

MultiTrak Recording Studio MRS-8

Инструкция по эксплуатации

© ZOOM Corporation

Незаконное копирование данного руководства или любой его части запрещено.

МЕРЫ ПО БЕЗОПАСНОМУ ИСПОЛЬЗОВАНИЮ

МЕРЫ БЕЗОПАСНОСТИ

В данном руководстве символы используются, чтобы при чтении обратить ваше внимание на предупреждения и предостережения для предотвращения несчастных случаев.

Эти символы означают следующее:



Этот символ указывает на объяснения по чрезвычайно опасным вопросам. Если пользователи игнорируют этот символ и неправильно обращаются с устройством, могут последовать серьезные травмы или смерть.



Этот символ указывает на объяснения по опасным вопросам. Если пользователи игнорируют этот символ и неправильно обращаются с устройством, могут последовать телесные травмы и повреждение оборудования.

Пожалуйста, соблюдайте следующие предосторожности и правила безопасности, гарантирующие правильность использования MRS-8.

• Требования к источнику питания

Поскольку потребляемая мощность этого прибора довольно высока, мы рекомендуем всегда, когда это возможно, использовать AC адаптер. При включении прибора от батарей используйте только алкалиновые батареи.

Питание через AC адаптер

• Обязательно используйте только AC адаптер 9 V DC, 300 mA, который оборудован разъемом "центр минус" (Zoom AD-0006). Использование адаптера другого типа может повредить прибор и стать угрозой вашей безопасности.

• Включайте AC адаптер только в AC выход, который подает номинальное напряжение, требуемое адаптером.

• Отсоединяя AC адаптер от AC выхода, всегда беритесь за сам адаптер и не тяните кабель.

• Если вы не собираетесь использовать прибор долгое время, отсоедините AC адаптер от AC выхода.

Питание от батарей

• Используйте четыре обычных IEC R6 (тип AA) батарей (алкалиновых).

• MRS-8 не может быть использован для перезарядки.

Обратите особое внимание на маркировку батареи, чтобы удостовериться, что вы выбрали правильный тип.

• Если вы не собираетесь использовать MRS-8 долгое время, выньте батареи из устройства.

• Если произошло нарушение герметичности батареи, тщательно вытрите отсек и клеммы батареи, чтобы удалить все остатки жидкости.

• При использовании устройства крышка отделения батарей должна быть закрыта.



• Окружающая среда

Избегайте использования вашего MRS-8 в тех местах, где он может подвергнуться воздействию:

- Высокой температуры
- Источников нагревания, например, радиаторов
- Значительной влажности или сырости
- Пыли или песка в больших количествах
- Сильной вибрации или толчков



• Обращение

Никогда не размещайте на MRS-8 объекты, наполненные жидкостью, например, вазы, так как это может привести к электротравме.

Не ставьте на MRS-8 источники открытого огня, например, зажженные свечи, т.к. это может вызвать пожар.



MRS-8 – точное электронное устройство. Избегайте применения чрезмерной силы к клавишам и переключателям. Также постарайтесь не ронять прибор и не подвергать его ударам или чрезмерному давлению.



• Соединение кабелей и джек-гнезд

Вы всегда должны выключать питание MRS-8 и всего остального оборудования перед подключением или отключением любых кабелей. Также убедитесь, что вы отсоединили все кабели и AC адаптер перед перемещением MRS-8.



• Изменения

Никогда не открывайте корпус MRS-8 и не пытайтесь изменить изделие любым способом, так как это может привести к повреждению устройства.

• Уровень громкости звука



Не используйте MRS-8 на большой громкости в течение долгого времени, поскольку это может вызвать нарушение слуха.

Меры предосторожности

• Электромагнитные помехи

Из соображений безопасности MRS-8 был разработан таким образом, чтобы обеспечить максимальную защиту от проникновения электромагнитного излучения сквозь корпус устройства и защиту процессора от внешних помех. Однако не следует размещать рядом с MRS-8 оборудование, очень чувствительное к помехам или испускающее мощные электромагнитные волны, так как нельзя полностью исключить возможность помех.

Электромагнитные помехи могут вызвать сбой и исказить или уничтожить данные в устройстве с цифровым управлением любого типа, включая MRS-8. Необходима осторожность, чтобы минимизировать риск возникновения ущерба.

• Чистка

Для чистки MRS-8 используйте мягкую, сухую ткань. Если необходимо, слегка увлажните ее. Не пользуйтесь абразивным моющим средством, воском или растворителями (такими, как разбавитель краски или чистящая жидкость с высоким содержанием спирта), поскольку это может привести к потускнению покрытия или повредить поверхность.

• Резервное копирование

Данные MRS-8 могут быть потеряны в результате сбоя или неправильных действий. Выполните резервное копирование ваших данных.

• Авторские права

Только для частного использования. Нелицензированная запись с защищенных авторским правом источников (CD, записи, пленки, видео-материалы, радиопередачи и т.д.) запрещена. ZOOM Corporation не несет ответственности за судебные запреты, касающиеся нарушения закона об авторском праве.

Пожалуйста, храните это руководство в удобном месте для справок в будущем.

MIDI – зарегистрированная торговая марка Association of Musical Electronics Industry (AMEI).

SD Logo является торговой маркой.

Все торговые марки, упомянутые в этом руководстве, приведены только в информационных целях, и это упоминание не посягает на нарушение прав собственности их владельцев.

Содержание

МЕРЫ ПО БЕЗОПАСНОМУ ИСПОЛЬЗОВАНИЮ	1
Введение	6
Знакомство с MRS-8	7
Раздел магнитофона	7
Раздел ритм-блока	8
Раздел микшера	8
Раздел эффектов	8
Названия элементов управления	9
Передняя панель	9
Задняя панель	10
Соединения	11
Вставка SD карты и батарей	12
Вставка SD карты	12
Вставка батарей	12
Включение/выключение питания	13
Включение питания	13
Выключение питания	13
Сделаем запись	14
Краткое руководство	16
Шаг 1: Приготовление	16
1.1 Создание нового проекта	17
1.2 Выбор ритм-паттерна	22
Шаг 2: Запись первого трека	19
2.1 Настройка чувствительности входного сигнала ..	19
2.2 Применение встроенного эффекта	20
2.3 Выбор трека и запись	22
Шаг 3: Наложение	24
3.1 Настройка чувствительности входного сигнала и встроенного эффекта	24
3.2 Выбор трека и запись	24
Шаг 4: Микширование	25
4.1 Настройка уровня, панорамы и эквализации	25
4.2 Применение эффекта send/return	26
4.3 Применение встроенного эффекта к треку	27
Шаг 5: Сведение	28
5.1 Использование эффекта мастеринга	28
5.2 Сведение на мастер-трек	29
Описание [Магнитофон]	31
V-дубли	31
Переключение V-дублей	31
Изменение названия V-дубля	31
Перемещение в нужную точку сонга (функция Locate)	34
Установка отметок в сонге (функция Marker)	34
Присвоение отметки	34
Перемещение на отметку	35
Удаление отметки	35
Повторное воспроизведение отрывка (функция A-B Repeat)	35
Перезапись только определенной области (функция Punch-in/out)	36
Ручное punch-in/out	36
Авто punch-in/out	36
Запись нескольких треков на мастер-трек (функ- ция Mixdown [Сведение])	37
О мастер-треке	37
Действия при сведении на мастер-трек	38
Воспроизведение мастер-трека	38
Объединение нескольких треков на одном или двух треках (функция Bounce)	39
Настройка bounce	39
Выполнение записи bounce	40
Запись звука ударных/баса на аудио-треки (Ритм-запись)	41
Выбор источника записи	41
Ритм-запись	41
Настройка предварительного отсчета	42

Описание [Редактирование трека]	43	Редактирование ритм-паттернов	74
Редактирование диапазона данных	43	Копирование ритм-паттерна	74
Основные действия при редактировании диапазона		Стирание ритм-паттерна	75
.	43	Создание ритм-сонга	75
Копирование определенного отрезка данных		Выбор ритм-сонга	75
.	44	Пошаговый ввод информации паттерна	76
Перемещение определенного отрезка данных		Использование метода FAST для ввода информации	
.	45	паттерна	78
Удаление определенного отрезка данных	46	Ввод информации аккорда	80
Вырезание (trimming) определенного отрезка данных		Ввод других данных	82
.	46	Воспроизведение ритм-сонга	83
Fade-in/fade-out на определенном отрезке	47	Редактирование ритм-сонга	84
Реверсирование определенного отрезка данных		Копирование отрезка, указанного в долях	84
.	48	Транспонирование ритм-сонга	84
Редактирование V-дублей	49	Копирование ритм-сонга	85
Основные действия редактирования V-дубля	49	Стирание ритм-сонга	86
Стирание V-дубля	50	Присвоение названия ритм-сонгу	86
Копирование V-дубля	50	Импорт ритм-паттернов и ритм-сонгов из дру-	
Перемещение V-дубля	50	гого проекта	87
Обмен V-дублей	51	Редактирование различных настроек ритм-блока	
Импорт V-дубля из другого проекта	51	88
Временное сохранение трека и обмен данных		Основные действия	88
.	52	Изменение длительности предварительного отсчета	
Временное сохранение трека	52	88
Обмен данных трека	53	Изменение громкости метронома	89
Описание [Микшер]	54	Настройка чувствительности пэдов	89
О микшере	54	Проверка оставшегося объема памяти	89
Направление входных сигналов на треки для		Смена левого/правого канала панорамы	89
записи	55	Описание [Эффекты]	90
Настройка сигнала для каждого трека (парамет-		Об эффектах	90
ры трека)	58	Использование встроенного эффекта	91
Связывание двух треков (стерео-связь)	59	О патчах встроенного эффекта	91
Описание [Ритм-блок]	60	Изменение места вставки встроенного эффекта	92
О ритм-блоке	60	Выбор патча встроенного эффекта	92
Наборы ударных и программы баса	60	Редактирование патчей встроенного эффекта	94
Ритм-паттерны	61	Сохранение/обмен патчей встроенного эффекта	97
Ритм-сонг	61	Присвоение названия патчу встроенного эффекта	
Режим ритм-паттерна и режим ритм-сонга	61	97
Воспроизведение ритм-паттернов	62	Применение встроенного эффекта только к	
Выбор ритм-паттерна	62	мониторному сигналу	98
Изменение темпа ритм-паттерна	62	Использование эффекта send/return	99
Изменение набора ударных / программы баса	63	О патчах эффекта send/return	99
Использование пэдов для воспроизведения звуков		Выбор патча эффекта send/return	99
ударных/баса	63	Редактирование патча эффекта send/return	99
Создание ритм-паттерна	65	Сохранение/обмен патчей эффекта send/return	100
Приготовления	65	Редактирование названия патча эффекта send/return	
Ввод драм-трека в реальном времени	66	101
Ввод бас-трека в реальном времени	68	Импорт патчей из другого проекта	101
Пошаговый ввод драм-трека	69		
Пошаговый ввод бас-трека	70		
Ввод информации об аккорде ритм-паттерна	72		
Изменение уровня громкости драм/бас-трека	73		
Присвоение названия ритм-паттерну	74		

Описание [Проекты]	103	Неисправности	119
О проектах	103	Проблемы при воспроизведении	119
Действия над проектом	103	Проблемы при записи	119
Основные действия	103	Проблемы с эффектами	120
Загрузка проекта	104	Проблемы с ритм-блоком	120
Создание нового проекта	104	Проблемы с MIDI	120
Копирование проекта	105	Другие проблемы	121
Стирание проекта	105		
Изменение названия проекта	106	Приложения	122
Защита проекта	106	Спецификации	122
Описание [MIDI]	107	Параметры эффектов	124
О MIDI	107	Встроенный эффект	124
Операции с использованием MIDI	107	Эффект Send/return	132
Выполнение настроек, связанных с MIDI	107	Патчи эффектов	133
Основные действия	107	Встроенный эффект	133
Настройка MIDI-канала для набора ударных/ программы баса	108	Эффект Send/return	138
Включение/выключение сообщений Timing Clock (синхронизация)	108	Ритм-паттерны	139
Включение/выключение сообщений Song Position Pointer	109	Наборы ударных / программы баса	141
Включение/выключение сообщений Start/Stop/ Continue	109	Таблица инструментов / MIDI-номеров нот ...	141
Включение/выключение сообщений MIDI Time Code (MTC)	109	Файлы на SD карте	141
		Применение MIDI	142
		MIDI-карта	143
Описание [Прочие функции]	110		
Воспроизведение нескольких проектов последо- вательно (последовательное воспроизведение)	110		
Создание плейлиста	110		
Воспроизведение плейлиста	111		
Использование функции тюнера	113		
Использование хроматического тюнера	113		
Использование других типов тюнера	114		
Переключение типа дисплея индикатора уровня	115		
Настройка контраста и подсветки дисплея	115		
Смена SD карты	116		
Форматирование SD карты	117		
Проверка доступного объема памяти SD карты/ размера проекта	117		

Введение

Благодарим вас за то, что вы выбрали *мультитрековую записывающую студию ZOOM MRS-8* (в дальнейшем называемую "*MRS-8*"). MRS-8 – это великолепный инструмент со следующими особенностями:

- **Объединяет четыре основные функции в компактном устройстве**

MRS-8 комбинирует 8-трековый магнитофон с записью на SD карту, эффекты, цифровой микшер и драм/бас блок в одном устройстве удивительно компактных размеров. Здесь есть все, что вам необходимо для создания музыки. Используйте его для подготовки сонга дома или возьмите его в студию для выполнения записи. MRS-8 – великолепный инструмент, который может работать где угодно.

- **Универсальная конфигурация входа позволяет использовать разнообразные источники**

В дополнение к стандартному джек-гнезду в MRS-8 есть комбо-разъем, к которому можно подключать XLR-разъемы (сбалансированные), а также стандартные разъемы (сбалансированные и несбалансированные). Можно с легкостью подключить гитару, бас, синтезатор, а также различные другие источники, например, микрофоны и дайрект-боксы. Также есть встроенный высококачественный микрофон, который великолепно подходит для записи акустики и вокала.

- **Магнитофон с 8 треками, по 10 дублей на каждый**

Секция магнитофона содержит четыре моно-трека и два стерео-трека, всего восемь треков. Каждый трек содержит десять виртуальных треков (V-дублей). Функция bounce позволяет воспроизводить все треки и записывать результат на пустой V-дубль.

- **Специальный мастер-трек для сведения**

Мастер-трек расположен отдельно от обычных треков для записи и оптимизирован для сведения с минимумом шумов. Функция последовательного воспроизведения позволяет воспроизводить мастер-треки нескольких сонгов друг за другом, это удобно для перемещения смикшированных сонгов на внешний магнитофон за один раз.

- **Полнофункциональный микшер**

Встроенный цифровой микшер обрабатывает аудио-треки и звуки ударных/баса, а также позволяет регулировать такие параметры, как уровень, панорама, эквалазация и интенсивность эффекта. Результат – заверченный стерео-микс, к которому можно также добавить входной сигнал.

- **Два универсальных типа эффектов**

MRS-8 содержит входной эффект для обработки входного сигнала и/или любого трека, и эффект send/return, который используется через петлю send/return микшера. Встроенный эффект можно использовать как эффект мастеринга для стерео-микса, для настройки звукового давления и качества звука во время сведения.

- **Ритм-блок можно использовать для создания ведущего ритма или аккомпанемента**

Реалистичные источники PCM создают звуки ударных и баса, которые можно воспроизводить в более чем 500 ритм-паттернах. Запрограммировав комбинацию паттернов и установив прогрессию аккордов, вы можете создать ритмический аккомпанемент для всего сонга.

- **Поддерживает сообщения системной синхронизации**

Разъем MIDI OUT может передавать сообщения синхронизации, например, информацию кода времени MIDI и информацию тактовой синхронизации MIDI. Совместно с компьютером, MIDI-секвенсером или другим подобным устройством таким образом можно создать систему с синхронизацией на профессиональном уровне.

- **Встроенный тюнер с поддержкой различных методов настройки**

Кроме стандартного хроматического типа настройки, функция тюнера MRS-8 также используется для 7-струнной гитары, 5-струнного баса и других специальных видов тюнинга.

Чтобы полностью использовать разносторонние функциональные возможности MRS-8 и гарантировать безотказную работу прибора, внимательно прочитайте это руководство.

Храните руководство вместе с гарантийным талоном в безопасном месте.

Знакомство с MRS-8

MRS-8 имеет следующие четыре раздела.

- **Раздел магнитофона**

Записывает и воспроизводит аудио-сигналы.

- **Раздел ритм-блока**

Использует встроенный источник звука ударных/баса для воспроизведения ритмов.

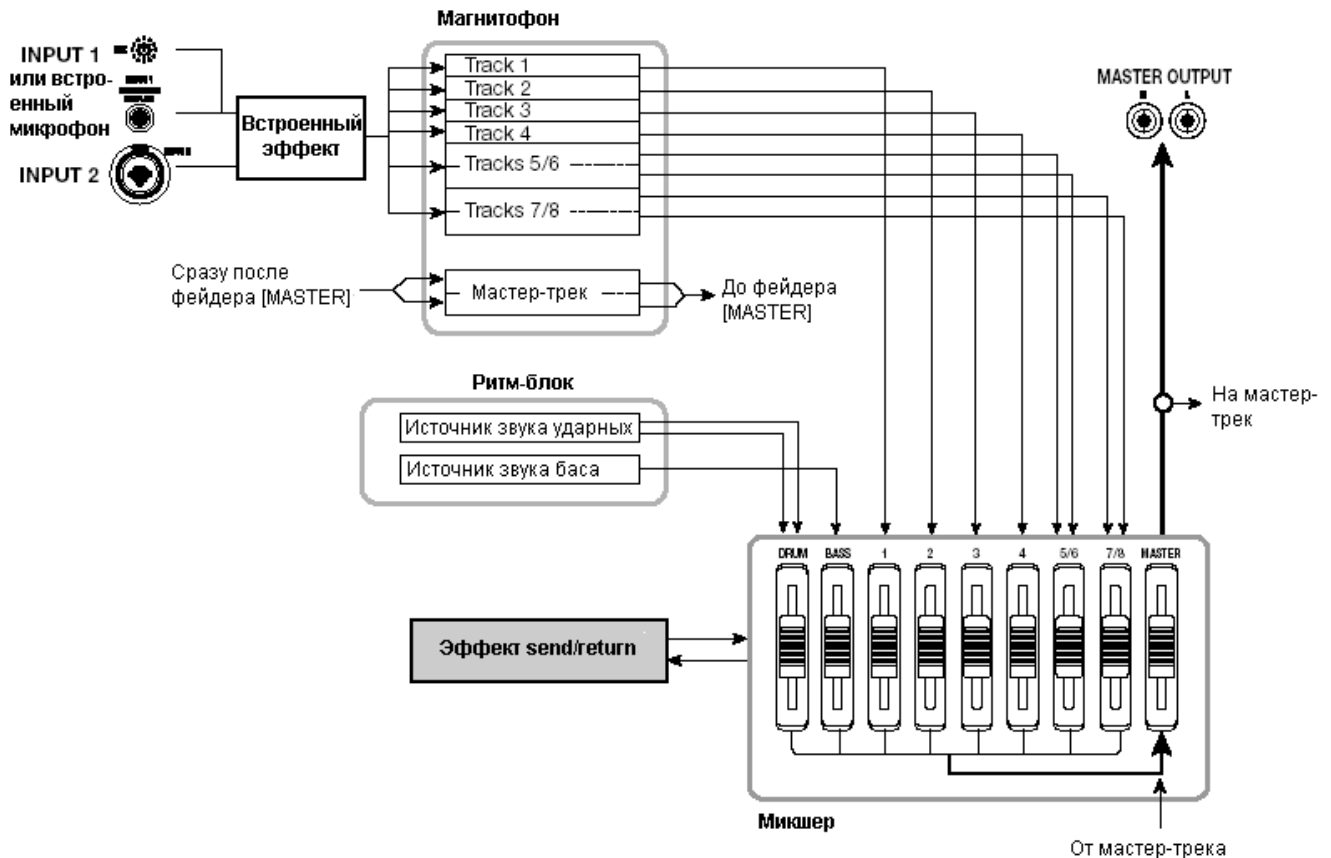
- **Раздел микшера**

Микширует в стерео-сигнал сигналы магнитофона и ритм-блока для вывода через джек-выходы и для сведения на специальных мастер-треках.

- **Раздел эффектов**

Обрабатывает входные сигналы, сигналы магнитофона или звук ударных/баса различными способами для получения различных звуковых характеристик.

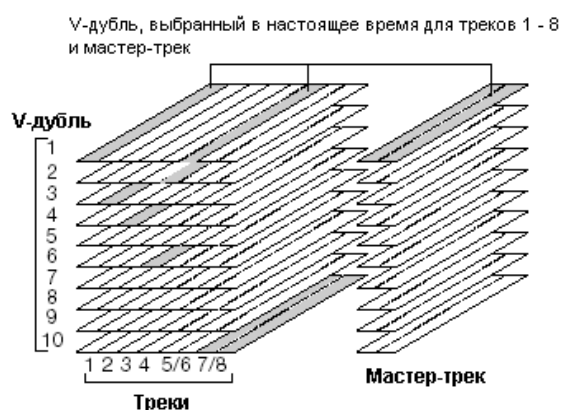
На диаграмме ниже показан путь сигнала и связи между разделами.



Раздел магнитофона

Магнитофон MRS-8 имеет 8 аудио-треков. ("Трек" – это отдельная секция для записи аудиоданных). Есть четыре моно-трека (треки 1 – 4) и два стерео-трека (треки 5/6 и 7/8). Одновременно можно записать до двух треков, а воспроизвести – до 8 треков.

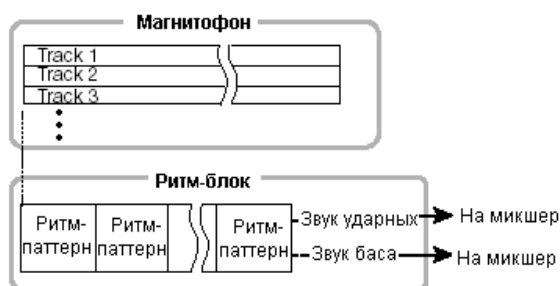
На каждом из треков есть десять переключаемых виртуальных треков (называемых "V-дубли"). Для каждого трека вы можете выбрать один дубль для записи/воспроизведения.



В разделе магнитофона также присутствует набор стерео-треков, которые расположены отдельно от обычных аудио-треков. Он называется мастер-треком. Мастер-трек предназначен для сведения.

Раздел ритм-блока

В MRS-8 есть ритм-блок, который действует синхронно с магнитофоном. Он содержит 511 паттернов для аккомпанемента (называемых "ритм-паттернами"), которые используют встроенный генератор звуков ударных/баса. Вы можете использовать запрограммированные паттерны, частично изменять их, или создавать совершенно новые паттерны.



СОВЕТ

Звуки ударных/баса можно воспроизводить с помощью пэдов на верхней панели.

Вы можете расположить ритм-паттерны в желаемом порядке воспроизведения, и запрограммировать аккорды и темп для создания ритмического аккомпанемента для всего сонга. (Это называется "ритм-сонг".) Можно создать до 10 ритм-сонгов, один из которых может быть выбран для редактирования/воспроизведения.

Раздел микшера

Сигналы аудио-треков и звуки ударных и баса посылаются на встроенный цифровой микшер для создания стерео-микса. Для каждого трека можно независимо управлять такими параметрами, как уровень, панорама и 2-полосный эквалайзер (Hi и Lo).

Окончательный стерео-микс посылается на джек-выходы и может быть записан на пустой V-дубль мастер-трека или любых других треков, для сведения и переброски.

Раздел эффектов

MRS-8 содержит два типа эффектов: встроенный эффект и эффект send/return. Характеристики этих эффектов описаны ниже.

■ Встроенный эффект

Этот эффект встраивается в одну из следующих трех точек пути сигнала.

(1) Сразу после входа

(2) На выходе любого аудио-трека или звука ударных/баса

(3) Перед фейдером [MASTER]

По умолчанию выбрана позиция (1) (сразу после входа). Когда настройка изменяется на (2), эффектом обрабатывается только выбранный трек или звук ударных/баса. Изменив настройку на (3), вы можете обрабатывать окончательный стерео-микс.

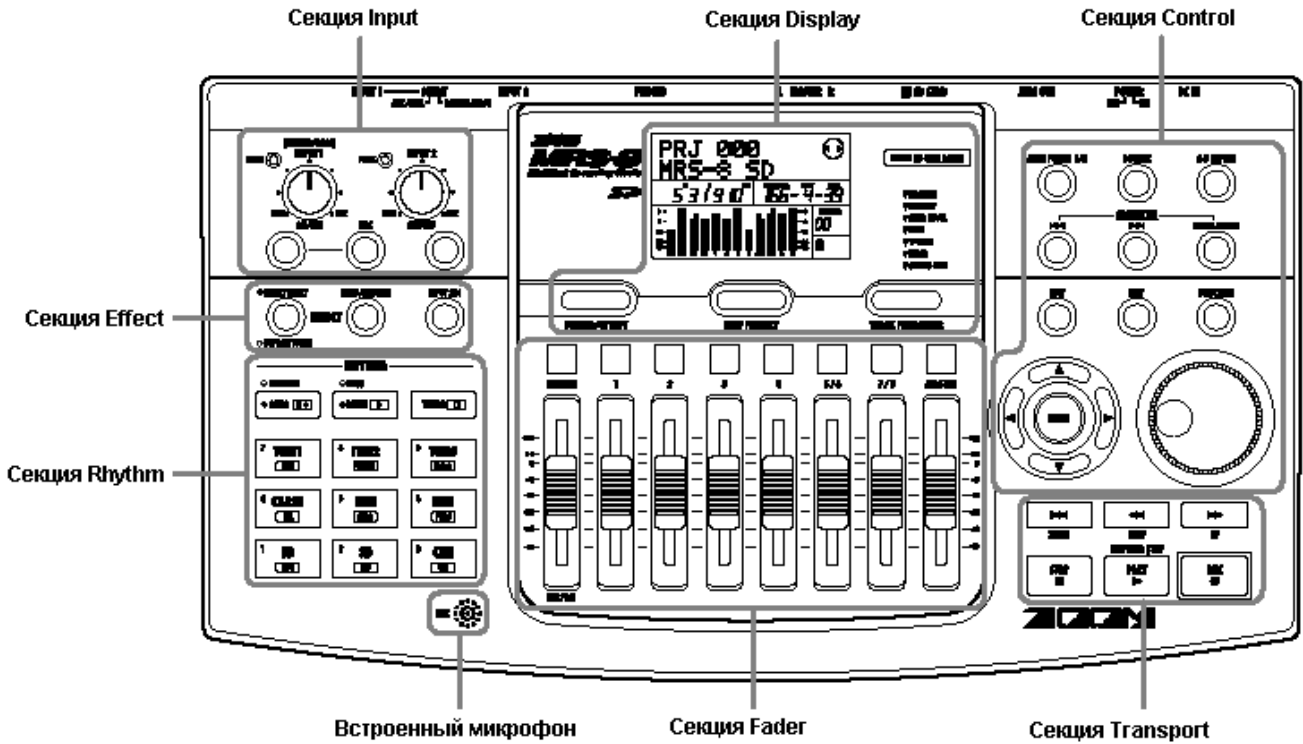
■ Эффект Send/return

Этот эффект связан с петлей send/return микшера. Эффект включает реверберацию, хорус и другие типы обработки.

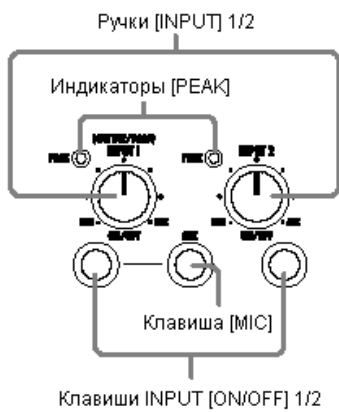
Глубина эффекта регулируется уровнем сигнала, применяемого эффектом send/return (уровень посылы) для каждого трека/звука. При подъеме уровня send эффект для этого канала будет более глубоким.

Названия элементов управления

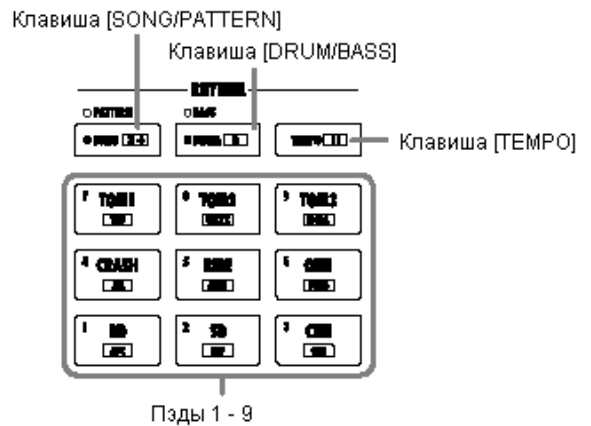
Передняя панель



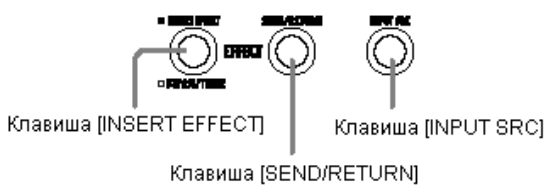
Секция Input



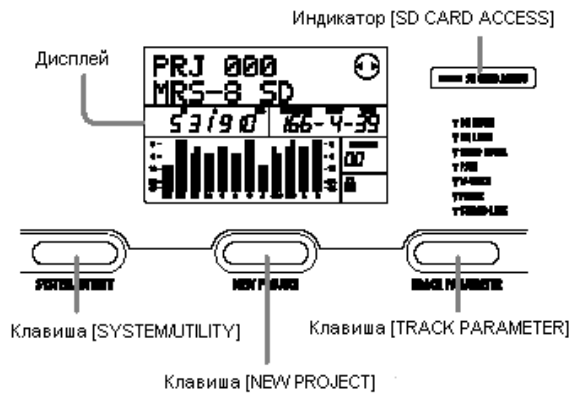
Секция Rhythm



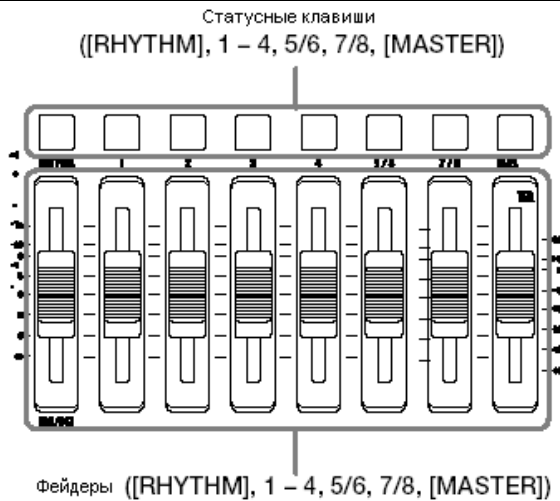
Секция Effect



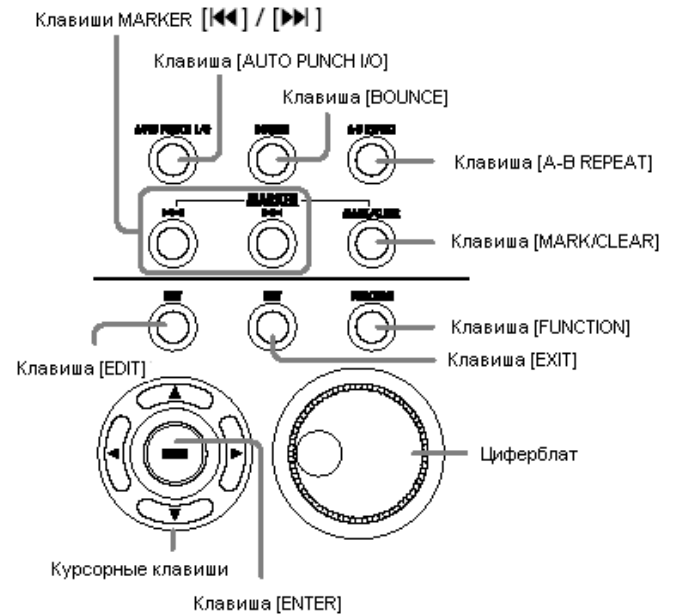
Секция Display



Секция Fader



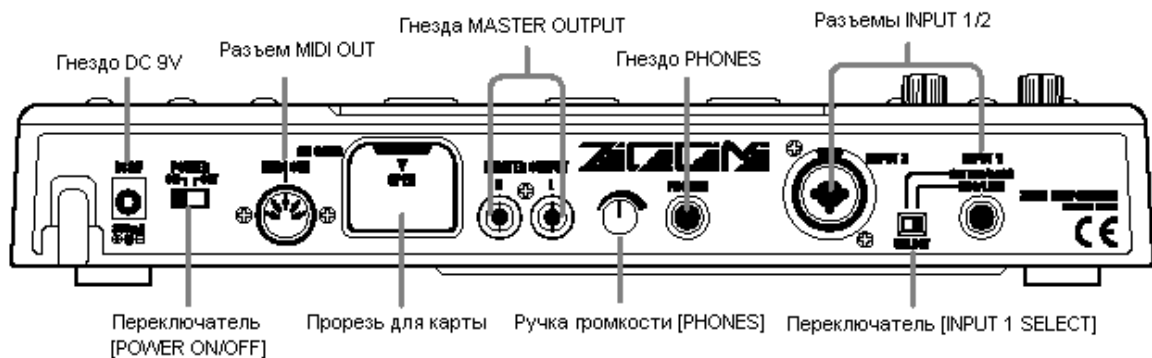
Секция Control



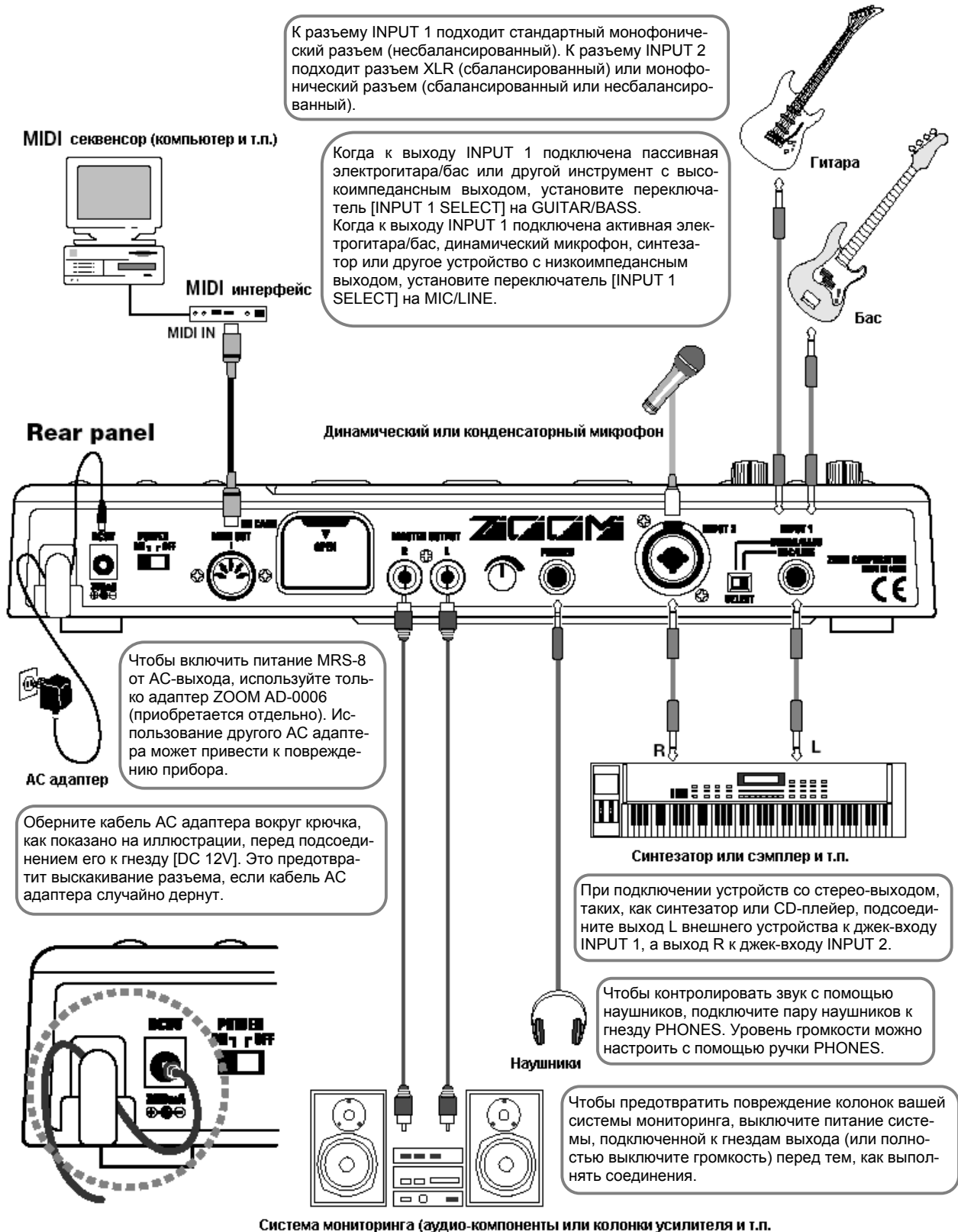
Секция Transport



Задняя панель



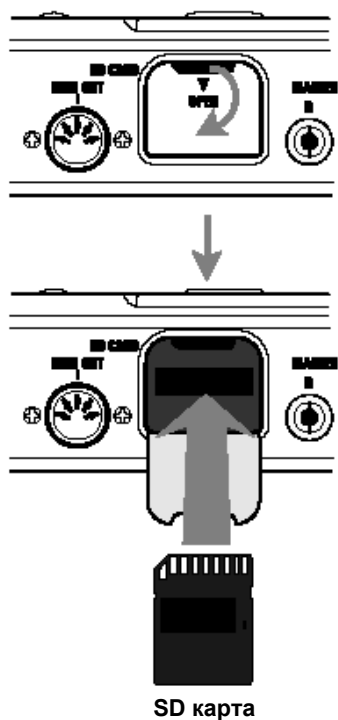
Соединения



Вставка SD-карты и батарей

Вставка SD-карты

Для работы MRS-8 в качестве носителя информации должна быть вставлена SD карта или мини-SD карта с адаптером (объем 16 Мб или более). Перед вставкой карты убедитесь, что функция защиты от записи выключена. Убедитесь, что питание MRS-8 выключено, затем вставьте карту, как показано ниже.



При вставке карты полностью протолкните ее в прорезь. Чтобы вынуть карту, выключите питание и вытащите карту.

Чтобы вынуть или вставить карту, когда питание включено, следуйте процедуре, описанной на стр. 116. В противном случае данные могут быть потеряны.

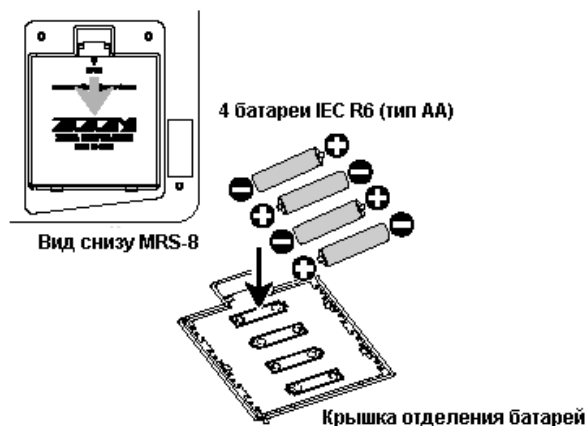
ПРИМЕЧАНИЕ

- Если карта вставлена не той стороной, она не войдет полностью в прорезь. Никогда не пытайтесь вставить карту с силой, это может повредить ее.

Вставка батарей

MRS-8 может работать на батареях. Купите подходящие батареи и вставьте их, как описано ниже.

1. Выключите прибор и откройте отделение батарей.



2. Вставьте четыре IEC R6 (тип AA) батареи в отделение. (Используйте алкалиновые батареи.)

3. Закройте крышку отделения батарей.

ПРИМЕЧАНИЕ

Если вы используете питание прибора на батареях и в нижнем правом углу дисплея появляется индикация [BATT], то батареи почти разряжены. Замените все четыре батареи новыми.

Включение и выключение питания

Чтобы включить и выключить MRS-8, следуйте процедуре, описанной ниже.

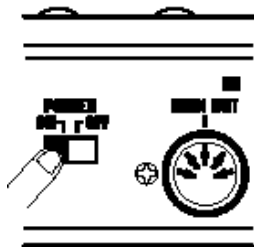
Включение питания

1. Убедитесь, что MRS-8 и периферийное оборудование выключены.

Поверните вниз ручки громкости подключенного оборудования, MRS-8 и системы мониторинга.

2. Вставьте SD карту в прорезь для карты.

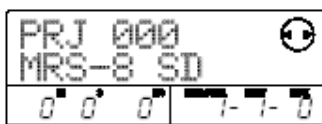
3. Установите переключатель [POWER ON/OFF] MRS-8 в положение ON.



Начинается загрузка данных со вставленной SD карты. В течение этого промежутка индикатор [SD CARD ACCESS] горит.



Через некоторое время появляется следующий экран.



Он называется "главный экран". Из этого экрана вы можете использовать различные функции записи и воспроизведения.

СОВЕТ

Для возвращения к главному экрану из других экранов несколько раз нажмите клавишу [EXIT].

Если вставлена SD карта, не подготовленная для использования в MRS-8, появляется индикация "FORMAT?" при включении MRS-8. Если в этот момент вы нажмете клавишу [ENTER], SD карта будет отформатирована. Когда форматирование завершено, появляется главный экран.

СОВЕТ

- Вы также можете отформатировать SD карту после запуска MRS-8, как описано на стр. 117.
- Можно поменять SD карту во время работы MRS-8, следуя процедуре, описанной на стр. 116.

4. Включите подсоединенный инструмент и систему мониторинга в указанном порядке.

Выключение питания

1. Выключите громкость системы мониторинга.

2. Выключите систему мониторинга и подсоединенный инструмент в указанном порядке.

3. Установите переключатель [POWER ON/OFF] MRS-8 в положение OFF.

На дисплее появится индикация "GoodBye See You!", и устройство выключается. Любые настройки и другая информация автоматически сохраняются на SD карте.

Внимание!

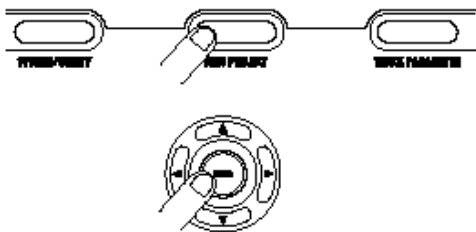
- **Никогда не включайте и не выключайте прибор, присоединяя и отсоединяя AC адаптер. В противном случае данные могут быть потеряны.**
- **В особенности, если вы отсоединяете AC адаптер, пока горит индикатор [SD KAPTA ACCESS], все данные могут быть уничтожены.**

Сделаем запись

В этом разделе описана основная процедура записи и воспроизведения MRS-8. В качестве примера покажем, как записать электрогитару, подключенную к гнезду INPUT 1.

1. Подключите гитару к разъему INPUT 1 и установите переключатель [INPUT 1 SELECT] на GUITAR/BASS (для пассивной гитары) или MIC/LINE (для активной гитары).

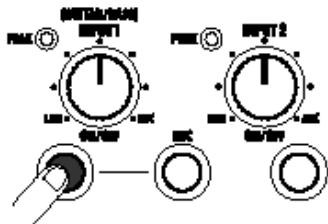
2. Нажмите клавишу [NEW PROJECT] в секции Display. Убедитесь, что в первой строке дисплея появилась индикация "PRJNOxxx (где xxx – номер проекта). Затем нажмите клавишу [ENTER].



Создается новый проект, и прибор переходит в режим ожидания записи. При необходимости в этом состоянии вы можете отредактировать название проекта (стр. 104).

3. Убедитесь, что клавиша [MIC] мигает или не горит. Затем нажмите клавишу INPUT [ON/OFF] 1, чтобы она загорелась.

В этом состоянии разъем INPUT 1 включен.



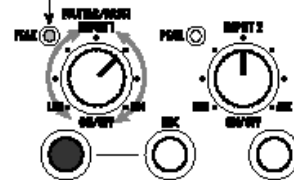
СОВЕТ

Если клавиша [MIC] горит, вместо разъема INPUT 1 включен встроенный микрофон. В этом случае один раз нажмите клавишу [MIC], чтобы она начала мигать.

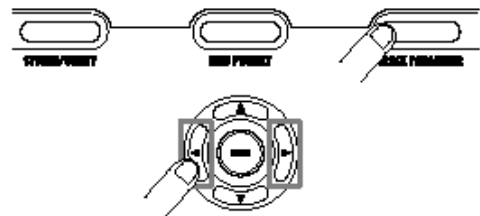
4. Играя на гитаре, отрегулируйте ручку [INPUT] 1, чтобы настроить чувствительность входного сигнала.

Выполните настройку так, чтобы индикатор [PEAK] слегка мигал, когда вы играете на инструменте с максимальной громкостью.

Периодически мигает



5. Нажмите клавишу [TRACK PARAMETER] в секции Display, и используйте курсорные клавиши влево/вправо, чтобы вывести в первую строку дисплея индикацию "INPUT".



ПРИМЕЧАНИЕ

Если в первой строке дисплея не появилось "INPUT", проверьте, горит ли клавиша INPUT [ON/OFF].

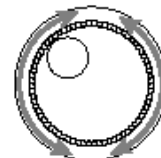
6. Используйте курсорные клавиши вверх/вниз, чтобы вывести на дисплей следующую индикацию.

Из этого экрана вы можете отрегулировать уровень записи входного сигнала (уровень сигнала, посылаемого на трек).



Настройка уровня записи

7. Поверните циферблат, чтобы отрегулировать уровень записи.



Текущий уровень входного сигнала можно проверить, используя индикатор в нижней части дисплея.

Настройте уровень записи таким образом, чтобы участок 0 (дБ) для IN 1 слегка мигал, когда вы играете на инструменте с максимальной громкостью.



8. Несколько раз нажмите клавишу [EXIT] для возвращения к главному экрану.



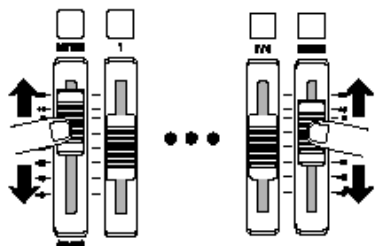
9. Несколько раз нажмите статусную клавишу 1, чтобы она загорелась красным.

Когда статусная клавиша горит красным, соответствующий аудио-трек (трек 1 в этом примере) выбирается для записи.



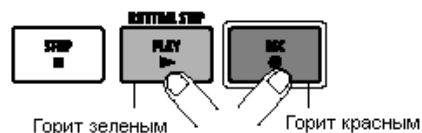
10. Используйте фейдер 1 и фейдер [MASTER], чтобы настроить уровень мониторинга входного сигнала.

Фейдеры 1 – 4, 5/6 и 7/8 регулируют громкость соответствующего трека. Когда входной сигнал посылается на трек, можно отрегулировать уровень мониторинга. Фейдер [MASTER] можно использовать для настройки уровня итогового выходного сигнала.



11. Чтобы начать запись, нажмите клавишу PLAY [▶], удерживая нажатой клавишу REC [●].

Слышен предварительный отсчет из четырех щелчков, и начинается запись. В первоначальном состоянии проекта во время записи и воспроизведения исполняется 8-тактовый ритм-паттерн. Играйте на инструменте, слушая ритм-паттерн.



СОВЕТ

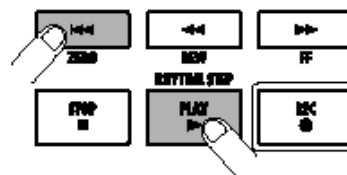
- Если вам не нужен ритм-паттерн, выберите пустой ритм-паттерн (стр. 18) или выключите звук (mute) ударных/баса (стр. 18).
- В первоначальном состоянии проекта входной сигнал обрабатывается встроенным эффектом. Вы можете отключить эффект (стр. 21) или выбрать другой патч эффекта (стр. 20).

12. Когда запись завершена, нажмите клавишу STOP [■].



Клавиши REC [●] и PLAY [▶] гаснут, и запись останавливается.

13. Чтобы проверить запись, нажмите клавишу ZERO [◀◀], а затем клавишу PLAY [▶].



Используя фейдер [MASTER], вы можете настроить уровень громкости всего сонга (уровень сигнала стерео-микса).

14. Для отмены состояния записи нажмите статусную клавишу 1, чтобы она загорелась зеленым.



Краткое руководство

Теперь давайте используем MRS-8, чтобы выполнить настоящую серьезную запись. В этом Кратком Руководстве описаны пять шагов, из которых состоит весь процесс от подготовки до завершения сонга.

• Шаг 1: Приготовление

Показывает, как создать новый проект, выбрать направляющий ритм и выполнить остальные действия, необходимые для записи.

• Шаг 2: Запись первого трека

Показывает, как записать первый трек, применяя к входному сигналу встроенный эффект.

• Шаг 3: Наложение

Показывает, как записать остальные треки, слушая уже записанный трек (наложение).

• Шаг 4: Микширование

Показывает, как отрегулировать уровень, панораму и эквализацию каждого трека, применить эффект send/return и смикшировать записанный материал на стерео-трек.

• Шаг 5: Сведение

Наконец завершенный стерео-микс записывается на мастер-трек, создавая завершенный сонг.

Шаг 1: Приготовление

1.1 Создание нового проекта

В MRS-8 данные сонга находятся в блоках, называемых "проекты". Проект включает в себя записанные аудио-данные, а также различные настройки ритма и эффектов. Загрузив проект, можно воссоздать состояние, в котором был последний раз сохранен сонг.

Чтобы начать запись на MRS-8, нужно сначала создать проект.

1. Подключите записываемый инструмент и аудиосистему к MRS-8 (стр. 11).

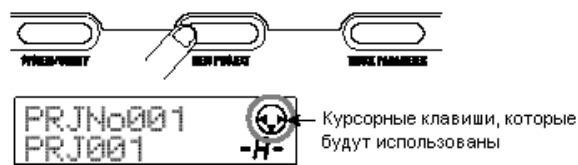
2. Вставьте SD карту для использования при записи (стр. 12).

3. Включите питание в следующем порядке: MRS-8 → аудиосистема.

Когда MRS-8 включается, автоматически загружается последний использованный проект.

4. Нажмите клавишу [NEW PROJECT] в секции Display.

Когда вы нажимаете клавишу [NEW PROJECT] в главном экране, индикация дисплея изменяется следующим образом.



В этом состоянии можно создать новый проект.

В верхнем правом углу дисплея отображаются курсорные клавиши, которые можно использовать в этом экране.

СОВЕТ

- При создании нового проекта автоматически выбирается наименьший свободный номер проекта.
- Также можно создать новый проект из меню проекта (стр. 104).

5. Нажмите клавишу [ENTER].

Создается новый проект, и появляется главный экран для записи/воспроизведения аудио-трека.



СОВЕТ

- При выборе другого проекта или создании нового проекта, тот проект, над которым вы работали до этого момента, автоматически сохраняется.
- При выполнении процедуры выключения питания (стр. 13) для MRS-8, последний проект автоматически сохраняется.
- При создании нового проекта вы можете редактировать его название (стр. 104).

ПРИМЕЧАНИЕ

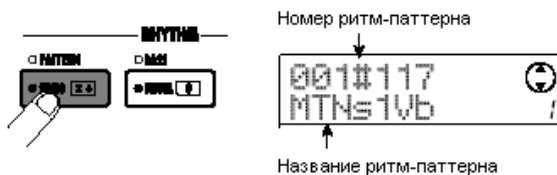
Пока MRS-8 работает, не извлекайте SD карту. В противном случае данные могут быть потеряны и произойдет сбой. Если вы хотите вынуть SD карту, когда MRS-8 включен, обязательно следуйте описанной процедуре (стр. 116).

1.2 Выбор ритм-паттерна

В MRS-8 есть встроенный ритм-блок, который действует синхронно с магнитофоном. Он позволяет использовать звуки ударных (наборы ударных) и звуки баса (программы баса) для создания повторяющихся ритм-паттернов длиной в несколько долей. Комбинируя различные паттерны, вы можете создать ритмический аккомпанемент для всего сонга (ритм-сонг).

В этом разделе описано, как выбрать ритм-паттерн для использования в качестве ведущего ритма во время записи.

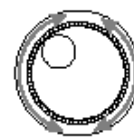
1. Из главного экрана несколько раз нажмите клавишу [SONG/PATTERN], чтобы она погасла. Появляется экран выбора ритм-паттерна.



СОВЕТ

Для возвращения к главному экрану из других экранов несколько раз нажмите клавишу [EXIT]. Клавиша [EXIT] всегда служит для возвращения к предыдущему экрану.

2. Поверните циферблат, чтобы выбрать паттерн для использования в качестве ведущего ритма.

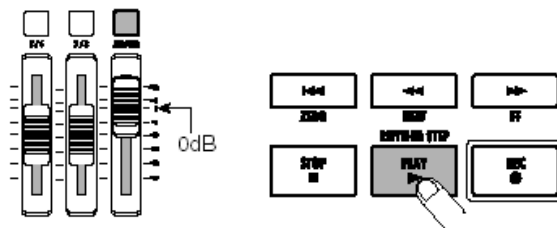


В проекте можно использовать до 511 ритм-паттернов. (Более 450 из них запрограммированы заранее.) Вы выбираете паттерн, повернув циферблат.

Когда вы поворачиваете циферблат во время воспроизведения паттерна, чтобы выбрать другой ритм-паттерн, воспроизведение нового паттерна начнется после завершения текущего. Когда вы выбираете новый паттерн с помощью курсорных клавиш вверх/вниз, воспроизведение нового паттерна начнется сразу же.

В этом примере мы выберем простой ритм-паттерн в качестве ведущего ритма для использования во время записи. Если вы выберете, например, ритм-паттерн номер 510, будет слышен звук метронома с размером 4/4.

3. Установите фейдер [MASTER] в положение 0 (дБ) и нажмите клавишу PLAY [▶] в секции Transport.



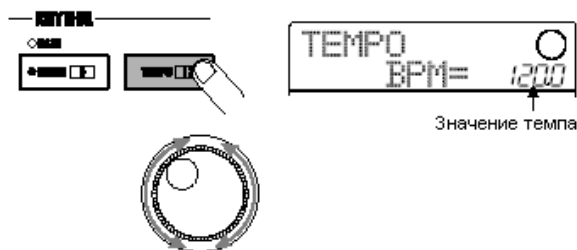
Выбранный ритм-паттерн воспроизводится синхронно с действием магнитофона. Клавиша [TEMPO] мигает в соответствии с текущей настройкой темпа.

В состоянии по умолчанию проекта звук программы баса (бас-трек) отключен (mute). Таким образом, во время воспроизведения ритм-паттерна слышен только набор ударных (драм-трек).

СОВЕТ

Во время воспроизведения ритм-паттерна мигают пэды, соответствующие воспроизводимому звуку набора ударных (программы баса). Вы также можете нажимать пэды, чтобы воспроизвести звуки ударных / ноты баса.

4. Чтобы изменить темп, нажмите кнопку [ТЕМПО] в секции Rhythm и поверните циферблат, чтобы изменить значение темпа, показанное на дисплее.



Значение темпа можно установить шагами по 0.1 BPM. Когда настройка завершена, нажмите клавишу [EXIT] для возвращения к предыдущему экрану.

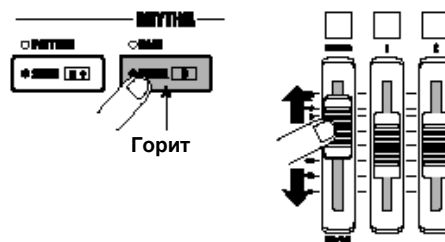
СОВЕТ

Вы также можете настроить темп, нажимая клавишу [ТЕМПО] несколько раз.

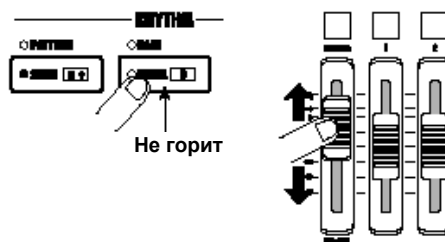
5. Чтобы отрегулировать громкость драм/бас трека, используйте клавишу [DRUM/BASS] в секции Rhythm для выбора звука (ударные или бас), а затем используйте фейдер [RHYTHM].

Фейдер [RHYTHM] служит для управления драм-треком или бас-треком. Когда клавиша горит, выбран драм-трек. Когда она не горит, выбран бас-трек. Тогда фейдер [RHYTHM] управляет соответствующим уровнем звука.

• Когда выбран драм-трек



• Когда выбран бас-трек



Уровень сигнала соответствующего канала можно проверить с помощью индикатора уровня в нижней части дисплея.



Таким же образом клавиша [DRUM/BASS] может использоваться для выбора звука (ударные или бас), а затем статусная клавиша [RHYTHM] – для управления включением/выключением mute для драм-трека/бас-трека.

6. Для остановки воспроизведения нажмите клавишу STOP [■] в секции Transport.



7. Для возвращения к главному экрану нажмите клавишу [EXIT].



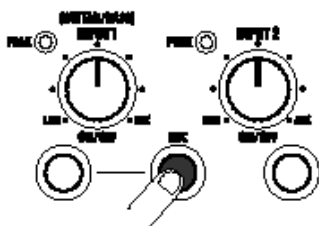
Шаг 2: Запись первого трека

На этом этапе описано, как выбрать аудио-трек для записи, как выполнить запись, слушая ведущий ритм ритм-секции, и как применить встроенный эффект к входному сигналу.

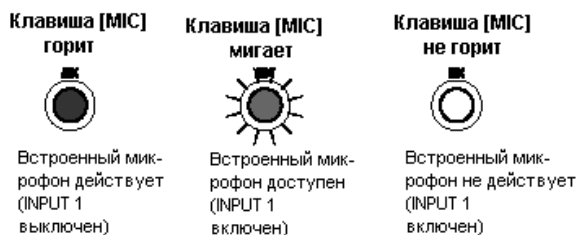
2.1 Настройка чувствительности входного сигнала

1. Подключите инструмент к гнезду INPUT 1/2.
MRS-8 может использовать два источника входного сигнала одновременно, от INPUT 1, INPUT 2, и встроенный микрофон. INPUT 1 и встроенный микрофон взаимно исключают друг друга. Переключатель выбирает один из этих источников входного сигнала.

2. Чтобы использовать встроенный микрофон, нажмите клавишу [MIC] в секции Input, чтобы она загорелась.

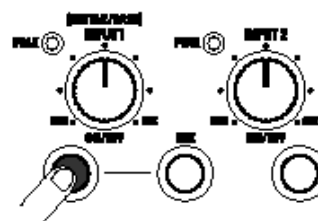


Когда устройство находится в режиме использования встроенного микрофона, клавиша [MIC] в секции Input мигает. Если вы нажмете клавишу, чтобы она загорелась, вместо гнезда INPUT 1 будет включен микрофон. В зависимости от настроек встроенного эффекта, микрофон может быть недоступен. В этом случае клавиша [MIC] не горит.



3. Используйте клавиши INPUT [ON/OFF] 1/2 для выбора источника входного сигнала.
Клавиши INPUT [ON/OFF] 1/2 управляют соответственно разъемом INPUT 1 (или встроенным микрофоном) и INPUT 2. Когда клавиша горит, сигнал от этого входа выбран в качестве источника входного сигнала.

Чтобы использовать два источника входного сигнала одновременно, удерживайте нажатой одну клавишу INPUT [ON/OFF], нажимая другую.

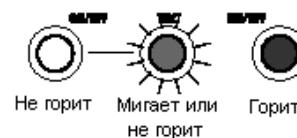


Состояние клавиш INPUT [ON/OFF] 1/2 и клавиши [MIC], а также различные варианты выбора входного сигнала показаны ниже.

• **Источник входного сигнала = разъем INPUT 1**



• **Источник входного сигнала = разъем INPUT 2**



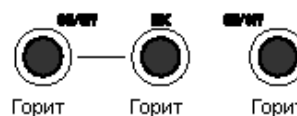
• **Источник входного сигнала = встроенный микрофон**



• **Источник входного сигнала = разъем INPUT 1 + разъем INPUT 2**



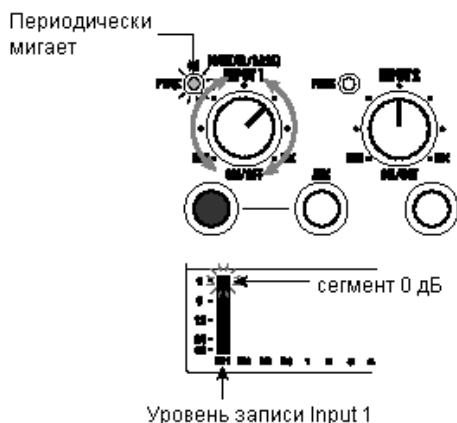
• **Источник входного сигнала = встроенный микрофон + разъем INPUT 2**



4. Играя на инструменте, используйте ручку [INPUT] входа, выбранного на шаге 2, для настройки чувствительности.

Чувствительность INPUT 1 и встроенного магнитофона регулируется с помощью ручки [INPUT] 1. Чувствительность INPUT 2 регулируется с помощью ручки [INPUT] 2.

Установите ручку таким образом, чтобы индикатор [PEAK] в секции Input периодически загорался, когда вы играете на инструменте на максимальной громкости.



Уровень входного сигнала можно проверить с помощью индикатора уровня IN 1/IN 2 на дисплее.

2.2 Применение встроенного эффекта

Встроенный эффект может быть применен к входному сигналу сразу после входа, к выходному сигналу любого трека или сразу перед фейдером [MASTER]. Встроенный эффект фактически является мульти-эффектом, который содержит некоторое количество отдельных эффектов (модулей эффектов), таких, как компрессор, дисторшн и дилей, объединенных в серии.

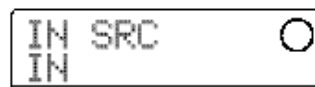
Когда вы применяете встроенный эффект к входному сигналу, вы можете записать обработанный сигнал на трек. Следующие шаги показывают, как применить встроенный эффект для гитары/баса.

1. Нажмите клавишу [INPUT SRC] в секции Effect.



Во второй строке дисплея появляется индикация "IN" (input [входной сигнал]). В этом состоянии вы можете выбрать местоположение встроенного эффекта.

В исходном состоянии патча выбрано "IN". Если отображается другая настройка, поверните циферблат, чтобы выбрать "IN".



2. Нажмите клавишу [INSERT EFFECT] в секции Effect.

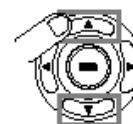


Дисплей изменяется следующим образом. Из этого экрана вы можете выбрать алгоритм встроенного эффекта (комбинация модулей эффектов, которые могут использоваться одновременно) и патч (программа эффектов).



В MRS-8 есть восемь алгоритмов с несколькими вариантами патчей для каждого алгоритма. Чтобы использовать встроенный эффект, сначала выберите алгоритм, а затем вызовите один из патчей этого алгоритма.

3. Используйте курсорные клавиши вверх/вниз для выбора алгоритма.



Существуют следующие варианты выбора.

- CLEAN
- DIST
- ACO/BASS SIM (на дисплее отображается как "Ac/BsSIM")
- BASS
Эти алгоритмы предназначены для записи гитары/баса.
- MIC
Алгоритм для записи вокала или инструмента через микрофон.

• LINE

Алгоритм, подходящий главным образом для записи инструментов с линейным выходом, например, синтезатора или электропиано.

• Dual MIC

Алгоритм с двумя отдельными каналами моно-входа и моно-выхода, для использования с двумя микрофонами.

• MASTERING (на дисплее отображается как "MASTRING")

Алгоритм для обработки сведенного стереосигнала.

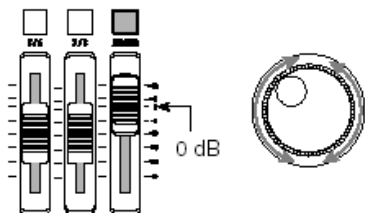
СОВЕТ

В исходном состоянии проекта для встроенного эффекта выбран алгоритм CLEAN.

ПРИМЕЧАНИЕ

Когда выбран патч алгоритмов CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM или BASS, встроенный микрофон нельзя использовать. Но когда встроенный эффект временно отключен, или для модуля PRE AMP/DRIVE выбрано "CABINET", или когда модуль выключен, вы можете использовать встроенный микрофон.

4. Установите фейдер [MASTER] в положение 0 (дБ). Играя на инструменте для проверки звука, используйте циферблат, чтобы выбрать патч.



Для встроенного эффекта могут использоваться 300 патчей. При необходимости вы можете изменять тип эффекта и его глубину. Патчи, доступные для каждого алгоритма, перечислены ниже.

Алгоритм	Диапазон номеров патчей
CLEAN	0 – 29
DIST	0 – 49
ACO/BASS SIM	0 – 19
BASS	0 – 19
MIC	0 – 49
LINE	0 – 49
DUAL MIC	0 – 49
MASTERING	0 – 29

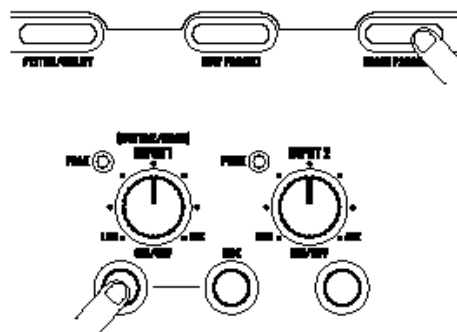
СОВЕТ

Когда вместо названия патча отображается "EMPTY", патч пуст. Выбор такого патча не окажет никакого действия.

ПРИМЕЧАНИЕ

В зависимости от выбранного алгоритма, путь входного/выходного сигнала изменится (стр. 93).

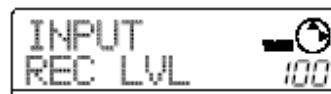
5. Для настройки уровня сигнала, записываемого на трек, нажмите клавишу [TRACK PARAMETER] в секции Control, а затем клавишу INPUT [ON/OFF].



Уровень выходного сигнала встроенного эффекта может изменяться в соответствии с выбранным патчем. Когда применяется запись со встроенным эффектом, нужно настроить уровень записи соответственно выбранному патчу.

6. Несколько раз нажмите курсорную клавишу вниз, чтобы вывести во вторую строку дисплея индикацию "REC LVL".

Дисплей изменяется следующим образом. Параметр REC LVL, показанный на этом экране, обозначает уровень сигнала после прохождения встроенного эффекта, записываемый на трек.



7. Поверните циферблат для настройки уровня записи.

8. Для возвращения к главному экрану нажмите клавишу [EXIT].

СОВЕТ

• Для записи без использования встроенного эффекта нажмите несколько раз в секции Effect клавишу [INSERT EFFECT], чтобы она погасла. Когда клавиша гаснет, встроенный эффект отключается.

- Когда встроенный эффект отключен для записи, настройка параметра REC LVL со значением 100 (по умолчанию) дает равномерную чувствительность (уровень записи равен уровню входного сигнала).

2.3 Выбор трека и запись

Теперь мы выберем трек и запишем входной сигнал (обработанный встроенным эффектом) на этот трек.

1. Из главного экрана несколько раз нажмите статусную клавишу трека для записи, чтобы она загорелась красным.

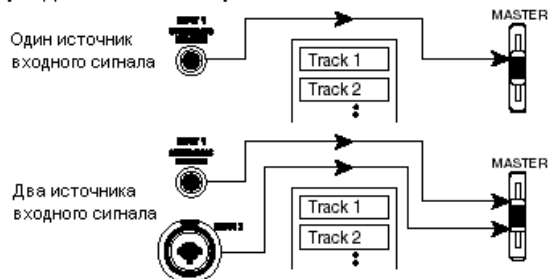


Статусные клавиши аудио-треков используются для выбора записываемого трека и для переключения состояния mute on/off каждого трека. Каждый раз, как вы нажимаете статусную клавишу, клавиша будет переключаться между следующими состояниями:



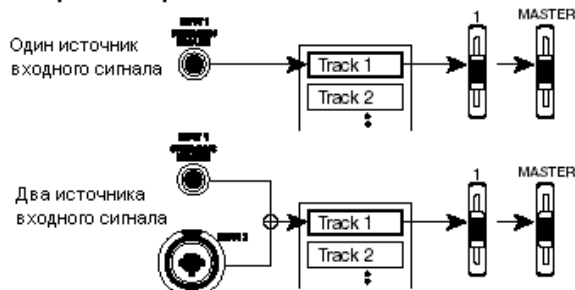
Когда все статусные клавиши горят зеленым, входной сигнал не будет посылаться на треки, а пойдет напрямую на фейдер [MASTER]. (В этом случае можно настроить панораму и глубину эффекта send/return.)

Трек для записи не выбран



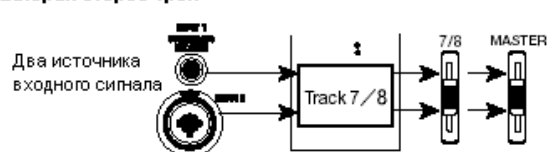
Когда статусная клавиша горит красным, трек находится в состоянии ожидания записи и входной сигнал присваивается этому треку. Если для записи был выбран моно-трек (1 – 4), путь сигнала будет следующим.

Выбран моно-трек



Если для записи был выбран стерео-трек, путь сигнала изменится, как показано ниже. Кроме выбора V-дубля, параметры левого/правого канала стерео-трека настроены на следующие значения. Это удобно для записи со стерео-источников, например, синтезаторов или CD-плееров.

Выбран стерео-трек

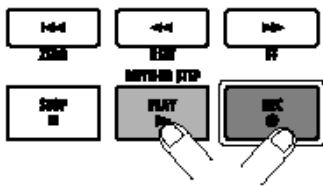


СОВЕТ

- Вы можете выбрать до двух треков для записи, либо один стерео-трек, либо два моно-трека. Чтобы выбрать два моно-трека, нажмите первую статусную клавишу пары с нечетным/четным номером, чтобы она загорелась красным, удерживайте ее нажатой и нажимайте другую клавишу, чтобы она тоже загорелась красным.
- Если входной сигнал в моно, для записи можно выбрать стерео-трек, при этом будет сохранено левое/правое распространение, добавленное определенными настройками встроенного эффекта.

2. Установите фейдер записываемого трека и фейдер [MASTER] в положение 0 дБ. Затем настройте уровень системы мониторинга, играя на инструменте.

3. Чтобы начать запись, нажмите клавишу ZERO [◀◀] для возвращения к началу сонга. Затем удерживайте нажатой клавишу REC [●] и нажмите клавишу PLAY [▶].



Обе клавиши загораются и слышен предварительный отсчет из 4 щелчков. Затем начинается запись. Запишите первый трек с игрой на инструменте, слушая ведущий ритм ритм-секции.

СОВЕТ

- Количество и звук щелчков предварительного отсчета можно изменить (стр. 42).
- Если входной сигнал искажен, обратитесь к шагам 2.1 и 2.2, чтобы настроить чувствительность входного сигнала и уровень записи.

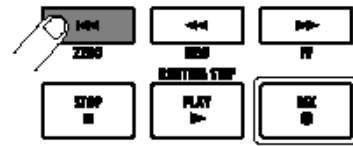
4. Когда вы закончили запись, нажмите клавишу STOP [■].

Клавиша REC [●] и клавиша PLAY [▶] гаснут и запись останавливается. На дисплее на короткое время отображается индикация “wait...”, а затем возвращается главный экран.

СОВЕТ

Длительность периода “wait...” может изменяться. Никогда не выключайте питание прибора, если на дисплее отображается “wait...”. В противном случае записанные данные могут быть потеряны и произойдет повреждение прибора.

5. Чтобы прослушать запись, нажмите клавишу ZERO [◀◀] для возвращения к началу сонга (нулевая отметка счетчика), а затем клавишу PLAY [▶].



Трек воспроизводится вместе с выбранным ведущим ритмом ритм-секции.

СОВЕТ

- Вы можете указать позицию в часах/минутах/секундах/миллисекундах или долях/тактах/тиканье и перейти на эту точку (стр. 34).
- Установив отметки в нужных точках, вы можете быстро перейти на эти точки (стр. 34).

6. Для остановки воспроизведения нажмите клавишу STOP [■].

Если вы хотите изменить запись, повторите шаги 3 – 5.

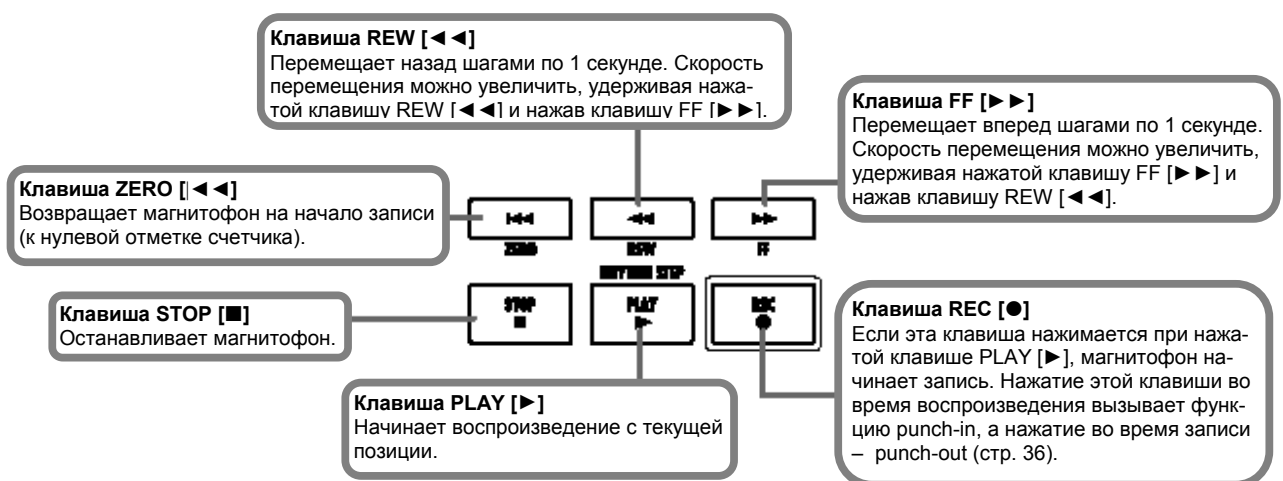
7. Когда вы довольны записью, нажмите статусную клавишу записываемого трека, чтобы она загорелась зеленым.

Отменяется состояние ожидания записи трека.

СОВЕТ

- Записанный трек можно скопировать, удалить или отредактировать (стр. 43).
- Используя переключение V-дубля для записанного трека, вы можете снова выполнить запись на трек, не стирая текущую запись.

Основные действия клавиш магнитофона



Шаг 3: Наложение

На этом шаге вы научитесь записывать другой инструмент на другой трек, слушая уже записанную на шаге 2 партию. Такая запись дополнительных партий называется "наложение".

3.1 Настройка чувствительности входного сигнала и встроенного эффекта

Как на шаге 2, выберите источник входного сигнала, отрегулируйте чувствительность входного сигнала и уровень записи, и выполните настройки для встроенного эффекта.

1. Подключите следующий инструмент для записи, и отрегулируйте чувствительность входного сигнала так же, как на шаге 2.1.

3. Выберите алгоритм и патч для встроенного эффекта, как описано на шаге 2.2.

4. Когда настройка завершена, нажмите клавишу [EXIT] для возвращения к главному экрану.

3.2 Выбор трека и запись

Теперь вы готовы записать второй инструмент на другой трек, слушая воспроизведение первого трека и ведущий ритм.

1. Несколько раз нажмите статусную клавишу записываемого трека, чтобы она загорелась красным.

Этот трек теперь находится в состоянии ожидания записи. Убедитесь, что статусная клавиша записанного трека и статусная клавиша [RHYTHM] горят зеленым.

2. Установите фейдер [MASTER] в положение 0 дБ и используйте фейдер записываемого трека для настройки уровня мониторинга.

При необходимости включите воспроизведение магнитофона и используйте фейдеры для настройки баланса уровня мониторинга уже записанного трека и трека, который будет записан.

3. Чтобы начать запись, нажмите клавишу ZERO [◀◀] для возвращения к началу сонга.

Затем удерживайте нажатой клавишу REC [●] и нажмите клавишу PLAY [▶].

После предварительного отсчета начнется запись на новый трек. Запишите игру на инструменте, слушая ритм-секцию и записанный трек.

4. Когда вы закончили запись трека, нажмите клавишу STOP [■].

На дисплее на короткое время отображается индикация "wait...", а затем возвращается главный экран.

5. Чтобы прослушать запись, нажмите клавишу ZERO [◀◀] еще раз для возвращения к началу сонга, а затем клавишу PLAY [▶].

Ведущий ритм ритм-секции и ранее записанный трек воспроизводятся вместе с новым треком. При необходимости отрегулируйте фейдеры для достижения баланса уровней.

6. Для остановки воспроизведения нажмите клавишу STOP [■].

СОВЕТ

Чтобы изменить запись, повторите шаги 3 – 5. Вы также можете начать перезапись одной из частей трека и использовать функцию punch-in/punch-out, чтобы переделать только ограниченный отрезок (стр. 36).

7. Если вы довольны записью, нажмите статусную клавишу записанного трека, чтобы она загорелась зеленым.

Состояние записи этого трека отключается. Теперь вы можете записать другие треки таким же образом.

СОВЕТ

Максимальное количество треков, которое можно записать, составляет 8. Но даже когда все 8 треков заполнены, вы можете использовать функцию bounce (также называемую пинг-понговой записью) для перемещения содержимого нескольких треков на 1 или 2 трека. Затем вы можете выбрать другой V-дубль для треков-источников bounce и выполнить еще запись (стр. 39).

Шаг 4: Микширование

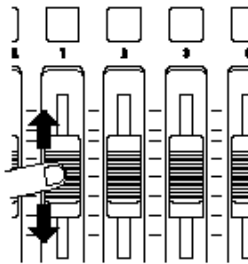
Когда вы завершили запись всех треков, вы можете использовать встроенный микшер для настройки таких параметров, как уровень громкости, эквалайзер и панорама (левая/правая стереопозиция), чтобы создать стерео-трек.

4.1 Настройка уровня, панорамы и эквализации

Отрегулируйте уровень, панораму и эквализацию каждого трека, управляя параметрами треков встроенного микшера.

1. Чтобы отрегулировать баланс громкости между треками, используйте фейдеры секции Fader.

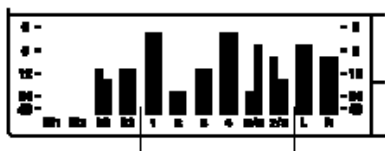
Используя фейдеры пары стерео-треков, вы можете отрегулировать уровень левого/правого каналов вместе.



Чтобы добавить драм/бас-трек к миксу, используйте фейдер [RHYTHM], переключив клавишу [DRUM/BASS] между состояниями «горит» (выбран драм-трек) и «не горит» (выбран бас-трек). Таким образом будет настроен баланс драм/бас-трека.

Чтобы управлять состоянием отключен/включен, выберите драм- или бас-трек с помощью клавиши [DRUM/BASS], а затем нажмите статусную клавишу [RHYTHM].

Уровень сигнала для каждого трека можно проверить с помощью соответствующей диаграммы на дисплее.



Уровень сигнала трека 1 - 8

ПРИМЕЧАНИЕ

В некоторых случаях текущая позиция фейдера может не соответствовать значению настройки громкости для трека, сохраненного в проекте (например, когда фейдер был перемещен для другого проекта, а затем был снова вызван предыдущий проект). В таком случае громкость может не меняться, пока настройка фейдера не изменится на определенную величину.

2. Если входной сигнал не нужен, нажмите горящую клавишу INPUT [ON/OFF], чтобы она погасла.

Когда клавиша INPUT [ON/OFF] горит, сигнал от этого входа будет добавлен к стерео-миксу. Если входной сигнал не нужен, клавишу следует выключить.

3. Для настройки эквализации и панорамы каждого трека нажмите клавишу [TRACK PARAMETER] в секции Display.

Теперь вы можете настроить различные параметры трека, например, эквализацию и панораму для каждого трека.



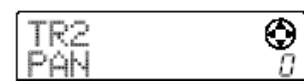
4. Используйте курсорные клавиши влево/вправо или статусные клавиши, чтобы выбрать трек для настройки.

Статусная клавиша выбранного в настоящее время трека горит оранжевым.



Когда отображается параметр трека, вы можете использовать статусные клавиши или курсорные клавиши влево/вправо для переключения треков. Курсорные клавиши влево/вправо циклически переключают между следующими состояниями: драм-трек → бас-трек → аудио-трек 1 – 8.

5. Используйте курсорные клавиши вверх/вниз, чтобы вывести параметр, который вы хотите настроить.



Параметры, которые можно выбрать для треков 1 – 8 и для драм/бас-трека, перечислены в следующей таблице.

Список параметров трека

Параметр	Дисплей	Диапазон настройки	Описание
EQ HI GAIN	EQ HI G	-12 – +12 дБ	Регулирует усиление/обрезание эквализации высокочастотного диапазона.
EQ HI FREQUENCY	EQ HI F	500 – 18000 (Гц)	Регулирует центральную частоту для высокочастотной эквализации.
EQ LOW GAIN	EQ LO G	-12 – +12 дБ	Регулирует усиление/обрезание эквализации низкочастотного диапазона.
EQ LOW FREQUENCY	EQ LO F	40 – 1600 (Гц)	Регулирует центральную частоту для низкочастотной эквализации.
EFX SEND LEVEL	EFX SEND	0 – 100	Регулирует уровень сигнала, поступающего на эффект send/return.
PAN	PAN	L100 – 0 – R100	Регулирует панораму (левая/правая стереопозиция) трека. Для треков 5/6, 7/8 и драм-трека регулирует баланс левого/правого канала.
V-TAKE (только треки 1 – 8)	TR x-y	x=1 – 8, y=1 – 10	Выбирает V-дубль для трека (стр. 31). x – номер трека, а y – номер V-дубля.
FADER	FADER	0 – 127	Регулирует настройку фейдера.
STEREO LINK (только треки 1 – 4)	ST LINK	ON/OFF	Связывает параметры треков 1/2 или 3/4 (стр. 59).

6. Поверните циферблат, чтобы выбрать значение настройки.

СОВЕТ

Нажав клавишу [ENTER], когда отображается параметр EQ или параметр EFX SEND LEVEL, вы можете включить или выключить этот параметр (EQ HI, EQ LO, посыл эффекта).

7. Повторите шаги 4 – 6 для настройки других параметров.

Используя курсорные клавиши влево/вправо или статусные клавиши для выбора других треков, вы можете отрегулировать параметры для этих треков.

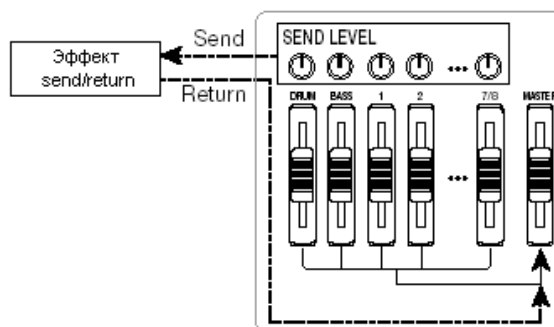
8. Для возвращения к главному экрану нажмите клавишу [EXIT].

СОВЕТ

Некоторые параметры треков (EQ, панорама и т.д.) можно также использовать для драм/бас-трека и входных сигналов.

4.2 Применение эффекта send/return

Сигналы трека, посылаемые на встроенный микшер, могут обрабатываться эффектом, который соединен с петлей send/return микшера. (Это называется эффектом send/return.)



Интенсивность эффекта send/return можно настроить для каждого трека, используя параметр уровня посылы (который управляет уровнем сигнала, посылаемым на эффект). Увеличение этого параметра усиливает действие эффекта.

В этом разделе описано, как отрегулировать уровень посылы для каждого трека.

■ Выбор патча эффекта send/return

1. Из главного экрана нажмите клавишу [SEND/RETURN] в секции Effect.

Дисплей изменяется следующим образом. Из этого экрана вы можете выбрать патч эффекта send/return.



2. Поверните циферблат, чтобы выбрать патч. В эффекте send/return есть 60 патчей (40 из которых запрограммированы).

СОВЕТ

По умолчанию уровень посылы эффекта send/return установлен на 0 для каждого трека. Поэтому вам необходимо увеличить настройку, чтобы проверить звучание, создаваемое эффектом.

3. Для возвращения к главному экрану нажмите клавишу [EXIT].

■ Настройка интенсивности эффекта send/return

4. Из главного экрана нажмите клавишу [TRACK PARAMETER] в секции Display, а затем используйте курсорные клавиши влево/вправо или статусные клавиши, чтобы выбрать трек, для которого вы хотите отрегулировать уровень посылы.

5. Используйте курсорные клавиши вверх/вниз, чтобы вывести во вторую строку дисплея индикацию "EFX SEND".

В этом состоянии вы можете отрегулировать уровень посылы трека.



6. Во время воспроизведения сонга поверните циферблат, чтобы отрегулировать уровень посылы трека.

7. Таким же образом настройте уровень посылы других треков.

8. Для возвращения к главному экрану нажмите клавишу [EXIT].

СОВЕТ

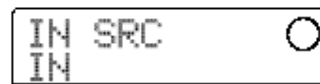
Если трек для записи не выбран, вы можете применить встроенный эффект ко входному сигналу.

4.3 Применение встроенного эффекта к треку

Вы можете применить встроенный эффект к выходному сигналу любого трека (аудио-трека или драм/бас-трека), так что происходит обработка сигнала трека после его выхода.

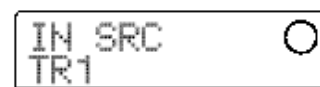
1. Из главного экрана нажмите клавишу [INPUT SRC] в секции Effect.

На дисплее появляется выбранное в настоящее время место вставки.



2. Используйте статусные клавиши или поверните циферблат, чтобы вывести во вторую строку дисплея трек, к которому вы хотите применить встроенный эффект.

Статусная клавиша выбранного трека загорается.



СОВЕТ

При необходимости вы можете использовать эффект на двух моно-треках. Чтобы сделать это, нажмите вместе статусные клавиши трека с четным и с нечетным номером, или поверните циферблат, чтобы выбрать моно-трек x 2 в качестве места вставки (TR 1/2, TR 3/4).

3. Нажмите клавишу [INSERT EFFECT] в секции Effect.

Появляется экран для выбора алгоритма/патча встроенного эффекта.



4. Используйте курсорные клавиши вверх/вниз, чтобы выбрать алгоритм, и поверните циферблат для выбора патча.

Выборанный в настоящее время алгоритм/патч отображается на дисплее.

При необходимости переключите патч во время воспроизведения сонга, чтобы проверить звук. Когда вы закончите проверку, остановите сонг и нажмите клавишу [EXIT] для возвращения к главному экрану.

СОВЕТ

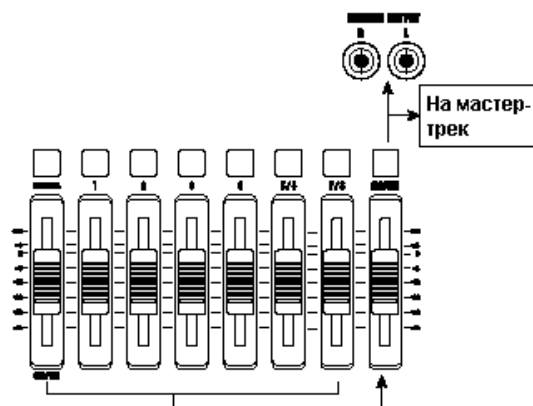
Используя функцию bounce (стр. 39), вы можете записать обработанный трек на пустой V-дубль. Это позволит сохранить обработанный звук, а затем применить встроенный эффект к другой позиции.

Шаг 5: Сведение

Когда микс готов, вы можете перевести его на два трека, чтобы создать завершённый сонг. Это действие называется “сведение”.

Для сведения вы можете использовать разъемы MASTER OUTPUT и записать сонг на внешний магнитофон, или записать сонг на внутренний мастер-трек MRS-8.

Мастер-трек – это пара специальных стереотреков, которые расположены отдельно от обычных аудио-треков. Когда вы выбираете мастер-трек для записи, записывается сигнал после фейдера [MASTER].



В этом разделе описана процедура сведения для записи на мастер-трек.

5.1 Использование эффекта мастеринга

Поместив встроенный эффект сразу перед фейдером [MASTER], вы можете обработать сигнал стереомикса для сведения. Если вы выберете патч алгоритма MASTERING, вы можете настроить силу и качество звука окончательного микса во время мастеринга.

ПРИМЕЧАНИЕ

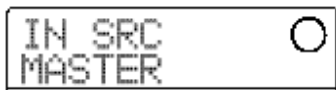
Когда встроенный эффект вставлен сразу перед фейдером [MASTER], вы не можете использовать эффект для обработки входного сигнала или для пост-обработки записанного трека.

1. Нажмите клавишу [INPUT SRC].



На дисплее появляется текущая позиция вставки встроенного эффекта.

2. Поверните циферблат, чтобы вывести во вторую строку дисплея индикацию "MASTER".



Теперь встроенный эффект вставлен сразу перед фейдером [MASTER].

3. Когда настройка завершена, нажмите клавишу [EXIT] для возвращения к главному экрану.

4. Нажмите клавишу [INSERT EFFECT] и используйте курсорные клавиши вверх/вниз, чтобы вывести во первую строку дисплея индикацию "MASTRING".

Алгоритм встроенного эффекта переключается на MASTERING. Во второй строке дисплея отображается выбранный в настоящее время патч.



5. Во время воспроизведения сонга поверните циферблат, чтобы выбрать патч.

При желании вы можете отредактировать патч, чтобы в дальнейшем изменить эффект (стр. 94).

Если при применении эффекта мастеринга звук искажен, убедитесь, что нет искажения в воспроизводимом звуке отдельных треков, и затем уменьшите настройку всех фейдеров.

6. Когда вы проверили звук, остановите сонг и нажмите клавишу [EXIT].

Прибор возвращается к главному экрану.

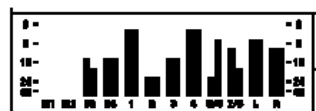
5.2 Сведение на мастер-трек

После завершения настройки эффекта мастеринга запишите окончательный микс на мастер-трек.

1. Из главного экрана нажмите клавишу ZERO [◀◀] для возвращения к началу сонга.

2. Нажмите клавишу PLAY [▶] для воспроизведения сонга и используйте фейдер [MASTER] для настройки уровня громкости стерео-микса.

Уровень сигнала после фейдера [MASTER] можно проверить на индикаторе уровня в правом углу дисплея. Если сегмент 0 дБ загорается во время воспроизведения, опустите фейдер [MASTER], чтобы выполнить точную настройку уровня сигнала. После проверки уровня нажмите клавишу STOP [■].



Уровень сигнала левого канала Уровень сигнала правого канала

3. Несколько раз нажмите статусную клавишу [MASTER], чтобы она загорелась красным.



Теперь мастер-трек выбран для записи.

СОВЕТ

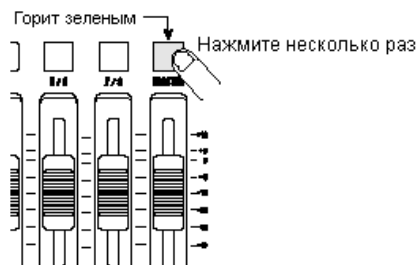
Когда статусная клавиша [MASTER] горит красным, остальные треки используются как обычно. Таким образом, и на этой стадии можно точно настроить баланс микширования.

4. Нажмите клавишу ZERO [◀◀] для возвращения к началу сонга. Затем удерживайте нажатой клавишу REC [●] и нажмите клавишу PLAY [▶].

Начинается запись на мастер-трек.

5. Когда запись завершена, нажмите клавишу STOP [■].

6. Чтобы воспроизвести мастер-трек, несколько раз нажмите статусную клавишу [MASTER], чтобы она загорелась зеленым.



Когда статусная клавиша [MASTER] горит зеленым, можно воспроизвести мастер-трек. В это время сигналы с других треков автоматически отключаются. Эффекты – встроенный и send/return – также отключены.

7. Вернитесь к началу сонга и нажмите клавишу PLAY [▶].

Воспроизводится мастер-трек. Громкость воспроизведения можно отрегулировать с помощью фейдера [MASTER].

8. Чтобы остановить воспроизведение, нажмите клавишу STOP [■].

9. Для возвращения треков и эффектов в обычное состояние нажмите статусную клавишу [MASTER], чтобы она погасла.

Состояние mute всех треков и отключение эффектов отменяется и устройство возвращается в исходное состояние.

СОВЕТ

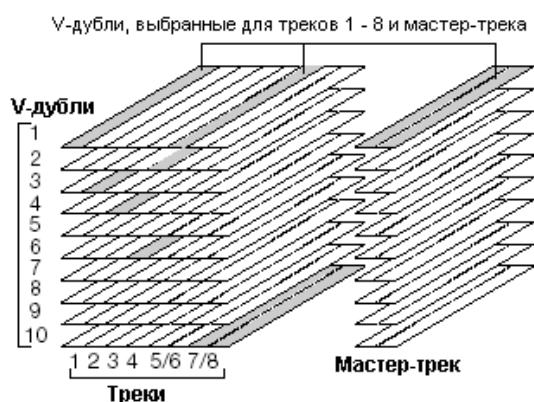
- Как и другие треки, мастер-трек также имеет 10 V-дублей. Это позволяет переключить V-дубль и создавать различные варианты с разным балансом микширования (стр. 31).
- Содержимое мастер-трека можно отредактировать позже (стр. 44).
- Вы можете последовательно воспроизвести мастер-треки нескольких проектов (стр. 110).

Описание [Магнитофон]

В этой главе описаны функции аудио-записи и воспроизведения.

V-дубли

Каждый из аудио-треков (1 – 8) и мастер-трек содержит десять виртуальных треков, называемых "V-дубли". Для каждого трека вы можете выбрать один дубль, который будет использоваться для записи и воспроизведения. Например, вы можете переключать V-дубли, записывая несколько вокальных или гитарных соло на один трек, а позже сравнить их и выбрать лучший V-дубль.



СОВЕТ

В стерео-треках (треки 5/6, 7/8) вы можете выбрать отдельные V-дубли для треков с четным и с нечетным номером.

Переключение V-дублей

Здесь описано, как переключить V-дубль, используемый аудио-треками или мастер-треком.

1. Из главного экрана нажмите клавишу [TRACK PARAMETER] в секции Display.

Теперь вы можете выбрать различные параметры трека.

2. Используйте курсорные клавиши вверх/вниз, чтобы вывести на дисплей индикацию "TR x-yy" (где x – номер трека, а yy – номер V-дубля).

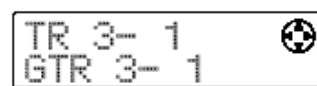
Название V-дубля отображается во второй строке дисплея.



СОВЕТ

- Если вы выбираете V-дубль, на котором ничего не записано, появляется индикация "NO DATA".
- Если вы выбираете мастер-трек, в качестве номера трека отображается "M".

3. Используйте курсорные клавиши влево/вправо или статусные клавиши, чтобы выбрать трек, для которого нужно переключить V-дубль.



СОВЕТ

Когда вы выбираете стерео-трек с помощью статусной клавиши, каждое нажатие клавиши переключает между треком с четным и с нечетным номером.

4. Поверните циферблат, чтобы выбрать V-дубль.

5. При необходимости повторите шаги 3 – 4, чтобы выбрать V-дубль для каждого трека.

6. Для возвращения нажмите клавишу [EXIT]. Снова появляется главный экран.

Изменение названия V-дубля

Записанному V-дублю автоматически присваивается 8-символьное название в соответствии со следующей схемой. (x означает номер трека, а yy – номер V-дубля.)

• GTRx-yy

V-дубль, записанный через алгоритм CLEAN, DIST или ACO/BASS SIM встроенного эффекта

• **BASx-yу**

V-дубль, записанный через алгоритм BASS встроенного эффекта

• **MICx-yу**

V-дубль, записанный через алгоритм MIC встроенного эффекта

• **LINx-yу**

V-дубль, записанный через алгоритм LINE встроенного эффекта

• **DULx-yу**

V-дубль, записанный через алгоритм DUAL MIC встроенного эффекта

• **MASx-yу**

V-дубль, записанный через алгоритм MASTERING встроенного эффекта

• **BYPx-yу**

V-дубль, записанный без обработки встроенным эффектом

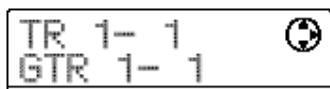
• **BOUx-yу**

V-дубль, записанный с использованием функции bounce или функции записи ритма

Вы можете изменить название, присвоенное V-дублю, следующим образом.

1. Из главного экрана нажмите клавишу [TRACK PARAMETER] в секции Display.

2. Используйте курсорные клавиши вверх/вниз, чтобы вывести на дисплей индикацию "TR x-yу" (где x – номер трека, а yу – номер V-дубля).



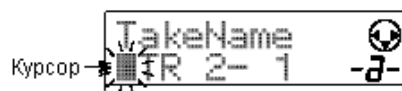
3. Используйте курсорные клавиши влево/вправо или статусные клавиши, чтобы выбрать трек, для которого нужно изменить название V-дубля.

ПРИМЕЧАНИЕ

Если вы выберете V-дубль, на котором ничего не записано, появляется индикация "NO DATA", и название отредактировать нельзя.

4. Нажмите клавишу [EDIT].

На первом символе названия V-дубля появляется курсор (мигающий прямоугольник). Он показывает, что вы можете изменить название V-дубля.



5. Используйте курсорные клавиши влево/вправо для перемещения курсора на изменяемый символ, и используйте циферблат или пэды и клавиши в секции Rhythm для выбора символа.

Во время ввода символов вы можете использовать курсорные клавиши влево/вправо для перемещения позиции ввода. Символы можно ввести либо повернув циферблат, либо нажав пэды и клавиши ритм-блока, как описано ниже.

• **Удаление символа**

Переместите курсор на удаляемый символ и нажмите клавишу [EDIT]. Символ удаляется и последующие символы перемещаются на одну позицию влево.

• **Ввод символа с помощью циферблата**

Циферблат изменяет символ под курсором. Поворачивайте циферблат, пока не появится нужный символ. Можно выбрать следующие символы.

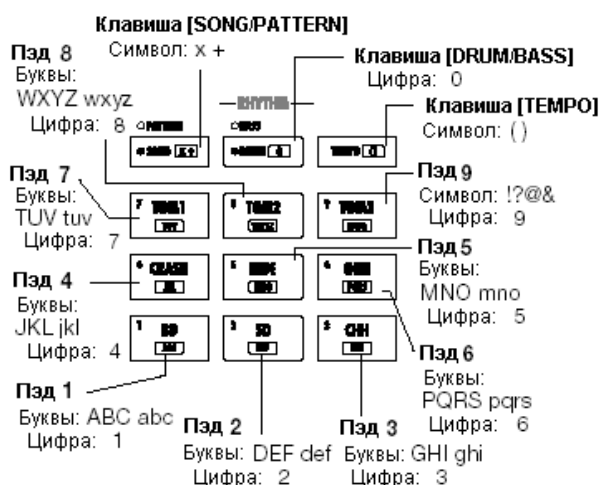
Цифры: 0 - 9

Буквы: A - Z, a - z

Символы: (пробел) ! " # \$ % & ' () * + , - . / : ; < > = ? @ [] ^ _ ` { } | \ ~

• **Ввод символа с помощью пэдов и клавиш ритм-блока**

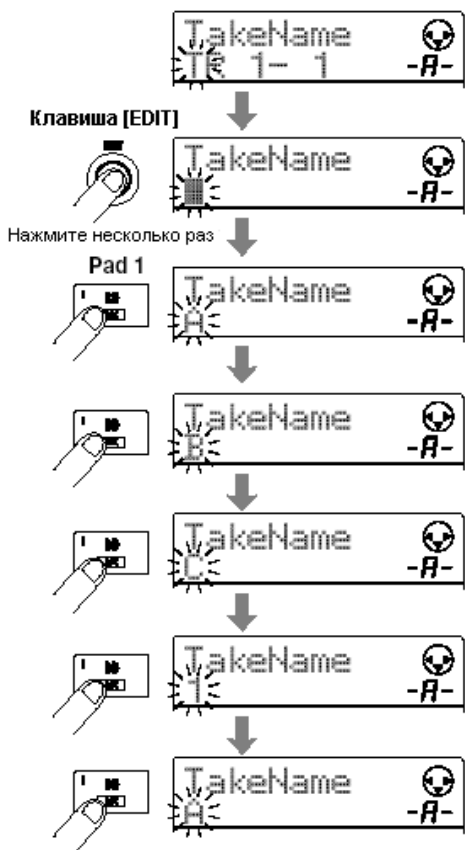
Переместите курсор на позицию ввода и несколько раз нажмите соответствующий пэд или клавишу, чтобы ввести цифру, букву или символ. Символы, присвоенные пэду/клавише, показаны ниже.



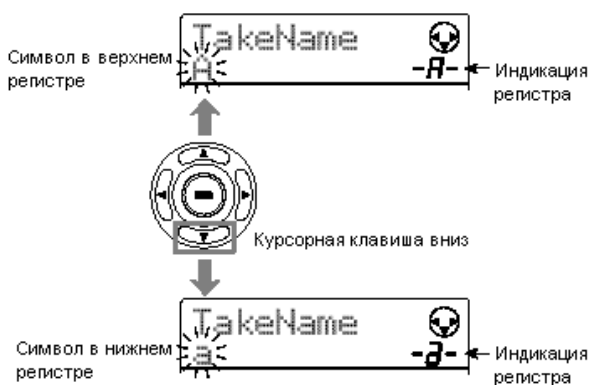
Когда вы нажимаете пэд или клавишу, вводится символ и последующие символы перемещаются на одну позицию вправо.

Чтобы удалить сначала старое название, несколько раз нажмите клавишу [EDIT], пока все символы не будут стерты, а затем начните процедуру ввода.

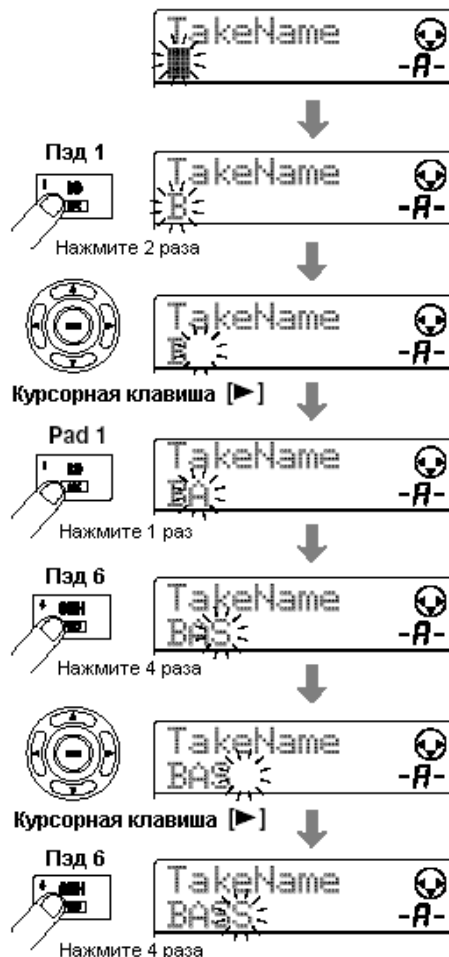
Когда все символы стерты и вы несколько раз нажали пэд 1, символ под курсором изменяется в следующем порядке: A → B → C → 1 → A → B ...



Для переключения между верхним и нижним регистром нажмите курсорную клавишу вниз. Выбранный в настоящее время регистр отображается символами "A" или "a", показанными во второй строке дисплея. Вы можете изменить регистр буквы после ввода, сразу же нажав курсорную клавишу вниз.



Если вы нажмете другой пэд или клавишу после ввода символа, курсор перейдет на следующую позицию, при этом не нужно нажимать курсорную клавишу. Если следующий вводимый символ присвоен тому же пэду, вам сначала нужно нажать один раз курсорную клавишу вправо для перемещения курсора, а затем ввести символ. Ниже показан пример ввода "BASS".



ПРИМЕЧАНИЕ

Пробел и некоторые другие символы (" # \$ % ' ; - . / : ; < > = [] ^ _ ` { } \ .) нельзя ввести с помощью пэдов и клавиш ритм-блока.

6. Повторите шаг 5, чтобы ввести нужное название.

7. Для завершения ввода нажмите клавишу [EXIT].
Снова появляется главный экран.

СОВЕТ

Если содержимое V-дубля удаляется, название возвращается к "NO DATA".

Перемещение в нужную точку сонга (функция Locate)

Используя индикацию счетчика на дисплее, вы можете указать место в сонге в единицах времени (минуты / секунды / миллисекунды) или в единицах долей (доля / такт / тиканье), и переместиться в это место.

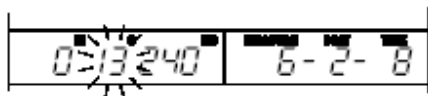


1. Убедитесь, что магнитофон остановлен и отображается главный экран.

Функцию locate можно использовать только при остановленном магнитофоне.

2. Используйте курсорные клавиши влево/вправо, чтобы переместить мигание на позицию, которую вы хотите изменить.

Позиция, которую можно изменить, отмечена мигающим курсором.



3. Поверните циферблат, чтобы изменить значение.

Когда вы изменяете отображенное значение, магнитофон сразу же перемещается на новое место. Нажатие клавиши PLAY [▶] начинает воспроизведение с этой точки.

СОВЕТ

- Когда магнитофон остановлен, клавиши REW [◀◀] / FF [▶▶] можно использовать для перемещения вперед или назад шагами по 1 секунде.
- Если вы используете функцию маркера, чтобы установить отметки, вы можете использовать функцию locate для перемещения по отметкам. За более подробной информацией обратитесь к следующему разделу.

Установка отметок в сонге (Функция Marker)

Эта функция позволяет установить индексную информацию (отметки) в любой позиции магнитофона. Можно установить до 100 отметок в одном проекте. Когда вы указали отметки, можно с легкостью перейти на них в любое время. Это удобно, чтобы быстро повторить воспроизведение с определенной точки во время микширования.

Присвоение отметки

Здесь описано, как присвоить отметку выбранному месту сонга.

1. Найдите точку, которой вы хотите присвоить отметку.

Отметку можно назначить или во время воспроизведения, или при остановленном магнитофоне.

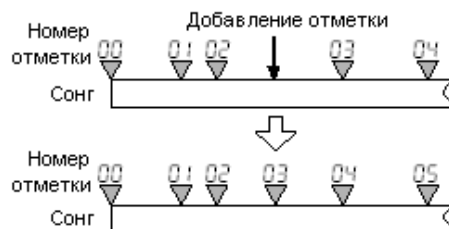
2. Нажмите клавишу [MARK/CLEAR] в секции Control.

Текущему местоположению будет присвоена отметка. Новый номер отметки появится в области MARKER счетчика, в нижней правой части дисплея.

Когда текущая позиция совпадает с отметкой, справа от номера отметки появляется символ отметки.



Номера отметок (01 – 99) присваиваются автоматически в восходящем порядке с начала сонга. Если вы добавляете новую отметку между двумя существующими, последующие отметки будут перенумерованы.



СОВЕТ

- Отметка с номером 00 уже установлена в начале сонга (местоположение нулевой точки счетчика).

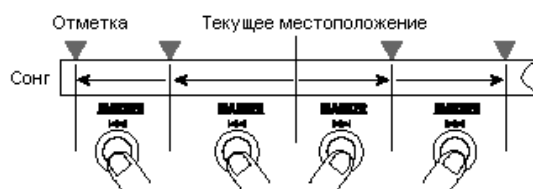
Перемещение на отметку

В этом разделе описано, как выбрать отметку и переместиться на эту позицию. Это можно сделать двумя способами: вы можете использовать специальные клавиши, чтобы переходить на соседние отметки или непосредственно указать номер отметки.

■ Перемещение на следующую или предыдущую отметку

1. Из главного экрана нажмите клавишу **MARKER** [**◀◀**] или [**▶▶**] в секции **Control**.

Каждый раз, как вы нажимаете клавишу, вы перемещаетесь на следующую отметку перед или после текущего местоположения.



■ Определение номера отметки для перемещения

1. В главном экране используйте курсорные клавиши влево/вправо, чтобы номер отметки на счетчике начал мигать.

В этом состоянии номер отметки можно изменить.



2. Поверните циферблат, чтобы выбрать нужный номер отметки.

Сразу после изменения номера магнитофон переместится на эту отметку.

Удаление отметки

Здесь описано, как удалить присвоенную вами отметку.

1. Переместитесь на отметку, которую вы хотите удалить.

Можно удалить отметку, номер которой отображается в поле **MARKER**. Отметку можно удалить только тогда, когда она будет точно совпадать с текущим местоположением. Убедитесь, что отображается символ отметки. Если его нет, используйте клавиши **MARKER** [**◀◀**]/[**▶▶**] для перемещения точно на позицию отметки.

2. Нажмите клавишу **[MARK/CLEAR]** в секции **Control**.

Выбранная отметка будет удалена, а последующие отметки – перенумерованы.

СОВЕТ

- Невозможно удалить отметку с номером "00", расположенную в начале сонга.
- Удаленную отметку восстановить нельзя.

Повторное воспроизведение отрывка (функция A-B Repeat)

A-B Repeat – это функция, которая автоматически воспроизводит выбранный отрывок сонга. Это удобно, если вы хотите прослушать один и тот же отрезок несколько раз.

1. Переместитесь на точку, в которой вы хотите начать повторяющееся воспроизведение, и нажмите клавишу **[A-B REPEAT]** в секции **Control**.

Клавиша мигает и определяется точка начала повтора (точка A).

СОВЕТ

Настройку точек A/B можно выполнять как при остановленном, так и при работающем магнитофоне.

2. Переместитесь на точку, в которой вы хотите закончить повторяющееся воспроизведение, и нажмите клавишу **[A-B REPEAT]** еще раз.

Клавиша **[A-B REPEAT]** начинает ровно гореть и определяется точка завершения повтора (точка B).

ПРИМЕЧАНИЕ

- Если вы разместите точку B раньше, чем точку A, будет повторяться отрывок между точками B → A.

3. Если вы хотите изменить настройку точек A/B, нажмите клавишу **[A-B REPEAT]**, чтобы она погасла, а затем повторите процедуру с шага 1.

4. Для того, чтобы начать повторяющееся воспроизведение, нажмите клавишу **PLAY** [**▶**].

При достижении точки B магнитофон переходит на точку A, и воспроизведение продолжается.

5. Чтобы остановить повторяющееся воспроизведение, нажмите клавишу STOP [■].

6. Чтобы выключить повторяющееся воспроизведение, нажмите клавишу [A-B REPEAT].

Клавиша погаснет, и повторяющееся воспроизведение выключается. Место расположения точек A/B будет также стерто из памяти.

Перезапись только определенной области (функция Punch-in/out)

Punch-in/out – это функция, которая позволяет перезаписать только определенную область ранее записанного трека. Действие, при котором воспроизводимый в настоящее время трек переключается в режим записи, называется "punch-in," а обратное действие переключения с записи на воспроизведение называется "punch-out."

В MRS-8 есть два способа выполнения перезаписи. Вы можете использовать клавиши на панели для ручного управления punch-in/out ("ручное punch-in/out"), или установить автоматическое включение punch-in/out в заранее определенных точках ("авто punch-in/out").

Ручное punch-in/out

Чтобы перезаписать часть трека, используя клавиши на панели, действуйте следующим образом.

1. Поднимите фейдер трека, на котором вы хотите выполнить punch-in/out, в подходящее положение.

2. Несколько раз нажмите статусную клавишу этого трека, чтобы она загорелась красным.

3. Играйте на инструменте, подключенном к гнезду INPUT и при необходимости регулируйте чувствительность входного сигнала и уровень записи.

За информацией о том, как отрегулировать чувствительность входного сигнала и уровень записи, обратитесь к стр. 14.

4. Переместитесь на точку на несколько долей раньше, чем та, в которой вы хотите начать punch-in, и нажмите клавишу PLAY [▶], чтобы начать воспроизведение.

5. Когда вы дойдете до точки punch-in, нажмите клавишу REC [●].

Клавиша REC [●] загорится, и MRS-8 переключится с воспроизведения на запись.

6. Когда вы дойдете до точки punch-out, еще раз нажмите клавишу REC [●].

Клавиша REC [●] погаснет, и MRS-8 переключится с записи на воспроизведение.

7. Чтобы остановить магнитофон, нажмите клавишу STOP [■].

8. Для проверки содержимого новой записи переместитесь в точку перед точкой punch-in и нажмите клавишу PLAY [▶].

Авто punch-in/out

Авто punch-in/out – это функция, позволяющая заранее определить область, которая будет перезаписана. Это удобно, когда вы не можете управлять MRS-8, поскольку вы сами играете на инструменте, или если требуется очень быстрое переключение между записью и воспроизведением.



Чтобы выполнить авто punch-in/out, сначала определите точки In (точка переключения между воспроизведением и записью) и Out (точка переключения от записи к воспроизведению), а затем выполните запись.

1. Поднимите фейдер трека, на котором вы хотите выполнить punch-in/out, в подходящее положение.

2. Играйте на инструменте, подключенном к гнезду INPUT и при необходимости регулируйте чувствительность входного сигнала и уровень записи.

За информацией о том, как отрегулировать чувствительность входного сигнала и уровень записи, обратитесь к стр. 14.

3. Переместитесь на точку, в которой вы хотите выполнить punch-in, и нажмите клавишу [AUTO PUNCH I/O].

Клавиша начнет мигать. Так устанавливается "точка In", в которой начинается запись.

4. Переместитесь на точку, в которой вы хотите выполнить punch-out, и еще раз нажмите клавишу [AUTO PUNCH I/O].

Клавиша начинает ровно гореть. Устанавливается "точка Out", в которой завершится запись.

Пока клавиша горит, авто punch-in/out действует.

5. Несколько раз нажмите статусную клавишу трека, на котором вы хотите выполнить punch-in/out, пока клавиша не замигает красным.

6. Используйте функцию Locate, чтобы переместиться в точку немного раньше точки In.

Если текущая точка расположена вне области между точками In и Out, статусная клавиша мигает красным. Если текущая точка расположена между точками In и Out, статусная клавиша будет гореть красным. В этом случае еще раз используйте функцию locate, чтобы переместиться в точку, расположенную раньше точки In.

7. Если вы хотите отрепетировать авто punch-in/out, нажмите клавишу PLAY [▶].

MRS-8 начнет воспроизведение. При достижении точки In звук трека, на котором вы выполняете punch-in/out, будет отключен (mute). При достижении точки Out звук включится. (В течение всего этого времени вы постоянно сможете контролировать входной сигнал.) При выполнении этого действия на трек ничего не будет записано или удалено.

Чтобы изменить положение точек In или Out, нажмите клавишу [AUTO PUNCH I/O], чтобы она погасла, затем повторите шаги 3 – 4.

После того, как вы закончили репетицию, еще раз переместитесь на точку, расположенную раньше точки In.

8. Для выполнения авто punch-in/out удерживайте нажатой клавишу REC [●] и нажмите клавишу PLAY [▶].

MRS-8 начнет воспроизведение. При достижении точки In запись начнется автоматически (punch-in). Когда вы дойдете до точки Out, автоматически закончится запись и возобновится воспроизведение (punch-out).

9. Когда вы закончили запись, нажмите клавишу STOP [■].

10. Чтобы прослушать результат записи, несколько раз нажмите статусную клавишу трека, на котором вы выполнили запись, чтобы клавиша загорелась зеленым. Затем переместитесь на точку, расположенную раньше точки In, и нажмите клавишу PLAY [▶].

Если вы хотите изменить запись punch-in/punch-out, повторите шаги 5 – 9.

11. Если вы довольны записью, нажмите клавишу [AUTO PUNCH I/O], чтобы она погасла.

Функция авто Punch-in/out будет выключена и настройки точек In и Out будут отменены.

Запись нескольких треков на мастер-трек (функция Mixdown [Сведение])

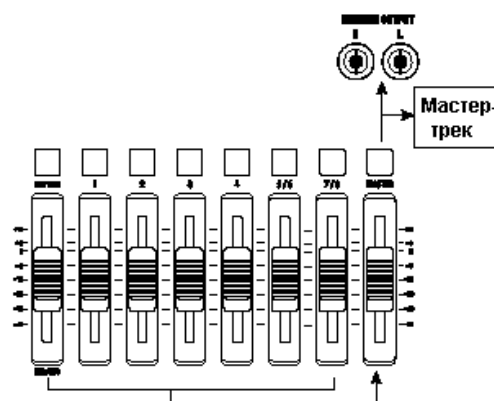
В этом разделе описано, как воспроизвести записанные аудио-треки и драм/бас-трек и записать их на мастер-трек в стерео (выполнить сведение).

О мастер-треке

Мастер-трек – это набор стерео-треков, которые расположены отдельно от обычных аудио-треков. Наиболее часто мастер-трек используется в качестве трека, на который записывается конечный результат процесса сведения.

В MRS-8 есть один мастер-трек в каждом проекте. Как и обычные аудио-треки, мастер-трек также имеет десять виртуальных треков (V-дублей). Это позволяет вам записать различные миксы на несколько V-дублей и позже выбрать наилучший дубль.

Когда вы включаете запись на мастер-трек, на него будет записан сигнал после прохождения фейдера [MASTER] (такой же сигнал, как выводится через гнезда MASTER OUTPUT).



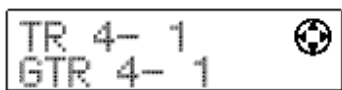
СОВЕТ

Можно последовательно воспроизвести мастер-треки нескольких проектов (стр. 110).

Действия при сведении на мастер-трек

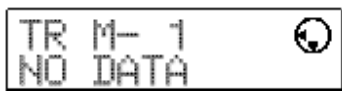
Здесь описано, как смикшировать звук аудио-треков и драм/бас-трека на два стерео-канала и записать на мастер-трек.

1. Нажмите клавишу [TRACK PARAMETER] в секции Display и используйте курсорные клавиши вверх/вниз, чтобы вывести на дисплей индикацию “TR x-yy” (где x – номер трека, а yy – номер V-дубля).



2. Используйте статусную клавишу [MASTER] или курсорные клавиши влево/вправо, чтобы выбрать мастер-трек.

Отображается название V-дубля, выбранного для мастер-трека. (Если на V-дuble ничего не записано, отображается индикация “NO DATA”).



3. Используйте циферблат, чтобы выбрать V-дубль.

Когда вы выбрали V-дубль, нажмите клавишу [EXIT] для возвращения к главному экрану.

4. Из главного экрана нажмите статусную клавишу [MASTER], чтобы она загорелась красным.

Теперь мастер-трек готов к записи. Сигнал после прохождения фейдера [MASTER] будет послан на мастер-трек.

Остальные треки действуют как обычно, даже когда статусная клавиша [MASTER] горит красным.

5. Нажмите клавишу PLAY [▶], чтобы начать воспроизведение и отрегулировать баланс микширования.

Настройки уровня отдельных треков, а также настройки панорамы, встроенного эффекта и эффекта send/return влияют на сигнал, который посылается на мастер-трек.

Отрегулируйте уровни, следя за индикатором уровня L/R, и убедитесь, что не происходит обрезания сигнала.

6. Чтобы выполнить сведение, нажмите клавишу ZERO [◀◀] для возвращения к началу сонга, а затем нажмите клавишу PLAY [▶], удерживая нажатой клавишу REC [●].

Начинается запись на мастер-трек.

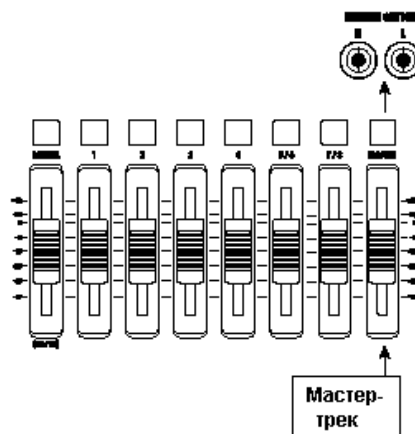
7. Когда запись завершена, нажмите клавишу STOP [■].

Воспроизведение мастер-трека

Чтобы воспроизвести записанный мастер-трек, действуйте следующим образом.

1. Из главного экрана нажмите статусную клавишу [MASTER] несколько раз, чтобы она загорелась зеленым.

Теперь мастер-трек готов к воспроизведению. В этом режиме все остальные статусные клавиши отключены, а аудио-треки и драм/бас-треки находятся в состоянии mute. Эффекты встроенный и send/return также выключены.



2. Нажмите клавишу ZERO [◀◀] для возвращения к началу сонга, а затем нажмите клавишу PLAY [▶].

Начинается воспроизведение мастер-трека. Вы можете использовать фейдер [MASTER] для настройки громкости воспроизведения.

3. Чтобы остановить воспроизведение, нажмите клавишу STOP [■].

4. Для отмены режима воспроизведения мастер-трека нажмите статусную клавишу [MASTER], чтобы она погасла.

Режим mute всех треков отменяется, и прибор возвращается в обычное состояние.

Объединение нескольких треков на одном или двух треках (функция Bounce)

"Bounce" (переброска) – это функция, которая микширует звук аудио-треков и драм/бас-треков, и записывает результат на моно или стерео аудио-трек. (Иногда это также называют "пинг-понговая запись".)

Вы можете перебросить содержимое треков 1 – 6 на треки 7/8, а затем переключить V-дубли треков 1 – 6, чтобы записать новые версии вашего исполнения.

При необходимости вы можете воспроизвести все треки 1 – 8 и перебросить сигнал на пустой V-дубль выбранного трека.

СОВЕТ

- Вы можете присоединить сигналы от гнезд [INPUT] к записи bounce.
- Вы можете перебросить только драм/бас-треки, воспроизводя все остальные треки (стр. 41). Это позволит вам записать вставку на ударных, нажимая пэды и слушая аудио-треки.

Настройка bounce

Перед тем, как использовать функцию bounce, сделайте нужные настройки следующим образом.

■ Настройка состояния для записываемых треков bounce

По умолчанию звук треков, выбранных для записи bounce, автоматически отключен (mute). Это делается для предотвращения микширования трека с переброшенным сигналом.

Чтобы воспроизвести V-дубль трека, пока вы выполняете запись bounce на другой V-дубль этого трека, используйте следующую процедуру для изменения настройки таким образом, что записываемый трек будет также воспроизводиться.

1. Из главного экрана нажмите клавишу [SYSTEM/UTILITY].

На дисплее появится индикация "SYSTEM PROJECT".

2. Используйте курсорные клавиши влево/вправо, чтобы на дисплее появилось "SYSTEM BOUNCE," и нажмите клавишу [ENTER].

3. Используйте курсорные клавиши влево/вправо, чтобы на дисплее появилось "BOUNCE RECTRACK", и нажмите клавишу [ENTER].

Отображается следующая настройка.



Индикация имеет следующие значения.

• MUTE

Звук треков для записи будет отключен (mute) (настройка по умолчанию).

• PLAY

Треки для записи будут воспроизведены.

4. Для воспроизведения трека-приемника bounce поверните циферблат, чтобы изменить настройку на "PLAY".

5. Для возвращения к главному экрану несколько раз нажмите клавишу [EXIT].

■ Выбор V-дубля для записи

По умолчанию результат операции Bounce записывается на V-дубль, который выбран в настоящее время для трека – места назначения записи. Чтобы воспроизвести трек, выполняя переброску на другой V-дубль этого трека, вы можете использовать следующие действия для изменения V-дубля, выбранного для записи.

1. Из главного экрана нажмите клавишу [SYSTEM/UTILITY].

На дисплее появится индикация "SYSTEM PROJECT".

2. Используйте курсорные клавиши влево/вправо, чтобы на дисплее появилось "SYSTEM BOUNCE," и нажмите клавишу [ENTER].

3. Убедитесь, что на дисплее появилась индикация "BOUNCE REC TAKE", и нажмите клавишу [ENTER].

Отображается V-дубль, выбранный в качестве приемника bounce.



Доступны следующие настройки.

• **CURRENT (по умолчанию)**

Результат переброски будет записан на V-дубль, выбранный в настоящее время для записываемого трека.

• **1 - 10**

Независимо от V-дубля, выбранного для трека, результат переброски будет записан на V-дубль с номером, который вы укажете.

4. Поверните циферблат, чтобы выбрать V-дубль для записи.

5. Для возвращения к главному экрану несколько раз нажмите клавишу [EXIT].

СОВЕТ

Выбрав операцию "PLAY" (воспроизведение) для треков-приемников bounce и неиспользованный V-дубль для записи, вы можете воспроизвести все треки и перебросить результат как целый трек на V-дубль.

Выполнение записи bounce

В этом примере описано, как перебросить содержимое всех треков на V-дубль 10 треков 7/8.

1. Обратитесь к разделу "Настройка bounce" и настройте параметр BOUNCE RECTRACK на "PLAY".

2. Обратитесь к разделу "Настройка bounce" и настройте параметр BOUNCE REC TAKE на "10".

3. Из главного экрана несколько раз нажмите статусные клавиши треков 7/8, чтобы они загорелись красным.

В этом состоянии V-дубли 10 треков 7/8 выбраны в качестве приемников bounce.

СОВЕТ

• Когда для приема записи bounce выбран один моно-трек, сигнал bounce микшируется для записи в моно.

• Когда для приема записи bounce выбрана пара моно-треков с четным/нечетным номерами, сигнал bounce микшируется для записи в стерео. Для достижения правильной левой/правой стереопозиции результата переброски настройте параметр Pan (панорама) для треков с четным и с нечетным

номером, чтобы разделить настройки левого и правого канала.

4. Нажмите клавишу [BOUNCE].

Клавиша загорается, и включается функция Bounce для выбранных треков. Когда клавиша горит, треки/V-дубли, выбранные на шаге 2 и 3, используются для записи. Остальные треки и эффекты действуют как обычно.

5. Воспроизведите сонг с начала и настройте баланс различных треков.

Настройки уровня отдельных треков, панорамы, а также настройки встроенного эффекта и эффекта send/return влияют на микшируемый сигнал, посылаемый на треки-приемники. Отрегулируйте уровни, следя за индикатором уровня L/R, и убедитесь, что не происходит обрезания сигнала.

6. Нажмите клавишу ZERO [◀◀] для возвращения на нулевую отметку счетчика, а затем клавишу PLAY [▶], удерживая нажатой клавишу REC [●].

Начинается запись Bounce.

7. Когда запись завершена, нажмите клавишу STOP [■].

СОВЕТ

Также можно скомбинировать функцию bounce и функцию авто punch-in/out (стр. 36).

Запись звука ударных/баса на аудио-треки (Ритм-запись)

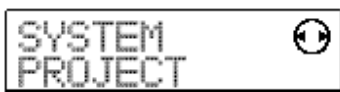
MRS-8 позволяет перебросить звук драм-трека или бас-трека на любой другой трек, воспроизводя все треки. Эта функция называется "ритм-запись".

Она позволяет записать вставку на ударных, нажимая пэды во время прослушивания аудио-треков.

Выбор источника записи

В исходном состоянии проекта в качестве источника записи bounce выбирается сигнал сразу после фейдера [MASTER]. Чтобы записать драм/бас-трек, следует переключить источник записи на драм-трек или бас-трек.

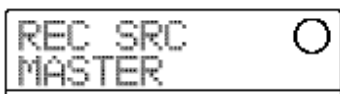
1. Из главного экрана нажмите клавишу [SYSTEM/UTILITY] в секции Display.



2. Используйте курсорные клавиши влево/вправо, чтобы вывести на дисплей индикацию "SYSTEM BOUNCE", и нажмите клавишу [ENTER].

3. Используйте курсорные клавиши влево/вправо, чтобы вывести на дисплей индикацию "BOUNCE REC SRC", и нажмите клавишу [ENTER].

Отображается выбранный в настоящее время источник записи bounce.



Можно выбрать следующие настройки.

- **MASTER**

Сигнал сразу после фейдера [MASTER]

- **DRUM TR**

Драм-трек

- **BASS TR**

Бас-трек

4. Поверните циферблат, чтобы выбрать "DRUM TR" или "BASS TR" в качестве источника записи.

5. Несколько раз нажмите клавишу [EXIT] для возвращения к главному экрану.

Ритм-запись

Во время воспроизведения аудио-треков теперь вы можете записать драм/бас-трек на любой аудио-трек.

1. Из главного экрана нажмите клавишу [BOUNCE].

Клавиша загорается и включается запись bounce.

2. Несколько раз нажмите статусную клавишу трека-приемника записи, чтобы она загорелась красным.

В этом состоянии записывается сигнал трека, выбранного на шаге 4 раздела "Выбор источника записи".

СОВЕТ

Чтобы записать драм-трек в стерео, выберите для записи стерео-трек (или два моно-трека). Если выбран только один моно-трек, сигналы левого/правого канала будут смикшированы в моно.

3. Нажмите клавишу [SONG/PATTERN] в секции Rhythm и поверните циферблат, чтобы выбрать ритм-паттерн/ритм-сонг.

Чтобы записать игру на пэдах, выберите пустой ритм-паттерн/ритм-сонг. Проверьте, присвоены ли пэдам звуки для исполнения.

4. Нажмите клавишу PLAY [▶] и настройте уровень выходного сигнала драм/бас-трека.

Отрегулируйте уровни, следя за индикатором уровня, и убедитесь, что не происходит обрезания сигнала.

5. Нажмите клавишу ZERO [◀◀] для возвращения к нулевой позиции счетчика и начните запись.

Воспроизведение ритм-паттерна/ритм-сонга записывается на аудио-трек. Если вы нажимаете пэды во время записи, этот звук также будет сохранен.

6. Когда воспроизведение завершено, нажмите клавишу STOP [■].

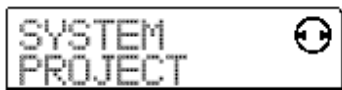
7. Нажмите клавишу [BOUNCE].

Клавиша гаснет и запись bounce отменяется. Для возвращения к обычному состоянию переключите источник записи обратно на "MASTER", как описано в разделе "Выбор источника записи".

Настройка предварительного отсчета

По умолчанию перед началом записи слышен предварительный отсчет из четырех щелчков. Количество и громкость щелчков можно изменить следующим образом.

1. Из главного экрана нажмите клавишу [SYSTEM/UTILITY] в секции Display.



2. Используйте курсорные клавиши влево/вправо, чтобы вывести на дисплей индикацию "SYSTEM PreCount", и нажмите клавишу [ENTER].

Дисплей изменяется следующим образом.



3. Чтобы изменить количество щелчков предварительного отсчета, нажмите клавишу [ENTER].

Отображается текущая настройка. Поверните циферблат, чтобы выбрать один из следующих вариантов.

• **OFF**

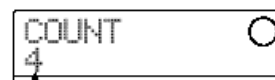
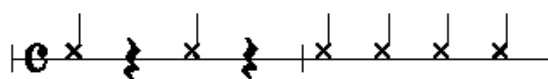
Предварительный отсчет выключен.

• **1 – 8**

Слышен предварительный отсчет из 1 – 8 щелчков.

• **SPECIAL**

Слышен специальный предварительный отсчет, который выглядит так.

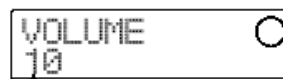


Количество щелчков предварительного отсчета

Когда настройка завершена, нажмите клавишу [EXIT] для возвращения к экрану шага 2.

4. Чтобы изменить громкость предварительного отсчета, используйте курсорные клавиши влево/вправо, чтобы вывести на дисплей индикацию "PreCount VOLUME", и нажмите клавишу [ENTER].

Индикация дисплея меняется следующим образом. Поверните циферблат, чтобы установить громкость (0 – 15).



Громкость предварительного отсчета

5. Когда настройка завершена, несколько раз нажмите клавишу [EXIT] для возвращения к главному экрану.

Если в этом состоянии вы начнете запись, будет слышен предварительный отсчет, состоящий из выбранного количества щелчков с выбранной громкостью.

Описание [Редактирование трека]

В этом разделе описано, как отредактировать аудио-данные, содержащиеся на треках 1 – 8 магнитофона. Существует два основных типа функций редактирования: с указанием диапазона редактирования и редактирование целого V-дубля.

Редактирование диапазона данных

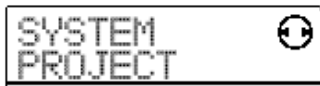
Ниже описана процедура определения редактируемого диапазона трека, а затем выполнение действий по редактированию.

Основные действия при редактировании диапазона

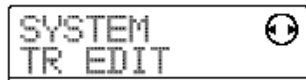
При редактировании определенного диапазона данных некоторые шаги одинаковы для всех действий. Они описаны ниже.

1. Из главного экрана нажмите клавишу [SYSTEM/UTILITY] в секции Display.

На дисплее появляется индикация "SYSTEM PROJECT".



2. Используйте курсорные клавиши влево/вправо, чтобы вывести на дисплей индикацию "SYSTEM TR EDIT".



3. Нажмите клавишу [ENTER].

На дисплее появляется меню редактирования трека для работы с диапазоном данных.



4. Используйте левую/правую курсорные клавиши, чтобы выбрать нужную команду из следующих опций.

• Copy

Копирование определенного отрезка аудио-данных.

• Move

Перемещение определенного отрезка аудио-данных.

• Erase

Стирание определенного отрезка аудио-данных.

• Trim

Сохранение только определенного диапазона аудио-данных и стирание всего остального.

• Fade I/O (Fade-in/out)

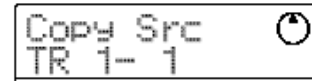
Выполнение fade-in/fade-out в определенном интервале аудио-данных.

• Reverse

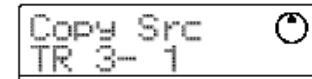
Реверсирование определенного отрезка аудио-данных.

5. Нажмите клавишу [ENTER].

Появляется экран для выбора трека и V-дубля для редактирования. Ниже показан пример дисплея для выбора команды копирования на шаге 4.



6. Используйте статусные клавиши или циферблат для выбора трека (1 - 8, MASTER), и курсорные клавиши вверх/вниз для выбора номера V-дубля (1 - 10).



V-дубль, который не выбран в настоящее время для треков, можно также выбрать для редактирования. Когда выбран трек 8, поворот циферблата по часовой стрелке позволяет выбрать пары треков с четным/нечетным номером (трек 1/2, трек 7/8 и т.п.) или мастер-трек.



ПРИМЕЧАНИЕ

• Вы можете нажать статусные клавиши двух последовательных моно-треков с четным/нечетным номером вместе, чтобы выбрать эти треки.

• Последовательное нажатие статусных клавиш стерео-треков последовательно выбирает трек с нечетным номером, трек с четным номером и стерео-трек.

• Когда в качестве источника редактирования были выбраны два трека или мастер-трек, приемником редактирования также должны быть два трека или мастер-трек. Выбранный в настоящее время V-дубль для каждого трека становится приемником.

7. Нажмите клавишу [ENTER].

Последующие шаги могут отличаться в зависимости от команды, выбранной на шаге 4. Обратитесь к разделам соответствующих команд.

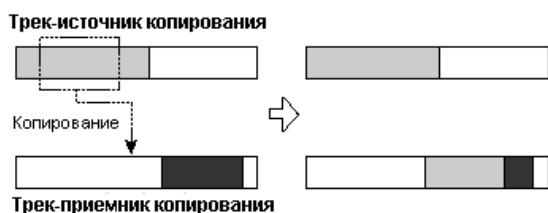
8. Когда команда редактирования выполнена, несколько раз нажмите клавишу [EXIT] для возвращения к главному экрану.

ПРИМЕЧАНИЕ

После выполнения команды редактирования для перезаписи аудио-данных исходные данные восстановить нельзя. Если вы хотите сохранить состояние до редактирования, используйте функции capture и swap (стр. 52).

Копирование определенного отрезка данных

Вы можете скопировать аудио-данные определенного отрезка в указанную позицию определенного трека/V-дубля. При выполнении этого действия существующие данные в месте копирования будут перезаписаны. Данные источника копирования не изменятся.



1. Обратитесь к шагам 1 - 6 в разделе “Основные действия редактирования”, чтобы выбрать трек/V-дубль – источник, и нажмите клавишу [ENTER].

Дисплей изменяется следующим образом. В этом состоянии можно указать точку начала копирования.



Точка начала редактирования отображается на счетчике в часах, минутах, секундах, миллисекундах, и в долях, тактах и тиканье.

2. Используйте курсорные клавиши влево/вправо для перемещения мигания на счетчике, и поверните циферблат, чтобы определить точку начала копирования.

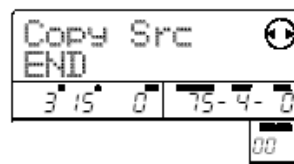
Точку можно указать в минутах/секундах/миллисекундах или в долях/тактах/тиканье. Вы также можете использовать клавиши MARKER [◀◀]/[▶▶] для перехода на отметку (стр. 35) и пользоваться ею как точкой начала.

ПРИМЕЧАНИЕ

Если вы указываете точку, в которой нет записанных аудио-данных, во второй строке дисплея появляется символ "*".

3. Нажмите клавишу [ENTER].

Индикация дисплея изменяется на “Copy Src END”. В этом экране вы можете указать точку завершения копирования.



СОВЕТ

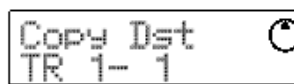
Указанный диапазон запоминается, пока не будет введено другое значение. Это позволит вам сохранить используемую настройку для редактирования такого же диапазона на нескольких треках.

4. Используйте ту же процедуру, что и на шаге 2, чтобы определить точку завершения копирования.

Если в этот момент вы нажмете клавишу PLAY [▶], указанный диапазон будет воспроизведен.

5. Нажмите клавишу [ENTER].

Теперь дисплей отображает “Copy Dst TR x-yy” (где x – номер трека, а yy – номер V-дубля). Из этого экрана вы можете указать трек/V-дубль – приемник копирования.

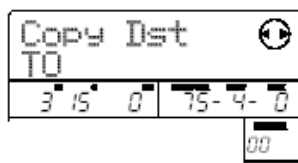


СОВЕТ

Вы можете выбрать один и тот же трек в качестве источника и приемника копирования, и диапазон приема копирования может накладываться на диапазон источника копирования.

6. Выберите трек/V-дубль – приемник копирования таким же образом, как при выборе источника, и нажмите клавишу [ENTER].

Дисплей изменяется следующим образом. Из этого экрана вы можете указать точку начала приема копирования.



7. Определите точку начала приема копирования таким же образом, как на шаге 2, и нажмите клавишу [ENTER].

На дисплее появляется индикация "Copy SURE?".

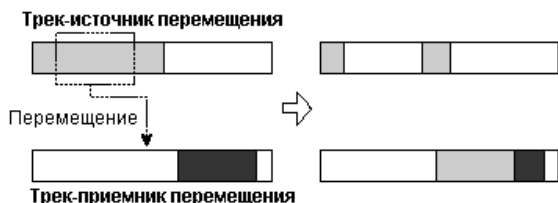
8. Чтобы выполнить копирование, нажмите клавишу [ENTER].

Когда копирование завершено, прибор возвращается к меню редактирования трека.

Нажав клавишу [EXIT] вместо [ENTER], вы можете отменить действие и вернуться назад по одному шагу за раз.

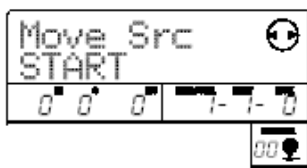
Перемещение определенного отрезка данных

Вы можете переместить аудио-данные определенного отрезка в указанную позицию определенного трека/V-дубля. При выполнении этого действия существующие данные в месте перемещения будут перезаписаны. Данные источника перемещения будут стерты.



1. Обратитесь к шагам 1 - 6 в разделе "Основные действия редактирования", чтобы выбрать трек/V-дубль для перемещения, и нажмите клавишу [ENTER].

Дисплей изменяется следующим образом. В этом состоянии можно указать точку начала перемещения.



2. Используйте курсорные клавиши влево/вправо, чтобы переместить мигание на счетчике, и поверните циферблат, чтобы определить точку начала перемещения.

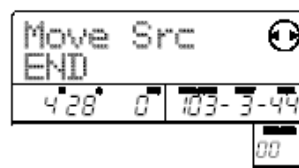
Точку можно указать в минутах/секундах/миллисекундах или в долях/тактах/тикание.

СОВЕТ

Если вы указываете точку, в которой нет записанных аудио-данных, во второй строке дисплея появляется символ "***".

3. Нажмите клавишу [ENTER].

Индикация дисплея изменяется на "Move Src END". В этом экране вы можете указать точку завершения перемещения.

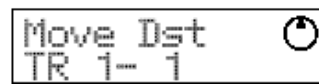


4. Используйте ту же процедуру, что и на шаге 2, чтобы определить точку завершения диапазона перемещения.

Если в этот момент вы нажмете клавишу PLAY [▶], указанный диапазон будет воспроизведен.

5. Нажмите клавишу [ENTER].

Теперь дисплей отображает "Move Dst TR x-y" (где x – номер трека, а y – номер V-дубля). Из этого экрана вы можете указать трек/V-дубль – приемник перемещения.

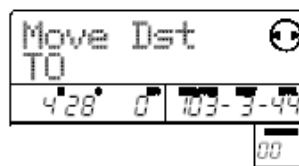


СОВЕТ

Вы можете выбрать один и тот же трек в качестве источника и приемника перемещения.

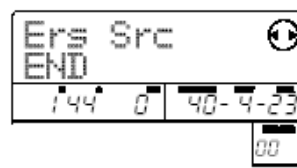
6. Определите трек/V-дубль – приемник таким же образом, как при выборе трека/V-дубля – источника, и нажмите клавишу [ENTER].

Дисплей изменяется следующим образом. В этом экране можно указать точку начала приема перемещения.



7. Определите точку начала приема перемещения таким же образом, как для источника перемещения, и нажмите клавишу [ENTER].

На дисплее появляется индикация "Move SURE?".



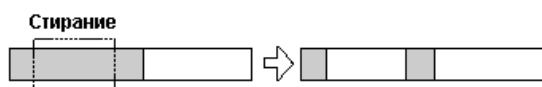
8. Чтобы выполнить перемещение, еще раз нажмите клавишу [ENTER].

Когда перемещение выполнено, прибор возвращается к меню редактирования трека.

Нажав клавишу [EXIT] вместо [ENTER], вы можете отменить действие и вернуться назад по одному шагу за раз.

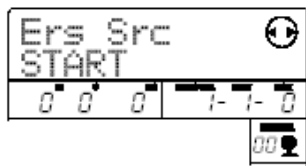
Удаление определенного отрезка данных

Вы можете стереть аудио-данные определенного отрезка и вернуть его в незаписанное (mute) состояние.



1. Обратитесь к шагам 1 - 6 в разделе "Основные действия редактирования", чтобы выбрать трек/V-дубль для удаления, и нажмите клавишу [ENTER].

Дисплей изменяется следующим образом. В этом состоянии можно указать точку начала удаления.



2. Используйте курсорные клавиши влево/вправо, чтобы переместить мигание на счетчике, и поверните циферблат, чтобы определить точку начала удаления.

Точку можно указать в минутах/секундах/миллисекундах или в долях/тактах/тиканье.

СОВЕТ

Если вы указываете точку, в которой нет записанных аудио-данных, во второй строке дисплея появляется символ "***".

3. Нажмите клавишу [ENTER].

Индикация дисплея изменяется на "Ers Src END". В этом экране вы можете указать точку завершения удаления.

4. Используйте ту же процедуру, что и на шаге 2, чтобы определить точку завершения удаления.

Если в этот момент вы нажмете клавишу PLAY [▶], указанный диапазон будет воспроизведен.

5. Нажмите клавишу [ENTER].

На дисплее появляется индикация "Erase SURE?".

6. Чтобы выполнить удаление, нажмите клавишу [ENTER].

Когда удаление выполнено, прибор возвращается к меню редактирования трека.

Нажав клавишу [EXIT] вместо [ENTER], вы можете отменить действие и вернуться назад по одному шагу за раз.

Вырезание (trimming) определенного отрезка данных

Вы можете стереть аудио-данные вне определенного отрезка и настроить точку начала/завершения данных (trimming). Это удобно, чтобы удалить ненужные отрезки с завершеного мастер-трека.



ПРИМЕЧАНИЕ

Когда удаляются данные перед указанным отрезком (с помощью trimming), оставшиеся аудио-данные переместятся вперед на эту величину. Поэтому диапазон времени может не соответствовать другим трекам.

1. Обратитесь к разделу "Основные действия редактирования", чтобы выбрать трек/V-дубль для вырезания данных, и нажмите клавишу [ENTER].

Дисплей изменяется следующим образом. В этом состоянии можно указать точку начала отрезка, который вы хотите оставить.



2. Используйте курсорные клавиши влево/вправо, чтобы переместить мигание на счетчике, и поверните циферблат, чтобы определить точку начала диапазона.

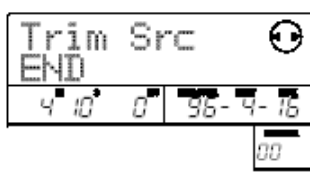
Точку можно указать в минутах/секундах/миллисекундах или в долях/тактах/тиканье.

СОВЕТ

Если вы указываете точку, в которой нет записанных аудио-данных, во второй строке дисплея появляется символ "***".

3. Нажмите клавишу [ENTER].

Индикация дисплея изменяется на "Trim Src END". В этом экране можно указать точку завершения отрезка, который вы хотите оставить.



4. Используйте ту же процедуру, что и на шаге 2, чтобы определить точку конца диапазона.

Если вы нажмете клавишу PLAY [▶], указанный диапазон будет воспроизведен.

5. Нажмите клавишу [ENTER].

На дисплее появляется индикация "Trim SURE?".

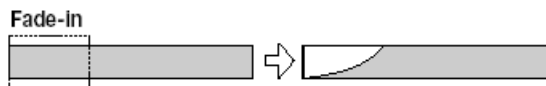
6. Чтобы выполнить операцию trimming, нажмите клавишу [ENTER].

Когда вырезание выполнено, прибор возвращается к меню редактирования трека.

Нажав клавишу [EXIT] вместо [ENTER], вы можете отменить действие и вернуться назад по одному шагу за раз.

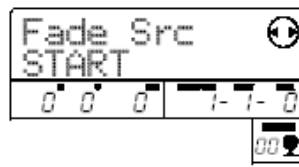
Fade-in/fade-out на определенном отрезке

Вы можете постепенно усилить или ослабить звучание аудио-данных определенного отрезка.



1. Обратитесь к шагам 1 - 6 в разделе "Основные действия редактирования", чтобы выбрать трек для fade-in или fade-out, и нажмите клавишу [ENTER].

Дисплей изменяется следующим образом. В этом состоянии можно указать точку начала fade-in/out.



2. Используйте курсорные клавиши влево/вправо, чтобы переместить мигание на счетчике, и поверните циферблат, чтобы определить точку начала fade-in или fade-out.

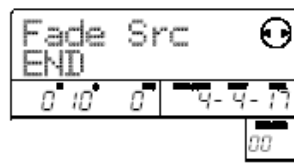
Точку можно указать в минутах/секундах/миллисекундах или в долях/тактах/тиканье.

СОВЕТ

Если вы указываете точку, в которой нет записанных аудио-данных, во второй строке дисплея появляется символ "***".

3. Нажмите клавишу [ENTER].

Индикация дисплея изменяется на "Fade Src END". В этом экране можно указать точку завершения fade-in/out.

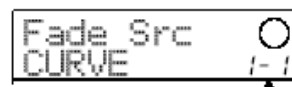


4. Используйте ту же процедуру, что и на шаге 2, чтобы определить точку завершения fade-in или fade-out.

Если вы нажмете клавишу PLAY [▶] в этот момент, указанный диапазон будет воспроизведен.

5. Нажмите клавишу [ENTER].

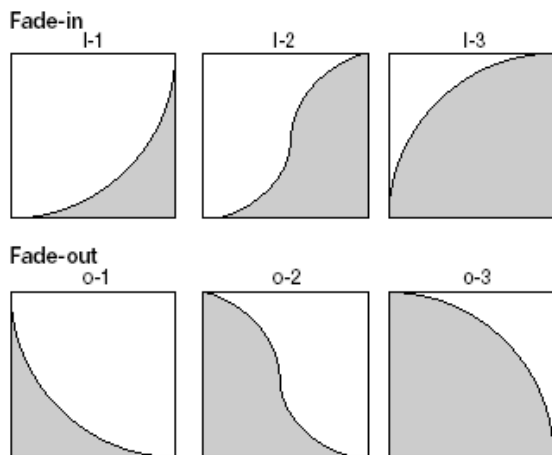
Дисплей изменяется следующим образом.



Кривая изменения громкости

6. Поверните циферблат, чтобы выбрать кривую fade-in или fade-out.

Кривые от I-1 до I-3 – для fade-in, а кривые от 0-1 до 0-3 – для fade-out. Различные типы кривых выглядят следующим образом.



7. Нажмите клавишу [ENTER].

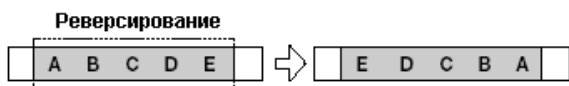
На дисплее появляется индикация "Fade SURE?".

8. Чтобы выполнить операцию fade-in/fade-out, еще раз нажмите клавишу [ENTER].

Когда операция fade-in/fade-out выполнена, прибор возвращается к меню редактирования трека. Нажав клавишу [EXIT] вместо [ENTER], вы можете отменить действие и вернуться назад по одному шагу за раз.

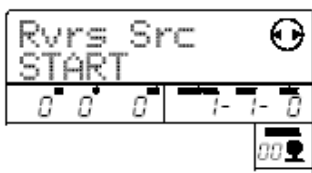
Реверсирование определенного отрезка аудио-данных

Вы можете изменить порядок данных определенного отрезка на обратный.



1. Обратитесь к шагам 1 - 6 в разделе "Основные действия редактирования", чтобы выбрать трек/V-дубль для реверсирования, и нажмите клавишу [ENTER].

Дисплей изменяется следующим образом. В этом состоянии можно указать точку начала реверсирования.



2. Используйте курсорные клавиши влево/вправо, чтобы переместить мигание на счетчике, и поверните циферблат, чтобы определить точку начала реверсирования.

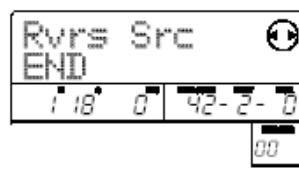
Точку можно указать в минутах/секундах/миллисекундах или в долях/тактах/тикание.

СОВЕТ

Если вы указываете точку, в которой нет записанных аудио-данных, во второй строке дисплея появляется символ "***".

3. Нажмите клавишу [ENTER].

Индикация дисплея изменяется на "Rvrs Src END". В этом экране можно указать точку завершения реверсирования.



4. Используйте ту же процедуру, что и на шаге 2, чтобы определить точку завершения реверсирования.

Если в этот момент вы нажмете клавишу PLAY [▶], указанный диапазон будет воспроизведен.

5. Нажмите клавишу [ENTER].

На дисплее появляется индикация "Reverse SURE?".

6. Чтобы выполнить реверсирование, нажмите клавишу [ENTER].

Когда реверсирование выполнено, прибор возвращается к меню редактирования трека. Нажав клавишу [EXIT] вместо [ENTER], вы можете отменить действие и вернуться назад по одному шагу за раз.

Редактирование V-дублей

Записанные аудио-данные можно также редактировать на V-дублях. Это удобно, чтобы поменять местами данные на двух V-дублях, или удалить V-дубль, который больше не нужен. Действия описаны в этом разделе.

Основные действия редактирования V-дубля

При редактировании аудио-данных в V-дублях некоторые шаги одинаковы для всех действий. Они описаны ниже.

1. Из главного экрана нажмите клавишу [TRACK PARAMETER] в секции Display.

2. Используйте курсорные клавиши вверх/вниз, чтобы вывести на дисплей следующую индикацию.



В этом экране можно выбрать V-дубль. Когда отображается этот экран, можно переключить V-дубль для аудио-треков (1 – 8, мастер-трек).

СОВЕТ

Если вы выбрали V-дубль, на котором ничего не записано, отображается индикация "NO DATA".

3. Используйте курсорные клавиши влево/вправо или статусные клавиши, и циферблат, чтобы выбрать трек и V-дубль.

Статусная клавиша выбранного в настоящее время трека горит оранжевым. Также можно выбрать мастер-трек. В этом случае вместо номера трека отображается "M".

СОВЕТ

Последовательное нажатие статусной клавиши стерео-трека выбирает трек с нечетным номером и трек с четным номером.

4. Нажмите клавишу [FUNCTION] в секции Control.

На дисплее появляются команды для редактирования аудио-данных V-дубля.



5. Несколько раз нажмите клавишу [FUNCTION], чтобы вызвать нужную команду. Доступны следующие команды редактирования.

• Erase

Стирание аудио-данных на выбранном V-дубле.

• Copy

Копирование аудио-данных выбранного V-дубля на другой V-дубль.

• Move

Перемещение аудио-данных выбранного V-дубля на другой V-дубль.

• Exchg (Exchange)

Обмен аудио-данными выбранного V-дубля с данными другого V-дубля.

• Import

Импорт любого V-дубля из другого проекта, сохраненного на SD карте.

СОВЕТ

При выборе команды редактирования вы также можете изменить выбор трека и V-дубля.

6. Нажмите клавишу [ENTER].

Последующие шаги могут отличаться в зависимости от команды, выбранной на шаге 5. Обратитесь к разделам, описывающим соответствующие команды.

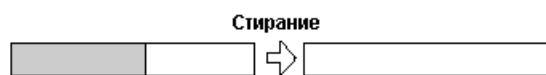
7. После того, как команда редактирования была выполнена, несколько раз нажмите клавишу [EXIT] для возвращения к главному экрану.

ПРИМЕЧАНИЕ

После выполнения команды редактирования по перезаписи аудио-данных исходные данные восстановить нельзя. Чтобы сохранить состояние до редактирования, используйте функции capture и swap (стр. 52).

Стирание V-дубля

Вы можете стереть аудио-данные на указанном V-дубле. V-дубль возвращается в незаписанное состояние.



1. Обратитесь к шагам 1 - 5 раздела “Основные действия редактирования V-дубля”, чтобы выбрать трек/V-дубль для стирания и вывести на дисплей индикацию “ERASE”. Затем нажмите клавишу [ENTER].

На дисплее появляется индикация “ERASE SURE?”.

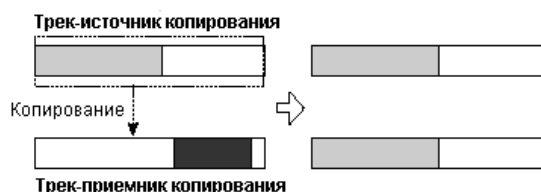
2. Чтобы выполнить стирание, еще раз нажмите клавишу [ENTER].

Название V-дубля изменяется на “NO DATA” и V-дубль возвращается в незаписанное состояние. После завершения стирания прибор возвращается к экрану выбора V-дубля.

Нажав клавишу [EXIT] вместо [ENTER], вы можете отменить действие и вернуться назад по одному шагу за раз.

Копирование V-дубля

Вы можете скопировать аудио-данные указанного V-дубля на любой другой V-дубль. Это действие перезапишет любые существующие данные на V-дубле – приемнике. Данные на V-дубле - источнике останутся без изменений.



1. Обратитесь к шагам 1 - 5 раздела “Основные действия редактирования V-дубля”, чтобы выбрать трек/V-дубль для копирования и вывести на дисплей индикацию “COPY”. Затем нажмите клавишу [ENTER].

Дисплей изменяется следующим образом. В этом состоянии вы можете указать трек/V-дубль – приемник копирования.



СОВЕТ

Если на выбранный V-дубль ничего не записано, после номера V-дубля появится индикация “E”.

2. Используйте курсорные клавиши влево/вправо или статусные клавиши, и циферблат, чтобы выбрать трек/V-дубль – приемник, и нажмите клавишу [ENTER].

Если в месте приема копирования нет аудио-данных, на дисплее появляется индикация “COPY SURE?”. Если аудио-данные существуют, появляется индикация “OverWrt?”. При выполнении копирования эти данные будут перезаписаны.

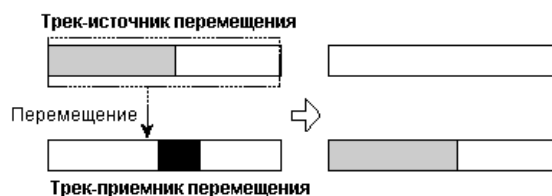
3. Чтобы выполнить копирование, еще раз нажмите клавишу [ENTER].

После завершения копирования прибор возвращается в меню выбора V-дубля.

Нажав клавишу [EXIT] вместо [ENTER], вы можете отменить действие и вернуться назад по одному шагу за раз.

Перемещение V-дубля

Вы можете переместить аудио-данные указанного V-дубля на любой другой трек/V-дубль. Это действие перезапишет любые существующие данные на V-дубле – приемнике. Данные на V-дубле - источнике будут стерты.



1. Обратитесь к шагам 1 - 5 раздела “Основные действия редактирования V-дубля”, чтобы выбрать трек/V-дубль для перемещения и вывести на дисплей индикацию “MOVE”. Затем нажмите клавишу [ENTER].

Дисплей изменяется следующим образом. В этом состоянии вы можете указать трек/V-дубль – приемник перемещения.



СОВЕТ

Если на выбранный V-дубль ничего не записано, после номера V-дубля появится индикация “E”.

2. Используйте курсорные клавиши влево/вправо или статусные клавиши, и циферблат, чтобы выбрать трек/V-дубль – приемник, и нажмите клавишу [ENTER].

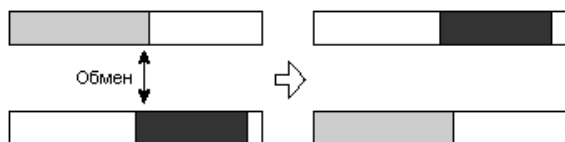
Если в месте приема перемещения нет аудио-данных, на дисплее появляется индикация “MOVE SURE?”. Если аудио-данные существуют, появляется индикация “OverWrt?”. При выполнении перемещения эти данные будут перезаписаны.

3. Чтобы выполнить перемещение, еще раз нажмите клавишу [ENTER].

После завершения перемещения прибор возвращается в меню выбора V-дубля. Нажав клавишу [EXIT] вместо [ENTER], вы можете отменить действие и вернуться назад по одному шагу за раз.

Обмен V-дублей

Вы можете поменять местами аудио-данные двух указанных V-дублей.

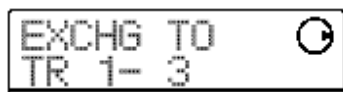


ПРИМЕЧАНИЕ

Нельзя обмениваться V-дублями мастер-трека.

1. Обратитесь к шагам 1 - 5 раздела “Основные действия редактирования V-дубля”, чтобы выбрать трек/V-дубль – источник данных обмена и вывести на дисплей индикацию “EXCHG”. Затем нажмите клавишу [ENTER].

Теперь вы можете выбрать другой трек/V-дубль.



2. Используйте курсорные клавиши влево/вправо или статусные клавиши, и циферблат, чтобы выбрать трек/V-дубль – приемник, и нажмите клавишу [ENTER].

На дисплее появляется индикация “EXCHG SURE?”.

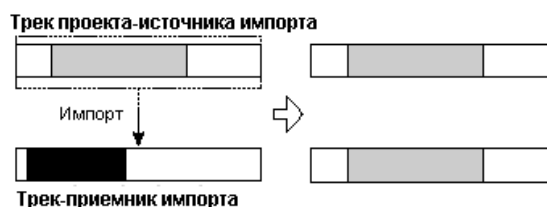
3. Чтобы выполнить обмен, еще раз нажмите клавишу [ENTER].

После завершения обмена прибор возвращается в меню выбора V-дубля.

Нажав клавишу [EXIT] вместо [ENTER], вы можете отменить действие и вернуться назад по одному шагу за раз.

Импорт V-дубля из другого проекта

Вы можете импортировать любой V-дубль из другого проекта на указанный трек/V-дубль текущего проекта. Любые аудио-данные на V-дuble – приемнике перезаписываются на данные импортируемого V-дубля.



ПРИМЕЧАНИЕ

Мастер-трек нельзя указать в качестве приемника или источника импорта.

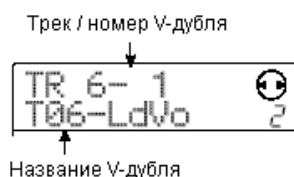
1. Обратитесь к шагам 1 - 5 раздела “Основные действия редактирования V-дубля”, чтобы выбрать трек/V-дубль – источник, и вывести на дисплей индикацию “IMPORT”. Затем нажмите клавишу [ENTER].

На дисплее появляется название проекта-источника.



2. Поверните циферблат, чтобы выбрать проект-источник, и нажмите клавишу [ENTER].

Дисплей изменяется следующим образом. В этом состоянии вы можете выбрать трек/V-дубль - источник.



3. Используйте курсорные клавиши влево/вправо и циферблат, чтобы выбрать трек/V-дубль для импорта, и нажмите клавишу [ENTER]

Если выбран пустой трек/V-дубль, вместо названия V-дубля отображается индикация "NO DATA".

4. Нажмите клавишу [ENTER].

На дисплее появится индикация "IMPORT SURE?". Если в месте приема импорта существуют аудио-данные, появляется индикация "OverWrt?". При выполнении импорта эти данные будут перезаписаны.

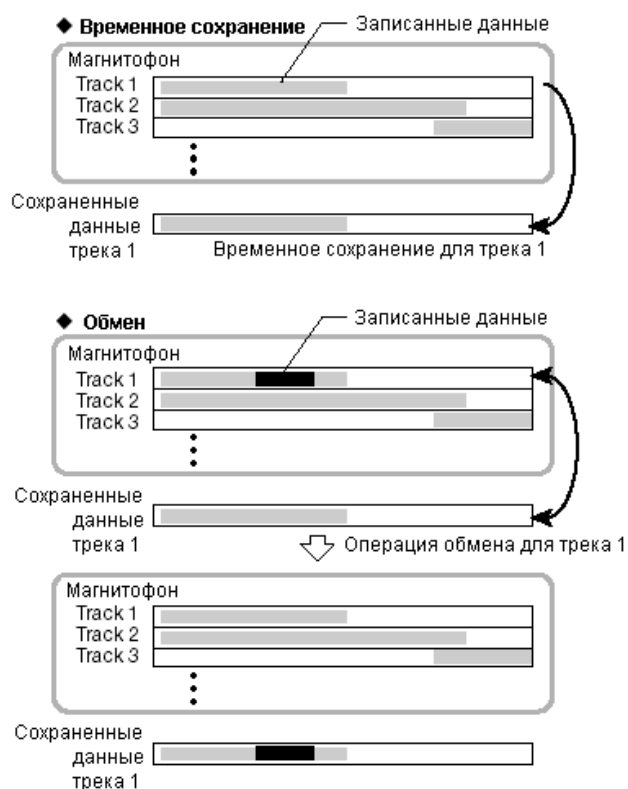
5. Чтобы выполнить импорт, еще раз нажмите клавишу [ENTER].

После завершения импорта прибор возвращается в меню выбора V-дубля.

Нажав клавишу [EXIT] вместо [ENTER], вы можете отменить действие и вернуться назад по одному шагу за раз.

Временное сохранение трека и обмен данных

Вы можете взять аудио-данные любого трека и временно сохранить их на жестком диске. Позже вы можете поменять местами временно сохраненные данные с текущими данными трека. Это позволяет вам сохранить состояние трека перед операцией редактирования. Если результат действия не такой, как вы хотели, вы можете с легкостью восстановить предыдущее состояние трека.



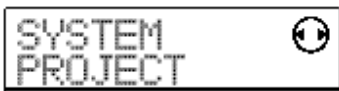
Временное сохранение / обмен данных выполняется на основе трека. При необходимости вы можете временно сохранить все аудио-треки. Временно сохраненные аудио-данные будут храниться на SD карте до загрузки другого проекта или до выключения питания.

Временное сохранение трека

Вы можете выполнить временное сохранение аудио-данных любого выбранного трека.

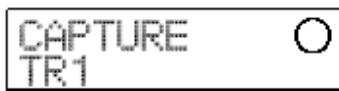
1. Из главного экрана нажмите клавишу [SYSTEM/UTILITY] в секции Display.

На дисплее появляется индикация "SYSTEM PROJECT".



2. Используйте курсорные клавиши влево/вправо, чтобы вывести на дисплей индикацию "SYSTEM CAP/SWAP", и нажмите клавишу [ENTER].

Индикация дисплея изменяется следующим образом.



3. Используйте статусные клавиши или циферблат, чтобы выбрать сохраняемый трек.

Статусная клавиша выбранного в настоящее время трека загорается оранжевым. Также можно выбрать мастер-трек. В этом случае отображается "MASTER" и статусная клавиша [MASTER] загорается.

СОВЕТ

- Треки, для которых включена стерео-связь, стерео-треки и мастер-трек можно сохранить только в стерео.
- Невозможно сохранить трек, в котором выбран пустой V-дубль.

4. Нажмите клавишу [ENTER].

На дисплее появится запрос "CAPTURE SURE?"

5. Чтобы выполнить временное сохранение, нажмите клавишу [ENTER] еще раз.

Когда сохранение завершено, на дисплее появится "SWAP TR x" (где x – номер трека). Это показывает, что трек был сохранен и при необходимости можно выполнить обмен данными. Нажав клавишу [EXIT] вместо [ENTER], вы можете отменить действие и вернуться назад по одному шагу за раз.

6. Для возвращения к главному экрану несколько раз нажмите клавишу [EXIT].

Обмен данных трека

Вы можете поменять местами временно сохраненные данные с текущими данными трека.

1. Из главного экрана нажмите клавишу [SYSTEM/UTILITY] в секции Display.

На дисплее появляется индикация "SYSTEM PROJECT".

2. Используйте курсорные клавиши влево/вправо, чтобы вывести на дисплей индикацию "SYSTEM CAP/SWAP", и нажмите клавишу [ENTER].

3. Используйте статусные клавиши или циферблат, чтобы выбрать трек, который был ранее временно сохранен.

Когда выбран временно сохраненный трек, на дисплее появится "SWAP" (Обмен).



СОВЕТ

Если вы выбрали трек, который не был временно сохранен, на дисплее появится "CAPTURE" (Временное сохранение).

ПРИМЕЧАНИЕ

Временно сохраненные аудио-данные можно поменять местами только с настоящим треком.

4. Нажмите клавишу [ENTER].

На дисплее появится запрос "SWAP SURE?"

5. Чтобы выполнить обмен, еще раз нажмите клавишу [ENTER].

Когда действие будет завершено, аудио-данные выбранного трека будут заменены ранее сохраненными аудио-данными.

Нажав клавишу [EXIT] вместо [ENTER], вы можете отменить действие и вернуться назад по одному шагу за раз.

СОВЕТ

Вы можете вернуть содержимое трека в предыдущее состояние, выполнив обмен еще раз.

6. Для возвращения к главному экрану несколько раз нажмите клавишу [EXIT].

Описание [Микшер]

В этом разделе описаны функции и действия микшера, встроенного в MRS-8.

О микшере

В MRS-8 встроен микшер, который обрабатывает выходные сигналы аудио-трека, а также выходные сигналы набора ударных / программы баса (драм-трек/бас-трек) и объединяет их в стерео-микс, передаваемый через гнезда MASTER OUTPUT.

Микшер регулирует такие параметры, как уровень, панорама, эквалаизация и интенсивность эффекта send/return для каждого трека.

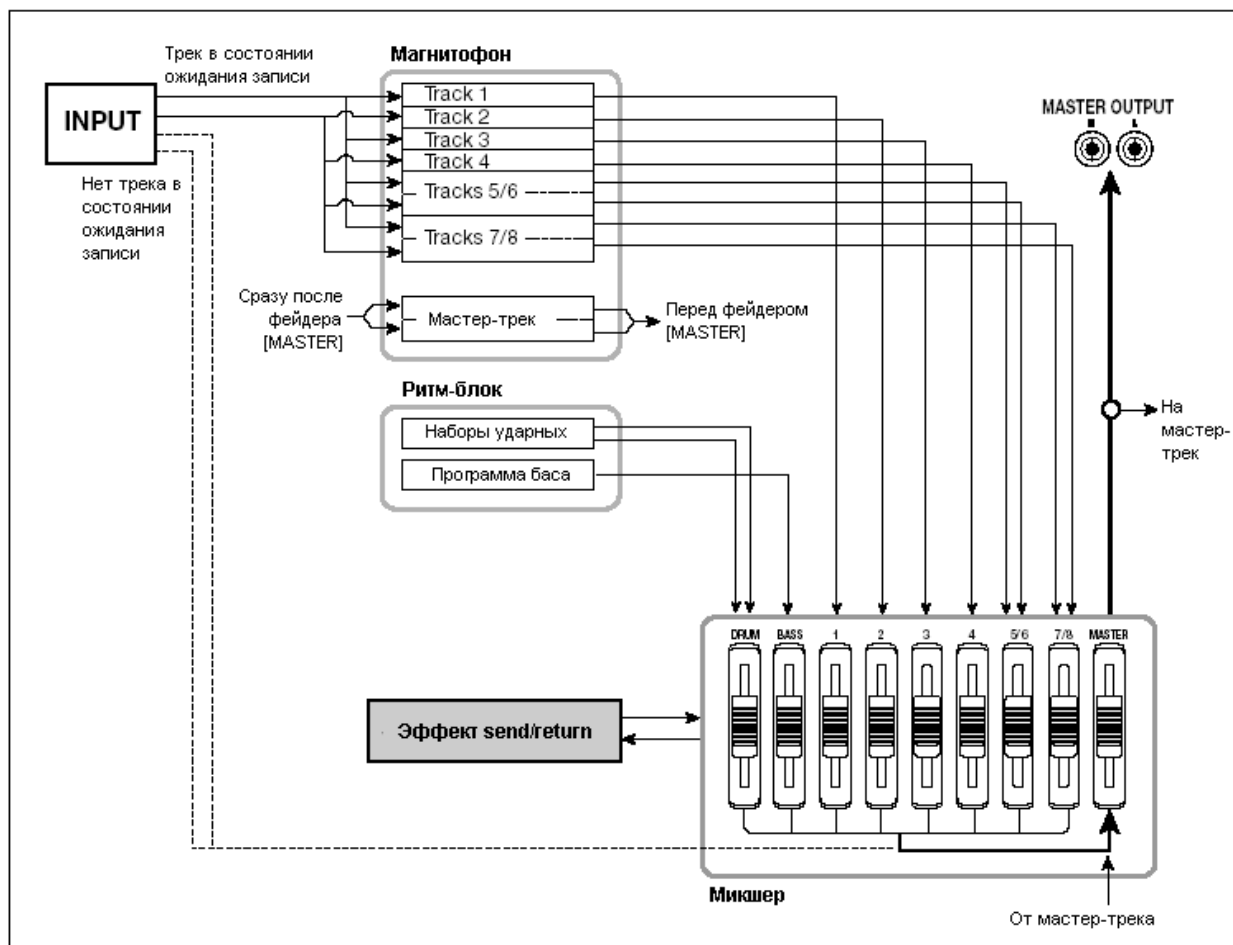
Уровень аудио-треков регулируется с помощью соответствующих фейдеров в секции Fader.

Фейдер [MASTER] определяет уровень громкости стерео-микса/мастер-трека.

Уровень драм-трека и бас-трека регулируется с помощью фейдера [RHYTHM] после выбора драм-трека или бас-трека клавишей [DRUM/BASS].

Таким же образом включение/выключение mute аудио-треков выбирается с помощью статусных клавиш (1 – 4, 5/6, 7/8), а включение/выключение mute драм/бас-трека – статусной клавишей [RHYTHM].

Статусная клавиша [MASTER] переключает мастер-трек между записью и воспроизведением.



Если трек для записи не выбран, сигнал от входов можно послать на микшер и смикшировать с входным сигналом во время переброски и сведения. В этом случае для входного сигнала можно настроить такие параметры трека, как панорама и глубина эффекта send/return.

Направление входных сигналов на треки для записи

В этом разделе описано, как выбрать входной сигнал разъемов INPUT 1/2 и встроенного микрофона, и как направить его на аудио-треки для записи.

MRS-8 позволяет выбрать один или два сигнала от разъемов INPUT 1/2 и встроенного микрофона. Разъем INPUT 1 и встроенный микрофон переключаются, и в каждый момент времени можно использовать только один из них. Возможны следующие комбинации.

Источник входного сигнала	Тип сигнала
Разъем INPUT 1	Моно
Разъем INPUT 2	Моно
Встроенный микрофон	Моно
Разъемы INPUT 1/2	Сtereo
Встроенный микрофон + разъем INPUT 2	Сtereo

ПРИМЕЧАНИЕ

- Обычно встроенный микрофон может использоваться только тогда, когда для встроенного эффекта выбран какой-либо алгоритм кроме CLEAN, DIST или ACO/BS SIM.
- Когда модуль PRE AMP/DRIVE настроен на CABINET или OFF, встроенный микрофон также может использоваться, если для встроенного эффекта выбран один из вышеупомянутых алгоритмов.
- Состояние клавиши [MIC] показывает, может ли использоваться встроенный микрофон. Когда клавиша мигает, микрофон можно использовать. Если клавиша не горит, микрофон использовать нельзя.

1. При использовании разъемов INPUT 1/2 убедитесь, что инструмент или микрофон, который вы хотите записать, подключен к соответствующему входу.

ПРИМЕЧАНИЕ

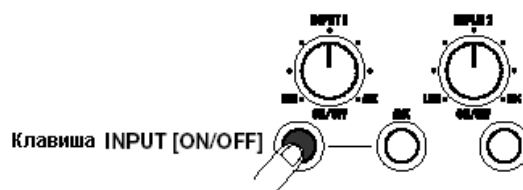
При использовании разъема INPUT 1 переключатель [INPUT1 SELECT] на задней панели нужно установить в позицию, подходящую для инструмента.

2. Выберите источник входного сигнала следующим образом.

Выбор источника входного сигнала можно с помощью клавиш INPUT [ON/OFF] 1/2 и [MIC]. Последовательное нажатие клавиши переключает между состояниями горит/не горит (или мигает).

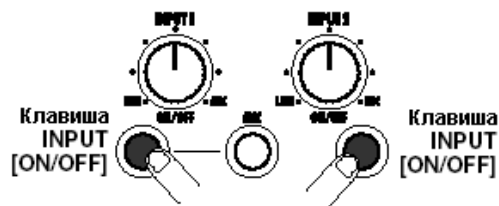
• Выбор одного разъема INPUT

Убедитесь, что клавиша [MIC] мигает или не горит. Затем нажмите клавишу INPUT [ON/OFF] разъема, к которому подключен инструмент, чтобы она загорелась.



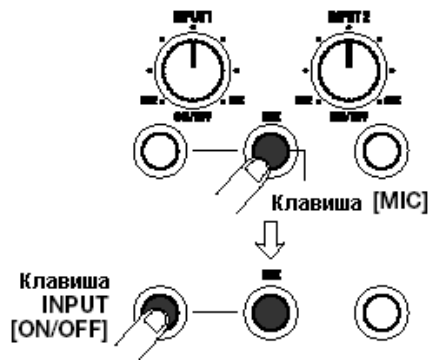
• Выбор двух разъемов INPUT

Убедитесь, что клавиша [MIC] не горит. Затем нажмите одну клавишу INPUT [ON/OFF], чтобы она загорелась. Затем удерживайте нажатой горящую клавишу INPUT [ON/OFF] и нажмите другую клавишу INPUT [ON/OFF].



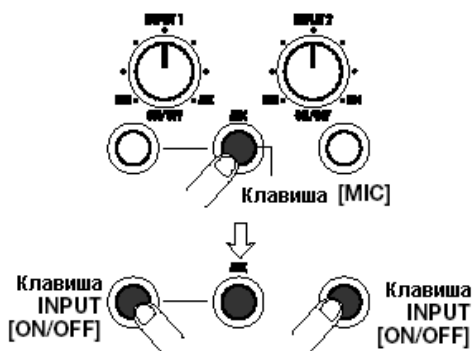
• Выбор только встроенного микрофона

Нажмите клавишу [MIC], чтобы она загорелась. Затем нажмите клавишу INPUT [ON/OFF] 1, чтобы она загорелась.



• Выбор встроенного микрофона и INPUT 2

Нажмите клавишу [MIC], чтобы она загорелась. Затем удерживайте нажатой клавишу INPUT [ON/OFF] 1 и нажмите клавишу INPUT [ON/OFF] 2, чтобы обе клавиши горели.



3. Играя на инструменте, поверните ручку [INPUT] входа, выбранного на шаге 2, чтобы настроить чувствительность входного сигнала.

Чувствительность встроенного микрофона можно настроить, используя ручку [INPUT] 1. Выполняйте настройки так, чтобы индикатор [PEAK] слегка замигал, когда вы играете на вашем инструменте с максимальной громкостью.

4. Чтобы записать звук через встроенный эффект, нажмите клавишу [INPUT SRC] в секции Effect и поверните циферблат, чтобы настроить позицию вставки эффекта на IN.

Встроенный эффект будет применен к источнику входного сигнала. Чтобы выполнить запись без встроенного эффекта, несколько раз нажмите клавишу [INSERT EFFECT] в секции Effect, чтобы она погасла. (Когда клавиша не горит, встроенный эффект будет отключен.)

Когда настройка завершена, нажмите клавишу [EXIT] для возвращения к главному экрану.

СОВЕТ

В соответствии с настройками по умолчанию проекта встроенный эффект встраивается во входной сигнал, и выбирается патч, подходящий для записи гитары/баса.

5. Чтобы выбрать патч для встроенного эффекта, нажмите клавишу [INSERT EFFECT] в секции Effect.

Дисплей изменяется следующим образом. В этом состоянии курсорные клавиши вверх/вниз выбирают алгоритм встроенного эффекта, а циферблат выбирает патч эффекта для алгоритма.



6. Используйте курсорные клавиши вверх/вниз и циферблат, чтобы выбрать патч эффекта, и нажмите клавишу [EXIT].

Возвращается главный экран.

Уровень сигнала, посланного на трек(и) для записи, будет изменяться в соответствии с настройками встроенного эффекта. Если вы переключили патч эффекта или отредактировали настройки, следует заново настроить уровень записи, как описано в шагах 7 – 9.

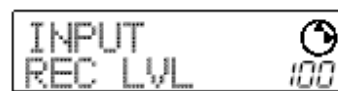
7. Из главного экрана нажмите клавишу [TRACK PARAMETER] в секции Display, а затем клавишу INPUT [ON/OFF] 1 или 2.

В первой строке дисплея появляется индикация "INPUT". Это показывает, что вызваны параметры трека для входного сигнала.



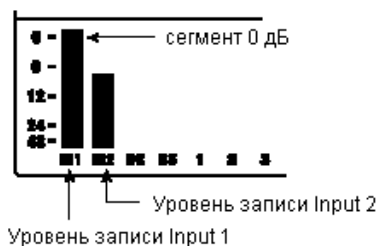
8. Несколько раз нажмите курсорную клавишу вниз, пока во второй строке дисплея не появится "REC LVL".

Теперь можно настроить уровень записи входного сигнала.



9. Играя на инструменте с максимальной громкостью, поверните циферблат, чтобы настроить уровень записи.

Параметр REC LVL определяет уровень сигнала, посланного на трек для записи через встроенный эффект. Уровень после настройки можно проверить по индикатору уровня. При максимальной громкости участок 0 (dB) индикатора уровня должен слегка мигать.



Настроив уровень записи, нажмите клавишу [EXIT] для возвращения к главному экрану.

СОВЕТ

Когда встроенный эффект отключен для записи, настройка 100 параметра REC LVL создает равномерную чувствительность (уровень записи равен уровню входного сигнала).

10. Нажмите статусную клавишу трека, который будет использован для записи, чтобы она загорелась красным.

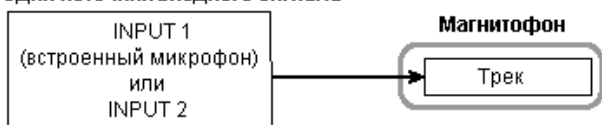
Сигнал выбранного источника будет передан на трек(и). Можно выбрать до двух моно-треков или один стерео-трек.

Для двух моно-треков можно выбрать только пары четный/нечетный (треки 1/2 или 3/4). Чтобы выбрать два трека, несколько раз нажмите статусную клавишу одного трека, чтобы она загорелась красным, и удерживайте ее, в это время нажимая статусную клавишу другого трека, чтобы она также загорелась красным.

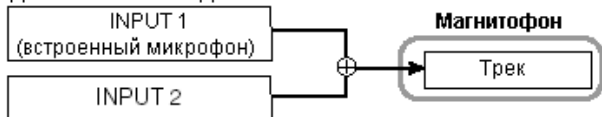
Путь сигнала будет меняться следующим образом, в зависимости от выбора треков для записи.

• Выбран один моно-трек

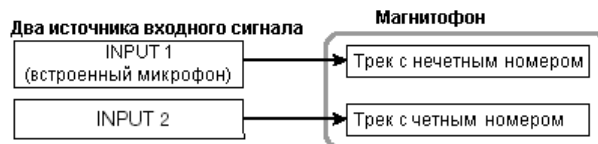
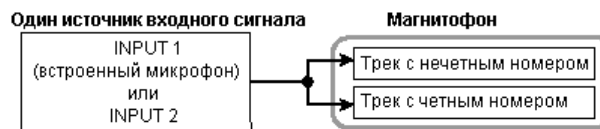
Один источник входного сигнала



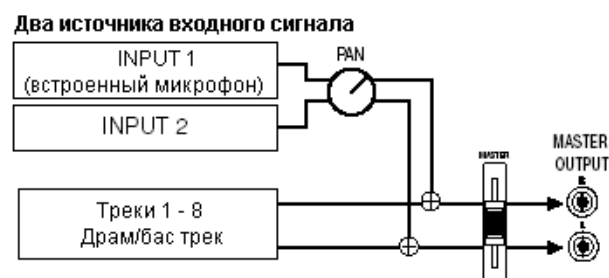
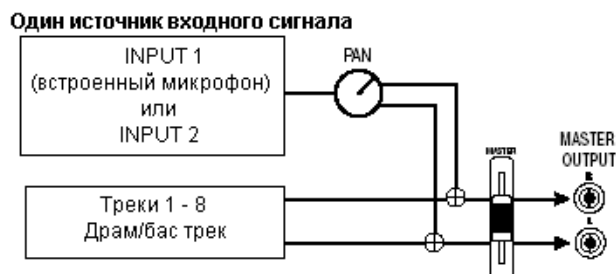
Два источника входного сигнала



• Выбран стерео-трек или два моно-трека



• Трек для записи не выбран



СОВЕТ

Вы можете использовать стерео-связь для двух моно-треков и использовать их как стерео-трек (стр. 59). В этом случае параметр трека PAN действует как параметр BALANCE, который регулирует баланс уровня левого/правого канала.

Настройка сигнала для каждого трека (параметры трека)

Микшер MRS-8 позволяет настроить различные аспекты каждого трека (называемые параметрами трека), например, уровень, панораму, эквализацию и интенсивность эффекта send/return.

ПРИМЕЧАНИЕ

Аудио-треки 5/6 и 7/8, а также драм-трек являются стерео-треками. Кроме выбора V-дубля (только для аудио-треков), параметры трека в них одинаковы для левого и правого канала.

1. Из главного экрана нажмите клавишу [TRACK PARAMETER] в секции Display.

2. Используйте курсорные клавиши влево/вправо или статусные клавиши, чтобы выбрать трек/вход для настройки.



СОВЕТ

- При выборе V-дубля стерео-треков (5/6, 7/8) каждое нажатие клавиши переключает между треком с нечетным номером и треком с четным номером.
- При выборе драм-трека/бас-трека с помощью статусной клавиши [RHYTHM] каждое нажатие клавиши переключает трек. Также происходит переключение на трек, для которого используются пэды или фейдеры.

3. Используйте курсорные клавиши вверх/вниз, чтобы выбрать параметр трека, который вы хотите настроить.

Ниже перечислены параметры, которые можно выбрать для соответствующих треков и входов.

Список параметров трека

Параметр	Дисплей	Диапазон настройки	Описание	Трек 1 – 4	Трек 5 – 8	Мастер-трек	Драм/бас-трек	Вход
EQ HI GAIN (*)	EQ HI G	-12 – +12 дБ	Регулирует высокочастотное усиление/обрезание в диапазоне от -12 до +12 дБ. Этот параметр отображается, только когда HI EQ включен.	○	○	--	○	--
EQ HI FREQUENCY (*)	EQ HI F	500 – 18000 (Гц)	Регулирует обратную частоту высокочастотного усиления/обрезания. Этот параметр отображается, только когда HI EQ включен.	○	○	--	○	--
EQ LOW GAIN (*)	EQ LO G	-12 – +12 дБ	Регулирует низкочастотное усиление/обрезание в диапазоне от -12 до +12 дБ. Этот параметр отображается, только когда LOW EQ включен.	○	○	--	○	--
EQ LOW FREQUENCY (*)	EQ LO F	40 – 1600 (Гц)	Регулирует обратную частоту низкочастотного усиления/обрезания. Этот параметр отображается, только когда LOW EQ включен.	○	○	--	○	--
EFX SEND LEVEL (*)	EFX SEND	0 – 100	Регулирует уровень посылы сигнала на эффект send/return.	○	○	--	○	○
PAN (*)	PAN	L100 – 0 – R100	Регулирует значение панорамы (левая/правая стереопозиция) сигнала трека/входа. Для стереотреков параметр регулирует баланс уровней левого/правого канала.	○	○	--	○	○
V-TAKE	TR x-y	x=1 – 8 y=1 – 10	Выбирает V-дубль, используемый для трека (стр. 31). x означает номер трека, а y – номер V-дубля.	○	○	○	--	--
FADER	FADER	0 – 127	Регулирует настройку фейдера.	○	○	○	○	--
REC LVL	REC LVL	0 – 127	Регулирует уровень записи.	--	--	--	--	○
STEREO LINK	ST LINK	ON/OFF	Управляет функцией стерео-связи для связи параметров моно-треков 1/2 или 3/4 (с. 60).	○	--	--	--	--

(*): указывает на параметр, который можно включить и выключить нажатием клавиши [ENTER].

○: Действующий параметр для этого трека/входа

ПРИМЕЧАНИЕ

Когда выбран трек для записи, входной сигнал не проходит через микшер, а сразу направляется на трек. Поэтому, если трек находится в режиме ожидания записи, настройки параметров входа трека не будут действовать. (Однако, параметр REC LVL всегда включен.)

4. Поверните циферблат, чтобы настроить значение.

5. Чтобы включить или выключить EQ HI, EQ LO или послы эффекта, выберите соответствующий параметр (помеченный звездочкой в таблице на предыдущей странице) и нажмите клавишу [ENTER].

Каждое нажатие клавиши [ENTER] переключает между on и off. Например, при переключении EQ HI от on к off дисплей изменяется следующим образом.

• Состояние On



• Состояние Off



6. Повторяйте шаги 3 – 5, пока все нужные параметры не будут настроены.

При необходимости вы можете использовать курсорные клавиши влево/вправо или статусные клавиши, чтобы перейти на другой трек и отрегулировать его параметры. Это удобно, чтобы настроить один и тот же параметр для нескольких треков.

7. Для возвращения к главному экрану нажмите клавишу [EXIT].

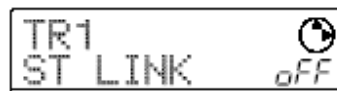
Связывание двух треков (стереосвязь)

В MRS-8 можно установить связь между параметрами соседних моно-треков с четным и с нечетным номером (1/2 или 3/4), создавая стерео-трек. Эта функция называется "стерео-связь". Настройка описана ниже.

1. Из главного экрана нажмите клавишу [TRACK PARAMETER] в секции Display.

2. Используйте курсорные клавиши влево/вправо или статусные клавиши, чтобы выбрать один из двух треков для связывания.

3. Используйте курсорные клавиши вверх/вниз, чтобы вывести на дисплей следующую индикацию.



4. Поверните циферблат для настройки параметра на ON.

Сразу же включается стерео-связь для выбранного трека и для соседнего трека с четным/нечетным номером. Чтобы отменить стерео-связь, выключите этот параметр (OFF).



Когда стерео-связь включена, трек функционирует следующим образом.

- Чтобы отрегулировать уровень громкости трека, используйте фейдер канала с нечетным номером. (Фейдер канала с четным номером не действует).
- Параметр PAN двух связанных треков действует как параметр BALANCE, который регулирует баланс уровня между треками.
- Кроме PAN и V-TAKE, параметры трека с нечетным номером будут также применены к треку с четным номером.

5. Для возвращения к главному экрану нажмите клавишу [EXIT].

Описание [Ритм-блок]

В этом разделе описаны функции и действия встроенного ритм-блока MRS-8.

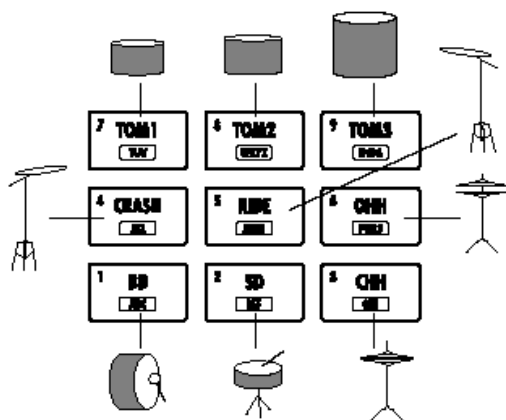
О ритм-блоке

Ритм-секция MRS-8 использует встроенные звуки ударных и баса для создания ритмического аккомпанемента. Его можно использовать вместо метронома, воспроизводя простые ритм-паттерны, или вы можете запрограммировать последовательность ритм-паттернов и аккордов, создав ритмический аккомпанемент для всего сонга.

Наборы ударных и программы баса

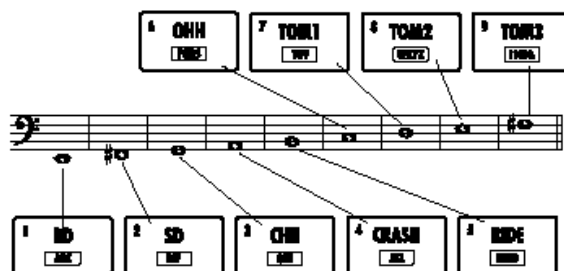
Ритм-блок производит два разных типа звука, создаваемые “набором ударных” и “программой баса”.

Набор ударных – это комбинация 27 звуков ударных/перкуссии, например, малый барабан, бочка или хай-хет. MRS-8 содержит 8 различных наборов ударных. Вы можете выбрать один из этих наборов ударных и сыграть на нем вручную с помощью пэдов на верхней панели, или вы можете использовать его в качестве источника звука для ритмического аккомпанемента.



Когда вы выбираете набор ударных, его звуки присваиваются девяти пэдам. Такая комбинация звуков, присвоенная пэдам, называется “банк пэдов”. Один набор ударных дает доступ к трем банкам пэдов. Просто переключив банк пэдов, вы можете воспроизводить другие звуки текущего набора ударных.

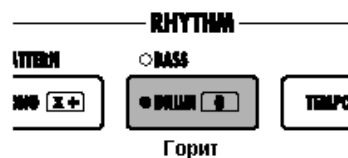
Программа баса – это отдельный звук баса, например, электро-бас или акустический бас, который можно воспроизвести как гамму с помощью пэдов на верхней панели. В MRS-8 есть пять программ баса. Вы можете выбрать одну из них и сыграть гамму с помощью пэдов, или использовать ее в качестве источника звука для ритмического аккомпанемента.



Когда вы выбираете программу баса, каждому пэду присваивается звук определенной высоты, и вы можете воспроизводить его, выбрав гамму. Переключая тип гаммы, тональность и диапазон, вы можете задействовать до четырех октав.

В ритм-секции вы выбираете набор ударных или программу баса для воспроизведения с помощью пэдов. Сразу после создания нового проекта выбран набор ударных. Клавиша [DRUM/BASS] используется для переключения между двумя типами звука. Когда клавиша [DRUM/BASS] горит, выбран набор ударных. Когда она не горит, для воспроизведения выбрана программа баса.

Выбранный набор ударных



Выбранная программа баса

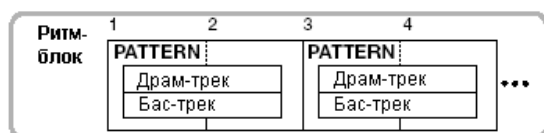


Выходной сигнал набора ударных (драм-трек) и выходной сигнал программы баса (бас-трек) посылаются на внутренний микшер, где вы можете использовать фейдер [RHYTHM] и статусную клавишу [RHYTHM], чтобы настроить для них громкость и включить или выключить сигнал. (Это касается типа звука, выбранного в настоящее время клавишей [DRUM/BASS].)

Ритм-паттерны

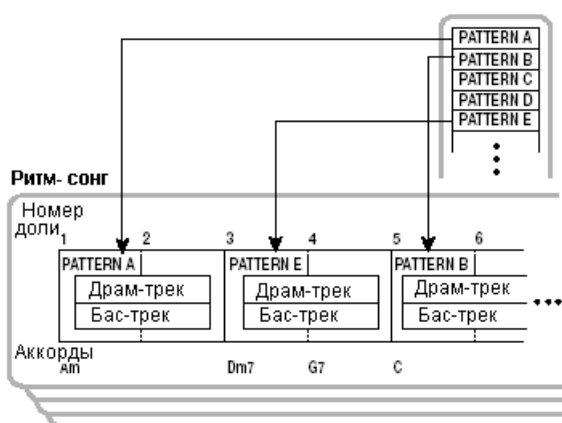
Проект может содержать более 500 паттернов аккомпанемента с данными ударных/баса, каждый длиной до 99 долей. Они называются ритм-паттернами. В каждом ритм-паттерне область, содержащая данные исполнения ударных, называется "последовательностью ударных", а область, содержащая данные исполнения баса, называется "последовательностью баса".

По умолчанию проект содержит заранее запрограммированные ритм-паттерны под номерами 000 – 472, 509, 510. Вы можете отредактировать часть ритм-паттерна, или использовать пустую ячейку для создания совершенно оригинального ритм-паттерна. Ритм-паттерны, которые вы создали или изменили, сохраняются на SD карте как часть проекта.



Ритм-сонг

Множество ритм-паттернов, расположенных в желаемом порядке воспроизведения, все вместе называются "ритм-сонг". Кроме данных ритм-паттерна, ритм-сонг содержит информацию о различных аспектах, таких, как аккорд, темп и тактовый размер, чтобы создать аккомпанемент для всего сонга. В каждом проекте можно запрограммировать до 10 ритм-сонгов.



Режим ритм-паттерна и режим ритм-сонга

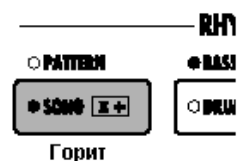
Ритм-блок может действовать в одном из двух режимов: "режим ритм-паттерна", в котором повторяется выбранный в настоящее время ритм-паттерн, и "режим ритм-сонга", в котором вы можете создавать и воспроизводить весь ритм-сонг, состоящий из последовательности паттернов.

Сразу после создания нового проекта выбран режим ритм-паттерна. Нажав клавишу [SONG/PATTERN], вы можете переключаться между режимами ритм-паттерна и ритм-сонга. Когда клавиша [SONG/PATTERN] не горит, выбран режим ритм-паттерна. Когда она горит, выбран режим ритм-сонга.

Режим ритм-паттерна



Режим ритм-сонга



Воспроизведение ритм-паттернов

В этом разделе описано, как воспроизвести ритм-паттерны, и как изменить темп и звук.

Выбор ритм-паттерна

Действуйте следующим образом, чтобы выбрать и воспроизвести один из более чем 500 ритм-паттернов.

1. Из главного экрана несколько раз нажмите клавишу [SONG/PATTERN] в секции Rhythm, чтобы она погасла.

Появляется экран выбора ритм-паттерна. В этом состоянии отображается следующая информация.



Индикация справа от названия ритм-паттерна показывает банк пэдов (если выбран набор ударных) или диапазон (если выбрана программа баса). Эти величины можно при желании изменить (стр. 64).

СОВЕТ

Когда на дисплее отображается экран ритм-блока, статусные клавиши аудио-трека (1 – 8 и [MASTER]) выключены и не могут использоваться.

2. Поверните циферблат, чтобы выбрать ритм-паттерн, который вы хотите воспроизвести.

По умолчанию паттерны в проекте запрограммированы под номерами 000 – 472, 509, 510.

3. Нажмите клавишу PLAY [▶].

Начнется повторяющееся воспроизведение ритм-паттерна. Если есть один или более записанных аудио-треков, они будут также воспроизведены. Чтобы воспроизвести только ритм-паттерн, опустите фейдеры аудио-треков.

4. Для настройки громкости драм/бас-трека используйте фейдер [RHYTHM].

Фейдер [RHYTHM] служит для настройки уровня драм-трека или бас-трека. Когда клавиша [DRUM/BASS] горит, фейдер управляет драм-треком. Когда она не горит, фейдер управляет программой баса.

Используйте клавишу [DRUM/BASS] для переключения настройки, а затем используйте фейдер [RHYTHM].

5. Чтобы отключить звук (mute) драм-трека или бас-трека, несколько раз нажмите статусную клавишу [RHYTHM], чтобы она начала мигать.

Статусную клавишу [RHYTHM] можно использовать, чтобы включить или выключить (mute) звук, выбранный в настоящее время для ритм-блока. Для отмены режима mute еще раз нажмите статусную клавишу [RHYTHM], чтобы она загорелась.

6. Чтобы остановить воспроизведение ритм-паттерна, нажмите клавишу STOP [■].

7. Для возвращения к главному экрану нажмите клавишу [EXIT].

СОВЕТ

Во время воспроизведения ритм-паттерна также можно воспроизводить звуки набора ударных/программы баса, нажимая пэды.

Изменение темпа ритм-паттерна

Вы можете изменить темп ритм-паттерна.

СОВЕТ

Темп, установленный здесь, применяется ко всем ритм-паттернам. Ритм-сонг, для которого не запрограммирована информация темпа, также будет использовать эту настройку.

1. Из главного экрана или экрана ритм-паттерна нажмите клавишу [TEMPO].

Дисплей изменяется следующим образом и отображается текущий темп.



СОВЕТ

Вы можете изменить темп во время воспроизведения или остановки.

2. Поверните циферблат, чтобы настроить темп.

Темп можно отрегулировать в диапазоне 40.0 – 250.0 (BPM).

3. Чтобы изменить темп вручную, нажмите клавишу [ТЕМПО] несколько раз в желаемом темпе.

Средний интервал между нажатиями клавиши будет определен автоматически и взят в качестве нового значения темпа.

4. Для возвращения к главному экрану несколько раз нажмите клавишу [EXIT].

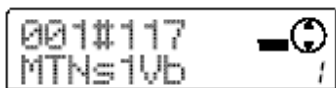
ПРИМЕЧАНИЕ

Если вы выполняете запись на аудио-треки, слушая ритм-паттерн, а позже изменяете темп, содержимое аудио-трека и ритм-паттерна больше не будет синхронизировано. Перед записью сначала определите темп.

Изменение набора ударных / программы баса

Вы можете изменить набор ударных / программу баса, используемые ритм-блоком.

1. Из главного экрана нажмите клавишу [SONG/PATTERN].



СОВЕТ

Переключение набора ударных / программы баса можно выполнить в режиме ритм-паттерна или режиме ритм-сонга.

2. Нажмите клавишу [SYSTEM/UTILITY].

Появляется сервисное меню режима RHYTHM.

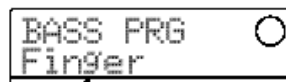


3. Используйте курсорные клавиши влево/вправо, чтобы вывести на дисплей индикацию "UTILITY DRUM KIT" или "UTILITY BASS PRG". Затем нажмите клавишу [ENTER].

Отображается название выбранного в настоящее время набора ударных / программы баса.



↑
Название набора ударных



↑
Название программы баса

4. Поверните циферблат, чтобы выбрать используемый набор ударных / программу баса.

Изменение сразу же начинает действовать. За списком наборов ударных / программ баса, которые можно выбрать, обратитесь к приложению в конце этого руководства.

СОВЕТ

Набор ударных / программа баса, выбранные здесь, сохраняются для каждого ритм-паттерна. В ритм-сонгах, для которых не запрограммирована информация набора ударных / программы баса, будет использоваться выбранный здесь звук.

5. Для возвращения к главному экрану нажмите клавишу [EXIT] repeatedly.

Использование пэдов для воспроизведения звуков ударных/баса

Используя пэды на верхней панели, вы можете вручную воспроизвести набор ударных или программу баса.

Воспроизведение набора ударных с помощью пэдов

При воспроизведении набора ударных вы можете переключаться между банками пэдов, таким образом, в целом можно использовать 27 звуков ударных/перкуссии.

1. Из главного экрана несколько раз нажмите клавишу [DRUM/BASS], чтобы она загорелась.

Когда клавиша [DRUM/BASS] горит, можно использовать пэды для воспроизведения набора ударных. Дисплей изменяется следующим образом.

↓
Звук, присвоенный пэдам



СОВЕТ

Сразу после создания нового проекта выбран банк пэдов 1.

2. Поверните циферблат, чтобы выбрать нужный банк пэдов (1 – 3).

Звуки, присвоенные девяти пэдам, сразу же переключаются. За списком звуков ударных/перкуссии в каждом банке пэдов обратитесь к приложению в конце этого руководства.

СОВЕТ

- Вы также можете использовать курсорные клавиши вверх/вниз, чтобы переключить банк пэдов.
- Номер выбранного банка пэдов также отображается в экране выбора ритм-паттерна.

3. Чтобы играть, нажимайте пэды.

Используйте фейдер [RHYTHM] и статусную клавишу [RHYTHM], чтобы управлять громкостью набора ударных и при необходимости включать и выключать (mute) звук.

4. Чтобы переключить банк пэдов во время исполнения, повторите шаги 2 и 3.

Банк пэдов также можно переключить во время воспроизведения ритм-паттерна или ритм-сонга. Когда вы нажимаете клавишу [EXIT], снова появляется экран выбора ритм-паттерна или ритм-сонга.

5. Для возвращения к главному экрану несколько раз нажмите клавишу [EXIT].

■ Воспроизведение программы баса с помощью пэдов

Переключая гамму и диапазон, присвоенные пэдам, вы можете исполнять программы баса, действующие до четырех октав.

ПРИМЕЧАНИЕ

В программе баса не может быть наложения нескольких звуков. Если вы нажимаете один пэд, удерживая нажатой другой, звук удерживаемого пэда прекратится и будет слышен звук нового пэда.

1. Из главного экрана несколько раз нажмите клавишу [DRUM/BASS], чтобы она погасла.

Когда клавиша [DRUM/BASS] не горит, пэды можно использовать для воспроизведения программы баса. Дисплей изменяется следующим образом.



2. Чтобы изменить тональность гаммы, используйте курсорные клавиши вверх/вниз.

Диапазон настройки составляет С – В шагами по полутону. Тональность, указанная здесь – это нота, воспроизводимая пэдом 1.

СОВЕТ

Символ «диез» отображается как $^{\circ}$, например, F $^{\circ}$ = F $^{\circ}$, G $\#$ = G $^{\circ}$.

3. Чтобы изменить тип гаммы, используйте курсорные клавиши влево/вправо.

Можно выбрать тип гаммы Major или Minor. Например, когда выбрана тональность "E", высота звука пэдов изменяется следующим образом в зависимости от выбора типа гаммы.

Major		
D $\#$	E	F $\#$
A	B	C $\#$
E	F $\#$	G $\#$

Minor		
D	E	F $\#$
A	B	C
E	F $\#$	G

4. Поверните циферблат, чтобы изменить диапазон, воспроизводимый пэдами.

Октаву пэдов можно выбрать из четырех вариантов (1 – 4).

Например, изменение с 1 на 2 сместит высоту, присвоенную пэдам, вверх на одну октаву.

5. Чтобы играть, нажимайте пэды.

Используйте фейдер [RHYTHM] и статусную клавишу [RHYTHM], чтобы управлять громкостью программы баса и при необходимости включать и выключать (mute) звук.

6. Для переключения типа гаммы и диапазона во время воспроизведения повторите шаги 2 – 4.

Тип гаммы и диапазон также можно переключить во время воспроизведения ритм-паттерна или ритм-сонга.

Когда вы нажимаете клавишу [EXIT], снова появляется экран выбора ритм-паттерна или ритм-сонга.

7. Для возвращения к главному экрану несколько раз нажмите клавишу [EXIT].

Создание ритм-паттерна

В этом разделе описано, как вы можете создавать ваши собственные ритм-паттерны. Чтобы сделать это, есть два способа: ввод в реальном времени, когда вы записываете ваше исполнение на пэдах, и пошаговый ввод, когда воспроизведение останавливается и вы вводите звуки один за другим.

Приготовление

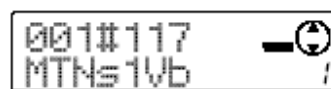
Перед тем, как начать запись, вы должны сделать различные настройки ритм-паттерна, например, выбрать количество долей и тактовый размер, значение квантования (самая короткая единица записи). По умолчанию пустой ритм-паттерн имеет тактовый размер 4/4 и длительность 2 доли.

ПРИМЕЧАНИЕ

После того, как вы начали процедуру ввода ритм-паттерна, вы больше не можете изменить тактовый размер и количество долей. Выполните эти настройки вначале.

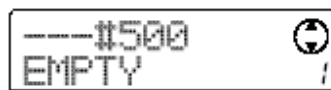
1. Из главного экрана нажмите клавишу [SONG/PATTERN], чтобы вызвать экран выбора ритм-паттерна.

Если клавиша [SONG/PATTERN] горит, нажмите ее еще раз, чтобы она погасла.



2. Поверните циферблат, чтобы выбрать пустой ритм-паттерн.

При выборе пустого паттерна на дисплее появляется индикация "EMPTY".



СОВЕТ

Если пустого ритм-паттерна нет, сотрите ненужный паттерн (стр. 75).

3. Нажмите клавишу [EDIT].

Появляется меню редактирования ритм-паттерна для выполнения различных настроек ритм-паттерна.



4. Чтобы установить значение квантования, убедитесь, что на дисплее появилась индикация “PTN EDIT QUANTIZE”, и нажмите клавишу [ENTER].

Индикация дисплея изменяется следующим образом.



Значение квантования – это наименьшая единица ноты для записи паттерна. При выполнении ввода в реальном времени ваше исполнение записывается с использованием выбранной здесь длины шага.

Значение по умолчанию составляет “16” (шестнадцатая нота).

5. Поверните циферблат для выбора одного из значений квантования. Затем нажмите клавишу [EXIT].

4: четвертная нота

8: восьмая

12: восьмая триоль

16: шестнадцатая (по умолчанию)

24: шестнадцатая триоль

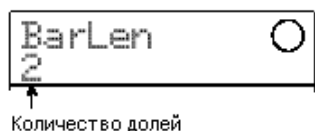
32: тридцать вторая

Hi: одно тиканье (1/48 четвертной ноты)

Когда вы нажимаете клавишу [EXIT], снова появляется меню редактирования ритм-паттерна.

6. Чтобы установить количество долей ритм-паттерна, используйте курсорные клавиши влево/вправо для вывода на дисплей индикации “PTN EDIT BarLen”, и нажмите клавишу [ENTER].

Текущая длина паттерна отображается как количество долей.



СОВЕТ

Если выбран уже созданный ритм-паттерн, количество долей заключается в скобки. Это показы-

вает, что настройка уже зафиксирована и ее нельзя изменить.

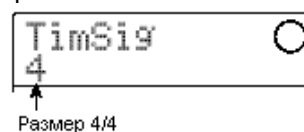
7. Поверните циферблат, чтобы выбрать нужную настройку.

Диапазон настройки составляет 1 – 99 долей.

Когда настройка завершена, нажмите клавишу [EXIT] для возвращения к меню редактирования ритм-паттерна.

8. Чтобы настроить тактовый размер ритм-паттерна, используйте курсорные клавиши влево/вправо для вывода на дисплей индикации “PTN EDIT TimSig”, и нажмите клавишу [ENTER].

На дисплее отображается текущая настройка тактового размера.



СОВЕТ

Если выбран уже созданный ритм-паттерн, тактовый размер заключается в скобки. Это показывает, что настройка уже зафиксирована и ее нельзя изменить.

9. Поверните циферблат, чтобы выбрать нужную настройку.

Диапазон настройки составляет 1 – 8 (1/4 – 8/4 тактов). Когда настройка завершена, дважды нажмите клавишу [EXIT] для возвращения к экрану выбора ритм-паттерна.

Ввод драм-трека в реальном времени

При вводе последовательности ударных в реальном времени вы исполняете ритм-паттерн на пэдах MRS-8.

1. В экране ритм-паттерна выберите пустой ритм-паттерн.

При необходимости выберите набор ударных (стр. 63) перед выполнением последующих шагов.

2. Несколько раз нажмите клавишу [DRUM/BASS], чтобы она загорелась.

Теперь пэды можно использовать для воспроизведения набора ударных.

Сразу после переключения звука отображается экран выбора банка пэдов.

3. При необходимости используйте курсорные клавиши вверх/вниз, чтобы переключить банк пэдов.

Когда настройка завершена, нажмите клавишу [EXIT] для возвращения к экрану выбора ритм-паттерна.

4. Удерживайте нажатой клавишу REC [●] и нажмите клавишу PLAY [▶].

Вы услышите предварительный отсчет в виде четырех щелчков (одна доля), и начинается запись ритм-паттерна. Во время записи слышен звук щелчков (звук метронома) в соответствии с настройкой темпа и тактового размера. Текущая позиция отображается на счетчике в долях/тактах/тиканье.

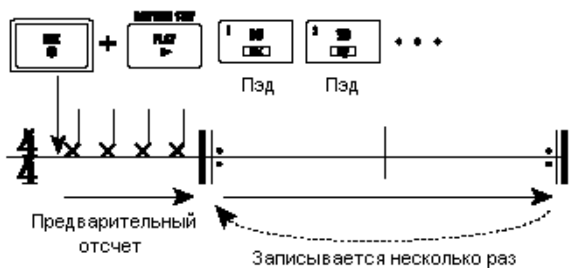
СОВЕТ

Можно изменить количество и громкость щелчков предварительного отсчета (стр. 89).

5. Слушая метроном, нажимайте пэды.

Ваше исполнение на пэдах будет записано как последовательность звуков ударных в соответствии с настройкой квантования. Интенсивность нажатия пэдов также будет записана.

При достижении конца паттерна прибор автоматически вернется к первой доле и ввод в реальном времени продолжится.



• Переключение банка пэдов во время ввода последовательности ударных в реальном времени

Нажмите один раз клавишу [DRUM/BASS], чтобы вывести экран выбора банка пэдов, и используйте курсорные клавиши вверх/вниз для выбора банка пэдов. Для возвращения нажмите клавишу [EXIT].

• Переключение на бас во время ввода последовательности ударных в реальном времени

Нажмите один раз клавишу [DRUM/BASS], чтобы вывести экран выбора банка пэдов, а затем еще раз нажмите клавишу [DRUM/BASS], чтобы она погасла.

• Временная остановка (пауза) ввода в реальном времени

Нажмите клавишу REC [●] во время записи, чтобы она начала мигать. В этом состоянии вы можете нажимать пэды, чтобы проверить, какой звук присвоен каждому пэду. Запись продолжится, когда вы еще раз нажмете клавишу REC [●].

СОВЕТ

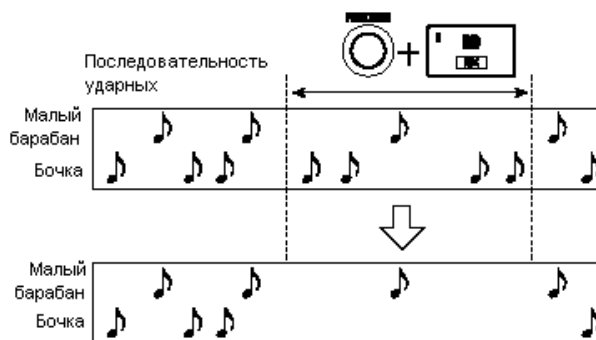
• Вы можете использовать пошаговый ввод для добавления информации о воспроизведении к ритм-паттерну, записанному в реальном времени.

• После окончания ввода в реальном времени вы можете изменить настройку квантования и затем выполнить запись поверх существующей последовательности. (Изменение значения квантования не затрагивает уже существующую информацию о воспроизведении.)

6. Для того, чтобы отредактировать запись во время ввода в реальном времени, действуйте следующим образом.

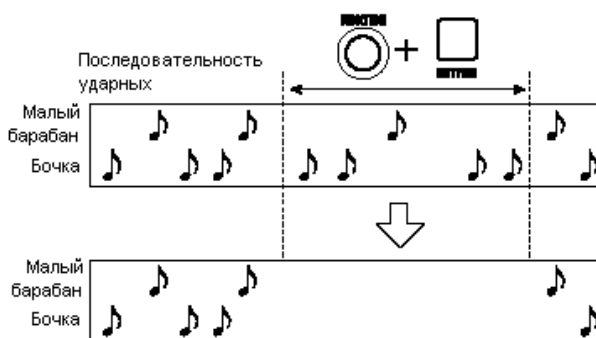
• Чтобы стереть звук определенного пэда

Удерживая нажатой клавишу [FUNCTION], нажмите пэд, звук которого вы хотите стереть. Когда вы удерживаете нажатыми обе клавиши, звук соответствующего пэда удаляется с ритм-паттерна.



• Чтобы удалить звук всех пэдов

Удерживая нажатой клавишу [FUNCTION], нажмите статусную клавишу [RHYTHM]. Когда вы удерживаете нажатыми обе клавиши, с драм-трека удаляется звук всех пэдов.



7. Когда вы закончили запись в реальном времени, нажмите клавишу STOP [■].

Запись паттерна остановится. Нажмите клавишу PLAY [▶], чтобы прослушать записанный вами паттерн.

СОВЕТ

• Когда вы выбираете и записываете пустой паттерн, ему автоматически присваивается название "Patxxx" (где xxx – номер паттерна). При необходимости вы можете отредактировать это название паттерна (стр. 74).

Ввод бас-трека в реальном времени

При вводе последовательности баса в реальном времени вы играете на пэдах MRS-8.

1. В экране ритм-паттерна выберите пустой ритм-паттерн или ритм-паттерн, в котором записана только последовательность ударных.

При необходимости выберите программу баса (стр. 63) перед выполнением последующих шагов.

2. Несколько раз нажмите клавишу [DRUM/BASS], чтобы она погасла.

Теперь пэды можно использовать для воспроизведения программы баса. Сразу после переключения звука отображается экран выбора диапазона и гаммы.

3. При необходимости выберите тип гаммы, тональность и диапазон.

Используйте курсорные клавиши, чтобы выбрать тип гаммы и тональность, и используйте циферблат, чтобы выбрать диапазон. Когда настройка завершена, нажмите клавишу [EXIT] для возвращения к экрану выбора ритм-паттерна.

4. Удерживайте нажатой клавишу REC [●] и нажмите клавишу PLAY [▶].

Вы услышите предварительный отсчет в виде четырех щелчков (одна доля), и начинается запись ритм-паттерна. (Во время записи слышен звук щелчков метронома в соответствии с настройкой темпа и тактового размера.) Текущая позиция отображается на счетчике в долях/тактах/тиканье.

СОВЕТ

По желанию можно изменить количество и громкость щелчков предварительного отсчета.

5. Слушая метроном, нажимайте пэды.

Ваше исполнение на пэдах будет записано как последовательность звуков баса в соответствии с настройкой квантования. Длительность и интенсивность нажатия пэдов также будет записана.

При достижении конца паттерна прибор автоматически вернется к первой доле и ввод в реальном времени продолжится.

• Переключение диапазона и гаммы во время ввода последовательности баса в реальном времени

Нажмите один раз клавишу [DRUM/BASS], чтобы вывести экран выбора диапазона/гаммы, и используйте курсорные клавиши и циферблат для выбора диапазона и гаммы. Для возвращения нажмите клавишу [EXIT].

• Переключение на ударные во время ввода последовательности баса в реальном времени

Нажмите один раз клавишу [DRUM/BASS], чтобы вывести экран выбора диапазона/гаммы, а затем еще раз нажмите клавишу [DRUM/BASS], чтобы она загорелась.

• Временная остановка (пауза) ввода в реальном времени

Нажмите клавишу REC [●] во время записи, чтобы она начала мигать. В этом состоянии вы можете нажимать пэды, чтобы проверить, какой звук присвоен каждому пэду. Запись продолжится, когда вы еще раз нажмете клавишу REC [●].

СОВЕТ

• Вы можете использовать пошаговый ввод для добавления информации о воспроизведении к ритм-паттерну, записанному в реальном времени.

6. Для того, чтобы отредактировать запись во время ввода в реальном времени, действуйте следующим образом.

• Чтобы стереть звук определенного пэда

Удерживая нажатой клавишу [FUNCTION], нажмите пэд, звук которого вы хотите стереть. Когда вы удерживаете нажатыми обе клавиши, звук соответствующего пэда удаляется с ритм-паттерна.



• Чтобы удалить звук всех пэдов

Удерживая нажатой клавишу [FUNCTION], нажмите статусную клавишу [RHYTHM]. Когда вы удерживаете нажатыми обе клавиши, с драм-трека удаляется звук всех пэдов.



7. Когда вы закончили запись в реальном времени, нажмите клавишу STOP [■].

Запись паттерна остановится. Нажмите клавишу PLAY [▶], чтобы прослушать записанный вами паттерн.

СОВЕТ

Вы можете переключить набор ударных / программу баса во время ввода в реальном времени (стр. 63), и вы можете изменить громкость щелчков метронома (стр. 89).

Пошаговый ввод драм-трека

В этом методе вы вводите каждую ноту отдельно, тогда как ритм-паттерн остановлен. Таким образом легко ввести даже сложные драм-паттерны или партии баса, которые трудно исполнить при вводе в реальном времени.

Для пошагового ввода драм-трека вы определяете длину шага (интервал до следующей ноты или пауза), используя значение квантования. Затем вы вводите ноты и паузы.

Когда вы нажимаете пэд, а затем клавишу PLAY [▶] (RHYTHM STEP), в этой точке вводится информация о воспроизведении (нота) и вы перемещаетесь на интервал, соответствующий текущему значению квантования. Сила нажатия пэда также записывается.

Если вы нажимаете только клавишу PLAY [▶] (RHYTHM STEP), информация о воспроизведении не вводится, но вы перемещаетесь на интервал, соответствующий текущему значению квантования. Так вводится пауза (см. рисунок ниже).

1. В экране ритм-паттерна выберите номер пустого ритм-паттерна.

2. Несколько раз нажмите клавишу [DRUM/BASS], чтобы она загорелась.

Теперь пэды можно использовать для воспроизведения набора ударных. Сразу после переключения звука отображается экран выбора банка пэдов.

3. При необходимости выберите используемый банк пэдов.

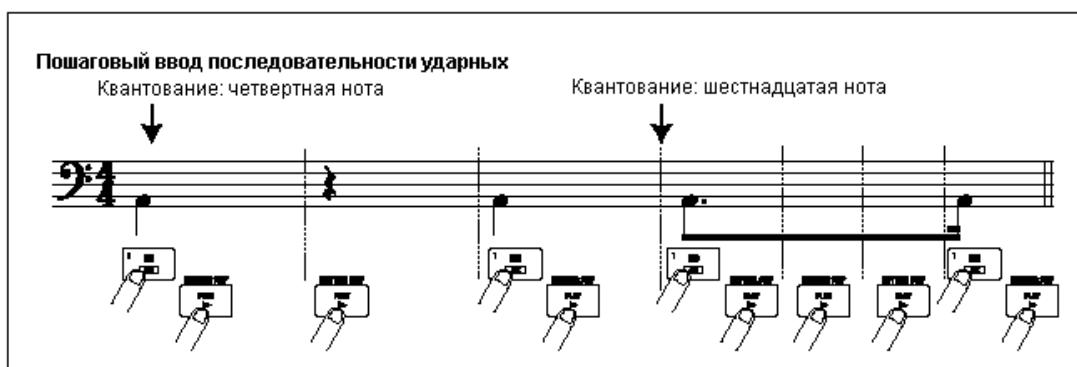
Когда настройка завершена, нажмите клавишу [EXIT] для возвращения к экрану выбора ритм-паттерна.

4. Нажмите клавишу REC [●].

Клавиша загорается и индикация дисплея меняется следующим образом. В этом состоянии можно выполнять пошаговый ввод драм-трека.



Во время пошагового ввода последовательности ударных в первой строке дисплея отображается значение квантования, а во второй – номер выбранного банка пэдов. На счетчике появляется текущая позиция в долях/тактах/тиканье.



5. Используйте курсорные клавиши вверх/вниз для выбора значения квантования.

Эта настройка становится длиной одного шага. Настройку квантования можно изменить во время пошагового ввода в любой момент, используя курсорные клавиши вверх/вниз.

4: четвертная нота

8: восьмая

12: восьмая триоль

16: шестнадцатая

24: шестнадцатая триоль

32: тридцать вторая

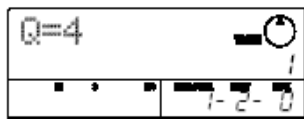
Hi: одно тиканье (1/48 четвертной ноты)

СОВЕТ

Настройка квантования пошагового ввода связана с настройкой квантования ввода в реальном времени. Если вы измените одну настройку, другая также изменится.

6. Чтобы ввести ноту, нажмите соответствующий ей пэд, а затем клавишу PLAY [▶] (RHYTHM STEP).

Пэд загорается и прибор перемещается на один шаг.

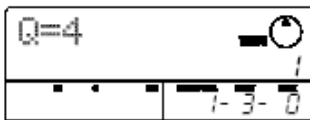


СОВЕТ

- Интенсивность нажатия пэдов также записывается на драм-трек.
- Если вы нажимаете несколько пэдов во время ввода, в одну позицию будут записаны несколько звуков.

7. Чтобы ввести паузу, нажмите только клавишу PLAY [▶] (RHYTHM STEP).

Если вы нажимаете только клавишу PLAY [▶] (RHYTHM STEP), позиция перемещается на один шаг, но не записывается информация о воспроизведении.



8. Повторите шаги 5 – 7, при необходимости изменяя длину шага, чтобы ввести нужный ритм-паттерн.

Когда вы достигнете конца паттерна, прибор автоматически вернется к первой доле, что позволит вам ввести больше звуков инструментов.

Когда вы используете клавишу PLAY [▶] (RHYTHM STEP) для пошагового перемещения по записанному ритм-паттерну, загорается пэд, записанный в текущей позиции.

Вы можете редактировать записанную последовательность следующим образом.

• Стирание введенной ноты

Несколько раз нажмите клавишу PLAY [▶] (RHYTHM STEP) для перемещения на позицию, которую вы хотите стереть. Затем удерживайте нажатой клавишу [FUNCTION] и нажмите соответствующий пэд. Нота, записанная в этой точке, стирается, и пэд гаснет.

СОВЕТ

Во время пошагового ввода вы можете использовать клавишу [DRUM/BASS], чтобы вызвать экран выбора банка пэдов и переключить банк пэдов. (Для возвращения нажмите клавишу [EXIT].)

ПРИМЕЧАНИЕ

Когда вы ищете ноту, которую хотите стереть, установите значение квантования на ту же величину, что и наименьшее значение, использованное во время записи, или еще меньше. Иначе можно пропустить начало ноты.

9. Когда вы закончили пошаговый ввод, нажмите клавишу STOP [■].

Клавиша REC [●] гаснет и снова появляется экран выбора ритм-паттерна. Нажав клавишу PLAY [▶], вы можете прослушать записанный вами паттерн.

10. Для возвращения к главному экрану несколько раз нажмите клавишу [EXIT].

Пошаговый ввод бас-трека

По сравнению с пошаговым вводом драм-трека, процедура для ввода бас-трека несколько более сложная, поскольку присутствуют дополнительные элементы “высота” и “длительность”.

Как и в пошаговом вводе драм-трека, вы определяете длину шага (интервал до следующей ноты или пауза), используя значение квантования, и вы используете пэды и клавишу PLAY [▶] (RHYTHM STEP) для ввода нот и пауз. Но, когда вы вводите ноту, вы должны также указать длительность. Этот параметр позволяет изменять фактическую продолжительность каждой ноты, сохраняя длину шага (см. рисунок ниже).

Пошаговый ввод последовательности баса

Квантование: четвертная Длительность: четвертная	Квантование: восьмая Длительность: восьмая	Квантование: четвертная Длительность: четвертная	Квантование: восьмая Длительность: шестнадцатая
---	---	---	--

1. В экране ритм-паттерна выберите номер пустого ритм-паттерна или номер ритм-паттерна, где записана только последовательность ударных.

2. Несколько раз нажмите клавишу [DRUM/BASS], чтобы она погасла.

Теперь можно использовать пэды для воспроизведения программы баса. Сразу после переключения звука отображается экран выбора диапазона и гаммы.

3. При необходимости выберите тип гаммы, тональность и диапазон.

Когда настройка завершена, нажмите клавишу [EXIT] для возвращения к экрану выбора ритм-паттерна.

4. Нажмите клавишу REC [●].

Клавиша загорается и дисплей изменяется следующим образом. В этом состоянии можно выполнять пошаговый ввод последовательности баса.



Во время пошагового ввода последовательности баса в первой строке дисплея отображается значение квантования, а во второй – настройка длительности и выбранный диапазон. На счетчике показана текущая позиция в долях/тактах/тиканье.

5. Используйте курсорные клавиши вверх/вниз для выбора значения квантования.

Выбранное здесь значение становится длиной 1 шага.

6. Поверните циферблат, чтобы выбрать значение длительности, одно из перечисленных ниже.

Длительность определяется как “нота x 1”, т.е. как кратное четвертной ноте. В зависимости от значения фактическая длительность соответствует следующим значениям.

- 1 - 8 четвертная нота x 1 - 8
- 3/2 четвертная с точкой
- 1/2 восьмая
- 3/4 восьмая с точкой
- 1/3 восьмая триоль
- 1/4 шестнадцатая
- 1/6 шестнадцатая триоль
- 1/8 тридцать вторая
- 1/12 тридцать вторая триоль
- 1/16 шестьдесят четвертая
- 1/24 шестьдесят четвертая триоль

7. Чтобы ввести ноту, нажмите пэд, соответствующий ноте, а затем клавишу PLAY [▶] (RHYTHM STEP).

Нота записывается и прибор перемещается на один шаг, соответствующий значению, установленному на шаге 5.

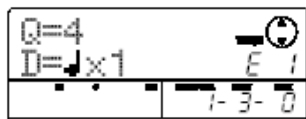


СОВЕТ

Интенсивность, с которой вы нажимаете пэды, также записывается на бас-трек.

8. Чтобы ввести паузу, нажмите только клавишу PLAY [▶] (RHYTHM STEP).

Если вы нажмете только клавишу PLAY [▶] (RHYTHM STEP), позиция перемещается на один шаг (длительность значения квантования), но информация о воспроизведении не записывается.



9. Повторите шаги 5 – 8, при необходимости изменяя значение квантования и длительность, чтобы ввести нужный бас-паттерн.

Когда вы достигаете конца паттерна, прибор автоматически возвращается к первой доле, что позволяет вам продолжить ввод.

Вы можете редактировать записанную последовательность следующим образом.

• Стирание введенной ноты

Несколько раз нажмите клавишу PLAY [▶] (RHYTHM STEP) для перемещения на позицию, которую вы хотите стереть. Затем удерживайте нажатой клавишу [FUNCTION] и нажмите соответствующий пэд. Нота, записанная в этой точке, стирается, и пэд гаснет.

СОВЕТ

Во время пошагового ввода вы можете использовать клавишу [DRUM/BASS], чтобы вызвать экран выбора диапазона и переключить гамму и диапазон. (Для возвращения нажмите клавишу [EXIT].)

ПРИМЕЧАНИЕ

Когда вы ищете ноту, которую хотите стереть, установите значение квантования на ту же величину, что и наименьшее значение, использованное во время записи, или еще меньше. Иначе можно пропустить начало ноты.

9. Когда вы закончили пошаговый ввод, нажмите клавишу STOP [■].

Клавиша REC [●] гаснет и снова появляется экран выбора ритм-паттерна. Нажав клавишу PLAY [▶], вы можете прослушать записанный вами паттерн.

10. Для возвращения к главному экрану несколько раз нажмите клавишу [EXIT].

Ввод информации об аккорде ритм-паттерна

Когда вы записали ритм-паттерн, и позже меняете информацию об аккорде (основной тон + тип аккорда), басовая фраза в ритм-паттерне также будет изменена, основываясь на информации об аккорде, запрограммированной в ритм-сонге.

СОВЕТ

Для паттернов, не используемых в ритм-сонге, или тех, для которых не введена басовая последовательность, эта процедура не нужна.

1. Из главного экрана несколько раз нажмите клавишу [SONG/PATTERN] в секции Rhythm, чтобы она погасла.

Появляется экран выбора ритм-паттерна.

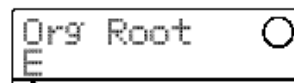
2. Поверните циферблат, чтобы выбрать паттерн, для которого вы хотите определить информацию об аккорде, и нажмите клавишу [EDIT].

Появляется меню редактирования ритм-паттерна.



3. Используйте курсорные клавиши влево/вправо, чтобы вызвать на экран индикацию "EDIT OrgRoot", и нажмите клавишу [ENTER].

Этот экран позволяет определить основной тон для выбранного ритм-паттерна.



Основной тон аккорда

4. Поверните циферблат, чтобы определить основной тон аккорда.

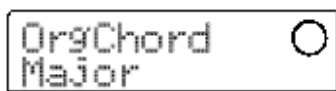
Диапазон составляет С ["до"] – В ["си"] (по умолчанию: E). При настройке информации аккорда в ритм-сонге значение, указанное здесь, становится основным тоном для транспонирования вверх или вниз.

5. Когда настройка завершена, нажмите клавишу [EXIT].

Снова появляется меню редактирования ритм-паттерна.

6. Используйте курсорные клавиши влево/вправо, чтобы вызвать на экран индикацию "PTN EDIT OrgChord", и нажмите клавишу [ENTER].

Дисплей изменяется следующим образом.



Этот экран позволяет определить тип аккорда для этого ритм-паттерна.

7. Поверните циферблат, чтобы выбрать аккорд.

Вы можете выбрать тип аккорда Major или Minor. Например, если вы ввели басовую фразу с аккордом G мажор, установите основной тон на "G", а тип аккорда на "Major".

8. Когда настройка завершена, нажмите клавишу [EXIT].

Настройка введена и снова появляется меню редактирования ритм-паттерна.

9. Для возвращения к главному экрану несколько раз нажмите клавишу [EXIT].

Изменение уровня громкости драм/бас-трека

Уровень громкости воспроизведения ритм-паттерна можно настроить отдельно для ударных и баса с помощью фейдера [RHYTHM]. При необходимости уровни можно также запрограммировать отдельно для каждого ритм-паттерна.

1. Из главного экрана несколько раз нажмите клавишу [SONG/PATTERN] в секции Rhythm, чтобы она погасла.

Появляется экран выбора ритм-паттерна.

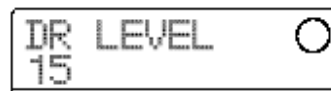
2. Поверните циферблат, чтобы выбрать ритм-паттерн, для которого вы хотите определить информацию о громкости, и нажмите клавишу [EDIT].

Появляется меню редактирования ритм-паттерна.



3. Используйте курсорные клавиши влево/вправо для вывода на дисплей индикации "PTN EDIT DR LEVEL", и нажмите клавишу [ENTER].

Дисплей изменяется следующим образом. Этот экран позволяет определить уровень драм-трека. На дисплее отображается текущая настройка уровня (0 - 15).

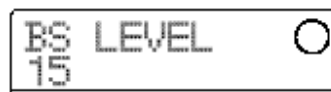


4. Поверните циферблат, чтобы выбрать нужную настройку, а затем нажмите клавишу [EXIT].

Настройка введена и снова появляется предыдущий экран.

5. Используйте курсорные клавиши влево/вправо для выбора экрана "PTN EDIT BS LEVEL", и нажмите клавишу [ENTER].

Дисплей изменяется следующим образом. Этот экран позволяет определить уровень бас-трека. На дисплее отображается текущая настройка уровня (0 - 15).



6. Поверните циферблат, чтобы выбрать нужную настройку, а затем нажмите клавишу [EXIT].

Настройка введена и снова появляется предыдущий экран.

7. Для возвращения к главному экрану несколько раз нажмите клавишу [EXIT].

Присвоение названия ритм-паттерну

Когда для ввода выбран пустой ритм-паттерн, ему автоматически присваивается название "Pat xxx" (где xxx – номер паттерна). При необходимости вы можете отредактировать это название паттерна.

1. Из главного экрана несколько раз нажмите клавишу [SONG/PATTERN] в секции Rhythm, чтобы она погасла.

Появляется экран выбора ритм-паттерна.

2. Поверните циферблат, чтобы выбрать паттерн для редактирования названия, и нажмите клавишу [EDIT].

Появляется меню редактирования ритм-паттерна.



3. Используйте курсорные клавиши влево/вправо, чтобы вывести на дисплей индикацию "PTN EDIT NAME", и нажмите клавишу [ENTER].

Дисплей изменяется следующим образом. В этом экране вы можете редактировать название выбранного ритм-паттерна.



4. Используйте курсорные клавиши влево/вправо для перемещения мигания на символ, который вы хотите изменить, и поверните циферблат или используйте пэды и клавиши секции Rhythm, чтобы выбрать символ.

За информацией о вводе символов обратитесь к стр. 32.

СОВЕТ

Несколько раз нажав клавишу [EDIT], вы можете стереть все символы.

5. Повторяйте шаг 4, пока не получите нужное название.

6. Для возвращения к главному экрану несколько раз нажмите клавишу [EXIT].

Редактирование ритм-паттернов

В этом разделе описано, как копировать существующие ритм-паттерны и как стирать информацию о воспроизведении, чтобы вернуть их в незаписанное состояние.

Копирование ритм-паттерна

Вы можете скопировать выбранный ритм-паттерн в другой ритм-паттерн. Это удобно, если вы хотите создать вариации ритм-паттерна.

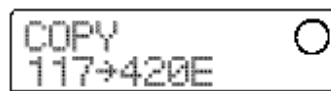
1. Из главного экрана несколько раз нажмите клавишу [SONG/PATTERN], чтобы она погасла.

Появляется экран выбора ритм-паттерна.

2. Поверните циферблат, чтобы выбрать номер ритм-паттерна, который вы хотите скопировать.

3. Дважды нажмите клавишу [FUNCTION] в секции Control.

Индикация дисплея изменяется следующим образом. В этом состоянии вы можете выбрать номер ритм-паттерна - приемника.



4. Поверните циферблат, чтобы выбрать номер ритм-паттерна – приемника копирования.

Когда выбран пустой паттерн, справа от его номера отображается буква "E".

ПРИМЕЧАНИЕ

Когда вы выбираете в качестве приемника существующий ритм-паттерн, он будет перезаписан содержимым паттерна-источника.

5. Чтобы выполнить копирование, нажмите клавишу [ENTER]. Когда появляется индикация "COPY SURE?", еще раз нажмите клавишу [ENTER].

Когда операция копирования завершена, дисплей возвращается к экрану выбора ритм-паттерна. Нажав клавишу [EXIT] вместо [ENTER], вы можете отменить действие и вернуться назад по одному шагу за раз.

6. Для возвращения к главному экрану несколько раз нажмите клавишу [EXIT].

Стирание ритм-паттерна

В этом разделе описано, как стереть все данные с определенного ритм-паттерна, вернув его в незаписанное состояние.

ПРИМЕЧАНИЕ

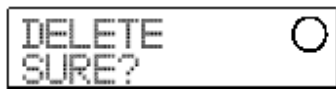
Невозможно восстановить данные, если ритм-паттерн был стерт. Используйте эту операцию с осторожностью.

1. Из главного экрана несколько раз нажмите клавишу [SONG/PATTERN], чтобы она погасла. Появляется экран выбора ритм-паттерна.

2. Поверните циферблат, чтобы выбрать номер ритм-паттерна, который вы хотите стереть.

3. Нажмите клавишу [FUNCTION] в секции Control.

Дисплей изменяется следующим образом.



4. Чтобы выполнить стирание, нажмите клавишу [ENTER].

Когда операция стирания завершена, дисплей возвращается к экрану выбора ритм-паттерна. Нажав клавишу [EXIT] вместо [ENTER], вы можете отменить действие и вернуться назад по одному шагу за раз.

5. Для возвращения к главному экрану несколько раз нажмите клавишу [EXIT].

Создание ритм-сонга

Ритм-сонг состоит из последовательности ритм-паттернов с запрограммированной информацией аккорда и темпа. MRS-8 позволяет сохранить до 10 ритм-сонгов в проекте. Когда клавиша [SONG/PATTERN] горит, один из них можно выбрать для редактирования или воспроизведения. Для ввода информации ритм-паттерна в ритм-сонг есть следующие два метода.

■ Пошаговый ввод

При этом методе вы выстраиваете ритм-паттерны один за другим, указывая номер паттерна и количество долей. Ввод можно выполнить в любой точке сонга. Также можно переключиться на другой ритм-паттерн, когда предыдущий паттерн еще играет. Этот режим подходит для подробного описания паттернов.

■ Метод FAST (Formula Assisted Song Translator [Преобразование сонга с использованием формул])

В этом методе для описания воспроизведения ритм-паттерна от начала до конца используются простые формулы. Результат записывается в ритм-сонг в одно действие. Поскольку при этом методе нельзя выполнять ввод в середине сонга, он больше всего подходит для случаев, когда конфигурация всего сонга была определена заранее.

СОВЕТ

Неважно, какой метод ввода использовался для завершения ритм-сонга, т.к. сонг будет таким же, вне зависимости от того, был он создан с помощью пошагового ввода или метода FAST. При необходимости вы можете сначала создать приблизительную версию сонга с помощью метода FAST, а затем выполнить подробное редактирование, используя пошаговый ввод.

Выбор ритм-сонга

Выберите из 10 доступных сонгов ритм-сонг для редактирования или воспроизведения следующим образом.

СОВЕТ

В состоянии по умолчанию проекта все ритм-сонги пусты.

1. Из главного экрана несколько раз нажмите клавишу [SONG/PATTERN], чтобы она загорелась.

Появляется экран выбора ритм-паттерна. Ритм-блок переключается в режим ритм-сонга, и появляется экран выбора ритм-сонга.



Когда ритм-сонг пуст, в поле названия ритм-сонга отображается индикация "EMPTY", а справа от номера ритм-сонга появляется индикация "E".

2. Поверните циферблат, чтобы выбрать ритм-сонг с номером 0 – 9.

3. Для возвращения к главному экрану нажмите клавишу [EXIT].

Пошаговый ввод информации паттерна

В этом разделе описано, как ввести данные ритм-паттерна в пустой ритм-сонг, указав номер ритм-паттерна и количество долей.

1. Из главного экрана несколько раз нажмите клавишу [SONG/PATTERN], чтобы она загорелась.

Ритм-блок переключается в режим ритм-сонга, и появляется экран выбора ритм-сонга.

2. Нажмите клавишу REC [●] в секции Transport.

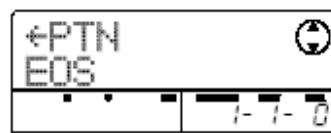
Клавиша загорается и индикация дисплея меняется следующим образом. В этом состоянии вы можете выполнять пошаговый ввод ритм-сонга.



Индикация "EOS" (End of Song [конец сонга]) показывает позицию, где заканчивается ритм-сонг. В пустом сонге "EOS" будет расположено в начале. Таким образом, если вы попытаетесь воспроизвести сонг, ничего не произойдет.



3. Используйте курсорные клавиши вверх/вниз, чтобы вывести в первую строку дисплея индикацию "← PTN".



Во время пошагового ввода курсорные клавиши вверх/вниз используются для вывода различных видов информации о событиях, которые запрограммированы в текущей точке. Например, когда отображается "PTN", для ритм-сонга можно ввести информацию ритм-паттерна. Можно выбрать следующие пункты.

Параметр	Описание
EV→	Информация события в текущей точке
PTN	Номер ритм-паттерна
TimSig	Тактовый размер
ROOT	Основной тон аккорда
CHORD	Тип аккорда
TEMPO	Темп
DrLevel	Уровень громкости ударных
BsLevel	Уровень громкости баса
DrKIT	Номер набора ударных
BsPRG	Номер программы баса

СОВЕТ

Когда выбран какой-либо пункт, кроме "EV→", и в текущую позицию не введена информация, перед названием пункта отображается стрелка "←". Это показывает, что еще действует информация, введенная в предыдущей точке.

4. Нажмите клавишу [FUNCTION] в секции Control.

В первой строке дисплея появляется индикация "INSERT?".



В этом состоянии вы можете ввести информацию ритм-паттерна в текущей точке.

5. Поверните циферблат, чтобы выбрать ритм-паттерн, который вы хотите вставить.

6. Используйте курсорные клавиши вверх/вниз, чтобы указать количество долей, которое будет вставлено.

Если вы укажете больше долей, чем есть в ритм-паттерне, тот же ритм-паттерн будет воспроизведен повторно. Если вы укажете меньше долей, сонг переключится на следующий ритм-паттерн, прежде чем закончится воспроизведение текущего паттерна.

7. Чтобы завершить настройку, нажмите клавишу [ENTER].

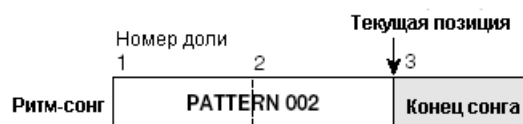
Данные ритм-паттерна будут введены в текущую точку, и дисплей возвращается к исходному экрану. Индикация "EOS" перемещается назад на количество введенных долей.



Нажав клавишу PLAY [▶], когда отображается этот экран, вы можете несколько раз воспроизвести ритм-паттерн, введенный в текущую точку.

8. Несколько раз нажмите курсорную клавишу вправо для перемещения в точку, в которой отображается "EOS" во второй строке дисплея.

Во время пошагового ввода ритм-сонга вы можете использовать курсорные клавиши влево/вправо для перемещения позиции ввода в единицах долей. Когда вы дойдете до конца сонга, во второй строке дисплея появится индикация "EOS".



СОВЕТ

- Клавиши REW [◀◀] и FF [▶▶] в секции Transport можно использовать для перемещения текущей позиции в единицах тактов.
- Когда на дисплее отображается "EV→", поворот циферблата перемещает текущую позицию в единицах шестнадцатой ноты. Выведя индикацию "EV→" для перемещения на точку внутри доли, а затем используя курсорные клавиши вверх/вниз для отображения информации о событии, вы можете ввести информацию о событии в единицах шестнадцатой (стр. 82).

9. Повторите шаги 4 – 8, чтобы ввести всю нужную информацию о паттернах.

10. Когда вся нужная информация паттерна введена, нажмите клавишу STOP [■].

Клавиша REC [●] погаснет, и возвращается экран выбора ритм-сонга. Если вы нажмете клавишу PLAY [▶], созданный ритм-сонг будет воспроизведен. Чтобы отредактировать введенную информацию ритм-паттерна, действуйте следующим образом.

• Выбор другого ритм-паттерна

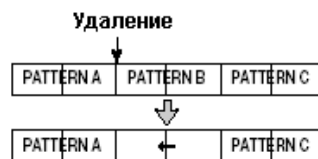
Используйте курсорные клавиши влево/вправо, чтобы переместиться на точку, куда введена информация выбранного ритм-паттерна, и поверните циферблат, чтобы выбрать новый ритм-паттерн.

Повернув циферблат в точку, в которую не введена информация паттерна (отображается "←PTN"), вы можете добавить в эту точку информацию нового ритм-паттерна.

Информация нового ритм-паттерна будет действовать до точки, в которую введена информация следующего ритм-паттерна.

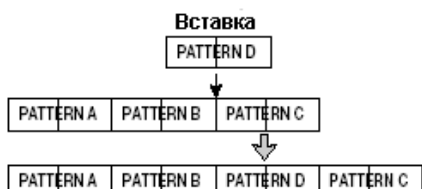
• Удаление введенной информации ритм-паттерна

Используйте курсорные клавиши влево/вправо для перемещения в точку, в которой вы хотите стереть данные ритм-паттерна, и дважды нажмите клавишу [FUNCTION]. (Появляется индикация "EV ERASE SURE?".) Затем нажмите клавишу [ENTER]. Когда данные ритм-паттерна будут стерты, предыдущий паттерн будет действовать до точки, в которую введена информация следующего ритм-паттерна.



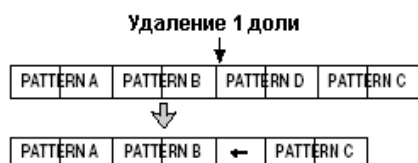
• Вставка ритм-паттерна в сонг

Используйте курсорные клавиши влево/вправо для перемещения к точке, в которую вы хотите вставить ритм-паттерн, и выполните шаги 4 – 7. Данные нового ритм-паттерна будут вставлены в текущую точку, и последующие ритм-паттерны будут перемещены назад в соответствии с длиной вставленного паттерна.



• Удаление определенной доли

Используйте курсорные клавиши влево/вправо для перемещения в начало доли, которую вы хотите стереть. Трижды нажмите клавишу [FUNCTION]. (Появится индикация "MEAS DEL SURE?".) Затем нажмите клавишу [ENTER]. Текущая доля будет удалена, и последующие данные ритм-паттерна переместятся вперед. Если вы удаляете долю в начале ритм-паттерна (например, первую долю 2-дольного паттерна), удаляется только эта доля, и индикация дисплея изменится на "←PTN" для второй доли.



Использование метода FAST для ввода информации паттерна

В методе FAST (Formula Assisted Song Translator [Преобразование сонга с использованием формул]), разработанном ZOOM, для описания последовательности ритм-паттернов и записи всего ритм-сонга в одно действие используются простые формулы.

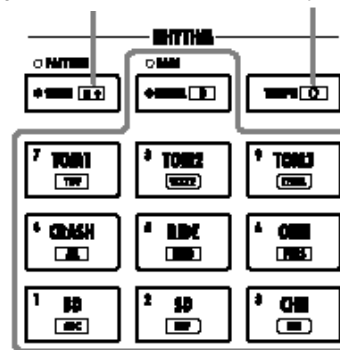
Для числового ввода можно использовать следующие клавиши и пэды.

Клавиша [x+]

Вводит "+" (символ сложения) для выстраивания паттернов, и "x" (символ умножения) для повторяющегося воспроизведения того же паттерна.

Клавиша [()]

Вводит открывающую и закрывающую скобки, используемые для связывания нескольких паттернов.



Пэды 1 - 9 / Клавиша [0]

Служат для указания номеров паттернов и количества повторений.

Ниже описаны основные правила для создания последовательности ритм-паттернов.

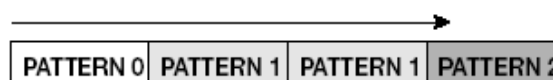
Создание ряда паттернов

Используйте символ "+", чтобы создать ряд ритм-паттернов. Например, при вводе 0 + 1 + 2 получится такая последовательность воспроизведения ритм-паттернов.



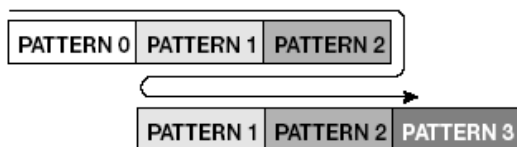
Повтор паттернов

Используйте символ "x" (умножение), чтобы определить количество повторений паттерна. Как в обычной арифметике, "x" имеет приоритет перед "+". Например, при вводе 0 + 1 x 2 + 2 получится такая последовательность воспроизведения ритм-паттернов.

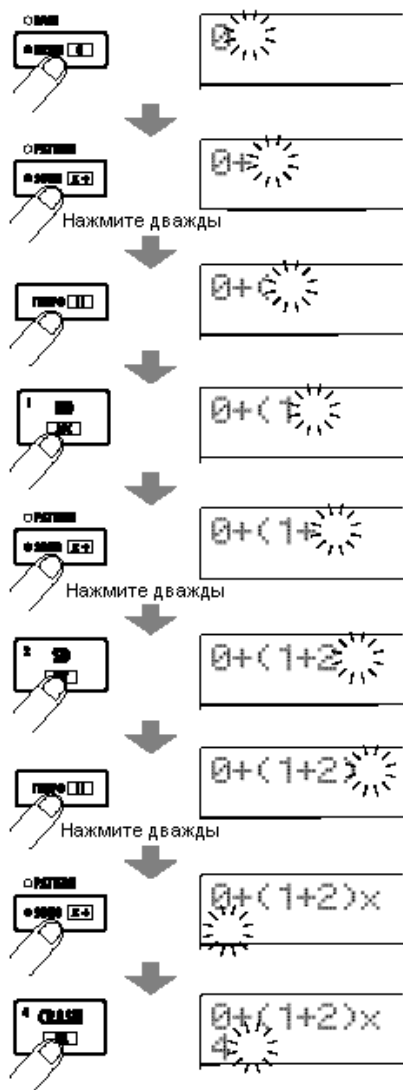


Повтор нескольких паттернов

Используйте символы "(" и ")" (открывающую и закрывающую скобки), чтобы связать группу паттернов, которые вы хотите повторить. Формулы, заключенные в скобки, имеют приоритет перед другими формулами. Например, при вводе $0 + (1 + 2) \times 2 + 3$ получится такая последовательность воспроизведения ритм-паттернов.



Ниже показан пример создания последовательности паттернов $0 + (1+2) \times 4$.



СОВЕТ

- Если формула не помещается на двух строках, символы прокручиваются один за другим. Если вы используете курсорные клавиши влево/вправо для перемещения позиции ввода, строки прокручиваются соответственно влево и вправо.
- В методе FAST нули в начале числа 0 и 00 опускаются. Например, паттерн 001 отображается как "1", а паттерн 050 – как "50".
- Введенная формула сохраняется как часть проекта. Вызвав формулу позже, вы можете отредактировать ее или использовать для записи сонга.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Метод FAST может записать сонг только в одно действие, с начала до конца. Ввод только части ритм-паттернов в сонг невозможен.
- Чтобы отредактировать ритм-сонг, который был записан с помощью этого метода, отредактируйте формулу и затем снова запишите весь сонг, или используйте пошаговый ввод.

1. Несколько раз нажмите клавишу [SONG/PATTERN], чтобы она загорелась.

Ритм-блок переключается в режим ритм-сонга, и появляется экран выбора ритм-сонга.

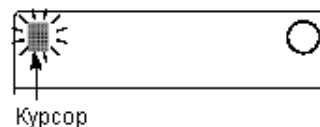
2. Нажмите клавишу [EDIT].

Появляется меню редактирования ритм-сонга.

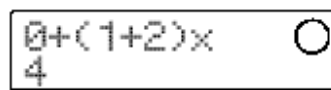


3. Используйте курсорные клавиши влево/вправо, чтобы вывести на дисплей индикацию "SongEdit FAST", и нажмите клавишу [ENTER].

В первой строке дисплея появляется курсор, и можно выполнять ввод FAST.



4. Используйте клавиши и пэды ритм-секции, чтобы ввести формулу для создания ритм-сонга.



Если вы сделали ошибку во время ввода, исправьте ее следующим образом.

Удаление цифры/символа

Используйте курсорные клавиши влево/вправо для перемещения мигания на цифру/символ, который вы хотите удалить, и нажмите клавишу [EDIT].

Вставка цифры/символа

Используйте курсорные клавиши влево/вправо для перемещения мигания на точку вставки, и введите новую цифру/символ с помощью пэдов и клавиш.

5. Когда ввод формулы завершен, нажмите клавишу [ENTER].

Индикация дисплея меняется следующим образом. В этом состоянии вы можете выбрать номер ритм-сонга, в который вы хотите записать сонг.



СОВЕТ

Когда вы выбираете номер пустого ритм-сонга, справа от номера отображается индикация "E".

ПРИМЕЧАНИЕ

Когда вы выбираете существующий ритм-сонг для приема записи, содержимое этого ритм-сонга будет перезаписано.

6. Поверните циферблат, чтобы выбрать ритм-сонг для приема записи, и нажмите клавишу [ENTER].

Выполняется операция записи и снова появляется меню редактирования ритм-сонга.

Чтобы проверить результат, нажмите клавишу [EXIT] для возвращения к экрану выбора ритм-сонга, выберите записанный вами ритм-сонг и нажмите клавишу PLAY [▶].

7. Для возвращения к главному экрану несколько раз нажмите клавишу [EXIT].

Ввод информации аккорда

Здесь описано, как добавить данные аккорда (основной тон и тип аккорда) к ритм-сонгу, который вы создали, вводя данные ритм-паттерна. При воспроизведении ритм-сонга, для которого была введена информация аккорда, басовая последовательность изменится в соответствии с изменением аккорда.

СОВЕТ

- Если исходный основной тон ритм-паттерна и основной тон, указанный для ритм-сонга, отличаются, фраза баса будет транспонирована в соответствии с основным тоном, введенным для ритм-сонга.
- Если исходный тип аккорда ритм-паттерна и тип аккорда, указанный для ритм-сонга, отличаются, фраза баса будет конвертирована в соответствии с типом аккорда, введенным для ритм-сонга. (В зависимости от фразы и типа аккорда, изменений может не произойти.)

1. Выведите экран выбора ритм-сонга и поверните циферблат, чтобы выбрать ритм-сонг, для которого будет введена информация аккорда.

2. Нажмите клавишу REC [●].

Клавиша REC [●] загорается, и теперь возможен пошаговый ввод ритм-сонга.

3. Используйте курсорные клавиши вверх/вниз, чтобы в первой строке дисплея появилось "ROOT".

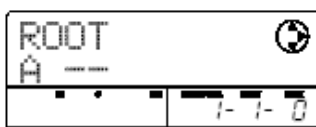
Теперь вы можете ввести основной тон аккорда для ритм-паттерна, воспроизводимого в этой точке.

Точке, в которую уже введена информация ритм-паттерна, автоматически присваивается информация аккорда "E--" (основной тон: E, тип аккорда: без преобразования). Поэтому в ритм-сонге, для которого не введена информация аккорда, фраза паттерна не изменяется, а основной тон транспонируется к E.



4. Поверните циферблат, чтобы определить ноту (C ["до"] – B ["си"]), которая будет основным тоном аккорда.

Ниже показан пример экрана, в котором основной тон аккорда был изменен на A ["ля"].

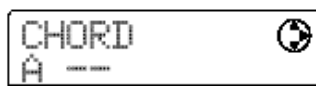


СОВЕТ

Во время ввода информации аккорда вы можете нажать клавишу PLAY [▶], чтобы проверить ритм-паттерн. Паттерн будет воспроизведен с применением новой настройки аккорда. Чтобы остановить воспроизведение, нажмите клавишу STOP [■].

5. Чтобы определить тип аккорда, нажмите один раз курсорную клавишу вниз, чтобы в первой строке дисплея появилась индикация "CHORD".

Теперь вы можете ввести тип аккорда.



6. Поверните циферблат, чтобы выбрать тип аккорда из следующих опций.

Дисплей	Описание	Дисплей	Описание
--	Без преобразования	7sus4	Задержанный септаккорд
Maj	Мажорное трезвучие	sus4	Задержанное трезвучие
m	Минорное трезвучие	m7b5	Минорный септаккорд с уменьшенной квинтой
7	Доминант септаккорд	m6	Минорный секстаккорд
m7	Минорный септаккорд	6	Мажорный секстаккорд
M7	Мажорный септаккорд	m9	Минорный нонаккорд
aug	Увеличение	M9	Мажорный нонаккорд
dim	Уменьшение	mM7	Минорно-мажорный септаккорд

7. Переместитесь на точку, в которой вы хотите ввести данные следующего аккорда, и введите данные аккорда таким же образом, как описано в шагах 3 – 6.

Вы можете переместить точку ввода в ритм-сонге следующими способами.

- **Перемещение шагами в одну долю**

Используйте курсорные клавиши влево/вправо для перемещения на начало предыдущей или следующей доли.

- **Перемещение в тактах**

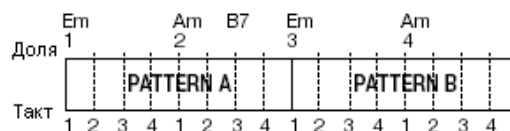
Используйте клавиши REW [◀◀]/FF [▶▶] для перемещения на начало предыдущего или следующего такта.

- **Перемещение в единицах шестнадцатой ноты**

Несколько раз нажмите курсорную клавишу вверх, чтобы на дисплее появилось "EV→", и поверните

циферблат, чтобы переместиться вперед или назад шагами по 12 тиканий (шестнадцатая нота).

При необходимости вы также можете ввести информацию аккорда в точке внутри доли, как показано ниже (наименьший отрезок: шестнадцатая нота). Чтобы сделать это, выведите в первую строку дисплея индикацию "EV→", поверните циферблат, чтобы переместить текущее местоположение, затем снова выведите экран ввода информации аккорда.



СОВЕТ

В точке, где не были введены данные аккорда, символ "←" будет отображаться слева от индикации "CHORD" или "ROOT". Это показывает, что данные предыдущего аккорда останутся в силе.

8. Таким же образом введите данные остальных аккордов.

Если вы сделали ошибку или хотите внести изменения, действуйте следующим образом.

- **Изменить информацию аккорда**

Переместитесь на точку, в которой введены данные аккорда, используйте курсорные клавиши вверх/вниз, чтобы переключить дисплей на "ROOT" или "CHORD", и поверните циферблат, чтобы изменить аккорд.

- **Удалить данные аккорда**

Переместитесь на точку, в которой введены данные аккорда, и используйте курсорные клавиши вверх/вниз, чтобы отобразить удаляемую информацию аккорда. Дважды нажмите клавишу [FUNCTION]. (Появляется индикация "EV ERASE SURE?".) Когда вы нажмете клавишу [ENTER], данные аккорда будут стерты, и индикация дисплея изменится на "←ROOT" или "←CHORD."

9. Когда вы закончите, нажмите клавишу STOP [■].

Прибор возвращается к экрану выбора ритм-сонга. Нажав клавишу PLAY [▶] в этом состоянии, вы можете прослушать ритм-сонг с новой информацией аккорда.

Для возвращения к главному экрану нажмите клавишу [EXIT].

Ввод других данных

Ритм-сонг содержит информацию о ритм-паттернах, аккорде, темпе, тактовом размере и т.п. в виде матрицы, как показано в нижней части этой страницы. Это называется информацией о событиях. Когда ритм-сонг находится в состоянии ввода, вы можете перемещать текущую позицию с помощью курсорных клавиш влево/вправо и т.п. и использовать курсорные клавиши вверх/вниз для вызова и ввода или редактирования информации о событии.

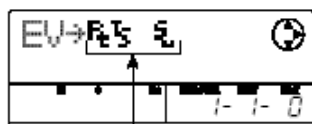
1. Выведите экран выбора ритм-сонга и поверните циферблат, чтобы выбрать ритм-сонг, для которого нужно ввести информацию аккорда.

2. Нажмите клавишу REC [●].

Клавиша загорается и можно выполнять пошаговый ввод ритм-сонга.

3. Нажмите курсорную клавишу вверх несколько раз, чтобы в первой строке дисплея появилось "EV→".

Этот экран позволяет проверить, какая информация о событиях введена в текущую точку. Символ после "EV→" (например, "Pt" или "TS") указывает на тип события.



Введенный тип события

Ниже в таблице перечислены возможные события и их символы.

Тип события	Символ	Содержание	Диапазон
PTN	P _t	Номер ритм-паттерна	000 – 510
TimSig	T _S	Тактовый размер	1 – 8 (1/4 – 8/4)
ROOT		Основной тон аккорда	C – B
CHORD	S _U	Тип аккорда	–, Maj, m, 7, m7, M7, aug, dim, 7sus4, sus4, m7b5, m6, 6, m9, M9, mM7
TEMPO	♩	Темп	40.0 – 250.0
DrVOL		Уровень драм-трека	0 – 15
BsVOL		Уровень бас-трека	0 – 15
DrKIT		Набор ударных	См. приложение
BsPRG		Программа баса	См. приложение

СОВЕТ

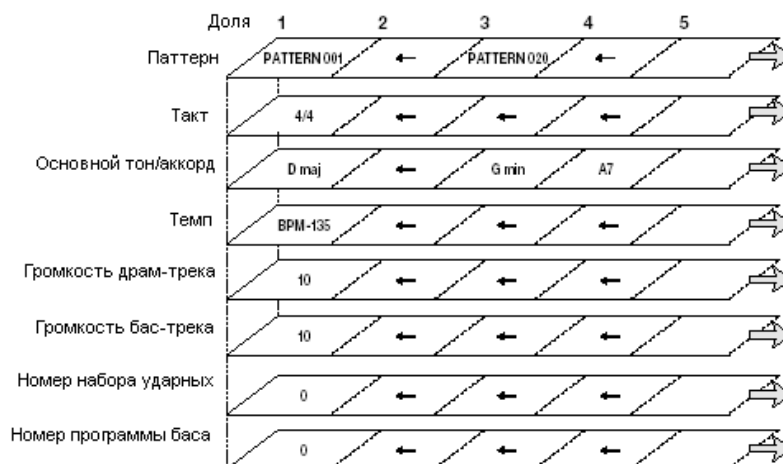
- Информацию тактового размера можно ввести только в начале доли.
- Если в ритм-сонг не были введены данные темпа, будет использоваться темп, определенный в настоящее время для ритм-блока. Чтобы быть уверенным, что ритм-сонг всегда будет воспроизводиться с тем же темпом, введите информацию о темпе в начало сонга.

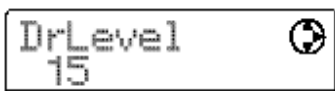
4. Переместитесь на точку, в которой вы хотите ввести новое событие.

За более подробной информацией, как переместить текущее местоположение, обратитесь к стр. 81.

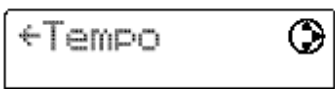
5. Используйте курсорные клавиши вверх/вниз, чтобы выбрать тип события, которое вы хотите ввести.

Если событие, которое вы здесь выбрали, уже было введено в текущую точку, отобразится его значение.





Если соответствующего события нет, на дисплее появится "← xxx" (где xxx – название события). Это показывает, что в данном случае будет применено ранее введенное событие.



6. Поверните циферблат, чтобы ввести значение события.

СОВЕТ

Во время пошагового ввода ритм-сонга вы можете нажать клавишу PLAY [▶], чтобы проверить ритм-паттерн. Паттерн будет воспроизведен с применением текущей настройки. Чтобы остановить воспроизведение, нажмите клавишу STOP [■].

7. Таким же образом введите оставшиеся события.

Чтобы ввести больше информации для того же типа события, вы можете переместить текущую позицию в долях или тактах, когда отображается экран ввода события.

Если вы сделали ошибку или хотите изменить информацию, события можно отредактировать следующим образом.

• **Изменить настройку события**

Отобразите событие, которое вы хотите отредактировать, и поверните циферблат, чтобы изменить значение.

• **Удалить информацию о событии**

Отобразите событие, которое вы хотите удалить, и дважды нажмите клавишу [FUNCTION]. (Появится индикация "EV ERASE SURE?".) Затем нажмите клавишу [ENTER].

8. Когда вы закончите, нажмите клавишу STOP [■].

Клавиша REC [●] гаснет, и снова возвращается экран выбора ритм-сонга. Для возвращения к главному экрану несколько раз нажмите клавишу [EXIT].

Воспроизведение ритм-сонга

В этом разделе описано, как выбрать и воспроизвести один из 10 ритм-сонгов, которые вы создали, введя данные ритм-паттернов и информацию аккорда.

1. Из главного экрана несколько раз нажмите клавишу [SONG/PATTERN], чтобы она загорелась.

Появляется экран выбора ритм-сонга.



2. Поверните циферблат, чтобы выбрать ритм-сонг, а затем нажмите клавишу PLAY [▶].

Начнется воспроизведение выбранного ритм-сонга. Если что-либо было записано на аудиотреки, эти треки будут воспроизведены одновременно.

СОВЕТ

Также можно воспроизводить набор ударных или программу баса вручную, нажимая на пэды во время воспроизведения ритм-сонга.

ПРИМЕЧАНИЕ

Если вы выберете пустой ритм-сонг, для которого отображается "E" справа от номера сонга, ничего не будет воспроизведено.

3. Чтобы остановить ритм-сонг, нажмите клавишу STOP [■].

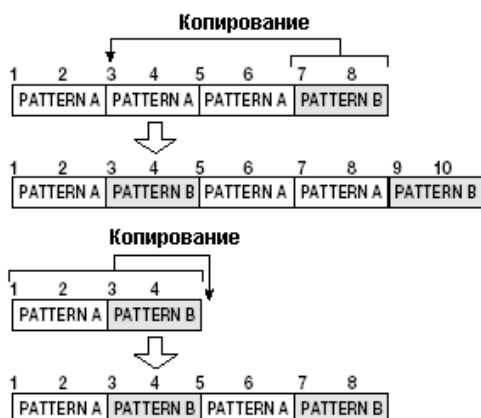
4. Для возвращения к главному экрану нажмите клавишу [EXIT].

Редактирование ритм-сонга

В этом разделе описано, как редактировать созданный вами ритм-сонг.

Копирование отрезка, указанного в долях

Часть ритм-сонга, выделенную в долях, можно скопировать и вставить в другое место. Это удобно, когда вы хотите повторить отрезок ритм-сонга.



1. Из главного экрана несколько раз нажмите клавишу [SONG/PATTERN], чтобы она загорелась.

Появляется экран выбора ритм-сонга.

2. Поверните циферблат, чтобы выбрать редактируемый ритм-сонг.

3. Нажмите клавишу REC [●].

Клавиша загорается и можно выполнять пошаговый ввод ритм-сонга.

4. Несколько раз нажмите клавишу [FUNCTION], чтобы вывести на дисплей индикацию "COPY START".

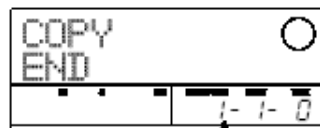
В этом экране можно определить долю, которая будет использоваться как точка начала копирования.



Точка начала источника копирования

5. Поверните циферблат, чтобы выбрать долю, с которой начнется копирование, и нажмите клавишу [ENTER].

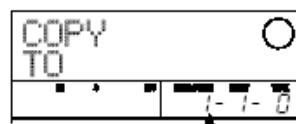
Дисплей изменяется следующим образом. В этом экране можно указать долю, которая будет использоваться как точка завершения копирования.



Точка конца источника копирования

6. Поверните циферблат, чтобы выбрать последнюю долю копируемого отрезка, и нажмите клавишу [ENTER].

Диапазон копирования определен, и появляется экран для выбора приемника копирования.



Точка начала приемника копирования

7. Поверните циферблат, чтобы выбрать начальную долю отрезка, в который будет выполнено копирование.

8. Чтобы выполнить копирование, нажмите клавишу [ENTER].

Когда копирование выполнено, маркер "EOS" перемещается назад на число скопированных долей.

Нажав клавишу [EXIT] вместо [ENTER], вы можете отменить действие и вернуться назад по одному шагу за раз.

9. Нажмите клавишу STOP [■].

Прибор возвращается к экрану выбора ритм-сонга. Для возвращения к главному экрану нажмите клавишу [EXIT].

Транспонирование ритм-сонга

Вы можете транспонировать бас-трек ритм-сонга вверх или вниз по полутонам.

1. Из главного экрана несколько раз нажмите клавишу [SONG/PATTERN], чтобы она загорелась.

Появляется экран выбора ритм-сонга.

2. Поверните циферблат, чтобы выбрать ритм-сонг для транспонирования.

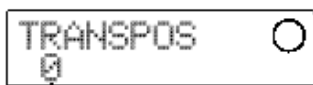
3. Нажмите клавишу [EDIT].

Появляется меню редактирования ритм-сонга.



4. Убедитесь, что на дисплее появилась индикация "TRANSPOS", и нажмите клавишу [ENTER].

Дисплей изменяется следующим образом.



Значение транспонирования

5. Поверните циферблат, чтобы выбрать настройку транспонирования (-6 – 0 – +6), и нажмите клавишу [ENTER].

Настройка по умолчанию – 0 (без транспонирования). Когда вы выбираете, например, настройку +5, бас-трек будет транспонирован на пять полутонов вверх. (В зависимости от диапазона можно получить результат на октаву выше или ниже).

Когда вы нажимаете клавишу [ENTER] для подтверждения настройки транспонирования, на дисплее появляется индикация "TRANSPOS SURE?".

6. Нажмите еще раз клавишу [ENTER], чтобы выполнить операцию транспонирования.

Выполняется транспонирование, и снова возвращается меню редактирования ритм-сонга.

Нажав клавишу [EXIT] вместо [ENTER], вы можете отменить действие и вернуться назад по одному шагу за раз.

ПРИМЕЧАНИЕ

При выполнении транспонирования основной тон аккорда, введенный для ритм-сонга, будет перезаписан. Для возвращения к предыдущему состоянию еще раз выполните транспонирование в противоположном направлении.

7. Для возвращения к главному экрану несколько раз нажмите клавишу [EXIT].

Копирование ритм-сонга

Вы можете скопировать содержимое любого ритм-сонга в проекте в любой другой ритм-сонг. Это удобно, если вы хотите создать вариации сонга.

ПРИМЕЧАНИЕ

Когда вы выполняете копирование, содержимое ритм-сонга – приемника будет стерто. Будьте внимательны, используя эту функцию.

1. Из главного экрана несколько раз нажмите клавишу [SONG/PATTERN], чтобы она загорелась.

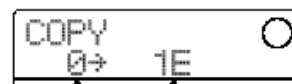
Появляется экран выбора ритм-сонга.

2. Поверните циферблат, чтобы выбрать ритм-сонг для копирования.

Этот сонг будет использован как источник копирования.

3. Дважды нажмите клавишу [FUNCTION].

Дисплей изменяется следующим образом.



Ритм-сонг - приемник копирования

Ритм-сонг - источник копирования

4. Поверните циферблат, чтобы выбрать номер ритм-сонга, в который будет выполнено копирование, и нажмите клавишу [ENTER].

Когда вы выбираете пустой ритм-сонг, справа от номера отображается индикация "E".

Когда вы нажимаете клавишу [ENTER], на дисплее появляется индикация "COPY SURE?".

5. Чтобы выполнить копирование, еще раз нажмите клавишу [ENTER].

Когда копирование завершено, прибор возвращается к экрану выбора ритм-сонга, при этом выбран ритм-сонг – приемник.

Нажав клавишу [EXIT] вместо [ENTER], вы можете отменить действие и вернуться назад по одному шагу за раз.

6. Для возвращения к главному экрану несколько раз нажмите клавишу [EXIT].

Стирание ритм-сонга

В этом разделе описано, как стереть весь ритм-сонг, вернув его в незаписанное состояние.

ПРИМЕЧАНИЕ

Если вы однажды стерли ритм-сонг, его нельзя восстановить. Используйте эту операцию с осторожностью.

1. Из главного экрана несколько раз нажмите клавишу [SONG/PATTERN], чтобы она загорелась.

Появляется экран выбора ритм-сонга.

2. Поверните циферблат, чтобы выбрать ритм-сонг для стирания.

3. Нажмите клавишу [FUNCTION].

Дисплей изменяется следующим образом.



4. Чтобы выполнить стирание, нажмите клавишу [ENTER].

Когда стирание завершено, прибор возвращается к меню выбора ритм-сонга.

Нажав клавишу [EXIT] вместо [ENTER], вы можете отменить действие и вернуться назад по одному шагу за раз.

5. Для возвращения к главному экрану несколько раз нажмите клавишу [EXIT].

Присвоение названия ритм-сонгу

При создании ритм-сонга ему автоматически присваивается название "Songxxx" (где xxx – номер сонга). При необходимости вы можете редактировать это название.

1. Из главного экрана несколько раз нажмите клавишу [SONG/PATTERN], чтобы она загорелась.

Появляется экран выбора ритм-сонга.

2. Поверните циферблат, чтобы выбрать ритм-сонг для переименования.

3. Нажмите клавишу [EDIT].

Появляется меню редактирования ритм-сонга.



4. Используйте курсорные клавиши влево/вправо, чтобы вывести на дисплей индикацию "SongEdit NAME", и нажмите клавишу [ENTER].

Дисплей изменяется следующим образом.



5. Используйте курсорные клавиши влево/вправо для перемещения мигания на символ, который вы хотите изменить, и поверните циферблат или используйте клавиши и пэды ритм-блока, чтобы выбрать символ.

За информацией по вводу символов обратитесь к стр. 32.

6. Когда вы ввели название, нажмите клавишу [EXIT].

Название ритм-сонга изменяется и дисплей возвращается в меню редактирования ритм-сонга.

7. Для возвращения к главному экрану несколько раз нажмите клавишу [EXIT].

Импорт ритм-паттернов и ритм-сонгов из другого проекта

В этом разделе описано, как импортировать все данные ритм-паттерна и ритм-сонга или только определенный ритм-паттерн из другого проекта, сохраненного на SD карте.

ПРИМЕЧАНИЕ

При импорте будут перезаписаны существующие ритм-паттерны/ритм-сонги в выбранном проекте. Будьте внимательны, чтобы случайно не перезаписать данные ритм-паттерна или ритм-сонга, который вы хотите сохранить.

1. Из главного экрана нажмите клавишу [SONG/PATTERN], чтобы вывести экран выбора ритм-паттерна или ритм-сонга.

Можно импортировать ритм-паттерны или ритм-сонги как в режиме ритм-паттерна, так и в режиме ритм-сонга.

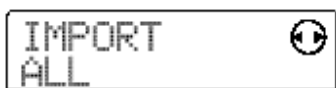
2. Нажмите клавишу [SYSTEM/UTILITY].

Появляется сервисное меню ритма для различных настроек ритм-блока.



3. Используйте курсорные клавиши влево/вправо, чтобы вывести на дисплей индикацию "UTILITY IMPORT", и нажмите клавишу [ENTER].

Индикация дисплея меняется следующим образом.



4. Используйте курсорные клавиши влево/вправо, чтобы выбрать ALL (импорт всех ритм-паттернов и ритм-сонгов) или PATTERN (импорт определенного ритм-паттерна), и нажмите клавишу [ENTER].

В этом состоянии вы можете выбрать проект-источник импорта.



5. Поверните циферблат, чтобы выбрать проект-источник, и нажмите клавишу [ENTER].

Последующие шаги различны, в зависимости от того, что было выбрано на шаге 4.

• Если было выбрано ALL

Убедитесь, что на дисплее появилась индикация "IMPORT SURE?". Продолжайте с шага 6.

• Если было выбрано PATTERN

На дисплее появляется ритм-паттерн - источник. Поверните циферблат, чтобы выбрать нужный ритм-паттерн, и нажмите клавишу [ENTER]. Будет отображен паттерн-приемник. Снова используйте циферблат, чтобы выбрать паттерн-приемник, и нажмите клавишу [ENTER]. На дисплее появляется индикация "IMPORT SURE?".

6. Чтобы выполнить импорт, нажмите клавишу [ENTER].

Когда все паттерны/сонги импортированы, снова появляется экран выбора ритм-паттерна или ритм-сонга. Если был импортирован отдельный ритм-паттерн, снова возвращается дисплей шага 5. Для возвращения к главному экрану несколько раз нажмите клавишу [EXIT].

Нажав клавишу [EXIT] вместо [ENTER], вы можете отменить действие и вернуться назад по одному шагу за раз.

Редактирование различных настроек ритм-блока

В этом разделе описано, как отредактировать различные настройки, затрагивающие весь ритм-блок, как, например, настройка чувствительности пэдов или регулировка громкости метронома.

Основные действия

Основные действия для редактирования настроек ритм-блока одинаковы для большинства пунктов, как описано ниже.

СОВЕТ

Эту процедуру можно выполнять как в режиме ритм-паттерна, так и в режиме ритм-сонга.

1. Из главного экрана нажмите клавишу [SONG/PATTERN], чтобы вывести экран выбора ритм-паттерна или ритм-сонга.

2. Нажмите клавишу [SYSTEM/UTILITY].

Появляется сервисное меню ритма для различных настроек ритм-блока.



3. Используйте курсорные клавиши влево/вправо для выбора одного из следующих редактируемых пунктов, и нажмите клавишу [ENTER].

• DRUM KIT

Выбирает набор ударных, который будет использоваться для воспроизведения ритм-паттерна/ритм-сонга (стр. 63).

• BASS PRG

Выбирает программу баса, которая будет использоваться для воспроизведения ритм-паттерна/ритм-сонга (стр. 63).

• COUNT

Изменение длительности предварительного отсчета, который слышен во время ввода ритм-паттерна в реальном времени.

• ClickVol

Изменение громкости щелчков метронома, которые слышны во время ввода ритм-паттерна в реальном времени.

• PAD SENS

Изменение чувствительности пэдов, определяющей уровень громкости относительно силы нажатия пэда.

• MIDI

Выполнение настроек, связанных с MIDI (стр. 107).

• IMPORT

Импорт ритм-паттернов и ритм-сонгов из другого проекта, сохраненного на SD карте (стр. 87).

• MEMORY

Проверка оставшегося объема памяти ритм-паттернов и ритм-сонгов.

• POSITION

Выбирает, будет ли настройка панорамы драм-трека применена со стороны барабанщика или со стороны слушателя.

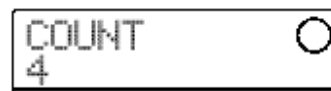
4. Поверните циферблат, чтобы отредактировать настройку.

Экраны и действия будут разными для каждого из пунктов. За информацией по большинству пунктов обратитесь к следующим разделам. За информацией по импорту ритм-паттерна/ритм-сонга и настройкам MIDI обратитесь к соответствующим разделам руководства.

5. Когда настройка завершена, несколько раз нажмите клавишу [EXIT] для возвращения к главному экрану.

Изменение длительности предварительного отсчета

Вы можете изменить длительность предварительного отсчета, который звучит при записи ритм-паттерна в реальном времени. Выполните шаги 1 – 3 раздела “Основные действия”, чтобы вывести индикацию “UTILITY COUNT”, и нажмите клавишу [ENTER]. Затем поверните циферблат, чтобы выбрать одну из этих настроек.



• OFF

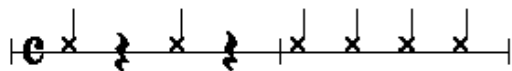
Предварительный отсчет выключен.

• 1 – 8

Будет звучать предварительный отсчет длиной в 1 – 8 тактов (настройка по умолчанию: 4).

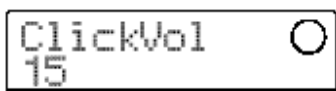
• SPECIAL

Будет слышен следующий специальный предварительный отсчет.



Изменение громкости метронома

Вы можете изменить громкость метронома, который звучит во время записи ритм-паттерна в реальном времени. Выполните шаги 1 – 3 раздела “Основные действия”, чтобы вывести индикацию “UTILITY ClickVol”, и нажмите клавишу [ENTER]. Затем поверните циферблат, чтобы настроить громкость (0 – 15).



СОВЕТ

Настройка «ноль» означает, что щелчки метронома отключены.

Настройка чувствительности пэдов

Вы можете определить, как в соответствии с силой нажатия пэдов будет изменяться громкость (чувствительность пэдов). Выполните шаги 1 – 3 раздела “Основные действия”, чтобы вывести индикацию “UTILITY PAD SENS”, и нажмите клавишу [ENTER]. Затем поверните циферблат, чтобы выбрать одну из следующих настроек.



• SOFT

Звук будет мягким, вне зависимости от силы нажатия пэдов.

• MEDIUM

Уровень громкости будет средним, вне зависимости от силы нажатия.

• LOUD

Уровень громкости будет высоким, вне зависимости от силы нажатия.

• LITE

Максимальная чувствительность. Даже при легком нажатии звук будет громким.

• NORMAL

Обычная чувствительность (настройка по умолчанию).

• HARD

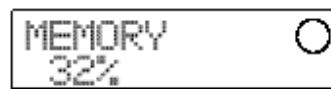
Низкая чувствительность. Для получения громкого звука нужно сильное нажатие.

• EX HARD

Наиболее низкая чувствительность. Для получения громкого звука нужно очень сильное нажатие.

Проверка оставшегося объема памяти

Чтобы проверить оставшийся объем памяти для записи ритм-паттернов и ритм-сонгов, выполните шаги 1 – 3 раздела “Основные действия”, чтобы вывести индикацию “UTILITY MEMORY”, и нажмите клавишу [ENTER]. Этот экран только отображает информацию, настройку нельзя редактировать.



Смена левого/правого канала панорамы

Настройка панорамы звука ударных может быть применена со стороны барабанщика и со стороны слушателя. Выполните шаги 1 – 3 раздела “Основные действия”, чтобы вывести индикацию “UTILITY POSITION”, и нажмите клавишу [ENTER]. Затем выберите одну из следующих настроек.

• PLAYER

Настройка левого/правого канала панорамы применяется со стороны исполнителя (барабанщик).

• LISTENER

Настройка левого/правого канала панорамы применяется со стороны слушателя (аудитория).

Описание [Эффекты]

В этом разделе описаны функции и действия эффектов, встроенных в MRS-8.

Об эффектах

В MRS-8 два типа эффектов, "встроенный эффект", который встраивается в определенную позицию, и "эффект send/return", который используется через встроенный микшер. Эти два типа эффектов можно использовать одновременно. Ниже приведено описание этих эффектов.

Встроенный эффект

Встроенный эффект вставляется в определенную точку пути сигнала. Вы можете выбрать одну из следующих точек для применения эффекта.

- (1) Сразу после гнезда входа
- (2) На выходе любого аудио-трека или драм/бас-трека
- (3) Сразу перед фейдером [MASTER]

Когда выбрана позиция сразу после гнезда входа, входной сигнал обрабатывается эффектом и результат записывается, когда вы выполняете запись на трек.

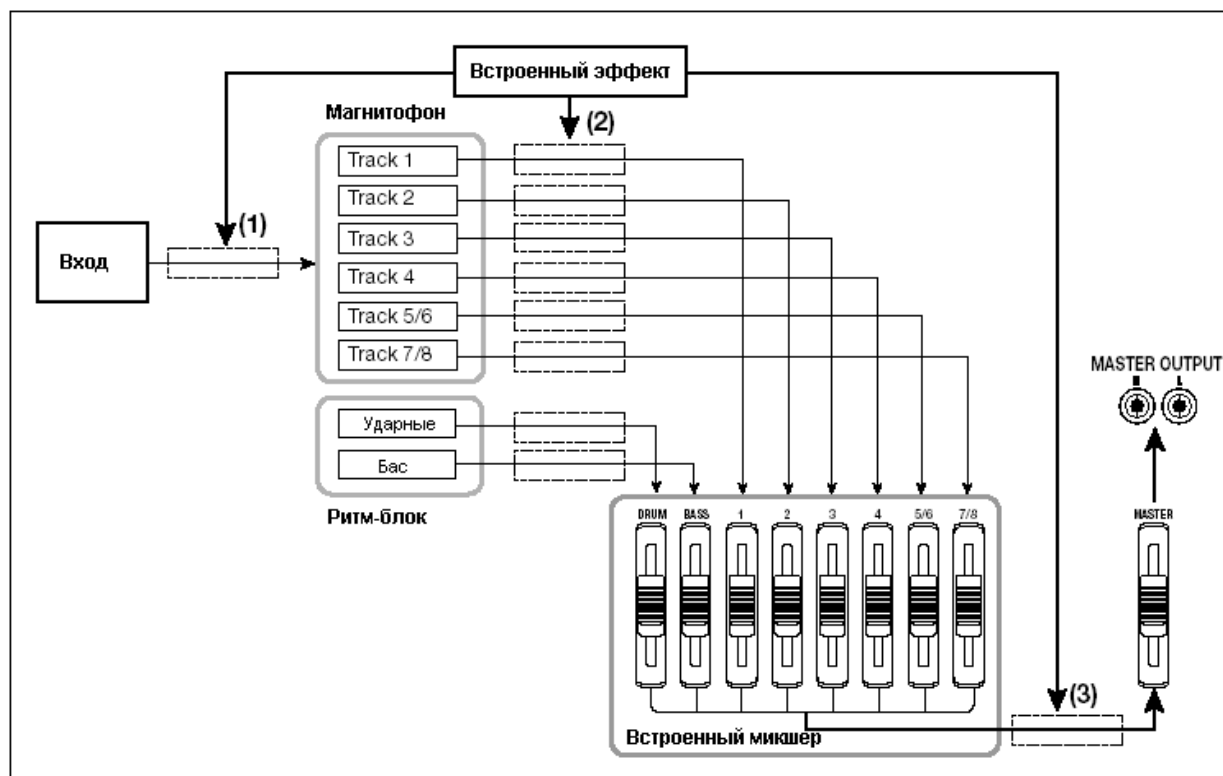
Когда встроенный эффект применяется к одному из аудио-треков (треки 1 – 8) или к драм/бас-треку (выходной сигнал набора ударных / программы баса), эффектом обрабатывается только сигнал определенного трека. Этот вариант можно использовать для изменения звука записанного трека.

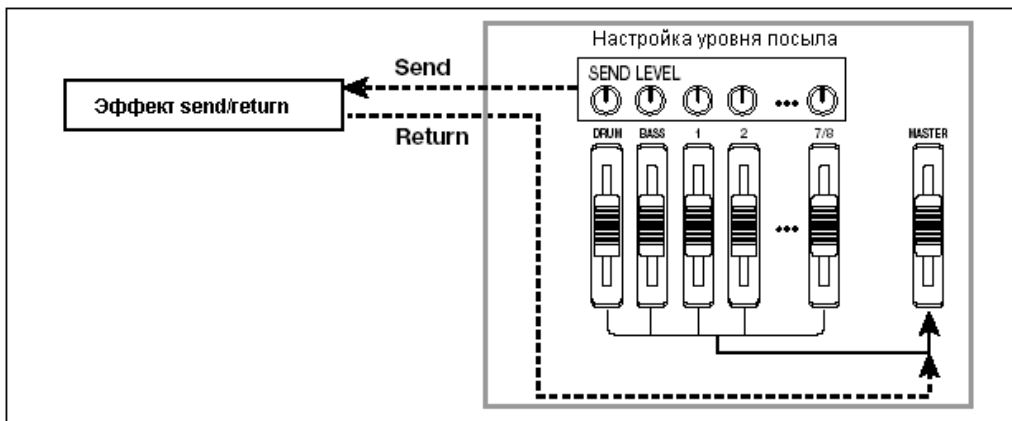
Выбрав позицию перед фейдером [MASTER], вы можете использовать эффект для обработки окончательного стерео-микса, например, для настройки качества звука или интенсивности во время сведения или переборки.

Эффект send/return

Эффект send/return внутренне соединен с системой send/return микшера. Он применяется ко всем трекам, и может использоваться во время сведения или переборки для добавления таких эффектов, как реверберация или хорус.

Уровень сигнала каждого трека, выбранного для обработки эффектом send/return, (уровень посыла) можно настроить отдельно. Выходной сигнал, обработанный эффектом send/return, будет возвращен на внутренний микшер и добавлен к стерео-миксу.





Использование встроенного эффекта

В этом разделе описано, как выбрать позицию для встроенного эффекта, как выбрать и как отредактировать патч.

О патчах встроенного эффекта

Встроенный эффект содержит некоторое количество отдельных эффектов, например, компрессор, дисторшн и дилей. Каждый из этих отдельных эффектов называется "модуль эффектов".

Для встроенного эффекта модули эффектов объединены в серии. Комбинация модулей эффектов, которые можно использовать одновременно, называется "алгоритм".

MRS-8 содержит следующие алгоритмы.

- **CLEAN**
- **DIST**
- **ACO/BASS SIM (Display: Ac/BsSIM)**
- **BASS**

Алгоритм, подходящий для записи гитары/баса.

- **MIC**

Алгоритм, подходящий для записи вокала или акустического инструмента через микрофон.

- **LINE**

Алгоритм используется при записи устройств с линейным выходным сигналом, например, синтезаторов.

- **DUAL MIC**

Алгоритм для двух отдельных каналов с двумя моно-входами и двумя моно-выходами.

- **MASTERING (Отображается: MASTRING)**

Алгоритм, подходящий для окончательной обработки стерео-сигнала.

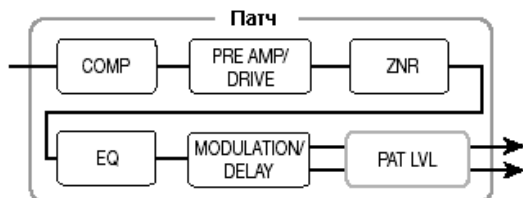
В зависимости от выбранного алгоритма конфигурация входа/выхода эффекта различна. Расположение модулей эффектов и путь входного/выходного сигнала для каждого алгоритма показаны ниже на иллюстрации.

- **COBET**

Для некоторых настроек позиции вставки стерео-сигнал может быть смикширован в моно до обработки эффектом (стр. 93).

Алгоритм	Расположение модулей эффектов	Тип входа/выхода
CLEAN DIST ACO/BASS SIM BASS	COMP → PRE AMP/DRIVE → ZNR → EQ → MODULATION/DELAY	Моно →Stereo
MIC	COMP/LIM → MIC PRE+DE-ESSER → ZNR → EQ → MODULATION/DELAY	Моно →Stereo
LINE	COMP/LIM → ISOLATOR → ZNR → EQ → MODULATION	Сtereo →Stereo
DUAL MIC	COMP/LIM → MIC PRE → ZNR → EQ → DOUBLING COMP/LIM → MIC PRE → ZNR → EQ → DOUBLING	Моно x 2 → Моно x 2
MASTERING	3BAND COMP LO-FI → NORMALIZE → ZNR → EQ → DIMENSION RESONANCE	Сtereo →Stereo

Каждый модуль эффектов в алгоритме содержит две части, тип эффекта и параметры эффекта. Даже внутри одного алгоритма при изменении типа эффекта и/или параметров эффекта можно получить широкое разнообразие звуков.



Отредактированные настройки типа и параметров эффекта сохраняются в виде "патча". Встроенный эффект содержит 20 – 50 патчей в алгоритме. Цифры приведены в таблице ниже.

Алгоритм	Патчи (запрограммированные патчи)
CLEAN	30 (22)
DIST	50 (42)
ACO/BASS SIM	20 (10)
BASS	20 (10)
MIC	50 (31)
LINE	50 (30)
DUAL MIC	50 (30)
MASTERING	30 (21)

Чтобы использовать патч, сначала выберите алгоритм, а затем – один из патчей алгоритма. Когда вы выбрали патч, он сразу начинает действовать.

Изменение места вставки встроенного эффекта

Когда проект находится в начальном состоянии, встроенный эффект применяется сразу после входа. Чтобы изменить место вставки, действуйте следующим образом.

1. Из главного экрана нажмите клавишу [INPUT SRC] в секции Effect.

На дисплее отображается текущая позиция вставки.



Индикация дисплея обозначает следующее.

- **IN**
Сразу после входа (по умолчанию)

- **DRUM**
Драм-трек

- **BASS**
Бас-трек

- **TR 1 – 4**
Треки 1 – 4

- **TR 1/2, TR 3/4, TR 5/6, TR 7/8**
Моно-треки x 2 (треки 1/2, 3/4) или стерео-треки (треки 5/6, 7/8)

- **MASTER**
Непосредственно перед фейдером [MASTER]

2. Поверните циферблат, чтобы выбрать позицию вставки.

COBET

Когда отображается экран шага 1, можно также использовать статусные клавиши и клавиши INPUT [ON/OFF] 1/2 для выбора позиции вставки. Чтобы выбрать пары треков 1/2 и 3/4, нажмите статусные клавиши вместе. Чтобы выбрать драм/бас-трек, используя статусные клавиши, несколько раз нажмите статусную клавишу [RHYTHM], пока не появится нужная позиция вставки ("DRUM" или "BASS").

3. Когда выбрана нужная позиция вставки, нажмите клавишу [EXIT] для возвращения к главному экрану.

Выбор патча встроенного эффекта

В этом разделе описано, как выбрать патч встроенного эффекта.

1. Из главного экрана несколько раз нажмите клавишу [INSERT EFFECT] в секции Effect, чтобы она загорелась.

Отображается следующий дисплей. В этом состоянии вы можете выбрать алгоритм и патч встроенного эффекта.



2. Используйте курсорные клавиши вверх/вниз, чтобы выбрать используемый алгоритм.

Когда вы выбираете алгоритм, начинает действовать патч, выбранный в настоящее время для этого алгоритма.

3. Поверните циферблат, чтобы выбрать используемый патч.

Новый патч будет сразу же вызван.

СОВЕТ

- Вы также можете использовать курсорные клавиши влево/вправо, чтобы отрегулировать уровень патча (окончательный уровень патча).
- Если в поле названия патча отображается индикация "EMPTY", выбор патча не окажет эффекта.

4. Чтобы временно выключить встроенный эффект, нажмите клавишу [INSERT EFFECT], чтобы она погасла.

Встроенный эффект переключается в состояние bypass (выключено).

На дисплее поочередно появляются индикации "BYPASS" и "TUNER→ENTER".

Чтобы снова включить встроенный эффект, еще раз нажмите клавишу [INSERT EFFECT].

СОВЕТ

Нажатие клавиши [ENTER] в состоянии bypass включает тюнер (стр.113).

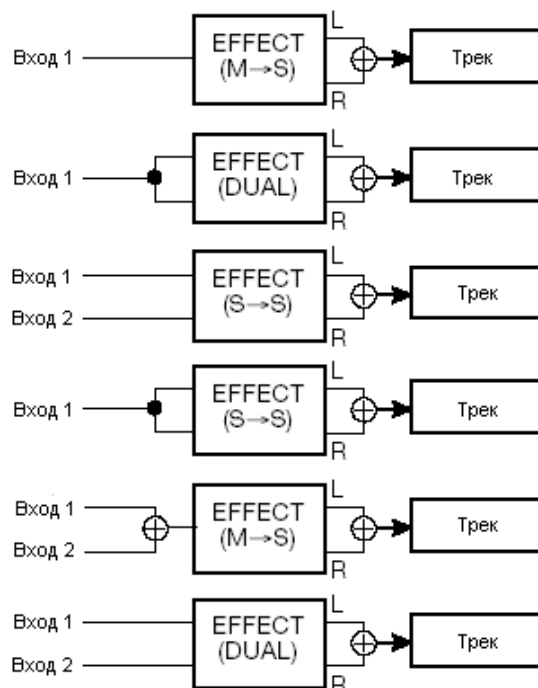
5. Нажмите клавишу [EXIT] для возвращения к главному экрану.

Путь сигнала до и после встроенного эффекта изменится, в зависимости от места вставки и количества каналов входа/выхода (моно/стерео).

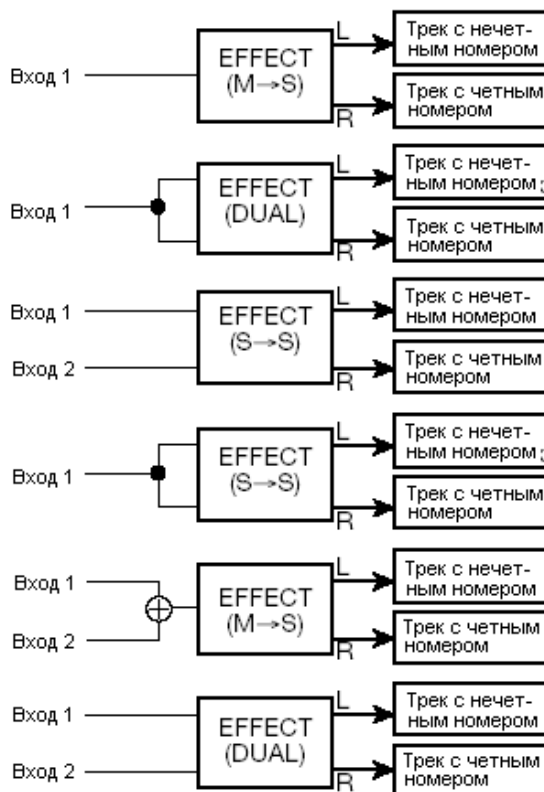
На иллюстрации справа показано, как сигнал изменяется до и после встроенного эффекта, в зависимости от позиции встроенного эффекта. (В индикации эффекта "M→S" означает моно-вход/стерео-выход, "S→S" – стерео-вход и выход, а "Dual" – моно-вход x 2 и моно-выход x 2.)

• Позиция вставки – сразу после входа

Запись на моно-трек

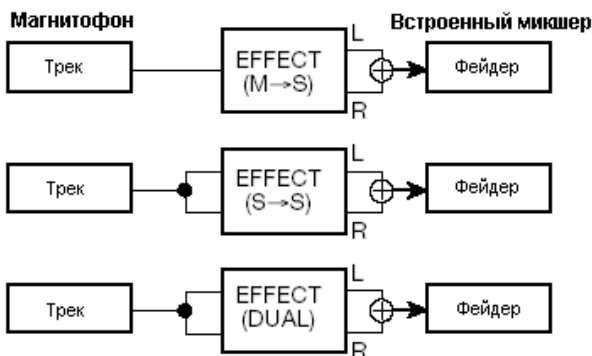


Запись на стерео-трек

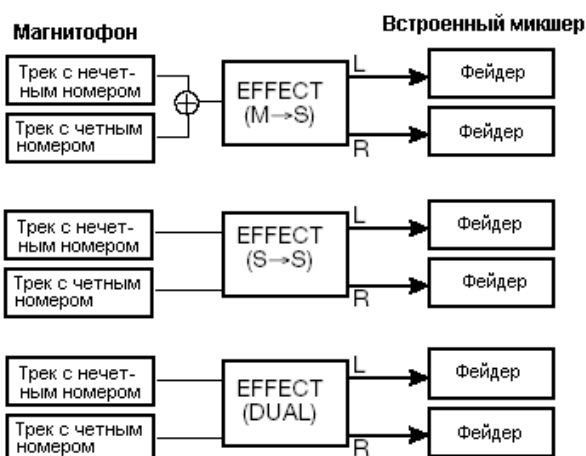


- Позиция вставки – на выходе аудио-трека или набора ударных / программы баса

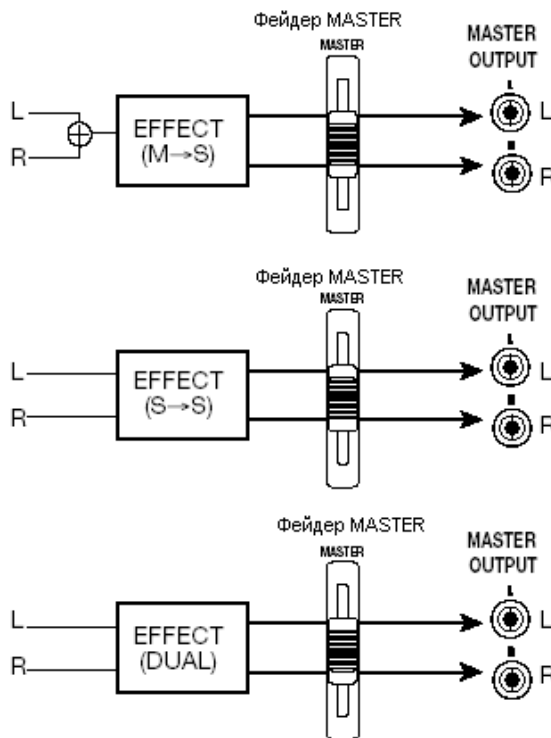
Эффект вставлен в моно-трек (1 - 4) или бас-трек



Эффект вставлен в стерео-трек (5/6, 7/8), пару моно-треков (1/2, 3/4) или драм-трек

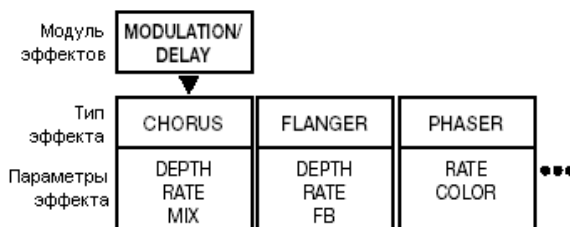


- Позиция вставки – сразу перед фейдером [MASTER]



Редактирование патчей встроенного эффекта

У модулей эффектов алгоритма есть различные параметры эффектов, которые можно настроить, чтобы более точно изменить характеристики эффекта. Отредактировав параметры эффекта, вы можете получить желаемый звук. В некоторых модулях эффектов вы также можете изменить тип эффекта. Например, в алгоритме MIC модуль эффекта MODULATION/DELAY содержит 19 типов эффектов, например, хорус, фленджер, фейзер, и т.п. (Когда вы изменяете тип эффекта, расположение параметров эффекта также изменится.)



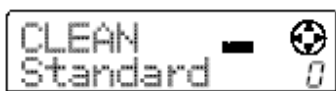
В этом разделе описано, как отредактировать тип эффекта и параметры эффектов текущего патча.

ПРИМЕЧАНИЕ

Сам алгоритм (тип и расположение модулей эффектов) отредактировать нельзя.

1. Из главного экрана несколько раз нажмите клавишу [INSERT EFFECT] в секции Effect, чтобы клавиша загорелась.

Появляется экран выбора патча встроенного эффекта.



2. Используйте курсорные клавиши вверх/вниз, чтобы выбрать алгоритм, содержащий патч для редактирования. Поверните циферблат, чтобы выбрать патч.

СОВЕТ

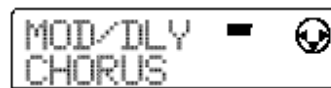
Если в поле названия патча отображается индикация "EMPTY", все модули выключены. Редактируя такой патч, вы можете создать собственный патч с нуля.

3. Нажмите клавишу [EDIT].

На дисплее появляется индикация "EDIT". Это означает, что сейчас патч можно отредактировать. В первой строке дисплея отображается модуль эффектов, выбранный для редактирования.



4. Используйте курсорные клавиши влево/вправо, чтобы выбрать модуль эффектов для редактирования.



В зависимости от выбранного модуля эффектов индикация в первой строке дисплея изменяется, как показано в таблице ниже.

В таблице показано состояние дисплея, которое отображается, когда модуль эффектов включен. Когда модуль эффектов выключен, в первой строке дисплея отображается название модуля или тип эффекта, а во второй – "-OFF-".

СОВЕТ

В алгоритме DUAL MIC модули, присвоенные каналам L и R, можно редактировать отдельно. Индикация "L" на дисплее означает, что выбран модуль для левого канала. Индикация "R" означает, что выбран модуль для правого канала.

5. Для того, чтобы изменить тип эффекта выбранного модуля, поверните циферблат.

Алгоритм	Индикация модуля/дисплея								
CLEAN DIST ACO/BASS SIM BASS	COMPRESS COMP	→	PRE/DRV PRE AMP/DRIVE	→	3BandEQ EQ	→	MOD/DLY MODULATION/DELAY	→	TOTAL ZNR, PAT LVL
MIC	COMP/LIM COMP/LIM	→	MIC PRE MICPRE+DE-ESSER	→	3BandEQ EQ	→	MOD/DLY MODULATION/DELAY	→	TOTAL ZNR, PAT LVL
LINE	COMP/LIM COMP/LIM	→	ISOLATOR ISOLATOR	→	3BandEQ EQ	→	MOD/DLY MODULATION/DELAY	→	TOTAL ZNR, PAT LVL
DUAL MIC	COMP L COMP/LIM	→	MicPre L MICPRE	→	EQ L EQ	→	DOUBLE L DOUBLING	→	TOTAL ZNR, PAT LVL
MASTERING	CMP/LoFi 3BAND COMP/ Lo-Fi	→	NORMLZR NORMALIZER	→	3BandEQ EQ	→	DIM/RESO DIMENSION/ RESONANCE	→	TOTAL ZNR, PAT LVL

Для модулей эффектов, которые содержат несколько типов эффектов, название выбранного типа эффекта отображается на второй строке дисплея. Когда вы повернете циферблат в этом состоянии, тип эффекта изменится.



СОВЕТ

- Если содержимое патча было отредактировано, индикация "EDIT" в верхней части дисплея изменится на "EDITED". Когда настройка возвращается в исходное состояние, индикатор возвращается к "EDIT".
- Чтобы отредактировать модуль ZNR, выведите в первую строку дисплея индикацию "TOTAL", а затем нажмите курсорную клавишу вниз для вызова параметра.

6. Используйте курсорные клавиши вверх/вниз для выбора параметра эффекта, который вы хотите отредактировать.

Отображенные параметры могут быть различными, в зависимости от модуля и типа эффекта. На иллюстрации ниже показан пример того, что появится на дисплее, когда вы выберете параметр DEPTH эффекта "FLANGER".



СОВЕТ

Когда в первой строке дисплея отображается "TOTAL", можно использовать курсорные клавиши вверх/вниз, чтобы выбрать модуль ZNR и уровень патча.

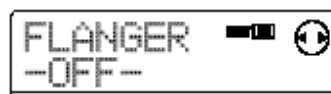
7. Поверните циферблат, чтобы изменить настройку.

За информацией по типам эффектов, которые можно выбрать для каждого модуля эффектов, и параметрам эффектов для каждого типа, обратитесь к приложению в конце этого руководства.

8. Чтобы переключить настройку On/Off модуля, вызовите тип эффекта или параметр модуля на дисплей и нажмите клавишу [ENTER].

Модуль эффектов выключен. Название модуля или тип эффекта отображаются в первой строке, а во второй строке дисплея отображается индика-

ция "-OFF-". Если вы нажмете еще раз клавишу [ENTER] в этом состоянии, модуль будет включен.



ПРИМЕЧАНИЕ

Модули, включенные в TOTAL, нельзя выключить.

9. Чтобы сравнить звук отредактированного патча до и после редактирования, нажмите клавишу [INSERT EFFECT].

Нажатие клавиши [INSERT EFFECT] во время редактирования включает функцию сравнения. Когда функция сравнения включена, дисплей изменяется следующим образом и патч возвращается к последнему сохраненному состоянию.



Для возвращения к отредактированному патчу еще раз нажмите клавишу [INSERT EFFECT], или клавишу [EXIT].

10. При необходимости повторите шаги 4 – 8, чтобы отредактировать другие модули.

11. Чтобы отрегулировать уровень патча (общий уровень громкости патча), используйте курсорные клавиши влево/вправо, чтобы на дисплее появилось "TOTAL PAT LVL," и поверните циферблат.

Уровень патча можно отрегулировать в диапазоне 1 – 30.



12. Когда вы закончите редактирование, несколько раз нажмите клавишу [EXIT] для возвращения к главному экрану.

ПРИМЕЧАНИЕ

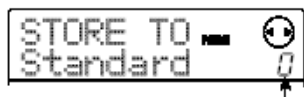
Помните, что если вы выберете другой патч, не сохранив сначала тот, с которым вы работали, внесенные изменения будут потеряны. За информацией о сохранении патча обратитесь к следующему разделу.

Сохранение/обмен патчей встроенного эффекта

Отредактированный патч встроенного эффекта можно сохранить в любом месте того же алгоритма. Сохранив существующий патч в другом месте, вы можете создать копию этого патча. Кроме того, можно поменять местами положение патчей (выполнить обмен).

1. В экране выбора патча встроенного эффекта или экране редактирования нажмите клавишу [FUNCTION].

Выбранный в настоящее время патч находится в состоянии ожидания сохранения. В этом состоянии вы можете выполнить операцию сохранения или обмена.



Номер патча

2. Используйте курсорные клавиши влево/вправо, чтобы вывести индикацию "STORE TO" (сохранить) или "SWAP TO" (поменять местами).

3. Поверните циферблат, чтобы выбрать номер патча для сохранения/обмена.

При выполнении сохранения под этим номером будут сохранены настройки текущего патча. При выполнении обмена выбранный в настоящее время патч и выбранные здесь настройки патча поменяются местами.

4. Чтобы выполнить сохранение/обмен, нажмите клавишу [FUNCTION].

Когда операция сохранения/обмена завершена, снова появляется экран выбора патча встроенного эффекта.

Нажав клавишу [EXIT] вместо [FUNCTION], вы можете отменить действие и вернуться назад по одному шагу за раз.

СОВЕТ

- Патчи сохраняются на жестком диске как часть проекта.
- Патчи из другого проекта можно загрузить в текущий проект (стр. 101).

Присвоение названия патчу встроенного эффекта

В этом разделе описано, как отредактировать название выбранного в настоящее время патча.

1. В экране выбора патча встроенного эффекта выберите патч, название которого вы хотите изменить.



2. Нажмите клавишу [EDIT].

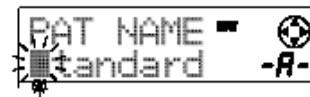
Теперь можно редактировать текущий патч.

3. Используйте курсорные клавиши влево/вправо, чтобы вывести на дисплей индикацию "TOTAL PAT LVL".



4. Несколько раз нажмите курсорную клавишу вниз, чтобы вывести на дисплей индикацию "PAT NAME".

Теперь название выбранного патча можно редактировать. Мигающий участок указывает символ, который можно изменить.



Курсор

5. Используйте курсорные клавиши влево/вправо для перемещения курсора на изменяемый символ, и поверните циферблат или используйте клавиши и пэды ритм-блока, чтобы выбрать символ.

За информацией по вводу символов обратитесь к стр. 32.

6. Чтобы подтвердить новое название, дважды нажмите клавишу [FUNCTION] в секции Control.

Патч сохраняется, старая информация перезаписывается. Когда сохранение завершено, снова появляется экран выбора патча встроенного эффекта.

ПРИМЕЧАНИЕ

Помните, что название вернется к предыдущему состоянию, если вы переключитесь на другой патч, не сохранив отредактированный патч.

Применение встроенного эффекта только к мониторинговому сигналу

Обычно, когда встроенный эффект применяется сразу после входа, на трек записывается сигнал, обработанный эффектом (запись эффекта). Однако, при необходимости вы можете применить встроенный эффект только к мониторинговому сигналу, и записать на трек необработанный входной сигнал.

Например, при записи необработанного звучания вокала, вокалисту будет удобнее петь, если эффект применен только к мониторинговому сигналу.

1. Вставьте встроенный эффект сразу после входа.

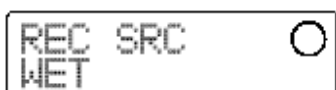
2. В главном экране нажмите клавишу [SYSTEM/UTILITY] в секции Display.

На дисплее появляется индикация "SYSTEM PROJECT".



3. Используйте курсорные клавиши влево/вправо для вызова индикации "SYSTEM REC SRC", и нажмите клавишу [ENTER].

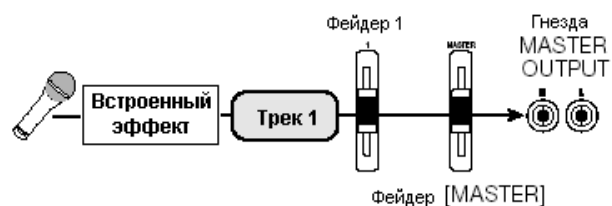
Индикация дисплея изменяется следующим образом.



В этом состоянии вы можете выбрать один из следующих двух типов сигнала для записи на трек.

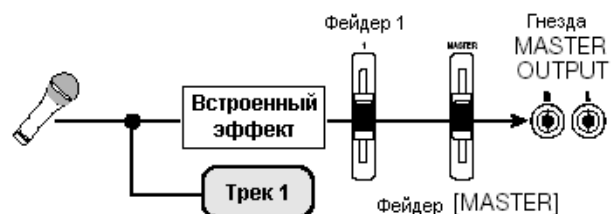
• WET

На трек будет записан входной сигнал, который прошел через встроенный эффект (настройка по умолчанию).



• DRY

На трек будет записан только необработанный входной сигнал. Если встроенный эффект применяется ко входу, то сигнал, выводимый через гнезда MASTER OUTPUT, будет обработан эффектом.



4. Поверните циферблат, чтобы изменить настройку на "DRY".

5. Когда вы закончили настройку, несколько раз нажмите клавишу [EXIT] для возвращения к главному экрану.

ПРИМЕЧАНИЕ

Настройка сохраняется для каждого проекта. При необходимости измените настройку обратно на "WET", прежде чем вы начнете запись остальных партий.

Использование эффекта send/return

В этом разделе описано, как выбрать и отредактировать патчи эффекта send/return.

О патчах эффекта send/return

Эффект send/return MRS-8 – это отдельный модуль эффектов, в котором можно выбрать один тип эффекта (реверберация, хорус, дилей, и т.д.). У каждого типа эффекта есть различные параметры эффекта, которые можно настроить, чтобы управлять звуком, создаваемым эффектом.

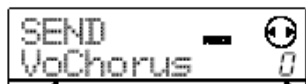
Таким настройкам можно присвоить название и сохранить как патч. По умолчанию проект содержит 60 патчей эффекта send/return (40 из которых запрограммированы). Выбрав один из них, можно сразу же переключить эффект send/return.

Выбор патча эффекта send/return

Здесь описано, как выбрать патч эффекта send/return.

1. Из главного экрана несколько раз нажмите клавишу [SEND/RETURN] в секции Effect, чтобы она загорелась.

Появляется экран выбора патча эффекта send/return.



Название патча Номер патча

2. Поверните циферблат, чтобы выбрать патч.

Когда вы повернете циферблат, сразу же будут вызваны новые патчи. Если уровень посыла эффекта send/return для каждого трека поднят, вы можете нажать клавишу PLAY [▶] для воспроизведения сонга и проверить результат выбора нового патча.

СОВЕТ

- Вы также можете использовать курсорные клавиши влево/вправо для настройки параметра EFX LVL (количество обработки в миксе).
- За информацией, как отрегулировать уровень посыла, обратитесь к стр. 58.

3. Чтобы временно выключить эффект send/return, нажмите клавишу [SEND/RETURN], чтобы она погасла.

Эффект send/return переключается в состояние bypass (выключено). На дисплее отображается индикация "SEND -MUTE-". Чтобы снова включить эффект send/return, еще раз нажмите клавишу [SEND/RETURN].

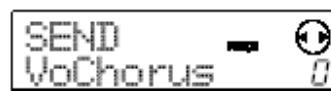
4. Нажмите клавишу [EXIT] для возвращения к главному экрану.

Редактирование патча эффекта send/return

В этом разделе описано, как отредактировать патч эффекта send/return.

1. Из главного экрана несколько раз нажмите клавишу [SEND/RETURN] в секции Effect, чтобы она загорелась.

Появляется экран выбора патча эффекта send/return.



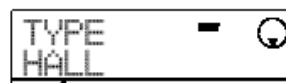
2. Поверните циферблат, чтобы выбрать патч для редактирования.

СОВЕТ

Если в поле названия патча отображается индикация "EMPTY", все модули будут выключены. Отредактировав такой патч, вы можете создать его с нуля.

3. Нажмите клавишу [EDIT].

Во второй строке дисплея появляется выбранный в настоящее время тип эффекта.



Тип эффекта

Во время редактирования патча на дисплее отображается индикация "EDIT".

4. Поверните циферблат, чтобы переключить тип эффекта.

Когда изменяется тип эффекта, параметры эффекта также изменятся соответственно.

СОВЕТ

- Когда содержимое патча изменяется, индикатор "EDIT" в верхней части дисплея изменится на "EDITED". Когда настройка вернется к исходному состоянию, индикатор снова изменится на "EDIT".
- Нажав клавишу [ENTER] во время редактирования, вы можете временно выключить эффект, это удобно при настройке параметров. Чтобы снова включить эффект, еще раз нажмите клавишу [ENTER].

5. Используйте курсорные клавиши вверх/вниз для выбора параметра эффекта, который вы хотите отредактировать.

В первой строке дисплея отображается тип эффекта, а во второй строке – название параметра эффекта и его текущее значение.



СОВЕТ

Чтобы изменить тип эффекта, несколько раз нажмите курсорную клавишу вверх, чтобы вывести индикацию шага 3, а затем поверните циферблат.

6. Поверните циферблат, чтобы изменить настройку.

За более подробной информацией по типам и параметрам эффектов обратитесь к приложению в конце этого руководства.

7. Чтобы сравнить звук отредактированного патча до и после редактирования, нажмите клавишу [SEND/RETURN].

Нажатие клавиши [SEND/RETURN] во время редактирования включает функцию сравнения. Когда функция сравнения включена, дисплей изменяется следующим образом и патч возвращается к последнему сохраненному состоянию.



Для возвращения к отредактированному патчу еще раз нажмите клавишу [SEND/RETURN], или клавишу [EXIT].

8. При необходимости повторите шаги 5 – 6, чтобы отредактировать другие параметры эффектов.

9. Когда вы закончили редактирование, нажмите клавишу [EXIT].

Прибор возвращается к экрану выбора патча эффекта send/return.

ПРИМЕЧАНИЕ

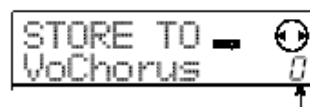
Помните, что, если вы выберете другой патч, не сохранив сначала тот, который вы редактировали, изменения будут потеряны. За информацией о сохранении патча обратитесь к следующему разделу.

Сохранение/обмен патчей эффекта send/return

Отредактированный вами патч можно сохранить в любом месте эффекта send/return. Сохранив существующий патч в другом месте, вы можете создать копию этого патча. Кроме того, можно поменять местами положение патчей (выполнить обмен).

1. В экране выбора патча эффекта send/return или экране редактирования нажмите клавишу [FUNCTION].

Выбранный в настоящее время патч находится в состоянии ожидания сохранения. В этом состоянии вы можете выполнить операцию сохранения или обмена.



Номер патча

2. Используйте курсорные клавиши влево/вправо, чтобы вывести индикацию "STORE TO" (сохранить) или "SWAP TO" (поменять местами).

3. Поверните циферблат, чтобы выбрать номер патча для сохранения/обмена.

При выполнении сохранения под этим номером будут сохранены настройки текущего патча.

При выполнении обмена выбранный в настоящее время патч и выбранные здесь настройки патча поменяются местами.

4. Чтобы выполнить сохранение/обмен, нажмите клавишу [FUNCTION].

Когда операция сохранения/обмена завершена, снова появляется экран выбора патча эффекта send/return.

Нажав клавишу [EXIT] вместо [FUNCTION], вы можете отменить действие и вернуться назад по одному шагу за раз.

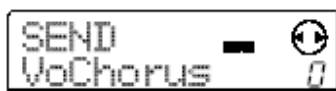
СОВЕТ

- Патчи сохраняются на жестком диске как часть проекта.
- Патчи из другого проекта можно импортировать в текущий проект.

Присвоение названия патчу эффекта send/return

В этом разделе описано, как отредактировать название выбранного в настоящее время патча.

1. В экране выбора патча эффекта send/return выберите патч, название которого вы хотите изменить.

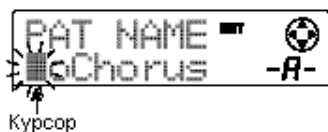


2. Нажмите клавишу [EDIT].

Теперь можно редактировать выбранный патч.

3. Несколько раз нажмите курсорную клавишу вниз, чтобы вывести на дисплей индикацию "PAT NAME".

Теперь название выбранного патча можно редактировать. Мигающий участок указывает символ, который можно изменить.



4. Используйте курсорные клавиши влево/вправо для перемещения курсора на изменяемый символ, и поверните циферблат или используйте клавиши и пэды ритм-блока, чтобы выбрать символ.

За информацией по вводу символов обратитесь к стр. 32.

5. Чтобы подтвердить новое название, дважды нажмите клавишу [FUNCTION] в секции Control. Патч сохраняется, старая информация перезаписывается. Когда сохранение завершено, снова появляется экран выбора патча эффекта send/return.

ПРИМЕЧАНИЕ

Помните, что название вернется к предыдущему состоянию, если вы переключитесь на другой патч, не сохранив отредактированный патч.

Импорт патчей из другого проекта

При необходимости вы можете импортировать все или определенные патчи встроенного эффекта или эффекта send/return из другого проекта.

ПРИМЕЧАНИЕ

Помните, что при импорте патчей этим методом патчи в текущем проекте будут перезаписаны. Будьте внимательны, чтобы не стереть случайно патчи, которые вы хотите оставить.

1. Чтобы импортировать определенный патч, выберите патч для приема импорта.

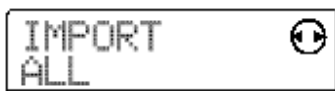
• Импорт определенного патча встроенного эффекта

Из главного экрана нажмите клавишу [INSERT EFFECT], чтобы вывести экран выбора патча встроенного эффекта. Затем используйте курсорные клавиши вверх/вниз и циферблат, чтобы выбрать алгоритм и патч для приема импорта. Источник импорта можно выбрать из патчей того же алгоритма.

• Импорт определенного патча эффекта send/return

Из главного экрана нажмите клавишу [SEND/RETURN EFFECT], чтобы вывести экран выбора патча эффекта send/return. Затем используйте циферблат, чтобы выбрать патч для приема импорта.

2. Нажмите клавишу [SYSTEM/UTILITY], чтобы вывести на дисплей индикацию "UTILITY IMPORT", а затем нажмите клавишу [ENTER]. Дисплей изменяется следующим образом.



3. Поверните циферблат, чтобы выбрать ALL (импорт всех патчей) или PATCH (импорт одного патча), и нажмите клавишу [ENTER].

В этом состоянии вы можете выбрать проект для импорта.



4. Поверните циферблат, чтобы выбрать проект – источник импорта, и нажмите клавишу [ENTER].

Последующие шаги различны, в зависимости от того, что было выбрано на шаге 3.

Если было выбрано ALL

Убедитесь, что на дисплее отображается "IMPORT SURE?", и продолжайте с шага 5.

Если было выбрано PATCH

На дисплее появляется патч – источник импорта. Когда вы поворачиваете циферблат, чтобы выбрать патч, и нажимаете клавишу [ENTER], отображается патч – приемник импорта, выбранный на шаге 1. При необходимости поверните циферблат, чтобы выбрать номер патча, используемого для приема импорта, и нажмите клавишу [ENTER]. На дисплее появляется индикация "SURE?".

5. Чтобы выполнить импорт, нажмите клавишу [ENTER].

Все патчи или указанный патч выбранного проекта импортируются. Когда процесс завершен, снова появляется экран шага 1.

Нажав клавишу [EXIT] вместо [ENTER], вы можете отменить действие и вернуться назад по одному шагу за раз.

Описание [Проекты]

В этом разделе описано, как выполнить действия, которые затрагивают весь проект целиком.

О проектах

В MRS-8 данные, необходимые для воспроизведения сонга, который вы создали, содержатся в блоках, называемых "проекты". Загрузив проект, вы возвращаетесь в точности к тому же состоянию, которое было при последней загрузке проекта.

Проект содержит следующие данные.

- **Аудио-данные, записанные на V-дубли 1 – 10 треков 1 – 8 и мастер-трека**
- **Номер V-дубля, выбранного для каждого трека**
- **Настройки микшера**
- **Настройки параметров трека**
- **Номера и настройки патчей, выбранных в настоящее время для встроенного эффекта / эффекта send return**
- **Ритм-паттерны**
- **Ритм-сонги**
- **Номера набора ударных / программы баса, выбранных в настоящее время для драм/бас-трека**
- **Прочие настройки**

СОВЕТ

В MRS-8 операции записи/воспроизведения можно выполнить только для загруженного в настоящее время проекта. Невозможно управлять несколькими проектами одновременно.

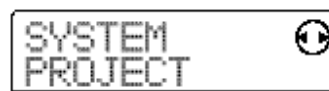
Действия над проектом

В этом разделе описаны такие действия, как загрузка или сохранение проекта.

Основные действия

Процедура одинакова для большинства действий над проектом. Ниже описаны основные действия.

1. Из главного экрана нажмите клавишу [SYSTEM/UTILITY] в секции Display. Дисплей изменяется следующим образом.



2. Убедитесь, что на дисплее отображается "SYSTEM PROJECT", и нажмите клавишу [ENTER].

На дисплее появляется меню проекта, которое позволяет выбрать нужную операцию над проектом.



СОВЕТ

Каждый раз, как вы вызываете меню проекта, текущий проект автоматически сохраняется.

3. Используйте курсорные клавиши влево/вправо, чтобы выбрать одно из следующих действий.

- **PROJECT SELECT**

Загрузка сохраненного ранее проекта с SD карты.

- **PROJECT NEW**

Создание нового проекта.

- **PROJECT COPY**

Дублирование определенного проекта на SD карту.

- **PROJECT ERASE**

Стирание определенного проекта с SD карты.

• PROJECT NAME

Редактирование названия проекта, загруженного в настоящее время.

• PROJECT PROTECT

Включите или выключите защиту от записи проекта, загруженного в настоящее время.

• PROJECT SEQ PLAY

Последовательное воспроизведение мастер-треков нескольких проектов, сохраненных на SD карте.

СОВЕТ

За более подробной информацией по функции последовательного воспроизведения обратитесь к стр. 110.

4. Нажмите клавишу [ENTER], чтобы выполнить действие (или изменить настройку), которое вы выбрали.

За информацией по действиям обратитесь к следующим разделам.

5. Для возвращения к главному экрану несколько раз нажмите клавишу [EXIT].

В зависимости от того, что было выбрано на шаге 3, может быть автоматически возвращен главный экран.

Загрузка проекта

Вы можете выбрать проект, сохраненный на SD карте, и загрузить его.

СОВЕТ

• Когда включается питание MRS-8, автоматически будет загружен последний проект, над которым вы работали.

1. Обратитесь к шагам 1 - 3 раздела “Основные действия”, чтобы вывести на дисплей индикацию “PROJECT SELECT”. Затем нажмите клавишу [ENTER].

На дисплее отображаются название и номер проекта, который будет загружен.



2. Поверните циферблат, чтобы выбрать нужный проект.

3. Нажмите клавишу [ENTER] для загрузки проекта.

Когда загрузка завершена, прибор возвращается к главному экрану. Нажав клавишу [EXIT] вместо [ENTER], вы можете отменить действие и вернуться назад по одному шагу за раз.

Создание нового проекта

Это действие создает новый проект на SD карте.

1. Обратитесь к шагам 1 - 3 раздела “Основные действия”, чтобы вывести на дисплей индикацию “PROJECT NEW”. Затем нажмите клавишу [ENTER].

На дисплее отображаются название и номер проекта, который будет создан.



Автоматически выбирается наименьший свободный номер проекта, и по умолчанию проекту будет присвоено название “PRJxxx” (где xxx – номер проекта).

Первый символ названия проекта мигает. Это показывает, что вы можете изменить название проекта.

2. При необходимости отредактируйте название проекта.

Чтобы отредактировать название, используйте курсорные клавиши влево/вправо и циферблат или пэды и клавиши секции Rhythm, чтобы ввести символ. За более подробной информацией о вводе символов обратитесь к стр. 32.

3. Нажмите клавишу [ENTER], чтобы создать проект.

Новый проект загружается автоматически, и прибор возвращается к главному экрану. Нажав клавишу [EXIT] вместо [ENTER], вы можете отменить действие и вернуться назад по одному шагу за раз.

СОВЕТ

• Название проекта также можно отредактировать позднее (стр. 106).

• Если магнитофон остановлен и отображается главный экран, вы можете вызвать экран шага 1, просто нажав клавишу [NEW PROJECT].

Копирование проекта

Это действие копирует проект, сохраненный на SD карте.

1. Обратитесь к шагам 1 - 3 раздела “Основные действия”, чтобы вывести на дисплей индикацию “PROJECT COPY”. Затем нажмите клавишу [ENTER].

На дисплее отображаются название и номер копируемого проекта.



2. Поверните циферблат, чтобы выбрать проект – источник копирования, и нажмите клавишу [ENTER].

Дисплей изменяется следующим образом.



В этом экране вы можете выбрать номер проекта – приемника копирования.

3. Поверните циферблат для выбора номера проекта-приемника, и нажмите клавишу [ENTER].

На дисплее появляется индикация “SURE?”.

4. Нажмите клавишу [ENTER] для копирования проекта.

Когда копирование завершено, загружается проект – приемник копирования и прибор возвращается к главному экрану. Нажав клавишу [EXIT] вместо [ENTER], вы можете отменить действие и вернуться назад по одному шагу за раз.

Стирание проекта

Это действие стирает указанный проект с SD карты.

ПРИМЕЧАНИЕ

Если проект был стерт, его нельзя восстановить. Используйте это действие с осторожностью.

1. Обратитесь к шагам 1 - 3 раздела “Основные действия”, чтобы вывести на дисплей индикацию “PROJECT ERASE”. Затем нажмите клавишу [ENTER].

Дисплей изменяется следующим образом.



2. Поверните циферблат, чтобы выбрать проект, и нажмите клавишу [ENTER].

На дисплее появляется индикация “SURE?”.

3. Нажмите клавишу [ENTER] для стирания проекта.

Вы также можете стереть проект, который загружен в настоящее время. Если вы сделаете это, после завершения операции стирания автоматически будет загружен с SD карты проект с наименьшим номером.

ПРИМЕЧАНИЕ

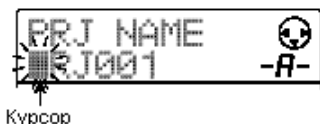
Проект, для которого выбрана настройка защиты ON, нельзя стереть. Установите защиту на OFF и повторите процедуру (стр. 106).

Изменение названия проекта

Это действие позволяет отредактировать название загруженного проекта.

1. Обратитесь к шагам 1 - 3 раздела “Основные действия”, чтобы вывести на дисплей индикацию “PROJECT NAME”. Затем нажмите клавишу [ENTER].

Дисплей изменится следующим образом.



На первом символе названия проекта появляется курсор.

2. Используйте курсорные клавиши влево/вправо и циферблат или пэды и клавиши секции Rhythm для ввода символа.

За информацией о символах обратитесь к стр. 32. Для возвращения к главному экрану после редактирования названия нажмите клавишу [EXIT] несколько раз.

Защита проекта

Эта настройка позволяет защитить от записи загруженный проект, это означает, что проект нельзя сохранять и редактировать. Когда защита включена, невозможно выполнить следующие операции:

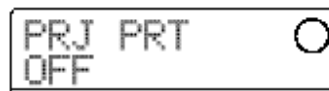
- Стирание проекта
- Редактирование или запись на магнитофон
- Изменение V-дубля
- Редактирование патча встроенного эффекта и эффекта send/return
- Запись или редактирование ритм-паттерна или ритм-сонга
- Настройка или удаление отметок маркера
- Изменение названий различных данных

СОВЕТ

Защищенный проект можно воспроизводить как обычно, и вы можете изменять баланс обработки и вносить различные другие изменения, но сохранить изменения нельзя.

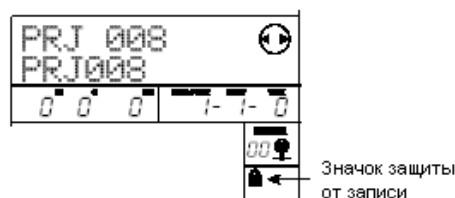
1. Обратитесь к шагам 1 - 3 раздела “Основные действия”, чтобы вывести на дисплей индикацию “PROJECT PROTECT”. Затем нажмите клавишу [ENTER].

Дисплей изменится следующим образом.



2. Поверните циферблат для выбора ON (защита от записи включена) или OFF (защита выключена).

Когда защита проекта в состоянии ON, в правом нижнем углу главного экрана отображается символ замка.



Изменение статуса проекта сразу же начинает действовать. Для возвращения к главному экрану после выполнения настройки несколько раз нажмите клавишу [EXIT].

ПРИМЕЧАНИЕ

Проект, для которого не включена защита, будет автоматически сохранен на SD карте при выключении питания или вызове меню проекта. Если вы закончили сонг, мы рекомендуем включить значение защиты ON. Это предотвратит случайное сохранение изменений, вызванное действиями, которые вы предприняли после завершения сонга.

Описание [MIDI]

В этом разделе описаны настройки и функции MRS-8, связанные с MIDI.

О MIDI

MIDI (Musical Instrument Digital Interface) – это стандарт, который позволяет обмениваться сообщениями, например, данными об исполнении и звуках, (в целом называемыми "MIDI-сообщения") между такими устройствами, как электронные музыкальные инструменты и компьютеры.

В MRS-8 есть разъем MIDI OUT, через который можно пересылать создаваемые MIDI-сообщения на другие MIDI-совместимые устройства. Его можно использовать для передачи информации о воспроизведении ритм-паттерна и информации о синхронизации.



Операции с использованием MIDI

В MRS-8 вы можете использовать MIDI для следующих действий.

■ **Передача информации о воспроизведении**
Вы можете посылать сообщения Note On/Off с MRS-8, нажимая пэды или воспроизводя ритм-сонг/ритм-паттерн. Это можно использовать для воспроизведения на внешнем MIDI-источнике, подключенном к разъему MIDI OUT.

■ **Передача информации о синхронизации**
MRS-1608 может передавать информацию о тактовой синхронизации, основанную на внутреннем темпе (Timing Clock) или абсолютном времени в часах/минутах/секундах/фреймах (MIDI Time Code), на внешнее MIDI-устройство для синхронизации действий магнитофона.

■ **Передача информации об изменении режима управления**
MRS-8 может передавать сообщения Control Change в соответствии с информацией о последовательностях ударных/баса, запрограммированной в ритм-паттерне или ритм-сонге.

Выполнение настроек, связанных с MIDI

В этом разделе описано, как выполнить настройки, связанные с MIDI.

Основные действия

Процедура одинакова для большинства MIDI-настроек. Ниже описаны основные действия.

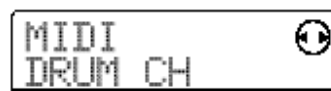
1. Из главного экрана нажмите клавишу [SONG/PATTERN], а затем клавишу [SYSTEM/UTILITY].

Появляется сервисное меню ритма для установки различных настроек ритм-блока.



2. Используйте курсорные клавиши влево/вправо, чтобы вывести на дисплей индикацию "UTILITY MIDI", и нажмите клавишу [ENTER].

Дисплей изменяется следующим образом.



В этом состоянии вы можете выбрать пункты настройки MIDI.

3. Используйте курсорные клавиши влево/вправо для выбора одного из следующих пунктов.

- **DRUM CH**
Установите MIDI-канал для передачи информации о воспроизведении набора ударных.
- **BASS CH**
Установите MIDI-канал для передачи информации о воспроизведении программы баса.
- **CLOCK**
Включить/выключить передачу сообщений Timing Clock (синхронизация).
- **SPP**
Включить/выключить передачу сообщений Song Position Pointer (информация о текущей позиции в тактах от начала сонга).

• COMMAND

Включить/выключить передачу сообщений Start/Stop/Continue (начать/остановить/продолжить).

• MTC

Включить/выключить передачу сообщений MIDI Time Code.

СОВЕТ

Передача Control Change всегда включена, кроме случаев, когда выключен канал передачи сообщений набора ударных / программы баса.

4. Нажмите клавишу [ENTER], чтобы отобразить настройку соответствующего пункта, и поверните циферблат для изменения настройки.

За информацией по каждому пункту обратитесь к соответствующим описаниям.

5. Когда вы закончите настройку, нажмите клавишу [EXIT] несколько раз для возвращения в главный экран.

Настройка MIDI-канала для набора ударных / программы баса

Вы можете определить MIDI-каналы для набора ударных и программы баса.

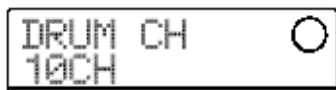
Обратитесь к шагам 1 – 3 раздела “Основные действия”, чтобы вывести на дисплей индикацию “MIDI DRUM CH” или “MIDI BASS CH”. Затем поверните циферблат, чтобы выбрать одну из следующих настроек.

• 1 – 16CH

Выберите один из MIDI-каналов 1 – 16 (по умолчанию: DRUM CH=10CH, BASS CH=9CH)

• OFF

Сообщения каналов (сообщения Note On/Off, Control Change и другие) для набора ударных или программы баса не будут переданы.



Если вы укажете MIDI-канал (1 – 16), нажатие пэда MRS-8 или воспроизведение ритм-паттерна или ритм-сонга вызовет передачу информации о воспроизведении драм/бас-трека как сообщений Note On/Off по выбранному каналу.

СОВЕТ

При выборе одного и того же канала для набора ударных и программы баса информация об их воспроизведении может быть послана вместе на один канал через разъем MIDI OUT.

Включение/выключение сообщений Timing Clock (синхронизация)

Эта настройка определяет, будет ли передано MIDI-сообщение синхронизации Timing Clock.

Обратитесь к шагам 1 – 3 раздела “Основные действия”, чтобы вывести на дисплей индикацию “MIDI CLOCK”. Затем нажмите клавишу [ENTER] и поверните циферблат, чтобы выбрать одну из следующих настроек.

• ON (передача включена)

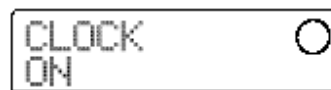
Информация Timing Clock будет передана, когда MRS-8 работает (настройка по умолчанию).

• OFF (передача выключена)

Информация Timing Clock не будет передана.

Информация Timing Clock получается делением четвертной ноты на 24. Когда Timing Clock включено, сигнал синхронизации рассчитывается на основе темпа воспроизводимого ритм-паттерна/ритм-сонга.

Чтобы внешнее MIDI-устройство выполняло воспроизведение в синхронизации с соответствующим темпом, вы должны будете определить темп ритм-паттерна/ритм-сонга MRS-8. Также, чтобы синхронизировать информацию о длительности на MRS-8 и на MIDI-устройстве, нужно настроить соответствие тактового размера на обоих устройствах.



ПРИМЕЧАНИЕ

Информация Timing Clock будет передана, даже если драм/бас-треки находятся в состоянии mute (звук отключен).

СОВЕТ

• При использовании сообщений MIDI Timing Clock, переданных с MRS-8 для синхронизации действий воспроизведения внешнего MIDI-устройства, вы также должны включить передачу сообщений Song Position Pointer и Start/Stop/Continue, кроме Timing Clock.

• При передаче Timing Clock вместе с информацией Note On/Off или MTC с MRS-8 синхронизация может стать непостоянной. Во время передачи Timing Clock эти сообщения должны быть отключены.

Включение/выключение сообщений Song Position Pointer

Вы можете определить, будут ли переданы сообщения Song Position Pointer. Song Position Pointer – это MIDI-сообщение, которое показывает текущее положение от начала в тактах/единицах времени. Обычно оно используется вместе с Timing Clock.

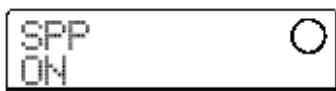
Обратитесь к шагам 1 – 3 раздела “Основные действия”, чтобы вывести на дисплей индикацию "MIDI SPP". Затем нажмите клавишу [ENTER] и поверните циферблат, чтобы выбрать одну из следующих настроек.

- **ON (передача включена)**

MIDI-сообщения Song Position Pointer будут переданы, когда на MRS-8 выполняется операция Locate (настройка по умолчанию).

- **OFF (передача выключена)**

Сообщения Song Position Pointer не будут передаваться.



Включение/выключение сообщений Start/Stop/Continue

Вы можете определить, будут ли переданы сообщения Start/Stop/Continue. Start/Stop/Continue – это MIDI-сообщения, которые показывают состояние воспроизведения устройства.

Обычно эти сообщения используются вместе с Timing Clock.

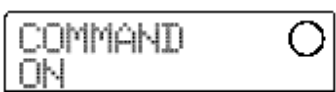
Обратитесь к шагам 1 – 3 раздела “Основные действия”, чтобы вывести на дисплей индикацию "MIDI COMMAND". Затем нажмите клавишу [ENTER] и поверните циферблат, чтобы выбрать одну из следующих настроек.

- **ON (передача включена)**

Соответствующее сообщение Start/Stop/Continue будет передано, когда MRS-8 останавливается или начинает работать (настройка по умолчанию).

- **OFF (передача выключена)**

Сообщения Start/Stop/Continue не будут переданы.



Включение/выключение сообщений MIDI Time Code (MTC)

Вы можете определить, будут ли переданы сообщения MIDI Time Code (MTC), используемые для синхронизации.

Обратитесь к шагам 1 – 3 раздела “Основные действия”, чтобы вывести на дисплей индикацию "MIDI MTC". Затем нажмите клавишу [ENTER] и поверните циферблат, чтобы выбрать одну из следующих настроек.

- **24 (24 фрейма в секунду)**

- **25 (25 фреймов в секунду)**

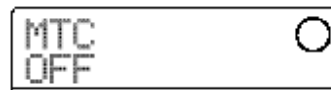
- **29.97 (29.97 фреймов в секунду, неснижаемый)**

- **30 (30 фреймов в секунду, неснижаемый)**

Когда MRS-8 действует, посылаются сообщения MTC с указанной скоростью фреймов.

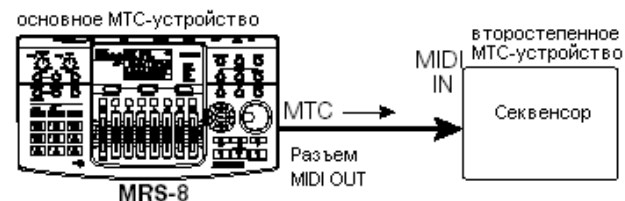
- **OFF (передача выключена)**

Сообщения MTC не будут переданы.



При использовании MTC для синхронизации MIDI-устройств MRS-8 всегда действует как основное устройство MTC. Настройте другое устройство для взаимодействия как второстепенное MTC-устройство, которое получает MTC-сообщения и действует соответственно.

Пример синхронизации MRS-8 с синтезатором показан ниже.



Настройка скорости фреймов (24, 25, 29.97, 30) на основном устройстве MTC всегда должна соответствовать настройке на второстепенном. В противном случае правильная синхронизация невозможна.

СОБЕТ

При передаче MTC вместе с другими MIDI-сообщениями от MRS-8 синхронизация может стать непостоянной. Во время передачи сообщений MIDI Time Code (MTC) передача других сообщений должна быть отключена.

Описание [Прочие функции]

В этом разделе описаны другие разнообразные функции MRS-8.

Воспроизведение нескольких проектов последовательно (последовательное воспроизведение)

MRS-8 позволяет выстроить мастер-треки нескольких проектов, сохраненных на SD карте, и последовательно воспроизвести их в определенном порядке (последовательное воспроизведение). Это удобно, чтобы записать несколько проектов на внешнее устройство, или воспроизвести аккомпанемент к нескольким сонгам во время живого исполнения.

Чтобы использовать последовательное воспроизведение, вы создаете плейлист, определяющий порядок воспроизведения. Можно создать до 10 различных плейлистов на SD карте. В плейлисте можно указать до 99 проектов.

Создание плейлиста

Внесите проекты в плейлист следующим образом.

1. Убедитесь, что V-дубль, который вы хотите воспроизвести, выбран для мастер-трека каждого из проектов.

ПРИМЕЧАНИЕ

Проекты, в которых для мастер-трека выбран незаписанный V-дубль, нельзя зарегистрировать в плейлисте.

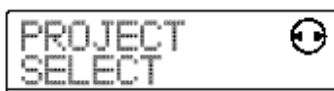
2. Из главного экрана нажмите клавишу [SYSTEM UTILITY] в секции Display.

Дисплей изменяется следующим образом.



3. Нажмите клавишу [ENTER].

Появляется меню проекта для работы с различными функциями, относящимися к проекту.



4. Используйте курсорные клавиши влево/вправо, чтобы вывести на дисплей индикацию "PROJECT SEQ PLAY", и нажмите клавишу [ENTER].

Дисплей изменяется следующим образом.



На дисплее появляется экран для выбора плейлиста. Во второй строке дисплея отображается номер выбранного плейлиста и количество проектов, зарегистрированных в плейлисте. Если выбран пустой плейлист, на дисплее отображается "EMPTY".

5. Поверните циферблат, чтобы выбрать плейлист, в который вы хотите внести проекты, и нажмите клавишу [EDIT].

Дисплей изменяется следующим образом.



Этот экран позволяет внести проекты в плейлист. В нижней правой части дисплея отображается номер воспроизведения, который показывает позицию текущего проекта в последовательности. Индикация "END OF LIST" указывает на конец плейлиста. Когда плейлист пуст, в начале листа появляется индикация "END OF LIST".

6. Поверните циферблат, чтобы выбрать проект для внесения в начало плейлиста.

Проект регистрируется в первой позиции плейлиста. Индикация "END OF LIST" перемещается на следующий номер.



(1) Номер/название проекта

Показывает номер и название проекта, внесенного в плейлист.

(2) Длительность V-дубля

Показывает время воспроизведения V-дубля, выбранного для мастер-трека зарегистрированного проекта, в минутах, секундах и миллисекундах.

(3) Номер воспроизведения

Показывает позицию воспроизведения проекта.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Проекты, в которых для мастер-трека выбран незаписанный V-дубль, нельзя внести в плейлист. Если название нужного проекта не появляется на дисплее, проверьте, выбран ли записанный V-дубль для мастер-трека.
- Мастер-трек, в котором выбран очень короткий V-дубль (4 секунды или менее) нельзя внести в плейлист.

7. Нажмите курсорную клавишу вправо.

Дисплей изменяется следующим образом.



В этом состоянии вы можете выбрать второй проект для воспроизведения.

8. Поверните циферблат, чтобы выбрать следующий проект для воспроизведения.

Используйте ту же процедуру, чтобы выбрать проекты для следующих позиций. В плейлист можно внести до 99 проектов.

Для редактирования содержимого плейлиста действуйте следующим образом.

• Чтобы изменить проекты в плейлисте

Используйте курсорные клавиши влево/вправо, чтобы выбрать номер позиции, для которого вы хотите изменить проект, и используйте циферблат для выбора другого проекта.

• Чтобы вставить проект в плейлист

Используйте курсорные клавиши влево/вправо, чтобы выбрать номер позиции, куда вы хотите вставить проект. Дважды нажмите клавишу [FUNCTION] в секции Display. (На дисплее появляется индикация "INSERT?".) Поверните циферблат для выбора другого проекта, и нажмите клавишу [ENTER]. Проект будет вставлен, а последующие проекты перенумерованы.

• Чтобы удалить отдельный проект из плейлиста

Используйте курсорные клавиши влево/вправо, чтобы выбрать номер проекта, который вы хотите удалить. Нажмите клавишу [FUNCTION] в секции Display. (На дисплее появляется индикация "DELETE SURE?".) Нажмите клавишу [ENTER]. Проект будет удален, а последующие проекты перенумерованы.

• Чтобы удалить все проекты из плейлиста

В экране регистрации плейлиста нажмите клавишу [FUNCTION] в секции Display. (На дисплее появляется индикация "DELETE SURE?".) Нажмите курсорную клавишу вниз. (На дисплее появляется индикация "ALL DEL SURE?".) Чтобы выполнить действие, нажмите клавишу [ENTER].

• Чтобы переключить V-дубль для мастер-трека

Нажмите клавишу [EXIT] несколько раз для возвращения в главный экран. Загрузите проект, для которого вы хотите переключить V-дубль, и выберите V-дубль для мастер-трека. Затем вернитесь в экран регистрации плейлиста.

9. Когда вы внесли все нужные проекты в плейлист, нажмите клавишу [EXIT] несколько раз для возвращения в главный экран.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Плейлист можно отредактировать и воспроизвести, начиная с любого проекта.
- Если данные V-дубля мастер-трека для проектов, включенных в плейлист, были удалены с SD карты, или если выбор V-дубля изменился и был выбран пустой V-дубль, соответствующий плейлист становится пустым.

Воспроизведение плейлиста

Выберите плейлист для повторяющегося воспроизведения проектов следующим образом.

1. Из главного экрана нажмите клавишу [SYSTEM UTILITY] в секции Display.

Дисплей изменяется следующим образом.



2. Нажмите клавишу [ENTER].

Появляется меню проекта для работы с различными функциями, относящимися к проекту.



3. Используйте курсорные клавиши влево/вправо, чтобы вывести на дисплей индикацию "PROJECT SEQ PLAY", и нажмите клавишу [ENTER].

На дисплее отображается экран выбора плейлиста. Когда выбран плейлист, в котором зарегистрированы проекты, счетчик в нижней части дисплея показывает общее время воспроизведения всех проектов в плейлисте.



4. Поверните циферблат, чтобы выбрать нужный плейлист.

5. Нажмите клавишу PLAY [▶].

Проекты воспроизводятся в порядке внесения в плейлист. Во время воспроизведения индикация дисплея меняется следующим образом.



После того, как проект был воспроизведен, автоматически загружается и воспроизводится мастер-трек следующего проекта.

Во время воспроизведения проекта следующие клавиши можно использовать для выбора проекта, паузы воспроизведения или перемещения в определенную точку.

Клавиша PLAY [▶]

Начинает воспроизведение с начала текущего проекта.

Клавиша STOP [■]

Прерывает воспроизведение проекта и возвращает к началу текущего проекта.

Клавиша ZERO [◀◀]

Возвращает к началу проекта, зарегистрированного в позиции воспроизведения 1.

Клавиша FF [▶▶]

Останавливает воспроизведение, переходит на начало следующего проекта и продолжает воспроизведение.

Клавиша REW [◀◀]

Останавливает воспроизведение, переходит на начало предыдущего проекта и продолжает воспроизведение.

Когда воспроизведение последнего проекта завершено, магнитофон останавливается.

СОВЕТ

Во время воспроизведения вы можете использовать фейдер [MASTER] для настройки уровня воспроизведения. (Другие фейдеры не действуют.)

6. Для возвращения к главному экрану несколько раз нажмите клавишу [EXIT].

Использование функции тюнера

В MRS-8 есть универсальный тюнер, который может также использоваться при настройке 7-струнной гитары, 5-струнного баса и для других нестандартных настроек. В этом разделе описано, как использовать тюнер.

Использование хроматического тюнера

Хроматический тюнер, который может автоматически определять высоту в полутонах, действует следующим образом.

1. Подключите инструмент, который вы хотите настроить, к одному из гнезд INPUT 1/2 и установите соответствующую клавишу INPUT [ON/OFF] на ON.

При использовании INPUT 1 переключатель [INPUT 1 SELECT] должен быть установлен в подходящее положение.

СОВЕТ

- Если вы нажмете клавишу [MIC], чтобы она загорелась, внутренний микрофон будет включен и будет использоваться для тюнинга.
- Если оба входа включены, входные сигналы будут смикшированы и посланы на тюнер. Установите клавишу INPUT [ON/OFF] входа, не нужного для тюнинга, в положение OFF.

2. Несколько раз нажмите клавишу [INSERT EFFECT] в секции Effect, чтобы она погасла.

Встроенный эффект отключен (bypass) и на дисплее поочередно отображается "INSERT BYPASS" и "TUNER→ENTER."

3. Нажмите клавишу [ENTER].

Включается функция тюнера. В состоянии проекта по умолчанию будет выбран хроматический тюнер.

Выбранный в настоящее время тюнер

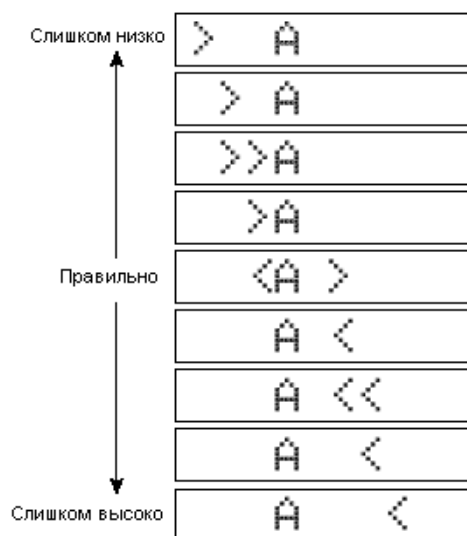
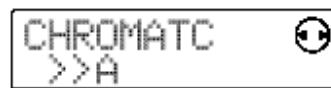


СОВЕТ

- Вы можете переключить тип тюнинга, нажав левую и правую курсорные клавиши. За более подробной информацией обратитесь к следующему разделу.
- Пока тюнер работает, все эффекты отключены.

4. Сыграйте ноту, которую вы хотите настроить.

Высота автоматически определяется, и на дисплее появляется название ближайшей ноты (C, C#, D, D#, E...). Дисплей также показывает, насколько текущая высота отличается от нужной высоты.



5. Регулируйте высоту, пока рядом с нужной нотой не появится индикация "<>".

6. Чтобы изменить эталонную высоту тюнера, поверните циферблат во время действия тюнера.

Эталонная высота тюнера по умолчанию настроена на центральное A (ля) = 440 Гц. Эталонную высоту можно отрегулировать в диапазоне 435 – 445 Гц, шагами по 1 Гц.



Когда значение изменилось, через какое-то время вернется исходный дисплей. Вы также можете нажать клавишу [EXIT] или одну из курсорных клавиш, чтобы вернуться.

СОВЕТ

- Настройка эталонной высоты сохраняется отдельно для каждого проекта.
- Когда вы изменяете эталонную высоту тюнера, высота звука программы баса ритм-секции также изменится соответственно.

7. Когда вы закончили использование тюнера, несколько раз нажмите клавишу [EXIT] для возвращения к главному экрану.

Использование других типов тюнинга

MRS-8 позволяет выполнить другие разнообразные виды тюнинга, помимо хроматического, включая стандартную настройку гитары и баса и различные специальные функции тюнинга.

На примере гитары/баса, подключенных к разъему INPUT 1, в этом разделе описано использование других типов тюнинга.

1. Подключите инструмент, который вы хотите настроить, к гнезду INPUT 1, и установите клавишу [ON/OFF] в положение ON.

Убедитесь, что переключатель [INPUT 1 SELECT] установлен на GUITAR/BASS. Если клавиша [MIC] горит, нажмите ее, чтобы она мигала или не горела.

СОВЕТ

Когда включен встроенный микрофон, его можно использовать для тюнинга. Это удобно для настройки акустической гитары.

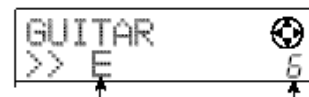
2. Несколько раз нажмите клавишу [INSERT EFFECT] в секции Effect, чтобы она погасла.

Встроенный эффект отключается (bypass) и на дисплее поочередно отображается "INSERT BYPASS" и "TUNER→ENTER."

3. Нажмите клавишу [ENTER], чтобы включить тюнер, и используйте курсорные клавиши влево/вправо для выбора типа тюнинга.

Когда функция тюнера включена, курсорные клавиши влево/вправо служат для переключения типа тюнинга. Типы тюнинга и ноты для каждой струны перечислены в таблице ниже.

Например, когда вы выбираете тип тюнинга "GUITAR", на дисплее отображается следующая информация.



Нужная нота для этого номера струны

СОВЕТ

Когда действует тюнер, все эффекты отключены.

4. Играйте на указанной струне, как на открытой, и выполните настройку.

СОВЕТ

При необходимости вы можете изменить эталонную высоту тюнера (A = 440 Hz). Процедура такая же, как для хроматического тюнера.

5. Используйте курсорные клавиши вверх/вниз, чтобы выбрать другие номера струн. Настройте другие струны таким же образом.

6. Когда вы закончили использование тюнера, несколько раз нажмите клавишу [EXIT] для возвращения к главному экрану.

Тип тюнинга		GUITAR	BASS	OPEN-A	OPEN-D	OPEN-E	OPEN-G	DADGAD
Номер струны / название ноты	1	E	G	E	D	E	D	D
	2	B	D	C#	A	B	B	A
	3	G	A	A	F#	G#	G	G
	4	D	E	E	D	E	D	D
	5	A	B	A	A	B	G	A
	6	E		E	D	E	D	D
	7	B						

Переключение типа дисплея индикатора уровня

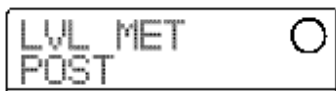
В состоянии проекта по умолчанию, индикатор уровня, расположенный под дисплеем, показывает уровень сигнала после прохождения через фейдеры (пост-фейдер). При необходимости вы можете изменить настройку так, что будет отображаться уровень сигнала до прохождения через фейдеры (пре-фейдер). Для этого выполните следующее.

1. Из главного экрана нажмите клавишу [SYSTEM/UTILITY] в секции Display.

На дисплее появляется индикация "SYSTEM PROJECT".

2. Используйте курсорные клавиши влево/вправо, чтобы вывести на дисплей индикацию "SYSTEM LVL MET", и нажмите клавишу [ENTER].

Отобразится текущая настройка индикатора уровня.



Эта настройка имеет следующие значения.

• POST

Индикатор показывает уровень сигнала после прохождения через фейдеры.

• PRE

Индикатор показывает уровень сигнала до прохождения через фейдеры.

3. Поверните циферблат, чтобы изменить настройку.

4. Когда настройка завершена, для возвращения к главному экрану несколько раз нажмите клавишу [EXIT].

Настройка контраста и подсветки дисплея

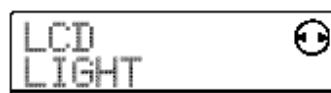
Вы можете отрегулировать контраст дисплея и включить или выключить подсветку. Для этого выполните следующее.

1. Из главного экрана нажмите клавишу [SYSTEM/UTILITY] в секции Display.

На дисплее появляется индикация "SYSTEM PROJECT".

2. Используйте курсорные клавиши влево/вправо, чтобы вывести на дисплей индикацию "SYSTEM LCD", и нажмите клавишу [ENTER].

Можно выбрать пункт настройки дисплея.



3. Используйте курсорные клавиши влево/вправо для выбора "LIGHT" (включение/выключение подсветки) или CONTRAST (настройка контраста дисплея), и нажмите клавишу [ENTER].

• Когда выбрано LIGHT

Поверните циферблат, чтобы переключить подсветку ON или OFF.



• Когда выбрано CONTRAST

Поверните циферблат, чтобы настроить контраст в диапазоне от 1 до 8.



4. Когда настройка завершена, для возвращения к главному экрану несколько раз нажмите клавишу [EXIT].

Смена SD карты

SD карту обычно следует вынимать или вставлять, только когда MRS-8 выключен. Однако, при использовании следующей процедуры, SD карту можно вынимать или вставлять, когда MRS-8 включен.

ПРИМЕЧАНИЕ

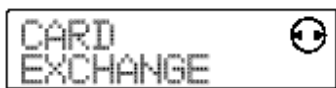
Если вы заменяете SD карту, не соблюдая описанную ниже процедуру, при включенном MRS-8, данные на карте могут быть уничтожены.

1. Из главного экрана нажмите клавишу [SYSTEM/UTILITY] в секции Display.

На дисплее появляется индикация "SYSTEM PROJECT".

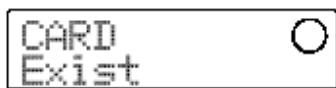
2. Используйте курсорные клавиши влево/вправо, чтобы вывести на дисплей индикацию "SYSTEM CARD", и нажмите клавишу [ENTER].

Появляется меню для работы с различными функциями SD карты.



3. Убедитесь, что на дисплее отображается индикация "CARD EXCHANGE", и нажмите клавишу [ENTER].

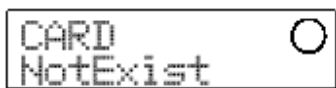
Если в MRS-8 сейчас вставлена SD карта, появляется индикация "CARD Exist".



Пока отображается этот экран, можно заменить SD карту.

4. Замените SD карту.

За информацией о том, как вынуть SD карту, обратитесь к стр. 12. Когда карта извлечена, индикация дисплея изменяется на "CARD NotExist".



В зависимости от типа вставленной SD карты, выполняются следующие действия.

• Вставлена SD карта, не подготовленная для использования в MRS-8

На дисплее появляется индикация "FORMAT SURE?". Когда вы нажимаете клавишу [ENTER] в это время, SD карта будет отформатирована (инициализирована) и на ней будут сохранены данные всех проектов, которые были обработаны до этого момента (кроме аудио-данных).

Когда форматирование и сохранение завершены, появляется главный экран.

СОВЕТ

Если вы отменяете форматирование, нажав клавишу [EXIT], снова появляется индикация "CARD NotExist". В этом случае прибор работает так, как если бы карта не была вставлена.

• Вставлена SD карта, уже отформатированная в MRS-8

На дисплее появляется индикация "LoadData <-ENT->". Когда вы дважды нажимаете клавишу [ENTER] в это время, будет загружен проект с наименьшим номером, сохраненный на SD карте.

Вы можете сохранить на новой карте все данные проекта вплоть до этого момента (кроме аудио-данных). Чтобы сделать это, используйте курсорные клавиши влево/вправо, когда отображается "LoadData", для вывода индикации "SaveData" и нажмите клавишу [ENTER]. В этом состоянии вы можете выбрать номер проекта – приемника копирования. Поверните циферблат, чтобы выбрать номер, и дважды нажмите клавишу [ENTER]. Данные сохраняются, а затем загружается проект.

Форматирование SD карты

Чтобы отформатировать SD карту в MRS-8, действуйте следующим образом.

ПРИМЕЧАНИЕ

Когда вы форматируете карту, все данные, существующие на карте, будут стерты, и их нельзя восстановить. Выполняйте эту операцию с осторожностью.

1. Из главного экрана нажмите клавишу [SYSTEM/UTILITY] в секции Display.

На дисплее появляется индикация "SYSTEM PROJECT".

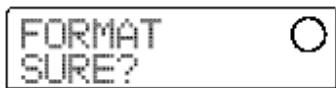
2. Используйте курсорные клавиши влево/вправо, чтобы вывести на дисплей индикацию "SYSTEM CARD", и нажмите клавишу [ENTER].

Появляется меню для работы с различными функциями SD карты.



3. Используйте курсорные клавиши влево/вправо, чтобы вывести на дисплей индикацию "CARD FORMAT", и нажмите клавишу [ENTER].

Дисплей изменяется следующим образом.



4. Чтобы продолжить форматирование, нажмите клавишу [ENTER].

Во время форматирования отображается индикация "Format wait...". Когда процесс завершен, автоматически создается новый проект, и появляется главный экран.

Нажав клавишу [EXIT] вместо [ENTER], вы можете отменить действие и вернуться назад по одному шагу за раз.

Проверка доступного объема памяти SD карты / размера проекта

Эта операция отображает оставшийся объем памяти на SD карте и размер загруженного в настоящее время проекта.

1. Из главного экрана нажмите клавишу [SYSTEM/UTILITY] в секции Display.

На дисплее появляется индикация "SYSTEM PROJECT".

2. Используйте курсорные клавиши влево/вправо, чтобы вывести на дисплей индикацию "SYSTEM CARD", и нажмите клавишу [ENTER].

Появляется меню для работы с различными функциями SD карты.

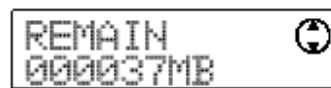


3. Используйте курсорные клавиши влево/вправо, чтобы вывести на дисплей индикацию "CARD CAPACITY", и нажмите клавишу [ENTER].

4. Используйте курсорные клавиши вверх/вниз для выбора нужного экрана одной из следующих опций.

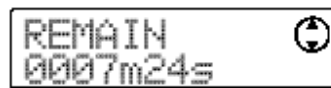
• REMAIN (в MB)

Показывает оставшийся объем памяти на SD карте в MB (мегабайтах).



• REMAIN (в мин (m)/сек (s))

Приблизительное время записи, оставшееся на SD карте (конвертируется для одного трека) отображается в минутах (m) и секундах (s).



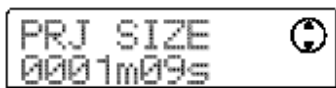
• PRJ SIZ (в MB)

Показывает размер загруженного в настоящее время проекта в MB (мегабайтах).



• **PRJ SIZ (в мин (m)/сек (s))**

Показывает размер загруженного в настоящее время проекта, измеряемое в записанном времени на треке (конвертируется для одного трека), в минутах (m) и секундах (s).



Для возвращения к главному экрану несколько раз нажмите клавишу [EXIT].

ПРИМЕЧАНИЕ

- Эти экраны служат только для отображения информации, и не содержат пунктов, которые можно отредактировать.
- Оставшееся для записи время указывается приблизительно. Используйте эту опцию только для общего сведения.

Неисправности

Если при работе с MRS-8 возникли проблемы, сначала проверьте следующее.

Проблемы при воспроизведении

- **Нет звука или очень тихий звук**
 - Проверьте соединения с вашей аудиосистемой и ее уровень громкости.
 - Убедитесь, что фейдер [MASTER] поднят.
 - Убедитесь, что статусные клавиши микшера горят зеленым и фейдеры подняты. Если клавиша не горит, нажмите клавишу, чтобы она загорелась зеленым.
- **Воспроизводимый звук искажен**
 - Опустите фейдеры записанных треков так, чтобы сегмент индикатора уровня 0 дБ не загорался.
 - Если уровень чувствительности эквалайзера микшера слишком высок, звук может быть существенно искажен, даже если фейдер трека опущен. Установите соответствующее значение эквалайзера.
- **Использование фейдера не влияет на уровень громкости**
 - На каналах, для которых включена стереосвязь, фейдер канала с четным номером не будет действовать. Либо выключите стереосвязь (стр. 59), либо используйте фейдер канала с нечетным номером.
 - Фейдер [RHYTHM] управляет только звуком (набор ударных или программа баса), выбранным в настоящее время для ритм-блока. Несколько раз нажмите клавишу [DRUM/BASS] в секции Rhythm, чтобы выбрать нужный звук, а затем используйте фейдер.
- **Нет звука входного сигнала или звук очень слабый**
 - Убедитесь, что клавиша соответствующего входа INPUT [ON/OFF] горит.
 - Убедитесь, что соответствующая ручка [INPUT] повернута вверх.
 - Убедитесь, что настройка уровня записи (стр. 14) соответствует необходимой.
- Убедитесь, что переключатель [INPUT 1 SELECT] установлен в соответствующее положение для инструмента, подключенного к разъему INPUT 1.
- **На дисплее отображается "Don't Play" и воспроизведение невозможно**
 - Магнитофон не действует в текущем экране. Нажмите клавишу [EXIT] несколько раз, чтобы переключиться в главный экран.
- **На дисплее отображается "Stop Recorder" и действие невозможно выполнить.**
 - Текущее действие невозможно выполнить, пока работает магнитофон. Нажмите клавишу STOP [■], чтобы остановить магнитофон.

Проблемы при записи

- **Невозможно выполнить запись на трек**
 - Убедитесь, что вы выбрали трек для записи.
 - Запись невозможна, если проект защищен от записи. Либо выключите защиту (стр. 106), либо используйте другой проект.
 - Если на дисплее отображается индикация "CARD PROTECT", для вставленной SD карты включена защита от записи. Поднимите вверх переключатель защиты от записи на карте, чтобы выключить защиту.
 - Если во время записи появляется индикация "FULL", SD карта заполнена. Возьмите другую SD карту или сотрите ненужные данные, чтобы освободить место. Записываемый в настоящее время V-дубль не будет сохранен.
- **Не поступает сигнал от инструмента или микрофона, подключенного к гнезду INPUT**
 - Когда включен встроенный микрофон, разъем INPUT 1 использовать нельзя. Нажмите клавишу [MIC], чтобы она мигала или не горела. Таким образом встроенный микрофон будет выключен.

- **Записанный звук искажен**
 - Проверьте, правильно ли настроены чувствительность входного сигнала и уровень записи.
 - Когда ко входу применен встроенный эффект, проверьте, соответствует ли настройка уровня выходного сигнала эффекта (уровня патча).

Проблемы с эффектами

- **Встроенный эффект не действует**
 - Убедитесь, что клавиша [INSERT EFFECT] горит.
 - Убедитесь, что встроенный эффект размещен в выбранном месте.
- **Невозможно вставить встроенный эффект**
 - Когда выбран алгоритм 8x COMP EQ, возможность выбора точки вставки ограничена (стр. 138).
- **Эффект Send/return не действует**
 - Убедитесь, что клавиша [SEND/RETURN] горит.
 - Убедитесь, что уровень посылы для каждого трека поднят (стр. 27).

Проблемы с ритм-блоком

- **Не слышно воспроизведение ритм-паттерна**
 - Несколько раз нажмите клавишу [DRUM/BASS], чтобы выбрать нужный звук (набор ударных/программа баса), а затем используйте фейдер [RHYTHM].
 - Несколько раз нажмите клавишу [DRUM/BASS], чтобы выбрать нужный звук (набор ударных/программа баса), а затем несколько раз нажмите статусную клавишу [RHYTHM], чтобы клавиша загорелась зеленым.
 - Если в паттерне уровень звука ударных/баса был установлен на ноль, этот звук не будет слышен. Поднимите настройку уровня для звука ударных/баса (стр. 73).

- **Не слышно воспроизведение ритм-сонга**
 - Убедитесь, что вы выбрали не пустой ритм-сонг (стр. 75).
 - Убедитесь, что выбранный ритм-сонг не включает событие с нулевой настройкой громкости (стр. 82).

- **Невозможно создать ритм-паттерн/ритм-сонг**

- Если на дисплее отображается "SEQ FULL," это означает, что вы полностью использовали память ритм-блока. Удалите ненужные ритм-паттерны или сонги, чтобы освободить память.

- **Не воспроизводятся звуки, записанные в ритм-паттерне**

- Не могут быть воспроизведены звуки, превышающие максимальную полифонию (6 звуков для набора ударных, 1 для программы баса). Удалите какие-либо ноты, которые уже были записаны, чтобы не превышать максимальную полифонию.

Проблемы с MIDI

- **Невозможна синхронизация с внешним MIDI-устройством**

- Убедитесь, что MIDI-кабель правильно подключен от разъема MIDI OUT в MRS-8 к разъему MIDI IN внешнего устройства.
- Синхронизация с внешним MIDI-устройством возможна только с использованием MIDI-синхронизации (MIDI-часы) или выхода MTC в MRS-8.
- Убедитесь, что внешнее MIDI-устройство настроено для получения сообщений MIDI-часов или MTC и синхронизации с ними.
- При синхронизации по тактовым часам убедитесь, что выходной сигнал включен для сообщений Timing Clock, Song Position Pointer и Start/Stop/Continue в MRS-8 (стр. 109).
- При синхронизации по MTC (MIDI Time Code [временной код MIDI]), убедитесь, что настройка скорости обоих устройств совпадает и внешнее MIDI-устройство находится в режиме ожидания воспроизведения (стр. 109).

Другие проблемы

- **Невозможно создать новый проект или скопировать проект**
 - Если переключатель защиты от записи на SD карте включен, данные нельзя сохранить на карте.
 - Если на дисплее отображается "FULL", это означает, что на SD карте больше нет места. Возьмите другую SD карту или удалите ненужные данные, чтобы освободить память.
- **Невозможно сохранить проект**
 - Проект нельзя перезаписать/сохранить, если включена настройка защиты. Выключите защиту (стр. 106).
 - Если на дисплее отображается "PRJ FULL", на SD карте больше нет места для создания проектов. Возьмите другую SD карту или удалите ненужные проекты, чтобы освободить память.
- **SD карта не распознается**
 - Отформатируйте SD карту в MRS-8 (стр. 117).
 - MRS-8 не может использовать SD карты с объемом меньше 16 Мб. Если вставлена такая карта, отображается индикация "Too Small".

Приложения

Спецификации

■ Магнитофон

Физических треков	8
Виртуальных треков	80 (10 V-дублей на каждый трек)
Драм-трек	1 (стерео)
Бас-трек	1
Одновременно записываемых треков	2
Одновременно воспроизводимых треков	11 (8 аудио-треков + стерео драм-трек + бас-трек)

Максимальное время записи

256 Мб 100 мин

1 Гб 400 мин

(на моно-трек)

*Независимо от объема карты, непрерывная запись может выполняться до 180 минут.

*Длительность записи указана приблизительно. Фактически длительность может быть несколько меньше, в зависимости от условий настройки.

Количество проектов	1000 на карту
Маркеры	100 отметок в проекте
Функция Locate	минуты/секунды/миллисекунды, доля/такт/тиканье

Функции редактирования трека

Копирование, Перемещение, Стирание, Обмен, Trim, Fade-in/out, Реверсирование

Другие функции	Punch-in/out, запись Bounce, A-B repeat, временное сохранение/обмен
----------------	---

■ Микшер

Фейдеры	8
Индикатор уровня	Пост-фейдерный/пре-фейдерный
Параметрика трека	2-полосный эквалайзер, уровень посыла эффекта, панорамирование (баланс)
Сtereo-связь	Выбирается для треков 1/2 или 3/4

■ Эффекты

Алгоритмы	8 типов (CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS, MIC, DUAL MIC, LINE, MASTERING)
Количество модулей	6 для встроенного эффекта, 1 для send/return
Тип	94 для встроенного эффекта, 6 для send/return
Количество патчей	300 для встроенного эффекта, 60 для send/return
Тип тюнера	Хроматический, гитара, бас, открытый A/D/E/G, D модальное

■ Ритм-блок

Количество голосов	6 для ударных, 1 для баса
Наборов ударных	8
Звуков ударных	27 в каждом наборе ударных (9 пэдов x 3 банка)
Звуков баса	5
Пэдов	9 (чувствительных к силе нажатия)
Разрешение	48 PPQN
Тактовые размеры	1/4 – 8/4
Ритм-паттернов	511 на проект
Ритм-сонгов	10 на проект
Отметки	99 на ритм-паттерн
Количество нот/событий	Приблизительно 20000 на ритм-сонг
Диапазон темпа	40.0 – 250.0 BPM
A/D конвертор	24 бита, 64-разовое пересэмплирование
D/A конвертор	24 бита, 128-разовое пересэмплирование
Частота сэмпирования	44.1 кГц

Дисплей	55 x 35 мм жидкокристаллический с подсветкой
Вход Input 1	Стандартный моноджек, входное сопротивление 10 кОм (MIC/LINE), 470 кОм (GUITAR/BASS)
Вход Input 2	Стандартный комбо-джек типа XLR-3-31 Сбалансированное действие: входное сопротивление 1 кОм, pin 2 hot Несбалансированное действие: входное сопротивление 10 кОм
Уровень вход. сигнала	от -50 дБ до +4 дБ (непрерывно изменяющийся)
Мастер-выход	Джек-выход RCA (L/R) Выходное сопротивление 10 кОм или более Номинальный уровень выходного сигнала -10 дБ
Выход для наушников	Стандартный стереоджек, 50 мБ (при нагрузке 32 Ом)
MIDI-разъемы	OUT

Источник питания
AC адаптер

DC 9 V, 300 mA (ZOOM AD-0006)

Батареи

4 x IEC R6 (тип AA);
приблизительный срок работы батарей 4 часа/5 часов (подсветка дисплея включена/выключена)

Размеры

300 (Ш) x 165 (Д) x 60 (В) мм

Вес

1,1 кг без батарей

0 дБ = 0.775 В

Дизайн и спецификации могут быть изменены без дополнительного оповещения.

Параметры эффектов

Встроенный эффект

■ Алгоритм CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS

Модуль COMP

ТИП	ПАРАМЕТР		
COMPRESS	SENS	ATTACK	LEVEL
	Сохраняет уровень динамического диапазона постоянным.		

Описание параметров

Название параметра	Диапазон	Описание параметра
SENS	0 – 10	Регулирует чувствительность входного сигнала компрессора .
ATTACK	0 – 10	Регулирует скорость атаки компрессора.
LEVEL	1 – 8	Регулирует уровень выходного сигнала модуля .

Модуль PRE AMP/DRIVE

ТИП	ПАРАМЕТР					
J-CLN	Чистый звук, имитирующий транзисторный комбо-усилитель.					
US-CLN	Чистый звук, имитирующий усилитель со встроенными электронными лампами.					
US-DRV	Драйв-звучание, имитирующее усилитель со встроенными электронными лампами.					
TWEED	Имитация маленького встроенного комбо-усилителя на электронных лампах, с сухим дисторшн.					
CLASS A	Уникальный хрустящий звук, имитирующий британский комбо-усилитель.					
UK-CRU	Хрустящий звук, имитирующий британский стек-усилитель на электронных лампах.					
UK-DRV	Драйв-звучание, имитирующее британский стек-усилитель на электронных лампах.					
CMB 335	Имитация комбо-усилителя на электронных лампах с длинным сустейном.					
MTL PNL	Высокочувствительное драйв-звучание, имитирующее стек-усилитель на электронных лампах.					
BLK BTM	Имитация стек-усилителя на электронных лампах с плотными низкими частотами и легким дисторшн.					
MD LEAD	Драйв-звучание, имитирующее высокочувствительный усилитель, подходит для соло гитары.					
FZ-STK	Типичное звучание 60-х с фузом, пропущенным через стек-усилитель.					
TE BASS	Имитация бас-усилителя с отчетливым чистым средне-низким диапазоном.					
FD BASS	Имитация бас-усилителя с драйвом в старом стиле.					
	GAIN	TONE	LEVEL			
	<i>Параметры для типов J-CLN - FD BASS одинаковы.</i>					
SNS BASS	Драйв-звучание с высокими частотами для баса.					
CR+CAB	Комбинация crunch и cabinet simulator.					
TS+CAB	Комбинация vintage overdrive и cabinet simulator.					
GV+CAB	Комбинация vintage distortion и cabinet simulator.					
MZ+CAB	Комбинация металлического distortion и cabinet simulator.					
9002+CAB	Комбинация дисторшн Zoom 9002 и cabinet simulator.					
	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	<i>Параметры для типов SNS BASS - 9002+CAB одинаковы.</i>					
ACO SIM	TOP	BODY	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	Преобразует звук электрогитары в звучание , похожее на акустическую гитару .					
E-AcPRE	COLOR	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
	Предусилитель для электро-акустики.					
BASS SIM	TONE	LEVEL				
	Преобразует звук электрогитары в звучание, похожее на бас -гитару .					
CABINET	CABINET	SPEAKER	DEPTH			
	Имитация кабинета гитарного/басового усилителя .					

Описание параметров

Название параметра	Диапазон	Описание параметра
GAIN	1 – 30	Регулирует величину чувствительности.
TONE	0 – 10	Регулирует тон.
LEVEL	1 – 8	Регулирует уровень выходного сигнала модуля.
CABINET		Выбирает тип кабинета.
	CM	Имитация комбо-кабинета.
	br	Создает более яркий тон, чем CM.
	Ft	Кабинет со средними характеристиками.
	St	Имитирует характер звучания стек-кабинета.
	bC	Звук комбо-кабинета для баса.
	bS	Звук стек -кабинета для баса.
SPEAKER		Выбирает тип усилителя.
	C1	Звук гитарного комбо-усилителя с одним 12" динамиком.
	C2	Звук гитарного комбо-усилителя с двумя 12" динамиками.
	C3	Звук гитарного комбо-усилителя с одним 10" динамиком.
	GS	Звук гитарного стек-усилителя с четырьмя 10" динамиками.
	GW	Звук нескольких стек -усилителей, размещенных рядом.
	bC	Звук басового комбо-усилителя с одним 15" динамиком.
	bS	Звук басового стек-усилителя с четырьмя 6,5" динамиками.
DEPTH	0 – 10	Регулирует резонанс динамика кабинета.
TOP	1 – 30	Регулирует резонанс струн.
BODY	0 – 10	Регулирует резонанс корпуса.
COLOR	1 – 4	Регулирует характер звучания электро-акустического предусилителя.

Модуль 3 BAND EQ

ТИП	ПАРАМЕТР			
3BandEQ	HIGH	MID	LOW	LEVEL
	Трехполосный эквалайзер.			

Описание параметров

Название параметра	Диапазон	Описание параметра
HIGH	-12 – 12	Усиливает/обрезает высокочастотный диапазон.
MID	-12 – 12	Усиливает/обрезает среднечастотный диапазон.
LOW	-12 – 12	Усиливает/обрезает низкочастотный диапазон.
LEVEL	1 – 8	Устанавливает уровень выходного сигнала модуля.

Модуль MODULATION/DELAY

ТИП	ПАРАМЕТР				
CHORUS	DEPTH	RATE	MIX		
	Добавляет звуку пульсацию и объем.				
V-CHORUS	DEPTH	RATE	MIX		
	Имитирует теплый звук классического эффекта.				
FLANGER	DEPTH	RATE	FB		
	Создает уникальный холмистый звук.				
PHASER	POSITION	RATE	COLOR		
	Создает свистящий звук.				
TREMOLO	DEPTH	RATE	CLIP		
	Периодически изменяет уровень громкости звука.				
AUTO PAN	WIDTH	RATE	CLIP		
	Периодически перемещает стереопозицию звука.				
AUTO WAH	FLT TYPE	POSITION	RESONANC	SENS	
	Создает изменяющийся wah, который зависит от интенсивности игры.				
PITCH	SHIFT	TONE	BALANCE		
	Изменяет высоту исходного звука.				
SLOW-ATK	POSITION	TIME	CURVE		
	Создает эффект «игры на скрипке» с мягкой атакой.				
VIBE	DEPTH	RATE	BALANCE		
	Автоматический эффект вибрато.				

STEP	DEPTH	RATE	RESONANC			
	Изменяет звук с пошаговыми характеристиками фильтра.					
RING MOD	POSITION	RATE	BALANCE			
	Создает металлическое звучание.					
CRY	POSITION	RESO	SENS			
	Создает эффект модулятора речи.					
EXCITER	FREQ	DEPTH	LowBoost			
	Эффект, который фокусирует звук и придает ему пространственную определенность.					
AIR	SIZE	STONE	MIX			
	Имитирует эффект колебания воздуха комнаты, придавая звуку объемную глубину.					
WIDE	TIME	WET LVL	DRY LVL			
	Имитирует характер стерео-записи, выполненной с применением двух микрофонов.					
DELAY	TIME	FB	MIX			
	Дилей с длительностью задержки до 2,9 секунд.					
ECHO	TIME	FB	MIX			
	Дилей с теплым звуком, с длительностью задержки до 2,9 секунд.					
FIX-WAH	FLT TYPE	POSITION	FREQ	R MODE	R WAVE	R SYNC
	Изменяет частоту wah синхронно с темпом ритм-секции.					
ARRM-PIT	TYPE	STONE	R WAVE	R SYNC		
	Изменяет высоту звука синхронно с темпом ритм-секции.					

Описание параметров

Название параметра	Диапазон	Описание параметра
DEPTH	EXCITER: 0 – 30	Регулирует глубину эффекта.
	Прочие: 0 – 10	
RATE	TREMOLO: 1 – 30, t0 – t9, M1	Регулирует скорость эффекта. Настройка "tx" или "Mx" дает результат в соответствии с темпом ритм-секции.
	FLANGER, PHASER, AUTO PAN: 1 – 30, t0 – t9, M1 – M4	
	Прочие: 1 – 30	
MIX	0 – 30	Регулирует количество обработки.
FB	FLANGER: -10 – 10	Регулирует величину обратной связи.
	DELAY, ECHO: 0 – 10	
POSITION	AF, bF	Выбирает вариант расположения модуля: AF – после модуля 3 BAND EQ, a bF – перед модулем PRE AMP/DRIVE.
COLOR		Определяет тип тона фазы.
	1	4-фазный фейзер
	2	4-фазный фейзер с инвертированной обратной связью
	3	8-фазный фейзер
CLIP	0 – 10	Подчеркивает эффект.
WIDTH	0 – 10	Регулирует ширину полосы между каналами L и R.
FLT TYPE	bPF, LPF	Определяет тип фильтра.
RESONANC	AUTO WAH, CRY: 1 – 10	Регулирует интенсивность характеристик эффекта.
	STEP: 0 – 10	
SENS	-10 – -1, 1 – 10	Регулирует чувствительность эффекта.
SHIFT	-12.0 – 24.0	Устанавливает величину смещения высоты. Значение "1.0" соответствует полутону.
STONE	0 – 10	Регулирует тон.
BALANCE	0 – 30	Регулирует баланс исходного звука и обработки.
TIME	SLOW-ATK: 1 – 30	Регулирует скорость атаки.
	WIDE: 1 – 64	Регулирует длительность дилей шагами по 1 мс. Настройка "tx" или "M1" дает результат в соответствии с темпом ритм-секции.
	DELAY, ECHO: 1 – 2900, t1 – t9, M1	
CURVE	0 – 10	Регулирует кривую атаки.
FREQ	EXCITER: 1 – 5	Определяет частоту.
	FIX-WAH: 1 – 50	Определяет центральную частоту wah.
LowBoost	0 – 10	Подчеркивает низкие частоты.
SIZE	1 – 10	Определяет величину пространственного объема.
WET LVL	0 – 30	Регулирует количество обработки.
DRY LVL	0 – 30	Регулирует количество исходного звука.
LEVEL	1 – 8	Определяет уровень выходного сигнала модуля.

R MODE		Выбирает частоту полосы изменений.
	oFF	Частота остается постоянной.
	UP	Минимум → максимум.
	dn	Максимум → минимум
	HI	Значение настройки → максимум
	Lo	Минимум → значение настройки
R WAVE		Выбирает управляющую форму волны.
	1	Поднимающаяся остроконечная волна
	2	Поднимающаяся сглаженная волна
	3	Опускающаяся остроконечная волна
	4	Опускающаяся сглаженная волна
	5	Треугольная волна
	6	Треугольная волна второй степени
	7	Синусоидальная волна
	8	Прямоугольная волна
R SYNC		Выбирает цикл управляющей формы волны.
	0,5	Восьмая нота
	1	Четвертная нота
	2	Половинная нота
	3	Половинная с точкой
	b1 – b4	1 доля - 4 доли
TYPE		Выбирает тип изменения высоты.
	1	Полутон ниже → исходный звук
	2	Исходный звук → полутон ниже
	3	Doubling → detune + исходный звук
	4	Detune + исходный звук → doubling
	5	Исходный звук → 1 октава выше
	6	1 октава выше → исходный звук
	7	Исходный звук → 2 октавы ниже
	8	2 октавы ниже → исходный звук
	9	1 октава ниже + исходный звук → 1 октава выше + исходный звук
	10	1 октава выше + исходный звук → 1 октава ниже + исходный звук
	11	Чистая квинта ниже + исходный звук → чистая кварта выше + исходный звук
	12	Чистая кварта выше + исходный звук → чистая квинта ниже + исходный звук
	13	0 Гц + исходный звук → 1 октава выше
	14	1 октава выше → 0 Гц + исходный звук
	15	0 Гц + исходный звук → 1 октава выше + исходный звук
16	1 октава выше + исходный звук → 0 Гц + исходный звук	

Настройки синхронизации параметров RATE и TIME

Настройка	Цикл синхронизации
t0	32-я нота
t1	16-я нота
t2	Четвертная триоль
t3	16-я с точкой
t4	8-я нота
t5	Половинная триоль
t6	8-я с точкой
t7	Четвертная
t8	Четвертная с точкой
t9	Половинная
M1	Целая нота
M2	2 x целая нота
M3	3 x целая нота
M4	4 x целая нота

Модуль ZNR

ТИП	ПАРАМЕТР
ZNR	THRSHOLD
	Минимизирует шумы во время пауз игры.

Описание параметров

Название параметра	Диапазон	Описание параметра
THRSHOLD	OFF, 1 – 30	Регулирует чувствительность. Установите на наиболее высокое значение, при котором атаки или понижения звука не имеют ненатурального звучания.

■ Алгоритм MIC

Модуль COMP/LIM

ТИП	ПАРАМЕТР			
COMPRESS	THRSHOLD	RATIO	ATTACK	LEVEL
	Сохраняет постоянный динамический диапазон.			
LIMITER	THRSHOLD	RATIO	RELEASE	LEVEL
	Контролирует пики сигнала.			

Описание параметров

Название параметра	Диапазон	Описание параметра
THRSHOLD	-24 – 0	Регулирует чувствительность.
RATIO	COMP: 1 – 26	Регулирует степень сжатия сигнала.
	LIMIT: 1 – 54, ∞	
ATTACK	0 – 10	Регулирует скорость атаки компрессора.
LEVEL	0 – 12	Регулирует уровень выходного сигнала модуля.
RELEASE	0 – 10	Определяет временной интервал от точки прохождения порога сигналом до завершения компрессии.

Модуль MIC PRE

ТИП	ПАРАМЕТР			
MIC PRE	COLOR	TONE	LEVEL	DE-ESSER
	Предусилитель для внешнего микрофона.			

Описание параметров

Название параметра	Диапазон	Описание параметра
COLOR		Регулирует присутствие частот.
	1	Средняя чувствительность.
	2	Обрезаны только низкие частоты.
	3	Характеристики для акустической гитары.
	4	Характеристики для акустической гитары с обрезанными низкими частотами.
	5	Характеристики для вокала.
TONE	0 – 10	Характеристики для вокала с обрезанными низкими частотами.
LEVEL	1 – 8	Регулирует тон.
DE-ESSER	0 – 10	Регулирует уровень выходного сигнала модуля.
	0 – 10	Определяет величину, на которую будут обрезаны шипящие вокала.

Модуль 3 BAND EQ

Обратитесь к алгоритму CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS.

Модуль MODULATION/DELAY

ТИП	ПАРАМЕТР			
CHORUS	DEPTH	RATE	MIX	
	Добавляет звуку пульсацию и объем.			
V-CHORUS	DEPTH	RATE	MIX	
	Имитирует теплый звук классического эффекта.			
FLANGER	DEPTH	RATE	FB	
	Создает уникальный холмистый звук.			
PHASER	RATE	COLOR		
	Создает свистящий звук.			
TREMOLO	DEPTH	RATE	CLIP	
	Периодически изменяет уровень громкости звука.			

AUTO PAN	WIDTH	RATE	CLIP	
	Периодически изменяет стереопозицию звука.			
PITCH	SHIFT	tone	BALANCE	
	Изменяет высоту исходного звука.			
SLOW-ATK	TIME	CURVE		
	Создает эффект «игры на скрипке» с мягкой атакой.			
VIBE	DEPTH	RATE	BALANCE	
	Автоматический эффект вибрато.			
STEP	DEPTH	RATE	RESONANC	
	Изменяет звук с пошаговыми характеристиками фильтра.			
RING MOD	RATE	BALANCE		
	Создает металлическое звучание.			
CRY	RESONANC	SENS		
	Создает эффект модулятора речи.			
EXCITER	FREQ	DEPTH	LowBoost	
	Эффект, который фокусирует звук и придает ему пространственную определенность.			
AIR	SIZE	tone	MIX	
	Имитирует пространственный объем комнаты, придавая звуку глубину.			
DELAY	TIME	FB	MIX	
	Дилей с длительностью задержки до 2,9 секунд.			
ECHO	TIME	FB	MIX	
	Дилей с теплым звуком, с длительностью задержки до 2,9 секунд.			
DOUBLING	TIME	tone	MIX	
	Эффект удвоения с длительностью задержки до 100 миллисекунд.			
FIX-WAH	FLT TYPE	FREQ	R MODE	R WAVE R SYNC
	Изменяет частоту wah синхронно с темпом ритм-секции.			
ARRM-PIT	TYPE	tone	R WAVE	R SYNC
	Изменяет высоту звука синхронно с темпом ритм-секции.			

По поводу описания параметров обратитесь к алгоритму CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS.

Модуль ZNR

Обратитесь к алгоритму CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS.

■ Алгоритм LINE

Модуль COMP/LIM

Обратитесь к алгоритму MIC.

Модуль ISOLATOR

ТИП	ПАРАМЕТР				
ISOLATOR	XOVER LO	XOVER HI	MIX HIGH	MIX MID	MIX LOW
	Делит сигнал на три полосы частот и позволяет определить их соотношение.				

Описание параметров

Название параметра	Диапазон	Описание параметра
XOVER LO	50 – 16000	Определяет частоту разделения полос низких/средних частот.
XOVER HI	50 – 16000	Определяет частоту разделения полос средних/высоких частот.
MIX HIGH	OFF, -24 – 6	Определяет количество высоких частот.
MIX MID	OFF, -24 – 6	Определяет количество средних частот.
MIX LOW	OFF, -24 – 6	Определяет количество низких частот.

Модуль 3 BAND EQ

Обратитесь к алгоритму CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS.

Модуль MODULATION/DELAY

ТИП	ПАРАМЕТР			
CHORUS	DEPTH	RATE	MIX	
	Добавляет звуку пульсацию и объем.			
FLANGER	DEPTH	RATE	FB	LFO SFT
	Создает уникальный холмистый звук.			
PHASER	RATE	COLOR	LFO SFT	
	Создает свистящий звук.			
TREMOLO	DEPTH	RATE	CLIP	
	Периодически изменяет уровень громкости звука.			
AUTO PAN	WIDTH	RATE	CLIP	
	Периодически изменяет стереопозицию звука.			
PITCH	SHIFT	tone	BALANCE	
	Изменяет высоту исходного звука.			
RING MOD	RATE	BALANCE		
	Создает металлическое звучание.			
DELAY	TIME	FB	MIX	
	Дилей с длительностью задержки до 1,4 секунды.			
ECHO	TIME	FB	MIX	
	Дилей с теплым звуком, с длительностью задержки до 1,4 секунды.			
DOUBLING	TIME	tone	MIX	
	Эффект удвоения с длительностью задержки до 100 миллисекунд.			

Описание параметров

Название параметра	Диапазон	Описание параметра
DEPTH	0 – 10	Регулирует глубину эффекта.
RATE	TREMOLO: 1 – 30, t0 – t9, M1	Регулирует скорость эффекта. Настройка “tx” или “Mx” дает результат в соответствии с темпом ритм-секции.
	FLANGER, PHASER, AUTO PAN: 1 – 30, t0 – t9, M1 – M4	
	Прочие: 1 – 30	
MIX	0 – 30	Регулирует количество обработки.
FB	FLANGER: -10 – 10	Регулирует величину обратной связи.
	DELAY, ECHO: 0 – 10	
LFO SFT	0 – 180	Регулирует разницу фаз между каналами L и R.
COLOR	1 – 4	Изменяет тип тона фазы.
CLIP	0 – 10	Подчеркивает эффект.
WIDTH	0 – 10	Регулирует ширину полосы между каналами L и R.
SHIFT	-24.0 – 12.0	Устанавливает величину смещения высоты. Значение “dt” соответствует эффекту detune.
tone	0 – 10	Регулирует тон.
BALANCE	0 – 30	Регулирует баланс исходного звука и обработки.
TIME	DOUBLING: 1 – 100	Регулирует длительность дилей шагами по 1 мс. Настройка “tx” и “M1” дает результат в соответствии с темпом ритм-секции.
	DELAY, ECHO: 1 – 1400, t1 – t9, M1	

Модуль ZNR

Обратитесь к алгоритму CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS.

■ Алгоритм DUAL MIC

Модуль COMP/LIM

Модуль MIC PRE

Модуль 3 BAND EQ

Обратитесь к алгоритму MIC.

(Совпадают с алгоритмом MIC, кроме того, что в модуле MIC PRE нет параметра “DE-ESSER”)

Модуль DOUBLING

ТИП	ПАРАМЕТР		
DOUBLE L/R	TIME	TONE	MIX
	Эффект удвоения с длительностью задержки до 100 миллисекунд.		

Описание параметров

Название параметра	Диапазон	Описание параметра
TIME	1 - 100	Регулирует длительность дилея шагами по 1 мс.
MIX	0 - 30	Регулирует количество обработки.
TONE	0 - 10	Регулирует тон.

Модуль ZNR

Обратитесь к алгоритму CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS.

■ Алгоритм MASTERING

Модуль 3 BAND COMP/Lo-Fi

ТИП	ПАРАМЕТР							
MLT CMP	XOVER LO	XOVER HI	SENS HI	SENS MID	SENS LOW	MIX HIGH	MIX MID	MIX LOW
	Делит сигнал на три полосы частот и позволяет определить их величину и компрессию для каждой.							
Lo-Fi	CHARACTR	COLOR	DISTORTN	TONE	EFX LVL	DRY LVL		
	Намеренно понижает качество звука.							

Описание параметров

Название параметра	Диапазон	Описание параметра
XOVER LO	50 - 16000	Определяет частоту разделения полос низких/средних частот.
XOVER HI	50 - 16000	Определяет частоту разделения полос средних/высоких частот.
SENS HI	0 - 24	Определяет чувствительность компрессора, применяемого к высоким частотам.
SENS MID	0 - 24	Определяет чувствительность компрессора, применяемого к средним частотам.
SENS LOW	0 - 24	Определяет чувствительность компрессора, применяемого к низким частотам.
MIX HIGH	OFF, -24 - 6	Определяет количество высоких частот.
MIX MID	OFF, -24 - 6	Определяет количество средних частот.
MIX LOW	OFF, -24 - 6	Определяет количество низких частот.
CHARACTR	0 - 10	Определяет характер фильтра.
COLOR	1 - 10	Определяет окраску звука.
DISTORTN	0 - 10	Определяет степень искажения.
TONE	0 - 10	Регулирует тон.
EFX LVL	0 - 30	Регулирует количество обработки.
DRY LVL	0 - 30	Регулирует количество исходного звука.

Модуль NORMALIZER

ТИП	ПАРАМЕТР
NORMLZR	GAIN
	Позволяет настроить уровень входного сигнала модуля 3 BAND COMP/Lo-Fi.

Описание параметров

Название параметра	Диапазон	Описание параметра
GAIN	-12 - 12	Определяет уровень сигнала.

Модуль 3 BAND EQ

Обратитесь к алгоритму CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS.

Модуль DIMENSION/RESONANCE

ТИП	ПАРАМЕТР						
DIMENSN	RISE 1	RISE 2					
	Создает ощущение пространства.						
RESONNC	DEPTH	FreqOFST	RATE	TYPE	RESONANC	EFX LVL	DRY LVL
	Резонансный фильтр с LFO.						

Описание параметров

Название параметра	Диапазон	Описание параметра
RISE 1	0 – 30	Определяет степень подчеркивания стерео-компонента.
RISE 2	0 – 30	Определяет объем, который включает в себя моно-компонент.
DEPTH	0 – 10	Определяет глубину эффекта.
FreqOFST	1 – 30	Определяет гашение LFO.
RATE	1 – 30, t0 – t9, M1 – M4	Определяет скорость эффекта. Настройка "tx" или "Mx" дает результат в соответствии с темпом ритм-секции.
TYPE	HPF, LPF, bPF	Определяет тип фильтра.
RESONANC	1 – 30	Регулирует интенсивность характеристик эффекта.
EFX LVL	0 – 30	Регулирует количество обработки.
DRY LVL	0 – 30	Регулирует количество исходного звука.

Модуль ZNR

Обратитесь к алгоритму CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS.

Эффект Send/return

Модуль CHORUS/DELAY

ТИП	ПАРАМЕТР					
CHORUS	LFO TYPE	DEPTH	RATE	PRE DLY	EFX LVL	
	Добавляет звуку пульсацию и объем.					
DELAY	TIME	FB	DAMP	PAN	EFX LVL	
	Дилей с максимальной длительностью задержки до 2,9 с.					
HALL	PRE DLY	DECAY	EQ HIGH	EQ LOW	E/R MIX	EFX LVL
	Имитирует акустику концертного зала.					
ROOM	PRE DLY	DECAY	EQ HIGH	EQ LOW	E/R MIX	EFX LVL
	Имитирует акустику клуба.					
SPRING	PRE DLY	DECAY	EQ HIGH	EQ LOW	EFX LVL	
	Имитирует пружинную реверберацию.					
PLATE	PRE DLY	DECAY	EQ HIGH	EQ LOW	EFX LVL	
	Имитирует реверберацию пластины.					

Описание параметров

Название параметра	Диапазон	Описание параметра
LFO TYPE	Mn, St	Выбирает LFO фазу: Mn (моно) или St (стерео).
DEPTH	0 – 10	Регулирует глубину эффекта.
RATE	1 – 30	Регулирует скорость эффекта.
PRE DLY	CHORUS: 1 – 30 HALL, ROOM, SPRING, PLATE: 1 - 100	Устанавливает длительность предварительной задержки.
EFX LVL	0 – 30	Регулирует количество обработки.
TIME	1 - 2900, t1 – t9, M1	Устанавливает время задержки шагами по 1 мс. Настройка "tx" или "M1" дает результат в соответствии с темпом ритм-секции.
FB	0 – 10	Регулирует величину обратной связи.
DAMP	0 – 10	Устанавливает величину обрезания высоких частот дилея.
PAN	L10 – L1, 0, r1 – r10	Регулирует стереопозицию звука дилея.
DECAY	1 – 30	Регулирует длительность реверберации.
EQ HIGH	-12 – 6	Регулирует уровень высокочастотного диапазона обработки.
EQ LOW	-12 – 6	Регулирует уровень низкочастотного диапазона обработки.
E/R MIX	0 – 30	Устанавливает громкость ранних отражений.

Патчи эффектов

Встроенный эффект

■ Алгоритм CLEAN

№	Название патча	Комментарий
0	Standard	Основной подчеркнутый звук для записи
1	J-Chorus	Чистый звук JC
2	Phaser	Чистый звук, имитирующий классический фазовый эффект
3	DryComp	Линейный чистый звук с небольшим присутствием doubling
4	RiffCLN	Звук для рок-н-рольных риффов, выявляющий различия между гитарами
5	WideCLN	Широкий чистый хрустящий звук
6	PunchCLN	Воздушный звук с атакой
7	Arpeggio	Чистый звук, подходящий для арпеджио
8	CleanCH	Чистое звучание американского классического лампового усилителя
9	50sRNB	Тремоло, подходящее для ритм-энд-блюза
10	StrmBeat	Звук-основа, подходящий для аккомпанемента в стиле strumming
11	CompCln	Естественное компрессированное звучание
12	12-Clean	Чистый звук с добавлением компонента, смещенного на одну октаву вверх
13	Funky	Фанковое пронзительное звучание
14	FDR-Cln	Чистое звучание американского классического лампового усилителя
15	Rockbily	Рокабилли-звучание с коротким дилеом
16	NYFusion	Чистый звук, подходящий для прямой записи в линию
17	Wet-Rhy	Пронзительный звук, подходящий для баллад
18	JazzTone	Чистый звук для джаза
19	DeepFLG	Чистый фленджер
20	ArrmWah	Чистый звук wah с использованием FIX-WAH
21	Kaitei	Мелодичный звук с эхо для арпеджио или соло
22 – 29	ПУСТЫЕ	

■ Алгоритм DIST

№	Название патча	Комментарий
0	MRS-Drv	Наполненный дисторшн с богатым сустейном
1	RCT-BG	Высококачественное звучание усилителя американской серии "Rectifier"
2	CrnchCmp	Хрустящий звук с легкой компрессией
3	9002Lead	Звучание ZOOM 9002
4	F-Tweed	Звук небольшого классического лампового усилителя американского производства
5	BlackPnl	Хэви-метал звучание американского стек-усилителя серии "5100"
6	MatchCru	Хрустящий звук современного высококлассного усилителя
7	Sticky	Липкий хрустящий звук
8	HardPick	Жесткий хрустящий звук
9	RockDrv	Прямой роковый звук
10	Duplex	Объемный звук для соло-гитары с эффектом двух слоев
11	MadBass	Звук для баса с distortion для аккордов и соло в высокочастотном диапазоне
12	Straight	Универсальный прямой звук для соло
13	JetSound	Универсальный реактивный звук
14	Combo-BG	Звук, характеризующийся четким овердрайвом и длинным сустейном
15	FDR-Twin	Чистое звучание американского классического лампового усилителя
16	Beatle	Первоклассное звучание Mersey Beat
17	WildFuzz	Классическое фузовое звучание
18	JB.Style	Октавер для совместных риффов гитары и баса

19	Pitch-5	Даже отдельные ноты звучат, как мощные аккорды
20	BRT-Drv	Замечательный звук британских стек-усилителей серии "900"
21	Soldan	Высокочувствительное звучание усилителя, идеальное для полутоновых настроек сингла
22	MatchDrv	Драйв-звучание современного высококлассного усилителя
23	Snake	Звук хэви-метал с плотными низами
24	Crunch	Хрустящий звук серии "800" с дилеом
25	Ballad	Теплый звук для соло
26	Metal-X	Прекрасный звук для металла с легкими обертонами
27	DP-Drv	Хард-роковый звук 70-х
28	WetDrive	Простой необработанный овердрайв
29	Mellow	Мелодичное звучание для соло
30	MultiDst	Сильный всеобъемлющий звук
31	Bright	Хрустящий звук
32	Melody	"Вкусно приправленный" звук для тем
33	V-Blues	Классический блюзовый звук
34	BlueFngr	Блюзовый звук, подходящий для пальцевой игры
35	HDR-Drv	Сырое звучание в стиле хард -рока
36	Cry-Lead	Звучание в стиле оригинального эффекта Zoom "Cry"
37	ZakWah	Звук с auto-wah для соло
38	LA-Std	Большой хорус в стиле лос-анжелесской студии
39	TheRing	Имитация кольцевого модулятора
40	JimVib	Знаменитое вибрато
41	Creamy	Мягкое фузовое звучание
42 – 49	ПУСТЫЕ	

■ Алгоритм ACO/BASS SIM

№	Название патча	Комментарий
0	AcoSIM 1	Имитация естественного звука акустической гитары
1	AcoSIM 2	Имитация звука акустики с великолепным хорусом
2	AcoSIM 3	Вибрирующий расстроенный звук без модуляции
3	FullSize	Имитация акустики с полноразмерным корпусом
4	Light12	Легкое звучание 12-струнной гитары
5	BsSIM1	Имитирует плотно зажатый бас
6	BsSIM2	Имитация баса с хорусом, подходит для мелодичных тем
7	BsSIM3	Имитация баса с auto-wah
8	FingBass	Волнообразный звук, часто использовавшийся во фьюжн 80-х
9	UniSolo	Звучание гитары и баса в унисон
10 – 19	ПУСТЫЕ	

■ Алгоритм BASS

№	Название патча	Комментарий
0	BS-Pick	Плотный звук для игры со звукоснимателем
1	BS-Od	Звучание с дисторшн в стиле ретро
2	BS-Drv	Звук с тяжелым дисторшн
3	BS-Fingr	Всеобъемлющий звук для пальцевой игры
4	BS-Slap	Хрустящее слэп-звучание
5	BS-Comp	Звук с атакой, которая регулируется силой воздействия на струны
6	BS-Edge	Плотный заостренный звук
7	BS-Solo	Звук с хорусом, подходящий для темы
8	BS-Octve	Звук с добавлением компонента, поднятого на октаву
9	BS-Wah	Фанковый бас с auto-wah
10 – 19	ПУСТЫЕ	

■ Алгоритм MIC

№	Название патча	Комментарий
0	Vo-Std	Стандартный эффект для вокала
1	Vo-Rock	Эффект для рок-вокала
2	Vo-Balld	Эффект для балладного вокала с расстроенным хорусом
3	Vo-Echo	Эхо-эффект для вокала
4	Vo-PreC1	Мягкий, приятный звук для конденсаторных микрофонов
5	Vo-PreC2	Добавляет глубину для конденсаторных микрофонов
6	Vo-PreD1	Улучшает ясность звука для динамических микрофонов
7	Vo-PreD2	Делает звук более наполненным и "сырым"
8	Vo-Robot	Голос робота, как в научно-фантастических фильмах
9	AG-Live	Звук для записи микрофона с ощущением живого исполнения, используется не только для гитар.
10	AG-Brght	Яркий и хрустящий звук для записи микрофона
11	AG-Solo	Великолепный звук для соло
12	AG-Edge	Звук для акустической гитары с подчеркнутыми краями, подходит для записи
13	AG-Strum	Звук для акустической гитары, подходит для записи (для техники strumming)
14	ForWind	Звук с выделенными средними частотами
15	ForBrass	Короткий дилей с хрустящим звуком
16	ForPiano	Звук с увеличенной глубиной и четкостью
17	AG-Mix 1	Усиленный звук, подходящий для техники strumming
18	AG-Mix 2	Усиленный звук, подходящий для арпеджио
19	SweeperX	Эффект с резкими изгибами звука для выделенной перкуссии
20	FXgroove	Звучание ритм-блока
21	Lo&Hi	Усиливает верхи и низы и опускает середину
22	Lo-Boost	Подчеркивает басы с помощью pitch shifter
23	FanFan	Звучание, похожее на речь сквозь ветер
24	Alien	Звуковой эффект для вокала в стиле космических существ
25	TapeComp	Имитирует аналоговую мульти-трековую запись
26	Duet??	Добавляет детский голос к женскому вокалу или женский голос к мужскому вокалу
27	Active	Патч с подчеркнутой атакой
28	Psyche	Хитроумный вокальный эффект в психоделическом стиле
29	DeepDLY	Дилей для вокала, используется при урезании криков или звука
30	HeGas	Крякающий эффект для голоса, как после выдыхания гелия
31 – 49	ПУСТЫЕ	

■ Алгоритм LINE

№	Название патча	Комментарий
0	Syn-Lead	Эффект для синтезаторных соло в одном тоне
1	OrganPha	Фейзер для синтезатора /органа
2	OrgaRock	Гулкое дисторшн-звучание для рок-органа
3	EP-Chor	Красивый хорус для электропиано
4	ClavFlg	Wah для клавишета
5	Concert	Эффект концертного зала, подходит для рояля
6	Honkey	Имитация пианино в стиле honky-tonk
7	PowerBD	Эффект, придающий большую мощность бочке
8	DrumFlng	Обычный фленджер для ударных
9	LiveDrum	Имитация живого doubling вне помещения
10	JetDrum	Фейзер для 16-тактного hi-hat
11	AsianKit	Преобразует обычный набор ударных в азиатский
12	BassBost	Подчеркивает низкие частоты
13	Mono->St	Эффект, придающий пространственный объем моно-источнику
14	AM Radio	Имитация AM-радио
15	WideDrm	Эффект с широким стерео, подходит для встроенных ударных
16	DanceDrm	Усиливает бас для танцевальных ритмов
17	Octaver	Добавляет звук на одну октаву ниже
18	Percushn	Придает перкуссии воздушность, присутствие и стерео-расширение

19	MoreTone	Дисторшн-звучание гитары с подчеркнутой серединой корпуса
20	SnrSmack	Подчеркивает отрывистый звук малого барабана
21	Shudder!	"Резаный" звук для техно-треков
22	SwpPhase	Фейзер с мощным резонансом
23	DirtyBiz	Low-fi distortion с использованием кольцевого модулятора
24	Doubler	Эффект doubling, подходящий для вокальных треков
25	SFXlab	Усиленное SFX-звучание для синтезатора
26	SynLead2	Реактивный звук в старом стиле, великолепен для соло синтезатора
27	Tekepiko	Эффект для последовательных фраз и приглушенной гитары (одна нота)
28	Soliner	Имитация аналогового струнного ансамбля
29	HevyDrum	Звучание ударных в стиле хард -рок
30 – 49	ПУСТЫЕ	

■ Алгоритм DUAL MIC

№	Название патча	Комментарий	Рекомендуемые входы L/R
0	Vo/Vo 1	Патч, подходящий для дуэтов	Вокал
1	Vo/Vo 2	Хорус для главного вокала	Вокал
2	Vo/Vo 3	Для гармонии	Вокал
3	AG/Vo 1	Придает характер звучания "на улице"	Акустика/Вокал
4	AG/Vo 2	Патч с характеристиками для вокала, отличающимися от AG/Vo 1	Акустика/Вокал
5	AG/Vo 3	Агрессивно изменяет характер вокала	Акустика/Вокал
6	ShortDLY	Короткий дилей, эффективно использующий doubling	Микрофон
7	FatDrum	Для записи ударных с использованием одного стерео-микрофона	Микрофон
8	BothTone	Настроен для мужского вокала на канале L или женского на канале R	Вокал
9	Condnsr	Имитация конденсаторного микрофона со входом динамического микрофона	Вокал
10	DuoAtack	Хорус для соло вокала с подчеркнутой атакой	Вокал
11	Warmth	Теплое звучание с выделенной серединой	Вокал
12	AM Radio	Имитация монофонического AM радио	Вокал
13	Pavilion	Патч для обработки речи на выставках и подобных событиях	Вокал
14	TV News	Звучание, как в телевизионных новостях	Вокал
15	F-Vo/Pf1	Для женского вокала с аккомпанементом фортепиано	Вокал/Пианино
16	JazzDuo1	Имитация джазовой LP-записи со звуком low fi	Вокал/Пианино
17	Cntmprry	Всеобъемлющий чистый звук	Вокал/Пианино
18	JazzDuo2	JazzDuo1 для мужского вокала	Вокал/Пианино
19	Ensemble	Патч для гитары с сильной атакой и пианино с сочным звуком	Акустика/Пианино
20	Enhanced	Патч для баллад с ясным, сильным контуром	Акустика/Вокал
21	Warmy	Патч, компенсирующий чересчур яркое окружение	Акустика/Вокал
22	Strum+Vo	Мягкий наполненный звук с компенсацией середины	Акустика/Вокал
23	FatPlus	Патч, усиливающий слабую середину	Акустика/Вокал
24	Arp+Vo	Наполненный плотный звук	Акустика/Вокал
25	ClubDuo	Имитация живого звучания в маленьком клубе	Акустика
26	BigShape	Патч, усиливающий общую чистоту звука	Акустика
27	FolkDuo	Свежее и ясное звучание	Акустика
28	GtrDuo	Патч для гитарных дуэтов	Акустика
29	Bright	Патч с яркой и острой перспективой	Акустика
30 – 49	ПУСТЫЕ		

■ Алгоритм MASTERING

№	Название патча	Комментарий
0	PlusAlfa	Увеличивает общую мощность звучания
1	All-Pops	Обычный мастеринг
2	StWide	Мастеринг с широким диапазоном применения
3	DiscoMst	Мастеринг для клубного звука
4	Boost	Придает завершающий оттенок hi-fi
5	Power	Создает объемный и мощный низкочастотный диапазон
6	Live	Придает ощущение живого исполнения
7	WarmMst	Добавляет ощущение теплоты
8	TightUp	Добавляет ощущение жесткости
9	1930Mst	Мастеринг, придающий звучание 1930-х
10	LoFi Mst	Для мастеринга lo-fi
11	BGM	Мастеринг для музыки на заднем плане (аккомпанемента)
12	RockShow	Придает рок-миксу ощущение живого исполнения
13	Exciter	Lo-fi мастеринг с легким дисторшн в средне- и высокочастотном диапазоне
14	Clarify	Подчеркивает высокочастотный диапазон
15	VocalMax	Мастеринг, который выводит вокал на передний план
16	RaveRez	Специальный эффект с использованием сильного фильтра
17	FullComp	Сильная компрессия всех частот
18	ClearPWR	Энергичная настройка с подчеркнутой серединой
19	ClearDMS	Увеличивает ясность и объем
20	Maximizr	Усиливает общий уровень давления звука
21 – 29	ПУСТЫЕ	

Эффект Send/return

№	Название патча	Комментарий
0	VoChorus	Хорус, добавляющий окраску вокалу
1	DeepDBL	Эффект doubling с ощущением глубины
2	TightHal	Реверберация Hall с жестким звуком
3	LargeHal	Имитирует реверберацию большого зала
4	TrStudio	Имитирует реверберацию репетиционной студии
5	VcxRev	Настроен для усиления вокала
6	RealPlat	Имитация реверберации пружинного типа
7	VinSprin	Имитация аналоговой реверберации пружинного типа
8	Delay3/4	Дилей восьмой ноты с точкой, синхронизированный с темпом ритм-блока
9	Natural	Хорус с низкой модуляцией для аккомпанемента
10	GtChorus	Хорус для слабого звука гитары
11	Doubling	Универсальный эффект doubling
12	Echo	Яркий дилей в аналоговом стиле
13	Delay3/2	Дилей четвертной ноты с точкой, синхронизированный с темпом ритм-блока
14	FastCho	Быстрый хорус
15	DeepCho	Универсальный глубокий хорус
16	ShortDLY	Универсальный короткий дилей
17	SoloLead	Поддерживает напряженность быстрых фраз
18	WarmyDly	Имитация аналогового дилея с теплым звуком
19	EnhanCho	Усиливающий эффект с doubling с фазовым смещением
20	Detune	Для инструментов с сильными гармониками, например, электропиано или синтезатора
21	Whole*1	Дилей длиной в целую ноту, синхронизированный с темпом ритм-блока
22	Delay2/3	Дилей большой триоли, синхронизированный с темпом ритм-блока
23	Delay1/4	Дилей шестнадцатой ноты, синхронизированный с темпом ритм-блока
24	BrgtRoom	Реверберация Room с жестким звуком
25	SoftHall	Реверберация Hall с мягким звуком
26	SmallHal	Имитирует реверберацию маленького зала
27	LiveHous	Имитирует реверберацию клуба
28	DarkRoom	Реверберация Room с мягким звуком
29	Tunnel	Имитирует реверберацию туннеля
30	BigRoom	Имитирует реверберацию спортивного зала
31	PowerSt.	Реверберация gate
32	BrgtHall	Имитирует концертный зал с ярким звуком
33	BudoKan	Имитирует реверберацию зала Budokan в Токио
34	Ballade	Для медленных баллад
35	SecBrass	Реверберация для секции духовых
36	ShortPlt	Короткая реверберация
37	Dome	Реверберация стадиона с куполообразной крышей
38	ClearSpr	Реверберация с чистым звуком и коротким временем
39	Dokan	Имитирует реверберацию глиняной трубки
40 – 59	ПУСТЫЕ	

Ритм-паттерны

В колонках "Сонг" (№ 35-234) фрагменты и вставки скомпонованы по стилю, чтобы сделать наиболее эффективным ввод ритм-сонгов с помощью FAST.

Например, когда вы вводите $(71+72+73) \times 2 + (74+75+76) \times 2$, создается 16-дольная ритм-партия в стиле фьюжн. ("V" в названии паттерна означает фрагмент (verse), а "F" - вставку (fill-in).)

№	Название	Доля	47	ROCKs3VA	1	99	POPs1Vb	1	151	DANCs1VB	1
Вариация			48	ROCKs3FA	1	100	POPs1FB	1	152	DANCs1FB	1
0	08Beat01	4	49	ROCKs3VB	1	101	RnBs1VA	2	153	DANCs2VA	2
1	08Beat02	4	50	ROCKs3FB	1	102	RnBs1Va	1	154	DANCs2Va	1
2	08Beat03	4	51	ROCKs4VA	2	103	RnBs1FA	1	155	DANCs2FA	1
3	08Beat04	4	52	ROCKs4Va	1	104	RnBs1VB	2	156	DANCs2VB	2
4	08Beat05	4	53	ROCKs4FA	1	105	RnBs1Vb	1	157	DANCs2Vb	1
5	08Beat06	4	54	ROCKs4VB	2	106	RnBs1FB	1	158	DANCs2FB	1
6	08Beat07	4	55	ROCKs4Vb	1	107	RnBs2VA	2	159	HOUSs1VA	1
7	08Beat08	4	56	ROCKs4FB	1	108	RnBs2Va	1	160	HOUSs1FA	1
8	08Beat09	4	57	HRKs1VA	1	109	RnBs2FA	1	161	HOUSs1VB	1
9	08Beat10	4	58	HRKs1FA	1	110	RnBs2VB	2	162	HOUSs1FB	1
10	08Beat11	4	59	HRKs1VB	1	111	RnBs2Vb	1	163	TECHs1VA	1
11	08Beat12	4	60	HRKs1FB	1	112	RnBs2FB	1	164	TECHs1FA	1
12	16Beat01	4	61	HRKs2VA	2	113	MTNs1VA	2	165	TECHs1VB	1
13	16Beat02	2	62	HRKs2Va	1	114	MTNs1Va	1	166	TECHs1FB	1
14	16Beat03	4	63	HRKs2FA	1	115	MTNs1FA	1	167	DnBs1VA	2
15	16Beat04	4	64	HRKs2VB	2	116	MTNs1VB	2	168	DnBs1Va	1
16	16Beat05	4	65	HRKs2Vb	1	117	MTNs1Vb	1	169	DnBs1FA	1
17	16Beat06	4	66	HRKs2FB	1	118	MTNs1FB	1	170	DnBs1VB	2
18	16Beat07	2	67	MTLs1VA	1	119	FUNKs1VA	2	171	DnBs1Vb	1
19	16Beat08	2	68	MTLs1FA	1	120	FUNKs1Va	1	172	DnBs1FB	1
20	16Beat09	4	69	MTLs1VB	1	121	FUNKs1FA	1	173	TPs1VA	1
21	16Beat10	4	70	MTLs1FB	1	122	FUNKs1VB	2	174	TPs1FA	1
22	16Beat11	4	71	FUSs1VA	2	123	FUNKs1Vb	1	175	TPs1VB	1
23	16Beat12	4	72	FUSs1Va	1	124	FUNKs1FB	1	176	TPs1FB	1
24	16FUS01	2	73	FUSs1FA	1	125	FUNKs2VA	2	177	AMBs1VA	2
25	16FUS02	2	74	FUSs1VB	2	126	FUNKs2Va	1	178	AMBs1Va	1
26	16FUS03	4	75	FUSs1Vb	1	127	FUNKs2FA	1	179	AMBs1FA	1
27	16FUS04	2	76	FUSs1FB	1	128	FUNKs2VB	2	180	AMBs1FB	1
28	04JAZZ01	4	77	FUSs2VA	2	129	FUNKs2Vb	1	181	BALDs1VA	2
29	04JAZZ02	4	78	FUSs2Va	1	130	FUNKs2FB	1	182	BALDs1Va	1
30	04JAZZ03	4	79	FUSs2FA	1	131	HIPs1VA	2	183	BALDs1FA	1
31	04JAZZ04	4	80	FUSs2VB	2	132	HIPs1Va	1	184	BALDs1VB	2
32	DANCE	2	81	FUSs2Vb	1	133	HIPs1FA	1	185	BALDs1Vb	1
33	CNTRY	2	82	FUSs2FB	1	134	HIPs1VB	2	186	BALDs1FB	1
34	68BLUS	4	83	FUSs3VA	2	135	HIPs1Vb	1	187	BLUSs1VA	2
№ Название Доля Сонг			84	FUSs3Va	1	136	HIPs1FB	1	188	BLUSs1Va	1
35	ROCKs1VA	2	85	FUSs3FA	1	137	HIPs1VC	2	189	BLUSs1FA	1
36	ROCKs1Va	1	86	FUSs3VB	2	138	HIPs1Vc	1	190	BLUSs1VB	2
37	ROCKs1FA	1	87	FUSs3Vb	1	139	HIPs1VD	2	191	BLUSs1Vb	1
38	ROCKs1VB	2	88	FUSs3FB	1	140	HIPs1Vd	1	192	BLUSs1FB	1
39	ROCKs1Vb	1	89	INDTs1VA	2	141	HIPs2VA	2	193	CNTRs1VA	2
40	ROCKs1FB	1	90	INDTs1Va	1	142	HIPs2Va	1	194	CNTRs1Va	1
41	ROCKs2VA	2	91	INDTs1FA	1	143	HIPs2VB	2	195	CNTRs1FA	1
42	ROCKs2Va	1	92	INDTs1VB	2	144	HIPs2Vb	1	196	CNTRs1VB	2
43	ROCKs2FA	1	93	INDTs1Vb	1	145	HIPs2FB	1	197	CNTRs1Vb	1
44	ROCKs2VB	2	94	INDTs1FB	2	146	HIPs2VC	2	198	CNTRs1FB	1
45	ROCKs2Vb	1	95	POPs1VA	2	147	HIPs2Vc	1	199	JAZZs1VA	2
46	ROCKs2FB	1	96	POPs1Va	1	148	HIPs2VD	2	200	JAZZs1Va	1
			97	POPs1FA	1	149	DANCs1VA	1	201	JAZZs1FA	1
			98	POPs1VB	2	150	DANCs1FA	1	202	JAZZs1VB	2

203	JAZZs1Vb	1
204	JAZZs1FB	1
205	AFROs1VA	2
206	AFROs1Va	1
207	AFROs1FA	1
208	AFROs1VB	2
209	AFROs1Vb	1
210	AFROs1FB	1
211	REGGs1VA	2
212	REGGs1Va	1
213	REGGs1FA	1
214	REGGs1VB	2
215	REGGs1Vb	1
216	REGGs1FB	1
217	LATNs1VA	2
218	LATNs1Va	1
219	LATNs1FA	1
220	LATNs1VB	2
221	LATNs1Vb	1
222	LATNs1FB	1
223	LATNs2VA	2
224	LATNs2Va	1
225	LATNs2FA	1
226	LATNs2VB	2
227	LATNs2Vb	1
228	LATNs2FB	1
229	MidEs1VA	2
230	MidEs1Va	1
231	MidEs1FA	1
232	MidEs1VB	2
233	MidEs1Vb	1
234	MidEs1FB	1
№	Название	Доля
Стандартные		
235	ROCK01	2
236	ROCK02	2
237	ROCK03	2
238	ROCK04	2
239	ROCK05	2
240	ROCK06	2
241	ROCK07	2
242	ROCK08	2
243	ROCK09	2
244	ROCK10	2
245	ROCK11	4
246	ROCK12	2
247	ROCK13	2
248	ROCK14	2
249	ROCK15	2
250	ROCK16	2
251	ROCK17	2
252	ROCK18	2
253	ROCK19	2
254	ROCK20	2
255	ROCK21	2
256	ROCK22	2
257	ROCK23	2
258	ROCK24	2
259	ROCK25	2
260	ROCK26	2
261	ROCK27	2
262	ROCK28	2
263	HRK01	2
264	HRK02	2

265	HRK03	2
266	HRK04	2
267	HRK05	2
268	HRK06	2
269	HRK07	2
270	MTL01	2
271	MTL02	2
272	MTL03	2
273	MTL04	2
274	THRS01	2
275	THRS02	2
276	PUNK01	2
277	PUNK02	2
278	FUS01	2
279	FUS02	2
280	FUS03	2
281	FUS04	2
282	FUS05	2
283	FUS06	2
284	FUS07	2
285	FUS08	2
286	POP01	2
287	POP02	2
288	POP03	2
289	POP04	2
290	POP05	2
291	POP06	2
292	POP07	2
293	POP08	2
294	POP09	2
295	POP10	2
296	POP11	2
297	POP12	2
298	RnB01	2
299	RnB02	2
300	RnB03	2
301	RnB04	2
302	RnB05	2
303	RnB06	2
304	RnB07	2
305	RnB08	2
306	RnB09	2
307	RnB10	2
308	FUNK01	2
309	FUNK02	2
310	FUNK03	2
311	FUNK04	2
312	FUNK05	2
313	FUNK06	2
314	FUNK07	2
315	FUNK08	2
316	FUNK09	2
317	FUNK10	2
318	FUNK11	2
319	FUNK12	2
320	HIP01	2
321	HIP02	2
322	HIP03	2
323	HIP04	2
324	HIP05	2
325	HIP06	2
326	HIP07	2
327	HIP08	2
328	HIP09	2

329	HIP10	2
330	HIP11	2
331	HIP12	2
332	HIP13	2
333	HIP14	2
334	HIP15	2
335	HIP16	2
336	HIP17	2
337	HIP18	2
338	HIP19	2
339	HIP20	2
340	HIP21	2
341	HIP22	2
342	HIP23	2
343	DANC01	2
344	DANC02	2
345	DANC03	2
346	DANC04	2
347	DANC05	2
348	DANC06	2
349	HOUS01	2
350	HOUS02	2
351	HOUS03	2
352	HOUS04	2
353	TECH01	2
354	TECH02	2
355	TECH03	2
356	TECH04	2
357	TECH05	2
358	TECH06	2
359	TECH07	2
360	TECH08	2
361	TECH09	2
362	TECH10	2
363	DnB01	2
364	DnB02	2
365	DnB03	2
366	DnB04	2
367	DnB05	2
368	DnB06	2
369	TRIP01	2
370	TRIP02	2
371	TRIP03	2
372	TRIP04	2
373	AMB01	2
374	AMB02	2
375	AMB03	2
376	AMB04	2
377	BALD01	2
378	BALD02	2
379	BALD03	2
380	BALD04	2
381	BALD05	2
382	BALD06	2
383	BALD07	2
384	BALD08	2
385	BALD09	2
386	BALD10	2
387	BALD11	4
388	BLUS01	2
389	BLUS02	2
390	BLUS03	2
391	BLUS04	2
392	BLUS05	2

393	BLUS06	2
394	CNTR01	2
395	CNTR02	2
396	CNTR03	2
397	CNTR04	2
398	JAZZ01	2
399	JAZZ02	2
400	JAZZ03	2
401	JAZZ04	2
402	JAZZ05	2
403	JAZZ06	2
404	JAZZ07	4
405	SHFL01	2
406	SHFL02	2
407	SHFL03	2
408	SHFL04	2
409	SHFL05	2
410	SKA01	2
411	SKA02	2
412	SKA03	2
413	SKA04	2
414	REGG01	2
415	REGG02	2
416	REGG03	2
417	REGG04	2
418	AFRO01	2
419	AFRO02	2
420	AFRO03	2
421	AFRO04	2
422	AFRO05	2
423	AFRO06	2
424	AFRO07	2
425	AFRO08	2
426	LATN01	2
427	LATN02	2
428	LATN03	2
429	LATN04	2
430	LATN05	2
431	LATN06	2
432	LATN07	2
433	LATN08	2
434	LATN09	2
435	LATN10	2
436	LATN11	2
437	LATN12	2
438	BOSSA01	4
439	BOSSA02	4
440	SAMBA01	4
441	SAMBA02	4
442	MidE01	2
443	MidE02	2
444	MidE03	2
445	MidE04	2
446	INTRO01	1
447	INTRO02	1
448	INTRO03	1
449	INTRO04	1
450	INTRO05	1
451	INTRO06	1
452	INTRO07	1
453	INTRO08	1
454	INTRO09	1
455	INTRO10	1
456	INTRO11	1

457	INTRO12	1
458	INTRO13	1
459	INTRO14	1
460	INTRO15	1
461	INTRO16	1
462	INTRO17	1

463	INTRO18	1
464	ENDING01	1
465	ENDING02	1
466	ENDING03	1
467	ENDING04	1
468	ENDING05	1

469	ENDING06	1
470	ENDING07	1
471	COUNT	2
472	AllMute	1

473-508	ПУСТЫЕ	0
509	METRO34	1
510	METRO44	1

Наборы ударных / Программы баса

Набор ударных

№	Название
0	Standard
1	Basic
2	LiveRock
3	Analog
4	Light
5	Brush
6	Funk
7	Pop

Программа баса

№	Название
0	Finger
1	Pick
2	Slap
3	Acoustic
4	SynthBS

Таблица инструментов / MIDI-номеров нот

Пэд	Банк 1		Банк 2		Банк 3	
	Инструмент	№ ноты	Инструмент	№ ноты	Инструмент	№ ноты
BD	Kick drum	36	Rim shot	37	Low agogo	68
SD	Snare drum	38	Clap	39	High agogo	67
СНН	Closed hi-hat	42	Cowbell	56	Stick	33
CRASH	Crash cymbal	49	Low conga	64	High bongo	60
RIDE	Ride cymbal	51	Mute high conga	62	Low bongo	61
ОНН	Open hi-hat	46	Open high conga	63	Metronome bell	34
TOM1	Tom 1	50	Cup	53	Maracas	70
TOM2	Tom 2	47	Tambourine	54	High timbale	65
TOM3	Tom 3	43	Claves	52	Low timbale	66

Файлы на SD-карте

■ Папка PROJxxx

(xxx; 000-999 в соответствии с номером проекта)

Содержит различные данные для каждого проекта.

PRJDATA.ZIF

Настройки отметок, параметров трека, эффектов

RHYTHM.SEQ

Данные ритм-паттерна/ритм-сонга

TRACKx_y.ZAF

Аудио-данные для каждого трека/V-дубля

(x; 0-7 соответствуют трекам номер 1-8, y; 0-9 для V-дубля номер 1-10)

■ Папка SYS

Содержит системные файлы.

MACPRM.ZIF

Номер проекта, отредактированного последним

SEQPLY.LST

Данные плейлиста

■ SYSTEM.BIN

Общие настройки проектов на карте

* Не следует менять названия файлов, используя обычное устройство чтения/записи SD-карты. Если у файлов будут другие имена, MRS-8 не сможет распознать их.

Применение MIDI

1. Принятые сообщения

Нет

2. Переданные сообщения

Статус	1-е	2-е	Описание	
8nH	kk	40H	Note Off	kk: номер ноты
9nH	kk	00H	Note Off	kk: номер ноты
9nH	kk	vv	Note On	kk: номер ноты vv: громкость
BnH	07H	vv	Channel Volume	vv: значение громкости
BnH	7BH	00H	All Notes Off	
F1H	dd		MTC Quarter Frame	dd: дата
F2H	sl	sh	Song Position Pointer	shsl: позиция сонга
F8H			Timing Clock	
FAH			Start	
FBH			Continue	
FCH			Stop	

ПРИМЕЧАНИЕ: n = номер MIDI-канала (0 - F)

3. Сообщения System Exclusive

Нет принятых/переданных сообщений SysEx.

MIDI-карта

[Магнитофон с SD-картой]
 Модель MRS-8

MIDI-карта

Дата: 30 июня 2004
 Версия: 1.00

Функция ...		Передача	Прием	Примечания
Основной канал	Изменен по умолчанию	1-16, OFF 1-16, OFF		Запоминаемый
Режим	По умолчанию Сообщения Измененный	3 x *****		
Номер ноты	Реальный звук	12 – 75 *****		
Громкость	Note ON Note OFF	o x		
Послекасание	Клавиши Каналы	x x		
Колесо Pitch Bend		x		
Изменение режима управления		7		Уровень громкости
Сообщение «Program Change» [Программное изменение]	Реальный номер	o *****		
«System Exclusive» [Системно - специфическое сообщение]		x		
«System Common» Qtr frame [Общесистемные MIDI-сообщения] Позиция сонга Выбор сонга Мелодия		o o x x		
Реальное время системы тактовой синхронизации		o o		
Вспомогательные сообщения	«Local ON/OFF» [Самоуправление вкл /выкл] «All Notes OFF» [Выключение всех нот] «Active Sense» [Активный контроль] «Reset» [Перезагрузка]	x o x x		
Примечания		Передается сообщение MTC Quarter Frame.		

Режим 1 : OMNI ON, POLY
 Режим 3 : OMNI OFF, POLY

Режим 2 : OMNI ON, MONO
 Режим 4 : OMNI OFF, MONO

o : Есть
 x : Нет

■ Информация Федеральной комиссии связи США (FCC)

Данное оборудование соответствует требованиям, предъявляемым к цифровым устройствам класса В согласно части 15 правил FCC. Эти требования разработаны для защиты от вредного излучения при установке устройств в жилых помещениях. Данное оборудование создает, использует и может излучать электромагнитные волны, и в случае неправильной установки и использования может создавать помехи в радиосвязи. Если это оборудование вызывает помехи в приеме радио- или телепередач, что можно определить, выключив и затем включив прибор, пользователю рекомендуется выполнить следующие действия, чтобы скорректировать прием:

- Изменить направление приема или переместить принимающую антенну.
- Увеличить расстояние между оборудованием и приемником.
- Подключить оборудование в розетку, расположенную в другой электрической цепи.
- Проконсультироваться с поставщиком радиоприемника/телевизора.



ZOOM CORPORATION

ITOHPIA Iwamotocho 2chome Bldg., 2-11-2, Iwamoto-cho,

Chiyoda-ku, Tokyo 101-0032, Japan

Web Site: <http://www.zoom.co.jp>

MRS-8 5000-1