

# KORG i30 Управление параметрами. Руководство пользователя.

Интерактивная музыкальная рабочая станция

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

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

© © A&T Trade, Inc.

## Гарантийное обслуживание

По всем вопросам, связанным с ремонтом или сервисным обслуживанием Korg i30, обращайтесь к представителям фирмы Korg — компании A&T Trade. Телефон для справок (095) 796-9262, e-mail: info@attrade.ru.

## Режим воспроизведения аранжировки

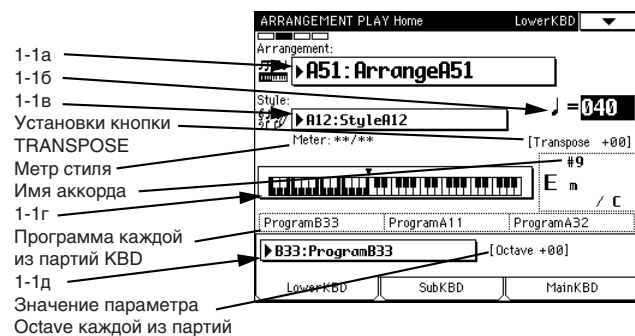
### 1. Home

#### 1-1. Lower KBD

#### 1-2. Sub KBD

#### 1-3. Main KBD

Страницы используются для выбора аранжировок, определения их основных установок и точки разделения клавиатуры. Кроме того, здесь отображаются установки транспонирования, определенные с помощью кнопки TRANSPOSE, имя взятого на клавиатуре аккорда и т.д.



#### 1-1а: Кнопка выбора аранжировки . . [A11...D88]

Музыкальная рабочая станция i30 поддерживает два режима выбора аранжировки: непосредственный или с помощью групп.

При **непосредственном** выборе аранжировки убедитесь, что светодиод кнопки STYLE не горит, а затем, с помощью кнопок ARRANGEMENT/STYLE, введите банк и номер аранжировки. Верхний ряд кнопок 1 — 8 используется для ввода старшего разряда числа, нижний — для ввода младшего.

Для выбора аранжировки **с помощью групп** нажмите на эту кнопку. Раскроется диалоговое окно со списком групп. Выберите требуемую группу, а затем, внутри выбранной группы — требуемую аранжировку. При выборе аранжировки список автоматически сворачивается (закрывается). Для того, чтобы зафиксировать список на экране, необходимо нажать на кнопку с пиктограммой булавки, чтобы она закрылась.

Для выбора аранжировки можно использовать кнопки SW 1, SW 2, ножной переключатель или педали внешнего контроллера EC5. Для этого необходимо произвести соответствующие установки в глобальном режиме (см. главу "Глобальный режим", раздел "6. Assign").

#### 1-1б. ♩ (Tempo) . . . . . [40...240]

Определяет темп аранжировки.

Если в глобальном режиме (см. см. главу "Глобальный режим", раздел "4. Clock, Host, Damper") параметр Clock Source установлен в **External "MIDI IN"** или **External "TO HOST"**, то темп аранжировки определяется с помощью сообщений MIDI Clock, поступающих в i30 с внешнего секвенсера или компьютера. Если параметр Clock Source установлен в **External "MIDI IN"**, то в этом поле отображается "MID", если в **External "TO HOST"** — то "HST".

#### 1-1в. Выбор стиля . . . . . [A11...C68]

Используется для выбора стиля, который будет использоваться в аранжировке.

Музыкальная рабочая станция i30 поддерживает два режима выбора стиля: непосредственный или с помощью групп.

При **непосредственном** выборе стиля убедитесь, что горит светодиод кнопки STYLE, а затем, с помощью кнопок ARRANGEMENT/STYLE, введите банк и номер стиля. Верхний ряд кнопок 1 — 8 используется для ввода старшего разряда числа, нижний — для ввода младшего.

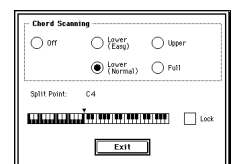
Для выбора стиля **с помощью групп** нажмите на эту кнопку. Раскроется диалоговое окно со списком групп. Выберите требуемую группу, а затем, внутри выбранной группы — требуемый стиль. При выборе стиля список автоматически сворачивается (закрывается). Для того, чтобы зафиксировать список на экране, необходимо нажать на кнопку с пиктограммой булавки, чтобы она закрылась.

#### 1-1г. Область сканирования/Точка разделения

Определяет установки режима идентификации аккордов.

Имя распознанного аккорда отображается на дисплее и запускается воспроизведение соответствующей секвенции аккомпанемента.

При прикосновении к этой области экрана дисплея раскрывается диалоговое окно (см. рисунок). После того, как будут произведены все необходимые корректировки, нажмите на кнопку **OK**.



#### Chord Scanning

Параметр определяет диапазон нот, в котором идентифицируются аккорды, взятые на клавиатуре инструмента.

**Off:** Аккорды не распознаются.

**Lower (Easy):** Аккорды распознаются в области, расположенной ниже точки разделения клавиатуры (параметр Split Point).

**Lower (Normal):** Аккорды распознаются в области, расположенной ниже точки разделения клавиатуры (параметр Split Point). В отличие от предыдущей опции, аккорд идентифицируется только в том случае, если взято не менее трех нот.

**Upper:** Аккорды распознаются в области, расположенной выше точки разделения клавиатуры (параметр Split Point). Для идентификации аккорда необходимо взять не менее трех нот.

**Full:** Аккорды распознаются на всем диапазоне клавиатуры. Для идентификации аккорда необходимо взять не менее трех нот.

### Split Point .....[C2...C7]

Определяет высоту точки разделения клавиатуры. Для ввода значения параметра возьмите ноту соответствующей высоты.

Если **отмечено** поле **Lock**, то высота точки разделения клавиатуры при смене аранжировки не меняется. Эту установку можно сохранить во внутреннюю память инструмента (см. команду "7-1A. Write Arrangement Global").

### 1-1д. Выбор программы .....[A11...R58]

Для "1-1. Lower KBD" определяет программу, которая будет воспроизводиться в диапазоне клавиатуры, расположенном ниже точки ее разделения.

Для "1-2. Sub KBD" определяет программу, которая будет воспроизводиться в диапазоне клавиатуры, расположенном выше точки ее разделения.

Для "1-3. Main KBD" определяет программу, которая будет воспроизводиться в диапазоне клавиатуры, расположенном выше точки ее разделения.

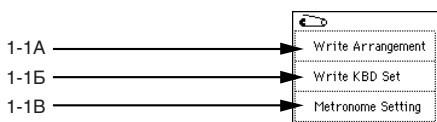
Музыкальная рабочая станция **i30** поддерживает два режима выбора программы: непосредственный или с помощью групп.

Для **непосредственного** выбора программы используются кнопки PROGRAM для ввода банка и номера программы. Верхний ряд кнопок 1 — 8 используется для ввода старшего разряда числа, нижний — для ввода младшего.

Для выбора программы **с помощью групп** нажмите на эту кнопку. Раскроется диалоговое окно со списком групп. Выберите требуемую группу, а затем, внутри выбранной группы — требуемую программу. При выборе программы список автоматически сворачивается (закрывается). Для того, чтобы зафиксировать список на экране, необходимо нажать на кнопку с пиктограммой булавки, чтобы она закрылась.

Для выбора аранжировки можно использовать кнопки SW 1, SW 2, ножной переключатель или педали внешнего контроллера EC5. Для этого необходимо произвести соответствующие установки в глобальном режиме (см. главу "Глобальный режим", раздел "6. Assign").

## Меню команд страницы



### 1-1A. Write Arrangement

Команда используется для сохранения аранжировки во внутреннюю память **i30**.

Будьте внимательны и не забывайте сохранять аранжировку. Если выключить питание инструмента или выбрать другую аранжировку, то результаты корректировки текущей теряются.

- 1) Выберите эту команду. Раскроется диалоговое окно следующего вида.
- 2) В поле параметра **Name** отображается имя аранжировки. При необходимости его можно отредактировать. Для этого необходимо войти в диалоговое окно редактирования символьной информации, нажав на кнопку редактирования текста (пиктограмма "T").
- 3) Параметр **Category** используется для определения группы, в которую будет записана аранжировка.
- 4) Параметр **Write to User Arrangement** определяет место в памяти инструмента (C11 — C88, D11 — D88), куда будет сохранена отредактированная версия аранжировки.



### 1-1B. Write KBD Set

Команда используется для сохранения установок программы и соответствующих параметров партий Sub KBD, Main KBD и Lower KBD, а также аккордовых партий (Harmony, K.Bass) в качестве конфигурации клавиатуры (Keyboard Set).

- 1) Выберите эту команду. Раскроется диалоговое окно следующего вида.
- 2) Выберите объект-приемник информации (11 — 88).
- 3) Нажмите на кнопку **OK**.

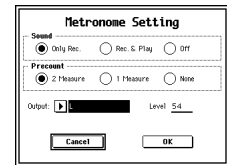


Для загрузки сохраненной ранее конфигурации клавиатуры нажмите на кнопку KBD SET и с помощью кнопок PROGRAM выберите требуемую.

### 1-1B. Metronome Setting

Используется для определения установок метронома. Они действительны для всех режимов, кроме режимов программы, глобального режима и режима работы с диском.

- 1) Выберите эту команду. Раскроется диалоговое окно следующего вида.
- 2) Параметр **Sound** определяет режим воспроизведения сигнала метронома.



Если выбрать значение **Only Rec**, то сигнал метронома будет воспроизводиться только во время записи в реальном времени.

Если параметр установлен в значение **Rec.&Play**, то метроном воспроизводится во время записи в реальном времени и во время воспроизведения.

Для того, чтобы отключить метроном, выберите опцию **Off**.

- 3) Параметр **Precount** определяет число тактов предварительного отсчета, которые воспроизводятся до запуска записи: **2 Measure** — два такта; **1 Measure** — один такт; **None** — предварительный отсчет отсутствует.
- 4) Параметр **Output** определяет канал(ы), по которым воспроизводится сигнал метронома.

**L** — метроном воспроизводится по каналу L; **R** — метроном воспроизводится по каналу R; **L+R** — метроном воспроизводится по обоим каналам (L и R); **C send** — метроном воспроизводится по каналу C; **D send** — метроном воспроизводится по каналу D; **C send+D send** — метроном воспроизводится по обоим каналам (C и D).

Если параметр установлен в значение **All**, то сигнал метронома воспроизводится сразу по всем каналам (L, R, C и D).

Физические разъемы OUTPUT, на которые подается сигнал метронома, определяются установкой Placement. Например, если необходимо в режиме воспроизведения аранжировки направить необработанный эффектами сигнал метронома на выходы OUTPUT 3 и 4, выберите значение **C send** или **D send**, а затем — установите "4-1. Placement" в **Serial Sub**.

- 5) С помощью параметра **Level** отрегулируйте громкость метронома.
- 6) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.

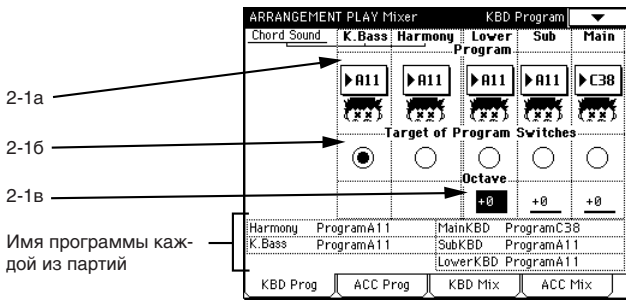
## 2. Mixer

### 2-1. KBD Prog

### 2-2. ACC Prog

Закладка "2-1. KBD Prog" используется для определения программ партий Main KBD, Sub KBD и Lower KBD, а также аккордовых партий (Harmony, K.Bass).

Закладка "2-2. ACC Prog" используется для назначения программ на треки аранжировки Drums, Perc, Bass и ACC1 — ACC3.



### 2-1a. Program ..... [A11...R58]

Используется для выбора программы каждой из партий с помощью групп.

Для выбора программы нажмите на эту кнопку. Раскроется диалоговое окно со списком групп. Выберите требуемую группу, а затем, внутри выбранной группы — нужную программу. При выборе программы список автоматически сворачивается (закрывается). Для того, чтобы зафиксировать список на экране, необходимо нажать на кнопку с пиктограммой булавки, чтобы она закрылась.

### 2-1б. Target of Program Switches

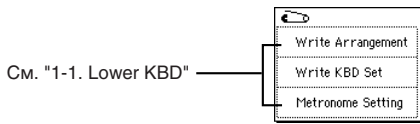
Кнопки альтернативного выбора определяют партию, на которую можно будет назначать программу с помощью кнопок PROGRAM.

### 2-1в. Octave ..... [-2...+2]

Определяет с точностью до октавы высоту строя каждой из партий.

Установка отображается в левой нижней части экрана страниц "1-1 Lower KBD" — "1-3 Main KBD".

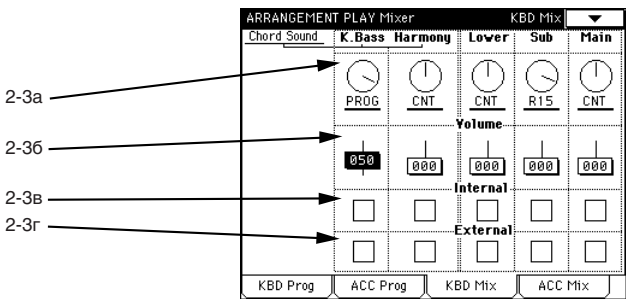
## Меню команд страницы



### 2-3. KBD Mix

### 2-4. ACC Mix

Закладка "2-3. KBD Mix" используется для определения микса партий Main KBD, Sub KBD, Lower KBD, Harmony и K. Bass, а закладка "2-4. ACC Mix" — для определения микса партий Drums, Perc, Bass и ACC1 — ACC3.



### 2-3a. Pan ..... [OFF, L15...CNT...R15, PROG]

Панорамирование каждой из партий по каналам L/R.

**L15:** Панорама до упора влево.

**CNT:** Панорама по центру.

**R15:** Панорама до упора вправо.

**PROG:** Применяются установки соответствующей программы.

**OFF:** Партия не воспроизводится.

### 2-3б. Volume ..... [0...127]

Громкость партии.

**127:** Максимальная громкость.

### 2-3в. Internal

### 2-3г. External

Определяют генератор звука, который будет воспроизводить данную партию.

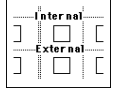
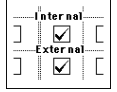
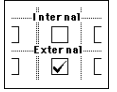
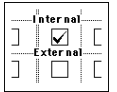
**Отмечено поле Internal:** работает внутренний генератор звука i30.

**Отмечено поле External:** музыкальные данные партии передаются на выходные разъемы MIDI OUT и TO HOST.

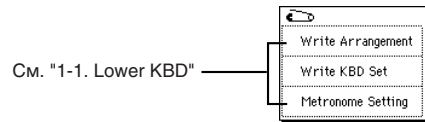
**Отмечено оба поля (Internal и External):** партия воспроизводится с помощью встроенного генератора i30, и одновременно ее музыкальные данные передаются на выходные разъемы MIDI OUT и TO HOST.

**Не отмечено ни одно из полей:** партия не воспроизводится.

Номера каналов, которые будут использоваться для приема/передачи MIDI-информации, определяются параметрами "7-3. MIDI Channel".



## Меню команд страницы

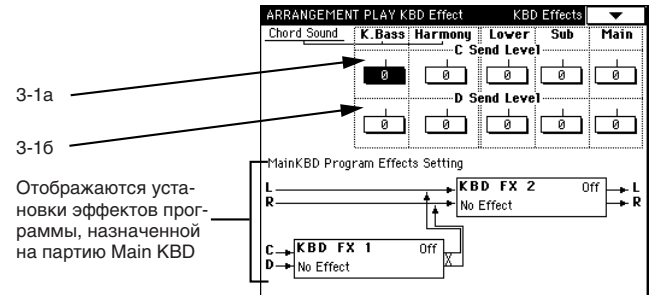


## 3. KBD Effect

### 3-1. KBD Effects

На странице определяются уровни посылов на эффект каждой из партий.

Партии Main KBD, Sub KBD и Lower KBD обрабатываются эффектами, которые были выбраны для партии Main KBD.

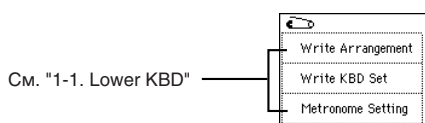


### 3-1a. C Send Level ..... [0...9, PROG]

Определяет уровень сигнала, посылаемого с канала C на эффект KBD FX1.

**PROG:** Используется уровень посыла соответствующей программы.

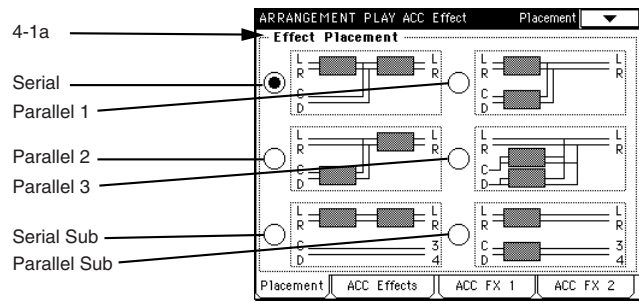
## Меню команд страницы



## 4. ACC Effect

### 4-1. Placement

Определяет схему коммутации двух процессоров эффектов, которые используются партиями аккомпанемента (Drums, Perc, Bass, ACC1 — ACC3).

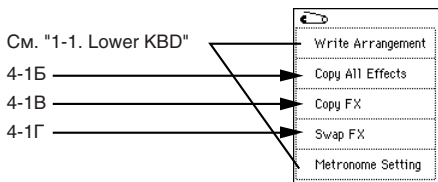


### 4-1a. Effect Placement

Схема коммутации процессоров эффектов определяется с помощью кнопок альтернативного выбора.

Выбранная схема коммутации эффектов отображается также на странице "4-2. ACC Effects".

### Меню команд страницы



### 4-1Б. Copy All Effects

Копируются установки эффектов FX1 и FX2, используемых в режимах песни, программы или в качестве ACC Effect в режиме воспроизведения аранжировки. Параметры процессора FX1 копируются в параметры FX1, а параметры процессора FX2 — соответственно в параметры процессора FX2.

### 4-1В. Copy FX

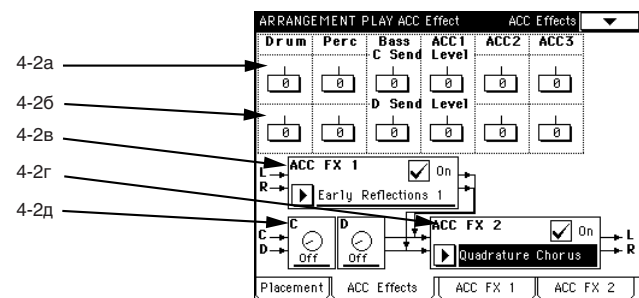
Копирование установок процессора эффектов FX1 в установки процессора эффектов FX2 или наоборот.

### 4-1Г. Swap FX

В результате выполнения команды установки процессора эффектов FX1 копируются в установки процессора эффектов FX2 и одновременно установки процессора эффектов FX2 копируются в установки процессора эффектов FX1.

### 4-2. ACC Effects

Страница используется для определения уровней посылов каждого из треков аккомпанемента, а также установок ACC FX1 и ACC FX2.



### 4-2a. C Send Level ..... [0...9, PROG]

Уровень посыла канала C.

**PROG:** Используется уровень посыла соответствующей программы.

### 4-2б. D Send Level ..... [0...9, PROG]

Уровень посыла канала D.

**PROG:** Используется уровень посыла соответствующей программы.

### 4-2в. ACC FX 1 ..... [No Effect...Delay/Rotary Speaker]

### 4-2г. ACC FX 2 ..... [No Effect...Delay/Rotary Speaker]

Параметры определяют тип эффекта.

**No Effect:** Эффект отключен. Опция используется в том случае, если сигнал эффектом обрабатывать не надо.

**Hall Reverb — Delay/Rotary Speaker:** подробное описание каждого из эффектов приводится в главе "Параметры эффектов".

### On

Поле **отмечено:** эффект применяется.

Поле **не отмечено:** эффект отключен. Однако, если используются приведенные ниже эффекты, то независимо от этой установки сигнал будет обработан двухполосным эквалайзером полного типа ("4-3в. EQ").

- Stereo Delay
- Cross Delay
- Stereo Chorus 1, 2
- Stereo Exciter
- Auto Pan
- Tremolo

### 4-2д. C Pan, D Pan/L Level, R Level

В зависимости от установки "4-1a. Effect Placement", эти параметры могут и не отображаться.

### C Pan, D Pan ..... [OFF, L...R]

Панорама сигнала до и после эффекта.

**L:** Влево.

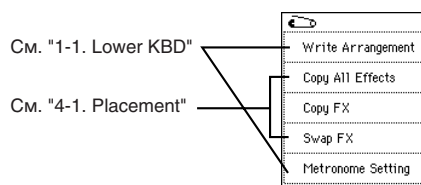
**R:** Вправо.

**OFF:** Сигнал отсутствует.

### L Level, R Level ..... [0...9]

Уровни возвратов на выходы 1/L/MONO и 2/R OUTPUT.

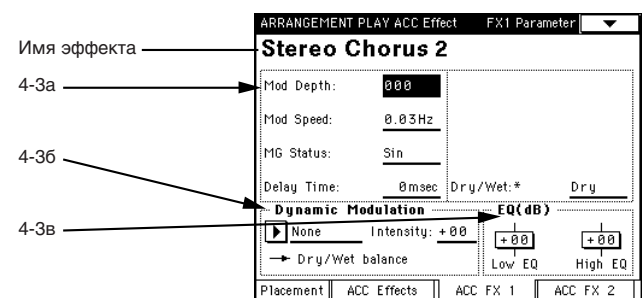
### Меню команд страницы



### 4-3. ACC FX 1

### 4-4. ACC FX 2

Страницы используются для определения параметров эффектов, выбранных в "4-2в. ACC FX 1".





### 4-3а. Параметры эффекта

Список доступных параметров определяется выбранным эффектом. Более подробно они описаны в главе “Параметры эффектов”.

### 4-3б. Dynamic Modulation . . . .[None...VDA & EG]

Определяет источник динамической модуляции.

При изменении значения источника в реальном времени соответствующим образом модифицируется параметр, отмеченный стрелкой (нижняя строка).

Например, для того, чтобы управлять динамической модуляцией с помощью педального контроллера (XVP-10 или EXP-2), скомутированного с гнездом ASSIGNABLE PEDAL/SWITCH 1, необходимо произвести следующие установки.

Выберите в качестве источника динамической модуляции **CC#12** или **CC#13**. Затем в глобальном режиме установите параметр Assignable Switch/Pedal 1 (см. главу “Глобальный режим”, раздел “6. Assign”, подраздел “6-2. Assignable Pedal”) в значение, которое соответствует определенному выше (т.е. в FX Control 1 (CC#12) или FX Control 2 (CC#13)). Теперь с помощью педального контроллера, скомутированного с **i30**, можно управлять параметром эффекта.

Степень воздействия динамической модуляции зависит от значения управляемого параметра, характера манипуляций с источником и величины параметра Intensity.

**None:** Динамическая модуляция отключена.

### Intensity . . . . .[-15...+15]

Определяет чувствительность (интенсивность), с которой выбранный источник воздействует на соответствующий параметр эффекта.

**+15:** Максимальная глубина модуляции. Допустим в качестве источника динамической модуляции выступает послекасание (Aftertouch), а в качестве приемника (управляемого параметра эффекта) — параметр Dry/Wet (соотношение прямого и обработанного сигналов). Если параметр Dry/Wet установлен изначально в значение 50:50, то при применении послекасания (при давлении на клавиатуру инструмента) уровень обработанного (Wet) сигнала будет увеличиваться.

**0:** Источник модуляции на приемник влияния не оказывает.

**-15:** Максимальная глубина модуляции. Допустим в качестве источника динамической модуляции выступает послекасание (Aftertouch), а в качестве приемника (управляемого параметра эффекта) — параметр Dry/Wet (соотношение прямого и обработанного сигналов). Если параметр Dry/Wet установлен изначально в значение 50:50, то при применении послекасания (при давлении на клавиатуру инструмента) уровень необработанного (Dry) сигнала будет увеличиваться.

### 4-3в. EQ

Установки двухполосного эквалайзера полочного типа.

Для некоторых эффектов эквалайзер остается активным даже в том случае, если **не отмечено** поле **On** в “4-2в. ACC FX1” или “4-2г. ACC FX 2” (см. выше).

### Low EQ . . . . .[-12...+12]

Усиливает или подавляет сигнал низкочастотного диапазона.

**+12:** Максимальное усиление сигнала низкочастотного диапазона.

**-12:** Максимальное подавление сигнала низкочастотного диапазона.

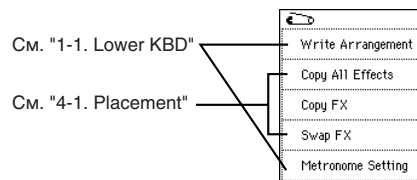
### High EQ . . . . .[-12...+12]

Усиливает или подавляет сигнал высокочастотного диапазона.

**+12:** Максимальное усиление сигнала высокочастотного диапазона.

**-12:** Максимальное подавление сигнала высокочастотного диапазона.

## Меню команд страницы

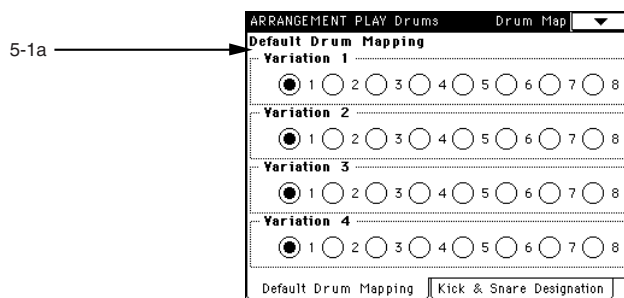


## 5. Drums

### 5-1. Default Drum Mapping

Каждая из аранжировок **i30** имеет четыре вариации. Для их выбора используются кнопки **VARIATION 1 — 4**, расположенные на лицевой панели инструмента.

Страница используется для выбора карты ударных (раскладки сэмплов ударных по клавиатуре), которая будет применяться в каждой из вариаций.



### 5-1a. Default Drum Mapping

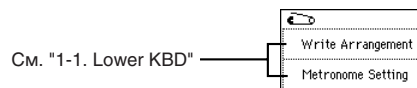
#### Variation 1...Variation 4 . . . . .[1...8]

**1 — 4, 6 — 8:** Используются звуки, приведенные ниже в таблице.

**5:** Поскольку используется карта ударных выбранного стиля, то никаких изменений в партии ударных не происходит.

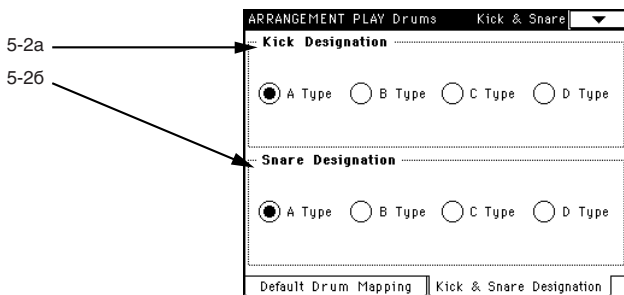
Ниже в таблице приведены только те инструменты, на которые влияет данная установка.

## Меню команд страницы



### 5-2. Kick & Snare Designation

На странице определяются бочка и малый барабан, которые будут воспроизводиться в соответствии с параметрами Variation 1 — 4 (см. “5-1a. Default Drum Mapping”).



### 5-2a. Kick Designation

Определяет бочку, которая будет воспроизводиться в вариации в соответствии с выбранной картой ударных **2 — 8**.

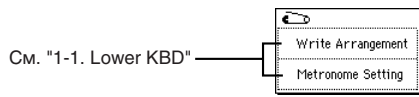
Базовая карта ударных	Тип А	Тип В	Тип С	Тип D
(C2) Kick 1	Kick 1	Kick 2	Kick 3	Kick 4
(B1) Kick 2	Kick 2	Kick 3	Kick 4	Kick 1
(G1) Kick 3	Kick 3	Kick 4	Kick 1	Kick 2
(E1) Kick 4	Kick 4	Kick 1	Kick 2	Kick 3

## 5-26. Snare Designation

Определяет малый барабан, который будет воспроизводиться в вариации в соответствии с выбранной картой ударных 3 — 8.

Базовая карта ударных	Тип А	Тип В	Тип С	Тип D
(D2) Snare 1	Snare 1	Snare 2	Snare 3	Snare 4
(E2) Snare 2	Snare 2	Snare 3	Snare 4	Snare 1
(A1) Snare 3	Snare 3	Snare 4	Snare 1	Snare 2
(F1) Snare 4	Snare 4	Snare 1	Snare 2	Snare 3
(C#2) Side stick	Snare 1	Snare 2	Snare 3	Snare 4

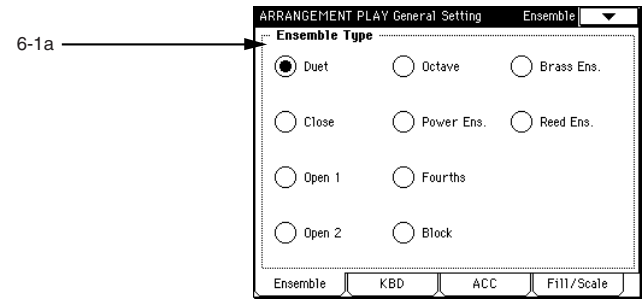
## Меню команд страницы



## 6. General Settings

### 6-1. Ensemble

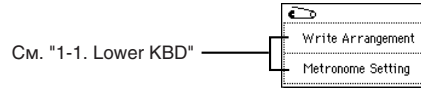
Музыкальная рабочая станция i30 позволяет добавлять к аранжировке гармонически согласованную партию. Функция гармонизации включена, если горит светодиод кнопки ENSEMBLE, расположенной на лицевой панели инструмента.



### 6-1a. Ensemble Type

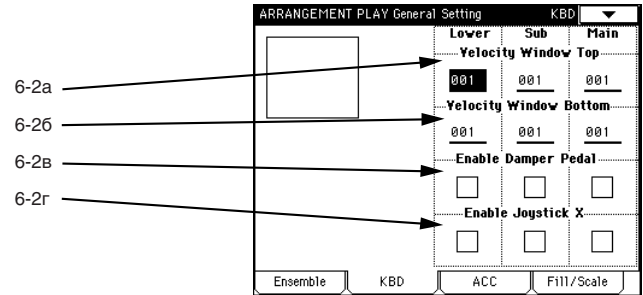
К мелодии добавляется партия, согласующаяся с гармонией идентифицированного аккорда. Способ гармонизации зависит от выбранного типа.

## Меню команд страницы



### 6-2. KBD

На странице определяется диапазон velocity (скорость нажатия) партий Lower KBD, Sub KBD и Main KBD, а также возможность использования для них демпферной педали и джойстика.



	Основная карта ударных (часть)	1 Перкуссия	2 Без малого барабана	3 Палочка по ободу и хэт	4 Палочка по ободу и тарелка	5 Оригинальная	6 Снар и тарелка	7 Открытый хэт	8 Крэш
E1	Kick 4	C4							
F1	Snare 4	C#4	G#2	C#2	C#2				
F#1	Accent hi-hat	F#3			B3		B3	A#2	A3
G1	Kick 3	G4							
G#1									
A1	Snare 3	G#4	G#2	C#2	C#2				
A#1		D4	F#2	C#2	C#2				
B1	Kick 2	F5							
C2	Kick 1	D#5							
C#2	Side stick	E5	F#2						
D2	Snare 1	G#3	G#2	C#2	C#2				
D#2									
E2	Snare 2	C#6	G#2	C#2	C#2				
F2	Low floor tom	F#4							
F#2	Closed hi-hat	A4			D#3		D#3	A#2	
G2	High floor tom	E4							
G#2	Pedal hi-hat	A#4							
A2	Low tom	D#4							
A#2	Open hi-hat	A#5			F3		F3		C#3
B2	Low mid tom	D4							
C3	High mid tom	C#4							
C#3	Crash cymbal 1	A#3							
D3	High tom	C4							
D#3	Ride cymbal	G#5			F#2		F#2	A#2	
E3	Chinese cymbal	C6							
F3	Ride bell	A5			A#2		A#2	A#2	
F#3									
G3	Splash cymbal	B5							
G#3									
A3	Crash cymbal 2	C6							
A#3									
B3	Ride cymbal 2	A#4			F#1		F#1	A#2	

Определяется с помощью установки "5-2a. Kick Designation"  
 Определяется с помощью установки "5-26. Snare Designation"

## 6-2a. Velocity Window Top . . . . . [1...127]

## 6-2b. Velocity Window Bottom [1...127]

Параметры определяют верхнюю и нижнюю границы диапазона скорости нажатия (velocity), в котором воспроизводится каждая из партий.

Для диапазона нот, расположенного выше точки разделения клавиатуры, можно определить установки, в соответствии с которыми в зависимости от velocity будет воспроизводиться либо только партия Sub KBD, либо — Main KBD.

Для диапазона нот, расположенного ниже точки разделения клавиатуры, можно определить установки, в соответствии с которыми партия Lower KBD будет воспроизводиться только в том случае, если ноты взяты со скоростью нажатия, большей заданного значения.

## 6-2в. Enable Damper Pedal

Поле **отмечено**: Функция демпфирования доступна. Например, демпферная педаль может управлять сустейном только одной партии.

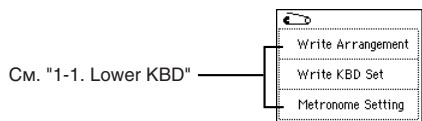
Поле **не отмечено**: Функция демпфирования для данной партии не доступна.

## 6-2г. Enable Joystick X

Поле **отмечено**: Для управления высотой звука можно использовать джойстик, отклоняя его влево или вправо. Однако в некоторых программах диапазон изменения частоты с помощью джойстика установлен в 0. В этом случае при манипуляциях с ним высота звука остается неизменной.

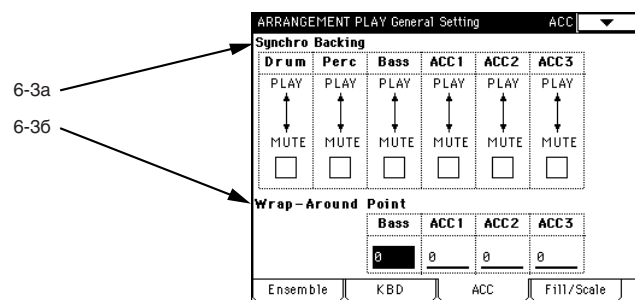
Поле **не отмечено**: Положение джойстика на высоту звука влияния не оказывает.

## Меню команд страницы



## 6-3. ACC

На странице определяются установки Synchro Backing и Wrap-Around партий аккомпанемента.



## 6-3a. Synchro Backing

Поле **отмечено**: При взятии аккорда на клавиатуре инструмента функции мьютирования меняет состояние на обратное. После снятия всех нот функция мьютирования треков возвращается в исходное состояние.

Поле **не отмечено**: При взятии аккорда состояние функции мьютирования не изменяется.

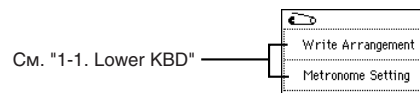
## 6-3б. Wrap-Around Point . . . . . [Style, 1...12]

В зависимости от высоты взятых нот некоторые из партий могут звучать неестественно. Если нота выше определенной с помощью этого параметра относительно тоники, то партия трека транспонируется на октаву вниз.

**Style**: Используется точка циклической замены текущего стиля (см. главу "Режим редактирования стиля", раздел "2. Style Parameters").

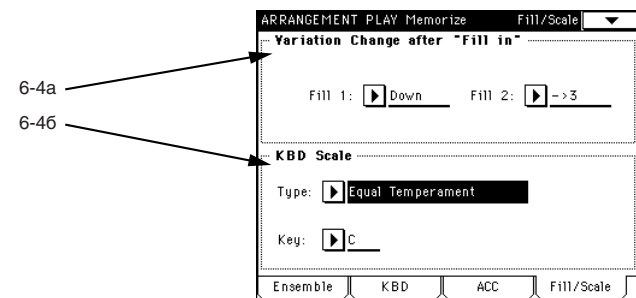
1 — 12: Определяет рабочий диапазон с точностью до полутона вверх от тоники, определенной в режиме редактирования стиля ("1-1д. Key"). Для более естественного воспроизведения рекомендуется выбирать различные значения для каждой из партий.

## Меню команд страницы



## 6-4. Fill/Scale

На странице определяются установки Variation Change (смена вариации) и строя (лада) аккомпанемента.



## 6-4a. Variation Change after "Fill in"

**Fill 1** . . . . [Off, ->1...->4, 1<->2...3<->4, Up, Down]

**Fill 2** . . . . [Off, ->1...->4, 1<->2...3<->4, Up, Down]

Если во время воспроизведения аранжировки нажать на кнопку FILL, то запустится сбивка. Эти установки определяют вариацию, которая загружается после воспроизведения сбивки.

**Off**: После сбивки происходит возврат к той же вариации, что и воспроизводилась до нее.

**->1 — ->4**: После сбивки запускается воспроизведение вариации, выбранной с помощью этого параметра.

**1<->2 — 3<->4**: После каждой сбивки происходит переключение вариации на альтернативную из выбранной пары. Однако, если сбивка запущена во время воспроизведения вариации, номер которой не совпадает с этой парой, то перехода к другой вариации не происходит.

Допустим выбрана пара 1<->2 и воспроизводится вариация 1. Если запустить сбивку, то после нее произойдет переход к вариации 2. Если запустить сбивку еще раз, то начнет воспроизводиться снова вариация 1. Однако если воспроизводится вариация 3, то после окончания сбивки перехода к другой вариации не происходит и снова запускается вариация 3.

**Up**: После каждой сбивки происходит переход к вариации с номером на единицу большим.

**Down**: После каждой сбивки происходит переход к вариации с номером на единицу меньшим.

## 6-4б. KBD Scale

Определяет строй партий Lower KBD, Sub KBD и Main KBD.

**Type** . . . . [Equal Temperament...User Scale 32]

Определяет строй внутреннего генератора i30.

**Equal Temperament**: Наиболее часто используемый строй, основанный на равных полутоновых интервалах.

**Equal Temperament 2**: Аналогично описанному выше, однако строгая эквивалентность полутоновых интервалов немного нарушается. Эта опция используется для моделирования звучания акустических инструментов, характеризующихся нестабильным строем.

**Pure Major**: Совершенный консонанс мажорных аккордов.

**Pure Minor**: Совершенный консонанс минорных аккордов.

**Arabic**: Четверть-тоновый строй, характерный для арабской музыки.

**Pythagorean:** Строй основан на теоретических положениях древнегреческой музыки, особенно эффектен при проведении мелодической линии.

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

**Kirnberger (Kirnberger III):** Строй был разработан в 18 веке и использовался в основном для настройки клавиесинов.

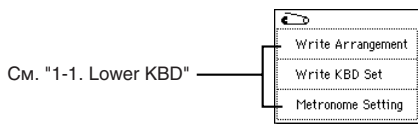
**Slendro:** Индонезийский строй, в котором октава состоит из пяти нот. Если параметр "Key" установлен в **C**, то используются ноты C, D, F, G и A (все остальные ноты звучат в соответствии с равнотемперированной настройкой).

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

**User Scale 1 — 32:** однооктавный строй, высота нот в котором определяется на странице "2-3. User Scale" (см. главу "Глобальный режим", раздел "2. Scale").

**Key** .....[C...B]  
 Определяет тонику выбранного строя.

## Меню команд страницы



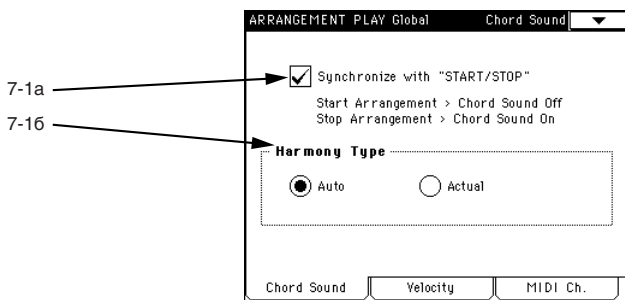
## 7. Global

На странице определяются глобальные установки, которые используются для всех аранжировок.

Более того, эти установки определяют характер воспроизведения данных в режиме секвенсера аккомпанемента. Поэтому при их редактировании необходимо соблюдать предельную осторожность.

### 7-1. Chord Sound

Определяет режим воспроизведения партий Harmony и K.Bass.



#### 7-1a. Synchronize with "START/STOP"

Установка действительна если нажата кнопка CHORD SOUND (горит ее светодиод), расположенная на лицевой панели инструмента.

Поле **отмечено:** При запуске аранжировки функция воспроизведения звука аккорда отключается, а при ее останове — включается.

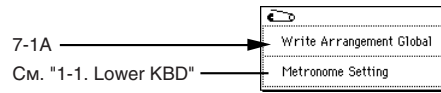
Поле **не отмечено:** Независимо от состояния аранжировки (запущена/остановлена) функция воспроизведения звука аккорда всегда находится во включенном состоянии.

#### 7-16. Harmony Type

**Auto:** Воспроизводятся все ступени распознанного аккорда.

**Actual:** Воспроизводятся только ноты, взятые ниже точки разделения клавиатуры, если параметр "1-1г. Chord Scanning/Split Point" установлен в Lower (Easy).

## Меню команд страницы



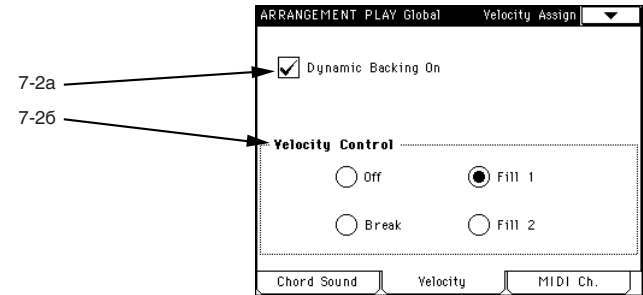
### 7-1A. Write Arrangement Global

Команда используется для записи (сохранения) глобальных установок аранжировки в память инструмента.

Для выполнения команды выберите ее и нажмите на кнопку **OK**.

### 7-2. Velocity

Установки страницы определяют каким образом динамика исполнения (скорость нажатия на клавиатуру) влияет на воспроизведение.



#### 7-2a. Dynamic Backing On

Поле **отмечено:** Громкостью аккомпанемента зависит от динамики исполнения.

#### 7-26. Velocity Control

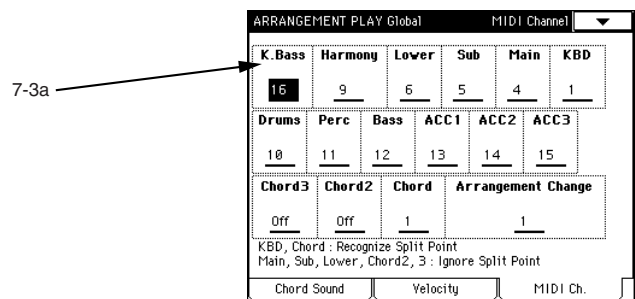
При экспрессивном исполнении (при высоких значениях velocity) запускается воспроизведение элемента, выбранного с помощью альтернативных кнопок.

## Меню команд страницы



### 7-3. MIDI Ch.

На странице определяются MIDI-каналы каждой партии и трека аранжировки, а также выбирается MIDI-канал, который будет использоваться для управления сменой аранжировок.



#### 7-3a. MIDI Channel

Определяет MIDI-канал, который будет использоваться для передачи/приема MIDI-данных на/с внешнего оборудования.

Обычно эти установки не редактируют и оставляют в значениях, принятых по умолчанию.

Если все же эти параметры были отредактированы, то прежде чем сохранить их в память i30 (команда "Write Arrangement Global"), убедитесь в адекватной работе режимов воспроизведения аранжировки и секвенсера аккомпанемента.



Принятые по умолчанию установки каждого из MIDI-каналов отображаются в левой нижней части экрана дисплея. Если после корректировки MIDI-каналов **i30** стал работать некорректно, то можно восстановить стандартную схему настройки MIDI-каналов или перезагрузить глобальные параметры аранжировки (Arrangement Global) с гибкого диска.

#### **Управление i30 с помощью мастер-клавиатуры**

Оставьте заводские установки **i30** и настройте мастер-клавиатуру на передачу по MIDI-каналу 1. Это позволяет управлять **i30**, используя выбранную для него конфигурацию клавиатуры.

#### **Управление i30 с помощью MIDI-аккордеона**

Настройте каналы аккордовых и басовых кнопок MIDI-аккордеона на передачу по MIDI-каналам, выбранным на этой странице с помощью параметров Chord 2 и Chord 3, и отключите канал Chord. В соответствии с этими установками аккорды будут идентифицироваться с помощью нот, которые передаются при взятии нот в аккордовой и басовой секции MIDI-аккордеона. Если настроить передающий канал клавиатуры MIDI-аккордеона на канал Main (см. описание параметров страницы), то независимо от положения точки разделения клавиатуры на всем диапазоне будет воспроизводиться партия Main KBD. Номер канала KBD должен быть уникальным и не использоваться в других партиях.

#### **KBD ..... [1...16]**

Определяет MIDI-канал, по которому мастер-клавиатура управляет партиями Main KBD, Sub KBD и Lower KBD музыкальной рабочей станции **i30**.

При получении MIDI-сообщения Program Change загружается соответствующая установка KBD Set.

При получении MIDI-нот, расположенных выше точки разделения клавиатуры (см. "1-1г. Chord Scanning/Split Point"), воспроизводятся партии Main KBD и Sub KBD. Если принятые MIDI-ноты расположены ниже точки разделения клавиатуры, то воспроизводится партия Lower KBD.

#### **Main ..... [1...16]**

Определяет MIDI-канал, по которому воспроизводится партия Main KBD на внешнем генераторе звука.

При приеме MIDI-данных по этому каналу партия Main KBD воспроизводится на всем диапазоне, независимо от установки разделения клавиатуры.

По этому MIDI-каналу **i30** передает сообщения партии Main KBD.

Если параметры KBD и Main настроены на один и тот же MIDI-канал, то для входящих MIDI-данных используется установка KBD.

Таким образом, если для управления партией Main KBD используется MIDI-аккордеон, то необходимо использовать этот канал.

#### **Sub ..... [1...16]**

Определяет MIDI-канал, по которому воспроизводится партия Sub KBD на внешнем генераторе звука.

При приеме MIDI-данных по этому каналу партия Sub KBD воспроизводится на всем диапазоне, независимо от установки разделения клавиатуры.

По этому MIDI-каналу **i30** передает сообщения партии Sub KBD.

Если параметры KBD и Sub настроены на один и тот же MIDI-канал, то для входящих MIDI-данных используется установка KBD.

Таким образом, если для управления партией Sub KBD используется MIDI-аккордеон, то необходимо использовать этот канал.

#### **Lower ..... [1...16]**

Определяет MIDI-канал, по которому воспроизводится партия Lower KBD на внешнем генераторе звука.

При приеме MIDI-данных по этому каналу партия Lower KBD воспроизводится на всем диапазоне, независимо от установки разделения клавиатуры.

По этому MIDI-каналу **i30** передает сообщения партии Lower KBD.

Если параметры KBD и Lower настроены на один и тот же MIDI-канал, то для входящих MIDI-данных используется установка KBD.

Таким образом, если для управления партией Lower KBD используется MIDI-аккордеон, то необходимо использовать этот канал.

#### **Drums ..... [1...16]**

Определяет MIDI-канал, по которому воспроизводится партия Drums на внешнем генераторе звука.

При приеме MIDI-данных по данному каналу воспроизводится партия Drums.

По этому MIDI-каналу **i30** передает сообщения партии Drums.

#### **Perc ..... [1...16]**

Определяет MIDI-канал, по которому воспроизводится партия Perc на внешнем генераторе звука.

При приеме MIDI-данных по данному каналу воспроизводится партия Perc.

По этому MIDI-каналу **i30** передает сообщения партии Perc.

#### **Bass ..... [1...16]**

Определяет MIDI-канал, по которому воспроизводится партия Bass на внешнем генераторе звука.

При приеме MIDI-данных по данному каналу воспроизводится партия Bass.

По этому MIDI-каналу **i30** передает сообщения партии Bass.

#### **ACC1 ..... [1...16]**

Определяет MIDI-канал, по которому воспроизводится партия ACC1 на внешнем генераторе звука.

При приеме MIDI-данных по данному каналу воспроизводится партия ACC1.

По этому MIDI-каналу **i30** передает сообщения партии ACC1.

#### **ACC2 ..... [1...16]**

Определяет MIDI-канал, по которому воспроизводится партия ACC2 на внешнем генераторе звука.

При приеме MIDI-данных по данному каналу воспроизводится партия ACC2.

По этому MIDI-каналу **i30** передает сообщения партии ACC2.

#### **ACC3 ..... [1...16]**

Определяет MIDI-канал, по которому воспроизводится партия ACC3 на внешнем генераторе звука.

При приеме MIDI-данных по данному каналу воспроизводится партия ACC3.

По этому MIDI-каналу **i30** передает сообщения партии ACC3.

#### **Harmony ..... [1...16]**

Определяет MIDI-канал, по которому воспроизводится партия Harmony на внешнем генераторе звука.

При приеме MIDI-данных по данному каналу воспроизводится партия Harmony.

По этому MIDI-каналу **i30** передает сообщения партии Harmony.

#### **K.Bass ..... [1...16]**

Определяет MIDI-канал, по которому воспроизводится партия K.Bass на внешнем генераторе звука.

При приеме MIDI-данных по данному каналу воспроизводится партия K.Bass.

По этому MIDI-каналу **i30** передает сообщения партии K.Bass.

#### **Chord ..... [Off, 1...16]**

Канал используется для приема MIDI-данных с мастер-клавиатуры. На основе полученных MIDI-нот производится идентификация аккорда.

Стандартно выбирают канал, определенный с помощью параметра KBD.

Идентификация аккорда проводится на основе принятых MIDI-данных в соответствии с установками "1-1г. Chord Scanning/Split Point".

**Chord 2** .....[Off, 1...16]

**Chord 3** .....[Off, 1...16]

Канал используется для приема MIDI-данных с мастер-клавиатуры. На основе полученных MIDI-нот производится идентификация аккорда. При этом установка точки разделения клавиатуры не учитывается.

Эти каналы можно использовать, например, для идентификации аккордов, взятых на MIDI-аккордеоне.

**Arrangement Change** .....[Off, 1...16]

Параметр используется для определения MIDI-канала, по которому будут приниматься MIDI-сообщения Program Change, управляющие сменой аранжировок.

### Использование MIDI-каналов в режиме секвенсера аккомпанемента

Выбранные на этой странице MIDI-каналы используются также для приема/передачи информации в режиме секвенсера аккомпанемента. Одновременно канал, определенный с помощью параметра KBD, используется для приема/передачи данных треков аранжировки. В этом случае установки каналов параметров Main, Sub и Lower игнорируются.

## Меню команд страницы



## Режим секвенсера аккомпанемента

Режим используется для записи, редактирования и воспроизведения секвенции аккомпанемента.

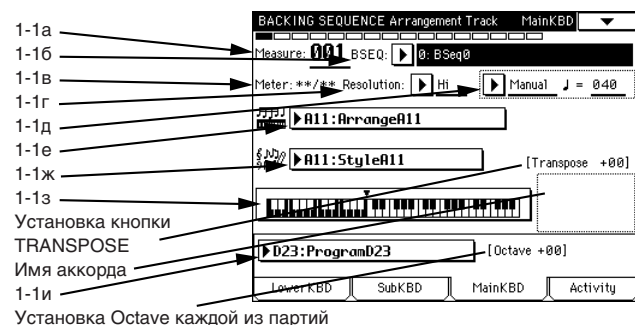
## 1. Arrangement Track

### 1-1. Lower KBD

### 1-2. Sub KBD

### 1-3. Main KBD

Страницы используются для выбора секвенции аккомпанемента и определения основных установок. Кроме того, здесь отображаются установки транспонирования, произведенные с помощью кнопки TRANSPOSE, имя взятого на клавиатуре аккорда и т.д.



**1-1a. Measure** .....[1...999]

Отображается номер текущего такта.

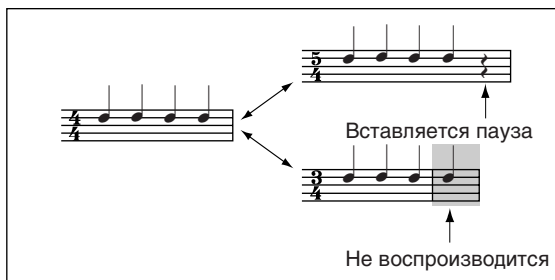
**1-1б. BSEQ (Backing Sequence)** [0...9]

Определяет песню, которую необходимо воспроизвести или записать.

**1-1в. Meter** .....[4/4...16/16]

Отображается метр воспроизводимой песни.

При выборе стиля с более длинными тактами свободные места заполняются паузами. Соответственно, если метр такта уменьшается, то выходящие за его границы доли не воспроизводятся. Однако, если вернуть прежнее значение размерности, то они снова начнут воспроизводиться.



**1-1г. Resolution** .....[Hi...J]

Определяет точность квантования записываемых данных.

**Hi:** Данные квантуются в соответствии с максимальной разрешающей способностью секвенсера, которая составляет 1/96 четвертной ноты.

**J:** Точность квантования равна четвертной ноте. Таким образом записываемые события автоматически устанавливаются в позиции ближайших четвертных нот.



**1-1д. Tempo Track** .....[Manual, Auto, Rec.]

**Manual:** Данные секвенции аккомпанемента записываются или воспроизводятся в темпе, определенном с помощью параметра J (Tempo).

**Auto:** Данные секвенции аккомпанемента записываются или воспроизводятся в темпе определенном с помощью событий темпового трека.

**Rec.:** На трек темпа записываются события его изменения. Эта опция доступна только при нажатой кнопке REC/WRITE (когда горит ее светодиод). После выбора **Rec.** нажмите на кнопку START/STOP. На темповый трек запишется событие изменение темпа. Его значение определяется параметром J (Tempo).

**J (Tempo)** .....[40...240]

Если параметр Tempo Track установлен в **Man**, то в качестве темпа воспроизведения и записи используется значение этого параметра. Если же параметр Tempo Track установлен в **Rec.**, то значение этого параметра записывается на темповый трек.

**1-1е. Выбор аранжировки** .....[A11...D88]

Определяет аранжировку, которая будет использоваться секвенсером аккомпанемента.

Музыкальная рабочая станция i30 поддерживает два режима выбора аранжировки: непосредственный или с помощью групп.

При **непосредственном** выборе аранжировки убедитесь, что светодиод кнопки STYLE не горит, а затем, с помощью кнопок ARRANGEMENT/STYLE, введите банк и номер аранжировки. Верхний ряд кнопок 1 — 8 используется для ввода старшего разряда числа, нижний — для ввода младшего.

Для выбора аранжировки **с помощью групп** нажмите на эту кнопку. Раскроется диалоговое окно со списком групп. Выберите требуемую группу, а затем, внутри выбранной группы — ис-

комую аранжировку. При выборе аранжировки список автоматически сворачивается (закрывается). Для того, чтобы зафиксировать список на экране, необходимо нажать на кнопку с пиктограммой булавки, чтобы она закрылась.

Для выбора аранжировки можно использовать кнопки SW 1, SW 2, ножной переключатель или педали внешнего контроллера EC5. Для этого необходимо произвести соответствующие установки в глобальном режиме (см. главу “Глобальный режим”, раздел “6. Assign”).

### 1-1ж. Выбор стиля ..... [A11...C68]

Определяет стиль, который будет использоваться секвенсером аккомпанемента.

Музыкальная рабочая станция i30 поддерживает два режима выбора стиля: непосредственный или с помощью групп.

При **непосредственном** выборе стиля убедитесь, что горит светодиод кнопки STYLE, а затем, с помощью кнопок ARRANGEMENT/STYLE, введите банк и номер стиля. Верхний ряд кнопок 1 — 8 используется для ввода старшего разряда числа, нижний — для ввода младшего.

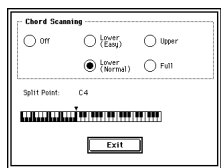
Для выбора стиля **с помощью групп** нажмите на эту кнопку. Раскроется диалоговое окно со списком групп. Выберите требуемую группу, а затем, внутри выбранной группы — искомый стиль. При выборе стиля список автоматически сворачивается (закрывается). Для того, чтобы зафиксировать список на экране, необходимо нажать на кнопку с пиктограммой булавки, чтобы она закрылась.

### 1-1з. Chord Scanning/Split Point

Определяет режим идентификации аккорда.

Распознанный аккорд отображается на экране дисплея и воспроизводится соответствующая секвенция аккомпанемента.

При нажатии на эту кнопку раскрывается диалоговое окно. После того, как будут произведены все необходимые установки, нажмите на кнопку **OK**.



#### Chord Scanning

Параметр определяет диапазон нот, в котором идентифицируются аккорды, взятые на клавиатуре инструмента.

**Off:** Аккорды не распознаются.

**Lower (Easy):** Аккорды распознаются в области, расположенной ниже точки разделения клавиатуры (параметр Split Point).

**Lower (Normal):** Аккорды распознаются в области, расположенной ниже точки разделения клавиатуры (параметр Split Point). В отличие от предыдущей опции, аккорд идентифицируется только в том случае, если взято не менее трех нот.

**Upper:** Аккорды распознаются в области, расположенной выше точки разделения клавиатуры (параметр Split Point). Для идентификации аккорда необходимо взять не менее трех нот.

**Full:** Аккорды распознаются на всем диапазоне клавиатуры. Для идентификации аккорда необходимо взять не менее трех нот.

### Split Point ..... [C2...C7]

Определяет высоту точки разделения клавиатуры. Для ввода значения параметра возьмите ноту соответствующей высоты.

### 1-1и. Выбор программы ..... [A11...R58]

Используется для выбора программы.

Музыкальная рабочая станция i30 поддерживает два режима выбора программы: непосредственный или с помощью групп.

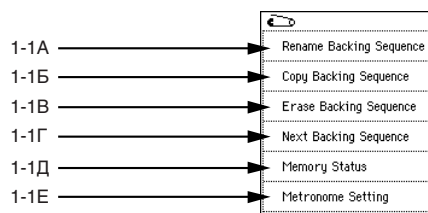
Для **непосредственного** выбора программы используются кнопки PROGRAM для ввода банка и номера программы. Верхний ряд кнопок 1 — 8 используется для ввода старшего разряда числа, нижний — для ввода младшего.

Для выбора программы **с помощью групп** нажмите на эту кнопку. Раскроется диалоговое окно со списком групп. Выберите требуемую группу, а затем, внутри выбранной группы — искомую программу. При выборе программы список автоматически сворачивается (закрывается). Для того, чтобы зафиксиро-

вать список на экране, необходимо нажать на кнопку с пиктограммой булавки, чтобы она закрылась.

Для выбора программы можно использовать кнопки SW 1, SW 2, ножной переключатель или педали внешнего контроллера EC5. Для этого необходимо произвести соответствующие установки в глобальном режиме (см. главу “Глобальный режим”, раздел “6. Assign”).

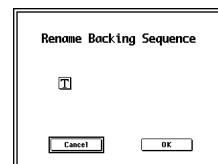
## Меню команд страницы



### 1-1A. Rename Backing Sequence

Команда используется для редактирования имени секвенции аккомпанемента.

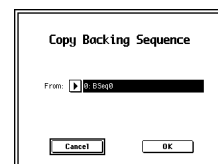
- 1) Выберите секвенцию аккомпанемента, которую необходимо переименовать.
- 2) Выберите эту команду. Раскроется диалоговое окно следующего вида.
- 3) Для входа в диалоговое окно редактирования текстовой информации нажмите на кнопку редактирования символьных данных (пиктограмма “Т”).
- 4) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.



### 1-1Б. Copy Backing Sequence

Команда используется для копирования данных секвенции аккомпанемента.

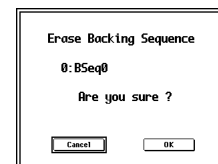
- 1) Выберите объект-приемник, т.е. секвенцию аккомпанемента, в которую будут копироваться данные источника.
- 2) Выберите эту команду. Раскроется диалоговое окно следующего вида.
- 3) С помощью параметра **From** выберите объект-источник, т.е. секвенцию аккомпанемента, данные которой необходимо скопировать.
- 4) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.



### 1-1В. Erase Backing Sequence

Команда используется для стирания секвенции аккомпанемента.

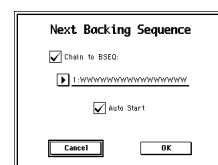
- 1) Выберите секвенцию аккомпанемента, которую необходимо удалить.
- 2) Выберите эту команду. Раскроется диалоговое окно следующего вида.
- 3) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.



### 1-1Г. Next Backing Sequence

Команда позволяет определить — будет ли после окончания воспроизведения текущей секвенции аккомпанемента запущено воспроизведение следующей.

- 1) Выберите секвенцию аккомпанемента.
- 2) Выберите эту команду. Раскроется диалоговое окно следующего вида.
- 3) Параметр **Chain to BSEQ** определяет — произойдет ли после



окончания воспроизведения текущей секвенции аккомпанемента переход к следующей.

Если это поле **отмечено**, то текущая секвенция аккомпанемента “связывается” с секвенцией аккомпанемента, которая выбирается в средней части диалогового окна.

Если **отмечено** поле **Auto Start**, то после завершения воспроизведения текущей секвенции аккомпанемента запускается воспроизведение “связанной” с ней (выбранной в средней части диалогового окна).

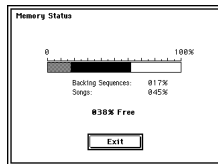
- Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.

### 1-1Д. Memory Status

Информирует об объеме свободной памяти инструмента.

- Выберите эту команду.

Раскроется диалоговое окно следующего вида.



Внутренняя память инструмента используется совместно секвенциями аккомпанемента и песнями. В общей сложности она может хранить до 65'536 событий.

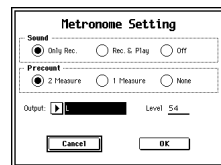
- Для выхода из диалогового окна команды нажмите на кнопку **Exit**.

### 1-1Е. Metronome Setting

Используется для определения установок метронома.

- Выберите эту команду.

Раскроется диалоговое окно следующего вида.



- Параметр **Sound** определяет режим воспроизведения сигнала метронома. Если выбрана опция **Only Rec**, то звук метронома воспроизводится только во время записи в режиме реального времени, если **Rec. & Play** — то во время записи в режиме реального времени и при воспроизведении, если **Off** — то метроном вовсе не воспроизводится.

- Параметр **Precount** определяет продолжительность предварительного отсчета. Если выбрана опция **2 Measure**, то перед началом записи воспроизводятся два такта предварительного отсчета, если **1 Measure** — то один такт, если **None** — то предварительный отсчет отсутствует.

- Параметр **Output** определяет канал(ы), на который направляется сигнал метронома.

**L** — метроном воспроизводится по каналу L; **R** — метроном воспроизводится по каналу R; **L+R** — метроном воспроизводится по обоим каналам (L и R); **C send** — метроном воспроизводится по каналу C; **D send** — метроном воспроизводится по каналу D; **C send+D Send** — метроном воспроизводится по обоим каналам (C и D).

Если параметр установлен в значение **All**, то сигнал метронома воспроизводится сразу по всем каналам (L, R, C и D).

Физические разъемы OUTPUT, на которые подается сигнал метронома, определяются установкой Placement. В режиме секвенсера аккомпанемента заимствуется схема коммутации эффектов используемой аранжировки.

- Параметр **Level** определяет громкость метронома.
- Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.

## 1-4. Activity

Страница позволяет выбирать секвенцию аккомпанемента, определять основные установки и, кроме того, предоставляет информацию различного рода. Здесь можно произвести установки для треков KBD, Control и Chord.

### 1-4и. Track Activity

Определяет установки треков аранжировки KBD, Control и Chord.

**KBD** .....[MUTE, PLAY, REC]  
**Control** .....[MUTE, PLAY, REC]  
**Chord** .....[MUTE, PLAY, REC]

**REC:** Трек можно использовать для записи в режиме реального времени. Будьте внимательны. Если трек уже содержит данные, то они будут уничтожены.

Параметр **KBD** установлен в значение **REC** — на трек записывается исполнение на клавиатуре инструмента.

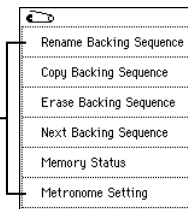
Параметр **Control** установлен в состояние **REC** — записываются манипуляции с кнопками, расположенными на лицевой панели инструмента (выбор или модификация аранжировки, вариации, сбивки, вступления, коды).

Параметр **Chord** установлен в **REC** — записываются данные распознанных аккордов, имена которых отображаются на экране дисплея.

**PLAY:** Данные трека воспроизводятся (но не записываются).

**MUTE:** Данные трека не воспроизводятся и не записываются.

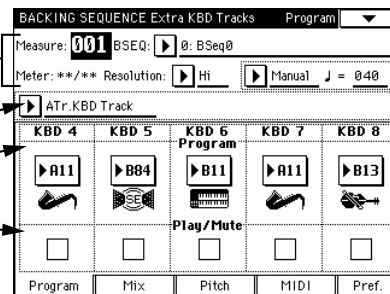
## Меню команд страницы



См. "1-1. Lower KBD"

## 2. Extra KBD Track

Определяются основные установки секвенсера аккомпанемента и дополнительных клавиатурных треков (extra KBD).



См. "1-1. Lower KBD"

- 2-1е
- 2-1ж
- 2-1з

### 2-1е. Выбор трека . . . . [ATr KBD Track...Tempo Track]

Установки страницы определяют треки, на которые будут записываться данные секвенсера аккомпанемента и треки, данные которых должны воспроизводиться.

**ATr. KBD Track:** Позволяет ввести или отредактировать данные аранжировочного трека KBD. Для записи на этот трек в режиме реального времени необходимо установить “1-4и. Track Activity” в **REC**.

**ATr. Control Track:** Позволяет ввести или отредактировать данные аранжировочного трека Control. Для записи на этот трек в режиме реального времени необходимо установить “1-4и. Track Activity” в **REC**.

**ATr. Chord Track:** Позволяет ввести или отредактировать данные аранжировочного трека Chord. Для записи на этот трек в режиме реального времени необходимо установить “1-4и. Track Activity” в **REC**.

**KBD 4 Track — KBD 8 Track:** Позволяет ввести или отредактировать данные дополнительных клавиатурных треков. На них можно записать исполнение на клавиатуре инструмента в режиме реального времени, аналогично треку ATr. KBD. Дополнительные



клавиатурные треки применяются для создания многоуровневой партитуры. Более подробно процедура записи в режиме реального времени описана в подразделе "2-5. Preference".

**Tempo Track:** Опция выбирается в случае необходимости использования команды меню страницы "6. Edit" для редактирования темпового трека. Однако записать данные только на темповый трек невозможно ни в режиме реального времени, ни в пошаговом режиме.

### 2-1ж. Program .....[A11...R68]

Определяет программу, которая будет воспроизводиться по каждому из дополнительных клавиатурных треков (extra KBD).

Музыкальная рабочая станция i30 поддерживает два режима выбора программы: непосредственный или с помощью групп.

Для **непосредственного** выбора программы используются кнопки PROGRAM для ввода банка и номера программы. Верхний ряд кнопок 1 — 8 используется для ввода старшего разряда числа, нижний — для ввода младшего.

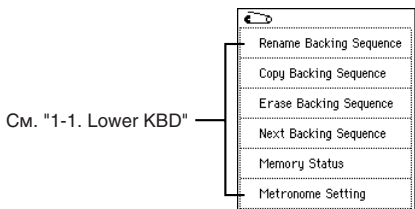
Для выбора программы **с помощью групп** нажмите на эту кнопку. Раскроется диалоговое окно со списком групп. Выберите требуемую группу, а затем, внутри выбранной группы — искомым программу. При выборе программы список автоматически сворачивается (закрывается). Для того, чтобы зафиксировать список на экране, необходимо нажать на кнопку с пиктограммой булавки, чтобы она закрылась.

Для выбора аранжировки можно использовать кнопки SW 1, SW 2, ножной переключатель или педали внешнего контроллера EC5. Для этого необходимо произвести соответствующие установки в глобальном режиме (см. главу "Глобальный режим", раздел "6. Assign").

### 2-1з. Play/Mute

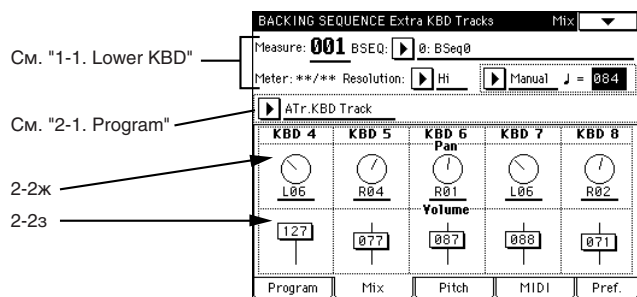
Поле **отмечено:** При нажатии на кнопку START/STOP запускается воспроизведение по дополнительным клавиатурным трекам KBD.

## Меню команд страницы



### 2-2. Mix

На странице определяются основные установки секвенсера аккомпанемента, а также панорама и громкость каждого из дополнительных клавиатурных треков.



### 2-2ж. Pan ..... [OFF, L15...CNT...R15, PROG]

Определяет панорамирование сигнала по каналам L и R.

**L15:** Панорама до упора влево.

**CNT:** Панорама по центру.

**R15:** Панорама до упора вправо.

**PROG:** Применяются установки соответствующей программы.

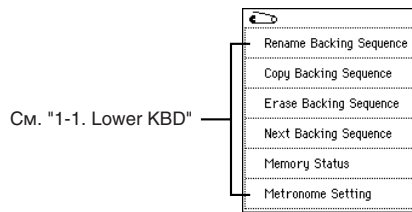
**OFF:** Трек не воспроизводится.

### 2-2з. Volume ..... [0...127]

Громкость трека.

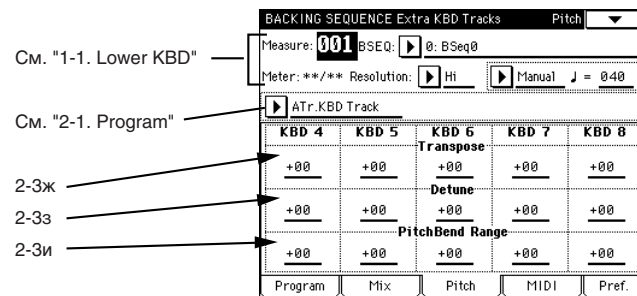
**127:** Максимальная громкость.

## Меню команд страницы



### 2-3. Pitch

На странице определяются установки, связанные с высотой настройки дополнительных клавиатурных треков.



### 2-3ж. Transpose ..... [-24...+24]

Определяет высоту настройки каждого из треков с точностью до полутона.

**-24:** Оригинальная частота понижается на две октавы.

**+24:** Оригинальная частота повышается на две октавы.

**MIDI** Для выбора параметра грубой настройки (Coarse Tune) можно использовать MIDI-сообщения RPN MSB (CC#101) = 000 и RPN LSB (CC#100) = 002, а затем, с помощью MIDI-сообщений Data Entry (CC#6) = 040 (-24) — 064 (+00) — 088 (+24) — модифицировать его во время воспроизведения песни.

### 2-3з. Detune ..... [-50...+50]

Определяет отклонение от оригинальной настройки с точностью до сотой доли полутона.

**-50:** Максимальная расстройка вниз относительно стандартной частоты.

**+50:** Максимальная расстройка вверх относительно стандартной частоты.

**MIDI** Для выбора параметра точной настройки (Fine Tune) можно использовать MIDI-сообщения RPN MSB (CC#101) = 000 и RPN LSB (CC#100) = 001, а затем, с помощью MIDI-сообщений Data Entry (CC#6, 38) = 032, 081 (-50) — 064, 000 (+00) — 096, 000 (+50) — модифицировать его во время воспроизведения песни.

### 2-3и. Pitch Bend Range ..... [-12...+12, PROG]

Определяет диапазон изменения высоты сигнала при манипуляциях с колесом транспонирования.

**PROG:** используется диапазон, определенный в соответствующей программе.

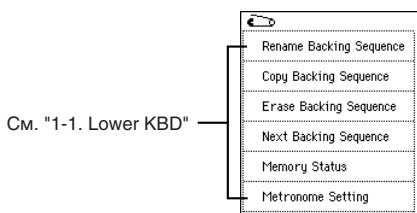
**-12:** Частоту можно понизить на две октавы.

**+12:** Частоту можно повысить на две октавы.

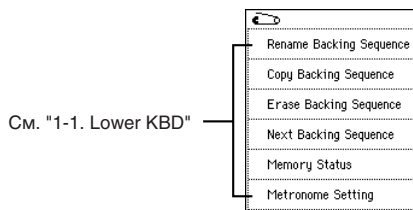
**MIDI** Параметр чувствительности колеса транспонирования (Pitch Bend Sensitivity) можно выбрать с помощью MIDI-сообщений RPN MSB (CC#101) = 000 и RPN LSB

(CC#100) = 000, а затем — модифицировать его во время воспроизведения песни с помощью MIDI-сообщений Data Entry (CC#6) = 000 (+00) — 012 (+12).

## Меню команд страницы

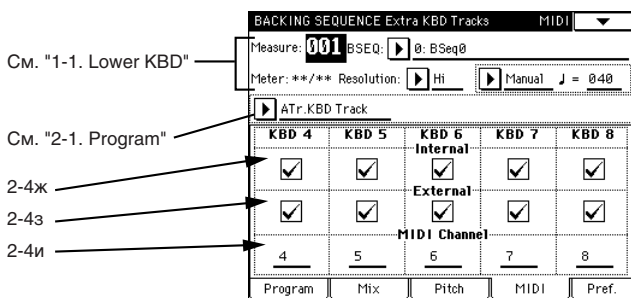


## Меню команд страницы



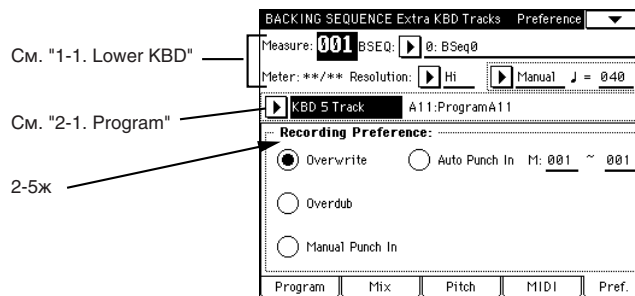
## 2-4. MIDI

На странице определяются основные установки секвенсера аккомпанемента и параметры дополнительных клавиатурных треков, связанные с работой в MIDI.



## 2-5. Preference

На странице определяются основные установки секвенсера аккомпанемента и режимов записи в реальном масштабе времени на дополнительные клавиатурные треки.



### 2-4ж. Internal

### 2-4з. External

Определяют генератор(ы) звука, который будет воспроизводить данный трек.

**Отмечено** поле **Internal**: работает внутренний генератор звука i30.

**Отмечено** поле **External**: музыкальные данные трека передаются на выходные разъемы MIDI OUT и TO HOST.

**Отмечено** оба поля (**Internal** и **External**): трек воспроизводится с помощью встроенного генератора i30, и одновременно его музыкальные данные передаются на выходные разъемы MIDI OUT и TO HOST.

**Не отмечено** ни одно из полей: трек не воспроизводится.

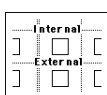
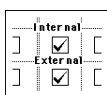
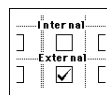
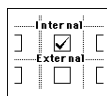
Номера каналов, которые будут использоваться для приема/передачи MIDI-информации, определяются параметрами "2-4и. MIDI Channel".

При загрузке новой песни или переход в начало текущей передаются MIDI-сообщения Program Change, Volume (CC#7) и Pan (CC#10).

### 2-4и. MIDI Channel . . . . . [1...16]

Определяет MIDI-канал, который будет использоваться для передачи/приема данных по каждому из дополнительных клавиатурных треков.

Канал каждого из треков аранжировки определяется установкой "7-3а. MIDI Channel" режима воспроизведения аранжировки (см. главу "Режим воспроизведения аранжировки", раздел "7. Global", подраздел "7-3. MIDI Ch."). Однако при игре на клавиатуре i30 в режиме секвенсера аккомпанемента используется канал, определенный для партии KBD в "7-3а. MIDI Channel" (каналы партий Main KBD, Sub KBD и Lower KBD игнорируются).



### 2-5ж. Recording Preference

Используется для выбора метода записи.

#### Overwrite

Этот метод выбирают, когда трек записывается в первый раз.

Нажмите сначала на кнопку REC/WRITE, а затем, для запуска процесса записи — на кнопку START/STOP. Для остановки записи нажмите на кнопку START/STOP еще один раз.

Если использовать этот режим записи на трек, содержащий данные, то они будут уничтожены, начиная с такта начала записи и до конца трека.

#### Overdub

Этот метод используется для добавления данных на уже записанный трек.

Нажмите сначала на кнопку REC/WRITE, а затем, для запуска процесса записи — на кнопку START/STOP. Для остановки записи нажмите на кнопку START/STOP еще один раз.

Данные, которые были записаны на трек ранее, остаются неизменными, а к ним добавляются новые.

#### Manual Punch In

Метод используется для перезаписи части трека.

Для запуска воспроизведения секвенсера аккомпанемента нажмите на кнопку START/STOP. Когда оно достигнет такта, начиная с которого необходимо перезаписать часть трека, нажмите на кнопку REC/WRITE или на ножной переключатель. Для выхода из режима записи нажмите еще один раз на кнопку REC/WRITE или на ножной переключатель.

Старые данные части трека, расположенные между событиями двух последовательных нажатий на кнопку REC/WRITE или на ножной переключатель, будут замещены новыми.

#### Auto Punch In

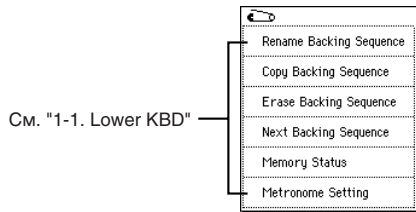
Метод используется для перезаписи части трека.

Сначала необходимо с помощью параметра M определить диапазон тактов трека, который необходимо перезаписать. Затем нажмите на кнопку REC/WRITE и, наконец — на кнопку START/STOP. Новые данные помещаются в такты, определенные с помощью параметра M, и замещают старые.

#### M (Measure)

Определяет в тактах диапазон перезаписываемой части трека.

## Меню команд страницы

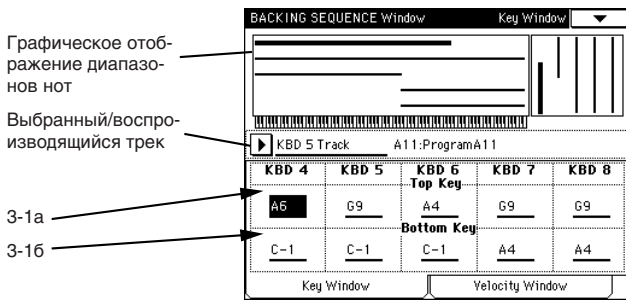


## 3. Window

На странице определяются диапазоны нот и velocity, в которых дополнительные клавиатурные треки (extra KBD) воспроизводятся внутренним генератором инструмента.

### 3-1. Key Window

Определяет диапазоны нот каждого из треков.

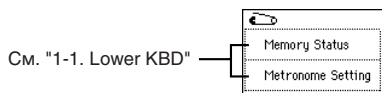


**3-1a. Top Key** ..... [C-1...G9]

**3-1b. Bottom Key** ..... [C-1...G9]

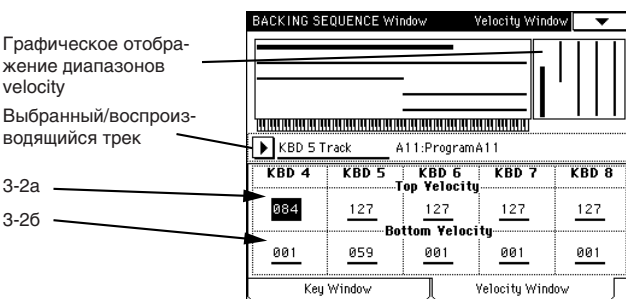
Параметры определяют верхнюю и нижнюю границы диапазона нот, в котором воспроизводится трек.

## Меню команд страницы



### 3-2. Velocity Window

Определяет диапазоны velocity каждого из треков.

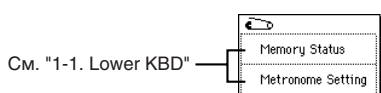


**3-2a. Top Velocity** ..... [1...127]

**3-2b. Bottom Velocity** ..... [1...127]

Параметры определяют верхнюю и нижнюю границы диапазона velocity, в котором воспроизводится трек.

## Меню команд страницы

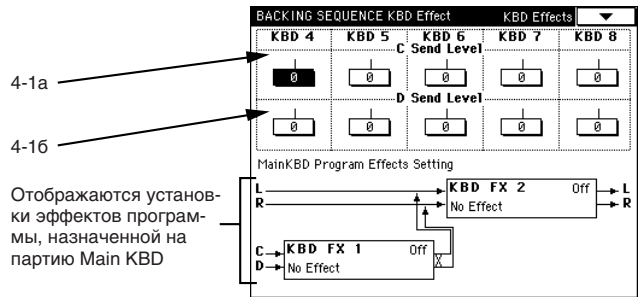


## 4. KBD Effect

### 4-1. KBD Effect

На странице определяются уровни посылов каждого из дополнительных клавиатурных треков.

Дополнительные клавиатурные треки обрабатываются эффектами программы, назначенной на партию Main KBD.



**4-1a. C Send Level** ..... [0...9, PROG]

Определяет уровень посыла канала C на процессор эффектов KBD FX1.

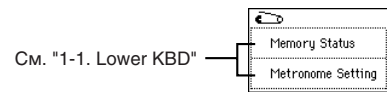
**PROG:** Уровень посыла определяется соответствующей установкой программы, назначенной на партию Main KBD.

**4-1b. D Send Level** ..... [0...9, PROG]

Определяет уровень посыла канала D на процессор эффектов KBD FX1.

**PROG:** Уровень посыла определяется соответствующей установкой программы, назначенной на партию Main KBD.

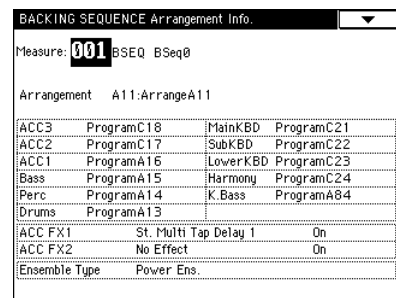
## Меню команд страницы



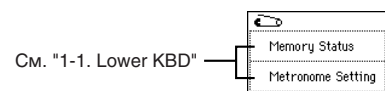
## 5. Arrangement Info.

### 5-1. Arrangement Information

На странице отображается информация об аранжировке, выбранной в "1-16. BSEQ".



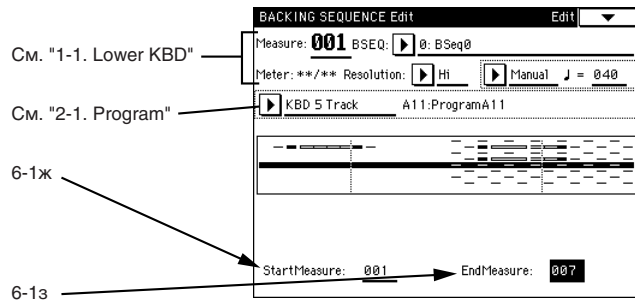
## Меню команд страницы



## 6. Edit

Страница используется для ввода данных и их редактирования в статичном режиме (режим пошагового редактирования).

## 6-1. Edit

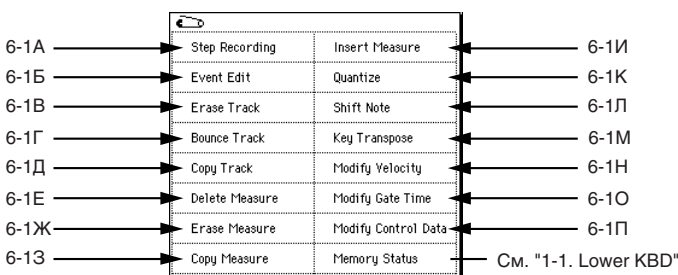


6-1ж. Start Measure .....[1...999]

6-1з. End Measure .....[1...999]

Параметры определяют диапазон (первый и последний такты соответственно) секвенции аккомпанемента, который необходимо отредактировать или записать в пошаговом режиме.

## Меню команд страницы



### 6-1А. Step Recording

Команда используется для ввода данных секвенции аккомпанемента.

Данные вводятся не в режиме реального времени, а в статичном — последовательно шаг за шагом.

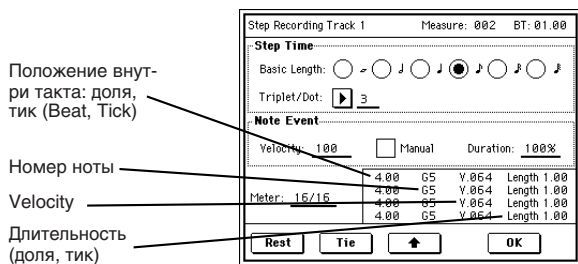
Тем не менее будьте внимательны! Данные секвенции аккомпанемента выбранного трека, находящиеся правее точки Start Measure, при выполнении команды стираются.

Для ввода данных непрерывного типа, например, данных изменения частоты (pitch bend), используется команда "6-1П. Modify Control Data" (см. ниже). Для ввода данных, имеющих формат отдельных событий, например, данных Program Change, предусмотрена команда "6-1Б. Event Edit".

- 1) Выберите в полях BSEQ — Track жидкокристаллического дисплея секвенцию аккомпанемента, в которую необходимо ввести данные, определите трек и размерность. С помощью параметра Start Measure, расположенного внизу, определите такт, начиная с которого будут вводиться данные.

Если в качестве параметра Track выбраны значения ATR. KBD Track или KBD 4 — 8 Track

- 2) При выборе команды раскрывается диалоговое окно следующего вида.



- 3) Выберите значение параметра Step Time. С помощью параметров Basic Length и Triplet/Dot определите базовую длительность вводимого шага.

	(0:12)	(0:24)	(0:48)	(1:00)	(2:00)	(4:00)
Точка						
	(0:18)	(0:36)	(0:72)	(1:48)	(3:00)	(6:00)
Триоль						
	(0:08)	(0:16)	(0:32)	(0:64)	(1:32)	(2:64)

- 4) Определите значение параметров Note Event.

Параметр Velocity устанавливает скорость нажатия ноты. Если отмечено поле Manual, то вводится velocity, соответствующая реальной скорости нажатия при взятии соответствующей ноты на клавиатуре инструмента.

Параметр Duration определяет реальную длительность ноты относительно длительности вводимого шага (параметр Step Time). При 100% ноты лигуются, 85% — стандартная манера исполнения, 50% — игра стаккато.

- 5) Параметр Meter определяет метр (размерность).

На дисплей выводится размерность текущего такта.

В режиме секвенсера аккомпанемента при воспроизведении используется метр **стиля**, поэтому данный параметр особого значения не имеет. Выберите метр, в котором удобнее всего вводить данные. Однако нельзя забывать о том, что в режимах песни или редактирования стиля изменение метра с помощью данного параметра влечет изменение метров других треков с тем, чтобы при их воспроизведении использовался единый метр.

- 6) Для ввода нотных событий нажмите на одну из кнопок, расположенных в нижней части диалогового окна.

#### • Ввод ноты

При взятии ноты на клавиатуре инструмента на текущий шаг будет введена нота соответствующей высоты. Ее длительность определяется длительностью шага и параметром Duration (см. выше).

Если взять одновременно несколько нот, то на текущий шаг будет введен аккорд. Поскольку ноты, которые берутся до того, как будут сняты **все** ноты, вводятся на один и тот же шаг, то можно ввести аккорд, даже если отдельные ноты берутся не одновременно.

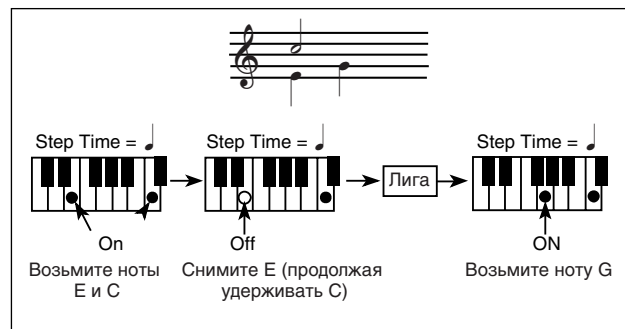
При взятии ноты на клавиатуре инструмента происходит переход к следующему шагу (если предыдущие ноты были сняты). Длительность шага определяется в пункте "3)".

#### • Ввод паузы

Для ввода паузы необходимо нажать на кнопку Rest. Длительность паузы определяется на шаге "3)".

#### • Лигование

Если при взятой ноте нажать на кнопку Tie, то ее длительность будет увеличена на длительность шага, которая определяется в пункте "3)" (см. приведенный ниже рисунок).



#### • Стирание ноты или паузы

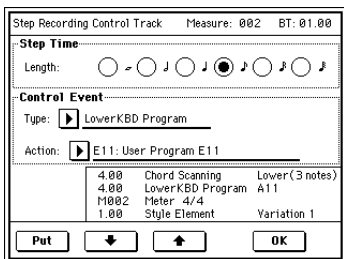
Для того, чтобы стереть ноту или паузу, нажмите на кнопку ↑. Данные текущего шага стираются и происходит переход к предыдущему. Длительность шага определяется в пункте "3)".



- После завершения редактирования в пошаговом режиме нажмите на кнопку **OK**.

**Если в качестве параметра Track выбрано значение ATr. Control Track**

- При выборе команды раскрывается диалоговое окно следующего вида.



- Определите значение параметра **Step Time**.  
Параметр **Length** определяет длину шага в терминах длительностей нот.
- Определите значение параметра **Control Event**.  
Параметр **Type** используется для выбора типа управляющего события, которое необходимо вставить, а параметр **Action** — для определения его значения.
- Для ввода управляющего события нажмите на одну из кнопок, расположенных в нижней части диалогового окна.

**• Ввод управляющего события**

Для ввода управляющего события, выбранного на шаге “4”) нажмите на кнопку **Put**.

Если необходимо в ту же позицию вставить другое управляющее событие, то выберите его (пункт “4)”) и нажмите на кнопку **Put**. Если в данной позиции уже есть управляющее событие того же типа, то ранее записанное событие стирается и на его место вставляется новое.

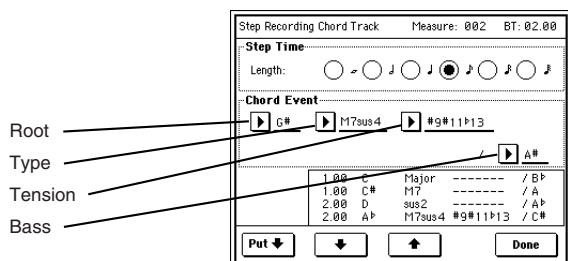
Для ввода события в другую позицию сначала выберите его (пункт “4)”), с помощью кнопки ↓ перейдите к требуемой позиции и нажмите на кнопку **Put**. При нажатии на кнопку ↓ происходит переход к следующему шагу с интервалом, величина которого определяется в пункте “3)”).

Для стирания управляющего события нажмите на кнопку ↑. Произойдет переход к предыдущему шагу с интервалом, величина которого определяется в пункте “3)”). При этом управляющие события данного интервала стираются.

- После окончания процесса записи нажмите на кнопку **OK**.

**Если в качестве параметра Track выбрано значение ATr. Chord Track**

- При выборе команды раскрывается диалоговое окно следующего вида.



- Определите значение параметра **Step Time**.  
Параметр **Length** определяет длину шага в терминах длительностей нот.
- Определите значение параметра **Chord Event**.  
Параметр **Root** определяет тонику аккорда, **Type** — имя аккорда (если выбрано значение **No Chord**, то аккорд не вводится), **Tension** — добавляемые к аккорду неустойчивые ступени, **Bass** — нижнюю ступень аккорда.

Для определения тоники и нижней ступени аккорда можно использовать клавиатуру i30.

- Для ввода аккорда используйте кнопки, расположенные в нижней части диалогового окна.

**• Ввод аккорда**

Для ввода аккорда, выбранного на шаге “4)”), нажмите на кнопку **Put**. Если в данной позиции уже есть такой же аккорд, то ранее записанное событие стирается и на его место вставляется новое.

Для ввода аккорда в другую позицию сначала выберите его (пункт “4)”), с помощью кнопки ↓ перейдите к требуемой позиции и нажмите на кнопку **Put**. При нажатии на кнопку ↓ происходит переход к следующему шагу с интервалом, величина которого определяется в пункте “3)”).

Для стирания аккорда нажмите на кнопку ↑. Произойдет переход к предыдущему шагу с интервалом, величина которого определяется в пункте “3)”). При этом аккорды данного интервала стираются.

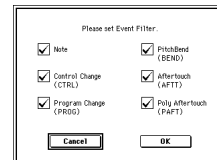
- После окончания процесса записи нажмите на кнопку **OK**.

**6-15. Event Edit**

Команда используется для редактирования отдельных событий, которые были ранее помещены на трек.

- Выберите в “2-1е. Выбор трека” трек, а затем, в “6-1ж. Start Measure” — такт, начиная с которого необходимо начать процесс редактирования.

- Если параметр **Track** установлен в **ATr. KBD Track** или **KBD 4 — 8 Track**, то раскрывается диалоговое окно следующего вида.



Отметьте тип события(й), которое необходимо отредактировать.

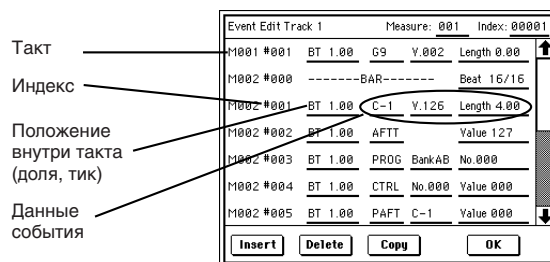
В диалоговом окне, которое приведено ниже, будут отображаться события выбранных здесь типов.

Если команда выбрана после того, как параметр **Track** был установлен в **ATr. Control Track** или **ATr. Chord Track**, это диалоговое окно не раскрывается.

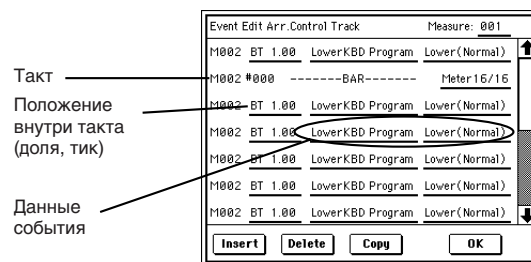
- Нажмите на кнопку **OK**.

Раскрывается диалоговое окно следующего вида.

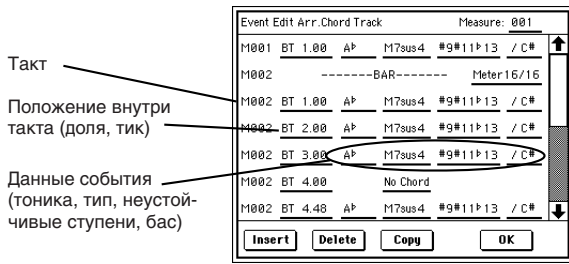
**Если параметр Track установлен в ATr. KBD Track или KBD 4 — 8 Track**



**Если параметр Track установлен в ATr. Control Track**



## Если параметр Track установлен в ATr. Chord Track



- Параметры **Measure** и **Index**, расположенные в верхней части диалогового окна, определяют такт и позицию внутри него. При выборе такта и позиции внутри него на дисплей выводятся события, лежащие в заданной области трека.

Для перехода к событию, которое необходимо отредактировать, можно использовать так же строку прокрутки, расположенную в правой части диалогового окна.

- Выберите событие, которое необходимо отредактировать (прикоснитесь к соответствующей области экрана дисплея), и с помощью колеса ввода данных или других регуляторов откорректируйте его значение.

- Для изменения положение события в рамках такта используется параметр **BT** (доля, тик).

- При необходимости можно отредактировать данные выбранного события

Детали редактирования событий описаны в главе "Приложение", подраздел "1. Типы редактируемых событий".

- Для редактирования события используются кнопки, расположенные в нижней части диалогового окна.

### • Вставка события

Выберите позицию, в которую необходимо вставить событие, и нажмите на кнопку **Insert**. События, расположенные в этой позиции, смещаются по направлению к концу трека.

### • Стирание события

Выберите событие, которое необходимо стереть, и нажмите на кнопку **Insert**. События, расположенные после удаляемого, смещаются по направлению к началу трека.

### • Копирование события

Выберите событие-источник, которое необходимо скопировать, и нажмите на кнопку **Copy**. Выберите позицию, в которую необходимо скопировать событие-источник, и нажмите на кнопку **Insert**.

- После окончания процесса редактирования нажмите на кнопку **OK**.

Более подробно работа **i30** при приеме/передаче управляющих событий **Control Change** описана в главе "Приложение", подраздел "2. Реакция **i30** на прием/передачу событий **Control Change**".

## 6-1B. Erase Track

Команда используется для стирания данных выбранного трека. Необходимо отметить, что стереть данные темпового трека таким образом невозможно.

- С помощью "2-1е. Выбор трека" выберите трек, события которого необходимо стереть.

- Выберите эту команду.

Раскроется диалоговое окно следующего вида.

Если **отмечено** поле **All Tracks**, то стираются данные всех треков.

- Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.



## 6-1Г. Bounce Track

Команда используется для слияния данных треков источника и приемника. Результат ее выполнения записывается на трек-приемник.

Атрибуты размерности (метра) и длины трека, который получается в результате выполнения команды, заимствуются из соответствующих параметров трека-источника. Если трек-источник и трек-приемник содержат MIDI-данные формата **Control Change**, то результат выполнения команды непредсказуем. Поэтому перед выполнением команды слияния данных двух треков необходимо соответствующим образом откорректировать находящиеся на них MIDI-события **Control Change** (см. описание команды "6-1Б. Event Edit").

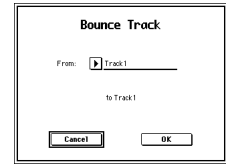
- Выберите с помощью "2-1е. Выбор трека" трек-приемник.

- Выберите эту команду.

Раскроется диалоговое окно следующего вида.

- С помощью параметра **From** выберите трек-источник информации.

- Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.



## 6-1Д. Copy Track

Команда используется для копирования данных трека-источника в трек-приемник.

Помните о том, что в результате выполнения команды копирования старая информация трека-приемника теряется и на него записываются новые данные.

- Выберите с помощью "2-1е. Выбор трека" трек-приемник.

- Выберите эту команду.

Раскроется диалоговое окно следующего вида.

- С помощью параметра **From** выберите трек-источник информации.

- Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.



## 6-1Е. Delete Measure

Команда используется для удаления тактов трека.

При ее выполнении такты, расположенные за удаляемыми, перемещаются по направлению к началу трека.

- Выберите с помощью "2-1е. Выбор трека" трек.

- Выберите эту команду.

Раскроется диалоговое окно следующего вида.

Если отмечено поле **All Tracks**, то удаляются соответствующие такты со всех треков, включая темповый.

- Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.



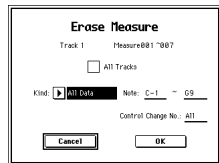
## 6-1Ж. Erase Measure

Команда используется для стирания данных различных типов из определенной области трека.

Если управляющие данные выходят за границу стираемой области трека, то удаляются только данные, расположенные внутри заданного диапазона. Если стираются нотные данные, которые выходят за границу выбранной области трека, то они удаляются и из последующих тактов.

- Выберите с помощью "2-1е. Выбор трека" трек и используйте параметры "6-1ж. Start Measure" и "6-1з. End Measure" определите диапазон тактов, данные которых будут стираться.

- Выберите эту команду.  
Раскроется диалоговое окно следующего вида.



Если отмечено поле **All Tracks**, то стираются данные выбранных типов соответствующих тактов на всех треках.

- Параметр **Kind** определяет типы стираемых данных.

Если выбрана опция **All Data**, то стираются данные всех типов, включая ноты и управляющие события. Параметр **Note** позволяет определить диапазон нот, которые необходимо стереть в выбранной части трека. Параметр **Control Change No.** определяет номер сообщений Control Change, которые необходимо стереть. Если выбрана опция **All**, то в заданной части трека стираются все управляющие сообщения.

Для стирания сообщений послекасания необходимо установить параметр **Kind** в значение **Aftertouch**.

- Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.



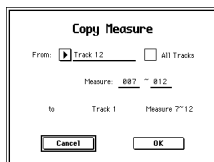
### 6-13. Copy Measure

Команда используется для копирования определенных тактов из одной части трека в другую (или на другой трек). Будьте внимательны, поскольку соответствующая область трека-приемника перезаписывается и старые данные теряются.

- Выберите с помощью “2-1е. Выбор трека” трек-приемник и с помощью параметра “6-1ж. Start Measure” определите такт, начиная с которого будут вставляться данные трека-источника.

- Выберите эту команду.

Раскроется диалоговое окно следующего вида.



- С помощью параметра **From** выберите трек-источник.

Если отмечено поле **All Tracks**, то копируются данные выбранных тактов всех треков, включая темповый.

- С помощью параметра **Measure** определите диапазон тактов, которые необходимо скопировать на трек-приемник.
- Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.

### 6-1И. Insert Measure

Команда используется для вставки на соответствующий трек определенного числа тактов. При ее выполнении такты, расположенные за вставляемыми, перемещаются в направлении конца трека.

Будьте внимательны! Если вставляемые такты разрывают лигированные ноты, то для последних автоматически генерируются сообщения Note Off (снятие ноты).

- Выберите с помощью “2-1е. Выбор трека” трек и используя параметр “6-1ж. Start Measure” определите такт, начиная с которого будут вставляться новые такты.

- Выберите эту команду.

Раскроется диалоговое окно следующего вида.

- Количество вставляемых тактов определяется с помощью параметра **Length**.



- Параметр **Meter** определяет метр вставляемых тактов.

Если отмечено поле **All Tracks**, то такты вставляются на все треки.

- Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.

### 6-1K. Quantize

Команда используется для квантования ранее записанных данных. Более подробно результат выполнения команды квантования описан в главе “Приложение”. После выполнения команды данные преобразуются следующим образом.

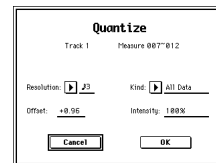
- При квантовании событий note-on (взятие ноты) корректируются события взятия нот, однако их длительность остается неизменной.
- Если точность квантования установлена в **Hi**, то ноты привязываются к базовой сетке секвенсера, интервал которой равен  $\frac{1}{96}$ . Эту опцию используют, например, для экономии памяти секвенсера при записи управляющих данных непрерывного типа. Например, при манипуляциях с джойстиком или послекасанием (aftertouch) генерируется очень много данных. Однако если их отквантовать, то изменение контроллера, происходящее в промежутке между границами базового интервала секвенсера, объединяются в одно событие.

Аналогично управляющие данные одинаковых типов, произошедшие в один и тот же момент времени, также преобразуются в одно событие.

- Выберите с помощью “2-1е. Выбор трека” трек и используя параметры “6-1ж. Start Measure” и “6-1з. End Measure” определите диапазон тактов, данные которых необходимо отквантовать.

- Выберите эту команду.

Раскроется диалоговое окно следующего вида.



- Точность квантования определяется с помощью параметра **Resolution**.

Чем меньше точность, тем эффективней экономится память.

- Параметр **Kind** определяет тип данных, подлежащих квантованию.

**Aftertouch** — квантуются данные послекасания.

**Control Change** — квантуются управляющие данные Control Change. Определить номер сообщений Control Change невозможно.

- Параметр **Offset** определяет величину (в тиках) и направление смещения квантуемых данных относительно стандартной сетки (сетки, определенной с помощью параметра **Resolution**).

Значение **0.48** соответствует  $\frac{1}{2}$ , **0.24** —  $\frac{1}{4}$ . При **отрицательных** значениях данные смещаются влево (ноты воспроизводятся раньше), при **положительных** — вправо (ноты воспроизводятся позже).

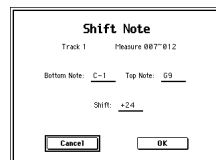
- Параметр **Intensity** определяет глубину коррекции, т.е. насколько близко данные приближаются к позициям, заданным в пунктах “3) и “5)”.  
Если выбрано значение **0%**, то положение нот не корректируется, если **100%** — то данные устанавливаются точно в позиции, которые были определены в пунктах “3) и “5)”.  
5) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.

### 6-1Л. Shift Note

Команда используется для транспонирования нот выбранного диапазона на заданную величину.

- Выберите с помощью “2-1е. Выбор трека” трек и используя параметры “6-1ж. Start Measure” и “6-1з. End Measure”, определите диапазон тактов, нотные данные которых необходимо транспонировать.
- Выберите эту команду.

Раскроется диалоговое окно следующего вида.



- 3) С помощью параметров **Bottom Note** и **Top Note** определите диапазон нот, которые будут транспонироваться. Значение параметра **Top Note** не может быть меньше **Bottom Note**.
- 4) Параметр **Shift** определяет в полутонах интервал транспонирования (-24 — +24).
- 5) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.

### 6-1M. Key Transpose

Команда используется для транспонирования нот в выбранную тональность.

- 1) Выберите с помощью “2-1е. Выбор трека” трек и, используя параметры “6-1ж. Start Measure” и “6-1з. End Measure”, определите диапазон тактов, нотные данные которых необходимо транспонировать.

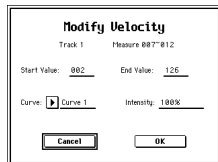


- 2) Выберите эту команду. Раскроется диалоговое окно следующего вида.
- 3) Параметр **Current Key** определяет текущую тональность, а параметр **To** — результирующую.
- 4) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.

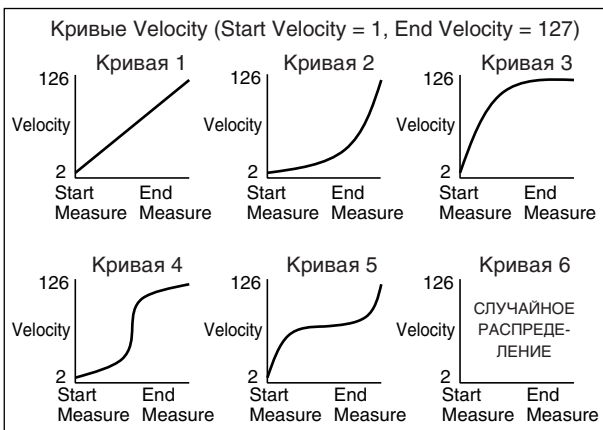
### 6-1H. Modify Velocity

Команда используется для модификации скорости нажатия нотных данных определенных тактов в соответствии с выбранной кривой.

- 1) Выберите с помощью “2-1е. Выбор трека” трек и, используя параметры “6-1ж. Start Measure” и “6-1з. End Measure”, определите диапазон тактов, данные velocity которых необходимо модифицировать.



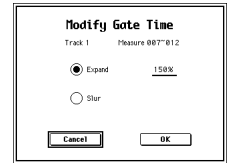
- 2) Выберите эту команду. Раскроется диалоговое окно следующего вида.
- 3) Параметр **Start Value** определяет величину velocity первого такта диапазона.
- 4) Параметр **End Value** определяет величину velocity последнего такта диапазона.
- 5) Параметр **Curve** определяет кривую, в соответствии с которой будут модифицироваться данные скорости нажатия.
- 6) Параметр **Intensity** определяет насколько близко значения velocity будут приближаться к кривой, выбранной на шаге “5”. Если установить его в значение **0%**, то данные скорости нажатия не изменятся, если в **100%** — то устанавливаются строго в соответствии с выбранной кривой.
- 7) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.



### 6-1O. Modify Gate Time

Команда используется для изменения длительности нот выбранного диапазона тактов.

- 1) Выберите с помощью “2-1е. Выбор трека” трек и, используя параметры “6-1ж. Start Measure” и “6-1з. End Measure”, определите диапазон тактов, длительности нот которых необходимо модифицировать.

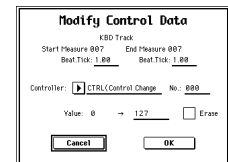


- 2) Выберите эту команду. Раскроется диалоговое окно следующего вида.
- 3) Выберите одну из двух альтернативных опций — **Expand** или **Slur**. Опция **Expand** позволяет определить пропорцию, в соответствии с которой модифицируются длительности нот выбранного диапазона тактов. Если установлено значение **100%**, то длительность нот не меняется. Опция **Slur** продлевает длительность текущей ноты до момента взятия следующей. Таким образом ноты берутся легато.
- 4) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.

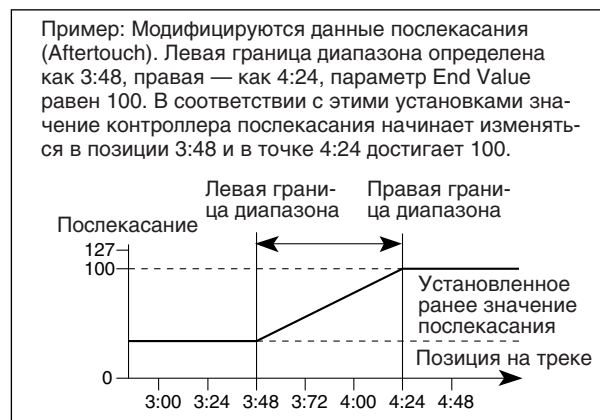
### 6-1П. Modify Control Data

Команда используется для модификации управляющих данных выбранного диапазона тактов.

- 1) Выберите с помощью “2-1е. Выбор трека” трек и, используя параметры “6-1ж. Start Measure” и “6-1з. End Measure”, определите диапазон тактов, управляющие данные которых необходимо модифицировать.



- 2) Выберите эту команду. Раскроется диалоговое окно следующего вида.
- 3) Уточните границы диапазона модифицируемых тактов с точностью до долей и тиков (параметры **Beat.Tick** для **Start Measure** и **End Measure**).
- 4) В поле **Controller** определяется контроллер, данные которого необходимо модифицировать. Если выбрано значение **CTRL**, то появляется возможность определить номер сообщения Control Change. Для того, чтобы стереть управляющие данные, **отметьте** поле **Erase**.
- 5) С помощью параметра **Value** определяется значение, которое должен принять контроллер в конечной точке диапазона (параметр End Measure). Если выбрано значение **CTRL**, определите номер контроллера.
- 6) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.



Для выполнения команды **Modify Control Data** необходим большой объем свободной памяти. Поэтому при определенных условиях она может стать недоступной. В этом случае можно предварительно выполнить команду “6-1К. Quantize”, чтобы удалить лишние данные.



# Режим песни

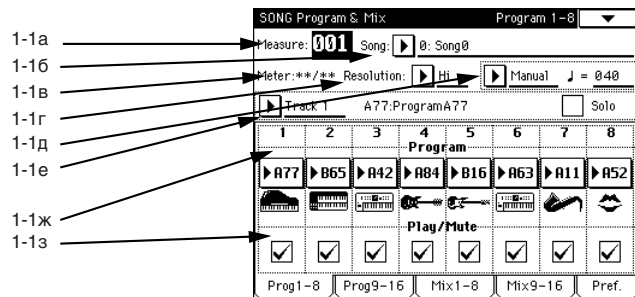
Режим используется для записи песни и ее редактирования.

## 1. Program & Mix

### 1-1. Prog 1 — 8

### 1-2. Prog 9 — 16

Страницы используются для определения основных установок песни и выбора программ для каждого из треков.



### 1-1а. Measure ..... [1...999]

Отображается текущий такт.

### 1-1б. Song ..... [0...9]

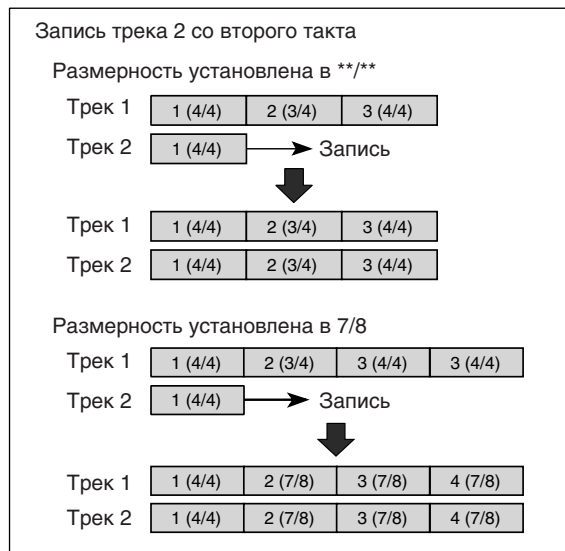
Определяет песню, которую необходимо записать или воспроизвести.

### 1-1в. Meter ..... [\*\*/\*\*, 4/4...16/16]

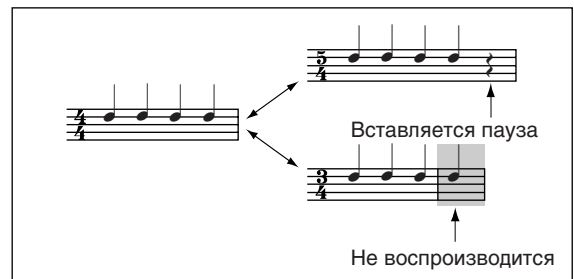
Отображается метр текущего такта. Для определения размерности нажмите на кнопку REC/WRITE.

**\*\*/\*\*:** Используется размерность (метр), записанная в данном такте (или определенная при записи другого трека).

**4/4 — 16/16:** Используется метр, выбранный с помощью данного параметра. Изменить размерность во время записи в режиме реального времени невозможно. Для этого необходимо использовать либо режим пошаговой записи, либо — команду "4-1б. Event Edit" для редактирования события Var (такт).



Если в результате изменения параметра число долей такта увеличивается, то на место новых вставляется пауза. Соответственно, если такт укорачивается, то часть его воспроизводиться не будет. Однако, если при записи новых треков или с помощью команды "4-1б. Event Edit" вернуть прежнее значение размерности, то "пропавшие" доли снова начнут воспроизводиться.



### 1-1г. Resolution ..... [Hi...]

Определяет точность квантования записанных данных.

**Hi:** Данные квантуются в соответствии с максимальной разрешающей способностью секвенсера, которая составляет 1/96 четвертной ноты.

**↓:** Записываемые данные квантуются и устанавливаются в позиции ближайших четвертных нот.



### 1-1д. Tempo Track ..... [Manual, Auto, Rec.]

**Manual:** Данные песни записываются или воспроизводятся в темпе, определенном с помощью параметра  $\downarrow$  (Tempo).

**Auto:** Данные песни записываются или воспроизводятся в темпе, который определяется с помощью темпового трека.

**Rec.:** Опция используется для записи данных темпа. Она доступна только в том случае, если была нажата кнопка REC/WRITE (горит ее светодиод). Если в этом состоянии выбрать эту установку и нажать на кнопку START/STOP, то на темповый трек будут записаны данные темпа, соответствующие значению параметра  $\downarrow$  (Tempo).

### $\downarrow$ (Tempo) ..... [40...240]

Если параметр Tempo Track установлен в **Manual**, то данный параметр определяет темп записи или воспроизведения. Если же параметр Tempo Track установлен в **Rec.**, то значение этого параметра записывается на темповый трек.

### 1-1е. Выбор трека ..... [Track 1...16, Tempo Tr]

**Track 1 — 16:** Определяет трек, на который будут записаны данные песни или по которому данные песни будут воспроизводиться. Справа отображается имя программы, назначенной на этот трек.

**Tempo Tr:** Опция используется, если необходимо с помощью меню команд страницы "4. Edit" редактировать темповый трек. Отредактировать только темповый трек отдельно от других треков в режиме реального времени или пошаговом режиме невозможно.

### Solo

Поле **отмечено:** Функция солирования трека включена. При нажатии на кнопку START/STOP воспроизводится только этот трек, а остальные — мьютируются.

### 1-1ж. Program ..... [A11...R58]

Используется для выбора программы каждого из треков.

Музыкальная рабочая станция **i30** поддерживает два режима выбора программы: непосредственный или с помощью групп.

На трек, выбранный с помощью "1-1е. Выбор трека", можно назначить программу с помощью кнопок PROGRAM, которые расположены на лицевой панели инструмента.

Для **непосредственного** выбора программы используются кнопки PROGRAM для ввода банка и номера программы. Верх-

ний ряд кнопок 1 — 8 используется для ввода старшего разряда числа, нижний — для ввода младшего.

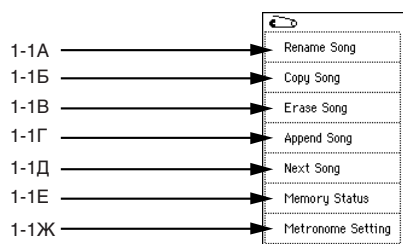
Для выбора программы **с помощью групп** нажмите на эту кнопку. Раскроется диалоговое окно со списком групп. Выберите требуемую группу, а затем, внутри выбранной группы — требуемую программу. При выборе программы список автоматически сворачивается (закрывается). Для того, чтобы зафиксировать список на экране, необходимо нажать на кнопку с пиктограммой булавки, чтобы она закрылась.

Для выбора программы можно использовать кнопки SW 1, SW 2, ножной переключатель или педали внешнего контроллера EC5. Для этого необходимо произвести соответствующие установки в глобальном режиме (см. главу “Глобальный режим”, раздел “6. Assign”).

### 1-1з. Play/Mute

Поле **отмечено**: При нажатии на кнопку START/STOP запускается воспроизведение трека(ов), у которых отмечена данная опция. Однако, если для какого-либо из треков включена функция солирования (“1-е. Track Select” **Solo**), то данная опция доступна только для него.

## Меню команд страницы



### 1-1А. Rename Song

Команда используется для редактирования имени песни.

- 1) Выберите песню, имя которой необходимо модифицировать.
- 2) Выберите эту команду.  
Раскроется диалоговое окно следующего вида.
- 3) Нажмите на кнопку входа в диалоговое окно редактирования символьной информации (пиктограмма “Т”).
- 4) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.



### 1-1Б. Copy Song

Команда используется для копирования данных песни.

- 1) Выберите песню-источник, данные которой необходимо скопировать.
- 2) Выберите эту команду.  
Раскроется диалоговое окно следующего вида.
- 3) С помощью параметра **From** выберите данные песни, которые необходимо скопировать.
- 4) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.



### 1-1В. Erase Song

Команда используется для стирания данных песни.

- 1) Выберите песню, которую необходимо стереть.
- 2) Выберите эту команду.  
Раскроется диалоговое окно следующего вида.
- 3) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.



### 1-1Г. Append Song

Команда используется для добавления выбранной песни в конец текущей. Вместе с песней в последний такт текущей вставляются соответствующие MIDI-события Program Change — смена программы, Volume (CC#7) — громкость и Pan (CC#10) — панорама.

- 1) Выберите песню.
- 2) Выберите эту команду.  
Раскроется диалоговое окно следующего вида.
- 3) Выберите песню, которую необходимо присоединить к текущей.
- 4) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.



### 1-1Д. Next Song

Команда позволяет определить — будет ли после окончания воспроизведения текущей песни запущено воспроизведение следующей.

- 1) Выберите песню.
- 2) Выберите эту команду.  
Раскроется диалоговое окно следующего вида.
- 3) Параметр **Chain to Song** определяет — произойдет ли после окончания воспроизведения текущей песни переход к следующей.
- 4) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.



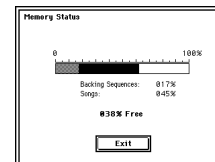
Если это поле **отмечено**, то текущая песня “связывается” с песней, которая выбирается в средней части диалогового окна.

Если **отмечено** поле **Auto Start**, то после завершения воспроизведения текущей песни запускается воспроизведение “связанной” с ней (выбранной в средней части диалогового окна).

### 1-1Е. Memory Status

Информирует об объеме свободной памяти инструмента.

- 1) Выберите эту команду.  
Раскроется диалоговое окно следующего вида.
- 2) Нажмите на кнопку **Exit**.

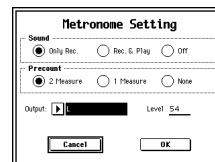


### 1-1Ж. Metronome Setting

Используется для определения параметров воспроизведения сигнала метронома.

Произведенные здесь установки на режим программы, глобальный режим и режим работы с диском не распространяются.

- 1) Выберите эту команду.  
Раскроется диалоговое окно следующего вида.
- 2) Параметр **Sound** определяет режим воспроизведения сигнала метронома. Если выбрана опция **Only Rec**, то звук метронома воспроизводится только во время записи в режиме реального времени, если **Rec. & Play** — то во время записи в режиме реального времени и при воспроизведении, если **Off** — то метрономом вовсе не воспроизводится.
- 3) Параметр **Precount** определяет продолжительность предварительного отсчета. Если выбрана опция **2 Measure**, то перед началом записи воспроизводятся два такта предварительного отсчета, если **1 Measure** — то один такт, если **None** — то предварительный отсчет отсутствует.



4) Параметр **Output** определяет канал(ы), на который направляется сигнал метронома.

**L** — метроном воспроизводится по каналу L; **R** — метроном воспроизводится по каналу R; **L+R** — метроном воспроизводится по обоим каналам (L и R); **C send** — метроном воспроизводится по каналу C; **D send** — метроном воспроизводится по каналу D; **C send+D Send** — метроном воспроизводится по обоим каналам (C и D).

Если параметр установлен в значение **All**, то сигнал метронома воспроизводится сразу по всем каналам (L, R, C и D).

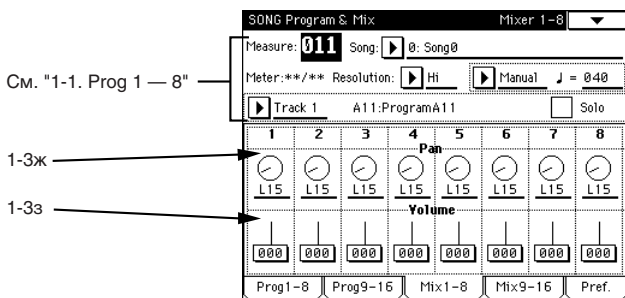
Физические разъемы OUTPUT, на которые подается сигнал метронома, определяются установкой Placement. Например, если необходимо в режиме песни направить необработанный сигнал метронома на выходные разъемы OUTPUT 3 и 4, то установите этот параметр в **C send — D send**, а параметр "5-1. Placement" — в **Serial Sub**.

- 5) Параметр **Level** определяет громкость метронома.  
6) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.

### 1-3. Mix 1 — 8

### 1-4. Mix 9 — 16

На страницах определяются основные установки песни, а также значения параметров панорамы и громкости каждого из треков.



### 1-3ж. Pan . . . . . [OFF, L15...CNT...R15, PROG]

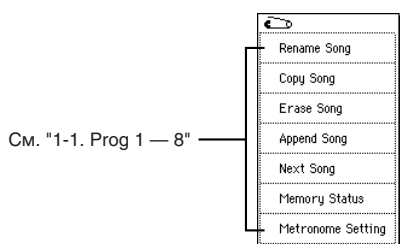
Определяет панорамирование каждого из треков по каналам L и R.

- L15:** Панорама до упора влево.
- CNT:** Панорама по центру.
- R15:** Панорама до упора вправо.
- PROG:** Применяются установки соответствующей программы.
- OFF:** Трек не воспроизводится.

### 1-3з. Volume . . . . . [0...127]

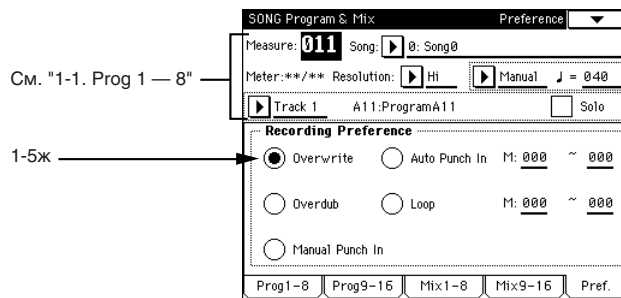
- Громкость** трека.
- 127:** Максимальная громкость.

## Меню команд страницы



## 1-5. Preference

На странице определяются основные установки песни и режима записи в реальном масштабе времени.



## 1-5ж. Recording Preference

Используется для выбора способа записи.

### Overwrite

Этот способ выбирают, когда трек записывается в первый раз. Нажмите сначала на кнопку REC/WRITE, а затем, для запуска процесса записи — на кнопку START/STOP. Для остановки записи нажмите на кнопку START/STOP еще один раз.

Если использовать этот режим записи на трек, содержащий данные, то они будут уничтожены, начиная с такта начала записи и до конца трека.

### Overdub

Этот метод используется для добавления данных на уже записанный трек.

Нажмите сначала на кнопку REC/WRITE, а затем, для запуска процесса записи — на кнопку START/STOP. Для остановки записи нажмите на кнопку START/STOP еще один раз.

Данные, которые были записаны на трек ранее, остаются неизменными, а к ним добавляются новые.

### Manual Punch In

Метод используется для перезаписи части трека.

Для запуска воспроизведения песни нажмите на кнопку START/STOP. Когда оно достигнет такта, начиная с которого необходимо перезаписать часть трека, нажмите на кнопку REC/WRITE или на ножной переключатель. Для выхода из режима записи нажмите еще один раз на кнопку REC/WRITE или на ножной переключатель.

Старые данные части трека, расположенные между событиями двух последовательных нажатий на кнопку REC/WRITE или на ножной переключатель, будут замещены новыми.

### Auto Punch In

Метод используется для перезаписи части трека.

Сначала необходимо с помощью параметра **M** определить диапазон тактов трека, который необходимо перезаписать. Затем нажмите на кнопку REC/WRITE и, наконец — на кнопку START/STOP. Новые данные помещаются в такты, определенные с помощью параметра **M**, и замещают старые.

### M (Measure)

Определяет в тактах диапазон перезаписываемой части трека.

### Loop

Метод используется для записи части трека в циклическом режиме (за несколько проходов).

Выбранный диапазон тактов воспроизводится в циклическом режиме. И на каждом проходе имеется возможность добавления новых данных к записанным ранее.

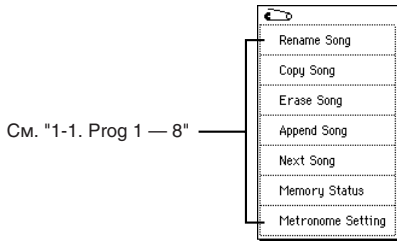
Прежде чем приступить к записи, необходимо с помощью параметра **M** определить диапазон тактов, к которым будут добавляться новые данные.

Для запуска записи нажмите на кнопку REC/WRITE, а затем — на кнопку START/STOP. Выбранный диапазон тактов воспроизводится в циклическом режиме. На каждом проходе можно добавлять новую порцию данных к записанным ранее.

### M (Measure)

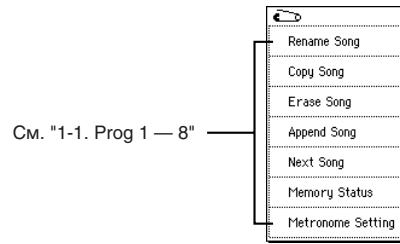
Определяет диапазон тактов, которые воспроизводятся в циклическом режиме.

## Меню команд страницы



(CC#100) = 000, а затем — модифицировать его во время воспроизведения песни с помощью MIDI-сообщений Data Entry (CC#6) = 000 (+00) — 012 (+12).

## Меню команд страницы

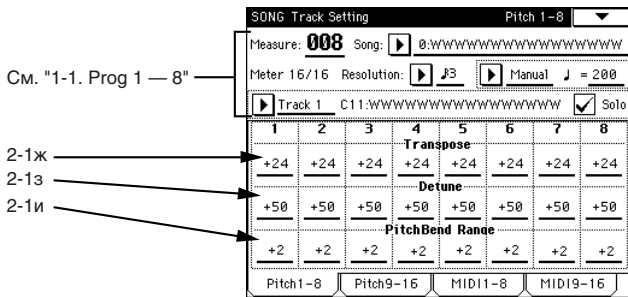


## 2. Track Setting

### 2-1. Pitch 1 — 8

### 2-2. Pitch 9 — 16

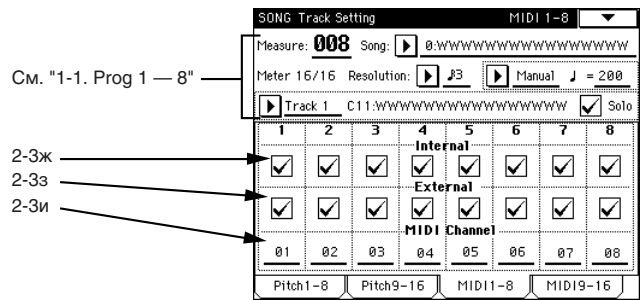
Страницы используются для определения основных установок песни, а также значений параметров, связанных с частотой, каждого из треков.



### 2-3. MIDI 1 — 8

### 2-4. MIDI 9 — 16

На страницах определяются основные установки песни, а также параметры каждого из треков, связанные с работой в MIDI.



### 2-1ж. Transpose .....[-24...+24]

Определяет высоту настройки каждого из треков с точностью до полутона.

-24: Оригинальная частота понижается на две октавы.

+24: Оригинальная частота повышается на две октавы.

**MIDI** Для выбора параметра грубой настройки (Coarse Tune) можно использовать MIDI-сообщения RPN MSB (CC#101) = 000 и RPN LSB (CC#100) = 002, а затем, с помощью MIDI-сообщений Data Entry (CC#6) = 040 (-24) — 064 (+00) — 088 (+24) — модифицировать его во время воспроизведения песни.

### 2-1з. Detune .....[-50...+50]

Определяет отклонение от оригинальной настройки с точностью до сотой доли полутона.

-50: Максимальная расстройка вниз относительно стандартной частоты.

+50: Максимальная расстройка вверх относительно стандартной частоты.

**MIDI** Для выбора параметра точной настройки (Fine Tune) можно использовать MIDI-сообщения RPN MSB (CC#101) = 000 и RPN LSB (CC#100) = 001, а затем, с помощью MIDI-сообщений Data Entry (CC#6, 38) = 032, 081 (-50) — 064, 000 (+00) — 096, 000 (+50) — модифицировать его во время воспроизведения песни.

### 2-3и. Pitch Bend Range .....[-12...+12, PROG]

Определяет диапазон изменения высоты сигнала при манипуляциях с колесом транспонирования.

**PROG:** используется диапазон, определенный в соответствующей программе.

-12: Частоту можно понизить на две октавы.

+12: Частоту можно повысить на две октавы.

**MIDI** Параметр чувствительности колеса транспонирования (Pitch Bend Sensitivity) можно выбрать с помощью MIDI-сообщений RPN MSB (CC#101) = 000 и RPN LSB

### 2-3ж. Internal

### 2-3з. External

Определяют генератор(ы) звука, который будет воспроизводить данный трек.

**Отмечено** поле **Internal**: работает внутренний генератор звука i30.

**Отмечено** поле **External**: музыкальные данные трека передаются на выходные разъемы MIDI OUT и TO HOST.

**Отмечено** оба поля (**Internal** и **External**): трек воспроизводится с помощью встроенного генератора i30, и одновременно его музыкальные данные передаются на выходные разъемы MIDI OUT и TO HOST.

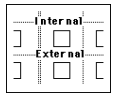
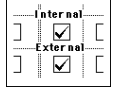
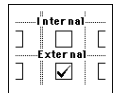
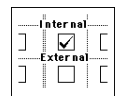
**Не отмечено** ни одно из полей: трек не воспроизводится.

Номера каналов, которые будут использоваться для приема/передачи MIDI-информации, определяются параметрами "2-3и. MIDI Channel".

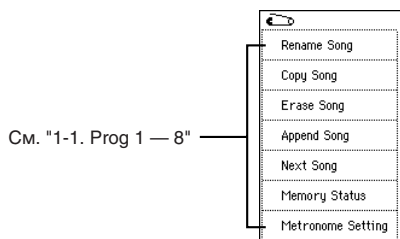
При загрузке новой песни или переход в начало текущей передаются MIDI-сообщения Program Change, Volume (CC#7) и Pan (CC#10).

### 2-3и. MIDI Channel .....[1...16]

Определяет MIDI-канал, который будет использоваться для передачи/приема данных по каждому из треков.



## Меню команд страницы





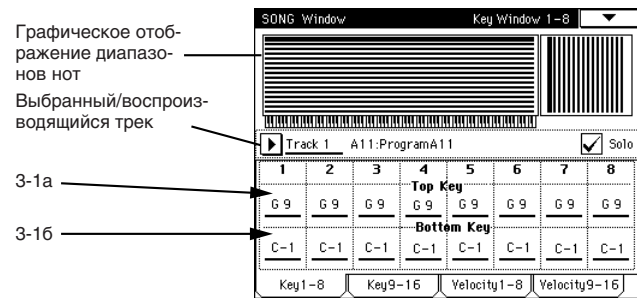
### 3. Window

На странице определяются диапазоны нот и velocity, в которых треки песни воспроизводятся внутренним генератором инструмента.

#### 3-1. Key 1 — 8

#### 3-2. Key 9 — 16

Определяет диапазоны нот каждого из треков.

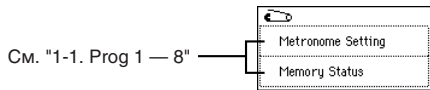


3-1a. Top Key .....[C-1...G9]

3-16. Bottom Key .....[C-1...G9]

Параметры определяют верхнюю и нижнюю границы диапазона нот, в котором воспроизводится трек.

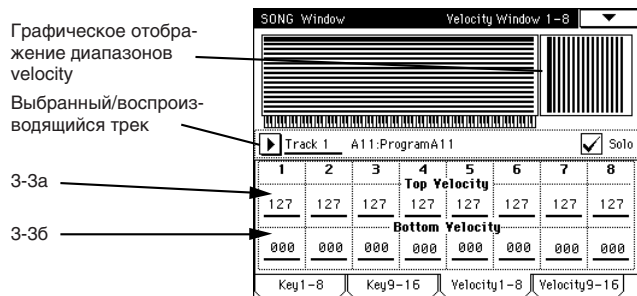
#### Меню команд страницы



#### 3-3. Velocity 1 — 8

#### 3-4. Velocity 9 — 16

На страницах определяются диапазоны velocity каждого из треков.

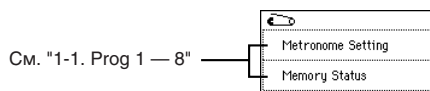


3-3a. Top Velocity .....[1...127]

3-36. Bottom Velocity .....[1...127]

Параметры определяют верхнюю и нижнюю границы диапазона velocity, в котором воспроизводится трек.

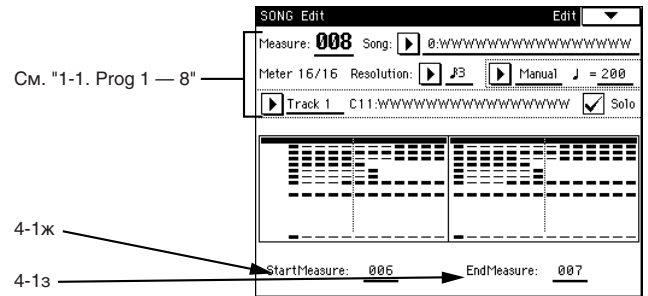
#### Меню команд страницы



### 4. Edit

#### 4-1. Edit

Страница используется для ввода данных на каждый из треков и их редактирования в статичном режиме (режим пошагового редактирования).

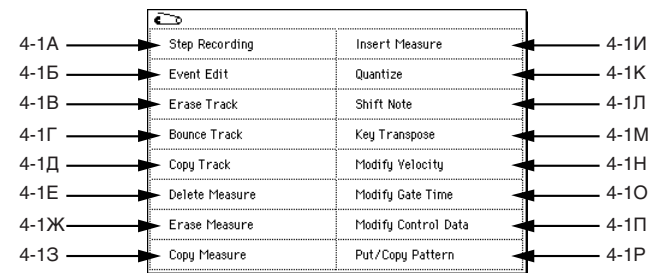


4-1ж. Start Measure .....[1...999]

4-1з. End Measure .....[1...999]

Параметры определяют диапазон (первый и последний такты соответственно) песни, который необходимо отредактировать или записать в пошаговом режиме.

#### Меню команд страницы



#### 4-1A. Step Recording

Команда используется для ввода данных песни.

Данные вводятся не в режиме реального времени, а в статичном — последовательно шаг за шагом.

Тем не менее будьте внимательны! Данные песни выбранного трека, находящиеся правее точки Start Measure, при выполнении команды стираются.

Для ввода данных непрерывного типа, например, данных изменения частоты (pitch bend), используется команда “4-1П. Modify Control Data” (см. ниже). Для ввода данных, имеющих формат отдельных событий, например, данных Program Change, предусмотрена команда “4-1Б. Event Edit”.

Сначала выберите в полях Song — Track жидкокристаллического дисплея песню и трек, куда необходимо ввести данные, определите размерность. С помощью параметра Start Measure, расположенного внизу, определите такт, начиная с которого будут вводиться данные.

Выберите эту команду.

Более подробно процедура пошаговой записи и соответствующие установки описаны в главе “Режим секвенсера аккомпанемента”, раздел “6. Edit”, подраздел “6-1. Edit” (см. “Если в качестве параметра Track выбраны значения ATr. KBD Track или KBD 4 — 8 Track”).

#### 4-1Б. Event Edit

Команда используется для редактирования отдельных событий, которые были ранее помещены на трек песни.

Выберите в “1-1е. Выбор трека” трек, а затем, в “4-1ж. Start Measure” — такт, начиная с которого необходимо начать процесс редактирования. Затем выберите эту команду. Раскроется диалоговое окно, позволяющее определить тип редактируемых событий.

Отметьте типы событий, которые необходимо отредактировать и нажмите на кнопку **OK**. Раскроется диалоговое окно.

Более подробно процедура редактирования отдельных событий трека песни описана в главе “Режим секвенсера аккомпанемента”, раздел “6. Edit”, подраздел “6-1. Edit”.

## 4-1B. Erase Track

Команда используется для стирания данных выбранного трека. Необходимо отметить, что стереть данные темпового трека таким образом невозможно.

1) С помощью “1-1е. Выбор трека” выберите трек, события которого необходимо стереть.

2) Выберите эту команду.

Раскроется диалоговое окно следующего вида.

Если отмечено поле **All Tracks**, то стираются данные всех треков.

3) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.



## 4-1Г. Bounce Track

Команда используется для слияния данных треков источника и приемника. Результат ее выполнения записывается на трек-приемник.

Атрибуты размерности (метра) и длины трека, который получается в результате выполнения команды, заимствуются из соответствующих параметров трека-приемника. Если трек-источник и трек-приемник содержат MIDI-данные формата Control Change, то результат выполнения команды непредсказуем. Поэтому перед выполнением команды слияния данных двух треков необходимо соответствующим образом откорректировать находящиеся на них MIDI-события Control Change (см. описание команды “4-1Б. Event Edit”).

1) Выберите с помощью “1-1е. Выбор трека” трек-приемник.

2) Выберите эту команду.

Раскроется диалоговое окно следующего вида.

3) С помощью параметра **From** выберите трек-источник информации.

4) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.



## 4-1Д. Copy Track

Команда используется для копирования данных трека-источника в трек-приемник.

Помните о том, что в результате выполнения команды копирования старая информация трека-приемника теряется и на него записываются новые данные.

1) Выберите с помощью “1-1е. Track Select” трек-приемник.

2) Выберите эту команду.

Раскроется диалоговое окно следующего вида.

3) С помощью параметра **From** выберите трек-источник информации.

4) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.



## 4-1E. Delete Measure

Команда используется для удаления тактов трека.

1) Выберите с помощью “1-1е. Выбор трека” трек, а затем, с помощью параметров “4-1ж. Start Measure” и “4-1з. End Measure” — диапазон тактов, которые необходимо удалить.

2) Выберите эту команду.

Раскроется диалоговое окно следующего вида.

Если отмечено поле **All Tracks**, то удаляются соответствующие такты со всех треков, включая темповый.

3) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.



## 4-1Ж. Erase Measure

Команда используется для стирания данных различных типов из определенной области трека.



Если управляющие данные выходят за границу стираемой области трека, то удаляются только данные, расположенные внутри заданного диапазона. Если стираются нотные данные, которые выходят за границу выбранной области трека, то они удаляются и из последующих тактов.

1) Выберите с помощью “1-1е. Выбор трека” трек и с помощью параметров “4-1ж. Start Measure” и “4-1з. End Measure” определите диапазон тактов, данные которых будут стираться.

2) Выберите эту команду.

Раскроется диалоговое окно следующего вида.

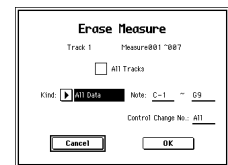
Если отмечено поле **All Tracks**, то стираются данные выбранных типов соответствующих тактов на всех треках.

3) Параметр **Kind** определяет типы стираемых данных.

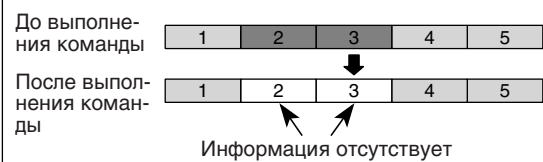
Если выбрана опция **All Data**, то стираются данные всех типов, включая ноты и управляющие события. Параметр **Note** позволяет определить диапазон нот, которые необходимо стереть в выбранной части трека. Параметр **Control Change No.** определяет номер сообщений Control Change, которые необходимо стереть. Если выбрана опция **All**, то в заданной части трека стираются все управляющие сообщения.

Для стирания сообщений послекасания необходимо установить параметр **Kind** в значение **Aftertouch**.

4) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.



Пример: при стирании всех данных тактов 2 — 3 они становятся пустыми.



## 4-1З. Copy Measure

Команда используется для копирования определенных тактов из одной части трека в другую (или на другой трек). Будьте внимательны, поскольку соответствующая область трека-приемника перезаписывается и старые данные теряются.

1) Выберите с помощью “1-1е. Выбор трека” трек-приемник и с помощью параметра “4-1ж. Start Measure” определите такт, начиная с которого будут вставляться данные трека-источника.

2) Выберите эту команду.

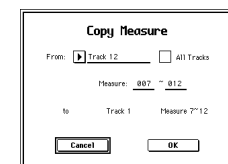
Раскроется диалоговое окно следующего вида.

3) С помощью параметра **From** выберите трек-источник.

Если отмечено поле **All Tracks**, то копируются данные выбранных тактов всех треков, включая темповый.

4) С помощью параметра **Measure** определите диапазон тактов, которые необходимо скопировать на трек-приемник.

5) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.



#### 4-1И. Insert Measure

Команда используется для вставки на соответствующий трек определенного числа тактов. При ее выполнении такты, расположенные за вставляемыми, перемещаются в направлении конца трека.

Будьте внимательны! Если вставляемые такты разрывают лигатурные ноты, то для последних автоматически генерируются сообщения Note Off (снятие ноты).

1) Выберите с помощью “1-1е. Выбор трека” трек и с помощью параметра “4-1ж. Start Measure” определите такт, начиная с которого будут вставляться новые такты.

2) Выберите эту команду.

Раскроется диалоговое окно следующего вида.



3) Количество вставляемых тактов определяется с помощью параметра **Length**.

4) Параметр **Meter** определяет метр вставляемых тактов.

Если отмечено поле **All Tracks**, то такты вставляются на все треки, включая темповый.

5) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.

#### 4-1К. Quantize

Команда используется для квантования ранее записанных данных песни. Более подробно результат выполнения команды квантования описан в главе “Приложение”. После выполнения команды данные преобразуются следующим образом.

- При квантовании событий note-on (взятие ноты) корректируются события взятия нот, однако их длительность остается неизменной.

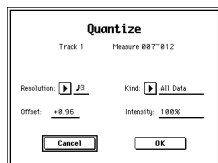
- Если точность квантования установлена в **Hi**, то ноты привязываются к базовой сетке секвенсера, интервал которой равен  $\frac{1}{96}$ . Эту опцию используют, например, для экономии памяти секвенсера при записи управляющих данных непрерывного типа. Например, при манипуляциях с джойстиком или послекасанием (aftertouch) генерируется очень много данных. Однако если их отквантовать, то изменение контроллера, происходящее в промежутке между границами базового интервала секвенсера, объединяются в одно событие.

Аналогично управляющие данные одинаковых типов, произошедшие в один и тот же момент времени, также преобразуются в одно событие.

1) Выберите с помощью “1-1е. Выбор трека” трек и с помощью параметров “4-1ж. Start Measure” и “4-1з. End Measure” определите диапазон тактов, данные которых необходимо отквантовать.

2) Выберите эту команду.

Раскроется диалоговое окно следующего вида.



3) Точность квантования определяется с помощью параметра **Resolution**.

Чем меньше точность, тем эффективней экономится память.

4) Параметр **Kind** определяет тип данных, подлежащих квантованию.

**Aftertouch** — квантуются данные послекасания.

**Control Change** — квантуются управляющие данные Control Change. Определить номер сообщений Control Change невозможно.

5) Параметр **Offset** определяет величину (в тиках) и направление смещения квантуемых данных относительно стандартной сетки (сетки, определенной с помощью параметра **Resolution**).

Значение **0.48** соответствует  $\frac{1}{2}$ , **0.24** —  $\frac{1}{4}$ . При **отрицательных** значениях данные смещаются влево (ноты воспроизводятся раньше), при **положительных** — вправо (ноты воспроизводятся позже).

6) Параметр **Intensity** определяет глубину коррекции, т.е. насколько близко данные приближаются к позициям, заданным в пунктах “3)” и “5)”.

Если выбрано значение **0%**, то положение нот не корректируется, если **100%** — то данные устанавливаются точно в позиции, которые были определены в пунктах “3)” и “5)”.

7) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.

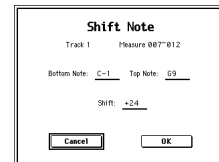
#### 4-1Л. Shift Note

Команда используется для транспонирования нот выбранного диапазона на заданную величину.

1) Выберите с помощью “1-1е. Выбор трека” трек и с помощью параметров “4-1ж. Start Measure” и “4-1з. End Measure” определите диапазон тактов, нотные данные которых необходимо транспонировать.

2) Выберите эту команду.

Раскроется диалоговое окно следующего вида.



3) С помощью параметров **Bottom Note** и **Top Note** определите диапазон нот, которые будут транспонироваться. Значение параметра **Top Note** не может быть меньше **Bottom Note**.

4) Параметр **Shift** определяет в полутонах интервал транспонирования (-24 — +24).

5) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.

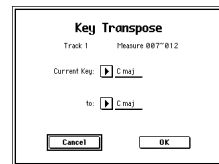
#### 4-1М. Key Transpose

Команда используется для транспонирования нот трека в выбранную тональность.

1) Выберите с помощью “1-1е. Выбор трека” трек и с помощью параметров “4-1ж. Start Measure” и “4-1з. End Measure” определите диапазон тактов, нотные данные которых необходимо транспонировать.

2) Выберите эту команду.

Раскроется диалоговое окно следующего вида.



3) Параметр **Current Key** определяет текущую тональность, а параметр **To** — результирующую.

4) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.

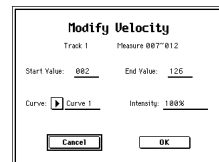
#### 4-1Н. Modify Velocity

Команда используется для модификации скорости нажатия нотных данных определенных тактов в соответствии с выбранной кривой.

1) Выберите с помощью “1-1е. Выбор трека” трек и с помощью параметров “4-1ж. Start Measure” и “4-1з. End Measure” определите диапазон тактов, данные velocity которых необходимо модифицировать.

2) Выберите эту команду.

Раскроется диалоговое окно следующего вида.



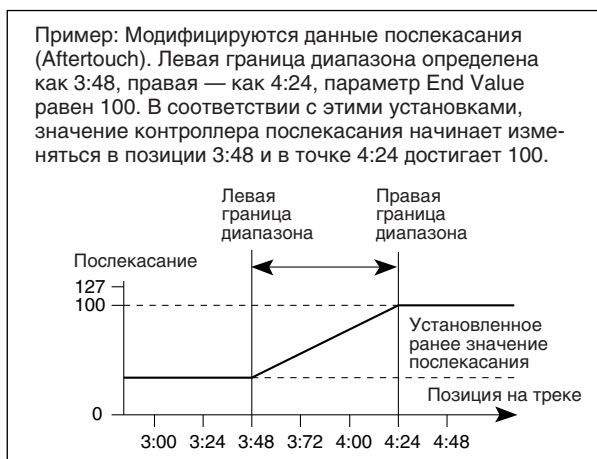
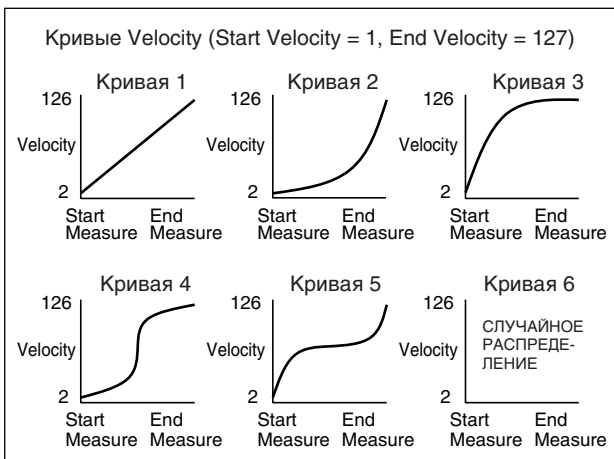
3) Параметр **Start Value** определяет величину velocity первого такта диапазона.

4) Параметр **End Value** определяет величину velocity последнего такта диапазона.

5) Параметр **Curve** определяет кривую, в соответствии с которой будут модифицироваться данные скорости нажатия.

6) Параметр **Intensity** определяет насколько близко значения velocity будут приближаться к кривой, выбранной на шаге “5)”. Если установить его в значение **0%**, то данные скорости нажатия не изменяются, если в **100%** — то устанавливаются строго в соответствии с выбранной кривой.

7) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.



#### 4-10. Modify Gate Time

Команда используется для изменения длительности нот выбранного диапазона тактов.

- 1) Выберите с помощью "1-1е. Выбор трека" трек и с помощью параметров "4-1ж. Start Measure" и "4-1з. End Measure" определите диапазон тактов, длительности нот которых необходимо модифицировать.
- 2) Выберите эту команду. Раскроется диалоговое окно следующего вида.
- 3) Выберите одну из двух альтернативных опций — **Expand** или **Slur**.



Опция **Expand** позволяет определить пропорцию, в соответствии с которой модифицируются длительности нот выбранного диапазона тактов. Если установлено значение **100%**, то длительность нот не меняется.

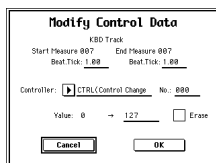
Опция **Slur** продлевает длительность текущей ноты до момента взятия следующей. Таким образом ноты берутся легато.

- 4) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.

#### 4-1П. Modify Control Data

Команда используется для модификации управляющих данных выбранного диапазона тактов.

- 1) Выберите с помощью "1-1е. Выбор трека" трек и с помощью параметров "4-1ж. Start Measure" и "4-1з. End Measure" определите диапазон тактов, управляющие данные которых необходимо модифицировать.
- 2) Выберите эту команду. Раскроется диалоговое окно следующего вида.
- 3) Уточните границы диапазона модифицируемых тактов с точностью до долей и тиков (параметры **Beat.Tick** для **Start Measure** и **End Measure**).



- 4) В поле **Controller** определяется контроллер, данные которого необходимо модифицировать. Если выбрано значение **CTRL**, то появляется возможность определить номер сообщения Control Change. Для того, чтобы стереть управляющие данные, **отметьте** поле **Erase**.
- 5) С помощью параметра **Value** определяется значение, которое должен принять контроллер в конечной точке диапазона (параметр End Measure). Если выбрано значение **CTRL**, определите номер контроллера.
- 6) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.

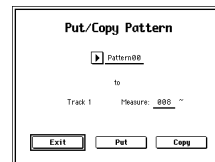


Для выполнения команды **Modify Control Data** необходим большой объем свободной памяти. Поэтому при определенных условиях она может стать недоступной. В этом случае можно предварительно выполнить команду "4-1К. Quantize", чтобы удалить лишние данные.

#### 4-1P. Put/Copy Pattern

Команда используется для размещения (назначения) или копирования заданного паттерна на текущий (выбранный) трек.

- 1) Выберите трек с помощью "1-1е. Выбор трека".
- 2) Выберите эту команду. Раскроется диалоговое окно.
- 3) Выберите паттерн.
- 4) Параметр **Measure** определяет такт трека-приемника, начиная с которого будут размещаться (назначаться) или копироваться данные паттерна.
- 5) Для размещения (назначения) данных паттерна в выбранную позицию текущего трека нажмите на кнопку **Put**, для копирования — на кнопку **Copy**.



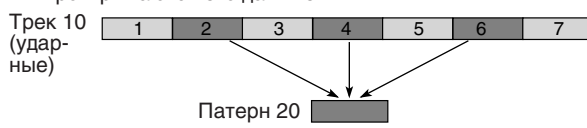
Если была нажата кнопка **Put**, то выбранный паттерн размещается (назначается) на трек, начиная с такта, номер которого задается параметром **Measure**. Однако физически данные на трек не копируются, просто в этом месте делается ссылка на соответствующий паттерн. Это позволяет экономить секвенсерную память, размещая в требуемых местах трека ссылки на повторяющиеся фрагменты (паттерны). Однако необходимо принимать во внимание следующее. При редактировании паттерна соответствующим образом модифицируется воспроизведение всех частей трека(ов), где он был размещен.

Если была нажата кнопка **Copy**, то данные паттерна копируются на трек, начиная с такта, номер которого определяется параметром **Measure**.

- 6) Нажмите на кнопку **Exit**.

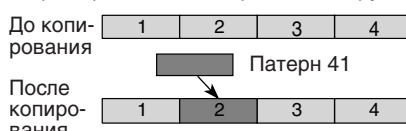
#### Put

Пример: однотактовый паттерн 20 размещается (кнопка Put) на трек 10, начиная с тактов 2, 4 и 6. При достижении воспроизведения этих тактов вызывается паттерн 20 и проигрываются его данные.



#### Copy

Пример: данные паттерна 41 копируются во второй такт.

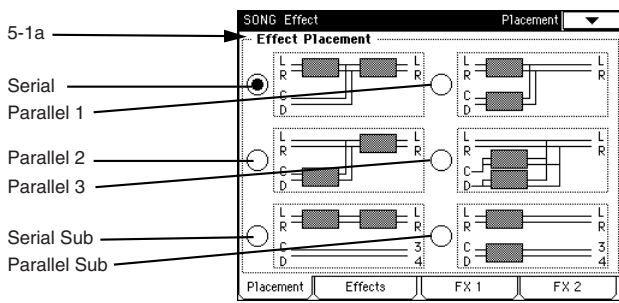




## 5. Effect

### 5-1. Placement

Определяет схему коммутации двух процессоров эффектов и маршрутизацию сигналов.

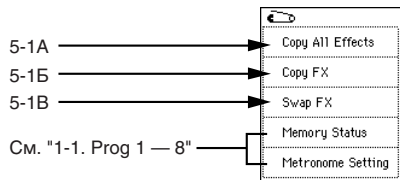


#### 5-1a. Effect Placement

Для выбора схемы коммутации эффектов используются кнопки альтернативного выбора.

Выбранная схема коммутации отображается в "5-2. Effects".

### Меню команд страницы



#### 5-1A. Copy All Effects

Копируются установки эффектов FX1 и FX2, используемых в режимах песни, программы или в качестве ACC Effect в режиме воспроизведения аранжировки. Параметры процессора FX1 копируются в параметры FX1, а параметры процессора FX2 — соответственно в параметры процессора FX2.

#### 5-1Б. Copy FX

Копирование установок процессора эффектов FX1 в установки процессора эффектов FX2 или наоборот.

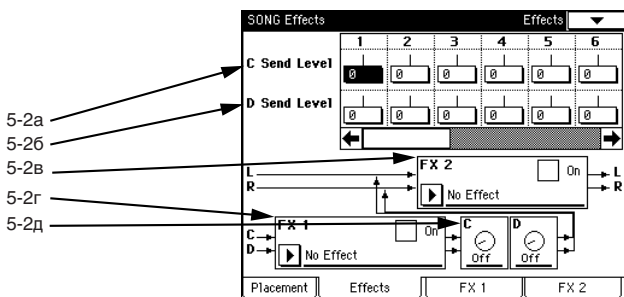
#### 5-1B. Swap FX

В результате выполнения команды установки процессора эффектов FX1 копируются в установки процессора эффектов FX2 и одновременно установки процессора эффектов FX2 копируются в установки процессора эффектов FX1.

### 5-2. Effects

Страница используется для определения уровней посылов каждого из треков песни.

Панорамирование сигналов по выходным каналам L и R осуществляется в соответствии с установками "1-3. Mix 1 — 8" и "1-4. Mix 9 — 16".



#### 5-2a. C Send Level . . . . .[0...9, PROG]

Уровень посыла канала C.

**PROG:** Используется уровень посыла соответствующей программы.

#### 5-2б. D Send Level . . . . .[0...9, PROG]

Уровень посыла канала D.

**PROG:** Используется уровень посыла соответствующей программы.

#### 5-2в. FX 1 . . . . .[No Effect...Delay/Rotary Speaker]

#### 5-2г. FX 2 . . . . .[No Effect...Delay/Rotary Speaker]

Параметры определяют тип эффекта.

**No Effect:** Эффект отключен. Опция используется в том случае, если сигнал эффектом обрабатывать не надо.

**Hall Reverb — Delay/Rotary Speaker:** Подробное описание каждого из эффектов приводится в главе "Параметры эффектов".

#### On

Поле **отмечено:** эффект применяется.

Поле **не отмечено:** эффект отключается. Однако, если используются перечисленные ниже эффекты, то независимо от этой установки сигнал будет обработан двухполосным эквалайзером полочного типа (см. "5-3в. EQ").

- Stereo Delay
- Cross Delay
- Stereo Chorus 1, 2
- Stereo Exciter
- Auto Pan
- Tremolo

#### 5-2д. C Pan, D Pan/L Return, R Return

В зависимости от установки "5-1a. Effect Placement", эти параметры могут и не отображаться.

#### C Pan, D Pan . . . . .[OFF, L...R]

Панорама сигнала до и после эффекта.

**L:** Влево.

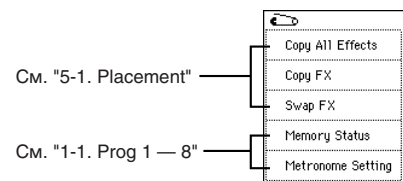
**R:** Вправо.

**OFF:** Сигнал отсутствует.

#### L Return, R Return . . . . .[0...9]

Уровни возвратов на выходы 1/L/MONO и 2/R OUTPUT.

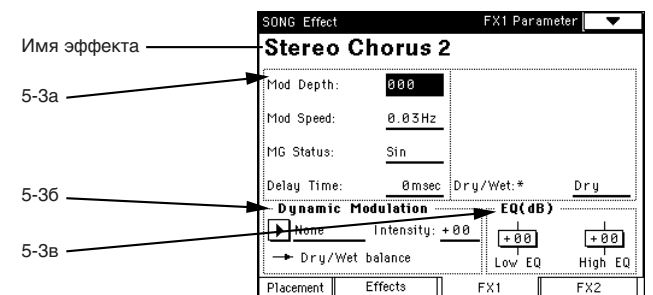
### Меню команд страницы



### 5-3. FX1

### 5-4. FX2

Страницы используются для определения параметров эффектов, выбранных в "5-2. ACC FX 1".



#### 5-3a. Параметры эффекта

Список доступных параметров определяется выбранным эффектом. Более подробно они описаны в главе "Параметры эффектов".

## 5-36. Dynamic Modulation . . . . .[None...VDA EG]

Определяет источник динамической модуляции.

При изменении значения источника в реальном времени соответствующим образом модифицируется параметр, отмеченный стрелкой (нижняя строка).

Например, для того, чтобы управлять динамической модуляцией с помощью педального контроллера (XVP-10 или EXP-2), скомутированного с гнездом ASSIGNABLE PEDAL/SWITCH 1, необходимо произвести следующие установки.

Выберите в качестве источника динамической модуляции CC#12 или CC#13. Затем в глобальном режиме установите параметр Assignable Switch/Pedal 1 (см. главу "Глобальный режим", раздел "6. Assign", подраздел "6-2. Assignable Pedal") в значение, которое соответствует определенному выше (т.е. в FX Control 1 (CC#12) или FX Control 2 (CC#13)). Теперь с помощью педального контроллера, скомутированного с i30, можно управлять параметром эффекта.

Степень воздействия динамической модуляции зависит от значения управляемого параметра, характера манипуляций с источником и величины параметра Intensity.

**None:** Динамическая модуляция отключена.

## Intensity . . . . .[-15...+15]

Определяет чувствительность (интенсивность), с которой выбранный источник воздействует на соответствующий параметр эффекта.

**+15:** Максимальная глубина модуляции. Допустим в качестве источника динамической модуляции выступает послекасание (Aftertouch), а в качестве приемника (управляемого параметра эффекта) — параметр Dry/Wet (соотношение прямого и обработанного сигналов). Если параметр Dry/Wet установлен изначально в значение 50:50, то при применении послекасания (при давлении на клавиатуру инструмента) уровень обработанного (Wet) сигнала будет увеличиваться.

**0:** Источник модуляции на приемник влияния не оказывает.

**-15:** Максимальная глубина модуляции. Допустим в качестве источника динамической модуляции выступает послекасание (Aftertouch), а в качестве приемника (управляемого параметра эффекта) — параметр Dry/Wet (соотношение прямого и обработанного сигналов). Если параметр Dry/Wet установлен изначально в значение 50:50, то при применении послекасания (при давлении на клавиатуру инструмента) уровень необработанного (Dry) сигнала будет увеличиваться.

## 5-3в. EQ

Установки двухполосного эквалайзера полочного типа.

Для некоторых эффектов эквалайзер остается активным даже в том случае, если **не отмечено** поле **On** в "5-2в. FX1" или "5-2г. FX2" (см. выше).

## Low EQ . . . . .[-12...+12]

Усиливает или подавляет сигнал низкочастотного диапазона.

**+12:** Максимальное усиление сигнала низкочастотного диапазона.

**-12:** Максимальное подавление сигнала низкочастотного диапазона.

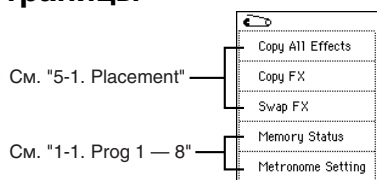
## High EQ . . . . .[-12...+12]

Усиливает или подавляет сигнал высокочастотного диапазона.

**+12:** Максимальное усиление сигнала высокочастотного диапазона.

**-12:** Максимальное подавление сигнала высокочастотного диапазона.

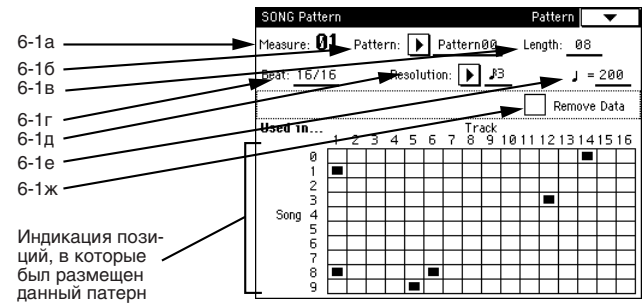
## Меню команд страницы



## 6. Pattern

### 6-1. Pattern

Режим песни поддерживает работу со 100 паттернами. Помните о том, что при изменении паттерна соответствующим образом корректируется воспроизведение всех его "включений" в треки песни.



#### 6-1а. Measure

Отображается текущая позиция указателя воспроизведения.

#### 6-1б. Pattern . . . . .[0...99]

Определяет паттерн, который необходимо ввести.

#### 6-1в. Length . . . . .[1...99]

После того, как будет нажата кнопка REC/WRITE, можно будет определить длину вводимого паттерна.

Откорректировав соответствующим образом длину паттерна, нажмите еще один раз на кнопку REC/WRITE.

#### 6-1г. Beat . . . . .[1/4...16/16]

После того, как будет нажата кнопка REC/WRITE, можно будет определить размерность (метр) вводимого паттерна.

Откорректировав соответствующим образом размерность паттерна, нажмите еще один раз на кнопку REC/WRITE.

#### 6-1д. Resolution . . . . .[Hi...♪]

Определяет точность квантования записываемых данных.

**Hi:** Данные квантуются и записываются в соответствии с максимальной разрешающей способностью секвенсера, которая составляет 1/96 четвертной ноты.

**♪:** Записываемые данные квантуются и устанавливаются в позиции ближайших четвертных нот.



#### 6-1е. ♪ (Tempo) . . . . .[40...240]

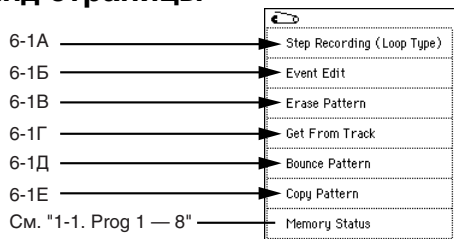
Параметр определяет темп.

#### 6-1ж. Remove Data

Поле **отмечено:** Опция используется для стирания определенных данных паттерна.

Например, для того, чтобы удалить ноту заданной высоты, войдите в режим ввода данных, нажав на кнопку REC/WRITE. Как только будет достигнута позиция, в которой находится нота, которую необходимо стереть, нажмите на соответствующую клавишу клавиатуры инструмента. Если удерживать клавишу нажатой, то будут стерты ноты данной высоты, которые были воспроизведены в этот промежуток времени. Аналогичным образом можно стереть данные колеса транспонирования (pitch bend), отклонив джойстик по оси "X" (вправо или влево) и удерживая его в этом положении в течении необходимого временного интервала. Также стираются и данные послекасания (aftertouch). В этом случае необходимо надавливать на клавиатуру инструмента.

## Меню команд страницы



### 6-1A. Step Recording (Loop Type)

Команда используется для ввода данных паттерна в статичном (пошаговом) режиме, а не в режиме реального времени.

В пошаговом режиме новые данные прибавляются к уже существующим данным выбранной части паттерна, не затирая их.

Сначала с помощью "6-1Б. Pattern" выберите паттерн, который необходимо записать, затем определите в тактах длину перезаписываемой области (параметр "6-1в. Length"). После того, как будут введены данные в диапазон тактов, длина которого определяется параметром Length, произойдет переход к первому такту диапазона.

Выберите эту команду.

Процедура редактирования в пошаговом режиме и определение соответствующих установок были подробно описаны в главе "Режим секвенсера аккомпанемента", раздел "6. Edit", подраздел "6-1. Edit", параграф "6-1A. Step Recording" (см. "Если в качестве параметра Track выбраны значения ATr. KBD Track или KBD 4 — 8 Track").

### 6-1Б. Event Edit

Команда используется для редактирования отдельных событий паттерна.

С помощью "6-1Б. Pattern" выберите паттерн, а затем — эту команду. Раскрывающееся диалоговое окно позволяет определить тип(ы) событий, которые будут редактироваться.

**Отметьте** типы событий, которые необходимо отредактировать и нажмите на кнопку **OK**.

Более подробно эта процедура и ее установки описаны в главе "Режим секвенсера аккомпанемента", раздел "6. Edit", подраздел "6-1. Edit", параграф "6-1Б. Event Edit".

### 6-1В. Erase Pattern

Команда используется для стирания выбранного паттерна.

С помощью "6-1Б. Pattern" выберите паттерн, а затем — эту команду.

Нажмите на кнопку **OK**.

### 6-1Г. Get from Track

Команда используется для загрузки исполняемых данных трека в выбранный паттерн.

1) С помощью "6-1Б. Pattern" выберите паттерн-приемник, в который будет записываться информация с трека-источника. Длина паттерна определяется с помощью "6-1в. Length".

2) Выберите эту команду.

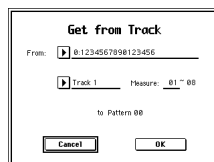
Раскроется диалоговое окно следующего вида.

3) С помощью параметра **From** выберите песню.

4) Выберите трек, содержащий исходные данные.

5) Определите такт, начиная с которого данные будут копироваться в выбранный паттерн.

6) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.



### 6-1Д. Bounce Pattern

Команда используется для слияния данных паттерна-источника и паттерна-приемника. Результат выполнения операции записывается в паттерн-приемник.

Атрибуты размерности (метра) и длины паттерна, который получается в результате выполнения команды, заимствуются из соответствующих параметров паттерна-приемника. Если паттерн-источник и паттерн-приемник содержат MIDI-данные формата Control Change, то результат выполнения команды непредсказуем. Поэтому перед выполнением команды слияния данных двух паттернов необходимо соответствующим образом откорректировать находящиеся на них MIDI-события Control Change (см. описание команды "6-1Б. Event Edit").

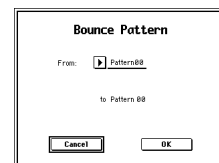
1) Выберите с помощью "6-1Б. Pattern" паттерн-приемник.

2) Выберите эту команду.

Раскроется диалоговое окно следующего вида.

3) С помощью параметра **From** выберите паттерн-источник информации.

4) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.



### 6-1Е. Copy Pattern

Команда используется для копирования данных паттерна-источника в паттерн-приемник.

Помните о том, что в результате выполнения команды копирования старая информация паттерна-приемника теряется и на него записываются новые данные.

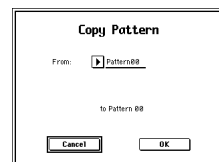
1) Выберите с помощью "6-1Б. Pattern" паттерн-приемник.

2) Выберите эту команду.

Раскроется диалоговое окно следующего вида.

3) С помощью параметра **From** выберите паттерн-источник информации.

4) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.



## РЕЖИМ ВОСПРОИЗВЕДЕНИЯ ПЕСНИ

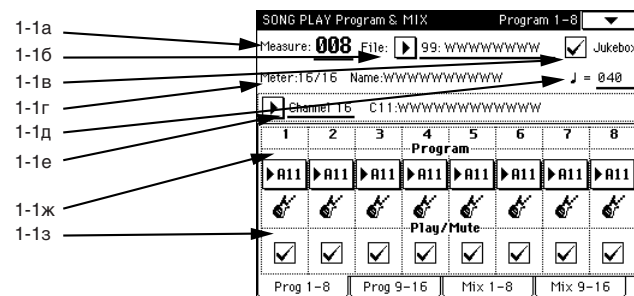
Режим предназначен для воспроизведения данных формата SMF (Standard MIDI File) и определения соответствующих установок.

## 1. Program & Mix

### 1-1. Prog 1 — 8

### 1-2. Prog 9 — 16

На страницах определяются основные установки воспроизведения стандартных MIDI-файлов (данных формата SMF) и назначаются программы на каждый из каналов.



**1-1a. Measure** ..... [1...999]  
Определяет такт, с которого начинается воспроизведение.

**1-1б. File** ..... [0...99]  
Выберите на гибком или жестком дисках файл формата SMF, который необходимо воспроизвести.

Файлы SMF выбираются из текущей директории. Для перехода к другой директории используется страница "4-1. Select Directory". Кроме того, если отмечена опция "1-1в. Jukebox", то SMF-файлы можно выбирать из списка воспроизведения файлов.

Если в текущей директории нет файлов формата SMF или список воспроизведения пуст, то данный параметр на дисплей не выводится.

### 1-1в. Jukebox

Поле **отмечено**: Опция используется, если для воспроизведения файлов формата SMF необходимо использовать список воспроизведения, или требуется создать список воспроизведения в рамках страницы "4-1. Jukebox". Если это поле **отмечено**, то в меню Jump (выводится при нажатии на кнопку MENU) отображается кнопка **Jukebox**.

### 1-1г. Meter, Name

#### Meter

Отображается размерность (метр) выбранного SMF-файла.

#### Name

Отображается имя секвенции выбранного SMF-файла.

### 1-1д. ♪ (Tempo) ..... [40...240]

Определяет темп воспроизведения SMF-файла.

### 1-1е. Channel Select ..... [Channel 1...16]

Определяет канал, программа которого будет воспроизводиться при игре на клавиатуре инструмента. Имя программы канала отображается справа.

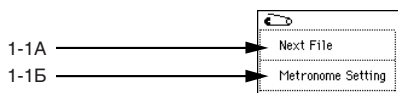
### 1-1ж. Program ..... [A11...R58]

Используется для определения программы каждого из каналов.

### 1-1з. Play/Mute

Поле **отмечено**: При нажатии на кнопку START/STOP этот канал воспроизводится.

## Меню команд страницы



### 1-1А. Next File

Команда позволяет определить — будет ли после окончания воспроизведения текущего SMF-файла запущено воспроизведение следующего.

- 1) Выберите эту команду.

Раскроется диалоговое окно следующего вида.



- 2) Параметр **Chain to next file** определяет — произойдет ли после окончания воспроизведения текущего SMF-файла переход к следующему.

Если это поле **отмечено**, то текущий SMF-файл "связывается" со следующим файлом.

Если **отмечено** поле **Auto Start**, то после завершения воспроизведения текущего SMF-файла запускается воспроизведение "связанного" с ним (следующего).

- 3) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.

### 1-1Б. Metronome Setting

Используется для определения параметров воспроизведения метронома.

Произведенные здесь установки на режим программы, глобальный режим и режим работы с диском не распространяются.

- 1) Выберите эту команду.

Раскроется диалоговое окно следующего вида.



- 2) Параметр **Sound** определяет режим воспроизведения сигнала метронома. Если выбрана опция **Only Rec**, то звук метронома воспроизводится только во время записи в режиме реального времени, если **Rec. & Play** — то во время записи в режиме реального времени и при воспроизведении, если **Off** — то метроном вообще не воспроизводится.

- 3) Параметр **Precount** определяет продолжительность предварительного отсчета. Если выбрана опция **2 Measure**, то перед началом записи воспроизводятся два такта предварительного отсчета, если **1 Measure** — то один такт, если **None** — то предварительный отсчет отсутствует.

- 4) Параметр **Output** определяет канал(ы), на который направляется сигнал метронома.

**L** — метроном воспроизводится по каналу L; **R** — метроном воспроизводится по каналу R; **L+R** — метроном воспроизводится по обоим каналам (L и R); **C send** — метроном воспроизводится по каналу C; **D send** — метроном воспроизводится по каналу D; **C send+D Send** — метроном воспроизводится по обоим каналам (C и D).

Если параметр установлен в значение **All**, то сигнал метронома воспроизводится сразу по всем каналам (L, R, C и D). Физические разъемы OUTPUT, на которые подается сигнал метронома, определяются установкой Placement. Например, если необходимо в режиме песни направить необработанный сигнал метронома на выходные разъемы OUTPUT 3 и 4, то установите этот параметр в **C send** — **D send**, а параметр "3-1. Placement" — в **Serial Sub**.

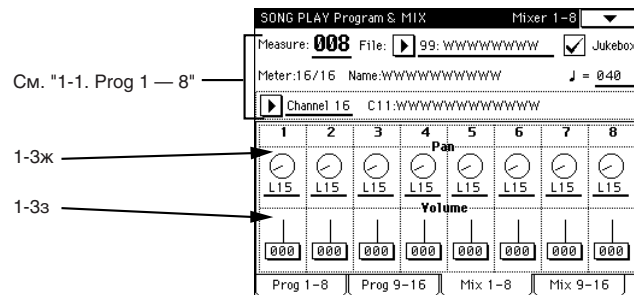
- 5) Параметр **Level** определяет громкость метронома.

- 6) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.

## 1-3. Mix 1 — 8

## 1-4. Mix 9 — 16

На страницах определяются основные установки воспроизведения SMF-файла, а также значения параметров панорамы и громкости каждого из каналов.



См. "1-1. Prog 1 — 8"

1-3ж

1-3з

### 1-3ж. Pan ..... [OFF, L15...CNT...R15, PROG]

Определяет панорамирование каждого из каналов песни по выходным каналам L и R.

**L15**: Панорама до упора влево.

**CNT**: Панорама по центру.

**R15**: Панорама до упора вправо.

**PROG**: Применяются установки соответствующей программы.

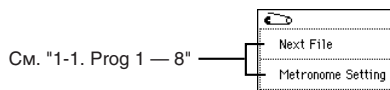
**OFF**: Трек не воспроизводится.

### 1-3з. Volume ..... [0...127]

Громкость трека.

**127**: Максимальная громкость.

## Меню команд страницы



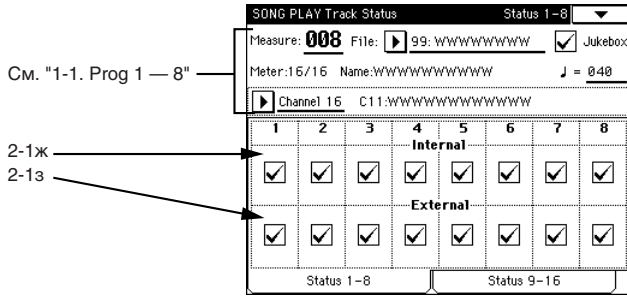


## 2. Track Status

### 2-1. Status 1 — 8

### 2-2. Status 9 — 16

На страницах определяются основные установки воспроизведения SMF-файла, а также режим воспроизведения каждого из каналов.



#### 2-4ж. Internal

#### 2-4з. External

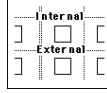
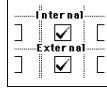
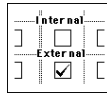
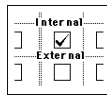
Определяют генератор(ы) звука, который будет использоваться данным каналом.

**Отмечено** поле **Internal**: используется внутренний генератор звука **i30**.

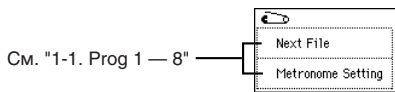
**Отмечено** поле **External**: музыкальные данные канала передаются на выходные разъемы MIDI OUT и TO HOST.

**Отмечено** оба поля (**Internal** и **External**): канал воспроизводится с помощью встроенного генератора **i30**, и одновременно его музыкальные данные передаются на выходные разъемы MIDI OUT и TO HOST.

**Не отмечено** ни одно из полей: канал не воспроизводится.



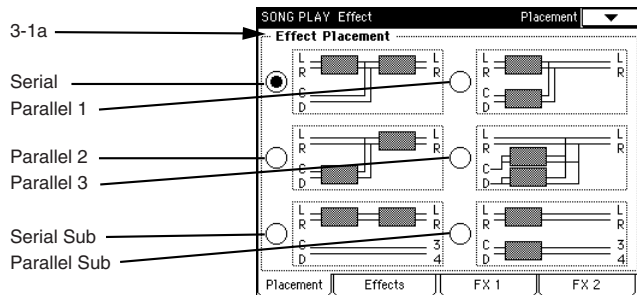
### Меню команд страницы



## 3. Effect

### 3-1. Placement

Определяет схему коммутации двух процессоров эффектов.

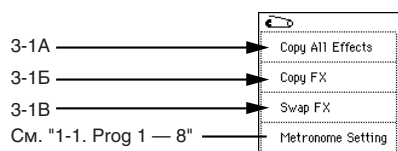


#### 3-1а. Effect Placement

Для выбора схемы коммутации эффектов используются кнопки альтернативного выбора.

Выбранная схема коммутации отображается в "3-2. Effects".

### Меню команд страницы



### 3-1А. Copy All Effects

Копируются установки эффектов FX1 и FX2, используемых в режимах песни, программы или в качестве ACC Effect в режиме воспроизведения аранжировки. Параметры процессора FX1 копируются в параметры FX1, а параметры процессора FX2 — соответственно в параметры процессора FX2.

### 3-1Б. Copy FX

Копирование установок процессора эффектов FX1 в установки процессора эффектов FX2 или наоборот.

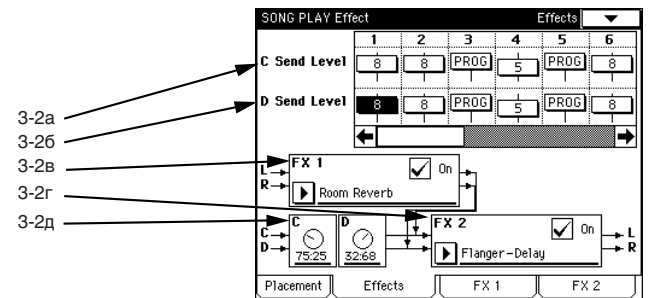
### 3-1В. Swap FX

В результате выполнения команды установки процессора эффектов FX1 копируются в установки процессора эффектов FX2 и одновременно установки процессора эффектов FX2 копируются в установки процессора эффектов FX1.

### 3-2. Effects

Страница используется для определения уровней посылов и эффектов, которые используются при воспроизведении SMF-файлов.

Панорамирование сигналов по выходным каналам L и R осуществляется в соответствии с установками "1-3. Mix 1 — 8" и "1-4. Mix 9 — 16".



#### 3-2а. C Send Level . . . . . [0...9, PROG]

Уровень посыла канала C.

**PROG**: Используется уровень посыла соответствующей программы.

#### 3-2б. D Send Level . . . . . [0...9, PROG]

Уровень посыла канала D.

**PROG**: Используется уровень посыла соответствующей программы.

#### 3-2в. FX 1 . . . . . [No Effect...Delay/Rotary Speaker]

#### 3-2г. FX 2 . . . . . [No Effect...Delay/Rotary Speaker]

Параметры определяют тип эффекта.

**No Effect**: Эффект отключен. Опция используется в том случае, если сигнал эффектом обрабатывать не надо.

**Hall Reverb — Delay/Rotary Speaker**: подробное описание каждого из эффектов приводится в главе "Параметры эффектов".

#### On

Поле **отмечено**: эффект применяется.

Поле **не отмечено**: эффект отключается. Однако, если используются перечисленные ниже эффекты, то независимо от этой установки сигнал будет обработан двухполосным эквалайзером полочного типа (см. "3-3в. EQ").

- Stereo Delay
- Cross Delay
- Stereo Chorus 1, 2
- Stereo Exciter
- Auto Pan
- Tremolo

#### 3-2д. C Pan, D Pan/L Return, R Return

В зависимости от установки "3-1а. Effect Placement", эти параметры могут и не отображаться.

## C Pan, D Pan .....[OFF, L...R]

Панорама сигнала до и после эффекта.

L: Влево.

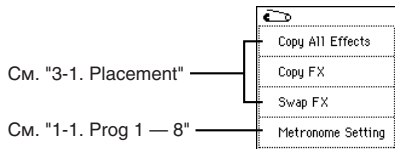
R: Вправо.

OFF: Сигнал на шины L и R не подается.

## L Return, R Return .....[0...9]

Уровни возвратов на выходы 1/L/MONO и 2/R OUTPUT.

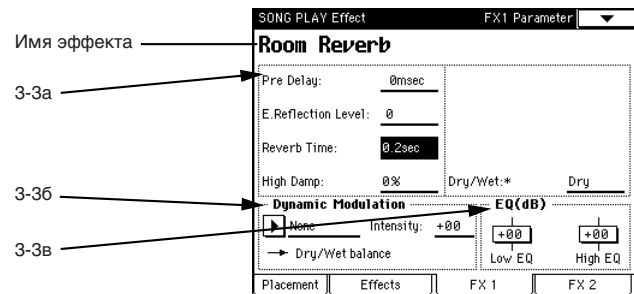
## Меню команд страницы



## 3-3. FX1

## 3-4. FX2

Страницы используются для определения параметров эффектов, выбранных в "3-2. ACC FX 1".



## 3-3а. Параметры эффекта

Список доступных параметров определяется выбранным эффектом. Более подробно они описаны в главе "Параметры эффектов".

## 3-3б. Dynamic Modulation .....[None...VDA EG]

Определяет источник динамической модуляции.

При изменении значения источника в реальном времени соответствующим образом модифицируется параметр, отмеченный стрелкой (нижняя строка).

Например, для того, чтобы управлять динамической модуляцией с помощью педального контроллера (XVP-10 или EXP-2), скомутированного с гнездом ASSIGNABLE PEDAL/SWITCH 1, необходимо произвести следующие установки.

Выберите в качестве источника динамической модуляции CC#12 или CC#13. Затем в глобальном режиме установите параметр Assignable Switch/Pedal 1 (см. главу "Глобальный режим", раздел "6. Assign", подраздел "6-2. Assignable Pedal") в значение, которое соответствует определенному выше (т.е. в FX Control 1 (CC#12) или FX Control 2 (CC#13)). Теперь с помощью педального контроллера, скомутированного с i30, можно управлять параметром эффекта.

Степень воздействия динамической модуляции зависит от значения управляемого параметра, характера манипуляций с источником и величины параметра Intensity.

None: Динамическая модуляция отключена.

## Intensity .....[-15...+15]

Определяет чувствительность (интенсивность), с которой выбранный источник воздействует на соответствующий параметр эффекта.

+15: Максимальная глубина модуляции. Допустим в качестве источника динамической модуляции выступает послекасание (Aftertouch), а в качестве приемника (управляемого параметра эффекта) — параметр Dry/Wet (соотношение прямого и обрабо-

танного сигналов). Если параметр Dry/Wet установлен изначально в значение 50:50, то при применении послекасания (при давлении на клавиатуру инструмента) уровень обработанного (Wet) сигнала будет увеличиваться.

0: Источник модуляции на приемник влияния не оказывает.

-15: Максимальная глубина модуляции. Допустим в качестве источника динамической модуляции выступает послекасание (Aftertouch), а в качестве приемника (управляемого параметра эффекта) — параметр Dry/Wet (соотношение прямого и обработанного сигналов). Если параметр Dry/Wet установлен изначально в значение 50:50, то при применении послекасания (при давлении на клавиатуру инструмента) уровень необработанного (Dry) сигнала будет увеличиваться.

## 3-3в. EQ

Установки двухполосного эквалайзера полочного типа.

Для некоторых эффектов эквалайзер остается активным даже в том случае, если **не отмечено** поле **On** в "3-2в. FX1" или "3-2г. FX2" (см. выше).

## Low EQ .....[-12...+12]

Усиливает или подавляет сигнал низкочастотного диапазона.

+12: Максимальное усиление сигнала низкочастотного диапазона.

-12: Максимальное подавление сигнала низкочастотного диапазона.

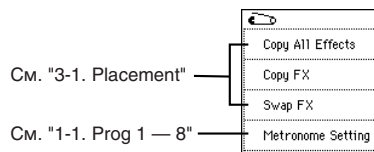
## High EQ .....[-12...+12]

Усиливает или подавляет сигнал высокочастотного диапазона.

+12: Максимальное усиление сигнала высокочастотного диапазона.

-12: Максимальное подавление сигнала высокочастотного диапазона.

## Меню команд страницы

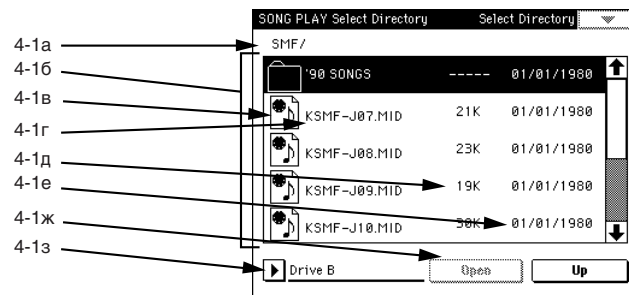


## 4. Select Directory/Jukebox Mode

Если опция "1-1в. Jukebox" **не отмечена**, то отображается страница "4-1. Select Directory", в противном случае — страница "4-1. Jukebox".

## 4-1. Select Directory

Выберите с гибкого диска, вставленного в дисковод инструмента, или с установленного жесткого диска директорию, которая содержит требуемый SMF-файл.



## 4-1а. Текущая директория

Директория, содержимое которой отображается на экране дисплея, называется **текущей директорией**. На дисплей выводится полный путь текущей директории. Для разделения уровней директории используется символ "/" (слэш).

Для перемещения по файловой структуре диска используются кнопки **Open** и **Up**.

#### 4-1б. Окно директории

Под **окном директории** понимается область экрана дисплея, в которой отображаются файлы текущей директории. В окне директории можно выбрать файл или другую директорию.

#### 4-1в. Пиктограммы объектов директории

Файлы SMF и директории DOS имеют уникальные пиктограммы. Более подробно этот вопрос рассматривается в главе “Режим работы с диском”, параграф “Файлы, директории и пиктограммы”.

#### 4-1г. Имя файла

Отображается имя файла SMF-формата.

#### 4-1д. Размер

Отображается размер SMF-файла в килобайтах.

#### 4-1е. Дата

Отображается дата последнего сохранения SMF-файла в формате (слева направо): день, месяц, год.

#### 4-1ж. Кнопки Open и Up

При нажатии на кнопку **Open** выбранная директория открывается и происходит переход на более низкий уровень файловой структуры диска.

При нажатии на кнопку **Up** выбранная директория закрывается и происходит переход на более высокий уровень файловой структуры диска.

Кнопки **Open** и **Up** доступны, если в окне директорий выбрана именно директория, а не какой-либо другой объект.

#### 4-1з. Выбор дисковода.

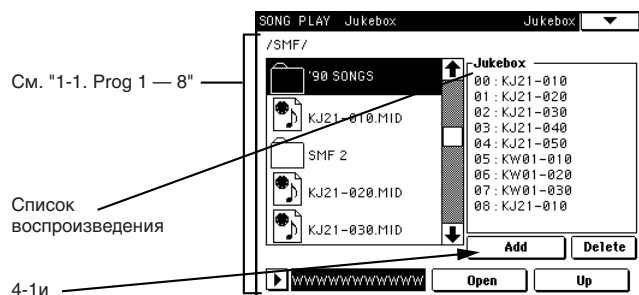
Кнопка используется для выбора дисковода, на котором находятся требуемые данные. Она доступна, если установлен опциональный жесткий диск.

На дисплей выводится метка тома соответствующего носителя. Если диск метки не имеет, то в этом поле выводится сообщение “no label” (метка отсутствует).

### 4-1. Jukebox Mode

Страница используется для создания списка SMF-файлов, который определяет порядок их воспроизведения.

Список воспроизведения может состоять максимум из 300 песен. Прежде чем сохранить список воспроизведения файлов на диск, необходимо отменить защиту по записи.

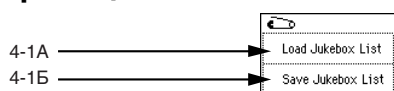


#### 4-1и. Кнопки Add и Delete

Кнопка **Add** используется для занесения SMF-файла в список воспроизведения. В окне директорий выберите SMF-файл, который необходимо поместить в список воспроизведения, и нажмите на кнопку **Add**.

Кнопка **Delete** используется для стирания выбранного SMF-файла из списка воспроизведения.

### Меню команд страницы

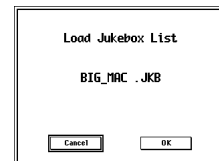


#### 4-1А. Load Jukebox List

Команда используется для загрузки списка воспроизведения, который будет использоваться.

- 1) Выберите в окне директорий требуемый список воспроизведения файлов (расширение “.JKB”), а затем — эту команду.

Раскроется диалоговое окно следующего вида.



- 2) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.

#### 4-1Б. Save Jukebox List

Команда используется для сохранения созданного списка воспроизведения в виде файла.

- 1) После того, как будет завершено формирование списка воспроизведения файлов, выберите эту команду.

Раскроется диалоговое окно следующего вида.



- 2) Для входа в диалоговое окно редактирования символьной информации нажмите на кнопку с пиктограммой “T” и введите имя файла.

- 3) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.

Список воспроизведения файлов сохранится на носитель, определенный в поле выбора дисковода.

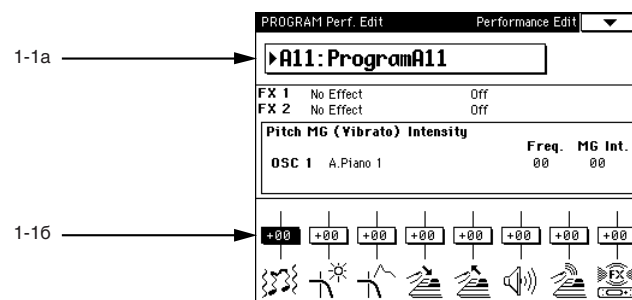
## Режим программы

### 1. Perf. Edit

#### 1-1. Perf. Edit

Страница используется для выбора программы и выполнения простейших операций редактирования.

Программы используются не только в режиме воспроизведения аранжировки, но также и в режимах секвенсера аккомпанемента, песни и воспроизведения песни.



#### 1-1а. Выбор программы ..... [A11...R58]

Используется для выбора программы.

Музыкальная рабочая станция i30 поддерживает два режима выбора программы: непосредственный или с помощью групп.

Для **непосредственного** выбора программы используются кнопки PROGRAM для ввода банка и номера программы. Верхний ряд кнопок 1 — 8 используется для ввода старшего разряда числа, нижний — для ввода младшего.

Для выбора программы **с помощью групп** нажмите на эту кнопку. Раскроется диалоговое окно со списком групп. Выберите требуемую группу, а затем, внутри выбранной группы — требуемую программу. При выборе программы список автоматически сворачивается (закрывается). Для того, чтобы зафиксировать список на экране, необходимо нажать на кнопку с пиктограммой булавки, чтобы она закрылась.

Для выбора программы можно использовать кнопки SW 1, SW 2, ножной переключатель или педали внешнего контроллера ЕС5. Для этого необходимо произвести соответствующие уста-

новки в глобальном режиме (см. главу “Глобальный режим”, раздел “6. Assign”).

Программы банков **A — G** могут использовать один или два генератора. Программы, базирующиеся на одном генераторе называются **простыми**, а на двух — **составными**.

Программы банка **R** используют один генератор ударных и называются **программами ударных**.

## 1-1б. Простейший редактор

### **Pitch MG (Vibrato) Intensity** .....[-10...+10]

Модифицирует частоту MG (генератор модуляции) для регулировки эффекта вибрато.

Управляет параметром Pitch MG Intensity генераторов 1 и 2.

### **VDF Cutoff Frequency** .....[-10...+10]

Регулирует “яркость” звука программы.

Управляет параметром VDF Cutoff Frequency генераторов 1 и 2.

### **VDF EG Intensity** .....[-10...+10]

Определяет влияние VDF EG на генератор (устанавливает характер изменения тембра во времени).

Регулирует параметр VDF EG Intensity генераторов 1 и 2.

### **Attack Time** .....[-10...+10]

Определяет продолжительность промежутка времени между взятием ноты и моментом, когда громкость программы достигнет максимального уровня.

Регулирует параметр VDA Attack Time генераторов 1 и 2.

### **Release Time** .....[-10...+10]

Определяет продолжительность промежутка времени между событием снятия ноты и моментом, когда громкость программы упадет до нулевого уровня.

Регулирует параметр VDA Release Time генераторов 1 и 2.

### **VDA Level** .....[-10...+10]

Определяет громкость программы.

Регулирует параметр VDA Level генераторов 1 и 2.

### **Velocity Sensitivity** .....[-10...+10]

Определяет степень влияния динамики исполнения на клавиатуре инструмента на тембр и громкость программы.

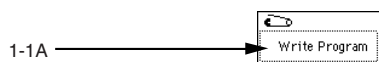
Регулирует параметр **EG Intensity** установки VDF Velocity Sensitivity и параметр **Level** установки VDA Velocity Sensitivity генераторов 1 и 2.

### **DRY:FX Balance** .....[-10...+10]

Определяет баланс обработанного эффектом и прямого сигналов.

Регулирует параметр **DRY:WET** установок FX1 и FX2.

## Меню команд страницы



### 1-1A. Write Program

Команда используется для записи отредактированной программы во внутреннюю память **i30**.

Прежде чем отключить питание инструмента или выбрать другую программу, необходимо сохранить отредактированную версию текущей. В противном случае результаты корректировки будут потеряны.

1) Выберите эту команду.

Раскроется диалоговое окно следующего вида.



2) Текущее имя программы отображается в поле **Name**. Для того, чтобы модифицировать его, нажмите на кнопку входа в меню редактирования символьной информации (пиктограмма “Т”).

3) В поле **Category** определяется группа программ, в которую будет записана отредактированная версия.

4) Параметр **Write to User Program** определяет позицию в памяти, куда необходимо записать отредактированную версию.

5) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.

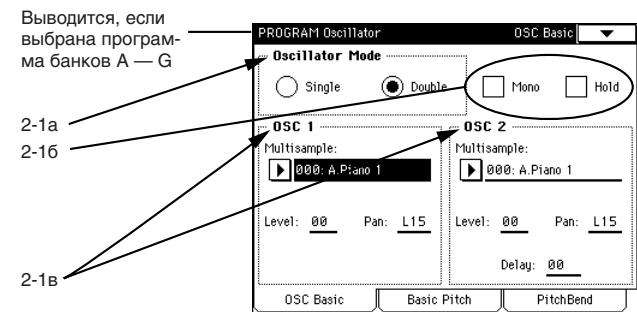
## 2. Oscillator

На странице определяются основные установки генератора, частота и параметры, управляющие джойстиком или послекасанием.

Список параметров, отображаемых на экране дисплея, зависит от программы, выбранной на странице “1-1. Perf Edit”.

### 2-1. OSC Basic

На странице определяются основные установки генератора.



#### 2-1a. Oscillator Mode

Выводится, если выбрана программа банков **A — G**.

**Single**: используются OSC 1, VDF 1 и VDA 1. Программы этого типа называются **простыми**. Они обладают **64**-нотной полифонией.

**Double**: используются OSC 1/2, VDF 1/2 и VDA 1/2. Программы этого типа называются **составными**. Они обладают **32**-нотной полифонией.

#### 2-1б. Mono, Hold

##### Mono

Поле **отмечено**: программа воспроизводится в режиме моно. Более приоритетной считается нота, взятая последней.

Поле **не отмечено**: программа воспроизводится в полифоническом режиме. Одновременно могут звучать 32 ноты (для составных программ) или 64 ноты (для простых программ).

##### Hold

Поле **отмечено**: после снятия ноты программа воспроизводится, как будто этого события не было. Если уровень сусейна VDA EG установлен в 0, то звук постепенно затухает. Режим используется обычно при воспроизведении звуков ударных.

#### 2-1в. OSC 1, OSC 2

##### **Multisample** .....[0...522]

Параметр определяет мультисэмпл, который будет использоваться.

Под мультисэмпами понимаются волновые формы, которые определяют характерное звучание программы.

Параметр доступен, если выбрана программа банков **A — G**.

##### **Level** .....[00...99]

Определяет громкость генератора.

При изменении этого параметра соответствующим образом модифицируется параметр “5-1 (5-2). VDA 1 (VDA2)” OSC Level.

##### **Pan** .....[L15...R15, OFF]

Определяет панорамирование каждого из генераторов по каналам L и R.

**L15**: Панорама до упора влево.

**R15**: Панорама до упора вправо.



**OFF:** Трек не воспроизводится.

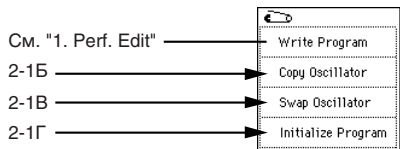
Параметр доступен, если выбрана программа банков А — G.

Панорамирование звуков программы ударных осуществляется на странице "7. Drum Kit".

### Delay ..... [0...99]

Определяет продолжительность интервала с момента взятия ноты и до начала воспроизведения звука генератором 2.

## Меню команд страницы



### 2-1Б. Copy Oscillator

Команда используется для копирования установок одного генератора в другой.

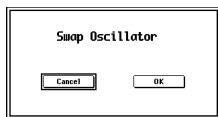
- 1) Выберите эту команду.  
Раскроется диалоговое окно следующего вида.
- 2) С помощью кнопок альтернативного выбора определите приемники и источники информации.
- 3) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.



### 2-1В. Swap Oscillator

Команда используется для обмена установками между двумя генераторами (установки генератора 1 копируются в установки генератора 2 и одновременно установки генератора 2 копируются в установки генератора 1).

- 1) Выберите эту команду.  
Раскроется диалоговое окно следующего вида.
- 2) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.



### 2-1Г. Initialize Program

Команда используется для инициализации установок программы.

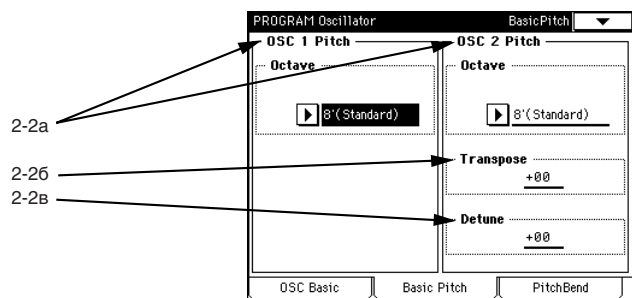
Эта процедура необходима, если программа создается с нуля. Более подробно инициализированные параметры программы описаны в руководстве "Основное руководство", стр. 41.

- 1) Выберите с помощью "1-1а. Выбор программы" программу, которую необходимо инициализировать.
- 2) Выберите эту команду.  
Раскроется диалоговое окно следующего вида.
- 3) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.



## 2-2. Basic Pitch

Определяет базовую высоту (частоту) генератора.



### 2-2a. Octave ..... [32'...4']

Определяет высоту генератора с точностью до октавы.

В качестве базовой высоты мультисэмпла используется значение **8'**.

### 2-26. Transpose ..... [-12...+12]

Определяет базовую высоту генератора 2 с точностью до полутона, диапазон изменения —  $\pm 1$  октава.

**+12:** Частота генератора 2 выше на одну октаву частоты генератора 1.

**0:** Частота генератора 2 совпадает частотой генератора 1.

**-12:** Частота генератора 2 ниже на одну октаву частоты генератора 1.

### 2-2в. Detune ..... [-50...+50]

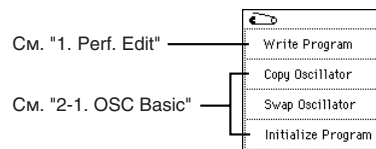
Определяет расстройку генераторов 1 и 2 с точностью до сотых долей полутона.

**+50:** Частота генератора 1 понижается на четверть тона (25 пунктов), а частота генератора 2 — повышается на четверть тона (25 пунктов).

**0:** Частота генератора 2 совпадает частотой генератора 1.

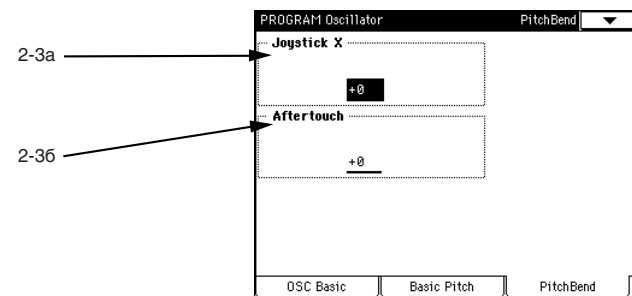
**-50:** Частота генератора 1 повышается на четверть тона (25 пунктов), а частота генератора 2 — понижается на четверть тона (25 пунктов).

## Меню команд страницы



## 2-3. Pitch Bend

Установки страницы определяют влияние джойстика и давления на клавиатуру инструмента на частоту генератора.



### 2-3a. Joystick X ..... [-12...+12]

Определяет диапазон изменения частоты генератора при перемещении джойстика по оси "X" (влево-вправо).

**+12:** При перемещении джойстика до упора вправо, частота генератора повышается на одну октаву.

**-12:** При перемещении джойстика до упора влево, частота генератора понижается на одну октаву.

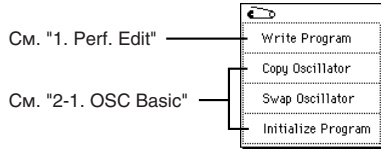
### 2-3б. Aftertouch ..... [-12...+12]

Определяет диапазон изменения частоты генератора при использовании послекасания (давления на уже нажатую клавишу инструмента).

**+12:** При максимальном давлении частота генератора повышается на одну октаву.

**-12:** При максимальном давлении частота генератора понижается на одну октаву.

## Меню команд страницы



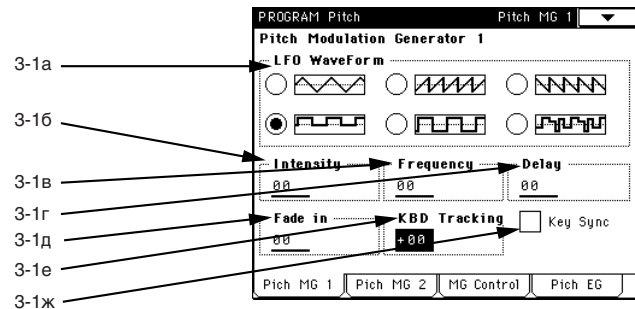
## 3. Pitch

Страница используется для определения установок модуляции частоты, управляющих эффектом вибрато или характером изменения высоты сигнала во времени.

### 3-1. Pitch MG 1

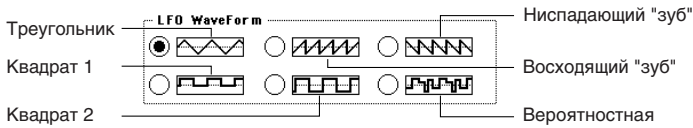
### 3-2. Pitch MG 2

На страницах определяются установки LFO, управляющие эффектом вибрато.



#### 3-1a. LFO Waveform

Используется для выбора одной из шести доступных форм LFO, которые используются для управления эффектом вибрато.



#### 3-1б. Intensity ..... [0...99]

Определяет глубину модуляции с помощью LFO.

#### 3-1в. Frequency ..... [0...99]

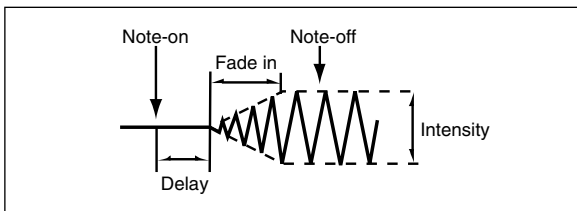
Определяет частоту LFO.

#### 3-1г. Delay ..... [0...99]

Определяет протяженность временного интервала между событиями взятия ноты (событие note-on) и начала действия LFO.

#### 3-1д. Fade in ..... [0...99]

Определяет протяженность временного интервала между началом действия LFO и моментом, когда будут достигнуты установки, соответствующие параметру Intensity.



#### 3-1е. KBD Tracking ..... [-99...+99]

+99: При увеличении высоты взятой ноты частота LFO возрастает.

0: Частота LFO от высоты взятой ноты не зависит.

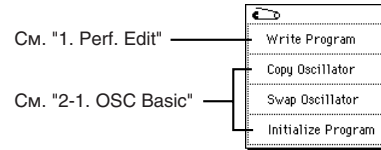
-99: При уменьшении высоты взятой ноты частота LFO возрастает.

### 3-1ж. Key Sync

Поле **не отмечено**: При взятии аккорда приемом арпеджио все его ноты модулируются генератором LFO, который запускается при взятии первой ноты. Установки задержки (Delay) и фейдирования (Fade in) обрабатываются только для первой ноты аккорда.

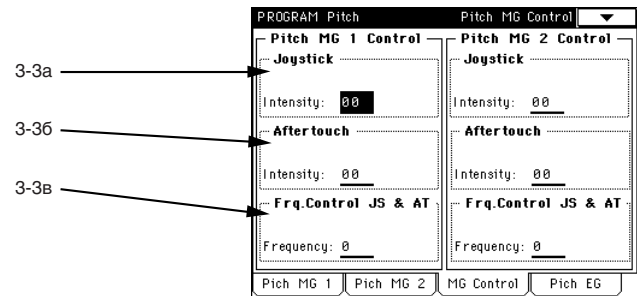
Поле **отмечено**: LFO запускается при взятии каждой новой ноты.

## Меню команд страницы



### 3-3. MG Control

Установки страницы определяют режим управления LFO с помощью джойстика или послекасания.



#### 3-3a. Joystick

Определяет глубину воздействия LFO при отклонении джойстика в направлении +Y (от себя).

#### Intensity ..... [0...99]

99: При отклонении джойстика до упора в направлении +Y эффект LFO достигает своего максимального проявления.

0: Эффект LFO не проявляется даже при максимальном отклонении джойстика в направлении +Y.

#### 3-3б. Aftertouch

Определяет глубину воздействия LFO при использовании послекасания (при давлении на клавиатуру инструмента).

#### Intensity ..... [0...99]

99: При давлении на клавиатуру инструмента эффект LFO достигает своего максимального проявления.

0: Эффект LFO не проявляется даже при давлении на клавиатуру инструмента с максимальной силой.

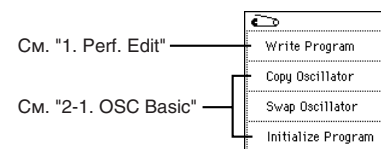
#### 3-3в. Frq. Control JS & AT

#### Frequency ..... [0...9]

9: При манипуляциях с джойстиком или послекасанием (давлением на клавиатуру инструмента) частота LFO может достигать своего максимального значения.

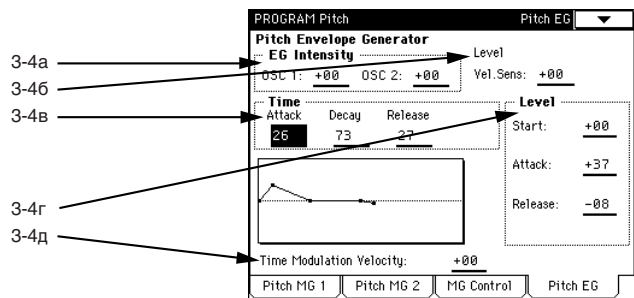
0: При манипуляциях с джойстиком или послекасанием (давлением на клавиатуру инструмента) частота LFO не изменяется.

## Меню команд страницы



### 3-4. Pitch EG

Установки страницы определяют характер изменения частоты генератора во времени (огibaющая частоты генератора).



#### 3-4a. EG Intensity

Установки определяют глубину модуляции с помощью огibaющей частоты (pitch EG).

**OSC 1** ..... [-99...+99]

**OSC 2** ..... [-99...+99]

Параметры определяют глубину модуляции частоты соответствующего генератора с помощью pitch EG (огibaющей частоты).

**+99:** Максимальная глубина модуляции частоты с помощью pitch EG.

**-99:** Максимальная глубина модуляции частоты с помощью pitch EG. Однако в этом случае огibaющая инвертируется.

#### 3-4б. Level Vel. Sens ..... [-99...+99]

Определяет глубину модуляции установок уровней огibaющей частоты (Start — начальная точка, Attack — атака, Release — затухание) с помощью динамики исполнения.

**+99:** Чем больше velocity (скорость нажатия), тем большее значение принимает уровень огibaющей частоты.

**-99:** Чем больше velocity (скорость нажатия), тем меньшее значение принимает уровень огibaющей частоты.



#### 3-4в. Time

**Attack** ..... [0...99]

Определяет продолжительность временного интервала, в течение которого частота изменяется от начального значения до значения, определенного в Attack Level.

**Decay** ..... [0...99]

Определяет продолжительность временного интервала, в течение которого частота изменяется от значения, определенного в Attack Level, до начального.

**Release** ..... [0...99]

Определяет продолжительность временного интервала, в течение которого частота при снятии ноты изменяется от начального значения до значения, определенного в Release Level.

#### 3-4г. Level

**Start** ..... [-99...+99]

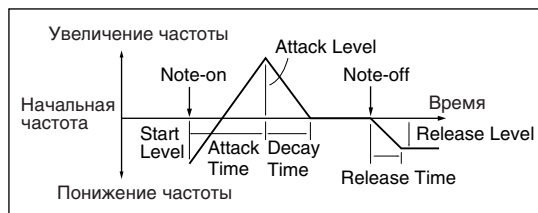
Определяет начальную частоту, т.е. частоту в момент взятия ноты (событие note-on).

**Attack** ..... [-99...+99]

Определяет частоту по истечении временного интервала, определенного с помощью Attack Time.

**Release** ..... [-99...+99]

Определяет частоту по истечении временного интервала, определенного с помощью Release Time.

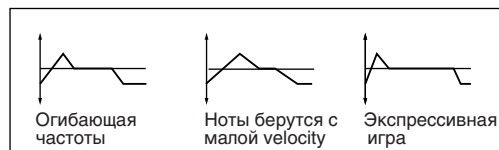


#### 3-4д. Time Modulation Velocity ..... [-99...+99]

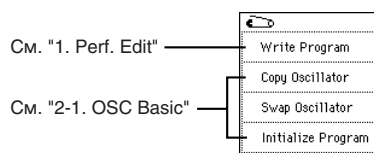
Определяет глубину модуляции временных установок огibaющей частоты (Attack — атака, Decay — спад, Release — затухание) с помощью динамики исполнения.

**+99:** Чем больше velocity (скорость нажатия), тем короче временной интервал огibaющей частоты.

**-99:** Чем больше velocity (скорость нажатия), тем длиннее временной интервал огibaющей частоты.



### Меню команд страницы



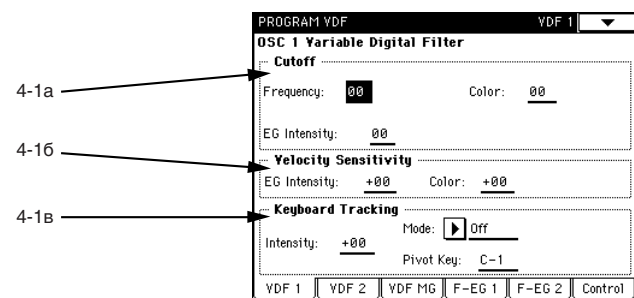
## 4. VDF (Variable Digital Filter — настраиваемый цифровой фильтр)

Для изменения тембральной окраски сигнала можно использовать фильтр, который подавляет в заданном диапазоне высоких частот сигнал волновой формы, выбранной в "2. Oscillator".

### 4-1. VDF 1

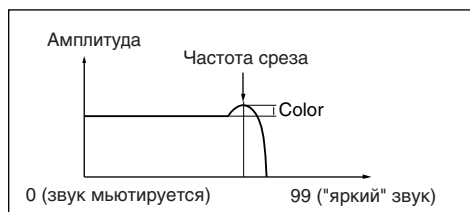
### 4-2. VDF 2

Страницы используются для определения установок фильтра.



#### 4-1a. Cutoff

Параметры Frequency и Color определяют форму (график) фильтра.



## Frequency .....[0...99]

Определяет частоту среза, начиная с которой сигнал начинает подавляться.

**99:** Сигнал максимально “яркий” (высокие частоты не подавляются).

**0:** Сигнал мьютируется.

## Color .....[0...99]

Определяет степень усиления сигнала в районе частоты среза (резонанс).

**99:** Максимальный резонанс.

## EG Intensity .....[0...99]

Определяет глубину, с которой огибающая VDF EG воздействует на генератор.

**99:** Максимальная глубина воздействия.

## 4-16. Velocity Sensitivity

### EG Intensity .....[-99...+99]

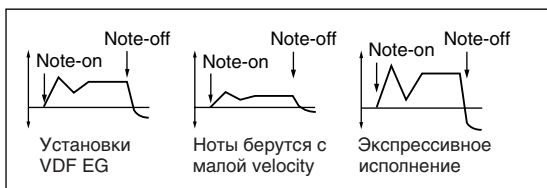
Определяет влияние динамики исполнения на параметр EG Intensity установки **Cutoff**.

**+99:** При увеличении velocity (скорости нажатия) значение EG Intensity растет.

**0:** Значение параметра EG Intensity от динамики исполнения не зависит.

**-99:** При увеличении velocity (скорости нажатия) значение EG Intensity уменьшается.

VDF EG Intensity = положительное значение



## Color .....[-99...+99]

Определяет влияние динамики исполнения на Color.

**+99:** При увеличении velocity (скорости нажатия) значение Color растет.

**0:** Значение параметра Color от динамики исполнения не зависит.

**-99:** При увеличении velocity (скорости нажатия) значение Color уменьшается.

## 4-1в. Keyboard Tracking

Установки определяют влияние высоты ноты на “яркость” звука (клавиатурный трекинг). Это позволяет имитировать тембры акустических инструментов, у которых “яркость” звука (насыщенность высокочастотных гармоник) возрастает с ростом высоты воспроизводимой ноты.

### Intensity .....[-99...+99]

Определяет глубину воздействия трекинга клавиатуры на “яркость” звука.

**+99:** Чем выше нота, тем “ярче” звук.

**0:** С ростом высоты ноты “яркость” звука увеличивается, а с понижением высоты ноты — уменьшается. Результат аналогичен случаю, когда Mode = OFF.

**-50:** Частота среза от высоты взятой ноты не зависит.

**-99:** Чем ниже нота, тем “ярче” звук.

### Mode .....[Off, Low, High, All]

Определяет диапазон работы функции клавиатурного трекинга.

**Low:** Трекинг клавиатуры применяется к нотам, высота которых ниже заданной с помощью параметра Pivot Key.

**High:** Трекинг клавиатуры применяется к нотам, высота которых больше заданной с помощью параметра Pivot Key.

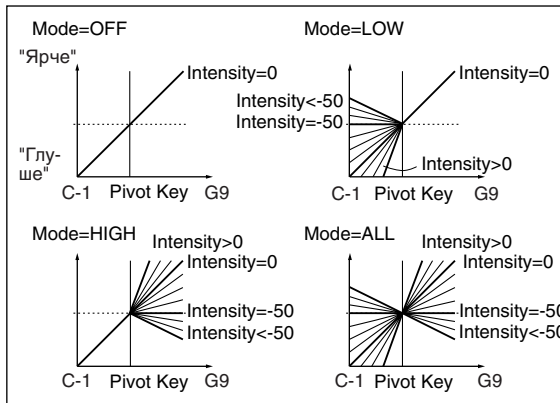
**All:** Действие клавиатурного трекинга распространяется на всю клавиатуру инструмента. Центральная точка определяется с помощью параметра Pivot Key.

**Off:** С ростом высоты ноты “яркость” звука увеличивается, а с понижением высоты ноты — уменьшается.

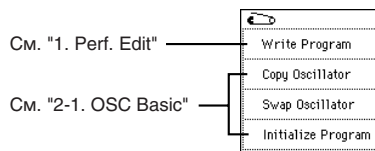
### Pivot Key .....[C-1...G9]

Определяет ноту, относительно которой центрируется функция клавиатурного трекинга.

Зависимость частоты среза от установок Mode, Intensity и Pivot Key

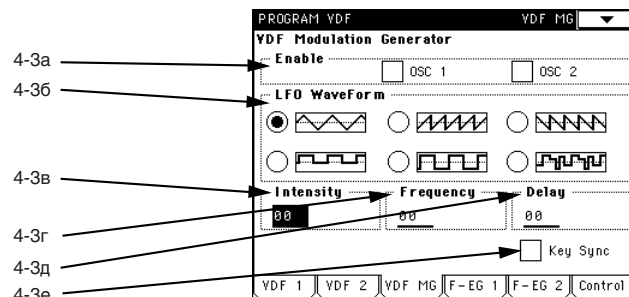


## Меню команд страницы



## 4-3. VDF MG

Волновую форму генератора LFO, выбранную с помощью параметра **LFO Waveform**, можно использовать для модуляции частоты среза фильтра. Эта опция применяется для воспроизведения эффекта “вау-вау”.

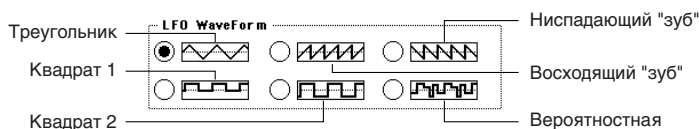


### 4-3a. Enable

Определяет генератор, у которого будет модулироваться частота среза фильтра.

### 4-3б. LFO Waveform

Определяет волновую форму генератора LFO, который модулирует частоту среза.

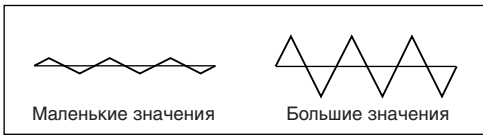


### 4-3в. Intensity .....[0...99]

Определяет глубину модуляции частоты среза.

**99:** Максимальная глубина модуляции частоты среза с помощью генератора LFO.

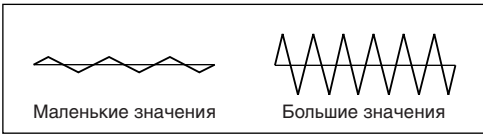




### 4-3г. Frequency .....[0...99]

Определяет частоту генератора LFO

99: Максимальная частота генератора LFO.



### 4-3д. Delay .....[0...99]

Определяет задержку, т.е. продолжительность временного интервала с момента взятия ноты (событие note-on) и до момента начала процесса модуляции.

99: Максимальная задержка.

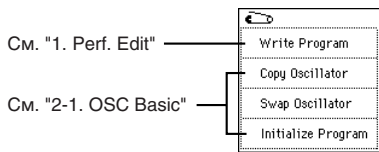
0: Модуляция начинается сразу после взятия ноты.

### 4-3е. Key Sync

Поле **не отмечено**: При взятии аккорда приемом арпеджио все его ноты модулируются генератором LFO, который запускается при взятии первой ноты. Установки задержки (Delay) и фейдирования (Fade in) обрабатываются только для первой ноты аккорда.

Поле **отмечено**: LFO запускается при взятии каждой новой ноты.

## Меню команд страницы



## 4-4. F-EG 1

## 4-5. F-EG 2

На странице определяются установки VDF EG, определяющие характер изменения частоты среза фильтра во времени.

## 4-4а. Time

### Attack .....[0...99]

Определяет продолжительность временного интервала, в течение которого частота среза фильтра изменяется от начального значения до значения, определенного в Attack Level.

### Decay .....[0...99]

Определяет продолжительность временного интервала, в течение которого частота среза фильтра изменяется от значения, определенного в Attack Level, до значения, которое установлено параметром Break Point.

### Slope .....[0...99]

Определяет продолжительность временного интервала, в течение которого частота среза фильтра изменяется от значения, определенного в Break Point, до значения, которое установлено параметром Sustain Level.

### Release .....[0...99]

Определяет продолжительность временного интервала, в течение которого частота среза фильтра при снятии ноты (событие note-off) изменяется до значения, определенного в Release Level.

## 4-4б. Level

### Attack .....[-99...+99]

Определяет частоту среза фильтра по истечении временного интервала, определенного с помощью Attack Time.

### Break .....[-99...+99]

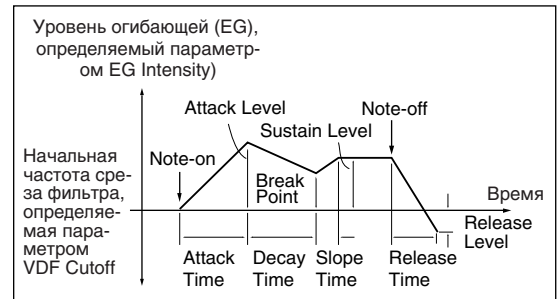
Определяет частоту среза фильтра по истечении временного интервала, определенного с помощью Decay Time.

### Sustain .....[-99...+99]

Определяет частоту среза фильтра по истечении временного интервала, определенного с помощью Slope Time.

### Release .....[-99...+99]

Определяет частоту среза фильтра по истечении временного интервала, определенного с помощью Release Time.



## 4-4в. Time Modulation .....[0...+99]

### Velocity .....[0...99]

Определяет глубину модуляции временных установок (Attack — атака, Decay — спад, Slope — восстановление, Release — затухание) огибающей частоты среза фильтра (VDF EG) с помощью динамики исполнения.

99: Максимальная глубина модуляции с помощью velocity.

0: Временные установки огибающей VDF EG от динамики исполнения не зависят.

### At (Attack Time) .....[-, 0, +]

Определяет влияние динамики исполнения на параметр Attack Time огибающей VDF EG.

+ : Чем больше скорость нажатия (velocity), тем меньше Attack Time.

- : Чем больше скорость нажатия (velocity), тем больше Attack Time.

### **Dc (Decay Time) . . . . . [-, 0, +]**

Определяет влияние динамики исполнения на параметр Decay Time огибающей VDF EG.

- + : Чем больше скорость нажатия (velocity), тем меньше Decay Time.
- : Чем больше скорость нажатия (velocity), тем больше Decay Time.

### **SI (Slope Time) . . . . . [-, 0, +]**

Определяет влияние динамики исполнения на параметр Slope Time огибающей VDF EG.

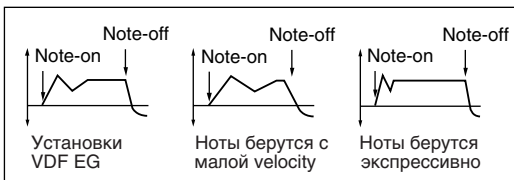
- + : Чем больше скорость нажатия (velocity), тем меньше Slope Time.
- : Чем больше скорость нажатия (velocity), тем больше Slope Time.

### **RI (Release Time) . . . . . [-, 0, +]**

Определяет влияние динамики исполнения на параметр Release Time огибающей VDF EG.

- + : Чем больше скорость нажатия (velocity), тем меньше Release Time.
- : Чем больше скорость нажатия (velocity), тем больше Release Time.

Все параметры установлены в "+"



### **Key Track . . . . . [0...99]**

Определяет глубину модуляции временных установок (Attack — атака, Decay — спад, Slope — восстановление, Release — затухание) огибающей частоты среза фильтра (VDF EG) с помощью клавиатурного трекинга (высоты взятой ноты).

Режим модуляции зависит от параметров Mode и Pivot Key, значения которых определяются в "4-1в. Keyboard Tracking".

**99:** Максимальная глубина модуляции с помощью клавиатурного трекинга.

**0:** Временные установки огибающей VDF EG от динамики исполнения не зависят.

### **At (Attack Time) . . . . . [-, 0, +]**

Определяет влияние трекинга клавиатуры на параметр Attack Time огибающей VDF EG.

- + : При изменении номера взятой ноты значение Attack Time уменьшается.
- : При изменении номера взятой ноты значение Attack Time увеличивается.

### **Dc (Decay Time) . . . . . [-, 0, +]**

Определяет влияние трекинга клавиатуры на параметр Decay Time огибающей VDF EG.

- + : При изменении номера взятой ноты значение Decay Time уменьшается.
- : При изменении номера взятой ноты значение Decay Time увеличивается.

### **SI (Slope Time) . . . . . [-, 0, +]**

Определяет влияние трекинга клавиатуры на параметр Slope Time огибающей VDF EG.

- + : При изменении номера взятой ноты значение Slope Time уменьшается.
- : При изменении номера взятой ноты значение Slope Time увеличивается.

### **RI (Release Time) . . . . . [-, 0, +]**

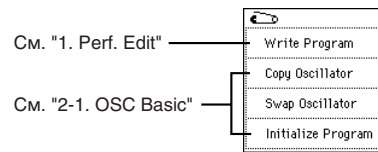
Определяет влияние трекинга клавиатуры на параметр Release Time огибающей VDF EG.

- + : При изменении номера взятой ноты значение Release Time уменьшается.
- : При изменении номера взятой ноты значение Release Time увеличивается.

Все параметры установлены в "+"

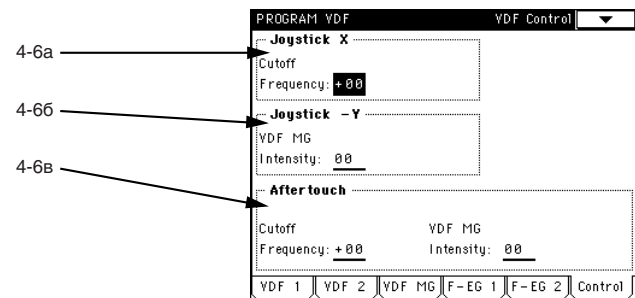


## Меню команд страницы



## 4-6. Control

Определяет степень влияния джойстика или послекасания (aftertouch) на частоту среза фильтра или модуляцию фильтра.



### 4-6a. Joystick X

Определяет влияние перемещения джойстика по оси "X" (влево-вправо) на "яркость" звука.

### Cutoff Frequency . . . . . [-99...+99]

**+99:** При отклонении джойстика до упора вправо звук приобретает максимальную "яркость", а при отклонении до упора влево — максимально приглушается.

**-99:** При отклонении джойстика до упора влево звук приобретает максимальную "яркость", а при отклонении до упора вправо — максимально приглушается.

### 4-6б. Joystick -Y

Определяет влияние перемещения джойстика по оси "-Y" (на себя) на модуляцию.

### VDF MG Intensity . . . . . [0...99]

**99:** При отклонении джойстика до упора на себя глубина модуляции "яркости" генератора(ов), выбранных с помощью "4-3а. Enable", достигает своего максимального значения.

**0:** Отклонение джойстика вдоль оси "-Y" на "яркость" звука влияния не оказывает.

### 4-6в. Aftertouch

Определяет установки модуляции "яркости" звука с помощью послекасания (давления на уже нажатую клавишу).

### Cutoff Frequency .....[-99...+99]

+99: При давлении на клавиатуру “яркость” звука увеличивается и достигает своего максимального значения.

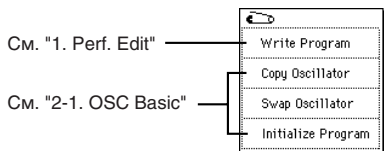
-99: При давлении на клавиатуру “яркость” звука уменьшается и достигает своего минимального значения.

### VDF MG Intensity .....[0...99]

99: Максимальная глубина модуляции “яркости” звука генератора(ов), выбранных с помощью “4-3a. Enable”.

0: Послесвечение на “яркость” звука влияния не оказывает.

## Меню команд страницы



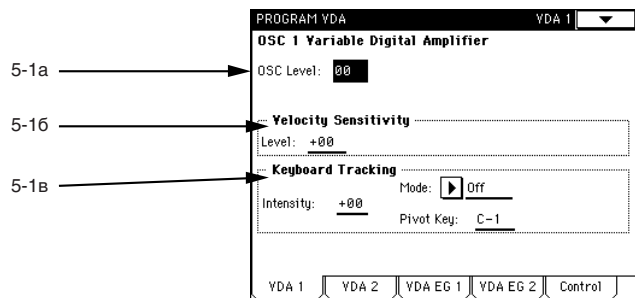
## 5. VDA (настраиваемый цифровой усилитель)

Установки страницы определяют уровень сигнала (громкость) секций OSC и VDF.

### 5-1. VDA 1

### 5-2. VDA 2

На страницах определяется громкость.



### 5-1a. OSC Level .....[0...99]

Определяет громкость генератора.

При изменении этого параметра соответствующим образом корректируется параметр “2-1. OSC Basic” Level.

### 5-1b. Velocity Sensitivity

### Level .....[-99...+99]

Определяет влияние динамики исполнения на параметры Attack Level, Break Point и Sustain Level огибающей VDA EG.

+99: При экспрессивном исполнении уровни огибающей VDA EG достигают максимального значения.

0: Динамика исполнения на уровни огибающей VDA EG влияния не оказывает.

-99: При экспрессивном исполнении уровни огибающей VDA EG достигают минимального значения.

### 5-1в. Keyboard Tracking

Установки определяют влияние высоты ноты на громкость звука (клавиатурный трекинг). Это позволяет имитировать тембры духовых инструментов, у которых громкость звука возрастает с ростом высоты воспроизводимой ноты.

### Intensity .....[-99...+99]

Определяет глубину воздействия трекинга клавиатуры на громкость звука.

+99: Чем выше нота, тем громче звук.

0: Высота ноты на громкость звука влияния не оказывает. Результат аналогичен случаю, когда Mode = OFF.

-99: Чем ниже нота, тем громче звук.

### Mode .....[Off, Low, High, All]

Определяет диапазон работы функции клавиатурного трекинга.

Low: Трекинг клавиатуры применяется к нотам, высота которых ниже заданной с помощью параметра Pivot Key.

High: Трекинг клавиатуры применяется к нотам, высота которых больше заданной с помощью параметра Pivot Key.

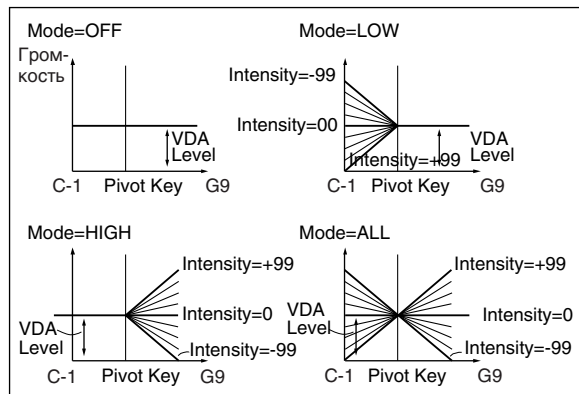
All: Действие клавиатурного трекинга распространяется на всю клавиатуру инструмента. Центральная точка определяется с помощью параметра Pivot Key.

Off: Громкость звука от высоты взятой ноты не зависит.

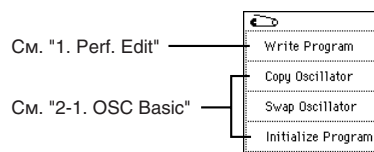
### Pivot Key .....[C-1...G9]

Определяет ноту, относительно которой центрируется функция клавиатурного трекинга.

Зависимость громкости от установок Mode, Intensity и Pivot Key



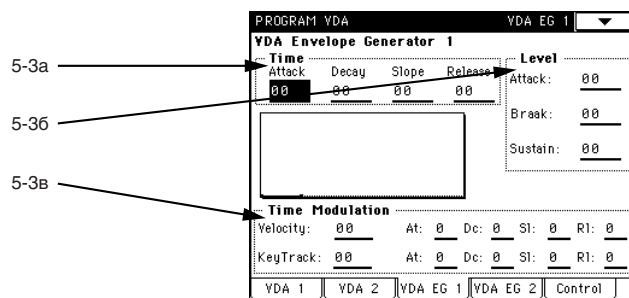
## Меню команд страницы



### 5-3. VDA EG 1

### 5-4. VDA EG 2

Параметры страниц определяют установки огибающей VDA EG, которая управляет изменением громкости во времени.



### 5-3a. Time

### Attack .....[0...99]

Определяет протяженность временного интервала, в течении которого громкость возрастает от 0 до значения, установленного параметром Attack Level.

### Decay .....[0...99]

Определяет протяженность временного интервала, в течении которого громкость изменяется от значения Attack Level до значения, установленного параметром Break Point.

### Slope .....[0...99]

Определяет протяженность временного интервала, в течении которого громкость изменяется от значения Break Point до значения, установленного параметром Sustain Level.

### **Release** .....[0...99]

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

### **5-36. Level**

### **Attack** .....[0...99]

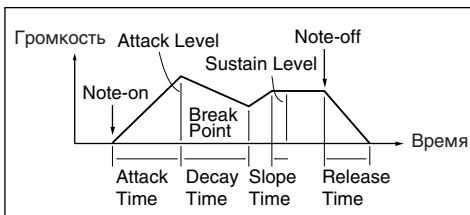
Определяет громкость по истечении временного интервала, определенного с помощью Attack Time.

### **Break** .....[0...99]

Определяет громкость по истечении временного интервала, определенного с помощью Decay Time.

### **Sustain** .....[0...99]

Определяет громкость, которая устанавливается по истечении временного интервала, определенного с помощью Slope Time, и фиксируется до момента снятия ноты.



### **5-3в. Time Modulation**

### **Velocity** .....[0...99]

Определяет глубину модуляции временных установок (Attack — атака, Decay — спад, Slope — восстановление, Release — затухание) огибающей громкости (VDA EG) с помощью динамики исполнения.

99: Максимальная глубина модуляции с помощью velocity.

0: Временные установки огибающей VDA EG от динамики исполнения не зависят.

### **At (Attack Time)** .....[-, 0, +]

Определяет влияние динамики исполнения на параметр Attack Time огибающей VDA EG.

+: Чем больше скорость нажатия (velocity), тем меньше Attack Time.

-: Чем больше скорость нажатия (velocity), тем больше Attack Time.

### **Dc (Decay Time)** .....[-, 0, +]

Определяет влияние динамики исполнения на параметр Decay Time огибающей VDA EG.

+: Чем больше скорость нажатия (velocity), тем меньше Decay Time.

-: Чем больше скорость нажатия (velocity), тем больше Decay Time.

### **SI (Slope Time)** .....[-, 0, +]

Определяет влияние динамики исполнения на параметр Slope Time огибающей VDA EG.

+: Чем больше скорость нажатия (velocity), тем меньше Slope Time.

-: Чем больше скорость нажатия (velocity), тем больше Slope Time.

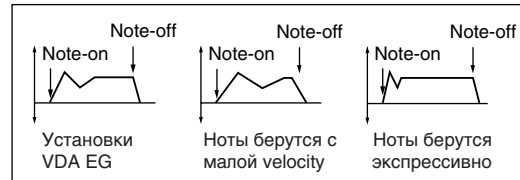
### **RI (Release Time)** .....[-, 0, +]

Определяет влияние динамики исполнения на параметр Release Time огибающей VDA EG.

+: Чем больше скорость нажатия (velocity), тем меньше Release Time.

-: Чем больше скорость нажатия (velocity), тем больше Release Time.

Все параметры установлены в "+"



### **KBD Track** .....[0...99]

Определяет глубину модуляции временных установок (Attack — атака, Decay — спад, Slope — восстановление, Release — затухание) огибающей громкости (VDA EG) с помощью клавиатурного трекинга (высоты взятой ноты).

99: Максимальная глубина модуляции с помощью клавиатурного трекинга.

0: Временные установки огибающей VDA EG от динамики исполнения не зависят.

### **At (Attack Time)** .....[-, 0, +]

Определяет влияние трекинга клавиатуры на параметр Attack Time огибающей VDA EG.

+: При изменении номера взятой ноты значение Attack Time уменьшается.

-: При изменении номера взятой ноты значение Attack Time увеличивается.

### **Dc (Decay Time)** .....[-, 0, +]

Определяет влияние трекинга клавиатуры на параметр Decay Time огибающей VDA EG.

+: При изменении номера взятой ноты значение Decay Time уменьшается.

-: При изменении номера взятой ноты значение Decay Time увеличивается.

### **SI (Slope Time)** .....[-, 0, +]

Определяет влияние трекинга клавиатуры на параметр Slope Time огибающей VDA EG.

+: При изменении номера взятой ноты значение Slope Time уменьшается.

-: При изменении номера взятой ноты значение Slope Time увеличивается.

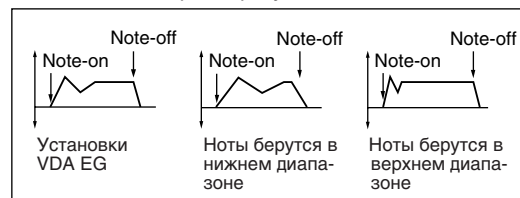
### **RI (Release Time)** .....[-, 0, +]

Определяет влияние трекинга клавиатуры на параметр Release Time огибающей VDA EG.

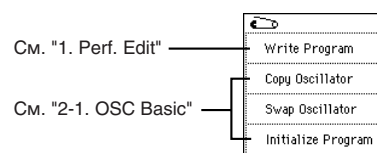
+: При изменении номера взятой ноты значение Release Time уменьшается.

-: При изменении номера взятой ноты значение Release Time увеличивается.

Все параметры установлены в "+"



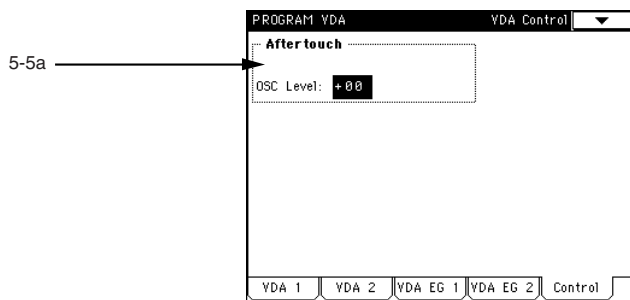
### **Меню команд страницы**





## 5-5. Control

Громкостью можно управлять с помощью послекасания (давления на клавиатуру инструмента).



### 5-5a. Aftertouch

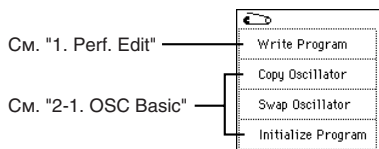
Определяет глубину модуляции громкости с помощью послекасания

### OSC Level .....[-99...+99]

**+99:** Максимальное увеличение громкости при применении послекасания.

**-99:** Максимальное уменьшение громкости при применении послекасания.

## Меню команд страницы



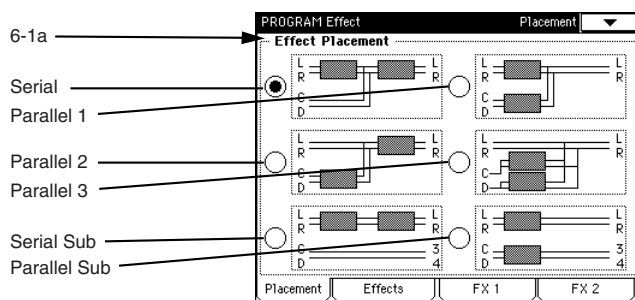
## 6. Effect

Определяются установки эффектов, с помощью которых обрабатывается программа.

Установки эффектов программы используются для обработки партии Main KBD аранжировки.

### 6-1. Placement

Определяет схему коммутации двух процессоров эффектов.

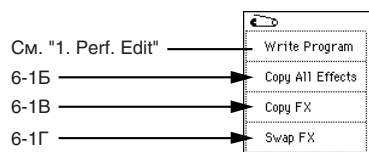


#### 6-1a. Effect Placement

Для выбора схемы коммутации эффектов используются кнопки альтернативного выбора.

Выбранная схема коммутации отображается в "6-2. Effects".

## Меню команд страницы



### 6-1Б. Copy All Effects

Копируются установки эффектов FX1 и FX2, используемых в режимах песни, программы или в качестве ACC Effect в режи-

ме воспроизведения аранжировки. Параметры процессора FX1 копируются в параметры FX1, а параметры процессора FX2 — соответственно в параметры процессора FX2.

### 6-1В. Copy FX

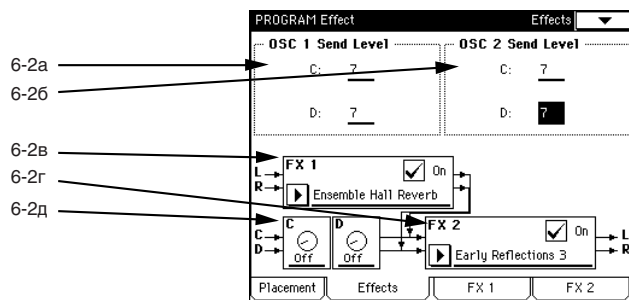
Копирование установок процессора эффектов FX1 в установки процессора эффектов FX2 или наоборот.

### 6-1Г. Swap FX

В результате выполнения команды установки процессора эффектов FX1 копируются в установки процессора эффектов FX2 и одновременно установки процессора эффектов FX2 копируются в установки процессора эффектов FX1.

## 6-2. Effects

Страница используется для выбора эффектов программы.



#### 6-2a. OSC 1 Send Level

#### 6-2б. OSC 2 Send Level

**C**

Уровень посыла канала C.

[0...9]

**D**

Уровень посыла канала D.

[0...9]

#### 6-2в. FX 1 . . . . .[No Effect...Delay/Rotary Speaker]

#### 6-2г. FX 2 . . . . .[No Effect...Delay/Rotary Speaker]

Параметры определяют тип эффекта.

**No Effect:** Эффект отключен. Опция используется в том случае, если сигнал эффектом обрабатывать не надо.

**Hall Reverb — Delay/Rotary Speaker:** подробное описание каждого из эффектов приводится в главе "Параметры эффектов".

**On**

Поле **отмечено:** эффект применяется.

Поле **не отмечено:** эффект отключается. Однако, если используются перечисленные ниже эффекты, то независимо от этой установки сигнал будет обработан двухполосным эквалайзером полочного типа (см. "6-3в. EQ").

- Stereo Delay
- Cross Delay
- Stereo Chorus 1, 2
- Stereo Exciter
- Auto Pan
- Tremolo

#### 6-2д. C Pan, D Pan/L Level, R Level

В зависимости от установки "6-1а. Effect Placement", эти параметры могут и не отображаться.

#### C Pan, D Pan . . . . .[OFF, L...R]

Панорама сигнала до и после эффекта.

**L:** Влево.

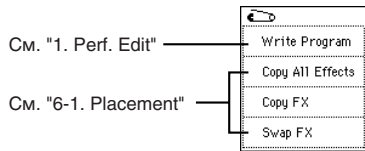
**R:** Вправо.

**OFF:** Сигнал отсутствует.

## L Level, R Level .....[0...9]

Уровни возвратов на выходы 1/L/MONO и 2/R OUTPUT.

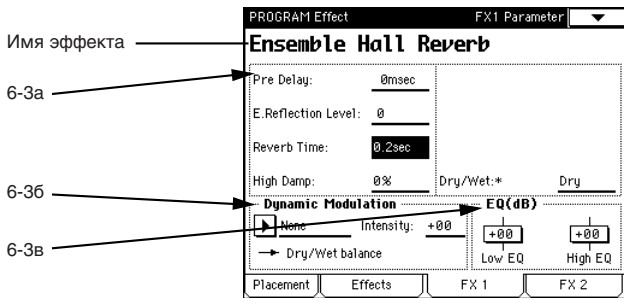
## Меню команд страницы



### 6-3. FX1

### 6-4. FX2

Страницы используются для определения параметров эффектов, выбранных в "6-2. Effects".



### 6-3а. Параметры эффекта

Список доступных параметров определяется выбранным эффектом. Более подробно они описаны в главе "Параметры эффектов".

### 6-3б. Dynamic Modulation .....[None...VDA EG]

Определяет источник динамической модуляции.

При изменении значения источника в реальном времени соответствующим образом модифицируется параметр, отмеченный стрелкой (нижняя строка).

Например, для того, чтобы управлять динамической модуляцией с помощью педального контроллера (XVP-10 или EXP-2), скоммутированного с гнездом ASSIGNABLE PEDAL/SWITCH 1, необходимо произвести следующие установки.

Выберите в качестве источника динамической модуляции CC#12 или CC#13. Затем в глобальном режиме установите параметр Assignable Switch/Pedal 1 (см. главу "Глобальный режим", раздел "6. Assign", подраздел "6-2. Assignable Pedal") в значение, которое соответствует определенному выше (т.е. в FX Control 1 (CC#12) или FX Control 2 (CC#13)). Теперь с помощью педального контроллера, скоммутированного с i30, можно управлять параметром эффекта.

Степень воздействия динамической модуляции зависит от значения управляемого параметра, характера манипуляций с источником и величины параметра Intensity.

**None:** Динамическая модуляция отключена.

### Intensity .....[-15...+15]

Определяет чувствительность (интенсивность), с которой выбранный источник воздействует на соответствующий параметр эффекта.

**+15:** Максимальная глубина модуляции. Допустим в качестве источника динамической модуляции выступает послекасание (Aftertouch), а в качестве приемника (управляемого параметра эффекта) — параметр Dry/Wet (соотношение прямого и обработанного сигналов). Если параметр Dry/Wet установлен изначально в значение 50:50, то при применении послекасания (при давлении на клавиатуру инструмента) уровень обработанного (Wet) сигнала будет увеличиваться.

**0:** Источник модуляции на приемник влияния не оказывает.

**-15:** Максимальная глубина модуляции. Допустим в качестве источника динамической модуляции выступает послекасание (Aftertouch), а в качестве приемника (управляемого параметра

эффекта) — параметр Dry/Wet (соотношение прямого и обработанного сигналов). Если параметр Dry/Wet установлен изначально в значение 50:50, то при применении послекасания (при давлении на клавиатуру инструмента) уровень необработанного (Dry) сигнала будет увеличиваться.

### 6-3в. EQ

Установки двухполосного эквалайзера полочного типа.

Для некоторых эффектов эквалайзер остается активным даже в том случае, если не отмечено поле **On** в "6-2в. FX1" или "6-2г. FX2" (см. выше).

### Low EQ .....[-12...+12]

Усиливает или подавляет сигнал низкочастотного диапазона.

**+12:** Максимальное усиление сигнала низкочастотного диапазона.

**-12:** Максимальное подавление сигнала низкочастотного диапазона.

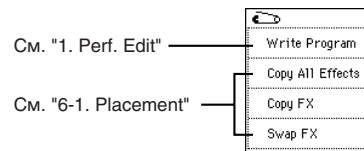
### High EQ .....[-12...+12]

Усиливает или подавляет сигнал высокочастотного диапазона.

**+12:** Максимальное усиление сигнала высокочастотного диапазона.

**-12:** Максимальное подавление сигнала высокочастотного диапазона.

## Меню команд страницы

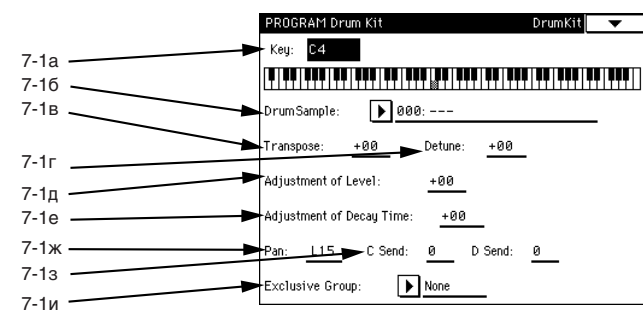


## 7. Drum Kit

Это окно отображается в том случае, если в качестве программы выбрана программа ударных (банк R). На странице определяются установки набора ударных, используемого программой.

**Набор ударных** — множество сэмплов ударных, назначенных на клавиатуру инструмента. Это позволяет воспроизводить звуки ударных инструментов, беря соответствующие ноты.

Сэмплы ударных — волновые формы, определяющие характерное звучание конкретного ударного инструмента.



### 7-1а. Key .....[A0...C8]

Определяет ноту, на которую будет назначаться сэмпл ударных.

### 7-1б. Drumsample .....[0...405]

Используется для выбора сэмпла ударных, который назначается на ноту, выбранную с помощью параметра "7-1а. Key".

### 7-1в. Transpose .....[-24...+24]

Определяет высоту сэмпла ударных с точностью до полутона.

### 7-1г. Detune .....[-50...+50]

Определяет высоту сэмпла ударных с точностью до сотой доли полутона.

## 7-1д. Adjustment of Level .....[-99...+99]

Определяет громкость сэмпла ударных, назначенного на данную ноту.

Громкость определяется относительно установки VDA программы банка R.

**+99:** Сэмпл ударных воспроизводится с максимальной громкостью.

**0:** Сэмпл ударных воспроизводится с громкостью, определенной установкой VDA.

**-99:** Сэмпл ударных не воспроизводится.

## 7-1е. Adjustment of Decay Time [-99...+99]

Определяет время спада сэмпла ударных.

Время определяется относительно установки VDA программы банка R.

**+99:** Максимальное значение времени спада (больше, чем значение, определенное соответствующей установкой VDA EG).

**0:** Время спада определяется соответствующей установкой VDA EG.

**-99:** Фаза спада практически отсутствует и звук затухает почти моментально.

## 7-1ж. Pan .....[L15...CNT...R15, OFF]

Определяет панорамирование каждой из нот набора ударных.

**L15:** Панорама до упора влево.

**CNT:** Панорама по центру.

**R15:** Панорама до упора вправо.

**OFF:** Сэмпл ударных не воспроизводится.

## 7-1з. C Send, D Send .....[0...9]

Для каждой из нот набора ударных определяется уровень сигнала на каналы C и D.

Помните о том, что если параметр "6-2а. OSC 1 Send Level" установлен в **0**, то эти установки значения не имеют.

## 7-1и. Exclusive Group . .[None, Group1...Group16, Self]

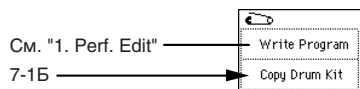
Определяет группу каждой из нот набора ударных.

**None:** Нота не принадлежит ни одной из групп.

**Group1 — Group16:** Номер группы, на которую назначена данная нота набора ударных. Ноты каждой из групп воспроизводятся в монофоническом режиме (в каждый момент времени может звучать только один сэмпл данной группы). Более приоритетной считается нота, взятая последней.

**Self:** При многократном воспроизведении данной ноты прежде чем запустится воспроизведение следующего сэмпла, звук предыдущего будет мьютирован.

## Меню команд страницы



## 7-1Б. Copy Drum Kit

Команда используется для копирования установок другого набора ударных.

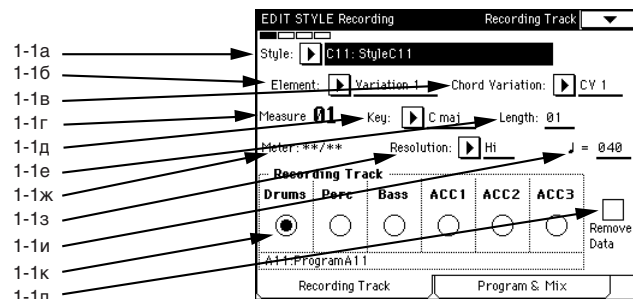
# Режим редактирования СТИЛЯ

Режим используется для ввода данных пользовательских стилей.

## 1. Recording

### 1-1. Recording Track

Страница используется для определения установок записи пользовательского стиля в режиме реального времени.



### 1-1а. Style .....[C11...C68]

Используется для выбора пользовательского стиля, который необходимо записать в режиме реального времени.

### 1-1б. Element .....[Variation 1...Fill 2]

Используется для выбора элемента.

**Variation 1 — 4:** Используется для выбора вариации, которую необходимо записать. Созданная вариация будет запускаться при нажатии на соответствующую кнопку VARIATION 1 — 4 лицевой панели инструмента.

**Intro 1 — 2:** Используется для выбора вступления, которое необходимо записать. Созданное вступление будет запускаться при нажатии на соответствующую кнопку INTRO/ENDING 1 — 2 лицевой панели инструмента.

**Ending 1 — 2:** Используется для выбора коды, которую необходимо записать. Созданная кода будет запускаться при нажатии на соответствующую кнопку INTRO/ENDING 1 — 2 лицевой панели инструмента.

Элементы **Intro 1** и **Ending 1** воспроизводятся независимо от берущихся на клавиатуре аккордов. Поэтому их используют при записи конкретных вступлений и код, которые не должны модифицироваться во время воспроизведения.

**Fill 1 — 2:** Используется для выбора сбивки, которую необходимо записать. Созданная сбивка будет запускаться при нажатии на соответствующую кнопку FILL 1 — 2 лицевой панели инструмента.

### 1-1в. Chord Variation

Определяет вариацию аккорда, для которой необходимо записать секвенсерные данные.

Если с помощью параметра "1-1б. Element" выбрано одно из значений **Variation 1 — 4**, то предоставляется возможность альтернативного определения одной из опций **CV 1 — CV 6**. Если же выбрать **Intro 1 — 2**, **Ending 1 — 2** или **Fill 1 — 2**, то количество доступных опций ограничивается **CV 1 — CV 2**.

### 1-1г. Measure .....[1...16]

Отображается номер текущего такта.

### 1-1д. Key .....[C maj...B min]

Определяет тональность, которая будет использоваться при вводе вариации аккорда, выбранной с помощью параметра "1-1в. Chord Variation".

Если определить тональность отличную от той, с которой была реально введена вариация аккорда, то при воспроизведении аранжировки нормальное гармоническое развитие нарушается.

## 1-1e. Length .....[0...16]

Определяет длину вариации аккорда.

Все треки вариации аккорда имеют одинаковую длину.

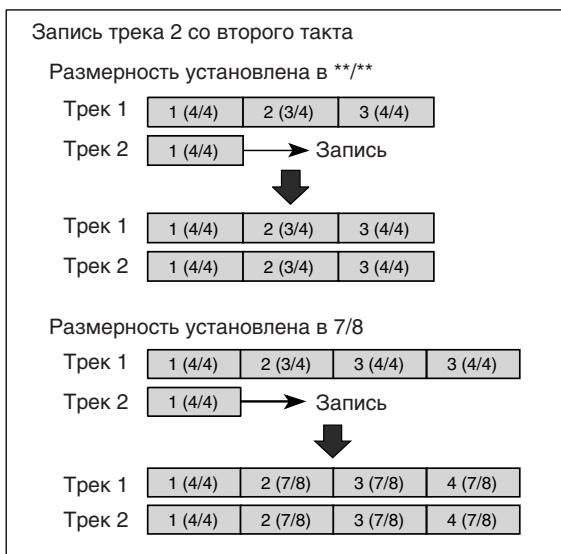
## 1-1ж. Meter .....[\*\*/\*\*, 4/4...16/16]

Параметр определяет метр такта. Если нажать на кнопку REC/WRITE, то можно будет выбрать метр вариации аккорда, которая будет записываться.

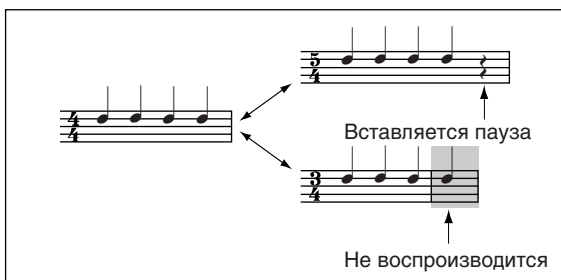
После того, как будут произведены необходимые установки, нажмите на кнопку REC/WRITE.

**\*\*/\*\*:** Используется метр, определенный для этого такта ранее или тот, который был задан при записи других треков.

**4/4 — 16/16:** Определяет метр. Во время записи в режиме реального времени это значение откорректировать невозможно. Если необходимо изменить метр внутри вариации аккорда, то необходимо с помощью команды "5-1B. Event Edit" вставить соответствующее событие в нужный такт, а затем записать исполняемые данные на каждый из треков.



Если в результате изменения параметра число долей такта увеличивается, то на место новых вставляется пауза. Соответственно, если такт укорачивается, то часть его воспроизводиться не будет. Однако, если при записи новых треков или с помощью команды "5-1B. Event Edit" вернуть прежнее значение размерности, то "пропавшие" доли снова начнут воспроизводиться.



## 1-1з. Resolution .....[Hi...]

Определяет точность квантования при записи данных.

**Hi:** Данные квантуются и записываются в соответствии с максимальной разрешающей способностью секвенсера, которая составляет 1/96 четвертной ноты.

**♪:** Записываемые данные квантуются и устанавливаются в позиции ближайших четвертных нот.



## 1-1и. ♪ (Tempo) .....[40...240]

Параметр определяет темп.

## 1-1к. Recording Track

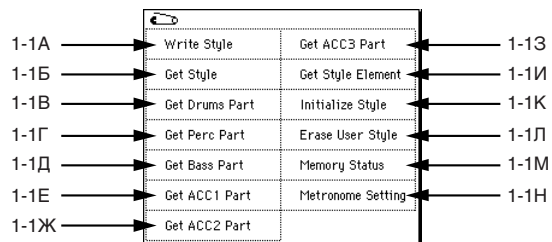
Записываемый трек определяется с помощью кнопок альтернативного выбора.

## 1-1л. Remove Data

Поле **отмечено:** Опция используется для стирания данных трека.

Например, для того, чтобы удалить ноту заданной высоты, войдите в режим ввода данных, нажав на кнопку REC/WRITE. Как только будет достигнута позиция, в которой находится нота, которую необходимо стереть, нажмите на соответствующую клавишу клавиатуры инструмента. Если удерживать клавишу нажатой, то будут стерты ноты данной высоты, которые были воспроизведены в этот промежуток времени. Аналогичным образом можно стереть данные колеса транспонирования (pitch bend), отклонив джойстик по оси "X" (вправо или влево) и удерживая его в этом положении в течении необходимого интервала. Также стираются и данные послекасания (aftertouch). В этом случае необходимо надавливать на клавиатуру инструмента.


## Меню команд страницы



## 1-1А. Write Style

Команда используется для записи стиля во внутреннюю память i30.

**⚠** Прежде чем выключить питания инструмента или загрузить новый стиль, необходимо сохранить отредактированный. В противном случае результаты корректировки будут утеряны.

- 1) Выберите эту команду. Раскроется диалоговое окно следующего вида.
- 
- 2) В поле **Name** отображается имя стиля. Для того, чтобы изменить его, войдите в диалоговое окно редактирования символической информации (кнопка с пиктограммой "Т").
  - 3) В поле **Category** определяется группа стилей, в которую будет записана отредактированная версия.
  - 4) Параметр **Write to User Style** определяет позицию в памяти, куда необходимо записать отредактированную версию.
  - 5) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.



## 1-1Б. Get Style

Команда используется для загрузки выбранного стиля в текущий.

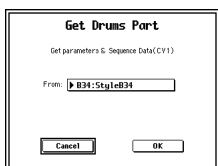
- 1) Выберите эту команду.  
Раскроется диалоговое окно следующего вида.
- 2) Выберите стиль, который необходимо загрузить в текущий. Для этого можно воспользоваться либо кнопками ARRANGEMENT/STYLE лицевой панели инструмента, либо нажать на кнопку **From** диалогового окна. Во втором случае выведется список групп стилей. Выберите в нем группу, в которой находится требуемый стиль, а затем, из списка стилей группы — и сам стиль.
- 3) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.



## 1-1В. Get Drums Part

Команда используется для загрузки партии ударных выбранного стиля в текущий.

- 1) Выберите эту команду.  
Раскроется диалоговое окно следующего вида.
- 2) Выберите стиль, партию ударных которого необходимо загрузить в текущий. Для этого можно воспользоваться либо кнопками ARRANGEMENT/STYLE лицевой панели инструмента, либо нажать на кнопку **From** диалогового окна. Во втором случае выведется список групп стилей. Выберите в нем группу, в которой находится требуемый стиль, а затем, из списка стилей группы — и сам стиль.
- 3) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.



## 1-1Г. Get Perc Part

## 1-1Д. Get Bass Part

## 1-1Е. Get ACC1 Part

## 1-1Ж. Get ACC2 Part

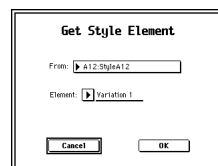
## 1-1З. Get ACC3 Part

Команды используются для загрузки соответствующей партии выбранного стиля в текущий (см. описание команды “1-1В. Get Drums Part”).

## 1-1И. Get Style Element

Команда используется для загрузки необходимого элемента выбранного стиля в текущий стиль.

- 1) Выберите эту команду.  
Раскроется диалоговое окно следующего вида.
- 2) Выберите стиль, элемент которого необходимо загрузить в текущий. Для этого можно воспользоваться либо кнопками ARRANGEMENT/STYLE лицевой панели инструмента, либо нажать на кнопку **From** диалогового окна. Во втором случае выведется список групп стилей. Выберите в нем группу, в которой находится требуемый стиль, а затем, из списка стилей группы — и сам стиль.
- 3) С помощью параметра **Element** выберите элемент, который необходимо загрузить.  
Предоставляется возможность выбора того же элемента, который был определен в “1-1Б. Element”.  
Например, если в данный момент выбрана одна из вариаций Variation 1 — 4, то в этой команде можно также выбрать вариацию Variation 1 — 4.
- 4) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.



## 1-1К. Initialize Style

Команда используется для инициализации установок стиля.

Эта процедура необходима, если стиль создается с нуля. Более подробно инициализированные параметры стиля описаны в руководстве “Основное руководство”, стр. 41.

- 1) Выберите с помощью “1-1а. Style” стиль, который необходимо инициализировать.
- 2) Выберите эту команду.  
Раскроется диалоговое окно следующего вида.
- 3) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.



## 1-1Л. Erase User Style

Команда используется для стирания выбранного стиля.

Если выполнить операцию сохранения пользовательского стиля невозможно вследствие недостатка свободной памяти, то с помощью этой команды можно удалить ненужные пользовательские стили.

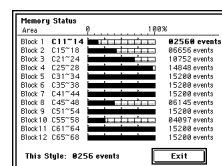
- 1) Выберите эту команду.  
Раскроется диалоговое окно следующего вида.
- 2) Выберите пользовательский стиль (C11 — C68), который необходимо стереть.
- 3) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.



## 1-1М. Memory Status

Информирует об объеме свободной памяти инструмента.

- 1) Выберите эту команду.  
Раскроется диалоговое окно следующего вида. Каждый из блоков может содержать до 15'200 событий.
- 2) Нажмите на кнопку **Exit**.

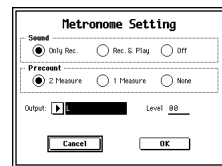


## 1-1Н. Metronome Setting

Используется для определения установок метронома.

Произведенные здесь установки на режим программы, глобальный режим и режим работы с диском не распространяются.

- 1) Выберите эту команду.  
Раскроется диалоговое окно следующего вида.
- 2) Параметр **Sound** определяет режим воспроизведения сигнала метронома. Если выбрана опция **Only Rec**, то звук метронома воспроизводится только во время записи в режиме реального времени, если **Rec. & Play** — то во время записи в режиме реального времени и при воспроизведении, если **Off** — то метроном вовсе не воспроизводится.
- 3) Параметр **Precount** определяет продолжительность предварительного отсчета. Если выбрана опция **2 Measure**, то перед началом записи воспроизводятся два такта предварительного отсчета, если **1 Measure** — то один такт, если **None** — то предварительный отсчет отсутствует.
- 4) Параметр **Output** определяет канал(ы), на который направляется сигнал метронома.



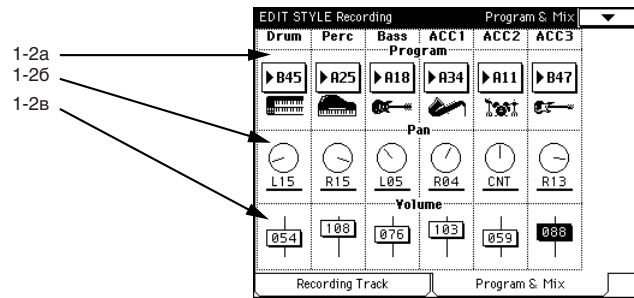
**L** — метроном воспроизводится по каналу L; **R** — метроном воспроизводится по каналу R; **L+R** — метроном воспроизводится по обоим каналам (L и R); **C send** — метроном воспроизводится по каналу C; **D send** — метроном воспроизводится по каналу D; **C send+D Send** — метроном воспроизводится по обоим каналам (C и D).

Если параметр установлен в значение **All**, то сигнал метронома воспроизводится сразу по всем каналам (L, R, C и D). Физические разъемы OUTPUT, на которые подается сигнал метронома, определяются установкой Placement.

- 5) Параметр **Level** определяет громкость метронома.
- 6) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.

## 1-2. Program & Mix

Страница используется для выбора программы и определения установок панорамы и громкости каждого из треков. Эти параметры используются только при вводе данных стиля и на аранжировку не распространяются. Поэтому выбирайте их значения исключительно из соображений удобства ввода данных стиля.



### 1-2a. Program .....[A11...R58]

Для выбора программы **с помощью групп** нажмите на эту кнопку. Раскроется диалоговое окно со списком групп. Выберите требуемую группу, а затем, внутри выбранной группы — исходную программу. При выборе программы список автоматически сворачивается (закрывается). Для того, чтобы зафиксировать список на экране, необходимо нажать на кнопку с пиктограммой булавки, чтобы она закрылась.

Для выбора программы можно использовать кнопки SW 1, SW 2, ножной переключатель или педали внешнего контроллера EC5. Для этого необходимо произвести соответствующие установки в глобальном режиме (см. главу “Глобальный режим”, раздел “6. Assign”).

На трек, выбранный с помощью “1-1к. Recording Track”, можно назначить программу с помощью кнопок PROGRAM лицевой панели. Сначала вводится номер банка, а затем — номер программы. Верхний ряд кнопок 1 — 8 используется для ввода старшего разряда числа, нижний — для ввода младшего.

### 1-26. Pan .....[OFF, L15...CNT...R15, PROG]

Определяет панорамирование соответствующего трека по каналам L и R.

**L15:** Панорама до упора влево.

**CNT:** Панорама по центру.

**R15:** Панорама до упора вправо.

**PROG:** Применяются установки соответствующей программы.

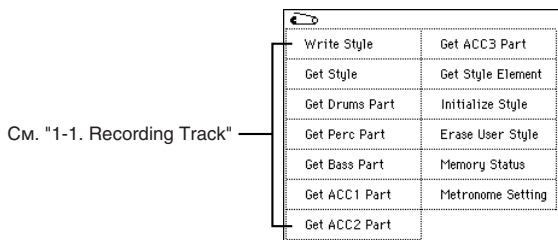
**OFF:** Трек не воспроизводится.

### 1-2в. Volume .....[0...127]

Определяет громкость трека.

**127:** Максимальная громкость.

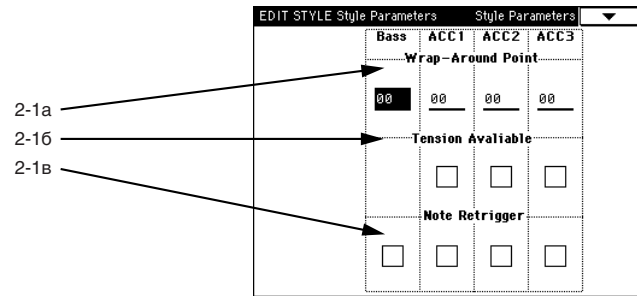
## Меню команд страницы



## 2. Style Parameters

### 2-1. Style Parameters

На странице определяются установки Wrap-Around Point, Tension Available и Note Retrigger для треков Bass и ACC 1 — 3.



#### 2-1a. Wrap-Around Point .....[1...12]

В зависимости от высоты взятых нот некоторые из партий могут звучать неестественно. Если нота выше определенной с помощью этого параметра относительно тоники, то партия трека транспонируется на октаву вниз.

**1 — 12:** Определяет рабочий диапазон с точностью до полутона вверх от тоники, определенной в режиме редактирования стиля (“1-1д. Key”). Для более естественного воспроизведения рекомендуется выбирать различные значения для каждой из партий.

#### 2-16. Tension Available

Параметр определяет — будут ли взятые неустойчивые ступени воспроизводиться по трекам ACC 1 — 3.

Поле **отмечено:** неустойчивые ступени аккорда воспроизводятся.

Поле **не отмечено:** неустойчивые ступени аккорда не воспроизводятся.

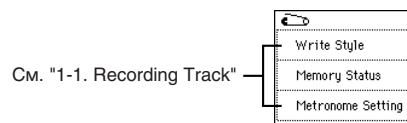
#### 2-1в. Note Retrigger

Параметр определяет режим гармонизации треков Bass и ACC 1 — 3 при смене гармонии (при взятии нового аккорда).

Поле **отмечено:** Воспроизведение трека прерывается и начинают воспроизводиться ноты, соответствующие новому аккорду.

Поле **не отмечено:** При взятии нового аккорда воспроизведение нот текущего прерывается и трек мьютируется до тех пор, пока в соответствии с его данными не будет определено, что должно быть запущено воспроизведение новых нот.

## Меню команд страницы



## 3. Chord Var. Table

### 3-1. Chord Var. Table

Страница используется для формирования таблицы вариации аккорда элемента, выбранного с помощью “1-16. Element”.

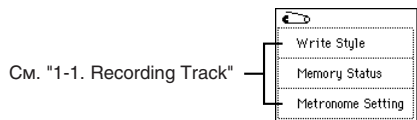
При идентификации аккорда в режиме воспроизведения аранжировки в соответствии с этой таблицей выбирается нужная вариация аккорда. Если выбранная вариация аккорда пустая (не содержит данных), то **i30** ищет, начиная с CV1, вариацию аккорда с данными и автоматически подставляет ее вместо пустой.

### 3-1a. Chord Variation Table

Назначает вариацию аккорда на каждый из аккордов Major — aug M7.

Если с помощью параметра “1-16. Element” выбрано одно из значений **Variation 1 — 4**, то предоставляется возможность альтернативного определения одной из опций **CV 1 — CV 6**. Если же выбрать **Intro 1 — 2**, **Ending 1 — 2** или **Fill 1 — 2**, то количество доступных опций ограничивается **CV 1 — CV 2**.

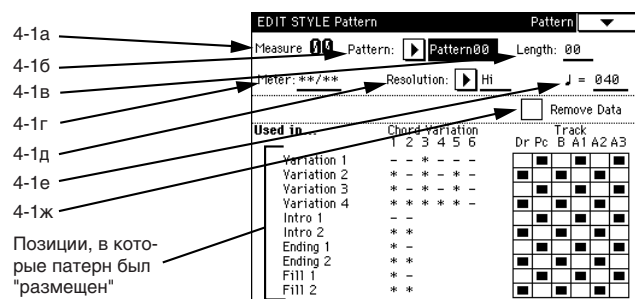
## Меню команд страницы



## 4. Pattern

### 4-1. Pattern

Пользовательский стиль может включать в себя до 100 паттернов. Помните о том, что при редактировании данных паттерна соответствующим образом модифицируется воспроизведение каждого из его “включений” в трек.



### 4-1a. Measure

Отображается текущий такт.

### 4-1б. Pattern ..... [0...99]

Используется для выбора паттерна, данные которого необходимо ввести.

### 4-1в. Length ..... [0...16]

Для того, чтобы определить длину паттерна, данные которого будут вводиться, нажмите на кнопку REC/WRITE.

После того, как все необходимые корректировки будут произведены, нажмите еще один раз на кнопку REC/WRITE.

### 4-1г. Meter ..... [1/4...16/16]

Для того, чтобы определить метр (размерность) паттерна нажмите на кнопку REC/WRITE.

После того, как все необходимые корректировки будут произведены, нажмите еще один раз на кнопку REC/WRITE.

### 4-1д. Resolution ..... [Hi...]

Определяет точность квантования данных.

**Hi**: Данные квантуются в соответствии с максимальной разрешающей способностью секвенсера, которая составляет 1/96 четвертной ноты.

**J**: Записываемые данные квантуются и устанавливаются в позиции ближайших четвертных нот.



### 4-1е. J (Tempo) ..... [40...240]

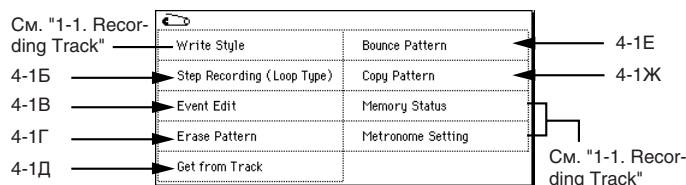
Параметр определяет темп.

### 4-1ж. Remove Data

Поле **отмечено**: Опция используется для стирания данных паттерна.

Например, для того, чтобы удалить ноту заданной высоты, войдите в режим ввода данных, нажав на кнопку REC/WRITE. Как только будет достигнута позиция, в которой находится нота, которую необходимо стереть, нажмите на соответствующую клавишу клавиатуры инструмента. Если удерживать клавишу нажатой, то будут стерты ноты данной высоты, которые были воспроизведены в этот промежуток времени. Аналогичным образом можно стереть данные колеса транспонирования (pitch bend), отклонив джойстик по оси “X” (вправо или влево) и удерживая его в этом положении в течении необходимого интервала. Также стираются и данные послекасания (aftertouch). В этом случае необходимо надавливать на клавиатуру инструмента.

## Меню команд страницы



### 4-1Б. Step Recording (Loop Type)

Команда используется для ввода данных паттерна в статичном (пошаговом) режиме, а не в режиме реального времени.

В пошаговом режиме новые данные прибавляются к уже существующим данным выбранной части паттерна, не затирая их.

Сначала с помощью “4-1б. Pattern” выберите паттерн, который необходимо записать, затем определите в тактах длину перезаписываемой области (параметр “4-1в. Length”). После того, как будут введены данные в диапазон тактов, длина которого определяется параметром Length, произойдет переход к первому такту диапазона.

Выберите эту команду.

Процедура редактирования в пошаговом режиме и определение соответствующих установок были подробно описаны в главе “Режим секвенсера аккомпанемента”, раздел “6. Edit”, подраздел “6-1. Edit”, параграф “6-1А. Step Recording” (см. “Если в качестве параметра Track выбраны значения **ATr. KBD Track** или **KBD 4 — 8 Track**”).

### 4-1В. Event Edit

Команда используется для редактирования отдельных событий паттерна.

С помощью “4-1б. Pattern” выберите паттерн, а затем — эту команду. Раскрывающееся диалоговое окно позволяет определить тип(ы) событий, которые будут редактироваться.

Отметьте типы событий, которые необходимо отредактировать и нажмите на кнопку **OK**.

Более подробно эта процедура и ее установки описаны в главе “Режим секвенсера аккомпанемента”, раздел “6. Edit”, подраздел “6-1. Edit”, параграф “6-1Б. Event Edit”.

### 4-1Г. Erase Pattern

Команда используется для стирания выбранного паттерна.

С помощью “1-1б. Pattern” выберите паттерн, а затем — эту команду.

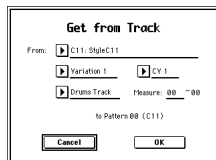
Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.

### 4-1Д. Get from Track

Команда используется для загрузки исполняемых данных трека в выбранный паттерн.

- 1) С помощью “4-1б. Pattern” выберите паттерн-приемник, в который будет записываться информация с трека-источника. Длина паттерна определяется с помощью “4-1в. Length”.

- Выберите эту команду.  
Раскроется диалоговое окно следующего вида.
- С помощью параметра **From** выберите стиль.
- Выберите элемент и вариацию аккорда.



Если в качестве элемента выбрать одно из значений **Variation 1 — 4**, то предоставляется возможность альтернативного определения одной из опций **CV 1 — CV 6**. Если же выбрать **Intro 1 — 2**, **Ending 1 — 2** или **Fill 1 — 2**, то количество доступных опций ограничивается **CV 1 — CV 2**.

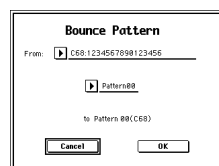
- Выберите трек (Drums Track, Perc Track или ACC1 — 3 Track)
- Определите такт, начиная с которого данные будут копироваться в выбранный патерн (параметр Measure).
- Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.

#### 4-1E. Bounce Pattern

Команда используется для слияния данных патерна-источника и патерна-приемника. Результат выполнения операции записывается в патерн-приемник.

Атрибуты размерности (метра) и длины патерна, который получается в результате выполнения команды, заимствуются из соответствующих параметров патерна-приемника. Если патерн-источник и патерн-приемник содержат MIDI-данные формата Control Change, то результат выполнения команды непредсказуем. Поэтому перед выполнением команды слияния данных двух патернов необходимо соответствующим образом откорректировать находящиеся на них MIDI-события Control Change (см. описание команды "4-1B. Event Edit").

- Выберите с помощью "4-1Б. Pattern" патерн-приемник.
- Выберите эту команду.  
Раскроется диалоговое окно следующего вида.
- С помощью параметра **From** выберите патерн-источник информации.
- Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.

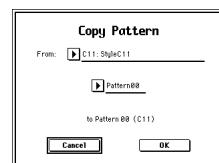


#### 4-1Ж. Copy Pattern

Команда используется для копирования данных патерна-источника в патерн-приемник.

Помните о том, что в результате выполнения команды копирования старая информация патерна-приемника теряется и в него записываются новые данные.

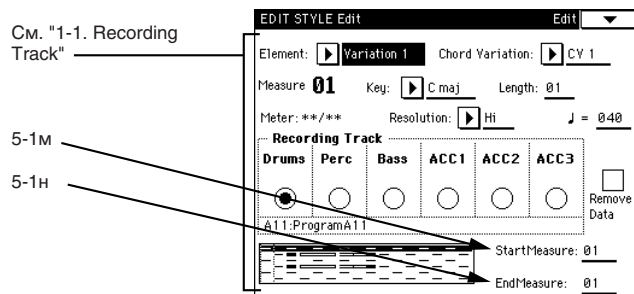
- Выберите с помощью "4-1Б. Pattern" патерн-приемник.
- Выберите эту команду.  
Раскроется диалоговое окно следующего вида.
- С помощью параметра **From** выберите патерн-источник информации.
- Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.



## 5. Edit

### 5-1. Edit

Страница используется для статичного (не в режиме реального времени) редактирования каждого из треков. Этот режим редактирования называется пошаговым.

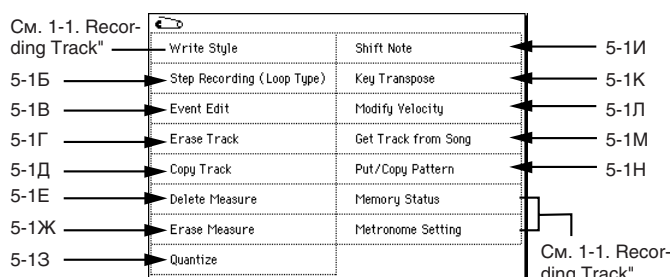


#### 5-1м. Start Measure

#### 5-1н. End Measure

Параметры определяют диапазон (первый и последний такты соответственно) стиля, который необходимо отредактировать или записать в пошаговом режиме.

### Меню команд страницы



#### 5-1Б. Step Recording (Loop Type)

Команда используется для ввода данных стиля.

Данные вводятся не в режиме реального времени, а в статичном — последовательно шаг за шагом.

В пошаговом режиме новые данные прибавляются к уже существующим данным выбранной части стиля, не затирая их.

Сначала с помощью "1-1Б. Element" и "1-1в. Chord Variation" выберите вариацию аккорда, которую необходимо записать, затем определите в тактах диапазон перезаписываемой области (параметры "5-1м. Start Measure" и "5-1н. End Measure"). После того, как будут введены данные в диапазон тактов, выбранный с помощью Start Measure и End Measure, произойдет переход к первому такту диапазона.

Выберите эту команду.

Процедура редактирования в пошаговом режиме и определение соответствующих установок были подробно описаны в главе "Режим секвенсера аккомпанемента", раздел "6. Edit", подраздел "6-1. Edit", параграф "6-1А. Step Recording" (см. "Если в качестве параметра Track выбраны значения ATr. KBD Track или KBD 4 — 8 Track").

#### 5-1В. Event Edit

Команда используется для редактирования отдельных событий стиля, которые были введены ранее.

С помощью "1-1Б. Element" и "1-1в. Chord Variation" выберите элемент и вариацию аккорда, которые необходимо отредактировать. Затем выберите эту команду. Раскроется диалоговое окно, позволяющее определить тип редактируемых событий.

Отметьте типы событий, которые необходимо отредактировать и нажмите на кнопку **OK**. Раскроется диалоговое окно.

Более подробно процедура редактирования отдельных событий описана в главе "Режим секвенсера аккомпанемента", раздел "6. Edit", подраздел "6-1. Edit".

#### 5-1Г. Erase Track

Команда используется для стирания данных выбранного трека.

- С помощью "1-1Б. Element" и "1-1в. Chord Variation" выберите элемент и вариацию аккорда.
- С помощью "1-1к. Recording Track" выберите трек, события которого необходимо стереть.



- 3) Выберите эту команду.  
Раскроется диалоговое окно следующего вида.  
Если отмечено поле **All Tracks**, то стираются данные всех треков.
- 4) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.

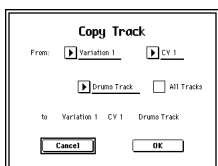


### 5-1Д. Copy Track

Команда используется для копирования данных трека-источника в трек-приемник.

Помните о том, что в результате выполнения команды копирования старая информация трека-приемника теряется и на него записываются новые данные.

- 1) С помощью "1-1б. Element" и "1-1в. Chord Variation" выберите элемент и вариацию аккорда.
- 2) С помощью "1-1к. Recording Track" выберите трек-приемник.
- 3) Выберите эту команду.  
Раскроется диалоговое окно следующего вида.
- 3) С помощью параметра **From** выберите источник информации: элемент, вариацию аккорда и трек.



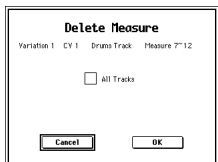
Если отмечена опция **All Tracks**, то копируются данные всех треков.

- 4) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.

### 5-1Е. Delete Measure

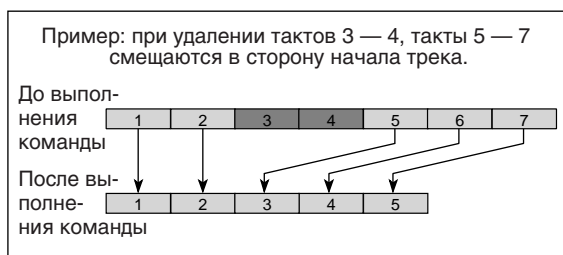
Команда используется для удаления тактов.

- 1) С помощью "1-1б. Element" и "1-1в. Chord Variation" выберите элемент и вариацию аккорда.
- 2) С помощью "1-1к. Recording Track" выберите трек.
- 3) Выберите с помощью параметров "5-1м. Start Measure" и "5-1н. End Measure" — диапазон тактов, которые необходимо удалить.
- 4) Выберите эту команду.



Раскроется диалоговое окно следующего вида.  
Если отмечено поле **All Tracks**, то удаляются соответствующие такты со всех треков.

- 5) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.



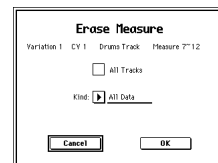
### 5-1Ж. Erase Measure

Команда используется для стирания данных различных типов из определенной области трека.

Если управляющие данные выходят за границу стираемой области трека, то удаляются только данные, расположенные внутри заданного диапазона. Если стираются нотные данные, которые выходят за границу выбранной области трека, то они удаляются и из последующих тактов.

- 1) С помощью "1-1б. Element" и "1-1в. Chord Variation" выберите элемент и вариацию аккорда.
- 2) С помощью "1-1к. Recording Track" выберите трек.
- 3) Выберите с помощью параметров "5-1м. Start Measure" и "5-1н. End Measure" — диапазон тактов, данные которых необходимо удалить.

- 4) Выберите эту команду.  
Раскроется диалоговое окно следующего вида.

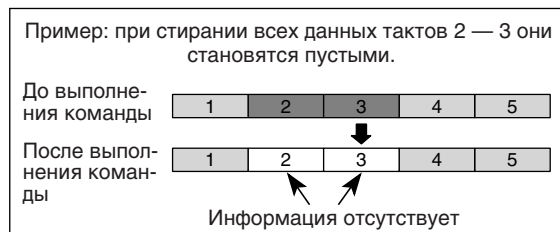


Если отмечено поле **All Tracks**, то стираются данные выбранных типов соответствующих тактов на всех треках.

- 5) Параметр **Kind** определяет типы стираемых данных.

Если выбрана опция **All Data**, то стираются данные всех типов, включая ноты и управляющие события. Если выбрана опция **Aftertouch**, то стираются данные послекасания.

- 6) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.



### 5-13. Quantize

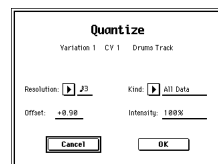
Команда используется для квантования ранее записанных данных стиля. Более подробно результат выполнения команды квантования описан в главе "Приложение". После выполнения команды данные преобразуются следующим образом.

- При квантовании событий *note-on* (взятие ноты) корректируются события взятия нот, однако их длительность остается неизменной.
- Если точность квантования установлена в **Hi**, то ноты привязываются к базовой сетке секвенсера, интервал которой равен 1/96. Эту опцию используют, например, для экономии памяти секвенсера при записи управляющих данных непрерывного типа. Например, при манипуляциях с джойстиком или послекасанием (*aftertouch*) генерируется очень много данных. Однако если их отквантовать, то изменение контроллера, происходящее в промежутке между границами базового интервала секвенсера, объединяются в одно событие.

Аналогично управляющие данные одинаковых типов, произошедшие в один и тот же момент времени, также преобразуются в одно событие.

- 1) С помощью "1-1б. Element" и "1-1в. Chord Variation" выберите элемент и вариацию аккорда.
- 2) С помощью "1-1к. Recording Track" выберите трек и с помощью параметров "5-1м. Start Measure" и "5-1н. End Measure" — диапазон тактов, данные которых необходимо отквантовать.

- 3) Выберите эту команду.  
Раскроется диалоговое окно следующего вида.



- 4) Точность квантования определяется с помощью параметра **Resolution**.

Чем меньше точность, тем эффективней экономится память.

- 5) Параметр **Kind** определяет тип данных, подлежащих квантованию.

**Aftertouch** — квантуются данные послекасания.

**Control Change** — квантуются управляющие данные **Control Change**. Определить номер сообщений **Control Change** невозможно.

- 6) Параметр **Offset** определяет величину (в тактах) и направление смещения квантуемых данных относительно стандартной сетки (сетки, определенной с помощью параметра **Resolution**).

Значение **0.48** соответствует  $\frac{1}{2}$ , **0.24** —  $\frac{1}{4}$ . При **отрицательных** значениях данные смещаются влево (ноты воспроизводятся раньше), при **положительных** — вправо (ноты воспроизводятся позже).

- Параметр **Intensity** определяет глубину коррекции, т.е. насколько близко данные приближаются к позициям, заданным в пунктах “4)” и “6)”.

Если выбрано значение **0%**, то положение нот не корректируется, если **100%** — то данные устанавливаются точно в позиции, которые были определены в пунктах “4)” и “6)”.

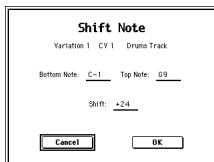
- Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.

### 5-1И. Shift Note

Команда используется для транспонирования нот выбранного диапазона тактов на заданную величину.

- С помощью “1-1б. Element” и “1-1в. Chord Variation” выберите элемент и вариацию аккорда.
- С помощью “1-1к. Recording Track” выберите трек.
- Выберите эту команду.

Раскроется диалоговое окно следующего вида.



- С помощью параметров **Bottom Note** и **Top Note** определите диапазон нот, которые будут транспонироваться. Значение параметра **Top Note** не может быть меньше **Bottom Note**.
- Параметр **Shift** определяет в полутонах интервал транспонирования (-24 — +24).
- Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.

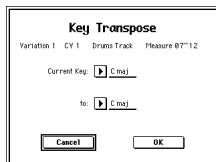
### 5-1К. Key Transpose

Команда используется для транспонирования нот трека в заданную тональность.

- С помощью “1-1б. Element” и “1-1в. Chord Variation” выберите элемент и вариацию аккорда.
- С помощью “1-1к. Recording Track” выберите трек.
- Убедитесь в корректности установки “1-1д. Key”.

Если она не соответствует оригинальной вариации аккорда, то результат выполнения команды Key Transpose может оказаться непредсказуемым.

- Выберите эту команду. Раскроется диалоговое окно следующего вида.



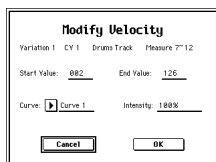
- Параметр **Current Key** определяет текущую тональность, а параметр **To** — результирующую.
- Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.

### 5-1Л. Modify Velocity

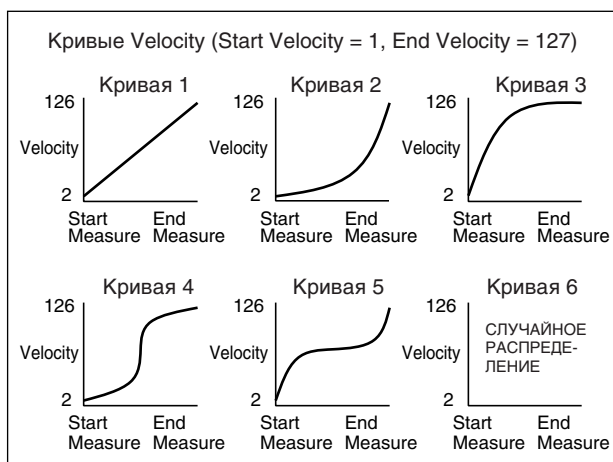
Команда используется для модификации скорости нажатия нотных данных определенных тактов в соответствии с выбранной кривой.

- С помощью “1-1б. Element” и “1-1в. Chord Variation” выберите элемент и вариацию аккорда.
- С помощью “1-1к. Recording Track” выберите трек.
- Выберите эту команду.

Раскроется диалоговое окно следующего вида.



- Параметр **Start Value** определяет величину velocity первого такта диапазона.
- Параметр **End Value** определяет величину velocity последнего такта диапазона.
- Параметр **Curve** определяет кривую, в соответствии с которой будут модифицироваться данные скорости нажатия.
- Параметр **Intensity** определяет насколько значения velocity будут приближаться к кривой, выбранной на шаге “6)”. Если установить его в значение **0%**, то данные скорости нажатия не изменяются, если в **100%** — то устанавливаются строго в соответствии с выбранной кривой.
- Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.



### 5-1М. Get Track from Song

Команда используется для загрузки данных выбранного трека на текущий.

- С помощью “1-1б. Element” и “1-1в. Chord Variation” выберите элемент и вариацию аккорда.
- С помощью “1-1к. Recording Track” выберите трек-приемник информации.
- Выберите эту команду.

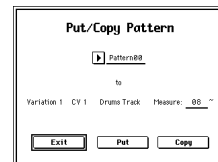


- В поле **From** выберите песню.
- Выберите трек и диапазон тактов, которые необходимо загрузить.
- Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.

### 5-1Н. Put/Copy Pattern

Команда используется для размещения (назначения) или копирования определенного паттерна на текущий (выбранный) трек.

- С помощью “1-1б. Element” и “1-1в. Chord Variation” выберите элемент и вариацию аккорда.
- С помощью “1-1к. Recording Track” выберите трек-приемник информации.
- Выберите эту команду.



- Раскроется диалоговое окно.
- Выберите паттерн.
- Параметр **Measure** определяет такт трека-приемника, начиная с которого будут размещаться (назначаться) или копироваться данные паттерна.
- Для размещения (назначения) данных паттерна в выбранную позицию текущего трека нажмите на кнопку **Put**, для копирования — на кнопку **Copy**.

Если была нажата кнопка **Put**, то выбранный паттерн размещается (назначается) на трек, начиная с такта, номер которого задается параметром **Measure**. Однако физически данные на трек не копируются, просто в этом месте делается ссылка на соответствующий паттерн. Это позволяет экономить секвенсерную память, размещая в требуемых местах трека ссылки на повторяющиеся фрагменты (паттерны). Однако необходимо принимать во внимание следующее. При редактировании паттерна соответствующим образом модифицируется воспроизведение всех частей трека(ов), где он был размещен.

Если была нажата кнопка **Copy**, то данные паттерна копируются на трек, начиная с такта, номер которого определяется параметром **Measure**.

- Нажмите на кнопку **Exit**.

**Put**  
Пример: однотактовый патерн 20 размещается (кнопка Put) на трек 10, начиная с тактов 2, 4 и 6. При достижении воспроизведения этих тактов вызывается патерн 20 и проигрываются его данные.

Трек 10 (ударные)

Патерн 20

**Copy**  
Пример: данные паттерна 41 копируются во второй такт.

До копирования

Патерн 41

После копирования

## 6. Test

### 6-1. Test

Страница используется для тестирования записанной вариации аккорда в составе аранжировки.

Установки "1-1a. Style" и "1-16. Element"

Отображается имя аккорда

Установка "3-1a. Chord Variation Table"

Для запуска воспроизведения нажмите на кнопку START/STOP. Берите на клавиатуре аккорды для каждого из созданных элементов и прослушивайте различные вариации аккорда.

После создания вариации аккорда назначьте ее на аккорд (установка "3-1a. Chord Variation Table") и протестируйте на этой странице. После окончания процедуры тестирования нажмите еще один раз на кнопку START/STOP.

### Меню команд страницы

См. "1-1. Recording Track"

## Глобальный режим

Установки глобального режима, такие как высота строя, MIDI-параметры, функциональное назначение кнопок **RIT.**, **ACCEL.** и **SW1/2**, применяются ко всей музыкальной рабочей станции **i30**.

## 1. Basic Setup

### 1-1. Basic Setup

На странице определяются установки высоты строя, транспонирования и выбираются кривые чувствительности скорости нажатия/послекасания.

### 1-1a. Master Tune .....[-50...+50]

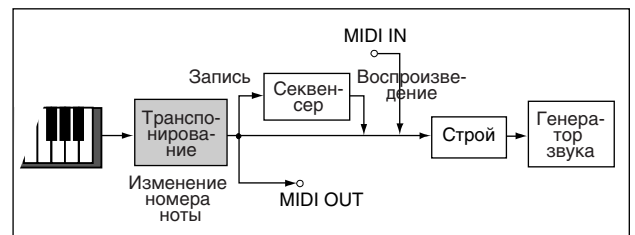
Определяет высоту строя инструмента с точностью до сотых долей полутона.

### 1-16. Transpose Position

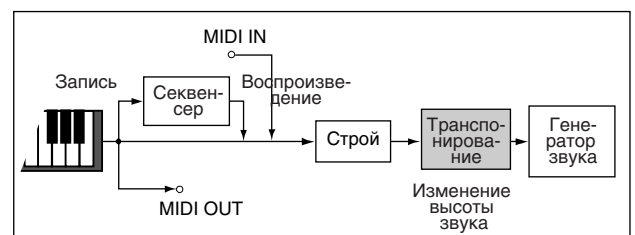
Определяет точку применения функции транспонирования.

Установка влияет на передаваемые/принимаемые MIDI-данные и на данные, записанные в секвенсер инструмента. При игре на клавиатуре инструмента и воспроизведении звука с помощью встроенного генератора **i30** эта установка значения не имеет.

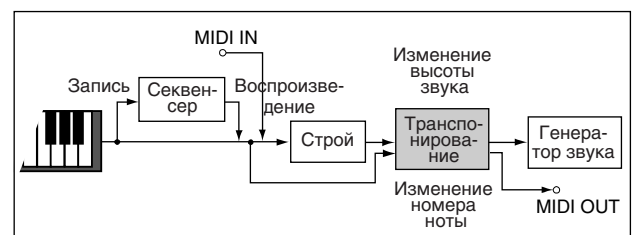
**Post-Keyboard:** Установки транспонирования применяются сразу после клавиатуры инструмента. Таким образом транспонированные данные попадают на внутренний генератор, а также через выход MIDI OUT на внешнее оборудование. Эту установку применяют при создании секвенции, использующей транспонированные данные.



**Pre-Oscillator:** Установки транспонирования применяются непосредственно перед генератором звука. Таким образом на внутренний генератор поступают транспонированные нотные данные с клавиатуры инструмента и со входа MIDI IN. Нотные данные, передаваемые на внешнее оборудование через выход MIDI OUT, не транспонируются.



**Pre-Oscillator & MIDI OUT:** Установка аналогична описанной выше за исключением того, что на выход MIDI OUT передаются уже **транспонированные** нотные данные. Поэтому данную установку можно использовать, чтобы воспроизводить данные, созданные на **i30**, в той же тональности и на внешнем генераторе звука.



## 1-1b. Response Curve

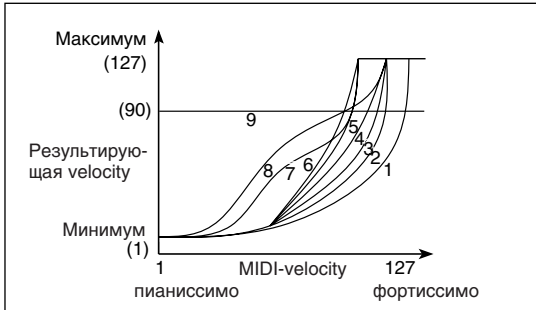
Используется для выбора кривых чувствительности скорости нажатия и послекасания.

### Velocity ..... [1...9]

Определяет кривую, в соответствии с которой изменяется громкость или "яркость" звука в зависимости от динамики исполнения.

1 — 8: Множество кривых позволяет выбрать наиболее удачно согласующуюся с манерой игры конкретного исполнителя.

9: Кривая чувствительности фиксирована на уровне 90. Используется в случаях, когда громкость или "яркость" звука не должны зависеть от скорости нажатия.

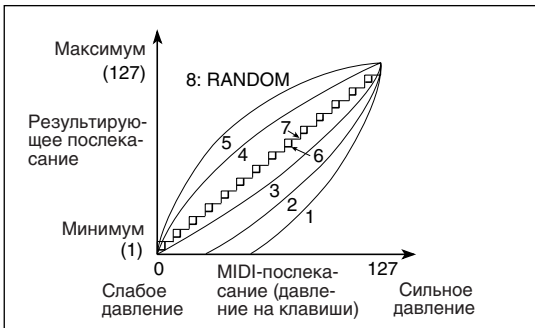


### Aftertouch ..... [1...8]

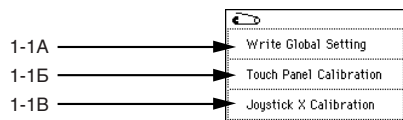
Определяет кривую, в соответствии с которой изменяется громкость, "яркость" или высота звука в зависимости от послекасания (давления на уже взятую ноту).

6, 7: Поскольку кривая 6 имеет 24 градации, а кривая 7 — 12, их можно использовать для записи событий послекасания в секвенсер, когда необходимо экономить его память. Если выбрать кривую 7 и установить глубину модуляции частоты с помощью послекасания равной одной октаве, то можно изменять высоту нот с помощью послекасания с точностью до полутона.

8: Кривая соответствует вероятностному закону и используется для создания с помощью послекасания специальных эффектов.



## Меню команд страницы



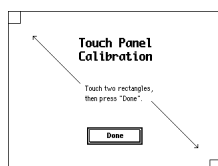
### 1-1A. Write Global Setting

Команда используется для сохранения установок глобального режима. Для ее выполнения нажмите на кнопку **OK**, расположенную в диалоговом окне команды.

### 1-1Б. Touch Panel Calibration

Команда используется для калибровки сенсорного дисплея. Процедуру выполняют в случае его неадекватной работы.

- 1) Выберите эту команду.  
Раскроется диалоговое окно следующего вида.



Если выбрать эту команду с помощью меню команд страницы невозможно, то нажмите на кнопку **[+]** при нажатой кнопке **EXIT**.

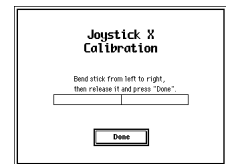
- 2) Выберите квадратик, расположенный в левом верхнем углу дисплея (прикоснитесь к соответствующей области). Если он выбран правильно, то объект должен отобразиться в инверсном цвете.
- 3) Выберите квадратик, расположенный в правом нижнем углу дисплея (прикоснитесь к соответствующей области). Если он выбран правильно, то объект должен отобразиться в инверсном цвете.
- 4) Нажмите на кнопку **Done**.

При некорректном выполнении процедуры калибровки на экран выводится сообщение об ошибке. В этом случае произведите калибровку еще один раз с самого начала.

### 1-1В. JS X Calibration

Команда используется для калибровки джойстика. Процедура необходима при неадекватном функционировании данного контроллера.

- 1) Выберите эту команду.  
Раскроется диалоговое окно следующего вида.
- 2) Переместите джойстик сначала в крайнее левое положение, а затем — в крайнее правое.
- 3) Отпустите джойстик.
- 4) Нажмите на кнопку **Done**.



При некорректном выполнении процедуры калибровки на экран выводится сообщение об ошибке. В этом случае произведите калибровку еще один раз с самого начала.

## 2. Scale

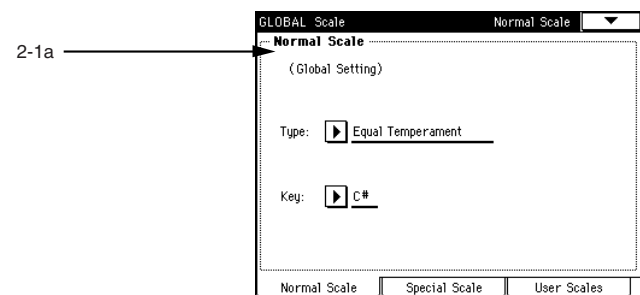
Определяет строй, который будет использоваться в **i30**.

### 2-1. Normal Scale

В режимах воспроизведения аранжировки и секвенсера аккомпанемента для переключения между строем, определенным на этой странице, и строем KBD, выбранным в режиме воспроизведения аранжировки или секвенсера аккомпанемента, можно использовать программируемую педаль или другой контроллер.

В остальных режимах с помощью программируемой педали или другого контроллера можно переключаться между строем, определенным на этой странице, и строем, выбранным в "2-2. Special Scale".

Например, если для переключения строя планируется использовать кнопку **SW1**, то необходимо установить параметр **SW 1** ("6-1. SW 1, SW 2") в **Scale Change (CC#4)**. При этом если выбран строй **Normal**, то светодиод кнопки **SW1** не горит.



### 2-1a. Normal Scale

#### Type ..... [Equal Temperament...User Scale 32]

**Equal Temperament** — Pelog: См. главу "Режим воспроизведения аранжировки", раздел "6. General Settings", подраздел "6-4. Fill/Scale".

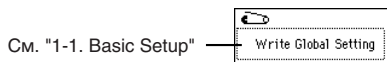
**User Scale 1** — **User Scale 32**: Строй, созданные в "2-3. User Scale".



## Key .....[C...B]

Параметр определяет тонику выбранного строя.

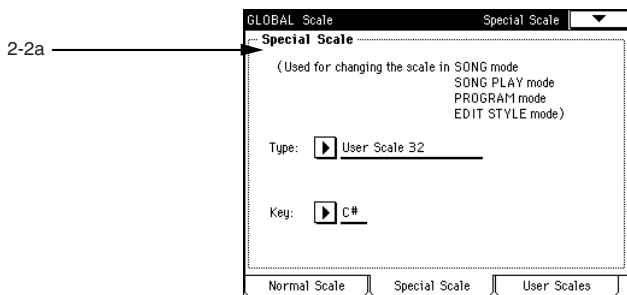
## Меню команд страницы



## 2-2. Special Scale

В режиме, отличном от режимов **воспроизведения аранжировки** и **секвенсера аккомпанемента** для переключения между строем, определенным на этой странице, и строем, выбранным в "2-1. Normal Scale", можно использовать программируемую педаль или другой контроллер.

Например, если для переключения строя планируется использовать кнопку **SW1**, то необходимо установить параметр **SW 1** ("6-1. SW 1, SW 2") в **Scale Change (CC#4)**. При этом если выбран строй **Normal**, то светодиод кнопки **SW1** не горит.



### 2-2a. Special Scale

#### Type .....[Equal Temperament...User Scale 32]

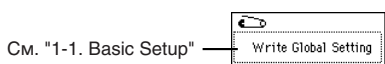
**Equal Temperament — Pelog:** См. главу "Режим воспроизведения аранжировки", раздел "6. General Settings", подраздел "6-4. Fill/Scale".

**User Scale 1 — User Scale 32:** Строи, созданные в "2-3. User Scale".

## Key .....[C...B]

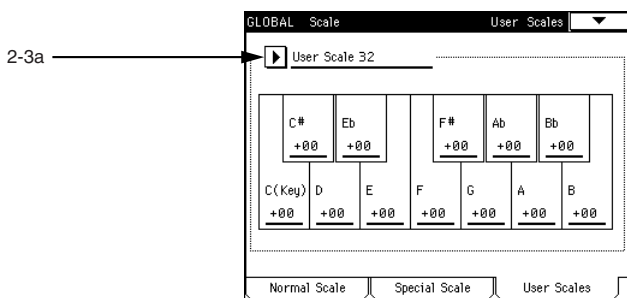
Параметр определяет тонику выбранного строя.

## Меню команд страницы



## 2-3. User Scale

Страница используется для определения установок 32 пользовательских строев.

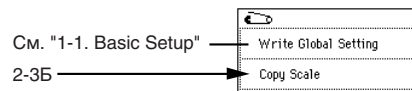


### 2-3a. User Scale .....[1...32]

Используется для выбора пользовательского строя.

Высота нот выбранного строя определяется относительно высоты нот стандартного строя с точностью до сотых долей полутона в диапазоне **-50 — +50**.

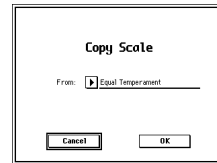
## Меню команд страницы



## 2-3Б. Copy Scale

Команда используется для копирования установок строя. Это удобно при создании пользовательского строя на основе уже существующего.

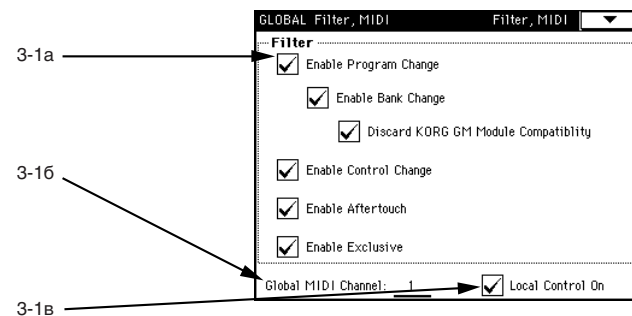
- 1) Выберите пользовательский строй.
- 2) Выберите эту команду.  
Раскроется диалоговое окно следующего вида.
- 3) С помощью параметра **From** выберите строй, установки которого необходимо скопировать.
- 4) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.



## 3. Filter, MIDI

### 3-1. Filter, MIDI

На странице определяются установки фильтрации MIDI-событий, глобальный MIDI-канал и состояние функции Local Control On.



#### 3-1a. Filter

Определяет будут ли MIDI-события данного типа передаваться и приниматься.

##### Enable Program Change

Поле **отмечено:** MIDI-сообщения формата Program Change (смена программы) принимаются и передаются.

##### Enable Bank Change

Поле **отмечено:** MIDI-сообщения формата Bank Change (смена банка) принимаются и передаются.

##### Discard KORG GM Module Compatibility

Поле **отмечено:** MIDI-сообщения выбора банков A и B передаются в формате [MSB: 0, LSB: 0], а выбора банка R — в формате [MSB: 0, LSB: 4].

##### Enable Control Change

Поле **отмечено:** Управляющие MIDI-сообщения формата Control Change (изменение высоты тона, громкость, сустейн и др. контроллерные сообщения) принимаются и передаются.

##### Enable Aftertouch

Поле **отмечено:** MIDI-сообщения послепикасания (aftertouch) принимаются и передаются.

##### Enable Exclusive

Поле **отмечено:** MIDI-сообщения формата SysEx (system exclusive) принимаются и передаются.

### 3-16. Global MIDI Channel .....[1...16]

Определяет номер глобального MIDI-канала **i30**.

Если **отмечено** поле параметра **Enable Exclusive** установки Filter (см. выше), то по глобальному каналу, номер которого определяется здесь, могут приниматься MIDI-сообщения формата SysEx.

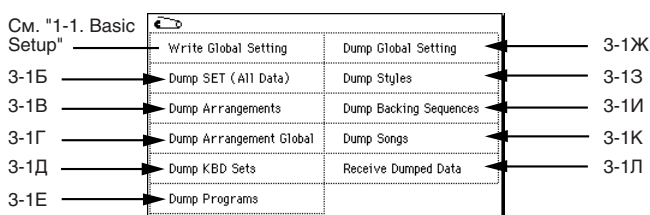
Глобальный канал используется также для приема/передачи MIDI-сообщений в режиме программы. Кроме того, этот канал используется для передачи данных аккордов, идентифицированных **i30**, в устройство Korg ih Interactive Vocal Harmony.

### 3-1В. Local Control On

Поле **отмечено**: Для управления внутренним генератором **i30** можно использовать клавиатуру, джойстик, кнопки SW1 и SW2, скоммутированные с инструментом педали и другие контроллеры.

Поле **не отмечено**: Клавиатуру, джойстик, кнопки SW1 и SW2, скоммутированные с инструментом педали и другие контроллеры можно использовать для управления внешним MIDI-оборудованием. В этом случае перечисленные выше контроллеры внутренним генератором **i30** не управляют, а только генерируют и передают на выход MIDI OUT соответствующие сообщения. При этом нельзя ввести секвенсерных данных или использовать клавиатуру инструмента для идентификации аккордов в режиме воспроизведения аранжировки и т.п.

## Меню команд страницы

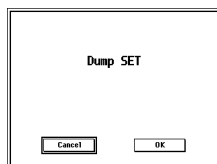


### 3-1В. Dump SET (All Data)

Команда используется для передачи всех данных пользовательской области памяти на внешнее MIDI-оборудование, что позволяет сохранять их на устройство архивации MIDI-файлов или компьютер, способный принимать MIDI-сообщения формата SysEx.

- 1) Выберите эту команду.

Раскроется диалоговое окно следующего вида.



- 2) Для передачи MIDI-данных на внешнее устройство нажмите на кнопку **OK**.

На передачу максимального объема данных (примерно 1 Мб) потребуется около 7 минут и 50 секунд. Ниже приводится список передаваемых данных.

- Данные аранжировки
- Глобальные данные аранжировки
- Данные конфигурации клавиатуры
- Данные программы
- Установки глобального режима
- Данные стиля
- Данные секвенсера аккомпанемента
- Данные песни

### 3-1В. Dump Arrangements

Команда используется для передачи данных всех пользовательских аранжировок на внешнее MIDI-оборудование, что позволяет сохранять их на устройство архивации MIDI-файлов или компьютер, способный принимать MIDI-сообщения формата SysEx.

Выберите команду и нажмите на кнопку **OK**.

Объем данных составляет 21 Кб и на их передачу требуется около 10 секунд.

### 3-1Г. Dump Arrangement Global

Команда используется для передачи глобальных данных аранжировок на внешнее MIDI-оборудование, что позволяет сохранять их на устройство архивации MIDI-файлов или компьютер, способный принимать MIDI-сообщения формата SysEx.

Выберите команду и нажмите на кнопку **OK**.

Объем данных составляет 54 байта и на их передачу требуется около 1 секунды.

### 3-1Д. Dump KBD Sets

Команда используется для передачи данных конфигурации клавиатуры на внешнее MIDI-оборудование, что позволяет сохранять их на устройство архивации MIDI-файлов или компьютер, способный принимать MIDI-сообщения формата SysEx.

Выберите команду и нажмите на кнопку **OK**.

Объем данных составляет 3.6 Кб и на их передачу требуется около 2 секунд.

### 3-1Е. Dump Program

Команда используется для передачи данных всех пользовательских программ на внешнее MIDI-оборудование, что позволяет сохранять их на устройство архивации MIDI-файлов или компьютер, способный принимать MIDI-сообщения формата SysEx.

Выберите команду и нажмите на кнопку **OK**.

Объем данных составляет 30.5 Кб и на их передачу требуется около 15 секунд.

### 3-1Ж. Dump Global Setting

Команда используется для передачи глобальных установок на внешнее MIDI-оборудование, что позволяет сохранять их на устройство архивации MIDI-файлов или компьютер, способный принимать MIDI-сообщения формата SysEx.

Выберите команду и нажмите на кнопку **OK**.

Объем данных составляет 422 байта и на их передачу требуется около 1 секунды.

### 3-1З. Dump Style

Команда используется для передачи данных стиля на внешнее MIDI-оборудование, что позволяет сохранять их на устройство архивации MIDI-файлов или компьютер, способный принимать MIDI-сообщения формата SysEx.

Выберите команду и нажмите на кнопку **OK**.

Объем данных составляет 787 Кб и на их передачу требуется около 5 минут и 40 секунд.

### 3-1И. Dump Backing Sequences

Команда используется для передачи данных секвенсера аккомпанемента на внешнее MIDI-оборудование, что позволяет сохранять их на устройство архивации MIDI-файлов или компьютер, способный принимать MIDI-сообщения формата SysEx.

Выберите команду и нажмите на кнопку **OK**.

Объем данных составляет 265 Кб и на их передачу требуется около 1 минуты и 50 секунд.

### 3-1К. Dump Songs

Команда используется для передачи данных песни на внешнее MIDI-оборудование, что позволяет сохранять их на устройство архивации MIDI-файлов или компьютер, способный принимать MIDI-сообщения формата SysEx.

Выберите команду и нажмите на кнопку **OK**.

Объем данных составляет 266 Кб и на их передачу требуется около 1 минуты и 50 секунд.

### 3-1Л. Receive Dumped Data

Команда используется для приема данных в **i30**, которые были ранее переданы на внешнее устройство с помощью одной из команд "3-1Б. Dump SET" — "3-1К. Dump Songs".

После завершения процесса приема данных с внешнего устройства нажмите на кнопку **EXIT**.

## Процедуры передачи/приема дампа


### Передача данных (из **i30** на MIDI-оборудование)

- 1) Скоммутируйте **i30** и MIDI-оборудование.

Если используется компьютер, способный принимать MIDI-сообщения формата SysEx, скоммутируйте его последовательный порт с гнездом TO HOST музыкальной рабочей станции **i30**.

Если используется архиватор MIDI-файлов, то скоммутируйте его вход MIDI IN со выходом MIDI OUT музыкальной рабочей станции **i30**.

- 2) Для входа в глобальный режим нажмите на кнопку **Global**.
- 3) Нажмите на кнопку **MENU**, а затем — на Filter, MIDI. На дисплей выведется страница Filter, MIDI.
- 4) Нажмите на кнопку входа в меню команд страницы и выберите соответствующую команду передачи данных.
- 5) Произведите необходимые установки в диалоговом окне команд. Нажмите на кнопку **OK**. Запустится процесс передачи данных. Во время обмена данными на дисплее выводится сообщение **Now Transmitting MIDI Data**. Объем передаваемых данных и необходимое для этого время определяются типом передаваемых данных.

 Не отключайте питание инструмента, если процесс обмена данными еще не завершился.

### Прием данных (с MIDI-оборудования на i30)

- 1) Скоммутируйте **i30** и MIDI-оборудование.


Если используется компьютер, способный принимать MIDI-сообщения формата SysEx, скоммутируйте его последовательный порт с гнездом TO HOST музыкальной рабочей станции **i30**.

Если используется архиватор MIDI-файлов, то скоммутируйте его выход MIDI OUT со входом MIDI IN музыкальной рабочей станции **i30**.

- 2) Настройте внешнее MIDI-оборудование на передачу данных по глобальному каналу **i30**. Если необходимо передать на **i30** данные, которые ранее были приняты от него, то установите глобальный канал **i30** в значение, при котором осуществлялась передача дампа на внешнее оборудование.

Детали настройки MIDI-канала передающего оборудования должны быть описаны в соответствующем руководстве. Номер глобального MIDI-канала **i30** определяется в "3. Filter, MIDI".

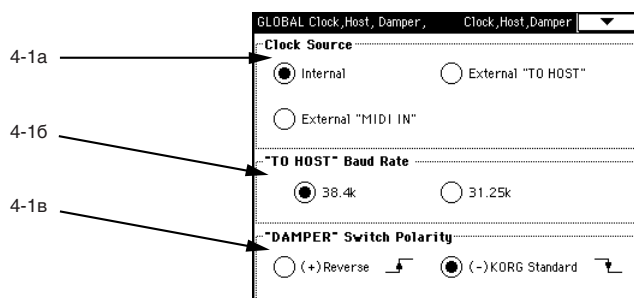
- 3) Загрузите страницу "3. Filter, MIDI" и нажмите на кнопку входа в меню команд страницы, выберите команду "Receive Dumped Data".
- 4) Запустите процесс передачи данных с внешнего MIDI-оборудования. Соответствующая процедура должна быть описана в пользовательском руководстве по используемому MIDI-прибору.
- 5) После окончания обмена данными нажмите на кнопку **EXIT**.

 Не отключайте питание инструмента, если процесс обмена данными еще не завершился.

## 4. Clock, Host, Damper

### 4-1. Clock, Host, Damper

Установки страницы определяют источник синхронизации, скорость передачи данных на внешнее оборудование и полярность демпферной педали.



#### 4-1a. Clock Source

**Internal:** Используется встроенный синхрогенератор **i30**.

В режимах воспроизведения аранжировки, секвенсера ак-

компанемента, песни, и воспроизведения песни на выход MIDI OUT непрерывно поступают синхронизирующие сообщения MIDI Clock. Таким образом, если выбрана установка **Internal**, то **i30** выступает в роли ведущего устройства при синхронизации с внешним секвенсером. В этом случае необходимо скоммутировать выход MIDI OUT музыкальной рабочей станции **i30** со входом MIDI IN внешнего оборудования.

**External "TO HOST":** **i30** синхронизируется от сообщений MIDI Clock, принимаемых от внешнего секвенсера, который скоммутирован с разъемом TO HOST. В этом случае поддерживается работа с сообщениями Start (запуск), Stop (останов), Continue (продолжить), Song Select (выбор песни) и Song Position Pointer (позиционирование указателя воспроизведения песни).

**External "MIDI IN":** **i30** синхронизируется от сообщений MIDI Clock, принимаемых от внешнего секвенсера, который скоммутирован с разъемом MIDI IN. В этом случае поддерживается работа с сообщениями Start (запуск), Stop (останов), Continue (продолжить), Song Select (выбор песни) и Song Position Pointer (позиционирование указателя воспроизведения песни).

Если выбрана опция External "TO HOST", то в режимах воспроизведения аранжировки, секвенсера аккомпанемента и песни в поле параметра темпа отображаются символы HST, если опция External "MIDI IN" — то символы "MID". В обоих случаях установки темпа **i30** игнорируются и воспроизвести секвенцию инструмента автономно невозможно.

В режиме воспроизведения песни **i30**, независимо от значения данного параметра, использует внутренний генератор синхроимпульсов (аналогично выбору установки **Internal**).

### 4-16. "TO HOST" Baud Rate

Определяет скорость передачи данных на компьютер или MIDI-секвенсер, которые скоммутированы с разъемом TO HOST.

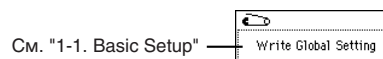
**38.4k:** Установка используется при коммутации **i30** с компьютером IBM PC или совместимым с ним.

**31.25k:** Установка используется при коммутации **i30** с компьютером Apple Macintosh.

### 4-1в. "DAMPER" Switch Polarity

Ножной переключатель, скоммутированный с гнездом DAMPER, которое расположено на тыльной панели инструмента, можно использовать в качестве педали сустейна. Однако для адекватной работы необходимо согласовать полярности **i30** и используемого ножного переключателя. В противном случае функция сустейна будет работать неадекватно и включаться при отпускании педали. Если это произошло, то измените полярность гнезда DAMPER.

## Меню команд страницы

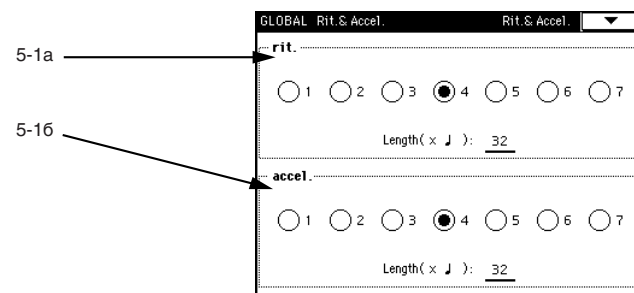


## 5. Ritardando & Accelerando

### 5-1. Rit. & Accel.

На странице определяется скорость изменения темпа при нажатии на кнопки **RIT.** и **ACCEL.**, расположенные на лицевой панели инструмента.

При нажатии на кнопку **RIT.** темп постепенно замедляется, а при нажатии на кнопку **ACCEL.** — наоборот постепенно ускоряется.



## 5-1a. rit.

1: При нажатии на кнопку **RIT.** темп плавно замедляется.

7: При нажатии на кнопку **RIT.** темп замедляется с максимальной скоростью.

**Length (x ♩) . . . . . [1...32]**

Определяет продолжительность интервала, в течении которого темп замедляется при нажатии на кнопку **RIT.** Во время изменения темпа светодиод этой кнопки мигает.

## 5-16. accel.

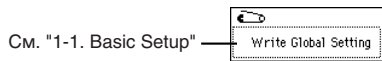
1: При нажатии на кнопку **ACCEL.** темп плавно ускоряется.

7: При нажатии на кнопку **ACCEL.** темп ускоряется с максимальной скоростью.

**Length (x ♩) . . . . . [1...32]**

Определяет продолжительность интервала, в течении которого темп ускоряется при нажатии на кнопку **ACCEL.** Во время изменения темпа светодиод этой кнопки мигает.

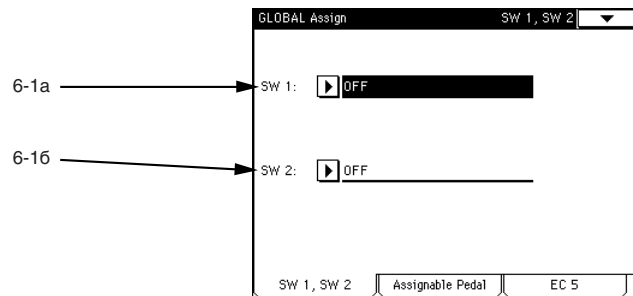
## Меню команд страницы



## 6. Assign

### 6-1. SW 1, SW 2

На странице определяется функциональное назначение кнопок **SW 1** и **2**, расположенных на лицевой панели инструмента.



**6-1a. SW 1 . . [OFF, DRUMS PLAY/MUTE...Damper]**

**6-16. SW 2 . . [OFF, DRUMS PLAY/MUTE...Damper]**

Параметры определяют функциональное назначение кнопок **SW 1** и **SW 2** соответственно.

**Intro 1, Intro 2:** Запуск вступления при воспроизведении аранжировки.

**Break:** Вставка паузы (сбивки) при воспроизведении аранжировки.

**Arrange/Style Down, Arrange/Style Up:** Выбор предыдущего (с номером на единицу меньше) или следующего (с номером на единицу больше) стиля соответственно. Стили будут выбираться при горячем светодиоде кнопки **STYLE.**

**Program Down, Program Up:** Выбор предыдущей (с номером на единицу меньше) или следующей (с номером на единицу больше) программы соответственно.

**KBD Set Down, KBD Set Up:** Выбор предыдущей (с номером на единицу меньше) или следующей (с номером на единицу больше) конфигурации клавиатуры соответственно.

**Variation Down, Variation Up:** Выбор предыдущей (с номером на единицу меньше) или следующей (с номером на единицу больше) вариации соответственно.

**Scale Change:** Переключение строя клавиатуры (CC#4). В режимах воспроизведения аранжировки и секвенсера аккомпанемента можно переключаться между строями **KBD Scale** и **Normal Scale** партии **KBD.** В остальных режимах происходит переключение между строями **Special Scale** и **Normal Scale** канала клавиатуры.

Если светодиод кнопки **SW 1** или **SW 2** горит, то в зависимости от текущего режима инструмента выбирается строй **KBD Scale** или **Special Scale** (CC#4=127). В противном случае (светодиод кнопки **SW 1** или **SW 2** не горит) выбирается строй **Normal Scale** (CC#4=000).

**FX 1 On/Off:** Включение/выключение ACC FX1 (процессор эффектов 1 партии аккомпанемента) в режимах воспроизведения аранжировки и секвенсера аккомпанемента. В остальных режимах происходит включение/выключение FX1 (процессор эффектов 1) (CC#92).

**FX 2 On/Off:** Включение/выключение ACC FX1 (процессор эффектов 2 партии аккомпанемента) в режимах воспроизведения аранжировки и секвенсера аккомпанемента. В остальных режимах происходит включение/выключение FX2 (процессор эффектов 2) (CC#94).

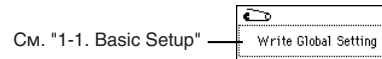
**Damper:** Включение функции сустейна при нажатии на кнопку **SW1** или **2**, аналогично демпферной педали (CC#64: 127 педаль нажата, 000 педаль отпущена).

**Chord Latch:** Включение функции фиксации аккорда при нажатой кнопке **SW1** или **2.**

**Chord Latch+Damper:** Комбинация двух описанных выше установок **Damper** и **Chord Latch.**

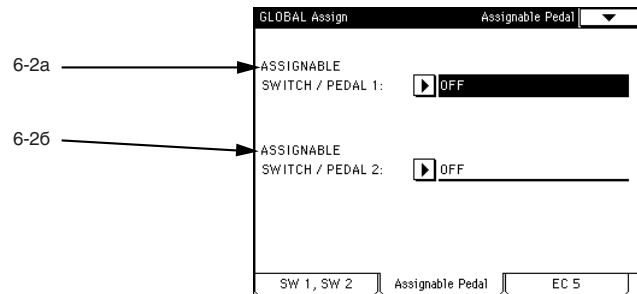
**Other:** Манипуляции с кнопками **SW 1** или **SW 2** имеют тот же эффект, что и манипуляции с соответствующей кнопкой лицевой панели инструмента.

## Меню команд страницы



### 6-2. Assignable Pedal

Страница используется для определения функций ножного переключателя или педали, скоммутированных с разъемами **ASSIGNABLE SWITCH/PEDAL 1** или **2**, которые расположены на тыльной панели инструмента.



**6-2a. Assignable Switch/Pedal 1 . . . [OFF, DRUMS PLAY/MUTE...Data Entry]**

**6-26. Assignable Switch/Pedal 2 . . . [OFF, DRUMS PLAY/MUTE...Data Entry]**

Параметры определяют функциональное назначение ножного переключателя или педали, которые скоммутированы с **i30.**

**DRUMS PLAY/MUTE — Damper:** Функции аналогичны описанным в подразделе "6-1. SW 1, SW 2".

**Master Volume:** Регулировка общей громкости инструмента.

**KBD Expression:** Управление экспрессией партий **Main KBD, Sub KBD** и **Lower KBD** в режимах воспроизведения аранжировки и секвенсера аккомпанемента или клавиатурных партий в других режимах (CC#11).

**VDF Cutoff:** Управление **VDF Cutoff Frequency** (частота среза фильтра) партий **Main KBD, Sub KBD** и **Lower KBD** в режимах воспроизведения аранжировки и секвенсера аккомпанемента или клавиатурных партий в других режимах (CC#74).

**Joystick +X (BEND):** Имитация отклонения джойстика по оси +X для партий **Main KBD, Sub KBD** и **Lower KBD** в режимах воспроизведения аранжировки и секвенсера аккомпанемента или клавиатурных партий в других режимах.



**Joystick -X (BEND):** Имитация отклонения джойстика по оси -X для партий Main KBD, Sub KBD и Lower KBD в режимах воспроизведения аранжировки и секвенсера аккомпанеента или клавиатурных партий в других режимах.

**Joystick +Y (CC#1):** Имитация отклонения джойстика по оси +Y для партий Main KBD, Sub KBD и Lower KBD в режимах воспроизведения аранжировки и секвенсера аккомпанеента или клавиатурных партий в других режимах.

**Joystick -Y (CC#2):** Имитация отклонения джойстика по оси -Y для партий Main KBD, Sub KBD и Lower KBD в режимах воспроизведения аранжировки и секвенсера аккомпанеента или клавиатурных партий в других режимах.

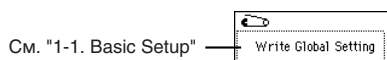
**FX Control 1 (CC#12):** Управление параметром эффекта, у которого Dynamic Modulation = CC#12.

**FX Control 2 (CC#13):** Управление параметром эффекта, у которого Dynamic Modulation = CC#13.

**Data Entry:** Определение значения объекта, выбранного на сенсорном дисплее.

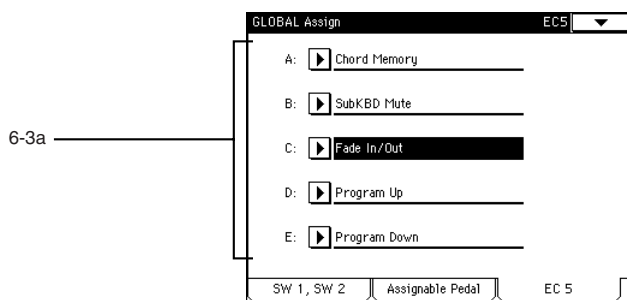
Установки **Master Volume** — **Data Entry** используются для программирования функции педали.

## Команды меню страницы



### 6-3. EC 5

На странице определяются функции педали Korg EC5, которая скоммутирована с разъемом EC5, расположенным на тыльной панели инструмента.



### 6-3a. Assignable Switch for EC5

**A** ..... [OFF, DRUMS PLAY/MUTE...Damper]

**B** ..... [OFF, DRUMS PLAY/MUTE...Damper]

**C** ..... [OFF, DRUMS PLAY/MUTE...Damper]

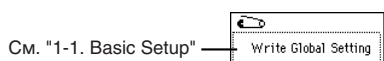
**D** ..... [OFF, DRUMS PLAY/MUTE...Damper]

**E** ..... [OFF, DRUMS PLAY/MUTE...Damper]

Параметры определяют функциональное назначение переключателей A — E педали Korg EC5, скоммутированной с i30.

Список доступных опций описан в подразделе "6-1. SW 1, SW 2".

## Меню команд страницы



Режим работы с диском предназначен для сохранения данных на гибкий или жесткий диски, а также для загрузки находящихся на этих носителях данных во внутреннюю память i30.

Музыкальная рабочая станция i30 поддерживает работу с 3.5" гибкими дисками плотности 2HD или 2DD, отформатированными в MS-DOS.

Отформатированный гибкий диск плотности 2HD имеет емкость 1.44 Мб (18 секторов на трек), а диск плотности 2DD — емкость 720 Кб (9 секторов на трек).

В i30 можно установить один опциональный 2.5" жесткий диск E-IDE. Ниже приводится список рекомендуемых моделей.

- Toshiba MK1401MAV 1.4 Гб
- Hitachi DK224A-14 1.4 Гб
- Fujitsu M2723TAM 1.2 Гб

При форматировании жесткого диска на i30 его максимальная емкость составляет 1 Гб.

Для установки в инструмент жесткого диска обращайтесь за помощью к местному дилеру компании Korg.

## Файлы, директории и пиктограммы

Иерархическая структура памяти диска включает в себя объекты двух типов: файлы и директории. Для визуальной идентификации типа объекта (файл или директория, если файл — то какие данные в него записаны) на дисплей выводится не только имя файла, но и соответствующая пиктограмма. Для обозначения файлов и директорий используются пиктограммы различного вида.

Файлы, которые могут быть прочитаны MS-DOS-совместимым компьютером, называются DOS-файлами или DOS-директориями.

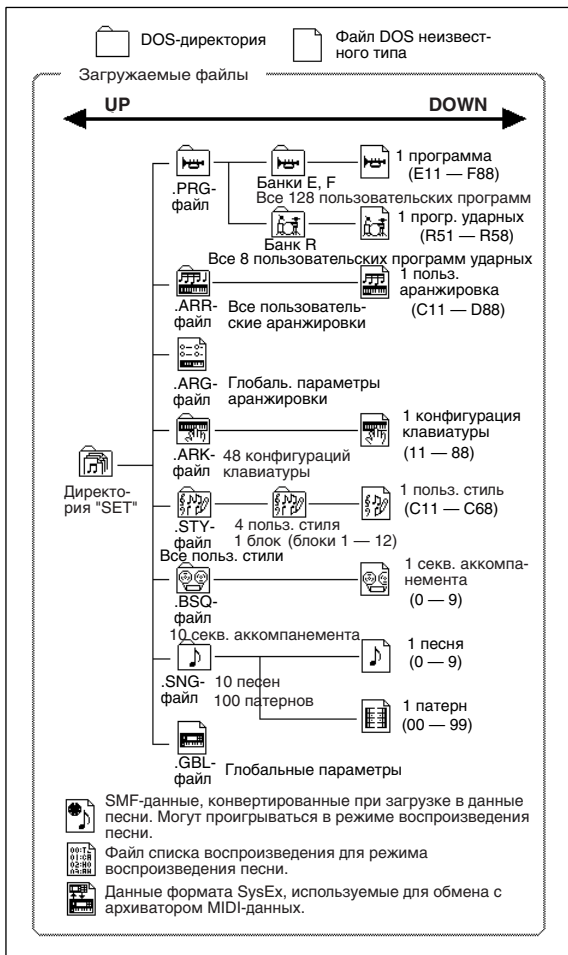
Различные типы DOS-файлов отличаются по расширению, которое добавляется к их именам. Если файл имеет расширение, отличное от перечисленных ниже, то он интерпретируется как файл формата SMF (Standard MIDI File).

Расширение	Тип
SET	Аранжировки, конфигурации клавиатуры, глобальные параметры аранжировки, стили, программы, наборы ударных, глобальные параметры, секвенции аккомпанеента, песни
.PRG	Программы, наборы ударных
.GBL	Глобальные параметры
.SNG	Песни
.ARR	Аранжировки
.ARK	Конфигурации клавиатуры
.ARG	Глобальные параметры аранжировки
.STY	Стили
.BSQ	Секвенции аккомпанеента
.MID	SMF-файлы
.EXL	MIDI-данные формата SysEx
.JKB	Списки воспроизведения песен

При сохранении данных i30 автоматически выбирает для файла соответствующее расширение. Однако если откорректировать расширение на компьютере и попытаться загрузить файл обратно в i30, то он будет интерпретироваться как файл неизвестного типа и обрабатываться как файл формата SMF.

На диаграмме, отображающей файловую структуру инструмента, для представления файлов, отличных от ".GBL" и ".ARG", используются пиктограммы директорий. Это отражает тот факт, что их можно открыть и просмотреть содержимое.





## 1-1д. Размер

Отображается размер файла в байтах.

## 1-1е. Дата сохранения

Отображается дата, введенная при сохранении файла, в формате (слева-направо): день, месяц, год. Музыкальная рабочая станция i30 собственного календаря не имеет. Поэтому дату приходится вводить самостоятельно перед сохранением файла (команда "1-1Л. Set Date").

## 1-1ж. Кнопки Open и Up

Кнопка **Open** используется для открытия выбранной директории. При этом происходит переход на более низкий уровень файловой структуры диска.

Кнопка **Up** используется для перехода к директории более высокого уровня. При этом текущая директория закрывается.

Эти кнопки доступны, если в окне директории выбран объект "директория", а не "файл".

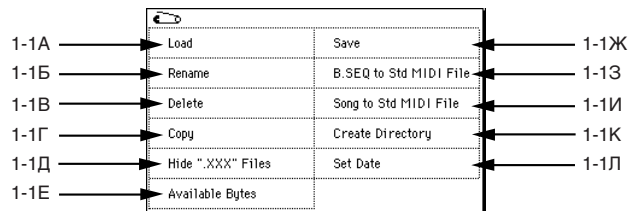
## 1-1з. Кнопка выбора дисководов

Определяет дисковод, с которого будут загружаться или на который будут сохраняться данные.

Если установлен опциональный жесткий диск, то появляется возможность выбора между ним и дисководом гибкого диска.

Кроме того, в поле выводится метка тома. Если метка тома отсутствует, то в поле выводится сообщение "no label".

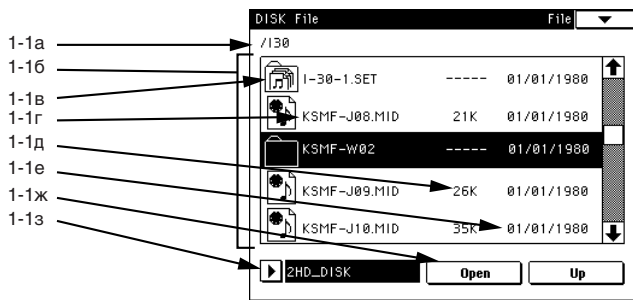
## Меню команд страницы



## 1. File

### 1-1. File

Страница используется для загрузки файла или директории во внутреннюю память инструмента.



### 1-1а. Текущая директория

Директория, которая участвует в выполнении операции (выбранная директория), называется **текущей директорией**.

На дисплее отображается полное имя директории. Для разделения директорий разного уровня используется символ "/" (слэш).

Для смены текущей директории используются кнопки **Open** и **Up**.

### 1-1б. Окно директории

Отображается содержимое текущей директории. Используется для выбора файлов или директорий более низкого уровня.

### 1-1в. Файл/пиктограмма

Отображается пиктограмма, соответствующая типу данного файла (см. выше).

### 1-1г. Имя файла

Отображается имя файла.

### 1-1А. Load

Команда используется для загрузки файла или директории, выбранных в окне директории.

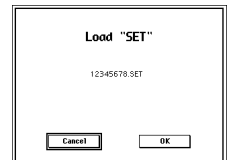
Диалоговое окно команды зависит от типа выбранного файла.

Для точного восстановления состояния инструмента, которое было на момент сохранения данных, рекомендуется загружать директорию ".SET".

#### Load ".SET"

Загружаются файлы ".ARR", ".ARK", ".ARG", ".STY", ".PRG", ".GBL", ".BSQ" и ".SNG" с именами, идентичными файлам директории ".SET".

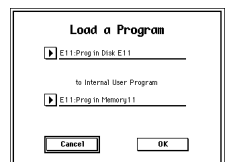
- 1) В окне директории выберите директорию ".SET", которую необходимо загрузить.
- 2) Выберите эту команду. Раскроется диалоговое окно следующего вида.
- 3) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.



#### Load ".ARR"/".STY"/".ARK"/".SNG"/".BSQ"/".PRG"/".GBL"/".ARG"

Загружаются данные аранжировки, стиля, конфигурации клавиатуры, песни, секвенсера аккомпанемента, программы, глобальных установок или глобальные данные аранжировки.

- 1) В окне директории выберите файл, который необходимо загрузить.
- 2) Выберите эту команду. Раскроется диалоговое окно следующего вида (приведен пример, соответствующий загрузке данных программы).
- 3) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.



## Load Styles

Команда используется для загрузки выбранного блока данных стиля.

- 1) В окне директорий выберите блок, который необходимо загрузить.
- 2) Выберите эту команду.  
Раскроется диалоговое окно следующего вида.
- 3) Выберите блок-приемник.



**Блок 1:** C11 — C14

**Блок 2:** C15 — C18

**Блок 3:** C21 — C24

**Блок 4:** C25 — C28

**Блок 5:** C31 — C34

**Блок 6:** C35 — C38

**Блок 7:** C41 — C44

**Блок 8:** C45 — C48

**Блок 9:** C51 — C54

**Блок 10:** C55 — C58

**Блок 11:** C61 — C64

**Блок 12:** C65 — C68

- 4) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.

## Load Programs/Drum Programs

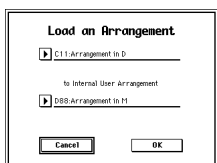
Команда используется для загрузки выбранного банка программ.

В окне директорий выберите банк программ, который необходимо загрузить, затем — эту команду. Нажмите на кнопку **OK**.

## Load an Arrangement

Команда используется для загрузки данных выбранной аранжировки.

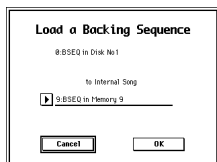
- 1) В окне директорий выберите аранжировку, которую необходимо загрузить.
- 2) Выберите эту команду.  
Раскроется диалоговое окно следующего вида.
- 3) Проверьте правильность выбора источника информации.
- 4) Выберите в диалоговом окне команды аранжировку-приемник.
- 5) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.



## Load a Backing Sequence

Команда используется для загрузки данных выбранной секвенции аккомпанемента.

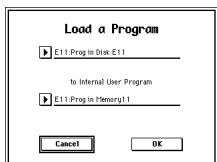
- 1) В окне директорий выберите секвенцию аккомпанемента, которую необходимо загрузить.
- 2) Выберите эту команду.  
Раскроется диалоговое окно следующего вида.
- 3) Выберите в диалоговом окне команды секвенцию-приемник информации.
- 4) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.



## Load a Program

Команда используется для загрузки выбранной программы.

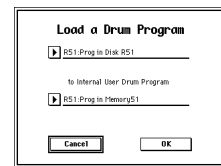
- 1) В окне директорий выберите программу, которую необходимо загрузить.
- 2) Выберите эту команду.  
Раскроется диалоговое окно следующего вида.
- 3) Проверьте правильность выбора источника информации.
- 4) Выберите в диалоговом окне команды программу-приемник.
- 5) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.



## Load a Drum Program

Команда используется для загрузки выбранной программы ударных.

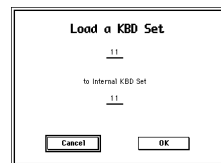
- 1) В окне директорий выберите программу ударных, которую необходимо загрузить.
- 2) Выберите эту команду.  
Раскроется диалоговое окно следующего вида.
- 3) Проверьте правильность выбора источника информации.
- 4) Выберите в диалоговом окне команды программу-приемник.
- 5) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.



## Load a KBD Set

Команда используется для загрузки выбранной конфигурации клавиатуры.

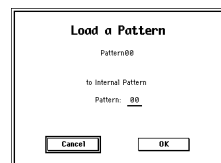
- 1) В окне директорий выберите конфигурацию клавиатуры, которую необходимо загрузить.
- 2) Выберите эту команду.  
Раскроется диалоговое окно следующего вида.
- 3) Проверьте правильность выбора источника информации.
- 4) Выберите в диалоговом окне команды конфигурацию-приемник.
- 5) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.



## Load a Pattern

Команда используется для загрузки данных выбранного паттерна.

- 1) В окне директорий выберите паттерн, который необходимо загрузить.
- 2) Выберите эту команду.  
Раскроется диалоговое окно следующего вида.
- 3) Выберите в диалоговом окне команды паттерн-приемник информации.
- 4) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.



## Load a Song

Команда используется для загрузки данных выбранной песни.

- 1) В окне директорий выберите песню, которую необходимо загрузить.
- 2) Выберите эту команду.  
Раскроется диалоговое окно следующего вида.
- 3) Выберите в диалоговом окне команды песню-приемник информации.
- 4) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.



## Load a Style

Команда используется для загрузки данных выбранного стиля.

- 1) В окне директорий выберите стиль, который необходимо загрузить.
- 2) Выберите эту команду.  
Раскроется диалоговое окно следующего вида.
- 3) Выберите в диалоговом окне команды стиль-приемник информации.
- 4) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.

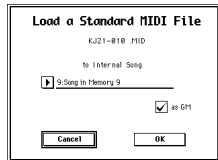


## Load a Standard MIDI File

Команда используется для загрузки SMF-файла формата 0 или 1.

- 1) В окне директорий выберите SMF-файл, который необходимо загрузить.

2) Выберите эту команду.  
Раскроется диалоговое окно следующего вида.



- 3) Выберите в диалоговом окне команды песню-приемник информации. Если при загрузке необходимо конвертировать данные в формат GM, то отметьте поле "as GM".
- 4) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.

### 1-1Б. Rename

Команда используется для изменения имени файла или директории. Она может применяться только в том случае, если выбраны файл или директория формата DOS, а также если выбрана директория ".SET".

- 1) В окне директорий выберите файл или директорию, имя которых необходимо отредактировать.
- 2) Выберите эту команду.  
Раскроется диалоговое окно следующего вида. В нем отображается имя выбранного файла или директории.
- 3) Нажмите на кнопку входа в диалоговое окно редактирования символьной информации и откорректируйте имя.
- 4) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.



### 1-1В. Delete

Команда используется для стирания выбранных файла или директории.

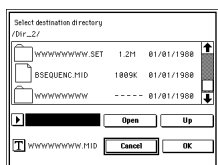
- 1) В окне директорий выберите файл или директорию которые необходимо стереть.
- 2) Выберите эту команду.  
Раскроется диалоговое окно следующего вида. В нем отображается имя выбранного файла или директории.
- 3) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.



### 1-1Г. Copy

Команда используется для копирования на диск файла или директории формата DOS или файла ".SET".

- 1) В окне директорий выберите объект (файл или директорию), который необходимо скопировать.
- 2) Выберите эту команду.  
Раскроется диалоговое окно следующего вида.
- 3) С помощью параметра **Drive Select** выберите дисковод, на который необходимо записать копию.
- 4) С помощью кнопок **Open** и **Up** выберите директорию-приемник информации.
- 5) Если необходимо изменить имя объекта-приемника, войдите в диалоговое окно редактирования символьной информации, нажав на кнопку с пиктограммой "T".
- 6) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.



### 1-1Д. Hide ".XXX" Files

Команда позволяет определить типы файлов, которые не будут отображаться на экране дисплея.

- 1) Выберите эту команду.  
Раскроется диалоговое окно следующего вида.
- 2) Отметьте расширения, соответствующие файлам, которые не должны выводиться на экран дисплея.  
**Unknown:** Файлы неизвестных форматов.
- 3) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.



### 1-1Е. Available Bytes

Команда используется для вывода справочной информации о свободном дисковом пространстве.

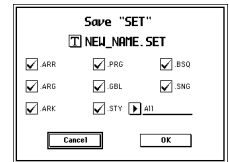
С помощью кнопки выбора дисковода определите диск, информацию о котором необходимо получить, а затем выберите эту команду.

Для того, чтобы закрыть информационное окно со справочной информацией нажмите на кнопку **EXIT**.

### 1-1Ж. Save

Команда используется для сохранения данных текущей директории на диск в формате директории SET.

- 1) С помощью кнопок **Open** и **Up** перейдите к требуемой директории, а затем выберите эту команду.  
Раскроется диалоговое окно следующего вида.
- 2) Отметьте данные, которые необходимо сохранить. Неотмеченные объекты не сохраняются. Это может привести к некорректному воспроизведению данных при их загрузке в будущем. Поэтому рекомендуется отмечать все опции диалогового окна команды.



**.ARR:** Данные аранжировки

**.PRG:** Данные программы

**.BSQ:** Данные секвенсера аккомпанемента

**.ARG:** Глобальные данные аранжировки

**.GBL:** Глобальные данные

**.SNG:** Данные песни

**.ARK:** Данные конфигурации клавиатуры

**.STY:** Данные стиля

**All:** C11 — C68

**Block 1:** C11 — C14

**Block 2:** C15 — C18

**Block 3:** C21 — C24

**Block 4:** C25 — C28

**Block 5:** C31 — C34

**Block 6:** C35 — C38

- 3) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.  
При записи данных на диск сохраняется иерархическая структура директории-источника. Для определения даты и времени записи данных выполните команду "1-1Л. Set Date".

### 1-13. B.SEQ to Std MIDI File

Команда используется для сохранения данных секвенсера аккомпанемента на гибкий диск в формате SMF (файл с расширением ".MID"). Команда доступна только в том случае, если выбрана директория формата DOS.

Данные сохраняются в формате **0**.

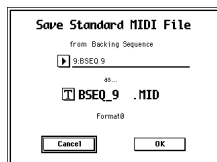
- 1) Выберите эту команду. Раскроется диалоговое окно следующего вида.
- 2) Выберите секвенцию аккомпанемента, которую необходимо записать на диск.
- 3) Нажмите на кнопку входа в диалоговое окно редактирования символьной информации и откорректируйте имя файла-приемника.
- 4) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.  
Номера Program Bank данных секвенции аккомпанемента конвертируются в соответствии с установками параметра Filter глобального режима (см. главу "Глобальный режим", раздел "3. Filter, MIDI", подраздел "3-1. Filter, MIDI"). Записанные с помощью этой команды данные секвенсера аккомпанемента можно воспроизвести на оборудовании, поддерживающем работу с файлами формата SMF. Однако, если планируется воспроизводить данные на **i30**, то для обеспечения более точного и корректного воспроизведения рекомендуется сохранять секвенции аккомпанемента во внутреннем формате инструмента с помощью команды "1-1Ж. Save".



## 1-1И. Song to Std MIDI File

Команда используется для сохранения данных песни на гибкий диск в формате SMF (файл с расширением ".MID"). Команда доступна только в том случае, если выбрана директория формата DOS.

- 1) Выберите эту команду. Раскроется диалоговое окно следующего вида.
- 2) Выберите песню, которую необходимо записать на диск.
- 3) Нажмите на кнопку входа в диалоговое окно редактирования символьной информации и откорректируйте имя файла-приемника.
- 4) Выберите формат.



**Format 0:** Все 16 треков MIDI-данных сохраняются на один трек.

**Format 1:** Каждый из треков сохраняется отдельно.

- 5) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**. Записанные с помощью этой команды данные песни можно воспроизвести на оборудовании, поддерживающем работу с файлами формата SMF. Однако, если планируется воспроизводить данные на **i30**, то для обеспечения более точного и корректного воспроизведения рекомендуется сохранять песни во внутреннем формате инструмента с помощью команды "1-1Ж. Save".

## 1-1К. Create Directory

Команда используется для создания новой директории внутри текущей.

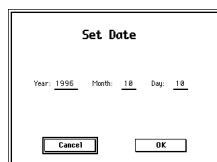
- 1) Выберите эту команду. Раскроется диалоговое окно следующего вида.
- 2) Нажмите на кнопку входа в диалоговое окно редактирования символьной информации и введите имя создаваемой директории.
- 3) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.



## 1-1Л. Set Date

Команда используется для ввода даты сохранения файла.

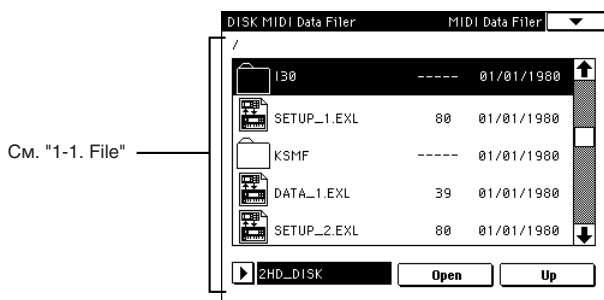
- 1) Выберите эту команду. Раскроется диалоговое окно следующего вида.
- 2) Определите значения следующих параметров (год/месяц/день).  
**Year:** (1980 — 2079)  
**Month:** (1 — 12)  
**Day:** (1 — 31)
- 3) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.



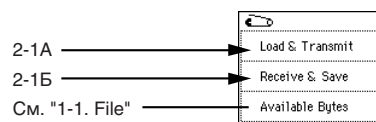
## 2. MIDI Data Filer

### 2-1. MIDI Data Filer

Страница используется для реализации процедур обмена данными формата SysEx между **i30** и внешним MIDI-оборудованием.



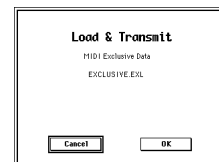
## Меню команд страницы



### 2-1А. Load & Transmit

Команда используется для передачи MIDI-данных формата SysEx с гибкого диска **i30** на внешнее MIDI-оборудование, скомутированное с разъемом MIDI OUT.

- 1) Вставьте в приемный карман гибкий диск, содержащий данные формата SysEx.
- 2) Выберите эту команду. Раскроется диалоговое окно следующего вида.
- 3) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.



### 2-1Б. Receive & Save

Команда используется для приема MIDI-данных формата SysEx с внешнего оборудования, скомутированного с разъемом MIDI IN, и сохранения их во внутреннюю память **i30**. Данные сохраняются в виде файлов формата ".EXL".

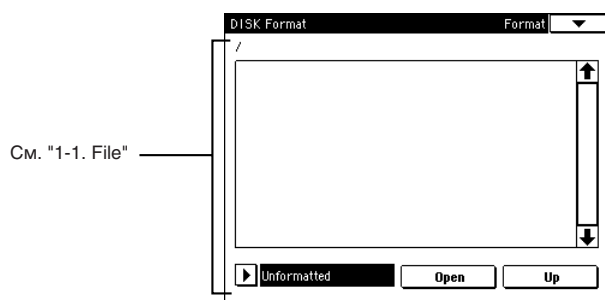
- 1) Выберите эту команду. Раскроется диалоговое окно следующего вида.
- 2) Запустите на внешнем MIDI-оборудовании, скомутированном с **i30**, процесс передачи данных формата SysEx.
- 3) По окончании обмена войдите в диалоговое окно редактирования символьной информации и введите имя файла.
- 4) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.



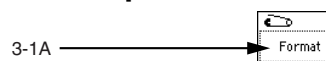
## 3. Format

### 3-1. Format

Если гибкий диск отформатирован в системе, отличной от MS-DOS, или вовсе не отформатирован, то прежде чем использовать его в **i30**, необходимо выполнить процедуру форматирования.



## Меню команд страницы



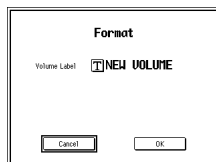
### 3-1А. Format

Команда используется для форматирования жесткого или гибкого дисков.

В процессе форматирования предоставляется возможность ввода метки тома (имени диска), которая записывается на диск.

- 1) Если форматировается гибкий диск, то вставьте его в приемный карман для гибких дисков.
- 2) С помощью кнопки выбора дисководов определите носитель, который необходимо отформатировать. Если жесткий диск не установлен, то этот шаг можно пропустить.

3) Выберите эту команду.  
Раскроется диалоговое окно следующего вида



4) Нажмите на кнопку входа в диалоговое окно редактирования символической информации и введите метку тома.

5) Для завершения выполнения команды нажмите на кнопку **OK**.

При форматировании гибкого диска на **i30** емкость диска типа **2HD** составит 1.44 Мб (18 секторов на трек), а емкость диска типа **2DD** — 770 Кб (9 секторов на трек).

При форматировании жесткого диска на **i30** его емкость составит не более 1 Гб.

## Параметры эффектов

В главе описывается использование эффектов в каждом из режимов, а также параметры эффектов.

### Ревербераторы

Эффекты реверберации моделируют процесс распространения звука в помещениях с различными акустическими характеристиками.

#### 1. Hall Reverb

Моделирует акустику помещений средних размеров.

#### 2. Ensemble Hall

Моделирует акустику помещений, предназначенных для выступлений струнных и духовых оркестров.

#### 3. Concert Hall Reverb

Моделирует акустику больших концертных залов, характеризующихся высоким уровнем ранних отражений.

#### 4. Room Reverb

Моделирует акустические свойства небольшого помещения.

#### 5. Large Room Reverb

Моделирует акустику больших помещений с высоким уровнем реверберации. Если установить длину реверберационного хвоста примерно в 0.5 с (параметр Reverb Time), то воспроизведется эффект, похожий на гейтированную реверберацию.

#### 6. Live Stage Reverb

Моделирует акустику гимнастического зала.

#### 7. Wet Plate Reverb

Моделирование насыщенного эффекта пластинчатого ревербератора.

#### 8. Dry Plate Reverb

Моделирование облегченного эффекта пластинчатого ревербератора.

#### 9. Spring Reverb

Моделирование эффекта ревербератора пружинного типа.

Pre Delay	0...200 msec	Продолжительность интервала между воспроизведением прямого сигнала и возникновением ранних отражений. Увеличение значения параметра способствует повышению прозрачности сигнала, который в конце концов начинает напоминать эффект эха.
E.R. Level	(зависит от эффекта)	Уровень ранних отражений.

Reverb Time	(зависит от эффекта)	Длина реверберационного хвоста (продолжительность интервала, в течение которого затухает реверберационный сигнал).
High Damp	0...99 %	Подавление сигнала высокочастотного диапазона. При увеличении значения параметра высокие частоты затухают быстрее и сигнал становится более глухим.
Dry/Wet	Dry, 99:1...1:99, FX	Баланс прямого (Dry) и обработанного (FX) сигналов.

### Ранние отражения

Эффекты этого типа позволяют выделить из реверберационного сигнала составляющую ранних отражений, которая является одной из наиболее важных характеристик акустики помещения. Изменяя продолжительность ранних отражений (параметр Early Reflection Time), можно добиваться самых различных эффектов, начиная от получения более насыщенного звучания и заканчивая эхоподобными эффектами.

#### 10. Early Reflections 1

Усиление сигнала низкочастотного диапазона делает эффект идеальным для обработки звуков ударных и перкуссии.

#### 11. Early Reflections 2

Отличается от предыдущего эффекта характером изменения уровня ранних отражений во времени.

#### 12. Early Reflections 3

По сравнению с Early Reflections 1 и Early Reflections 2 огибающая ранних отражений инвертируется. При обработке звуков с быстрой атакой, например, тарелки, получается эффект реверсивного воспроизведения.

Pre Delay	0...200 msec	Продолжительность интервала между воспроизведением прямого сигнала и возникновением ранних отражений.
E.R. Time	100...800 msec	Продолжительность воспроизведения сигнала ранних отражений.
Dry/Wet	Dry, 99:1...1:99, FX	Баланс прямого (Dry) и обработанного (FX) сигналов.

### Стереозадержки

Эффект задержки, позволяющий определять время задержки независимо для правого и левого каналов, формируя таким образом стереофоническую картину. Установка High Damp обеспечивает более естественное звучание повторов.

#### 13. Stereo Delay

Стереозадержка с обратной связью и возможностью независимого определения времен задержки левого и правого каналов.

#### 14. Cross Delay

Стереозадержка, обеспечивающая независимую регулировку времени задержки левого и правого каналов. Сигнал обратной связи левого канала подается на вход правого и наоборот.



Delay Time L	0...500 msec	Время задержки левого канала
Delay Time R	0...500 msec	Время задержки правого канала
High Damp	0...99 %	Коэффициент демпфирования высокочастотного сигнала. Чем больше его значение, тем быстрее подавляются высокие частоты задержанного сигнала.
Feedback	-99...+99 %	Глубина обратной связи. При отрицательных значениях фаза инвертируется.
Dry/Wet	Dry, 99:1...1:99, FX	Баланс прямого (Dry) и обработанного (FX) сигналов.

## Двойная монозадержка

### 15. Dual Mono Delay

Две монофонических задержки с независимой регулировкой времени задержки, обратной связи и коэффициента демпфирования высокочастотного сигнала.

Delay Time L	0...500 msec	Время задержки левого канала.
High Damp L	0...99 %	Коэффициент демпфирования высокочастотного сигнала левого канала. Чем больше его значение, тем быстрее подавляются высокие частоты задержанного сигнала.
Feedback L	-99...+99 %	Глубина обратной связи левого канала. При отрицательных значениях фаза инвертируется.
Dry/Wet L	Dry, 99:1...1:99, FX	Баланс прямого (Dry) и обработанного (FX) сигналов левого канала.
Delay Time R	0...500 msec	Время задержки правого канала.
High Damp R	0...99 %	Коэффициент демпфирования высокочастотного сигнала правого канала. Чем больше его значение, тем быстрее подавляются высокие частоты задержанного сигнала.
Feedback R	-99...+99 %	Глубина обратной связи правого канала. При отрицательных значениях фаза инвертируется.
Dry/Wet R	Dry, 99:1...1:99, FX	Баланс прямого (Dry) и обработанного (FX) сигналов правого канала.

## Многоотборные задержки

Многоотборные задержки. Каждый из входов эффекта эквализуется и посылается на два независимых контура задержки (задержки A и B). Выход задержки B через обратную связь подается на вход задержек A и B.

### 16. St. Multi Tap Delay 1

Двухканальная задержка с многократными повторами.

### 17. St. Multi Tap Delay 2

Двухканальная задержка с многократными повторами и перекрестным панорамированием.

### 18. St. Multi Tap Delay 3

Двухканальная задержка с многократными повторами и обратной связью, чередующейся между двумя задержками.

Delay Time A	0...500 msec	Время задержки контура A
Delay Time B	0...500 msec	Время задержки контура B
Feedback	-99...+99 %	Глубина обратной связи. При отрицательных значениях фаза инвертируется.
Dry/Wet	Dry, 99:1...1:99, FX	Баланс прямого (Dry) и обработанного (FX) сигналов.

## Хорус

Стереозадержки с двумя блоками хоруса, которые можно использовать для получения более натурального и емкого звучания таких инструментов как рояль, струнные, духовые и др.

### 19. Stereo Chorus 1

Различие фаз модуляции левого и правого каналов позволяет получить эффект стереофонического хоруса.

### 20. Stereo Chorus 2

Эффект характеризуется синфазностью модуляции левого и правого каналов.

Delay Time	0...200 msec	Задержка относительно оригинального сигнала.
Mod Depth	0...99	Глубина модуляции.
Mod Speed	0.03...30 Hz	Частота модуляции.
LFO Waveform	Sine, Triangle	Волновая форма модулирующего сигнала.
Dry/Wet	Dry, 99:1...1:99, FX	Баланс прямого (Dry) и обработанного (FX) сигналов.

## Хорусы со сдвигом фаз

### 21. St. Quadrature Chorus

Стереофонический хорус, фазы модуляции двух каналов которого отличаются друг от друга на 90 градусов.

### 22. St. Crossover Chorus

Стереофонический хорус, фазы модуляции двух каналов которого отличаются друг от друга на 90 градусов. Кроме того, часть "схорусенного" сигнала каждого из каналов микшируется с выходным сигналом другого канала.

Delay Time L	0...250 msec	Время задержки левого канала.
Delay Time R	0...250 msec	Время задержки правого канала.
Mod Depth	0...99	Глубина модуляции.
Mod Speed	1...99	Частота модуляции.
Mod Waveform	Triangle+10...Triangle-10, Sine-10...Sine+10	Волновая форма модулирующего сигнала с возможностью выбора ее симметричности в диапазоне -10 — +10.
Dry/Wet	Dry, 99:1...1:99, FX	Баланс прямого (Dry) и обработанного (FX) сигналов.

## Гармонический хорус

### 23. St. Harmonic Chorus

Эффект гармонического хоруса основан на разделении оригинального сигнала на низко- и высокочастотные составляющие. Блоки хоруса L и R обрабатывают сигнал высокочастотной полосы, пропуская низкочастотную составляющую на выход без изменения. Эффект идеален для обработки сигнала инструментов с низким диапазоном, например баса.


Delay Time A	0...500 msec	Время задержки модулируемого сигнала.
Delay Time B	0...500 msec	Время задержки немодулируемого сигнала.
Mod Depth	0...99	Глубина модуляции.
Mod Speed	1...99	Частота модуляции.
Filter Splitpoint	160 Hz...10.0 kHz	Точка деления диапазонов.
Dry/Wet	Dry, 99:1...1:99, FX	Баланс прямого (Dry) и обработанного (FX) сигналов.

## Симфонический оркестр

### 24. Symphonic Ensemble

Многоступенчатый эффект хоруса, идеален для получения насыщенного “богатого” звука струнных.

Mod Depth	0...99	Глубина модуляции.
Dry/Wet	Dry, 99:1...1:99, FX	Баланс прямого (Dry) и обработанного (FX) сигналов.

 Ниже приводится список эффектов, несовместимых с данным.

- 19 — 23: Chorus, Quadrature Chorus, Harmonic Chorus
- 24: Symphonic Ensemble
- 25 — 27: Flanger
- 32 — 33: Phaser
- 34: Rotary Speaker
- 35 — 36: Tremolo
- 38 — 39: Chorus-Delay, Flanger-Delay
- 42: Delay/Chorus
- 43: Delay/Flanger
- 46: Delay/Phaser
- 47: Delay/Rotary Speaker

## Флэнжеры

Эффект флэнжера — это эффект хоруса, оборудованный обратной связью. Особенно хорошо проявляется на тембрах, богатых обертонами.

### 25. Stereo Flanger 1

Синфазная модуляция обоих каналов.

### 26. Stereo Flanger 2

Противофазная модуляция левого и правого каналов, позволяющая воспроизводить эффект выраженного стереофонического флэнжера.

### 27. St. Crossover Flanger

Два флэнжера с противофазной модуляцией и перекрестной обратной связью.

Delay Time	0...200 msec	Задержка относительно оригинального сигнала.
Mod Depth	0...99	Глубина модуляции.
Mod Speed	1...99	Частота модуляции.
Feedback	-99...+99 %	Глубина обратной связи. При отрицательных значениях фаза инвертируется.
Dry/Wet	Dry, 99:1...1:99, FX	Баланс прямого (Dry) и обработанного (FX) сигналов.

## Эксайтер

### 28. Stereo Exciter

Добавляет “блеска”, делает звук более разборчивым.

Harmonic Density	-99...+99	Интенсивность эффекта.
Hot Spot	1...10	Центральная частота, определяющая диапазон применения эффекта.
Dry/Wet	Dry, 99:1...1:99, FX	Баланс прямого (Dry) и обработанного (FX) сигналов.

## Энхенсер

### 29. Enhancer

Двухканальный энхенсер с задержкой, позволяющий добиться более “пространственного” звучания. Эффект повышает разборчивость, усиливает иллюзию присутствия, выводя соответствующий тембр на передний план микса.

Harmonic Density	1...99	Интенсивность эффекта.
Hot Spot	1...20	Центральная частота, определяющая диапазон применения эффекта.
Stereo Width	0...99	Ширина стереообразы, формируемая с помощью задержки.
Delay Time	1...99	Время задержки относительно оригинального сигнала.
Dry/Wet	Dry, 99:1...1:99, FX	Баланс прямого (Dry) и обработанного (FX) сигналов.

## Дисторшены

### 30. Distortion

Блок обеспечивает различную глубину дисторшена и даже эффект “вау-вау”. Он идеален для обработки сольных партий. Для управления эффектом “вау-вау” предусмотрены параметры Hot Spot и Resonance. Параметром Hot Spot можно управлять в реальном времени с помощью функции динамической модуляции.

### 31. Over Drive

Легкий перегруз. Аналогично эффекту дисторшена, параметром Hot Spot можно управлять в реальном времени с помощью функции динамической модуляции.

Drive (Edge)	1...111	Интенсивность дисторшена/перегрузки.
Hot Spot	0...99	Центральная частота эффекта "вау-вау".
Resonance	0...99	Усиление резонансной частоты эффекта "вау-вау".
Out Level	0...99	Выходной уровень "искаженного" сигнала.
Dry/Wet	Dry, 99:1...1:99, FX	Баланс прямого (Dry) и обработанного (FX) сигналов.

## Фазеры

Двухканальные стереофонические фазеры. В то время как эффекты хоруса и флэнжера основаны на модуляции времени задержки, эффект фазера построен на модуляции фазы входного сигнала. Он особенно хорош на тембрах электропиано или гитары.

### 32. Stereo Phaser 1

Эффект "широкого" пространственного фазера достигается за счет противофазной модуляции левого и правого каналов.

### 33. Stereo Phaser 2

Оба блока фазера работают синфазно.

Hot Spot	0...99	Центральная частота, начиная с которой начинает действовать эффект.
Mod Depth	0...99	Глубина модуляции сдвига фазы.
Mod Speed	0.03...30 Hz	Частота модуляции.
LFO Waveform	Sine, Triangle	Волновая форма модулирующего сигнала.
Feedback	-99...+99 %	Глубина обратной связи. При отрицательных значениях фаза инвертируется.
Dry/Wet	Dry, 99:1...1:99, FX	Баланс прямого (Dry) и обработанного (FX) сигналов.

## Вращающиеся динамики

Имитация эффекта вращающихся динамиков, особенно часто используемого для обработки органичных тембров.

### 34. Rotary Speaker

Для имитации эффектов вращающихся ротора и рупора используются независимые LFO. Для переключения между быстрым и медленным вращением можно использовать динамическую модуляцию.

Vibrato Depth	0...15	Интенсивность эффекта.
Acceleration	1...15	Скорость изменения частоты вращения при манипуляциях с источником динамической модуляции.
Slow Speed	1...99	Медленная частота вращения.
Fast Speed	1...99	Быстрая частота вращения.
Dry/Wet	Dry, 99:1...1:99, FX	Баланс прямого (Dry) и обработанного (FX) сигналов.

## Тремоло


Эффектом тремоло называют периодическую модуляцию громкости сигнала.

### 35. Auto Pan

Стереофонический эффект, комбинирующий работу двух блоков тремоло. Противофазная модуляция каждого из них реализует эффект панорамирования сигнала поочередно между левым и правым каналами.

### 36. Tremolo

В отличие от предыдущего эффекта, два блока тремоло работают синфазно.

LFO Waveform	Sine, Triangle	Волновая форма модулирующего сигнала.
LFO Shape	-99...+99	Корректировка волновой формы.
		
Mod Depth	0...99	Глубина модуляции.
Mod Speed	0.03...30 Hz	Частота модуляции.
Dry/Wet	Dry, 99:1...1:99, FX	Баланс прямого (Dry) и обработанного (FX) сигналов.

## Параметрический эквалайзер

### 37. Stereo Parametric EQ

Трехполосный эквалайзер с регулируемой граничной частотой и коэффициентом усиления каждого из диапазонов (НЧ, СЧ, ВЧ). Кроме того, имеется возможность определения ширины среднечастотного диапазона.

Low Frequency	0...29	Граничная частота низкочастотного диапазона.
Low Gain	-12...+12 dB	Коэффициент подавления/усиления НЧ.
Mid Frequency	0...99	Центральная частота среднечастотного диапазона.
Mid Gain	-12...+12 dB	Коэффициент подавления/усиления СЧ.
Mid Width	0...99	Ширина среднечастотного диапазона.
High Frequency	0...29	Граничная частота высокочастотного диапазона.
High Gain	-12...+12 dB	Коэффициент подавления/усиления ВЧ.
Dry/Wet	Dry, 99:1...1:99, FX	Баланс прямого (Dry) и обработанного (FX) сигналов.

## Комбинация последовательно скоммутированных эффектов

Хорус или флэнжер с монофоническим входом и стереофоническим выходом коммутируется последовательно с эффектом стереофонической задержки.

### 38. Chorus-Delay

Сигнал сначала обрабатывается эффектом хоруса с монофоническим входом и стереофоническим выходом, который исполь-

зует LFO со сдвигом фаз в 90 градусов, а затем — стереофонической задержкой. Оба эффекта, хорус и задержка, имеют обратную связь.

Chorus Delay Time	0...50 msec	Время задержки хоруса.
Mod Depth	0...99	Глубина модуляции.
Mod Speed	1...99	Частота модуляции.
Chorus Feedback	-99...+99 %	Глубина обратной связи хоруса. При отрицательных значениях фаза инвертируется.
Delay Time	0...450 msec	Время задержки относительно оригинального сигнала.
Delay Feedback	-99...+99 %	Глубина обратной связи эффекта задержки. При отрицательных значениях фаза инвертируется.
Dry/Wet	Dry, 99:1...1:99, FX	Баланс прямого (Dry) и обработанного (FX) сигналов.

### 39. Flanger-Delay

Сигнал сначала обрабатывается эффектом флэнжера с монофоническим входом и стереофоническим выходом, который использует LFO со сдвигом фаз в 90 градусов, а затем — стереофонической задержкой. Оба эффекта, флэнжер и задержка, имеют обратную связь.

Flanger Delay Time	0...50 msec	Время задержки флэнжера.
Mod Depth	0...99	Глубина модуляции.
Mod Speed	1...99	Частота модуляции.
Flanger Feedback	-99...+99 %	Глубина обратной связи флэнжера. При отрицательных значениях фаза инвертируется.
Delay Time	0...450 msec	Время задержки относительно оригинального сигнала.
Delay Feedback	-99...+99 %	Глубина обратной связи эффекта задержки. При отрицательных значениях фаза инвертируется.
Dry/Wet	Dry, 99:1...1:99, FX	Баланс прямого (Dry) и обработанного (FX) сигналов.

## Комбинация параллельно скоммутированных эффектов

### 40. Delay/Hall Reverb

Левый канал обрабатывается задержкой, а правый — ревербератором типа Hall.

### 41. Delay/Room Reverb

Левый канал обрабатывается задержкой, а правый — ревербератором типа Room.

Delay Time	0...500 msec	Задержка относительно оригинального сигнала.
Delay High Damp	0...99 %	Коэффициент демпфирования высокочастотного сигнала левого канала. Чем больше его значение, тем быстрее подавляются высокие частоты задержанного сигнала.
Delay Feedback	-99...+99 %	Глубина обратной связи эффекта задержки. При отрицательных значениях фаза инвертируется.
Dry/Wet L	Dry, 99:1...1:99, FX	Баланс прямого (Dry) и обработанного (FX) сигналов левого канала.
Pre Delay	0...150 msec	Продолжительность интервала между воспроизведением прямого сигнала и возникновением ранних отражений.
Reverb Time	(зависит от эффекта)	Длина реверберационного хвоста (продолжительность интервала, в течении которого затухает реверберационный сигнал).
Reverb High Damp	0...99 %	Подавление сигнала высокочастотного диапазона. При увеличении значения параметра высокие частоты затухают быстрее и сигнал становится более глухим.
Dry/Wet R	Dry, 99:1...1:99, FX	Баланс прямого (Dry) и обработанного (FX) сигналов правого канала.

### 42. Delay/Chorus

Левый канал обрабатывается задержкой, а правый — хорусом.

Delay Time	0...500 msec	Задержка относительно оригинального сигнала.
Delay High Damp	0...99 %	Коэффициент демпфирования высокочастотного сигнала левого канала. Чем больше его значение, тем быстрее подавляются высокие частоты задержанного сигнала.
Delay Feedback	-99...+99 %	Глубина обратной связи эффекта задержки. При отрицательных значениях фаза инвертируется.
Dry/Wet L	Dry, 99:1...1:99, FX	Баланс прямого (Dry) и обработанного (FX) сигналов левого канала.
Mod Depth	0...99	Глубина модуляции.
Mod Speed	0.03...30 Hz	Частота модуляции.
LFO Waveform	Sine, Triangle	Волновая форма модулирующего сигнала.
Dry/Wet R	Dry, 99:1...1:99, FX	Баланс прямого (Dry) и обработанного (FX) сигналов правого канала.

### 43. Delay/Flanger

Левый канал обрабатывается задержкой, а правый — флэнжером.

Delay Time	0...500 msec	Задержка относительно оригинального сигнала.
Delay High Damp	0...99 %	Коэффициент демпфирования высокочастотного сигнала левого канала. Чем больше его значение, тем быстрее подавляются высокие частоты задержанного сигнала.
Delay Feedback	-99...+99 %	Глубина обратной связи эффекта задержки. При отрицательных значениях фаза инвертируется.
Dry/Wet L	Dry, 99:1...1:99, FX	Баланс прямого (Dry) и обработанного (FX) сигналов левого канала.
Mod Depth	0...99	Глубина модуляции.
Mod Speed	0.03...30 Hz	Частота модуляции.
Flanger Feedback	-99...+99 %	Глубина обратной связи флэнжера. При отрицательных значениях фаза инвертируется.
Dry/Wet R	Dry, 99:1...1:99, FX	Баланс прямого (Dry) и обработанного (FX) сигналов правого канала.

### 44. Delay/Distortion

Левый канал обрабатывается задержкой, а правый — дисторшеном.

### 45. Delay/Over Drive

Левый канал обрабатывается задержкой, а правый — перегрузом (overdrive).

Delay Time	0...500 msec	Задержка относительно оригинального сигнала.
Delay Feedback	-99...+99 %	Глубина обратной связи эффекта задержки. При отрицательных значениях фаза инвертируется.
Dry/Wet L	Dry, 99:1...1:99, FX	Баланс прямого (Dry) и обработанного (FX) сигналов левого канала.
Drive (Edge)	1...111	Интенсивность дисторшена/перегрузки.
Hot Spot	1...99	Центральная частота эффекта "вау-вау".
Resonance	0...99	Усиление резонансной частоты эффекта "вау-вау".
Distortion Level	1...99	Уровень выходного сигнала дисторшена/перегрузки.

### 46. Delay/Phaser

Левый канал обрабатывается задержкой, а правый — фазером.

Delay Time	0...500 msec	Задержка относительно оригинального сигнала.
Delay High Damp	0...99 %	Коэффициент демпфирования высокочастотного сигнала левого канала. Чем больше его значение, тем быстрее подавляются высокие частоты задержанного сигнала.
Delay Feedback	-99...+99 %	Глубина обратной связи эффекта задержки. При отрицательных значениях фаза инвертируется.
Dry/Wet L	Dry, 99:1...1:99, FX	Баланс прямого (Dry) и обработанного (FX) сигналов левого канала.
Mod Depth	0...99	Глубина модуляции.
Mod Speed	0.03...30 Hz	Частота модуляции.
Phaser Feedback	-99...+99 %	Глубина обратной связи фазера. При отрицательных значениях фаза инвертируется.
Dry/Wet R	Dry, 99:1...1:99, FX	Баланс прямого (Dry) и обработанного (FX) сигналов правого канала.

### 47. Delay/Rotary Speaker

Левый канал обрабатывается задержкой, а правый — эффектом вращающихся динамиков.

Delay Time	0...500 msec	Задержка относительно оригинального сигнала.
Delay Feedback	-99...+99 %	Глубина обратной связи эффекта задержки. При отрицательных значениях фаза инвертируется.
Dry/Wet L	Dry, 99:1...1:99, FX	Баланс прямого (Dry) и обработанного (FX) сигналов левого канала.
Acceleration	1...15	Скорость изменения частоты вращения при манипуляциях с источником динамической модуляции.
Slow Speed	1...99	Медленная частота вращения.
Fast Speed	1...99	Быстрая частота вращения.
Dry/Wet R	Dry, 99:1...1:99, FX	Баланс прямого (Dry) и обработанного (FX) сигналов правого канала.



## 1. Типы редактируемых событий

- Треки ATr. KBD и KBD 4 — 8 режима секвенсера аккомпанемента
- Треки 1 — 16 режима песни
- Треки Drum Track — ACC 3 режима редактирования стиля

C-1...G9 (Нотные данные)	V. 2...126 (Скорость нажатия)	Length 0:00...4:00, Tie (Длина)
BAR (Строка Bar)		Meter 1/4...16/16 (Размерность*)
Pattern xx (Номер паттерна)		Meter 1/4...16/16 (Размерность*)
BEND (Изменение высоты тона)		Value -8192...+8191 (Значение)
AFTT (Послекасание)		Value 0...127 (Значение)
PROG (Смена программы)	Bank AB, CD, E, FG, R, B.5...127 (Смена банка)	No. 0...127 (Номер программы)
CTRL (Управляющее сообщение)	No. 0...127 (номер сообщения Control Change)	Value 0...127 (Значение)
PAFT (Полифоническое послекасание)	C-1...G9 (Номер ноты)	Value 0...127 (Значение)

\* Будьте внимательны! Размерность записывается на темповый трек. Поэтому при редактировании размерности одного из треков соответствующим образом изменяются метры тактов всех остальных.

- Трек Control Track режима секвенсера аккомпанемента

Тип	Значение
Arrangement	A11...D88
Style	A11...C68
Style Element	Off, Variation 1...4, Intro 1...2, Ending 1...2, Fill 1...2, Break
Full KBD Play	Off/On
Chord Scanning	Off/Lower (Easy)/Upper/Full/Lower (Normal)
Chord Memory	Off/On
Bass Inversion	Off/On
Transpose	-11...+11
Drums Mute	Play/Mute
Perc Mute	Play/Mute
Bass Mute	Play/Mute
ACC1 Mute	Play/Mute
ACC2 Mute	Play/Mute
ACC3 Mute	Play/Mute
Main KBD Mute	Play/Mute
Sub KBD Mute	Play/Mute
Lower KBD Mute	Play/Mute
Main KBD Program	A11...R58
Sub KBD Program	A11...R58
Lower KBD Program	A11...R58
Main KBD Octave	-2...+2
Sub KBD Octave	-2...+2
Lower KBD Octave	-2...+2
KBD Set	11...88
Chord Sound	Off/On
Ensemble	Off/On
KBD Lock	Off/On
Split Point	C2...C7

- Трек Chord Track режима секвенсера аккомпанемента

Root	Chord type	Tension	Bass
C...B	Major...No Chord	b9...13	/C.../B

## 2. Реакция i30 на прием/передачу событий Control Change

Номер сообщ. Control Change	Значение	Реакция i30
0: Bank Select (MSB)	0...127	Младший значащий байт сообщения Bank Select *2
1: Oscillator LFO	0...127	Перемещение джойстика в направлении +Y
2: Filter LFO	0...127	Перемещение джойстика в направлении -Y
4: Foot Controller	0...63 64...127	Стандартный строй Специальный строй
6: Data Entry (MSB)	0...127	Младший значащий байт данных RPN *4
7: Volume	0...127	Громкость *3
10: Panpot	0...63 64 65...127	До упора влево По центру До упора вправо
11: Expression	0...127	Громкость *3
12: Effect Control 1	0...127	Управление эффектом 1 *7
13: Effect Control 2	0...127	Управление эффектом 2 *7
32: Bank Select (LSB)	0...127	Старший значащий байт сообщения Bank Select *2
38: Data Entry (LSB)	0...127	Младший значащий байт данных RPN *4
64: Sustain Pedal Switch on/off	0...63 (Off) 64...127 (On)	Сустейн выключен Сустейн включен
72: Release Time	0...127	Время затухания огибающих VDF/VDA EG *5
73: Attack Time	0...127	Время атаки огибающей VDA EG *5
74: Brightness	0...127	Частота среза VDF *6
91: Send C Level	0...127	Уровень посылы шины C
92: Effect 1 On/Off	0 (Off) 1...127 (On)	Эффект 1 выключен Эффект 1 включен
93: Send D Level		Уровень посылы шины D
94: Effect 2 On/Of	0 (Off) 1...127 (On)	Эффект 2 выключен Эффект 2 включен *1
100: RPN (LSB)	00 01 02	Выбор Pitch Bend Range (диапазон изменения высоты) Выбор Fine Tune (точная настройка) Выбор Coarse Tune (грубая настройка) *4
101: RPN (MSB)	00	Старший значащий байт RPN *4
120: All Sound Off		Снятие всех нот
121: Reset All Controller		Инициализация контроллеров

\*1 Для управления состоянием эффектов с помощью сообщений CC#92 и 94 используется глобальный MIDI-канал.

\*2 В некоторых приборах для смены программы необходимо передать два сообщения CC#00 и CC#32 (см. руководство пользователя по соответствующему прибору).

\*3 Окончательная громкость в i30 определяется перемножением значений сообщений Volume (CC#07) и Expression (CC#11).

\*4 Сообщения управления зарегистрированными параметрами (RPC — Registered Parameter Control) используются для корректировки установок Bend Range, Fine Tune или Coarse Tune. Процедура заключается в следующем. Сначала необходимо с помощью сообщения RPN (Registered Parameter Number) выбрать необходимый параметр, а затем отредактировать его значение с помощью сообщений Data Entry. Для выбора параметра используются сообщения CC#100 (значение: 00 — 02) и CC#101 (значение: 00), а для ввода данных — сообщения CC#06 и CC#38. Ниже в таблицах описано соответствие значений сообщений Data Entry значениям выбранных параметров.

Например, если необходимо установить параметр транспонирования (coarse tune — грубая настройка) канала 1 в значение -12, то можно воспользоваться одним из описанных ниже методов.

- Определите канал 1 для управляющих сообщений Control Change. Для выбора RPN Coarse Tune передайте сообщения CC#101 и CC#100 со значениями 00 и 02 соответственно. Затем передайте сообщение CC#06 со значением 52 (соответствует значению -12 параметра транспонирования).
- Для выбора RPN Coarse Tune передайте в i30 сообщения [B0, 65, 00] и [B0, 64, 02]. Затем, чтобы установить значение выбранного параметра в -12, передайте сообщения [B0, 06, 34] и [B0, 26, 00].

- \*5 При значении 64 используется установка программы, при значениях 63 и меньше временной интервал укорачивается, а при 65 и больше — увеличивается.
- \*6 При значении 64 используется установка программы, при значениях 63 и меньше звук становится глуше, а при 65 и больше — “ярче”.
- \*7 Данные по каналу, выбранному в качестве глобального, будут действительны только в том случае, если СС#12 или СС#13 определены как источники динамической модуляции эффекта.

**RPN=1 (Fine Tune)**

CC#06	CC#38	Значение параметра (кратно полутону)
32	00	-50
...	...	...
48	00	-25
...	...	...
64	00	0
...	...	...
96	00	+50

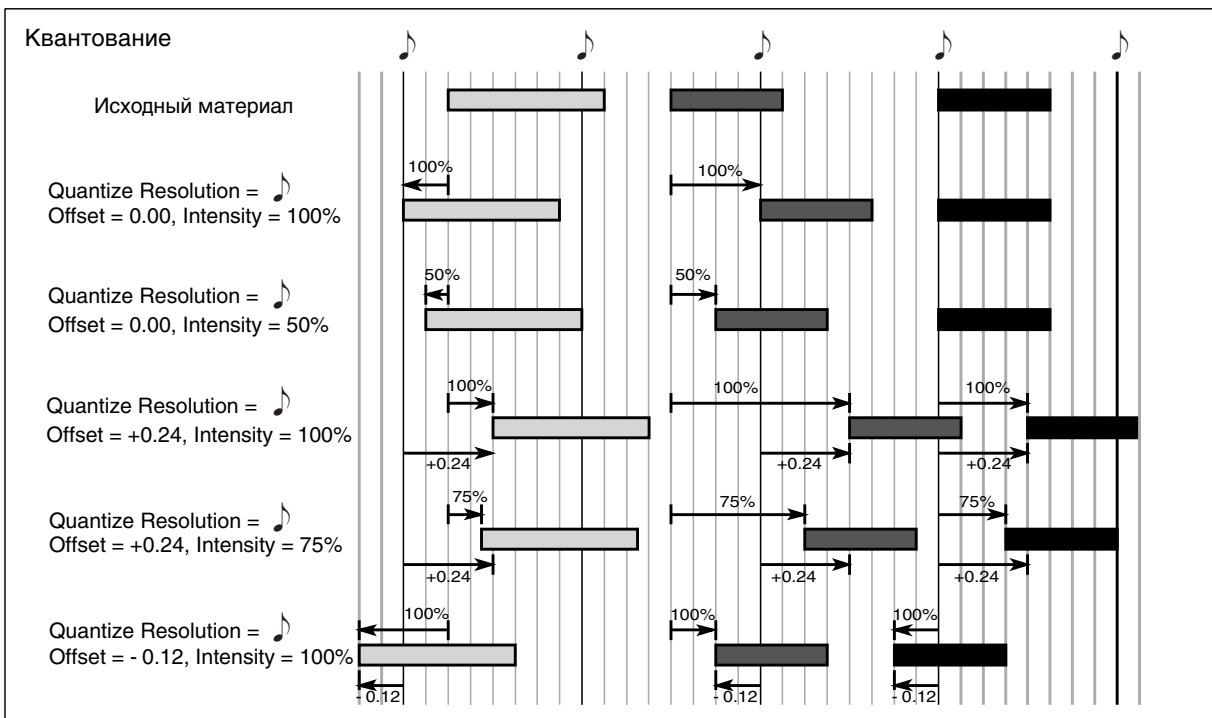
**RPN=0 (Pitch Bend Range)**

CC#06	CC#38	Значение параметра (кратно полутону)
00	00	0
01	00	+1
...	...	...
12	00	+12

**RPN=2 (Coarse Tune)**

CC#06	CC#38	Значение параметра (кратно полутону)
40	00	-24
...	...	...
52	00	-12
...	...	...
64	00	0
...	...	...
88	00	+24

**3. Коррекция позиции нот при квантовании**



# Содержание

## Режим воспроизведения аранжировки

<b>1. Home</b>	<b>1</b>
1-1. Lower KBD	1
1-2. Sub KBD	1
1-3. Main KBD	1
Меню команд страницы	2
<b>2. Mixer</b>	<b>2</b>
2-1. KBD Prog	2
2-2. ACC Prog	2
Меню команд страницы	3
2-3. KBD Mix	3
2-4. ACC Mix	3
Меню команд страницы	3
<b>3. KBD Effect</b>	<b>3</b>
3-1. KBD Effects	3
Меню команд страницы	3
<b>4. ACC Effect</b>	<b>4</b>
4-1. Placement	4
Меню команд страницы	4
4-2. ACC Effects	4
Меню команд страницы	4
4-3. ACC FX 1	4
4-4. ACC FX 2	4
Меню команд страницы	5
<b>5. Drums</b>	<b>5</b>
5-1. Default Drum Mapping	5
Меню команд страницы	5
5-2. Kick & Snare Designation	5
Меню команд страницы	6
<b>6. General Settings</b>	<b>6</b>
6-1. Ensemble	6
Меню команд страницы	6
6-2. KBD	6
Меню команд страницы	7
6-3. ACC	7
Меню команд страницы	7
6-4. Fill/Scale	7
Меню команд страницы	8
<b>7. Global</b>	<b>8</b>
7-1. Chord Sound	8
Меню команд страницы	8
7-2. Velocity	8
Меню команд страницы	8
7-3. MIDI Ch.	8
Меню команд страницы	10

## Режим секвенсера аккомпанемента

<b>1. Arrangement Track</b>	<b>10</b>
1-1. Lower KBD	10
1-2. Sub KBD	10
1-3. Main KBD	10
Меню команд страницы	11
1-4. Activity	12
Меню команд страницы	12

<b>2. Extra KBD Track</b>	<b>12</b>
Меню команд страницы	13
2-2. Mix	13
Меню команд страницы	13
2-3. Pitch	13
Меню команд страницы	14
2-4. MIDI	14
Меню команд страницы	14
2-5. Preference	14
Меню команд страницы	15

<b>3. Window</b>	<b>15</b>
3-1. Key Window	15
Меню команд страницы	15
3-2. Velocity Window	15
Меню команд страницы	15

<b>4. KBD Effect</b>	<b>15</b>
4-1. KBD Effect	15
Меню команд страницы	15

<b>5. Arrangement Info.</b>	<b>15</b>
5-1. Arrangement Information	15
Меню команд страницы	15

<b>6. Edit</b>	<b>15</b>
<b>6-1. Edit</b>	<b>16</b>
Меню команд страницы	6

## Режим песни

<b>1. Program &amp; Mix</b>	<b>21</b>
1-1. Prog 1 — 8	21
1-2. Prog 9 — 16	21
Меню команд страницы	22
1-3. Mix 1 — 8	23
1-4. Mix 9 — 16	23
Меню команд страницы	23
1-5. Preference	23
Меню команд страницы	24

<b>2. Track Setting</b>	<b>24</b>
2-1. Pitch 1 — 8	24
2-2. Pitch 9 — 16	24
Меню команд страницы	24
2-3. MIDI 1 — 8	24
2-4. MIDI 9 — 16	24
Меню команд страницы	24

<b>3. Window</b>	<b>25</b>
3-1. Key 1 — 8	25
3-2. Key 9 — 16	25
Меню команд страницы	25
3-3. Velocity 1 — 8	25
3-4. Velocity 9 — 16	25
Меню команд страницы	25

<b>4. Edit</b>	<b>25</b>
4-1. Edit	25
Меню команд страницы	25

<b>5. Effect</b>	<b>29</b>
5-1. Placement	29
Меню команд страницы	29

5-2. Effects	.29
Меню команд страницы	.29
5-3. FX1	.29
5-4. FX2	.29
Меню команд страницы	.30
<b>6. Pattern</b>	<b>.30</b>
6-1. Pattern	.30
Меню команд страницы	.31
<b>Режим воспроизведения песни</b>	<b>.31</b>
<b>1. Program &amp; Mix</b>	<b>.31</b>
1-1. Prog 1 — 8	.31
1-2. Prog 9 — 16	.31
Меню команд страницы	.32
1-3. Mix 1 — 8	.32
1-4. Mix 9 — 16	.32
Меню команд страницы	.32
<b>2. Track Status</b>	<b>.33</b>
2-1. Status 1 — 8	.33
2-2. Status 9 — 16	.33
Меню команд страницы	.33
<b>3. Effect</b>	<b>.33</b>
3-1. Placement	.33
Меню команд страницы	.33
3-2. Effects	.33
Меню команд страницы	.34
3-3. FX1	.34
3-4. FX2	.34
Меню команд страницы	.34
<b>4. Select Directory/Jukebox Mode</b>	<b>.34</b>
4-1. Select Directory	.34
4-1. Jukebox Mode	.35
Меню команд страницы	.35
<b>Режим программы</b>	<b>.35</b>
<b>1. Perf. Edit</b>	<b>.35</b>
1-1. Perf. Edit	.35
Меню команд страницы	.36
<b>2. Oscillator</b>	<b>.36</b>
2-1. OSC Basic	.36
Меню команд страницы	.37
2-2. Basic Pitch	.37
Меню команд страницы	.37
2-3. Pitch Bend	.37
Меню команд страницы	.38
<b>3. Pitch</b>	<b>.38</b>
3-1. Pitch MG 1	.38
3-2. Pitch MG 2	.38
Меню команд страницы	.38
3-3. MG Control	.38
Меню команд страницы	.38
3-4. Pitch EG	.39
Меню команд страницы	.39
<b>4. VDF (Variable Digital Filter — настраиваемый цифровой фильтр)</b>	<b>.39</b>
4-1. VDF 1	.39
4-2. VDF 2	.39
Меню команд страницы	.40

4-3. VDF MG	.40
Меню команд страницы	.41
4-4. F-EG 1	.41
4-5. F-EG 2	.41
Меню команд страницы	.42
4-6. Control	.42
Меню команд страницы	.43
<b>5. VDA (настраиваемый цифровой усилитель)</b>	<b>.43</b>
5-1. VDA 1	.43
5-2. VDA 2	.43
Меню команд страницы	.43
5-3. VDA EG 1	.43
5-4. VDA EG 2	.43
Меню команд страницы	.44
5-5. Control	.45
Меню команд страницы	.45
<b>6. Effect</b>	<b>.45</b>
6-1. Placement	.45
Меню команд страницы	.45
6-2. Effects	.45
Меню команд страницы	.46
6-3. FX1	.46
6-4. FX2	.46
Меню команд страницы	.46
<b>7. Drum Kit</b>	<b>.46</b>
Меню команд страницы	.47
<b>Режим редактирования стиля</b>	<b>.47</b>
<b>1. Recording</b>	<b>.47</b>
1-1. Recording Track	.47
Меню команд страницы	.48
1-2. Program & Mix	.50
Меню команд страницы	.50
<b>2. Style Parameters</b>	<b>.50</b>
2-1. Style Parameters	.50
Меню команд страницы	.50
<b>3. Chord Var. Table</b>	<b>.50</b>
3-1. Chord Var. Table	.50
Меню команд страницы	.51
<b>4. Pattern</b>	<b>.51</b>
4-1. Pattern	.51
Меню команд страницы	.51
<b>5. Edit</b>	<b>.52</b>
5-1. Edit	.52
Меню команд страницы	.52
<b>6. Test</b>	<b>.55</b>
6-1. Test	.55
Меню команд страницы	.55
<b>Глобальный режим</b>	<b>.55</b>
<b>1. Basic Setup</b>	<b>.55</b>
1-1. Basic Setup	.55
Меню команд страницы	.56
<b>2. Scale</b>	<b>.56</b>
2-1. Normal Scale	.56



Меню команд страницы	.57	18. St. Multi Tap Delay 3	.67
2-2. Special Scale	.57	<b>Хорус</b>	<b>.67</b>
Меню команд страницы	.57	19. Stereo Chorus 1	.67
2-3. User Scale	.57	20. Stereo Chorus 2	.67
Меню команд страницы	.57	<b>Хорусы со сдвигом фаз</b>	<b>.67</b>
<b>3. Filter, MIDI</b>	<b>.57</b>	21. St. Quadrature Chorus	.67
3-1. Filter, MIDI	.57	22. St. Crossover Chorus	.67
Меню команд страницы	.58	<b>Гармонический хорус</b>	<b>.68</b>
<b>4. Clock, Host, Damper</b>	<b>.59</b>	23. St. Harmonic Chorus	.68
4-1. Clock, Host, Damper	.59	<b>Симфонический оркестр</b>	<b>.68</b>
Меню команд страницы	.59	24. Symphonic Ensemble	.68
<b>5. Ritardando &amp; Accelerando</b>	<b>.59</b>	<b>Флэнжеры</b>	<b>.68</b>
5-1. Rit. & Accel.	.59	25. Stereo Flanger 1	.68
Меню команд страницы	.60	26. Stereo Flanger 2	.68
<b>6. Assign</b>	<b>.60</b>	27. St. Crossover Flanger	.68
6-1. SW 1, SW 2	.60	<b>Эксайтер</b>	<b>.68</b>
Меню команд страницы	.60	28. Stereo Exciter	.68
6-2. Assignable Pedal	.60	<b>Энхенсер</b>	<b>.68</b>
Команды меню страницы	.61	29. Enhancer	.68
6-3. EC 5	.61	<b>Дисторшены</b>	<b>.68</b>
Меню команд страницы	.61	30. Distortion	.68
<b>Режим работы с диском</b>	<b>.61</b>	31. Over Drive	.68
<b>1. File</b>	<b>.62</b>	<b>Фазеры</b>	<b>.69</b>
1-1. File	.62	32. Stereo Phaser 1	.69
Меню команд страницы	.62	33. Stereo Phaser 2	.69
<b>2. MIDI Data Filer</b>	<b>.65</b>	<b>Вращающиеся динамики</b>	<b>.69</b>
2-1. MIDI Data Filer	.65	34. Rotary Speaker	.69
Меню команд страницы	.65	<b>Тремоло</b>	<b>.69</b>
<b>3. Format</b>	<b>.65</b>	35. Auto Pan	.69
3-1. Format	.65	36. Tremolo	.69
Меню команд страницы	.65	<b>Параметрический эквалайзер</b>	<b>.69</b>
<b>Параметры эффектов</b>	<b>.66</b>	37. Stereo Parametric EQ	.69
<b>Ревербераторы</b>	<b>.66</b>	<b>Комбинация последовательно скомутированных эффектов</b>	<b>.69</b>
1. Hall Reverb	.66	38. Chorus-Delay	.69
2. Ensemble Hall	.66	39. Flanger-Delay	.70
3. Concert Hall Reverb	.66	<b>Комбинация параллельно скомутированных эффектов</b>	<b>.70</b>
4. Room Reverb	.66	40. Delay/Hall Reverb	.70
5. Large Room Reverb	.66	41. Delay/Room Reverb	.70
6. Live Stage Reverb	.66	42. Delay/Chorus	.70
7. Wet Plate Reverb	.66	43. Delay/Flanger	.71
8. Dry Plate Reverb	.66	44. Delay/Distortion	.71
9. Spring Reverb	.66	45. Delay/Over Drive	.71
<b>Ранние отражения</b>	<b>.66</b>	46. Delay/Phaser	.71
10. Early Reflections 1	.66	47. Delay/Rotary Speaker	.71
11. Early Reflections 2	.66	<b>Приложение</b>	<b>.72</b>
12. Early Reflections 3	.66	1. Типы редактируемых событий	.72
<b>Стереозадержки</b>	<b>.66</b>	2. Реакция i30 на прием/передачу событий Control Change	.73
13. Stereo Delay	.66	3. Коррекция позиции нот при квантовании	.74
14. Cross Delay	.66	3. Коррекция позиции нот при квантовании	.74
<b>Двойная монозадержка</b>	<b>.67</b>		
15. Dual Mono Delay	.67		
<b>Многоотборные задержки</b>	<b>.67</b>		
16. St. Multi Tap Delay 1	.67		
17. St. Multi Tap Delay 2	.67		