

# ALESIS

## DM8

БАРАБАННЫЙ МОДУЛЬ  
С ТЕХНОЛОГИЕЙ  
DYNAMIC ARTICULATION

РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

# СОДЕРЖАНИЕ

<b>ВВЕДЕНИЕ</b>	<b>3</b>
<b>ПРИСТУПАЯ К РАБОТЕ</b>	<b>4</b>
ВОССТАНОВЛЕНИЕ СТАНДАРТНЫХ ЗАВОДСКИХ НАСТРОЕК МОДУЛЯ	4
ПРОВЕРКА ОБНОВЛЕНИЙ	4
КАЛИБРОВКА ПЕДАЛИ ХАЙ-ХЭТА	4
ДЕАКТИВАЦИЯ ЗАЩИТЫ ОТ ЗАПИСИ	4
<b>ОСНОВНЫЕ ФУНКЦИИ</b>	<b>5</b>
ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПО МЕНЮ И РЕГУЛИРОВКА ПАРАМЕТРОВ	5
НАБОРЫ УДАРНЫХ	5
ТЕМБРЫ: СЛОИ И ИНСТРУМЕНТЫ	6
ГРОМКОСТЬ	6
ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ	6
СОХРАНЕНИЕ ДАННЫХ	7
СЛУЖЕБНЫЕ ФУНКЦИИ	7
<b>ФУНКЦИИ НА ЗАДНЕЙ ПАНЕЛИ УСТРОЙСТВА</b>	<b>8</b>
<b>ФУНКЦИИ НА ВЕРХНЕЙ ПАНЕЛИ</b>	<b>8</b>
<b>НАБОРЫ УДАРНЫХ, ТЕМБРЫ, АККОМПАНЕМЕНТ И ИНСТРУМЕНТЫ</b>	<b>10</b>
ВЫБОР НАБОРА УДАРНЫХ	10
РЕДАКТИРОВАНИЕ ИНСТРУМЕНТОВ В НАБОРЕ УДАРНЫХ	10
РЕДАКТИРОВАНИЕ АККОМПАНЕМЕНТА В НАБОРЕ УДАРНЫХ	11
РЕДАКТИРОВАНИЕ ПАРАМЕТРОВ ТЕМБРА И АККОМПАНЕМЕНТА	12
РЕДАКТИРОВАНИЕ ПАРАМЕТРОВ MIDI	14
РЕДАКТИРОВАНИЕ ПАРАМЕТРОВ ЭФФЕКТОВ	15
НАСТРОЙКА БАРАБАННОЙ УСТАНОВКИ	18
<b>ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ</b>	<b>19</b>
ВОСПРОИЗВЕДЕНИЕ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЕЙ	19
ЗАПИСЬ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЕЙ	20
РЕДАКТИРОВАНИЕ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЕЙ (УДАРНЫЕ)	20
РЕДАКТИРОВАНИЕ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЕЙ (АККОМПАНИМЕНТ)	21
НАСТРОЙКА КЛИК-ТРЕКА	22
РЕДАКТИРОВАНИЕ НАСТРОЕК КВАНТИЗАЦИИ	23
<b>СОХРАНЕНИЕ И КОПИРОВАНИЕ ДАННЫХ</b>	<b>24</b>
ПРИСВОЕНИЕ ИМЕНИ	24
СОХРАНЕНИЕ И КОПИРОВАНИЕ НАБОРОВ УДАРНЫХ	24
КОПИРОВАНИЕ ИНСТРУМЕНТОВ	24
СОХРАНЕНИЕ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЕЙ	25
СОХРАНЕНИЕ НАСТРОЕК ТРИГГЕРОВ	25
<b>МЕНЮ ВНЕШНИХ ТРИГГЕРОВ</b>	<b>26</b>
ПАРАМЕТРЫ ТРИГГЕРНЫХ ВХОДОВ	26
ПАРАМЕТРЫ ПЕРЕКЛЮЧЕНИЯ	26
КРИВАЯ СКОРОСТИ НАЖАТИЯ	28
РЕЖИМ (КУПОЛ И ТЕЛО ТАРЕЛКИ РАЙД)	28
КАЛИБРОВКА ХАЙ-ХЭТА	29
СОХРАНЕНИЕ НАСТРОЕК ВНЕШНИХ ТРИГГЕРОВ	29
ОПРЕДЕЛЕНИЕ ОПТИМАЛЬНОЙ ЧУВСТВИТЕЛЬНОСТИ И НАСТРОЕК ПОРОГА	29
<b>МЕНЮ СЛУЖЕБНЫХ ФУНКЦИЙ</b>	<b>30</b>
ОБЩИЕ ПАРАМЕТРЫ	30
МЕТРОНОМ (F1)	30
MIDI (F2)	32
TRIG (F3)	33
SYS (F4)	33
<b>ОБНОВЛЕНИЕ МОДУЛЯ</b>	<b>34</b>
<b>НАСТРОЙКА MIDI</b>	<b>35</b>
<b>ВОССТАНОВЛЕНИЕ РЕЗЕРВНЫХ ФАЙЛОВ SYSEX</b>	<b>36</b>
<b>ТАБЛИЦА РЕАЛИЗАЦИИ MIDI</b>	<b>37</b>
<b>НАБОРЫ ИНСТРУМЕНТОВ DM8</b>	<b>38</b>
<b>ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ DM8</b>	<b>39</b>
<b>ИНСТРУМЕНТЫ DM8</b>	<b>40</b>

## ВВЕДЕНИЕ

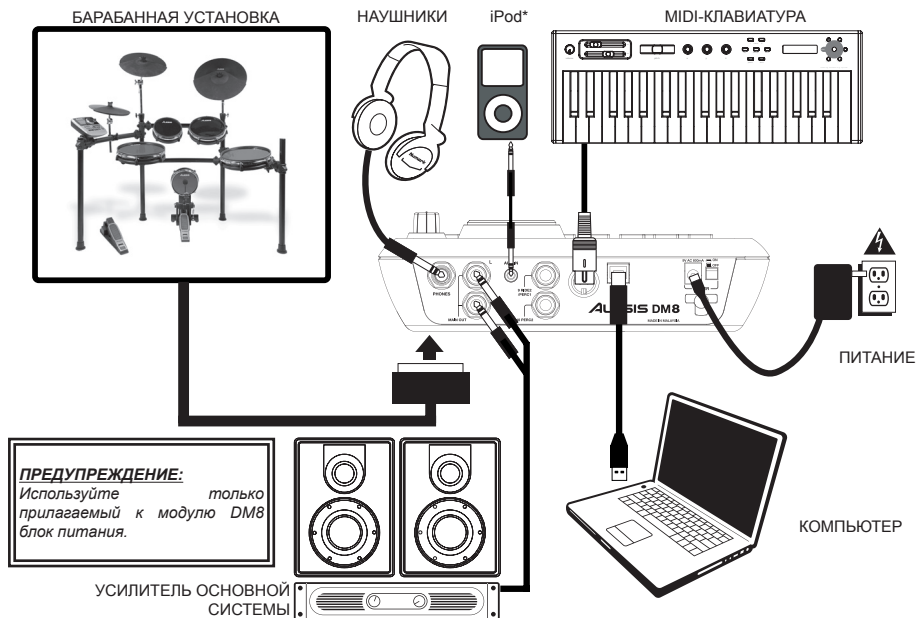
Представляем Вам барабанный модуль Alesis DM8! Установка DM8 содержит массу высококачественных барабанных, перкуSSIONных и аккомпанирующих звуков, характеризующихся реализмом акустических барабанов и удобством и универсальностью электронных ударных инструментов.

В данном руководстве подробно рассмотрены все возможности модуля DM8. Если Вы хотите по-быстрому разобраться с установкой, чтобы сразу погрузиться в атмосферу исполнения, обратитесь к Руководству по быстрому старту, которое прилагается к установке. Или можете посмотреть краткое описание функций модуля в разделе ОСНОВНЫЕ ФУНКЦИИ. Кроме того, рекомендуется также полностью прочесть данное руководство, чтобы Вы смогли полностью прочувствовать преимущества всех невероятных функций модуля DM8.

Желаем весело побарабанить!

Команда Alesis

## СХЕМА ПОДКЛЮЧЕНИЙ



*Наушники, iPod, клавиатура, усилитель и компьютер не входят в комплект оборудования.*

*\*iTunes и iPod являются торговыми марками Apple, Inc., зарегистрированными в США и других странах.*

- Подключите 1/4-дюймовые кабели из кабельного жгута установки к педлам барабанов и тарелок Вашей установки. Каждый кабель промаркирован соответствующим триггером.
- При наличии дополнительных педлов ударных, тарелок или других триггеров, можно использовать стандартные 1/4-дюймовые кабели для подключения их к триггерным входам "RIDE 2/PERC1" или "PERC2", расположенным на задней панели модуля. При использовании двухзонных педлов или тарелок (например, барабана с триггерами на мембране и ободе, или тарелки, создающей звуки удара по "куполу" или по телу тарелки) для подключения обеих зон необходимы кабели TRS.
- Подключите 1/4 -дюймовые кабели TRS от главного выхода MAIN OUT к усилителю, микшеру или акустической системе. (Для монофонического звучания, подключите кабель к левому выходу.)
- К выходу PHONES можно подключить комплект наушников с 1/4-дюймовым разъемом TRS.
- Другое аудио устройство можно подключить ко входу AUX IN при помощи стандартного 1/8-дюймового стерео кабеля.

*Дополнительную информацию по подключению к модулю DM8 смотрите в руководстве по сборке своей электронной ударной установки.*

### **ВАЖНО:**

- Всегда устанавливайте нулевые уровни громкости перед подключением или отключением своих кабелей от триггеров или модуля.
- Модуль DM8 чувствителен к воздействию статического электричества. В случае такого перебоя просто выключите модуль и подождите по меньшей мере несколько секунд перед его повторным включением.

## ПРИСТУПАЯ К РАБОТЕ

Пожалуйста, прочитайте приведенные ниже инструкции по подготовке Вашего модуля DM8 к первому использованию!

## ВОССТАНОВЛЕНИЕ СТАНДАРТНЫХ ЗАВОДСКИХ НАСТРОЕК МОДУЛЯ

Если Вам когда-нибудь понадобится вернуть исходные заводские настройки модуля, нажмите и удерживайте одновременно кнопки EXIT и STORE при включении модуля.

## ПРОВЕРКА ОБНОВЛЕНИЙ

С момента первоначального выпуска данного модуля, возможно, было выпущено новое встроенное программное обеспечение или файлы звукового ПЗУ. Чтобы обеспечить Ваш модуль DM8 последними звуковыми и программными возможностями, рекомендуем проверить закладку "Docs & Downloads" на сайте [www.alesis.com/dm8](http://www.alesis.com/dm8) на наличие доступных обновлений. Дополнительную информацию смотрите в разделе ОБНОВЛЕНИЕ МОДУЛЯ.

## КАЛИБРОВКА ПЕДАЛИ ХАЙ-ХЭТА

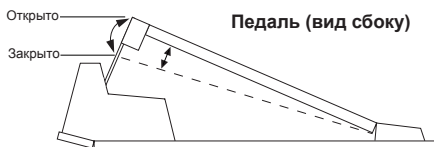
При первом подключении педали хай-хэта к модулю DM8 рекомендуем откалибровать её, чтобы модуль мог оптимально "считывать" движения педали. Если в каждой рабочей сессии Вы используете один и тот-же хай-хэт (даже если Вы его отключили и повторно подключили), Вам не придется каждый раз проводить калибровку, так как после калибровки Вы сохраните настройки своих триггеров (дополнительную информацию смотрите в разделе СОХРАНЕНИЕ И КОПИРОВАНИЕ, подраздел СОХРАНЕНИЕ НАСТРОЕК ТРИГГЕРОВ). Тем не менее, всякий раз, при подключении хай-хэта, отличного от предыдущего, Вам придется его откалибровать.

Чтобы откалибровать педаль хай-хэта:

1. Подключите педаль хай-хэта к модулю, но не нажимайте на неё.
2. На модуле нажмите EXT TRIG.
3. При помощи кнопок CURSOR вверх/вниз выделите поле "Input" в верхней части экрана, затем при помощи кнопок изменения значений UP/DOWN или диска VALUE выберите "HiHat."
4. Нажмите CAL (F1).
5. При полностью поднятой ("открытой") педали хай-хэта нажмите OPEN (F1) и дождитесь сообщения о завершении процесса.
6. При полностью нажатой ("закрытой") педали хай-хэта нажмите CLOS (F2) и дождитесь сообщения о завершении процесса.
7. Если Вы хотите точнее настроить регистрацию модулем "открытого" и "закрытого" положений, нажмите TRIM (F3). При помощи кнопок CURSOR вверх/вниз выберите "Open" (открыто) или "Closed" (закрыто), и используйте кнопки изменения значений UP/DOWN для регулировки настроек. *(Подсказка: Повышение величины "Closed" облегчает закрывание хай-хэта или его "заглушение".)*
8. Если хотите настроить характеристику чувствительности педали, нажмите CURV (F4). Используйте кнопки VALUE вверх/вниз или диск VALUE для выбора характеристики, которая лучше всего подходит под Ваш стиль игры. *(Подсказка: Для обычной игры на хай-хэте мы рекомендуем использовать характеристики LINEAR, LOG1 или LOG2.)*
9. После завершения подстройки параметров хай-хэта под Ваши предпочтения, нажмите EXIT для выхода из страницы калибровки (или нажмите DRUM KIT для возврата в главное окно).

**Примечание:** Триггерный вход HI-HAT CONTROL модуля не поддерживает педали экспрессии клавиатурного типа.

```
Input : HiHat
Sensitivity : 50
Function : TRIGGER
INP TRIG CURV CAL
```



## ДЕАКТИВАЦИЯ ЗАЩИТЫ ОТ ЗАПИСИ

Новый модуль DM8 поставляется с защитой от записи, поэтому Вы не сможете сохранить какие-либо изменения, сделанные с наборами, инструментами, последовательностями и т.д.

Чтобы выключить защиту от записи:

1. Нажмите UTILITY.
2. Нажмите SYS (F4).
3. Нажмите O/S (F3).
4. Нажмите MEM (F4).
5. Нажмите кнопку изменения значения DOWN или поверните диск VALUE против часовой стрелки так, чтобы в поле "WriteProt" появилось сообщение "OFF".
6. Нажмите DRUM KIT (барабанная установка) для возврата на главную страницу.

```
Utility:General
Tempo : PATTERN
Acc Pitch : A=440Hz
Contrast : 60
MTR0 MIDI TRIG SYS
```

```
Utility:O/S
Trig OS : U1.00
Sound ROM : U1.00
Sound OS : U1.00
```

```
SVSX INIT O/S MEM
Utility:Memory
Memory : 99% FREE
WriteProt : OFF
SVSX INIT O/S MEM
```

## ОСНОВНЫЕ ФУНКЦИИ

В данной части руководства описаны основные функции и принципы работы DM8. Все последующие разделы относятся к другой части данного руководства, в которой функции рассматриваются более основательно.

### ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПО МЕНЮ И РЕГУЛИРОВКА ПАРАМЕТРОВ

Пользовательский интерфейс DM8 был разработан с учётом простоты и удобства использования.

- **DRUM KIT (барабанная установка)** – Нажмите эту кнопку для выбора главного окна, в котором можно выбрать текущий набор ударных (Kit). (На этой странице можно нажать CURSOR (курсор) вниз и войти в меню настройки барабанной установки, где можно настроить уровень громкости всего набора ударных, параметры изменения программы MIDI или восстановить заводские настройки текущего набора ударных.)
- **SEQ (секвенсор)** – Нажмите эту кнопку для входа в меню секвенсора, где можно выбрать последовательность (Sequence) для воспроизведения и отрегулировать общие параметры секвенсора барабанного модуля.
- **EDIT INST (ред. инструмента) или EDIT ACCOMP (ред. аккомпанемента)** – Нажмите одну из этих кнопок для переназначения звуков триггера или для редактирования звучания трека аккомпанемента. Вы можете также настроить другие параметры, такие как эффекты, параметры скорости нажатия, настройки MIDI и многое другое.
- **EXT TRIG (внешние триггеры)** – Нажмите эту кнопку для регулировки чувствительности, параметров ложного срабатывания, порогов, кривых скорости нажатия и других настроек триггеров.
- **UTILITY (служебные функции)** – Нажмите эту кнопку для входа в меню служебных функций, где Вы можете настроить параметры метронома и MIDI, обновить или сбросить модуль и выполнить много других операций.

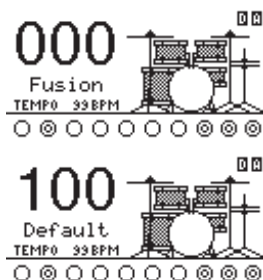
Перемещаться по меню и изменять настройки и параметры, отображаемые на ЖК-дисплее модуля, можно при помощи следующих средств управления:

- **ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ КНОПКИ** – При нажатии кнопок F1, F2, F3 и F4 будет выбрана любая "закладка", которая отображается над соответствующей кнопкой на ЖК-дисплее.
- **CURSOR (курсор) вверх / вниз** – При нажатии любой из этих кнопок происходит перемещение вверх или вниз по меню на экране. (Нажатие кнопки CURSOR вниз из главного окна приведет к вызову окна настройки набора ударных, где можно отрегулировать параметры громкости и MIDI текущего набора ударных.)
- **Диск VALUE (значение)** – Поверните колесико по часовой стрелке или против часовой стрелки для изменения выбранной позиции меню (обычно выделенной). Это позволяет быстро регулировать настройки и параметры – чем быстрее будете поворачивать колесико, тем быстрее будут перебираться опции.
- **Изменение значения UP (вверх) / DOWN (вниз)** – Нажмите кнопку изменения значения UP (вверх) или DOWN (вниз) для изменения выбранной позиции меню (обычно выделенной) на один шаг изменения за одно нажатие. Эти кнопки используются для более точной регулировки настроек, в отличие от диска VALUE.
- **EXIT (выход)** – Нажмите эту кнопку для возврата в предыдущее меню.

Дополнительную информацию об этих и других элементах управления смотрите в разделе ФУНКЦИИ НА ВЕРХНЕЙ ПАНЕЛИ.

### НАБОРЫ УДАРНЫХ

В модуле DM8 встроены 100 предустановленных наборов и 100 пустых пользовательских наборов ударных. Набор ударных представляет собой подборку звуков, которые Вы можете выбрать в модуле, и которые будут выдаваться ударными инструментами установки при игре на них. Предустановленные наборы являются предварительно запрограммированными, поэтому Вы можете сразу начать играть, установив первоклассные звуки. Пустые пользовательские наборы служат для того, чтобы Вы могли создавать свои собственные наборы ударных, назначая отдельные звуки каждому триггеру в установке. Кроме того, Вы можете сохранить предустановленные наборы в пользовательской памяти, создавая еще больше возможностей для творчества. (Параметры по умолчанию можно легко восстановить путём переинициализации модуля).



Для выбора набора ударных просто нажмите DRUM KIT, чтобы попасть в главное окно, а затем, пользуясь кнопками изменения значения UP / DOWN или диском VALUE, выберите новый номер набора ударных.

Дополнительную информацию по выбору и редактированию наборов смотрите в разделе НАБОРЫ УДАРНЫХ, ТЕМБРЫ, АККОМПАНИМЕНТ И ИНСТРУМЕНТЫ.

**Важно:** В любой заданный момент времени в модуле DM8 всегда имеется выбранный набор ударных и выбранная последовательность. Если Вы изменяете последовательность, то текущий набор ударных изменяется на другой набор, который связан с этой последовательностью. Если Вы изменяете набор ударных, то при этом НЕ изменяется текущая последовательность. Однако, если Вы проиграете текущую последовательность, то аккорды или "группы ударов" могут прозвучать необычно. В таком случае рекомендуется мьютировать слой В (Layer B) аккомпанемента данного набора ударных (дополнительную информацию см. в подразделе РЕДАКТИРОВАНИЕ ПАРАМЕТРОВ ТЕМБРА И АККОМПАНИМЕНТА) или мьютировать весь аккомпанемент, нажав MUTE ACCOMP.

## ТЕМБРЫ: СЛОИ И ИНСТРУМЕНТЫ

Всякий раз при ударе по триггеру своей электронной ударной установки (например, по тарелке, по пэду барабана и т.п.), в модуле будет включаться тембр (Voice). Тембр представляет собой звук, назначенный данному триггеру. Каждый тембр состоит из двух слоёв (Layers), а каждый слой имеет свой собственный инструмент (звук ударного инструмента, например, тома, малого барабана, хай-хэта и т.д.), который можно выбирать или редактировать.

Мы сформировали свойство двухслойности в DM8 таким образом, чтобы Вы могли играть на своей электронной ударной установке, используя более мощные составные и многоуровневые звуки и тембры. Вы можете вносить едва различимые или резкие изменения в звучание Ваших наборов, изменяя инструменты каждого слоя. Более того, можно регулировать конкретные параметры тембров ударного инструмента (например, настройку, скорость нажатия, реверберацию, панорамирование и т.д.) в модуле.

Дополнительную информацию по выбору и редактированию тембров смотрите в разделе НАБОРЫ УДАРНЫХ, ТЕМБРЫ, АККОМПАНИМЕНТ И ИНСТРУМЕНТЫ.



## ГРОМКОСТЬ

Возможно Вы заметили, что существует несколько способов регулировки громкости Вашего выступления при использовании DM8. Таким образом, можно:

- Регулировать уровни тембров в наборе:** Нажмите DRUM KIT, чтобы попасть в главное окно, а затем нажмите EDIT INST. При помощи кнопок изменения значения UP / DOWN или наборного диска VALUE выберите тембр для редактирования (в верхней части ЖК-дисплея) (или ударьте по триггеру при включенном режиме привязки ноты NOTE CHASE). Нажмите LVL (F2), чтобы перейти на страницу уровня. (Помните, что у каждого тембра есть два слоя, А и В, переключение между которыми выполняется кнопкой EDIT INST.)
- Отрегулировать уровень всего набора ударных:** Нажмите DRUM KIT, чтобы попасть в главное окно, затем нажмите CURSOR вниз для перехода в меню настройки барабанной установки, где Вы сможете установить уровень всего набора ударных.



Обратите внимание на то, что настройки чувствительности, порога, кривой скорости нажатия триггеров модуля также могут влиять на динамику Вашего выступления. Дополнительную информацию по настройке этих и других параметров смотрите в разделе МЕНЮ ВНЕШНИХ ТРИГГЕРОВ.

## ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ

Встроенный секвенсор модуля DM8 позволяет записывать, накладывать, редактировать, воспроизводить и закливать последовательности (шаблоны ударных инструментов). Можно также настроить такие параметры, как темп, размер такта и квантизацию последовательности.

**Чтобы попасть в секвенсор, нажмите кнопку SEQ на модуле, и теперь можно перемещаться по меню или регулировать настройки соответствующим образом.**

Дополнительную информацию по использованию секвенсора смотрите в разделе ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ.

**Важно:** В любой заданный момент времени в модуле DM8 всегда имеется выбранный набор ударных и выбранная последовательность.

Если Вы изменяете последовательность, то текущий набор ударных изменяется на другой набор, который связан с этой последовательностью.

Если Вы изменяете набор ударных, то при этом НЕ изменяется текущая последовательность. Однако, если Вы проиграете текущую последовательность, то аккорды или "группы ударов" могут прозвучать необычно. В таком случае рекомендуется мьютировать слой B (Layer B) аккомпанемента данного набора ударных (дополнительную информацию см. в подразделе РЕДАКТИРОВАНИЕ ПАРАМЕТРОВ ТЕМБРА И АККОМПАНеМЕНТА) или мьютировать весь аккомпанемент, нажав MUTE ACCOMP.



## СОХРАНЕНИЕ ДАННЫХ

Модуль DM8 способен сохранять информацию, которую Вы вводите, для использования в последующих рабочих сессиях. К такой информации относятся наборы ударных, последовательности, которые Вы редактируете или записываете, параметры инструментов или наборов ударных, и многое другое. Кроме того, поскольку для пользовательских наборов ударных и последовательностей предусмотрено несколько ячеек, можно также сохранять и предустановки (первые 100 наборов ударных или первые 75 последовательностей).

**Чтобы сохранить набор ударных, инструмент или последовательность, нажмите кнопку DRUM KIT или SEQ (соответственно) для выбора позиции, которую Вы хотите сохранить, а затем нажмите кнопку STORE.** (При сохранении набора или инструмента появится запрос об указании конкретного набора или инструмента.)

С помощью кнопок CURSOR вверх / вниз и кнопок изменения значения UP / DOWN или диска VALUE выберите набор или последовательность "From" (то, что Вы хотите сохранить) и набор или последовательность "To" (где Вы хотите сохранить).

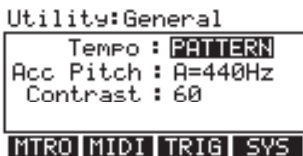
Дополнительную информацию по использованию функции сохранения данных смотрите в разделе СОХРАНЕНИЕ И КОПИРОВАНИЕ ДАННЫХ.

## СЛУЖЕБНЫЕ ФУНКЦИИ

Меню служебных функций позволяет управлять глобальными настройками, такими как перенаправление выхода, а также настройками метронома, MIDI и темпа. Также в этом меню можно передавать данные исключительных системных сообщений SysEx, а также выполнять переинициализацию модуля DM8 (то есть, восстановление заводских настроек).

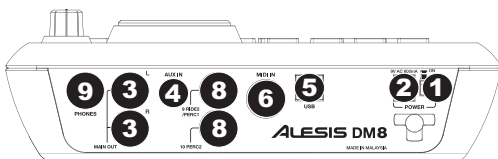
**Чтобы попасть в меню служебных функций нажмите на модуле кнопку UTILITY, и можете пользоваться меню или регулировать настройки соответствующим образом.**

Дополнительную информацию смотрите в разделе МЕНЮ СЛУЖЕБНЫХ ФУНКЦИЙ.



## ФУНКЦИИ НА ЗАДНЕЙ ПАНЕЛИ УСТРОЙСТВА

- ВЫКЛЮЧАТЕЛЬ ПИТАНИЯ (POWER)** – Включение/выключение модуля.
- ВХОД ПИТАНИЯ (POWER)** – Подключите к этому входу прилагаемый адаптер переменного тока, а затем подключите адаптер к источнику питания.



### ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ:

Используйте только прилагаемый к модулю DM8 блок питания.



- ГЛАВНЫЙ ВЫХОД (MAIN OUT)** – Используйте 1/4-дюймовые кабели TRS для подключения этих выходов к усилителю или акустической системе. Громкость этих выходов регулируется ручкой VOLUME на верхней панели.
- ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЙ ВХОД (AUX IN)** – Подключите к этому входу внешний источник звука, например, CD-проигрыватель, с помощью 1/8-дюймового стерео-кабеля.
- USB** – Для подключения модуля к Вашему компьютеру через этот USB-порт используйте стандартный кабель USB. Это подключение позволяет посылать с модуля MIDI-сообщения через USB-соединение на внешний программный модуль ударных. Через это соединение также возможна передача файлов SysEx.
- ВХОД MIDI (MIDI IN)** – Для подключения этого входа к выходу MIDI внешнего устройства MIDI используйте стандартный пятиконтактный MIDI-кабель.
- ПОДКЛЮЧЕНИЕ КАБЕЛЬНОГО ЖГУТА** – Подключите к этому разъему прилагаемый кабельный жгут, затем подключите кабели к соответствующим триггерам.
- ТРИГГЕРНЫЕ ВХОДЫ** – При наличии дополнительных пэдов ударных, тарелок или других триггеров, можно использовать стандартные 1/4-дюймовые кабели для подключения их к триггерным входам "RIDE 2/PERC1" или "PERC2". При использовании двухзонных пэдов или тарелок (например, барабана с триггерами на мембране и ободу, или тарелки, создающей звуки удара по "куполу" или по телу тарелки) для подключения обеих зон необходимы кабели TRS.
- ВЫХОД НА НАУШНИКИ** – Подключите свои наушники с 1/4-дюймовым штекером к этому выходу. Регулировку громкости этого выхода можно осуществлять ручкой VOLUME на верхней панели модуля.

*Примечание: Триггерный вход HI- HAT CONTROL модуля не поддерживает педали экспрессии клавиатурного типа.*

## ФУНКЦИИ НА ВЕРХНЕЙ ПАНЕЛИ

- ГРОМКОСТЬ (VOLUME)** – Регулировка уровня громкости главного выхода (MAIN OUT) и выхода на наушники (PHONES).
- ВКЛ / ВЫКЛ МЕТРОНОМА (METRONOME ON / OFF)** – Включение или выключение метронома.
- ЖК-дисплей** – Отображение системных меню, параметров и других настроек при использовании модуля DM8.
- ФУНКЦИОНАЛЬНЫЕ КНОПКИ "F"(1-4)** – Эти кнопки позволяют перемещаться по меню, отображаемому на ЖК-дисплее. Нажимайте функциональную кнопку для выбора "виртуальной" кнопки или закладки, которая отображается над функциональной кнопкой на ЖК-дисплее.
- КУРСОР (CURSOR) ВВЕРХ / ВНИЗ** – Используйте эти кнопки для перемещения (вертикального) по доступным параметрам, отображаемым в меню на ЖК-дисплее.



*Примечание: Нажав кнопку CURSOR вниз в главном окне, можно настраивать общие параметры текущего набора ударных.*



6. **ДИСК ЗНАЧЕНИЙ (VALUE)** – Поворачивайте это колесико для увеличения и уменьшения значений и параметров, отображаемых на ЖК-дисплее.
7. **ЗНАЧЕНИЕ ВВЕРХ (UP) / ВНИЗ (DOWN)** – Используйте эти кнопки для увеличения и уменьшения значений и параметров, отображаемых на ЖК-дисплее. При выполнении пошаговой регулировки параметров удобнее использовать именно эти кнопки, вместо диска VALUE.
8. **ВЫХОД (EXIT)** – Нажмите эту кнопку для возврата в предыдущее меню, отображаемое на ЖК-дисплее.
9. **БАРАБАНАЯ УСТАНОВКА (DRUM KIT)** – Возврат в главное окно на ЖК-дисплее. Из этого окна, при помощи диска VALUE или кнопок UP / DOWN, можно выбрать текущий набор ударных.
10. **СЛУЖЕБНЫЕ ФУНКЦИИ (UTILITY)** – Вход в меню служебных функций, где можно настроить определённые "глобальные" параметры, которые влияют на общую работу модуля DM8 (например, темп, MIDI, перенаправление выхода, чувствительность триггеров и т.д.). (Дополнительную информацию смотрите в Справочном руководстве.)
11. **ВНЕШ. ТРИГГЕРЫ (EXT TRIG)** – Позволяет настроить параметры, связанные с переключением триггеров. Настройка этих параметров используется для изменения чувствительности и реакции установки.  
*Примечание: Изменение этих параметров будет влиять на ВСЕ наборы ударных.*
12. **ПРИВЯЗКА НОТЫ (NOTE CHASE)** – Включение / выключение режима Note Chase. Если ударить по триггеру при включенном режиме Note Chase, этот триггер автоматически выбирается для редактирования. Также триггер можно выбрать путем выделения поля триггера на ЖК-дисплее при помощи кнопок CURSOR вверх / вниз, и последующего использования кнопок изменения значения UP / DOWN или диска VALUE.
13. **РЕД. ИНСТ. (EDIT INST)** – Нажмите эту кнопку для редактирования инструмента, назначенного входу триггера. При редактировании, нажатие этой кнопки позволяет переключаться между двумя слоями триггера. Текущий слой (A или B) будет выделен в верхнем правом углу ЖК-дисплея.
14. **РЕД. АККОМП. (EDIT ACCOMP)** – Нажмите на эту кнопку для регулировки настроек Вашего аккомпанемента. Регулируемые параметры будут показаны на ЖК дисплее.
15. **ПРОСЛУШИВАНИЕ (PREVIEW)** – Нажмите на эту кнопку для предварительного прослушивания звучания текущего триггера. Это может быть полезным при программировании модуля DM8, если он не подключен к Вашей ударной установке, если не удобно ударять по пэдам и т.д.
16. **СОХРАНИТЬ (STORE)** – Нажмите эту кнопку для сохранения изменений, выполненных с текущим набором ударных, последовательностью, настройками триггеров или глобальными настройками. Для выбора места назначения, где будет сохранен набор ударных или последовательность, используйте диск VALUE или кнопки изменения значений UP / DOWN. При сохранении набора ударных также будут сохранены его инструменты и все его параметры. При сохранении последовательности выполняется сохранение соответствующего набора ударных и аккомпанемента.
17. **ПОСЛ.(SEQ)** – Нажмите на эту кнопку, чтобы попасть в секвенсор модуля, где Вы можете создавать и редактировать шаблоны ударных и аккомпанемента.
18. **МЬЮТИРОВАНИЕ УДАРНЫХ (MUTE DRUMS)** – Нажмите на эту кнопку для мьютирования трека ударных в последовательности.
19. **МЬЮТИРОВАНИЕ АККОМП. (MUTE ACCOMP)** – Нажмите на эту кнопку для мьютирования трека аккомпанемента в последовательности.
20. **ОСТАНОВКА** – Остановка воспроизведения текущей последовательности. Удерживая нажатой кнопку остановки, поворачивайте диск VALUE для "прокрутки" последовательности вперед и назад. Удерживая нажатой кнопку остановки, нажимайте кнопки UP / DOWN для "пошагового" перемещения вперед или назад по каждому из "событий" в последовательности. При перемещении по последовательности таким способом Вы будете слышать воспроизведение последовательности по мере движения по ней.
21. **ВОСПРОИЗВЕДЕНИЕ / ♪** – Проигрывание текущей последовательности. Если нажать на эту кнопку удерживая нажатой кнопку остановки, то можно переместиться назад к предыдущему такту в последовательности.
22. **ЗАПИСЬ (REC) / 📁** – Запись новой последовательности. Если нажать на эту кнопку удерживая нажатой кнопку остановки, то можно переместиться к следующему такту в последовательности.
23. **ОТВИВКА ТЕМПА (TAP TEMPO)** – Постукивайте по этой кнопке с необходимой частотой, чтобы задать новый темп для последовательности. Изменить темп можно также при помощи диска VALUE или кнопок UP / DOWN, удерживая при этом кнопку TAP TEMPO.

## НАБОРЫ УДАРНЫХ, ТЕМБРЫ, АККОМПАНЕМЕНТ И ИНСТРУМЕНТЫ

Модуль DM8 имеет 100 предустановленных наборов ударных и 100 пользовательских наборов ударных, которые можно выбрать в главном окне. Каждый набор ударных представляет собой подборку тембров – или звуков ударных – которые назначаются каждому триггеру, подключенному к модулю DM8. При ударе по триггеру будет звучать заданный тембр.

Каждый тембр состоит из двух слоёв, каждый из которых имеет свой собственный инструмент. Оба слоя звучат вместе, позволяя создавать мощные составные и многослойные звуки и тембры для большей динамичности выступления.

Изменить звучание Вашего выступления можно выбирая различные наборы ударных или редактируя наборы ударных путем изменения инструментов, из которых состоит каждый из тембров. Можно также редактировать разные параметры самих инструментов (например: уровень, панорамирование, затухание, реверберация и т.д.) в каждом наборе ударных.

**ВАЖНО:** В любой заданный момент времени в модуле DM8 всегда имеется выбранный набор ударных и выбранная последовательность. Если Вы изменяете последовательность, то текущий набор ударных изменится на другой набор, который связан с этой последовательностью. Если Вы изменяете набор ударных, то при этом НЕ изменяется текущая последовательность. Однако, если Вы проиграете текущую последовательность, то аккорды или "группы ударов" могут прозвучать необычно. В таком случае рекомендуется мытировать слой B (Layer B) аккомпанемента данного набора ударных (дополнительную информацию см. в подразделе РЕДАКТИРОВАНИЕ ПАРАМЕТРОВ ТЕМБРА И АККОМПАНЕМЕНТА) или мытировать весь аккомпанемент, нажав MUTE ACCOMP.

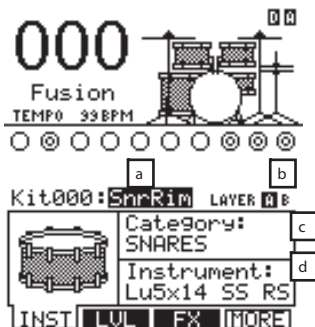
### ВЫБОР НАБОРА УДАРНЫХ

1. Нажмите кнопку DRUM KIT для перехода в главное окно.
2. При помощи кнопок UP / DOWN или диска VALUE выберите набор ударных. Номер, название и графическое изображение набора ударных будут изменяться при перемещении по разным наборам ударных.
3. Стукните по триггерам для проверки звучания набора ударных. Для установки уровней, которые могут быть вызваны вместе с набором ударных, настройте параметры уровня ("Level") отдельных триггеров (см. РЕДАКТИРОВАНИЕ ПАРАМЕТРОВ ТЕМБРА И АККОМПАНЕМЕНТА в этом разделе) и/или всего набора ударных (см. НАСТРОЙКА БАРАБАННОЙ УСТАНОВКИ в этом разделе).



### РЕДАКТИРОВАНИЕ ИНСТРУМЕНТОВ В НАБОРЕ УДАРНЫХ

1. Нажмите DRUM KIT для перехода в главное окно.
2. Нажмите EDIT INST. В верхней части экрана будет показан номер и название набора ударных, инструменты (тембры ударных) которого будут редактироваться.
3. Выберите INST (F1). В новом окне будет отображено:
  - a. Тембр триггера, который Вы редактируете (тебр отображается номер Набора ударных и название Тембра)
  - b. Слой (каждый Тембр состоит из двух слоёв, каждый из которых имеет свой собственный Инструмент)
  - c. Категория (тип или "класс" звука ударного инструмента, который назначен в данный момент этому Слою)
  - d. Инструмент (звук ударного инструмента для этого Слоя)
4. Выберите тембр, инструмент которого Вы хотите изменить, нажав на кнопку NOTE CHASE и ударив по необходимому триггеру. Кроме того, тембр (рядом с номером набора ударных) также можно выбрать, используя кнопки CURSOR вверх / вниз для его выделения, а затем изменить его при помощи кнопок UP / DOWN или диска VALUE.
5. Выберите слой, который Вы будете редактировать в этом тембре. Для этого нажмите EDIT INST. При нажатии этой кнопки происходит переключение между слоями A и B.
6. Выберите категорию, которую Вы хотите назначить данному тембру. Для этого нажмите CURSOR вверх / вниз, чтобы выделить поле категории, а затем измените её при помощи кнопок UP / DOWN или диска VALUE.
7. Выберите инструмент для данного слоя. Для этого нажмите CURSOR вверх / вниз, чтобы выделить поле инструмента, а затем измените его при помощи кнопок UP / DOWN или диска VALUE. Чтобы прослушать выбранный в данный момент звук, ударьте по соответствующему триггеру или нажмите PREVIEW на модуле.



**Примечание:** Доступные инструменты для категорий хай-хэта и райд-тарелки представляют собой предопределённые наборы звуков, разработанные для совместного использования (например, хай-хэт может воспроизводить открытое, закрытое, "тикающее" или сплэш-звучание). Вы можете назначить любую понравившуюся Вам категорию или инструмент триггером хай-хэта и тарелки райд, но так как другие инструменты разработаны для работы по отдельности, то результаты будут разными.

## РЕДАКТИРОВАНИЕ АККОМПАНЕМЕНТА В НАБОРЕ УДАРНЫХ

- Если выбран набор ударных, аккомпанемент которого Вы хотите редактировать, нажмите EDIT ACCOMP. В окне появится:
  - номер Набора ударных, Аккомпанемент которого Вы будете редактировать
  - Слой (Аккомпанемент состоит из двух слоёв, каждый из которых имеет свой собственный Инструмент)
  - Категория (тип или "класс" звука, который назначен в данный момент этому Слою)
  - Инструмент (звук для этого Слоя)
- Выберите слой, который Вы будете редактировать в этом аккомпанементе. Для этого нажмите EDIT ACCOMP. При нажатии этой кнопки происходит переключение между слоями A и B.
- Выберите категорию, которую Вы хотите назначить данному тембру. Для этого нажмите CURSOR вверх / вниз, чтобы выделить поле категории, а затем измените её при помощи кнопок UP / DOWN или диска VALUE.
- Выберите инструмент для данного слоя. Для этого нажмите CURSOR вверх / вниз, чтобы выделить поле инструмента, а затем измените его при помощи кнопок UP / DOWN или диска VALUE. Чтобы прослушать выбранный в данный момент звук, ударьте по соответствующему триггеру или нажмите PREVIEW на модуле.



### Полезная информация об аккомпанементе:

Трек аккомпанемента состоит из басовой линии и других звуков синтезатора, которые Вы слышите при воспроизведении модулем последовательности. Трек ударных и трек аккомпанемента проигрываются одновременно, кроме того, можно мьютировать любой из треков во время воспроизведения при помощи кнопок MUTE DRUMS или MUTE ACCOMP.

Так же как любой ударный инструмент из набора ударных принадлежит к категории (например, KICKS, SNARES, LATIN PERC и т.п.), так и инструменты аккомпанемента сгруппированы в несколько категорий: BASS, SYN BASS, FX и HIT GROUPS.

Кроме того, подобно тембрам ударных, аккомпанемент имеет два слоя инструментов. Слой A обычно представляет басовую линию. Слой B часто является чем-то другим – дополнительной мелодической линией, аккордами или "ударами".

Иногда необходимо поменять инструмент в категориях BASS и SYN BASS или между ними – бас будет иметь другой тон или качество, в то время как сама по себе басовая линия (ноты, которые Вы слышите) остается той же самой. Однако при редактировании инструментов в категориях FX или HIT GROUPS это может резко изменить способ звучания последовательности, если она использует данный набор ударных.

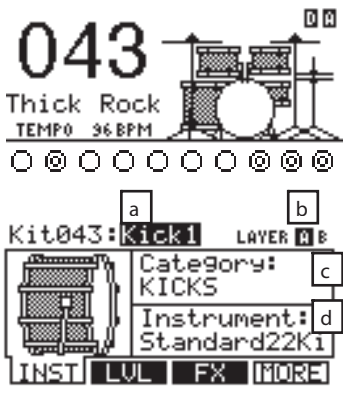
В таком случае рекомендуется мьютировать этот слой аккомпанемента данного набора ударных (дополнительную информацию см. в подразделе РЕДАКТИРОВАНИЕ ПАРАМЕТРОВ ТЕМБРА И АККОМПАНЕМЕНТА) или мьютировать весь аккомпанемент, нажав MUTE ACCOMP.

## РЕДАКТИРОВАНИЕ ПАРАМЕТРОВ ТЕМБРА И АККОМПАНЕМЕНТА

При редактировании наборов ударных путем смены инструментов в тембре ударного инструмента или аккомпанемента можно также редактировать различные параметры, которые влияют на каждый слой и, следовательно, на инструмент этого слоя. Это можно выполнить для тембров ударных или для аккомпанемента, хотя некоторые из описанных ниже параметров могут редактироваться только для одного из них.

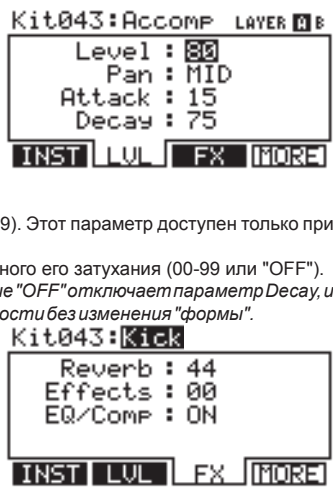
**Примечание:** DM8 будет запоминать любые изменения, сделанные с инструментами или параметрами, при перемещении между различными наборами ударных.

1. Нажмите DRUM KIT для перехода в главное окно.
2. Нажмите EDIT INST для редактирования параметров тембра ударного инструмента или EDIT ACCOMP для редактирования параметров аккомпанемента. В верхней части экрана будет показан номер и название набора ударных, инструменты (тембры ударных или аккомпанемент) которого будут редактироваться.
3. Выберите INST (F1). В новом окне будет отображено:
  - a. Тембр триггера, который Вы редактируете (будет отображаться номер Набора ударных и название Тембра). При редактировании аккомпанемента тут будет отображаться "Accomp."
  - b. Слой (каждый звук триггера или трек Аккомпанемента состоит из двух Слоёв, каждый из которых имеет свой собственный Инструмент)
  - c. Категория (тип или "класс" звука ударного инструмента или Аккомпанемента, который назначен в данный момент этому Слою)
  - d. Инструмент (звук ударного инструмента или Аккомпанемента для этого Слоя)
4. Если Вы редактируете тембр, тогда выберите тембр, инструмент которого Вы хотите изменить, нажав на кнопку NOTE CHASE и ударив по необходимому триггеру. Кроме того, тембр (рядом с номером набора ударных) также можно выбрать используя кнопки CURSOR вверх / вниз для его выделения, затем его можно изменить при помощи кнопок UP / DOWN или диска VALUE. (Этот шаг не является обязательным при редактировании аккомпанемента.)



**Примечание:** Таким же образом Вы можете изменить текущий тембр в любом из последующих меню. Также можно переключаться между слоями при помощи кнопки EDIT INST, если в верхнем правом углу ЖК-дисплея отображается селектор слоёв "Layer: AB".

5. При помощи функциональных кнопок выберите любую из опций в нижней части ЖК-дисплея. Используйте CURSOR вверх / вниз для перемещения по пунктам меню и кнопки UP / DOWN или диск VALUE для настройки параметров.
  - **LVL (F2, 1-я страница):**
    - **Level:** Уровень громкости выбранного слоя (01- 99 или "OFF" (выкл.)).
    - **Pan:** Панорамирование для выбранного слоя ("L50" - "MID" - "R50").
    - **Attack:** Уровень громкости начальной атаки ноты (00-99). Этот параметр доступен только при редактировании аккомпанемента.
    - **Decay:** Продолжительность слышимости звука до полного его затухания (00-99 или "OFF").
  - **FX (F3, 1-я страница):**
    - **Reverb:** Величина реверберации тембра (00-99).
    - **Effects:** Уровень громкости тембра, посылаемого на процессор эффектов модуля DM8 (00-99).
    - **EQ/Comp:** Пересылает тембр в эквалайзер и компрессор модуля DM8 ("ON" (вкл.) или "OFF" (выкл.)).



- **TONE (F1, 2-я страница):**

- **Semitone:** Настройка инструмента в пределах  $\pm 12$  полутонов.
- **Fine Tune:** Настройка инструмента в пределах  $\pm 50$  центов.
- **Filter:** Частота среза для данного типа фильтра (см. ниже) (00-99).
- **Type:** Тип фильтра ("LOPASS" (ФНЧ) или "HIPASS" (ФВЧ)).

```
Kit043:Kick LAYER A B
Semitone : +3
Fine Tune : 00
Filter : 99
Type : LOPASS
TONE DYN OTHR BACK
```

- **DYN (F2, 2-я страница):**

- **Vel>Decay:** Скорость нажатия ноты будет управлять временем затухания данного звука ( $\pm 00-99$ ). При положительных значениях ноты с более высокой скоростью нажатия будут иметь более продолжительное время затухания. При отрицательных значениях ноты с более высокой скоростью нажатия будут иметь более короткое время затухания.
- **Vel>Filtr:** Скорость нажатия ноты будет управлять частотой среза фильтра ( $\pm 00-99$ ).
- **Vel>Level:** Этот параметр позволяет установить степень чувствительности инструмента к скорости нажатия (00-99). Чем выше параметр, тем больший динамический диапазон Вы получите во время игры. При значении "00" вообще не будет динамических изменений.
- **Vel>Pitch:** Скорость, с которой Вы ударяете по триггеру, будет управлять высотой тона звука ( $\pm 00-99$ ). При положительных значениях более сильные удары будут повышать высоту тона. При отрицательных значениях более сильные удары будут понижать высоту тона. (Этот параметр недоступен для всех позиций в категориях BASS или SYN BASS при редактировании аккомпанемента.)

```
Kit043:Kick LAYER A B
Vel>Decay : 00
Vel>Filtr : 00
Vel>Level : 90
Vel>Pitch : 00
TONE DYN OTHR BACK
```

- **OTHR (F3, 2-я страница):**

- **Output:** Выход, через который будет подаваться тембр или аккомпанемент. При выборе варианта "MAIN" тембр или аккомпанемент будет подаваться через главный выход (MAIN OUT). При выборе варианта "AUX" тембр или аккомпанемент будет подаваться через вспомогательный выход (AUX OUT).

*Примечание:* Если в меню служебных функций (Utility) для параметра "Output" выбрано значение "Main>Aux", то вариант "AUX" будет отображаться здесь как "AUX(N/A)" (вспомогательный

(не доступен)). Это обусловлено тем, что сигнал вспомогательного выхода "дублирует" сигнал главного выхода. Дополнительную информацию смотрите в подразделе ОБЩИЕ ПАРАМЕТРЫ раздела МЕНЮ СЛУЖЕБНЫХ ФУНКЦИЙ.

- **Priority:** Определяет степень "приоритета полифонии" тембра или аккомпанемента – "LOW" (низкий), "MEDIUM" (средний) или "HIGH" (высокий). "Полифония" представляет собой одновременное звучание инструментов (например, если Вы одновременно ударяете по нескольким триггерам: хай-хэта, малого барабана и большого барабана). Модуль DM8 обладает 64-голосной полифонией. Это значит, что одновременно могут звучать до 64 тембров. По достижении этого предела, тембры или аккомпанемент с менее высоким приоритетом полифонии могут быть приглушены, чтобы могли звучать тембры или аккомпанемент с более высоким приоритетом.
- **MuteGroup:** Группа мьютирования MuteGroup назначается тембру при необходимости (01-09 или "OFF" (выкл.)). Если два или более триггеров назначены в группу мьютирования, то тембр, звучащий в данный момент, будет приглушаться при вступлении другого тембра из этой группы мьютирования. Существует 9 доступных групп MuteGroup.

*Пример:* Если "Kick1" (большой барабан) и "SnrHd" (мембрана малого барабана) назначены в одну группу MuteGroup, то звучание Вашего малого барабана будет обрываться при ударе в большой барабан, и наоборот.

```
Kit043:Kick
Output : MAIN
Priority : MEDIUM
MuteGroup : OFF
Playback : POLY
TONE DYN OTHR BACK
```

*Примечание:* Функция MuteGroup особенно полезна для настройки нескольких звуков, издаваемых одним и тем же инструментом, наподобие звука "открытого" треугольника, в отличие от "закрытого" треугольника, или звука от удара по гуиро, в отличие от стрекожащего звука при проведении по нему скребком.

- Playback:** Указывает на то, как будут рассматриваться повторные удары по одному и тому же триггеру: как полифонические (POLY) или как монофонические (MONO). При установке "POLY" (по умолчанию), допускается одновременное звучание последовательных ударов по одному и тому же триггеру, как при полифонии (см. "**Приоритет**" выше). При выборе значения "MONO", последовательные удары по одному и тому же триггеру будут приглушать предыдущие удары.

**Примечание:** По умолчанию в параметре *Playback* установлено значение *POLY*, которое является более естественным для акустических барабанов. Значение *MONO* может быть полезным для искусственных ударных или для имитации устаревших драм-машин.

## РЕДАКТИРОВАНИЕ ПАРАМЕТРОВ MIDI

Данная страница позволяет редактировать различные связанные с MIDI параметры для каждого триггера. Для их редактирования,

1. Нажмите DRUM KIT для перехода в главное окно.
2. Нажмите EDIT INST. В верхней части экрана будет показан номер и название набора ударных, инструменты (тембры ударных) которого будут редактироваться.
3. Выберите MIDI (F2). В верхней части нового окна будет отображаться тембр триггера, который Вы редактируете. Вы можете выбрать другой триггер, нажав NOTE CHASE и ударив по нужному триггеру. Кроме того, тембр (рядом с номером набора ударных) также можно выбрать используя кнопки CURSOR вверх / вниз для его выделения, затем его можно изменить при помощи кнопки UP / DOWN или диска VALUE.

**Примечание:** Таким же образом Вы можете изменить текущий тембр в любом из последующих меню.

4. После выбора тембра, который Вы хотите редактировать, выберите любую из опций в нижней части ЖК-дисплея при помощи функциональных кнопок. Используйте CURSOR вверх / вниз для перемещения по пунктам меню и кнопки UP / DOWN или диск VALUE для настройки параметров:

### a. MIDI

- MIDI Chan:** Канал MIDI, по которому триггер будет передавать сообщения MIDI.
- MIDI Note:** Нота MIDI, которая будет передаваться. Число представляет собой номер ноты MIDI; рядом с ним отображается соответствующая музыкальная нота. (**Примечание:** Нота MIDI для тарелок хай-хэта и райд является фиксированной и не может быть переназначена.)
- Gate Time:** Длительность ноты, посылаемой от триггера при ударе. Доступный диапазон составляет 00-99 мс, затем идут длительности нот (1/32, 1/16, 1/8, 1/4 и 1/2 – с обычным или триольным делением для каждого значения) или "OFF" (выкл.).
- Note Off:** Как отсылается сообщение об отключении ноты MIDI. При выборе варианта "NOT SENT" сообщение об отключении ноты MIDI не будет передаваться. При выборе "SENT" сообщение об отключении ноты MIDI будет передаваться через интервал времени, задаваемый параметром Gate Time (выше). При выборе варианта "ALTERNATE" одиночный удар по триггеру приведет к отправке его ноты MIDI; повторный удар по триггеру приведет к отправке сообщения об отключении ноты MIDI.

### b. CHORD / ARP

- OFF:** Триггер будет передавать только ноту MIDI, назначенную ему.
- CHORD:** Триггер будет передавать до четырех нот MIDI одновременно при ударе по нему. Здесь Вы можете выбрать дополнительные три ноты. Число представляет собой номер ноты MIDI; рядом с ним в скобках отображается соответствующая музыкальная нота.
- ARPEGGIO:** Триггер будет передавать до четырех нот MIDI, но с каждым ударом они будут чередоваться (например при ударе по триггеру в первый раз будет посылаться его первая нота MIDI; во второй раз будет передаваться вторая нота; в третий раз будет передаваться третья нота). Здесь Вы можете выбрать три дополнительные ноты. Число представляет собой номер ноты MIDI; рядом с ним в скобках отображается соответствующая музыкальная нота.



## РЕДАКТИРОВАНИЕ ПАРАМЕТРОВ ЭФФЕКТОВ

На этой странице можно применить разнообразные эффекты, такие как реверберация, хорус или задержка, ко всему набору ударных.

1. Нажмите DRUM KIT для перехода в главное окно.
2. Нажмите EDIT INST. В верхней части экрана будет показан номер и название набора ударных, эффекты которого будут редактироваться.
3. Выберите FX (F4).
4. При помощи функциональных кнопок выберите любую из опций в нижней части ЖК-дисплея. Используйте CURSOR вверх / вниз для перемещения по пунктам меню и кнопки UP / DOWN или диск VALUE для настройки параметров:



- a. **RVB** (реверберация)
  - **Type:** Тип применяемой реверберации (чаще всего типы реверберации именуются по типу помещения, реверберация которого имитируется). Для отключения эффектов в наборе ударных выберите "OFF".
  - **Size:** Размер виртуального "помещения", определяемого типом реверберации.
  - **Color:** Величина высокочастотного демпфирования реверберации, которая влияет на её тембр.
  - **Level:** Уровень реверберации.
- b. **FX** (прочие эффекты)
  - **Type:** Тип применяемого эффекта. Для отключения эффектов в наборе ударных выберите "OFF". Эффекты и их редактируемые параметры:

**FLANGER:** Флэнжирование представляет собой вид фазирования или сдвига фаз. Флэнжеры модуля DM8 имеют одинаковые редактируемые параметры.

**Mono Flanger:** Традиционный эффект флэнжирования.

**Stereo Flanger:** Флэнжер с имитацией стереофонического эффекта, создающего более "расширенное" звучание.

**XOver Flanger:** Эффект флэнжирования "перемещается" в стереофоническом поле.

Rate: Скорость изменения "плавания" звука.

Depth: Определяет, какая доля задержанного (или сдвинутого по фазе) сигнала добавляется к исходному сигналу.

Feedback: Определяет, какая доля флэнжированного сигнала будет перенаправляться обратно на флэнжер. Это усиливает эффект.

Level: Уровень громкости флэнжированного сигнала.

**CHORUS:** Эффект хоруса формируется путём добавления слегка задержанного и слегка смещённого по высоте "сырого" сигнала к исходному ("сыхому") сигналу, издавая звучание с глубиной, подобной струнной группе или хору. Эффекты хоруса модуля DM8 имеют одинаковые редактируемые параметры.

**Mono Chorus 1:** Традиционный эффект хоруса.

**Mono Chorus 2:** Модификация традиционного эффекта хоруса.

**Stereo Chorus:** Хорус с имитацией стереофонического эффекта, создающего более "расширенное" звучание.

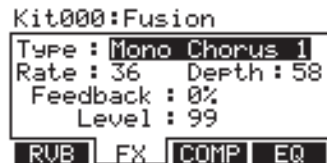
**XOver Chorus:** Эффект хоруса "перемещается" в стереофоническом поле.

Rate: Скорость модуляции хоруса (или какая часть сигнала задерживается).

Depth: Определяет величину изменения задержки хоруса.

Feedback: Определяет, какая доля задержанного сигнала будет перенаправляться обратно на процессор. Это создаёт более плотный эффект хоруса.

Level: Уровень громкости сигнала хоруса.



**VIBRATO:** Вибрато формируется путём вызова небольших "колебаний" высоты тона ноты вверх и вниз, что создаёт эффект тонкой пульсации. Этот эффект часто используется музыкантами, играющими на струнных и духовых инструментах. Эффекты вибрато модуля DM8 имеют одинаковые редактируемые параметры.

**Mono Vibrato:** Традиционный эффект вибрато.

**Vibrato:** Вибрато с имитацией стереофонического эффекта, создающего более "расширенное" звучание.

Rate: Скорость вибрато (как быстро колеблется высота тона).

Depth: Насколько высота тона отклоняется от центральной/исходной высоты тона.

Level: Уровень громкости вибрато.

**DELAYS:** Эффект задержки представляет собой тип эха, который изменяется в зависимости от размера помещения, которое имитируется, а также от скорости, громкости и затухания эха. Эффекты задержки модуля DM8 имеют некоторые общие параметры с отдельными заметными различиями.

**Mono Doubler:** Очень быстрая задержка, формирующая эффект "двойного удара".

**Doubler:** Очень быстрая задержка, формирующая эффект "двойного удара" в стереофоническом поле.

Delay: Скорость задержки/эха.

Level: Уровень громкости задержанного сигнала.

**Mono Slapback:** Быстрая, почти мгновенная задержка.

**Slapback:** Быстрая задержка с имитацией стереофонического эффекта, создающего более "расширенное" звучание.

Delay: Скорость задержки/эха.

Level: Уровень громкости задержанного сигнала.

**Mono Delay:** Традиционный эффект задержки.

Delay: Скорость задержки/эха.

Feedback: Определяет количество эхо-сигнала, перенаправляемого обратно в процессор. При этом получается более продолжительный и интенсивный эхо-эффект.

Damp (демпфирование): Величина низкочастотного и высокочастотного демпфирования эха. При отрицательных значениях звучание эха постепенно приглушается, что соответствует более "натуральному" эхо-эффекту. Это также полезно для имитации эха магнитной ленты. При положительных значениях звучание эха постепенно становится тоньше.

Level: Уровень громкости задержанного сигнала.

**Delay:** Традиционная задержка с двумя независимыми линиями задержки.

LDly / RDly (задержка слева/справа):

Скорость задержки/эха. Этот параметр может настраиваться независимо для левого и правого каналов для формирования ещё более широкого, более разнообразного звучания.

LFBk / RFBk (обратная связь слева/справа): Определяет количество эхо-сигнала, перенаправляемого обратно в процессор. При этом получается более продолжительный и интенсивный эхо-эффект. Этот параметр может настраиваться независимо для левого и правого каналов для формирования ещё более широкого, более разнообразного звучания.

Kit000:Fusion

```
Type : Vibrato
Rate : 43      Depth : 36
Level : 99
RUB FX COMP EQ
```

Kit000:Fusion

```
Type : Doubler
Delay : 50ms
Level : 99
RUB FX COMP EQ
```

Kit000:Fusion

```
Type : Slapback
Delay : 140ms
Level : 99
RUB FX COMP EQ
```

Kit000:Fusion

```
Type : Mono delay
Delay : 300ms
Feedback : 55%
Damp : 00      Level : 99
RUB FX COMP EQ
```

Kit000:Fusion

```
Type : Delay
Delay L:800ms R:300ms
FdBck L:55% R:78%
Damp : 00      Level : 99
RUB FX COMP EQ
```



**Damp (демпфирование):** Величина низкочастотного и высокочастотного демпфирования эха. При отрицательных значениях звучание эха постепенно становится глуше. При положительных значениях звучание эха постепенно становится тоньше.

**Level:** Уровень громкости задержанного сигнала.

**XOver Delay:** Эта задержка имеет стереофонический эффект. Эхо панорамируется в стереофоническом поле.

**LDly / RDly (задержка слева/справа):**

Скорость задержки/эха. Этот параметр может по-разному настраиваться для левого и правого каналов для формирования ещё более обширного, более разнообразного звучания.

**Feedback:** Определяет количество эхо-сигнала, перенаправляемого обратно в процессор. При этом получается более продолжительный и интенсивный эхо-эффект.

**Damp (демпфирование):** Величина низкочастотного и высокочастотного демпфирования эха. При отрицательных значениях звучание эха постепенно становится глуше. При положительных значениях звучание эха постепенно становится тоньше.

**Level:** Уровень громкости задержанного сигнала.

**PingPong:** Эта задержка имеет стереоэффект, но вместо формирования эха одновременно в левом и правом каналах, эхо чередуется между ними.

**Delay:** Скорость задержки/эха.

**Feedback:** Определяет количество эхо-сигнала, перенаправляемого обратно в процессор. При этом получается более продолжительный и интенсивный эхо-эффект.

**Damp (демпфирование):** Величина низкочастотного и высокочастотного демпфирования эха. При отрицательных значениях звучание эха постепенно становится глуше. При положительных значениях звучание эха постепенно становится тоньше.

**Level:** Уровень громкости задержанного сигнала.

c. **COMP (компрессия)**

- **Type:** Тип применяемой компрессии. Для отключения динамического процессора в наборе ударных выберите "OFF".
- **Compress (компрессия):** Коэффициент сжатия, применяемый к сигналу из набора ударных.
- **Out Level (уровень выходного сигнала):** Выходной уровень компрессора. Этот параметр полезен для усиления сигнала набора ударных, если его громкость уменьшилась из-за компрессии.

Kit000:Fusion

```
Type : ROK3
Compress : 01
Out Level : 03dB
```

RUB FX COMP EQ

d. **EQ (выравнивание)**

- **LF Gain (усиление нижних частот):** Уровень усиления или отсеечения диапазона нижней частоты (определяемой параметром LF Freq).
- **LF Freq (нижняя частота):** Частота, которая будет усиливаться или отсекается параметром усиления LF Gain.
- **HF Gain (усиление верхних частот):** Уровень усиления или отсеечения диапазона верхней частоты (определяемой параметром HF Freq).
- **HF Freq (верхняя частота):** Частота, которая будет усиливаться или отсекается параметром усиления HF Gain.

Kit000:Fusion

```
LF Gain : 03dB
LF Freq : 110Hz
HF Gain : 03dB
HF Freq : 6.3kHz
```

RUB FX COMP EQ

## НАСТРОЙКА БАРАБАНОЙ УСТАНОВКИ

При выборе наборов ударных можно перейти в меню настройки барабанной установки, чтобы получить доступ к нескольким полезным параметрам, относящимся к текущему набору ударных.

1. Нажмите DRUM KIT для перехода в главное окно.
2. При помощи кнопок UP / DOWN или диска VALUE выберите набор ударных.
3. Нажмите CURSOR вниз, чтобы войти в меню настройки барабанной установки для данного набора ударных.
4. При помощи функциональных кнопок выберите любую из опций в нижней части ЖК-дисплея. Используйте CURSOR вверх / вниз для перемещения по пунктам меню и кнопки UP / DOWN или диск VALUE для настройки параметров.

**Примечание:** DM8 будет запоминать любые изменения, проделанные с инструментами или параметрами, при перемещении между различными наборами ударных.

- **MAIN (F1):**

- **Kit Level:** Общий уровень громкости набора ударных (00-99)
- **Graphic:** Изображение, используемое для идентификации набора ударных в главном окне.

```
Kit:Main
Kit Level : 00
Graphic : WORLD
MAIN MIDI RESTORE
```

- **MIDI (F2):**

- **MIDI Chan:** Канал MIDI, по которому модуль будет отправлять сообщения о смене программы (01-16 или "OFF" (выкл.)). (При выборе значения "OFF" остальные параметры, приведённые ниже, не будут выводиться.) Необходимо правильно настроить этот параметр при использовании модуля DM8 для воспроизведения звуков на другом модуле.
- **Ext Prog#:** Номер смены программы, который будет отправляться модулем (00-99).
- **MSB:** Устанавливает старший значимый байт при использовании звуков на внешнем модуле, в котором используется смена банков памяти (00-127 или "OFF" (выкл.)).
- **LSB:** Устанавливает младший значимый байт при использовании звуков на внешнем модуле, в котором используется смена банков памяти (00-127 или "OFF" (выкл.)).

```
Kit:MIDI Prog Change
MIDI Chan : 01
Ext Prog# : 00
MSB : OFF
LSB : OFF
MAIN MIDI RESTORE
```

- **RESTORE (F3 или F4):**

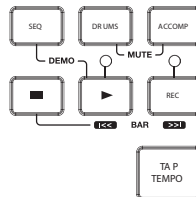
- **Restore:** Восстанавливает в наборе ударных исходные заводские настройки. Будут удалены любые изменения, проделанные с инструментами, аккомпанементом и другими параметрами набора ударных. Для восстановления исходных настроек нажмите RESTORE (F1 или F2). Для отмены, нажмите EXIT.

```
Kit:Restore Kit
Press RESTORE to set
World4
back to its original
factory settings
RESTORE RSTR
```

## ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ

Последовательность представляет собой записанный шаблон, сохранённый в модуле DM8, и включающий в себя ударные и аккомпанемент. Партия ударных последовательности включает в себя звуки набора ударных (инструментов), а также сам записанный шаблон. Аккомпанемент представляет собой музыку, которая проигрывается параллельно с партией ударных.

Последовательности можно записывать, редактировать, зацикливать и сохранять. Также при воспроизведении последовательности можно мьютировать партию ударных и/или аккомпанемент.



**Для прослушивания демо-последовательности просто нажмите кнопку воспроизведения, удерживая SEQ.**

**Важно:** В любой заданный момент времени в модуле DM8 всегда имеется выбранный набор ударных и выбранная последовательность.

- Если Вы изменяете последовательность, то текущий набор ударных изменяется на другой набор, который связан с этой последовательностью.
- Если Вы изменяете набор ударных, то при этом НЕ изменяется текущая последовательность. Однако, если Вы проиграете текущую последовательность, то аккорды или "группы ударов" могут прозвучать необычно. В таком случае рекомендуется мьютировать слой B (Layer B) аккомпанемента данного набора ударных (дополнительную информацию см. в подразделе РЕДАКТИРОВАНИЕ ПАРАМЕТРОВ ТЕМБРА И АККОМПАНеМЕНТА) или мьютировать весь аккомпанемент, нажав MUTE ACCOMP.

**Примечание:** При редактировании последовательности или изменении любого из параметров, в верхнем правом углу главного окна секвенсора появится "E", указывая на внесение изменений. Для того, чтобы оставить эти настройки для последующих сеансов выступлений, необходимо сохранить последовательность (см. СОХРАНЕНИЕ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЕЙ в разделе СОХРАНЕНИЕ И КОПИРОВАНИЕ ДАННЫХ).



## ВОСПРОИЗВЕДЕНИЕ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЕЙ

1. Нажмите SEQ, чтобы попасть в главное окно секвенсора.
2. Используя кнопки CURSOR вверх / вниз выделите поле "Seq" в верхней части ЖК-дисплея.
3. Для выбора последовательности используйте кнопки изменения значений UP / DOWN или диск VALUE.
4. Можно нажать кнопку воспроизведения для проигрывания последовательности, или можно с помощью кнопок CURSOR вверх / вниз выделить параметры данной последовательности для редактирования. Используйте кнопки UP / DOWN или диск VALUE для изменения настроек:

- **Темпо:** Скорость (в BPM или ударах в минуту) последовательности. Темп можно настроить в этом окне, или при помощи кнопки TAP TEMPO, нажав её несколько раз с необходимой частотой для ввода нового темпа. Диапазон изменения составляет 30 – 300 ударов в минуту.

**Примечание:** Если в поле Темпо на главной странице меню служебных функций (Utility) установлено значение "GLOBAL", то будет отображаться буква "G". Если в поле Clock In на странице MIDI меню служебных функций (Utility) установлено значение "RECEIVE", то будет отображаться буква "E".

- **Time Sig (размер такта):** Размер такта последовательности. Первое число указывает на количество долей в такте; второе число указывает на длительность ноты этих долей. (Пример: "3/4" означает, что один такт имеет длину, равную трём нотам четвертной длительности. "12/8" означает, что один такт имеет длину, равную двенадцати нотам восьмой длительности.)
  - **#Bars:** Количество тактов в последовательности, которое Вы можете назначить от 1 до 99.
  - **Loop:** Можно поставить последовательность в цикл, или воспроизвести только один раз.
5. Нажмите кнопку воспроизведения для проигрывания последовательности. В верхнем правом углу ЖК-дисплея появится значок "►".



Для мьютирования партии ударных или аккомпанемента в последовательности, нажмите кнопку MUTE DRUMS или MUTE ACCOMP, соответственно. В верхнем правом углу ЖК-дисплея указывается какая из партий мьютируется: ударных ("D") или аккомпанемента ("A"). При *отсутствии мьютирования* буква будет выделена. (Этот инструмент полезен для воспроизведения собственных шаблонов ударных под звуки аккомпанемента или наоборот).

## ЗАПИСЬ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЕЙ

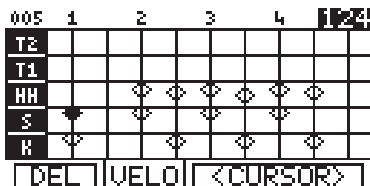
1. Нажмите SEQ, чтобы попасть в главное окно секвенсора.
2. Нажмите закладку REC (F1).
3. При помощи кнопок CURSOR вверх / вниз выберите настройки для редактирования в этой последовательности. Используйте кнопки UP / DOWN или диск VALUE для изменения настроек:
  - **Track:** Трек последовательности, на который будет осуществляться запись – "DRUMS" (ударные) или "ACCOMP" (аккомпанемент).
  - **Rec Type:** Как будет записываться исполнение. Если выбран вариант "RECORD", то выступление, которое Вы записываете, будет заменять запись на данном треке последовательности. Если выбран вариант "OVERDUB", то выступление, которое Вы записываете, будет добавляться к существующей записи на данном треке последовательности.
  - **Quantize:** Уровень квантизации записи. При включении эта функция будет "захватывать" все записанные ноты в ближайший интервал данного выбранного Вами такта. (Например, если Вы выбрали "1/8", то все записываемые Вами ноты, которые не попали на импульс восьмой длительности, будут автоматически сдвинуты к ближайшему из них.) Диапазон изменения 1/4 – 1/64 (обычных длительностей или триолей) и "OFF" (выкл.).
  - **Swing:** Уровень свинга, применяемого к записи – 54%, 58%, 62% или "OFF" (выкл.).
6. Нажмите кнопку REC модуля и запишите свое выступление.
7. После завершения записи нажмите кнопку остановки.





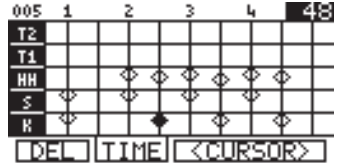
## РЕДАКТИРОВАНИЕ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЕЙ (УДАРНЫЕ)

В окне редактирования партии ударных последовательности можно увидеть зрительное представление шаблона ударных.

1. Нажмите SEQ, чтобы попасть в главное окно секвенсора.
2. При помощи кнопок CURSOR вверх / вниз выделите поле "Seq" в верхней части ЖК-дисплея, затем при помощи кнопок изменения значений UP / DOWN или диска VALUE выберите последовательность, которую Вы хотите редактировать.
3. Нажмите REC (F1). При помощи кнопок CURSOR вверх / вниз выберите поле "Track", затем при помощи кнопок изменения значений UP / DOWN или диска VALUE выберите "DRUMS".
4. Нажмите EDIT (F2). На экране появится сетка. Ромбы обозначают ноты MIDI или "события"; чёрный ромб – это выделенное в данный момент событие. Каждая колонка представляет собой интервал/деление такта. Каждая строка сетки представляет собой тембр ударного инструмента:
  - **K** = большой барабан
  - **S** = малый барабан
  - **HH** = хай-хэт
  - **T1** = 1-й том
  - **T2** = 2-й том
  - **T3** = напольный том
  - **C** = тарелка крэш
  - **R** = тарелка райд
  - **P1** = триггер Ride2 / Perc1
  - **P2** = триггер Perc2
  - Нумерация строк соответствует доступным номерам нот MIDI.



5. Для редактирования Вашей последовательности в этом окне можно пользоваться следующими элементами управления:
- Кнопки CURSOR вверх / вниз осуществляют прокрутку вверх или вниз, что позволяет просматривать другие участки сетки редактирования.
  - Перемещаться по последовательности можно несколькими способами:
    - **по тактам:** Для пошагового перемещения по тактам последовательности нажмите кнопку воспроизведения /  или записи / , удерживая кнопку остановки.
    - **по событиям:** Для пошагового перемещения по событиям используйте поле CURSOR < / > (F3 и F4), или пользуйтесь кнопками UP / DOWN, удерживая кнопку остановки. Каждое событие будет проигрываться при его выборе.
    - **"перемотка":** Для плавного перемещения по последовательности поворачивайте диск VALUE, удерживая нажатой кнопку остановки. Последовательность будет проигрываться с такой скоростью, с которой Вы будете вращать диск VALUE.
  - Кнопки изменения значений UP / DOWN или диск VALUE будут либо перемещать событие во времени (раньше или позже), либо регулировать его скорость (выше или ниже), в зависимости от настройки кнопки F2.
  - Кнопка F2 (TIME / VELO) позволяет Вам переключаться между двумя видами сетки редактирования. При выборе значения TIME, кнопками UP / DOWN или диском VALUE будет регулироваться временное положение выбранного события, которое будет перемещаться вперед или назад в последовательности (номер текущего "клика" \* будет отображаться в верхнем правом углу ЖК-дисплея). При выборе значения VELO, кнопками UP / DOWN или диском VALUE регулируется скорость выбранного события, которая повышается или понижается (текущая скорость будет отображаться в верхнем правом углу ЖК-дисплея).
  - DEL (F1) осуществляет удаление выбранного события из последовательности. Перед удалением будет выведено окно с запросом о подтверждении данного выбора – выберите YES (да) (F4), NO (нет) (F3) или TRAK (трек) (F1). В последнем случае будет удалена вся последовательность.
6. После завершения редактирования можно нажать EXIT или любую другую кнопку, которая вызывает другое окно (например, DRUM KIT, UTILITY и т.д.). Ваши изменения будут запоминаться в последовательности в течение данного сеанса работы. Если Вы хотите оставить свои изменения для использования в последующих сеансах, то Вам необходимо сохранить их (дополнительную информацию смотрите в подразделе СОХРАНЕНИЕ И КОПИРОВАНИЕ ДАННЫХ).



## РЕДАКТИРОВАНИЕ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЕЙ (АККОМПАНИМЕНТ)

Окно редактирования для аккомпанемента последовательности отличается от окна, используемого для редактирования ударных.

1. Нажмите SEQ, чтобы попасть в главное окно секвенсора.
2. При помощи кнопок CURSOR вверх / вниз выделите поле "Seq" в верхней части ЖК-дисплея, затем при помощи кнопок изменения значений UP / DOWN или диска VALUE выберите последовательность, которую Вы хотите редактировать.
3. Нажмите REC (F1). При помощи кнопок CURSOR вверх / вниз выберите поле "Track", затем при помощи кнопок изменения значений UP / DOWN или диска VALUE выберите "ACCOMP".
4. Нажмите EDIT (F2). Вы увидите таблицу со значениями. Каждая строка представляет собой ноту или "событие" в последовательности. Каждая колонка представляет собой позиции и параметры событий:



BAR	BEAT	CLK	NOTE	VELO	DUR
001	04.72	E1	119	47	
001	04.72	C#4	96	23	
002	01.00	D#4	90	23	
002	01.24	E2	113	27	

Buttons: DEL, EDIT, <CURSOR>

- **Bar / Beat / Clk \*** : Положение данного события в последовательности по такту (Bar), доле (Beat) (в пределах данного такта) и "клику" (Clk) (в пределах данной доли). При перемещении вниз по таблице Вы будете перемещаться по последовательности.
- **Note**: Посылаемая нота MIDI. (Информацию о том, каким образом обращается секвенсор к номерам нот MIDI смотрите на следующей странице.)
- **Velo**: Скорость нажатия ноты (1-127).
- **Dur**: Длительность ноты, измеряемая в кликах (1-9999).

*\* **Примечание:** "Клик" – это просто деление четвертной ноты в секвенсоре DM8, которое определяет разрешающую способность модуля. Разрешение DM8 составляет 96 PPQN (импульсов на четвертную ноту). Это значит, что каждая четвертная нота состоит из 96 кликов. Это полезно знать при редактировании треков аккомпанемента последовательности, если Вы пытаетесь сместить ноту в конкретное положение в пределах доли такта.*

5. Для редактирования Вашей последовательности в этом окне можно пользоваться следующими элементами управления:

- Перемещаться по последовательности можно несколькими способами:
  - **по тактам**: Для пошагового перемещения по тактам последовательности нажмите кнопку воспроизведения /  или записи / , удерживая кнопку остановки.
  - **по событиям**: Используйте кнопки CURSOR вверх/вниз для пошагового перемещения по событиям последовательности. Каждое событие будет проигрываться при его выборе.
  - **"перемотка"**: Для плавного перемещения по событиям в последовательности поворачивайте диск VALUE, удерживая нажатой кнопку остановки. Последовательность будет проигрываться с такой скоростью, с которой Вы будете вращать диск VALUE.
- При помощи кнопок F3 и F4 (CURSOR < / >) курсор перемещается влево или вправо, позволяя Вам выбирать параметры для редактирования.
- Выделенный параметр регулируется кнопками UP / DOWN или диском VALUE.
- DEL (F1) осуществляет удаление выбранного события из последовательности. Перед удалением будет выведено окно с запросом о подтверждении данного выбора – выберите YES (да) (F4), NO (нет) (F3) или TRAK (трек) (F1). В последнем случае будет удалена вся последовательность.



6. После завершения редактирования можно нажать EXIT или любую другую кнопку, которая вызывает другое окно (например, DRUM KIT, UTILITY и т.д.). Ваши изменения будут удержаны в данной последовательности.

### **Как секвенсор модуля DM8 обращается к номерам нот MIDI:**

При редактировании трека аккомпанемента последовательности можно заметить, что в колонке "Note" имеются обозначения музыкальных нот – A4, D#5 и т.д. Однако, обозначение ноты, показанной здесь, может не соответствовать фактической музыкальной ноте, которую Вы слышите.

На треках аккомпанемента басовые ноты хроматически распределяются по нотам MIDI от A0 до A3. Другими словами, если в колонке "Note" отображается нота от A0 до A3, она представляет собой реальную ноту, которую Вы слышите при воспроизведении басов.

В треках аккомпанемента также содержатся и другие (не басовые и не ударные) сэмплы, такие как аккорды, "удары" и другие звуки. Эти сэмплы распределены по MIDI-нотам от C#4 и выше – но не в хроматическом порядке, а в коллекции сэмплов обычно содержатся не все хроматические ноты.

## **НАСТРОЙКА КЛИК-ТРЕКА**

"Клик-трек" представляет собой метроном, который звучит при записи последовательности. Он помогает стабильно выдерживать время. Редактировать настройки клик-трека можно на странице последовательности.

1. Нажмите SEQ, чтобы попасть в главное окно секвенсора.

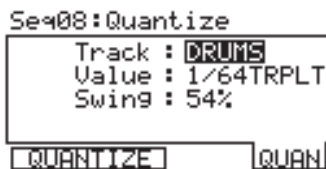


- Нажмите CLIK (F3). В верхней части ЖК-дисплея будет отображаться номер последовательности, но с надписью "Click Track", указывая на то, что Вы редактируете параметры клик-трека для этой последовательности. (*Примечание: Настройки клик-трека применяются ко всем последовательностям.*)
- При помощи кнопок CURSOR вверх / вниз выберите настройки для редактирования. Используйте кнопки UP / DOWN или диск VALUE для изменения настроек:
  - Count In:** Указывает на то, что клик-трек будет слышен до начала записи или воспроизведения последовательности. Количество тактов можно задать в параметре "#Bars". При установке значения "REC ONLY" клики предварительного отсчёта будут слышны только при записи последовательности. При установке значения "REC + PLAY" клик-трек предварительного отсчёта будет слышен при записи последовательности и при воспроизведении последовательности.
  - #Bars:** Количество тактов (2-16), которые будут отсчитываться клик-треком до того, как модуль действительно начнёт запись. При установке значения "OFF" запись последовательности начнётся при нажатии кнопки REC модуля без предварительного отсчёта. При установке значения "NOTE ON" последовательность начнёт записываться с первой ноты, которая посылается в неё (например, при ударе по первому триггеру запись последовательности начнётся немедленно), без предварительного отсчёта.
  - Metro (Метроном):** Указывает на режим, в котором будет слышен клик-трек. При установке значения "REC ONLY" клик-трек будет слышен только при записи последовательности. При установке значения "REC + PLAY" клик-трек будет слышен при записи последовательности и при воспроизведении последовательности. При установке значения "MANUAL" клик-трек будет включаться или выключаться кнопкой METRONOME модуля.
  - Sound:** Звук клик-трека. При установке значения "AS METRO" клик-трек будет использовать параметры метронома (Metronome) из меню служебных функций (Utility) (дополнительную информацию смотрите в пункте METRONOME (F1) раздела МЕНЮ СЛУЖЕБНЫХ ФУНКЦИЙ). При установке значения "SIMPLE" клик-трек будет использовать стандартный звук метронома.
- После завершения настройки можно нажать EXIT или любую другую кнопку, которая вызывает другое окно (например, DRUM KIT, UTILITY и т.д.).

## РЕДАКТИРОВАНИЕ НАСТРОЕК КВАНТИЗАЦИИ

Если ноты последовательности нечетко совпадают с делениями такта (например, восьмые ноты, шестнадцатые ноты и т.д.), квантизация позволяет автоматически "привязать" их к своему месту. На этой странице можно конфигурировать настройки квантизации для Ваших последовательностей:

- Нажмите SEQ, чтобы попасть в главное окно секвенсора.
- При помощи кнопок CURSOR вверх / вниз выделите поле "Seq" в верхней части ЖК-дисплея, затем при помощи кнопок изменения значений UP / DOWN или диска VALUE выберите последовательность, которую Вы хотите редактировать.
- Нажмите QUAN (F4). В верхней части ЖК-дисплея будет отображаться номер последовательности, но с названием "Quantize", указывая на то, что Вы редактируете настройки квантизации для данной последовательности.
- При помощи кнопок CURSOR вверх / вниз выберите настройки для редактирования в этой последовательности. Используйте кнопки UP / DOWN или диск VALUE для изменения настроек:
  - Track:** Трек последовательности – "DRUMS" (ударные) или "ACCOMP" (аккомпанемент) – к которому будет применяться квантизация.
  - Value:** Деление такта, по которому будут квантизироваться все ноты. Например, если установлено значение 1/16, все ноты будут "привязываться" к ближайшей шестнадцатой ноте. Диапазон изменений составляет 1/4 – 1/64 (обычных и триольных размерностей) и значение "OFF" (выкл.), которое отключает квантизацию.
  - Swing:** Уровень свинга, применяемого к квантизации – 54%, 58%, 62% или "OFF" (выкл.).
- Для применения квантизации к последовательности нажмите QUANTIZE (F1 или F2). Появится окно с запросом о подтверждении данного выбора. Квантизация является необратимой операцией, поэтому учитывайте это перед подтверждением. Нажмите FIX (F4) для применения квантизации или CANCEL (F2 или F3) для её отмены.
- После завершения настройки можно нажать EXIT или любую другую кнопку, которая вызывает другое окно (например, DRUM KIT, UTILITY и т.д.).



## СОХРАНЕНИЕ И КОПИРОВАНИЕ ДАННЫХ

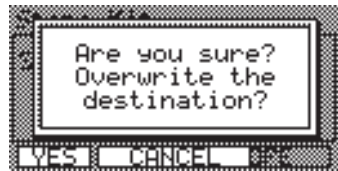
Модуль DM8 будет "запоминать" изменения параметров наборов ударных, последовательностей или служебных функций в течение одной сессии, но если Вы отключите питание модуля – Вы утратите выполненные Вами изменения. Чтобы сберечь свои настройки для их использования в последующих сессиях, необходимо "сохранить" их соответствующим образом.

### ПРИСВОЕНИЕ ИМЕНИ

При сохранении или копировании наборов ударных или последовательностей можно нажать NAME (F1) и ввести новое имя для выбранного набора ударных или последовательности. В окне ввода имени выделенный выделенный символ будет подсвечиваться курсором. Нажмите CURSOR < / > (F3 и F4) для перемещения курсора. Используйте кнопки UP / DOWN или диск VALUE для изменения символа. После завершения ввода имени нажмите OK (F1).

### СОХРАНЕНИЕ И КОПИРОВАНИЕ НАБОРОВ УДАРНЫХ

1. Нажмите DRUM KIT для перехода в главное окно.
2. Нажмите STORE. На новой странице Вас попросят выбрать DRUM KIT (набор ударных) (F1 или F2) или INSTRUMENT (инструмент) (F3 или F4).
3. Нажмите DRUM KIT (F1 или F2). Появится новая страница с названием "Store Kit" (сохранение набора ударных).
4. Используя кнопки CURSOR вверх / вниз выделите поле "From" (откуда) в окне.
5. При помощи кнопок UP / DOWN или диска VALUE выберите набор ударных, который хотите сохранить.
6. Используя кнопки CURSOR вверх / вниз выделите поле "To" (куда) в окне.
7. При помощи кнопок изменения значений UP / DOWN или диска VALUE выберите место расположения для сохранения набора ударных. Можно сохранить его под любым номером набора ударных, хотя для этого предусмотрено 100 пустых ячеек пользовательских наборов ударных (№100-199).
  - Если Вы хотите сохранить прежнее имя копируемого набора ударных в новом месте расположения, нажмите COPY (копировать) (F2).
  - Если Вы хотите, чтобы копируемый набор ударных использовал имя набора ударных, занимающего ячейку "To", нажмите STORE (сохранить) (F3 или F4).
  - Если Вы хотите переименовать копируемый набор ударных, нажмите NAME (имя) (F1). Для перебора доступных символов используйте кнопки изменения значений UP / DOWN или диск VALUE, а для перемещения курсора используйте кнопки поля CURSOR < и > (F3 и F4). После завершения ввода имени нажмите OK (F1), а затем нажмите STORE (F3 или F4).



**Примечание:** По умолчанию в поле "To" изначально введен тот же номер набора ударных, что и в поле "From", так что Вы сможете быстро сохранить изменения текущего набора ударных.

8. Появится окно с запросом о подтверждении Вашего выбора. Для отмены сохранения/копирования набора ударных нажмите CANCEL (F2 или F3). Для его сохранения/копирования нажмите YES (F1).

### КОПИРОВАНИЕ ИНСТРУМЕНТОВ

Эта страница позволяет копировать инструмент одного набора ударных в инструмент другого набора ударных. (Можно также скопировать его в тот же самый набор ударных, причём этот инструмент будет фактически сохранён в данном наборе ударных.)

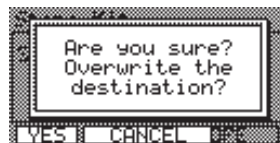
При помощи кнопок CURSOR вверх / вниз выделите поле, которое хотите отредактировать, и при помощи кнопок изменения значений UP / DOWN или диска VALUE выберите новое значение в данном поле.

1. Нажмите DRUM KIT для перехода в главное окно.
2. Нажмите STORE. На новой странице Вас попросят выбрать DRUM KIT (набор ударных) (F1 или F2) или INSTRUMENT (инструмент) (F3 или F4).
3. Нажмите INSTRUMENT (F3 или F4). Появится новая страница с названием "Copy Instrument" (копирование инструмента).



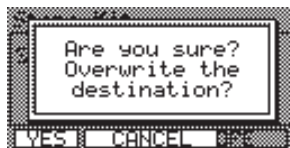
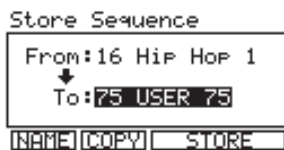


4. Убедившись в том, что поле "Сору" выбрано, выберите триггер, инструмент которого Вы хотите копировать.
5. Выберите поле "From".
6. Выберите набор ударных, содержащий инструмент, который Вы хотите копировать.
7. Выберите поле "To".
8. Выберите триггер, в который Вы хотите скопировать инструмент из поля "Сору".
9. Выберите поле "To", затем выберите набор ударных, в который Вы хотите скопировать инструмент из поля "Сору". Можно скопировать его в любой набор ударных, хотя для этого предусмотрено 100 пустых ячеек пользовательских наборов ударных (№100-199). При копировании инструмента поверх существующего, будет выполнена перезапись последнего.  
**Примечание:** По умолчанию поля "Сору" и "То", а также поля "From" и "User" будут изначально содержать одинаковые настройки, так что Вы сможете быстро сохранить изменения текущего набора ударных.
10. Нажмите STORE (F3 или F4).
11. Появится окно с запросом о подтверждении Вашего выбора. Для отмены сохранения набора ударных нажмите CANCEL (F2 или F3). Для его сохранения нажмите YES (F1).



## СОХРАНЕНИЕ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЕЙ

1. Нажмите SEQ для перехода на главную страницу последовательности.
2. Нажмите STORE. Появится новая страница с названием "Store Sequence".
3. Используя кнопки CURSOR вверх / вниз выделите поле "From" (откуда) в окне.
4. При помощи кнопок изменения значений UP / DOWN или диска VALUE выберите последовательность, которую хотите сохранить.
5. Используя кнопки CURSOR вверх / вниз выделите поле "To" (куда) в окне.
6. При помощи кнопок изменения значений UP / DOWN или диска VALUE выберите место расположения для сохранения последовательности. Можно сохранить его под любым номером последовательности, хотя для этого предусмотрено 25 пустых ячеек пользовательских последовательностей (№75-99). При сохранении последовательности поверх существующей, будет выполнена перезапись последней.  
**Примечание:** По умолчанию в поле "То" изначально введен тот же номер последовательности, что и в поле "From", так что Вы сможете быстро сохранить изменения текущей последовательности.
7. Нажмите STORE (F3 или F4).
8. Появится окно с запросом о подтверждении Вашего выбора. Для отмены сохранения последовательности нажмите CANCEL (F2 или F3). Для его сохранения нажмите YES (F1).



## СОХРАНЕНИЕ НАСТРОЕК ТРИГГЕРОВ

Любые изменения, которые Вы произвели с параметрами в меню внешних триггеров Ext. Trig, будут оставаться на протяжении текущей сессии, но если Вы выключите модуль, то будут восстановлены параметры по умолчанию. Мы рекомендуем сохранять свои настройки при их изменении, тогда их можно будет использовать в последующих сессиях.

Чтобы сохранить настройки внешних триггеров:

1. Перейдите в меню внешних триггеров, нажав EXT TRIG.
2. Нажмите STORE.
3. Появится окно с запросом о подтверждении Вашего выбора. Для отмены сохранения Ваших настроек внешних триггеров нажмите CANCEL (F2 или F3). Для их сохранения нажмите YES (F1).



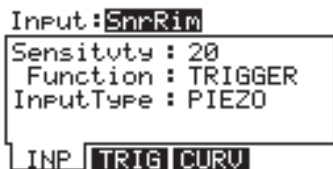
## МЕНЮ ВНЕШНИХ ТРИГГЕРОВ

В меню внешних триггеров модуля DM8 содержится несколько страниц параметров, связанных с переключением триггеров (ударные пэды, тарелки, чувствительность триггеров и т.д.). Настройки на этих страницах влияют на ВСЕ наборы ударных.

### ПАРАМЕТРЫ ТРИГГЕРНЫХ ВХОДОВ

Страница INP меню внешних триггеров содержит некоторые параметры, которые влияют на чувствительность триггеров и их функционирование в модуле.

1. Чтобы попасть на главную страницу меню внешних триггеров нажмите EXT TRIG. Первой должна отображаться страница INP (F1).
2. Выберите триггер, параметры которого Вы хотите редактировать, нажав на кнопку NOTE CHASE и ударив по необходимому триггеру. С другой стороны, можно выделить название триггера в верхней части экрана используя кнопки CURSOR вверх / вниз, а затем изменить его при помощи кнопок UP / DOWN или диска VALUE.
3. Используйте CURSOR вверх / вниз для перемещения по пунктам меню и кнопки изменения значений UP / DOWN или диск VALUE для регулировки настроек:



- **Sensitivity:** Управление усилением для триггера (00-99). Чем выше значение, тем легче будет издавать более громкие звуки при лёгких ударах. При настройке данного параметра ударьте по триггеру и следите за индикатором уровня в верхнем правом углу ЖК-дисплея. Если сигнал "отсекается" или доходит до максимума слишком быстро, уменьшите это значение. Индикатор должен достигать максимума только при ударе по триггеру с максимальной силой.

*Примечание: Меню служебных функций позволяет Вам устанавливать грубую "глобальную" чувствительность всех триггеров в наборе ударных ("Trig Sens"). Дополнительную информацию смотрите в разделе МЕНЮ СЛУЖЕБНЫХ ФУНКЦИЙ.*

- **Function:** Триггеру можно назначить разные функции, которые будут выполняться при ударе по нему:
  - **Trigger:** При ударе по триггеру будет звучать связанный с ним тембр ударного инструмента.
  - **Next Kit:** При ударе по триггеру номер текущего набора будет увеличен на единицу.
  - **Prev Kit:** При ударе по триггеру номер текущего набора будет уменьшен на единицу.
  - **Tap Tempo:** Триггер будет работать как кнопка TAP TEMPO, задавая новый темп для секвенсора при повторяющихся ударах по триггеру.
  - **Seq Play:** При ударе по триггеру будет проигрываться текущая последовательность.
  - **Seq Stop:** При ударе по триггеру будет остановлено воспроизведение проигрываемой в данный момент последовательности.
  - **Play/Stop:** Функция триггера будет чередоваться подобно кнопке "воспроизведение/остановка" для текущей последовательности. При первом ударе по триггеру будет включено воспроизведение; при ударе по триггеру во время воспроизведения проигрывание последовательности будет остановлено.
  - **Record:** Триггер будет работать как кнопка "записи" для секвенсора.
  - **Rec/Stop:** Функция триггера будет чередоваться подобно кнопке "запись/остановка" для секвенсора. При первом ударе по триггеру будет включена запись; при ударе по триггеру во время записи – запись будет остановлена.

*Примечание: При назначении функции, отличной от функции "Trigger", следите за тем, чтобы физический (аппаратный) триггер был расположен таким образом, чтобы он не принимал сигналы "ложного срабатывания" или чтобы он не срабатывал случайным образом во время игры.*

- **InputType:** Выбор типа триггера, который Вы подключили ко входу. Выберите "PIEZO" для таких триггеров, как пэды или тарелки. Выберите "SWITCH", если Вы используете барабанный пэд с переключателем на ободке, тарелку с переключателем на кромке или педальный переключатель. *(Примечание: Этот параметр можно увидеть только на некоторых страницах.)*

4. После того, как Вы закончили вносить свои изменения, можно нажать EXIT или любую другую кнопку, которая вызывает другое окно (например, DRUM KIT, UTILITY и т.д. Ваши изменения останутся до конца этой сессии (то есть, до тех пор, пока Вы не выключите модуль).

### ПАРАМЕТРЫ ПЕРЕКЛЮЧЕНИЯ

Страница TRIG меню внешних триггеров содержит некоторые параметры, которые влияют на чувствительность триггеров и их функционирование в модуле.

1. Чтобы попасть на главную страницу меню внешних триггеров нажмите EXT TRIG. Нажмите TRIG (F2).
2. Выберите триггер, параметры которого Вы хотите редактировать, нажав на кнопку NOTE CHASE и ударив по необходимому триггеру. С другой стороны, можно выделить название триггера в верхней части экрана используя кнопки CURSOR вверх / вниз, а затем изменить его при помощи кнопок UP / DOWN или диска VALUE.

3. Используйте CURSOR вверх / вниз для перемещения по пунктам меню и кнопки изменения значений UP / DOWN или диск VALUE для регулировки настроек:

- Xtalk Rcv \*** : Определяет степень восприимчивости триггера к сигналам "ложного срабатывания" от других триггеров (00-07). Чем выше значение, тем меньше вероятность воздействия сигналов ложного срабатывания от других триггеров.
  - Xtalk Rcv \*** : Определяет вероятность наводки триггером сигналов "ложного срабатывания" в других триггерах (00-07). Чем выше значение, тем меньше вероятность того, что этот триггер будет источником сигналов ложного срабатывания в других триггерах.
  - Retrigger**: Определяет насколько быстро модуль обрабатывает повторяющиеся удары по одному и тому же триггеру (00-99). Это минимальная величина времени между двумя последовательными ударами по одному и тому же триггеру, необходимая для того, чтобы при втором ударе издавался звук. (Например, если значение параметра Retrigger равно 50 и Вы ударили по триггеру один раз, то он будет издавать звук, если следующий удар будет сделан по меньшей мере на 50 миллисекунд позже. В противном случае звука не будет.) **(Примечание: Данный параметр будет отображаться только на некоторых страницах, так как он уже действует на обе зоны барабанного пэда или тарелки, которые используют один и тот же триггерный вход.)**
  - Threshold**: Определяет, какая должна быть скорость нажатия (сила), чтобы зазвучал тембр (00-99). При низких значениях даже очень лёгкие удары по триггерам будут издавать звуки. При высоких значениях параметра для формирования звука придётся ударять по триггерам сильнее. **(Примечание: Данный параметр будет отображаться только на некоторых страницах, так как он уже действует на обе зоны барабанного пэда или тарелки, которые используют один и тот же триггерный вход.)**
  - ZoneXTalk**: Данный параметр регулирует степень восприимчивости триггеров на "общем" входе (например, на теле и на куполе тарелки райд, или сверху и на краю одного барабанного пэда) к сигналам "ложного срабатывания" друг от друга. Чем выше значение, тем меньше вероятность того, что эти пары триггеров будут вызывать непреднамеренное переключение друг друга. **(Примечание: Рекомендуется увеличить это значение для барабанных пэдов, на которых Вы хотите издавать "римшоты", ударяя по центру и ободу одновременно.)**
4. После того, как Вы закончили вносить свои изменения, можно нажать EXIT или любую другую кнопку, которая вызывает другое окно (например, DRUM KIT, UTILITY и т.д. Ваши изменения останутся до конца этой сессии (то есть, до тех пор, пока Вы не выключите модуль).

```
Input:SnrHd
Xtalk Rcv : 07
Xtalk Snd : 00
ReTrigger : 04
Threshold : 03
INP TRIG CURV
```

```
Input:SnrRim
Xtalk Rcv : 07
Xtalk Snd : 00
ZoneXtalk : 00
INP TRIG CURV
```

**\* Примечание относительно ложного срабатывания (взаимопроникновения):**

"Ложное срабатывание" возникает при ударе по триггеру, при этом вибрация от этого удара может также "считываться" как удар от соседнего триггера. Например, если Вы достаточно сильно ударите по малому барабану, то возможно, что вибрации от Вашего удара передадутся на тарелку крэш (особенно если они закреплены на одной стойке), и она тоже сработает. Это произвольное срабатывание можно ослабить или устранить путём настройки параметров ложного срабатывания ("Xtalk") модуля DM8.

- При увеличении параметра "Xtalk Rcv" ("прием сигнала ложного срабатывания") триггера, Вы делаете этот триггер менее восприимчивым к сигналам ложного срабатывания от вибраций других триггеров.
- При увеличении параметра "Xtalk Snd" ("посылка сигнала ложного срабатывания") триггера, Вы снижаете вероятность того, что этот триггер будет интерпретироваться модулем как источник сигнала ложного срабатывания.

В более обобщенном понимании, эти два параметра по существу делают одно и то же: уменьшают ложное срабатывание. Однако, существуют ситуации, когда настройка одного параметра даёт лучший эффект, чем настройка другого параметра:

**Пример:**

Во время игры, если Вы заметили, что первый том произвольно срабатывает, когда Вы громко играете на малом барабане, тогда Вам следует увеличить настройку "Xtalk Rcv" первого тома для снижения его чувствительности к ударам по малому барабану (а также по другим триггерам).

С другой стороны, если Вы заметили, что при сильной игре на малом барабане произвольно включаются звуки нескольких триггеров, тогда Вам следует увеличить параметр "Xtalk Snd" малого барабана, чтобы модуль интерпретировал вибрации от малого барабана более жёстко, для уменьшения ошибочного срабатывания остальных компонентов ударной установки.

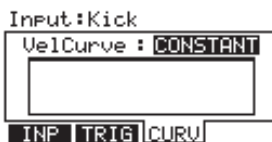
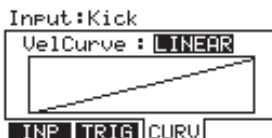
## КРИВАЯ СКОРОСТИ НАЖАТИЯ

Страница CURV позволяет настраивать кривую скорости нажатия триггеров, которая определяет форму зависимости громкости звучания триггера от силы удара по нему – то есть, как реагирует динамика триггеров на изменения в Вашей игре.

1. Чтобы попасть на главную страницу меню внешних триггеров нажмите EXT TRIG. Нажмите TRIG (F2).
2. Выберите триггер, параметры которого Вы хотите редактировать, нажав на кнопку NOTE CHASE и ударив по необходимому триггеру. С другой стороны, можно выделить название триггера в верхней части экрана используя кнопки CURSOR вверх / вниз, а затем изменить его при помощи кнопок UP / DOWN или диска VALUE.
3. Используйте CURSOR вверх / вниз для перемещения по пунктам меню и кнопки изменения значений UP / DOWN или диск VALUE для регулировки настроек:

- **Linear:** Триггеры будут прямо пропорционально реагировать на изменения в Вашей игре, повышая громкость с такой же степенью, с которой Вы усиливаете свои удары.
- **Log 1-4:** Триггеры будут более чувствительны к изменениям в исполнении при малых скоростях нажатия и менее чувствительны при высоких скоростях нажатия.
- **Exp 1-4:** Триггеры будут более чувствительны к изменениям в исполнении при высоких скоростях нажатия и менее чувствительны при низких скоростях нажатия.
- **Spline 1-4:** Триггеры будут более чувствительны к изменениям в исполнении при низких и высоких скоростях нажатия, и менее чувствительны при средних скоростях нажатия.
- **Offset:** Триггеры будут пропорционально реагировать на изменения в исполнении при низких и средних скоростях нажатия, и будут воспроизводить звуки с максимальной громкостью при высоких скоростях нажатия.
- **Constant:** Триггеры будут воспроизводить звуки с максимальной громкостью, не зависимо от того, насколько сильно или слабо Вы ударяете по ним.

4. После того, как Вы закончили вносить свои изменения, можно нажать EXIT или любую другую кнопку, которая вызывает другое окно (например, DRUM KIT, UTILITY и т.д. Ваши изменения останутся до конца этой сессии (то есть, до тех пор, пока Вы не выключите модуль).

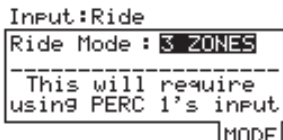


## РЕЖИМ (КУПОЛ И ТЕЛО ТАРЕЛКИ РАЙД)

Вы должны установить эту настройку в зависимости от типа райд-тарелки, которую Вы используете – двухзонный райд (с триггерами на куполе и на теле) или трёхзонный райд (с триггерами на краю, куполе и теле).

Для этого:

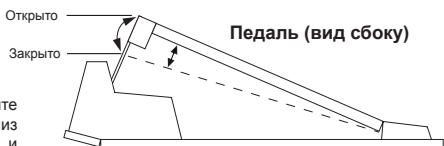
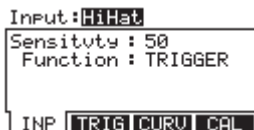
1. Чтобы попасть на главную страницу меню внешних триггеров нажмите EXT TRIG.
2. Выберите купол или тело райда, нажав кнопку NOTE CHASE и ударив по необходимой зоне на триггере Вашей тарелки. В качестве альтернативы, можно выделить название триггера в верхней части экрана используя кнопки CURSOR вверх / вниз, а затем выбрать либо "RideBell", либо "RideBow" при помощи кнопок UP / DOWN или диска VALUE.
3. Нажмите MODE (F4).
4. При помощи кнопок UP / DOWN или диска VALUE выберите "2 Zones", если Ваша тарелка райд имеет две зоны, или "3 Zones", если Ваша тарелка райд имеет три зоны.
5. После того, как Вы закончили вносить свои изменения, можно нажать EXIT или любую другую кнопку, которая вызывает другое окно (например, DRUM KIT, UTILITY и т.д. Ваши изменения останутся до конца этой сессии (то есть, до тех пор, пока Вы не выключите модуль).



## КАЛИБРОВКА ХАЙ-ХЭТА

При первом подключении педали хай-хэта к модулю DM8 рекомендуем откалибровать её, чтобы модуль мог оптимально "считывать" движения педали. Если в каждой рабочей сессии Вы используете один и тот-же хай-хэт (даже если Вы его отключили и повторно подключили), Вам не придется каждый раз проводить калибровку, так как после калибровки Вы сохраните настройки своих триггеров (дополнительную информацию смотрите в разделе СОХРАНЕНИЕ И КОПИРОВАНИЕ, подраздел СОХРАНЕНИЕ НАСТРОЕК ТРИГГЕРОВ). Тем не менее, всякий раз, при подключении хай-хэта, отличного от предыдущего, Вам придется его откалибровать. Чтобы откалибровать педаль хай-хэта:

1. Подключите педаль хай-хэта к модулю, но не нажимайте на неё.
2. На модуле нажмите EXT TRIG.
3. При помощи кнопок CURSOR вверх/вниз выделите поле "Input" в верхней части экрана, затем при помощи кнопок изменения значений UP/DOWN или диска VALUE выберите "HiHat."
4. Нажмите CAL (F1).
5. При полностью поднятой ("открытой") педали хай-хэта нажмите OPEN (F1) и дождитесь сообщения о завершении процесса.
6. При полностью нажатой ("закрытой") педали хай-хэта нажмите CLOS (F2) и дождитесь сообщения о завершении процесса.
7. Если Вы хотите точнее настроить регистрацию модулем "открытого" и "закрытого" положений, нажмите TRIM (F3). При помощи кнопок CURSOR вверх/вниз выберите "Open" (открыто) или "Closed" (закрыто), и используйте кнопки изменения значений UP/DOWN для регулировки настроек. *(Подсказка: Повышение величины "Closed" облегчает закрывание хай-хэта или его "заглушение".)*
8. Если хотите настроить характеристику чувствительности педали, нажмите CURV (F4). Используйте кнопки VALUE вверх/вниз или диск VALUE для выбора характеристики, которая лучше всего подходит под Ваш стиль игры. *(Подсказка: Для обычной игры на хай-хэте мы рекомендуем использовать характеристики LINEAR, LOG1 или LOG2.)*
9. После завершения подстройки параметров хай-хэта под Ваши предпочтения, нажмите EXIT для выхода из страницы калибровки (или нажмите DRUM KIT для возврата в главное окно).

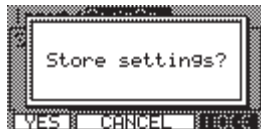


## СОХРАНЕНИЕ НАСТРОЕК ВНЕШНИХ ТРИГГЕРОВ

Любые изменения, которые Вы произвели с параметрами в меню внешних триггеров Ext. Trig, будут оставаться на протяжении текущей сессии, но если Вы выключите модуль, то будут восстановлены параметры по умолчанию. Мы рекомендуем сохранять свои настройки при их изменении, тогда их можно будет использовать в последующих сессиях.

Чтобы сохранить настройки внешних триггеров:

1. Перейдите в меню внешних триггеров, нажав EXT TRIG.
2. Нажмите STORE.
3. Появится окно с запросом о подтверждении Вашего выбора. Для отмены сохранения Ваших настроек внешних триггеров нажмите CANCEL (F2 или F3). Для их сохранения нажмите YES (F1).



## ОПРЕДЕЛЕНИЕ ОПТИМАЛЬНОЙ ЧУВСТВИТЕЛЬНОСТИ И НАСТРОЕК ПОРОГА

Настройки по умолчанию модуля DM8 прекрасно позволяют начать игру сразу после распаковки установки, но мы рекомендуем поэкспериментировать с разными настройками триггеров – особенно с чувствительностью и порогом – чтобы Вы смогли определить те параметры, которые лучшим образом подходят под Ваш стиль игры. Вот один из рекомендуемых способов определения таких настроек:

1. Нажмите EXT. TRIG для доступа к настройкам триггеров.
2. Проверьте, чтобы был включен режим NOTE CHASE (должен гореть светодиод).
3. Ударьте по триггеру электронной барабанной установки, параметры которого Вы хотите настроить. Название триггера будет отображаться в верхней части ЖК-дисплея модуля.
4. На странице INP установите параметр "Sensitivity" (чувствительность) на подходящий уровень, ударяя по триггеру с умеренным усилием, типичным для Вашей манеры исполнения. Полученное звучание не должно быть слишком громким или слишком тихим. (Проверьте, чтобы в параметре "Function" было установлено значение "TRIGGER.") Если индикатор уровня в верхнем правом углу "отсекается" или доходит до максимума слишком быстро, уменьшите чувствительность.
5. На странице TRIG установите параметр "Threshold" (порог) на подходящий уровень, ударяя по триггеру с как можно меньшим усилием, которое Вы используете при игре. Можно использовать индикатор уровня в верхнем правом углу ЖК-дисплея модуля для контроля регистрации модулем Ваших ударов.
6. После настройки порога вернитесь на страницу INP и параметру отрегулируйте параметр "Sensitivity", ударяя по триггеру с разным усилием.
7. Повторите этот процесс для других триггеров в Вашей электронной ударной установке.
8. Нажмите STORE для сохранения этих изменений.

Не забывайте, что можно также настроить кривую скорости нажатия для каждого триггера, что может помочь Вам "сформировать" уровни громкости триггеров по отношению к диапазону усилий, которые Вы используете во время игры. Кроме того, меню служебных функций позволяет настраивать грубую "глобальную" чувствительность всех триггеров в наборе ударных. ("Trig Sens") Дополнительную информацию смотрите в разделе МЕНЮ СЛУЖЕБНЫХ ФУНКЦИЙ.

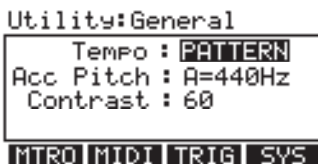
## МЕНЮ СЛУЖЕБНЫХ ФУНКЦИЙ

В меню служебных функций модуля DM8 содержится несколько страниц параметров, которые влияют на общую работу модуля, а также информация о системе и функции.

### ОБЩИЕ ПАРАМЕТРЫ

На главной странице меню служебных функций имеется несколько глобальных параметров, которые влияют на установку, а также на сам модуль.

1. Нажмите UTILITY для перехода на главную страницу меню служебных функций.
2. Используйте CURSOR вверх / вниз для перемещения по пунктам меню и кнопки UP / DOWN или диск VALUE для настройки параметров:



- **Tempo:** Указывает на то, как модуль определяет темп от шаблона к шаблону. При установке значения "PATTERN", каждый шаблон будет иметь свой собственный темп (то есть темп может изменяться при перемещении от одного шаблона к следующему). При установке значения "GLOBAL", модуль будет следовать фиксированному, глобальному темпу, игнорируя темп, присущий шаблону.
- **Acc Pitch:** Настройка аккомпанемента модуля. По умолчанию установлено стандартное значение "A=440Hz". Доступный диапазон настройки составляет 430 – 450 Гц.
- **Contrast:** Контрастность ЖК-дисплея (0-99).

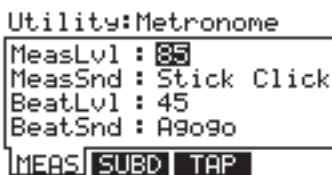
### МЕТРОНОМ (F1)

При выборе закладки MTRO (F1) в главном меню служебных функций, открываются страницы, содержащие настройки метронома модуля.

#### ТАКТ (F1)

На этой странице регулируются настройки звука и уровня метронома модуля.

1. Нажмите UTILITY для перехода в главное меню служебных функций.
2. Нажмите MTRO (F1) для доступа к настройкам метронома. Первой откроется страница MEAS (F1).
3. Используйте CURSOR вверх / вниз для перемещения по пунктам меню и кнопки UP / DOWN или диск VALUE для настройки параметров:



- **MeasLvl:** Уровень громкости первого удара метронома для каждого такта (00-99). (Первый удар зачастую громче остальных ударов для обозначения начала каждого такта.)
- **MeasSound:** Звук первого удара метронома для каждого такта. (Первый удар зачастую имеет немного повышенный тон по сравнению с остальными ударами для обозначения начала каждого такта.)
- **BeatLevel:** Уровень громкости общего удара метронома (00-99).
- **BeatSound:** Звучание удара метронома.

## ДЕЛЕНИЕ (F2)

На этой странице можно настраивать параметры метронома делений. Он похож на обычный метроном, но если обычный метроном озвучивает каждый удар (долю такта), то метроном делений звучит на более коротких интервалах каждого такта.

1. Нажмите UTILITY для перехода в главное меню служебных функций.
2. Нажмите MTRO (F1) для доступа к настройкам метронома.
3. Нажмите SUBD (F2) для доступа к настройкам метронома делений.
4. Используйте CURSOR вверх / вниз для перемещения по пунктам меню и кнопки UP / DOWN или диск VALUE для настройки параметров:
  - **SubDvsn:** Длительность каждого деления. В диапазон значений входят 1/2, 1/4, 1/8 и 1/16 ноты – как обычной, так и триольной длительности. (*Пример: Если обычный метроном настроен на размер 4/4, а в параметре "SubDvsn" установлено значение "1/8", то Вы услышите обычный метроном на каждой четвертной ноте, а также метроном делений на каждой восьмой ноте.*)
  - **SubDLvl:** Уровень громкости звучания метронома делений (00-99). Рекомендуем установить относительно низкое значение этой величины, чтобы этот звук нельзя было спутать со звуком обычного метронома.
  - **SubDSnd:** Звучание метронома делений.

Utility:Metronome

SubDvsn : 1/4  
SubDLvl : 15  
SubDSnd : Doumbek1

MEAS SUBD TAP

## ОТБИВКА ТЕМПА (F3)

На этой странице можно настроить параметры кнопки TAP TEMPO и светодиода темпа.

1. Нажмите UTILITY для перехода в главное меню служебных функций.
2. Нажмите MTRO (F1) для доступа к настройкам метронома.
3. Нажмите TAP (F3) для доступа к настройкам отбивки темпа.
4. Используйте CURSOR вверх / вниз для перемещения по пунктам меню и кнопки UP / DOWN или диск VALUE для настройки параметров:
  - **Tempo LED:** Этот параметр позволяет управлять индикацией светодиода темпа. При установке значения "ON" светодиод темпа будет постоянно мигать. При установке значения "PAT ONLY" светодиод темпа будет мигать только при воспроизведении последовательности. При установке значения "OFF" светодиод темпа все время будет отключен.
  - **Tap Tempo:** Включает или отключает действие кнопки TAP TEMPO. Отключение этой функции может быть полезным, если Вы не желаете вносить какие-либо непреднамеренные изменения в темп последовательности.

Utility:Metronome

Tempo LED : PAT ONLY  
Tap Tempo : ON

MEAS SUBD TAP

## MIDI (F2)

При выборе закладки MIDI (F2) в главном меню служебных функций, открываются страницы, содержащие настройки интерфейса MIDI модуля.

### INPT (F1)

На этой странице можно управлять входными параметрами MIDI модуля.

1. Нажмите UTILITY для перехода в главное меню служебных функций.
2. Нажмите MIDI (F2) для доступа к настройкам MIDI. Первой откроется страница INPT (F1).
3. Используйте CURSOR вверх / вниз для перемещения по пунктам меню и кнопки UP / DOWN или диск VALUE для настройки параметров:

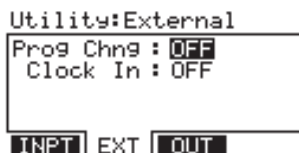


- **Drum Chan:** Номер канала MIDI, по которому будут приниматься звуки ударных (01-16 или значение "OMNI", при котором пересылка будет происходить по всем 16 каналам, при воспроизведении внешним устройством MIDI).
- **Acc Chan:** Номер канала MIDI, по которому будет приниматься аккомпанемент (01-16 или значение "OMNI", при котором пересылка будет происходить по всем 16 каналам), при воспроизведении внешним устройством MIDI.
- **LocalCont:** Данная настройка "локального управления" определяет, как модуль будет принимать сообщения MIDI, от триггеров или от внешнего источника. При установке значения "ON" (по умолчанию), звуки модуля будут принимать сообщения MIDI от подключенных триггеров. Если Вы используете внешний секвенсор MIDI, переключите это значение на "OFF". (Если в данном параметре установлено значение "ON", то при использовании внешнего секвенсора каждая нота будет включаться дважды – один раз в модуле, а второй раз – через внешний секвенсор. При установке значения "OFF" в данном параметре локального контроля обеспечивается такой режим работы, при котором включаемая нота будет слышна только один раз.)

### EXT (F2)

Параметры данной страницы определяют реакцию модуля на сигналы внешних контроллеров MIDI.

1. Нажмите UTILITY для перехода в главное меню служебных функций.
2. Нажмите MIDI (F2) для доступа к настройкам MIDI.
3. Нажмите EXT (F2) для доступа к внешним настройкам MIDI.
4. Используйте CURSOR вверх / вниз для перемещения по пунктам меню и кнопки UP / DOWN или диск VALUE для настройки параметров:

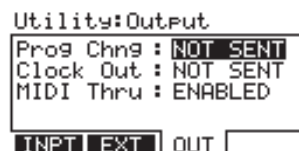


- **Prog Chng:** Определяет, будет ли модуль распознавать сообщения об изменении программы (Program Change) от внешних источников MIDI. При установке значения "OFF" (по умолчанию), модуль будет игнорировать сообщения об изменении программы. При установке значения "RECEIVE", наборы ударных могут быть выбраны посредством сообщений об изменении программы от внешних источников.
- **Clock In:** Определяет, будет ли модуль синхронизироваться по внешнему тактовому генератору MIDI. При установке значения "OFF" (по умолчанию), модуль будет работать от своего внутреннего тактового генератора. При установке значения "RECEIVE" тактовый генератор модуля будет синхронизироваться по "ведущему" тактовому генератору подключенного внешнего источника MIDI.

### OUT (F3)

На этой странице можно управлять выходными параметрами MIDI модуля.

1. Нажмите UTILITY для перехода в главное меню служебных функций.
2. Нажмите MIDI (F2) для доступа к настройкам MIDI.
3. Нажмите OUT (F3) для доступа к выходным параметрам MIDI.
4. Используйте CURSOR вверх / вниз для перемещения по пунктам меню и кнопки UP / DOWN или диск VALUE для настройки параметров:



- **Prog Chng:** Определяет, будет ли модуль посылать сообщения об изменении программы на внешнее USB-устройство MIDI. При установке значения "NOT SENT" (по умолчанию), модуль не будет посылать никаких сообщений об изменении программы. При установке значения "SENT", модуль будет посылать сообщения об изменении программы на подключенное USB-устройство MIDI.
- **Clock Out:** Определяет, будет ли встроенный тактовый генератор модуля служить "ведущим" тактовым генератором для подключенного USB-устройства MIDI. При установке значения "NOT SENT" (по умолчанию), модуль не будет посылать на подключенное устройство какую-либо информацию о тактовом генераторе MIDI. При установке значения "SENT", подключенное USB-устройство MIDI будет синхронизироваться по встроенному тактовому генератору модуля.
- **MIDI Thru:** При установке значения "ENABLED" (по умолчанию), порт USB модуля будет работать как сквозной канал MIDI THRU. В таком случае, устройство, подключенное ко входу модуля MIDI IN может посылать данные через модуль на устройство, подключенное к USB-порту модуля. При установке значения "OFF", USB-порт модуля будет работать только как выход MIDI для самого модуля.



## TRIG (F3)

При выборе закладки TRIG (F3) в главном меню служебных функций, открывается страница, содержащая различные настройки триггеров для модуля.

### TRIG

1. Нажмите UTILITY для перехода в главное меню служебных функций.
2. Нажмите TRIG (F3) для доступа к параметрам триггеров.
3. Используйте кнопки UP / DOWN или диск VALUE для изменения настроек:
  - a. **Trig Sens:** Чувствительность всех подключенных триггеров – "LOW" (низкая), "MEDIUM" (средняя) или "HIGH" (высокая). Установка этого параметра позволяет выполнить грубую настройку чувствительности всего набора ударных, но при этом сохранить соотношения настроек отдельных триггеров. (О регулировке чувствительности отдельных триггеров смотрите подраздел ПАРАМЕТРЫ ТРИГГЕРНЫХ ВХОДОВ в разделе МЕНЮ ВНЕШНИХ ТРИГГЕРОВ.)
  - b. **HiHat \* :** Выберите "NOTE+CC#4" (нота+смена управления) или "NOTE ONLY" (только нота). Определяет, как будет посылаться нота MIDI хай-хэта: вместе с данными смены режима управления CC (CC#4) или без них.
  - c. **HH Splash \* :** Выберите "SENT" (посылать) или "NOT SENT" (не посылать). Определяет, будет ли посылаться нота "сплэш" хай-хэта (получаемая при быстром нажатии и отпускании педали) или нет.
  - d. **Cym Choke \* :** Выберите "SENT" (посылать) или "NOT SENT" (не посылать). Определяет, будет ли посылаться нота "глушения" тарелки (получаемая путем захвата тарелки и прикасания к полоске глушения) или нет.

Utility:Trigger

```

Trig Sens : MEDIUM
HiHat : NOTE+CC#4
HH Splash : SENT
Cym Choke : SENT
TRIG
    
```

*\* Примечание: Параметры "HiHat", "HH Splash" и "Cym Choke" позволяют настроить выход MIDI для этих нот, что может быть полезным при использовании модуля с внешним аппаратным или программным барабанным модулем, который не поддерживает регулируемую педаль хай-хэта, "сплэш" хай-хэта, приглушение тарелки и т.д.*

*Кроме того, даже если в этих параметрах установлено значение "NOTE ONLY" или "NOT SENT", то ноты MIDI и информация, которую Вы "отключили", будут на самом деле все так же записываться при записи последовательности, но они не будут посылаться на выход MIDI.*

## SYS (F4)

При выборе закладки SYS (F4) в главном меню служебных функций, открывается страница, содержащая разные системные настройки модуля.

### SYSX (F1)

Данная страница позволяет пересылать настройки модуля в виде файла SysEx (.sux) для их загрузки в последствии.

1. Нажмите UTILITY для перехода в главное меню служебных функций.
  - 1).
2. Используйте кнопки CURSOR вверх / вниз для перемещения по пунктам меню:
  - a. **All Memory:** Вся память модуля, которая может быть сохранена, будет сохранена в виде файла SysEx. Эта память включает в себя настройки триггеров, наборы ударных и последовательности.
  - b. **All Trigger Settings:** В SysEx файле будут сохранены только настройки триггеров модуля.
3. Нажмите SEND (F4) для отправки выбранных настроек из модуля в виде файла SysEx.

Utility:SysEx Send

```

Select option, SEND
All Memory
All Trigger settings
SYSX INIT O/S SEND
    
```

### INIT (F2)

Данная страница позволяет переинициализировать различные настройки в модуле, восстанавливая в них заводские параметры по умолчанию.

1. Нажмите UTILITY для перехода в главное меню служебных функций.
2. Нажмите SYS (F4) для доступа к настройкам аккомпанемента.
3. Нажмите INIT (F2) для доступа к странице переинициализации.
4. Используйте кнопки CURSOR вверх / вниз для перемещения по пунктам меню:
  - a. **All Kits:** Во всех наборах ударных модуля и их настройках будут восстановлены заводские параметры по умолчанию.
  - b. **All Sequences:** Во всех последовательностях модуля и их настройках будут восстановлены заводские параметры по умолчанию.
  - c. **All Trigger Settings:** Во всех настройках триггеров модуля будут восстановлены заводские параметры по умолчанию.
5. Нажмите EXEC (F4).
6. Появится окно с запросом о подтверждении Вашего выбора. Для подтверждения и переинициализации выбранных настроек нажмите YES (F1). Для отмены нажмите CANCEL (F2 или F3).

Utility:ReInitialize

```

Select option, EXEC
All Kits
All Sequences
All Trigger settings
SYSX INIT O/S EXEC
    
```

```

Are you sure?
Initialize all
drum kits?
YES CANCEL
    
```

## O/S (F3).

На этой странице содержится информация о текущей операционной системе модуля и звуковом ПЗУ.

1. Нажмите UTILITY для перехода в главное меню служебных функций.
2. Нажмите SYS (F4) для доступа к настройкам аккомпанемента.
3. Нажмите O/S (F3), чтобы попасть на страницу информации об операционной системе.
4. На этой странице содержатся номера версий текущего программного обеспечения модуля:
  - a. **Trig OS:** Номер текущей версии встроенного программного обеспечения триггеров.
  - b. **Sound ROM:** Номер текущей версии программы звукового ПЗУ – библиотеки звуков, считываемых модулем.
  - c. **Sound OS:** Номер текущей версии встроенного программного обеспечения модуля.

Utility:O/S

```
Trig OS : V1.00
Sound ROM : V1.00
Sound OS : V1.00

SYSX INIT O/S MEM
```

**Примечание:** Не забудьте зарегистрировать Ваш модуль DM8 на сайте [www.alesis.com](http://www.alesis.com) для получения уведомлений о появлении нового программного обеспечения.

## MEM (F4)

На этой странице содержится информация о доступной памяти модуля, а также функция включения и отключения защиты от записи.

**Примечание:** На этой странице нет редактируемых параметров.

1. Нажмите UTILITY для перехода в главное меню служебных функций.
2. Нажмите SYS (F4) для доступа к настройкам аккомпанемента.
3. Нажмите INIT (F2) или O/S (F3) для изменения доступных закладок функциональных кнопок. Станет доступной закладка MEM (F4).
4. Нажмите MEM (F4) для доступа к странице памяти.
5. На этой странице находятся два пункта:
  - a. **Memory:** Объем доступной в данный момент памяти модуля.
  - b. **WriteProt:** Используйте кнопки UP / DOWN или диск VALUE для включения или отключения защиты от записи. При установке значения "ON" (по умолчанию), Вы сможете изменять наборы ударных, инструменты, последовательности и т.д., но не сможете сохранять их. При установке значения "OFF" Вы сможете сохранять эти настройки.

Utility:Memory

```
Memory : 99% FREE
WriteProt : OFF

SYSX INIT O/S MEM
```

## ОБНОВЛЕНИЕ МОДУЛЯ

Для обновления модуля выполните эти шаги:

1. Если Вы еще этого не сделали, загрузите приложение для обновления с сайта [www.alesis.com/dm8](http://www.alesis.com/dm8) (в закладке "Docs & Downloads").
2. Подключите порт USB модуля к своему компьютеру при помощи стандартного кабеля USB.
3. Включите модуль, удерживая нажатой кнопку REC. (**Пользователям Windows:** Если появится сообщение, в котором говорится о том, что система Windows не смогла установить драйвер, проигнорируйте его.)
4. Откройте приложение обновления DM8.
5. **Пользователям Windows:** Выберите пункт "USB Audio Device" (модуль DM8) из раскрывающегося меню "MIDI Interface".  
**Пользователям Mac:** Модуль DM8 будет автоматически выбран.
6. Перетащите соответствующий файл на приложение, или щелкните "File", потом "Open", и выберите файл. Таким образом можно загрузить файлы SysEx (.syx) – например, файлы звукового ПЗУ или файлы встроенного программного обеспечения.

**Примечание:** Программы звуковых ПЗУ сторонних производителей также поддерживают обновления и могут быть загружены в модуль DM8 таким же образом.

**Примечание:** Если при включении модуля появилось сообщение об ошибке, то, возможно, неверно считывается звуковое ПЗУ. В таком случае перезагрузите файл звукового ПЗУ, и попробуйте снова включить.

**Примечание:** С момента выпуска данного модуля, возможно, было выпущено новое встроенное программное обеспечение или файлы звукового ПЗУ. Чтобы поддерживать свой модуль в обновленном состоянии, мы рекомендуем проверять закладку "Docs & Downloads" сайта [www.alesis.com/dm8](http://www.alesis.com/dm8) на наличие доступных обновлений для Вашего модуля DM8.

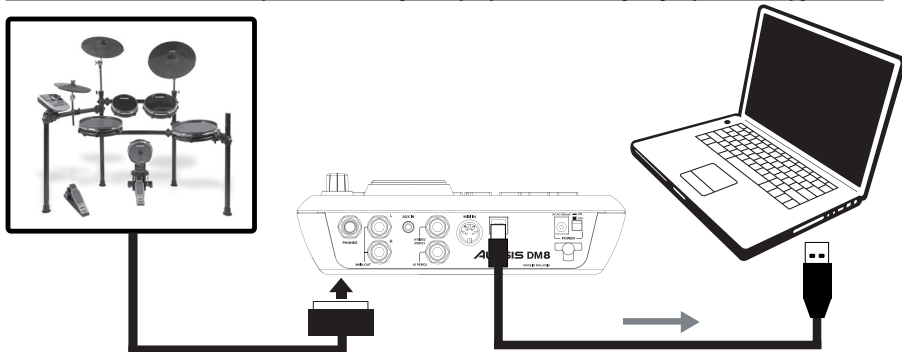
## НАСТРОЙКА MIDI

Модуль DM8 можно использовать в качестве интерфейса триггер-MIDI, что позволяет Вам использовать электронную барабанную установку для переключения звуков из внешних библиотек звуков. Это значит, что Вы можете использовать свой комплект аппаратуры для проигрывания звуков в программных модулях ударных инструментов, таких как BFD, Toontrack, Reason и многих других.

Можно также использовать внешние устройства MIDI – такие как MPC, Alesis ControlPad или PerformancePad или другие контроллеры MIDI – для переключения звуков из собственной расширенной библиотеки звуков DM8 вместо (или в дополнение к) электронной барабанной установки.

Для подобного использования модуля DM8 Вам необходимо будет настроить его на обмен данными с Вашими внешними устройствами через интерфейс MIDI. Приведём несколько примеров того, как это сделать.

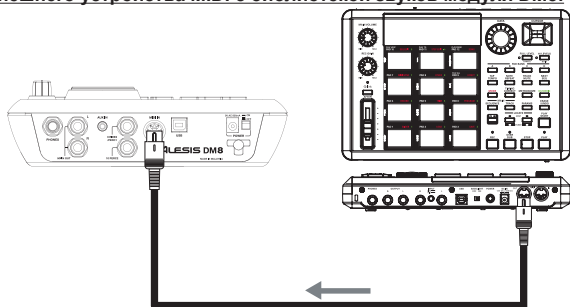
### Использование DM8 для переключения звуков программного модуля ударных инструментов:



1. Подключите порт USB модуля к своему компьютеру при помощи стандартного кабеля USB.
2. Нажмите UTILITY для перехода в меню служебных функций.
3. Нажмите MIDI (F2) для доступа к настройкам MIDI.
4. Нажмите OUT (F3) для доступа к выходным параметрам MIDI.
5. Используйте CURSOR вверх / вниз для перемещения по пунктам меню и кнопки UP / DOWN или диск VALUE для настройки параметров соответствующим образом:
  - a. **Prog Chng:** Выберите "SENT" (чтобы модуль DM8 мог передавать программному обеспечению сообщения об изменении программы).
  - b. **Clock Out:** Выберите "SENT" (если Вы хотите, чтобы тактовый генератор MIDI модуля DM8 был "ведущим" генератором) или "NOT SENT" (если Вы не хотите, чтобы модуль DM8 посылал информацию тактового генератора MIDI).
  - c. **MIDI Thru:** Выберите "OFF".
6. Настройте Ваше программное обеспечение на приём сообщений MIDI от модуля DM8 ("USB Audio Device"). Дополнительную информацию смотрите в руководстве к Вашему программному обеспечению.

**Примечание:** Это только рекомендуемые настройки. При этом Вы можете настроить параметры MIDI модуля DM8 так, чтобы они наилучшим образом соответствовали Вашим требованиям к выступлению. Дополнительную информацию смотрите в подразделе MIDI раздела МЕНЮ СЛУЖЕБНЫХ ФУНКЦИЙ и в подразделе НАСТРОЙКА БАРАБАННОЙ УСТАНОВКИ раздела НАБОРЫ УДАРНЫХ, ТЕМБРЫ, АККОМПАНеМЕНТ И ИНСТРУМЕНТЫ.

## Использование внешнего устройства MIDI с библиотекой звуков модуля DM8:



1. Подключите входной порт MIDI IN модуля DM8 к выходному порту MIDI OUT Вашего внешнего устройства с помощью стандартного кабеля MIDI.
2. Нажмите UTILITY для перехода в меню служебных функций.
3. Нажмите MIDI (F2) для доступа к настройкам MIDI.
4. Нажмите INPT (F1) для доступа к входным параметрам MIDI.
5. Используйте CURSOR вверх / вниз для перемещения по пунктам меню и кнопки UP / DOWN или диск VALUE для настройки параметров соответствующим образом:
  - a. **Drum Chan:** Установите здесь канал MIDI (01-16 или "OMNI"), по которому будут приниматься звуки ударных при игре на внешнем устройстве.
  - b. **Acc Chan:** Установите здесь канал MIDI (01-16 или "OMNI"), по которому будут приниматься звуки аккомпанемента при игре на внешнем устройстве.
  - c. **LocalCont:** Выберите "OFF" (в противном случае каждая включаемая нота будет слышна дважды)
6. Нажмите EXT (F2) для установки порядка реагирования модуля DM8 на внешнее устройство.
7. Используйте CURSOR вверх / вниз для перемещения по пунктам меню и кнопки UP / DOWN или диск VALUE для настройки параметров соответствующим образом:
  - a. **Prog Chng:** Выберите "RECEIVE" (чтобы наборы ударных модуля DM8 можно было выбирать посредством сообщений об изменении программы от внешнего устройства).
  - b. **Clock In:** Выберите "OFF" (если Вы хотите, чтобы модуль DM8 работал от своего внутреннего тактового генератора) или "RECEIVE" (если Вы хотите, чтобы тактовый генератор модуля DM8 синхронизировался по генератору Вашего внешнего устройства).
8. Настройте своё внешнее устройство на передачу команд MIDI в модуль DM8. Дополнительную информацию смотрите в руководстве к Вашему программному обеспечению.

**Примечание:** Это только рекомендуемые настройки. При этом Вы можете настроить параметры MIDI модуля DM8 так, чтобы они наилучшим образом соответствовали Вашим требованиям к выступлению. Дополнительную информацию смотрите в подразделе MIDI раздела МЕНЮ СЛУЖЕБНЫХ ФУНКЦИЙ и в подразделе НАСТРОЙКА БАРАБАННОЙ УСТАНОВКИ раздела НАБОРЫ УДАРНЫХ, ТЕМБРЫ, АККОМПАНИМЕНТ И ИНСТРУМЕНТЫ.

## ВОССТАНОВЛЕНИЕ РЕЗЕРВНЫХ ФАЙЛОВ SYSEX

Для загрузки в модуль резервного файла SysEx со своего компьютера выполните следующие шаги:

1. Подключите порт USB выключенного модуля к своему компьютеру при помощи стандартного кабеля USB.
2. Включите модуль, удерживая нажатой кнопку STORE. На ЖК-дисплее должно отображаться сообщение "MIDI RESTORE Waiting..." (восстановление MIDI, ожидание...) Это значит, что модуль готов к приёму файла SysEx с компьютера.
3. Используйте утилиту MIDI для отправки соответствующего файла SysEx в модуль (который надо будет выбрать в качестве приёмного устройства MIDI). Рекомендуется использовать следующие утилиты:
  - MIDI-OX (PC): <http://www.midiox.com>
  - SysEx Librarian (Mac): <http://www.snoize.com/SysExLibrarian/>
4. После завершения процесса на ЖК-дисплее появится соответствующее сообщение. После завершения операции перезагрузите модуль.

## ТАБЛИЦА РЕАЛИЗАЦИИ MIDI

	Передача/ Экспорт	Распознавание/ Импорт	Примечания
<b>1. Основная информация</b>			
MIDI channels (Каналы MIDI)	1-16	1-16	Ударные: 10 (по умолчанию) Акомпанемент: 1 (по умолчанию)
Note numbers (Номера нот)	0-127	Ударные: 28-91 Акомпанемент: 0-127	
Program change (Изменение программы)	0-99	0-99*	*Используется для выбора активного набора ударных
Bank Select response? (Ответ на выбор банка памяти?)	Да	Да*	*0: Наборы 0-99, 1: Наборы 100-199
Поддерживаемые режимы:	Да	Да	
Режим 1: Omni-On, Poly	Да	Да	
Режим 2: Omni-On, Mono	Да	Да	
Режим 3: Omni-Off, Poly	Да	Да	
Режим 4: Omni-Off, Mono	Да	Да	
Мульти-режим	Да	Да	
Note-On Velocity (Скорость включения ноты)	Да	Да	
Note-Off Velocity (Скорость выключения ноты)	Нет	Нет	
Channel Aftertouch (Послекасание канала)	Нет	Нет	
Poly (Key) Aftertouch (Полифоническое послекасание клавиши)	Нет	Нет	
Pitch Bend (Частотная модуляция)	Да	Да	Только для басов
Active Sensing (Активная чувствительность)	Нет	Нет	
System Reset (Сброс системы)	Нет	Нет	
Tune Request (Запрос подстройки)	Нет	Нет	
Universal System Exclusive (Универсальное системное исключительное сообщение)	Нет	Нет	
Manufacturer or Non-Commercial System Exclusive (Сообщения производителя или некоммерческие системные исключительные сообщения)	Да	Да	Используются для резервирования/ восстановления и загрузки новых наборов звуков
NRPNS	Нет	Да	См. Дополнение реализации MIDI
RPNS	Нет	Нет	
<b>2. Метки времени и синхронизация MIDI</b>			
MIDI Clock (Генератор MIDI)	Да	Да	
Song Position Pointer (Указатель позиции песни)	Да	Нет	
Song Select (Выбор песни)	Нет	Нет	
Start (Пуск)	Да	Да	
Continue (Продолжить)	Да	Да	
Stop (Сتون)	Да	Да	
MIDI Time Code (Временной код MIDI)	Нет	Нет	
MIDI Machine Control (Управление машиной MIDI)	Нет	Нет	
MIDI Show Control (Управление шоу-техникой MIDI)	Нет	Нет	
<b>3. Возможности расширения</b>			
General MIDI compatible? (Общая MIDI-совместимость?)	Нет	Частично	GM Drum Sounds compatible (Совместимость с общими MIDI -звуками ударных)
DLS compatible? (Совместимость DLS?)	Нет	Нет	
Standard MIDI Files (Стандартные файлы MIDI)	Нет	Нет	
XMF Files (Файлы XMF)	Нет	Нет	
SP-MIDI compatible? (Совместимость SP-MIDI?)	Нет	Нет	

## НАБОРЫ ИНСТРУМЕНТОВ DM8

№	Название	№	Название	№	Название
0	Fusion	34	9 OH 9	68	Guitar Jam
1	Big Mellow	35	Film Flam	69	Techno
2	CableSnare	36	SquareBdge	70	VocalDrums
3	Bop Brush	37	Old SKool	71	Med Room
4	Big Wet	38	Hiss Hop	72	Funky Drmr
5	Clav Jam	39	Nu Jack	73	ConcertTom
6	Wood Pop	40	Pop Brush	74	World 2
7	Dry Rocker	41	PingySnare	75	FunkRinger
8	Big Rocker	42	Mini Me	76	Latin Jazz
9	Crank It	43	Thick Rock	77	12" Funk
10	Trig Samp	44	Levee	78	Fuse Hop
11	Evil Drums	45	Deep Jam	79	ThickBlues
12	Absolute	46	Picc Verb	80	World 3
13	Ballad	47	Slick Jazz	81	Orch Traps
14	Big BackBt	48	Picc Funk	82	Paisley
15	Dry Honk	49	Thick Thin	83	Funk Pop
16	ClassicR&B	50	Indo Ethno	84	Funk Snap
17	Dead Snare	51	Studio	85	80s Stndrd
18	Deep Dish	52	World 1	86	Hi Fusion
19	Rocker Jam	53	FunkBigKik	87	Hi Round
20	JungleVerb	54	RingyMetal	88	Brush Room
21	Deli World	55	Mello Snap	89	Cavern
22	Trash Funk	56	8 OH 8	90	Kick Click
23	Fat Back	57	Trad Hop	91	Funk Bop
24	Africa	58	CountryRok	92	Phi Gospel
25	Latin Set	59	Handrums	93	NoFrontHd
26	NuAge Perc	60	PowerBlues	94	Super Kik
27	Latin Kit	61	Orchestra	95	Samba
28	Keystone	62	Picc Punk	96	Thonk
29	Rnd Latin	63	Reggae	97	Pop Idol
30	Elec Tech	64	Piano Rock	98	Far East
31	Elec Hop	65	Comedy FX	99	World 4
32	Electro	66	Fat Attack		
33	Ethno Tek	67	OG SIM		

## ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ DM8

№	Название	№	Название	№	Название
0	Jalapeño	25	Med House	50	Funx Rox
1	Slow Metal	26	Industro	51	Jbass Groov
2	Surf Punk	27	Discotron 6	52	Idol Rock
3	70sHardRock	28	Afro-Cuban	53	Dark Rock
4	Texas Blues	29	Mozambesque	54	Punx
5	J-Bon	30	BassGroover	55	Shuff Drive
6	Indie Rock	31	MedSlowBlu	56	Shuffle On
7	Blues Shuff	32	ChaCha	57	Shuff Rock
8	Funk Jazz	33	Up County	58	Funk It
9	BigBand	34	Cntry Swing	59	Surf Rocker
10	Bossa Nova	35	Ethno Tek	60	Round Rock
11	Stanky	36	Jungle	61	16th Rock
12	CountryRock	37	Sneaky Funk	62	Mysterock
13	Jazz Waltz	38	ElectricFsn	63	SD Rock
14	Get Uppal	39	Blues Swing	64	Energy Rock
15	Fusion 1	40	Jazz Waltz2	65	Surf Pop
16	Hip Hop 1	41	Jazz Waltz3	66	Mover
17	House	42	Log Cabin	67	Picante
18	Urban	43	LateEvening	68	Salsa
19	R&G	44	Mambo	69	Samba 1
20	Nails	45	SOS	70	Samba 2
21	16th Shuffl	46	Slinky Rock	71	Subdivider
22	One Drop	47	Want me?	72	Reggae 1
23	Philly Hop	48	Big Rock	73	Reggae 2
24	Swinger 5	49	Surf Rock	74	World

## ИНСТРУМЕНТЫ DM8

### KICKS (БОЛЬШИЕ БАРАБАНЫ)

70s Rock	FunkPlus	Pop 2
80s Rock	Fusion	Quarter Head
90s Rock	Gr 90s 20"	RockKik
Ambient	Garage	Rocker
Ambient Rock	Growl	Room
Banger	HR16 Rock	Round
Bass N Kick	Hard Head	Round Blues
Big 26"	Hard Rock 1	Single Head
Big Butt	Hard Rock 2	Slap
Big Punch	Hardware	Snare & Kick
Big Smack	High N Tite	Solid 1
Blastbeat	Hmm	Solid 2
Blues 1	Jazz Kick	Solid 3
Blues 2	Jazzy	Splat
Country	Kuma 1	Stage
Crescent	Kuma 2	Standard 22"
Crunch	LD Dmpnd 26"	Studio Kick
Cust Tiny16"	Lo Fi	Thick Head
Deep	Lo N Tite	Thud Head
Double Head	Loose Batter	Thump
Dry	Louie Kick	Thumpy
Dry Bop 18"	Low 24"	Thunk
Dry Room	Lud 60s 22"	Thunky
EastRoom	Metal Head	Tight 20"
Energizer	Modern	Tight Funk
Flabby	Narrow	Tighter 20"
Floppy	Noisy	Tite Room
Funk 1	Piano Rock	Warm
Funk 2	Pillow	Y RecCus 24"
Funk Head	Pop 1	

### SNARES (МАЛЫЕ БАРАБАНЫ)

70's Rock	Funk Plus	Piccolo 6
80's Rock	Low Snare 1	Present
90's Rock	Low Snare 2	R5x14DynRS
BL 65x14 Opn	Lu5x14 AcoRS	R5x14DynRdRS
BL 65x14 RS	Lu5x14 AcoRd	R5x14DynStk
Balt6x13	Lu5x14 SBrRS	RK7x14 Damp
Balt6x13 RS	Lu5x14 SBrsh	RK7x14 OpCnt
Balt6x13XStk	Lu5x14 SS	RK7x14 RSDmp
BlastbeatSnr	Lu5x14 SS RS	Ringer
Blues Club	Lu5x14BBDamp	Round Blues
Bright 1	Lu5x14BBOfCn	Shred RS
Bright 2	Lu5x14BBOpCn	Shred Snare
Brush Jazz	Lu5x14BBRS	Side Snare
Brush JazzRS	Lu5x14BBXStk	Snare Brush
Brush Lite	MarchingBand	Steel
Brush LiteRS	McD6x14Stk	Studio Rim
Brush Snr	McD6x14StkRS	Studio Snare
Brush Snr RS	Meaty	Thin Beauty
Chrome 5x14	P6x14 FFS	Thonk Dry
Clap Snare	P6x14 FFS RS	Tight
CrescentSnr	Pc3x14SnOfRS	Wood Rim
Crisp	Pc3x14SnrOff	Wooden
DB Funk	Philly Funk	Woody 1
Deadwood	Piccolo 1	Woody 2
Deep Snare	Piccolo 2	Y4x14 OffCnt
East Room	Piccolo 3	Y4x14 OpCen
Flanged	Piccolo 4	Y4x14 RS
Full	Piccolo 5	



## TOMS (ТОМЫ)

70s 10"	Roto 12" Dn	Temp Mute16"
70s 12"	Roto 12" Up	Temp Mute18"
70s 14"	Roto 14"	Temp Rim
70s 16"	Roto 14" Dn	Y 12x14 MCA
G 14x14	Roto 14" Up	Y 14x16 MCA
G 8x10	Roto 16"	Y 7x8 MCA
G 8x12	Roto 16" Dn	Y 8x10 MCA
G Brsh 14"	Roto 16" Up	Y 9x12 MCA
G Brush 12"	Snr+BrshHi 1	Y Damp 10"
G Damp 10"	Snr+BrshHi 2	Y Damp 8"
G M 14"	Snr+BrshLo 1	Y DampSn 10"
G Mute 10"	Snr+BrshLo 2	Y DampSn 8"
G Mute 12"	Snr+BrshMid	Y Mute 10"
G Mute 13"	StSnare Hi 1	Y Mute 12"
G Mute 16"	StSnare Hi 2	Y Mute 14"
G MuteRim10"	StSnare Lo 1	Y Mute 16"
G MuteSn 10"	StSnare Lo 2	Y Mute 8"
G Rim 12"	StSnare Mid	Y PinStrp10"
G Rim 14"	Temp 10x14	Y PinStrp12"
Lud16x16 60s	Temp 16x16	Y PinStrp14"
Lud9x13 60s	Temp 16x18	Y PinStrp8"
Roto 12"	Temp Mute14"	

## HI-HATS (ХАЙ-ХЭТЫ)

08 HiHat	Heavy 2	Thick
09 HiHat	Hybrid 1	Thin
China Hat	Hybrid 2	Tiny
Chunky	Jazz Hat	VintageElect
Crazy Hat	Lite	Vocal Hat
Electro 1	Orchestral	Z60sNB 15"
Electro 2	Raspy	ZBrush60s14"
Ethnic	SFusion 13"	ZManhatn 14"
Heavy 1	Techno	ZReMix 12"

## CRASH (КРЭШ-ТАРЕЛКИ)

16" Darker	Dark Mallet	Stereo Crash
16" Thin	Dark Splash	Vintage
17" AC Stick	Flange Sizzl	Vocal Crash
17" DarkStik	Flange Cym	Z AC Stk 16"
17" KD Dark	H Xtreme 17"	Z KCon 18"
17" KD Lite	HHX Splash	Z KDrkBsh17"
17" KDBrshLt	Mallet Crash	Z KDrkMlt17"
17" Thin	Raspy Crash	Z Kdark 16"
18" Mallet	S Fierce 16"	Z Kdark 17"
20" Crash	Sizzle	ZCon Splash
Big Crash	Small Crash	ZSplash 10"
Big Mallet	Splashy	
Choke	StFI Crash	

## RIDE (РАЙД-ТАРЕЛКИ)

B HVCrsh 20"	Flange	Vocal Ride
Big Stick	Glass Ride	Z HVCrsh 20"
BosAntiq 20"	H HvyStk 21"	Z HVCrsh 22"
BosAntiq 22"	H JzBrsh 22"	Z K Thin 22"
China Ride	H MdSizzl18"	Z KHIDef 20"
CrashRid 20"	Jazz Brush	Z KHIDef 22"
Crazy	Large	Z Klstnbl20"
Electro	Mark Tree FX	Z KZ 18"
Ethno	Piatti Ride	Z Kthin 20"
EthnoTekRide	Stub	

## CHINA (ЧАЙНА-ТАРЕЛКИ)

Big China	Hi China Stk	WChnaRvt 18"
China China	SChnaMal 18"	WSplash
Flange China	SSplash 12"	WSplash 10"
Gong China	WChina 17"	Z Stick 8"

## ELECTRC KICK (ЭЛЕКТРОННЫЕ БОЛЬШИЕ БАРАБАНЫ)

08 Kick Long	HipHop Kik 4	SDS Kick 2
08 Kick Shrt	HipHop Kik 5	SDS Kick 3
09 Kick Long	HipHop Kik 6	SDS Kick 4
09 Kick Shrt	HipHop Kik 7	Shred Head
EleKick 1	HipHop Kik 8	SolidSDSKik
EleKick 2	Hmm Kik	Tek Kick
HipHop Kik 1	House Kick	Vocal Kik
HipHop Kik 2	SDS Deep Kik	Zap Kick
HipHop Kik 3	SDS Kick 1	

## ELECTRC SNR (ЭЛЕКТРОННЫЕ МАЛЫЕ БАРАБАНЫ)

08 Clap Sn	HipHop Snr 3	SDS08 Snare
08 Snare	HipHop Snr 4	SDS09 Snare
09 Snare	LoFi Snare	Tek Stk
Dance Snare	SDS Crack	Vocal Snare
Grunge Snare	SDS Crak Snr	Vocal SnrRS
HRB Snare	SDS Snare 1	Vox Snare
HipHop Snr 1	SDS Snare 2	
HipHop Snr 2	SDS Snare 3	

## ELECTRC TOMS (ЭЛЕКТРОННЫЕ ТОМЫ)

08 Tom Hi	Hex Tom 1 Hi	Oil Can
08 Tom Lo	Hex Tom 1 Lo	SDS Tom 1
08 Tom Md	Hex Tom 1 Md	SDS Tom 2
09 Tom Hi	Hex Tom 2 Hi	SDS Tom 3
09 Tom Lo	Hex Tom 2 Lo	SDS Tom Hi
09 Tom Md	Hex Tom 2 Md	SDS Tom Lo
FIng Tom Hi	Hex Tom 3 Hi	SDS Tom Md
FIng Tom Lo	Hex Tom 3 Lo	
FIng Tom Md	Hex Tom 3 Md	

## ELECTRC PERC (ЭЛЕКТРОННАЯ ПЕРКУССИЯ)

08 Clap	09 Rim	SciFi 2
08 Clave	78 Metal	SciFi 3
08 Conga Hi	C1SynHat	SciFi 4
08 Conga Lo	CITekHat	Shape Noise
08 Conga Md	Mtek Hi Hat	Synth Tamb
08 Cowbell	Op Syn Hit	Tek Hat
08 Cymbal	Robot Snare	Whack
08 Maracas	SciFi 1	

## ORCH PERC (ОРКЕСТРОВАЯ ПЕРКУССИЯ)

Marimba C3	Orch Bass 2	Tympani 1
Marimba C4	Orch Bell	Tympani 2
Marimba G2	Orch Cymbal	Tympani 3
Marimba G3	Orch Snare	Tympani 4
Orch Bass 1	Orch Snr Rim	Xylo

## ORIENTAL PERC (ОРИЕНТАЛЬНАЯ ПЕРКУССИЯ)

Chinese Cym1	Gong	Okedo Taiko
Chinese Cym2	Gong High	Shime Taiko
Chinese Drum	Gong Low	Temple Block
FingerCymbal	HiraTaiko36"	Wood Block
FingrTriangl	HiraTaiko60"	

## LATIN PERC (ЛАТИНОАМЕРИКАНСКАЯ ПЕРКУССИЯ)

2way Cowbell	Cowbell 2	SmTriangleO
Agogo	Cowbell 3	Stick Click
Agogo Hi	Crasher	Surdo 1
Agogo Lo	Cuica Dn	Surdo 2
Agogo Lo 2	Cuica Up	Syn Shkr
Bead Shaker	Drum Stix	Tamb Mute
BellTree Dn	Guiro 1	Tamb Open
BellTree Up	Guiro 2	Tambourine
Block 1	Low Tamb	TimbaleHi 1
Block 2	LrgTriangleM	TimbaleHi 2
Block Mallet	LrgTriangleO	TimbaleHi 3
BoLanGoo	Maracas	TimbaleHiRim
Bongo HiOpen	NativeAmrcan	TimbaleLo 1
Bongo HiSlap	Paah	TimbaleLo 2
Bongo LoOpen	PandeiroMute	TimbaleLoRim
Bongo LoSlap	PandeiroOpen	TmbourneMte1
Breketa	PandeiroTap	TmbourneMte2
Cabasa 1	Rattle	TmbrmFngrMte
Cabasa 2	Reco Reco	TmbrmFngrOpn
Cast Roll	Shaker 1	TmbrmStckMte
Claves	Shaker 2	TmbrmStckOpn
Conga HiMute	Shaker 3	Triang Mt Hi
Conga HiOpen	Shaker 4	Triang Op Hi
Conga HiSlap	Shaker 5	Triangle Cl
Conga LoMute	Shaker 6	Triangle Op
Conga LoOpen	Shaker Hi	Vibraslap
Conga LoSlap	Shaker Lo	Whistle Long
Cowbell 1	SmTriangleM	Whistle Shrt

## ETHNIC PERC (ЭТНИЧЕСКАЯ ПЕРКУССИЯ)

Djembe 1	Steel Pan G3	Tabla Tin 1
Djembe 2	Tabla 1	Tabla Tin 2
Djembe 3	Tabla 2	Tabla Tin 3
Djembe 4	Tabla 3	Talk Drum
Doumbek 1	Tabla 4	Tavil
Doumbek 2	Tabla 5	Udu Hole 1
Doumbek 3	Tabla 6	Udu Hole 2
Ghatam	Tabla Ga	Udu Slap 1
Nagara	Tabla Ka	Udu Slap 2
Steel Pan A3	Tabla Na	Udu SlapHole
Steel Pan E3	Tabla Te	Udu Top

## RANDOM (ПРОИЗВОЛЬНЫЕ)

Agogo Rnd	Funk Synth	Lo Timb Rnd
Bongo Rnd	Funky Gtr	Metal GtrSeq
Clavlick	Gtr Chunks	Pan Timb
Conga Seq	Gtr Comp	Punk Gtr
Congo Bongo	Hi Conga Rnd	Rock Cmp
CowBell Rnd	Hi Timb Rnd	Scratch Rnd
Deep Gtr	HipHop Voc 1	Shaker Rnd
Djembe Seq	HipHop Voc 2	Timbal Rnd
Funk Gtr 1	Indian Rnd	Udu Seq
Funk Gtr 2	Indo Pan	Zep Gtr
Funk Horns	Lo Conga Rnd	Lo Timb Rnd

## BASS (БАСОВЫЕ)

Bass Harm	Jazz Upright	Rattle Bass
Ch Pick	MellowUprght	Rattle VSw
ChrsFretless	Open Jazz	Slap Bass 1
Crunch Bass	Pick Bass 1	Slap Bass 2
Damp Pick	Pick Bass 2	Slap Bass 3
ElectrcBass1	Pick Bass 3	SlapNPop 1
ElectrcBass2	Pick Bass 4	SlapNPop 2
Fretless	Pick Bass 5	Upright Bass

## SYNTH BASS (ИСКУССТВЕННЫЕ БАСОВЫЕ)

And Mogue	Mini Bass 6	Silver Box
Bassic	Mini Bass 7	Sine Bass
Drum Bass	Mini Bass 8	Snick Attack
ElectrolytCh	Mini Bs1 Ch	Syn Bass 1
Electrolyte	Mini Bs2 Ch	Syn Bass 2
Mazzo	Mini Bs3 Ch	Syn Bs1 Ch
Mini Bass 1	Mini Bs4 Ch	Syn Bs2 Ch
Mini Bass 2	Mini Bs5 Ch	TB Three
Mini Bass 3	Oct Bass	Trance
Mini Bass 4	Pro Phat	
Mini Bass 5	Series 900	

## FX/OTHER (ЭФФЕКТЫ/ДРУГИЕ)

Bulb Horn	Ha	Tek Hit 1
Car Crash	Jyeah	Tek Hit 2
Car Skid	Lite Snap	Tek Hit 3
CarHornLong	Muscle 5th	Tek Hit 4
CarHornShort	Power Snap	Tek Hit 5
Dog Bark	Rev Crash	Tek Hit 6
Door Slam	Rev Crash Fl	Tek Hit 7
Duck Call	Rev PicSnare	Thunder
Duck Snort	Rev Ride	Ugh
E Piano	Rev Ride Fl	VocalTom 1
Finger Snap	Rev Snare	VocalTom 2
Flextone	Scratch 1	VocalTom Lo
Fresh	Scratch 2	VocalTom Mid
GM Mod	Scratch 3	Wah Gtr 1
Glass	Scratch 4	Wah Gtr 2
Grunt	Sleigh Bell	Yeah
Gun Shot	Slo Yeh	
HR Snap	Stereo Clap	

## HIT GROUPS (ГРУППЫ УДАРОВ)

5-4 Jazz	All Vibes Lo	Indie Rock
70sHardRock	All Xylophne	J-Bon
All AcGuitar	Blues Shuffl	Jalapeño
All CleanGtr	Bossa Nova	Jazz
All EPs	Country Grs	Jazz Waltz
All HeavyGtr	Funk 8	Punk
All Horns	Funk Jazz	RnB 5
All MarimbaH	Fusion 1	Slow Metal
All MarimbaL	Get Uppal	Stanky
All OrchBell	Hip Hop 1	Strait Blues
All Slides	Hip Hop 2	Urban
All SteelDrm	House 1	
All Vibes Hi	House 2	

## HITS (УДАРЫ)

70sHR Gtr 1	C EI Gtr 03	HipHp1 Gtr05
70sHR Gtr 2	C EI Gtr 04	HipHp1 Gtr06
70sHR Gtr 3	C EI Gtr 05	HipHp1 Gtr07
70sHRcombo 1	C EI Gtr 06	HipHp1 Gtr08
70sHRcombo 2	C EI Gtr 07	HipHp1 Gtr09
70sHRcombo 3	FJ EP 01	HipHp1 Gtr10
70sHRcombo 4	FJ EP 02	HipHp1 Gtr11
70sHRcombo 5	FJ EP 03	HipHp1 Gtr12
70sHRcombo 6	FJ EP 04	HipHp1 Gtr13
A Gtr Chk 1	FJ EP 05	HipHp1 Gtr14
A Gtr Chk 2	FJ EP 06	HipHp1 Gtr15
A Gtr Chk 3	FJ EP 07	HipHp1 Gtr16
A Gtr Chk 4	FJ Guitar 01	HipHp1 Gtr17
A Pwr Gtr 1	FJ Guitar 02	HipHp1 Syn01
A Pwr Gtr 2	FJ Guitar 03	HipHp1 Syn02
A Pwr Gtr 3	FJ Guitar 04	HipHp1 Syn03
A Pwr Gtr 4	FJ Guitar 05	HipHp1 Syn04
A Pwr Gtr 5	FJ Guitar 06	HipHp1 Vox01
A Pwr Gtr 6	FJ Guitar 07	HipHp1 Vox02
Bass Slide 1	FJ Guitar 08	HipHp1 Vox03
Bass Slide 2	FJ Guitar 09	HipHp1 Vox04
Bass Slide 3	FJ Guitar 10	HipHp1 Vox05
Bass Slide 4	Fusion Gtr 1	HipHp1 Vox06
Bass Slide 5	Fusion Gtr 2	House EP 1
Bass Slide 6	Fusion Gtr 3	House EP 2
Bass Slide 7	Fusion Gtr 4	House EP 3
Blues Gtr 01	Fusion Gtr 5	House EP 4
Blues Gtr 02	Fusion Gtr 6	House EP 5
Blues Gtr 03	Fusion Gtr 7	House Gtr 1
Blues Gtr 04	Fusion Gtr 8	House Gtr 2
Blues Gtr 05	Fusion Gtr 9	House Gtr 3
Blues Gtr 06	FusnEP Amin	House Gtr 4
Blues Gtr 07	FusnEP BbMaj	House Gtr 5
Blues Gtr 08	FusnEP Bmin	House Gtr 6
Blues Gtr 09	FusnHrn4th1	House Syn 1
Blues Gtr 10	FusnHrn4th2	House Syn 2
Blues Gtr 11	FusnHrn4th3	House Syn 3
Blues Gtr 12	FusnHrn4th4	J-Bon Gtr 1
BosNovaEP 01	FusnHrnMn3d	J-Bon Gtr 2
BosNovaEP 02	FusnHrnOctB	J-Bon Gtr 3
BosNovaEP 03	FusnHrnOctBb	J-Bon Gtr 4
BosNovaEP 04	FusnHrnOctC	J-Bon Gtr 5
BosNovaEP 05	FusnHrnOctD1	J-Bon Gtr 6
BosNovaEP 06	FusnHrnOctD2	J-Bon Gtr 7
BosNovaEP 07	FusnHrnOctF	JW Vibes A2
BosNovaEP 08	FusnHrnOctF#	JW Vibes Ab2
BosNovaEP 09	FusnHrnOctG	JW Vibes Ab3
BosNovaEP 10	GetUppa!Gtr1	JW Vibes Bb2
BosNovaEP 11	GetUppa!Gtr2	JW Vibes Bb3
BosNovaEP 12	GetUppa!Gtr3	JW Vibes C3
BosNovaEP 13	GetUppa!Gtr4	JW Vibes D3
BosNovaEP 14	GetUppa!Gtr5	JW Vibes Eb3
C Ac Gtr 01	GetUppa!Gtr6	JW Vibes F3
C Ac Gtr 02	GetUppa!Gtr7	JW Vibes G2
C Ac Gtr 03	GetUppa!Gtr8	JW Vibes G3
C Ac Gtr 04	GetUppa!Org1	Jal Gtr 01
C Ac Gtr 05	GetUppa!Org2	Jal Gtr 02
C Ac Gtr 06	GetUppa!Org3	Jal Gtr 03
C Ac Gtr 07	GetUppa!Org4	Jal Gtr 04
C Ac Gtr 08	GetUppa!Org5	Jal Gtr 05
C Ac Gtr 09	GetUppa!Org6	Jal Gtr 06
C Ac Gtr 10	HipHp1 Gtr01	Jal Gtr 07
C Ac Gtr 11	HipHp1 Gtr02	Jal Gtr 08
C EI Gtr 01	HipHp1 Gtr03	Jz GtHn EbM7
C EI Gtr 02	HipHp1 Gtr04	Jz GtHn Emin

## УДАРЫ (продолж.)

Jz GtHn F#m	R&G VSyn 1	SM Gtr 15
Jz GtHn FMJ7	R&G VSyn 2	StankyClav 1
Jz GtrHrn A	R&G VSyn 3	StankyClav 2
Jz GtrHrn Bb	R&G VSyn 4	StankyClav 3
Jz GtrHrn C	R&G VSyn 5	StankyClav 4
Jz GtrHrn D	R&G Vox 1	StankyClav 5
Jz GtrHrn E	R&G Vox 2	StankyGtr 01
Jz GtrHrn Eb	R&G Vox 3	StankyGtr 02
Jz GtrHrn F	SB Gtr Fx 01	StankyGtr 03
Jz GtrHrn G1	SB Gtr Fx 02	StankyGtr 04
Jz GtrHrn G2	SB Gtr Fx 03	StankyGtr 05
Jz Pno BassC	SB Gtr Fx 04	StankyGtr 06
Jz Pno BbMJ7	SB Gtr Fx 05	StankyGtr 07
Jz Pno Bmin7	SB Gtr Fx 06	StankyGtr 08
Jz Pno DMaj	SB Gtr Fx 07	StankyGtr 09
Jz Pno DMaj7	SB Gtr Fx 08	StankyGtr 10
Jz Pno EbMJ7	SB Gtr Fx 09	StankyGtr 11
Jz Pno Emin7	SB Gtr Fx 10	StankyGtr 12
Punk Gtr 01	SB Gtr Fx 11	StankyGtr 13
Punk Gtr 02	SB Gtr Fx 12	StankyHrns 1
Punk Gtr 03	SB Gtr Fx 13	StankyHrns 2
Punk Gtr 04	SB Gtr Fx 14	StankyHrns 3
Punk Gtr 05	SB Gtr Fx 15	StankySyn 1
Punk Gtr 06	SB Gtr Fx 16	StankySyn 2
Punk Gtr 07	SB Gtr Fx 17	StankySyn 3
Punk Gtr 08	SB Gtr Fx 18	StankySyn 4
Punk Gtr 09	SB Gtr Fx 19	StankySyn 5
Punk Gtr 10	SB Gtr Fx 20	StankySyn 6
R&G Sfx 1	SM Gtr 01	UrbnGtr Bb2
R&G Sfx 2	SM Gtr 02	UrbnGtr C3
R&G Sfx 3	SM Gtr 03	UrbnGtr Cmi7
R&G Sfx 4	SM Gtr 04	UrbnGtr D3
R&G Sfx 5	SM Gtr 05	UrbnGtr Eb3
R&G Sfx 6	SM Gtr 06	UrbnGtr G2
R&G Sfx 7	SM Gtr 07	UrbnGtr G3
R&G Sfx 8	SM Gtr 08	UrbnGtr Gmin
R&G Sfx 9	SM Gtr 09	UrbnSyn Cmin
R&G Syn 1	SM Gtr 10	UrbnSyn D
R&G Syn 2	SM Gtr 11	UrbnSyn Eb
R&G Syn 3	SM Gtr 12	UrbnSyn F
R&G Syn 4	SM Gtr 13	UrbnSyn Gmin
R&G Syn 5	SM Gtr 14	



ДАННОЕ УСТРОЙСТВО СООТВЕТСТВУЕТ ЧАСТИ 15 ПРАВИЛ FCC. РАБОТА ДОЛЖНА ОТВЕЧАТЬ ДВУМ СЛЕДУЮЩИМ УСЛОВИЯМ: (1) ДАННОЕ УСТРОЙСТВО НЕ ДОЛЖНО ВЫЗЫВАТЬ ВРЕДНЫЕ ПОМЕХИ, И (2) ДАННОЕ УСТРОЙСТВО ДОПУСКАЕТ ПРИЕМ КАКИХ-ЛИБО ПОМЕХ, ВКЛЮЧАЯ ПОМЕХИ, КОТОРЫЕ МОГУТ ПРИВЕСТИ К НЕЖЕЛАТЕЛЬНОЙ РАБОТЕ УСТРОЙСТВА.

[www.alesis.com](http://www.alesis.com)