

Оглавление

Оглавление	2
Обозначения в руководстве.....	7
Особенности устройства	8
Об автоматическом выключении.....	8
Названия частей и функций	9
Подключение	16
Основные действия	19
Проигрывание музыки.....	19
Воспроизведение/остановка	21
Работа Gate	23
Изменение темпа.....	23
Переключение аудиоклипа	24
Глушение (отключение звука) аудиоклипа.....	25
Проигрывание соло перфоманса	26
Проигрывание в темпе	27
Регулировка темпа	28
Изменение скорости и высоты воспроизведения (Variable Pitch)	28
Синхронизация скорости воспроизведения с темпом без изменения высоты тона (Stretch Sync)	29
Регулировка тайминга (Quantize).....	30
Настройка ритма (Align).....	32
Запись перфоманса (Live Rec)	33
Настройка звука микрофона	33
Kaoss Pad функции	35
Kaoss Pad режим	35
Выбор источника входного сигнала.....	36
Регулировка эффектов	38
Использование эффектов.....	38
Удержание эффектов (Touch Hold).....	38
Запись работы эффектов (Pad Motion).....	39
Сохранение/загрузка настроек (Program Memory).....	40
Сохранение	40
Загрузка.....	41
Функции сэмплера	41
Работа сэмплера	41
Временное отключение звука (Break)	43
Установка начальной позиции воспроизведения (Hot Cue)	44
Hot Cue режим	44
Установка цели Hot Cue	46
Установка Точки Hot Cue.....	46
HOT CUE EDIT экран.....	46

Удаление Точки Hot Cue	50
Сохранение Точки Hot Cue.....	50
Сэмплирование/Ресемплинг.....	50
Сэмплирование.....	51
Сэмплирование при помощи ножного переключателя.....	55
Установка аудиоклипа.....	57
Экран редактирования триггерного пэда TRIGGER PAD EDIT	57
Панель формы волны (Wide)	60
Панель формы волны (Zoom)	61
Панель Начальной Точки (Start Point)	61
Панель Конечной Точки (End Point).....	62
Панель Точки Воспроизведения (Play Point)	62
Панель Режимы Воспроизведения (Play Mode)	63
Обрезка аудиоклипа.....	66
Настройка назначения Триггерного Пэда	67
Копирование аудиоклипа	69
Перемещение аудиоклипа	70
Замена аудиоклипа	71
Удаление аудиоклипа.....	72
Импорт аудиоклипа или файлов WAV.....	73
Групповая настройка.....	75
Назначение источника.....	75
Аудиовыход при групповой настройке	75
Отмена групповой настройки	76
Мониторинг звука.....	76
Прослушивание в наушниках.....	77
Отмена настроек мониторинга	77
Управление данными на SD-карте	78
CARD экран	78
Извлечение SD-карты	79
Форматирование SD-карты.....	80
Удаление файла.....	81
Управление проектом.....	83
PROJECT экран	83
Создание проекта.....	84
Загрузка проекта.....	85
Сохранение проекта.....	85
Перенаименование проекта	87
Удаление проекта.....	88
Настройка основного устройства.....	89
Функция Поверхности (Surface).....	96
Устройство чтения SD-карты.....	97
MIDI панель управления	97
XY управления.....	97

Управление фейдером	98
Спецификация	99
Поиск неисправностей	101
Дополнение	103
Поток сигнала	103
MIDI спецификация	105
MIDI таблица сообщений	105
MIDI таблица панели управления.....	105
MIDI: схема реализации	110
Kaoss Pad список эффектов	111
Сообщение об ошибках	117

Меры предосторожности

Расположение

Использование устройства в следующих местах может привести к неисправности:

- Под прямыми солнечными лучами
- Места с экстремальной температурой или влажностью.
- Чрезмерно пыльные или грязные места.
- Места чрезмерной вибрации.
- Рядом с магнитными полями

Источник питания

Подключите указанный адаптер переменного тока к розетке переменного тока с правильным напряжением. Не подключайте его к розетке переменного тока с напряжением, отличным от того, для которого предназначено ваше устройство.

Помехи в работе других электрических устройств

Радиоприемники и телевизоры, расположенные поблизости, могут испытывать помехи при приеме. Используйте данное устройство на подходящем расстоянии от радиоприемников и телевизоров.

Умение обращаться

Во избежание поломки не прилагайте чрезмерных усилий к переключателям и органам управления.

Забота

Если внешняя поверхность загрязнится, протрите ее чистой сухой тканью. Не используйте жидкие чистящие средства, такие как бензол или разбавитель, а также чистящие средства или легковоспламеняющиеся полироли.

Сохраните это руководство

После прочтения данного руководства сохраните его для дальнейшего использования.

Не допускайте попадания посторонних предметов в ваше оборудование

Никогда не устанавливайте емкости с жидкостью рядом с данным оборудованием. Попадание жидкости в оборудование может привести к поломке, возгоранию или поражению электрическим током.

Будьте осторожны, не допускайте попадания металлических предметов в оборудование. Если что-то все же проникло в оборудование, отключите адаптер переменного тока от сетевой розетки. Затем обратитесь к ближайшему дилеру Korg или в магазин, где было приобретено оборудование.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ РЕГЛАМЕНТОВ FCC (для США)

ПРИМЕЧАНИЕ. Данное оборудование было протестировано и признано соответствующим ограничениям для цифровых устройств класса В в соответствии с частью 15 правил FCC. Эти ограничения предназначены для обеспечения разумной защиты от вредных помех при установке в жилых помещениях. Данное оборудование генерирует, использует и может излучать радиочастотную энергию и, если оно установлено и используется не в соответствии с инструкциями, может создавать вредные помехи для радиосвязи. Однако нет никакой гарантии, что помехи не возникнут в конкретной установке. Если это оборудование действительно создает вредные помехи для радио- или телевизионного приема, что можно определить, выключив и включив оборудование, пользователю рекомендуется попытаться устранить помехи с помощью одной или нескольких из следующих мер:

Изменить ориентацию или местоположение приемной антенны.

Увеличьте расстояние между оборудованием и приемником.

Подключите оборудование в розетку цепи, отличной от той, к которой подключен ресивер.

Обратитесь за помощью к дилеру или опытному специалисту по радио/ТВ.

Если в комплект поставки данного оборудования входят такие предметы, как кабели, вы должны использовать именно эти предметы. Несанкционированные изменения или модификации этой системы могут лишить пользователя права управлять этим оборудованием.

Уведомление об утилизации (только для ЕС)

Если на изделии, руководстве пользователя, батарее или аккумуляторной упаковке отображается символ «перечеркнутого мусорного контейнера», это означает, что если вы хотите утилизировать данное изделие, руководство, упаковку или батарею, вы должны сделать это утвержденным способом. Не выбрасывайте данное изделие, руководство, упаковку или батарею вместе с обычными бытовыми отходами. Правильная утилизация позволит предотвратить вред здоровью человека и потенциальный ущерб окружающей среде. Поскольку правильный метод утилизации будет зависеть от применимых законов и правил в вашем регионе, для получения подробной информации обратитесь в местный административный орган. Если батарея содержит тяжелые металлы в сверхнормативном количестве, под символом «перечеркнутого мусорного бака» на батарее или упаковке батареи отображается химический символ..



ДЕКЛАРАЦИЯ СООТВЕТСТВИЯ ПОСТАВЩИКА (для США)

Ответственная сторона: KORG USA INC.

Адрес: 316 SOUTH SERVICE ROAD, МЕЛВИЛЛ, Нью-Йорк.

Телефон: 1-631-390-6500

Тип оборудования: ДИНАМИЧЕСКИЙ ЭФФЕКТ/СЕМПЛЕР

Модель: KAOSS Replay

Данное устройство соответствует части 15 правил FCC. Эксплуатация осуществляется при соблюдении следующих двух условий:

(1) Это устройство не может создавать вредных помех и (2) это устройство должно принимать любые получаемые помехи, включая помехи, которые могут вызвать нежелательную работу.

ВАЖНОЕ ПРИМЕЧАНИЕ ДЛЯ ПОТРЕБИТЕЛЕЙ

Этот продукт был изготовлен в соответствии со строгими спецификациями и требованиями к напряжению, действующими в стране, в которой предполагается использовать этот продукт. Если вы приобрели этот продукт через Интернет, по почте и/или по телефону, вы должны убедиться, что этот продукт предназначен для использования в стране вашего проживания.

ВНИМАНИЕ: Использование этого продукта в любой стране, отличной от той, для которой он предназначен, может быть опасным и может привести к аннулированию гарантии производителя или дистрибьютора.

Пожалуйста, также сохраните чек в качестве доказательства покупки, в противном случае ваш продукт может быть лишен гарантии производителя или дистрибьютора.

По поводу ЖК-экрана

ЖК-экран KAOSS Replay — это прецизионное устройство, качеству его продукции уделяется пристальное внимание. Хотя вы можете заметить некоторые проблемы, перечисленные ниже, имейте в виду, что они связаны с характеристиками ЖК-экранов и не являются неисправностями.

- На экране могут быть пиксели, которые всегда темные (неосвещенные) или всегда яркие (освещенные).
- В зависимости от отображаемого содержимого яркость экрана может быть неравномерной.
- В зависимости от отображаемого содержимого могут быть видны горизонтальные полосы затемнения.
- В зависимости от отображаемого содержимого могут быть видны мерцающие или муаровые узоры.

Обработка данных

Неправильная работа или неисправность могут привести к потере содержимого памяти, поэтому мы рекомендуем сохранять важные данные на USB-накопителях или других носителях. Имейте в виду, что Korg не несет ответственности за любой ущерб, который может возникнуть в результате потери данных.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ОБ АВТОРСКИХ ПРАВАХ

Данное профессиональное устройство предназначено только для использования с произведениями, авторскими правами на которые вы сами владеете, на публичное исполнение, запись, трансляцию, продажу и копирование которых вы получили разрешение от правообладателя, или в связи с деятельностью, которая представляет собой «честное использование» в соответствии с законом об авторском праве. Если вы не являетесь правообладателем, не получили разрешения от правообладателя или не участвовали в добросовестном использовании произведений, вы можете нарушить закон об авторских правах и понести ответственность за ущерб и штрафы. **KORG НЕ НЕСЕТ НИКАКОЙ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ЗА ЛЮБЫЕ НАРУШЕНИЯ ПРАВ, СОВЕРШЕННЫЕ ПРИ ИСПОЛЬЗОВАНИИ ПРОДУКЦИИ KORG.**

Содержимое, встроенное в этот продукт или включенное в него, не может быть извлечено, записано или сохранено в форме, аналогичной его исходному состоянию, а также распространено или сделано общедоступным в Интернете. Содержимое этого продукта (например, звуковые программы, данные стилей, модели аккомпанемента, MIDI-данные, данные сэмплов PCM, аудиоданные, операционная система и т. д.) является собственностью KORG Inc., защищенной авторским правом, или материалом, используемым KORG Inc. в соответствии с авторскими правами. лицензия от третьего лица. Вам не требуется разрешение от KORG Inc. для использования вышеуказанного контента для создания или исполнения музыкальных произведений, а также для записи и распространения таких произведений.

* Все названия продуктов и названия компаний являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками соответствующих владельцев.

Введение

Благодарим вас за покупку KORG KAOSS Replay.

Чтобы в полной мере воспользоваться функциями этого продукта и обеспечить длительное и непрерывное использование, пожалуйста, внимательно прочтите данное руководство перед использованием.

Обозначения в этом руководстве

- Технические характеристики продукта (дисплей, работа, программное обеспечение и другие элементы) и внешний вид могут быть изменены без предварительного уведомления.
- Цифры и изображения иллюстраций, использованных в данном руководстве, могут частично отличаться от реального продукта.
- Все иллюстрации и снимки экрана, представленные в этом руководстве, предназначены только для пояснительных целей.
- Символы, используемые в этом руководстве:



Note

Описывает содержание, на которое следует обратить внимание в отношении элементов, которые могут помешать правильному использованию характеристик или функций.



Hint

Описывает полезную дополнительную информацию.

[]	Указывает названия кнопок, переключателей и ручек на панели управления основного корпуса.
" "	Указывает переключатели, названия ручек и содержимое сообщений на рабочем экране.
Shift mode	Указывает, что вы выполняете операции, нажимая кнопку [SHIFT], чтобы она загорелась, или удерживая нажатой кнопку [SHIFT], чтобы она мигала. Чтобы отменить режим сдвига, нажмите кнопку [SHIFT] еще раз, чтобы выключить его, или отпустите кнопку [SHIFT].

Особенности этого устройства

- Управляйте эффектами в режиме реального времени с помощью сенсорной панели.
- Недавно разработанные вокальные эффекты.
- Эффекты, оптимальные для DJ-микширования и создания звука.
- Сохраните до двенадцати любимых эффектов в памяти программ.
- Мультиэффектор для микрофонного входа.
- Функция FX Release создает автоматический переход даже из самых мощных эффектов.
- Новые триггерные пэды, совместимые с динамической чувствительностью.
- Функция сэмплера, полностью оснащенная такими функциями, как растяжение времени и циклическое воспроизведение.
- Сохраните до двенадцати меток быстрого доступа для каждого семпла.
- Функция повторной выборки.
- Функция Live Record, поддерживающая запись исполнения «на лету».
- Большой сенсорный ЖК-дисплей.
- Компоновка в стиле DJ-микшера с выбором A/B и двухканальными фейдерами.
- Выход монитора, подходящий для наушников.
- Прочный алюминиевый корпус с черным жемчужным покрытием.
- Включен демо-проект.

Об автоматическом выключении

Данное устройство автоматически выключается, если в течение примерно четырех часов не выполняется никаких действий. Чтобы предотвратить непреднамеренное выключение питания, отключите функцию автоматического выключения питания.



Совет

Подробную информацию об использовании кнопок и ручки [DATA ENTRY] см. в разделе «Воспроизведение музыки».

1. Включите данное устройство и нажмите кнопку [GLOBAL].
 - Отображается экран «GLOBAL».
2. Ручкой [DATA ENTRY] выберите « Usability » — « Auto Power Off », а затем снимите флажок.

- Функция автоматического выключения отключена.
- 3.** Нажмите кнопку [ГЛОБАЛЬНЫЙ].
- Дисплей возвращается к исходному экрану.

Названия деталей и функций

Верхняя панель



- 1. Кнопка включения POWER**
Включите и выключите устройство. (Чтобы выключить питание, удерживайте этот переключатель в течение нескольких секунд.) Shift Mode: функция не назначена.
- 2. Светодиод SIGNAL/PEAK**
Указывает уровень входного сигнала [LINE/PHONO IN]. Уровень указывается в два

этапа: зеленый свет (приблизительно -40 дБFS или более) и красный свет (приблизительно -1 дБFS или более). Shift mode: Функция не назначена.

3. Кнопка LINE/PHONO

Включает вход LINE/PHONO IN (кнопка горит) или выключает (кнопка гаснет).
Shift mode: отображает экран "FX Target".

4. Кнопка MIC

Включает вход микрофона (кнопка горит) или выключает (кнопка гаснет).
Shift mode: отображает экран "Mic Setup".

5. Кнопка TRIGGER PAD EDIT

Отображает экран "TRIGGER PAD EDIT".
Shift mode: отображает экран "TRIGGER PAD UTILITY".

6. Кнопка CARD

Отображает экран работы с SD-картой.
Shift mode: Запускает/останавливает запись.

7. Кнопка GLOBAL

Отображает общие функциональные настройки устройства.
Shift mode: Отображает экран "SURFACE".

8. Кнопка PROJECT

Отображает экран управления для загрузки или сохранения проекта.
Shift mode: Функция не назначена.

9. Кнопка PROGRAM WRITE

Сохраняет текущую программу Kaoss Pad на одну из 12 кнопок [PROGRAM MEMORY].
Shift mode: Функция не назначена.

10. Кнопка INPUT VOLUME

Регулирует уровень входной громкости [LINE/PHONO IN].
Shift mode: Функция не назначена.

11. Кнопка OUTPUT VOLUME

Регулирует уровень громкости выхода [LINE OUT].
Shift mode: Функция не назначена.

12. Кнопка FX DEPTH

Регулирует глубину эффектов Kaoss Pad.
Shift mode: Функция не назначена.

13. Кнопка DATA ENTRY

Используется для управления элементами на экране. Поверните ручку, чтобы переместить фокус на элемент или изменить значение, или нажмите ее, чтобы выбрать или определить элемент.
Shift mode: Существует несколько ситуаций, когда вы можете изменить диапазон изменения значения. (Пример) Измените диапазон, чтобы увеличить или

уменьшить значение BPM Out. Подробно установите длину цикла выборки.

14. Кнопка **MONITOR MIX**

Регулирует баланс громкости между основной шиной и шиной монитора аудиосистемы, которая выводится на наушники.

Shift mode: Функция не назначена.

15. Кнопка **TAP**

Мигает в такт эталонной доле (доле, которая используется в качестве эталонной для синхронного воспроизведения данного устройства) (первая доля: красный, вторая-четвертая доли: белый). Чтобы изменить эталонную долю, нажмите кнопку [TAP] несколько раз до достижения желаемой доли темпа (четвертная нота).

Shift mode: Установите первую долю эталонной доли.

16. Кнопка **MONITOR**

Выберите звук для мониторинга с помощью наушников.

Shift mode: Очистите состояние настройки монитора для всех триггерных пэдов (все мониторы выключены).

17. Кнопка **AUTO BPM**

Считывает темп звука со входа [LINE/PHONO IN] и USB Audio, пока эта кнопка удерживается нажатой и горит.

Shift mode: Функция не назначена.

18. Кнопка **TRIGGER PAD BANK [A] to [H]**

Переключает банк триггерных пэдов.

Вы можете объединить восемь банков триггерных пэдов от А до H и 16 триггерных пэдов, чтобы играть, используя в общей сложности 128 триггерных пэдов.

Shift mode: Функция не назначена.

19. Кнопка **HOT CUE**

Включает и выключает функцию Hot Cue.

Shift mode: Устанавливает метку быстрого доступа.

20. Кнопка **KAOSS PAD**

Переключает Touch Pad в режим Kaoss Pad.

Shift mode: Функция не назначена.

21. Кнопка **TOUCH HOLD**

Нажмите эту кнопку, чтобы сохранить статус сенсорного экрана в том положении, в котором вы убрали руку с сенсорной панели в режиме Kaoss Pad.

Shift mode: Временно приглушает вход [LINE/PHONO IN] и воспроизведение аудиоклипов на всех триггерных пэдах (операция разрыва) при удерживании кнопки. Отпустите кнопку, чтобы отменить перерыв.

22. Кнопка **PAD MOTION**

Включает и выключает Pad Motion. Если вы управляете сенсорной панелью, удерживая эту кнопку, это записывается как движение панели (до 12 секунд).

Shift mode: Обратное воспроизведение от последнего записанного движения Pad Motion. При воспроизведении Pad Motion направление воспроизведения меняется на противоположное от положения, в котором была нажата кнопка.

23. Кнопка **SAMPLING**

Записывает (сэмплирование) аудиовход с LINE/PHONO IN или MIC.

Shift mode: Записывает (пересэмплирует) аудиовыход данного устройства.

24. Кнопка **HOT CUE/PROGRAM MEMORY (1 до 12)**

Используется для воспроизведения исполнения Hot Cue (когда загорается кнопка [HOT CUE]) или для выбора памяти программы Kaoss Pad (кнопка [HOT CUE] выключается).

Shift mode: Функция не назначена.

25. Кнопка **SHIFT**

Включает режим Shift (кнопка горит) или выключает (кнопка гаснет). Если вы выполняете каждую операцию в режиме Shift, нажимая кнопку [SHIFT] (кнопка мигает), режим Shift автоматически выключается (кнопка гаснет), когда вы отпускаете кнопку [SHIFT].

Shift mode: Функция не назначена.

26. Кнопка **GATE**

Включает или выключает ворота триггерной панели, которую вы нажали последней. Вы также можете нажать кнопку [GATE] для включения/выключения, удерживая нажатой триггерную панель для генерации звука.

Shift mode: Останавливает воспроизведение аудиоклипов на всех триггерных пэдах.

27. Кнопка **MUTE**

Включите или выключите режим Mute или выберите триггерную площадку и укажите Mute.

Shift mode: Очищает спецификацию отключения звука для всех триггерных пэдов и отключает режим отключения звука.

28. Кнопка **SOLO**

Включите или выключите режим Solo или выберите триггерный пэд и укажите Solo.

Shift mode: Очищает спецификацию Solo для всех триггерных пэдов и отключает режим Solo.

29. Кнопка **VARIABLE PITCH**

Включите или выключите переменную высоту тона или выберите триггерный пэд, чтобы включить или выключить опцию переменной высоты.

Shift mode: Совместно включает или выключает опцию переменной высоты для всех триггерных пэдов.

30. Кнопка **SYNC**

Включает или выключает функцию, которая соответствует собственному BPM аудиоклипа с помощью BPM Out.

Shift mode: Функция не назначена.

31. Кнопка QUANTIZE

Включает или выключает функцию, которая синхронизирует время начала воспроизведения аудиоклипа с эталонной долей.

Shift mode: Функция не назначена.

32. Кнопка GROUP A

Выберите аудиозвук для отправки в GROUP A.

Shift mode: Отключает все звуки, выбранные как GROUP A.

33. Кнопка GROUP B

Выберите аудиозвук для отправки в GROUP B.

Shift mode: Отключает все звуки, выбранные как GROUP B.

34. Светодиод GROUP A [SIGNAL]

Уровень префейдера в GROUP A индицируется в два этапа: зеленый свет и красный свет (CLIP).

Подробную информацию о системе аудиовхода/вывода см "[Поток сигнала](#)".

Shift mode: Функция не назначена.

35. Светодиод GROUP B [SIGNAL]

Уровень префейдера в ГРУППЕ B индицируется в два этапа: зеленый свет и красный свет (CLIP).

Подробную информацию о системе аудиовхода/вывода см "[Поток сигнала](#)".

Shift mode: Функция не назначена.

36. Фейдер GROUP A [LEVEL]

Отрегулируйте уровень выходной громкости ГРУППЫ A. Диапазон переменной: от $-\infty$ дБ до 0,0 дБ. Подробную информацию о системе аудиовхода/вывода см. в разделе [«Прохождение сигнала»](#).

Shift mode: Функция не назначена.

37. Фейдер GROUP B [LEVEL]

Отрегулируйте уровень выходной громкости ГРУППЫ B. Диапазон переменной: от $-\infty$ дБ до 0,0 дБ. Подробную информацию о системе аудиовхода/вывода см. в разделе [«Прохождение сигнала»](#).

Shift mode: Функция не назначена.

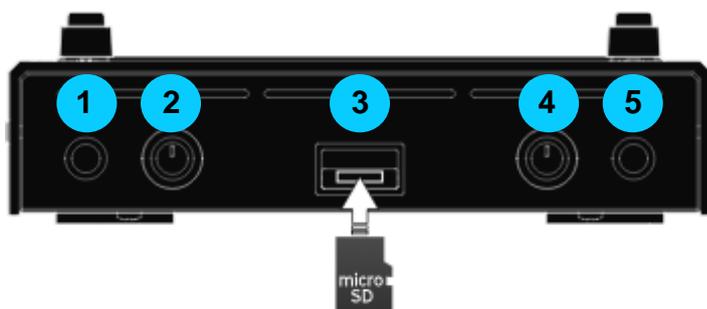
38. Триггерные пэды (1 до 16)

Используется для выбора, воспроизведения или остановки аудиоклипа. Вы также можете увеличить или уменьшить громкость в зависимости от силы нажатия на триггерную площадку.

Триггерные площадки располагаются в порядке 1, 2, ... слева направо в верхнем ряду и в порядке 5, 6, ... слева во втором ряду. Триггерная площадка 16 расположена в правом нижнем углу нижнего ряда.

Shift mode: Функция не назначена.

Передняя панель



1. Разъем для наушников

Используется для подключения наушников для мониторинга.

2. Ручка громкости наушников

Используется для регулировки уровня громкости наушников.

3. Слот microSD

Вставьте карту microSD или карту microSDHC в этот слот. При вставке или извлечении карты нажмите на карту один раз до щелчка.

* Если вы вставите карту неправильной стороной, это может привести к неисправности. Если вам трудно вставить карту, извлеките ее и проверьте ориентацию карты.

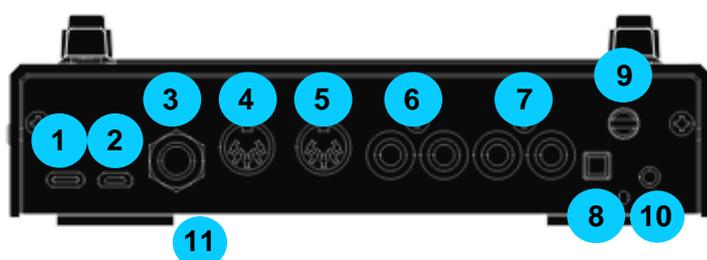
4. Регулятор громкости микрофона

Отрегулируйте уровень громкости входа микрофона.

5. Вход для микрофона (Jack)

Используется для подключения микрофона.

Задняя панель



1. Разъем DC IN

Используется для подключения комплектного адаптера переменного тока.

2. USB

Используется для подключения ПК. (Подключение кабеля Micro USB)

3. Разъем FOOT SW

Используется для подключения опционального ножного переключателя (PS-1/PS-3). Футсвич можно использовать для управления данным устройством. Подробную информацию о процедуре настройки см. в разделе «Настройка основного устройства».

4. Разъем MIDI OUT

Разъем Din для MIDI OUT.

5. Разъем MIDI IN

Разъем Din для MIDI IN.

6. Разъем LINE OUT

Используется для подключения активного динамика или аналогичного устройства.

7. Разъем LINE/PHONO IN

Линейный вход, подключение наушников.

8. Переключатель INPUT SEL

Переключает входное усиление. Вход переключается на LINE или PHONO в зависимости от устройства, подключенного к входному гнезду [LINE/PHONO IN].

* Прежде чем использовать этот переключатель, обязательно установите громкость данного устройства и подключенных устройств на минимальный уровень.

9. Разъем SIGNAL GND

При подаче сигнала PHONO фонокорректора или проигрывателя на разъем [LINE/PHONO IN] подключите землю этих устройств к этому разъему.

10. Разъем AUX IN

Входной разъем AUX (микс-выход на разъем [LINE OUT]).

11. Переключатель PHONO GAIN

Переключает усиление входа PHONO (LO/HI). В общем случае переключитесь на сторону [LO]. Если уровень громкости низкий, переключитесь на сторону [HI].

* Прежде чем использовать этот переключатель, обязательно выключите данное устройство и все устройства, подключенные к этому устройству.

Подключение

Проверка аксессуаров

В комплект этого устройства входят следующие аксессуары:

- Краткое руководство по началу работы
- Карта microSDHC (вставляется в слот для карты microSD на основном корпусе на момент поставки.)
- USB кабель (Type-A на Micro USB Type-B)
- Адаптер

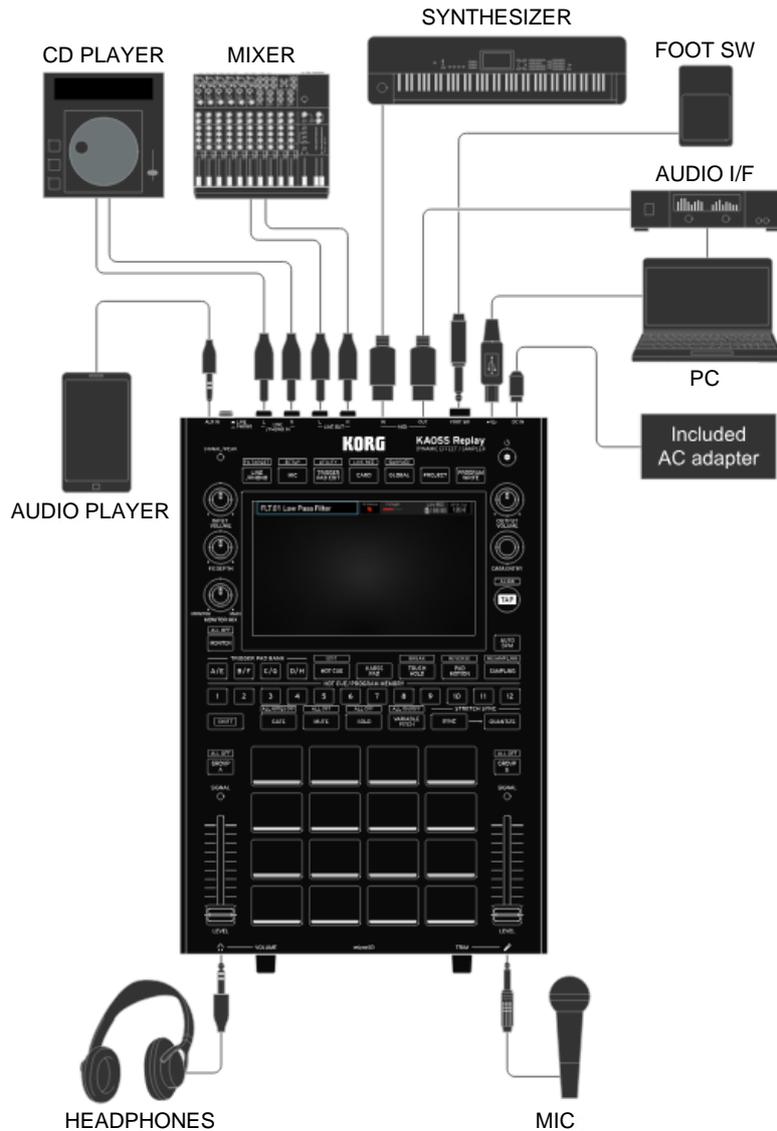
Подключение

В этом разделе описывается, как подключить аудиоплеер или музыкальный инструмент к данному устройству, вывести звук через динамики или наушники и начать воспроизведение.



Note

- Перед подключением убедитесь, что все устройства выключены. Неосторожное обращение может привести к поражению электрическим током, повреждению акустической системы или неисправности.
 - Если подключить электрогитару или бас-гитару непосредственно к данному устройству, могут возникнуть громкие шумы. Мы рекомендуем подключать такое устройство к данному устройству через директ-бокс или симулятор усилителя. При подключении данного устройства к ПК с ОС Windows с помощью USB-кабеля для использования USB AUDIO установите аудиодрайвер KORG Kaoss Replay. Загрузите программное обеспечение с сайта KORG.
1. Подключите прилагаемый кабель адаптера переменного тока к разъему [DC IN] на задней панели устройства.
 2. Подключите адаптер переменного тока к розетке.
 3. Подключите инструменты и внешние устройства по мере необходимости. (Пример подключения)



Note

При подключении внешних устройств к данному устройству используйте кабель длиной не более 3 м.

Установите громкость всех устройств на минимальный уровень. Для регулировки громкости данного устройства используйте следующие ручки.

- Регулировка уровня входной громкости
 - **[LINE/PHONO IN]:** [INPUT VOLUME] ручка
 - **[MIC] разъем:** [MIC TRIM] ручка
- Регулировка выходной громкости
 - **[AUX IN] вход и [LINE OUT]:** [OUTPUT VOLUME] ручка
 - **GROUP A(/B):** [LEVEL] фейдер GROUP A(/B)
 - **Headphones:** [PHONES VOLUME] ручка

4. Включите данное устройство и внешнее устройство.



Note

Обязательно следуйте порядку, описанному ниже.

- Включайте устройство/устройства в следующем порядке: устройство ввода -> данное устройство -> устройство вывода.
- Выключайте устройство/устройства в следующем порядке: устройство вывода -> данное устройство -> устройство ввода.
-  **[POWER] кнопка:** Включает и выключает устройство.
(Чтобы выключить питание, удерживайте кнопку в течение нескольких секунд.)

6. Отрегулируйте громкость разъема [LINE/PHONO IN].

1. Нажмите кнопку [LINE/PHONO] (кнопка загорится) и включите вход LINE/PHONO.
2. Включите устройство ввода, например, проигрыватель компакт-дисков.
3. Отрегулируйте уровень громкости с помощью ручки [INPUT VOLUME] до тех пор, пока светодиод [SIGNAL/PEAK] на мгновение не загорится красным.



Hint

- Если светодиод не загорается, отрегулируйте также выходную громкость проигрывателя компакт-дисков или других устройств.
- Чтобы подключить проигрыватель, установите переключатель [INPUT SEL] в положение [PHONO] (нажатое состояние).

*Прежде чем использовать переключатель [INPUT SEL], обязательно установите громкость данного устройства и подключенных устройств на минимальный уровень.

- Используйте переключатель [PHONO GAIN] для регулировки усиления по мере необходимости.

*Перед использованием переключателя [PHONO GAIN] обязательно выключите данное устройство и все устройства, подключенные к этому устройству.

7. Отрегулируйте уровень микрофона, подключенного к разъему [MIC].

1. Нажмите кнопку [MIC] (она загорится) и включите микрофонный вход.
2. Удерживая кнопку [SHIFT], нажмите кнопку [MIC].
Отобразится экран «Настройка микрофона».
3. Отрегулируйте уровень входного сигнала с помощью ручки [MIC TRIM] до тех пор, пока индикатор «CLIP» на экране не загорится на мгновение красным.

8. Воспроизвести Демонстрационный проект.

Используйте источник Демонстрационного звука на SD-карте для вывода звука.

1. Убедитесь, что следующие ручки установлены на минимальный уровень (повернуты до упора влево).
 - [OUTPUT VOLUME]: ручка
 - [PHONES VOLUME]: ручка
2. Нажмите подсвеченную триггерную панель, чтобы воспроизвести аудиоклип (аудио).
 - Если нажать любую триггерную панель, воспроизводится аудиоклип.
 - Способ создания звука различается в зависимости от того, каким цветом подсвечивается триггерная площадка.
3. Медленно поверните ручки [OUTPUT VOLUME] и [PHONES VOLUME] по часовой стрелке, чтобы отрегулировать уровень выходной громкости.

- Отрегулируйте уровень выходной громкости для активных динамиков или наушников.
 - Если звук MAIN OUT не выводится через разъем [PHONES], поверните регулятор [MONITOR MIX] в сторону MAIN.
9. Отрегулируйте уровень громкости устройств вывода, таких как активные акустические системы и наушники.
- Если устройство вывода, подключенное к разьему [LINE OUT], не воспроизводит звук, проверьте, правильно ли отрегулирована громкость на выходе.

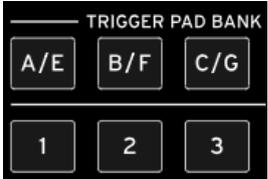
Основные действия

В этом разделе описаны основные операции, необходимые для выполнения простых действий с использованием данного устройства после настройки.

Воспроизведение музыки

Как использовать

Следующие действия используются для основных операций данного устройства.

	<p>Кнопка</p> <p>Используется для переключения или выполнения функции.</p>
	<p>[DATA ENTRY] ручка (Кнопочный переключатель встроенного типа)</p> <p>Поверните его влево или вправо, чтобы выбрать элемент, или нажмите, чтобы выполнить операцию.</p> <p>Выберите элемент операции: поверните ручку [DATA ENTRY].</p> <ul style="list-style-type: none"> • Если на экране отображается несколько элементов операций и курсор (синяя рамка) отображается на выбранном в данный момент элементе, вы можете повернуть ручку [DATA ENTRY] для перемещения курсора.

	<div data-bbox="576 210 761 315" data-label="Image"> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Значение можно изменить, когда определен элемент операции (когда он активен и т. д.). В это время курсор нельзя перемещать. (Информацию о «активном» см. в разделе «Определение элемента операции» ниже.) <p>Определите элемент операции: нажмите регулятор [DATA ENTRY].</p> <p>Нажмите ручку [DATA ENTRY] на элементе, где находится курсор, чтобы определить целевую операцию или настройку.</p> <p>Содержимое выбранного элемента в рамке станет серым. Этот статус называется «активным». В это время вы можете повернуть ручку [DATA ENTRY], чтобы изменить значение.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Активный (изменяемое значение) статус <div data-bbox="576 860 761 965" data-label="Image"> </div> <p>После завершения изменения значения нажмите кнопку [DATA ENTRY] еще раз, чтобы сохранить настройку (применить измененное значение). Активный статус отменяется, и курсор возвращается в состояние, в котором можно перемещать курсор.</p>
<div data-bbox="204 1178 448 1435" data-label="Image"> </div>	<p>Ручка</p> <p>Отрегулируйте уровень громкости и силу звукового эффекта.</p> <p>Чтобы сделать его мягче (слабее), поверните ручку против часовой стрелки. Чтобы сделать его громче (сильнее), поверните ручку по часовой стрелке.</p>
<div data-bbox="204 1473 448 1731" data-label="Image"> </div>	<p>Фейдер</p> <p>Отрегулируйте уровень громкости триггерной площадки, назначенной Группе А или В, или внешнего входа.</p> <p>Переместите фейдер, чтобы изменить громкость.</p>
<div data-bbox="213 1765 459 1921" data-label="Image"> </div>	<p>Touch Pad</p> <p>Используется для настройки экранов, отображения состояния, сенсорного управления, управления эффектами в режиме Kaoss Pad и других операций.</p>

	<p>Trigger Pad</p> <p>Используется для таких операций, как воспроизведение/остановка аудиоклипа в режиме сэмплера и выбор цели для записи и редактирования.</p>
-----------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Как играть

Объедините две основные функции для игры с помощью этого устройства.

Функция Kaoss Pad

Назначайте различные типы эффектов и параметров для горизонтального и вертикального направлений сенсорной панели и воспроизводите мелодию, управляя эффектом в реальном времени, протирая или постукивая по сенсорной панели.

Если вы прикоснетесь к сенсорной панели во время использования функции сэмплера или при выводе звука с внешнего входа, эффект будет применен к воспроизводимому звуку. Вы также можете выбрать аудиоцель, к которой хотите применить эффект, в соответствии с вашими предпочтениями.

Функция Sampler (Сэмплер)

Назначьте аудиоклип на каждую из 128 триггерных пэдов, состоящих из восьми банков триггерных пэдов и 16 триггерных пэдов, для воспроизведения музыки.

Вы можете назначить источник звука, импортированный с SD-карты, или звук, загруженный с внешнего входа или микрофона, на каждую триггерную площадку и воспроизводить музыку.

Воспроизведение/Остановка

Воспроизведение или остановка аудиоклипа, назначенного на Триггерный Пэд.

Воспроизведение

1. Нажмите любой из подсвеченных Триггерных Пэдов.
Воспроизводится аудиоклип, назначенный на этот Триггерный Пэд.



Операции Триггерных Пэдов и операции Воспроизведения/Остановки различаются в зависимости от режима Gate, установленного для этой триггерной площадки.

Отображение состояния Триггерного Пэда

На Триггерном Пэде цвет подсветки меняется в зависимости от назначенного аудиоклипа или состояния воспроизведения/остановки.

Аудиоклип	Воспроизведение	Остановка	Глушение (Mute)
Не назначен	Выключает.	Выключает.	Выключает.
1-SHOT	Горит оранжевым.	Горит бледно оранжевым.	Мигает бледно оранжевым.
LOOP	Горит голубым.	Горит бледно голубым.	Мигает бледно голубым.
SONG	Горит розовым.	Горит бледно розовым.	Мигает бледно розовым.

Остановка всех аудиоклипов

1. Нажмите кнопку [GATE] в режиме Shift во время воспроизведения. Это остановит воспроизведение аудиоклипов на всех Триггерных Пэдах.
 - Следующий звук продолжает выводиться.
 - [MIC] input audio
 - Audio from the [LINE/PHONO IN] jack
 - Delay in Kaoss Pad mode and reverb in Reverb
 - Looper playback sound of Kaoss Pad Effects



Note

Работа во время перформанса

Если во время выступления вы перейдете на следующий рабочий экран и выполните функцию, генерация звука с помощью функции сэмплера и Live Rec остановится. (Чтобы предотвратить остановку производительности из-за неправильной операции, производительность останавливается при выполнении каждой из следующих функций после подтверждения сообщения, отображаемого на экране.)

- РЕДАКТИРОВАНИЕ ТРИГГЕРНОГО ПЭДА
- Функция обновления системы на экране "GLOBAL"
- Когда отображается экран для каждой функции, указанной ниже, и функция выбирается или выполняется, производительность останавливается.
 - TRIGGER PAD UTILITY (утилиты триггерного пэда)
 - CARD (карта)
 - PROJECT (проект)
 - SURFACE (поверхность)

Работа Gate

Gate режим

Если для триггерного пэда указан Gate, аудиоклип воспроизводится только при нажатии триггерного пэда.

1. Нажмите триггерный пэд, для которой вы хотите указать Gate, а затем нажмите кнопку [GATE], чтобы она загорелась. Нажатый триггерный пэд определяется как Gate, и выполняются следующие операции.

- Аудиоклип воспроизводится только при нажатии триггерной панели и останавливается, когда вы отпускаете палец.
- При нажатии триггерного пэда кнопка [GATE] загорается.
- Если вы снова нажмете кнопку [GATE] во время воспроизведения, спецификация Gate будет отменена.



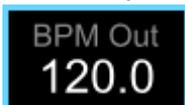
Hint

- Если вы нажмете кнопку [GATE], не нажимая триггерный пэд, когда кнопка [GATE] выключена, последний нажатый триггерный пэд будет указан как Gate.
- Сразу после включения данного устройства или сразу после смены банка триггерных пэдов состояние спецификации Gate первого триггерного пэда (крайний левый верхний триггерный пэд) отражается на том, загорается или гаснет кнопка [GATE]. Подробную информацию о банке триггерных пэдов см. в разделе «Переключение аудиоклипа».

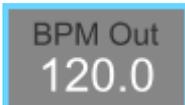
Изменение темпа

Вы можете синхронизировать воспроизведение аудиоклипа и эффекты Kaoss Pad с темпом.

1. В режиме Kaoss Pad (кнопка [KAOSS PAD] горит) используйте ручку [DATA ENTRY] для выбора «BPM Out» в правом верхнем углу экрана.



2. Регулятором [DATA ENTRY] активируйте «BPM Out» и измените значение.



- Поворот ручки [DATA ENTRY] увеличивает или уменьшает значение с шагом 1 удар в минуту (десятичные знаки: «0»).
- Поворот ручки [DATA ENTRY] в режиме Shift увеличивает или уменьшает значение с шагом 0,1 удара в минуту.

3. Нажмите кнопку [DATA ENTRY].
Это завершает изменение значения BPM Out и возвращается в состояние, в котором курсор можно перемещать.



Hint

Кроме того, когда вы меняете значение BPM Out с помощью ручки [DATA ENTRY], вы можете изменить значение BPM Out несколькими способами в любое время при настройке значения BPM Out с помощью кнопки [TAP] или при настройке BPM с помощью функции AUTO BPM.

Переключение аудиоклипа

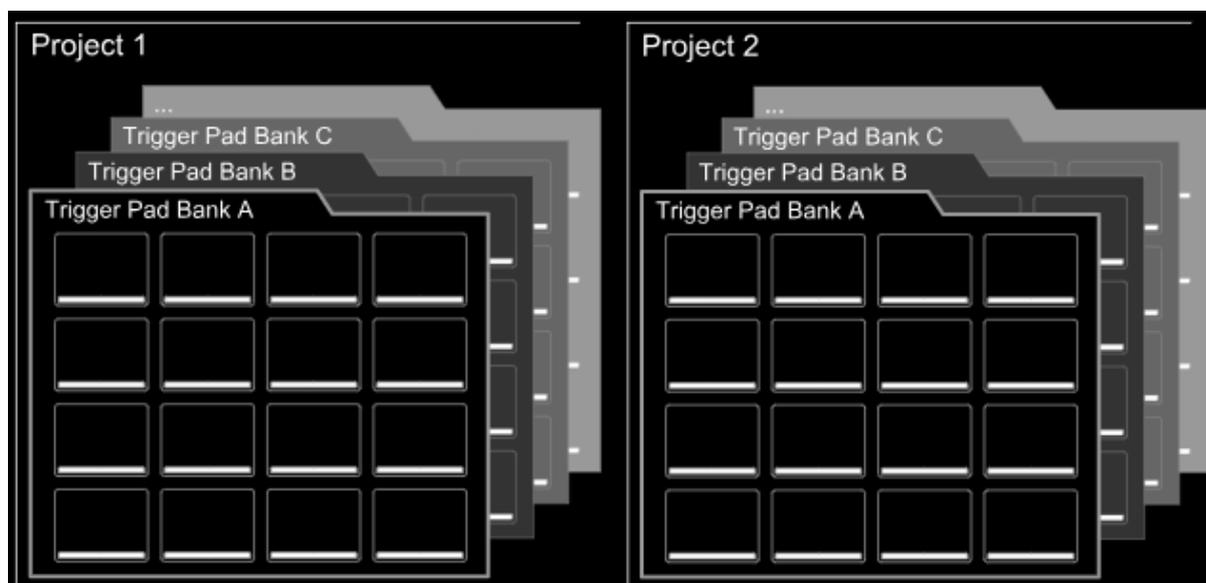
Вы можете зарегистрировать аудиоклипы из 16 триггерных пэдов в каждом из восьми банков триггерных пэдов, от А до Н.

Если во время исполнения вы вызываете любой из банков триггерных пэдов от А до Н, зарегистрировав 16 типов звуков ударных инструментов в банке триггерных пэдов А и зарегистрировав 16 типов звуковых эффектов в банке триггерных пэдов В, вы можете переключить банки триггерных пэдов аудиоклипов на проигрывание.



Hint

Банки триггерных пэдов можно сохранить для каждого проекта.



1. Нажмите одну из кнопок банка триггерных пэдов от [A/E] до [D/H].
 - Аудиоклип, установленный в банке триггерных пэдов, наименован.
 - При каждом нажатии кнопки [A/E] индикатор попеременно мигает и загорается, и вы можете выбирать банки триггерных пэдов от А до D, когда горит, и банки триггерных пэдов от Е до Н, когда мигают.

Отключение звука (Mute) аудиоклипа

Отключение звука — это функция, которая временно приглушает звук воспроизведения триггерного пэда и входной звук [LINE/PHONO IN].

Если вы указываете триггерную пэд для отключения звука и устанавливаете его в режим «Без звука» (Mute), звук указанного триггерного пэда приглушается и воспроизводится. Вы также можете использовать операцию Break для временного отключения звука на входе [LINE/PHONO IN] и всех звуков воспроизведения триггерной площадки в зависимости от того, как вы играете.

Указание отключения звука

Удерживая кнопку [MUTE], нажмите триггерный пэд, звук которой хотите отключить. Если выбран параметр Mute, триггерная панель загорается белым цветом.

- Вы можете указать несколько триггерных пэдов.
- Вы можете указать Mute только для триггерных пэдов с зарегистрированными аудиоклипами.
- Когда режим Mute включен, указанный триггерный пэд отключается.



Hint

Если вы указываете Mute для триггерного пэда с указанным Solo, спецификация Mute имеет приоритет.

Отключение звука для перфоманса

Отключите звук триггерного пэда, которую вы указали для воспроизведения. (Mute mode)

1. Нажмите триггерную панель, чтобы воспроизвести аудиоклип.
2. Нажмите кнопку [MUTE] (кнопка загорится).
Устройство переходит в режим Mute, а триггерная панель с указанным Mute переводится в состояние Mute.
 - Если вы снова нажмете кнопку [MUTE] в режиме Mute (кнопка выключится), режим Mute отключится, и будет выводиться звук всех триггерных пэдов с указанным Mute.
 - Если вы нажмете кнопку [MUTE] в режиме Shift, приглушение, заданное для всех триггерных пэдов, будет отменено, а режим отключения звука также выключится.



Hint

Даже если аудиоклип не воспроизводится, вы можете нажать кнопку [MUTE], чтобы включить или выключить режим отключения звука.

Воспроизведение соло перфоманса

Solo — это функция, которая отключает звук триггерных пэдов, если значение Solo не указано.

Если вы укажете триггерный пэд для воспроизведения соло и установите режим Solo, будет воспроизводиться только звук указанного триггерного пэда.

Указание Соло

1. Удерживая кнопку [SOLO], нажмите триггерную площадку, чтобы играть соло. Триггерная панель с указанным Solo загорается белым светом.
 - Вы можете указать несколько триггерных пэдов.
 - Когда режим Solo включен, указанный триггерный пэд исполняется с Solo.



Hint

Если вы указываете Solo для триггерной пэда с указанием Mute, спецификация Mute имеет приоритет.

Воспроизведение соло перфоманса

Установите аудиоклип с выбранным для воспроизведения Solo. (Solo mode)

1. Нажмите триггерный пэд, чтобы воспроизвести аудиоклип.
2. Нажмите кнопку [SOLO] (кнопка загорится).
Режим Solo включен, указанный триггерный пэд исполняется с Solo.
 - Если вы снова нажмете кнопку [SOLO] в режиме Solo (кнопка выключится), режим Solo отключится, и будет выводиться звук всех триггерных пэдов и звук входа [LINE/PHONO IN].
 - Если вы нажмете кнопку [SOLO] в режиме Shift, режим Solo, указанный для всех триггерных пэдов, будет отменен, а режим Solo выключится.



Hint

- Если режим Solo включен, звук на входе [LINE/PHONO IN] отключается. Выводится звук со входа [MIC] и USB Audio.
- Даже если аудиоклип не воспроизводится, вы можете нажать кнопку [SOLO], чтобы включить или выключить режим Solo.

Воспроизведение в темпе

Вы можете синхронизировать аудиоклипы с другим темпом (ударами в минуту) с заданным темпом с помощью функции Stretch Sync. Кроме того, вы можете использовать функцию Variable Pitch для создания эффектов, аналогичных тем, которые создаются при изменении скорости проигрывателя.

Собственный BPM

Исходный темп (значение BPM) аудиоклипа называется «собственный BPM». «Исходный темп» относится к темпу песни в аудиоклипе. Если песня сэмплируется с «BPM Out = 120», это приводит к «Native BPM = 120».

Эталонный бит (Reference Beat)

Reference Beat — это эталонный ритм для синхронизированного воспроизведения, который постоянно воспроизводится внутри данного устройства. Операция синхронизации BPM, функция Quantize для согласования времени генерации звука выполняется на основе этого эталонного ритма.

Мигание кнопки [TAP] на верхней панели данного устройства указывает на эталонную долю, при этом красное мигание указывает на долю 1, а белое мигание указывает на доли со 2 по 4.

BPM выход (BPM Out)

Темп эталонного ритма называется BPM Out, и его значение отображается в правом верхнем углу сенсорной панели.

Для BPM Out вы можете изменить значение BPM, указанное несколькими способами, по мере необходимости, используя ручку [DATA ENTRY] или кнопку [TAP] или используя функцию AUTO BPM. Доступный диапазон: от 20,0 до 300,0.

- Если вы выберете «Внешний MIDI» или «Внешний USB» в «Источнике MIDI Clock» настроек тела, внешний MIDI Clock можно установить в качестве источника BPM Out.
- Эффект, который синхронизируется с BPM Kaoss Pad, также синхронизируется со значением BPM Out.
- Выбранный источник BPM Out имеет следующий порядок приоритета.
 1. Настройка источника MIDI Clock
 2. Настройка с помощью ручки [DATA ENTRY], настройка с помощью кнопки [TAP] и настройка с помощью AUTO BPM

Если вы используете пункт 2, когда для пункта 1 установлено значение «Внешний MIDI» или «Внешний USB», операция игнорируется.

Если в пункте 2 не указан порядок приоритета и значение BPM обновляется с помощью любой из функций настройки BPM, обновленное значение устанавливается как значение BPM Out.

Регулировка темпа

Установите или измените темп воспроизведения.

Настройка с помощью кнопки [DATA ENTRY]

См. «Изменение темпа».

Настройка с помощью кнопки [TAP]

Если вы нажмете кнопку [TAP] дважды или более в такт (четвертной ноте) песни, BPM Out будет установлен на временной интервал между нажатиями кнопки.

- Подробную информацию о том, как снова установить первую долю (положение доли), см. в разделе «Настройка доли (Выравнивание)».

Настройка с помощью кнопки [AUTO BPM]

Если вы нажмете кнопку [AUTO BPM] (кнопка загорится), будет анализироваться темп звука на входе [LINE/PHONO IN] и USB Audio. BPM Out обновляется в соответствии с анализируемым темпом по мере необходимости.

- Если вы установите BPM Out с помощью ручки [DATA ENTRY] во время анализа с помощью AUTO BPM, функция AUTO BPM отменяется (кнопка выключается), и операция ручки имеет приоритет.



Hint

- Диапазон темпов, который можно анализировать, составляет от 80 до 160.
- Если сложно проанализировать темп в зависимости от входной музыки, вы можете приблизиться к исходному темпу, нажав кнопку TAP несколько раз во время песни, пока горит кнопка [AUTO BPM] (подсказка по вводу).
- Если вход [LINE/PHONO IN] и вход USB AUDIO слышны одновременно, они распознаны неправильно. Сделайте настройки так, чтобы было слышно только одно из них.

Изменение скорости и высоты воспроизведения (Variable Pitch)

Воспроизведите аудиоклип, записанный с использованием Native BPM, изменяя высоту тона и темп в соответствии со значением BPM Out, как если бы изменялась скорость вращения проигрывателя. (Variable Pitch)

Указание переменного шага (Variable Pitch)

1. Удерживая кнопку [VARIABLE PITCH] (кнопка загорается), нажмите триггерный пэд.

Если указан переменный шаг, триггерная площадка горит белым.

- Вы также можете выбрать триггерный пэд, который не назначен аудиоклипу.
- Чтобы отменить переменную высоту звука, указанную для триггерной площадки, нажмите целевую триггерную площадку, снова удерживая нажатой кнопку [VARIABLE PITCH].

1. Включение/выключение режима переменного шага

Нажмите кнопку [VARIABLE PITCH].

Включите режим переменной высоты, чтобы выступить. Значение BPM Out, полученное при включении режима переменной высоты, устанавливается в качестве эталонной доли.

- Если вы снова нажмете кнопку [VARIABLE PITCH], режим переменного шага выключится.
- Если вы измените значение BPM Out после включения режима переменной высоты звука, только триггерная площадка с указанной переменной высотой звука будет воспроизводиться с измененной высотой звука. Высота звука изменяется в зависимости от соотношения между эталонной долей и измененным значением BPM Out. Высота тона увеличивается по мере ускорения эталонной доли, а высота тона уменьшается по мере ее замедления.
- Если вы переключите режим переменной высоты звука из включенного в выключенное состояние, триггерная площадка с указанной переменной высотой звука будет воспроизводиться с исходной высотой звука.



Hint

Если вы нажмете кнопку [VARIABLE PITCH] в режиме Shift, будет выполнена следующая операция.

При наличии одной или нескольких триггерных пэдов с регулируемой высотой звука: переменная высота, указанная для всех триггерных пэдов, отключается, а также отключается режим переменной высоты.

Если не указан триггерный пэд с изменяемым шагом: включен переменный шаг, указанный для всех триггерных пэдов, а также включен режим переменного шага.

Синхронизация скорости воспроизведения с темпом без изменения высоты тона (Stretch Sync)

Воспроизведите аудиоклип, записанный с использованием собственного BPM, расширяя или сжимая аудиоданные в соответствии со значением BPM Out.

1. Нажмите кнопку [SYNC] (кнопка загорится) и нажмите триггерную площадку. Музыка воспроизводится с темпом, соответствующим BPM Out.



Hint

- Эта функция не выполняет автоматические корректировки в соответствии с тактом эталонного ритма.

- Чтобы предотвратить непреднамеренное изменение скорости воспроизведения воспроизводимого аудиоклипа, включение или выключение [SYNC] отображается не сразу, а при переходе триггерной панели из состояния остановки в состояние воспроизведения.
- Вы можете намеренно изменить время нажатия триггерной площадки с эталонной доли, чтобы играть поверх доли или позади доли.
- Этот эффект не применяется к триггерной пэду, для которого установлен режим воспроизведения 1-SHOT.

Настройка тайминга (Quantize)

Отрегулируйте время начала воспроизведения аудиоклипа с помощью операции Trigger Pad так, чтобы оно соответствовало такту эталонного такта.



Hint

- Установите порог регулировки синхронизации (временное разрешение) с помощью параметра «Разрешение квантования» в настройках основного устройства (регулируется до половины времени, установленного для «Разрешения квантования»).
- Этот эффект не применяется к триггерной пэду, для которого установлен режим воспроизведения 1-SHOT.

Квантизация

Отрегулируйте отклонение (позднее/раннее) синхронизации при нажатии триггерной площадки и скорректируйте ее в реальном времени, чтобы она соответствовала эталонной доле.

Когда квантизация **Выключена**

Если вы нажмете триггерный пэд после доли эталонной доли, время начала воспроизведения будет задержано, как показано на рисунке 1.

○: Позиция бита (● светло-голубая: первый бит, ○ в белом: вторая-четвертая доли)

A: Эталонный бит

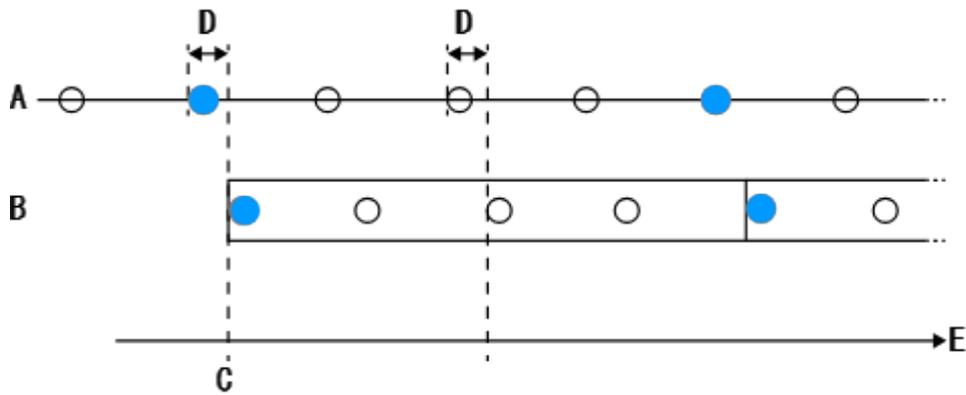
B: Аудио клип (Loop Length = four beats)

C: Момент нажатия триггерного пэда устанавливается как первая доля эталонного бита.

D: Задержка генерации звука аудиоклипа (B) для Reference Beat (A)

E: Время

- *Рис. 1.* Случай, когда время нажатия триггерной площадки задерживается, когда квантизация выключена.

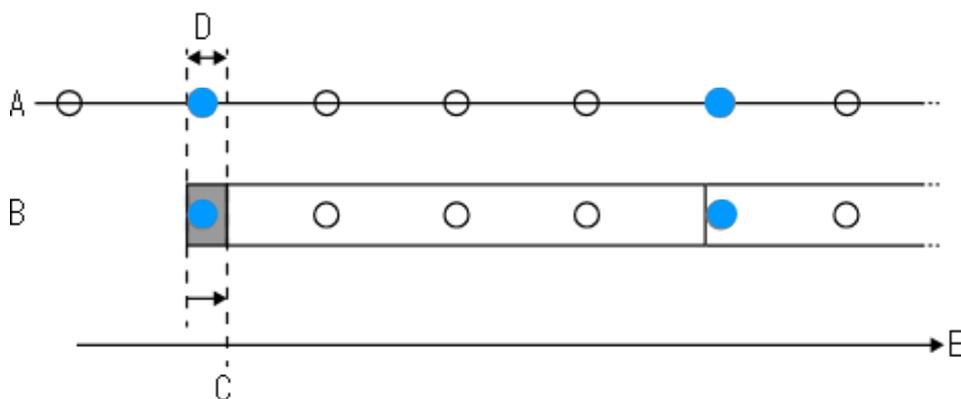


Случай, когда Quantize включен

Если вы нажмете триггерный пэд после доли эталонного бита, настройки будут выполнены, как показано на *рисунке 2*.

- : Позиция бита (● светло-голубой цвет: первый бит, ○ в белом: вторая-четвертая доли)
- A: Эталонный ритм
- B: Аудиоклип (Длина петли = четыре доли)
- C: Время нажатия триггерного пэда (с задержкой от первой доли эталонной доли.)
- D: Задержка генерации звука аудиоклипа (B) для эталонной доли (A) (Аудиоклип воспроизводится с позиции, которая продвинулась вперед на количество времени, когда время нажатия триггерной панели задерживается.) В этом случае B в этом случае на первой доле B звук не воспроизводится.)
- E: Время

• *Рис. 2*. Случай, когда время нажатия триггерного пэда задерживается при включенной квантизации.



Если вы нажмете триггерный пэд слишком рано, звук не будет сгенерирован сразу, а воспроизведение начнется после того, как вы выждете определенное время, необходимое для доли эталонного бита (*рис. 3*).

○: Позиция бита (● в светло-голубом цвете: первый бит, ○ в белом: вторая-четвертая доли)

A: Эталонный бит

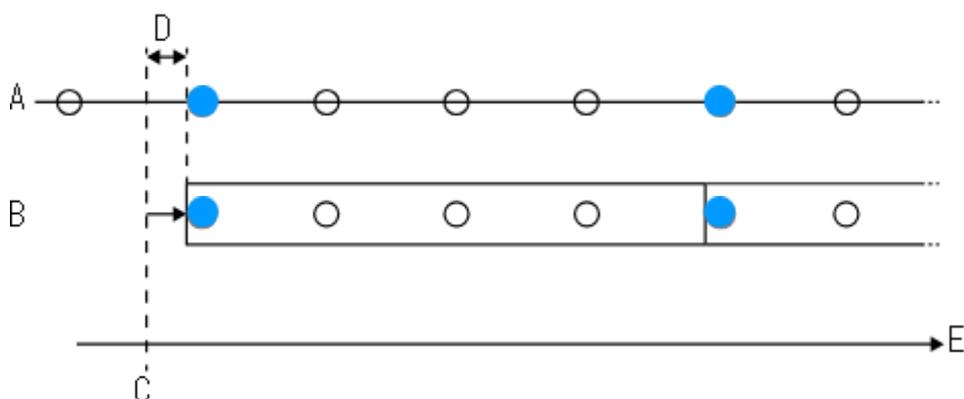
B: Аудиоклип (длина цикла = четыре доли)

C: Момент нажатия триггерного пэда (раньше первой доли эталонного бита.)

D: Отклонение в генерации звука аудиоклипа (B) для эталонного бита (A)
(Аудиоклип воспроизводится после ожидания в течение времени, в течение которого триггерный пэд был нажат ранее.)

E: Время

• Рис. 3. Случай, когда триггерная площадка была нажата ранее при включенном квантизации.



Установка бита (выравнивание)

Установите первую долю эталонного бита.

1. В режиме Shift нажмите кнопку [TAP].

Продолжительность времени, в течение которого вы нажимаете кнопку, устанавливается как первая доля эталонного бита.

- Действия различаются в зависимости от режима воспроизведения аудиоклипа.

Play режим	Действие
1-SHOT	Не влияет на статус воспроизведения.
LOOP	Играется с начальной точки.

SONG	Не влияет на статус воспроизведения.
------	--------------------------------------

Запись перфоманса (Live Rec)

Запишите звук основного выхода на SD-карту. Максимальное время записи — 100 минут за один раз.

- «Live Rec» на экране показывает оставшееся время записи.

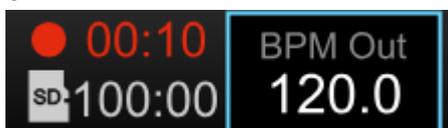


Запись не может быть начата в следующих случаях.

- SD-карта не вставлена.
- Оставшееся время записи отображается как "00:00".
- Имеется 100 файлов записи от LiveRec00.wav до LiveRec99.wav.

1. В режиме Shift нажмите кнопку [CARD].

Запись начнется.



2. Для остановки записи нажмите кнопку [CARD] в режиме Shift.

Запись закончится.

- Файлы записи сохраняются в папке «Live Rec» на SD-карте.

Настройка микрофона

Включение и выключение звука микрофона

Если вы нажмете кнопку [MIC] (кнопка загорится), звук микрофона включится. Настройки микрофона можно сохранить на SD-карте как часть данных проекта или загрузить вместе с данными проекта с SD-карты.

Настройка звука микрофона

1. В режиме Shift нажмите кнопку [MIC].
Отобразится экран «Настройка микрофона» (Mic Setup).



2. Отрегулируйте входной звук микрофона.

Элемент	Описание
EQ	<p>Включение/выключение эквалайзера (EQ). Коснитесь каждой кнопки для выбора, коснитесь ручки для перемещения вверх или вниз или используйте ручку [DATA ENTRY] для регулировки.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● CLIP: Загорается красным при обрезке при настройке уровня громкости входа микрофона или эквалайзера. ● HPF: Регулирует частоту фильтра верхних частот. ● LOW: Регулирует низкий тон звука. ● MID: Регулирует звук средних частот. ● HI: Регулирует высокий звук. ● Reset: Возвращает значение по умолчанию. ● EQ MEMORY 1 to 3: Загружает пресеты эквалайзера, сохраненные с 1 по 3. ● Write: Нажмите «Write», а затем нажмите любую мигающую кнопку EQ MEMORY от «1» до «3», чтобы сохранить текущие настройки эквалайзера под нажатым номером. (Если вы нажмете «Запись», пока мигают цифры «1»–«3», содержимое будет сброшено без сохранения).
DELAY	<p>Включает или выключает Задержку (DELAY).</p> <ul style="list-style-type: none"> ● SHORT, MID, LONG: Отрегулируйте длину задержки.
REVERB	<p>Включает или выключает Реверберацию (Reverb).</p> <ul style="list-style-type: none"> ● LIGHT, MID, DEEP: Выберите глубину реверберации.

Функции Kaoss Pad

Kaoss Pad режим

Если нажать кнопку [KAOSS PAD], сенсорная панель перейдет в режим Kaoss Pad.

- Если отображается экран, отличный от Kaoss Pad, вы не сможете использовать Kaoss Pad.
- Звуковой сигнал Kaoss Pad всегда поступает из системы аудиовхода Kaoss Pad, шины KAOSS FX, и выводится на главную шину.

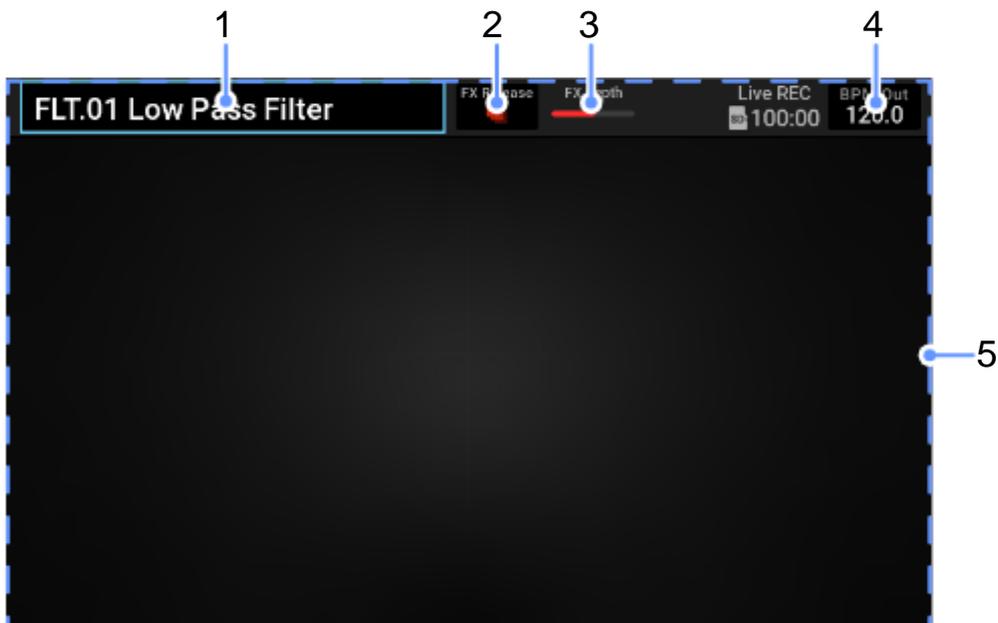


Hint

Даже если сенсорная панель не находится в режиме Kaoss Pad, вы можете нажать кнопку [KAOSS PAD], чтобы немедленно переключиться в режим Kaoss Pad.

Kaoss Pad экран

Режим Kaoss Pad имеет следующие элементы управления. Вы можете использовать ручку [DATA ENTRY] для изменения эффектов Kaoss Pad Effect или BPM Out.



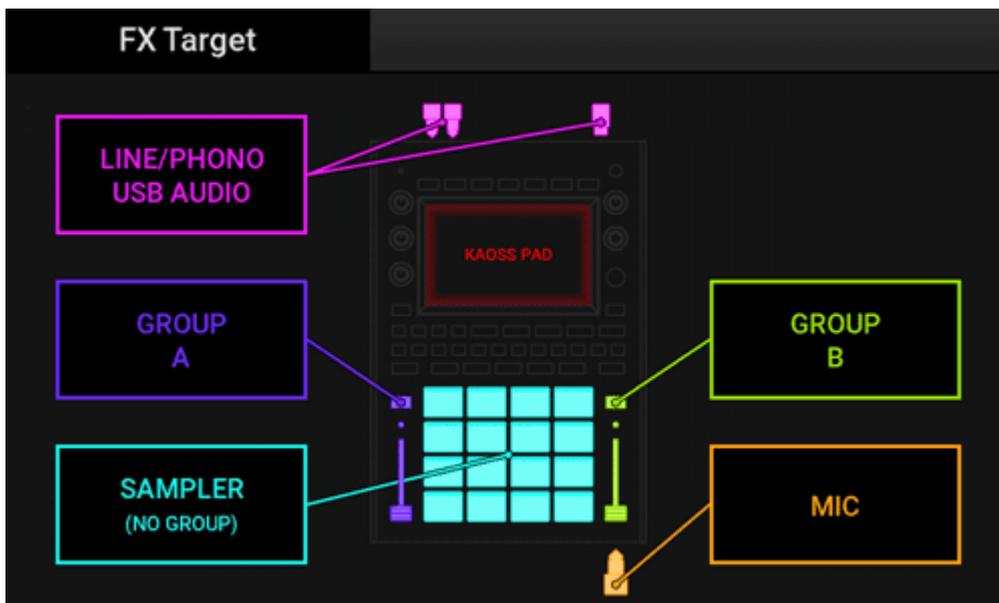
Название	Функция
----------	---------

1. Kaoss Pad Effect	<p>Активируйте с помощью ручки [DATA ENTRY] для переключения эффектов Kaoss Pad Effects.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Поворот ручки [DATA ENTRY] в режиме Shift перемещает в начало категории эффектов. • Если вы нажмете одну из кнопок [HOT CUE/PROGRAM MEMORY] от 1 до 12, чтобы загрузить содержимое памяти, будет отображен эффект Kaoss Pad, сохраненный в памяти. 		
2. FX Release	<p>Отображает включенное/отключенное состояние функции FX Release. Отображаемое содержимое меняется в зависимости от функции FX Release каждого эффекта Kaoss Pad.</p>		
3. FX Depth	<p>Отображает значение настройки текущей глубины эффектов.</p>		
4. BPM Out	<p>Используйте ручку [DATA ENTRY], чтобы активировать «BPM Out» и изменить значение. Для некоторых эффектов Kaoss Pad эффект синхронизируется с темпом.</p>		
5. Touch playing part	<p>Играйте, проводя пальцем вверх, вниз, влево и вправо, прикасаясь или слегка постукивая. Операции показаны красным в виде следов.</p> <table border="1" data-bbox="523 1003 1372 1160"> <tr> <td data-bbox="523 1003 667 1160">Важно</td> <td data-bbox="675 1003 1372 1160">Не используйте твердые или острые предметы. Экран может работать неправильно, если вы попытаетесь использовать его с другим предметом или в перчатках.</td> </tr> </table>	Важно	Не используйте твердые или острые предметы. Экран может работать неправильно, если вы попытаетесь использовать его с другим предметом или в перчатках.
Важно	Не используйте твердые или острые предметы. Экран может работать неправильно, если вы попытаетесь использовать его с другим предметом или в перчатках.		

Выбор источника входного сигнала

Выберите звук для ввода в Kaoss Pad. Эффект Kaoss Pad применяется к выбранному здесь аудио.

1. В режиме Shift нажмите кнопку [LINE/PHONO].
Появится экран "FX Target".

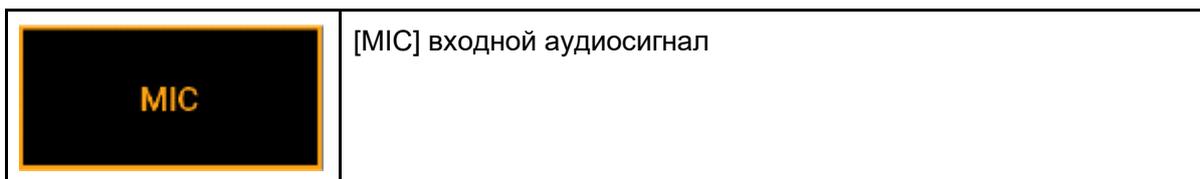


Выберите звук (источник шины Kaoss Pad) для ввода на Kaoss Pad.

Нажмите кнопку звука.

- Все источники выбраны по умолчанию.
- Невыбранные аудио отправляются в Dry Bus, где эффект Kaoss Pad не работает.
- В режиме Shift нажмите кнопку [LINE/PHONO] или кнопку [KAOSS PAD], чтобы вернуться в режим Kaoss Pad.

FX Target	Источник звука
LINE/PHONO USB AUDIO	Звук входа [LINE/PHONO IN] или USB AUDIO
GROUP A	Звук установлен на ГРУППУ А
GROUP B	Звук установлен на ГРУППУ В
SAMPLER (NO GROUP)	Звук семплера (для звука не установлена группа А или группа В)



Настройка эффектов

В режиме Kaoss Pad поверните регулятор [FX DEPTH], чтобы отрегулировать глубину эффекта.

- Если вы нажмете одну из кнопок [HOT CUE/PROGRAM MEMORY] от 1 до 12 для загрузки содержимого памяти, значение, сохраненное в памяти, будет отражено независимо от положения регулятора [FX DEPTH].



Hint

Если вы управляете ручкой [FX DEPTH] из состояния значения, сохраненного в памяти, эффект переключается на силу эффекта в положении ручки. Подробную информацию о содержимом памяти см. в разделе «Сохранение/загрузка настроек (Память программ)».

Использование эффектов

В режиме Kaoss Pad используйте кнопку для управления эффектом.

Удержание эффектов (Touch Hold)

Сохранение статуса эффекта при касании сенсорной панели.

1. Нажмите кнопку [TOUCH HOLD] и уберите руку с сенсорной панели. Статус прикосновения сохраняется в том положении, к которому вы прикасались последним. Кроме того, если вы нажмете кнопку [TOUCH HOLD] независимо, не прикасаясь к сенсорной панели, статус касания сохранится в том положении, в котором вы касались в последний раз.
 - Если вы снова коснетесь сенсорной панели после ее отпускания, статус касания сохранится в том месте, где вы только что коснулись.
 - Повторное нажатие кнопки [TOUCH HOLD] отменяет состояние удержания.
 - Эта функция включена даже в режиме, отличном от режима Kaoss Pad (след не отображается на сенсорной панели Touch Pad).
 - Когда память программ загружена, состояние прикосновения сохраняется в координатах памяти программ.

Запись работы эффектов (Pad Motion)

Движение эффекта Kaoss Pad, управляемое с помощью Touch Pad, называется «Pad Motion». Вы можете записать или воспроизвести Pad Motion для воспроизведения той же операции с эффектом в любое время (максимальное время записи составляет около 12 секунд).

Запись Pad Motion

1. Удерживая кнопку [PAD MOTION], коснитесь сенсорной панели.

Сенсорное действие записывается как Pad Motion.

- Кнопка [PAD MOTION] мигает во время записи.
- Ранее записанные движения пэда удаляются.
- Пока нажата кнопка [PAD MOTION], операции записываются, и при использовании сенсорной панели отображается красный след. Когда запись заканчивается примерно через 12 секунд, красный след исчезает.
- Статус удержания с помощью кнопки [TOUCH HOLD] не записывается.
- Pad Motion не синхронизирован с BPM Out. Даже если BPM при записи и воспроизведении различается, скорость воспроизведения Pad Motion не меняется.

2. Отпустите кнопку [PAD MOTION].

Запись Pad Motion завершается, и записанное Pad Motion воспроизводится.

Воспроизведение Pad Motion

1. Нажмите кнопку [PAD MOTION].

Pad Motion воспроизводится.

- Нажмите кнопку [PAD MOTION] еще раз, чтобы остановить.
- Если вы нажмете кнопку [PAD MOTION] в режиме Shift, будет выполнена следующая операция.

Когда Pad Motion остановлен: обратное воспроизведение начинается с последней записанной позиции.

При воспроизведении Pad Motion: обратное воспроизведение начинается при нажатии кнопки [PAD MOTION].



Hint

- Если вы прикоснетесь к сенсорной панели между нажатием и отпусканием кнопки [PAD MOTION], движение панели будет перезаписано.
- Когда вы записываете «операцию отпускания пальца с сенсорной панели», например легкое постукивание по сенсорной панели в качестве движения панели, если вы играете, удерживая нажатой кнопку [TOUCH HOLD], воспроизведение «операции отпускания пальца» палец с сенсорной панели» меняется на воспроизведение «операции удерживания сенсорной панели, не отпуская палец с сенсорной панели».

Сохранение/загрузка настроек (Program Memory)

Настройки режима Kaoss Pad можно сохранить или загрузить в память программ. Каждую из 12 кнопок [PROGRAM MEMORY] можно запрограммировать как программу Kaoss Pad со следующими настройками.

Kaoss Pad программа

Когда вы выбираете и нажимаете одну из кнопок [PROGRAM MEMORY], следующие настройки, сохраненные в этой кнопке, загружаются и отражаются на операциях Kaoss Pad.

- Kaoss Pad эффект
- FX Target установка (параметр)
- FX Depth значение настройки
- Pad Motion
- [TOUCH HOLD] настройка включения/выключения кнопки и координаты X (горизонтальная ось)/Y (вертикальная ось)

Текущая программа Kaoss Pad

Текущая выбранная программа Kaoss Pad называется «Текущая программа Kaoss Pad» (Current Kaoss Pad Program).

Kaoss Pad элемент

Данные 12 программ Kaoss Pad называются «Элементы Kaoss Pad» (Kaoss Pad Item). Элементы Kaoss Pad сохраняются во встроенной памяти основного устройства. Настройки можно сохранить, даже если SD-карта не вставлена, и они восстанавливаются при повторном включении питания.

- При нажатии кнопки [ЗАПИСЬ ПРОГРАММЫ] данные сохраняются во встроенной памяти основного устройства. Память программ (текущая программа Kaoss Pad), которая была выбрана при выключении питания, не выбирается автоматически (восстанавливается).
- Элемент Kaoss Pad можно сохранить на SD-карте как часть данных проекта или загрузить с SD-карты вместе с данными проекта.
- Если вы загружаете элемент Kaoss Pad из данных проекта, содержимое встроенной памяти основного устройства перезаписывается элементом Kaoss Pad, загруженным с SD-карты.

Сохранение

Сохраните текущую программу Kaoss Pad на кнопку [PROGRAM MEMORY].

1. Нажмите кнопку [ЗАПИСЬ ПРОГРАММЫ].

Кнопки [HOT CUE/PROGRAM MEMORY] с 1 по 12 мигают.

- Если вы снова нажмете кнопку [PROGRAM MEMORY], не нажимая кнопку [PROGRAM WRITE], обработка сохранения будет отменена, и кнопка [PROGRAM WRITE] выключится.

Нажмите кнопку [HOT CUE/PROGRAM MEMORY] с номером, который вы хотите сохранить.

Программа Kaoss Pad сохраняется под номером нажатой вами кнопки.



Если другая память программ загружается без сохранения цели, несохраненная память программ удаляется.

Загрузка



Если вы загружаете другую память программ без сохранения текущей памяти программ, несохраненная память программ удаляется.

1. Нажмите любую из кнопок [HOT CUE/PROGRAM MEMORY] от 1 до 12. Содержимое заменяется содержимым программной памяти нажатой вами кнопки.

Функция Сэмплера

Работа сэмплера

Звук, воспроизводимый при нажатии триггерной панели, называется «аудиоклипом». Аудиоклип состоит из двух элементов: тела данных воспроизводимого звука (данных аудиоклипа) и атрибутивной информации (параметров аудиоклипа).

Данные аудиоклипа

Данное устройство может обрабатывать только файлы WAV следующих форматов в качестве данных аудиоклипов.

- WAV (PCM)
- Stereo или Mono
- Битрейд квантизации: 16 бит
- Частота сэмплирования: 48 kHz
- Время воспроизведения: в течение 30 минут

Аудиоклип

Аудиоклип состоит только из всех или части данных аудиоклипа (файл WAV).

Файл WAV имеет две точки: «Начальная точка», которая представляет собой прошедшее время (смещение) от головы, и «Конечная точка», которая представляет собой конец. Звук от этой начальной точки до конечной точки называется «аудиоклип».

- Воспроизведение выполняется в диапазоне от начальной точки до конечной точки, но не выполняется в части вне диапазона (серая часть на рисунке).
 - A: Данные Аудиоклипа (WAV файл)
 - B: Аудиоклип
 - C: Начальная Точка
 - D: Конечная Точка



Параметр аудиоклипа

Информация об атрибутах, специфичная для аудиоклипа. Эта информация сохраняется на SD-карте с расширением ".аср".

Параметры аудиоклипа включают «Начальную точку», «Конечную точку», общие параметры, включая параметры «Режима воспроизведения», а также параметры, которые доступны только в определенном режиме воспроизведения.

Play режим

Способы воспроизведения аудиоклипа следующие:

- **В одну сторону:**
Воспроизведение начинается с начальной точки и заканчивается при достижении конечной точки. Используйте этот метод, если вы хотите воспроизвести только один раз.
- **Повтор:**
Воспроизведение начинается с начальной точки, а когда оно достигает конечной точки, воспроизведение возобновляется с начальной точки. Используйте этот метод, если хотите повторить воспроизведение. Воспроизведение непрерывно повторяется до тех пор, пока вы снова не нажмете триггерную панель, чтобы остановить его.



Hint

Подробную информацию о том, как изменить режим воспроизведения аудиоклипа, см. в разделе «Экран TRIGGER PAD EDIT» в разделе «Настройка аудиоклипа».

Метод воспроизведения	Play режим	Повторное воспроизведение	Скорость	Действие
-----------------------	------------	---------------------------	----------	----------

В одну сторону	1-SHOT	Не выполнена	Enable	Воспроизведение начинается с начальной точки и останавливается при достижении конечной точки. Вы можете изменить уровень громкости вверх/вниз в зависимости от силы нажатия на триггерную панель (скорость нажатия).
	SONG	Не выполнена	Disable	Воспроизведение начинается с начальной точки и останавливается при достижении конечной точки. Используйте этот метод для данных песни для одной песни, длина которой превышает 1-SHOT или LOOP.
Повтор	LOOP	Выполнена	Disable	Воспроизведение начинается с начальной точки, и когда оно достигает длины цикла, воспроизведение возобновляется с начальной точки.

Одновременное воспроизведение

Одновременно можно воспроизводить до 16 аудиоклипов.

Если вы попытаетесь сыграть 16 или более, кандидаты, которых нужно остановить, определяются в следующем порядке приоритета и останавливаются один за другим.

(Например, если воспроизводится аудиоклип из пункта 1, он останавливается, а аудиоклип из пункта 4 воспроизводится преимущественно.)

1. Аудиоклип в разделе «Мониторинг»
2. Аудиоклип в 1-SHOT
3. Аудиоклип в SONG
4. Аудиоклип в LOOP



Hint

- Подробную информацию о мониторинге см. в разделе «Прослушивание через наушники».
- Если в пунктах с 1 по 4 уже воспроизводится 16 аудиоклипов, даже если вы попытаетесь воспроизвести триггерную панель, назначенную для мониторинга в пункте 1, она не будет воспроизводиться.
- Если для аудиоклипов предоставлено несколько кандидатов на остановку воспроизведения, аудиоклипы останавливаются в порядке, начиная с аудиоклипа, который воспроизводился первым.

Временное отключение звука (Break)

Если вы выполняете операцию Break, звук со входа [LINE/PHONO IN] и звук воспроизведения аудиоклипов на всех триггерных пэдах временно приглушаются.

1. В режиме Shift нажмите кнопку [TOUCH HOLD].

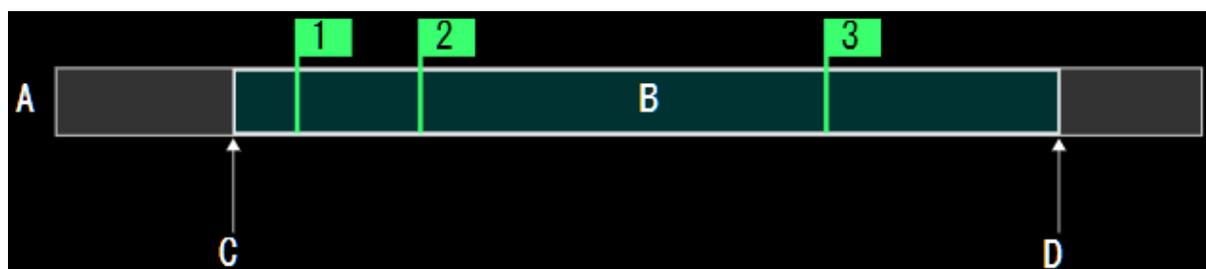
Пока нажата кнопка [TOUCH HOLD], выполняется операция прерывания, а входной звук и звук воспроизведения временно приглушаются.

- Кнопка [TOUCH HOLD] мигает во время операции Break.
- При отпускании кнопки [TOUCH HOLD] операция прерывания отменяется и возвращается в исходное состояние.
- Звук со входа [MIC] не отключен.
- Реверберация эффекта задержки или реверберации на Kaoss Pad не приглушается (будет получен эффект, при котором остается только реверберация).

Установка начальной позиции воспроизведения (Hot Cue)

Вы можете установить любую позицию начала воспроизведения между начальной и конечной точками аудиоклипа. Это называется «горячей точкой».

Вы можете вызвать точку Hot Cue, используя одну из кнопок [HOT CUE] от 1 до 12, чтобы немедленно начать воспроизведение с этой позиции.



- A: Данные аудиоклипа (файл WAV).
- B: Аудиоклип.
- C: Начальная точка.
- D: Конечная точка.
- От 1 до 3. Точка быстрой метки.



Hint

- Подробную информацию об отношениях с аудиофайлами см. в разделе «Работа с семплером».
- Для каждой триггерной площадки можно установить до 12 точек Hot Cue..
- Точку метки быстрого доступа можно установить только для триггерной площадки, для которой режим воспроизведения установлен на «LOOP» или «SONG».

Hot Cue режим

Нажмите кнопку [HOT CUE], чтобы войти в режим Hot Cue; Кнопки [HOT CUE/PROGRAM MEMORY] (от 1 до 12) загораются или гаснут в зависимости от следующих условий.

Hot Cue кнопка

Устанавливает метку быстрого доступа к аудиоклипу на любой триггерной панели. При нажатии триггерной площадки для воспроизведения кнопка [HOT CUE/PROGRAM

MEMORY] (от 1 до 12) загорается зеленым или красным, что указывает на следующее состояние:

Кнопка включения/выключения подсветки	Статус
Загорается бледно-красным светом.	Точка быстрого доступа не установлена.
Горит красным.	Воспроизводится в данный момент, пока установлена точка горячей метки:
Горит зеленым светом.	В настоящее время остановлено, пока установлена точка метки быстрого доступа.

Кнопка [HOT CUE/PROGRAM MEMORY] (от 1 до 12), для которой установлена точка Hot Cue, называется «кнопкой Hot Cue».

Игра с Hot Cue

1. Нажмите кнопку [HOT CUE].
Кнопка [HOT CUE] загорится, и включится режим Hot Cue.
2. Удерживая кнопку [HOT CUE], нажмите триггерный пэд с установленной меткой быстрого доступа. Кнопка Hot Cue, которую можно воспроизвести, загорается зеленым светом.
3. Нажмите любую из кнопок Hot Cue, которые горят зеленым цветом.
Воспроизведение начинается с точки Hot Cue, установленной для этой кнопки (исполнение Hot Cue).
 - Если нажать триггерный пэд при включенном режиме метки быстрого доступа, воспроизведение начнется с начальной точки так же, как при обычном исполнении триггерного пэда.
Если режим воспроизведения целевой площадки метки быстрого доступа установлен на LOOP, воспроизведение начинается с начальной точки после достижения длины петли.
Подробную информацию о режиме воспроизведения см. в разделе «Режим воспроизведения». Подробную информацию о целевой площадке метки быстрого доступа см. в разделе «Настройка целевой площадки метки быстрого доступа».

Завершение исполнения Hot Cue

Когда режим Hot Cue включен, нажмите кнопку [HOT CUE].

Выход из режима Hot Cue.

- Кнопка [HOT CUE/PROGRAM MEMORY] (от 1 до 12) установлена как кнопка [PROGRAM MEMORY] в режиме Kaoss Pad.

Установка цели Hot Cue

Выберите триггерный пэд (целевую площадку метки быстрого доступа), на которой вы хотите выполнить исполнение метки быстрого доступа.

1. Удерживая кнопку [HOT CUE], нажмите триггерный пэд.
Нажатый триггерный пэд выбран в качестве целевой площадки метки быстрого доступа.
 - Целевая панель Hot Cue загорается белым цветом.
 - Если можно выбрать только одну целевую площадку метки быстрого доступа (триггерный пэд, которому назначен аудиоклип), она выбирается автоматически.
- Если невозможно выбрать целевые площадки Hot Cue, кнопка [HOT CUE] отключится.
- При нажатии кнопки [HOT CUE] выбирается последняя выбранная вами целевая площадка метки быстрого доступа, если ранее вы выбрали целевую площадку метки быстрого доступа.
- Если целевая площадка метки быстрого доступа не выбрана, кнопка [HOT CUE] мигает и отображается сообщение с предложением выбрать целевую площадку метки быстрого доступа. Если нажать любую триггерную площадку, она выбирается в качестве целевой площадки метки быстрого доступа.

Установка точки метки Hot Cue

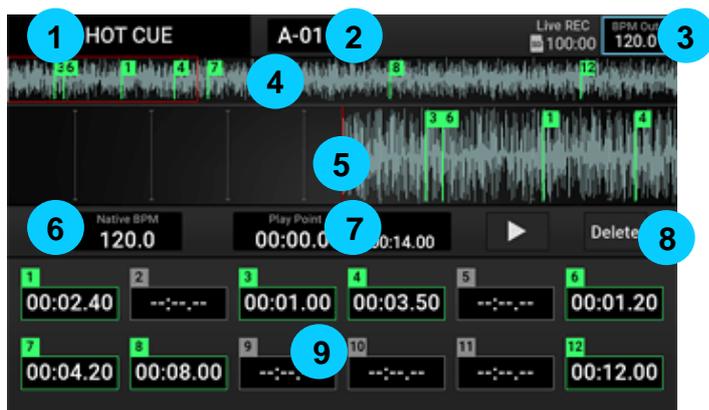
Выполните следующие действия, чтобы выполнить настройки во время воспроизведения целевой площадки Hot Cue.

Подробную информацию о целевой площадке метки быстрого доступа см. в разделе «Настройка целевой площадки метки быстрого доступа».

1. Во время воспроизведения целевой площадки метки быстрого доступа нажмите любую (кнопку, которая загорается бледно-красным светом) из кнопок [HOT CUE/PROGRAM MEMORY] (от 1 до 12), для которой вы хотите установить точку метки быстрого доступа.
 - Кроме того, вы можете нажать любую из кнопок «Точка метки быстрого доступа» (от 1 до 12), для которой точка метки быстрого доступа не установлена на экране, чтобы установить точку метки быстрого доступа.
 - Точка метки быстрого доступа устанавливается на нажатую кнопку. Точки быстрого доступа не сортируются автоматически в порядке временного ряда воспроизведения аудиоклипа.

Экран HOT CUE EDIT

Если вы нажмете кнопку [HOT CUE] в режиме Shift, отобразится экран «HOT CUE EDIT». На этом экране вы можете настроить положение воспроизведения (точку воспроизведения), проверяя формы сигналов данных аудиоклипа (файл WAV), а также точно настроить точку метки быстрого доступа.



1. **Mode name**
Отображает название текущего режима.
2. **Trigger Pad No.**
Отображает номер триггерного пэда, редактируемого в данный момент.
3. **BPM Out**
Отображает значение BPM Out. Вы можете использовать ручку [DATA ENTRY] для изменения значения.
4. **Waveform (Wide) pane**
Отображает формы сигналов всех данных аудиоклипа (файл WAV).
5. **Waveform (Zoom) pane**
Отображает увеличенные формы сигналов на панели «Форма сигнала (широкая)» в течение четырех секунд соответственно до и после «Точки воспроизведения» в самом длинном случае, что в общей сложности составляет восемь секунд, фокусируясь вокруг «Точки воспроизведения» (время № 7 в фигура).
6. **Native BPM**
Отображает собственный BPM аудиоклипа, назначенного на целевую площадку Hot Cue (это значение нельзя изменить).
7. **Play Point**
Вертикальная линия в центре области масштабирования называется «Точкой воспроизведения». В состоянии остановки воспроизведение начинается с этой позиции. Во время воспроизведения этот элемент указывает позицию, воспроизводимую в данный момент. Нажмите «▶» (кнопку PLAY), чтобы начать воспроизведение.
8. **Delete button**
Удаляет точку метки быстрого доступа (от 1 до 12).
9. **Hot Cue Point (1 to 12)**
Отображает время каждой точки метки быстрого доступа.

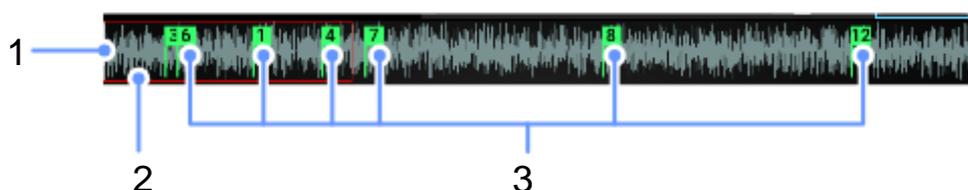
Выберите триггерный пэд (целевую площадку метки быстрого доступа), для которой требуется выполнить редактирование метки быстрого доступа.

1. Удерживая кнопку [HOT CUE], нажмите триггерный пэд.
Нажатый триггерный пэд выбран в качестве целевой площадки метки быстрого доступа.

Панель формы сигнала (широкая)

Отображает формы сигналов от начальной точки до конечной точки данных аудиоклипа, установленных на экране TRIGGER PAD EDIT.

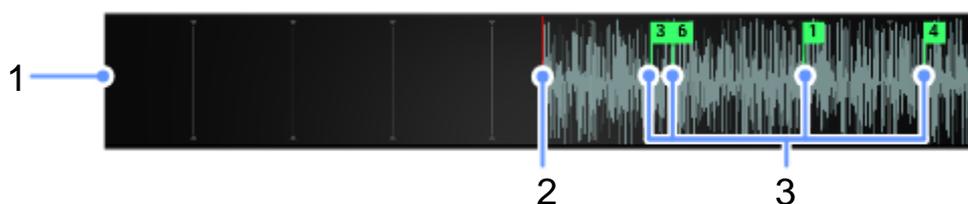
Если вы нажмете эту кнопку во время воспроизведения или во время его остановки, точка воспроизведения переместится в это положение. Вы можете перетащить Play Point влево или вправо, чтобы переместить его.



Элемент	Описание
1. Форма волны (широкая)	Отображает сигналы аудиоклипа. Осциллограммы слева от точки воспроизведения отображаются более светлым цветом.
2. Отображение области масштабирования	Указывает диапазон, отображаемый на панели формы волны (увеличение) красной рамкой.
3. Hot Cue точка	Отображает положение точки метки быстрого доступа.

Панель формы сигнала (увеличение)

Увеличивает область масштабирования сигналов Waveform (Wide). Отображает сигналы в течение четырех секунд соответственно до и после точки воспроизведения в самом длинном случае (всего восемь секунд), фокусируясь вокруг точки воспроизведения. Чтобы переместить диапазон отображения, перетащите точку воспроизведения влево или вправо на панели во время воспроизведения или во время остановки воспроизведения.



Элемент	Описание
1. Форма волны (широкая)	Увеличивает область масштабирования сигналов Waveform (Wide).
2. Play Точка	Отображает точку воспроизведения (красная вертикальная линия) в центре.
3. Hot Cue Точка	Отображает положение точки метки быстрого доступа.

Кнопка удаления (Delete)

Удаляет точку метки быстрого доступа (от 1 до 12).

1. Нажмите кнопку "Delete".
Точка метки быстрого доступа (от 1 до 12), соответствующая точке метки быстрого доступа на экране, мигает.
2. Нажмите на поле отображения времени одной из точек метки быстрого доступа от «1» до «12», которую нужно удалить с экрана.
Выбранная точка метки быстрого доступа удалена.

Hot Cue Точка(с 1 до 12)



Если установлена точка метки быстрого доступа:

Время отображается.

- Если вы нажмете точку метки быстрого доступа, точка воспроизведения переместится к текущей установленной точке метки быстрого доступа (в этом случае точка метки быстрого доступа не перенастраивается).
- Воспроизведение начинается с точки метки быстрого доступа при нажатии этой части во время воспроизведения. Вы можете точно отрегулировать положение с помощью ручки [DATA ENTRY] во время воспроизведения. Эта точная настройка одновременно также корректирует точку воспроизведения. Если вы играете после выполнения регулировки в состоянии остановки, воспроизведение начнется с позиции после регулировки.

Если точка метки быстрого доступа не установлена:

"-- : -- . --" отображается в области дисплея.

- Если вы нажмете поле отображения времени без указания значения, точка быстрого доступа будет установлена на время текущей точки воспроизведения.

Удаление точки метки Hot Cue

Удаление установленной точки метки быстрого доступа (Hot Cue Point).

1. В режиме Shift нажмите кнопку Hot Cue, которую хотите удалить. Точка метки быстрого доступа нажатой кнопки удаляется, и кнопка загорается бледно-красным светом.



Hint

Вы также можете удалить точку Hot Cue, используя экран «Hot Cue». Подробную информацию см. в разделе «Кнопка «Удалить»» на экране «HOT CUE EDIT».

Сохранение точки метки Hot Cue

Точка метки быстрого доступа сохраняется для каждого проекта как параметр проекта. Чтобы сохранить точку метки быстрого доступа, сохраните проект на SD-карте (Save Project As).

- Подробную информацию о том, как сохранить проект, см. в разделе «Управление проектом».
- Если вы выключите данное устройство, несохраненные проекты и точки меток быстрого доступа будут удалены.

Сэмплирование/Ресэмплинг

Запись аудиовхода на это устройство и назначение его в качестве аудиоклипа называется «Сэмплированием», а запись аудиовыхода (основного выхода) с этого устройства и назначение его в качестве аудиоклипа называется «Пересэмплированием» (Resampling). В этом описании операции используется выборка; однако, если вы нажмете кнопку [SAMPLING] в режиме Shift, операция переключится на повторную выборку.

- Максимальная продолжительность одной выборки/повторной выборки составляет 30 минут.
- При выполнении сэмплирования/ресэмплирования режим воспроизведения аудиоклипа устанавливается на «1-SHOT» или «LOOP». Установите аудиоклип на клип «SONG» на экране TRIGGER PAD EDIT.

Связь между Сэмплированием и Ресэмплингом

Функция	Записанный звук	Play режим
Сэмплиров	Звуковой звук через вход [LINE/PHONO IN] + USB	1-SHOT или LOOP

ание	Аудиовход + вход [MIC]	
Ресэмплинг	Звуковой сигнал с основного выхода	1-SHOT или LOOP

Сэмплирование

Сэмпл аудио на любой триггерный пэд. Триггерная площадка, для которой требуется семплирование, называется «Целевой пэд сэмплирования».

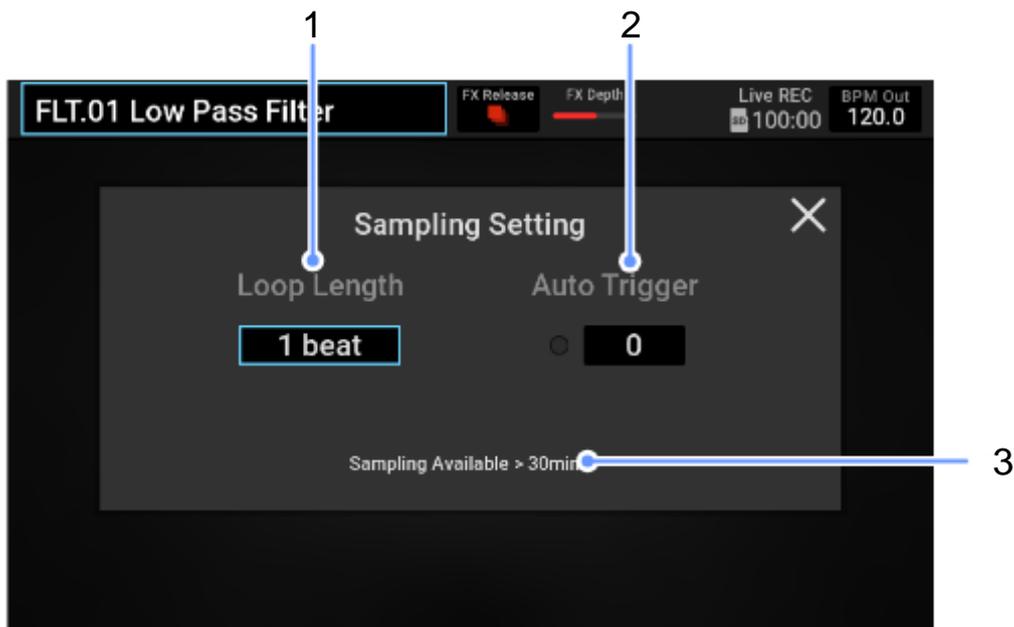
1. Удерживая кнопку [SAMPLING] (кнопка [SAMPLING] в режиме Shift для повторной выборки), нажмите триггерную площадку, которую вы хотите записать. Нажатая триггерная площадка выбирается в качестве целевой площадки сэмплирования. Если вы отпустите кнопку [SAMPLING], отобразится экран «Настройка выборки» («Настройка повторной выборки» для повторной выборки)..
 - Выбранная целевая площадка сэмплирования мигает.
 - Если вы снова нажмете кнопку [SAMPLING], не нажимая целевую панель сэмплирования, семплирование будет отменено, и система вернется в режим Kaoss Pad.



Hint

- При нажатии кнопки [SAMPLING] отображается экран «Настройка сэмплирования» целевой площадки сэмплирования, которую вы выбрали последней, если вы ранее выбрали целевую площадку сэмплирования.
- Если какая-либо целевая площадка для сэмплирования никогда не была выбрана, кнопка [SAMPLING] мигает и отображается сообщение с предложением выбрать целевую площадку для сэмплирования. При нажатии любой триггерной площадки она выбирается в качестве целевой площадки сэмплирования, и отображается экран «Настройка сэмплирования».

2. Настройка каждого элемента на экране «Настройка выборки».



Элемент	Описание
1. Длина петли	<p>Установите длину цикла аудио, которое нужно сэмплировать. Продолжительность можно выбрать от 1-SHOT и одного удара до 64 ударов.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Вы можете использовать ручку [DATA ENTRY] в режиме Shift, чтобы выбрать 1-SHOT, от одного удара до 16 ударов (с шагом в один удар) или от 20 долей до 64 ударов (с шагом в четыре удара). • Если вы выбираете сэмплирование 1-SHOT или одну долю до 64 долей, устанавливается сэмплирование LOOP (если сэмплирование прекращается до достижения указанного количества долей, устанавливается 1-SHOT). • Для выборки LOOP установите здесь длину цикла. Длина сэмплирования определяется значением BPM Out и значением длины цикла в начале сэмплирования, поэтому даже если BPM Out изменяется во время сэмплирования, это изменение не отражается на результате сэмплирования.
2. Авто Триггер	<p>Сэмплирование начинается, когда уровень звука, подлежащего выборке, превышает пороговое значение. Пока отображается экран «Настройка выборки», отбор проб не начинается, даже если индикатор горит красным (загорается при превышении порогового значения). Используйте этот экран, чтобы определить, подходят ли пороговые значения.</p> <p>Доступные пороги следующие:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 0: $-\infty$dBFS (автоматический запуск: отключено) • от 1 до 10: прил. от -42 dBFS до прил. 0 dBFS (включение автоматического запуска)
3. Доступное сэмплирование	<p>Отображает оставшееся время выборки. Если на SD-карте достаточно свободного места для отбора проб в течение 30 и более минут, отображается «> 30 мин».</p> <ul style="list-style-type: none"> • Если доступное время отбора проб составляет менее 30 минут, отображается оставшееся время.

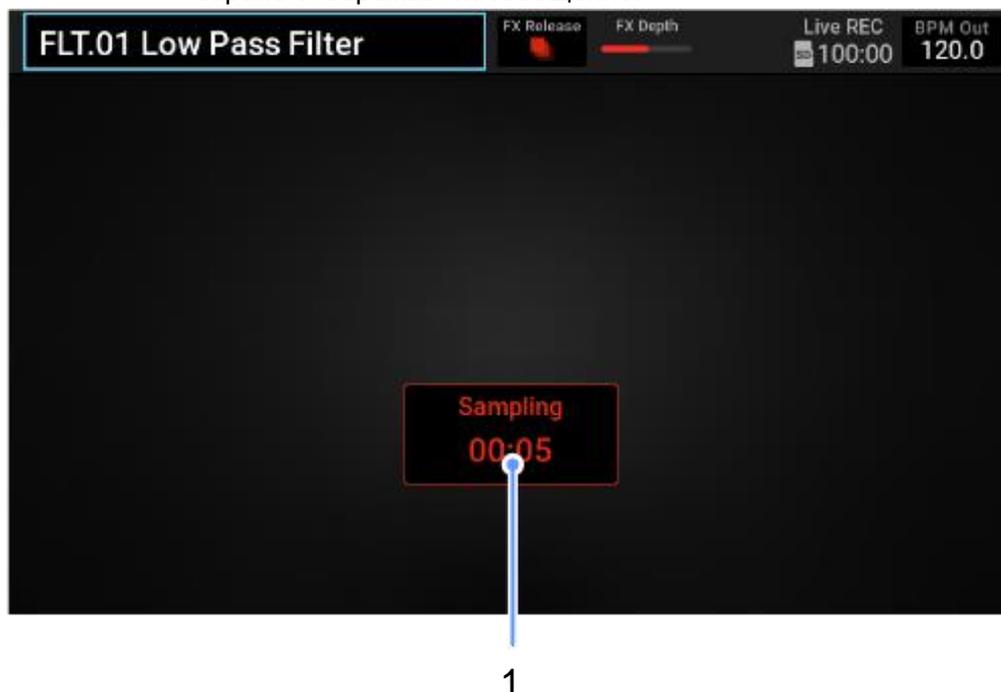
3. 3. Снова нажмите триггерную панель (целевую панель сэмплирования).

- Если для параметра Auto Trigger установлено значение 0, выборка начинается немедленно.
- Если установлен автоматический запуск, выборка начинается в соответствии с установленным значением.
- Если порог автоматического запуска находится в диапазоне от 1 до 10, подождите, пока не будут выполнены условия автоматического запуска. Когда условия автоматического запуска удовлетворены, начинается выборка.
- Во время сэмплирования кнопка [SAMPLING] мигает, а целевая панель сэмплирования загорается красным.
- Триггерные площадки, кроме целевой площадки сэмплирования, продолжают гореть так же, как и в обычном режиме сэмплера, что позволяет вам выполнять обычное исполнение..

4. Проверка статуса Сэмплирования

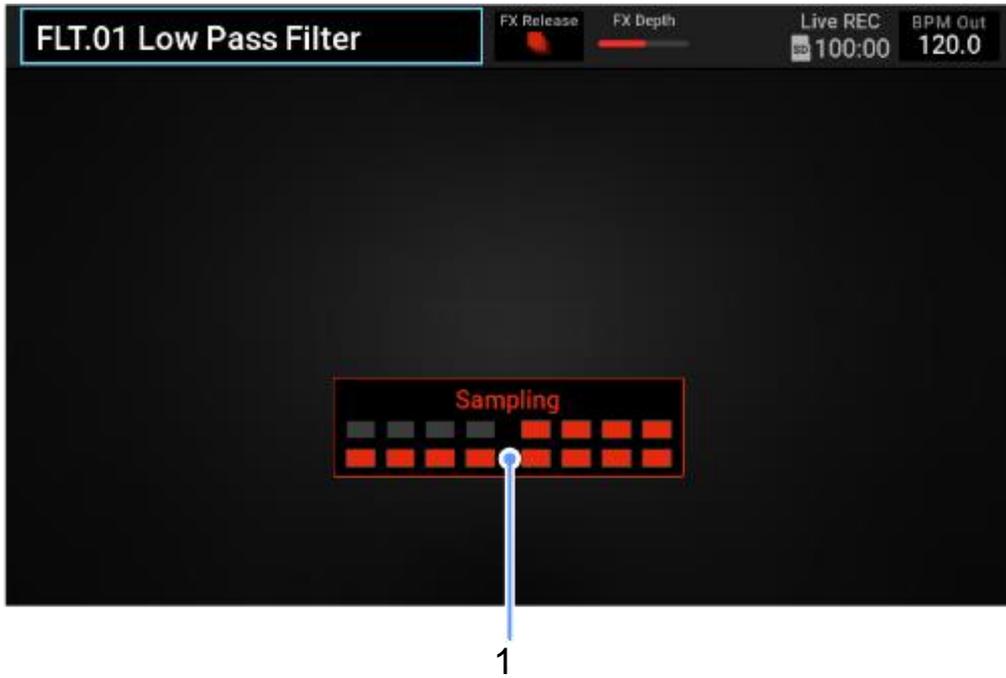
Во время отбора проб отображается следующий экран. Проверьте статус выборки на этом экране (отображаемый экран зависит от настройки длины петли).

- Если во время отбора проб достигнуто максимальное время или емкость SD-карты недостаточна, отбор проб принудительно останавливается и на экране отображается сообщение.



Если для параметра «Длина петли» установлено значение "1-SHOT":

1: Прошедшее время выборки



Если для параметра «Длина петли» установлено значение «LOOP» (от одной доли до 64 долей):

1: Оставшееся количество ударов сэмплирования

Значение настройки длины петли	Change in remaining beat count display
от 1 до 16 ударов	Один квадрат представляет один удар. Индикатор гаснет один за другим каждый раз, когда проходит одно сокращение.
от 20 до 64 ударов	Один квадрат представляет собой четыре доли. Индикатор гаснет один за другим каждый раз, когда проходит четыре удара.



Hint

- Если вы нажмете кнопку [SAMPLING] во время отбора проб, отбор проб будет отменен, и система вернется в состояние до начала отбора проб. (Сэмпл аудиофайла не сохраняется.)

5. Завершение Сэмплирования

Когда сэмплирование заканчивается, кнопка [SAMPLING] выключается, и режим сэмплирования завершается. В таблицах 1 и 2 показаны операции в конце выборки и параметры, заданные для аудиоклипов соответственно.



Hint

- Если вы нажмете триггерную площадку во время циклического сэмплирования, сэмплирование прервется. В случае прерывания целевая площадка сэмплирования принудительно меняется на 1-SHOT.
- Подробную информацию о настройке каждого параметра см. в разделе «Экран TRIGGER PAD EDIT».

Таблица 1. Операция завершения сэмплирования с помощью настройки длины цикла

Длина петли	Окончание сэмплирования	Режим воспроизведения установлен на триггерную площадку
1-SHOT	Если вы нажмете триггерный пэд во время сэмплирования, оно немедленно завершится.	1-SHOT
от 1 до 64 ударов	Когда указанная длина записи будет завершена, она автоматически завершится и сразу же начнет воспроизводиться как LOOP Sample.	LOOP

Таблица 2. Параметры, установленные в конце сэмплирования

Параметр	Значение настройки
Режим воспроизведения (Play mode)	1-SHOT или LOOP
Начальная Точка	Начальная точка сэмплирования
Конечная Точка	Позиция окончания сэмплирования
Эксклюзивное назначение	ВЫКЛ (OFF)
Связь (Link)	1-SHOT: OFF LOOP: ON
Собственный BPM	Значение BPM Out в начале сэмплирования
Длина петли	1-КАДР: 1 удар LOOP: значение, указанное в длине цикла
Компенсация	0
Уровень	100
Gate	ВЫКЛ (OFF)
Hot Cue Точка	Все не установлено (от 1 до 12)
Назначить в GROUP A	ВЫКЛ (OFF)
Назначить в GROUP B	ВЫКЛ (OFF)

Сэмплирование с помощью ножного переключателя

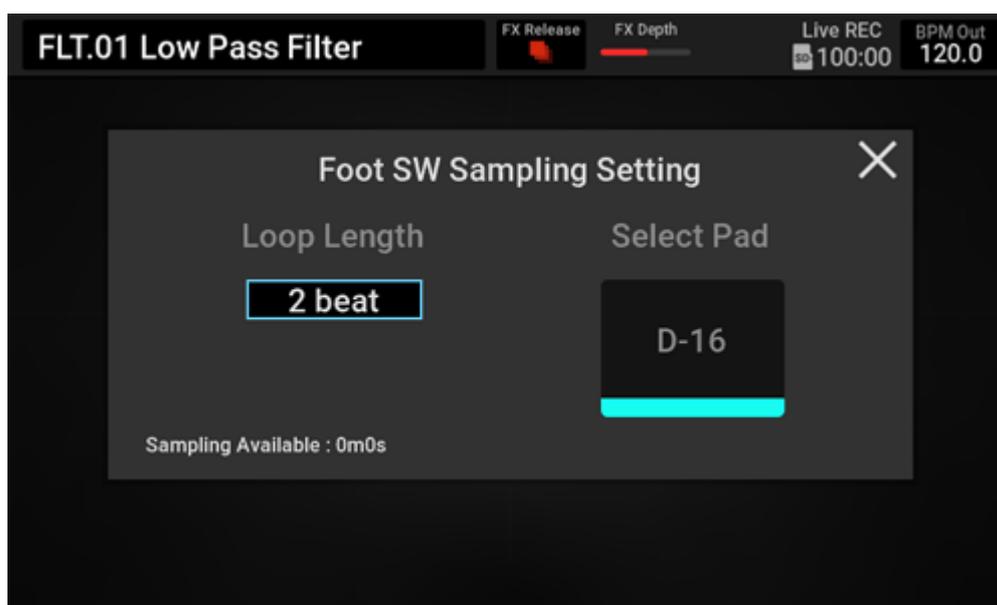
Выполните отбор проб с помощью ножного переключателя (дополнительно).

Операции сэмплирования с использованием ножного переключателя доступны только в том случае, если в настройках основного устройства для режима Foot SW установлено значение «Сэмплирование» или «Ресэмплинг».



Подробную информацию о функциях и операциях сэмплирования (ресэмплирования) можно также найти в разделе «Сэмплирование».

1. Нажмите педальный переключатель.
Отображается экран «Настройка выборки Foot SW» (экран «Настройка ресэмплинга Foot SW» для повторного ресэмплинга). Отображается предыдущая настройка сэмплирования. Измените содержимое по мере необходимости.



- При нажатии педального переключателя отображается последняя выбранная вами целевая площадка для сэмплирования, если вы ранее выбрали целевую площадку для сэмплирования (когда режим Foot SW в настройках основного устройства установлен на «Сэмплирование»).
- Вы можете выбрать целевую площадку сэмплирования с помощью регулятора [DATA ENTRY].
- Выбранная целевая площадка сэмплирования мигает красным (триггерные площадки, отличные от выбранной, обозначаются в обычном режиме семплера).

2. Нажмите ножной переключатель еще раз.
Сэмплирование начнется.

- Когда начинается выборка, экран «Режим выборки Foot SW» закрывается.
- При сэмплировании в режиме LOOP, когда сэмплирование завершается в соответствии с количеством долей, указанным в параметре «Длина цикла», сэмплирование автоматически завершается и воспроизведение начинается как LOOP Sample.

Кроме того, если вы нажмете ножной переключатель до того, как будет достигнуто заданное количество ударов, воспроизведение будет установлено как 1-SHOT.

- Для сэмплирования в режиме 1-SHOT, если вы в любой момент нажмете педальный переключатель, сэмплирование завершится.

Установка аудиоклипа

Установите аудиоклип на триггерный пэд. Настраиваемый триггерный пэд называется «Edit Target Pad».

1. Удерживая кнопку [TRIGGER PAD EDIT], нажмите триггерный пэд. Нажатая триггерная площадка выбирается в качестве целевой площадки редактирования. Если вы отпустите кнопку [TRIGGER PAD EDIT], отобразится экран «TRIGGER PAD EDIT».

- Выбранная целевая панель редактирования загорится белым.
- Если вы снова нажмете кнопку [TRIGGER PAD EDIT], не нажимая триггерную панель, настройка аудиоклипа на триггерной панели будет отменена, и система вернется в режим Kaoss Pad.



Hint

- Если выбрать «Редактировать целевую площадку» невозможно, кнопка [TRIGGER PAD EDIT] не подсвечивается.
- При нажатии кнопки [TRIGGER PAD EDIT] отображается экран «TRIGGER PAD EDIT» для редактирования целевой площадки, выбранной последней, если вы ранее выбрали TRIGGER PAD EDIT.
- Если редактировать целевую площадку не выбрано, кнопка [TRIGGER PAD EDIT] мигает и отображается сообщение с предложением выбрать «Редактировать целевую площадку». Если вы нажмете любую триггерную площадку, она будет выбрана в качестве целевой площадки редактирования, и отобразится экран «TRIGGER PAD EDIT».

Экран TRIGGER PAD EDIT

Установите аудиоклип.

В зависимости от режима воспроизведения аудиоклипа предоставляются три типа экранов..

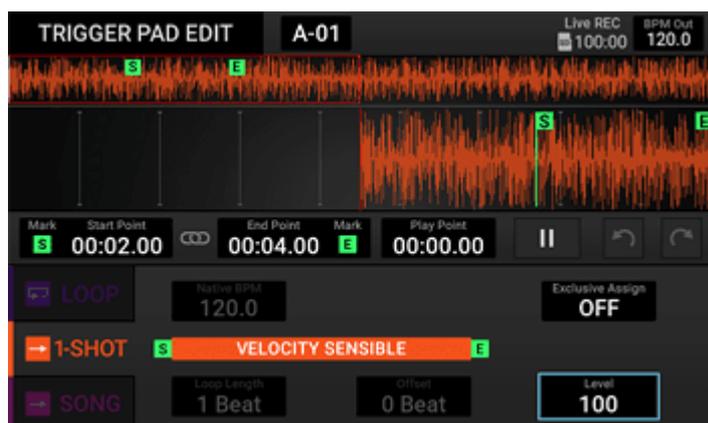
Когда режим воспроизведения установлен на LOOP:



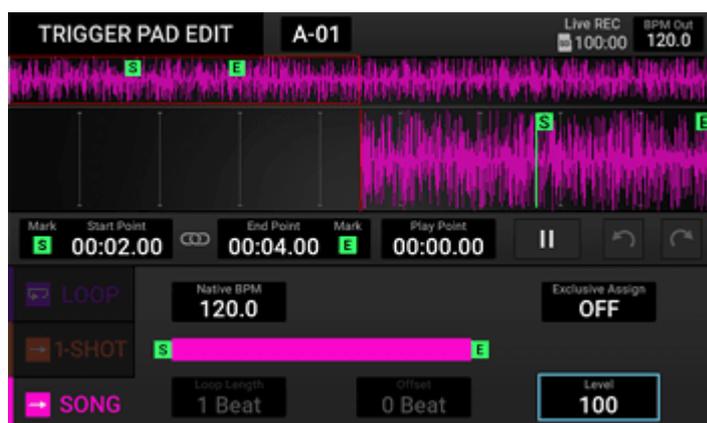
1. Название режима
Отображает название текущего режима.
2. Название триггерного пэда
Отображает [Название банка] - [Номер пэда].
3. BPM выход
Отображает значение BPM Out. Вы можете использовать ручку [DATA ENTRY] для изменения значения..
4. Панель формы волны (широкая)
Отображает формы сигналов всех данных аудиоклипа (файл WAV).
5. Панель формы волны (увеличение)
Отображает увеличенные формы сигналов на панели «Волна (широкая)» в течение четырех секунд соответственно до и после «Точки воспроизведения», что в общей сложности составляет максимум восемь секунд, фокусируясь вокруг «Точки воспроизведения» (время № 9 в фигура).
6. 6. Панель «Начальная точка»
Отображает время в позиции «Начальная точка» целевой площадки редактирования.
7. Кнопка линк (Link)
Если для параметра «Связь» установлено значение «ВКЛ» (голубой), длина между «Начальной точкой» и «Конечной точкой» фиксирована. Если «Начальная точка» изменена, «Конечная точка» также изменится. Даже если вы измените «Конечную точку», «Начальная точка» будет перемещаться синхронно. Когда для параметра «Связь» установлено значение «ВЫКЛ.» (серый), «Начальная точка» и «Конечная точка» не синхронизируются, и настройки можно изменить индивидуально.

8. 8. Панель «Конечная точка»
Отображает время в позиции «Конечная точка» целевой площадки редактирования.
9. Play точка
Вертикальная линия в центре панели формы сигнала (увеличение) называется «точкой воспроизведения».
В состоянии остановки воспроизведение начинается с этой позиции. Во время воспроизведения этот элемент указывает позицию, воспроизводимую в данный момент. Нажмите «▶» (кнопку PLAY), чтобы начать воспроизведение.
10. Play кнопка
Выполните операцию воспроизведения или остановки.
11. 11. Кнопка «Отменить/Повторить» (Undo/Redo)
Выполнить операции для возврата в состояние до изменения настроек (Отменить) и для возврата в состояние до выполнения отмены (после изменения настроек) (Повторить).
12. 12. Панель настроек, специфичная для режима воспроизведения
Измените режим воспроизведения или установите детализацию.

Если для режима воспроизведения установлено значение 1-SHOT:

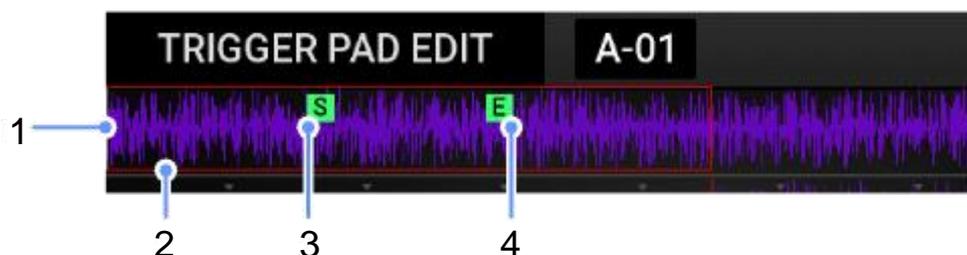


Если для режима воспроизведения установлено значение SONG:



Панель формы волны (широкая)

На этой панели отображаются сигналы всего аудиоклипа. Если вы нажмете эту кнопку во время воспроизведения или во время его остановки, точка воспроизведения переместится в это положение. Вы можете перетащить Play Point влево или вправо, чтобы переместить его.

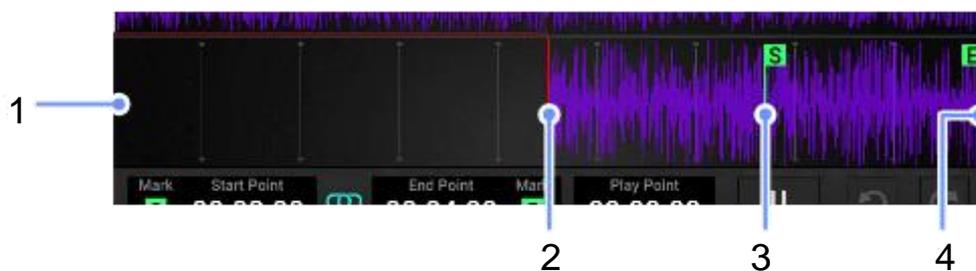


Элемент	Описание
1. Форма волны (широкая)	Отображает сигналы аудиоклипа. Осциллограммы слева от точки воспроизведения отображаются более темным цветом.
2. Отображение области масштабирования	Указывает диапазон, отображаемый на панели формы волны (увеличение) красной рамкой.
3. Начальная точка	Позиция начальной точки
4. Конечная точка	Позиция конечной точки

Панель формы волны (увеличение)

Увеличивает область масштабирования сигналов Waveform (Wide). Отображает сигналы в течение четырех секунд соответственно до и после точки воспроизведения, что в общей сложности составляет максимум восемь секунд, фокусируясь вокруг точки воспроизведения.

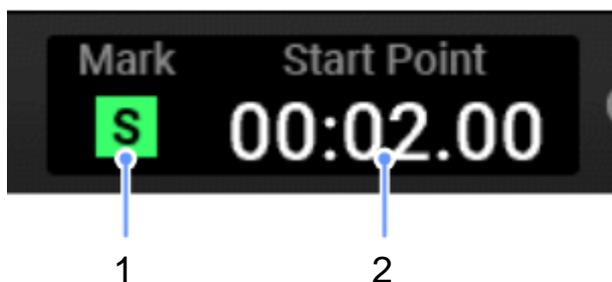
Чтобы переместить диапазон отображения, перетащите точку воспроизведения влево или вправо на панели во время воспроизведения или во время остановки воспроизведения.



Элемент	Описание
1. Форма волны (увеличение)	Увеличивает область масштабирования сигналов Waveform (Wide).
2. Play точка	Displays the Play Point (red vertical line) at the center.
3. Начальная точка	Отображается только в том случае, если в диапазоне масштабирования указана начальная точка.
4. Конечная точка	Отображается только в том случае, если конечная точка указана в диапазоне масштабирования.

Панель начальной точки

Отображает время в позиции «Начальная точка» целевой площадки редактирования.



Элемент	Описание
1. Mark "S" кнопка	Нажмите эту кнопку, чтобы сбросить положение (время) текущей точки воспроизведения в качестве «Начальной точки».
2. Отображение времени начальной точки	<p>Нажмите область отображения времени начальной точки, чтобы перейти к «начальной точке», для которой в данный момент установлена точка воспроизведения. Если вы нажмете эту область во время воспроизведения, оно начнется с «Начальной точки».</p> <ul style="list-style-type: none"> Вы можете точно отрегулировать положение с помощью ручки [DATA ENTRY]. Точка воспроизведения точно настраивается одновременно, и воспроизведение начинается с позиции, установленной после регулировки.

Панель конечной точки

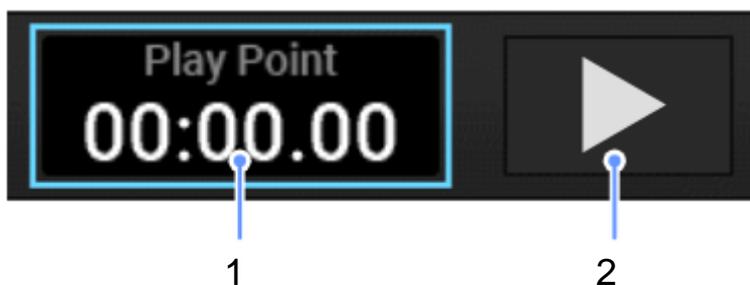
Отображает время в позиции «Конечная точка» целевой площадки редактирования.



Элемент	Описание
1. Отображение времени конечной точки	<p>Нажмите на область отображения времени конечной точки, чтобы перейти к «конечной точке», для которой в данный момент установлена точка воспроизведения.</p> <ul style="list-style-type: none"> Вы можете точно отрегулировать положение с помощью ручки [DATA ENTRY]. Play Point точно настраивается одновременно.
2. Mark "E" кнопка	Нажмите эту кнопку, чтобы сбросить положение (время) текущей точки воспроизведения в качестве «конечной точки».

Панель точки Play

Выполните операцию воспроизведения или остановки или отобразите и отрегулируйте время в точке воспроизведения.



Элемент	Описание
1. Отображение времени Play Point	<p>Отображает время в Play Point. Время отображается как фактическое время, установленное до Time Stretch, независимо от значения настройки BPM Out.</p> <ul style="list-style-type: none"> Если вы нажмете область отображения времени точки воспроизведения в состоянии остановки, вы можете точно отрегулировать положение с помощью ручки [DATA ENTRY].
2. "▶" (Play кнопка)	Выполните операцию воспроизведения или остановки.

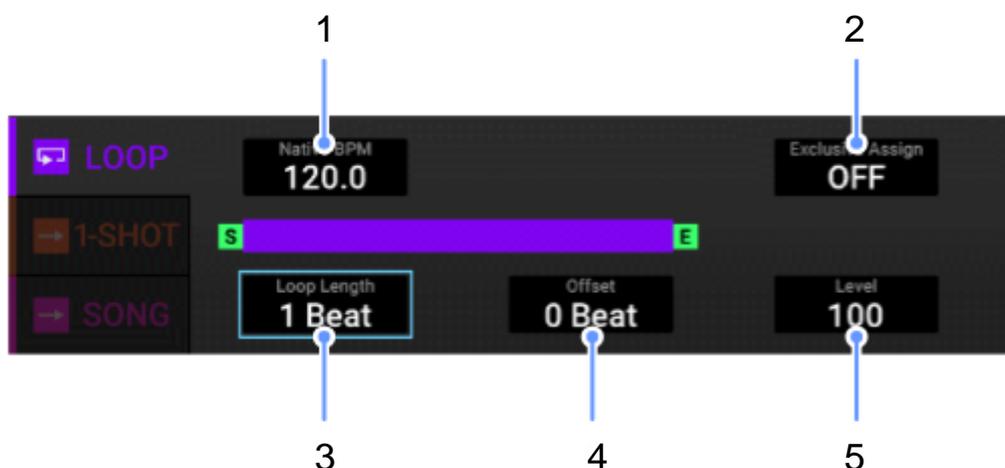
Панель режима Play

Установите режим воспроизведения для Edit Target Pad.

Когда открывается экран «TRIGGER PAD EDIT», выбирается вкладка режима воспроизведения, установленная в Edit Target Pad.



Вы можете изменить режим воспроизведения, нажав другую вкладку на выбранной в данный момент вкладке «LOOP», «1-SHOT» или «SONG» (невозможно изменить ее во время воспроизведения).



Элемент	Описание
1. Нативный BPM	<p>Измените значение Native BPM аудиоклипа, назначенного на Edit Target Pad (значение невозможно изменить, если для режима воспроизведения установлено значение 1-SHOT). Нажмите «Native BPM» и измените настройку с помощью ручки [DATA ENTRY].</p> <ul style="list-style-type: none"> • Если вы используете ручку [DATA ENTRY] в режиме Shift, вы можете изменить значение вдвое или вдвое по сравнению с собственным BPM.
2. Эксклюзивное назначение	<p>Установите номер эксклюзивного назначения для целевой площадки редактирования. Установив один и тот же номер эксклюзивного назначения для разных триггерных пэдов, вы сможете воспроизводить только тот триггерный пэд, который вы нажали позже, при попытке одновременно воспроизвести триггерные пэды с тем же номером эксклюзивного назначения. Нажмите «Эксклюзивное назначение» и измените настройку с помощью ручки [DATA ENTRY].</p> <ul style="list-style-type: none"> • Значение настройки: ВЫКЛ или от 1 до 8. Если выбрано ВЫКЛ, эксклюзивное назначение не работает.
3. Длина петли	<p>Установите длину цикла. Нажмите «Длина петли» и измените настройку с помощью ручки [DATA ENTRY]. Подробную информацию см. в разделе «Длина петли».</p>
4. Компенсация	<p>Измените начальную позицию генерации звука аудиоклипа (положение нельзя изменить, если для режима воспроизведения установлено значение 1-SHOT или SONG). Подробную информацию см. в разделе «Смещение».</p>
5. Уровень	<p>Установите уровень громкости аудиоклипа на целевой панели редактирования. Нажмите «Уровень» и измените настройку с помощью ручки [DATA ENTRY].</p> <ul style="list-style-type: none"> • Доступный диапазон настроек: от 1 до 100.

Длина петли

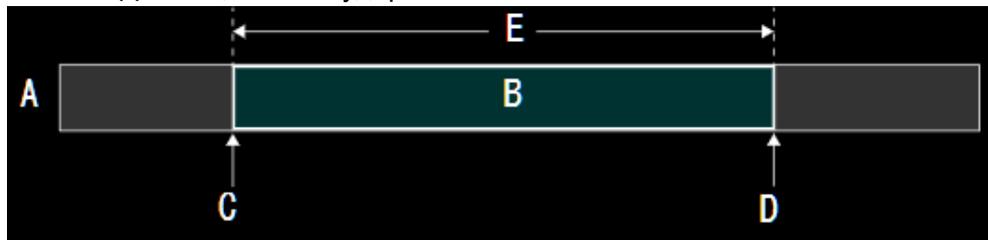
Установите длину цикла.

Если вы установите для параметра «Длина цикла» значение «4 удара» для аудиоклипа, сэмплированного с помощью LOOP при сэмплировании, как показано на рисунке 1, аудиоклип изменится на 4-битные аудиоданные, а настройки «Длительность цикла» и «Начальная точка» совпадут до «Конечная точка».

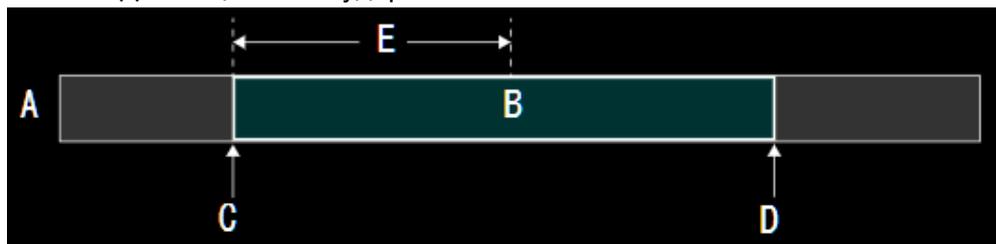
- Доступный диапазон настроек: от «1Beat» до «16Beat» (с шагом 1Beat) и от «20Beat» до «64Beat» (с шагом 4Beat). Если он установлен в режиме Shift, вы можете выбрать нужное из всех значений настроек.
- Если для параметра Link установлено значение ON, параметр «Длина петли» изменить нельзя.
- A = Данные аудиоклипа (WAV файл)
- B = Аудиоклип

- C = Начальная точка
- D = Конечная точка
- E = Длина петли
- F = Тихая часть

• Рис. 1. Длина цикла = 4 удара



• Рис. 2. Длина цикла = 2 удара



- Когда «Длина цикла» изменена на «2 доли», если аудиоклип достигает середины (две доли), как показано на рисунке 2, управление возвращается к «Начальной точке», чтобы зациклить исполнение (только первые две доли аудиоклипа зациклены).

• Рисунок 3. Длина цикла = 8 ударов



- • Когда «Длина цикла» изменяется на 8 бит, участок от «Конечной точки» до конца файла WAV становится тихим после воспроизведения 4-битного аудиоклипа, как показано на рисунке 3, управление возвращается к «Начальной точке» после 4-тактного интервала молчания (F), включая этот интервал.

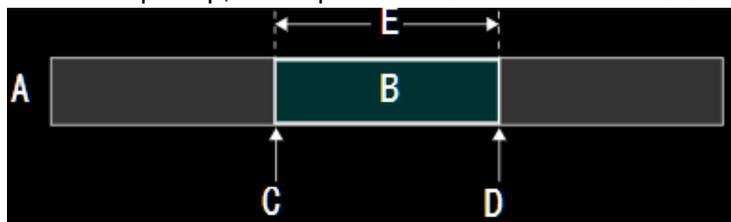
Компенсация

Измените начальную позицию генерации звука в аудиоклипе.

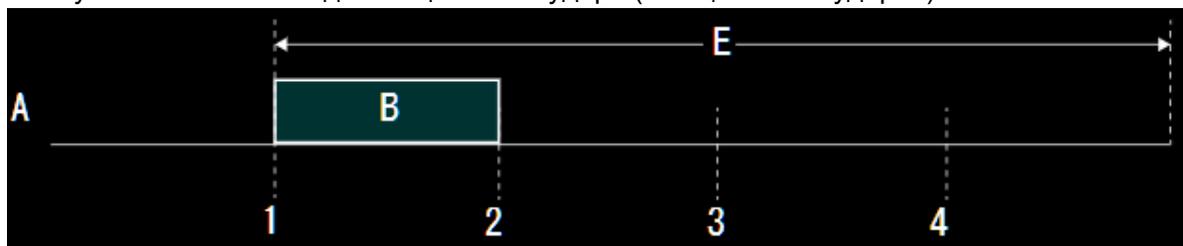
Например, если вы измените режим воспроизведения аудиоклипа, семплированного с помощью 1-SHOT, на LOOP (рис. 1) и сбросите параметр «Длина цикла» на 4 удара (рис. 2), 1-SHOT будет воспроизводиться каждые четыре доли.

- «Длина петли» устанавливается на 0Beat сразу после семплирования. Значение настройки зависит от значения «Длина петли», которое можно установить от 0 до («Длина петли»-1).
- A = Данные аудиоклипа (WAV файл)
- B = Аудиоклип
- C = Начальная точка
- D = Конечная точка
- E = Длина петли

• Рис. 1. Пример, в котором 1-SHOT заменен на LOOP (длина цикла = 1)

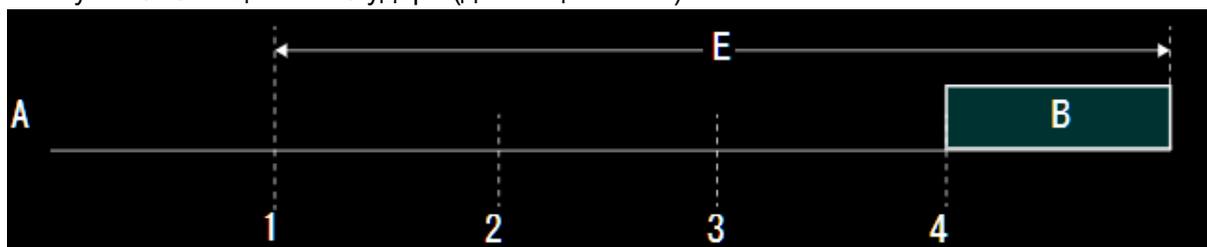


• Рисунок 2. Изменение длины цикла = 4 удара (смещение = 0 ударов)



Если вы хотите, чтобы этот 1-SHOT звучал на четвертой доле 4/4, установите для параметра Offset значение 3Beat (рис. 3); воспроизведение начинается с четвертой доли.

• Рисунок 3. Смещение = 3 удара (длина цикла = 4)



- Если для параметра «Смещение» установлено значение 1 удар на рис. 3, воспроизведение выполняется со второй доли. Если для параметра «Offset» установлено значение 2Beat, воспроизведение выполняется на третьей доле.

Обрезка аудиоклипа

Операция воссоздания данных аудиоклипа до минимально необходимого размера называется «Обрезкой».

Извлеките часть аудиоклипа, чтобы использовать его как аудиоклип 1-SHOT или LOOP, либо используйте часть LOOP как 1-SHOT.

Извлечение аудиоклипа позволяет удалить ненужные части и сэкономить место на SD-карте.

- При выполнении обрезки извлекаются аудиоданные между «Начальной точкой» и «Конечной точкой» данных аудиоклипа (файл WAV).
- Чтобы выполнить обрезку, укажите параметры при выполнении «Копировать аудиоклип» для копирования аудиоклипа и выполнении «Сохранить проект как» для сохранения проекта.

Настройка назначения триггерного пэда

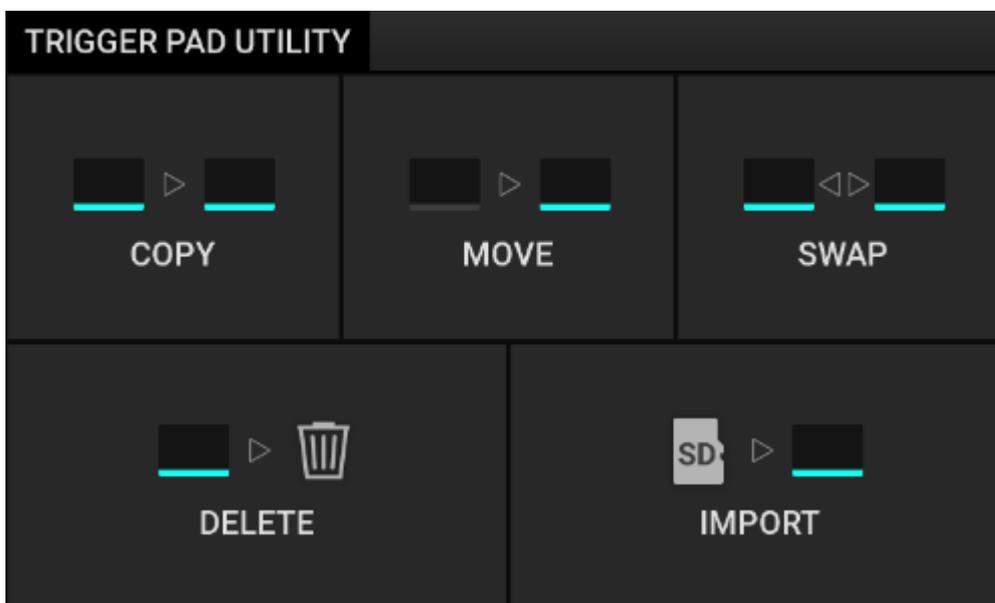
Копирование, перемещение или замена аудиоклипа, назначенного триггерного пэда, на другую триггерную площадку или удаление назначенного аудиоклипа.

1. В режиме Shift нажмите кнопку [TRIGGER PAD EDIT].
Отобразится экран «TRIGGER PAD UTILITY».



Hint

При выборе функции на этом экране все операции воспроизведения сэмплера останавливаются, а настройки Mute, Solo и Monitoring для всех триггерных пэдов отключаются (настройка включения/выключения группового мониторинга остается неизменной).



2. Нажмите кнопку, которую хотите настроить.

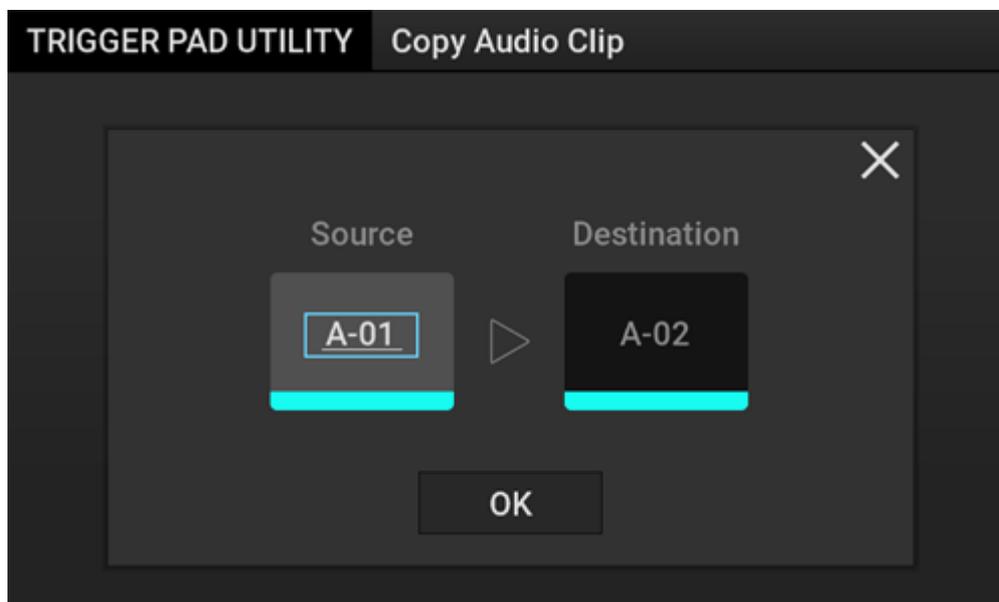
Элемент	Описание
COPY	Копирует содержимое триггерного пэда на другой триггерный пэд.
MOVE	Перемещает содержимое триггерного пэда на другой триггерный пэд.
SWAP	Меняет местами содержимое триггерного пэда с содержимым

	другого триггерного пэда.
DELETE	Удаляет содержимое триггерного пэда.
IMPORT	Импортирует аудиоклип на триггерный пэд.

Копирование аудиоклипа

Скопируйте содержимое триггерного пэда на другой триггерный пэд.

1. Нажмите «КОПИРОВАТЬ» на экране «TRIGGER PAD UTILITY». Отображается экран «Копировать аудиоклип».

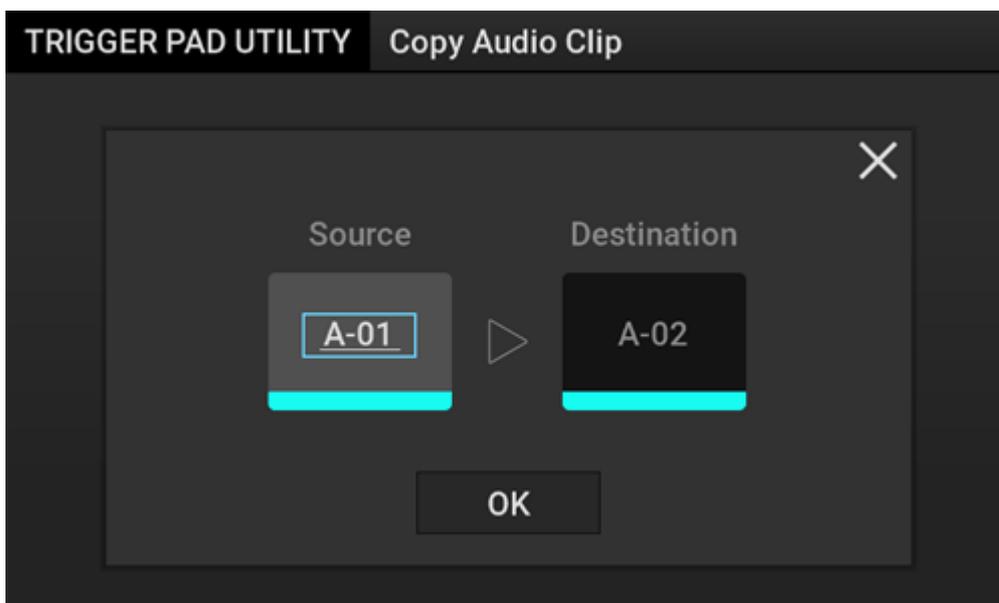


2. Выберите «Источник» (триггерный пэд, используемый в качестве источника копирования).
 - Поверните ручку [DATA ENTRY] или нажмите триггерную площадку, чтобы выбрать источник.
 - Если нажать триггерный пэд, воспроизводится аудиоклип на этом триггерном пэде, а на дисплее «Источник» отображается выбранное имя триггерного пэда.
 - Нажмите кнопку «x», чтобы отменить операцию и вернуться к экрану «TRIGGER PAD UTILITY».

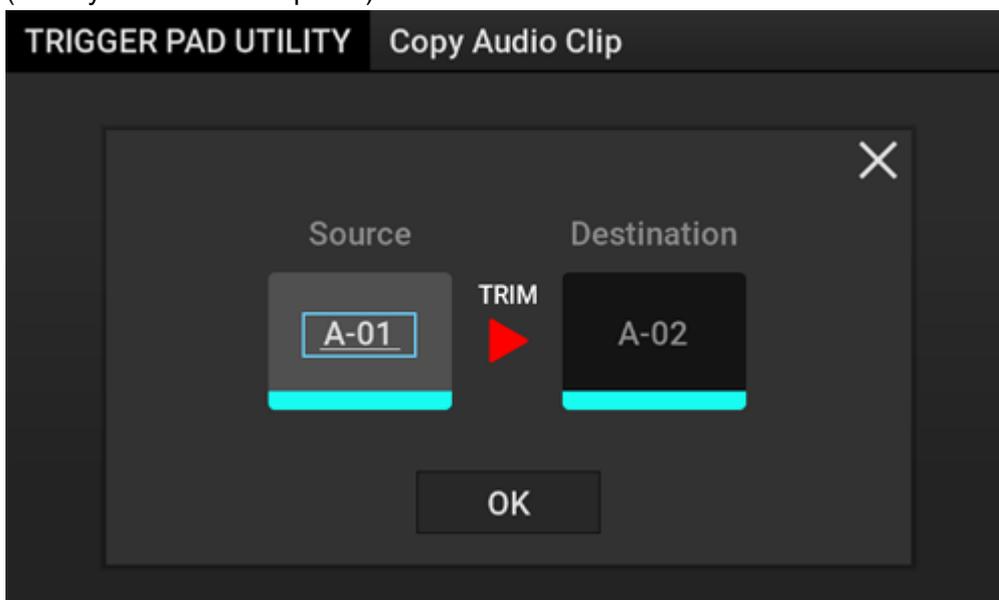
3. Выберите «Место назначения» (Destination) - (триггерная панель используется в качестве места назначения копирования).

Активируйте «Место назначения» с помощью ручки [DATA ENTRY] или нажмите на область отображения «Пункт назначения». Выбрав «Место назначения», используйте ручку [DATA ENTRY] для выбора триггерного пэда, используемого в качестве места назначения копирования.

- Если вы выберете триггерный пэд, назначенный аудиоклипу, будет воспроизводиться аудиоклип на триггерном пэде.
- Если вы нажмете «изображение» при настройке «Источник» и «Назначение», он изменится на красный и отобразится «ОБРЕЗАТЬ» (TRIM). Если вы копируете в этом состоянии, данные аудиоклипа (файл WAV) на стороне «Назначение» обрезаются.



(Если установлена обрезка)



4. Нажмите "OK".

Содержимое триггерного пэда, для которого установлено значение «Источник», копируется в триггерный пэд, для которого установлено значение «Назначение».

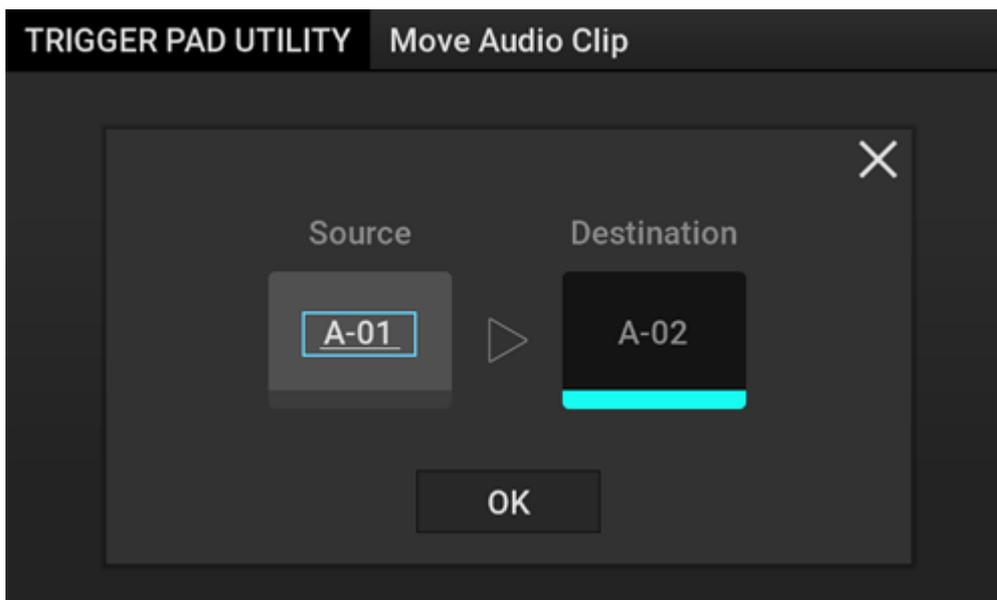
- После завершения процедуры дисплей возвращается к экрану «TRIGGER PAD UTILITY».

Перемещение аудиоклипа

Переместите содержимое триггерного пэда на другой триггерный пэд.

1. Нажмите «MOVE» на экране «TRIGGER PAD UTILITY». Отобразится экран «Переместить аудиоклип» (Move Audio Clip).

Подробную информацию о том, как установить «Источник» и «Назначение», см. в разделе «Копирование аудиоклипа».



2. Нажмите "OK".

Содержимое триггерного пэда, для которого установлено значение «Источник», перемещается в триггерный пэд, для которого установлено значение «Назначение».

- После завершения процедуры дисплей возвращается к экрану «TRIGGER PAD UTILITY».

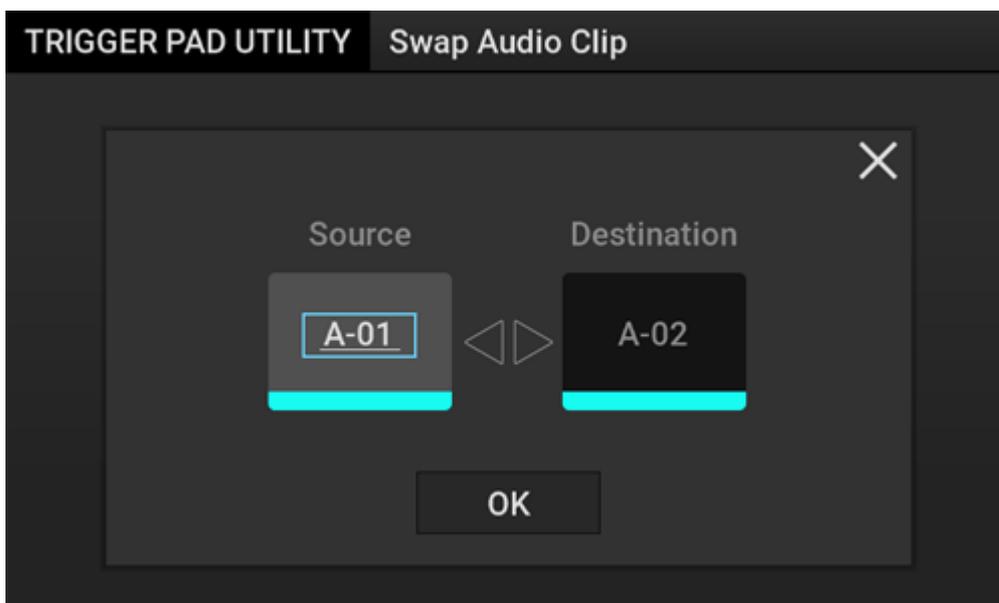
Замена аудиоклипа

Поменяйте местами содержимое триггерного пэда с другим триггерным пэдом.

1. Нажмите «SWAP» на экране «TRIGGER PAD UTILITY».

Отобразится экран «Заменить аудиоклип».

Подробную информацию о том, как установить «Источник» и «Назначение», см. в разделе «Копирование аудиоклипа».

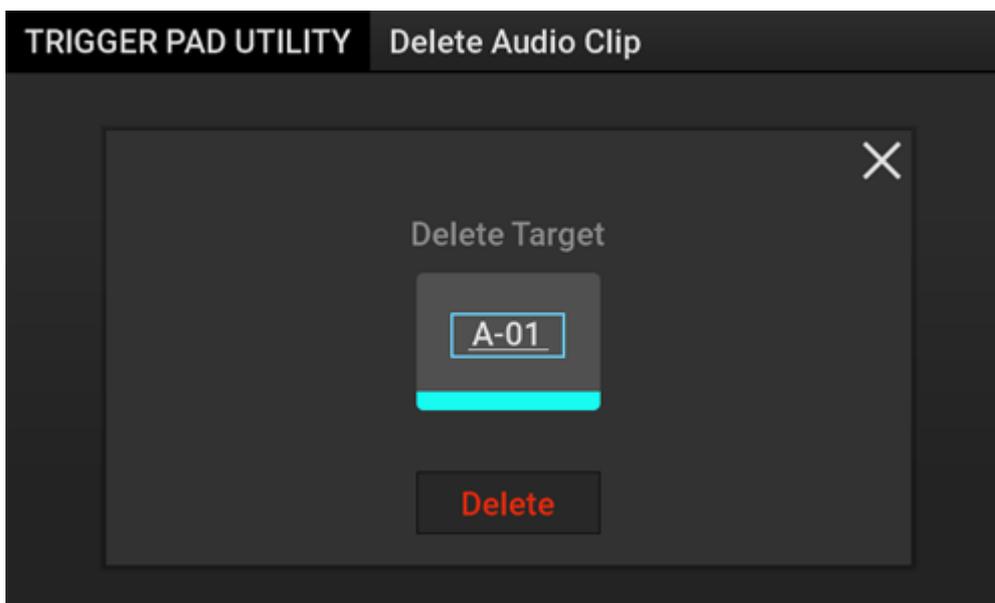


2. Нажмите "OK".
Содержимое триггерного пэда, для которого установлено значение «Источник», заменяется на триггерный пэд, для которого установлено значение «Назначение». По завершении процедуры дисплей возвращается к экрану «TRIGGER PAD UTILITY».

Удаление аудиоклипа

Удалите содержимое триггерного пэда.

1. Нажмите "DELETE" на экране "TRIGGER PAD UTILITY".
Отображается экран «Удалить аудиоклип» (Delete Audio Clip).
2. Выберите триггерный пэд, из которого нужно удалить аудиоклип.
Регулятором [DATA ENTRY] выберите триггерный пэд.
Нажмите кнопку «x», чтобы отменить операцию и вернуться к экрану «TRIGGER PAD UTILITY».



3. Нажмите "Delete".

Содержимое выбранного триггерного пэда будет удалено.

- После завершения процедуры дисплей возвращается к экрану «TRIGGER PAD UTILITY».

Импорт аудиоклипов или файлов WAV

Импортируйте аудиоклипы или файлы WAV в триггерные пэды.

1. Нажмите "IMPORT" на экране "TRIGGER PAD UTILITY".
Отобразится экран «Импорт аудиоклипа» (Import Audio Clip).



Hint

В каждой папке может отображаться до 128 файлов WAV.

2. Выберите файл для импорта.
Регулятором [DATA ENTRY] выберите нужный.

▶Имя папки: переход в указанную папку.

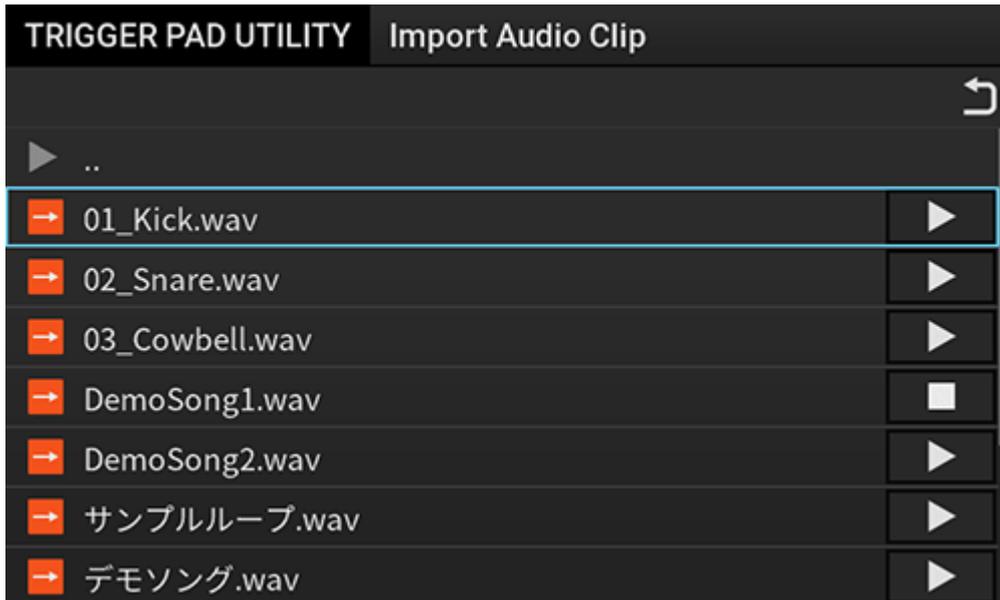
▶...: возврат к предыдущей (верхней) папке.

Нажмите кнопку «▶» (кнопка «Воспроизведение») справа от имени файла, чтобы воспроизвести аудиоклип (если вы нажмете «▶» (кнопку «Воспроизведение»), удерживая кнопку [MONITOR], звук будет выводиться только на наушники).

Вы можете выбрать следующие аудиоклипы или файлы WAV на SD-карте, чтобы импортировать их.

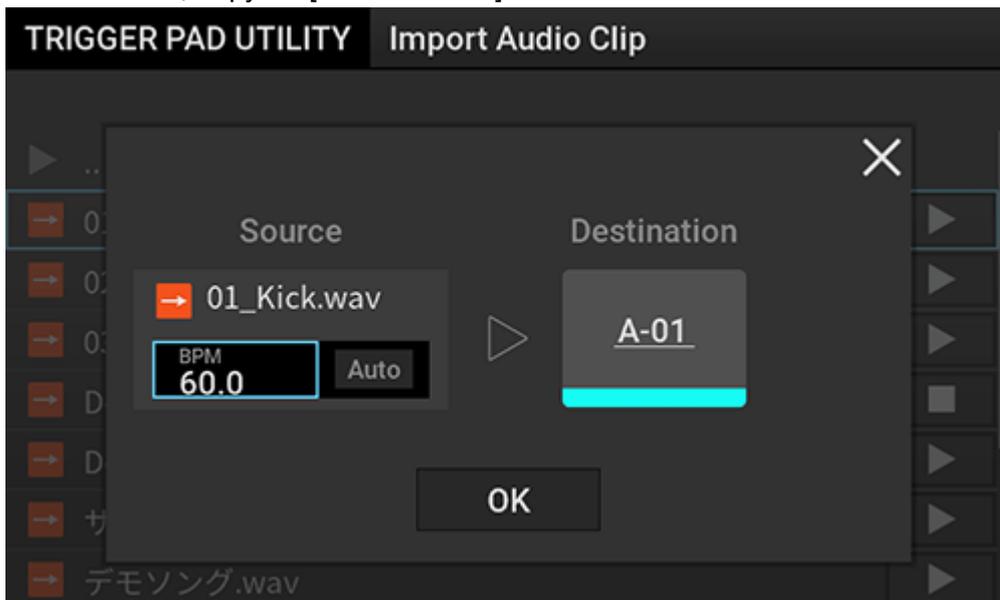
Папка: Root, «Live Rec», «Kaoss Replay Projects», «Import».

Файл: 44,1 кГц или 48 кГц, 16 бит, время воспроизведения не более 30 минут.



3. Настройка BPM

Установите значение BPM аудиоклипа с помощью ручки [DATA ENTRY]. Если вы нажмете «Auto», чтобы оно отобразилось синим цветом, значение BPM будет автоматически обнаружено и установлено при импорте (если его не удалось определить автоматически, значение BPM будет установлено на 120,0). Чтобы вручную установить значение BPM, нажмите «Auto», чтобы отменить автоматическое определение (цвет станет серым), а затем установите значение BPM с помощью ручки [DATA ENTRY].



4. Выберите триггерный пэд, используемый в качестве «Назначения» (назначения импорта).

Установите «Место назначения» (Destination) с помощью ручки [DATA ENTRY].

5. Нажмите "OK".

Выбранный аудиоклип устанавливается на триггерный пэд, используемый в качестве «Назначения».

- После завершения процедуры дисплей возвращается к экрану «TRIGGER PAD UTILITY».
- Если включено «Авто» (красный), выполнение процедуры займет больше времени.

Настройка группы

Вы можете назначить звуковой сигнал выхода Trigger Pad или входа [LINE/PHONO IN] на фейдер группы A или B и отрегулировать уровень громкости для каждой группы в целом. Вы также можете выбрать, следует ли вводить эффект Kaoss Pad для каждой группы.



Hint

- Эта функция доступна для скретч-воспроизведения проигрывателя с использованием фейдера путем назначения входа [LINE/PHONO IN].
- Групповые настройки сохраняются для каждого проекта как параметры проекта. Чтобы сохранить настройки группы, сохраните проект на SD-карте.

Назначение источника

Назначить источник группе.

Удерживая кнопку ([GROUP A] или [GROUP B]) назначаемой группы, нажмите триггерный пэд, который вы хотите использовать в качестве источника, или кнопку [LINE/PHONO].

Триггерный пэд или нажатая вами кнопка выбирается в качестве источника звука и назначается группе A или B.

- Триггерный пэд или кнопка выбранного источника мигают. Если вы снова нажмете источник, пока источник мигает, триггерный пэд или кнопка выключится, а групповое назначение будет отменено.
- Назначение группы можно выбрать даже во время воспроизведения триггерного пэда.
- Вы можете комбинировать и выбирать несколько триггерных пэдов и кнопок. Вы также можете выбрать банк триггерных пэдов.
- Триггерный пэд, на которой не назначен аудиоклип, выбрать невозможно.
- Даже если вы нажмете триггерный пэд во время выбора группы, он не будет воспроизведен.

Аудиовыход при настройке группы

Когда группа установлена, вход и выход звука выполняются следующим образом.

Уровень звука группы можно регулировать с помощью фейдера [GROUP A] или [GROUP B].

- Величину изменения фейдера можно изменить с помощью «Кривой фейдера группы» (Group Fader Curve) в настройках основного устройства.
- Подробную информацию о системе аудиовхода/вывода см. в разделе «Прохождение сигнала».

Выберите GROUP A.	Выберите GROUP B.	Назначение аудиовыхода
-	-	Выходной звук триггерного пэда: шина сэмплера Входной звук [LINE/PHONO IN]: Kaoss Pad Bus или Dry Bus (зависит от настройки FX Target).
<input type="radio"/>	-	Входная секция группового фейдера A
-	<input type="radio"/>	Входная секция группового фейдера B
<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Секция входа группового фейдера A и группового фейдера B

Отмена настройки группы

Сброс настроек группы.

1. В режиме Shift нажмите кнопку [GROUP A] или кнопку [GROUP B].

Все источники, назначенные ГРУППЕ A или ГРУППЕ B, не назначены.

В качестве места назначения аудиовыхода установлена шина сэмплера.

Мониторинг звука

Пока звучат несколько триггерных пэдов, вы можете слушать звук выбранного целевого монитора (шины монитора) только через наушники.

- Звук шины монитора не проходит через Kaoss Pad, поэтому эффект Kaoss Pad не отражается.
- Вы можете настроить баланс громкости между основной шиной и шиной монитора с помощью регулятора [MONITOR MIX].
- Подробную информацию о системе аудиовхода/вывода см. в разделе «Прохождение сигнала».

Цель мониторинга	Метод спецификации
------------------	--------------------

Звук воспроизведения каждого триггерного пэда	Удерживая кнопку [MONITOR], нажмите триггерный пэд, чтобы указать.
Вывод звука системы Pre Fader в GROUP A или GROUP B	Удерживая кнопку [MONITOR], нажмите кнопку [GROUP A] или [GROUP B], чтобы указать.

1. Удерживая кнопку [MONITOR], нажмите триггерный пэд или кнопку группы, которую вы хотите отслеживать.

Система перейдет в режим выбора монитора, и триггерный пэд или кнопка группы, которую нужно отслеживать, начнет мигать.

- Чтобы отключить групповой мониторинг, отмените выбор группы в режиме выбора монитора или выполните операцию «Выключение всех мониторов».

Прослушивание в наушниках

Вы можете вывести выход Trigger Pad на шину монитора только для прослушивания в наушниках.

1. Нажмите любой из триггерных пэдов в режиме выбора монитора. Нажатый вами триггерный пэд предназначен для мониторинга. При воспроизведении звук выводится только на шину монитора.

- Подробную информацию о режиме выбора монитора см. в разделе «Мониторинг звука».
- Контролируемый триггерный пэд мигает белым.
- Звук триггерного пэда не выводится на шину сэмплера во время мониторинга.
- При нажатии на триггерный пэд с установленным мониторингом она воспроизводится с начальной точки (выводится только на шину монитора, а не на шину сэмплера).
- Триггерный пэд, на которой не назначен аудиоклип, невозможно установить.



Hint

Когда вы нажимаете триггерный пэд с установленным мониторингом, она может не воспроизводиться или может быть остановлена во время воспроизведения из-за ограничения на количество триггерных пэдов, которые могут воспроизводиться одновременно. Подробную информацию см. в разделе «Одновременное воспроизведение» в разделе «Работа с семплером» (Sampler operation).

Отмена настроек монитора

Отмените настройки монитора.

1. В режиме Shift нажмите кнопку [MONITOR].
Настройки мониторинга всех триггерных пэдов или настройки группового мониторинга в ГРУППЕ А или В отменяются, а режим выбора монитора выключается (операция ВЫКЛ всех мониторов).

Управление данными на SD-карте

Управление данными на SD-карте.



Если вставлена SD-карта, которую нельзя использовать с данным устройством, в правом верхнем углу экрана отобразится следующий значок. Вставьте SD-карту еще раз или отформатируйте ее.

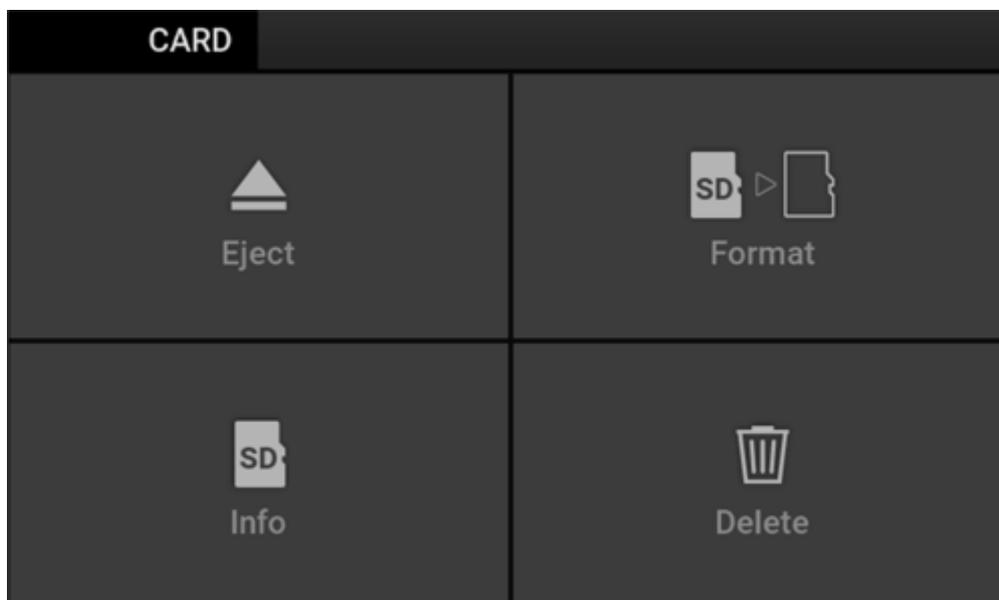


(Случай, когда вставлена непригодная для использования SD-карта)

Экран карты

Это экран управления SD-картой.

1. Нажмите кнопку [CARD].
The "CARD" screen is displayed.
 - Если SD-карта не вставлена, экран «КАРТА» не отображается.
 - Если вы нажмете кнопку [CARD] во время воспроизведения для выбора каждой функции, отобразится сообщение, уведомляющее о том, что воспроизведение остановлено. Нажмите «x», чтобы вернуться к исходному экрану без остановки воспроизведения.

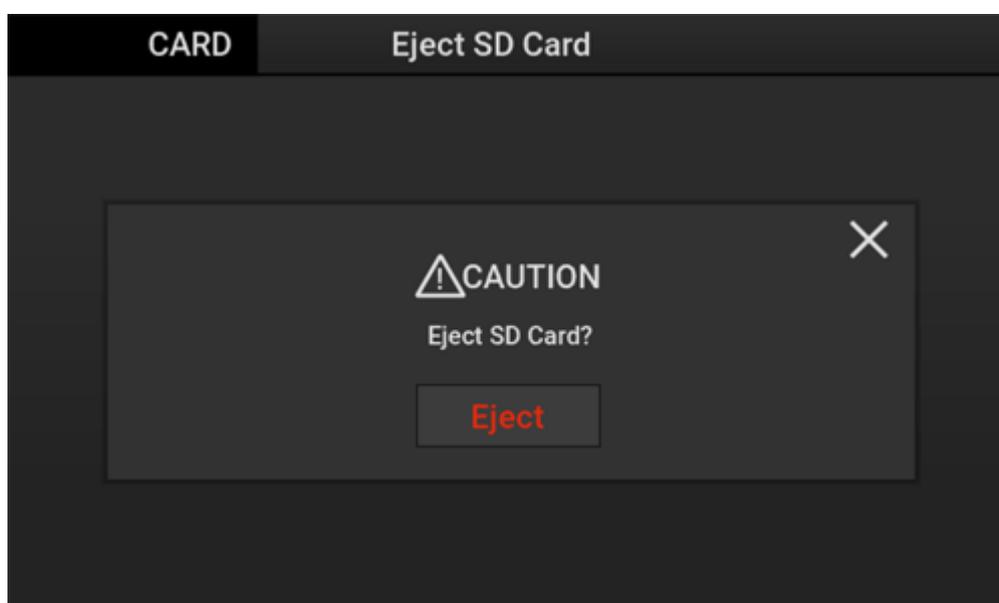


Элемент	Описание
Eject	Извлеките SD-карту.
Format	Инициализируйте SD-карту, чтобы ее можно было использовать с данным устройством. (Этот параметр нельзя выбрать, если вставлена SD-карта, отличная от карты microSD или microSDHC).
Info	Отображает объем доступного места для хранения и общую емкость SD-карты.
Delete	Удаляет содержимое SD-карты.

Извлечение SD-карты

Извлеките SD-карту из данного устройства.

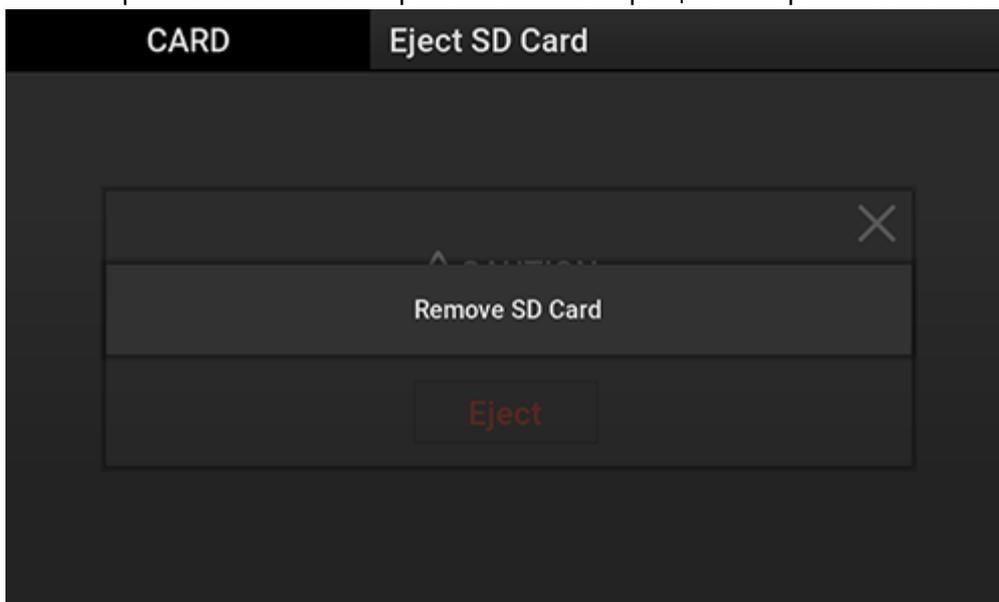
1. Нажмите "Eject" на экране "CARD".
Отображается экран «Извлечь SD-карту» (Eject SD Card).
2. Проверка сообщения
Нажмите «Извлечь», чтобы извлечь SD-карту.
Если часть содержимого редактирования не была сохранена в текущем проекте, отображается сообщение, уведомляющее вас о том, что часть содержимого редактирования не была сохранена.
Если вы нажмете «ДА», SD-карта будет извлечена без сохранения несохраненного содержимого редактирования.
Нажмите «х», чтобы вернуться на экран «КАРТА».



3. Извлеките SD-карту..

Когда отобразится следующий экран, извлеките SD-карту.

- При извлечении SD-карты система возвращается в режим Kaoss Pad.



Hint

При вставке или извлечении карты нажмите на карту один раз до щелчка.

Форматирование SD-карты

Отформатируйте SD-карту, чтобы ее можно было использовать с данным устройством.



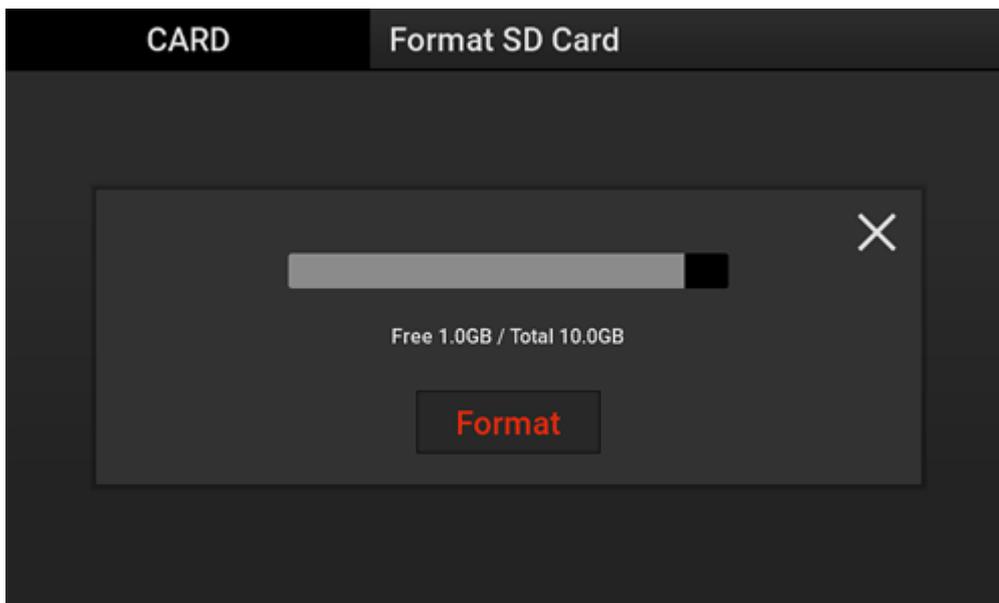
Note

Если SD-карта отформатирована, все данные, сохраненные на SD-карте, будут удалены.

1. Нажмите "Format " на экране "CARD".

Отобразится экран «Форматировать SD-карту» (Format SD Card).

- Нажмите «x», чтобы вернуться к исходному экрану без форматирования SD-карты.



- 2.** Нажмите "Format".
Отформатируйте SD-карту.
 - В это время несохраненные проекты также удаляются.

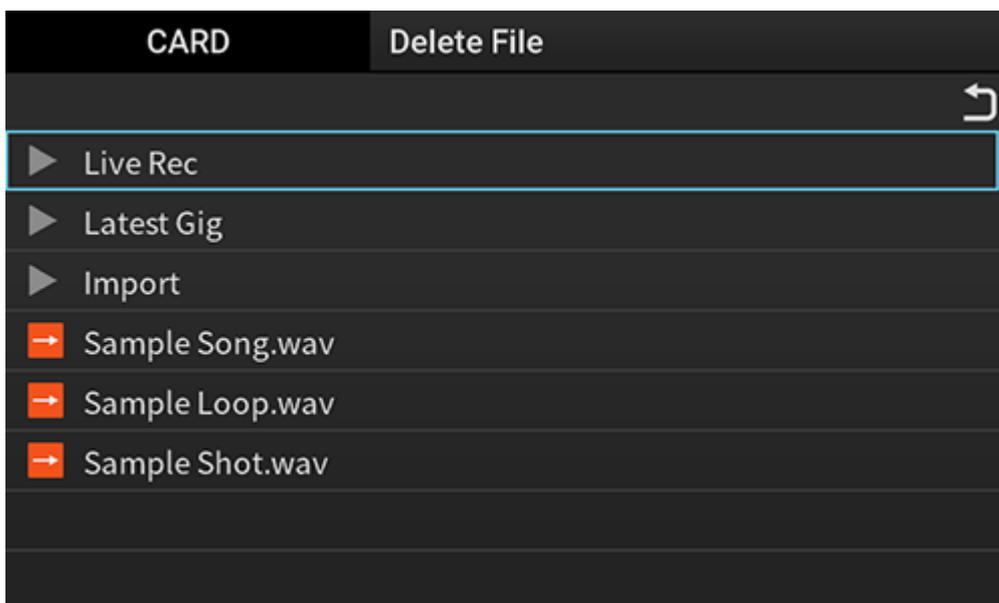
- 3.** Проверка сообщения
После завершения форматирования система возвращается в режим Kaoss Pad.

Удаление файла

Удалите файлы на SD-карте.

- Файлы в папке «Kaoss Replay Projects» нельзя удалить из этого меню.

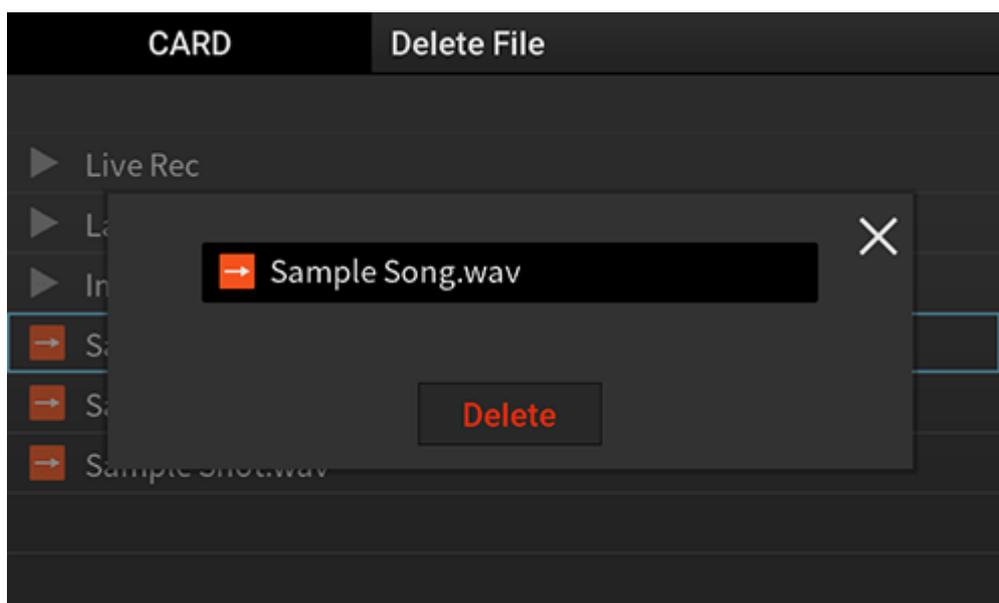
- 1.** Нажмите "Delete" на экране "CARD".
Отобразится экран «Удалить файл» (Delete File).



2. Выберите файл, который нужно удалить.
Нажмите «Файл» или выберите нужный файл с помощью ручки [DATA ENTRY].

3. Нажмите "Delete".
Удалите выбранный файл.

- После завершения удаления файла дисплей возвращается к экрану «Удалить файл».
- Нажмите «x», чтобы вернуться к экрану «Удалить файл», не удаляя файлы.



Управление проектом

Проект представляет собой набор следующей информации, назначенной на триггерный пэд. Эта информация управляется как один проект.

- Аудиоклип (максимум 128 элементов)
- Точка быстрого доступа.
- Память программ Kaoss Pad



Hint

- На SD-карте можно сохранить несколько проектов.
- Если на SD-карте недостаточно свободного места, возможно, она не сможет вместить 128 аудиоклипов. Удалите ненужные файлы, чтобы увеличить объем доступного места на SD-карте.

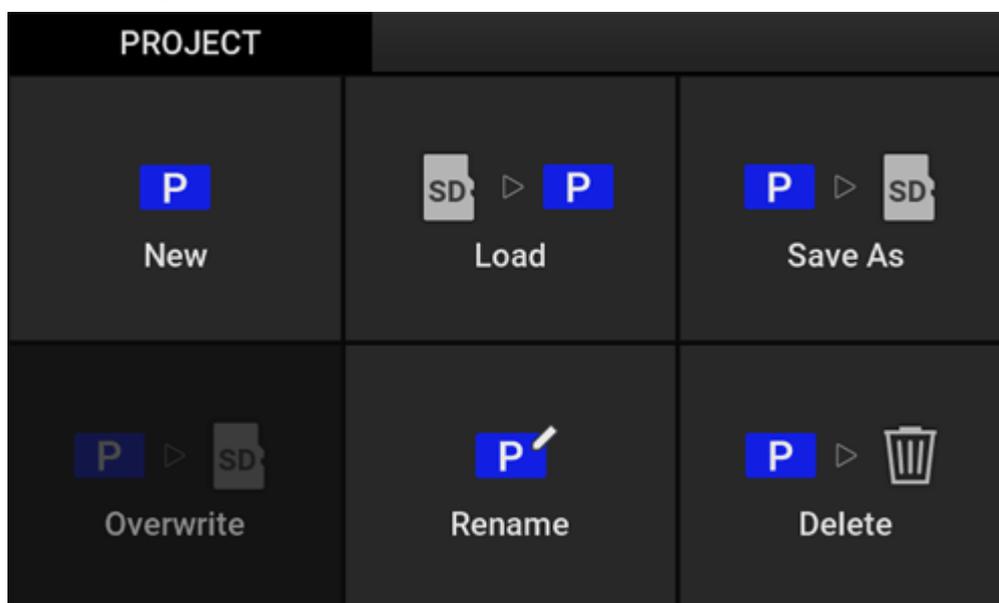
Экран Проекта

Этот экран используется для управления проектами.

1. Нажмите кнопку [PROJECT].

Отобразится экран «ПРОЕКТ».

- Если некоторые элементы редактирования не были сохранены в текущем проекте при работе с проектом, отображается сообщение с вопросом, следует ли отменить текущий проект, который не был сохранен.
 - Если для сообщения выбран «х», отображается экран «Сохранить проект как», позволяющий сохранить проект. Вы можете выполнить работу над проектом после шага «Сохранить проект как».
 - Если для сообщения выбрано «ОК», содержимое текущего проекта будет удалено, и проект будет запущен.
 -



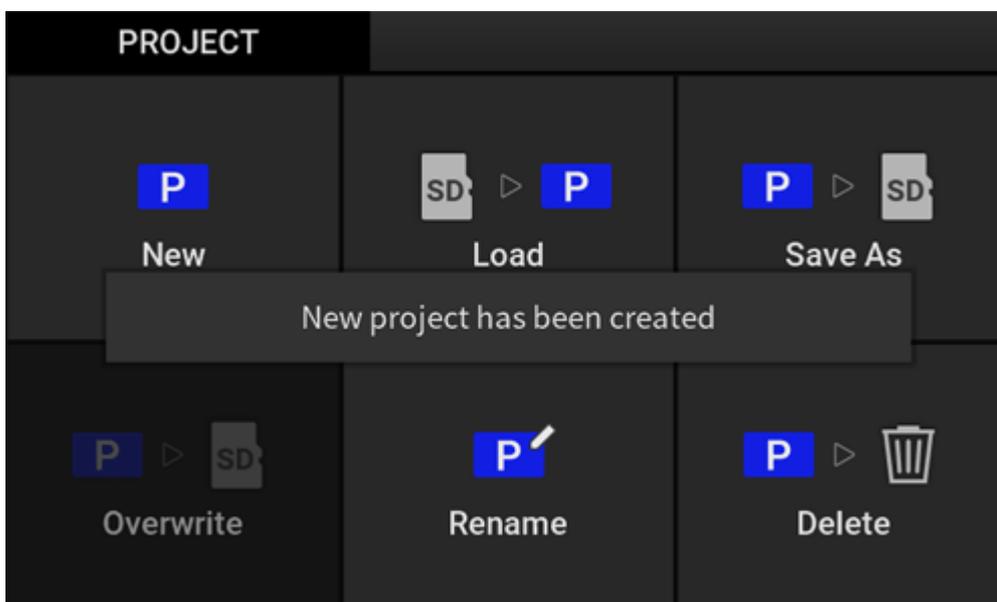
Элемент	Описание
New	Инициализирует содержимое текущего проекта и создает новый проект.
Load	Загружает проекты на SD-карту.
Save As	Называет текущий проект и сохраняет его на SD-карте.
Rename	Переименовывает данные проекта на SD-карте.
Delete	Удаляет данные проекта на SD-карте.
Overwrite	Перезаписывает текущий проект на SD-карте без его переименования. (Если текущий проект не может быть перезаписан, он отображается серым цветом.)

Создание проекта

Создайте новый проект. Текущий проект (текущее содержимое) инициализируется. Чтобы сохранить текущий проект, обратитесь к разделу «Сохранение проекта».

1. Нажмите "New" на экране "PROJECT".
Создаётся новый проект.

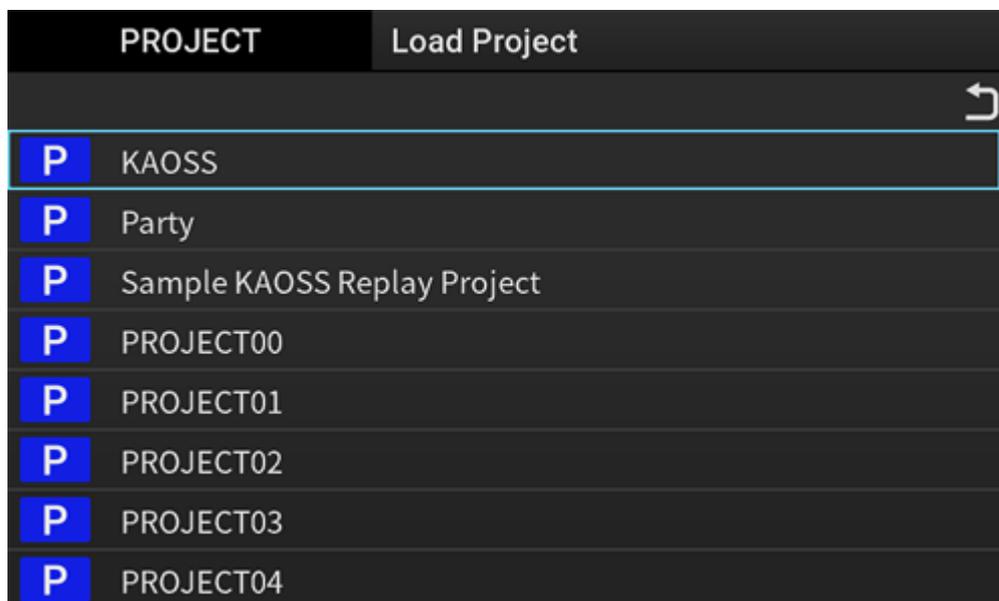
- Отображается сообщение «Новый проект создан».
- После создания проекта дисплей возвращается к исходному экрану.



Загрузка проекта

Загрузить существующий проект.

1. Нажмите "Load" на экране "PROJECT".
Отобразится экран «Загрузить проект».



2. Выберите проект для загрузки.
Нажмите отображаемое название проекта или выберите проект с помощью ручки [DATA ENTRY]. Проект загружается, и дисплей возвращается к исходному экрану.

Сохранение проекта

Сохранить текущий проект.

1. Нажмите "Save As" на экране "PROJECT".
Отобразится экран «Сохранить проект как» (Save Project As).
 - Нажмите «x», чтобы вернуться к экрану «ПРОЕКТ» без сохранения текущего проекта.



2. Введите название проекта.

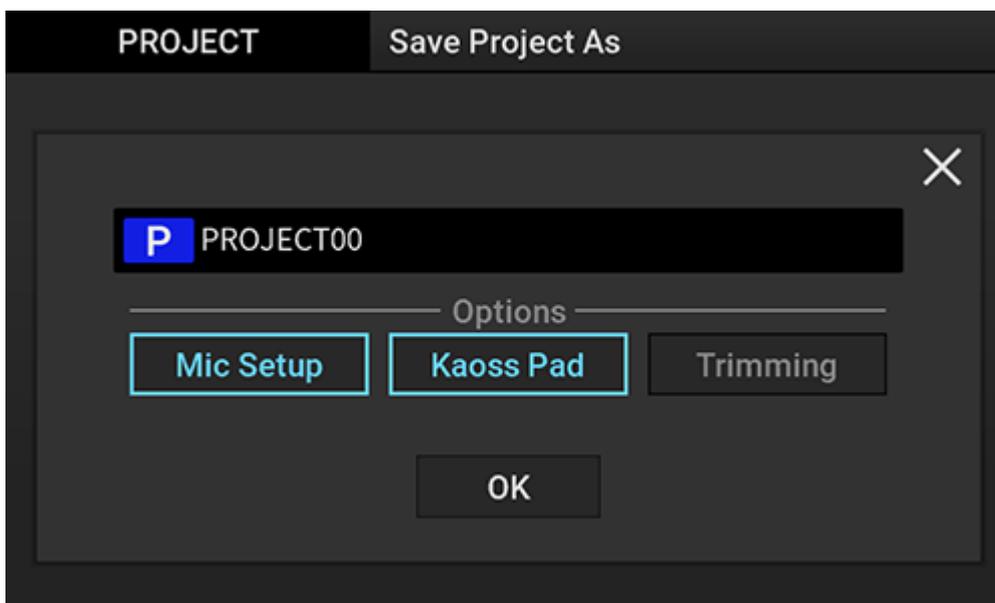
Когда вы нажимаете кнопку на клавиатуре, текст вводится в голубую область.

- Если вы нажмете кнопку «Auto», не вводя ничего в поле имени проекта, имя проекта от 00 до 99 будет введено автоматически.
- Если проект с таким же именем существует, отображается сообщение с просьбой подтвердить, следует ли перезаписать проект. Вы можете нажать «OK», чтобы перезаписать проект, или нажать «X», чтобы сбросить имя проекта, не перезаписывая проект.



3. Выберите вариант.

Отобразится экран «Параметры» (Options). Установите элементы для сохранения и выберите, выполнять ли обрезку.



Элемент	Описание
Настройка микрофона (Выбрано по умолчанию)	Сохраняет содержимое настройки микрофона.
Kaoss Pad (Выбрано по умолчанию)	Сохраняет содержимое объекта Kaoss Pad.
Обрезка	Выполняет обрезку на основе начальной и конечной точек, указанных в разделе «Редактирование триггерного пэда», и сохраняет результат.

4. Нажмите "OK".

Чтобы сохранить проект, установите опцию и нажмите «OK».

- После сохранения дисплей возвращается к экрану «ПРОЕКТ».

Переименование проекта

Переименование существующего проекта.

1. Нажмите "Rename" на экране "PROJECT".

Отображается экран «Переименовать проект».

2. Выберите проект для переименования.

Нажмите проект или выберите проект с помощью ручки [DATA ENTRY].

3. Введите название проекта.

Когда вы нажимаете кнопку на клавиатуре, текст вводится в голубую область.

- Если вы нажмете кнопку «Авто», не вводя ничего в поле имени проекта, проект с номером от 00 до 99 будет введен автоматически.
- Если проект с таким же именем существует, отображается сообщение с просьбой подтвердить, следует ли перезаписать проект. Вы можете нажать «ОК», чтобы перезаписать проект, или нажать «ОТМЕНА», чтобы вернуться в состояние ввода текста без перезаписи проекта.
- Нажмите «x», чтобы вернуться на экран «ПРОЕКТ» без переименования проекта.

4. Нажмите "ОК".

Проект переименован.

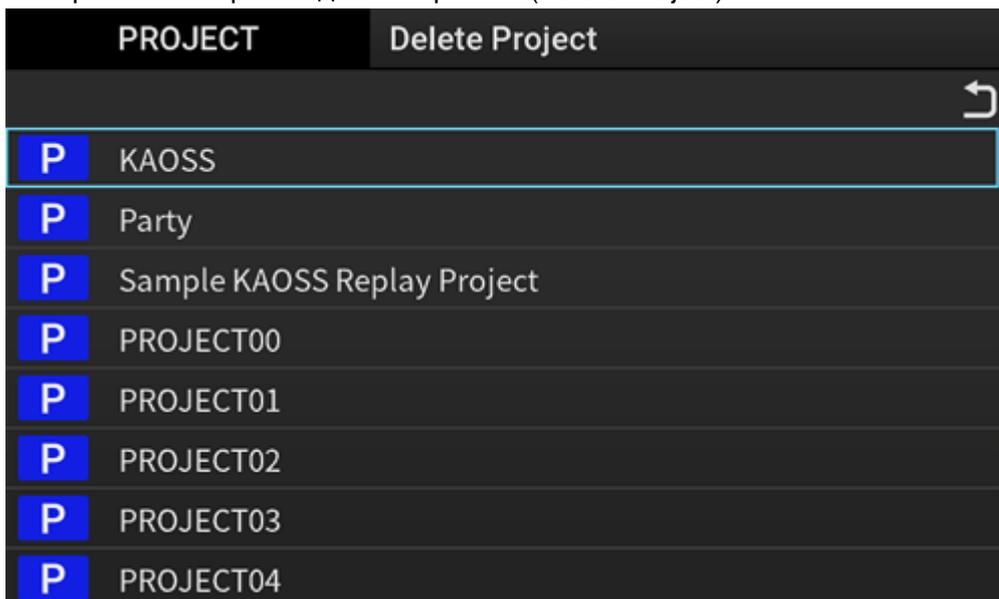
- После завершения процесса переименования дисплей возвращается к экрану «ПРОЕКТ».

Удаление проекта

Удалить существующий проект.

1. Нажмите "Delete" на экране "PROJECT".

Отображается экран «Удалить проект» (Delete Project).



2. Выберите проект для удаления.

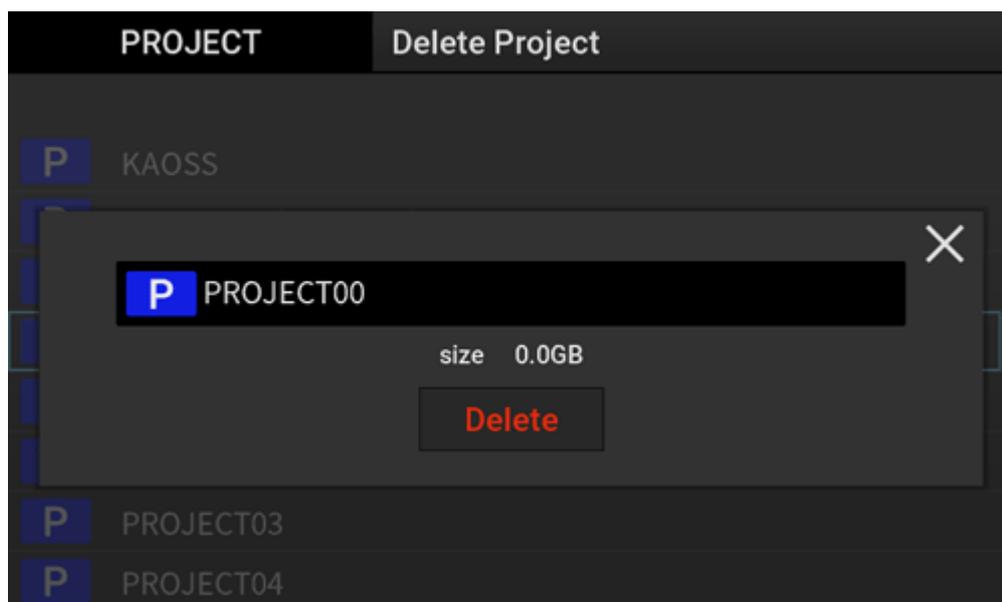
Нажмите проект или выберите проект с помощью ручки [DATA ENTRY].

3. Нажмите "Delete".

Проект удален.

После удаления проекта дисплей возвращается к экрану «ПРОЕКТ».

Нажмите «x», чтобы вернуться к предыдущему экрану без удаления проекта.



Настройка основного блока

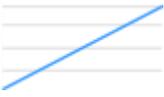
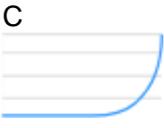
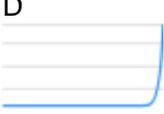
Выполните подробные настройки, связанные с работой и производительностью данного устройства. (ГЛОБАЛЬНАЯ функция)

GLOBAL экран

Нажмите кнопку [GLOBAL] для отображения экрана "GLOBAL".
Коснитесь нужного элемента или используйте ручку [DATA ENTRY], чтобы выбрать его.

GLOBAL	
Connection	Send
USB Audio Input Level	-11.0dB
Group Fader Curve	↙ B
▶ Foot Switch	
▶ MIDI Setting	
▶ MIDI Message Assignment	
▶ MIDI Control Surface	
▶ Usability	
Load Global...	

Элемент	Значение настройки	Описание
Датчик скорости Установите чувствительность скорости триггерной площадки. [По умолчанию: 3]	OFF / 1 to 5	Горизонтальная ось: входная мощность Вертикальная ось: выходная мощность Если установлено меньшее значение, сильный звук будет воспроизводиться даже при слабых ударах. Если выбрано значение OFF, триггерный пэд всегда воспроизводится с Velocity = 100. <ul style="list-style-type: none"> Эта функция работает только для триггерного пэда в режиме 1-SHOT. Триггерные пэды в LOOP или SONG всегда воспроизводятся с Velocity = 100, независимо от настройки Velocity Sense.
Разрешение квантизации Установите диапазон временной коррекции для функции квантования в тактах. [По умолчанию: 1/2]	2/1	Корректирует отклонение в пределах одного удара и выравнивает по двухтактным единицам.
	1/1	Корректирует отклонение в пределах 1/2 удара и выравнивает по единицам в 1 удар.
	1/2	Корректирует отклонение в пределах 1/4 доли и

		выравнивает по единицам 1/2 доли.
	1/4	Корректирует отклонение в пределах 1/8 доли и выравнивает по единицам 1/4 доли.
	1/8	Корректирует отклонение в пределах 1/16 доли и выравнивает по единицам 1/8 доли.
FX Release Когда вы убираете руку с сенсорной панели, чтобы выключить эффект, установите эффект, который плавно затухает после применения эффекта задержки, синхронизированного с выходом BPM. Эффект может быть применен в некоторых случаях, но не в других, в зависимости от эффекта Kaoss Pad. [По умолчанию: Включено]	Enable	Включает функцию FX Release.
	Disable	Отключает функцию FX Release.
Подключение Устанавливает метод подключения к другому устройству. При подключении данного устройства к гнезду Send/Return DJ-микшера и т.п. для использования его в качестве внешнего эффектора установите значение «Send». [По умолчанию: Прямой]	Direct	Выводит как входной звук, так и звук эффекта с данного устройства. Если вы не прикасаетесь к сенсорной панели, входной звук выводится в том виде, в котором он есть.
	Send	Выводит только звук эффекта с данного устройства, без вывода входного звука.
Уровень аудиовхода USB Установите уровень входного сигнала для USB Audio. [По умолчанию: +0,0 дБ]	-36.0 dB to +12.0 dB	Установите это значение с шагом 0,5 дБ. <ul style="list-style-type: none"> Звук может быть искажен в зависимости от настроек.
Кривая группового фейдера Установите кривую перехода уровня фейдера GROUP A/B. [По умолчанию: B]	B 	Горизонтальная ось: положение фейдера Вертикальная ось: объем Если вы выберете значение настройки, начинающееся с «Реверс», направление перехода уровня изменится на противоположное.
	C 	
	D 	

		ReverseB 	
		ReverseC 	
		ReverseD 	
Режим ножного переключения Установите функцию ножного переключателя. [По умолчанию: Tap Tempo]	Tap Tempo	Используйте педальный переключатель для выполнения той же операции, что и кнопку [TAP].	
	Touch Hold	Используйте ножной переключатель для выполнения той же операции, что и с кнопкой [TOUCH HOLD].	
	Sampling	Запускает сэмплирование с помощью ножного переключателя. Выполните сэмплирование для того же триггерного пэда, что и предыдущее сэмплирование.	
	Resampling	Запускает ресэмплинг с помощью ножного переключателя. Выполните повторную выборку для того же триггерного пэда, что и при предыдущей выборке.	
Полярность ножного переключателя Установите полярность ножного переключателя. [По умолчанию: [- (Стандарт KORG)]]	[- (KORG Standard)] / [+]	-	
MIDI настройк и	MIDI канал Установите канал MIDI-сообщения (сообщение канала), включая информацию о канале. [По умолчанию: 1]	1 to 16	Указанный здесь номер канала выбирается как для MIDI-входа, так и для MIDI-выхода.
	Clock Source Установите источник MIDI Clock.	Internal	BPM Out используется в качестве источника MIDI Clock для вывода MIDI Clock на

	[По умолчанию: Внутренний] Источник часов Установите источник MIDI Clock. [По умолчанию: Внутренний]		разъем MIDI OUT и USB MIDI.
		External USB	<p>BPM Out синхронизируется с входом MIDI Clock от USB MIDI IN.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Вы не можете изменить значение BPM с помощью кнопки [TAP], функции Auto BPM или ручки [DATA ENTRY]. • Доступный диапазон BPM составляет от 20 до 300. Если получено значение, выходящее за пределы диапазона, устанавливается минимальное или максимальное значение. • Если MIDI Clock не обнаружен, значение BPM фиксируется на текущем значении. • «EXT» отмечено для значения BPM, отображаемого на экране.
		External MIDI	<p>BPM Out синхронизируется с входом MIDI Clock через разъем MIDI IN.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Вы не можете изменить значение BPM с помощью кнопки [TAP], функции Auto BPM или ручки [DATA ENTRY]. • Доступный диапазон BPM составляет от 20 до 300. Если получено значение, выходящее за пределы диапазона, устанавливается минимальное или максимальное значение. • Если MIDI Clock не обнаружен, значение BPM фиксируется на текущем значении. • «EXT» отмечено для значения BPM, отображаемого на экране.
	Маршрутизация MIDI-приема Установите маршрут получения MIDI-	MIDI	Отправляйте и получайте MIDI-сообщения, используя разъем MIDI IN и разъем MIDI OUT.

	сообщения, отличный от MIDI Clock. [По умолчанию: MIDI]		
		USB	Отправляйте и получайте MIDI-сообщения, используя разъем USB. Эта настройка также доступна, когда данное устройство не подключено к ПК. Даже при отключении USB-накопителя режим не переключается автоматически на сообщение, полученное с разъема MIDI IN.
	Функция ввода/вывода MIDI-сообщений Установите, следует ли включать (Включить: поставить галочку) или отключить (Отключить: нет галочки) MIDI-сообщения ввода/вывода. Это работает как для MIDI IN, так и для MIDI OUT. Если выбрано Disable, MIDI не передается. * Для запроса устройства MIDI IN и MIDI OUT всегда доступны в зависимости от настроек. [По умолчанию: Включить для всех]	Note	-
		Control Change	-
		Program Change	-
		Master Volume	-
	Назначение MIDI-сообщений Установите «Номер изменения управления». и «Примечание №». MIDI-сообщения.	В столбце «Номер» таблицы назначения MIDI-сообщений показаны значения настроек по умолчанию, каждое из которых может быть изменено пользователем.	
	Панель управления MIDI Установите MIDI-сообщение для отправки с помощью MIDI Control Surface.		
Удобство использо	Осторожность Настройте	Enable/Disable	-

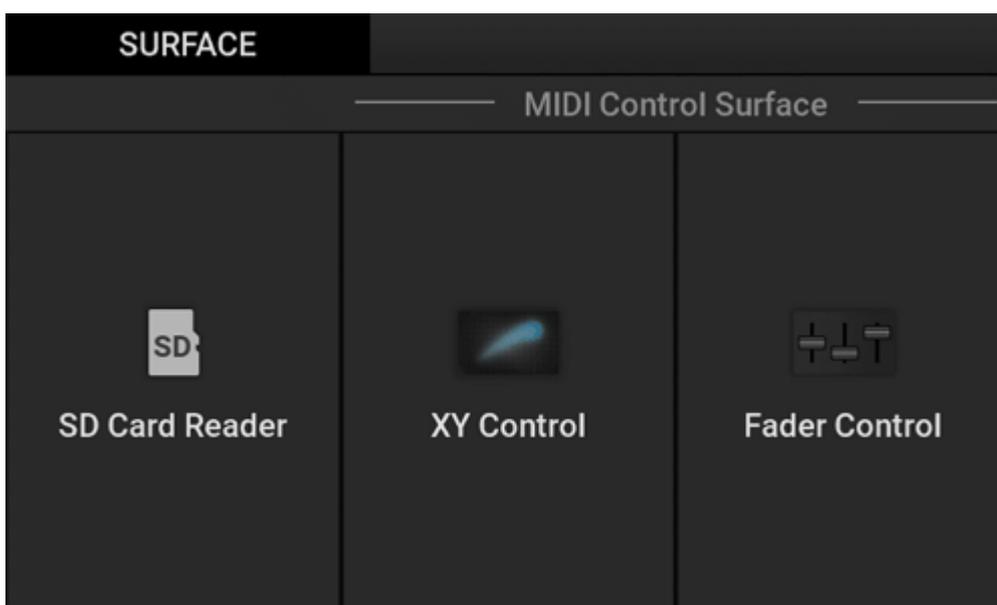
Ваня	отображение предупреждений. [По умолчанию: Включить]		
	Уведомление Настройте отображение уведомлений. [По умолчанию: Включить]	Enable/Disable	-
	Авто-выключение Установите автоматическое отключение. [По умолчанию: Включить]	Enable/Disable	
	Яркость ЖК-дисплея Установите яркость экрана. [По умолчанию: 8]	0 to 10	-
Загрузить глобальный... Загрузите данные настройки функции GLOBAL с SD-карты.		-	Настройки основного устройства изменяются на содержимое, загруженное с SD-карты.
Сохранить глобально как... Сохраните данные настройки функции GLOBAL на SD-карте.		-	Сохраните текущие настройки основного устройства на SD-карте.
Система	Обновление системы... Выполните операцию обновления системы.	-	Обновите систему данного аппарата. Подробности на сайте KORG.
	Сброс к заводским настройкам... Сбросьте настройки данного устройства к заводским настройкам.	-	Сбросьте встроенную память к заводским настройкам. Содержимое (демо-проект) SD-карты восстановить невозможно.
Об устройстве... Отображает номер версии данного устройства и двумерный код для доступа к онлайн-руководству.		-	-

Функция поверхности

Используя функцию Surface, вы можете подключить это устройство к ПК и использовать его в качестве устройства чтения карт SD или контроллера для внешних MIDI-устройств.

1. В режиме Shift нажмите кнопку [GLOBAL].
Отображается экран «ПОВЕРХНОСТЬ» (Surface).

- Если вы установите каждый режим работы на экране «ПОВЕРХНОСТЬ», все представления будут остановлены.



Устройство чтения SD-карт		Подключите данное устройство к компьютеру с помощью USB-кабеля, чтобы использовать данное устройство в качестве устройства чтения карт SD.
Панель управления MIDI	XY Control	Назначает любое изменение управления на каждую из осей X (горизонтальная ось) и Y (вертикальная ось) на сенсорной панели данного устройства и использует его для исполнения MIDI.
	Fader Control	Отображает восемь операторов фейдеров на сенсорной панели данного устройства, назначает любое изменение управления каждому оператору и использует их для исполнения MIDI.

Устройство чтения SD-карт

Подключите данное устройство к ПК и используйте его в качестве устройства чтения карт SD.

При использовании поверхности устройства чтения карт SD вы можете управлять данными на SD-карте данного устройства с ПК.

1. Нажмите "SD Card Reader" на экране "SURFACE".

Отобразится экран «Считыватель SD-карт» (SD Card Reader).

- На экране отображается сообщение, уведомляющее о том, что устройство чтения карт SD работает.
- Другие функции, кроме устройства чтения карт SD, недоступны.
- Если вы удерживаете нажатой кнопку [SHIFT] после извлечения USB-накопителя со стороны ПК, поверхность устройства чтения карт SD закрывается, и дисплей возвращается к исходному экрану.
- USB-аудио отключено.
- Входы [LINE/PHONO IN] и вход [MIC] автоматически отключаются.

Панель управления MIDI

XY Control и Fader Control, которые используют это устройство в качестве MIDI-контроллера, могут управлять внешними MIDI-устройствами, такими как синтезатор и программный синтезатор на компьютере.

Во время работы панели управления MIDI выполняются следующие операции.

- Используйте каждую кнопку, ручку, фейдер и сенсорную панель для управления выводом MIDI-сообщений. (MIDI-сообщение, соответствующее каждой операции, не может быть напрямую назначено на кнопку [SHIFT], кнопку [TAP] и ручку [DATA ENTRY].)
- Если вы удерживаете нажатой кнопку [SHIFT], панель управления MIDI закрывается, и система возвращается в режим Kaoss Pad.
- Если вы используете ручку [DATA ENTRY] или нажимаете кнопку [TAP] несколько раз, вы можете установить значение BPM Out. (Когда для источника синхронизации MIDI установлено значение «Внутренний»)
- USB-аудио отключено.
- Входы [LINE/PHONO IN] и вход [MIC] автоматически отключаются.

XY Control

Назначайте MIDI-сообщения на горизонтальную и вертикальную оси сенсорной панели и управляйте внешними MIDI-устройствами с помощью сенсорных операций.

1. Нажмите "XY Control" на экране "SURFACE".

Отображается экран «MIDI CONTROL SURFACE» (XY Control).

- Вы можете установить каждый параметр для кнопки, ручки, фейдера и сенсорной панели с помощью «MIDI Control Surface» в настройках основного устройства.
- Например, если вы установили «MinValue = 90» и «MaxValue = 20» для регулятора [MONITOR MIX], значение «90» выводится при повороте регулятора до упора влево, и значение изменяется на 89, 88, 87, ... 21, когда ручка повернута вправо. При повороте ручки до упора вправо выводится значение «20».



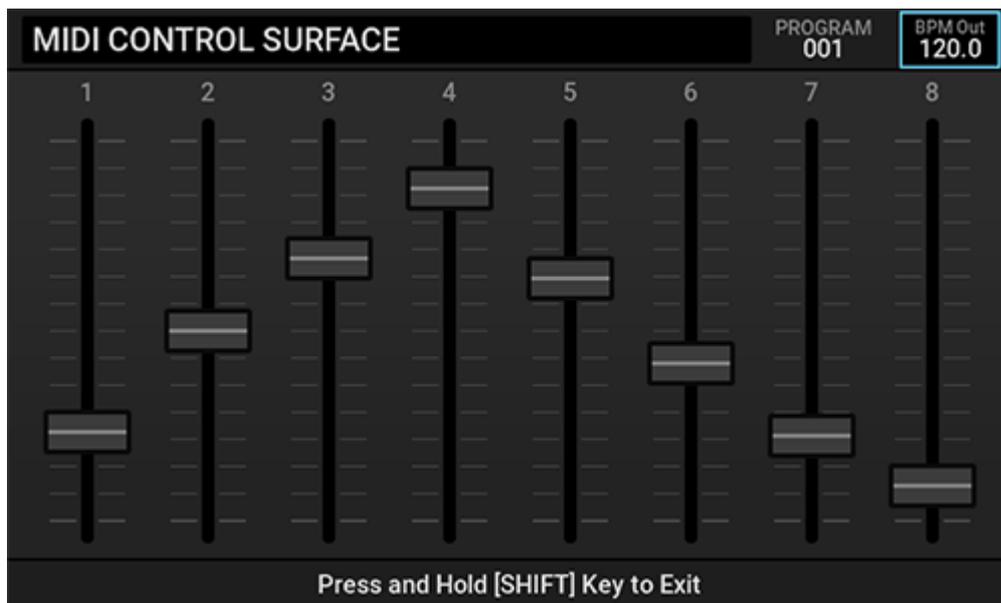
Fader Control

Назначьте любое MIDI-сообщение на каждый из восьми фейдеров на экране и используйте его как элемент управления фейдером микшера.

1. Нажмите "Fader Control" на экране "SURFACE".

Отобразится экран «MIDI CONTROL SURFACE» (управление фейдером).

- Вы можете установить каждый параметр для кнопки, ручки, фейдера и сенсорной панели с помощью «MIDI Control Surface» в настройках основного устройства.



Спецификация

Каосс Pad эффекты	128 типов
Эксклюзивный эффект для микрофона	TONE, DELAY, REVERB
Макс. кол-во проектов	100
Триггерные пэды	16 (поддержка velocity) × 8 банков
Hot cue	Макс. 12 (на пэд)
Количество одновременных проигрываний	16
Аудио характеристики	Линейный PCM (48 kHz/16 bits)
Функции записи	Сэмплирование, ресэмплинг * Макс. 30 мин.
	Живая запись * Макс. 100 мин.
Аудио вход	LINE/PHONO джек: RCA (выберите LINE или PHONO.)
	PHONO GAIN переключатель (LO/HI)

	<p>MIC джек: Стандартный разъем (диаметр 6,3 мм, монофонический TS) * Эксклюзивно для динамического микрофона.</p>
	<p>AUX джек: Стереоджек (φ 3.5 mm) * Микшируйте напрямую на LINE OUT.</p>
Аудио выходы	LINE OUT джек: RCA джек
	HEADPHONES джек: Стандартный стереоразъем (φ 6.3 mm)
Вход контроллера	<p>Разъем FOOT SW: Стандартный разъем (диаметр 6,3 мм, TS) * Подключите дополнительный PS-1 или PS-3.</p>
USB	<p>microB (MIDI, аудио (IN x 2 канала, OUT x 34 канала (48 кГц/16 бит). Вам необходимо установить аудиодрайвер KORG KaossReplay в среде Windows.)))</p>
MIDI джек	<p>IN/OUT (5-контактный разъем DIN) и функция MIDI доступны только для разъема USB (порт IN x 1, порт OUT x 1).</p>
Внешнее хранилище	<p>Карта microSD, карта microSDHC (макс. 32 ГБ) * Класс 10 или выше, рекомендуется UHS-I (U1) (Однако это не гарантирует работу со всеми картами.)</p>
Габариты	185 x 284 x 56 mm
Вес	<p>2.0 кг * За исключением карты microSD и адаптера переменного тока.</p>
Адаптер питания	DC 5V/3A
Аксессуары	Инструкция
	Адаптер питания
	USB кабель (Type A на microB, 1 m)
	Карта microSDHC (вставляется в слот для карты microSD на основном корпусе на момент поставки.)

- Технические характеристики могут быть изменены без предварительного уведомления в целях улучшения.
- Различные имена, названия компаний, названия продуктов и т. д., описанные в тексте, являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками соответствующих компаний. Некоторые знаки ™ и ® в тексте не используются.

Поиск неисправностей

Если данное устройство не работает нормально во время использования, проверьте следующие пункты.

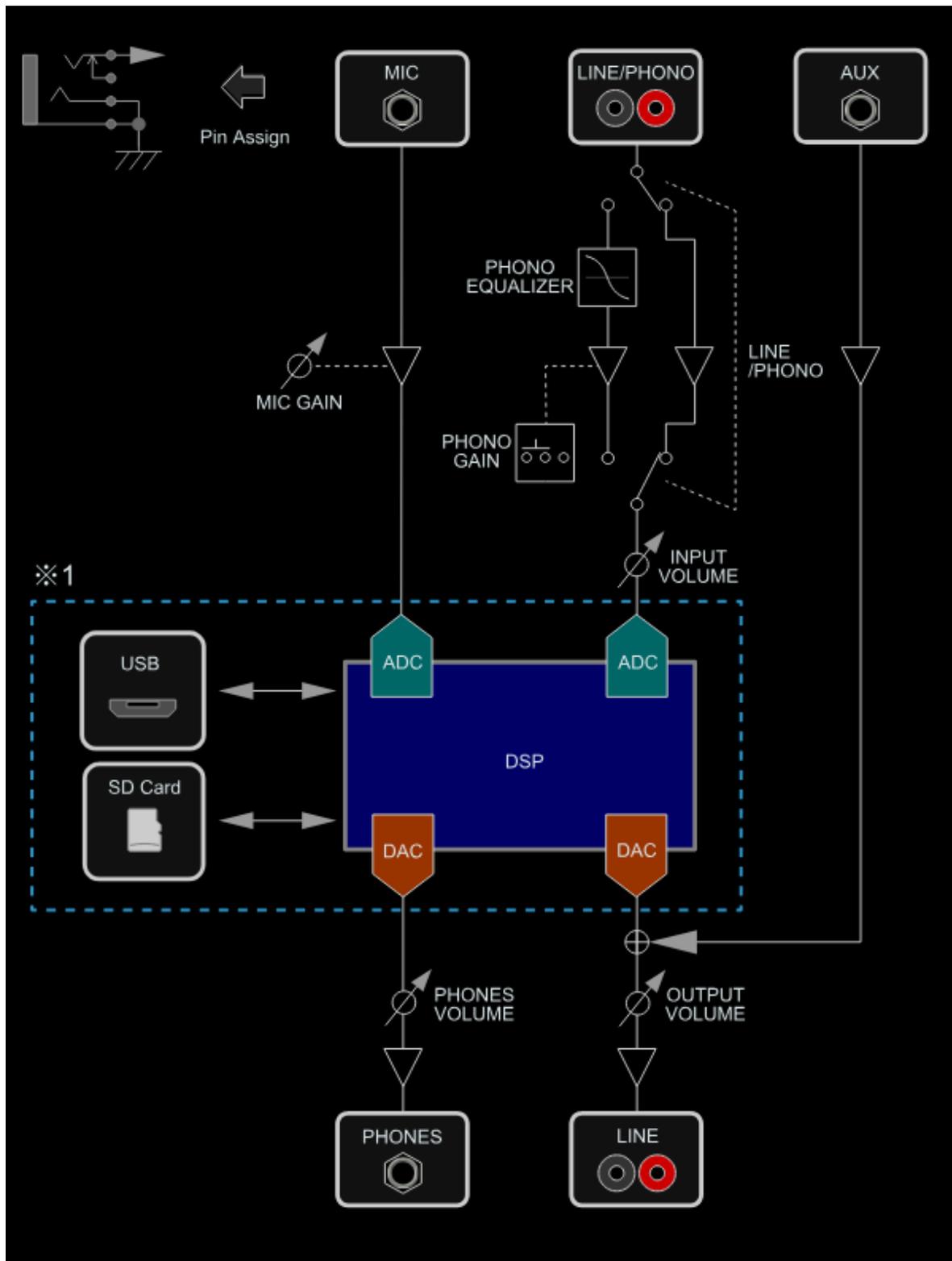
Если это не решит проблему или возникла ошибка, не описанная здесь, отключите адаптер переменного тока от розетки и обратитесь в службу поддержки клиентов KORG.

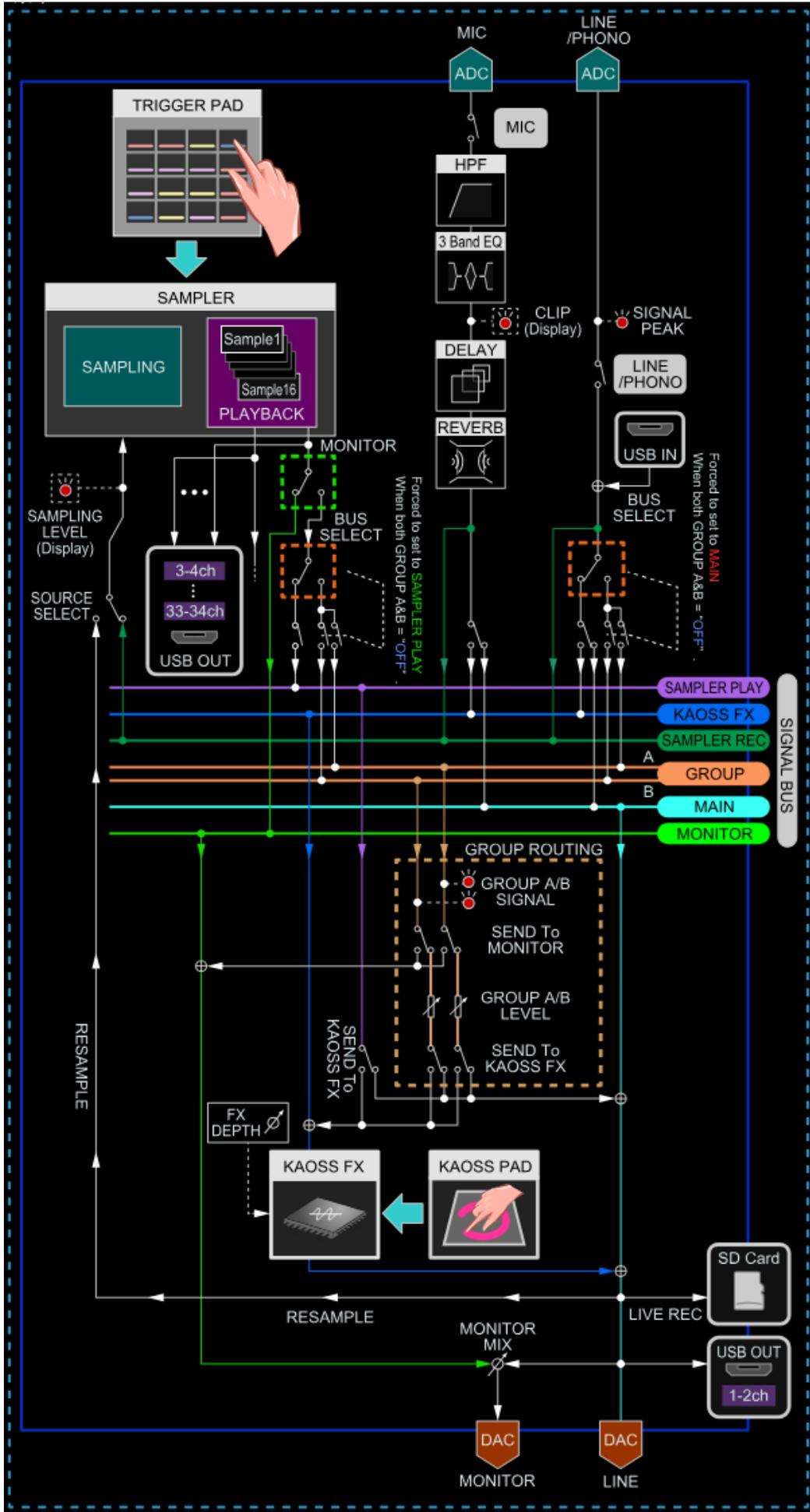
Симптом	Причина	Исправление
Звук MAIN OUT не выводится через разъем [PHONES].	Регулятор [MONITOR MIX] повернут до упора в сторону MONITOR.	Поверните регулятор [MONITOR MIX] на стороне MAIN.
Звук не выводится через разъем [PHONES].	Регулятор [PHONES VOLUME] повернут до упора влево.	Постепенно поворачивайте ручку [PHONES VOLUME] по часовой стрелке.
Звук не выводится через разъем [LINE OUT].	Регулятор [OUTPUT VOLUME] повернут до упора влево.	Постепенно поворачивайте ручку [OUTPUT VOLUME] по часовой стрелке.
Звуковой сигнал, поступающий на разъем [MIC], не выводится.	Кнопка [MIC] установлена в положение OFF (выключает).	Нажмите кнопку [MIC], чтобы установить значение ON (загорится).
Звуковой сигнал, поступающий на разъем [LINE/PHONO IN], не выводится.	Кнопка [LINE/PHONO] установлена в положение OFF (выключает).	Нажмите кнопку [LINE/PHONO], чтобы установить значение ON (загорится).
Звуковой сигнал, поступающий на разъем [AUX IN], не выводится через разъем [LINE OUT].	Регулятор [OUTPUT VOLUME] повернут до упора влево.	Постепенно поворачивайте ручку [OUTPUT VOLUME] по часовой стрелке.
Звук, поступающий на разъем [AUX IN], не выводится через разъем [PHONES].	Технические характеристики. Звук, поступающий на разъем [AUX IN], не выводится через разъем [PHONES].	Звуковой сигнал, поступающий на разъем [AUX IN], выводится через разъем [LINE OUT].
При игре на триггерном пэде громкость не меняется, даже если вы нажимаете на триггерный пэд с разной силой.	Триггерный пэд установлен на SONG или LOOP.	Громкость можно изменить в зависимости от силы удара по триггерному пэду, только если он установлен на 1-SHOT.
Реагирует другой триггерный пэд, отличный от того, на который вы нажали..	Если по триггерному пэду ударить с большой силой, датчик другого триггерного пэда, по которому не был нанесен удар, может ошибочно распознать, что по нему был нанесен удар.	Не нажимайте на триггерный пэд сильнее, чем необходимо.
Эффект Kaoss Pad не	Регулятор [FX DEPTH]	Поверните регулятор [FX

работает.	повернут до упора влево.	DEPTH] по часовой стрелке.
В некоторых случаях трудно распознать эффект Kaoss Pad Effect.	Если входная громкость эффекта слишком мала, может быть сложно распознать эффект.	Отрегулируйте входную громкость, уровень триггерного пэда и другие параметры так, чтобы входная громкость эффекта была подходящей.
Шумы или необычные звуки могут смешиваться с выходным звуком в зависимости от типа эффекта Kaoss Pad.	Входной звук слишком громкий.	Для типа, который имеет функцию усиления в эффекте, могут возникнуть искажения. Это можно улучшить, уменьшив громкость входного звука или отрегулировав положение касания сенсорной панели.
Выходной звук может быть тихим в зависимости от типа эффекта Kaoss Pad.	Эта проблема может возникнуть при изменении типа эффекта при касании сенсорной панели.	Для типа эффекта, который записывает входной звук, когда сенсорная панель не прикасается, и воспроизводится с момента касания, попробуйте не прикасаться к сенсорной панели в течение определенного периода времени.
Даже если вы выберете тип эффекта Kaoss Pad Effect в категории VOICE, вы не получите ожидаемого эффекта.	Вы вводите аккорды или музыку.	Тип эффекта в категории VOICE предполагает, что вы используете вокальный аудиовход Solo без применения эффекта. Если вы введете аккорды или музыку, вы не получите ожидаемого эффекта.
Питание автоматически отключается по истечении определенного периода времени.	Функция автоматического выключения питания включена.	Установите для функции автоматического выключения питания значение «Отключить».
Работает, когда ножной переключатель отпущен, а не нажат.	Настройка ножного переключателя не соответствует.	Откройте экран «GLOBAL» и измените настройку полярности Foot SW.

Дополнение

Поток сигнала





MIDI характеристики

Таблица назначения MIDI-сообщений

※ за пределами «MIDI Control Surface»

Контроллер	Тип сообщения	Номер (По умолчанию)	Диапазон значений	
			Передано	Получено
Touch Pad X	CC	12	0-127	0-127
Touch Pad Y	CC	13	0-127	0-127
Touch Pad Tap	CC	92	[Off] 0 [On] 127	[Off] 0-63 [On] 64-127
TOUCH HOLD	CC	95	[Off] 0 [On] 127	[Off] 0-63 [On] 64-127
FX DEPTH	CC	94	0-127	0-127
LEVEL A (GROUP A)	CC	86	0-127	0-127
LEVEL B (GROUP B)	CC	87	0-127	0-127
HOT CUE [1 - 12]	CC	102-113	[Off] 0 [On] 127	[Off] 0-63 [On] 64-127
PROGRAM MEMORY [1-12]	Program Change	-	0-127	x
Trigger Pad [1-16] (BANK [A-H])	Note	0-127	[Off] 64 [On] 1-127	[Off] - [On] 1-127

Таблица управления MIDI-интерфейсом

Меню1	Меню2	Меню3	Диапазон значений (*по умолчанию)
Перетаскивание сенсорной	XY Control X	Назначить тип	Без изменения назначения/управления (*Изменение управления)

панели		MIDI канал	1-16 (*1)
		СС номер	0-119(*12) ※ значение по умолчанию различно для каждого переключателя
		Минимальное значение	0-127(*0)
		Макс. значение	0-127(*127)
	XY Control Y	то же, что и «XY Control X»	
	Управление фейдером [1-8]	то же, что и «XY Control X»	
Сенсорная панель	-	Назначить тип	No Assign/Note/Control Change/Start/Continue/Stop ※ default value is different for each switch
		MIDI канал	1-16 (*1)
		СС номер	0-119(*92) ※ default value is different for each switch
		Выкл. значение	0-127(*0)
		Вкл. значение	0-127(*127)
		Тип переключателя	Мгновенный(*)/переключить
Клавиша	LINE/PHONO	То же, что и "Touch Pad Tap"	
	MIC (микрофон)	То же, что и "Touch Pad Tap"	
	TRIGGER PAD EDIT (редактирование триггерного пэда)	То же, что и "Touch Pad Tap"	
	CARD (карта)	То же, что и "Touch Pad Tap"	

GLOBAL (общий)	То же, что и "Touch Pad Tap"	
PROJECT (проект)	То же, что и "Touch Pad Tap"	
PROGRAM WRITE (написание программы)	То же, что и "Touch Pad Tap"	
MONITOR (монитор)	То же, что и "Touch Pad Tap"	
AUTO BPM (авто BPM)	То же, что и "Touch Pad Tap"	
A/E	То же, что и "Touch Pad Tap"	
B/F	То же, что и "Touch Pad Tap"	
C/G	То же, что и "Touch Pad Tap"	
D/H	То же, что и "Touch Pad Tap"	
HOT CUE (горячая точка)	То же, что и "Touch Pad Tap"	
KAOSS PAD	То же, что и "Touch Pad Tap"	
TOUCH HOLD (сенсорное удерживание)	То же, что и "Touch Pad Tap"	
PAD MOTION	То же, что и "Touch Pad Tap"	
SAMPLING (сэмплирование)	То же, что и "Touch Pad Tap"	
HOT CUE/PROGRAM MEMORY (память)	То же, что и "Touch Pad Tap"	

	программы) [1-12]	Tap"	
	GATE (выход)	То же, что и "Touch Pad Tap"	
	MUTE (глушение)	То же, что и "Touch Pad Tap"	
	SOLO (соло)	То же, что и "Touch Pad Tap"	
	VARIABLE PITCH (переменный шаг)	То же, что и "Touch Pad Tap"	
	STRETCH SYNC (стретч-синхронизация)	То же, что и "Touch Pad Tap"	
	QUANTIZE (квантизация)	То же, что и "Touch Pad Tap"	
	GROUP A (группа A)	То же, что и "Touch Pad Tap"	
	GROUP B (группа B)	То же, что и "Touch Pad Tap"	
Ручка	FX DEPTH (глубина FX)	same as "XY Control X"	
	MONITOR MIX (мониторный микс)	То же, что и "XY Control X"	
Фейдер	LEVEL A (уровень A)	То же, что и "XY Control X"	
	LEVEL B (уровень B)	То же, что и "XY Control X"	
Триггерный пэд	Pad [01-16]	То же, что и "Touch Pad Tap"	

※ Назначить тип

Если параметр «Тип назначения» (Assign Type) переключен, элемент «Редактировать» (Edit) изменится, как показано ниже.

Тип назначения	Редактировать элемент	Значение настройки
----------------	-----------------------	--------------------

Нота (※3,※4)	MIDI канал	1-16
	Номер Ноты	C-1 - G9
	Тип переключателя	Мгновенный/переключить (※2)
Control Change	MIDI канал	1-16
	Контрольный номер	0-119
	Выкл. значение/минимальное значение (※1)	0-127
	По значению/максимальное значение (※1)	0-127
	Тип переключателя	Мгновенный/переключить (※2)
Старт		
Продолжить		
Стоп		

(*1) If the target operators are Fader, Touch Pad Drag, etc. of which the value changes continuously, Min Value or Max Value changes. If the target operators are switches (Off/On binary representation), Off/On Value and the parameter item name change.

(*2) If Momentary is set, the following value is sent.

- Примечание Вкл. и Вкл. Velocity [Значение] при нажатии кнопки.
- Примечание Off и Off Velocity [Значение] при отпуске кнопки.

Светодиод нажимаемой кнопки горит только пока кнопка удерживается.

- Триггерные пэды (от 1 до 16) связаны с настройкой «Global» — «Velocity Sense» в основных настройках корпуса. Если для параметра Velocity Sense установлено значение от 1 до 10, значения от 1 до 127 передаются в зависимости от того, насколько сильно вы нажимаете на триггерную площадку. Если для параметра Velocity Sense установлено значение 0, всегда отправляется значение 100.
- Для других кнопок значение 100 всегда отправляется независимо от настройки «Global» — «Velocity Sense» в основных настройках тела.

(*4) Значение 64 всегда отправляется для значения Note Off Velocity.

* Если установлен параметр «Переключить», следующие значения поочередно отправляются при каждом нажатии кнопки (на примере, где для параметра «Тип назначения» установлено значение «ПРИМЕЧАНИЕ»).

- Note On и On Velocity [Значение]
- Note Off и Off Velocity [Значение]

При отпускании кнопки значение не отправляется. Светодиод нажимаемой кнопки загорается при отправке сообщения «Вкл.» и гаснет при отправке сообщения «Выкл.».

- Светодиод кнопки «Не назначать» не загорается даже при ее нажатии.
- В сообщении Note Off используется (8 nh, V = 40 h).

Если оператором является ручка или фейдер, установите следующие элементы.

Элемент	Значение настройки
MIDI канал	1-16
Номер изменения управления	0-119
Минимальное значение	0-127
Макс. значение	0-127

MIDI: Схема реализации

KAOSS Replay

Дата : 2023.07.01

Версия : 1.00

Функция		Передано	Получено	Примечания
Базовый канал	По умолчанию Изменять	1-16 1-16	1-16 1-16	Запомненный
Режим	Запомнный Сообщения Измененный	x *****	3 x x	
Номер Ноты:	Истинный голос	0-127 *****	0-127 *****	*N
Velocity	Нота вкл. Нота выкл.	o9n,V=1-127 x8n,V=64	o9n,V=1-127 x	*3 *5
After Touch (послекасание)	Клавишный Канал	x x	x x	
Изменение высоты тона		x	x	
Изменение управления	0-119	○	○	как источник управления *C
Изменение программы	Переменный диапазон	○ 0-127 *****	○ 0-127 0-127	*P

Системный эксклюзив		○	○	*M *4
Общая система	: Позиция песни : Выбор песни : Настройка	x x x	x x x	
Реальное время	: Часы : Команда	○ ○	○ x	*1 *2
Аух сообщение	: Лок вкл./выкл. : Все зам. выкл : Акт смысл : Перезагрузить	x x ○ x	x x x x	
<p>Примечания</p> <p>*N,*C,*P: Передача/получение, когда включена функция ввода/вывода MIDI-сообщений (нота, изменение управления, изменение программы).</p> <p>*M : Принимается, когда включена функция ввода/вывода MIDI-сообщений (основная громкость).</p> <p>*1: Если источником синхронизации является внутренний, он передает, но не принимает, и наоборот, если источником синхронизации является внешний MIDI или внешний USB.</p> <p>*2: Передается в режиме «MIDI Control Surface».</p> <p>*3: Когда режим воспроизведения — Loop или Song, полученная скорость всегда распознается как 100, а передаваемая скорость всегда фиксируется на уровне 100.</p> <p>*4 : Поддерживает запрос устройства и основную громкость универсальных системных эксклюзивных сообщений. Однако основной том поддерживается только для получения.</p> <p>*5: В режиме «MIDI Control Surface» для параметра Velocity можно установить любое значение (0–127).</p>				

Режим 1: OMNI ON, POLY Mode 2: OMNI ON, MONO o:Yes

Режим 3: OMNI OFF, POLY Mode 4: OMNI OFF, MONO x:No

Каoss Pad список эффектов

FX Release

-
- : Тип эффекта, поддерживающий функцию FX Release.
- Пусто: тип эффекта, который не поддерживает функцию FX Release..
- Подробную информацию о функции FX Release см. в разделе FX Release в разделе «Настройка основного устройства».

BPM Sync

- : Тип эффекта, который синхронизируется со значением BPM Out.
- Пусто: тип эффекта, который не синхронизируется со значением BPM Out.
- (Однако функция FX Release синхронизируется с BPM Sync.)

FX Category : VOICE (VOX.91~VOX.118)

- Максимальный эффект достигается за счет ввода одного голоса (вокала) без применения эффектов..
- Для VOX.91–VOX.101, если указаны голосовая кнопка (от С до В) и гамма (мажор/минор), высота тона корректируется на основе указанных кнопок и гаммы.

Номер	FX название	FX категория	X- Назначение	Y- Назначение	FX Release	BPM Sync
FLT.01	Low Pass Filter	FILTER	Cutoff	Resonance	<input type="radio"/>	
FLT.02	High Pass Filter	FILTER	Cutoff	Resonance	<input type="radio"/>	
FLT.03	Band+ Filter	FILTER	Cutoff	Resonance	<input type="radio"/>	
FLT.04	72dB LPF	FILTER	Cutoff	Resonance	<input type="radio"/>	
FLT.05	Morphing Filter	FILTER	Cutoff	Resonance	<input type="radio"/>	
FLT.06	Vowel Filter	FILTER	1st Formant	2nd Formant	<input type="radio"/>	
FLT.07	Mid Cut Filter	FILTER	Cutoff	Resonance	<input type="radio"/>	
FLT.08	Isolator	FILTER	Low – Mid – Hi	Level	<input type="radio"/>	
FLT.09	Dist Isolator	FILTER	Low – Mid – Hi	Distortion	<input type="radio"/>	
FLT.10	Center Cancel	FILTER	Cutoff	Resonance	<input type="radio"/>	
FLT.11	Radio	FILTER	Tone	Level	<input type="radio"/>	
FLT.12	Telephone	FILTER	Tone	Stereo – Mono	<input type="radio"/>	
FLT.13	Reverb Filter	FILTER	Cutoff	Resonance	<input type="radio"/>	
FLT.14	LPF Delay	FILTER	Delay Time	Cutoff		<input type="radio"/>
FLT.15	HPF Delay	FILTER	Delay Time	Cutoff		<input type="radio"/>
MOD.16	Vinyl Break	MODULATION	Stop Speed	Scratch		
MOD.17	Break Reverb	MODULATION	Stop Speed	Scratch		
MOD.18	Jet	MODULATION	Tone (Delay Time)	Feedback	<input type="radio"/>	
MOD.19	Manual Faser	MODULATION	Cutoff	Resonance	<input type="radio"/>	

MOD.20	Voice Filter	MODULATI ON	1st Formant	2nd Formant		<input type="radio"/>
MOD.21	Dig Voice	MODULATI ON	1st Formant	2nd Formant	<input type="radio"/>	
MOD.22	Ducking Comp	MODULATI ON	Ratio	Threshold	<input type="radio"/>	
MOD.23	LowBoost Comp	MODULATI ON	Comp Sensitivity	Level Adjust	<input type="radio"/>	
MOD.24	Rough Limiter	MODULATI ON	Attack Time	Threshold	<input type="radio"/>	
MOD.25	Decimator	MODULATI ON	Sample Rate & Cutoff	Bit Depth	<input type="radio"/>	
MOD.26	Fuzz Dist	MODULATI ON	Tone	Distortion	<input type="radio"/>	
MOD.27	Bass Dist	MODULATI ON	Tone	Distortion	<input type="radio"/>	
MOD.28	Ring Mod. HPF	MODULATI ON	Ring Mod Frequency	Cutoff	<input type="radio"/>	
MOD.29	Pitch shift HPF	MODULATI ON	Pitch	Cutoff	<input type="radio"/>	
MOD.30	Pitch MF shift	MODULATI ON	Pitch	Pitch Shift Depth	<input type="radio"/>	
LFO.31	LFO LPF	LFO	LFO Speed	Resonance	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
LFO.32	LFO HPF	LFO	LFO Speed	Resonance	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
LFO.33	Infinite Filter	LFO	LFO Speed	LFO Depth	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
LFO.34	Jag Filter	LFO	LFO Speed	LFO Shape	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
LFO.35	Yoi Yoi	LFO	LFO Speed	Yoi Level	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
LFO.36	Flanger	LFO	LFO Speed	Feedback	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
LFO.37	Flanger Filter	LFO	LFO Speed	Cutoff	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
LFO.38	Infinite Flanger	LFO	LFO Speed	Resonance	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
LFO.39	Phaser	LFO	LFO Speed	Resonance	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
LFO.40	Mid Phaser	LFO	LFO Speed	Resonance	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
LFO.41	Step Phaser	LFO	Cutoff	Resonance	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
LFO.42	Auto Pan	LFO	LFO Speed	Auto Pan Depth	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
LFO.43	Mid Auto Pan	LFO	LFO Speed	Auto Pan Depth	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

LFO.44	Slicer	LFO	LFO Speed	Slicer Depth	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
LFO.45	Mid Slicer	LFO	LFO Speed	Slicer Depth	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
LFO.46	LPF Slicer	LFO	LFO Speed	Cutoff	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
LFO.47	HPF Slicer	LFO	LFO Speed	Cutoff	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
LFO.48	Grain Shifter	LFO	Cycle Speed	Length	<input type="radio"/>	
LFO.49	Mix Grain	LFO	Cycle Speed	Length	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
LFO.50	Beat Grain	LFO	Cycle Speed	Mix Balance	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
DLY.51	Delay	DELAY	Delay Time	Delay Depth		<input type="radio"/>
DLY.52	Smooth Delay	DELAY	Delay Time	Delay Depth		
DLY.53	Ping Pong Delay	DELAY	Delay Time	Delay Depth		<input type="radio"/>
DLY.54	Multi Tap Delay	DELAY	Delay Time	Delay Depth		
DLY.55	One Delay	DELAY	Delay Time	Delay Tone		<input type="radio"/>
DLY.56	Tape Echo	DELAY	Delay Time	Delay Depth		<input type="radio"/>
DLY.57	Dub Echo	DELAY	Delay Time	Delay Depth		<input type="radio"/>
DLY.58	Feedback Echo	DELAY	Delay Time	Delay Depth		<input type="radio"/>
DLY.59	Faser Delay	DELAY	Delay Time	Resonance & Delay Depth		<input type="radio"/>
DLY.60	Flanger Delay	DELAY	Delay Time	Resonance & Delay Depth		<input type="radio"/>
RVB.61	Hall Reverb	REVERB	Reverb Time	Reverb Depth		
RVB.62	Room Reverb	REVERB	Reverb Time	Reverb Depth		
RVB.63	Spring Reverb	REVERB	Reverb Time	Reverb Depth		
RVB.64	Pump Reverb	REVERB	Reverb Tone	Pump Depth		<input type="radio"/>
RVB.65	Freeze Reverb	REVERB	Reverb Tone	Mix Balance	<input type="radio"/>	
LOP.66	F/R Looper	LOOPER	Looper Beat	Reverse – Forward	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
LOP.67	Slice Looper	LOOPER	Looper Beat	Slice Position	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

LOP.68	LPF Looper	LOOPER	Looper Beat	Cutoff	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
LOP.69	HPF Looper	LOOPER	Looper Beat	Cutoff	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
LOP.70	Iso Looper	LOOPER	Looper Beat	Low – Mid – Hi	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
LOP.71	Flanger Looper	LOOPER	Looper Beat	Flanger Tone(Delay Time)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
LOP.72	Phaser Looper	LOOPER	Looper Beat	Cutoff	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
LOP.73	Pitch Looper	LOOPER	Looper Beat	Pitch	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
LOP.74	Deci Looper	LOOPER	Looper Beat	Decimator Depth	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
LOP.75	Break Looper	LOOPER	Looper Beat	Stop Speed	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
LOP.76	RwDelay Looper	LOOPER	Looper Beat	Cutoff	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
LOP.77	Freeze Looper	LOOPER	Looper Beat	Cutoff	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
LOP.78	High Looper	LOOPER	Looper Beat	Mix Balance	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
LOP.79	Backing Looper	LOOPER	Looper Beat	Reverse – Forward	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
LOP.80	OverDub Looper	LOOPER	Looper Beat	Loop - Overdub	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
LOP.81	Shuttle Looper	LOOPER	Looper Beat	Cutoff	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
LOP.82	Weird Looper	LOOPER	Looper Beat	Pitch Shift		<input type="radio"/>
LOP.83	KP2 Looper	LOOPER	Looper Beat	Cutoff	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
LOP.84	KP3 Looper	LOOPER	Looper Beat	Reverse – Forward	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
LOP.85	KP3 Rw Looper	LOOPER	Looper Beat	Pitch	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
VOC.86	Unison Vocoder	VOCODER	Pitch	Tone	<input type="radio"/>	
VOC.87	Pulse Vocoder	VOCODER	Pitch	Vibrato Depth	<input type="radio"/>	
VOC.88	Chord Vocoder	VOCODER	Pitch	Chord (minor – major)	<input type="radio"/>	
VOC.89	Lofi Vocoder	VOCODER	Pitch	Decimator Depth	<input type="radio"/>	

VOC.90	Noise Vocoder	VOCODER	Tone	Level	○	
VOX.91	Pitch Corrector	VOICE	Key & Scale	Formant		
VOX.92	Pls Vocoder	VOICE	Key & Scale	Formant		
VOX.93	Pls2 Vocoder	VOICE	Key & Scale	Formant		
VOX.94	Saw Vocoder	VOICE	Key & Scale	Formant		
VOX.95	Tri Vocoder	VOICE	Key & Scale	Formant		
VOX.96	Squ Vocoder	VOICE	Key & Scale	Formant		
VOX.97	SynVcdr Pls	VOICE	Key & Scale	Cutoff & Resonance		
VOX.98	SynVcdr Pls2	VOICE	Key & Scale	Cutoff & Resonance		
VOX.99	SynVcdr Saw	VOICE	Key & Scale	Cutoff & Resonance		
VOX.100	SynVcdr Tri	VOICE	Key & Scale	Cutoff & Resonance		
VOX.101	SynVcdr Squ	VOICE	Key & Scale	Cutoff & Resonance		
VOX.102	Noise Вокодер	VOICE	Position	Focus		
VOX.103	Voice Changer	VOICE	Note	Formant		
VOX.104	Voice Changer PC	VOICE	Note	Formant		
VOX.105	Vcdr Chg Pls PC	VOICE	Note	Formant		
VOX.106	Vcdr Chg Pls2 PC	VOICE	Note	Formant		
VOX.107	Vcdr Chg Saw PC	VOICE	Note	Formant		
VOX.108	Vcdr Chg Tri PC	VOICE	Note	Formant		
VOX.109	Vcdr Chg Squ PC	VOICE	Note	Formant		
VOX.110	Vo Synth Pls	VOICE	Note	Cutoff & Resonance		
VOX.111	Vo Synth Pls2	VOICE	Note	Cutoff & Resonance		

VOX.112	Vo Synth Saw	VOICE	Note	Cutoff & Resonance		
VOX.113	Vo Synth Tri	VOICE	Note	Cutoff & Resonance		
VOX.114	Vo Synth Sqr	VOICE	Note	Cutoff & Resonance		
VOX.115	Vo Synth Pls PC	VOICE	Note	Cutoff & Resonance		
VOX.116	Vo Synth Pls2 PC	VOICE	Note	Cutoff & Resonance		
VOX.117	Vo Synth Tri PC	VOICE	Note	Cutoff & Resonance		
VOX.118	Vo Synth Sqr PC	VOICE	Note	Cutoff & Resonance		
SYN.119	Rez Noise	SYNTH/SE	Tone	Resonance		
SYN.120	Pump Noise	SYNTH/SE	Tone	Pump Depth	○	○
SYN.121	Bubble SE	SYNTH/SE	LFO Speed	LFO Depth		
SYN.122	Electric Perc	SYNTH/SE	Pitch	Release Time		
SYN.123	Disco Siren	SYNTH/SE	LFO Speed	Cutoff		
SYN.124	Kaoss Drone	SYNTH/SE	Cutoff	Feedback		
SYN.125	Uni Saw Synth	SYNTH/SE	Pitch	Cutoff		
SYN.126	Uni Squ Bass	SYNTH/SE	Pitch	Cutoff		
SYN.127	Metallic Synth	SYNTH/SE	Cutoff	LFO Speed		
SYN.128	SayYay Synth	SYNTH/SE	Pitch	Formant & Vibrato	○	

Сообщения об ошибках

Если во время операции возникает ошибка или элемент подтверждения, на экране отображается сообщение.

ID	Отображение	Описание и решение
	Отображение ошибок	

E1	SD CARD FULL	Система автоматически остановилась, поскольку во время прямой записи или сэмплирования на SD-карте закончилось место. Удалите ненужные файлы, чтобы увеличить объем доступного места на SD-карте.
E2	INVALID PROJECT DATA	При загрузке проекта в данных проекта было обнаружено несоответствие. Перезагрузите проект или загрузите обычный проект.
E3	SD CARD READ ERROR	Невозможно прочитать с SD-карты. Замените на обычную SD-карту.
E4	SD CARD WRITE ERROR	Невозможно записать на SD-карту. Замените на обычную SD-карту.
E5	SD CARD MOUNT ERROR	Не удалось смонтировать SD-карту. Вставьте SD-карту снова или замените ее обычной SD-картой.
E6	WAV FILE LENGTH ERROR	Была предпринята попытка импортировать файл WAV длиной 30 или более минут. Укажите файл WAV продолжительностью менее 30 минут.
Предупреждающий дисплей		
W1	Current project has been changed, but not saved.	Были выбраны «Новый проект», «Загрузить проект» или выключение питания, пока содержимое проекта не сохранено. Сохраните проект при необходимости. Если он не сохранен, текущее содержимое проекта будет удалено.
W2	Same project name already exists. Overwrite?	Была предпринята попытка сохранить проект с тем же именем, что и существующий. При необходимости измените имя проекта. Если проект сохраняется с тем же именем проекта, файл проекта перезаписывается.
W3	Trigger Pad destination has an audio clip. Overwrite?	Была предпринята попытка выполнить операцию «Переместить», «Импортировать» или «Копировать» с помощью утилиты Trigger Pad, когда аудиоклипы существуют в «Назначении». Если такая операция выполняется, существующие аудиоклипы заменяются новыми.
W4	Rename destination already exist. Overwrite?	Была предпринята попытка переименовать проект с тем же именем, что и существующий. При необходимости измените имя проекта. Если проект переименовывается с тем же

		именем проекта, файл проекта перезаписывается.
W5	The current project must be saved before renaming.	«Переименовать» было выбрано, пока содержимое проекта не сохранено. Сохраните проект при необходимости.
Отображение уведомлений		
C1	Stop sample playback?	Меню для остановки воспроизведения было выбрано во время воспроизведения с помощью Sampler. Если не остановился, нажмите «Отмена». Если вы продолжите выбор без отмены, операция воспроизведения останавливается.
C2	Eject SD card?	Было выбрано меню «Извлечь SD-карту». Если вы не хотите извлекать SD-карту, нажмите «Отмена».
Отображение уведомлений		
N1	No SD card	Вы выбрали меню, для которого требуется SD-карта, хотя SD-карта не вставлена или вставленная SD-карта не распознается из-за повреждения и т. д. Перед работой вставьте SD-карту, которую можно использовать в обычном режиме.
N2	SD card full	Была предпринята попытка записи на SD-карту, на которой больше нет свободного места. Перед началом работы вставьте SD-карту с доступным объемом памяти.
N3	The monitor resource has run out.	Не удалось выполнить мониторинг из-за условий одновременного воспроизведения. Подтвердите условия для включения одновременного воспроизведения.
N4	Select a sampling target pad.	Целевая площадка сэмплирования была выбрана с помощью функции сэмплирования/ресэмплирования. Выберите целевую площадку для сэмплирования.
N5	Select an edit target pad.	Целевая площадка редактирования была выбрана с помощью функции редактирования триггерной площадки. Выберите целевую площадку редактирования.

N6	Select a hot cue target pad.	Целевая панель Hot Cue выбрана с помощью функции Hot Cue. Выбор целевой площадки метки быстрого доступа.
N7	Sampling time has reached to max 30 min.	Время отбора проб достигло максимального. Максимальное время отбора проб — 30 минут.
N8	New project has been created.	Был создан новый проект с помощью «Новый проект».
N9	"LIVE REC" cannot be started.	Невозможно запустить LIVE REC, если при вставленной SD-карте имеется 100 файлов от LiveRec00 до LiveRec99 или если на SD-карте недостаточно свободного места. Организируйте данные на SD-карте и проверьте, достаточно ли свободного места на SD-карте.
N10	No Edit Candidate.	Нет целевого пэда (триггерного пэда с назначенными аудиоклипами), которую можно было бы выбрать. Назначьте аудиоклипы на одну или несколько триггерных пэдов.
N11	No Hot Cue Candidate.	Не существует целевого пэда метки Hot Cue (триггерного пэда с назначенными аудиоклипами), которую можно было бы выбрать. Назначьте аудиоклипы на одну или несколько триггерных пэдов.
N12	BPM could not be detected.	Когда автоматический BPM включен и импортирован с помощью «Импорт аудиоклипа» утилиты Trigger Pad, BPM по какой-то причине не может быть определен автоматически. Установите BPM вручную.
N13	Illegal SD CARD format	SD-карта не была отформатирована. Пожалуйста, отформатируйте SD-карту.

