты

No 3rd, no 5th

1 нота

◉ = Ступени аккорда T = Могут использоваться в качестве неустойчивых ступеней

60 Подключение к внешнему монитору

Вы можете подключить Pa1000 к телевизору или видеомонитору, чтобы читать тексты песен и аккорды с вашими коллегами-музыкантами или аудиторией.

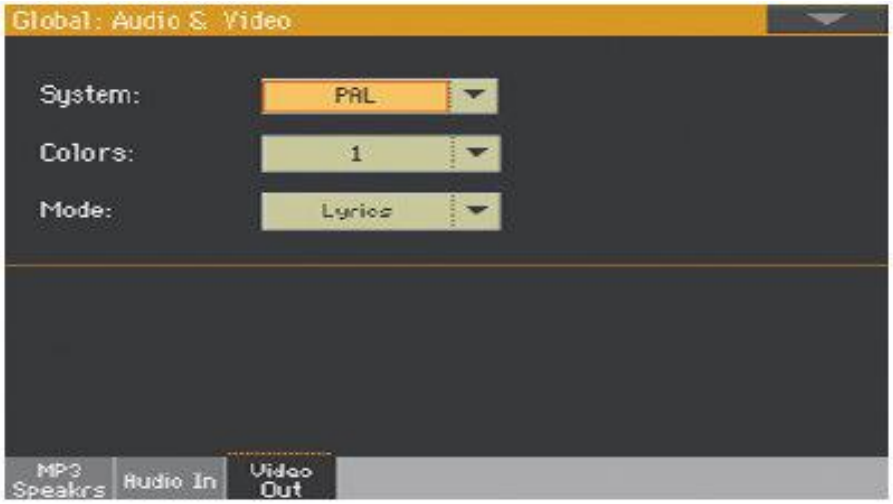
Подключите внешний видеомонитор

- Используйте разъем **VIDEO OUT** для подключения Pa1000 к телевизору или видеомонитору.
  В зависимости от типа видеомонитора вы можете использовать кабель типа RCA-RCA (если монитор оснащен композитным входом Video) или тип RCA-SCART (если монитор оснащен разъемом SCART). Вы можете купить необходимые кабели в специализированном магазине, где продается телевизионное оборудование.

Перейти на страницу Video Out

1. Если инструмент выключен, включите его.

2. Перейдите на страницу **Global > Audio & Video > Video Out**.



Выберите стандарт видео

- Используйте системное меню для выбора стандарта видео.

Система	Что означает
PAL	Используется в большинстве стран Европы, Южной Америки, Азии и Африки. Эту настройку также можно использовать с телевизорами SECAM (используются во Франции, России и некоторых странах Африки)
NTSC	Используется в Северной Америке, Центральной Америке и части Южной Америки. Он также используется в Японии, Корее, Тайване, на Филиппинах и в Мьянме.

Включите внешний монитор

- Включите видеомонитор и настройте его на правильный AV-вход.

Установите цвета

- На той же странице используйте меню Colors, чтобы выбрать предпочтительный набор цветов для текста и фона.

Цвет	Что означает
1...5	Набор цветов. Попробуйте найти тот, который вам наиболее удобен.

Выберите, что отображать

- На этой же странице используйте меню **External Video**, чтобы выбрать, что показывать на видеомониторе.

External Video	Что означает
Lyrics	На внешнем дисплее отображаются только слова и аккорды (если есть). (Это опция по умолчанию при запуске.)
Display Mirror	Встроенный экран дублируется («зеркальное отображение») на внешний видеомонитор дисплей.

61 Установка дополнительных опций

Замена батареи резервного питания часов

Вы можете заменить резервную батарею часов на стандартную литиевую батарею (модель CR2032). **Не используйте замену, отличающуюся от указанной, иначе вы рискуете повредить инструмент!**

Меры предосторожности

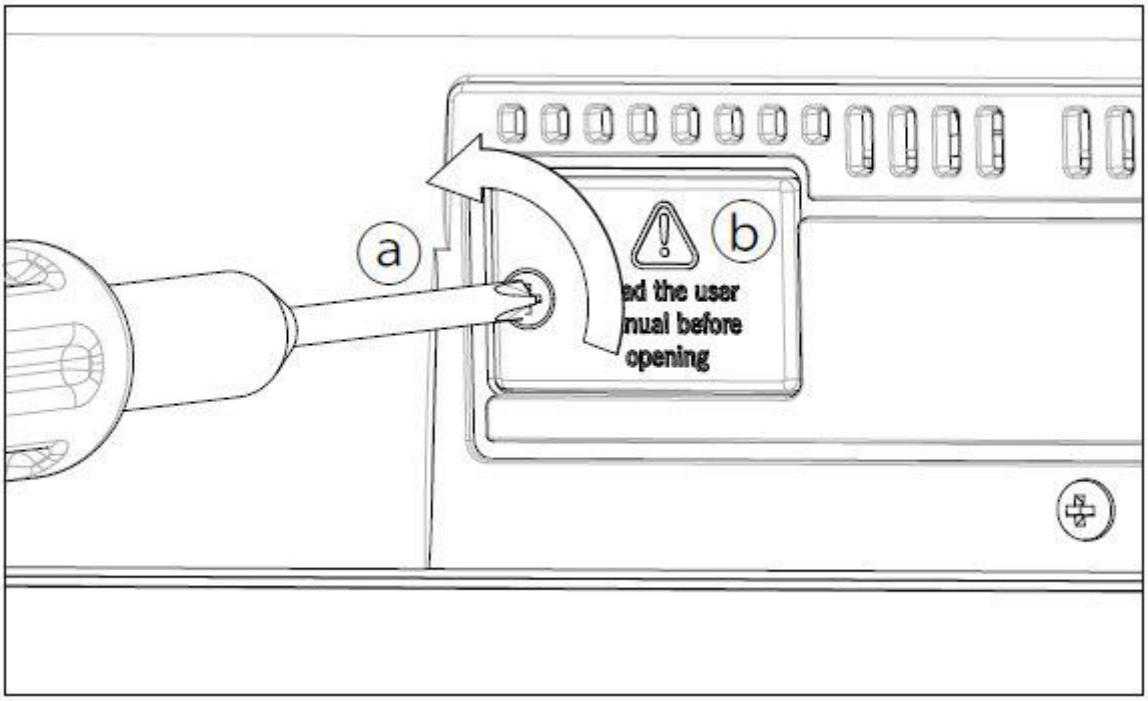
- Установка батареи производится на свой страх и риск пользователя. KORG не несет ответственности за потерю данных, повреждение или травму в результате неправильной установки или использования.
- Обязательно отсоединяйте прибор от сети переменного тока, прежде чем открывать его.
- Во избежание повреждений компонентов платы статическим электричеством вашего тела, дотроньтесь до неокрашенной металлической части, прежде чем приступить к установке.

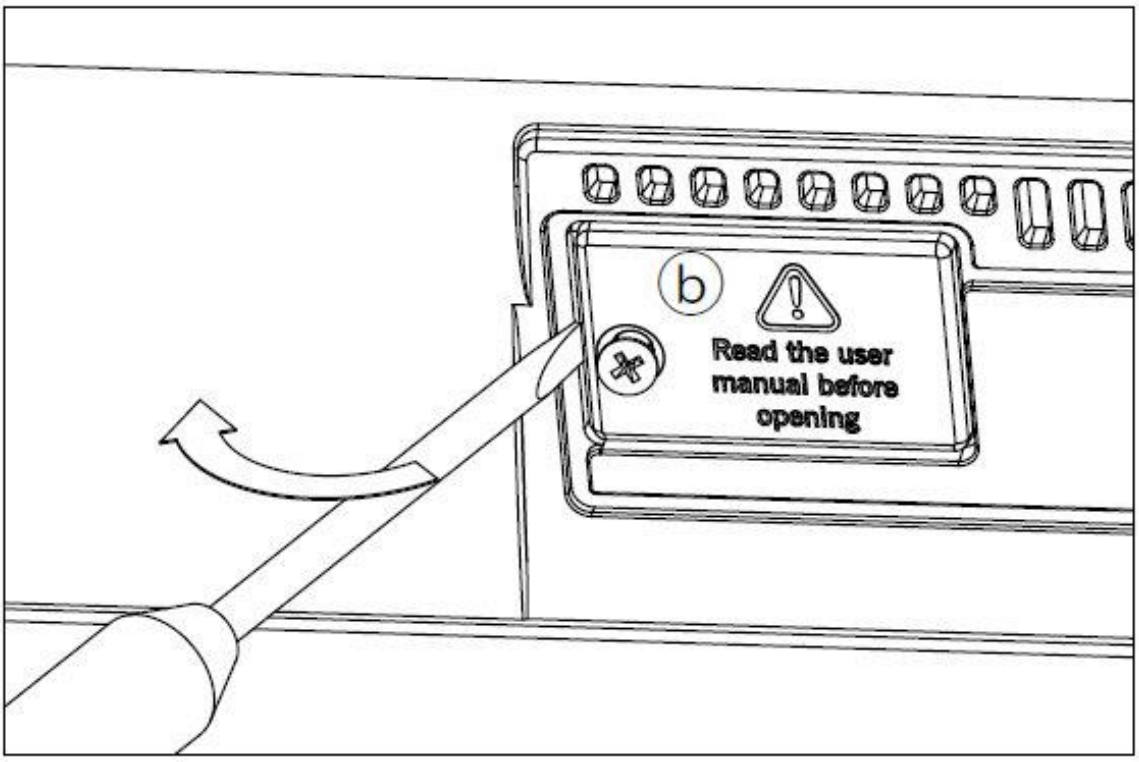
Монтаж

Для установки вам понадобится крестовая отвертка (не входит в комплект).

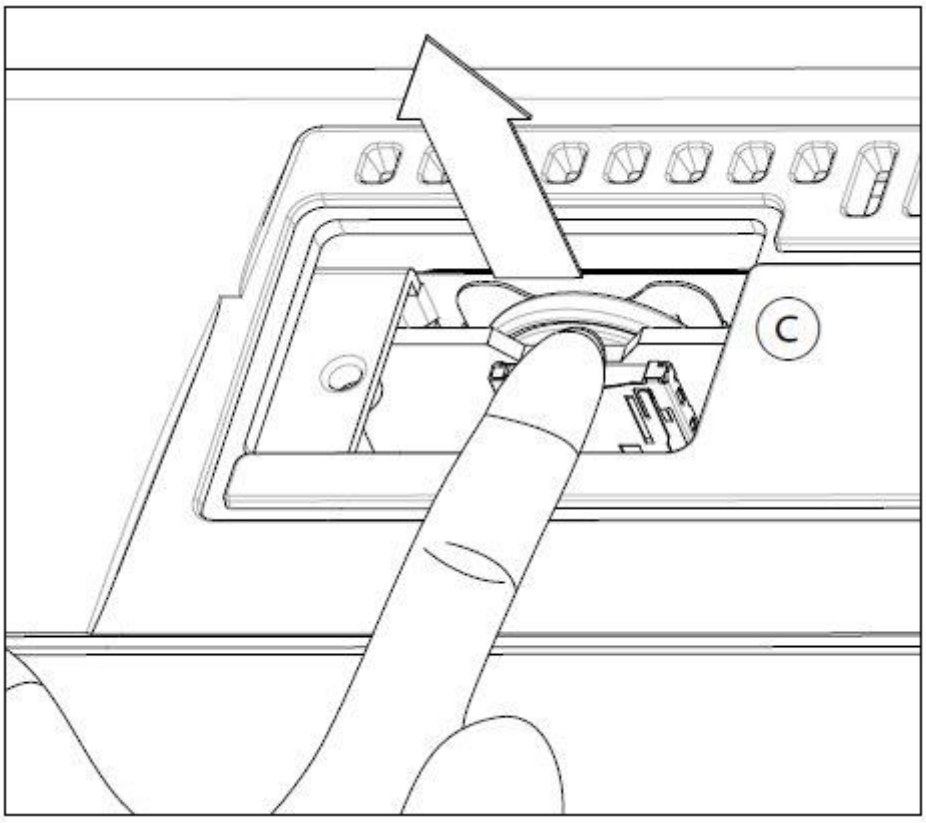
1. Отключите прибор от сети переменного тока.

2. С обратной стороны прибора используйте крестообразную отвертку, чтобы открутить крепежный винт (a), затем снимите крышку (b) и держите ее отдельно. Винт (a) останется прикрепленным к крышке.

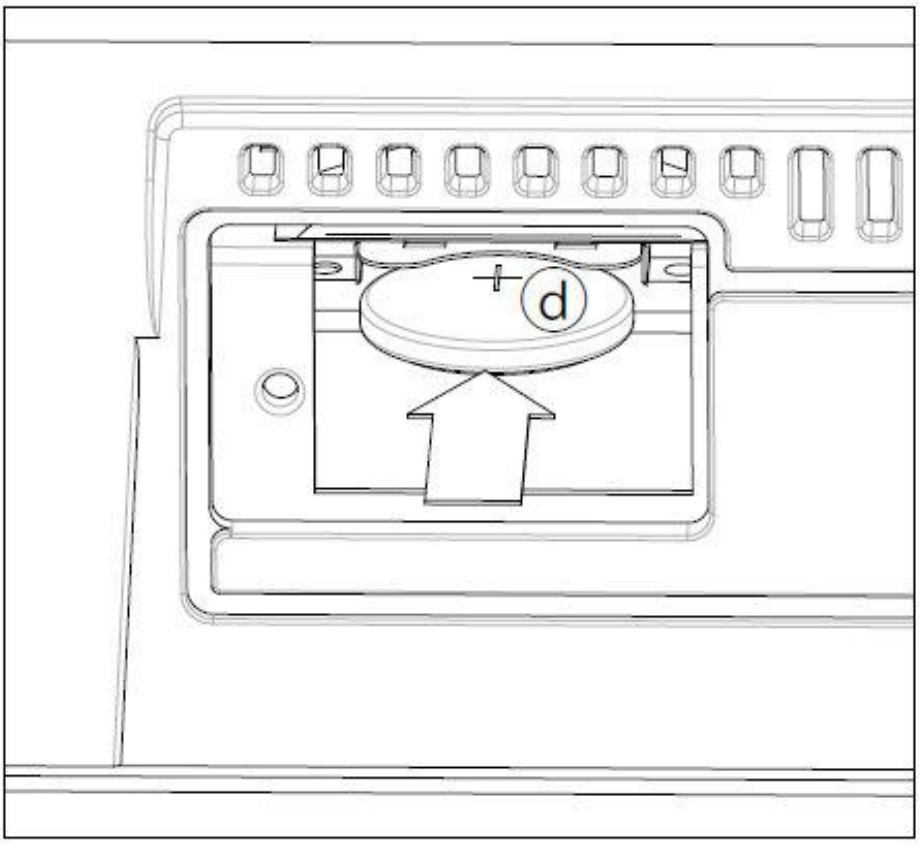




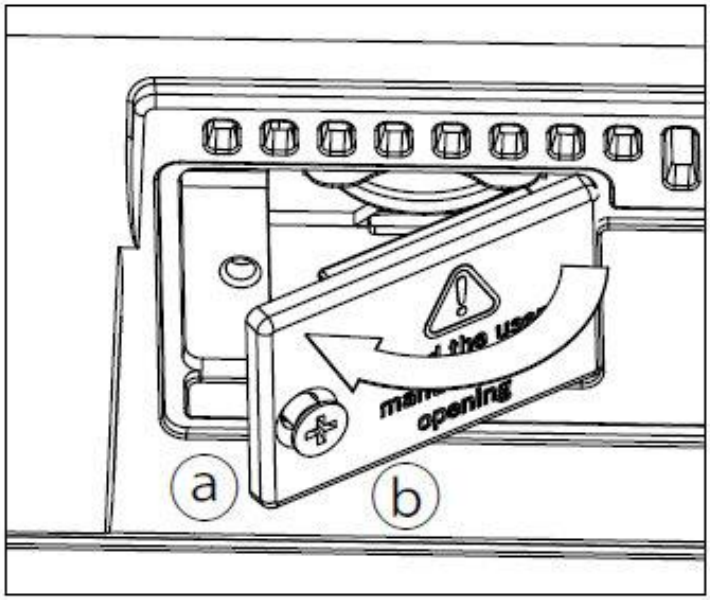
3. С помощью ногтя вытащите разряженную батарею (c) с нижней стороны и извлеките ее из гнезда для батареи, следя за тем, чтобы она не упала внутрь инструмента.



4. Вставьте новую батарею (d) в пустой отсек для батареи, убедившись, что положительная сторона (+) направлена вверх. Будьте очень осторожны, чтобы не допустить её падения внутрь прибора.



5. Установите крышку (b) в исходное положение. Прикрепите крышку к задней части прибора, затянув крепежный винт (a).



6. После завершения установки подключите шнур питания и снова включите инструмент.

Установка microSD карты

Чтобы расширить доступную встроенную память, вы можете установить (дополнительную) карту microSD. Карта может быть установлена пользователем. **Не используйте типы карт, отличающийся от указанных (microSD), иначе вы рискуете повредить инструмент!**

Обратите внимание, что карта, содержащая локализованные музыкальные ресурсы, могла быть уже установлена вашим дистрибьютором KORG. Если вы не уверены, свяжитесь с ними перед удалением установленной карты.

Меры предосторожности

- Установка карты microSD выполняется на свой страх и риск пользователя. KORG не несет ответственности за потерю данных, повреждение или травму в результате неправильной установки или использования.

- Обязательно отсоединяйте прибор от сети переменного тока, прежде чем открывать его. Предупреждение. Извлечение или установка карты microSD, когда инструмент подключен к сети переменного тока, может повредить инструмент и карту!

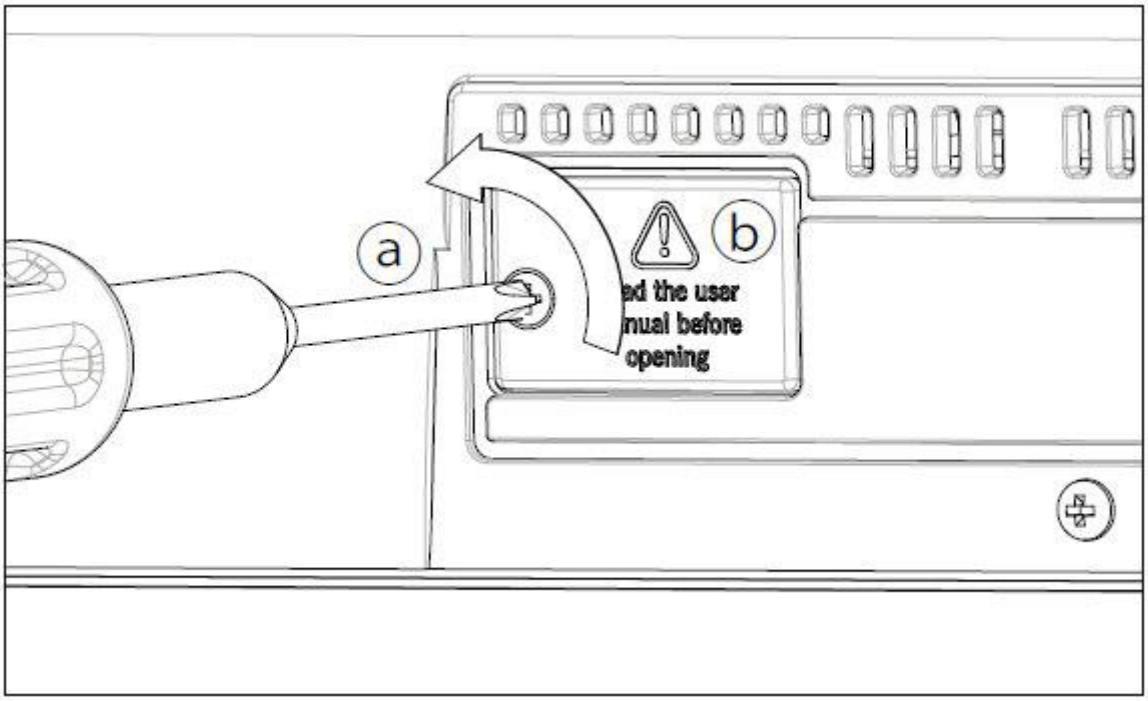
- Во избежание повреждений компонентов платы статическим электричеством вашего тела, дотроньтесь до неокрашенной металлической части, прежде чем приступить к установке.

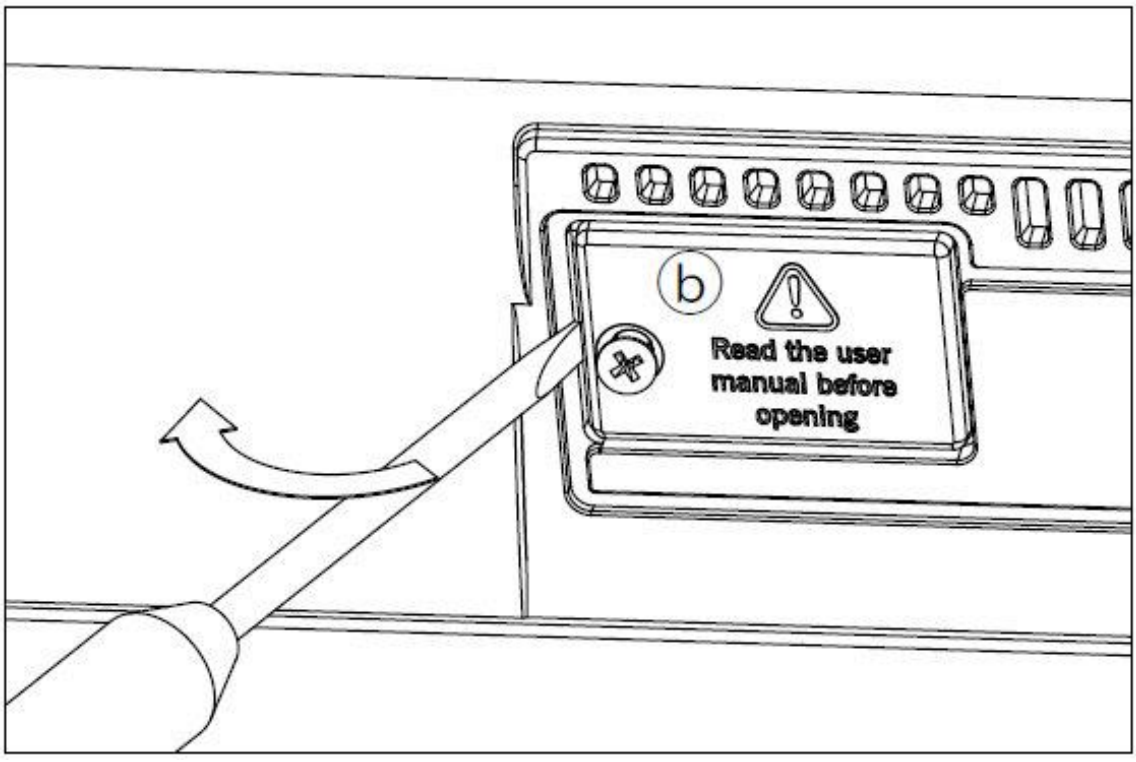
Монтаж

Для установки вам понадобится крестовая отвертка (не входит в комплект).

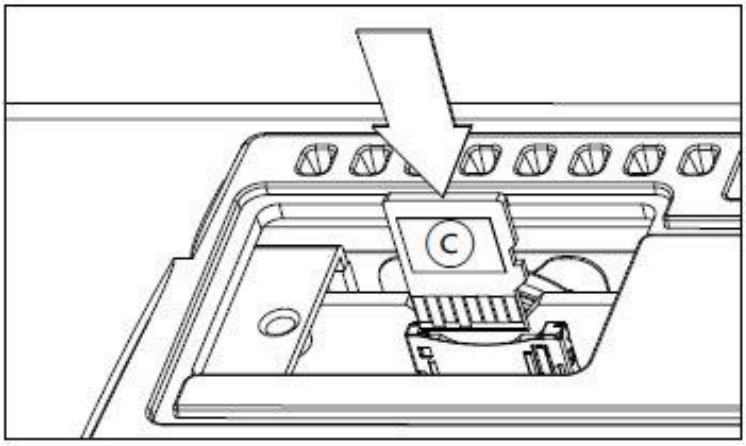
1. Отключите прибор от сети переменного тока.

2. С задней стороны прибора используйте крестообразную отвертку, чтобы снять крепежный винт (a), затем снимите крышку (b) и держите ее отдельно. Винт (a) останется прикрепленным к крышке.

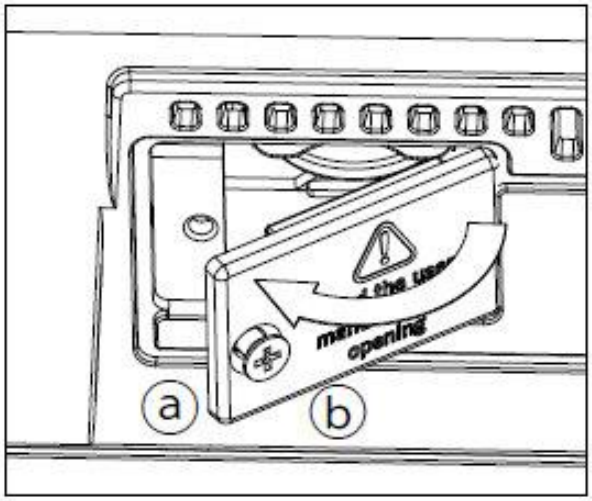




3. Если карта microSD уже установлена, нажмите на нее, чтобы разблокировать ее, и извлеките, соблюдая осторожность, чтобы она не упала внутрь инструмента.
4. Вставьте карту microSD (c) в пустой слот для карты, убедившись, что сторона разъема направлена вверх и к инструменту. Аккуратно нажмите на карту, пока не услышите звук щелчка, означающий, что она вставлена правильно. Предупреждение. Обязательно вставьте карту правильно, иначе она может застрять внутри инструмента!



5. Установите крышку (b) в исходное положение. Прикрепите крышку к задней части прибора, затянув крепежный винт (a).



6. После завершения установки подключите шнур питания и снова включите инструмент.

Доступ к карте microSD

Для максимальной совместимости мы рекомендуем отформатировать карту перед первым обращением к ней. Перейдите на страницу **Media > Format** и отформатируйте ее (устройство SD). **Предупреждение**: форматирование устройства хранения приведет к удалению всех данных, которые оно содержит!

После форматирования вы можете получить доступ к карте с любой медиа-страницы или из окна **Song Select**, используя селектор **Device** и выбирая устройство хранения **SD**.

62 Быстрое переключение

Быстрое переключение с помощью кнопки SHIFT

Вы можете удерживать кнопку **SHIFT** нажатой и нажать другую кнопку на панели управления, чтобы сразу перейти к странице редактирования или окну.

Shift +	**Функции**
Разные режимы	
Колесо	Изменение темпа
Стрелки прокрутки	В списке песен или записей SongBook: переход к предыдущей/следующей алфавитной секции.
Sound	Перевод программы, назначенной на выбранный трек, в режим редактирования
Global	Выбор страницы Global > MIDI > General Controls для редактирования установок MIDI.
Media	Выбор страницы Global > Mode Preferences > Media
Start/Stop	Сброс аварийной ситуации.
Fade In/Out	Выбор параметра Fade In/Out страницы Global > General Controls > Basic
Auto Fill	Переход на страницу Global > Mode Preferences > Style
Synchro Start/Stop	Выбор параметра Clock Source страницы Global > MIDI > General Controls
Tempo +/–	Пропорционально изменяет уровень громкости Звуков/треков одного типа (все Верхние Звуки, все треки Песен…)
Tempo Lock	Выбор страницы Global > General Controls > Lock
Upper Octave (любую из)	Переход на страницу Style Play/Song Play > Mixer/Tuning > Tuning
Transpose (любую из)	Переход на страницу Global > Tuning > Transpose Controls
Режим Style Play	
Style Play	Переход на страницу Global > Mode Preferences > Style
Chord Scan	
Memory	
Variation	Выбор соответствующей Вариации на странице Style Play > Controls > Drum/Fill page
Ensemble	Выбор параметра Ensemble Type на странице Style Play > Keyboard/Ensemble > Ensemble
Pad (любой)	Выбор страницы Style Play > Pad/Assignable Switches > Pad

Shift +	**Функции**
Assignable Switch (любой)	Выбор страницы Style Play > Pad/Assignable Switches > Switch
Режим Song Play	
Song Play	Выбор страницы Global > Mode Preferences > Song & Seq
Play/Stop (Плеер 1 или 2)	Синхронный запуск любого из Плееров
JukeBox	
>>	Выбор следующей песни из списка воспроизведения **JukeBox**
<<	Выбор предыдущей песни из списка воспроизведения **JukeBox**
Lyrics	
Display	Загрузка файла TXT
Режим Sequencer	
Sequencer	Переход на страницу Global > Mode Preferences > Song & Seq
Microphone	
Mute	Переход на страницу Global > Mic/Guitar Setup > Setup
Harmony/Double	Переход на страницу Voice Preset > Harmony/Double или Guitar Preset > FX.

Продолжительное нажатие

Вы можете удерживать кнопку нажатой около одной секунды, чтобы сразу перейти к странице редактирования или окну.

Продолжительное нажатие	**Функции**
Любой режим	
Split	Открывает окно Split Point. Сыграйте ноту, чтобы установить новую Точку Разделения.
Режим Style Play	
Style buttons	Открывает окно Write Current Style Settings
Режим Style Play и Song Play	
Keyboard Set Library buttons	Открывает окно Write Keyboard Set to Library
Keyboard Set buttons (под экраном)	Открывает окно Write Keyboard Set to Style
My Setting	Открывает окно Write My Setting
Audio In > Preset	Открывает окно Write Voice/Guitar Preset

Продолжительное нажатие	**Функции**
SongBook	Создаёт новый Элемент Песенника и открывает окно Write Song (только если нажата вне Песенника SongBook)
Record	Открывает окно MP3 Record
Global mode	
Global	Калибровка сенсорного экрана

Специальные функции

Ниже другие доступные быстрые переключения.

Режим Style Play	
Tempo +/– (вместе)	Исходный темп
Transpose #/b (вместе)	Установка общего транспонирования на 0
Upper Octave +/- (вместе)	Установка Верхней Октавы в исходное положение

63 Поиск и устранение неисправностей

В случае возникновения проблем, пожалуйста, проверьте следующий список, чтобы найти решение.

Проблема	**Решение**
Общие проблемы	
Не включается питание	Убедитесь, что (1) кабель вставлен в розетку питания; (2) кабель скоммутирован с инструментом; (3) кабель не поврежден; (4) нет проблем с электрической сетью.
	Индикатор POWER включен?
	Если питание все еще не включается, обратитесь к своему дилеру или в ближайший сервисный центр KORG.
Не выключается питание	Нажмите кнопку POWER еще раз и держите ее нажатой в течение нескольких секунд. В конце индикатор кнопки выключится, и инструмент перейдет в режим ожидания.
Отсутствует звук	Убедитесь, что регулятор MASTER VOLUME на Pa1000 не установлен в “0”.
	Возможно подключены наушники. Отсоедините их.
	Проверьте соединения с усилителем или микшером.
	Убедитесь, что все компоненты усилительной системы включены.
	Параметр Local выключен? Включите его.
	Если параметр Attack имеет слишком большое значение, уменьшите его. Если параметр Volume имеет слишком малое значение, увеличьте его.
Не воспроизводятся ноты Нижней части клавиатуры	Если горит индикатор кнопки SPLIT, то клавиатура делится на две части: Lower (ноты ниже точки разделения клавиатуры) и Upper (ноты выше точки разделения клавиатуры). Если трек Lower мьютирован, размьютируйте его.
Некорректные звуки	Убедитесь, что в пользовательских банках USER находятся корректные программы. Загрузите данные, соответствующие воспроизводимым песне или стилю..
	Убедитесь, что в пользовательских наборах ударных USER Drum Kits находятся корректные программы. Загрузите данные, соответствующие требуемому набору.
	Были ли заменены Стили или Клавишные Наборы? Загрузите соответствующие данные.
Звук не останавливается	Удерживая кнопку SHIFT нажатой, нажмите кнопку START/STOP, чтобы произвести сброс аварийной ситуации
	Проверьте калибровку демпферной педали.

Проблема	Решение
Не запускается выбранный стиль или песня	Убедитесь, что параметр Clock установлен в **Internal**. Если используется синхросигнал MIDI Clock внешнего оборудования, то параметр Clock необходимо установить в **MIDI** или **USB** (в зависимости от порта, который используется для коммутации Pa1000 с внешним оборудованием) и убедиться, что внешнее оборудование передает данные MIDI Clock.
Инструмент не реагирует на принимаемые MIDI-сообщения	Убедитесь в правильности коммутации кабелей USB или MIDI.
	Убедитесь, что внешнее MIDI-оборудование передает информацию по MIDI-каналам, на которые настроен Pa1000.
	Убедитесь, что фильтры MIDI IN инструмента не запрещают прием MIDI-сообщений соответствующего типа.
Звуки перкуссии воспроизводятся некорректно	Убедитесь, что треки перкуссии и ударных установлены в режим **Drum**, и внешнее оборудование не транспонирует ноты.
Звук перкуссионных инструментов сопровождается “щелчками”	Это явление объясняется природой звука (сэмпла) и неисправностью не является
После выбора Клавишного Набора или Стиля слышен фоновый шум	Выбранный Клавишный Набор вызвал эффект ‘St. Analog Record ’, имитирующий шум старой виниловой записи.
Проблемы с носителями	
Носитель не форматируется	Убедитесь, что кабель USB правильно скоммутирован.
	Убедитесь, что устройство USB получает питание.
	Убедитесь, что носитель правильно подключен.
	Убедитесь, что разрешена запись на носитель (защитный лепесток разблокирован).
Данные не сохраняются на носитель	Убедитесь, что носитель отформатирован.
	Убедитесь, что носитель правильно подключен.
	Убедитесь, что разрешена запись на носитель (защитный лепесток разблокирован).
Данные с носителя не загружаются	Убедитесь, что носитель правильно подключен.
	Убедитесь, что Pa1000 поддерживает работу с форматами, в которых записаны хранящихся на носителе данные.
Выводится сообщение "Over Current Condition Detected on USB port: please remove the USB media"	Устройство USB может быть повреждено из-за короткого замыкание и использованию не подлежит. Это не является неисправностью Pa1000. Просто отключите устройство.

64 Технические характеристики

Элемент	Pa1000
Клавиши	61 полувзвешенная клавиша (C2 - C7) со чувствительностью и последующим касанием
Система	Обновляемая операционная система, многозадачная с возможностью загрузки во время игры
Звуковой Генератор	EDS-X (Enhanced Definition Synthesis – eXpanded)
	Фильтры с резонансом, 3-полосный эквалайзер на каждый звук
Полифония	128 голосов, 128 генераторов
Эффекты	Аккомпанемент/Песня: 2 IFX; 2 MFX (148 типов)
	Клавишные Звуки: 1 IFX; 2 MFX (148 типов)
	Финальные эффекты мастеринга: Limiter, Master EQ
	Голосовой процессор: эквалайзер, компрессор, гейт, 3-голосный гармонайзер (или дублёр), 2 x FX. Гармонайзер, Дублёр: технология от TC • Helicon® Presets: более 30 заводских, 64 пользовательских
	Гитарный процессор: 3 x FX. Пресеты: 45 Factory, 64 User
Звуки/Ударные Установки	Factory: более 1750 заводских звуков, в том числе два многослойных стереопианино с демпфером и резонансом корпуса, наборы звуков GM/XG и 107 Ударных Установок
	User: 512 Звуков, 256 Ударных Установок
	Цифровые регистры: 9 дорожек, перкуссия, включение/выключение клавиш, эффект вращающегося динамика
	DNC (Defined Nuance Control) Technology, Natural Ambience Drums
	Редактирование полных Звуков/Ударных Установок
Сэмплирование	Пользовательский PCM Sample памяти: 300 МБ сжатых данных (эквивалентно 600 МБ несжатых данных)
	Форматы KORG, WAV, AIFF и SoundFont™
	Сохраняет форматы KORG, WAV и AIFF
	Полное редактирование, Time Slice, Sampling

Элемент	Pa1000
Стили	Factory: более 430 заводских стилей, свободно реконфигурируемые наборы
	User: 1 152 местоположения, включая User и Direct банки
	Восемь треков аккомпанемента, 4 набора клавиш, 4 пэда на стиль; Настройки стиля (параметры звука и аранжировщика) для каждого стиля
	Режим гитары 2, параллельный и фиксированный NTT (таблица транспонирования нот)
	Style/Pad Record с функцией Step Record, Track и Event Edit
	Style Creator Bot (MIDI Song to Style Converter)
	Управление Style: 3 Intros, 4 Variations, 4 Fills, Break, 3 Endings, Synchro Start, Synchro Stop, Tap Tempo/Reset, Bass Inversion, Auto Fill, Manual Bass, Memory, Accompaniment Mute, Drum Mapping, Snare & Kick Designation, Style to Keyboard Set Mode
Секвенсор Аккордов	Режимы Chord Sequence recorder и плеер Style Play
	Chord Sequences могут сохраняться в Style и SongBook Entries
	Edit функции: Delete, Copy from Style/SongBook, Import/Export from/to SMF
Библиотека Клавишных Наборов	Memorize Keyboard Sound settings
	Factory: More than 300 Keyboard Sets, freely reconfigurable
	User: 864 местонахождений, including User and Direct banks
	Специальный Клавишный Набор ‘My Setting’
Эффекты KAOSS	Автоматический генератор эффектов MIDI FX
	Более 65 Заводских Присетов
Song Play	Запатентованный XDS Crossfade Dual Sequencer Player с управлением X-Fader
	Поддерживаемые форматы: MID, KAR, MP3+Lyrics, MP3+G
	2 Плеера с раздельным управлением Select, Start/Stop, Home, Rewind и Fast Forward controls
	Тексты песен, партитуры и аккорды могут отображаться на экране или на внешнем видеомониторе.
	Маркеры с функциями Add, Delete, Edit и Loop
	Функция Jukebox
MP3 Плеер/Рекордер	Double MP3 Player и MP3 Recorder
	Транспонирование (+6/-5 semitones), изменение Темпа (±30%)
	Удаление Вокала
	Запись MP3 файлов, включая Styles, MIDI Songs, MP3 Songs, Keyboard Sounds, Pads, Microphone, Guitar, Effects, KAOSS Effects
Секвенсор	Режим Quick Record (Backing Sequence), Multitrack и Step Record
	Полнофункциональный секвенсор, 16 tracks, до 200,000 событий, SMF (MID) родной формат

Элемент	Pa1000
Песенник	Полностью программируемая музыкальная база данных, основанная на Стилях, MIDI Песнях (файлы MID и KAR), MP3 Песнях, с автоматическим выбором режимов Style Play и Song Play
	Определяемые пользователем Сетлисты с возможностью выбора Элементов на панели управления
	Параметры фильтрации и сортировки
Совместимость	Модели серии Pa: Styles, Performances/Keyboard Sets, Programs/ Sounds, Songs, SongBook Entries, Pads
	Модели серии i: Styles
Пэды	Четыре программируемых Пэда + кнопки Stop
	Функции Pad Record
Общие Регулировки	Master Volume; Fade In/Out; Keyboard-Acc/Song Balance; Ensemble; Octave Transpose; Master Transpose; Quarter Tone and Arabic Scale memorized inside Keyboard Sets; Joystick; Audio In Volume; Mic FX Level; Harmony/Double On/Off; Mic/Guitar Preset; Audio In Mute; 2 Assignable Knobs; 3 Assignable Switches; Tempo +/-; Tempo Lock; Metronome On/Off; Dial; Search; Shift; Chord Scan (Lower, Upper); Split; Track Select; Record
Управление Гамм	Виртуальная клавиатура четвертитонной гаммы, 4 x присета гамм
Control Inputs	Демпферная педаль (дополнительно педаль DS-1H)
	Многофункциональный переключатель
Аудио входы	Линейный (Левый/Правый): 1/4” jacks, +20dBm, 12 kOhm
	Mic/Guitar (Left): 1/4” jack, with Gain control (0 ~ +40dB) 12 kOhm (Mic) / 500 kOhm (Guitar)
Аудио выходы	Left/Right, 1/4” jack, +21dBm, 0.003% THD+N@+18dBm
	Выход наушников (1/4” jack), 16-200 Ohms (50 Ohms рекомендуется)
Система динамиков	Мощность: 2 x 33 W
	Динамики: 2 x 100 mm woofers in bass reflex box, 2 x 25 mm dome tweeters
MIDI	IN, OUT стандартные MIDI порты
	USB/MIDI с использованием USB портов
	Восемь определяемых пользователем настроек MIDI
USB	Type A (HOST, для памяти и контроллеров) x 2 (спереди/сзади)
	Type B (DEVICE, для PC и планшетов) x 1 (сзади)
	2.0 высокоскоростные порты (480 Mbit/s).
Память	Внутренняя память: 960 MB
	USB наружние носители (не включены в комплект)
	microSD карта (не включена в комплект); на задней панели под пластмассовой крышкой

Элемент	**Pa1000**
Экран	7” Wide capacitive color TouchView™ TFT display – С ручной регулировкой угла наклона
Видео выход	RCA разъём
Часы	Внутренние системные часы
Потребление тока	100-240 Вольт, 50/60 Hz, 25 Watt в рабочем режиме / < 0.3 Watt в режиме ожидания
Габариты (W x D x H)	1030 x 378.3 x 133 mm / 40.55” x 14.89” x 5.36” (без подставки; с подставкой: 355.8 mm / 14”)
Вес	10.75 kg / 23.7 lbs
Аксессуары	Кабель питания, подставка, Руководство по эксплуатации
Дополнительно	EXP-2 Напольный контроллер, XVP-10 Педаль Экспрессии/Громкости, VOX V860 Педаль Громкости
	DS-1H Damper Pedal (supports half-pedaling)
	PS-1, PS-3 Педальный переключатель

Технические характеристики и внешний вид могут быть изменены для улучшения без предварительного уведомления.

Function		Transmitted	Recognized	Remarks	
Basic Channel	Default	1-16	1-16	Memorized	
	Changed	1-16	1-16		
Mode	Default		3		
	Messages	X	X		
	Altered	**********			
Note Number		0-127	0-127		
	True Voice	**********	0-127		
Velocity	Note On	O 9n, V=1-127	O 9n, V=1-127		
	Note Off	O 8n, V=0-127	O 8n, V=0-127		
After touch	Poly (Key)	O	O	Player data only	*1
	Mono (Channel)	O	O		*1
Pitch Bend		O	O		
Control Change	0, 32	O	O	Bank Select (MSB, LSB)	*1
	1, 2	O	O	Modulations	*1
	6	O	O	Data Entry MSB	*1
	12, 13	O	O	FX MIDI Controller 1/2	*1
	38	O	O	Data Entry LSB	*1
	7, 11, 16	O	O	Volume, Expression, Ribbon	*1
	10, 91, 93, 95	O	O	Panpot, A/B Master FX Send 1/2/3	*1
	64, 66, 67	O	O	Damper, Sostenuto, Soft	*1
	65, 5	O	O	Portamento On/Off, Portamento Time	*1
	71, 72, 73	O	O	Harmonic Content, EG time (Release, Attack)	*1
	74, 75	O	O	Brightness, Decay Time	*1
	76, 77, 78	O	O	Vibrato Rate, Depth, Delay	*1
	80, 85	O	O	Sound Controller (1,2)	*1
	98, 99	O	O	NRPN (LSB, MSB)	*1, 2
	100, 101	O	O	RPN (LSB, MSB)	*1, 3
Program Change		O 0-127	O 0-127		*1
	True #	**********	0-127		
System Exclusive		O	O		*4
System Common	Song Position	O	X		
	Song Select	X	X		
	Tune	X	X		
System Real Time	Clock	O	O		*5
	Commands	O	O		*5
Aux Messages	All Sounds Off	O	O		*1
	Reset All Controllers	X	O		*1
	Local On/Off	X	X		
	All Notes Off	X	O (123-124)		
	Active Sense	O	O		
	Reset	X	X		

Notes
*1: Sent and received when MIDI Filters In and Out are set to Off in Global mode.
*2: Drawbars settings, Sound parameters, Selection of SongBook Entries, Drum Kit Family settings.
*3: LSB, MSB = 00,00: Pitch Bend range, = 01,00: Fine Tune, = 02,00: Coarse Tune.
*4: Includes Inquiry, Master Volume and Transpose messages, FX settings, Quarter Tone settings, GM Mode On.
*5: Transmitted only when the Clock Send parameter (Global mode) is set to on.

Mode 1: OMNI ON, POLY | Mode 2: OMNI ON, MONO | O: Yes
Mode 3: OMNI OFF, POLY | Mode 4: OMNI OFF, MONO | X: No