

Korg D16. Руководство пользователя

Цифровая записывающая студия

Правила безопасности

Внимательно прочитайте данное описание.

Избегайте прямого воздействия солнечных лучей.

Избегайте воздействия влажности и экстремальных температур.

Предохраняйте прибор от попадания пыли и грязи.

Избегайте воздействия избыточной вибрации.

Подключайте блок питания к розетке с соответствующим напряжением сети.

Оберегайте блок питания от перегрева.

Во избежание интерференционных помех, располагайте данный прибор на расстоянии от телевизионных и радио-приемных устройств.

Во избежание повреждений не прилагайте больших усилий при работе с переключателями и регуляторами.

При загрязнении прибора протирайте его чистой сухой материей. Избегайте использования жидких и легковоспламеняющихся чистящих средств.

Никогда не устанавливайте вблизи прибора сосудов с жидкостями. Попадание жидкости внутрь прибора может привести к его выходу из строя, возгоранию или поражению электрическим током.

При попадании посторонних металлических предметов или жидкостей внутрь корпуса прибора, отключите шнур блока питания от розетки и обратитесь в службу технической поддержки.

Предупреждение

Оборудование прошло тестовые испытания и соответствует требованиям, накладываемым на цифровые приборы класса "B" согласно части 15 правил FCC. Эти ограничения разработаны для обеспечения надежной защиты от интерференции при инсталляции оборудования в жилых помещениях. Прибор генерирует, использует и способен излучать электромагнитные волны и, если установлен и эксплуатируется без соблюдения приведенных рекомендаций, может вызвать помехи в работе радиосистем. Тем не менее нет полной гарантии, что при от-

дельных инсталляциях прибор не будет генерировать радиочастотные помехи. Если прибор влияет на работу радио или телевизионных систем (это проверяется включением и отключением прибора), то рекомендуется предпринять следующие меры:

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

Несанкционированная модификация оборудования пользователем может привести к лишению права на гарантийное обслуживание данного оборудования.

Относительно встроенного хард-диска

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

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

Не производите включение/отключение питания через малые промежутки времени. Это может повредить не только D16, но и любое подключенное к нему SCSI-устройство. Данный прибор готов для доступа к хард-диск сразу же после включения питания.

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

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

Содержание

Введение	2
Характеристики. Общий вид устройства D16. Объекты на экране дисплея и их функции.	
Основы работы	7
Коммутация и включение/отключение питания. Создание или выбор сонга. Запись. Воспроизведение. Смена временной позиции. Использование микшера. Использование эффектов. Сведение. Редакция дорожек. Редакция сонга. Установка ритма/темпа. Сохранение сонга.	
Обзор прибора	23
Счетчик. Система. Запись. Дорожка. Сонг. Сохранение. Метка. Сцена. Темп/ритм. IN/LOC1, OUT/LOC2, TO/LOC3, END/LOC4. Автоврезка. Цикл. Undo. Триггер. SCRUB. ENTER. Входы. Эквалайзер/Фаза. Разрыв-эффект. Мастер-эффект/AUX/Общий эффект. Соло/Монитор. Измеритель/Дисплей дорожек. Индикаторы TRACK STATUS. Панорама/баланс. Фейдеры. Кнопки транспорта.	
Приложения	48
Неисправности. Сообщения. Обновление программного обеспечения. Гарантийное обслуживание. Технические характеристики. Дополнительная информация. Таблица MIDI-сообщений.	
Список параметров эффектов	54
Разрыв-эффекты (2in2outx2) /Мастер/Общий эффект. Разрыв-эффекты (2in2outx2) /Общий эффект. Разрыв-эффекты (1in2outx2). Разрыв-эффекты (1in1outx4). Разрыв-эффекты (1in1outx8). Управление эффектами.	

Введение

Характеристики

- D16 представляет собой 16-дорожечный рекордер (MTR) с полностью цифровой обработкой сигнала (внутреннее разрешение 24 бит, неkomпрессированные 16/24 бит запись и воспроизведение, частота дискретизации 44.1 кГц).
- D16 содержит 16-дорожечный рекордер, 24-канальный 8-шинный микшер и эффекты.

При использовании 16-битных записи/воспроизведения: могут записываться одновременно 8 дорожек, и могут воспроизводиться одновременно 16 дорожек.

При использовании 24-битных записи/воспроизведения: могут записываться одновременно 4 дорожки, и могут воспроизводиться одновременно 8 дорожек.

С момента записи и до сведения на внешнее устройство, вся обработка сигнала происходит исключительно в цифровом формате.

- Встроенный хард-диск, емкостью 2.1 Гб, вмещает до 6.5 часов записи (одна дорожка при 16 битах). Возможна запись до 100 сонгов x 16 дорожек x 8 виртуальных дорожек, при общем количестве 12'800 дорожек данных.
- Все аналоговые входы в секции микшера имеют высококачественные симметричные предусилители.
- Гитарный и XLR разъемы поддерживают диапазон уровней от микрофонного до +16 dBu (уровень профессиональной аудиоаппаратуры) и позволяют подключать любые источники сигнала.
- Все входы на разъемах TRS симметричные с поддержкой несимметричных линий.
- D16 имеет встроенный микрофон для моментальной записи любых фраз, которые только могут прийти в голову.
- Цифровой вход S/P DIF оборудован преобразователем частот дискретизации, автоматически конвертирующим частоты источников 48 кГц или 32 кГц в 44.1 кГц.
- Каждый аналоговый вход/канал микшера имеет трехполосный эквалайзер High EQ, Mid EQ и Low EQ с перестраиваемой частотой среза в диапазоне Mid EQ.
- На аналоговые входы/каналы микшера возможно назначение до 8 разрыв-эффектов. Каждый канал имеет посылы на 2 мастер-эффекта. На мастер-шину может назначаться общий эффект. Для разрыв-эффектов и мастер-эффектов может быть выбрана любая из 128/32/32 (всего 192) пресетных программ, каждая из которых содержит до 5 из 98 различных высококачественных эффектов, созданных профессиональными музыкантами и студийными звукоинженерами. Возможны редакция и сохранение 192 пользовательских программ. Для управления разрыв-эффектом в реальном времени предусмотрено подключение опциональной педали экспрессии. Все эффекты D16 созданы на основе технологии "REMS".
- Встроенный тюнер незаменим при настройке музыкальных инструментов и проверке дорожек воспроизведения.
- Установки фейдеров, эквалайзеров, панорам и эффектов секции микшера могут сохраняться в качестве сцен, в каждый сонг может записываться до 100 сцен. Сцены могут переключаться в необходимое время в процессе воспроизведения, или Вы можете загружать их по необходимости в качестве основных установок.
- Операции, типа записи, копирования и удаления являются неразрушающими. Вы можете использовать функцию Undo для возврата к состоянию до записи или редакции, а затем использовать функцию Redo для отмены операции Undo. Undo имеет 99 уровней.
- Функция автосохранения предохраняет от потери данных при переключении сонгов или отключении питания.
- Каждая дорожка содержит 8 виртуальных дорожек, позволяющих сохранять огромное количество дублей и производить запись с суммированием.

• В дополнение к метроному, D16 имеет 215 ритмических паттерна, представляющих широкий диапазон музыкальных стилей.

• Автоматическая и ручная запись с врезкой облегчает перезапись отдельного участка материала.

• Функция Trigger Record автоматически запускает запись при появлении на входе аудиосигнала.

• Функция Scrub позволяет прослушивать данные каждой дорожки для точного поиска необходимых временных позиций.

• Локаторы (4 на сонг) и метки (100 на сонг) позволяют запоминать временные позиции для моментального доступа.

• D16 имеет функцию Program Playback, аналогичную CD или MD, позволяющую воспроизводить сонги в определенном порядке. Данная функция может использоваться при записи целого альбома непосредственно на MD, DAT и т. д.

• Вы можете подключить устройство CD-R/RW для создания оригинальных произведений на дисках CD-R/RW.

Не все CD-плееры могут воспроизводить диски CD-R/RW.

• Имеется возможность создания карты темпа с помощью ручного ввода темпа или записи данных MIDI Clock с внешнего устройства, а также полная синхронизация с секвенсером или ритм-машиной, которые поддерживают MIDI Clock, MTC или MMC.

• Все разъемы, типа SCSI и S/P DIF и т. д. стандартны и позволяют коммутировать любые внешние устройства: внешний хард-диск или сменный накопитель; цифровое устройство, типа CD, DAT или MD; внешний эффект-процессор.

• В D16 представлен сенсорный экран Touch View, позволяющий выполнять операции непосредственным касанием экрана дисплея.

• D16 имеет компактный дизайн и небольшой вес.

Относительно REMS

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

Принятые обозначения

Названия органов управления на панели D16 заключены в [квадратные скобки].

Названия параметров, отображаемых на экране дисплея заключены в "кавычки".

Термины 'сенсор' и 'страница меню' относятся к объектам на экране дисплея.

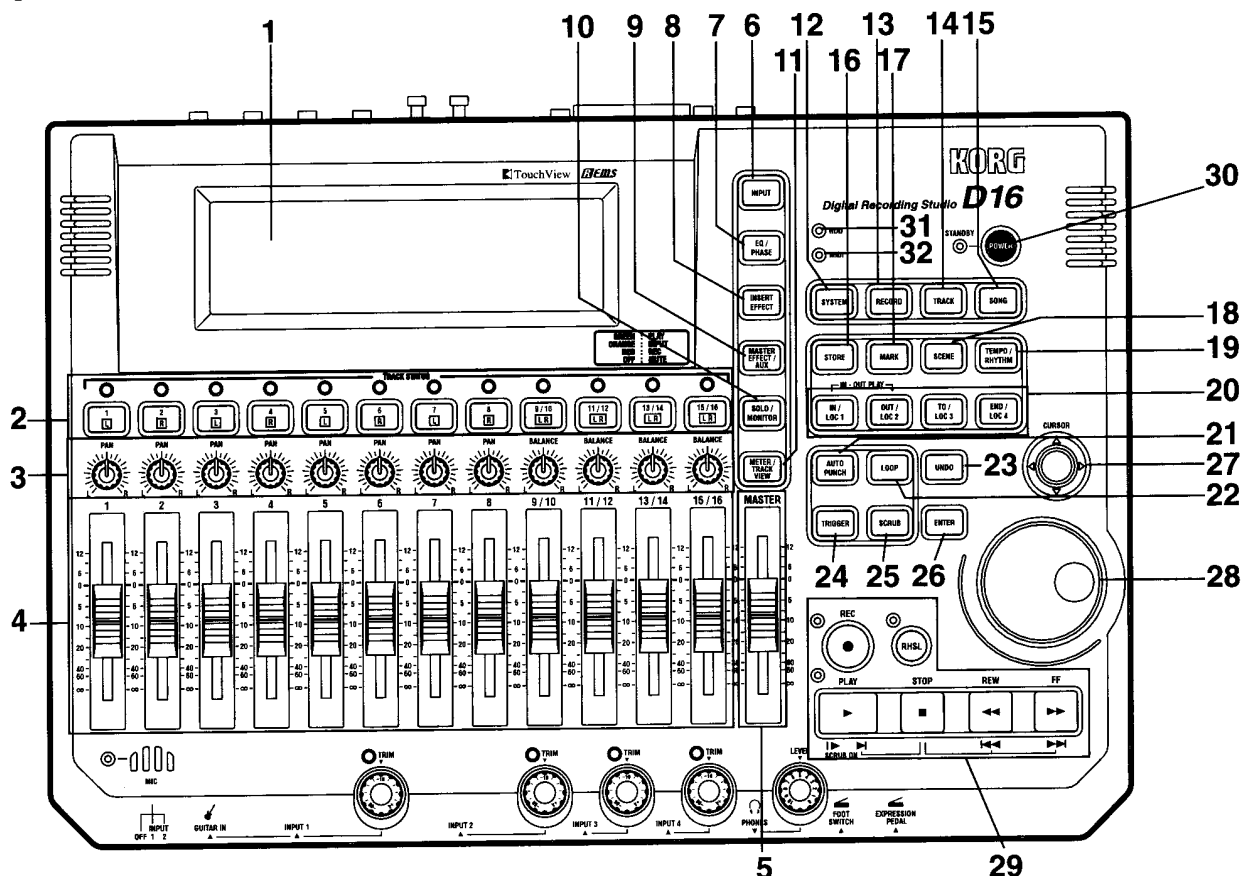
Шаги выполнения процедуры обозначаются, как 1) 2) 3)...

В D16 имеются два способа для выбора параметров. Вы можете непосредственно нажимать параметр на экране дисплея или использовать кнопку [CURSOR] и кнопку [ENTER] для смены параметра. В данном руководстве все объяснения обычно приводятся относительно способа непосредственного нажатия на экран дисплея.

Значения параметров, показанных на экране дисплея в данном руководстве, являются примерами, и могут не совпадать со значениями, используемыми Вами на практике.

Общий вид устройства D16

Верхняя панель



1 Дисплей

Дисплей D16 имеет систему TouchView с сенсорным экраном, чувствительным к касанию.

Нажатием на объекты, отображаемые на экране дисплея, возможно переключение страниц, установка значений параметров, перемещение курсора, изменение установок, и т. д.

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

2 Кнопки [TRACK STATUS]

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

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

Данные установки могут производиться попарно.

3 Регуляторы [PAN] (Ch 1...8)

Регуляторы [BALANCE] (Ch 9...16)

Данные регуляторы устанавливают панораму для каналов 1-8 и баланс для каналов 9-16.

Данные установки могут производиться попарно и записываться в сцену.

4 Канальные фейдеры (Ch1...8, Ch9/10...15/16)

Данные фейдеры устанавливают уровень записи/воспроизведения каждого канала. Каналы 9-16 имеют стерео фейдеры.

Данные установки могут производиться попарно и записываться в сцену.

5 Фейдер [MASTER]

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

6 Кнопка [INPUT]

Данная кнопка используется для выбора каналов микшера, на

который направляется аудиосигнал с каждого входа. Она также используется для выбора эквалайзера (при записи) для аналоговых входов.

Данная кнопка применяется при работе с тюнером.

7 Кнопка [EQ/PHASE]

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

Данные установки могут производиться попарно и записываться в сцену.

8 Кнопка [INSERT EFFECT]

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

Данные установки могут записываться в сцену.

9 Кнопка [MASTER EFFECT/AUX]

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

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

10 Кнопка [SOLO/MONITOR]

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

11 Кнопка [METER/TRACK VIEW]

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

12 Кнопка [SYSTEM]

Данная кнопка используется для установок ножной переключатель и MIDI, операций с дисковыми данными, а также архивирования и восстановления данных.

13 Кнопка [RECORD]

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

14 Кнопка [TRACK]

Данная кнопка предназначена для выбора виртуальных дорожек в каждой дорожке или проведения операций редакции, типа копирования и удаления.

15 Кнопка [SONG]

Нажатие на данную кнопку создает новый сонг, переименовывает/выбирает сонг, дает доступ к операциям редакции сонга, типа копирования и перемещения, осуществляет программное воспроизведение сонгов или записывает аудио CD.

16 Кнопка [STORE]

Устанавливает точки локации, метки или сцены.

17 Кнопка [MARK]

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

18 Кнопка [SCENE]

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

19 Кнопка [TEMPO/RHYTHM]

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

20 Кнопки [IN/LOC1], [OUT/LOC2], [TO/LOC3], [END/LOC4]

Данные кнопки используются для записи времени локатора в сонге и моментального перехода в сохраненную позицию. Временные позиции используются при операциях врезки и для определения диапазона дорожки для операций редакции. При удержании кнопки [IN/LOC1] и нажатии [OUT/LOC2], Вы можете прослушать аудиоматериал, находящийся между точками IN и OUT.

21 Кнопка [AUTO PUNCH]

Данная кнопка используется для включения/отключения функции автоврезки, для установки времени пре/пост-прокрутки и для определения положения точек начала/окончания. Когда функция Auto Punch-in/out включена, данная кнопка начнет светиться.

22 Кнопка [LOOP]

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

23 Кнопка [UNDO]

Данная кнопка выполняет функцию Undo, отменяющую последнее произведенное действие, и функцию Redo, обратную Undo.

В памяти устройства содержится 99 уровней отмены. Когда функция Undo доступна, данная кнопка начнет светиться.

24 Кнопка [TRIGGER]

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

25 Кнопка [SCRUB]

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

26 Кнопка [ENTER]

Данная кнопка используется для подтверждения выбора параметра или его включения/отключения. Ее действие аналогично непосредственному нажатию на экран дисплея.

27 Кнопка [CURSOR]

Данная кнопка перемещает курсор.

28 Колесо [VALUE]

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

29 Кнопки транспорта [REC], [RHSL], [PLAY], [STOP], [REW], [FF]

Данные кнопки управляют рекордером.

30 Кнопка [POWER]

Данная кнопка включает/отключает питание устройства.

31 Индикатор обращения к хард-диск

Данный индикатор загорается при обращении к встроенному хард-диск при записи, воспроизведении или редакции.

32 MIDI-индикатор

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

Лицевая панель

1 MIC

Встроенный микрофон

2 Индикатор [MIC]

Индикатор включения встроенного микрофона

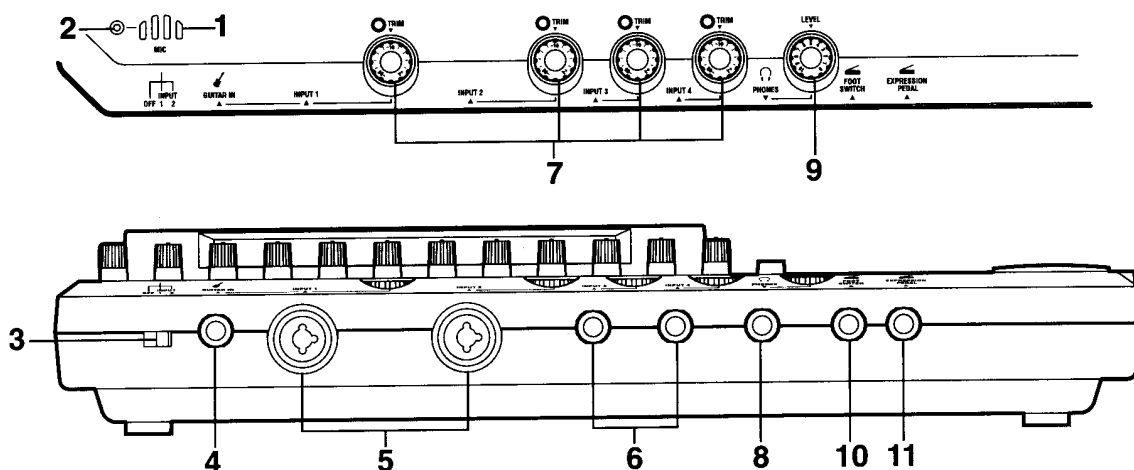
3 Переключатель [MIC]: OFF, INPUT 1, INPUT 2

OFF: Встроенный микрофон отключен. (Светодиод не светится)

INPUT 1: Встроенный микрофон подключен ко входу [INPUT 1]. (Светодиод горит)

INPUT 2: Встроенный микрофон подключен ко входу [INPUT 2]. (Светодиод горит)

Когда переключатель [MIC] находится в положении INPUT 1 или INPUT 2, соответствующий вход используется в качестве микрофонного входа, и источник, скоммутированный с данным разъемом, будет отключен.



Порядок приоритета входов следующий: 1) [MIC], 2) [GUITAR IN], 3) [INPUT]. Если Вы не используете встроенный микрофон, установите переключатель [MIC] в OFF.

4 Разъем [GUITAR IN]

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

5 Разъемы [INPUT 1], [INPUT 2]

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

Имейте в виду, что при подключении кабеля к разъему [GUITAR IN], разъем [INPUT 1] отключается. Для использования разъема [INPUT 1], необходимо раскоммутировать разъем [GUITAR IN].

6 Разъемы [INPUT 3], [INPUT 4]

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

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

Данные регуляторы устанавливают входной уровень, определяющийся метками. Цвет свечения светодиодов определяет следующие ситуации:

- Зеленый: наличие сигнала;
- Оранжевый: номинальный уровень;
- Красный: перегрузка.

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

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

- 40 – -60 dBu: микрофонный вход;
- 30 dBu: гитара, бас-гитара;
- 10 dBu: бытовое аудиооборудование, типа CD-плеера;
- +4 dBu: синтезаторы и студийное оборудование.

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

8 Разъем [PHONES]

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

9 Регулятор [PHONES LEVEL]: 0...10

Данный регулятор устанавливает уровень громкости в головных телефонах.

10 Разъем [FOOT SWITCH]

Вы можете использовать ножной переключатель для управления основными функциями D16, типа старт/стоп, ручной врезки, расстановки меток задания темпа и т. д. Для подключения к данному разъему необходим опциональный ножной переключатель (PS-1 и т. д.).

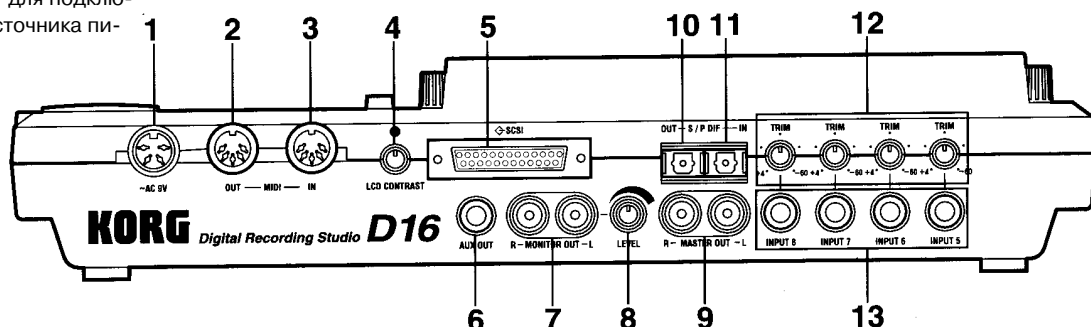
11 Разъем [EXPRESSION PEDAL]

Вы можете использовать педаль для управления выбранным параметром разрыв-эффекта в реальном времени при записи и воспроизведении. Для подключения к данному разъему необходима опциональная педаль экспрессии (EXP-2, XVP-10 и т. д.).

Тыльная панель

1 Разъем [AC 9V]

Данный разъем служит для подключения прилагаемого источника питания.



2 Разъем [MIDI OUT]

Через данный разъем с D16 передаются MIDI-сообщения на внешнее MIDI-устройство.

3 Разъем [MIDI IN]

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

4 Регулятор [LCD CONTRAST]

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

5 Разъем [SCSI]

Данный D-sub 25 pin SCSI-разъем служит для подключения внешнего жесткого диска или сменного накопителя. Внешнее устройство может также использоваться для архивирования. Кроме того, Вы можете подключить дисковод CD-R/RW для записи аудио CD.

6 Разъем [AUX OUT]

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

7 Разъемы [MONITOR OUT L/R]

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

8 Регулятор [MONITOR OUT LEVEL]

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

9 Разъемы [MASTER OUT L/R]

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

10 Разъем [S/P DIF OUT]

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

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

11 Разъем [S/P DIF IN]

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

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

12 Регуляторы [TRIM]: -60...+4 dBu

Данные регуляторы изменяют входные уровни. Входные уровни зависят от оборудования и других условий, однако существуют следующие правила:

- 40 – -60 dBu: микрофонный вход;
- +4 dBu: синтезаторы или студийное оборудование.

13 Разъемы [INPUT 5], [INPUT 6], [INPUT 7], [INPUT 8]

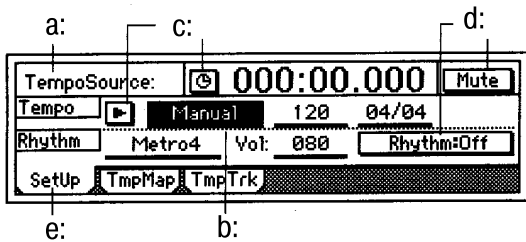
Данные симметричные источники сигналов микрофонного и линейного уровня, аналогично разъемам [INPUT 3], [INPUT 4].

Объекты на экране дисплея и их функции

Объекты на экране дисплея

Дисплей D16 имеет систему TouchView с сенсорным экраном, чувствительным к касанию.

Нажатием на объекты, отображаемые на экране дисплея, возможно переключение страниц, установка значений параметров, перемещение курсора, изменение установок, и т. д.



a: Текущий параметр

Отображает название текущего выбранного параметра. Для параметров типа иконок (EQ и фейдеры), значение отображается справа.

b: Объект редактирования

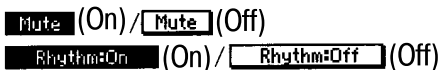
При нажатии на редактируемый параметр на экране дисплея, параметр или его значение начинает светиться. Данный объект называется объектом редактирования, и операции редактирования будут относиться к светящемуся объекту.

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

c: Всплывающее меню

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

d: Сенсор-переключатель

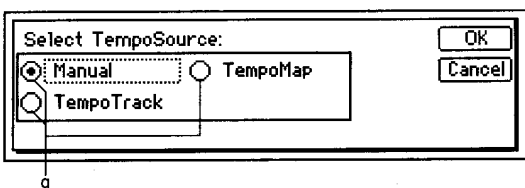


Данный тип сенсора при каждом нажатии переключает функции или установки включения/отключения.

e: Сенсор меню

Нажмите сенсор меню для выбора необходимой страницы. С другой стороны, Вы можете перемещаться через доступные сенсоры меню последовательным нажатием кнопок режима для текущей выбранной страницы.

f: Диалоговое окно

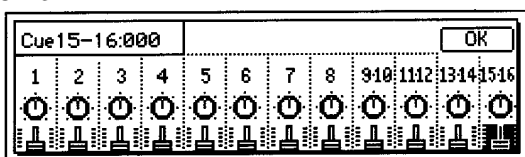


Для выполнения операции нажмите сенсор "OK". Для отмены нажмите сенсор "Cancel". Диалоговое окно закроется.

g: Сенсоры выбора

Данные сенсоры используются для выбора одного из предлагаемых значений.

h: Иконка



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

i: Сенсоры скроллинга

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

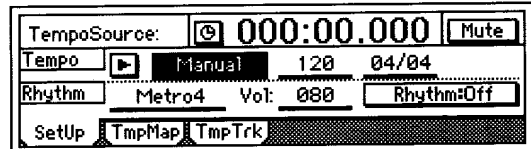
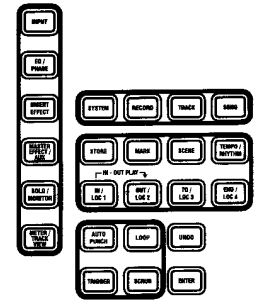
Основные операции, производимые на экране

1. Выбор режима

Для доступа к функции на экране дисплея D16, Вы должны сначала нажать соответствующую кнопку выбора режима, содержащую данную функцию.

2. Выбор страницы меню

Каждый режим содержит набор параметров, организованных в страницы. Данные страницы определяются сенсорами меню.



1) Выберите необходимый режим.

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

2) Выберите необходимую страницу меню одним из двух способов:

- Нажмите один из сенсоров меню внизу страницы.
- При каждом нажатии на кнопку текущего режима, Вы будете перемещаться через доступные для перехода на страницу меню.

Некоторые страницы имеют только один сенсор меню.

3. Выбор параметра и осуществление установки

Выбор параметра

Используйте один из следующих способов для выбора параметра:

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

Установка значения параметра

Способ установки значения параметра зависит от типа параметра.

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

Также имеется еще несколько способов.

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

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

3. Сенсоры-переключатели. Данные сенсоры переключают функции или установки включения/отключения следующими способами:

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

4. Сенсоры выбора. Данные сенсоры позволяют сделать выбор между несколькими значениями следующими способами:

- Непосредственно нажмите выбранный сенсор.

• Используйте кнопку [CURSOR] для выбора значения, и нажмите кнопку [ENTER].

5. Выбор сонга или метки из списка.

- Непосредственно нажмите необходимый объект (название).
- Вращайте колесо [VALUE] для выбора необходимого объекта.

6. Специальный способ используется только при создании списка программ при нажатии [SONG] для перехода на страницу меню "PrgPlay". Выберите сонг из списка и выполните для него необходимые операции.

1) Нажмите номер в списке.

2) Вращайте колесо [VALUE] для выбора необходимого сонга.

Undo

После записи или редакции дорожки Вы можете выполнить операцию Undo для возврата к предыдущему состоянию.

Вы можете использовать до 99 уровней отмены. Вы можете также выполнить операцию Redo для отмены Undo.

Например, после осуществления записи в цикле необходимо выбрать лучший дубль.

1) Нажмите кнопку [UNDO]. Отобразится список всех дублей.

2) Вращайте колесо [VALUE] для выбора лучшего, на Ваш взгляд, дубля.

3) Нажмите сенсор "Undo" для выполнения операции Undo. Активизируется выбранный дубль.

4) Воспроизведите выбранный дубль. Если Вы нажмите кнопку [PLAY], когда включен параметр "Autopunch" на странице меню "AtPunch", начнется цикличное воспроизведение между стартовой (IN) и конечной (OUT) точками.

5) Нажмите сенсор "Redo", и Вы вернетесь к дублю "Level00".

Основы работы

Шаг 1. Коммутация и включение/отключение питания

Подключение аудиоустройств к D16 и включение питания

1. Коммутация

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

1) Подключите прилагаемый источник питания соответствующим разъемом к D16, а другим к розетке.

2) Подключите систему внешнего мониторинга к разъемам [MONITOR OUT L/R].

При использовании головных телефонов, подключите их к разъему [PHONES].

Источник аудиосигнала, проходящего на разъемы [MONITOR OUT L/R] и разъем [PHONE] устанавливается нажатием [SOLO/MONITOR] для перехода на страницу меню "Monitor".

3) Подключите входные устройства.

При записи с аналоговых источников

- Гитары, бас-гитары к разъему [GUITAR IN].
- Микрофон (XLR) к разъемам [INPUT 1], [INPUT 2].
- Синтезаторы и т. д. к разъемам [INPUT 1] - [INPUT 8].

Гитары или бас-гитары, использующие гитарные предусилители, подключаются к разъемам [INPUT 1] - [INPUT 8].

При работе со стереосигналами выбирайте парные входы (1-2, 3-4, 5-6, 7-8).

При записи с микрофона, во избежание дополнительных шумов, соблюдайте максимальную дистанцию между ним и D16.

При записи с цифровых источников

Оптический цифровой выход (S/P DIF) источника сигнала, типа CD или MD подключите к разъему [S/P DIF] на D16 с помощью оптического цифрового кабеля.

4) Произведите остальные коммутации.

Коммутация для сведения

Подключите устройство записи микса (DAT, MD, кассетный магнитофон и т. д.) к выходам D16.

- Оптический цифровой вход (S/P DIF) цифрового устройства записи (DAT или MD) к разъему [S/P DIF OUT] на D16.
- Входы AUX IN аналогового устройства записи (кассетный магнитофон) к разъемам [MASTER OUT L/R] на D16.

Коммутация с внешними эффект-процессорами

Если Вы обрабатываете сигнал с выхода [AUX OUT] внешними эффект-процессорами, для приема сигналов возврата с них используйте разъемы [INPUT 1] - [INPUT 8].

В данном случае, Вы можете выбирать или каналы микшера в качестве обычных входов, или подавать приходящие сигналы непосредственно в мастер-шину.

Коммутация при использовании ножного переключателя

Подключите pedalный переключатель (PS-1) к разъему [FOOT SWITCH].

Коммутация при использовании педали экспрессии

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

Не подключайте педаль громкости, поскольку она функционирует некорректно.

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

Подключите разъем MIDI OUT внешнего MIDI-устройства к разъему [MIDI IN] на D16 с помощью MIDI-кабеля.

Коммутация при синхронизации D16 с MIDI-секвенсером

Подключите разъем MIDI IN секвенсера к разъему [MIDI OUT] на D16 с помощью MIDI-кабеля.

При использовании MMC, подключите разъем MIDI OUT секвенсера к разъему [MIDI IN] D16.

Коммутация при записи аудио CD на устройство CD-R/RW

Подключите разъем SCSI устройства CD-R/RW к разъему [SCSI] на D16 с помощью SCSI-кабеля.

Коммутация при архивировании данных на внешний жесткий диск или сменный накопитель

Подключите разъем SCSI внешнего SCSI-устройства к разъему [SCSI] на D16 с помощью SCSI-кабеля.

2. Включение/отключение питания

Включение питания

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

1) Поместите фейдер [MASTER] в положение "-∞". Затем установите уровни внешних устройств в минимальные положения.

2) Включите питание внешних источников сигналов (синтезаторов и т. д.). При использовании внешнего накопителя, включите его питание.

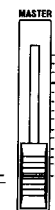
3) Нажмите кнопку [POWER] на D16 для включения его питания.

Экран дисплея отобразит стартовое сообщение, и прибор перейдет на страницу меню "SelSong". При этом активизируется сонг, с которым велась работа перед последним отключением питания.

4) Включите питание внешних устройств, принимающих сигналы с D16, типа системы мониторинга или MD.

Отключение питания

Перед отключением питания, установите регуляторы уровней всех устройств в минимальное положение и отключайте питание приборов по очереди, начиная с последнего в цепочке аудиосигнала. Никогда не отсоединяйте блок питания до полного отключения прибора. Это может привести к потере данных.



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

- 1) Сохраните необходимые установки эффектов.
- 2) Поместите фейдер [MASTER] в положение “-∞”. Затем установите уровни внешних устройств в минимальные положения.
- 3) Отключите питание внешних устройств, принимающих сигналы с D16, типа системы мониторинга или MD.
- 4) Нажмите и удерживайте кнопку [POWER] на D16 для отключения его питания. При нажатии кнопки [POWER] отображается сообщение о подтверждении, поэтому нажмите сенсор “YES”.
- 5) При использовании внешнего накопителя, отключите его питание.
- 6) Отключите питание внешних источников сигналов (синтезаторов и т. д.).

Воспроизведение демонстрации

При поставке с завода, D16 содержит несколько демо-сонгов.

- 1) Установите фейдеры [CHANNEL] в положение “0”, а фейдер [MASTER] в положение “-∞”.
- 2) Выберите сонг для воспроизведения.

3) Если цвет некоторых кнопок [TRACK STATUS] отличен от зеленого или свечение отсутствует, нажмите соответствующие кнопки статуса.

- 4) Нажмите кнопку [PLAY] для старта воспроизведения. Фейдером [MASTER] установите необходимый уровень громкости.

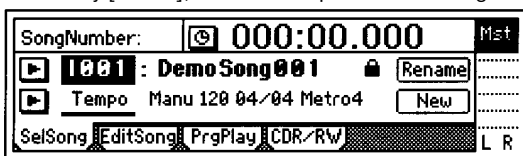
При воспроизведении Вы можете изменять положения фейдеров [CHANNEL], регуляторов [PAN], EQ, уровни посылов на мастер-эффекты и выбирать различные программы для разрыв-эффектов или мастер-эффектов, оценивая результат.

Когда демо-сонг закончится, нажмите кнопку [STOP] для останова воспроизведения.

Шаг 2. Создание или выбор сонга

1. Создание нового сонга

- 1) Выберите [SONG] для перехода на страницу меню “SelSong”. Нажмите кнопку [SONG], затем сенсор меню “SelSong”.



- 2) Нажмите сенсор “New”.
- 3) Выберите количество бит и дорожек для нового сонга, а также установки микшера.



- 4) Нажмите сенсор “OK”.
- Будет создан сонг с именем “NewSong” и номером, следующим за последним созданным сонгом.

2. Переименование сонга

Для смены названия сонга необходимо сперва выбрать сонг.

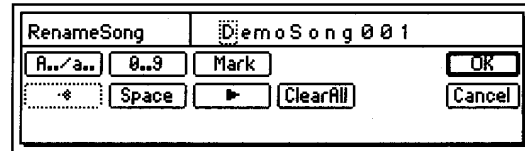
- 1) Нажмите [SONG] для перехода на страницу меню “SelSong”. Нажмите кнопку [SONG], затем сенсор меню “SelSong”.



- 2) Нажмите сенсор “Rename”.

- 3) Измените название сонга.

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



Сенсоры на экране дисплея выполняют следующие функции:

- Сенсор “Space”: Выбор пробела.
- Сенсор “ClearAll”: Стирает все название.
- Сенсор “A../a..”: Выбор буквенного символа “A”. Нажмите еще раз для выбора “a”.
- Сенсор “0...9”: Выбор цифрового символа “0”.
- Сенсор “Mark”: Выбор символа.

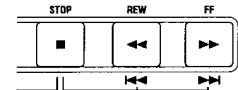
- 4) После ввода имени нажмите сенсор “OK”. Для отмены нажмите сенсор “Cancel”.

3. Выбор существующего сонга

Для этого имеются три способа.

Кнопки [STOP] + [FF], кнопки [STOP] + [REW]

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



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

Если Вы находитесь в начале сонга (“000:00.000”), Вы переместитесь к предыдущему сонгу.

Если Вы находитесь в середине сонга, однократное нажатие переместит к началу текущего сонга, а последующее нажатие переместит к началу предыдущего сонга.

Перемещение курсора на номер сонга и вращение колеса [VALUE]

Используйте данный способ для выбора произвольного сонга на одном диске.

- 1) Нажмите кнопку [SONG], а затем сенсор меню “SelSong”.



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

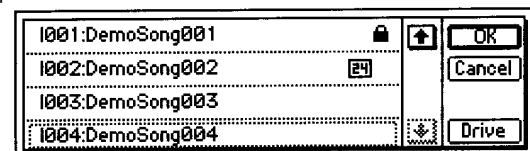
Выбор из списка сонгов (Выбор сонга с другого диска)

Используйте данный способ для выбора произвольного сонга с одного диска или сонга с другого диска.

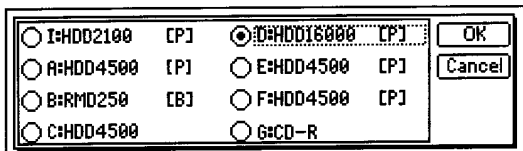
- 1) Нажмите кнопку [SONG], а затем сенсор меню “SelSong”.



- 2) Нажмите сенсор “▶”, расположенный левее номера сонга. Отобразится список сонгов.



- 3) Для смены диска нажмите сенсор “Drive”, выберите диск из списка и нажмите сенсор “OK”.



4) Находясь в списке сонгов, вращайте колесо [VALUE] для выбора необходимого сонга и нажмите сенсор "OK".

Шаг 3. Запись

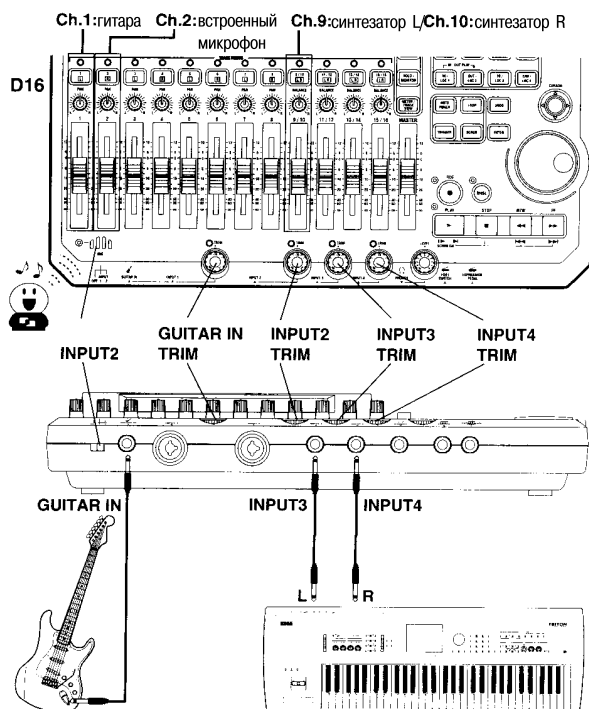
В процессе записи аудиосигнал имеет следующий порядок следования: вход → канал микшера → рекордер.

Выбор входа и дорожки для записи

D16 имеет аналоговые и цифровой входы. При записи с внешнего источника сигнал должен назначаться на канал микшера.

В D16 номер канала микшера, используемый для входа, аналогичен номеру дорожки для записи и воспроизведения. Например, если Вы производите запись на дорожку 8, Вы должны подать аудиосигнал на канал микшера 8.

Аналоговые входы



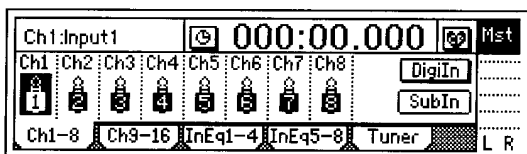
- Сигнал гитары, подключенной к разъему [GUITAR IN], поступает на вход канала микшера 1.
- Сигнал встроенного микрофона, назначенного на [INPUT 2], поступает на вход канала микшера 2.
- Сигнал синтезатора, подключенного к разъемам [INPUT 3] и [INPUT 4], поступает на входы каналов микшера 9 и 10.

При работе со стереосигналами выбирайте парные входы (1-2, 3-4, 5-6, 7-8).

Перед началом записи создайте новый сонг.

Назначение гитарного входа [GUITAR IN] на канал 1

- 1) Закройте фейдер [MASTER] на D16 и подключите гитару к разъему [GUITAR IN].
- 2) Установите регулятором [TRIM] для GUITAR IN/INPUT 1 максимально возможный уровень без загорания светодиода красного цвета.
- 3) Выберите входной канал.
 - Нажмите [INPUT] для перехода на страницу меню "Ch1-8".
 - Нажмите иконку "Ch1" и вращайте колесо [VALUE] для выбора



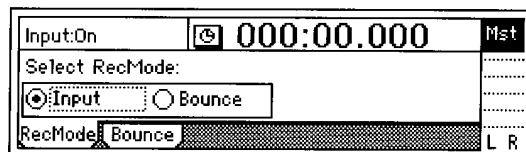
"Input 1". Это назначит вход с разъема [GUITAR IN] на канал 1.

4) Выберите дорожку записи. Нажмите кнопку [TRACK STATUS] дорожки 1 для выбора REC (светодиод будет светиться красным цветом). Это назначит вход на канал 1, и определит дорожку 1 в качестве дорожки записи.

5) Проверка режима записи.

- Нажмите [RECORD] для перехода на страницу меню "RecMode".

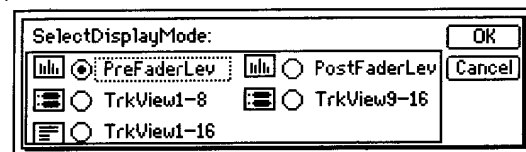
- Нажмите "Input" (=запись входа).



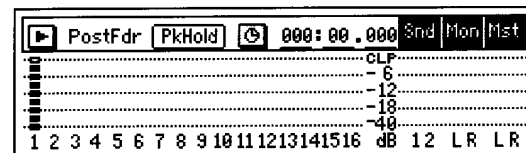
6) Используйте измерители уровня для проверки входного префейдерного уровня.

- Нажмите кнопку [METER/TRACK VIEW].

- Нажмите сенсор "►" для выбора "PreFaderLev" и нажмите сенсор "OK".



Измеритель уровня канала 1 начнет отображать входной уровень.

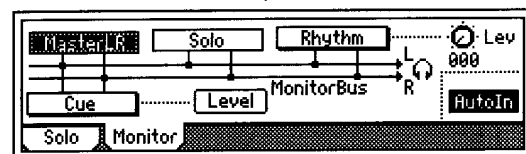


7) Прослушайте аудиосигнал.

- Нажмите [SOLO/MONITOR] для перехода на страницу меню "Monitor".

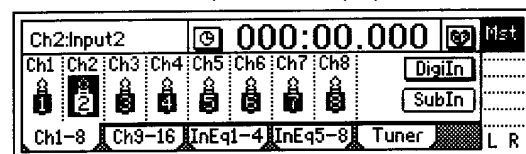
- Нажмите сенсор "MasterLR" для его активизации (свечения).

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



Назначение встроенного микрофона на канал 2

- 1) Включите встроенный микрофон. Закройте фейдер [MASTER] на D16 и установите переключатель [MIC] в INPUT 2. Индикатор [MIC] начнет светиться.
- 2) Говоря в микрофон, отрегулируйте INPUT 2 [TRIM]. Установите максимально возможный уровень без загорания светодиода красного цвета.
- 3) Выберите входной канал.
 - Нажмите [INPUT] для перехода на страницу меню "Ch1-8".
 - Нажмите иконку "Ch2" и вращайте колесо [VALUE] для выбора "Input 2". Это назначит встроенный микрофон на канал 2.



4) Выберите дорожку записи. Нажмите кнопку [TRACK STATUS] дорожки 2 для выбора REC (светодиод будет светиться красным цветом).

5) Проверьте режим записи, входной уровень и прослушайте звук. См. шаги 5), 6) и 7) раздела "Назначение гитарного входа [GUITAR IN] на канал 1".

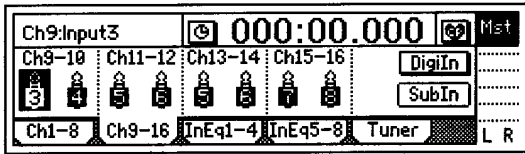
Назначение синтезатора, подключенного к [INPUT 3] и [INPUT 4] на каналы 9 и 10

1) Закройте фейдер [MASTER] на D16 и подключите синтезатор к разъемам [INPUT 3] и [INPUT 4].

2) Установите регуляторы [TRIM] на INPUT 3 и 4. Установите максимально возможный уровень без загорания светодиода красного цвета.

3) Выберите входные каналы.

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



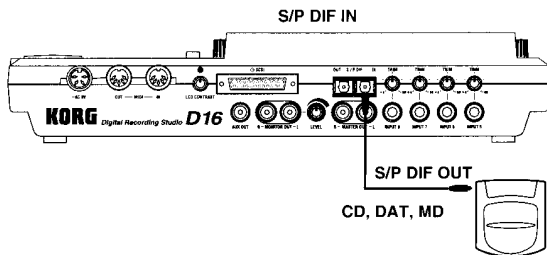
4) Выберите дорожки записи. Нажмите кнопку [TRACK STATUS] дорожки 9/10 для выбора REC (светодиод будет светиться красным цветом).

5) Проверьте режим записи, входной уровень и прослушайте звук. См. шаги 5), 6) и 7) раздела "Назначение гитарного входа [GUITAR IN] на канал 1".

Цифровой вход

D16 позволяет осуществлять запись через разъем цифрового входа S/P DIF.

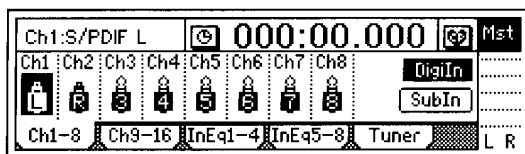
Для примера, будет объяснен процесс записи с CD-плеера, подключенного к разъему [S/P DIF IN], на каналы 1 и 2.



1) Закройте фейдер [MASTER] на D16 и подключите цифровой выход CD-плеера к разъему [S/P DIF IN].

2) Выберите цифровой вход.

- Нажмите [INPUT] для перехода на страницу меню "Ch1-8".
- Нажмите сенсор "DigiIn" для его активизации (свечения).



3) Выберите входной канал. Нажмите иконку "Ch1" и вращайте колесо [VALUE] для выбора "S/P DIF L". Аналогично, установите "Ch2" в "S/P DIF R". Это назначит вход [S/P DIF IN] на каналы 1 и 2.

4) Выберите дорожки записи. Включите воспроизведение CD и нажмите кнопки [TRACK STATUS] дорожек 1 и 2 для установки их в REC (светодиод будет светиться красным цветом).

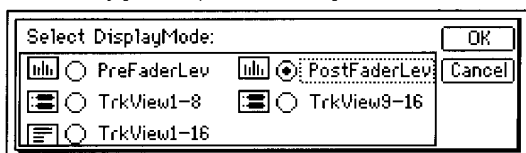
5) Проверьте режим записи, входной уровень и прослушайте звук. См. шаги 5), 6) и 7) раздела "Назначение гитарного входа [GUITAR IN] на канал микшера 1".

Установка уровня записи и запись

Отключите кнопку [RHSL].

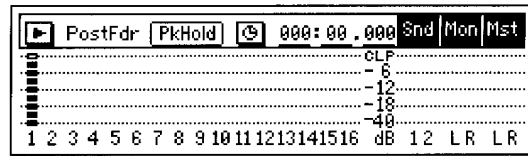
1) Используя фейдер [CHANNEL], установите уровень записи.

- Нажмите кнопку [METER/TRACK VIEW].



• Нажмите сенсор "►", выберите "PostFaderLev" и нажмите сенсор "OK".

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



2) Переместите текущее время в позицию начала записи.

3) Нажмите кнопки [TRACK STATUS] выбранных дорожек для установки их в REC (светодиод будет светиться красным цветом).

4) Войдите в режим готовности к записи. Нажмите кнопку [REC]. (Светодиоды [REC] и [PLAY] начнут мигать.)

5) Начните запись. Нажмите кнопку [PLAY]. (Светодиоды [REC] и [PLAY] начнут светиться.)

6) Остановите запись. Нажмите кнопку [STOP]. (Светодиоды [REC] и [PLAY] погаснут.)

7) Переместитесь к началу сонга.

8) Выберите дорожки для воспроизведения. Нажмите кнопки [TRACK STATUS] записанных дорожек для выбора PLAY (светодиоды светятся зеленым цветом).

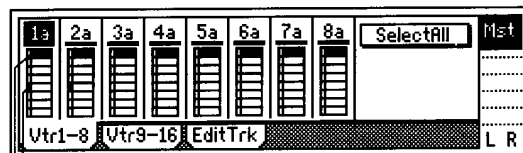
9) Включите воспроизведение. Нажмите кнопку [PLAY]. (Светодиод [PLAY] начнет светиться.)

10) Остановите воспроизведение. Нажмите кнопку [STOP]. (Светодиод [PLAY] погаснет.)

Запись на виртуальную дорожку

D16 имеет 16 дорожек, каждая из которых включает в себя 8 виртуальных дорожек.

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



Записываемая дорожка

Выбранная дорожка

1) Выберите виртуальную дорожку. В режиме [TRACK] на странице меню "Vtr 1-8" или "Vtr 9-16" нажмите "VirtualTrackSelect" для определения изменяемой виртуальной дорожки и вращайте колесо [VALUE] для выбора необходимой виртуальной дорожки.

2) Установите уровень записи и начните запись.

Запись с наложением

1) Нажмите кнопку [TRACK STATUS] на воспроизводимой дорожке (ах) для установки ее в режим PLAY (светодиод имеет зеленый цвет).

2) Нажмите кнопку [TRACK STATUS] на дорожке для записи для установки ее в режим REC (светодиод мигает красным цветом).

3) Закройте фейдеры [CHANNEL] неиспользуемых дорожек.

4) Установите уровень записи и начните запись. Нажмите [RECORD] для перехода на страницу меню "RecMode", установите "Select RecMode" в "Input".

Запись со врезкой (Punch-in/out)

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

режим воспроизведения.

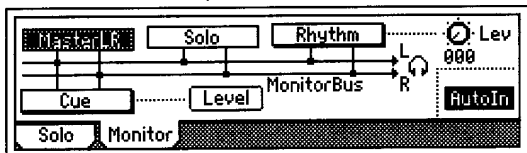
Ручная врезка

Для ручной врезки на D16 нажмите в процессе воспроизведения кнопку [REC] или ножной переключатель для старта записи. Для остановки записи нажмите кнопку [REC], кнопку [PLAY] или ножной переключатель.

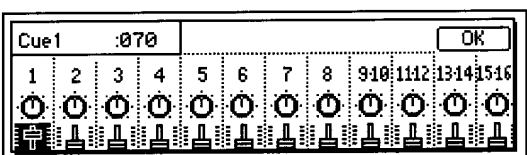
1) Подключите входные устройства и установите уровень записи. См. “Выбор входа и дорожки для записи”.

2) Выберите выход мониторинга.

• Нажмите [SOLO/MONITOR] для перехода на страницу меню “Monitor”. Включите сенсор “AutoIn”.



• Обычно, включается сенсор “MasterLR” или “Cue” на странице меню “Monitor”. Если Вы включили сенсор “Cue”, нажмите сенсор “Level” для установки уровня отбора на шину Cue с дорожки записи.



3) Переместите текущее время в позицию, находящуюся ранее точки врезки.

4) Нажмите кнопку [PLAY] для старта воспроизведения.

5) По достижении точки врезки нажмите кнопку [REC]. Начнется запись (ручной punch-in). При этом будет слышен звук источника.

6) По достижении точки окончания перезаписи нажмите кнопку [REC] или [PLAY]. Запись закончится, и дорожка продолжит воспроизведение (ручной punch-out).

7) Нажмите кнопку [STOP] для останова воспроизведения. После окончания записи, переместите текущее время в позицию, находящуюся ранее начала записи, и отслушайте записанный материал.

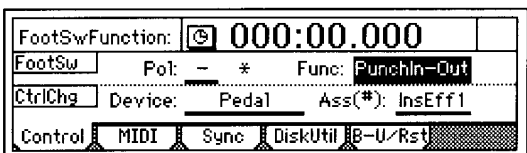
Ручная врезка с помощью ножного переключателя

Вы можете использовать ножной переключатель для переключения между записью и воспроизведением. Это удобно для дистанционного управления D16.

1) Подключите ножной переключатель к разъему [FOOT SWITCH].

2) Нажмите [SYSTEM] для перехода на страницу меню “Control”.

3) Выберите функцию FOOT SWITCH. Установите параметр “Func” в “PunchIn-Out”.



4) В шагах 5) и 6) раздела “Ручная врезка” для ручной врезки нажмите вместо кнопки [REC] ножной переключатель.

Вы можете также использовать ножной переключатель для записи с начала сонга. (Установите “Func” в “Play/Stop”.) Если Вы нажмете кнопку [REC] (светодиод мигает) в начале сонга, запись начнется при нажатии на ножной переключатель.

Автоматическая врезка

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

1) Установите время начала записи в качестве позиции IN (punch-in) и время окончания записи в качестве позиции OUT (punch-out). На странице меню “AtPunch” Вы можете нажать сенсор “Wave” для установки точек IN и OUT на дисплее формы волны.

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

2) Подключите входные устройства и установите уровень записи. См. “Выбор входа и дорожки для записи”.

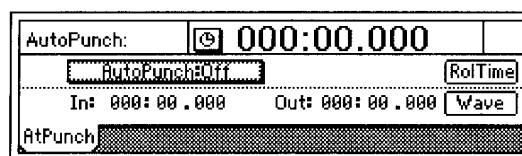
3) Произведите установки мониторинга. См. “Ручная врезка” шаг 2).

4) Выберите расстояние между стартом записи и запуском воспроизведения (пре-прокрутка). На странице меню “AtPunch” нажмите сенсор “RolTime” для доступа к странице “SetRollTime”.

• Установите время пре-прокрутки в секундах (s) или событиях (M).

• Затем, нажмите сенсор “OK” для возврата к предыдущей странице.

5) Включите функцию Auto Punch-in/out. Нажмите [AUTO PUNCH] для перехода на страницу меню “AtPunch” и нажмите сенсор “Auto Punch”. Кнопка [AUTO PUNCH] начнет светиться.



6) Начните запись.

• Когда Вы нажмете кнопку [REC], D16 автоматически установит позицию, предшествующую (на время пре-прокрутки) точке входа в запись, и перейдет в режим готовности к записи (светодиод мигает).

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

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

7) Нажмите кнопку [STOP] для останова.

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

Отслушайте записанный материал.

Суммирование нескольких дорожек в одну или две

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

Возможны следующие способы суммирования:

• 14 аудиодорожек и 2 внешних входных сигнала записываются на оставшиеся 2 дорожки.

• 16 аудиодорожек переписываются на 2.

• 16 аудиодорожек переписываются на 2 свободные виртуальные дорожки.

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

Также возможна запись микса на две дорожки D16, вместо внешнего двухканального устройства.

Запись 14 аудиодорожек и 2 входных сигналов на оставшиеся 2 дорожки

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

1) Выберите дорожки воспроизведения и записи.

Используйте кнопки [TRACK STATUS] для установки дорожек воспроизведения (1-14) в PLAY и дорожек записи (15, 16) в REC.

2) Выберите входные каналы.

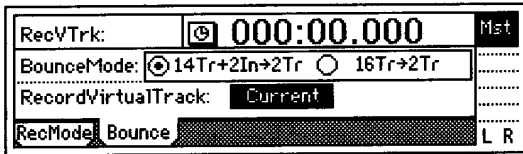
- Нажмите [INPUT] для перехода на страницу меню "Ch9-16".
- Назначьте "INPUT 1" на "Ch15" и "INPUT 2" на "Ch16".

3) Установите режим записи с суммированием.

- Нажмите [RECORD] для перехода на страницу меню "RecMode".
- Выберите "Bounce" (=запись с суммированием).

4) Выберите режим суммирования.

- Нажмите [RECORD] для перехода на страницу меню "Bounce".
- Установите "BounceMode" в "14Tr+2In->2Tr".



5) Выберите текущие дорожки для записи. Установите "RecordVirtualTrack" в "Current".

6) Установите панорамы дорожек воспроизведения и входов. Нажмите кнопку [PLAY] для воспроизведения и используйте регуляторы [PAN] и [BALANCE] для установки панорам каналов 1-16. Для каналов 15/16 временно установите [TRACK STATUS] в INPUT.

Если Вы записываете только один канал, панорамируйте каналы влево при записи на нечетные дорожки и вправо при записи на четные дорожки. Баланс каналов 15/16 установите в CNT.

7) Установите уровни воспроизведения/записи. Используйте фейдеры [CHANNEL] для установки уровней воспроизведения и входных уровней. Используйте фейдер [MASTER] для установки уровня записи.

• Нажмите кнопку [METER/TRACK VIEW], затем нажмите сенсор "►" для выбора "PostFader-Lev". Измерители отобразят уровни, управляемые фейдерами.

• После этого, нажмите кнопку [STOP] для остановки воспроизведения и установите [TRACK STATUS] каналов 15/16 в REC.

8) Переместите текущее время в начало сонга.

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

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

11) Прослушивание результата записи.

• Нажмите кнопки [TRACK STATUS] на записанных дорожках (15, 16) для установки их в PLAY.

• Закройте фейдеры остальных каналов или включите [SOLO/MONITOR] "Solo", "15-16".

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

Запись 16 дорожек для перезаписи 2 из них

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

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

2) Установите режим записи с суммированием.

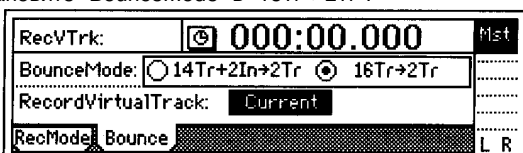
• Нажмите [RECORD] для перехода на страницу меню "RecMode".

• Выберите "Bounce" (=запись с суммированием).

3) Выберите режим суммирования.

• Нажмите [RECORD] для перехода на страницу меню "Bounce".

• Установите "BounceMode" в "16Tr->2Tr".



4) Выберите текущие дорожки для записи. Установите "RecordVirtualTrack" в "Current".

5) Установите панорамы дорожек воспроизведения и входов. Нажмите кнопку [PLAY] для воспроизведения и используйте регуляторы [PAN] и [BALANCE] для установки панорам каналов 1-16. Если Вы записываете только один канал, панорамируйте каналы влево при записи на нечетные дорожки и вправо при записи на четные дорожки.

6) Установите уровни воспроизведения/записи. Используйте фейдеры [CHANNEL] для установки уровней воспроизведения и входных уровней. Используйте фейдер [MASTER] для установки уровня записи.

• Нажмите кнопку [METER/TRACK VIEW], затем нажмите сенсор "►" для выбора "PostFader-Lev". Измерители отобразят уровни, управляемые фейдерами.

• После этого, нажмите кнопку [STOP] для остановки воспроизведения.

7) Начните запись с суммированием. См. шаги 8) – 11) раздела "Запись 14 аудиодорожек и 2 входных сигналов на оставшиеся 2 дорожки".

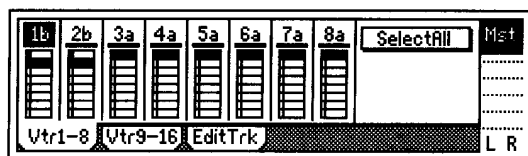
Запись 16 аудиодорожек на 2 текущие свободные виртуальные дорожки

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

1) Начните запись с суммированием, как описано в разделе "Запись 16 дорожек для перезаписи 2 из них". Имеется только различие в шаге 4), необходимо установить "RecordVirtualTrack" в "b" для записи на виртуальные дорожки "b".



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



После записи или редакции Вы можете использовать функцию Undo для возврата в предыдущее состояние. После возврата, не забудьте вернуть дорожки 15-16 на виртуальную дорожку "a".

Другие методы и возможности записи

- Введение эквализации во время записи.
- Введение эффектов во время записи.
- Прослушивание ритма встроенного метронома во время записи.
- Запись ритма встроенного метронома.
- Запись в цикле. В процессе записи с врезкой, Вы можете задать повторяющийся цикл и использовать функции Undo/Redo для последующего выбора лучших дублей.
- Запись с триггером. Данная функция инициирует запись, когда входной сигнал превышает установленный уровень (триггер).
- Запись с репетицией.

Шаг 4. Воспроизведение

Воспроизведение

1) Выбор дорожки(ек) для воспроизведения.

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

- 2) Установите временной локатор в необходимую позицию.
- 3) Включите воспроизведение. Нажмите кнопку [PLAY] (светодиод [PLAY] начнет светиться).
- 4) Остановите воспроизведение. Нажмите кнопку [STOP] (светодиод [PLAY] погаснет).

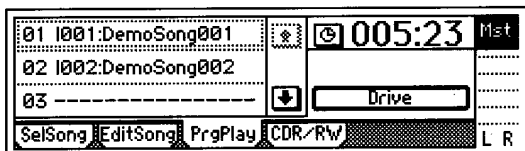
Вы можете также использовать ножной переключатель (опциональный) для старта и останова воспроизведения.

Воспроизведение по программе

Два или более сонга могут воспроизводиться в определенном порядке, что удобно при сведении на DAT или MD.

Создание программы

- 1) Нажмите [SONG] для перехода на страницу меню "PrgPlay".



- 2) Выберите первый сонг. Нажмите "01" в списке программ и вращайте колесо [VALUE] для выбора необходимого сонга. Для смены диска нажмите сенсор "Drive" для доступа к экрану "Drive Select", выберите диск и нажмите сенсор "OK".
- 3) Аналогично, выберите по порядку остальные сонги.

Для удаления сонга из списка, выберите сонг и вращайте колесо [VALUE] для установки "- - -". Список программ сохраняется до момента отключения питания.

Воспроизведение по программе возможно только, когда Вы находитесь на странице меню "PrgPlay".

Использование воспроизведения по программе

- 1) Нажмите [SONG] для перехода на страницу меню "PrgPlay".
- 2) Нажмите кнопку [PLAY] для запуска воспроизведения. Сонги начнут воспроизводиться по порядку, установленному списком, начиная с начала списка. В процессе воспроизведения Вы можете нажать кнопку [FF] для перехода к следующему сонгу. Нажатие кнопки [REW] вернет к началу текущего сонга или к предыдущему сонгу, если Вы уже находитесь в начале текущего сонга.
- 3) Нажмите кнопку [STOP] для останова воспроизведения.

Другие способы воспроизведения

- Воспроизведение "In-Out". Воспроизведение происходит между временными позициями сонга IN и OUT, позволяя прослушивать отрывок аудиоматериала.
- Воспроизведение в цикле. Воспроизведение происходит повторно между временными позициями сонга IN и OUT, позволяя прослушивать отрывок аудиоматериала или использовать при этом запись с врезкой.
- Введение эквализации в воспроизводимый аудиоматериал.
- Регулировка уровня и панорамы воспроизводимого аудиоматериала.
- Обработка эффектами воспроизводимого аудиоматериала.
- Воспроизведение ритма встроенного метронома вместе с воспроизведением аудиоматериала.

Шаг 5. Смена временной позиции

Переключение дисплея счетчика

Вы можете переключать единицы измерения текущего времени на счетчике. Возможен следующий выбор:

- __. __. __ "события", "такты", "1/96 такта"
- __: __. __ "минуты", "секунды", "1/1000 секунды"
- __: __. __F "минуты", "секунды", "1/30 секунды"
- __. __Free "минуты", "секунды" (оставшееся время записи).

Показания " __. __Free" (оставшееся время записи) вычисляются для моно дорожки. Если Вы используете стереозапись, реальное время, доступное для записи, будет равно половине отображаемого. (Даже если остается 10 минут, после 5 минут записи возникнет сообщение "Metory Full".) Для определения реального оставшегося времени, для записываемой дорожки ус-

тановите [TRACK STATUS] в REC и нажмите кнопку [REC] для перевода D16 в режим готовности к записи. При этом, оставшееся время записи будет отображаться для того количества дорожек, которые установлены в REC.

Смена текущей временной позиции

Использование счетчика

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



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

Использование кнопок [FF], [REW]

Перемещение назад

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

Перемещение вперед

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

Перемещение к началу сонга

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

Использование локатора (LOC1, LOC2, LOC3, LOC4)

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

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

Локатор также используется для выбора позиций IN/OUT для записи с врезкой, определения диапазона редакции и т. д.

Использование меток

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

Использование скраббера для оптимизации позиции

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

Шаг 6. Использование микшера

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

Регулировка уровней

Уровни входа или записи/воспроизведения регулируются фейдерами [CHANNEL]. Уровни регулируются от нуля (-∞) через положение единичного усиления (0 дБ) до +12 дБ.

- Когда включена функция Pairing, используйте нечетные каналы фейдеры.
- Данные установки могут быть записаны в сцену.

Регулировка панорамы

Стереопанорама каждого канала изменяется регуляторами [PAN] и [BALANCE].

Регуляторы каналов 1-8 [PAN]

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

Регуляторы каналов 9-16 [BALANCE]

Вращение регулятора в направлении отметки L уменьшает громкость четного канала, а вращение в направлении отметки R – нечетного канала.

- Когда включена функция Pairing, используйте нечетные канальные фейдеры.
- Данные установки могут быть записаны в сцену.

Когда входы и запись дорожек 9/10-15/16 являются стерео, необходимо оставить регуляторы [BALANCE] каналов 9/10-15/16 в фиксирующемся центральном положении.

Аналогично, при установке каналов 1/2-7/8 в пары, и когда входы и запись дорожек 1/2-7/8 являются стерео, необходимо оставить нечетные регуляторы [Pan] парных каналов в фиксирующемся центральном положении.

Эквализация (EQ)

Тембр каждого канала регулируется трехполосным эквалайзером (EQ).

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

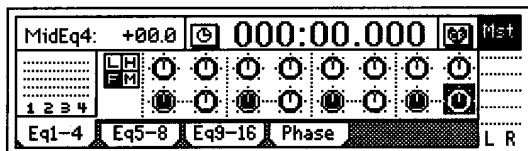
EQ может использоваться для снижения уровня мешающих призывков (шум) или для усиления/ослабления определенных частотных полос для коррекции тембра.

Если Вы используете EQ для усиления при достаточно сильном усилении канала, возможно "расползание" общего микса. EQ должен использоваться, по возможности, для "среза" частот, и в минимально возможном объеме.

Назначение эквалайзера на дорожку воспроизведения

- Если включена функция Pairing, используйте эквалайзеры нечетных каналов.
- Данные установки могут быть записаны в сцену.

1) Нажмите [EQ/PHASE] для перехода на страницы меню "Eq1-4", "Eq5-8" и "Eq9-16".



2) Выберите необходимый EQ. Для каждого канала имеются следующие органы управления EQ:

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

3) Установка усиления и частоты среза. **Усиление** снижается при "-" направлении и увеличивается при "+" направлении. **Частота среза** увеличивается и уменьшается в соответствии с установленным значением.

High EQ, Low EQ

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

Mid EQ

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

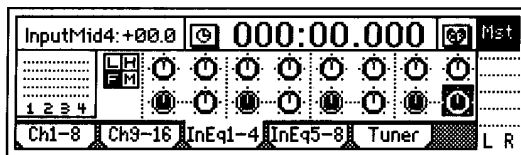
• Для необходимого канала выберите "Mid EQ Gain" и вращайте колесо [VALUE] для установки усиления. Значение отображает-

ся в верхней левой части экрана.

Назначение входного эквалайзера на аналоговые входы при записи

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

1) Выберите страницу, содержащую необходимый канал: нажмите [INPUT] для перехода на страницу меню "InEq1-4" или "InEq5-8".



2) Подключите источник сигнала и отрегулируйте его громкость по измерителю уровня.

3) Для каждого параметра "InputEQ" выберите установки усиления и частоты среза, вращая колесо [VALUE].

4) Произведите запись.

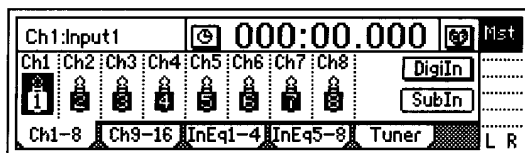
Объединение в пары

Регулировки каналов с нечетными и четными номерами (1-2, 3-4, 5-6, 7-8) могут производиться попарно, при этом изменения значений для нечетных каналов будут одновременно вызывать изменения значений для обоих каналов. Это – обычная практика для каналов, несущих стереоинформацию. Возможны следующие установки:

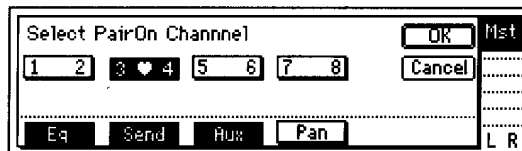
- кнопки [TRACK STATUS];
- EQ (канальные эквалайзеры);
- EffSnd 1+2 (посылы на эффект);
- AuxSend (внешний посыл);
- регуляторы [PAN];
- фейдеры [CHANNEL].

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

1) Нажмите сенсор "Pair", находящийся на страницах [INPUT], [EQ/PHASE] и [INSERT EFFECT] для доступа к экрану "Select Pair".



2) Выберите "Select PairOn Channel". Нажмите сенсоры "1 2" – "7 8" для установки пар необходимых каналов. (При назначении, отображается символ [Pair].)



3) Выберите функцию(и) для включения в пару для каналов, выбранных в "Select PairOn Channel" для "Eq", "Send", "Aux" и "Pan" нажатием соответствующих сенсоров. Затем нажмите сенсор "OK" для завершения установки.

Мониторинг

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

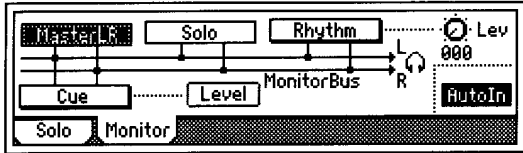
Выбор сигнала для мониторинга

1) Выберите сигнал для мониторинга.

• Нажмите [SOLO/MONITOR] для перехода на страницу меню "Monitor".

• Обычно, выбирается "MasterLR". Нажмите сенсор "MasterLR"

для его активизации (свечения).



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

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

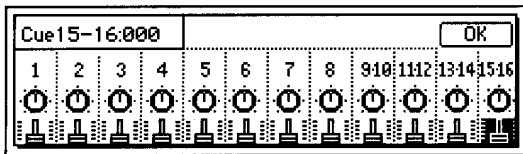
3) Используйте регулятор [MONITOR OUT LEVEL] или регулятор [PHONES] для установки уровня сигнала на разъемах [MONITOR OUT L/R] или разъеме [PHONES].

Регулировка уровня отбора Cue

Поскольку фейдеры [CHANNEL] в D16 регулируют уровни записи каждой дорожки и уровень каждого канала, уровни записи и мониторинга одинаковы. Поэтому, введена шина отбора Cue, позволяющая устанавливать комфортные уровни и панорамы мониторинга во время исполнения, не влияющие на уровень записи.

1) Выберите "Cue" в качестве сигнала для мониторинга. Нажмите [SOLO/MONITOR] для перехода на страницу меню "Monitor", включите сенсор "Cue". Если выбран режим "Solo", сигнал Solo имеет приоритет. В данном случае, заранее отключите "Solo".

2) Установка уровня отбора Cue. Нажмите сенсор "Level" для доступа к экрану Cue. Нажмите иконки для каждого канала и вращайте колесо [VALUE] для установки громкости и панорамы. Значения отображаются в верхней левой части экрана.

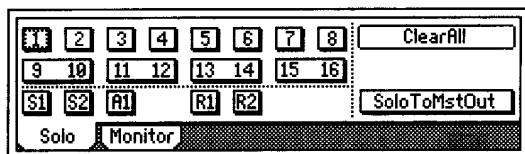


Установки соло

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

Выбор солируемых сигналов

1) Выберите солируемые сигналы, и включите Solo. Нажмите [SOLO/MONITOR] для перехода на страницу меню "Solo". Нажмите один или более сенсоров "Solo" для необходимых сигналов. Даже при одном солированном сигнале кнопка [SOLO/MONITOR] начнет мигать.



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

3) Отключение Solo.

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

Подача сигнала Solo на мастер-шину LR

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

Нажмите [SOLO/MONITOR] для перехода на страницу меню "Solo", включите сенсор "SoloToMstOut". Данная установка справедлива только на странице [SOLO/MONITOR]. При переходе на другую страницу, она автоматически отключается.

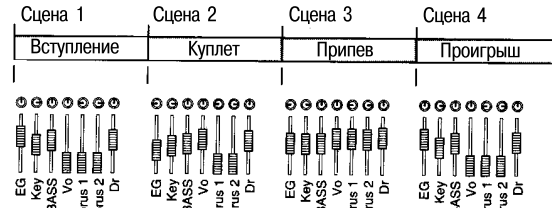
Запись/вызов сцен

Все установки микшера могут записываться в сцены, которые могут автоматически вызываться в процессе воспроизведения.

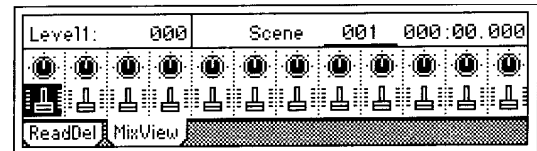
Сцены могут также вызываться, как глобальные установки, и вызываемые установки микшера могут копироваться в другую временную позицию или перенастраиваться, а затем перезаписываться.

В каждом сонге может сохраняться до 100 сцен. В сцене сохраняются следующие установки:

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



Фейдеры и регуляторы Pan/Balance верхней панели не перемещаются физически, однако Вы можете наблюдать изменения их значений в режиме [SCENE] на экране "Mix View".



Шаг 7. Использование эффектов

D16 обеспечивает максимум 8 разрыв-эффектов, которые могут помещаться в любой аналоговый вход или канал микшера, 2 мастер-эффекта, принимающие сигнал посылы с каждого канала, и один общий эффект, обрабатывающий сигнал мастер-шины LR. Все данные эффекты не зависят друг от друга. Это означает, что Вы можете использовать максимум 11 программ эффектов одновременно.

Алгоритмы эффектов: всего 98

Программы эффектов:

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

Пресетные эффекты содержат программы эффектов, созданные профессиональными музыкантами и студийными инженерами.

Пользовательские эффекты могут включать в себя Ваши собственные программы эффектов, созданные в результате редакции пресетных эффектов.

Пресетные программы переписать невозможно.

Разрыв-эффекты (Insert effect)

Разрыв-эффекты включаются в разрыв аналогового входа или канала микшера, обрабатывая входной аналоговый сигнал или дорожку воспроизведения. Эффекты могут также назначаться на звук встроенного метронома, аналогично каналу микшера.

Имеется 4 типа разрыв-эффектов. Доступные программы эффектов зависят от выбранного типа эффекта.

• 1in2outx2

Данная конфигурация **моно-вход/стерео-выход** составляет цепочку из 3 – 5 эффектов. Две таких конфигурации могут использоваться одновременно. Это – идеальная конфигурация для обработки гитары, вокала и т. д.

• 2in2outx2

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

• 1in1outx4

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

• 1in1outx8

Данная конфигурация **моно-вход/моно-выход**. Восемь таких конфигураций могут использоваться одновременно. Это – идеальная конфигурация для обработки исключительно монофонических инструментов, типа барабанов.

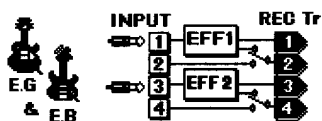
Выбор типа эффекта осуществляется сенсором "SelectEffType" на странице меню "InsAss".

Примеры использования разрыв-эффектов

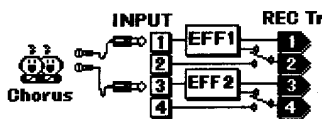
В процессе записи

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

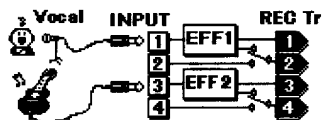
• При одновременной записи гитары и баса, возможно использование эффектов Guitar Multi для гитары и Bass Multi для баса.



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

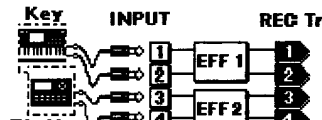


• При одновременной записи вокала и гитары, возможно использование эффектов Vocal Multi на вокале и Guitar Multi для гитары.



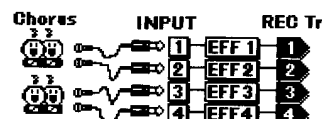
2in2outx2 (стерео-вход/стерео-выход x 2)

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



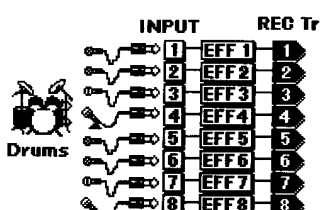
1in1outx4 (моно-вход/моно-выход x 4)

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

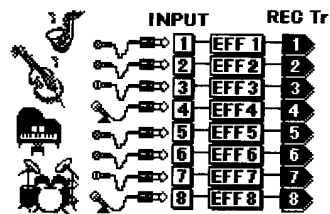


1in1outx8 (моно-вход/моно-выход x 8)

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



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



В процессе воспроизведения 2in2outx2 (стерео-вход/стерео-выход x 2)

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

1in1outx4 (моно-вход/моно-выход x 4)

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

1in1outx8 (моно-вход/моно-выход x 8)

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

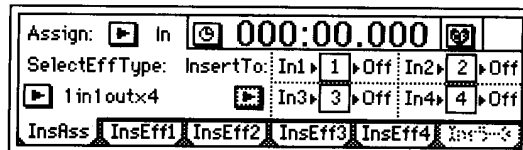
Использование разрыв-эффектов при записи (только аналоговый вход/метроном)

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

В качестве примера, Вы можете подключить гитару к разъему [GUITAR IN], подключить эффекты и записать материал на дорожку 1.

1) Подключите гитару и выберите дорожку для записи.

2) Нажмите [INSERT EFFECT] для перехода на страницу меню "InsAss".



3) Нажмите сенсор "Assign: ▶" для выбора "Input (In)".

4) Нажмите сенсор "SelectEffType: ▶" для выбора типа эффекта.

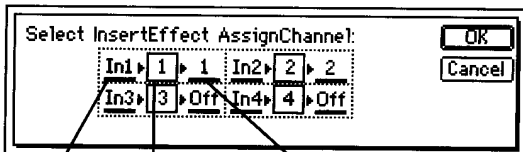
Ниже приведен экран для случая, когда выбран "1in1outx4".

5) Подключение эффекта между INPUT 1 (GUITAR IN) и каналом 1.

• Нажмите сенсор "Insert To: ▶".

• Для эффекта 1 используйте "SelectInput" для установки входа в "In 1" и используйте "SelectCh" для установки канала в "1".

• Нажмите сенсор "OK" для подтверждения установки.



Выбор входа Эффект 1 Выбор канала

6) Выберите программу эффекта.

• Нажмите [INSERT EFFECT] для перехода на страницу меню "InsEff1".

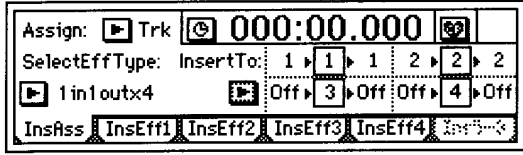
• Нажмите "EffectNumber" и вращайте колесо [VALUE] для выбора программы эффекта.



7) Установите уровень записи и произведите запись.

Введение разрыв-эффекта в дорожку при воспроизведении

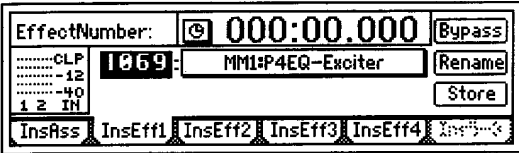
- 1) Выберите дорожку для воспроизведения. Нажмите кнопку [TRACK STATUS] для перевода ее в режим PLAY.
- 2) Нажмите [INSERT EFFECT] для перехода на страницу меню "InsAss".
- 3) Нажмите сенсор "Assign: ▶" для выбора "PlayTrack (Trk)".



- 4) Нажмите сенсор "SelectEffType: ▶" и выберите тип эффекта.
- 5) Выберите канал для назначения эффекта.

- Нажмите сенсор "InsertTo: ▶".
 - Для каждого эффекта используйте "SelectCh" и вращайте колесо [VALUE] для выбора канала.
 - По окончании установки нажмите сенсор "OK".
- 6) Выберите программу эффекта.

- Используйте [INSERT EFFECT] для перехода на страницы меню "InsEff1" и "InsEff2" для выбора эффекта.
- Нажмите "EffectNumber" и вращайте колесо [VALUE] для выбора программы эффекта.



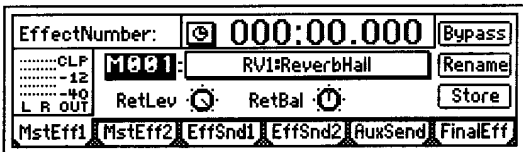
- 7) Нажмите кнопку [PLAY] для включения воспроизведения. Вы можете также выбрать программы эффектов в процессе воспроизведения.

Мастер-эффекты (Master effects)

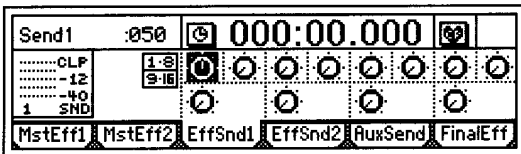
D16 содержит 2 мастер-эффекта (MstEff1 и MstEff2), которые могут использоваться одновременно. Вы можете установить уровень сигнала с каждого канала для изменения глубины эффекта. Мастер-эффекты обычно используются для пространственной обработки (реверберация и т. д.), создающей общее восприятие звучания. Вы также можете комбинировать два различных эффекта.

Использование мастер-эффектов

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



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

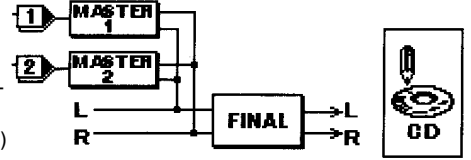


- Настройки для Мастер-эффекта 1 осуществляются на странице меню "EffSnd1", а для Мастер-эффекта 2 – на странице меню "EffSnd2".
 - Выберите соответствующий иконный регулятор "Send" и вращайте колесо [VALUE] для установки уровня сигнала.
- Включите воспроизведение и прослушайте результат.

Общий эффект (Final effect)

Один эффект с конфигурацией стерео-вход/стерео-выход используется в качестве общего эффекта. Он взаимодействует с мастер-шиной LR.

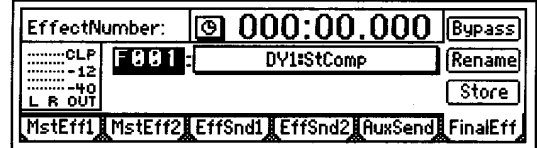
Общий эффект обычно используется для динамической обработки (компрессия и т. д.) конечного микса.



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

Использование общего эффекта

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



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

Включите воспроизведение и прослушайте результат.

Редакция эффекта

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

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

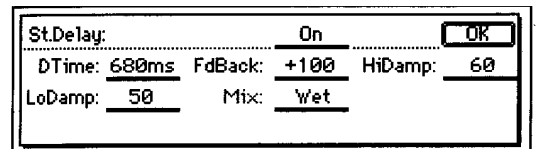
- 1) Перейдите на страницу выбранного эффекта. В приведенном примере нажмите [INSERT EFFECT] для перехода на страницу меню "InsEff1".



- 2) Нажмите "EffectNumber" и вращайте колесо [VALUE] для выбора программы эффекта.
- 3) Прослушайте программу эффекта. Если Вы нажмете сенсор "Bypass", эффект будет отключен. Если Вы затем нажмете сенсор "Cancel", эффект снова включится. Вы можете использовать данную функцию для сравнения обработанного и необработанного сигналов.
- 4) Нажмите сенсор с названием программы эффекта для перехода в диалоговое окно "EffectAlgorithm" и выбора программы эффекта.



- 5) Нажатием сенсора, расположенного под каждой иконкой эффекта, Вы можете включать/отключать каждый эффект.
- 6) Установка каждого эффекта.
 - Нажмите иконку выбранного эффекта. На рисунке приведено диалоговое окно для выбора "S.Dly".
 - Выберите параметр и вращайте колесо [VALUE] для его установки.



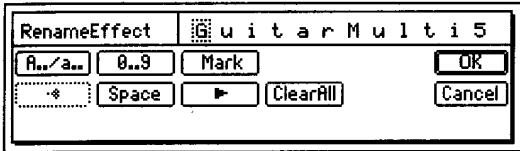
• Используйте сенсор "On/Off" в верхней части диалогового окна для включения/отключения эффекта в целях сравнения. Данная установка включения/отключения связана с сенсором шага 5). Изменение одной установки приводит к смене другой.

• По окончании, нажмите сенсор "OK".

• В диалоговом окне "EffectAlgorithm" нажмите сенсор "OK".

7) Переименование программы эффекта.

• Нажмите сенсор "Rename" для доступа в диалоговое окно "RenameEffect". Для переименования, см. "Переименование сонга". Нажмите сенсор "OK".



8) Сохранение программы эффекта.

• Если D16 находится в процессе воспроизведения, нажмите кнопку [STOP] для останова воспроизведения.

• Нажмите сенсор "Store" для доступа в диалоговое окно "StoreEffect".

• Выберите номер для сохранения и нажмите сенсор "Exec." для окончания операции.



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

Управление эффектом от внешнего устройства

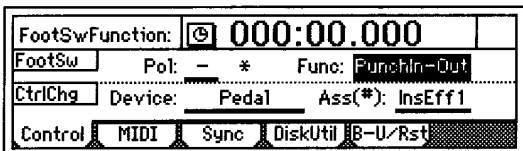
Для управления в реальном времени разрыв-эффектом Вы можете использовать педаль экспрессии или MIDI-контроллер.

1) Подключите педаль экспрессии или внешний MIDI-контроллер.

2) Выберите внешнее управляющее устройство.

• Нажмите [SYSTEM] для перехода на страницу меню "Control".

• В "Device" установите "Pedal", если Вы хотите использовать педаль экспрессии, или MIDI-сообщение, если Вы управляете по MIDI.



• Когда "Device" установлен в MIDI-сообщение, отличное от "Pedal", на странице меню "MIDI" установите "GlobalCh" на номер MIDI-канала внешнего MIDI-устройства.

3) Используйте "Ass (#)" для выбора управляемого разрыв-эффекта.

4) Выберите программу эффекта для управления.

• Нажмите [INSERT EFFECT] для перехода на страницы меню "InsEff1"- "InsEff5-8", установите разрыв-эффект, выбранный в шаге 3).

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



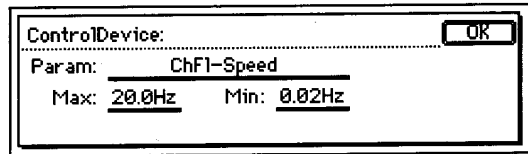
5) Выберите управляемый параметр и диапазон регулировки.

• Нажмите сенсор "(Effect Program Name)". Отобразится диалоговое

окно "Effect Algorithm" для выбора программы эффекта.



• Нажмите сенсор "Ctrl" для доступа в диалоговое окно "ControlDevice".



• Выберите "Param" и вращайте колесо [VALUE] для выбора управляемого параметра.

• Вращайте колесо [VALUE] для установки "Max" на максимальное значение и "Min" на минимальное значение.

• Когда Вы закончите установки, нажмите сенсор "OK".

• В диалоговом окне "Effect Algorithm" нажмите сенсор "OK".

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

Использование внешнего эффекта

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

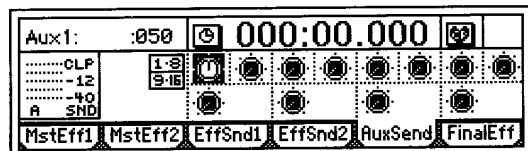
В качестве примера, рассмотрим подключение к мастер-шине через разъемы [INPUT 7] и [INPUT 8].

1) Подключите разъем [AUX OUT] к входу внешнего эффект-процессора, а его выходы – к разъемам [INPUT 7] и [INPUT 8] на D16.

2) Направьте сигнал на внешний эффект-процессор.

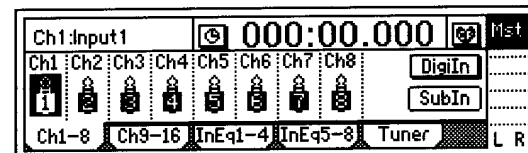
• Нажмите [MASTER EFFECT/AUX] для перехода на страницу меню "AuxSend".

• Выберите "Aux" для каналов, направляемых на внешний эффект-процессор и вращайте колесо [VALUE] для установки уровня посылы.

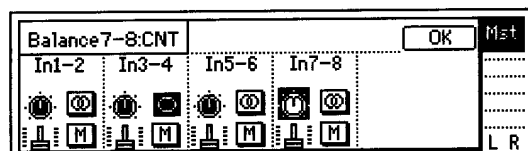


3) Скоммутируйте выход внешнего эффект-процессора.

• Нажмите [INPUT] для перехода на страницу меню "Ch1-8" или "Ch9-16".



• Нажмите сенсор "SubIn" для доступа в диалоговое окно. Используйте фейдер "In7-8" для установки уровня возврата и используйте "Balance" для установки баланса возврата.



Шаг 8. Сведение

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

Запись на мастер-ленту

1) Используйте фейдеры и регуляторы для установки громкости и панорамы каждой дорожки при воспроизведении.

2) Подключите внешнее устройство записи.

3) Произведите запись.

• Воспроизводите сонг в D16 и установите уровень записи на внешнем рекордере. Затем верните сонг в начало.

• Включите запись на внешнем устройстве и начните воспроизведение D16.

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

Использование дополнительных входов

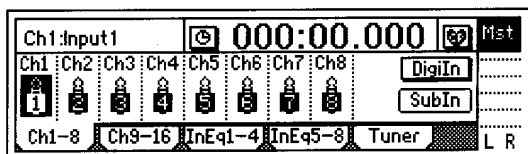
Вы можете использовать любые из аналоговых входов ([INPUT 1/GUITAR IN] - [INPUT 8]) в качестве дополнительных входов для направления сигнала непосредственно в мастер шину.

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

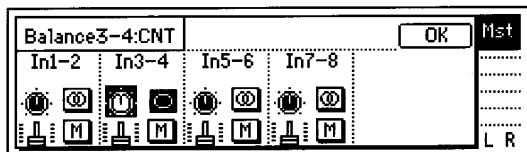
1) Подключите внешний аудиоисточник к аналоговым входам.

2) Произведите установки для дополнительных входов.

• Нажмите [INPUT] для перехода на страницу меню "Ch1-8" или "Ch9-16".



• Нажмите сенсор "SubIn" для доступа к экрану установок.



• Отключите сенсор "M (мьют)" для подключенного входа.

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

• Если вход – моно, нажмите сенсор "Stereo/Mono" для выбора "Mono". Сигнал будет направлен на обе шины L и R.

Шаг 9. Редакция дорожек

В D16 имеются следующие способы редакции дорожек.

Копирование данных дорожки: Copy Track

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

• Вы можете копировать данные IN-OUT сколь угодно раз.

• Вы можете копировать несколько дорожек одновременно.

• Используя буфер, Вы можете копировать данные дорожки в другой сонг.

Данная команда может использоваться в следующих случаях.

• Музыкальная фраза (типа барабанного паттерна) может повторно копироваться для создания данных дорожки всего сонга.

• Первый припев может копироваться для создания второго припева.

• Удачно записанная фраза может копироваться для использования в другой дорожке или сонге.

Вставка промежутка: Insert Track

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

сонга.

• Вы можете вставить промежуток в несколько дорожек одновременно.

Данная команда может использоваться в следующих случаях.

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

Стирание данных из дорожки: Erase Track

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

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

• Вы можете стирать данные из региона IN-OUT нескольких дорожек одновременно.

Удаление данных дорожки: Delete Track

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

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

Реверс данных дорожки: Reverse Track

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

• Регион IN-OUT может копироваться несколько раз.

• Данные могут копироваться не только с одной дорожки, но и с нескольких дорожек одновременно.

Оптимизация данных дорожки: Optimize Track

Данная команда оптимизирует определенный регион (IN-OUT) записанных данных дорожки.

Если запись или редакция производились многократно, определенная часть диска сильно фрагментируется, что снижает скорость доступа и вызывает "провалы" в звуке или индикацию сообщения "DiskBusy". Во избежание этого, Вы можете оптимизировать данную часть диска.

Обмен данных дорожки: Swap Track

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

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

Временные растяжка/сжатие дорожки: Expansion/Compression Track

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

• Исходные данные остаются неизменными, а результат создается в другой дорожке.

• Вы можете выбирать необходимость высотной коррекции сигнала при конвертации.

• Возможна одновременная конвертация данных нескольких дорожек.

• Данные могут копироваться многократно.

Данная команда может использоваться в следующих случаях.

• Смена темпа барабанных петель.

• Подгонка длительности музыкальных фраз.

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

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

• Вы можете копировать несколько дорожек одновременно.

• Текущая виртуальная дорожка может копироваться на несколько виртуальных дорожек.

Данная команда может использоваться в следующих случаях.

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

Обмен данными всей дорожки/виртуальной дорожки: Swap Whole Track

Данная команда меняет местами данные всей дорожки (от начала до конца) с данными другой дорожки. Возможен одновременный обмен для нескольких дорожек.

Данная команда может использоваться в следующих случаях.

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

Процедура редакции дорожки

1) Выберите регион (время) для редакции.

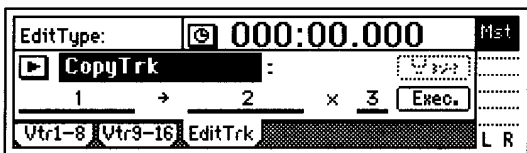
Переместитесь в выбранную позицию, нажмите кнопку [STORE] и затем нажмите одну из следующих кнопок для запоминания текущей позиции: [IN/LOC1]: IN, [OUT/LOC2]: OUT, [TO/LOC3]: TO, [END/LOC4]: END.

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

	IN	OUT	TO	END
Copy Track	Начало источника	Окончание источника	Начало назначения	
Insert Track	Начало промежутка	Окончание промежутка		
Erase Track	Начало региона стирания	Окончание региона стирания	---	---
Delete Track	Начало региона удаления	Окончание региона удаления		
Swap Track	Начало региона обмена	Окончание региона обмена		
Reverse Track	Начало региона реверса	Окончание региона реверса	Начало копии реверса	
Optimize Track	Начало региона оптимизации	Окончание региона оптимизации		
Expand/Compress Track	Начало региона временной коррекции	Окончание региона временной коррекции	Начало копии временной коррекции	Окончание копии временной коррекции

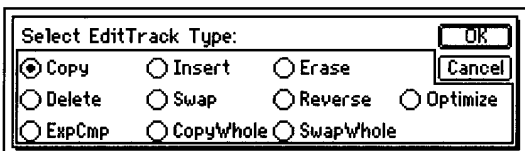
В зависимости от установок “EditType”, может отображаться сенсор “Wave”, позволяющий наблюдать форму волны для более точного выбора точек локации.

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



3) Выберите тип операции (“EditType”). Нажмите на зону справа от сенсора “▶” и вращайте колесо [VALUE] для выбора необходимой операции.

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



4) Выберите дорожки для редакции. Вид экрана дисплея зави-

сит от выбора “EditType”. Экран шага 2) приведен для случая, когда “EditType” установлен в “CopyTrk”.

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

5) Нажмите сенсор “Exec.” для выполнения команды. В приведенном примере данные региона IN-OUT дорожки 1 будут скопированы три раза, начиная с позиции TO дорожки 2.

Шаг 10. Редакция сонга

В D16 имеются следующие команды редакции сонгов.

При редакции сонга команда Undo недоступна.

Копирование сонга: Copy Song

Данная команда копирует текущий сонг в определенный номер сонга на любом диске.

• Вы можете использовать данную команду для сохранения сонга на другой хард-диск.
• Вы можете использовать данную команду для создания различных миксов или аранжировок одного сонга.

Перемещение сонга: Move Song

Данная команда перемещает текущий сонг в другой номер сонга на том же диске. Вы можете использовать данную команду для изменения порядка сонгов.

Удаление сонга: Delete Song

Данная команда удаляет выбранный сонг.

Защита сонга: Protect Song

Данная команда защищает текущий сонг от модификации. Если данная установка включена, при попытке записи отображается сообщение об ошибке. Невозможно модифицировать любые параметры защищенного сонга.

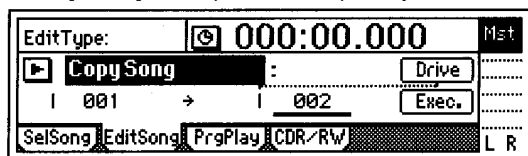
Используйте данную команду для предотвращения случайной модификации законченного сонга.

Копирование всех сонгов на диске: Copy All Songs

Данная команда копирует все сонги диска, содержащего текущий сонг.

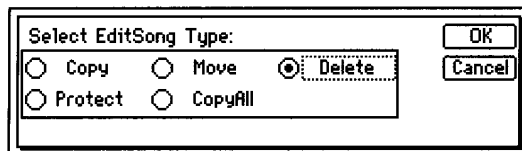
Основная процедура редакции сонга

1) Выберите сонг для редакции. (В случае “CopyAllSongs”, выберите диск.)
2) Нажмите [SONG] для перехода на страницу меню “EditSong”.



3) Выберите тип операции, например, копирование или удаление (“EditType”). Нажмите на зону, находящуюся справа от сенсора “▶”, и вращайте колесо [VALUE] для выбора необходимой операции.

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



4) Выберите сонг для редакции. Показания экрана дисплея зависят от “EditType”. Дисплей в шаге 2) показан для случая, когда в качестве “EditType” выбрано “CopySong”. В случае “CopySong”, “SourceSong” отобразит копируемый сонг-источник, выбранный в шаге 1). Используйте “Drive” для выбора диска-назначения и “DestSong” для выбора сонга-назначения.

5) Нажмите сенсор “Exec.” для выполнения команды редакции. В приведенном примере, сонг 1 на встроенном хард-диске будет скопирован в сонг 2.

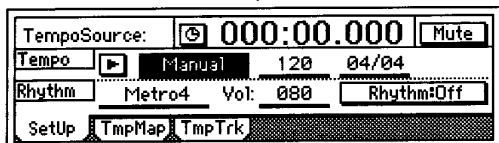
Шаг 11. Установки ритма/темпа

D16 содержит ряд ритмических паттернов с различными музыкальными размерами. На основе ритмических паттернов Вы можете также создавать барабанные паттерны для всего сонга.

Воспроизведение ритмов

Выбор и воспроизведение ритма

Нажмите [TEMPO/RHYTHM] для перехода на страницу меню "SetUp". Последующие установки производятся на данной странице. При входе на нее, начинает звучать метроном. Для его отключения нажмите сенсор "Mute".



Включение/отключение ритма

Нажмите сенсор "Rhythm:" для перевода его в "On". Кнопка [TEMPO/RHYTHM] начнет светиться, и в процессе воспроизведения или записи слышен ритм. Для его отключения в процессе воспроизведения или записи нажмите сенсор "Rhythm:" еще раз.

Регулировка громкости ритма

Нажмите "Vol" и вращайте колесо [VALUE] для установки громкости.

Установка темпа и размера

1) Нажмите "TempoSource" и выберите источник темпа. В данном примере выбрано "Manual" с использованием одного темпа, размера и ритмического паттерна. Для смены темпа, размера и ритмического паттерна в процессе сонга необходимо создать карту темпа.

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

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

Выбор ритмического паттерна

Нажмите "Rhythm" и вращайте колесо [VALUE] для выбора необходимого ритмического паттерна.

Запись исполнения под метроном

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

- Нажмите сенсор "Rhythm:" для перевода его в "On".
- Произведите остальные необходимые установки.

2) Подключите входные устройства и начните запись.

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

Запись ритма

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

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

- Переключите "Rhythm:" в "Off". (При установке "On" звук будет дублироваться на дорожках и на мастер-шине LR.)
- Поскольку сенсор "Vol" устанавливает уровень на мастер-шине, Вам в данном примере он не потребуется. Для установки уровня используйте каналы микшера.
- При необходимости, произведите остальные установки.

2) Выберите входные каналы.

- Нажмите [INPUT] для перехода на страницу меню "Ch1-8".
- Нажмите иконку "Ch1" и вращайте колесо [VALUE] для выбора "Rhythm L". Аналогично, установите "Ch2" в "Rhythm R".

3) Выберите дорожки для записи. Нажмите кнопки [TRACK STATUS] для дорожек 1 и 2 для установки их в REC.

4) Проверьте режим записи.

- Нажмите [RECORD] для перехода на страницу меню "RecMode".

- Выберите "Input" (вход для записи).

5) Проверьте входной уровень. См. "Назначение гитарного входа [GUITAR IN] на канал микшера 1", шаги 5), 6) и 7). После проверки, нажмите кнопку [STOP] для останова.

6) Установите уровень записи и начните запись.

Установка темпа

Сонг в D16 может использовать следующие источники темпа.

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

Вы можете выбрать один из данных источников, а также управлять темпом от внешнего MIDI-устройства при синхронизации с D16. Источник темпа выбирается нажатием на сенсор "TempoSource" на странице меню "SetUp".

Ручной темп

Ручной темп использует установки "Tempo", "Beat" и "Rhythm". Они не могут изменяться в процессе сонга.

Установка источника темпа в Manual.

- Нажмите [TEMPO/RHYTHM] для перехода на страницу меню "SetUp".

- Нажмите "TempoSource" и вращайте колесо [VALUE] для выбора "Manual".

Карта темпа

Карта темпа позволяет установить темп, размер и ритмический паттерн для каждого события. Карта темпа создается на странице меню "TempMap".

1) Выбор карты темпа в качестве источника темпа.

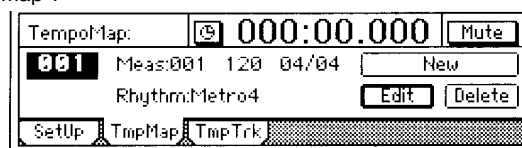
- Нажмите [TEMPO/RHYTHM] для перехода на страницу меню "SetUp".

- Нажмите "TempoSource" и вращайте колесо [VALUE] для выбора "TempoMap".

2) Установите карту темпа "001" для установки начального темпа при старте сонга.

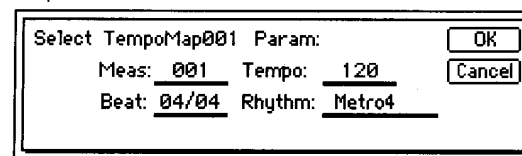
Карта темпа состоит из карты темпа "001" (начальный темп) и карт темпа "002"- "200", модифицирующих темп в заданных точках.

- Нажмите [TEMPO/RHYTHM] для перехода на страницу меню "TempMap".



- Выберите "TempoMap" и вращайте колесо [VALUE] для выбора карты темпа "001".

- Нажмите сенсор "Edit" для доступа в диалоговое окно "Select TempoMap001 Param".



- Установите темп в "Tempo", размер в "Beat" и ритмический паттерн в "Rhythm". Для карты темпа "001" невозможно изменить параметр "Meas".

- По окончании, нажмите сенсор "OK".

3) Добавление в карту темпа необходимых изменений.

- Нажмите сенсор "New", дисплей отобразит "Select TempoMap002 Param".

- Установите "Meas" на событие, для которого будет создана новая карта темпа и выберите темп в "Tempo", размер в "Beat" и ритмический паттерн в "Rhythm".

- Нажмите сенсор "OK" для записи изменений.

Номера карт автоматически сменяются от начала к концу.

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

Создав карту темпа и, используя "Rhythm" для изменения ритмического паттерна, Вы можете создавать барабанные паттерны для всех участков сонга.

Удаление/модификация карты темпа

1) Выберите карту темпа для удаления или модификации.

- Нажмите [TEMPO/RHYTHM] для перехода на страницу меню "TempMap".
 - Нажмите "TempMap" и вращайте колесо [VALUE] для выбора карты темпа.
- 2) Удаление или модификация карты темпа.
- Для удаления нажмите сенсор "Delete". Появится сообщение "AreYouSure?".
 - Нажмите сенсор "OK", и выбранная в шаге 1) карта темпа будет удалена. Если Вы включите сенсор "SelectAll" в "On", все карты темпа, кроме "001" будут удалены.

Для данной операции функция Undo недоступна.

- Если Вы захотите снова произвести установки, нажмите сенсор "Edit" для доступа в диалоговое окно. Установите необходимые параметры и нажмите сенсор "OK".

Дорожка темпа

Дорожка темпа записывает данные MIDI clock с внешнего MIDI-секвенсера или темп нажатий.

Запись данных MIDI clock с внешнего MIDI-секвенсера и использование их в качестве дорожки темпа

Данный метод используется для синхронизации D16 с данными сонга, созданного в MIDI-секвенсере.

1) Выберите музыкальный размер в карте темпа.

Если размер в сонге MIDI-секвенсера изменяется в процессе сонга, необходимо создать карту темпа в позициях смены размера.

Если в процессе сонга изменяется размер, он будет определяться, как некорректный, до тех пор пока Вы не создадите карту темпа, соответствующую изменениям размера.

2) Подключите разъем MIDI OUT секвенсера к разъему [MIDI IN] на D16.

3) Установите MIDI-секвенсер на передачу сообщений MIDI clock.

4) Выберите тип записываемой дорожки темпа. Нажмите [TEMPO/RHYTHM] для перехода на страницу меню "TempTrk", выберите "MIDIClock".

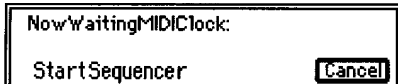


5) Запишите данные MIDI clock.

- Нажмите сенсор "RecStart" для перевода D16 в режим готовности к записи.

• Запустите секвенсер.

• Когда с секвенсера начнут поступать сообщения MIDI clock, дисплей отобразит "Now Receiving MIDI Clock".



6) Когда воспроизведение закончится, остановите MIDI-секвенсер. D16 окончит запись и отобразит "Completed". Нажмите сенсор "OK".

7) Выберите дорожку темпа в качестве источника темпа.

- Нажмите [TEMPO/RHYTHM] для перехода на страницу меню "SetUp".
- Нажмите "TempSource" и вращайте колесо [VALUE] для выбора "TempTrk".

Если сообщения MIDI clock приходят с ошибкой, запись темпа может прекратиться.

Запись темпа нажатий (Tap tempo)

При воспроизведении сонга Вы можете нажимать кнопку [PLAY] в определенном ритме для записи темпа. Также, вместо кнопки [PLAY] Вы можете использовать ножной переключатель.

Темп нажатий может использоваться для записи темпа после записи сонга. Эта функция удобна в следующих случаях:

- Редакция дорожек в ритмических единицах.
- Синхронизация внешних MIDI-устройств.

1) Аудиоданные, для которых осуществляется запись темпа, должны быть записаны с начала сонга.

2) Установите карту темпа для выбора размера.

Если записываемый размер изменяется в процессе сонга, необходимо создать карту темпа в позициях смены размера.

Если в процессе сонга изменяется размер, он будет определяться, как некорректный, до тех пор пока Вы не создадите карту темпа, соответствующую изменениям размера.

3) Если для ввода темпа Вы хотите использовать ножной переключатель, подключите ножной переключатель PS-1 к разъему [FOOT SWITCH] на D16.

4) Выберите тип дорожки темпа для записи. Нажмите [TEMPO/RHYTHM] для перехода на страницу меню "TempTrk", выберите "MeasTap" (нажатие в начале каждого события) или "BeatTap" (нажатие в каждом такте).

5) Произведите запись.

- Нажмите сенсор "RecStart" для перевода D16 в режим готовности к записи.

• Нажмите кнопку [PLAY] или ножной переключатель; воспроизведение и запись начнутся одновременно.

• В процессе воспроизведения нажимайте кнопку [PLAY] или ножной переключатель с интервалами, выбранными в шаге 4), для записи данных нажатий. Счетчик будет отображать записываемые нажатия.



При нажатии кнопки [PLAY] при записи нажатий, сильно не давите на нее, поскольку это может привести к сбоюм хард-диска.

6) После последнего нажатия нажмите кнопку [STOP].

Для примера, если Вы записываете 4 события при размере 4/4, необходимо произвести 4 нажатия для "MeasTap" или 16 нажатий для "BeatTap", и нажать кнопку [STOP] в начале события 5.

Если темп сонга постоянен, Вы можете ввести данные нажатий в части сонга, и темп последнего события или такта будет автоматически скопирован до конца сонга.

7) Выбор дорожки темпа в качестве источника темпа.

- Нажмите [TEMPO/RHYTHM] для перехода на страницу меню "SetUp".

• Нажмите "TempSource" и вращайте колесо [VALUE] для выбора "TempTrk".

Шаг 12. Сохранение сонга

Несколько слов относительно данных

Если в D16 происходит сбой, записанные или любые другие данные могут оказаться потеряны. Пожалуйста, копируйте или архивируйте все важные данные на внешний диск, типа а хард-диска или сменного накопителя. При производстве цифровых записей на DAT или CD, не забывайте об авторских правах.

D16 имеет функцию автосохранения, которая автоматически сохраняет записанный/отредактированный сонг на диск при отключении питания. Это означает, что Вы не нуждаетесь в операции сохранения данных. (Необходимо сохранять эффект после редакции программы эффекта.)

Операции сохранения, в первую очередь, необходимы для сохранения сонга на внешний диск или для передачи данных в внутреннего хард-диска на внешний диск для освобождения пространства на внутреннем хард-диске.

Для сохранения на внешний диск Вы можете выбрать несколько способов.

- Copy Song, Copy All Songs
- Backup 1 Song, Backup All Songs

Результаты команд Copy и Backup различаются следующим.

Copy Song; Copy All Songs	Backup 1 Song; Backup All Songs
Скопированный сонг может воспроизводиться непосредственно	Архивированный сонг не может непосредственно воспроизводиться (он должен предварительно быть восстановлен)
Сонги в диске-назначении не стираются	Все сонги в диске-назначении стираются
Данные сонгов, превышающие емкость диска, не сохраняются	Данные сонгов, превышающие емкость диска, могут архивироваться на несколько сменных накопителей
Сонги могут сохраняться на хард-диск или сменный накопитель	Сонги могут сохраняться только на сменный накопитель
При первом использовании диска необходимы инициализация/форматирование	При первом использовании диска инициализация/форматирование не требуются
Пользовательские данные эффектов не сохраняются	Пользовательские данные эффектов могут быть сохранены

При сохранении сонга на внешний сменный накопитель Вы можете использовать как Copy, так и Backup. В таблице выберите наиболее подходящий способ.

Если объем сонга превышает емкость диска, используйте операцию Backup.

Если для сохранения сонга Вы используете операцию Copy, а затем модифицируете и пересохраняете пользовательские установки эффектов для данного сонга, при воспроизведении скопированного сонга будут использованы модифицированные установки эффектов. Во избежание этого, используйте Backup вместо Copy. Также, Вы можете использовать Copy, архивируя пользовательские эффекты отдельно, командой BackupUserData.

Команды Copy Song, Copy All Songs

Для данных команд функция Undo недоступна.

Вы можете использовать команду "CopySong" для копирования текущего сонга или команду "CopyAllSongs" для копирования всех сонгов текущего диска. Для восстановления сохраненного сонга на внутренний хард-диск, выберите сонг на внешнем хард-диске в качестве источника, а внутренний хард-диск в качестве назначения. Затем выполните "CopySong" или "CopyAllSongs". Если диск используется в первый раз, он должен быть инициализирован/отформатирован.

Команды Backup/Restore

Команда Backup

Вы можете использовать команду "Backup1Song" для архивации текущего сонга, команду "BackupAllSongs" для архивации всех сонгов текущего диска или команду "BackupUserData" для архивации текущих установок пользовательских эффектов. Установки пользовательских эффектов архивируются всегда при выполнении команд "Backup1Song" или "BackupAllSongs".

Будьте осторожны, команды архивации всегда переписывают весь диск-назначение. Форматирование диска-назначения обязательно.

Если объем архивируемых данных превосходит емкость одного диска, необходимо использовать несколько дисков одинаковой емкости.

Команда Restore

Команда Restore восстанавливает архивированные данные для использования в D16. При восстановлении данных всех сонгов ("BackupAllSongs") или одного сонга ("Backup1Song"), Вы можете выбирать необходимость переписывания текущих данных пользовательских эффектов. Также возможно восстановить отдельный сонг из сонгов, архивированных командой "BackupAllSongs".

Команды Backup и Restore доступны при нажатии [SYSTEM] на странице меню "B-U/Rst".

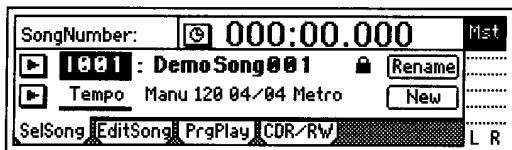
Обзор прибора


Счетчик

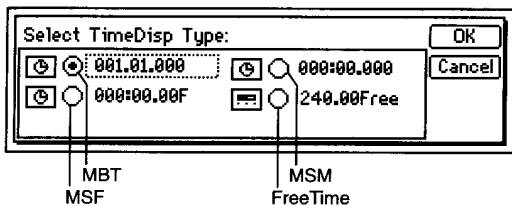
Дисплей счетчика

Счетчик, расположенный в верхней правой части каждой страницы отображает текущую временную позицию рекордера.

Используйте следующую процедуру для переключения дисплея счетчика.



- 1) Нажмите сенсор , расположенный левее счетчика, для доступа к диалоговому окну "Select Time Disp Type".
- 2) Выберите необходимый тип дисплея и нажмите сенсор "OK".



___. (MBT): Текущая позиция отображается в событиях от начала сонга. Слева направо – События.Такты.Тики (1/96 такта).

___. (MSM): Текущая позиция отображается в качестве абсолютного времени от начала сонга. Слева направо – Минуты: Секунды. Миллисекунды (1/1000 секунды).

___. (MSF): Текущая позиция отображается в качестве абсолютного времени от начала сонга. Обычно используется при

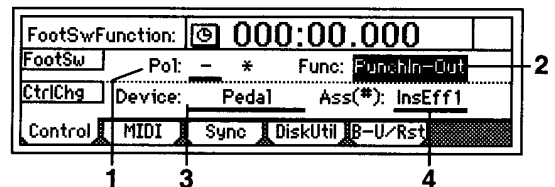
синхронизации с МТС. Слева направо – Минуты: Секунды. Кадры (1/30 секунды).

_. Free (Free Time): Оставшееся время, доступное для записи на текущем диске. Слева направо – Минуты. Секунды.

Для смены текущего времени позиции, нажмите на значение счетчика или используйте кнопки [CURSOR] для перемещения к значению и колесо [VALUE] для смены значения.

Система

P1 Control: Установки ножного переключателя/внешнего контроллера (педаль/MIDI)



1. Pol [-, +]

Устанавливает полярность ножного переключателя.

Подключите ножной переключатель (типа PS-1) к разъему [FOOT SWITCH] и установите данный параметр так, чтобы индикатор полярности "*" загорался при нажатии на ножной переключатель.

2. Func [PunchIn-Out, Play/Stop, Mark]

Выбор функции, управляемой ножным переключателем.

PunchIn-Out: Ножной переключатель осуществляет запись с ручной врезкой. Используйте кнопки [TRACK STATUS] для установки необходимых дорожек в REC, включите воспроизведение

и нажмите ножной переключатель в точке входа в запись. Нажмите ножной переключатель еще раз для остановки записи.

Play/Stop: Ножной переключатель осуществляет запуск/останов воспроизведения. Нажмите ножной переключатель для запуска воспроизведения, нажмите его еще раз для остановки воспроизведения.

Mark: Ножной переключатель устанавливает метку. При нажатии на ножной переключатель, в данной временной позиции устанавливается метка.

При отображении данной страницы ножной переключатель может использоваться только для определения полярности, а остальные функции отключены.

Также, в процессе записи нажатий, выбранная здесь функция будет игнорироваться, и ножной переключатель автоматически начнет функционировать, как датчик нажатий.

3. Device [Pedal, A.Touch, PitchBend, Velocity, NoleNum, CCW00...119]

Выбор внешнего устройства, управляющего внутренними эффектами D16. Эффект, определенный с помощью "Ass" (P1-4) может управляться в реальном времени.

Pedal: Для управления эффектом может использоваться педаль экспрессии. Подключите педаль экспрессии к разъему [EXPRESSION PEDAL] и используйте ее для управления эффектом.

A.Touch, PitchBend, Velocity, NoteNum: Для управления эффектом могут использоваться MIDI-сообщения Aftertouch, Pitch Bend, Velocity или номера нот. Подключите MIDI OUT внешнего MIDI-устройства к разъему [MIDI IN] на тыльной панели и передавайте выбранные MIDI-данные для управления эффектом.

CC (Control Change) #000...119: MIDI-контроллеры, используемые для управления эффектом. Подключите разъем MIDI OUT внешнего MIDI-устройства к разъему [MIDI IN] на тыльной панели и передавайте необходимые MIDI-сообщения.

4. Ass [ExpOff, InsEff1...4]

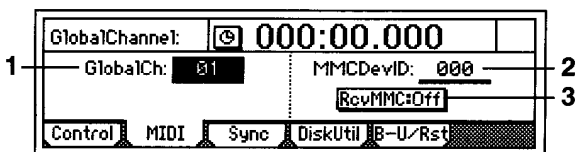
Выбор разрыв-эффекта, управляемого от устройства, назначенного в "Device" (P1-3).

ExpOff: Разрыв-эффект не управляется.

InsEff1, InsEff2, InsEff3, InsEff4: Управляется, соответственно, разрыв-эффект 1, 2, 3 или 4.

Если используемая программа эффекта не поддерживает возможность управления, управлять ею невозможно.

P2 MIDI: Установки MIDI



Вы можете использовать MIDI в следующих целях:

- Управление эффектами.
- Синхронизация с MIDI-устройствами, типа секвенсеров.
- Переключение сцен.

1. GlobalCh [01...16]

Выбор общего MIDI-канала. Данная установка требуется в следующих ситуациях.

• Когда используемые для управления эффектом MIDI-сообщения, установленные в "Device" (P1-3), отличны от "Pedal".

• Когда для переключения сцен используются сообщения Program Change.

Для обмена MIDI-сообщениями подключите внешнее MIDI-устройство по MIDI к D16 и установите MIDI-канал внешнего устройства аналогично значению "GlobalCh" в D16.

2. MMcDevID (MMC Device ID) [000...127]

Выбор идентификатора устройства, используемого при приеме сообщений MMC с внешнего MIDI-устройства. Для приема сообщений MMC подключите внешнее MIDI-устройство к D16 по MIDI, установите одинаковые Device ID и включите "RcvMMC".

3. RcvMMC [On, Off]

Установка разрешения приема сообщений MMC на D16 с внеш-

него MIDI-устройства.

On: Сообщения MMC принимаются.

Off: Сообщения MMC игнорируются.

Использование MIDI-секвенсера для управления транспортом D16 (Управление по MMC)

Используйте MIDI-секвенсер, поддерживающий MMC. В противном случае, данные операции невыполнимы.

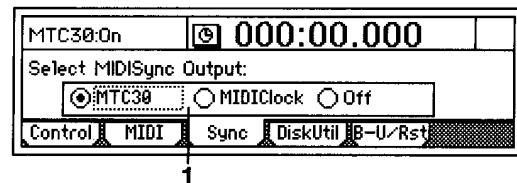
- 1) Используйте MIDI-кабель для подключения разъема MIDI OUT MIDI-секвенсера к разъему [MIDI IN] на D16.
- 2) Произведите установки в MIDI-секвенсере, позволяющие передавать MMC для управления внешним устройством.
- 3) Нажмите [SYSTEM] для перехода на страницу меню "MIDI", переключите сенсор "RcvMMC" в "On".
- 4) Установите "MMcDevID" в соответствии со значением параметра "MMC device ID" MIDI-секвенсера. (См. Руководство пользователя секвенсера.)
- 5) Когда Вы будете выполнять операции стоп/воспроизведение/запись/перемотка вперед-назад/переход в точку локации в MIDI-секвенсере, D16 будет управляться соответственно.

При этом, D16 может передавать сообщения MTC (MIDI Time Code) или MIDI Clock для синхронизации MIDI-секвенсера.

P3 Sync: Установки синхронизации

При синхронизации D16 с внешним MIDI-секвенсером Вы можете одновременно воспроизводить 16 аудиодорожек параллельно с внешним тон-генератором.

Процесс, позволяющий устанавливать временную зависимость работы D16 и MIDI-секвенсера, называется синхронизация. Устройство, передающее синхрокод, называется ведущим (master), а принимающие устройства – ведомым (slave). D16 всегда функционирует в качестве ведущего устройства. Также, для управления воспроизведением и записью и т.д. прибора D16, от MIDI-секвенсера могут приниматься сообщения MMC.



1. Select MIDISync Output [MTC30, MIDIClock, Off]

Выбор типа синхроданных, передаваемых через разъем [MIDI OUT].

MTC30 (MTC30: On): Будет передаваться MTC30NDF (MIDI тайм-код 30 кадров в секунду без выпадения).

MIDIClock (MIDI Clock: On): Будет передаваться MIDI Clock.

Off (Gen: Off): Синхроданные передаваться не будут.

Синхронизация MIDI-секвенсера с D16

- 1) Подключите MIDI-кабелем разъем MIDI IN MIDI-секвенсера к разъему [MIDI OUT] на D16.
- 2) Выберите тип синхроданных, передаваемых через разъем [MIDI OUT]. Данный выбор производится при нажатии [SYSTEM] на странице меню "Sync". Для управления при помощи MIDI Clock, выберите "MIDI Clock". Для управления при помощи MTC, выберите "MTC30".
- 3) Установите MIDI-секвенсер для приема сообщений MIDI Clock/MTC с внешнего устройства.
- 4) Переведите MIDI-секвенсер в режим воспроизведения.
- 5) Нажмите кнопку [PLAY] на D16 для запуска воспроизведения, и MIDI-секвенсер также начнет воспроизведение с темпом, определяемым устройством D16.

Данная операция невозможна, если MIDI-секвенсер не поддерживает MIDI Clock или MTC.

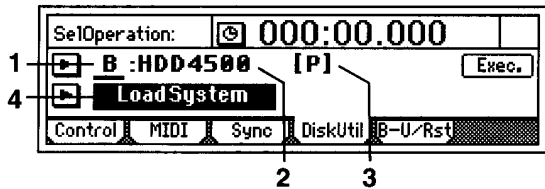
P4 DiskUtil: Инициализация/форматирование/проверка диска

Перед первым использованием диска для записи/воспроизведения Вы должны произвести инициализацию или форматирование диска.

- **Инициализация** проводится для нового диска.
- **Форматирование** проводится для диска, который ранее использовался совместно с другим устройством, или при частом возникновении в процессе воспроизведения сообщений "DiskError".

Инициализация/форматирование не требуются для сменного накопителя, который используется для архивирования/восстановления.

Будьте осторожны при выполнении инициализации или физического форматирования: все данные на диске будут утеряны.



1. Drive ID [I, A...G]

Выбор диска для инициализации, физического форматирования или проверки. Если Вы нажмете сенсор "▶", будет предоставлена возможность выбора из списка.

I: Встроенный IDE

A: SCSI ID0, B: SCSI ID1, C: SCSI ID2, D: SCSI ID3, E: SCSI ID4,

F: SCSI ID5, G: SCSI ID6

Идентификатор "G" отведен для CD-R и CD-RW. Он также может быть выбран для HDD (хард-диска).

2. Device Type, Total Size [HDD, RMD]

Отображает тип и емкость диска.

HDD: Хард-диск.

RMD: Сменный накопитель.

* Сменный накопитель является обобщенным названием для устройств, позволяющих производить смену носителя, типа магнитооптики, дисков Zip и Jaz.

3. Format Type [P, B]

Отображает тип формата диска. Встроенный диск D16 и проинициализированные или отформатированные внешние диски при подключении к D16 будут отображаться, как "playable type". Остальные диски будут отображаться, как "backup type".

P (Playable Type): Используются для создания сонгов.

B (Backup Type): Используются для архивации.

4. SelOperation [EjectRMD, CheckDrive, Initialize, Format, LoadSystem]

Выбор дисковой операции. Если Вы нажмете сенсор "▶", будет предоставлена возможность выбора из списка.

EjectRMD: Сменный накопитель, выбранный с помощью "Drive ID" (P4-1) будет удален из носителя.

Если текущий сонг находится на сменном накопителе, он будет заблокирован устройством D16, поэтому Вы должны использовать данную операцию для его удаления из носителя. В остальных случаях, Вы можете использовать кнопку выброса диска на внешнем накопителе.

CheckDrive: Диск, выбранный с помощью "Drive ID", будет проверен на ошибки и откорректирован. Данная операция производится при частом возникновении ошибок чтения диска.

Initialize: Диск, выбранный с помощью "Drive ID", будет проинициализирован.

Format: Диск, выбранный с помощью "Drive ID", будет отформатирован.

LoadSystem: С диска, выбранного с помощью "Drive ID", будет загружена система, переписывающая текущую.

Подключение внешнего накопителя

- Максимальная емкость внешнего накопителя составляет 1'000 Гб на диск.
- Разъем:: 25-контактный SCSI.
- Количество одновременно подключенных дисков: до 7.

1) Отключите питание D16 и внешнего диска.

Перед подключением/отключением SCSI-кабеля или сменой SCSI ID диска, отключайте питание D16 и диска.

2) Установите SCSI ID внешнего диска.

Установите SCSI ID диска CD-R/RW в 6 (отображается, как "G").

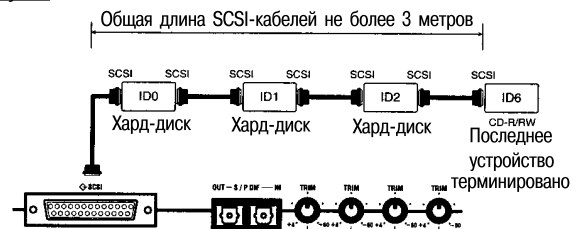
Установите SCSI ID хард-диска или сменного накопителя на минимально возможный номер.

При подключении двух или более дисков, установите их ID на разные номера. В противном случае, возможно нарушение работы и потеря данных.

3) Подключите разъем [SCSI] на D16 к разъему SCSI внешнего диска.

Включите терминатор для последнего внешнего диска в цепочке. Также, при подключении двух и более внешних дисков, убедитесь, что общая длина кабелей не превышает 3 метров.

Для некоторых внешних дисков, низкая скорость доступа может вызывать "провалы" в звуке или ошибки. Пожалуйста, используйте внешние диски с минимально возможным временем доступа.



Включение/отключение питания внешнего диска

При включении питания, первым включайте внешний диск(и), а затем D16. При выключении питания, первым выключайте D16, а затем внешний диск(и).

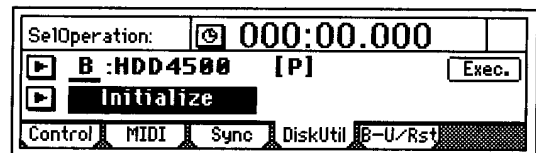
Инициализация и форматирование диска

При инициализации или форматировании диска, все данные диска будут уничтожены.

При отключении питания в процессе инициализации/форматирования внутреннего диска, D16 может некорректно выполнить данную функцию. Если это случилось, обратитесь к дилеру.

Форматирование встроенного диска занимает около 40 минут.

1) Выберите диск. Нажмите [SYSTEM] для перехода на страницу меню "DiskUtil" и используйте "Drive ID" для выбора диска. Не отформатированный или не инициализированный диск отображается, как "Unknown Drive".



2) Для инициализации диска используйте "SelOperation" и выберите "Initialize". Для форматирования диска выберите "Format".

3) Нажмите сенсор "Exec.". Дисплей отобразит "AreYouSure?". Для выполнения, нажмите сенсор "Yes". Когда операция закончится, дисплей отобразит "Completed". Нажмите "OK". Убедитесь, что дисплей отображает тип и емкость диска вместо слов "Unknown Drive".

Использование сменного накопителя

Сменный накопитель может использоваться в следующих целях.

- Для записи/воспроизведения.
- Для архивации/восстановления.

Перед использованием диска для записи/воспроизведения он должен быть инициализирован или отформатирован. Когда диск используется для архивации/восстановления, инициализация или форматирование необязательны.

Будьте осторожны, некоторые типы сменных дисков не годятся для записи/воспроизведения.

Замена сменного накопителя

Если текущий сонг находится на сменном накопителе, используйте следующую процедуру смены дисков.

1) Нажмите [SYSTEM] для перехода на страницу меню "DiskUtil".

2) Используйте "SelOperation" для выбора "EjectRMD".

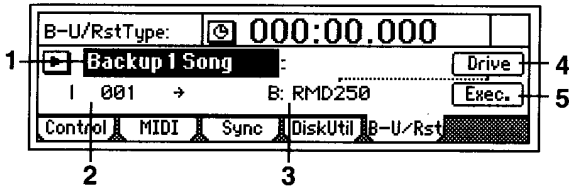
3) Нажмите сенсор "Ехес.". Диск будет удален из накопителя, и будет выбран внутренний диск. Вставьте другой диск в сменный накопитель. Если Вы используете это для записи/воспроизведения, снова выберите нужный диск.

Если текущий сонг не находится на сменном накопителе, нажмите кнопку выброса диска на сменном накопителе и смените диск.

P5 B-U/Rst: Архивирование и восстановление данных со сменным накопителем

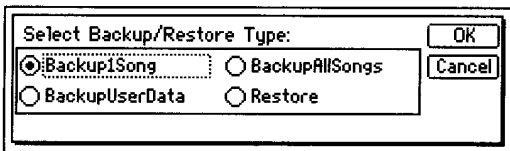
Вы можете архивировать (сохранить) и восстановить (загрузить) данные, используя сменный накопитель.

Будьте осторожны, архивирование и некоторые операции восстановления переписывают данные на носителях.



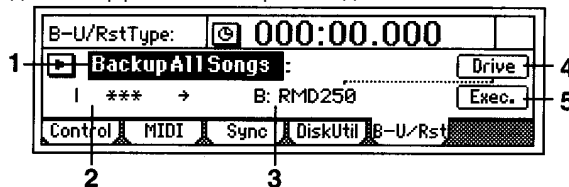
1. B-U/RstType [Backup 1 Song, BackupAllSongs, BackupUserData, Restore]

Выбор типа операции. Если Вы нажмете сенсор "▶", откроется диалоговое окно.

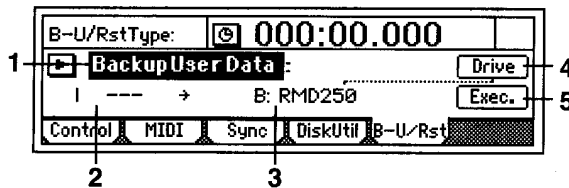


Backup 1 Song: Архивирование одного сонга и пользовательских данных эффектов на выбранный диск.

BackupAllSongs: Архивирование всех сонгов и пользовательских данных эффектов на выбранный диск.



BackupUserData: Архивирование пользовательских данных эффектов.

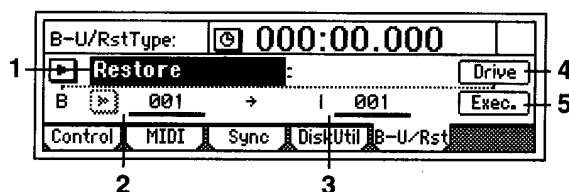


Restore: Восстановление сонга и пользовательских данных эффектов.

С диска, на который проводилось архивирование "Backup 1Song", восстановятся сонг и пользовательские данные эффектов.

С диска, на который проводилось архивирование "Backup AllSongs", Вы можете выбрать отдельный сонг или все сонги для восстановления.

С диска, на который проводилось архивирование "Backup UserData", восстановятся пользовательские данные эффектов.



2. Source [I, A...F/001...100,***] *1, [I, A...F/---]*2, [A...F/001...100, ***, ---]*3

В процессе архивирования, здесь отображаются сохраняемые данные. В процессе восстановления, здесь выбирается загружаемый сонг. Для номера диска ("I"- "F"), см. "Drive ID".

001...100: Номер сонга, —: Пользовательские эффекты, ***: Все сонги

*1: Для "Backup 1 Song" или "BackupAllSongs" ("B-U/RstType") здесь отображаются диск и номер сонга, данные которых будут архивированы.

*2: Для "BackupUserData" ("B-U/RstType") здесь отображаются диск-источник архивирования и пользовательские эффекты "-", данные которых будут архивированы.

*3: Для "Restore" ("B-U/RstType") здесь отображаются диск-источник архива, и номер сонга для выбора.

Используйте сенсор "Drive" для выбора диска. Если Вы нажмете сенсор "▶", Вы сможете выбрать номер сонга в диалоговом окне. Сонг может быть выбран только с диска, на который проводилось архивирование командой "Backup AllSongs". Если Вы хотите восстановить только один сонг, выберите необходимый сонг "001"- "100" (в зависимости от общего количества сонгов). Для восстановления всех сонгов выберите "****".

3. Destination [A...F: RMD---x1...99]*1, [(I...F)/---]*2, [(I...F)/001...100, ***]*3

При архивировании здесь Вы можете выбрать диск, на который архивируются данные. При восстановлении здесь отображается диск-назначение восстановления и номера сонгов для выбора. Для номера диска ("I"- "F"), см. "Drive ID".

*1: Для "Backup 1 Song" или "BackupAllSongs" ("B-U/RstType") здесь отображаются диск-назначение архивирования, дисковая информация ("RMD---") и количество требуемых сменных дисков ("x1"- "x99").

*2: Для "BackupUserData" ("B-U/RstType") здесь отображаются диск-назначение архивирования и пользовательские эффекты "...".

*3: Для "Restore" ("B-U/RstType") здесь отображается диск-назначение восстановления и номера сонгов для выбора. Назначением будет текущий диск. Если Вы восстанавливаете только один сонг, он восстановится под номером сонга, выбранного здесь.

Внутренний диск "I" является диском только для восстановления данных пользовательских эффектов.

4. Drive [A...F]

Для номера диска ("A"- "F"), см. "Drive ID". Для "Backup 1 Song", "BackupAllSongs" или "BackupUserData" ("B-U/RstType") здесь выбирается диск-назначение архивирования. Нажмите данный сенсор и в диалоговом окне выберите диск и нажмите сенсор "OK".

Для "Restore" ("B-U/RstType") здесь выбирается диск-источник восстановления. Нажмите данный сенсор и в диалоговом окне выберите диск и нажмите сенсор "OK".

5. Exec.

Выполняет команду.

Для "Backup 1 Song" ("B-U/RstType") сонг, определенный в "Source", будет архивирован на диск-назначение.

Для "BackupAllSongs" ("B-U/RstType") все сонги, определенные в "Source" будут архивированы на диск-назначение.

Для "BackupUserData" ("B-U/RstType") данные пользовательских эффектов диска-источника будут архивированы на диск-назначение.

Будьте осторожны, данные диске-назначении архивирования ("Destination") будут переписаны.

Для "Restore" ("B-U/RstType") сонг или пользовательские данные будут восстановлены на диск-назначение.

При восстановлении одного сонга ("Backup 1 Song" или "Backup AllSongs"), сонг "Source" будет восстановлен под номером сонга "Destination". Все сонги, начиная с номера "Destination" и далее будут перенумерованы назад. Существующие сонги не переписываются.

При восстановлении всех сонгов ("BackupAllSongs"), все сонги с "Source" будут восстановлены после существующих на диске "Destination" сонгов. Существующие сонги не переписываются.

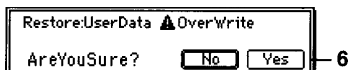
При восстановлении данных пользовательских эффектов ("BackupUserData"), пользовательские данные "Source" переписут пользовательские данные диска "Destination".

При восстановлении данных с диска командами "Backup1Song" или "BackupAllSongs" на внутренний диск "I", Вы можете выбрать необходимость переписывания пользовательских данных.

Перед восстановлением данных командами "Backup1Song" или "BackupAllSongs", будет проверена емкость диска-назначения, и если емкость недостаточна, операция не будет выполнена.

6. RestoreUserData [Yes, No]

При восстановлении данных сонга на внутренний диск "I", Вы можете выбрать необходимость переписывания пользовательских данных. Пользовательские данные архивируются автоматически вместе с сонгом.



Yes: Данные пользовательских эффектов будут восстановлены.

No: Данные пользовательских эффектов не восстанавливаются.

Будьте осторожны, данная процедура переписывает текущие пользовательские эффекты.

Процедура архивирования

- 1) Вставьте диск в дисковод-назначение для архивации.
- 2) Нажмите [SONG] для перехода на страницу меню "SelSong" или [SYSTEM] "DiskUtil" для выбора диска-источника архивации ("Source"). Для осуществления "Backup1Song", выберите необходимый сонг на диске. Выберите сонг и нажмите [SYSTEM] для перехода на страницу меню "B-U/Rst" для проверки номера сонга источника архивации.
- 3) Используйте "B-U/RstType" для выбора типа данных для архивации.
- 4) Выберите диск-назначение для архивации ("Destination"). Нажмите сенсор "Drive" для доступа в диалоговое окно, выберите диск и нажмите сенсор "OK".
- 5) Для "Backup1Song" и "BackupAllSongs" дисплей отобразит количество требуемых для архивации дисков. Приготовьте требуемое количество одинаковых по емкости дисков.
- 6) Нажмите сенсор "Exec.". Дисплей отобразит "AreYouSure?"; нажмите сенсор "Yes".
- 7) Если в шаге 5) требуется несколько дисков, когда каждый диск будет заполнен, дисплей отобразит запрос следующего диска. Вставьте следующий диск и нажмите сенсор "OK".
- 8) По окончании операции дисплей отобразит "Completed". Нажмите сенсор "OK".

Процедура восстановления

- 1) Нажмите [SONG] для перехода на страницу меню "SelSong" или [SYSTEM] для перехода на страницу меню "DiskUtil" и выбора диска-назначения для восстановления.
- 2) Нажмите [SYSTEM] для перехода на страницу меню "B-U/Rst" и выберите "Restore" для "B-U/RstType".
- 3) Нажмите сенсор "Drive" для доступа в диалоговое окно, выберите диск-источник для восстановления ("Source") и нажмите сенсор "OK".
- 4) Выберите сонг-источник для восстановления ("Source"). Для диска, архивированного командой "BackupAllSongs", Вы можете выбрать восстановление одного или всех сонгов. Используйте "Source" для выбора восстанавливаемого сонга. Для восстановления всех сонгов, выберите "****" ("SelectAll" в диалоговом окне).
- 5) При восстановлении одного сонга ("Backup1Song" или "BackupAllSongs") выберите сонг-назначение ("Destination").
- 6) Нажмите сенсор "Exec.". Дисплей отобразит "Are You Sure", нажмите сенсор "Yes".
- 7) Если Ваши данные занимают два или более дисков, дисплей будет запрашивать у Вас следующий диск, когда данные текущего диска будут считаны. Вставьте следующий диск и нажми-

те сенсор "OK".

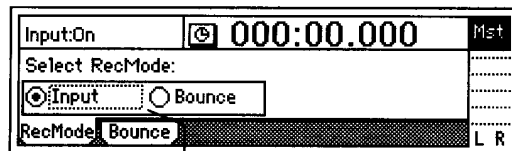
8) При восстановлении данных командами "Backup1Song" или "BackupAllSongs" на внутренний диск "I", Вы можете выбрать необходимость переписывания пользовательских данных. Дисплей отобразит "RestoreUserData", запрашивая о перезаписи пользовательских данных. Для перезаписи нажмите сенсор "Yes". Для сохранения текущих данных нажмите сенсор "No".

Если Вы переписываете данные, предыдущие данные будут потеряны.

9) По окончании операции дисплей отобразит "Completed". Нажмите сенсор "OK".

Запись

P1 RecMode: Выбор режима записи



1. Select RecMode [Input, Bounce]

Выбор режима записи.

Input: Выбор входа (аналоговый, цифровой, метроном) для записи. Уровень записи каждой дорожки устанавливается канальными фейдерами. Это – обычный выбор для записи.

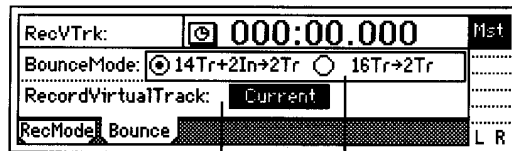
Bounce: Запись с мастер-шины. Уровень воспроизведения каждой дорожки устанавливается канальными фейдерами, а уровень записи устанавливается мастер-фейдером.

Данный выбор осуществляется в следующих случаях:

- Запись пинг-понг (суммирование дорожек в одну или две дорожки).
- Запись с учетом мастер-эффекта.
- Запись с нескольких входов на одну или две дорожки.

При выборе "Bounce" одновременно может быть записано не более двух дорожек.

P2 Bounce: Установки для записи с суммированием



1. BounceMode [14Tr+2In->2Tr, 16Tr->2Tr]

Выбор типа записи.

14Tr+2In->2Tr: 14 дорожек воспроизведения + 2 входа записываются на две дорожки или 15 дорожек воспроизведения + 1 вход записываются на одну дорожку.

Входы, выбираемые на страницах меню "Ch1-8" или "Ch9-16", будут доступны для каналов, кнопка [TRACK STATUS] которых установлена в REC.

16Tr->2Tr: 16 дорожек воспроизведения записываются на две дорожки или одну дорожку. Дорожки воспроизведения будут доступны для каналов, кнопка [TRACK STATUS] которых установлена в REC.

Будьте осторожны, если метроном включен в процессе записи с суммированием, ритм также будет записан вместе с другими источниками звука.

2. RecordVirtualTrack [Current, a...h]

Выбор виртуальной дорожки для записи кнопкой [TRACK STATUS].

Current: Текущая дорожка.

a...h: Определенная виртуальная дорожка.

Выбором "Current" или другой виртуальной дорожки "a"- "h" Вы можете осуществить суммирование 16 дорожек на две виртуальные дорожки без стирания какого-либо материала. Однако,

если выбранная для записи дорожка совпадает с текущей виртуальной дорожкой, запись будет некорректна.

Во избежание случайной записи на уже записанную дорожку, нажмите [TRACK] для перехода на страницы меню "Vtr1-8" и "Vtr9-16" для проверки виртуальных дорожек на состояние "Current" и содержание данных до начала записи.

Дорожка

P1 Vtr 1-8: Выбор виртуальных дорожек 1-8



1. VirtualTrack [1a... 1h, ..., 8a...8h]

Выбор виртуальной дорожки для каждой из дорожек "1"- "8". Каждая дорожка имеет 8 виртуальных дорожек: "a"- "h". Одна из данных виртуальных дорожек может быть выбрана для записи/воспроизведения.

2. SelectAll [On, Off]

Выберите "On", если Вы хотите использовать одинаковый номер виртуальной дорожки для всех дорожек (1-16). Затем выберите любую виртуальную дорожку в поле "Select VirtualTrack".

On: Все дорожки будут назначены на одинаковый номер виртуальной дорожки.

Off: Номер виртуальной дорожки может быть выбран независимо для каждой дорожки.

P2 Vtr9-16: Выбор виртуальных дорожек 9-16

См. "Vtr1-8".

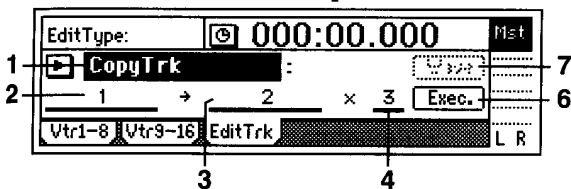
Данная страница недоступна для 24-битного сонга.

1. VirtualTrack [9-10a...9-10h, ..., 15-16a...15-16h]

Выбор виртуальной дорожки для каждой пары дорожек.

2. SelectAll [On, Off]

P3 EditTrk: Редакция дорожек



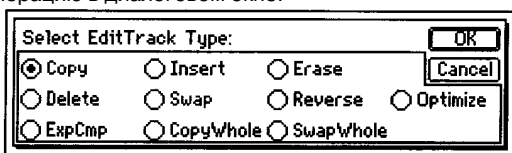
Редакция относится к текущим дорожкам 1-16. Не выбранные виртуальные дорожки не будут редактироваться. (Однако, "CopyWholeTrk" и "SwapWholeTrk" являются исключениями.)

Регион (временной интервал) редакции будет определяться временными позициями, соответствующими кнопкам [IN/LOC1], [OUT/LOC2], [TO/LOC3] и [END/LOC4].

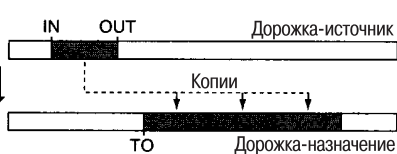
После выполнения данных операций функция Undo доступна.

1. EditType [CopyTrk, InsertTrk, EraseTrk, DeleteTrk, SwapTrk, ReverseTrk, OptimizeTrk, ExpCmpTrk, CopyWholeTrk, SwapWholeTrk]

Выбор типа операции редактирования. Нажмите сенсор "▶" и выберите операцию в диалоговом окне.



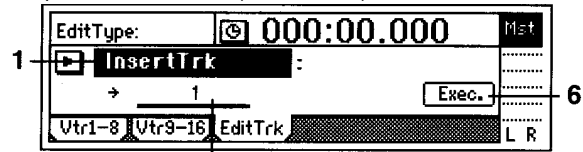
CopyTrk: Данная операция копирует аудиоданные региона IN-OUT дорожки-источника ("SourceTrack") в позицию TO дорожки-назначения ("DestTrack") с повтором определенного количества раз.



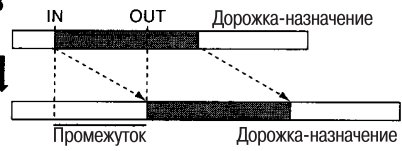
Вы можете использовать буфер для копирования данных дорожки в другой сонг.

После выполнения операции ("Exec"), дорожки-назначения ("DestTrack") будут переписаны.

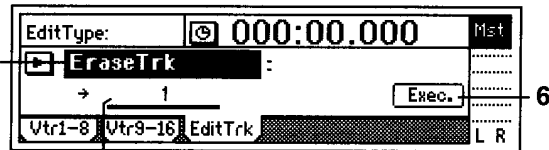
InsertTrk: Данная операция вставляет промежуток в регион IN-OUT дорожки-назначения ("DestTrack").



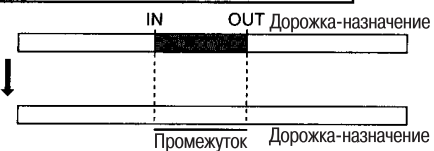
После выполнения операции ("Exec") все данные дорожки, следующие за промежутком, будут перемещены вперед по направлению к концу сонга.



EraseTrk: Данная операция стирает данные региона IN-OUT дорожки-назначения ("DestTrack").



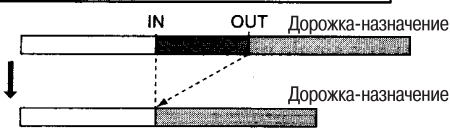
После выполнения операции ("Exec") регион IN-OUT будет пуст.



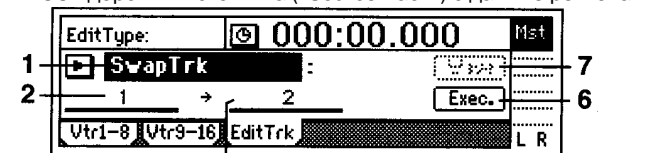
DeleteTrk: Данная операция удаляет данные из региона IN-OUT дорожки-назначения ("DestTrack").



После выполнения операции ("Exec"), данные региона IN-OUT будут уничтожены, и все данные дорожки, следующие за удаленным регионом, будут перемещены назад по направлению к началу сонга.

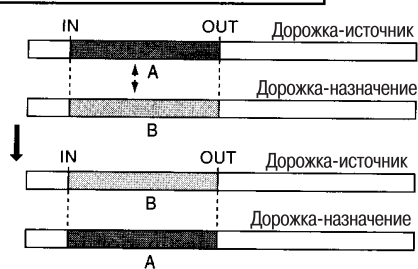


SwapTrk: Данная операция меняет местами данные региона IN-OUT дорожки-источника ("SourceTrack") с данными региона

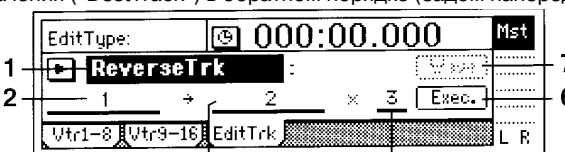


IN-OUT дорожки-назначения ("DestTrack").

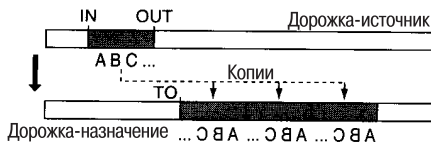
После выполнения операции ("Exec"), данные регионов IN-OUT "SourceTrack" и "DestTrack" будут поменяны местами.



ReverseTrk: Данная операция копирует данные региона IN-OUT дорожки-источника ("SourceTrack") в позицию TO дорожки-назначения ("DestTrack") в обратном порядке (задом наперед). Вы



можете выбрать количество повторов копии. После выполнения операции ("Ехес"), скопированные данные будут реверсированы.

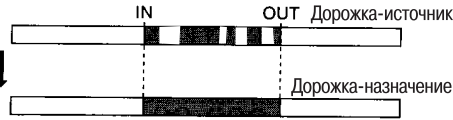


Выбранный регион дорожки-назначения будет переписан.

OptimizeTrk: Данная операция оптимизирует данные региона IN-OUT дорожки-назначения ("DestTrack").

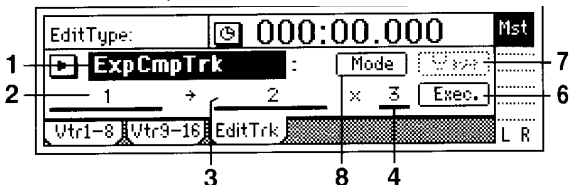


После выполнения операции ("Ехес"), события региона IN-OUT будут объединены в одно событие.

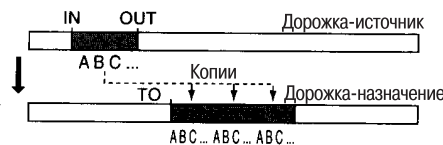


Выполняйте операцию "OptimizeTrk" при частом появлении сообщения "Disk-Busy", поскольку данная операция снижает время доступа к диску. В остальных случаях, данная операция необязательна.

ExpCmpTrk: Данная операция растягивает или сжимает во времени данные региона IN-OUT дорожки-источника ("SourceTrack"), помещая их в регион TO-END дорожки-назначения ("DestTrack") и копирует их выбранное количество раз, начиная с позиции TO.

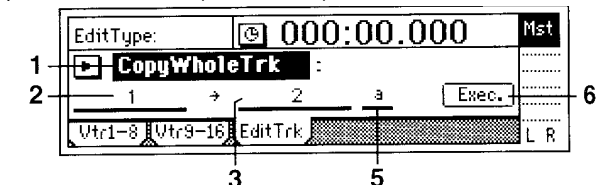


После выполнения операции ("Ехес"), данные дорожки-назначения будут переписаны.

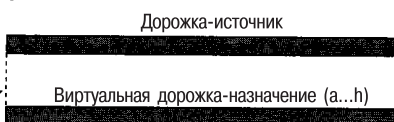


Доступный коэффициент растяжки/сжатия ограничен, и если длительность региона IN-OUT сильно отличается от длительности региона TO-END, появится сообщение об ошибке. Обычно, длительность TO-END может находиться в пределах 50-200% от длительности IN-OUT.

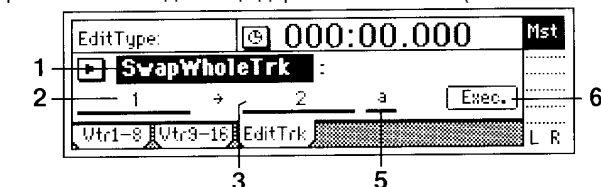
CopyWholeTrk: Данная операция копирует данные дорожки с начала до конца дорожки-источника ("SourceTrack"); текущая виртуальная дорожка на выбранную виртуальную дорожку дорожки-назначения ("DestTrack").



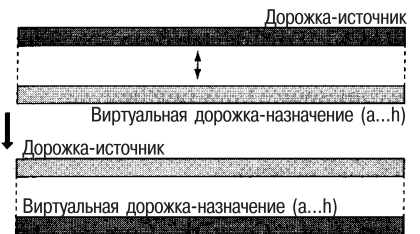
После выполнения операции ("Ехес"), данные дорожки-назначения будут переписаны.



SwapWholeTrk: Данная операция меняет местами данные дорожки с начала до конца дорожки-источника ("SourceTrack"); те-



кущая виртуальная дорожка с данными выбранной виртуальной дорожки дорожки-назначения ("DestTrack"). Используйте данную операцию для упорядочивания записанных дорожек.



После выполнения операции ("Ехес"), все данные дорожек "SourceTrack" и "DestTrack" будут обменены местами.

2. SourceTrack [1...16, 1-2...15-16, 1-4...13-16, 1-8, 9-16, 1-16, Clip#*1], [1...16, 1-2...15-16]*2

Выбор дорожки-источника для операции редактирования.

*1: "Clip#" может быть выбрано только для "CopyTrk". # – количество дорожек (1, 2, 4, 8, 16) в буфере. Вы можете использовать "Clip#" для копирования дорожек между различными сонгами. Если Вы копируете данные между сонгами с различной битностью, они будут обрабатываться, как 16-битные данные.

*2: Может быть выбрано только для "ExpCmpTrk".

Для 24-битного сонга, могут быть выбраны только дорожки 1-8.

Для "CopyTrk" ("EditType") выберите дорожку-источник для копирования.

Для "SwapTrk" ("EditType") выберите дорожку-источник для обмена.

Для "ReverseTrk" ("EditType") выберите дорожку-источник для реверса.

Для "ExpCmpTrk" ("EditType") выберите дорожку-источник для растяжки/сжатия.

Для "CopyWholeTrk" ("EditType") выберите дорожку-источник для копирования.

Для "SwapWholeTrk" ("EditType") выберите дорожку-источник для обмена.

3. DestTrack [1...16, 1-2...15-16, 1-4...13-16, 1-8, 9-16, 1-16, Clip#*1], [1...16, 1-2...15-16]*2

Выбор дорожки-назначения для операции редактирования.

*1: "Clip#" может быть выбрано только для "CopyTrk". # – количество дорожек (1, 2, 4, 8, 16) в буфере. Вы можете использовать "Clip#" для копирования дорожек между различными сонгами. Если Вы копируете данные между сонгами с различной битностью, они будут обрабатываться, как 16-битные данные.

*2: Может быть выбрано только для "ExpCmpTrk".

Для 24-битного сонга, могут быть выбраны только дорожки 1-8.

Для "CopyTrk" ("EditType") выберите дорожку-назначение для копирования.

Для "InsertTrk" ("EditType") выберите дорожку-назначение для врезки.

Для "EraseTrk" ("EditType") выберите дорожку-назначение для стирания.

Для "DeleteTrk" ("EditType") выберите дорожку-назначение для удаления.

Для "SwapTrk" ("EditType") выберите дорожку-назначение для обмена.

Для "OptimizeTrk" ("EditType") выберите дорожку-назначение для оптимизации.

Для "ExpCmpTrk" ("EditType") выберите дорожку-назначение для растяжки/сжатия.

Для "CopyWholeTrk" ("EditType") выберите дорожку-назначение для копирования.

Для "SwapWholeTrk" ("EditType") выберите swap дорожку-назначение для обмена.

Для "ReverseTrk" ("EditType") выберите назначение для копирования реверсивных данных.

4. Times [1...99]

Для "CopyTrk", "ReverseTrk" и "ExpCmpTrk" ("EditType"), выбо-

рите количество копий данных.

5. DestVTrk [a...h]

Для "CopyWholeTrk" ("EditType") выберите виртуальную дорожку-назначения копирования ("Dest-Track"), на которую будут скопированы данные.

Для "SwapWholeTrk" ("EditType") выберите виртуальную дорожку-назначения обмена ("Dest-Track"), с которой будет произведен обмен.

6. Exec. (Execute)

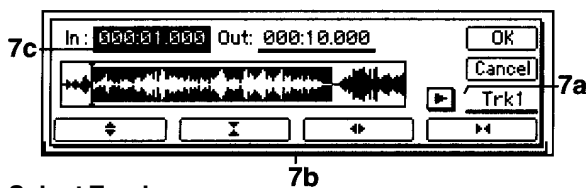
Выполнение операции редактирования.

7. Wave

Данный дисплей отображает аудиоданные дорожки в виде формы волны, позволяя установить точки редактирования (IN, OUT, TO) с максимальной точностью.

Это может быть выбрано, когда "EditType" установлено в "CopyTrk", "InsertTrk", "EraseTrk", "DeleteTrk", "SwapTrk", "ReverseTrk" или "ExpCmpTrk", а также, когда курсор установлен на "SourceTrack" или "DestTrack".

Перед использованием данного дисплея, желательнее произвести заведомую установку точек IN, OUT и TO в приблизительно необходимые позиции.



7a. Select Track

Выбор дорожки, временную позицию которой Вы хотите определить.

7b. Zoom-in/out/up/down

Регулировка разрешения дисплея формы волны.

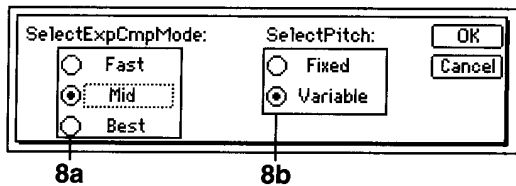
7c. Locate [In, Out, To]

Выбор позиции. Когда Вы перемещаете курсор в "Locate", автоматически включится скраббинг, и Вы можете вращать колесо [VALUE] для воспроизведения дорожки, выбранной командой "Select-Track" в соло.

Когда Вы нажмете сенсор "OK", выбранные временные позиции для кнопок ([IN/LOC1] и т. д.) будут переписаны. Если Вы нажмете сенсор "Cancel", установка будет отменена.

8. Mode

Выбор способа вычисления временной растяжки/сжатия. Для "ExpCmpTrk" ("EditType") это возможно при нажатии на сенсор "Mode".



8a. SelectExpCmpMode [Fast, Mid, Best]

Выбор режима преобразования для временной растяжки/сжатия.

Fast: Максимальная скорость процесса.

Mid: Между "Fast" и "Best".

Best: Максимальное качество звука.

Если "SelectPitch" (8b) установлен в "Variable", данная установка не дает эффекта.

8b. SelectPitch [Fixed, Variable]

Выбор необходимости смены высоты результата временной растяжки/сжатия.

Fixed: Высота не изменяется.

Variable: Высота изменяется.

Нажмите сенсор "OK" для завершения операции. Если Вы нажмете сенсор "Cancel", установка будет отменена.

Примеры редакции дорожек

"CopyTrk": Копирование дорожки в одном сонге

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

- 1) Определите позиции IN, OUT и TO.
- 2) Нажмите [TRACK] для перехода на страницу меню "EditTrk", установите "EditType" в "CopyTrk".
- 3) Выберите сору номер дорожки-источника. Установите "SourceTrack" на дорожку "1".
- 4) Выберите сору номер дорожки-назначения. Установите "DestTrack" на дорожку "2".
- 5) Выберите количество копий. Установите "Times" в "3".
- 6) Нажмите сенсор "Exec.". Дисплей отобразит "AreYouSure?". Нажмите сенсор "Yes". По окончании операции, дисплей отобразит "Completed". Нажмите сенсор "OK".

Данные дорожки-назначения будут переписаны.

7) Нажмите кнопку [TO/LOC3] для перемещения в позицию TO, и проверьте результат. Вы можете использовать Undo для отмены.

"CopyTrk": Копирование дорожки в другой сонг

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

- 1) Выберите сонг 001.
- 2) Определите позиции IN и OUT.
- 3) Нажмите [TRACK] для перехода на страницу меню "EditTrk", установите "EditType" в "CopyTrk".
- 4) Выберите номер дорожки-источника. Установите "SourceTrack" на дорожку "1".
- 5) Выберите буфер в качестве дорожки-назначения. Установите "DestTrack" в "Clip".
- 6) Выполните операцию. См. шаг 6) "CopyTrk": Копирование дорожки в одном сонге".

Данные буфера будут переписаны.

- 7) Выберите сонг 002.
- 8) Определите позицию TO.
- 9) Нажмите [TRACK] для перехода на страницу меню "EditTrk", установите "EditType" в "CopyTrk".
- 10) Выберите буфер в качестве номера дорожки-источника. Установите "SourceTrack" в "Clip1". Число означает номер дорожки в буфере.
- 11) Выберите номер дорожки-назначения. Установите "DestTrack" на дорожку "2".
- 12) Выберите количество копий. Установите "Times" в "1".
- 13) Выполните операцию. См. шаг 6) "CopyTrk": Копирование дорожки в одном сонге".

Данные дорожки-назначения будут переписаны.

14) Прослушайте результат. См. шаг 7) "CopyTrk": Копирование дорожки в одном сонге".

Если Вы используете внешний диск, будьте осторожны, поскольку, когда Вы переключаете диски, данные буфера уничтожаются.

"InsertTrk"

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

- 1) Установите временные позиции IN и OUT.
- 2) Нажмите [TRACK] для перехода на страницу меню "EditTrk", установите "EditType" в "InsertTrk".
- 3) Выберите номер дорожки для операции. Установите "DestTrack" на дорожку "1".
- 4) Нажмите сенсор "Exec.". Дисплей отобразит "AreYouSure?". Нажмите сенсор "Yes". Дисплей отобразит "Completed". Нажмите сенсор "OK".
- 5) Нажмите кнопку [IN/LOC1] для перемещения в позицию IN и проверьте результат. Вы можете использовать Undo для отмены.

“EraseTrk”

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

- 1) Установите временные позиции IN и OUT.
- 2) Нажмите [TRACK] для перехода на страницу меню “EditTrk”, установите “EditType” в “EraseTrk”.
- 3) Выберите номер дорожки для стирания данных. Установите “DestTrack” на дорожку “1”.
- 4) Нажмите сенсор “Ехес.”. Дисплей отобразит “Are YouSure?”. Нажмите сенсор “Yes”. По окончании операции, дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор “OK”.
- 5) Нажмите кнопку [IN/LOC1] для перемещения в позицию IN и проверьте результат. Вы можете использовать Undo для отмены.

“DeleteTrk”

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

- 1) Установите временные позиции IN и OUT.
- 2) Нажмите [TRACK] для перехода на страницу меню “EditTrk”, установите “EditType” в “DeleteTrk”.
- 3) Выберите номер дорожки. Установите “DestTrack” на дорожку “1”.
- 4) Нажмите сенсор “Ехес.”. Дисплей отобразит “AreYouSure?”. Нажмите сенсор “Yes” для удаления данных. По окончании операции, дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор “OK”.
- 5) Нажмите кнопку [IN/LOC1] для перемещения в позицию IN и проверьте корректность удаления данных. Вы можете использовать Undo для отмены.

“SwapTrk”

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

- 1) Установите временные позиции IN и OUT.
- 2) Нажмите [TRACK] для перехода на страницу меню “EditTrk”, установите “EditType” в “SwapTrk”.
- 3) Выберите номер дорожки-источника. Установите “SourceTrack” на дорожку “1”.
- 4) Выберите номер дорожки-назначения. Установите “DestTrack” на дорожку “2”.
- 5) Нажмите сенсор “Ехес.”. Дисплей отобразит “Are YouSure?”. Нажмите сенсор “Yes”. По окончании операции, дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор “OK”.
- 1) Нажмите кнопку [IN/LOC1] для перемещения в позицию IN и прослушайте результат. Вы можете использовать Undo для отмены.

“ReverseTrk”

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

- 1) Установите временные позиции IN, OUT и TO.
- 2) Нажмите [TRACK] для перехода на страницу меню “EditTrk”, установите “EditType” в “ReverseTrk”.
- 3) Выберите номер дорожки-источника. Установите “SourceTrack” на дорожку “1”.
- 4) Выберите номер дорожки-назначения. Установите “DestTrack” на дорожку “2”.
- 5) Выберите количество копий. Установите “Times” на “3”.
- 6) Нажмите сенсор “Ехес.”. Дисплей отобразит “AreYouSure?”. Нажмите сенсор “Yes”. По окончании операции, дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор “OK”.
- 7) Нажмите кнопку [TO/LOC3] для перемещения в позицию TO и прослушайте результат. Вы можете использовать Undo для отмены.

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

“OptimizeTrk”

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

- 1) Установите временные позиции IN и OUT. Найдите позицию, находящуюся несколько ранее точки, с которой начинается сообщение “DiskBusy”, и позицию, начиная с которой

оно исчезает, и установите IN и OUT в данные позиции.

- 2) Нажмите [TRACK] для перехода на страницу меню “EditTrk”, установите “EditType” в “OptimizeTrk”.
 - 3) Выберите номер дорожки для оптимизации. Установите “SourceTrack” на дорожку “1”.
 - 4) Нажмите сенсор “Ехес.”. Дисплей отобразит вопрос “AreYouSure?”. Нажмите сенсор “Yes” для оптимизации данных. Когда данные оптимизированы, дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор “OK”.
 - 5) Нажмите кнопку [IN/LOC1] для перемещения в позицию IN и прослушайте результат. Если воспроизведение происходит корректно без индикации “Disk Busy”, оптимизация пошла успешно. Вы можете использовать Undo для отмены.
- Чем больше длительность выбранного региона (IN-OUT), тем дольше будет происходить операция.*

“ExpCmpTrk”

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

- 1) Установите временные позиции IN, OUT, TO и END.
 - 2) Нажмите [TRACK] для перехода на страницу меню “EditTrk”, установите “EditType” в “ExpCmpTrk”.
 - 3) Выберите режим процесса. Нажмите сенсор “Mode” для доступа в диалоговое окно.
- Для данного примера, выберите “Fast” и “Fixed”, затем нажмите сенсор “OK” для возврата на страницу меню “EditTrk”.
- 4) Выберите номер дорожки-источника. Установите “SourceTrack” на дорожку “1”.
 - 5) Выберите номер дорожки-назначения. Установите “DestTrack” на дорожку “2”.
 - 6) Выберите количество копий. Установите “Times” в “3”.
 - 7) Нажмите сенсор “Ехес.”. Дисплей отобразит “AreYouSure?”. Нажмите сенсор “Yes”. По окончании операции, дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор “OK”.

- 8) Нажмите кнопку [TO/LOC3] для перемещения в позицию TO и прослушайте результат. Вы можете использовать Undo для отмены.

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

“CopyWholeTrk”: Копирование всей дорожки

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

- 1) Нажмите [TRACK] для перехода на страницу меню “EditTrk”, установите “EditType” в “CopyWholeTrk”.
- 2) Выберите номер дорожки-источника. Установите “SourceTrack” на дорожку “1”.
- 3) Выберите номер дорожки-назначения. Установите “DestTrack” на дорожку “2”.
- 4) Выберите виртуальную дорожку-назначение. Установите “DestVTrk” на виртуальную дорожку “а”.
- 5) Нажмите сенсор “Ехес.”. Дисплей отобразит “AreYouSure?”. Нажмите сенсор “Yes” для копирования данных. По окончании операции, дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор “OK”.
- 6) Прослушайте результат. Вы можете использовать Undo для отмены.

“CopyWholeTrk”: Копирование виртуальной дорожки

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

- 1) Нажмите [TRACK] для перехода на страницу меню “Vtr1-8” и убедитесь, что виртуальная дорожка “b” дорожки 1 пуста или может быть стерта (переписана). После проверки снова выберите “а”.
- 2) Нажмите [TRACK] для перехода на страницу меню “EditTrk”, установите “EditType” в “CopyWholeTrk”.
- 3) Выберите номер дорожки-источника. Установите “SourceTrack” на дорожку “1”.

4) Выберите номер дорожки-назначения. Установите "Dest Trk" на дорожку "2".

5) Выберите виртуальную дорожку-назначение. Установите "DestVTrk" на виртуальную дорожку "b".

6) Нажмите сенсор "Exec.". Дисплей отобразит "AreYouSure?" Нажмите сенсор "Yes". По окончании операции, дисплей отобразит "Completed". Нажмите сенсор "OK".

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

Прослушайте результат. Вы можете использовать Undo для отмены. Для этого, установите виртуальную дорожку обратно в "a" для дорожки 1.

"SwapWholeTrk": Перемена мест всех дорожек

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

1) Нажмите [TRACK] для перехода на страницу меню "EditTrk", установите "EditType" в "SwapWholeTrk".

2) Выберите номер дорожки-источника. Установите "Source Trk" на дорожку "1".

3) Выберите номер дорожки-назначения. Установите "Dest Trk" на дорожку "2".

4) Выберите виртуальную дорожку-назначение. Установите "DestVTrk" на виртуальную дорожку "a".

5) Нажмите сенсор "Exec.". Дисплей отобразит "Are YouSure?" Нажмите сенсор "Yes". По окончании операции, дисплей отобразит "Completed". Нажмите сенсор "OK".

6) Прослушайте результат. Вы можете использовать Undo для отмены.

"SwapWholeTrk": Смена мест виртуальных дорожек

В следующем примере виртуальная дорожка "a" (текущая) дорожки 1 и виртуальная дорожка "b" дорожки 1 будут поменяны местами.

1) Нажмите [TRACK] для перехода на страницу меню "Vtr1-8" и убедитесь, что виртуальная дорожка "b" дорожки 1 выбрана правильно. После проверки снова выберите "a".

2) Нажмите [TRACK] для перехода на страницу меню "EditTrk", установите "EditType" в "SwapWholeTrk".

3) Выберите номер дорожки-источника. Установите "Source Trk" на дорожку "1".

4) Выберите номер дорожки-назначения. Установите "Dest Trk" на дорожку "1".

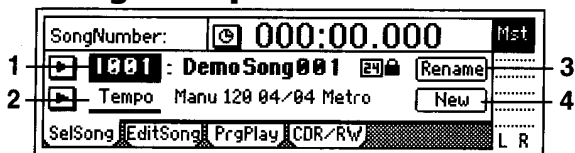
5) Выберите виртуальную дорожку-назначение. Установите "DestVTrk" на виртуальную дорожку "b".

6) Нажмите сенсор "Exec.". Дисплей отобразит "Are YouSure?". Нажмите сенсор "Yes". Когда операция закончится, дисплей отобразит "Completed". Нажмите сенсор "OK".

7) Нажмите [TRACK] для перехода на страницу меню "Vtr1-8", выберите виртуальную дорожку "b" дорожки 1. Прослушайте результат. Вы можете использовать Undo для отмены. В данном случае, установите виртуальную дорожку обратно в "a" для дорожки 1.

Сонг

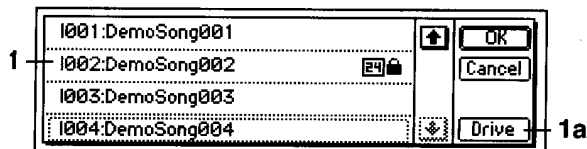
P1 SelSong: Выбор сонга



1. SongNumber [1...G/001...100]

Дисплей отображает диск, номер сонга и название сонга. Если выбрана 24-битная запись, дисплей отобразит . Если сонг защищен, дисплей отобразит .

Нажмите сенсор "▶" для выбора из списка. Для смены диска выберите "Drive" из данного списка.



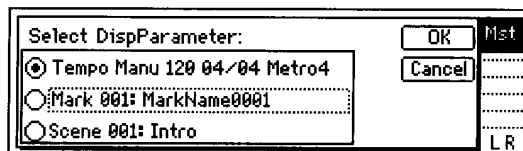
Вы можете также выбрать сонги при удержании кнопки [STOP] и нажатии кнопок [FF] или [REW].

1a. Drive [I...G]

Выбор диска.

2. Select DispParametr [Tempo, Mark, Scene]

Выбор отображения параметров на дисплее. Нажмите сенсор "▶" для выбора из списка:



Tempo: Дисплей отобразит источник темпа, темп, размер и ритм сонга.

Tempo Manu 120 04/04 Metro

Mark: Дисплей отобразит номер и название метки предшествующей или стоящей в данной позиции.

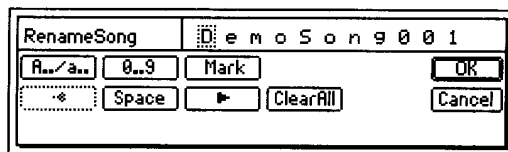
Mark 001: MarkName0001

Scene: Дисплей отобразит номер и название сцены для в данной позиции сонга.

Scene 001: Intro

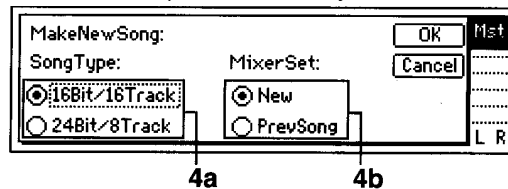
3. Rename

Нажмите сенсор "Rename" для доступа в диалоговое окно, и измените название сонга. Вы можете ввести в название сонга до 16 символов.



4. New

Создает новый сонг, следующий за последним сонгом на текущем диске. Нажмите сенсор "New" для доступа в диалоговое окно.



Установите "SongType" и "MixerSet" и нажмите сенсор "OK" для создания нового сонга. Для отмены, нажмите сенсор "Cancel".

4a. SongType [16Bit/16Track, 24Bit/8Track]

16Bit/16Track: Создание сонга для 16-битных записи/воспроизведения. Могут использоваться дорожки 1-16. До 8 дорожек могут записываться одновременно.

24Bit/8Track: Создание сонга для 24-битных записи/воспроизведения. Могут использоваться дорожки 1-8. Дорожки 9-16 недоступны. До 4 дорожек могут записываться одновременно. Когда аудиоданные передаются в 16-битный сонг ("CoryTrk"), они становятся 16-битными.

Установка "SongType" (Bit/Track) может изменяться только при создании нового сонга.

4b. MixerSet [New, PrevSong]

Выбор установки микшера для нового сонга.

New: Будут использоваться новые установки.

PrevSong: Будут использоваться установки микшера текущего сонга.

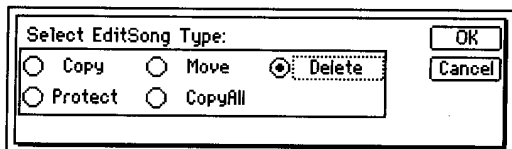
P2 EditSong: Редакция сонга

Редактируемым обычно является текущий сонг. (Однако операция "CoryAllSong" действует на все сонги.)

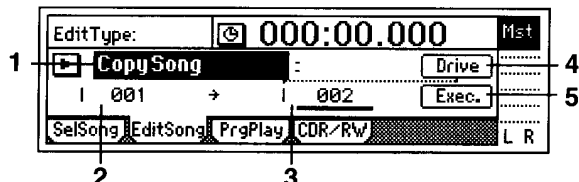
После данных операций функция Undo недоступна.

1. EditType [CopySong, MoveSong, DeleteSong, ProtectSong, CopyAllSongs]

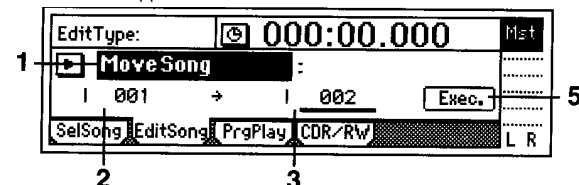
Выбор операции редактирования песни. Нажмите сенсор "▶" для выбора операции в следующем диалоговом окне.



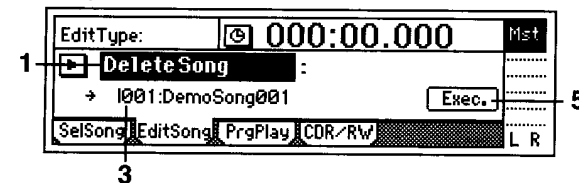
CopySong: Текущий трек будет скопирован на диск под выбранным номером.



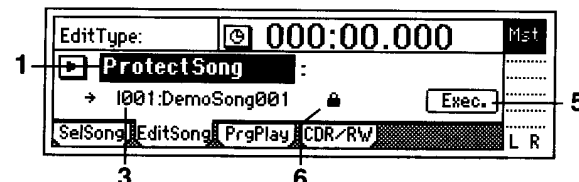
MoveSong: Текущий трек будет перемещен в другой номер песни на том же диске.



DeleteSong: Текущий трек будет удален.



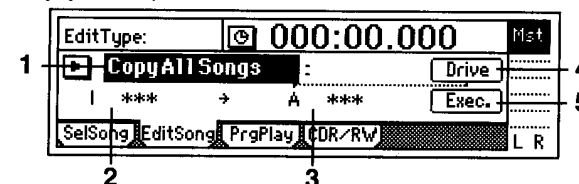
ProtectSong: Текущий трек будет защищен от записи. Это позволяет предотвратить случайное стирание данных.



При включении защиты операции записи невозможны, включая запись, редактирование дорожек и запись сцен.

При включении защиты установки песни также сохраняются. Фейдеры, EQ и т. д. будут соответствовать отредактированному, но не сохранятся.

CopyAllSongs: Все песни диска, на котором находится текущий трек, будут скопированы.



2. SourceSong [(I...G/001...100)]

Индикатор песни-источника. В качестве источника будут отображаться текущий диск и трек.

Для "CopySong" ("EditType") будут отображаться диск-источник и номер песни для копирования.

Для "MoveSong" ("EditType") будут отображаться диск-источник и номер песни для перемещения.

Для "CopyAllSongs" ("EditType") будет отображаться диск-источник для копирования. "****" индицирует все песни на диске.

3. DestSong [(1...G/001...100)]

Индикатор песни-назначения.

Для "CopySong" ("EditType") будут отображаться диск-назначе-

ние и номер песни. Доступные номера для выбора: "001" — количество имеющихся песен + 1. Используйте "Drive" для выбора диска.

Для "MoveSong" ("EditType") будут отображаться диск-назначение и номер песни. Доступные номера для выбора: "001" — количество имеющихся песен.

Для "DeleteSong" ("EditType") будут отображаться диск, номер и название удаляемой песни. Отображается текущий трек.

Для "ProtectSong" ("EditType") будут отображаться диск, номер и название защищаемой песни. Отображается текущий трек.

Для "CopyAllSongs" ("EditType") будет отображаться диск-назначение. "****" индицирует все песни на диске. Используйте "Drive" для выбора диска.

4. Drive [(I...G)]

Для "CopySong" ("EditType") здесь выбирается диск-назначение. Нажмите данный сенсор для доступа к диалоговому окну. Выберите диск, и нажмите сенсор "OK".

Для "CopyAllSongs" ("EditType") здесь выбирается диск-назначение. Нажмите данный сенсор для доступа к диалоговому окну. Выберите диск, и нажмите сенсор "OK".

5. Exec.

Выполнение операции редактирования.

Будьте осторожны, функция Undo недоступна.

Для "CopySong" ("EditType") трек будет скопирован в номер песни-назначения ("DestSong"). Если "DestSong" совпадает с существующим номером песни, данный и последующие треки будут перенумерованы на единицу в сторону возрастания. Они не переписываются.

Для "MoveSong" ("EditType"), если номер песни-назначения ("DestSong") больше, чем номер песни-источника ("SourceSong"), "DestSong" и последующие треки будут перенумерованы на единицу в сторону убывания. Если номер назначения меньше номера источника, трек "DestSong" и последующие треки будут перенумерованы на единицу в сторону возрастания. Они не переписываются.

Для "DeleteSong" ("EditType") "DestSong" будет удален, и последующие треки будут перенумерованы на единицу в сторону убывания.

Для "ProtectSong" ("EditType") будет включаться/отключаться установка защиты.

Для "CopyAllSongs" ("EditType") треки будут скопированы после последнего трека диска-назначения ("DestSong"). Они не переписываются.

6. Protect [On, Off]

Для "ProtectSong" ("EditType"), когда защита включена ("On"), будет отображаться символ блокировки, и наоборот. Нажмите сенсор "Exec." для переключения установки включения/отключения.

Пример редактирования песни

"CopySong": Копирование одного трека

- 1) Выберите трек для копирования ("SourceSong").
- 2) Нажмите [SONG] для перехода на страницу меню "EditSong" и установите "EditType" в "CopySong".
- 3) Убедитесь, что в качестве "SourceSong" выбран трек-источник.
- 4) Нажмите сенсор "Drive" и в диалоговом окне выберите диск-назначение для копирования. Затем нажмите сенсор "OK".
- 5) Используйте "DestSong" для выбора номера песни-назначения.
- 6) Нажмите сенсор "Exec.". Дисплей отобразит "AreYouSure?". Нажмите сенсор "Yes" для выполнения операции. По окончании, дисплей отобразит "Completed". Нажмите сенсор "OK".

"MoveSong"

- 1) Выберите трек для перемещения ("SourceSong").
- 2) Нажмите [SONG] для перехода на страницу меню "EditSong", установите "EditType" в "MoveSong".
- 3) Убедитесь, что в качестве "SourceSong" выбран трек-источник.

4) Используйте "DestSong" для выбора номера сонга-назначения.

5) Нажмите сенсор "Ехес.". Дисплей отобразит "AreYouSure?" Нажмите сенсор "Yes" для выполнения операции. По окончании операции, дисплей отобразит "Completed". Нажмите сенсор "OK".

"DeleteSong"

1) Выберите сонг для удаления ("DestSong").

2) Нажмите [SONG] для перехода на страницу меню "EditSong", установите "EditType" в "DeleteSong".

3) Убедитесь, что в качестве "DestSong" выбран необходимый сонг.

4) Нажмите сенсор "Ехес.". Дисплей отобразит "AreYouSure?" Нажмите сенсор "Yes" для удаления сонга. По окончании операции, дисплей отобразит "Completed". Нажмите сенсор "OK".

"ProtectSong"

1) Выберите song для защиты ("DestSong").

2) Нажмите [SONG] для перехода на страницу меню "EditSong", установите "EditType" в "ProtectSong".

3) Убедитесь, что в качестве "DestSong" выбран необходимый сонг.

4) Нажмите сенсор "Ехес.". Если появился символ блокировки, сонг защищен, и наоборот. Данная установка будет переключаться при каждом нажатии сенсора "Ехес.".

"CopyAllSongs": Копирование всех сонгов на диск

1) Выберите диск, содержащий сонги-источники ("Source Song").

2) Нажмите [SONG] для перехода на страницу меню "EditSong", установите "EditType" в "CopyAllSongs".

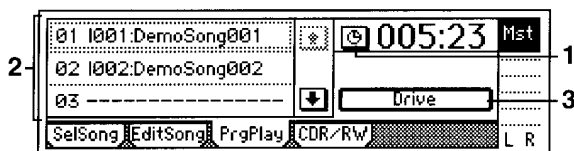
3) Убедитесь, что в качестве "SourceSong" выбран диск, содержащий сонги-источники. "****" индицирует все сонги.

4) Нажмите сенсор "Drive" и в диалоговом окне выберите диск-назначение. Затем нажмите сенсор "OK".

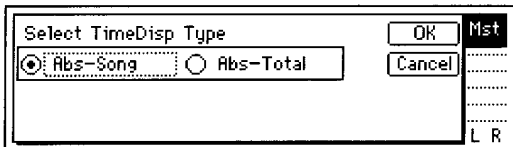
5) Используйте "DestSong" для выбора номера сонга-назначения.

6) Нажмите сенсор "Ехес.". Дисплей отобразит "AreYouSure?" Нажмите сенсор "Yes" для копирования сонгов. По окончании операции, дисплей отобразит "Completed". Нажмите сенсор "OK".

P3 PrgPlay: Воспроизведение сонгов по программе



1. Временной дисплей [Abs-Song, Abs-Total]



Выбор типа счетчика.

Abs-Song: Отображается истекшее время отдельного сонга.

Abs-Total: Отображается истекшее время всей программы.

Для подтверждения нажмите сенсор "OK". Для отмены нажмите сенсор "Cancel".

2. ProgramPlay List [01...99]

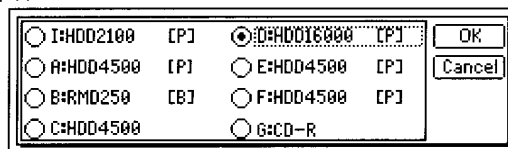
Здесь Вы можете составить список сонгов. Сонги будут воспроизводиться по порядку, начиная с верхнего. Для выбора другого диска нажмите сенсор "Drive".

Слева данный дисплей отображает номер в списке, диск, номер сонга и название сонга.

Если список содержит номера без сонгов, данный номер будет пропущен, и начнет воспроизводиться следующий по списку сонг.

3. Drive [I...G]

Выбор диска.

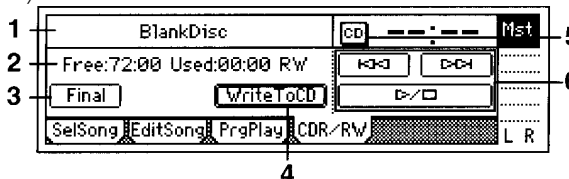


P4 CDR/RW: Создание и воспроизведение CD-R/RW

К D16 возможно подключение устройств CD-R (CD-записываемых) или CD-RW (CD-перезаписываемых) дисков для производства аудио CD.

С первого до последнего события дорожек 1 и 2 текущего сонга будут записаны на CD-R/RW. Вы можете также воспроизводить созданные CD-R/RW.

Некоторые аудио CD-плееры не могут воспроизводить диски CD-R/RW.



1. Информационное поле [01...99, BlankDisc, NoDisc, NoDrive]

Отображает воспроизводимый с CD-R/RW сонг.

01...99: Номер сонга на диске CD-R/RW.

BlankDisc: Диск CD-R/RW не записан (чистый).

NoDisc: Диск CD-R/RW отсутствует в устройстве или имеет другой формат.

NoDrive: Устройство не подключено.

2. Size/DeviceType (Free, Used/R, RW, DA)

Отображает время, доступное для записи на CD-R/RW и тип диска.

Временной дисплей

Free: Свободное время на диске.

Used: Использованное время на диске.

Время отображается в минутах и секундах.

Тип диска

R: Диск определен, как CD-R. Это возможно в случаях:

- Устройство = CD-R, Диск = CD-R
- Устройство = CD-RW, Диск = CD-R

RW: Диск определен, как CD-RW. Это возможно в случаях:

- Устройство = CD-RW, Диск = CD-RW

DA: Диск определен, как аудио CD. Это возможно в случаях:

- CD-R с TOC, созданный на D16
- A CD-RW с TOC, созданный на D16
- Аудио CD.

3. Final (Finalize)

Производится операция Finalize.

Для дисков CD-R/RW, созданных на D16, возможность воспроизведения в аудио CD-плеере определяется выполнением операции Finalize.

Finalize может выполняться только один раз. После нее, на диск невозможно производить запись. Это означает, что Вы должны нажать на сенсор "Final" для выполнения операции Finalize только после записи всех сонгов на диск.

4. WriteToCD

Выполняет операцию записи на CD-R/RW.

5. CD [Abs-Song, Abs-Total]


Выбор способа отображения счетчика при воспроизведении CD-R/RW.


Abs-Song: Отображается истекшее время для одного сонга.


Abs-Total: Отображается истекшее время для всего диска.

6. Кнопки транспорта CD-R/RW

Используйте данные кнопки для воспроизведения, остановка и выбора сонгов на аудио CD.

: Если Вы находитесь в середине сонга, данная кнопка перемещает в начало сонга. Если Вы находитесь в начале сонга, данная кнопка перемещает в начало предыдущего сонга.

: Данная кнопка перемещает в начало следующего сонга.

: Данная кнопка запускает/останавливает воспроизведение.

Воспроизводимый сигнал снимается с выходов устройства CD-R/RW.

Процедура создание аудио CD

1) Подключите к D16 устройство CD-R/RW. Установите SCSI ID устройства CD-R/RW, равным 6.

2) Включите питание сперва устройства CD-R/RW, затем D16. Вложите диск в устройство CD-R/RW.

3) Выберите записываемый сонг. Перед этим, записываемый сонг должен быть сведен и записан в режиме "bounce" на дорожки 1 и 2.


Установки сцен будут игнорироваться.

4) Нажмите [SONG] для перехода на страницу меню "CD-R/RW". Убедитесь, что поле дисплея "CD-R/RW Information" отображает "BlankDisc" или "Song number".

5) Нажмите сенсор "WriteToCD-R". Дисплей отобразит "AreYouSure?". Нажмите сенсор "Yes" для старта записи.

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

6) По окончании записи дисплей отобразит "Completed". Нажмите сенсор "OK".

7) Нажмите сенсор  для воспроизведения и прослушайте результат. Для этого используйте аудиовыходы устройства CD-R/RW.

8) Для записи другого сонга повторите шаги 4) - 8). Следующий сонг будет записан после последнего существующего на CD-R/RW сонга.

9) Нажмите сенсор "Final" для завершения процесса создания диска.

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

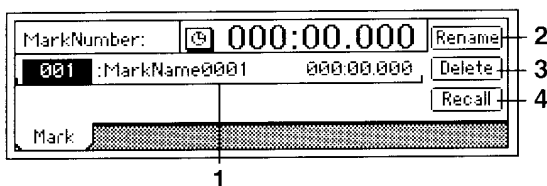
Сохранение

Вы можете сохранить временную позицию для установки локатора, сцены, или метки. Время нажатия кнопки [STORE] запоминается и может запоминаться нажатием одной из кнопок назначения. Если Вы, вместо кнопок назначения нажмете кнопку [STORE] еще раз, операция сохранения будет отменена.

Подробно данные функции и процедура назначения описаны далее.

Метка

P1 Mark: Редакция метки



1. MarkNumber [001...100]

Выбор номера метки. Справа от номера метки дисплей отображит название и временную позицию метки.

Номера меток располагаются в порядке их временных позиций.

2. Rename

Переименование метки.



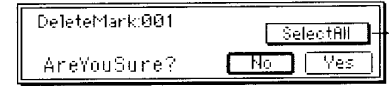
Выберите метку, нажмите сенсор "Rename" для доступа в диалоговое окно и измените название. Вы можете ввести название, количеством до 16 символов.

3. Delete

Удаление метки.

Будьте осторожны.

после удаления метки функция Undo недоступна.



3а

3а. SelectAll [On, Off]

Выбор всех меток для удаления.

On: Выбраны все метки. Номер метки будет отображаться, как "****".

Off: Для удаления будет выбрана одна метка, имеющая номер "MarkNumber".

4. Recall

Вызов метки, определенной параметром "MarkNumber" и перемещение текущего времени в ее позицию.

Установка метки

1) Переместитесь во временную позицию, в которую необходимо поставить метку. Используйте счетчик ("Counter") или кнопки [FF] и [REW] для перемещения.

2) Нажмите кнопку [STORE] для сохранения выбранной временной позиции.

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

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

Перемещение в позицию метки

1) Нажмите [MARK] для перехода на страницу меню "Mark".

2) Используйте "MarkNumber" для выбора необходимой метки.

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

Удаление метки

Будьте осторожны, после удаление метки функция Undo недоступна.

1) Нажмите [MARK] для перехода на страницу меню "Mark".

2) Используйте "MarkNumber" для выбора удаляемой метки.

3) Нажмите сенсор "Delete" для доступа в диалоговое окно.

4) Проверьте поле "Delete mark number" в верхней левой части экрана. Если Вы уверены в необходимости удаления данной метки, нажмите сенсор "Yes". Для отмены удаления нажмите сенсор "No". Для удаления всех меток нажмите сенсор "Select All" для установки его в "On" (шаг 2) необязателен) и затем нажмите сенсор "Yes" для удаления меток.

Сцена

Все установки микшера в необходимой временной позиции могут быть записаны в качестве сцены, которая используется для автоматической смены установок микшера в процессе воспроизведения (когда Scene Read установлено в "On"). Сцены также могут использоваться в качестве общих установок, вызываемых по необходимости.

В каждом сонге может содержаться до 100 сцен. В сцену могут быть записаны следующие установки:

MixerChannel: Eq, EffectSend 1, 2, AuxSend, Pan/Balance, ChFader, PairOn/Off

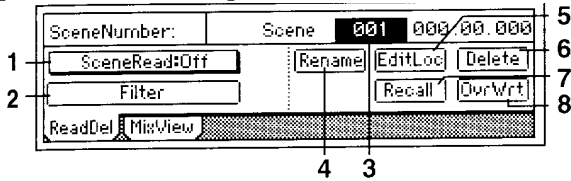
InsertEffect: Assign, EffectType, InsertTo, EffectNumber

MasterEffect: EffectNumber, EffectReturn

FinalEffect: EffectNumber

Для каждой группы данных параметров имеются фильтры. Параметры "MixerChannel" доступны для каждого выбранного канала.

P1 ReadDel: Включение/отключение воспроизведения и редакция сцен



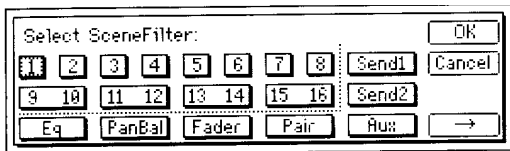
1. SceneRead [On, Off]

Включение/отключение воспроизведения сцен.

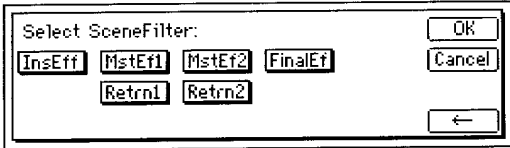
On: Воспроизведение сцен разрешено. В процессе воспроизведения, каждая сцена будет вызываться по достижении ее времени записи, и установки микшера будут изменяться автоматически. При этом кнопка [SCENE] будет светиться.

Off: Воспроизведение сцен запрещено. Вы можете вызывать сцены в качестве общих установок безотносительно их временных позиций.

2. Filter



Выбор параметров, включаемых в сцену при записи или вызове.



On: Фильтр доступен для каналов/параметров, так что сцены на них не будут оказывать влияния.

Off: Фильтр будет отключен, поэтому сцены будут оказывать влияние на параметры.

Вы можете отфильтровать определенные установки микшера (параметры), и они не будут изменяться при записи или вызове сцен. Данные установки функционируют, как при записи, так и в процессе воспроизведения. Они действуют на данный сонг.

Например, допустим Вы фильтруете "Pan" на каналах 1 и 2 и записываете сцену "002", а затем фильтруете "EQ" и воспроизводите. Когда Вы включаете Scene Read и воспроизводите с начала сонга, установки панорамы сцены "001", когда Вы достигните сцены "002", останутся неизменными, поскольку они не записаны в сцену "002". Поскольку EQ отфильтрован для воспроизведения, установки EQ в сцене не будут использоваться с начала сонга, а будут использоваться текущие установки EQ.

3. SceneNumber [001...100]

Вызов установок микшера сцены в текущей позиции времени, а также вызов сцены для смены ее названия или временной позиции. Временная позиция каждой сцены показана правее номера сцены.

Если "SceneRead" (P1-1) установлено в "Off", Вы можете выбрать любую сцену. Если – в "On", сцена в текущее время будет выбрана автоматически; ручной выбор невозможен.

4. Rename

Переименование сцены.

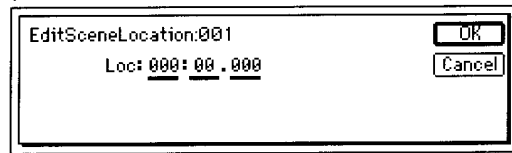
Используйте "SceneNumber" для вызова сцены, нажмите сенсор "Rename" для доступа в диалоговое окно и смените название. Название может состоять из 16 символов. Если на страни-



це меню "SelSong" окно "Select DispParameter" установить в "Scene", название сцены будет отображаться на данной странице.

5. EditLoc

Смена временной позиции сцены.

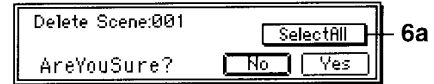


Используйте "SceneNumber" для вызова сцены, нажмите сенсор "EditLoc" для доступа в диалоговое окно и смените временную позицию сцены.

Вы можете непосредственно нажимать значение времени, или использовать курсор для выбора. Затем используйте колесо [VALUE] для смены времени. Нажмите сенсор "OK" для завершения или "Cancel" для отмены.

6. Delete

Удаление сцены.



Будьте осторожны.

для данной операции функция Undo недоступна.

6a. SelectAll [On, Off]

Выбор всех сцен для удаления.

On: Все сцены будут выбраны для удаления. Номер сцены будет отображаться в виде "****".

Off: Одна сцена, под отображаемым номером сцены будет выбрана для удаления.

7. Recall

Вызов установок, записанных в сцену. Если Вы вызвали сцену и отредактировали установки, нажатие сенсора "Recall" вызовет установки, предшествующие модификации (т. е., установки микшера, которые были записаны в сцену).

8. OvrWrt

Переписывает текущие установки микшера под текущим номером сцены. Используйте эту команду для тщательной редакции сцены или для замещения ненужной сцены.

Процедура записи сцены

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

- Нажмите кнопку [STORE] и текущее время будет записано.
- Нажмите кнопку [SCENE], отобразится номер сцены "S****" для записи и операция будет завершена.

Время нажатия кнопки [STORE] будет соответствовать текущим установкам микшера в сцене.

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

Автоматическое переключение сцен при воспроизведении

Осуществите запись сцен в необходимых временных позициях ("Процедура записи сцены").

- 1) Установите "SceneRead" в "On".

- Нажмите [SCENE] для перехода на страницу меню "ReadDel".
- Нажмите сенсор "SceneRead" для установки его в "On". При этом кнопка [SCENE] начнет светиться.

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

Вызов сцены

- 1) Установите "SceneRead" в "On".

- Нажмите [SCENE] для перехода на страницу меню "ReadDel".

• Нажмите сенсор “SceneRead” для установки в “Off”. При этом, кнопка [SCENE] не будет светиться.

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

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

Копирование сцены

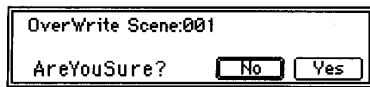
- 1) Выберите сцену, как описано в процедуре для “Вызова сцены”.
- 2) Переместите текущее время в необходимую позицию.
- 3) Нажмите кнопку [STORE], а затем кнопку [SCENE].

Редакция и перезапись сцены

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

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

• Нажмите сенсор “OvrWrt”.



В диалоговом окне отобразится запрос на подтверждение. Нажмите сенсор “Yes” для перезаписи сцены под выбранным номером.

Удаление сцены

Будьте осторожны, для данной операции функция Undo недоступна.

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

Перемещение временной позиции записанной сцены

- 1) Выберите перемещаемую сцену, как описано в процедуре для “Вызова сцены”.
- 2) Переместите временную позицию сцены.
 - Нажмите сенсор “EditLoc”.
 - В диалоговом окне отредактируйте временную позицию и нажмите сенсор “OK” для выполнения операции.

Фильтрация сцены

- 1) Нажмите [SCENE] для перехода на страницу меню “ReadDel”, нажмите сенсор “Filter” для доступа к окну “Select SceneFilter”.
- 2) Выберите параметры для фильтрации. Для установок, занимающих две экранные страницы, используйте сенсор “>” для перехода на следующую страницу. Первая страница содержит установки для параметров каждого канала. Например, если Вы фильтруете панорамы каналов 1 и 2, необходимо установить сенсоры “1”, “2” и “PanBal” в “On”. Вторая страница содержит установки для общих параметров. Аналогично, установите “On” для фильтруемых параметров. Нажмите сенсор “OK” для активации установок.

Использование MIDI для управления сценами

MIDI output

При смене сцен передается сообщение Program Change в следующих случаях:

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

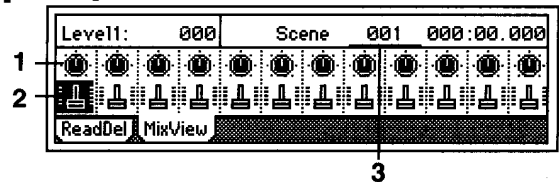
MIDI input

Когда “SceneRead” установлен в “Off” и принимается сообщение Program Change, устанавливается сцена с соответствующим номером. Когда “SceneRead” установлен в “On”, данное сообщение будет игнорироваться, вне зависимости от воспроизведения или записи D16.

- 1) Подключите внешнее MIDI-устройство.
- 2) Нажмите [SYSTEM] для перехода на страницу меню “MIDI”, а затем “GlobalCh” для установки MIDI-канала, аналогичного внешнему MIDI-устройству.
- 3) Нажмите [SCENE] для перехода на страницу меню “ReadDel”, переключите “SceneRead” в “Off”.
- 4) Передавайте сообщения Program Change с внешнего MIDI-устройства для переключения сцен.

Когда D16 принимает Program Change #0, устанавливается сцена “001”. Program Change #0-99 соответствуют сценам “001”-“100”.

P2 MixView: Отображение панорам/фейдеров сцены



1. Pan/Balance (Pan1...Pan8, Bal9-10...Bal5-16)

Отображает текущие установки панорам и баланса в верхней левой части дисплея.

2. Level (Lev1...Lev8, Lev9-10...Lev15-16)

Отображает текущие установки канальных фейдеров в верхней левой части дисплея.

3. SceneNumber [001...100]

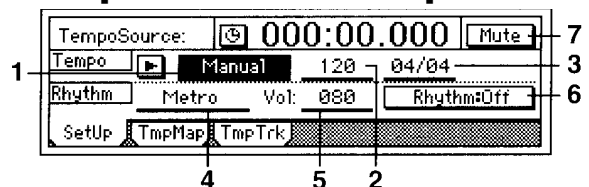
Отображает установки микшера в позиции текущего времени.

Темп/ритм

Вы можете создать установки темпа, музыкального размера и ритма (метронома) для сонга. Когда счетчик отображает “MBT”, его показания согласуются с выбранным темпом.

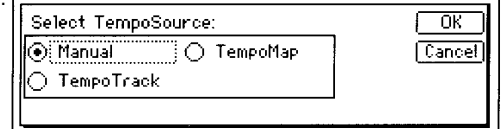
Темп/ритм также отображается на странице меню “SelSong”.

P1 SetUp: Установки темпа и ритма



1. TempoSource [Manual, TempoMap, TempoTrack]

Выбор источника темпа. Нажмите сенсор “▶”, отобразится диалоговое окно.



Manual: Темп следует установкам “Tempo” и “Beat”. Невозможно автоматически изменять темп, размер и ритмический паттерн в процессе сонга.

TempoMap: Темп, размер и ритмический паттерн будут автоматически изменяться в процессе сонга, в соответствии с картой темпа. Карта темпа может быть создана на странице меню “TmpMap”.

TempoTrack: Используется записанный темп нажатий или MIDI Clock. Используйте страницу меню “TmpTrk” для записи темпа вручную или с секвенсера, а затем выберите “TempoTrack”. Размер будет следовать установкам, созданным на странице меню “TmpMap”.

“TempoTrack” может быть выбран после его создания.

2. Tempo [40...240, (Trk)]

Выбор темпа, который используется, когда "TempoSource" установлен в "Manual". В случае "TempoMap", здесь отображается текущий темп, созданный на странице меню "TmpMap". В случае "Tempo-Track", здесь отображается "Trk". Пределы измерения: 40-240.

3. Beat [01/04...16/16]

Выбор размера, который используется, когда "TempoSource" установлен в "Manual". В случаях "TempoMap" и "TempoTrack", отображается размер, соответствующий текущему времени, определяемый на странице меню "TmpMap".

4. SelRhythm [(Rhythm Pattern List)]

Выбор ритмического паттерна, который используется при установке "TempoSource" в "Manual". В случаях "TempoMap" и "TempoTrack", отображается ритм (P1-2), соответствующий текущему времени, определяемый на странице меню "TmpMap". Выбираемый ритм зависит от параметра "Beat".

5. RhythmVol [000...100]

Выбор громкости ритма. Данный уровень устанавливается на мастер-шине LR.

6. Rhythm [On, Off]

Включение/отключение ритма в процессе записи и воспроизведения.

On: Ритм включен. Светодиод кнопки [TEMPO/RHYTHM] начнет светиться.

Off: Ритм выключен.

Будьте осторожны, если данная установка находится в "On", в процессе записи с суммированием ритм будет записан.

Ритм, поступающий на входы, определяемые в меню "Ch1-8" и "Ch9-16" ("RhythmL" и "RhythmR"), будет звучать в процессе записи или воспроизведения вне зависимости от данной установки.

Если Вы включите звук ритма на странице "METER/TRACK VIEW", он будет продолжаться и далее.

7. Mute [On, Off]

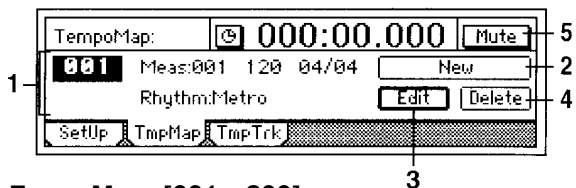
На данной странице ритм будет звучать вне зависимости от установок сенсора "Rhythm" "On/Off". Однако, Вы можете использовать данный сенсор для мьютирования ритма. Данный сенсор связан с сенсором "Mute" на странице меню "TmpMap".

On: Ритм выключен.

Off: Ритм включен.

P2 TmpMap: Редакция карты темпа

Изменения темпа, размера или ритма могут осуществляться только в начале события.

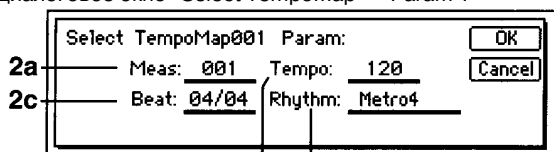


1. TempoMap [001...200]

Определяет номер выбранной карты темпа. В правой части дисплея отображается стартовое событие, темп, размер и ритмический паттерн для данной карты темпа. Когда "TempoSource" (P1-1) установлен в "Manual", выбор "TempoMap" невозможен.

2. New

Создание новой карты темпа. Для добавления новой карты темпа в середину сонга, создайте новую карту темпа. Отображается диалоговое окно "Select TempoMap*** Param".



2a. Meas [001...999]

Выбор позиции, для которой создается карта темпа, в единицах событий.

2b 2d

2b. Tempo [40...240]

Выбор темпа в пределах 40 – 240.

2c. Beat [01/04...16/16]

Выбор размера.

2d. SelRhythm [(Rhythm Pattern List)]

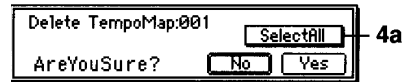
Выбор ритма. Для отсутствия звука Вы можете выбрать "пустой" ритм. Выбор ритмов зависит от установки "Beat".

3. Edit

Редакция установок существующей карты темпа. Используйте "TempoMap" для выбора модифицируемой карты, а затем нажмите данный сенсор. Отобразится диалоговое окно "Select TempoMap*** Param", и Вы сможете установить необходимые значения.

4. Delete

Удаление карты темпа.



4a. SelectAll [On, Off]

On: Все карты темпа будут помечены для удаления. Номер карты темпа будет показан, как "****".

Off: Только карта темпа, выбранная с помощью "TempoMap", будет помечена для удаления.

5. Mute [On, Off]

На данной странице, ритм звучит вне зависимости от установок сенсора "Rhythm" "On/Off". Однако, Вы можете использовать данный сенсор для отключения ритма.

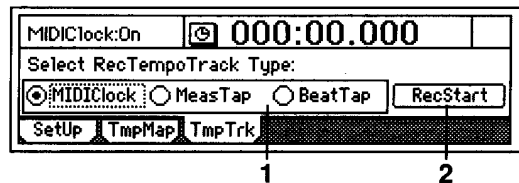
P3 TmpTrk: Создание дорожки темпа

- Запись MIDI Clock
- Запись темпа нажатий

Первый способ используется для синхронизации D16 с внешним секвенсером. Второй способ используется, когда темп записанных аудиоданных неизвестен (например, при записи с CD).

Поскольку данные двух типов дорожки темпа записываются в одну и ту же область, одновременное их использование невозможно.

Если память в процессе записи переполняется, запись заканчивается.



1. Select RecTempoTrack Type [MIDIClock, MeasTap, BeatTap]

Выбор типа дорожки темпа.

MIDIClock: Дорожка темпа создается записью данных MIDI Clock с внешнего секвенсера.

MeasTap: Дорожка темпа создается записью нажатий в начале каждого события.

BeatTap: Дорожка темпа создается записью нажатий в начале каждого такта.

2. RecStart

Начните запись дорожки темпа.

IN/LOC1, OUT/LOC2, TO/LOC3, END/LOC4

Если позиции сонга назначены на кнопки [IN/LOC1], [OUT/LOC2], [TO/LOC3] и [END/LOC4], Вы можете использовать их для следующих функций:

- Точка локации (нажмите кнопку для перемещения в назначенную временную позицию).
- Воспроизведение в цикле.
- Точки входа/выхода для записи с автовырезкой.
- Модификация позиций для редакции дорожек.
- Воспроизведение "IN-OUT".

В последнем случае Вы можете, удерживая нажатой кнопку [IN/LOC1], нажать кнопку [OUT/LOC2] для воспроизведения от

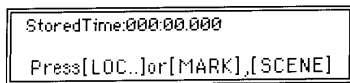
позиции IN, назначенной на кнопку [IN/LOC1] до позиции OUT, назначенной на кнопку [OUT/LOC2]. Это – дополнительный способ воспроизведения региона IN-OUT для проверки его содержания.

Запись точки локации ([IN/LOC1], [OUT/LOC2], [TO/LOC3], [END/LOC4])

1) Переместите текущее время в необходимую позицию.

Используйте счетчик ("Counter") или кнопки [FF]/[REW] для перемещения.

2) Нажмите кнопку [STORE] для сохранения выбранной временной позиции.



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

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

Перемещение в точку локации

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

Функции локаторов

IN/LOC1:

Временная позиция, назначенная на кнопку [IN/LOC1], используется в следующих целях:

- Перемещение в точку локации 1
- Время входа в запись для записи с автоврезкой
- Стартовое время для воспроизведения в цикле
- Стартовое время для воспроизведения IN-OUT
- Временные отметки для операций редакции дорожек:
 - Стартовое время источника копирования для "Copy Track"
 - Стартовое время интервала для "Insert Track"
 - Стартовое время региона стирания для "Erase Track"
 - Стартовое время региона удаления для "Delete Track"
 - Стартовое время источника и назначения обмена для "Swap Track"
 - Стартовое время региона реверса для "Reverse Track"
 - Стартовое время региона временной коррекции для "ExpCmpTrack"

OUT/LOC2:

Временная позиция, назначенная на кнопку [OUT/LOC2], используется в следующих целях:

- Перемещение в точку локации 2
- Время выхода из записи для записи с автоврезкой
- Время окончания воспроизведения в цикле
- Время окончания воспроизведения IN-OUT
- Временные отметки для операций редакции дорожек:
 - Время окончания источника копирования для "Copy Track"
 - Время окончания интервала для "Insert Track"
 - Время окончания региона стирания для "Erase Track"
 - Время окончания региона удаления для "Delete Track"
 - Время окончания источника и назначения обмена для "Swap Track"
 - Время окончания региона реверса для "Reverse Track"
 - Время окончания региона временной коррекции для "ExpCmpTrack"

TO/LOC3:

Временная позиция, назначенная на кнопку [TO/LOC3], используется в следующих целях:

- Перемещение в точку локации 3
- Временные отметки для операций редакции дорожек:

Время назначения копирования для "Copy Track"

Время назначения копирования реверса для "Reverse Track"

Стартовое время + время назначения копирования данных временной коррекции для "ExpCmpTrack"

END/LOC4:

Временная позиция, назначенная на кнопку [END/LOC4], используется в следующих целях:

- Перемещение в точку локации 4.
- Временные отметки для операций редакции дорожек:
 - Время окончания данных временной коррекции для "ExpCmpTrack"

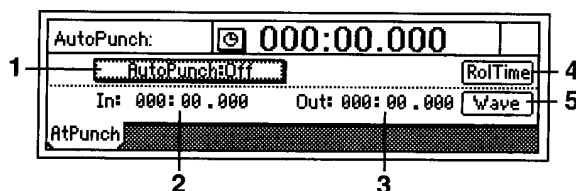
Автоврезка

P1 AtPunch: Установки для записи с автоврезкой

Запись с автоврезкой автоматически запускает (punch-in) и заканчивает (punch-out) запись в заранее выбранных временных позициях.

Если Вы производите запись, когда "AutoPunch" установлен в "On", запись с автоврезкой происходит автоматически.

При включении кнопки [RHSL], Вы можете репетировать запись с автоврезкой (т. е., без осуществления записи).



1. AutoPunch [On, Off]

Включение/отключение функции записи с автоврезкой.

On: При записи происходит автоврезка. При этом кнопка [AUTO PUNCH] начнет светиться. Когда Вы начнете запись, сонг стартует на время пре-прокрутки раньше записанной временной локации (IN), запись будет происходить в регионе (IN-OUT), и воспроизведение остановится по истечении времени пост-прокрутки.

Off: Запись происходит, как обычно.

2. In (000:00.000...)

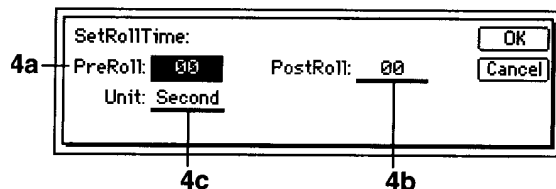
Установка времени входа в запись (начало записи). Для установки данной временной позиции используйте кнопки [STORE] и [IN/LOC1] или дисплей "Wave".

3. Out (000:00.000...)

Установка времени выхода из записи (окончание записи). Для установки данной временной позиции используйте кнопки [STORE] и [IN/LOC2] или дисплей "Wave".

4. RollTime

Установка времени пре-прокрутки и пост-прокрутки. Время пре-прокрутки дает возможность исполнителю подготовиться к записи перед началом записи в точке входа (IN). Время пост-прокрутки служит для адаптации к материалу, последующему за точкой окончания записи (OUT).

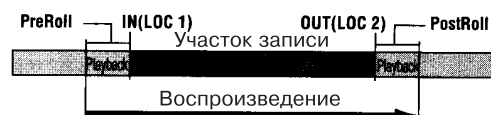


4a. PreRoll [00... 10]

Установка времени пре-прокрутки.

4b. PostRoll [00... 10]

Установка времени пост-прокрутки.

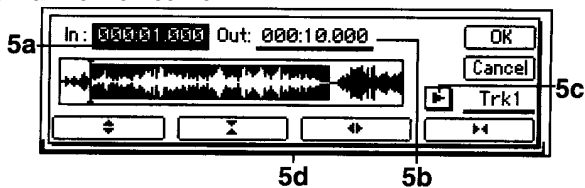


4c. Unit [Second, Meas (Measure)]

Устанавливает единицы измерения для времени пре/пост-прокрутки. Вы можете выбрать секунды или события. Нажмите сенсор "OK", и выбранное время пре/пост-прокрутки станет актуально. Для отмены нажмите сенсор "Cancel".

5. Wave

Отображение формы волны для установки точек IN и OUT с максимальной точностью.



5a. In [000:00.000...]

5b. Out [000:00.000...]

Установка IN и OUT. Когда Вы поместите курсор в "In" или "Out", дорожка, выбранная командой "TrackSelect", будет автоматически установлена в Solo и Scrub, и Вы можете, вращая колесо [VALUE], прослушивать только данную дорожку.

5c. TrackSelect [Track1...16]

Нажмите сенсор "▶" и выберите из списка воспроизводимую дорожку, форма волны которой будет отображена.

5d. Zoom In/Out/Up/Down

Установка разрешения дисплея формы волны и скорости воспроизведения.

⬆: Растягивает дисплей формы волны по вертикали.

⬇: Сжимает дисплей формы волны по вертикали.

⬅: Растягивает дисплей формы волны по горизонтали.

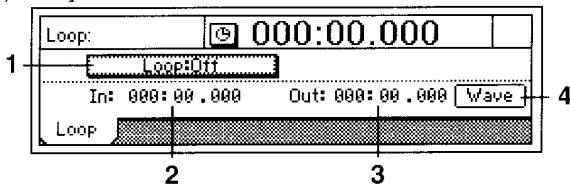
⬆: Сжимает дисплей формы волны по горизонтали.

Когда Вы нажмете сенсор "OK", временные позиции "In" и "Out" будут назначены на соответствующие кнопки ([IN/LOC1], [OUT/LOC2]). Для отмены нажмите сенсор "Cancel".

Цикл

P1 Loop: Установки цикла воспроизведения/записи

Данная функция организует циклическое воспроизведение/запись в регионе, определенном локаторами [IN/LOC1] – [OUT/LOC2].



1. Loop [On, Off]

Включает/отключает воспроизведение в цикле.

On: Воспроизведение происходит повторно в регионе IN-OUT. При этом кнопка [LOOP] начнет светиться.

Off: Воспроизведение будет обычным.

2. In (000:00.000...)

Устанавливает стартовое время цикла. Для установки данной временной позиции используйте кнопки [STORE] и [IN/LOC1] или дисплей "Wave".

3. Out (000:00.000...)

Устанавливает время окончания цикла. Для установки данной временной позиции используйте кнопки [STORE] и [OUT/LOC2] или дисплей "Wave".

4. Wave

Отображение формы волны для установки точек IN и OUT с максимальной точностью.

Процедура воспроизведения в цикле

1) Выберите дорожки для воспроизведения. Для каждой до-

рожки воспроизведения нажмите кнопку [TRACK STATUS] для установки PLAY.

2) Установите регион (IN-OUT) для воспроизведения в цикле. Вы можете использовать дисплей "Wave" в режимах "Loop" или "AtPunch".

3) Нажмите [LOOP] для перехода на страницу меню "Loop", и переключите сенсор "Loop" в "On".

4) Когда Вы нажмете кнопку [PLAY], воспроизведение начнется с позиции IN и будет продолжаться непрерывно в регионе IN-OUT.

5) Нажмите кнопку [STOP] для останова.

Процедура записи в цикле

Если Вы установите "Loop" в "On" при записи с автоврезкой, Вы сможете производить последовательную запись (цикл) в регионе IN-OUT. В данном случае, сонг будет воспроизводиться до и после региона IN-OUT согласно установкам "RolTime" ("PreRoll" и "PostRoll") меню "AtPunch".

1) Определите регион (IN-OUT) для записи. Вы можете также установить его с помощью дисплея "Wave" в меню "Loop" или "AtPunch".

2) Подключите источник сигнала и настройте уровень записи.

3) Произведите установки выходного мониторинга. См. "Ручная врезка" шаг 2).

4) Установите время пре-прокрутки и пост-прокрутки.

• Нажмите [AUTO PUNCH] для перехода на страницу меню "AtPunch", выберите "RolTime".

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

• После осуществления установки нажмите сенсор "OK".

5) Нажмите [AUTO PUNCH] для перехода на страницу меню "AtPunch", переключите "Auto Punch" в "On". Кнопка [AUTO PUNCH] засветится.

6) Нажмите [LOOP] для перехода на страницу меню "Loop", установите "Loop" в "On".

7) Начните запись.

• При нажатии на кнопку [REC] D16 переместится в позицию, предшествующую точке начала записи IN на время пре-прокрутки, и войдет в режим готовности к записи. (Светодиод кнопки [REC] будет мигать).

• При нажатии на кнопку [PLAY] начнется воспроизведение.

Воспроизведение будет продолжаться во время пре-прокрутки, и в точке IN начнется запись. (Светодиод кнопки [REC] начнет светиться.) По достижении позиции OUT, запись окончится, и продолжится воспроизведение в течение времени пост-прокрутки. (Светодиод кнопки [REC] будет мигать). Затем D16 вернется в начало пре-прокрутки, и весь процесс повторится.

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

8) Прослушайте результаты. Используйте Undo/Redo для выбора лучшего дубля. Вы можете записать до 99 дублей.

Undo

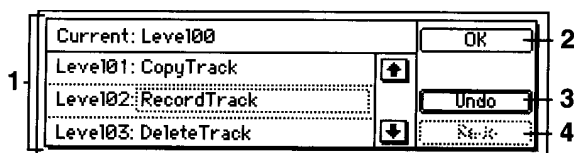
После выполнения приведенных ниже операций Вы можете использовать функцию Undo для возврата в состояние, предшествующее операции. Функция Redo отменяет Undo.

• Запись

• Редакция дорожек

CopyTrack, InsertTrack, EraseTrack, DeleteTrack, SwapTrack, ReverseTrack, OptimizeTrack, ExpCmpTrack, CopyWholeTrack, SwapWholeTrack

Undo может использоваться пошагово через 99 предшествующих операций.



1. Список Undo [Level 00, 01...99]

Выбором отменяемой операции "01"- "99" (номера предшествующих выполненных операций) и выполнением Undo Вы можете вернуться в состояние, предшествующее номеру выбранной операции.

Current: Текущий уровень Undo.

Level 00: Последняя выполненная операция.

Level 01...99: Предыдущие выполненные 99 операций.

2. OK

Возврат с данной страницы на страницу, где Вы находились перед этим.

3. Undo

Возврат к состоянию, предшествующему последней операции в списке "UndoList".

4. Redo

Выполнение Redo и возврат к состоянию "Level 00".

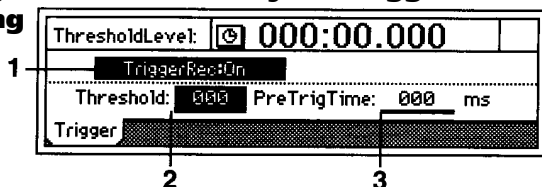
Содержимое списка сохраняется до производства следующей записи или редакции дорожки. После записи или редакции, данные, последующие за уровнем, для которого последний раз выполнялось Undo будут удалены. Содержимое списка также будет удалено, когда Вы выберете другой сонг и произведете запись или редакцию. Будьте внимательны!

Хард-диск рекордер D16 сохраняет список до 99 последних записей, редакций или других, поддерживающих Undo функций, для возврата к более раннему этапу работы. Это означает, что старые данные, не существующие на дорожке, хранятся на диске. Эти данные уменьшают емкость диска и могут укорачивать время, доступное для записи. В этих случаях, Вы можете восстановить емкость диска отключением питания D16 для удаления списка Undo.

Триггер

Trigger Recording является функцией, автоматически запускающей запись, когда уровень входного сигнала превышает установленный порог.

P1 Trigger: Установки запуска Trigger Recording



1. TriggerRec [On, Off]

Служит для включения/отключения функции Trigger Recording.

On: В режиме готовности к записи, превышение установленного порога входным уровнем запускает запись. При этой установке кнопка [TRIGGER] светится.

Off: Функция Trigger Recording отключена.

Если, в режиме "On", запись не начинается, нажмите кнопку [STOP] или [REC] для отмены функции Trigger Recording, и отрегулируйте пороговый уровень.

2. Threshold [000...100]

Устанавливает пороговый входной уровень старта записи. Запись начнется, когда входной уровень превысит данное значение.

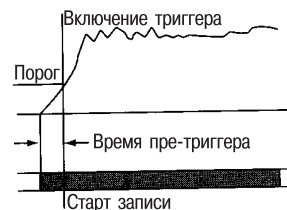
Обычно, данный параметр устанавливается наименее возможным, превышая лишь уровень шумов. Необходимый уровень в каждом конкретном случае сильно зависит от источника входного сигнала.

3. PreTrigTime [000... 700 ms]

Trigger Recording начинает запись, когда входной сигнал превысит уровень "Threshold", однако начальная атака первой ноты может "срезаться". В этих случаях, Вы можете увеличить значение "PreTrigTime", позволяя более ранней части звука (имеющей уровень, ниже порогового) также быть включенной в запись.

Данная установка недопустима для начала сонга. Также, если Вы используете Trigger Recording для продолжения записи после конца ранее записанной дорожки, установка, отличная от

"000 ms", приведет к потере материала соответствующей длительности ранее записанной дорожки.



Процедура для Trigger Recording

- 1) Подключите входные устройства и отрегулируйте уровень записи.
- 2) Нажмите [TRIGGER] для перехода на страницу меню "Trigger" и включите "TriggerRec" (кнопка [TRIGGER] начнет светиться).
- 3) Нажмите кнопку [REC] для входа в режим готовности к записи (светодиод мигает).
- 4) Когда входной уровень превысит пороговый уровень ("Threshold"), запись начнется автоматически. См. "Threshold" и "PreTrigTime".
- 5) По окончании записи нажмите кнопку [STOP] для останова.

SCRUB

Включает/отключает функции Scrub, Play From/Play To и Slow Play. При каждом нажатии кнопки [SCRUB], установка будет переключаться между On или Off.

С помощью данных функций Вы можете устанавливать позиции локаторов и меток с большой точностью и удобством.



On (кнопка [SCRUB] светится):

Будут доступны следующие функции:

- функция **Scrub**: Вращайте колесо [VALUE] для воспроизведения данных дорожки. Это удобно для поиска определенной позиции в сонге на слух. Данный способ сходен с ручным перемещением аналоговой ленты магнитофона.
- функция **Play From**: При нажатии кнопки [PLAY], воспроизведение начнется с текущей позиции останова и закончится через 2 секунды. Затем Вы автоматически вернетесь в позицию начала воспроизведения.
- функция **Play To**: Когда Вы, удерживая нажатой кнопку [STOP], нажмете кнопку [PLAY], воспроизведение начнется на 2 секунды ранее текущей позиции останова и будет продолжаться до позиции останова воспроизведения.

Совместным использованием функций Play From и Play To, Вы можете установить временную позицию с очень большой точностью.

- функция **Slow Play**: При нажатии кнопки [FF], воспроизведение начнется с текущей позиции останова и будет иметь замедленную в два раза скорость. Когда Вы нажмете кнопку [STOP], воспроизведение остановится, и Вы вернетесь в позицию начала воспроизведения.

Звук будет иметь высоту, пониженную на одну октаву, по сравнению с обычной. Вы можете использовать данную функцию самостоятельно или в совокупности со сдвигом высоты для изучения или компоновки сложных фраз.

При установке "On", колесо [VALUE] используется только для скраббинга. Это означает, что колесо [VALUE] невозможно использовать для установки значений параметров.

Off (кнопка [SCRUB] не светится):

Обычная работа.

1. Loc (Локатор) [000:00.000...]

Смена текущего времени позиции. Вы можете вращать колесо [VALUE] для смены текущего времени позиции при прослушивании звука и наблюдении формы волны.

2. TrackSelect [Trk1...16]

Выбор воспроизводимой дорожки и отображения ее формы волны. Нажмите сенсор "►" и выберите из списка.

3. Zoom In/Out/Up/Down

Установка разрешения дисплея формы волны и скорости вос-

произведения.

- ☰: Растягивает дисплей формы волны по вертикали.
- ☷: Сжимает дисплей формы волны по вертикали.
- ☰: Растягивает дисплей формы волны по горизонтали.
- ☷: Сжимает дисплей формы волны по горизонтали.

Использование функции Scrub:

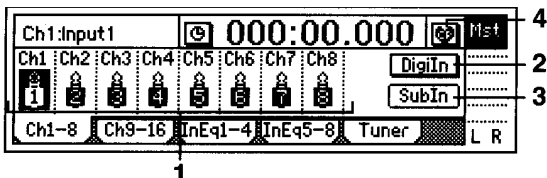
- 1) Нажмите кнопку [TRACK STATUS] выбранной дорожки, для перевода ее в режим PLAY (светодиод светится зеленым цветом).
- 2) Нажмите кнопку [SCRUB] для включения функции "Scrub" (кнопка светится).
- 3) Используйте "TrackSelect" для выбора воспроизводимой дорожки.
- 4) Выберите "Loc" и вращайте колесо [VALUE] для поиска необходимой позиции при прослушивании аудиоматериала, соответственно вращению колеса [VALUE].

ENTER

Данная кнопка используется для подтверждения выбора параметра или его включения/отключения. Ее действие аналогично непосредственному нажатию на экран дисплея.

Входы

P1 Ch1-8: Выбор входов для каналов микшера 1-8



1. Ch1-8 [Input1...8, S/PDIF L, R, Rhythm L, R]

Выберите иконки каналов "Ch1"- "Ch8", затем выберите источники входов каждого канала.

INPUT1...8: Ко входу канала подключен аналоговый выход инструмента, скоммутированный с разъемами [INPUT 1/GUITAR IN] - [INPUT 8].

S/P DIF L, R: Ко входу канала подключен цифровой выход с CD или DAT, скоммутированный с разъемом [S/P DIF IN]. Доступно, когда "Digiln" находится в "On".

Разрыв-эффекты не могут использовать цифровой вход.

Rhythm L, R: Ко входу канала подключен метроном, выбранный сенсором "SelRhythm". В процессе записи/воспроизведения, ритм будет слышен независимо от установки "Rhythm" в "On/Off". Данный ритм может быть записан.

2. Digiln [On, Off]

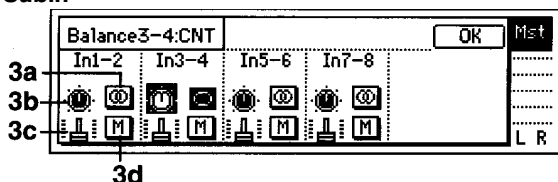
Включение/отключение цифрового входа (S/P DIF IN).

On: Для "Ch1...8" может выбираться "S/P DIF L" или "S/P DIF R".

При установке в "On", разрыв-эффекты недоступны.

Off: Для "Ch1...8" "S/P DIF L" или "S/P DIF R" не может быть выбран.

3. SubIn



Данные установки необходимы при использовании входов в качестве "дополнительных входов" для подключения возвратов с внешних эффектов на разъемы [INPUT 1/GUITAR IN] - [INPUT 8] или для микширования их входных сигналов с дорожками воспроизведения.

После создания сонга в D16 Вы можете синхронизировать секвенсер с D16 и использовать дополнительные входы для микширования звуков синтезатора с дорожками воспроизведения D16. Сигналы с данных входов проходят через переключатель

стерео/моно, установки баланса и фейдера и затем поступают на мастер-шину LR.

Используйте разъем [AUX OUT] для подачи сигнала посыла на внешний эффект-процессор. (Нажмите [MASTER EFFECT/AUX] для перехода на страницу меню "AuxSend")

3a. Стерео/Моно [Stereo, Mono]

Stereo: Входы нечетных каналов направляются на мастер-шину L, а четные - на R.

Mono: Входы четных и нечетных каналов суммируются, и одинаковый сигнал будет направлен на мастер-шины L и R. Используйте это, когда на вход поступает только один канал.

Если при установке в "Моно" звук искажается, отрегулируйте входной уровень.

3b. Balance [L63...CNT...R63]

Регулирует баланс, когда дополнительный вход направляется на мастер-шину LR.

3с. Фейдер [000...100]

Регулирует уровень сигнала дополнительного входа, который направляется на мастер-шину LR.

3d. Mute [On, Off]

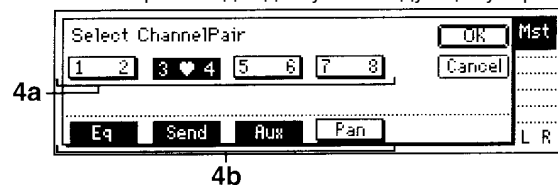
On: Дополнительный вход будет замьютирован; он не будет направлен на мастер-шину LR.

Off: Дополнительный вход не будет замьютирован; он будет направлен на мастер-шину LR.

4. Pair

Включает парное управление для соседних каналов микшера.

Нажмите сенсор "☠" для доступа к следующему экрану.



Каналы, установленные в пару, будут управляться регуляторами и фейдерами нечетного канала. Регуляторы или фейдеры четного канала отключаются.

4a. Select ChannelPair [1 2...7 8]

Нажмите сенсор "1 2"- "7 8" для устанавливаемых в пару каналов. В режиме "On" отображается символ "сердечка".

4b. Select Function [Eq, Send, Aux, Pan]

Выбор функций для устанавливаемых в пару каналов.

Для функций "EQ"- "Pan", нажмите соответствующий сенсор (сенсор будет светиться). Установки будут приняты, когда Вы нажмете сенсор "OK".

Когда пара включена, она всегда распространяется на фейдеры и статус дорожек.

P2 Ch9-16: Выбор входов для каналов микшера 9-16

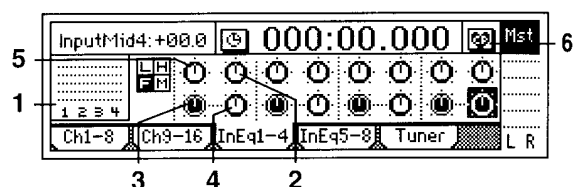
См. "P1 Ch1-8: Выбор входов для каналов микшера 1-8".

P3 InEq1-4: Установки EQ для входов 1-4

Вы можете назначить EQ (эквайзер) на аналоговые входы [INPUT 1/GUITAR IN] - [INPUT 4]. Данные установки осуществляются при эквализации записываемого звука.

Эквайзер имеет 3 полосы. Регулировки High EQ (высокочастотная) и Low EQ (низкочастотная) имеют полочный тип, а Mid EQ (среднечастотная) является колоколом с регулируемой частотой среза.

Данный эквайзер не может использоваться для цифрового входа (S/P DIF IN) или метронома.



1. InputLevelMeter [1,2,3,4/0,-6,-12,-18,-40 (дБ)]

Отображает входной уровень каждого аналогового входа. Горизонтальная ось отображает канал, вертикальная – уровень. Не выбранные в меню “Ch1...8” выходы не отображаются.

2. InputHigh [(Fc=10 кГц) -15.0...+15.0 (дБ)]

Установка усиления High EQ в диапазоне -15 – +15 дБ на частоте 10 кГц.

3. InMidFc [100 Гц...20.0 к(Гц)]

Установка частоты среза для Mid EQ в диапазоне 100 Гц – 20 кГц.

4. InputMid [-15.0...+15.0 (дБ)]

Установка усиления Mid EQ в диапазоне -15 – +15 дБ на частоте среза “InMidFc”.

5. InputLow [(Fc=100 Гц) -15.0...+15.0 (дБ)]

Установка усиления Low EQ в диапазоне -15 – +15 дБ на частоте 100 Гц.

6. Pair

Включает парное управление для соседних каналов микшера.

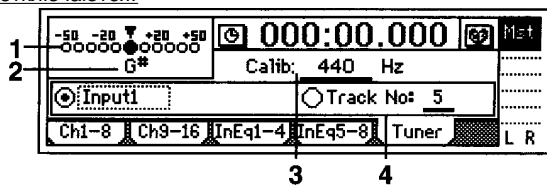
P4 InEq5-8: Установки EQ для входов 5-8

Устанавливает эквалазацию для аналоговых входов [INPUT 5] – [INPUT 8]. См. “P3 InEq1-4: Установки EQ для входов 1-4”.

P5 Tuner: Тюнер

Вы можете использовать встроенный тюнер для настройки инструмента, подключенного к разъему [INPUT 1/GUITAR IN] или через встроенный микрофон. Вы можете также определять высоту дорожки.

При отображении данной страницы запись невозможна. В процессе записи или воспроизведения обращение к данной странице невозможно. При отображении данной страницы эффекты отключаются.



1. Шкала расстройки (-50...+50)

Центральный символ “V” при точной настройке изменяется на “▼”. Расстройка отображается в центах (100 центов = 1 полутоноу, 1200 центов = 1 октаве)

2. Нотный дисплей (C...B)

Отображает название ближайшей ноты. При одновременном воспроизведении двух или более нот определение высоты невозможно.

3. Calib [435...440...445 Hz]

Выбор опорной частоты настройки. Обычно, данное значение равно “440”.

4. SelectSource [Input1, Track No 1...16]

Input1: Используется при настройке инструмента, типа гитары, или при использовании встроенного микрофона.

Track No “1...16”: Выбор дорожки для измерения высоты. Переместитесь в необходимую временную позицию, затем выберите дорожку на данной странице и воспроизведите ее для получения результатов измерений.

Использование тюнера

1) Используйте “SelectSource” для выбора источника.

- Для настройки инструмента, типа гитары, подключите его ко входу [INPUT 1/GUITAR IN]. Для настройки с помощью встроенного микрофона, установите переключатель [MIC] в INPUT 1. Затем выберите “Input 1” для “Ch1” в меню “Ch1-8” и установите “Input 1” в качестве “SelectSource” в меню “Tuner”.

- Для измерения высоты дорожки используйте “Select-Source” для установки “Track” и выберите необходимую дорожку.

2) Используйте “Calib” для установки опорной частоты.

3) Произведите настройку. Нотный дисплей отобразит название ноты, а шкала расстройки – высоту.

- Если выбран “Input 1”, извлеките звук из инструмента, и наст-

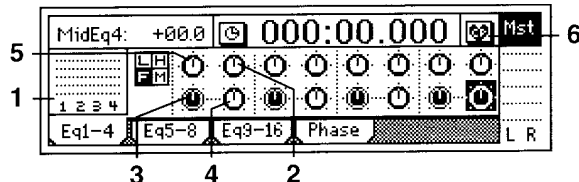
ройте его так, чтобы символ затемненного треугольника “▼” находился в середине шкалы.

- Если выбран “Track”, переместитесь в необходимую позицию, нажмите кнопку [PLAY] для воспроизведения. Проверьте результат.

Эквалайзер/Фаза

P1 Eq 1-4: Установки EQ для каналов микшера 1-4

Используются во время воспроизведения. Эквалайзер имеет 3 полосы. Регулировки High EQ (высокочастотная) и Low EQ (низкочастотная) имеют полочный тип, а Mid EQ (среднечастотная) является колоколом с регулируемой частотой среза.



1. TrackLevelMeter [1,2,3,4/0,-6,-12,-18,-40 (дБ)]

Отображает входной уровень каждой дорожки. Горизонтальная ось отображает канал, вертикальная – уровень.

2. HighEq [(Fc=10 кГц) -15.0...+15.0 (дБ)]

Установка усиления High EQ в диапазоне -15 – +15 дБ на частоте 10 кГц.

3. MidFc [100 Гц...20.0 к (Гц)]

Установка частоты среза для Mid EQ в диапазоне 100 Гц – 20 кГц.

4. MidEq [-15.0...+15.0 (дБ)]

Установка усиления Mid EQ в диапазоне -15 – +15 дБ на частоте среза “MidFc”.

5. LowEq [(Fc=100 Гц) -15.0...+15.0 (дБ)]

Установка усиления Low EQ в диапазоне -15 – +15 дБ на частоте 100 Гц.

6. Pair

Включает парное управление для соседних каналов микшера.

P2 Eq5-8: Установки EQ для каналов микшера 5-8

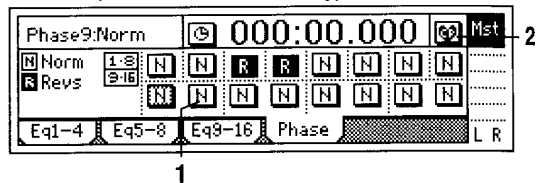
Устанавливает эквалазацию для дорожек воспроизведения 5-8. См. “P1 Eq1- 4: Установки EQ для каналов микшера 1-4”.

P3 Eq9-16: Установки EQ для каналов микшера 9-16

Устанавливает эквалазацию для дорожек воспроизведения 9-16. См. “P1 Eq1- 4: Установки EQ для каналов микшера 1-4”.

P4 Phase: Установки фазы для каналов микшера

Возможна инверсия фазы каждого канала. Данные установки применимы в дорожках воспроизведения и полезны в случае неправильной распыки входного шнура.



1. Phase [N, R]

N (NormalPhase): Фаза данного канала не инвертирована. Это – обычная ситуация.

R (ReversePhase): Фаза данного канала инвертирована.

2. Pair

Включает парное управление для соседних каналов микшера.

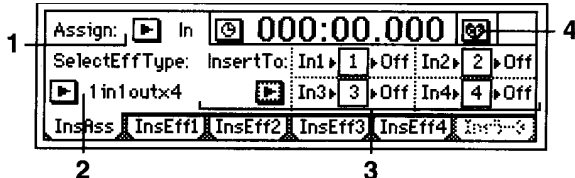
Разрыв-эффект

Разрыв-эффекты могут назначаться на аналоговые входы в процессе записи или на дорожки воспроизведения. D16 дает возможность использовать до 8 различных разрыв-эффектов одновременно.

Разрыв-эффекты не могут использоваться, если "DigIn" установлен в "On" на страницах меню "Ch1-8" или "Ch9-16".

Будьте осторожны, поскольку местоположение разрыв-эффектов имеет приоритет по нумерации с начала.

P1 InsAss: Местоположение/тип разрыв-эффекта



1. Assign [In (Input), Trk (PlayTrack)]

Выбор назначения разрыв-эффекта: на аналоговый вход или на дорожку воспроизведения.

In (Input): Используйте данные установки для назначения эффекта на аналоговые входы с разъемов [INPUT 1/GUITAR IN] - [INPUT 8] при записи.

Trk (PlayTrack): Используйте данные установки для назначения эффекта на дорожку воспроизведения. Эффекты также могут использоваться в процессе сведения.

2. SelectEffType [1in2outx2, 2in2outx2, 1in1outx4, 1in1outx8]

Выбор конфигурации разрыв-эффектов. Перечень эффектов, доступных для каждой конфигурации приведен в "Списке параметров эффектов".

1in2outx2: Выбирается для использования 2 эффектов моно-вход/стерео-выход.

Может быть выбрано, только если параметр "Assign" установлен в "In".

2in2outx2: Выбирается для использования 2 эффектов стерео-вход/стерео-выход.

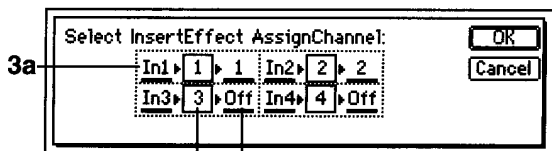
1in1outx4: Выбирается для использования 4 эффектов моно-вход/моно-выход.

1in1outx8: Выбирается для использования 8 эффектов моно-вход/моно-выход.

3. InsertTo

Выбор местоположения разрыв-эффекта. Нажмите сенсор "▶" для доступа в диалоговое окно и осуществите установки. Нажмите сенсор "OK" для выполнения установки, или нажмите сенсор "Cancel" для отмены.

Будьте осторожны, данные установки отражают входные установки канала микшера.



3b 3c

Когда "Assign" установлен в "In", путь сигнала будет следующим: Вход → (Эффект) → канал возврата.

3a. SelectInput [In 1...8, DrL, DrR]

In 1...8: Выбор аналоговых входов [INPUT 1/GUITAR IN] - [INPUT8].

DrL, DrR: Выбор ритма L или R.

Когда "SelectEffType" установлен в 2in2outx2, доступным выбором для "SelectInput" будут нечетные "In1"- "In8", и "DrL".

3b. Effect (1...8)

Отображает номер эффекта.

3c. SelectCh [1...16, Off]

Выбор канала возврата для выхода эффекта.

Когда "Assign" установлен в "Trk", путь сигнала будет следующим: Вход → (Эффект) → (возврат = разрыву канала).

3a. SelectCh [1...16, Off]

Выбор канала микшера для разрыва.

Когда "SelectEffType" установлен в 2in2outx2, доступным выбором для "SelectCh" могут быть только нечетные каналы.

3b. Effect (1...8)

Отображает номер разрыв-эффекта.

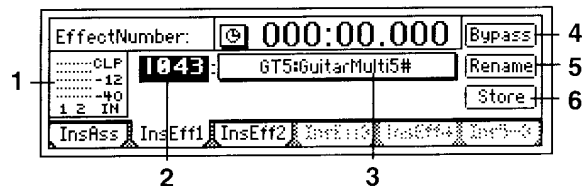
3c. SelectCh (1...16, Off)

Отображает канала возврата для выхода эффекта. Будет выбран канал, аналогичный каналу "3a. SelectCh".

4. Pair

Включает парное управление для соседних каналов микшера.

P2 InsEff1: Выбор и установки разрыв-эффекта 1



1. InputLevelMeter [IN1, 2/CLIP, -6, -12, -18, -40 дБ]

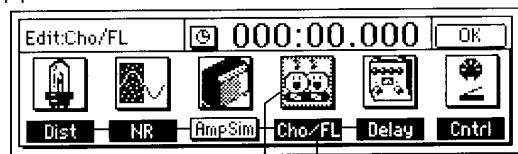
Отображает входной уровень каждого эффекта. Горизонтальная ось отображает вход эффекта, вертикальная – уровень. "IN2" будет наблюдаться, только если "InsEff1" установлен в "2in2outx2".

2. EffectNumber [000, 001...128, U001...128, (#)]

Выбор программы эффекта. "U001"- "U128" относятся к пользовательским установкам, где сохраняются отредактированные программы эффектов. Если программа эффекта имеет функцию управления, за названием эффекта будет отображаться символ "#". Эффекты, которые могут быть выбраны, зависят от установки "SelectEffType" на странице меню "InsAss".

3. EffectProgramName

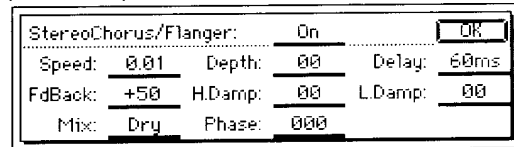
Когда Вы нажмете данный сенсор, появится диалоговое окно "Effect Algorithm". Здесь Вы можете увидеть структуру программ и установки включения/отключения каждого эффекта. Каждая программа разрыв-эффектов включает в себя до 5 различных эффектов.



3a 3b

3a. Иконка эффекта

Выбор эффекта для редакции. Когда Вы нажмете сенсор иконки эффекта, отображается диалоговое окно "Effect Edit". Для



ознакомления с параметрами, см. "Список параметров эффектов". Установка "On/Off" в верхней части экрана связана с параметром "Effect On/Off" (3b).

3b. Effect On/Off [On, Off]

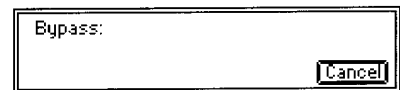
Включение/отключение каждого эффекта.

On: Эффект включен.

Off: Эффект выключен.

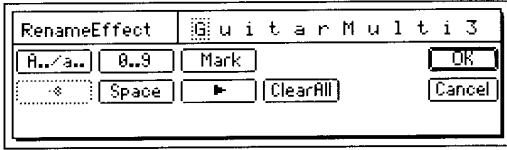
4. Bypass

Позволяет сравнивать прямой и обработанный сигналы. Нажмите сенсор "Bypass" для отключения эффекта (будет слышен прямой сигнал). Нажмите сенсор "Cancel" для отмены функции Bypass.



5. Rename

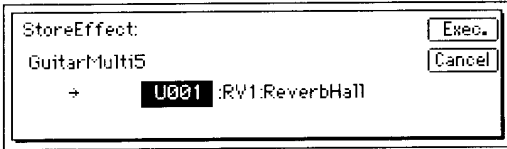
Позволяет изменить название программы эффекта. Выберите программу эффекта, нажмите сенсор "Rename" для доступа в диалоговое окно и измените название. Название может содержать до 16 символов.



После смены названия программы используйте "Store" для ее сохранения. Название программы эффекта будет принято только после сохранения.

6. Store

Программа эффекта с измененным названием или параметрами может быть сохранена в пользовательские программы "U001" – "U128". D16 обеспечивает 128 пользовательских программ для разрыв-эффектов.



В диалоговом окне "StoreEffect" выберите "User area number" и нажмите сенсор "Exec." для сохранения эффекта. Для отмены нажмите сенсор "Cancel".

Будьте внимательны, эффекты всегда переписываются.

P3 InsEff2: Выбор и установки разрыв-эффекта 2

См. "P2 InsEff1: Выбор и установки разрыв-эффекта 1".

P4 InsEff3: Выбор и установки разрыв-эффекта 3

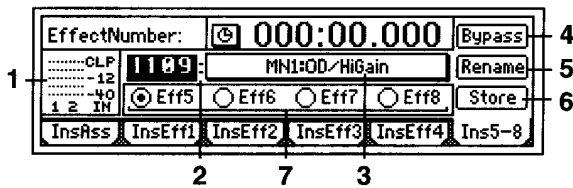
Доступна, если в "SelectEffType" на странице меню "InsAss" установлены "1in1outx4" или "1in1outx8". См. "P2 InsEff1: Выбор и установки разрыв-эффекта 1".

P5 InsEff4: Выбор и установки разрыв-эффекта 4

Доступна, если в "SelectEffType" на странице меню "InsAss" установлены "1in1outx4" или "1in1outx8". См. "P2 InsEff1: Выбор и установки разрыв-эффекта 1".

P6 Ins5-8: Выбор и установки разрыв-эффектов 5-8

Данная страница доступна, только если на странице меню "InsAss" в качестве "SelectEffType" Вы выберете "1in1outx8".



7. SelectEffect5...8 [Eff5, Eff6, Eff7, Eff8]

Для разрыв-эффектов 5-8 выберите эффект, отображаемый на данной странице. См. "P2 InsEff1: Выбор и установки для разрыв-эффекта 1".

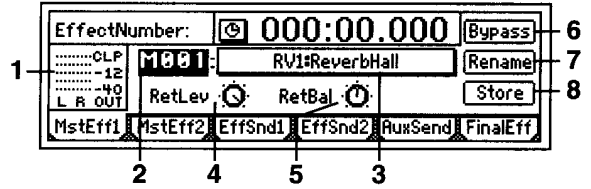
Мастер-эффект/AUX/Общий эффект

Мастер-эффекты используются при отборе определенного уровня сигнала с каждого канала на эффект. Они могут использоваться для установки общей звуковой картины. D16 обеспечивает 2 мастер-эффекта.

Общий эффект используется для окончательной обработки мастер-шины LR. D16 обеспечивает один стерео общий эффект.

Посыл на AUX используется для обработки звука внешним эффект-процессором.

P1 MstEff1: Выбор и установки для мастер-эффекта 1



1. OutputLevelMeter [OUT L, R/CLP, -6, -12, -18, -40]

Отображает выходной уровень каждого эффекта. Горизонтальная ось отображает выход эффекта, вертикальная – уровень.

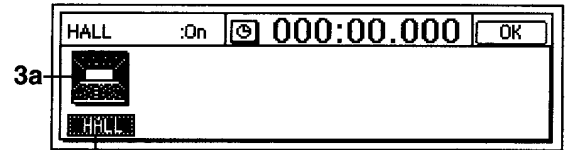
Уровень посылы с каждого канала регулируется на странице меню "EffSnd1".

2. EffectNumber [M000, M001...032, u001...032]

Выбор программы эффекта. "u001"-"u032" относятся к пользовательским установкам, где сохраняются отредактированные программы эффектов.

3. EffectProgramName

Когда Вы нажмете данный сенсор, появится диалоговое окно "Effect Algorithm". Здесь Вы можете увидеть структуру программы и установки включения/отключения каждого эффекта.



3a. Иконка эффекта

3b. Effect On/Off [On, Off]

Аналогичны соответствующим параметрам для разрыв-эффектов.

4. RetLev [000...100]

Установка уровня возврата с мастер-эффекта на мастер-шину. Чем больше значение, тем выше уровень эффекта.

5. RetBal [L63...CNT...R63]

Установка баланса возврата с мастер-эффекта на мастер-шину LR. "L" и "R" индицируют L (левый) и R (правый) каналы мастер-шины.

6. Bypass

См. "Bypass" для разрыв-эффектов.

7. Rename

Позволяет изменить название программы эффекта. Выберите программу эффекта, нажмите сенсор "Rename" для доступа в диалоговое окно и измените название. Название может содержать до 16 символов.

После смены названия программы используйте "Store" для ее сохранения. Название программы эффекта будет принято только после сохранения.

8. Store

Программа эффекта с измененным названием или параметрами может быть сохранена в пользовательские программы "u001"-"u032". D16 обеспечивает 32 пользовательских программ для мастер-эффектов.

В диалоговом окне "StoreEffect" выберите "User area number" и нажмите сенсор "Exec." для сохранения эффекта. Для отмены нажмите сенсор "Cancel".

Будьте внимательны, эффекты всегда переписываются.

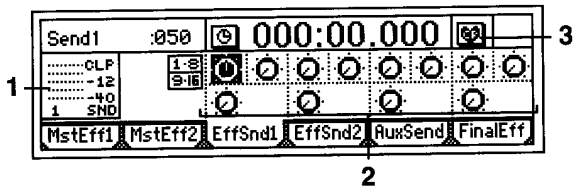
P2 MstEff2: Выбор и установки для мастер-эффекта 2

См. "P1 MstEff1: Выбор и установки для мастер-эффекта 1".

Уровень посылы с каждого канала устанавливается на странице меню "EffSnd2".

P3 EffSnd1: Установки посылы для эффекта 1

Здесь Вы можете установить уровень посылы с каждого канала микшера на эффект 1.



1. SendLevelMeter [SND 1/CLP, -6, -12, -18, -40]

Отображает уровень посылы на эффект 1. Вертикальная ось отображает уровень.

2. Send [Ch1...8, 9-10...15-16/000...100]

Регулировка уровня посылы с каждого канала микшера на эффект 1.

3. Pair

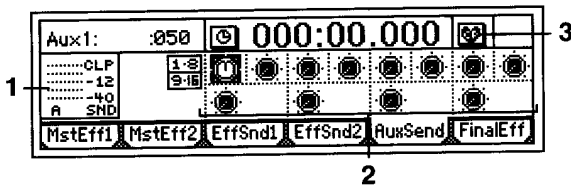
Включает парное управление для соседних каналов микшера.

P4 EffSnd2: Установки посылы для эффекта 2

Здесь Вы можете установить уровень посылы с каждого канала микшера на эффект 2. См. "P3 EffSnd1: Установки посылы для эффекта 1".

P5 AuxSend: Установки внешнего посылы

Здесь Вы можете установить уровень посылы с каждого канала микшера на выходном разъеме [AUX OUT].



1. SendLevelMeter [SND A/CLP, -6, -12, -18, -40]

Отображает выходной уровень на разъеме [AUX OUT]. Вертикальная ось отображает уровень.

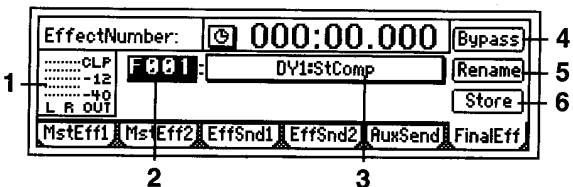
2. Aux [Ch1...8, 9-10...15-16/000...100]

Регулировка уровня посылы с каждого канала микшера на разъеме [AUX OUT].

3. Pair

Включает парное управление для соседних каналов микшера.

P6 FinalEff: Выбор и установки общего эффекта



1. OutputLevelMeter [OUTL, R/CLP, -6, -12, -18, -40]

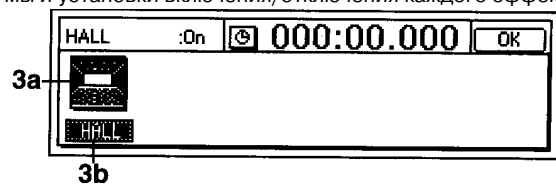
Отображает выходной уровень эффекта. Горизонтальная ось отображает выход эффекта, вертикальная – уровень.

2. EffectNumber [F000, F001..032, u033...064]

Выбор программы эффекта. "u033"- "u064" относятся к пользовательским установкам, где сохраняются отредактированные программы эффектов.

3. EffectProgramName

Когда Вы нажмете данный сенсор, появится диалоговое окно "Effect Algorithm". Здесь Вы можете увидеть структуру программы и установки включения/отключения каждого эффекта.



3a. Иконка эффекта

3b. Effect On/Off [On, Off]

Аналогичны соответствующим параметрам разрыв-эффектов.

4. Bypass

См. "Bypass" для разрыв-эффектов.

5. Rename

Позволяет изменить название программы эффекта. Выберите программу эффекта, нажмите сенсор "Rename" для доступа в диалоговое окно и измените название. Название может содержать до 16 символов.

После смены названия программы используйте "Store" для ее сохранения. Название программы эффекта будет принято только после сохранения.

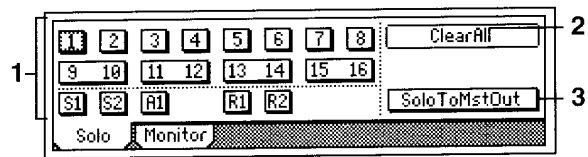
8. Store

Программа эффекта с измененным названием или параметрами может быть сохранена в пользовательские программы "u033"- "u064". D16 обеспечивает 32 пользовательских программ для общих эффектов. В диалоговом окне "StoreEffect" выберите "User area number" и нажмите сенсор "Exec." для сохранения эффекта. Для отмены нажмите сенсор "Cancel".

Будьте внимательны, эффекты всегда переписываются.

Соло/Монитор

P1 Solo: Выбор соло



1. SelectSolo [1...8, 9-10...15-16, S1, S2, A1, R1, R2/On, Off]

Переключатель включения/отключения функции соло. На мониторинговую шину поступают сигналы только тех источников, сенсоры "Solo" которых установлены в "On". Используйте данную функцию для прослушивания только выборочных каналов, дорожек и посылов. Сигнал соло подается на выходы [MONITOR OUT L/R] и [PHONES]. При включении соло хотя бы на одном источнике, кнопка [SOLO/MONITOR] будет мигать.

On: Соло для выбранных сигналов включено.

Off: Соло выключено.

1...8: Каналы микшера 1-8

9-10...15-16: Каналы микшера 9-10 – 15-16

S1, S2: Посылы на мастер-эффекты 1 и 2

A1: Посыл на внешний выход [AUX OUT]

R1, R2: Возврат с мастер-эффектов 1 и 2

Для установки уровней каждого сигнала используйте соответствующие страницы или регуляторы. Будьте осторожны, когда Вы переключаете выбранный сигнал, некоторые установки могут приводить к резкой смене громкости в мониторинговой шине.

2. ClearAll

Отключает все установки соло.

3. SoloToMstOut [On, Off]

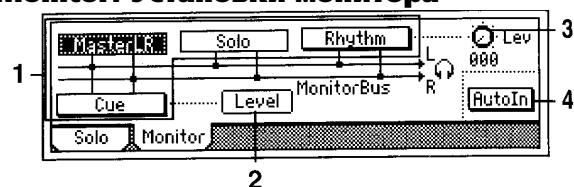
Определяет возможность подачи сигнала соло на разъемы [MASTER OUT L/R]. Используйте данную установку, если система мониторинга подключена к разъемам [MASTER OUT L/R] и используется для прослушивания соло.

1 On: Сигнал будет поступать на разъемы [MASTER OUT L/R].

1 Off: Обычный режим работы. Сигнал будет поступать на разъемы [MONITOR OUT L/R] и [PHONES].

Установка "On" возможна только на страницах Solo/Monitor. При выходе с данных страниц, она автоматически переключается в "Off".

P2 Monitor: Установки монитора



Выбор аудиосигналов, которые будут поступать на выходы мониторинга [MONITOR OUT L/R] и головных телефонов [PHONES].

1. SelectMonitor [MasterLR, Cue, Rhythm, On, Off]

Выбор аудиосигналов, поступающих на выходные разъемы [MONITOR OUT L/R] и [PHONES].

On: Сигнал будет подан для мониторинга.

Off: Сигнал не будет подан для мониторинга.

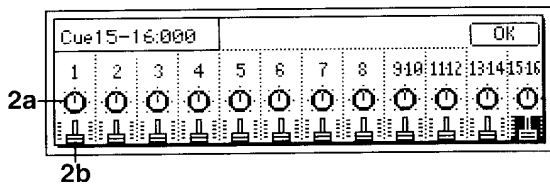
MasterLR: Выходом мониторинга будет мастер-шина LR. Обычно, это основной выбор.

Cue: Для мониторинга будут поданы каналы с определенными установками. Выбирайте это для установки независимых уровня и панорамы мониторинга в процессе записи, не влияющих на уровни записи.

Rhythm: Для мониторинга будет подан звук встроенного метронома. В процессе “живого” исполнения Вы можете использовать это для подачи звука дорожек через разъемы [MASTER OUT L/R], и использовать головные телефоны для прослушивания только ритма. Обычно данная установка отключена.

(Solo): Если соло на странице меню “Solo” включено (“On”) хотя бы для одного источника, данный режим установится автоматически, и “MasterLR” и “Cue” будут недоступны. Для их выбора, Вы должны сперва отключить соло (“Off”) на странице меню “Solo”.

2. Level



Регулировка уровня и панорамы каждого канала микшера, когда “Cue” установлено в “On” параметром “SelectMonitor”. Нажмите сенсор “Level” и произведите установки на “странице установки Cue”.

2a. Pan (Ch1-8)/Balance (Ch9-16) [L63...CNT...R63]

Регулировка панорамы и баланса мониторинга для сигналов каждого канала/шины Cue.

2b. Cue [000...100]

Регулировка выходного уровня мониторинга для сигналов каждого канала/шины Cue.

3. RhythmLevel [000...100]

Регулировка уровня мониторинга ритма.

4. Autoln [On, Off]

Для каналов микшера, [TRACK STATUS] которых установлен в REC, Вы можете переключать мониторинг или на внешний вход ([INPUT 1/GUITAR IN] - [INPUT 8], [S/P DIF IN]) или на дорожку воспроизведения.

Данный выбор действует на установки “MasterLR” и “Cue” параметра “SelectMonitor”.

On: Для каналов микшера, [TRACK STATUS] которых установлен в REC, в процессе воспроизведения будет слышен звук дорожек воспроизведения, а сигнал с внешнего входа будет слышен в процессе записи (и репетиции) и в режиме останова.

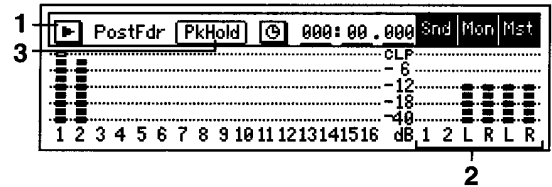
Когда “Autoln” установлен в “On”, обычно “MasterLR” включается в “On”. Если необходим мониторинг с уровнем, отличным от уровня записи, Вы можете использовать “SelectMonitor” для переключения “Cue” в “On” и установками “Level” для шины Cue установить уровень каждого канала для комфортного прослушивания.

Off: Обычный режим. Для каналов микшера, [TRACK STATUS] которых установлен в “REC”, всегда слышен сигнал со входа.

Измеритель/Дисплей дорожек

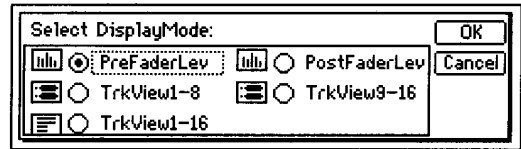
Здесь отображаются пре- и пост-фейдерные измерители уровня. Вы можете также использовать дисплей дорожек для поиска дорожек, содержащих аудиособытия.

Сверху вниз, измерители уровня индицируют CLP, -3, -6, -9, -12, -15, -18, -24 и -40 дБ.



1. Select DisplayMode [PreFaderLev, PostFaderLev, TrkView1-8, TrkView9-16, TrkView1-16]

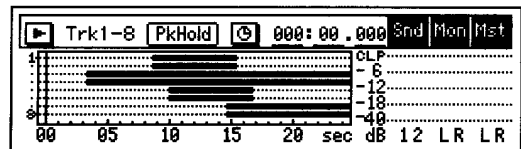
Выбор отображаемых сигналов. Нажмите сенсор “▶” для доступа в диалоговое окно выбора. Нажмите сенсор “OK” для подтверждения выбора или сенсор “Cancel” для отмены.



PreFaderLev: Отображает пре-фейдерный уровень каждого канала микшера.

PostFaderLev: Отображает пост-фейдерный уровень каждого канала микшера.

TrkView1-8: Отображает дорожки 1-8. Участки с аудиоданными отображаются жирной линией.



TrkView9-16: Отображает дорожки 9-16.

TrkView1-16: Отображает дорожки 1-16.

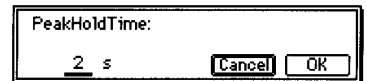
2. Snd1, 2/Mon L, R/Mst L, R

Измерители уровней для “Send 1,2” (посылы на эффект 1, 2), “Mon L, R” (монитор L, R), и “Mst L, R” (мастер L, R).

“MstL, R” также отображается в правой части страницы в режиме [SONG], [TRACK], [RECORD], [INPUT] и [EQ/PHASE].

3. PkHold [0...8s, °]

Выбор времени удержания пикового значения измерителя уровня.



Данная установка действует на измерители уровня данной страницы. Нажмите сенсор “PkHold” для доступа в диалоговое окно, и осуществите необходимые установки. Нажмите сенсор “OK” для активации выбора или сенсор “Cancel” для отмены.

0...8s: 0 – 8 секунд

°: Индикатор пикового значения будет удерживаться постоянно и сбросится, когда Вы нажмете сенсор “PkHold” для доступа в диалоговое окно.

Индикаторы TRACK STATUS

Данные индикаторы отображают статус каждой дорожки. При каждом нажатии на кнопку [TRACK STATUS], светодиод будет изменять цвет, индицируя выбранную функцию.

PLAY (Светодиод имеет зеленый цвет)

Выбранная дорожка может воспроизводиться.

REC (Светодиод имеет красный цвет)

Выбранная дорожка может записываться.

INPUT (Светодиод имеет оранжевый цвет)

На выбранную дорожку может подаваться внешний аудиосигнал. Данный выбор может осуществляться только в режиме останова.

MUTE (Светодиод не светится)

Выбранная дорожка будет замьюжирована (отключена).

Доступные здесь установки будут зависеть от состояния и установок рекордера. При останове, выбор осуществляется в порядке PLAY→INPUT→REC→MUTE→PLAY. В процессе записи или воспроизведения, выбор будет альтернативен между PLAY←MUTE или INPUT←MUTE.

Панорама/баланс

Для каждого канала регуляторы панорамы или баланса направляют сигнал на мастер-шину LR. Если для каналов 1-8 установка пар отключена, данные регуляторы управляют панорамой сигнала. Если для каналов 1-8 установка пар включена и для каналов 9-16, данные регуляторы управляют балансом.

Данные установки могут производиться попарно и записываться в сцены.

При записи на дорожки, соответствующие каналам с регуляторами баланса, установите регуляторы в положение "C/N".

Фейдеры

Устанавливают уровни сигналов.

Фейдеры [CHANNEL] [1...8, 9-10...15-16]

Устанавливает уровень сигнала каждого канала.

- Для канала, [TRACK STATUS] которого установлен в PLAY, фейдер устанавливает уровень воспроизведения.
- Для канала, [TRACK STATUS] которого установлен в REC, фейдер устанавливает уровень записи с внешнего входа или ритма.
- Для канала, [TRACK STATUS] которого установлен в INPUT, фейдер устанавливает уровень записи с внешнего входа.

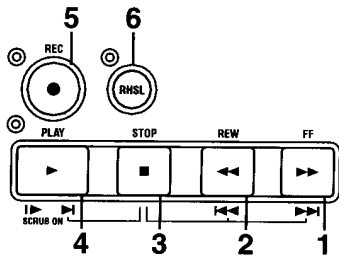
Фейдер [MASTER]

Устанавливает уровень сигнала на мастер-шине LR. Данный уровень будет иметь сигнал с разъемов [MASTER OUT L/R] и [S/P DIF OUT].

- При записи с внешнего входа (когда в качестве "SelectRec Mode" выбрано "Input" на странице меню "RecMode"), данный фейдер устанавливает уровень сигнала в мастер-шине.
- При записи с суммированием (когда в качестве "SelectRec Mode" выбрано "Bounce" на странице меню "RecMode"), данный фейдер устанавливает уровень записи дорожки для которой [TRACK STATUS] установлен в REC.

Кнопки транспорта

Данные кнопки используются для управления операциями рекордера, типа записи и воспроизведения.



1. Кнопка [FF]

При остановке или воспроизведении данная кнопка перемещает время вперед (перемотка вперед). Если Вы, удерживая нажатой кнопку [STOP], нажмете данную кнопку, Вы переместитесь на начало следующего сонга. Когда включена функция Scrub, Вы можете нажать данную кнопку для осуществления функции Slow Play.

2. Кнопка [REW]

При остановке или воспроизведении данная кнопка перемещает время назад (перемотка назад). Если Вы, удерживая нажатой кнопку [STOP], нажмете данную кнопку, Вы переместитесь на начало предыдущего сонга, если Вы находитесь в начале текущего сонга, или к началу текущего сонга, если Вы находитесь в середине сонга.

3. Кнопка [STOP]

Данная кнопка оканчивает запись или воспроизведение и останавливает рекордер.

4. Кнопка [PLAY]

Когда Вы нажмете данную кнопку, начнут воспроизводиться дорожки, статус [TRACK STATUS] которых находится в PLAY. Для дорожек, статус [TRACK STATUS] которых находится в REC, нажатие кнопки [REC] и затем нажатие данной кнопки начнет запись.

В режиме записи или воспроизведения светодиод светится.

Когда включена функция Scrub, Вы можете нажать данную кнопку для осуществления функции Play From, или удерживая нажатой кнопку [STOP], нажмете данную кнопку для осуществления функции Play To.

5. Кнопка [REC]

Когда Вы нажмете данную кнопку, D16 войдет в режим готовности к записи (светодиод мигает). При этом, [TRACK STATUS] должны быть установлены в REC хотя бы для одной дорожки. Когда Вы нажмете кнопку [PLAY], светодиод начнет светиться и начнется запись.

Если функция ножного переключателя установлена в "PunchInOut", ножной переключатель будет работать, как замена для кнопки [REC].

6. Кнопка [RHSL (REHEARSAL)]

Данная кнопка производит репетицию записи. Когда Вы нажмете данную кнопку, включится функция Rehearsal (светодиод начнет светиться), и Вы сможете производить репетицию записи (реально запись не происходит). При включении записи, выходы MONITOR будут нести ту же информацию, что и при реальной записи, позволяя скорректировать все настройки.

Данная функция очень удобна при записи с автоврезкой.

Приложения

Неисправности

Отсутствует звук

Проверьте питание D16 или подключенного оборудования.

Отсутствует воспроизведение

1. Проверьте положение фейдера [MASTER] или регулятора [PHONES].
2. Проверьте уровни каналов. После переключения сцен и пар реальные уровни могут не соответствовать положениям фейдеров.
3. Проверьте установки [TRACK STATUS].
4. Проверьте отключение режима Solo.
5. При записи с врезкой и отсутствии воспроизведения записанных дорожек вне региона IN-OUT, проверьте установку "AutoIn" в "On" на странице меню "Monitor".

Отсутствует сигнал со входа

1. Нажмите [INPUT] для перехода на страницу меню "Ch1-8" или "Ch9-16" и проверьте назначение сигнала на канал микше-

ра.

2. Проверьте уровни сигналов. Нажмите [METER/TRACK VIEW], установите "SelectDisplay" в "PostFdr" и установите фейдерами [CHANNEL] и [MASTER] достаточные уровни.
3. Проверьте установки MONITOR. Нажмите [SOLO/MONITOR] для перехода на страницу меню "Monitor", выберите сигнал для мониторинга. (Обычно, устанавливают "MasterLR" в "On".) Если "Rhythm" или "Cue" установлены в "On", увеличьте их значения.
4. Проверьте установки [TRACK STATUS] в REC или INPUT.
5. Проверьте установку регулятора [TRIM].
6. Если входной сигнал не слышен при воспроизведении дорожки, [TRACK STATUS] которой установлен в REC, проверьте установку "AutoIn" в "On" на странице меню "Monitor".
7. Когда выбрано Cue, проверьте установку уровня Cue каждого канала на странице меню "Monitor", нажмите сенсор "Level" и увеличьте уровень.
8. В некоторых случаях, сигнал с цифрового входа слышен не сразу. Если частота дискретизации подключенного к цифровому входу устройства отлична от рабочей частоты D16, входной

конвертер форматов требует задержку в течение 2 или 3 секунд для осуществления преобразования. Подождите появления звука снова.

9. Проверьте формат подключаемого к цифровому входу сигнала. Он должен быть CP-1201 или S/P DIF.

Не работают каналные фейдеры или EQ

Не работают фейдеры

1. В процессе воспроизведения, фейдеры каналов, [TRACK STATUS] которых установлен в REC, не будут функционировать. Фейдеры будут фиксированы в единичном усилении. Для выхода из данной ситуации переключите [TRACK STATUS] в PLAY.

2. Когда включена пара, фейдеры четных каналов 1-8 не будут функционировать. После переключения сцен и пар реальные уровни могут не соответствовать положениям фейдеров.

Не работают эквалайзеры

Проверьте использование входного EQ на страницах меню "InEq1-4" или "InEq5-8" и канального EQ на страницах меню "Eq1-4", "Eq5-8", или "Eq9-16".

Входной EQ не может использоваться на цифровом входе или метрономе, а только на аналоговых входах.

Не производится запись

1. Проверьте положение фейдеров [CHANNEL] (когда сенсор "Select RecMode" на странице меню "RecMode" установлен в "Input").
2. Проверьте положение фейдера [MASTER] (когда сенсор "Select RecMode" на странице меню "RecMode" установлен в "Bounce").
3. Проверьте установку [TRACK STATUS] в REC для дорожки-назначения записи.
4. Проверьте емкость диска. Установите дисплей счетчика в "FreeTime" и проверьте время доступное для записи.
5. Проверьте назначение входа на канал микшера. Нажмите [INPUT] для перехода на страницу меню "Ch1-8" или "Ch9-16", назначьте вход на канал микшера.
6. Проверьте установку режима записи ("Select RecMode").
7. Отключите "RHSL".

Отсутствует сигнал с цифрового входа

Нажмите [INPUT] для перехода на страницу меню "Ch1-8" или "Ch9-16", затем нажмите сенсор "Digiln" для установки его в "On".

Чрезмерный шум или искажения входного или записанного сигнала

1. Проверьте установку [TRIM]. Если она завышена, звук будет искажен. Если занижена, повысится уровень шума. Регуляторы [TRIM] для входов [INPUT 1/GUITAR] - [INPUT 4] установлены корректно, когда соответствующие светодиоды светятся оранжевым цветом. Для регулировки [TRIM] других входов переключите параметр "SelectDisplay" в "PreFdr" и установите значения максимально возможными до загорания отметки "CLP" на измерителе уровня.
2. Если сигнал на входе или выходе эффекта искажен, проведите следующие регулировки.

Вход

- **Разрыв-эффект:** по измерителю уровня на странице меню "InsEff1"-"InsEff5-8", регулировками [TRIM] и т. д. установите входные значения до загорания отметки "CLIP".
- **Мастер-эффект:** по измерителю уровня на страницах меню "EffSnd1" или "EffSnd2", отрегулируйте уровни посыла до загорания отметки "CLIP".
- **Общий эффект:** по измерителю уровня на странице меню "FinalEff", отрегулируйте уровень каждого канала до загорания отметки "CLIP".

Выход

- **Разрыв-эффект:** Установите параметры эффекта или [TRIM] на слух.
- **Мастер/общий эффект:** по измерителю уровня на странице меню "EffSnd1", "EffSnd2" или на странице меню "FinalEff", отрегулируйте параметры эффектов до загорания отметки "CLP".

3. Если искажения происходят в EQ: для аналогового входа отрегулируйте входной EQ; для воспроизведения, отрегулируйте усиление канального EQ.

Не подключаются эффекты

Выбранная программа эффекта имеет номер 000. Выберите "EffectNumber", отличный от "000".

Не подключаются разрыв-эффекты

1. Включен цифровой вход. На страницах меню "Ch1-8" или "Ch9-16" установите "Digiln" в "Off".
2. Положение эффекта ошибочно. Нажмите [INSERT EFFECT] для перехода на страницу меню "InsAss", установите "Assign" в "In", если разрыв-эффект включается во вход, или в "Trk", если разрыв-эффект подключается к дорожке воспроизведения.

Разрыв-эффект не управляется педалью экспрессии или по MIDI

1. Проверьте выбор эффекта для "Ass (#)" в "SelectEffType" на странице меню "Control".
2. Проверьте устройство, выбранное для управления эффектом (параметр "Device" на странице меню "Control").
3. Выбранная программа эффекта не поддерживает функцию управления.
4. Установите одинаковый номер MIDI-канала D16 и внешнего MIDI-устройства.

Не подключаются мастер-эффект

1. Уровень посыла с каждого канала мал. Нажмите [MASTER EFFECT/AUX] для перехода на страницу меню "EffSnd1" или "EffSnd2", увеличьте значение "Send".
2. Уровень возврата мал. Нажмите [MASTER EFFECT/AUX] для перехода на страницу меню "MstEff1" или "MstEff2", увеличьте уровень возврата "RetLevel".
3. При мониторинге через разъемы [MONITOR OUT L/R], выход мастер-шины LR отключен. Нажмите [SOLO/MONITOR] для перехода на страницу меню "Monitor", нажмите сенсор "MasterLR" для установки его в "On".

Не подключаются общий эффект

При мониторинге через разъемы [MONITOR OUT L/R], выход мастер-шины LR отключен. Нажмите [SOLO/MONITOR] для перехода на страницу меню "Monitor", нажмите сенсор "MasterLR" для установки его в "On".

Не подключаются внешний эффект ([AUX OUT])

1. Уровень посыла на внешний эффект мал. Нажмите [MASTER EFFECT/AUX] для перехода на страницу меню "AuxSend", используйте "Aux" для регулировки уровня посыла.
2. Выход внешнего эффекта, подключенный к разъемам [INPUT 1] - [INPUT 8] не назначен на канал микшера. Используйте "Ch1-8" или "Ch9-16" для назначения входа.
3. Проверьте установки дополнительного входа.

Ритм метронома

Отсутствует звук ритма

1. Нажмите [TEMPO/RHYTHM] для перехода на страницу меню "SetUp", проверьте установку "Rhythm" в "On".
2. Рекордер остановлен. Нажмите кнопку [PLAY] для воспроизведения. Ритм слышен, когда рекордер находится в процессе записи или воспроизведения. Для установки ритма в режиме останова, выберите [TEMPO/RHYTHM] для перехода на страницу меню "SetUp".
3. Выбран пустой ритмический паттерн.
4. Мала громкость ритма. Нажмите [TEMPO/RHYTHM] для перехода на страницу меню "SetUp", используйте "Rhythm Vol" для установки громкости. При использовании карты темпа, на странице меню "TmpMap" сенсором "Edit" установите громкость каждой карты.

Звук ритма не останавливается или дублируется (громкость чрезмерна)

1. Нажмите [TEMPO/RHYTHM] для перехода на страницу меню "SetUp", переключите "Rhythm" в "Off" или используйте "Lev" для снижения громкости.
2. Установлен мониторинг ритма. Нажмите [SOLO/MONITOR]

для перехода на страницу меню "Monitor", переключите "Rhythm" в "Off" или используйте "Lev" для снижения громкости.

3. Ритм назначен на вход. Нажмите [INPUT] для перехода на страницу меню "Ch1-8" или "Ch9-16", отключите "Rhythm L" или "Rhythm R" от каналов или закройте фейдеры соответствующих каналов.

Кнопки не функционируют

1. Некоторые кнопки не функционируют в процессе записи или воспроизведения рекордера. Остановите рекордер и затем выполните операцию.

2. Некоторые кнопки не функционируют при включенном скраббинге. Отключите функцию Scrub и затем выполните операцию.

MIDI

MIDI-секвенсер не синхронизируется

Проверьте целостность и подключение MIDI-кабеля.

Синхронизация по MTC или MIDI Clock отсутствует

1. Установите D16 в качестве ведущего, а MIDI-секвенсер в качестве ведомого устройств.
2. Проверьте установки "Select MIDISync Output".
3. Если "TempoSource" установлен не в "TempoTrack", MIDI clock или темп нажатий не записывается на дорожку темпа.
4. Проверьте установки синхронизации MIDI-секвенсера. Обратитесь к руководству по эксплуатации MIDI-секвенсера.

D16 не принимает MMC

1. "RcvMMC" на странице меню "MIDI" не установлен в "On".
2. На странице меню "MIDI" установка "MMCDevID" не совпадает с MMC device ID MIDI-секвенсера.
3. MIDI-секвенсер не установлен на передачу MMC. Обратитесь к руководству по эксплуатации MIDI-секвенсера.

Отсутствует управление эффектов/сцен по MIDI

Установите одинаковый номер MIDI-канала D16 и внешнего MIDI-устройства. Нажмите [SYSTEM] для перехода на страницу меню "MIDI", проверьте "GlobalCh".

Внешний накопитель

Внешний накопитель не определяется на странице меню "DiskUtil"

1. Проверьте правильность соединений.
2. Проверьте установку SCSI ID. Обратитесь к руководству по эксплуатации SCSI-устройства.

При выборе сонгов дисковод не распознается

Диск не инициализирован. Произведите инициализацию, после чего он может использоваться.

Невозможно удалить внешний сменный накопитель

Если внешний сменный накопитель содержит текущий сонг, D16 блокирует дисковод. Смените текущий накопитель и удалите диск.

После 10 минут и более простоя диска, воспроизведение некорректно

Некоторые диски при долгом простое переходят в режим "Sleep". Нажмите кнопку [STOP] для отмены режима "Sleep".

CD-R/RW

Диск CD-R/RW не опознается

1. Установите SCSI ID на 6.
2. Питание устройства CD-R/RW необходимо включить ранее питания устройства D16.

Запись не производится

1. Была выполнена операция Finalize.
2. Диск CD-RW содержит данные, созданные на другом устройстве.

Невозможно воспроизведение диска на аудио CD-плеере

Не произведена операция Finalize. Нажмите [SONG] для перехода на страницу меню "CDR/RW", нажмите сенсор "Final" для выполнения операции Finalize.

Сообщения

Уведомительные сообщения

Completed

Операция успешно завершена. Нажмите сенсор "OK".

SongFull

Количество сонгов превысило емкость диска. Сотрите ненужные сонги или смените диск.

Окончание ***ing (** для Copy, Write, и т. д.)

Происходит операция. Ждите исчезновения данного сообщения.

Сообщения об ошибках

Disk

Ошибка чтения диска. Выполните операцию "CheckDrive" в меню "DiskUtil". Если данное сообщение повторяется, удалите сонг. Если данное сообщение повторяется снова, переформатируйте диск.

DiskBusy

1. Если данное сообщение возникает при первом использовании диска, диск является слишком медленным для обеспечения процесса записи/воспроизведения. Используйте данный диск для архивации.
2. Диск сильно фрагментирован. Оптимизируйте диск.

DriveFull

Емкость диска недостаточна. Выключите и включите питание. Если данное сообщение повторяется, удалите лишние сонги или смените диск.

DriveProtected

Выбранный сменный накопитель защищен от записи. Удалите диск и снимите защиту.

Illegal Drive/Operation

Запрошенная операция не подходит для выбранного диска. Например, данное сообщение появляется при попытке выброса не сменного накопителя, или попытке загрузки системы с не содержащего системы диска.

Illegal To-End Time

При использовании операций временной коррекции ("ExpStrp Trk") установки TO и END не соответствуют региону IN-OUT. Установите регион TO-END в пределах 50-200% региона IN-OUT.

InTime>=OutTime

Данное сообщение появляется, если IN находится позже, чем OUT, или если они имеют одинаковую временную позицию.

ToTime>=EndTime

Данное сообщение появляется, если TO находится позже, чем END, или если они имеют одинаковую временную позицию.

MemoryFull

Недостаточно памяти для записи или редакции. Удалите ненужные данные, выполните операцию "OptimizeTrk" или отключите, а затем включите питание.

MIDIOverflow

При приеме MMC или записи MIDI Clock MIDI-данные ошибочны. Удалите ненужные данные с передающего устройства.

NumberOfTracks

1. В процессе редакции дорожек количество дорожек-источников отлично от количества дорожек-назначений.
2. Данные в буфере отсутствуют и не могут быть скопированы.

SongProtected

Сонг защищен.

TempoFast

При записи темпа, темп слишком высок для корректной записи. Если Вы записываете MIDI clock, уменьшите темп передающего устройства (секвенсера). Если Вы записываете темп нажатий, уменьшите темп нажатий.

TempoSlow

При записи темпа, темп слишком мал для корректной записи. Если Вы записываете MIDI clock, увеличьте темп передающего устройства (секвенсера) до 40 или более. Если Вы записываете темп нажатий, увеличьте темп нажатий.

Обновление программного обеспечения

Вы можете обновлять программное обеспечение D16 с DOS-форматированного диска, содержащего системный файл.

1. Коммутация

Подключите внешний сменный накопитель, содержащий системный файл к D16 через SCSI.

Перед коммутацией не забудьте отключить питание обоих устройств.

2. Обновление системы

1) Выберите подключенный диск. Нажмите [SYSTEM] для перехода на страницу меню "DiskUtil" и используйте "Drive ID" для выбора диска, содержащего системный файл.

2) Используйте "SelOperation" для выбора "LoadSystem".

3) Нажмите сенсор "Exec.". Когда дисплей отобразит "AreYouSure?", нажмите сенсор "Yes" для начала загрузки.

Если во время загрузки системы отключается питание, D16 может выйти из строя. В этом случае обратитесь к дилеру.

4) По окончании загрузки отобразится следующий дисплей, и будет произведена проверка загруженной системы.

```
Warning
Do not disconnect power.
Please wait restart.
Check sum = OK
```

Если результат проверки удовлетворителен, дисплей отобразит "Check sum=OK". Если нет, дисплей отобразит "Check sum=NG". В последнем случае, произведите рестарт и выполните загрузку еще раз. При повторном отображении "NG" обратитесь к дилеру.

5) После паузы, D16 автоматически перезагрузится и начнет функционировать под управлением новой системы.

Гарантийное обслуживание

По всем вопросам, связанным с ремонтом или сервисным обслуживанием цифровой записывающей студии D16, обращайтесь к представителям фирмы Korg — компании A&T Trade. Телефон для справок (095) 242-5325.

Технические характеристики

Рабочая температура: +5 — +40°C

<Секция рекордера>

Количество дорожек: 128 (включая виртуальные дорожки)

16 дорожек одновременного воспроизведения, 8 дорожек одновременной записи при 16 битах

8 дорожек одновременного воспроизведения, 4 дорожки одновременной записи при 24 битах

Формат записи: 24 бит/16 бит некомпьютеризованный, 44.1 кГц

Время записи: максимум 6.5 часов (на внутренний хард-диск 2.1 Гб)

Максимальная дисковая емкость: внутренний + внешние 1'000 Гб x 7 дисков

Количество сонгов: 100 на диск

Точки локации: 4 на сонг

Метки: 100 на сонг

Паттерны метронома: 96

Ритмы: 215

MIDI-синхронизация:

передача MTC, MIDI CLOCK;

прием MMC, Program (Scene) Change;

карта темпа (200 точек на сонг);

синхродорожка (1 на сонг)

Редакция:

дорожки (Copy, Insert, Erase, Delete, Swap, Reverse, Optimize, Time Expansion/Compression (дорожки могут копи-

роваться между сонгами));

сонг (Copy, Move, Delete, Rename, Protect)

Формат счетчика/локатора:

Min/Sec/mSec, Meas/Beat/Tick, Min/Sec/Frame (только 30NDF)

<Секция микшера>

Структура: 24 входа каналов, 8 шин, 1 AUX, 1 мастер-шина

Обработка сигнала: 32 бита, 44.1 кГц

Эквалайзер:

ВЧ (10 кГц, ±15 дБ);

СЧ (1 -20 кГц, ±15 дБ);

НЧ (100 Гц, ±15 дБ)

Память сцен: 100 на сонг

<Секция эффектов>

Структура: одновременно 8 разрыв-эффектов (максимум), 2 мастер-эффекта (максимум), 1 общий эффект

Обработка сигнала: 44 бит, 44.1 кГц

Программы:

разрыв-эффектов (128 пресетных, 128 пользовательских);

мастер-эффектов (32 пресетных, 32 пользовательских);

общего эффекта (32 пресетных, 32 пользовательских)

Алгоритмы: 98

Эффекты: 106

<Входы/выходы>

INPUT1,2

Разъемы: XLR, 1/4" TRS джек (симметричный)

Входное сопротивление: 10 кОм

Номинальный уровень: -60 dBu (TRIM=макс.);
+4 dBu (TRIM=мин.)

Максимальный уровень: -48 dBu (TRIM=макс.);
+16 dBu (TRIM=мин.)

Сопротивление источника: 600 Ом

INPUT3-8

Разъемы: 1/4" джек (несимметричный)

Входное сопротивление: 1 МОм

Номинальный уровень: -60 dBu (TRIM=макс.);
+4 dBu (TRIM=мин.)

Максимальный уровень: -48 dBu (TRIM=макс.);
+16 dBu (TRIM=мин.)

Сопротивление источника: 600 Ом

GUITAR INPUT

Разъем: 1/4" джек (несимметричный)

Входное сопротивление: 1 МОм

Номинальный уровень: -60 dBu (TRIM=макс.);
+4 dBu (TRIM=мин.)

Максимальный уровень: -48 dBu (TRIM=макс.);
+16 dBu (TRIM=мин.)

Сопротивление источника: 600 Ом

MASTER OUTPUTS L/R

Разъем: RCA

Выходное сопротивление: 150 Ом

Номинальный уровень: -10 dBu

Максимальный уровень: +2 dBu

Сопротивление нагрузки: 10 кОм или более

MONITOR OUTPUTS L/R

Разъем: RCA

Выходное сопротивление: 150 Ом

Номинальный уровень: -10 dBu

Максимальный уровень: +2 dBu

Сопротивление нагрузки: 10 кОм или более

AUX OUTPUT

Разъем: 1/4" джек (несимметричный)
Выходное сопротивление: 150 Ом
Номинальный уровень: -10 dBu
Максимальный уровень: +2 dBu
Сопротивление нагрузки: 10 кОм или более

PHONES OUTPUTS

Разъем: 1/4" стереоджек
Выходное сопротивление: 100 Ом
Максимальный уровень: 50 мВт (32 Ом)

S/P DIF INPUT/OUTPUT

Разъем: оптический
Формат: 24 бит S/P DIF (IEC60958, EIAJ CP-1201)

SCSI

Разъем: D-sub 25-контактный (F)
Формат: SCSI-2

MIDI IN/OUT

Разъемы: 2 x 5-контактный DIN

FOOT SW

Разъем: 1/4" джек

EXPRESSION PEDAL

Разъем: 1/4" стереоджек

AC9V IN

Разъем: 4-контактный DIN

<Основные>

Частотный диапазон: 10 Гц – 20 кГц, ±1 дБ (+4 dBu, на нагрузке 10 кОм)

Отношение сигнал/шум (номинальное): 100 дБ, IHF-A

Динамический диапазон (номинальный): 100 дБ, IHF-A

Коэффициент нелинейных искажений (номинальный): 0.02 % (20 Гц – 20 кГц, +16 dBu, на нагрузке 10 кОм)

Конвертер A/D: 24 бит, со 64-кратной предискретизацией

Конвертер D/A: 24 бит, со 128-кратной предискретизацией

Частота дискретизации: 44.1 кГц

Дисплей: 240 x 64 точек с подсветкой и сенсорной панелью

Блок питания: 9 В переменного тока

Потребляемая мощность: 24 Вт (9 В, 2 А макс.)

Габариты (включая выступы): ширина 357 мм, глубина 245 мм, высота 72 мм

Вес: 2 кг

Аксессуары: блок питания AC/AC

Опции: pedalный переключатель PS-1; педаль громкости/экспрессии XVP-10 EXP/VOL; ножной контроллер EXP-2

* Характеристики данного продукта могут изменяться без предварительного уведомления.

Дополнительная информация

Длительность дисковых операций с внешним SCSI хард-диском

При выполнении функций с внешним SCSI хард-диском в режиме [SYSTEM] на странице меню "DiskUtil", требуется приблизительно 10 минут для форматирования внешнего SCSI хард-диска, емкостью 2 Гб, и приблизительно 150 минут для выполнения функции Check Drive.

Длительность процесса зависит от емкости диска.

Замечания относительно записи аудио CD

При записи на CD-R/RW, D16 создает временные данные на текущем выбранном диске. При отсутствии достаточного свободного места на диске операция записи невозможна.

Количество свободного места равно удвоенному времени наиболее длительной дорожки. Эти данные будут автоматически удалены после завершения записи на CD-R/RW.

Замечания относительно Check Drive

При выполнении Check Drive время записи на диске может уменьшиться, что не является ошибкой.

Замечания относительно эффектов

При использовании эффектов, содержащих High EQ, Low EQ или Peaking EQ, увеличение усиления входного сигнала может привести к перегрузке внутри эффекта. В таком случае, уменьшите значение "EQ Trim" внутри эффекта.

Дополнительное сообщение об ошибке

"DiskBusy" также отображается при использовании для записи/воспроизведения старого или некачественного диска. В режиме [SYSTEM] на странице меню "DiskUtil" выполните команду "CheckDrive".

Замечания относительно сцен

• Когда "SceneRead: On" или когда сцена вызывается при установке "SceneRead: Off", EQ каналов микшера, [TRACK STATUS] которых установлен в INPUT или REC, не изменяются сценой, поскольку используются установки Input EQ.

• При записи сцены, каналы микшера, [TRACK STATUS] которых установлен в INPUT или REC, сохраняют установки EQ, а не установки Input EQ.

• При записи сцены параметры разрыв-эффекта ("SelectEffType", "InsertTo", "Effect Number") не сохраняются, если "Assign" на странице меню "InsAss" установлен в "Input".

Таблица MIDI-сообщений

Функция		Передача	Прием	Дополнительно
Basic Channel	Default	X	X	
	Changed	X	X	
Mode	Memorized	X	X	
	Messages Altered	X *****	X	
Note Number:	True Voice	X *****	O	*6
Velocity	Note On	X	O	*6
	Note Off	X	X	
Aftertouch	Polyphonic (Key)	X	X	
	Monophonic (Channel)	X	O	*6
Pitch bender		X	O	*6
Control Change	0-119	X	O	*6
Program Change	Variable Range	O 0-99	O 0-99	Номера сцен 1-100
System Exclusive		X	O	*1
System Common	Quarter frame	O	*2 X	*2
	Song Position	O	*3 X	*3
	Song Select	X	X	
	Tune	X	X	
System Real Time	Clock	O	*4 O	*5
	Command	O	O	*5
Aux Messages	Local On/Off	X	X	
	All Notes Off	X	X	
	Active Sense	X	X	
	Reset	X	X	

Примечания:
*1: Принимается при установке кнопки "RcvMMC" в "On" (меню "MIDI", [SYSTEM])
*2: Передается при установке "MTC30" в меню "Sync", [SYSTEM]
*3: Передается при установке "MIDIClock" в меню "Sync", [SYSTEM]
*4: Передается при установке "MIDIClock" в меню "Sync", [SYSTEM]
*5: Принимается при установке "SelectRecTempoType" в "MIDIClock" (меню "TmpTrk", [TEMPO/RHYTHM])
*6: Принимается при соответствующей установке в меню "Control", [SYSTEM]

Mode 1: OMNI ON, POLY
Mode 3: OMNI OFF, POLY

Mode 2: OMNI ON, MONO
Mode 4: OMNI OFF, MONO

: Да O
: Нет X

Список параметров эффектов

Пример

Номер алгоритма: Номер категории: Название алгоритма

1: RV1: Reverb Hall

Название параметра на экране	Диапазон изменений параметра	Объяснение
*Time [сек]	0.1...10.0	Устанавливает время реверберации

* Параметры, отмеченные "*" перед экранным названием параметра, могут управляться от внешнего устройства, типа педали экспрессии.

Разрыв-эффекты (2in2outx2)/Мастер/Общий эффект

Данные алгоритмы могут быть выбраны для разрыв-эффектов, если в качестве "SelectEffType" установлено "2in2outx2". Они могут также быть выбраны для мастер-эффекта или общего эффекта.

Когда данные эффекты используются в качестве разрыв-эффекта или общего эффекта, они имеют конфигурацию стерео-вход/стерео-выход. Однако, когда данные эффекты используются в качестве мастер-эффекта, они имеют конфигурацию моно-вход/стерео-выход.

Reverb RV1 – RV7 Категория: Эффекты реверберации

1: RV1: Reverb Hall

Данный эффект эмулирует реверберацию среднего зала.

2: RV2: Smooth Hall

Данный эффект эмулирует реверберацию большого зала или стадиона с плавным затуханием.

3: RV3: Reverb Wet Plate

Данный эффект эмулирует реверберацию плотной пластины.

4: RV4: Reverb Dry Plate

Данный эффект эмулирует реверберацию легкой пластины.

Time [сек]	0.1...10.0	Устанавливает время реверберации
HiDamp [%]	0...100	Устанавливает степень подавления высоких частот
PreDly [мсек]	0...200	Устанавливает время задержки начала эффекта
Thru [%]	0...100	Устанавливает коэффициент незадержанного сигнала
EQTrim	0...100	Устанавливает входной уровень EQ
LEQG [дБ]	-15...+15	Устанавливает усиление Low EQ
HEQG [дБ]	-15...+15	Устанавливает усиление High EQ
Mix	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом

5: RV5: Reverb Room

Данный эффект усиливает ранние отражения, "уплотняя" звук. Позволяет эмулировать различные покрытия стен помещения.

6: RV6: Bright Room

Данный эффект усиливает ранние отражения, "просветляя" звук.

Time [сек]	0.1...3.0	Устанавливает время реверберации
HiDamp [%]	0...100	Устанавливает степень подавления высоких частот
PreDly [мсек]	0...200	Устанавливает время задержки начала эффекта
Thru [%]	0...100	Устанавливает коэффициент незадержанного сигнала
ERLvl	0...100	Устанавливает уровень ранних отражений
RvbLvl	0...100	Устанавливает уровень реверберации
EQTrim	0...100	Устанавливает входной уровень EQ
LEQG [дБ]	-15...+15	Устанавливает усиление Low EQ
HEQG [дБ]	-15...+15	Устанавливает усиление High EQ
Mix	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом

ERLvl, RvbLvl

Данные параметры позволяют Вы эмулировать тип стен в помещении. Чем больше значение "ERLvl", тем плотнее материал стен, и чем больше значение "RvbLvl", тем мягче материал стен.

7: RV7: Early Reflections

Данный эффект представляет собой только ранние отражения, как часть общего звука реверберации, и добавляет эффект присутствия.

Type	Sharp, Loose, Modula, Revers	Устанавливает кривую затухания ранних отражений
ERTime [мсек]	10...800	Устанавливает длительность ранних отражений
PreDly [мсек]	0...200	Устанавливает время задержки начала эффекта
EQTrim	0...100	Устанавливает входной уровень EQ
LEQG [дБ]	-15...+15	Устанавливает усиление Low EQ
HEQG [дБ]	-15...+15	Устанавливает усиление High EQ
Mix	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом

Delay DL1 — DL6

Категория: Эффекты задержки

8: DL1: L/C/R Delay

Данный эффект производит 3 повтора (Tap) слева TapL, справа TapR и в центре TapC.

LTime [мсек]	0...1360	Устанавливает время задержки TapL
Llevel	0...50	Устанавливает выходной уровень TapL
CTime [мсек]	0...1360	Устанавливает время задержки TapC
Clevel	0...50	Устанавливает выходной уровень TapC
RTime [мсек]	0...1360	Устанавливает время задержки TapR
Rlevel	0...50	Устанавливает выходной уровень TapR
Fdback	-100...+100	Устанавливает глубину обратной связи TapC
HiDamp [%]	0...100	Устанавливает степень подавления высоких частот
LoDamp [%]	0...100	Устанавливает степень подавления низких частот
Spread	0...50	Устанавливает ширину стереобазы эффекта
Mix	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом

9: DL2: St/Cross Delay (Stereo/Cross Delay)

Данный эффект используется в качестве кросс-задержки, где задержанный звук попадает через обратную связь в противоположный канал.

Mode	Stereo, Cross	Переключение между стерео и кросс задержкой
LTime [мсек]	0...680	Устанавливает время задержки для левого канала
RTime [мсек]	0...680	Устанавливает время задержки для правого канала
LFback	-100...+100	Устанавливает глубину обратной связи для левого канала
RFback	-100...+100	Устанавливает глубину обратной связи для правого канала
HiDamp [%]	0...100	Устанавливает степень подавления высоких частот
LoDamp [%]	0...100	Устанавливает степень подавления низких частот
Spread	-50...+50	Устанавливает ширину стереобазы эффекта
Mix	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом

10: DL3: St.Multitap Delay (Stereo Multitap Delay)

Эффект представляет 2-шаговые задержки для левого и правого каналов.

Mode	Normal, X.Fback, X.Pan1, X.Pan2	Переключает направление между левым и правым каналом
T1Time [мсек]	0...680	Устанавливает время задержки Tap1
T2Time [мсек]	0...680	Устанавливает время задержки Tap2
T1Lvl	0...100	Устанавливает выходной уровень Tap1
Fdback	-100...+100	Устанавливает обратную связь для Tap2
HiDamp [%]	0...100	Устанавливает степень подавления высоких частот
LoDamp [%]	0...100	Устанавливает степень подавления низких частот
Spread	-100...+100	Устанавливает ширину стереобазы эффекта
Mix	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом

11: DL4: StModulation Delay (Stereo Modulation Delay)

Данный эффект использует LFO для изменения времени задержки и высоты.

LFO	TRI, SIN	Устанавливает форму волны LFO
Shape	-100...+100	Определяет степень изменения формы волны LFO
*Speed [Гц]	0.02...20.0	Устанавливает скорость LFO
LPhase [градус]	-180...+180	Устанавливает фазовый сдвиг левого LFO
RPhase [градус]	-180...+180	Устанавливает фазовый сдвиг правого LFO
*Ldepth	0...200	Устанавливает глубину модуляции левого LFO
*Rdepth	0...200	Устанавливает глубину модуляции правого LFO
LTime [мсек]	0...500	Устанавливает время задержки для левого канала
RTime [мсек]	0...500	Устанавливает время задержки для правого канала
LFback	-100...+100	Устанавливает глубину обратной связи левой задержки
RFback	-100...+100	Устанавливает глубину обратной связи правой задержки
Mix	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом

LPhase, RPhase

Устанавливают разность фаз между двумя LFO, когда они сбрасываются. Это позволяет независимо устанавливать модуляцию расстройки для каждого канала.

12: DL5: St.Dynamic Delay (Stereo Dynamic Delay)

Данный эффект управляет уровнем задержки от уровня входного сигнала.

Contrl	None, Out, FB	Выбор управления: неуправляем, выходной уровень, обратная связь
Polrty	+, -	Меняет полярность управления
Thrshl	0...100	Устанавливает пороговый уровень
Offset	0...100	Устанавливает величину сдвига
Attack	1...100	Устанавливает время атаки
Relse	1...100	Устанавливает время отпускания
LTime [мсек]	0...680	Устанавливает время задержки для левого канала
RTime [мсек]	0...680	Устанавливает время задержки для правого канала
Fdback	-100...+100	Устанавливает глубину обратной связи
HiDamp [%]	0...100	Устанавливает степень подавления высоких частот
LoDamp [%]	0...100	Устанавливает степень подавления низких частот
Spread	-100...+100	Устанавливает ширину стереобазы эффекта
Mix	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом

Polrty, Thrshl, Offset

Параметр "Offset" определяет значение для параметра "Contrl" (когда не установлено управление уровнем), выраженное в относительном коэффициенте от установки параметра. Установка параметра будет иметь значение "Wet/Dry", если "Contrl" = "Out", или значение "Feedback", если "Contrl" = "FB".

Когда полярность положительна, значение "Contrl" представляет собой результат деления значения параметра на значение "Offset" (если входной уровень ниже порога) или будет равно значению параметра, если входной уровень превышает порог. Когда полярность отрицательна, значение "Contrl" будет равно значению параметра, если входной уровень ниже порога представлять собой результат деления значения параметра на значение "Offset", если входной уровень превышает порог.

13: DL6: St.Aufo Panning Delay (Stereo Auto Panning Delay)

Данный эффект панорамирует задержанный звук слева направо с помощью LFO.

LTime [мсек]	0...680	Устанавливает время задержки для левого канала
LFback	-100...+100	Устанавливает глубину обратной связи для левого канала
RTime [мсек]	0...680	Устанавливает время задержки для правого канала
RFback	-100...+100	Устанавливает глубину обратной связи для правого канала
HiDamp [%]	0...100	Устанавливает степень подавления высоких частот
LoDamp [%]	0...100	Устанавливает степень подавления низких частот
LFO	TRI, SIN	Устанавливает форму волны LFO
Shape	-100...+100	Определяет степень изменения формы волны LFO
Phase [градус]	-180...+180	Устанавливает разность фаз между левым и правым LFO
*Speed [Гц]	0.02...20.0	Устанавливает скорость панорамирования
*Depth	0...100	Устанавливает ширину панорамирования
Mix	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом

Modulation M01- M07 Категория: Эффекты модуляционного типа

14: M01: St.Chorus (Stereo Chorus)

Стерео хорус добавляет "плотность" звуку, модулируя время задержки входного сигнала. Для изменения тембральной окраски может использоваться 2-полосный эквалайзер. Вы можете управлять пространственными характеристиками установкой разности фаз левого и правого LFO.

LFO	TRI, SIN	Устанавливает форму волны LFO
Phase [градус]	-180...+180	Устанавливает разность фаз между левым и правым LFO
*Speed [Гц]	0.02...20.0	Устанавливает скорость LFO
LDly [мсек]	0.0...50.0	Устанавливает время задержки для левого канала
RDly [мсек]	0.0...50.0	Устанавливает время задержки для правого канала
*Depth	0...100	Устанавливает степень модуляции LFO
EQTrim	0...100	Устанавливает входной уровень EQ
LEQG [дБ]	-15...+15	Устанавливает усиление Low EQ
HEQG [дБ]	-15...+15	Устанавливает усиление High EQ
Mix	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом

15: M02: St.Flanger (Stereo Flanger)

Стерео флэнжер создает "вращение звука" за счет изменения его высоты. Максимальная эффективность наблюдается при звуке, богатом гармониками. Вы можете управлять пространственными характеристиками разностью фаз левого и правого LFO.

Time [мсек]	0.0...50.0	Устанавливает время задержки от исходного звука
LFO	TRI, SIN	Устанавливает форму волны LFO
Shape	-100...+100	Определяет степень изменения формы волны LFO
Phase [градус]	-180...+180	Устанавливает разность фаз между левым и правым LFO
*Speed [Гц]	0.02...20.0	Устанавливает скорость LFO
*Depth	0...100	Устанавливает степень модуляции LFO
Fdback	-100...+100	Устанавливает глубину обратной связи
HiDamp [%]	0...100	Устанавливает степень подавления высоких частот
Mix	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом

16: M03: St.Phaser (Stereo Phaser)

Стерео фэйзер создает "вращение звука" за счет сдвига фаз. Он очень эффективен на тембрах электропиано. Вы можете управлять пространственными характеристиками установкой разности фаз левого и правого LFO.

LFO	TRI, SIN	Устанавливает форму волны LFO
Shape	-100...+100	Определяет степень изменения формы волны LFO
Phase [градус]	-180...+180	Устанавливает разность фаз между левым и правым LFO
*Speed [Гц]	0.02...20.0	Устанавливает скорость LFO
Manual	0...100	Устанавливает частоту, на которую воздействует эффект
*Depth	0...100	Устанавливает степень модуляции LFO
Reso	-100...+100	Устанавливает уровень резонанса
HiDamp [%]	0...100	Устанавливает степень подавления высоких частот
Mix	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом

17: M04: St. Vibrato (Stereo Vibrato)

Данный эффект используется для частотной модуляции входного сигнала. Вы можете использовать педаль экспрессии и т. д. для значительного увеличения или уменьшения скорости модуляции.

LFO	TRI, SIN	Устанавливает форму волны LFO
Shape	-100...+100	Определяет степень изменения формы волны LFO
*Speed [Гц]	0.02...20.0	Устанавливает скорость LFO
*Depth	0...100	Устанавливает степень модуляции LFO
Mix	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом

18: M05: St.Tremolo (Stereo Tremolo)

Данный эффект модулирует уровень входного сигнала. Сдвиг фаз между левым и правым LFO производит эффект тремоло между двумя каналами.

LFO	TRI, SIN, Vintage, Up, Down	Устанавливает форму волны LFO
Shape	-100...+100	Определяет степень изменения формы волны LFO
Phase [градус]	-180...+180	Устанавливает разность фаз между левым и правым LFO
*Speed [Гц]	0.02...20.0	Устанавливает скорость LFO
*Depth	0...100	Устанавливает степень модуляции LFO
Mix	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом

LFO

Значение "Vintage" эмулирует характеристики тремоло, создаваемого гитарным усилителем. В комбинации с эффектом Amp Simulation дает реалистичный звук.

Phase

Высокие значения эмулируют эффект автопанорамы между каналами.

19: M06: St.Auto Pan (Stereo Auto Pan)

Данный эффект производит автопанорамирование сигнала между левым и правым каналами.

LFO	TRI, SIN	Устанавливает форму волны LFO
Shape	-100...+100	Определяет степень изменения формы волны LFO
Phase [градус]	-180...+180	Устанавливает разность фаз между левым и правым LFO
*Speed [Гц]	0.02...20.0	Устанавливает скорость LFO
*Depth	0...100	Устанавливает степень модуляции LFO
Mix	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом

Phase

При установке значения, отличного от "0", сигнал начнет перемещаться между левым и правым каналами. Если Вы установите параметр в "+180" или "-180", сигналы каналов начнут пересекаться друг с другом. Для максимальной эффективности данного параметра на каждый канал должны быть поданы разные сигналы.

20: M07: Ensemble

Данный эффект имеет три блока хоруса, что при использовании LFO создает биение, и дает тройной глубокий и рассеянный звук.

*Speed	1...100	Устанавливает скорость LFO
*Depth	0...100	Устанавливает степень модуляции LFO
Shimmr	0...100	Устанавливает биение формы волны LFO
Mix	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом

Dynamics DY1 - DY7

Категория: Динамические эффекты

21: DY1: St.Compressor (Stereo Compressor)

Данный эффект компрессирует входной сигнал, регулируя его уровень и давая эффект "накачки". Вы можете объединять управление левым и правым каналами или использовать каждый канал отдельно.

Envelop	L/RMix, Indivi	Определяет раздельную или объединенную работу левого и правого каналов
Sens	1...100	Устанавливает чувствительность компрессора
Attack	1...100	Устанавливает уровень атаки
EQTrim	0...100	Устанавливает входной уровень EQ
LEQG [дБ]	-15.0...+15.0	Устанавливает усиление Low EQ
HEQG [дБ]	-15...+15	Устанавливает усиление High EQ
Level	0...100	Устанавливает выходной уровень компрессора
Mix	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом

Sens

Чем выше значение данного параметра, тем более слабые сигналы будут усиливаться. При этом общий уровень будет выше.

22: DY2: St.Limiter (Stereo Limiter)

Лимитер регулирует уровень входного сигнала. Аналогичен компрессору, за исключением того, что лимитер компрессирует только пиковые сигналы, выходящие за определенный уровень. Лимитер имеет эквалайзер для установки частотной зависимости обработки, базирующейся на пост-EQ сигнале триггера. Вы можете объединять управление левым и правым каналами или использовать каждый канал отдельно.

Envelop	L/RMix, L Only, R Only, Indivi	Выбор управления: от левого канала, от правого канала, каждый канал отдельно
Ratio	1.0:1...50.0:1, Inf:1	Устанавливает коэффициент компрессии
Thrshl [дБ]	-40...0	Устанавливает пороговый уровень компрессора
Attack	1...100	Устанавливает время атаки
Relse	1...100	Устанавливает время отпускания
GLevel [дБ]	-Inf, -38...+24	Устанавливает выходной уровень
SPEQ	Off, On	Включает/отключает эквалайзер сигнала триггера
Triggr	Off, On	Переключает выходной мониторинг между выходом эффекта и сигналом триггера
Mix	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом
Fc [Гц]	20...12.0 кГц	Устанавливает центральную частоту EQ для сигнала триггера
Q (Q)	0.5...10.0	Устанавливает полосу EQ для сигнала триггера
Gain [дБ]	-18.0...+18.0	Устанавливает усиление EQ для сигнала триггера

Triggr

Установка данного параметра в "On" позволяет оценить сигнал триггера с EQ. Обычно, он установлен в "Off".

23: DY3: Multiband Limiter

Данный эффект лимитирует входной сигнал в трех диапазонах: низко-, средне- и высокочастотном. Вы можете управлять динамикой сигнала в каждом диапазоне частот.

Ratio	1.0:1...50.0:1, Inf:1	Устанавливает коэффициент компрессии
Thrshl [дБ]	-40...0	Устанавливает порог компрессора
Attack	1...100	Устанавливает время атаки
Relse	1...100	Устанавливает время отпускания
LoOfst [дБ]	-40...0	Устанавливает усиление на низких частотах сигнала триггера
MdOfst [дБ]	-40...0	Устанавливает усиление на средних частотах сигнала триггера
HiOfst [дБ]	-40...0	Устанавливает усиление на высоких частотах сигнала триггера
GLevel [дБ]	-Inf, -38...+24	Устанавливает выходной уровень
Mix	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом

24: DY4: St.Gate (Stereo Gate)

Данный эффект закрывает входной сигнал, если его уровень ниже установленного порога. Возможна инверсия работы гейта и использование сообщений Note On и Off для включения/отключения гейта.

Envlvp	L/RMix, L Only, R Only	Выбирает источник управления: сумма каналов, только левый, только правый
Polrty	+, -	Меняет полярность включения/отключения гейта
Thrshl	0...100	Устанавливает пороговый уровень гейта
Attack	1...100	Устанавливает время атаки
Relse	1...100	Устанавливает время отпускания
DTime [мсек]	0...100	Устанавливает время задержки срабатывания гейта
Mix	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом

Polrty

При отрицательном значении гейт закрывается, когда уровень входного сигнала превышает порог.

25: DY5: St.Exciter/Enhancer (Stereo Exciter/Enhancer)

Данный эффект является комбинацией эксайтера, добавляющего гармоники в сигнал, и энхансера, который улучшает пространственные характеристики.

Blend	-100...+100	Устанавливает интенсивность (глубину) эксайтера
Empha	0...140	Устанавливает усиливаемый частотный диапазон
LDly [мсек]	0.0...50.0	Устанавливает время задержки для левого канала энхансера
RDly [мсек]	0.0...50.0	Устанавливает время задержки для правого канала энхансера
*Depth	0...100	Устанавливает глубину энхансера
EQTrim	0...100	Устанавливает входной уровень EQ
LEQG [дБ]	-15...+15	Устанавливает усиление Low EQ
HEQG [дБ]	-15...+15	Устанавливает усиление High EQ
Mix	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом

26: DY6: St. Decimator (Stereo Decimator)

Данный эффект создает "грубый" звук, определяющийся понижением частоты дискретизации и разрешения. Вы можете также эмулировать "цифровой" шум.

LPF	Off, On	Включение/отключение гармонического шума
Fs [Гц]	1.0 k...44.1 k	Устанавливает частоту дискретизации
Bit	4...24	Устанавливает разрешение в битах
Speed [Гц]	0.02...20.0	Устанавливает скорость LFO
*Depth	0...100	Устанавливает глубину модуляции частоты дискретизации
HiDamp [%]	0...100	Устанавливает степень подавления высоких частот
Level	0...100	Устанавливает выходной уровень
Mix	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом

LPF, Bit

Если сэмплер с очень низкой частотой дискретизации принимает сигнал с очень высокой частотой, который не слышен в процессе воспроизведения, он может генерировать шум, отсутствующий в исходном звуке. Установите "Pre LPF" в "On" для защиты от генерации данного шума. Если Вы установите малое значение для параметра "Bit", звук может исказиться. Также может измениться уровень громкости. Используйте "Level" для установки уровня.

27: DY7: St.Paramtrc 4band EQ (Stereo Parametric 4band EQ)

Данный эффект – стерео 4-полосный параметрический эквалайзер.

Trim	0...100	Устанавливает входной уровень параметрического EQ
B1Type	Peaking, ShelvL	Устанавливает тип диапазона 1
B4Type	Peaking, ShelvH	Устанавливает тип диапазона 4
Fc1 [Гц]	20...1.0 кГц	Устанавливает центральную частоту диапазона 1
Q1 (Q)	0.5...10.0	Устанавливает полосу диапазона 1
G1 [дБ]	-18.0...+18.0	Устанавливает усиление диапазона 1
Fc2 [Гц]	50...10.0 кГц	Устанавливает центральную частоту диапазона 2
Q2 (Q)	0.5...10.0	Устанавливает полосу диапазона 2
G2 [дБ]	-18.0...+18.0	Устанавливает усиление диапазона 2
Fc3 [Гц]	300...10.0 кГц	Устанавливает центральную частоту диапазона 3
Q3 (Q)	0.5...10.0	Устанавливает полосу диапазона 3
G3 [дБ]	-18.0...+18.0	Устанавливает усиление диапазона 3
Fc4 [Гц]	500...20.0 кГц	Устанавливает центральную частоту диапазона 4
Q4 (Q)	0.5...10.0	Устанавливает полосу диапазона 4
G4 [дБ]	-18.0...+18.0	Устанавливает усиление диапазона 4
Mix	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом

Special Effect SE1 - SE4 Категория: Спецэффекты

28: SE1: St.Ring Modulator (Stereo Ring Modulator)

Данный эффект создает металлический звук, модулируя входной сигнал.

LPFLvl	0...100	Устанавливает степень подавления высоких частот на входе эффекта
Fc [Гц]	0...12.0 кГц	Устанавливает фиксированную частоту генератора
Speed [Гц]	0.02...20.0	Устанавливает скорость LFO
Depth	0...100	Устанавливает степень модуляции LFO
Mix	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом

29: SE2: Doppler

Данный эффект эмулирует "эффект Доплера", т. е. изменение тональности при перемещении звука. Микширование эффекта с прямым сигналом создает уникальный эффект хоруса.

*Speed [Гц]	0.02...20.0	Устанавливает скорость LFO
*Pitch	0...100	Устанавливает степень изменения тональности при перемещении звука
*Pan	-100...+100	Устанавливает ширину стереобазы перемещения звука
Mix	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом

Pan

При положительных значениях, звук перемещается слева направо, и наоборот.

30: SE3: St.Analog Record (Stereo Analog Record)

Данный эффект эмулирует шум, вызванный царапинами и загрязнением аналоговых носителей. Он также добавляет некоторую модуляцию, производимую механическими устройствами.

RPM	33 1/3, 45, 78	Устанавливает скорость вращения пластинки
*Wah	0...100	Устанавливает глубину модуляции
NsDens	0...100	Устанавливает плотность шумов
NsTone	0...100	Устанавливает тембр шумов
NsLvl	0...100	Устанавливает уровень шумов
ClkLvl	0...100	Устанавливает уровень щелчков винила
EQTrim	0...100	Устанавливает входной уровень EQ
Fc [Гц]	300...10.0 кГц	Устанавливает центральную частоту EQ
Q (Q)	0.5...10.0	Устанавливает ширину полосы EQ
GLevel [дБ]	-18.0...+18.0	Устанавливает усиление EQ
Mix	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом

31: SE4: Talking Modulator

Данный эффект придает входному сигналу характер человеческого голоса.

*Speed [Гц]	0.02...20.0	Устанавливает скорость LFO
VTop	A, I, U, E, 0	Устанавливает звук в верхней точке управления
VCentr	A, I, U, E, 0	Устанавливает звук в средней точке управления
Vbottom	A, I, U, E, 0	Устанавливает звук в нижней точке управления
Formnt	-100...+100	Устанавливает частоту эффекта
Reso	0...100	Устанавливает уровень резонанса
Mix	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом

Разрыв-эффекты (2in2outx2)/Общий эффект

Данные алгоритмы могут быть выбраны для разрыв-эффекта, если в "Select Eff Type" установлено "2in2outx2". Также возможно их использование для общего эффекта.

Large size LS1 - LS7 Категория: Прецизионные эффекты

32: LS1: St.Graphic 7band EQ (Stereo Graphic 7band EQ)

Данный эффект – стерео 7-полосный графический эквалайзер.

Type	1: Wide1, 2: Wide2, 3: Wide3, 4: HalfW1, 5: HalfW2, 6: HalfW3, 7: Low, 8: WideLo, 9: Mid, 10: WideM, 11: High, 12: WideHi	Выбирает комбинацию центральных частот для каждого диапазона
Trim	0...100	Устанавливает входной уровень
B1 [дБ]	-18...+18	Устанавливает усиление диапазона 1
B2 [дБ]	-18...+18	Устанавливает усиление диапазона 2
B3 [дБ]	-18...+18	Устанавливает усиление диапазона 3
B4 [дБ]	-18...+18	Устанавливает усиление диапазона 4
B5 [дБ]	-18...+18	Устанавливает усиление диапазона 5
B6 [дБ]	-18...+18	Устанавливает усиление диапазона 6
B7 [дБ]	-18...+18	Устанавливает усиление диапазона 7
Mix	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом

33: LS2: St.Multiband Limiter (Stereo Multiband Limiter)

Стерео многополосный лимитер.

Ratio	1.0:1...50.0:1, Inf:1	Устанавливает коэффициент компрессии
Thrshl [дБ]	-40...0	Устанавливает пороговый уровень компрессора
Attack	1...100	Устанавливает время атаки
Relse	1...100	Устанавливает время отпускания
LoOfst [дБ]	-40...0	Устанавливает усиление на низких частотах
MdOfst [дБ]	-40...0	Устанавливает усиление на средних частотах
HiOfst [дБ]	-40...0	Устанавливает усиление на высоких частотах
GLevel [дБ]	-Inf, -38...+24	Устанавливает выходной уровень
Mix	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом

34: LS3: Vocoder

Данный эффект обрабатывает сигналом правого канала (модулятором) сигнал левого канала (несущей).

Carr	i 0...100	Устанавливает входной уровень левого канала (несущей)
Modul	0...100	Устанавливает входной уровень правого канала (модулятора)
Formnt	-2...+2	Устанавливает полосу частот для эффекта
Respo	0...100	Устанавливает быстроту срабатывания модулятора
NLevel	0...100	Устанавливает уровень шумов для несущей
LoGain [дБ]	-12...+12	Устанавливает выходной уровень низкочастотного диапазона вокодера
HiGain [дБ]	-12...+12	Устанавливает выходной уровень высокочастотного диапазона вокодера
HiMix	0...100	Устанавливает выходной уровень высокочастотного диапазона модулятора
Bal	Carrier, 1:99...99:1, Vocode	Устанавливает баланс между выходом вокодера и несущей
Mix	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом

Formnt

Установкой фильтра несущей Вы можете регулировать тембральную окраску вокодера.

NLevel

Данный параметр позволяет подмешивать к несущей белый шум.

35: LS4: St.Pitch Shifter (Stereo Pitch Shifter)

Сtereo эффект расстройки. Сдвиг частоты для левого и правого канала может быть инверсирован относительно друг друга.

Mode	Slow, Medium, Fast	Переключает режим эффекта
L/R	Normal, Up/Dwn	Переключает режим инверсии эффекта
*Pitch [полутон]	-24...+24	Устанавливает сдвиг частоты в полтонах
Fine [цент]	-100...+100	Устанавливает сдвиг частоты в центах
LDly [мсек]	0...1000	Устанавливает время задержки для левого канала
RDly [мсек]	0...1000	Устанавливает время задержки для правого канала
FPoint	Pre, Post	Переключает подключение обратной связи
Fdback	-100...+100	Устанавливает глубину обратной связи
HiDamp [%]	0...100	Устанавливает степень подавления высоких частот
Spread	-100...+100	Устанавливает ширину стереобазы эффекта
Mix	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом

L/R

При выборе значения "Up/Dwn", сдвиг частоты для правого канала будет инвертирован. Если расстройка положительна, частота левого канала возрастет, а правого канала – уменьшится. Если для управления используется педаль экспрессии и т. д., расстройка левого канала будет управляться.

36: LS5: Early Reflections L

Данный эффект обеспечивает более точные ранние отражения, чем обычный эффект. Вы можете создавать очень плавный и "плотный" звук.

Type	Sharp, Loose, Modula, Revers	Выбирает кривую затухания the ранних отражений
Time [мсек]	10...1600	Устанавливает длительность ранних отражений
PreDly [мсек]	0...200	Устанавливает время задержки до первого раннего отражения
EQTrim	0...100	Устанавливает входной уровень EQ
LEQG [дБ]	-15...+15	Устанавливает усиление Low EQ
HEQG [дБ]	-15...+15	Устанавливает усиление High EQ
Mix	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом

37: LS6: Rotary Speaker

Данный эффект эмулирует вращающийся громкоговоритель, и обеспечивает реалистичный звук отдельной эмулирующей ротора в низкочастотном диапазоне и рупора в высокочастотном диапазоне. Эффект также эмулирует установки стереомикрофона.

ODSW	Off, On	Включение/отключение овердрайва
DGain	0...100	Уровень искажений
DLevel	0...100	Выходной уровень овердрайва
DTone	0...15	Тембр овердрайва
SPsim	Off, On	Включение/отключение эмулятора громкоговорителя
Mode	Rotate, Stop	Включение/отключение вращения громкоговорителя
Speed	Slow, Fast	Переключение скорости вращения громкоговорителя между медленной и быстрой
HrnAcc	0...100	Устанавливает ускорение при переключении скорости вращения рупора
Horn	Stop, 0.50...2.00	Устанавливает скорость вращения рупора. Стандартное значение – 1.00.
RotAcc	0...100	Устанавливает ускорение при переключении скорости вращения ротора
Rotor	Stop, 0.50...2.00	Устанавливает скорость вращения ротора. Стандартное значение – 1.00.
HRBal	Rotor, 1...99, Horn	Устанавливает баланс уровней между рупором и ротором
MicDst	0...100	Устанавливает расстояние между стереомикрофоном и громкоговорителем
Spread	0...100	Устанавливает угол левого и правого микрофонов
Mix	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом

38: LS7: Center Cancellor

Данный эффект удаляет из стереосигнала центральную часть (типа вокала и лидирующих инструментов). Также, Вы можете изменять высоту тона.

Pitch	-12...0...+12	Устанавливает сдвиг частоты с шагом в полутон
Adjust	L50...CNT...R50	Устанавливает панораму удаления
Himix	0...100	Устанавливает результирующее значение высокочастотной составляющей центральной части
Lomix	0...100	Устанавливает результирующее значение низкочастотной составляющей центральной части

Разрыв-эффекты (1in2outx2)

Данные алгоритмы могут быть выбраны для разрыв-эффекта, если "Select Eff Type" установлен в "1in2outx2". Эффекты GT1-V02 являются составными эффектами для гитары/баса/вокала и содержат от 3 до 5 эффектов, соединенных последовательно.

Пример

Номер алгоритма: Номер категории: Название алгоритма [Название эффекта в цепочке]

39: GT1: Guitar Multi1 [Dist, NR, Cho/FI, S.Dly]

Цепочные структуры каждого составного эффекта показаны ниже. Описание параметров каждого эффекта в цепочке см. "Эффекты в составных программах эффектов GT1-V02 и их параметры".

GT1 - GT6 Категория: Гитарные комплексные

39: GT1: Guitar Multi1 [Dist, NR, Cho/FI, S.Dly]

40: GT2: Guitar Multi2 [Wah, Dist, NR, Delay]

41: GT3: Guitar Multi3 [Dist, NR, AmpSim, CabRes, Delay]

42: GT4: Guitar Multi4 [Comp, P4EQ, AmpSim, Cho/FI, S.Dly]

43: GT5: Guitar Multi5 [Wah, Comp, P4EQ, Cho/FI, S.Dly]

44: GT6: Guitar Multi6 [Comp, P4EQ, Pitch, Delay]

AS1 - AS3 Категория: Эмуляторы гитарных предусилителей

45: AS1: Amp Simulator1 [NR, AmpSim, CabRes, Cho/FI, S.Dly]

46: AS2: Amp Simulator2 [NR, AmpSim, CabRes, Trem1, Delay]

47: AS3: Amp Simulators [NR, AmpSim, CabRes, Phaser, Delay]

PA1 Категория: Эмулятор предусилителя

48: PA1: Pre Amp Simulator [Dist, NR, Tone, AmpSim]

EB1 - EB3 Категория: Бас-гитарные комплексные

49: EB1: BassMulti1 [Comp, Exctr, P4EQ, Cho/FI, S.Dly]

50: EB2: Bass Multi2 [Dist, NR, Filter, Delay]

51: EB3: BassMulti3 [Comp, P4EQ, Gate]

MS1 Категория: Микрофонные комплексные

52: MS1: MicMulti [CabRes, MicSim, Comp]

VO1 - VO2 Категория: Вокальные комплексные

53: VO1: Vocal Multi 1 [Comp, Exctr, Pilch, S.Dly]

54: VO2: Vocal Multi 2 [NR, DeEss, P4EQ, Cho/FI, S.Dly]

Эффекты в составных программах эффектов GT1-V02 и их параметры

Dist (Distortion)

Данный эффект вносит искажения во входной сигнал.

Type	Tube, Crunch, Scream, HotBox, Hgain, Valve, Crush, Scoop, Fuzz	Выбор типа драйва
Drive	1...100	Устанавливает уровень искажений
Treble	-15.0...+15.0	Устанавливает тембр на высоких частотах
Level	0...100	Устанавливает выходной уровень

NR (Noise Reduction)

Эффект шумоподавления.

Thrsh	-40.0...-1.0	Устанавливает пороговый уровень
-------	--------------	---------------------------------

Comp (Compressor/Limiter)

Ratio	1.0:1...50.0:1, Inf:1	Устанавливает коэффициент компрессии
Thrshl [дБ]	-40...0	Устанавливает пороговый уровень компрессора
Attack	1...100	Устанавливает время атаки
Relse	1...100	Устанавливает время отпускания
QLevel [дБ]	-Inf, -38...+24	Устанавливает выходной уровень компрессора

P4EQ (Parametric 4band EQ)

Fc1 [Гц]	20...1.0 кГц	Устанавливает центральную частоту диапазона 1
Q1 (Q)	0.5...10.0	Устанавливает полосу диапазона 1
G1 [дБ]	-18...+18	Устанавливает усиление диапазона 1
Fc2 [Гц]	50...5.0 кГц	Устанавливает центральную частоту диапазона 2
Q2 (Q)	0.5...10.0	Устанавливает полосу диапазона 2
G2 [дБ]	-18...+18	Устанавливает усиление диапазона 2
Fc3 [Гц]	300...10.0 кГц	Устанавливает центральную частоту диапазона 3
Q3 (Q)	0.5...10.0	Устанавливает полосу диапазона 3
G3 [дБ]	-18...+18	Устанавливает усиление диапазона 3
Fc4 [Гц]	500...20.0 кГц	Устанавливает центральную частоту диапазона 4
Q4 (Q)	0.5...10.0	Устанавливает полосу диапазона 4
G4 [дБ]	-18...+18	Устанавливает усиление диапазона 4
Trim	0...100	Устанавливает входной уровень параметрического EQ

Exctr (Exciter)

Blend	-100...+100	Устанавливает интенсивность (глубину) эффекта Exciter
Empha	0...140	Устанавливает усиливаемый частотный диапазон
EQTrim	0...100	Устанавливает входной уровень EQ
LEQG [дБ]	-15...+15	Устанавливает усиление Low EQ
HEQG [дБ]	-15...+15	Устанавливает усиление High EQ

Wah

Производит "вау" - эффект. Может управляться педалью экспрессии.

FcBtm	0...100	Устанавливает нижний предел частоты вау
FcTop	0...100	Устанавливает верхний предел частоты вау
*Mode	Auto, Pedal	Переключает между авто-вау и педальным управлением
LFOlvl	0...100	Устанавливает уровень LFO
*Speed [Гц]	0.02...20.0	Устанавливает скорость LFO
Reso	0...100	Устанавливает уровень резонанса
LPF	Off, On	Включает/отключает фильтр низких частот вау

Filter

Резонансный фильтр с управляемой частотой.

Type	LPF, BPF, HPF	Выбирает тип фильтра
Sens	0...100	Устанавливает чувствительность
Attack	1...100	Устанавливает время атаки
Manual	0...100	Устанавливает частоту, на которую воздействует эффект
Reso	0...100	Устанавливает уровень резонанса
Polarity	+, -	Меняет полярность управления

AmpSim (AmpSimulator)

Данный эффект эмулирует акустические характеристики гитарного усилителя. Это удобно при записи инструмента в линию.

Type	AMP1...5	Определяет тип гитарного усилителя
------	----------	------------------------------------

CabRes (CabinetResonator)

Данный эффект эмулирует акустические характеристики и резонанс громкоговорителя гитарного комбика. Аналогично "AmpSimulator", идеально для записи инструмента в линию.

Type	1x8, 1x10, 1x12, 2x12, 4x10, 4x12	Определяет тип комбика
Depth	0...100	Устанавливает глубину эффекта

Tone

Данный эффект эмулирует темброблок гитарного усилителя и позволяет устанавливать характеристики электронных ламп.

Bass	0...100	Устанавливает уровень низких частот
Middle	0...100	Устанавливает уровень средних частот
Treble	0...100	Устанавливает уровень высоких частот
Tube	SS, 1...99, Tube	Устанавливает характеристики электронных ламп

Gate

Thrshl	0...127	Устанавливает пороговый уровень
Attack	1...100	Устанавливает время атаки
Relse	1...100	Устанавливает время отпускания
Respo	1...100	Определяет быстроту срабатывания эффекта

DeEss (Deesser)

Данный эффект снижает уровень шипящих звуков в вокале.

Sense	1...100	Устанавливает чувствительность
Fc	500...20.0 кГц	Устанавливает центральную частоту EQ бокового канала
Q	0.5...10	Устанавливает полосу EQ бокового канала
Gain	-15...+15	Устанавливает усиление EQ бокового канала
Ratio	1.0:1...50.0:1, Inf:1	Устанавливает коэффициент компрессии
Thrsh [дБ]	-40...0	Устанавливает пороговый уровень компрессора
Attack	1...100	Устанавливает время атаки
Relse	1...100	Устанавливает время отпускания
Level [дБ]	-Inf, -38...+24	Устанавливает выходной уровень

Cho/FI (Chorus/Flanger)

Данный эффект производит изменение высоты и глубины звука. Регулировка времени задержки оказывает значительное воздействие на эффект.

DTime	0.0...50.0	Устанавливает время задержки
LFO	TRI, SIN	Устанавливает форму волны LFO
*Speed [Гц]	0.02...20.0	Устанавливает скорость LFO
*Depth	0...100	Устанавливает степень модуляции LFO
Fdback	-100...+100	Устанавливает глубину обратной связи
Trim	0...100	Устанавливает входной уровень EQ
LEQG [дБ]	-15...+15	Устанавливает усиление Low EQ
HEQG [дБ]	-15...+15	Устанавливает усиление High EQ
Mode	Normal, Invert	Устанавливает выходной режим эффекта
Mix	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом

Mode

При установке в "Invert", фаза правого канала будет инвертирована для создания псевдостерео эффекта.

TremI (Tremolo)

LFO	TRI, SIN, Vintage, Up, Down	Устанавливает форму волны LFO
Shape	-100...+100	Определяет степень изменения формы волны LFO
*Speed [Гц]	0.02...20.0	Устанавливает скорость LFO
*Depth	0...100	Устанавливает степень модуляции LFO
Mix	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом

Phaser

LFO	TRI, SIN	Устанавливает форму волны LFO
*Speed [Гц]	0.02...20.0	Устанавливает скорость LFO
Manual	0...100	Устанавливает частоту, на которую воздействует эффект
*Depth	0...100	Устанавливает степень модуляции LFO
Reso	-100...+100	Устанавливает уровень резонанса
Mix	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом

Delay

Данный эффект дает простую задержку и имеет конфигурацию моно-вход/стерео-выход.

Dtime	0...680	Устанавливает время задержки
Fdback	-100...+100	Устанавливает глубину обратной связи
HiDamp [%]	0...100	Устанавливает степень подавления высоких частот обратной связи
LoDamp [%]	0...100	Устанавливает степень подавления низких частот обратной связи
Mix	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом

S.Dly (Stereo Delay)

Имеет два входных канала. Параметры аналогичны "Delay".

Pitch (Pitch shifter)

Данный эффект сдвигает высоту входного сигнала. Имеется три типа: быстрая отдача, минимальные тональные изменения и установка между данными двумя. Благодаря наличию задержки с обратной связью, Вы можете создавать спецэффекты с понижением (повышением) тона.

Mode	Slow, Medium, Fast	Переключает режимы эффекта Pitch Shifter
*Pitch [полутон]	-24...+24	Устанавливает сдвиг частоты в полтонах
Fine [цент]	-100...+100	Устанавливает сдвиг частоты в центах
DTime [мсек]	0...500	Устанавливает время задержки
FbSel	Pre, Post	Переключает точку подключения обратной связи
Fdback	-100...+100	Устанавливает глубину обратной связи
HiDamp [%]	0...100	Устанавливает степень подавления высоких частот
Mix	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом

Mode

Желательно использовать "Fast", когда необходим небольшой тональный сдвиг, а "Slow" – наоборот.

FbSel, Fdback

Когда параметр "FbSel" установлен в "Pre", выходной сигнал эффекта будет снова подан в эффект. Это означает, что при увеличении параметра "Fdback", высота тона последовательно возрастает (или понижается) при каждом повторном прохождении сигнала через обратную связь. Если параметр "FbSel" установлен в "Post", однократно обработанный сигнал повторяется без дальнейшего изменения высоты тона.

MicSim (Mic Simulator)

Данный эффект преобразует сигнал, записанный на обычный динамический микрофон, так, что он начинает звучать, как записанный на какой-либо студийный микрофон.

InMic	Vo.Dy, Mlt.Dy	Выбор микрофона, используемого для записи
OutMic	Vnt.Dy, Mlt.Cn, Pc.Cn, Whale, Vo.Cn, Vo.Tb, BDr.Dy	Выбор эмулируемого микрофона
Set	Close, On, Off, Far	Установка положения микрофона
Trim	0...100	Устанавливает входной уровень

InMic

Vo.Dy: Обычный вокальный динамический микрофон.

Mlt.Dy: Динамический микрофон широкого назначения.

OutMic

Vnt.Dy: Эмуляция микрофона "vintage", обладающего "теплым и богатым" тембром и идеального для вокала.

Mlt.Cn: Эмуляция классического студийного конденсаторного широкодиапазонного микрофона, идеального для большинства инструментов.

Pc.Cn: Эмуляция небольшого инструментального конденсаторного микрофона, имеющего ярко выраженный высокочастотный диапазон, идеального для ударных и акустических гитар.

Whale: Эмуляция динамического микрофона с высокой чувствительностью и чистотой звука, идеального для барабанов.

Vo.Cn: Эмуляция стандартного студийного конденсаторного микрофона, идеального для вокала, акустических инструментов и речи.

Vo.Tb: Эмуляция лампового микрофона "vintage", идеального для вокала.

BDr.Dy: Эмуляция большого динамического микрофона, идеального для бас-барабана и т. д., чувствительного к перемещению воздуха при близкой записи.

Set

Установки "Close" или "On" эмулируют эффект приближения, усиливающий низкочастотный диапазон, поэтому для установки общего уровня необходимо использовать "Trim".

Разрыв-эффекты (1in1outx4)

Данные алгоритмы могут быть выбраны для разрыв-эффекта, когда в качестве "Select Eff Type" выбрано "1in1outx4". Различные эффекты могут одновременно использоваться 4 каналами/дорожками. Эффекты MM1-MM33 имеют два последовательно соединенных моно эффекта.

Пример

Номер алгоритма: Номер категории: Название алгоритма [Название эффекта в цепочке]

55: MM 1:P4EQ-Exciter [P4EQExcit1]

Цепочные структуры каждого составного эффекта показаны ниже. Описание параметров каждого эффекта в цепочке см. "Эффекты в составных программах эффектов MM1-MM33, и их параметры".

55: MM1: P4EQ - Exciter [P4EQ, Excit1]

56: MM2: P4EQ - Wah [P4EQ, Wah]

57: MM3: P4EQ - Cho/Fing [P4EQ, ChF11]

58: MM4: P4EQ - Phaser [P4EQ, Phaser]

59: MM5: P4EQ - Mt.Delay [P4EQ, Mt.Dly]

60: MM6: Comp - Wah [Comp2, Wah]

61: MM7: Comp - AmpSim [Comp2, AmpSim]

62: MM8: Comp - OD/HiG [Comp1, ODHiG]

63: MM9: Comp - P4EQ [Comp1, P4EQ]

64: MM10: Comp - Cho/Fing [Comp2, ChF11]

65: MM11: Comp - Phaser [Comp2, Phaser]

66: MM12: Comp - Mt.Delay [Comp2, Mt.Dly]

67: MM13: Exciter-Comp [Excit2, Comp1]

68: MM14: Exciter - Limiter [Excit2, Limitr]

69: MM15: Exciter - Cho/Fing [Excit2, ChF11]

70: MM16: Exciter - Phaser [Excit2, Phaser]

71: MM17: Exciter - Mt.Delay [Excit2, Mt.Dly]

72: MM18: Limiter - P4EQ [Limitr, P4EQ]

73: MM19: Limiter - Cho/Fing [Limitr, ChF12]

74: MM20: Limiter - Phaser [Limitr, Phaser]

75: MM21: Limiter - Mt.Delay [Limitr, Mt.Dly]

76: MM22: OD/HiG - Cho/Fing [OD/HiG, ChF11]

77: MM23: OD/HiG - Phaser [OD/HiG, Phaser]

78: MM24: OD/HiG - Mt.Delay [OD/HiG, Mt.Dly]

79: MM25: OD/HiG - AmpSim [OD/HiG, AmpSim]

80: MM26: Wah - AmpSim [Wah, AmpSim]

81: MM27: Decimator - AmpSim [Decima, AmpSim]

82: MM28: Decimator - Comp [Decima, Comp1]

83: MM29: Cho/Fing - Mt.Delay [ChF12, Mt.Dly]

84: MM30: Phaser - Cho/Fing [Phaser, ChF12]

85: MM31: AmpSim - Tremolo [AmpSim, Tremol]

86: MM32: Reverb - Gate [Reverb, Gate]

87: MM33: MicSim - Limiter [MicSim, Limitr]

Эффекты в составных программах эффектов MM1-MM33 и их параметры

P4EQ (Parametric 4band EQ)

Trim	0...100	Устанавливает входной уровень
Fc1 [Гц]	20... 1.0 кГц	Устанавливает центральную частоту диапазона 1
Q1 (Q)	0.5...10.0	Устанавливает полосу диапазона 1
G1 [дБ]	-18...+18	Устанавливает усиление диапазона 1
Fc2 [Гц]	50...5.0 кГц	Устанавливает центральную частоту диапазона 2
Q2 (Q)	0.5...10.0	Устанавливает полосу диапазона 2
G2 [дБ]	-18...+18	Устанавливает усиление диапазона 2
Fc3 [Гц]	300...10.0 кГц	Устанавливает центральную частоту диапазона 3
Q3 (Q)	0.5...10.0	Устанавливает полосу диапазона 3
G3 [дБ]	-18...+18	Устанавливает усиление диапазона 3
Fc4 [Гц]	500...20.0 кГц	Устанавливает центральную частоту диапазона 4
Q4 (Q)	0.5...10.0	Устанавливает полосу диапазона 4
Gain4 [дБ]	-18...+18	Устанавливает усиление диапазона 4

Excit1 (Exciter1)

Blend	-100...+100	Устанавливает интенсивность (глубину) эксайтирования
Empha	0...140	Устанавливает усиливаемый частотный диапазон

Excit2 (Exciter2)

Добавляет эквалайзер в Exciter 1.

Blend	-100...+100	Устанавливает интенсивность (глубину) эксайтирования
Empha	0...140	Устанавливает усиливаемый частотный диапазон
Trim	0...100	Устанавливает входной уровень EQ
LEQG [дБ]	-15...+15	Устанавливает усиление Low EQ
HEQG [дБ]	-15...+15	Устанавливает усиление High EQ

Wah (Wah/Auto Wah)

FcBtm	0...100	Устанавливает нижний предел центральной частоты вау
FcTop	0...100	Устанавливает верхний предел центральной частоты вау
*Mode	Auto, Pedal, LFO	Переключает управление от авто-вау, педали и LFO
*Speed [Гц]	0.02...20.0	Устанавливает скорость LFO
Reso	0...100	Устанавливает величину резонанса
LPF	Off, On	Включает/отключает фильтр низких частот "вау"

Comp1 (Compressor1)

Sense	1...100	Устанавливает чувствительность
Attack	1...100	Устанавливает время атаки
Level	1...100	Устанавливает выходной уровень компрессора

Comp2 (Compressor2)

Добавляет эквалайзер в Comp1.

Sense	1...100	Устанавливает чувствительность
Attack	1...100	Устанавливает время атаки
Level	0...100	Устанавливает выходной уровень компрессора
Trim	0...100	Устанавливает входной уровень EQ
HEQG [дБ]	-15...+15	Устанавливает усиление High EQ
LEQG [дБ]	-15...+15	Устанавливает усиление Low EQ

Limitr (Limiter)

Ratio	1.0:1...50.0:1, Inf:1	Устанавливает коэффициент компрессии
Thresh [дБ]	-40...0	Устанавливает пороговый уровень
Attack	1...100	Устанавливает время атаки
Relse	1...100	Устанавливает время отпускания
GLevel [дБ]	-Inf, -38...+24	Устанавливает выходное усиление лимитера

AmpSim (Amp Simulator)

Type	SS, EL84, 6L6	Выбирает тип гитарного усилителя
------	---------------	----------------------------------

MicSim (Mic Simulator)

См. выше.

Decima (Decimator)

LPF	Off, On	Включение/отключение гармонического шума
HiDamp [%]	0...100	Устанавливает степень подавления высоких частот
Fs [Гц]	1.0 k...44.1 k	Устанавливает частоту дискретизации
Bit	4...24	Устанавливает разрешение в битах
Level	0...100	Устанавливает выходной уровень дециматора

ODHiG (OverDrive/HighGain)

Mode	Overdrive, Hi-Gain	Переключает режимы овердрайва и переусиления
*Drive	1...100	Устанавливает уровень искажений
Level	0...50	Устанавливает выходной уровень овердрайва
LoFc [Гц]	20...1.0 кГц	Устанавливает центральную частоту для Low EQ
LoG дБ]	-18...+18	Устанавливает усиление Low EQ
Md1Fc [Гц]	300...10.0 кГц	Устанавливает центральную частоту для Mid/High EQ 1
Md1Q	0.5...10.0	Устанавливает ширину полосы Mid/High EQ 1
Md1G [дБ]	-18...+18	Устанавливает усиление Mid/High EQ 1
Md2Fc [Гц]	500...20.0 кГц	Устанавливает центральную частоту для Mid/High EQ 2
Md2Q	0.5...10.0	Устанавливает ширину полосы Mid/High EQ 2
Md2G [дБ]	-18...+18	Устанавливает усиление Mid/High EQ 2

ChF1 (Chorus/Flanger)

DTime [мсек]	0.0...50.0	Устанавливает время задержки
*Speed [Гц]	0.02...20.0	Устанавливает скорость LFO
LFO	TRI, SIN	Устанавливает форму волны LFO
*Depth	0...100	Устанавливает степень модуляции LFO
Fdback	-100...+100	Устанавливает глубину обратной связи
Mix	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом

ChF2 (Chorus/Flanger2)

DTime [мсек]	0.0...50.0	Устанавливает время задержки
*Speed [Гц]	0.02...20.0	Устанавливает скорость LFO
LFO	TRI, SIN	Устанавливает форму волны LFO
*Depth	0...100	Устанавливает степень модуляции LFO
Fdback	-100...+100	Устанавливает глубину обратной связи
Trim	0...100	Устанавливает входной уровень EQ
LEQG [дБ]	-15...+15	Устанавливает усиление Low EQ
HEQG [дБ]	-15...+15	Устанавливает усиление High EQ
Mix	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом

Phaser

*Speed [Гц]	0.02...20.0	Устанавливает скорость LFO
LFO	TRI, SIN	Устанавливает форму волны LFO
Manual	0...100	Устанавливает частоту, на которую воздействует эффект
*Depth	0...100	Устанавливает степень модуляции LFO
Reso	-100...+100	Устанавливает величину резонанса
Mix	-Wet...-1:99, Dry, 1:99...Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом

Trem (Tremolo)

LFO	TRI, SIN, Vintage, Up, Down	Устанавливает форму волны LFO
Shape	-100...+100	Определяет степень изменения формы волны LFO
*Speed [Гц]	0.02...20.0	Устанавливает скорость LFO
*Depth	0...100	Устанавливает степень модуляции LFO

Mt.Dly (Multitap Delay)

T1time [мсек]	0...680	Устанавливает время задержки Tap1
T1lvl	0...100	Устанавливает выходной уровень Tap1
T2time [мсек]	0...680	Устанавливает время задержки Tap2
Fback	-100...+100	Устанавливает глубину обратной связи Tap2
Mix	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом
HiDamp [%]	0...100	Устанавливает степень подавления высоких частот

Reverb (Mono Reverb)

Time [sec]	0.1...10.0	Устанавливает время реверберации
HiDamp [%]	0...100	Устанавливает степень подавления высоких частот
PreDly [мсек]	0...200	Устанавливает время задержки начала сигнала реверберации
EQTrim	0...100	Устанавливает входной уровень EQ
LEQG [дБ]	-15...+15	Устанавливает усиление Low EQ
HEQG [дБ]	-15...+15	Устанавливает усиление High EQ
Mix	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом

Gate

Contrl	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом
Thrshl	0...100	Устанавливает пороговый уровень гейта
Polrty	+,-	Меняет полярность включения/отключения гейта
Attack	1...100	Устанавливает время атаки
Relse	1...100	Устанавливает время отпускания

Гейт в эффекте 86: MM32: Reverb-Gate подключен к выходу блока реверберации. Это означает, что включение/отключение гейта связано с реверберацией.

Разрыв-эффекты (1in1outx8)

Данные алгоритмы могут быть выбраны в качестве разрыв-эффекта если для "SelectEffType" установлено "1in1outx8". С каждым из 8 каналов/дорожек могут использоваться различные разрыв-эффекты. Эффекты MN1-MN11 являются монофоническими.

Эффекты "1in1outx8" не могут управляться педалью экспрессии и т. д.

88: MN1: OverDrive/HighGain

Параметры аналогичны ODHIG.

89: MN2: Compressor2

Параметры аналогичны Comp2.

90: MN3: Limiter

Параметры аналогичны Comp2.

91: MN4: Gate

Thrshl	0...100	Устанавливает пороговый уровень каждого гейта
Polrty	+,-	Меняет полярность включения/отключения гейта
Attack	1...100	Устанавливает время атаки
Relse	1...100	Устанавливает время отпускания

92: MN5: Exciter2

Параметры аналогичны Excit2.

93: MN6: Parametric 4band EQ

Trim	0...100	Устанавливает входной уровень
Fc1 [Гц]	20...1.0 кГц	Устанавливает центральную частоту диапазона 1
Q1 (Q)	0.5...10.0	Устанавливает полосу диапазона 1
G1 [дБ]	-18...+18	Устанавливает усиление диапазона 1
Fc2 [Гц]	300...10.0 кГц	Устанавливает центральную частоту диапазона 2
Q2 (Q)	0.5...10.0	Устанавливает полосу диапазона 2
G2 [дБ]	-18...+18	Устанавливает усиление диапазона 2
Fc3 [Гц]	300...10.0 кГц	Устанавливает центральную частоту диапазона 3
Q3 (Q)	0.5...10.0	Устанавливает полосу диапазона 3
G3 [дБ]	-18...+18	Устанавливает усиление диапазона 3
Fc4 [Гц]	500...20.0 кГц	Устанавливает центральную частоту диапазона 4
Q4 (Q)	0.5...10.0	Устанавливает полосу диапазона 4
G4 [дБ]	-18...+18	Устанавливает усиление диапазона 4

94: MN7: Amp Simulator

Type AMP1...5

Выбор типа гитарного предусилителя

95: MN8: Multitap Delay

Параметры аналогичны Mt.Dly.

96: MN9: Chorus/Flanger2

Параметры аналогичны ChFl2.

97: MN10: Phaser

Параметры аналогичны Phaser.

98: MN11: Expander

Данный эффект увеличивает динамический диапазон и отношение сигнал/шум компрессированием сигналов, лежащих ниже порогового уровня.

Thrshl	0...127	Устанавливает пороговый уровень
Ratio	1.0:1...inf:1	Определяет коэффициент компрессии
Attack	1...100	Устанавливает время атаки
Relse	1...100	Устанавливает время отпускания
Respo	1...100	Определяет скорость реакции эффекта

Управление эффектами

Ctrl (Control)

Выберите параметр, управляемый педалью экспрессии или внешним MIDI-контроллером, затем выберите диапазон значений управляемых параметров.

Param	***	Название параметра
Max	***	Максимальное значение параметра
Min	***	Минимальное значение параметра

Param

Выбор управляемого параметра. Параметры, который могут быть выбраны, сильно зависят от программы. Когда параметр находится в "Off", управление отсутствует.

Max, Min

Выбор верхней и нижней границ диапазона, в котором будет управляться значение параметра. Изменением значений "Max" и "Min" Вы можете (например) инвертировать возникновение эффекта при нажатии и отпускании педали. Доступные значения зависят от эффекта. Когда "Param" установлен в "Off" или "Wah", "Max" и "Min" не отображаются.

Использование педали для управления "вау"

- 1) Осуществите установки для "Device" и т. д. и выберите программу эффекта, поддерживающую "вау", как описано в разделе "Управление эффектами от внешнего устройства".
- 2) Нажмите сенсор иконки эффекта для "Ctrl" и установите "Param" в "Wah".
- 3) Нажмите сенсор иконки эффекта для "Wah" и установите "Mode" в "Pedal".