

Korg D3200

Руководство пользователя

Цифровая записывающая студия

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

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

© ® A&T Trade, Inc.

Гарантийное обслуживание

По всем вопросам, связанным с ремонтом или сервисным обслуживанием цифровой записывающей студии D3200, обращайтесь к представителям фирмы Korg — компании A&T Trade.
Телефон для справок (095) 796-9262; e-mail: synth@attrade.ru



KORG



Правила безопасности

- Прежде чем приступить к эксплуатации прибора, внимательно изучите пользовательское руководство.
- Выполняйте все инструкции, изложенные в руководстве.
- Не располагайте прибор вблизи воды.
- Не ставьте на прибор или не располагайте рядом с ним емкости с жидкостью.
- При загрязнении прибора протирайте его чистой сухой материей.
- При установке прибора убедитесь в наличии достаточной вентиляции.
- Не устанавливайте прибор вблизи источников тепла, таких как радиаторы, батареи и т. д.
- В целях безопасности прибор может быть укомплектован полярной розеткой (один контакт шире другого). Если эта вилка не вставляется в имеющуюся розетку, замените последнюю (а не наоборот). При необходимости обратитесь за помощью к квалифицированному электрику.
- Предохраняйте сетевой шнур от скручиваний или повреждений другого рода, особенно вблизи вилки или прибора.
- Производите установку оборудования согласно требованиям производителя.
- Отключайте прибор от сети во время грозы или при длительных перерывах в эксплуатации.
- Пользуйтесь услугами только квалифицированного персонала в случаях повреждения сетевого шнура, повреждения прибора вследствие падения, нарушения нормальной работы прибора, повреждения корпуса прибора, попадания прибора под дождь, попадания жидкости или посторонних предметов внутрь прибора.
- Не устанавливайте прибор на значительном удалении от розетки.
- Не устанавливайте прибор в ограниченном пространстве.
- Устанавливайте прибор на специальные стойки, поставляемые производителем.

Во избежание взрыва электролита, следите за правильной полярностью подключения батареи. Используйте батареи только аналогичного типа.

Электромагнитное излучение

Оборудование прошло тестовые испытания и соответствует требованиям, накладываемым на цифровые приборы класса "В" согласно части 15 правил FCC. Эти ограничения разработаны для обеспечения надежной защиты от интерференции при стационарных инсталляциях. Прибор генерирует, использует и способен излучать электромагнитные волны и, если установлен и эксплуатируется без соблюдения приведенных рекомендаций, может вызвать помехи в работе радио систем. Полной гарантии, что в отдельных инсталляциях прибор не будет генерировать радиочастотные помехи, нет. Если он влияет на работу радио или телевизионных систем (это проверяется включением и отключением прибора), то рекомендуется предпринять следующие меры:

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

Внесение в схему прибора несанкционированных изменений и модификаций может привести к потере права эксплуатации соответствующего оборудования.

Декларация соответствия европейским стандартам СЕ

Маркировка СЕ на приборах компании Korg, работающих от сети и выпущенных до 31 декабря 1996 года означает, что они удовлетворяют требованиям стандартов EMC Directive (89/336/ЕЕС) и CE mark Directive (93/68/ЕЕС). Приборы с этой маркировкой, выпущенные после 1 января 1997 года, кроме перечисленных стандартов удовлетворяют еще и требованиям стандарта Low Voltage Directive (73/23/ЕЕС).

Маркировка СЕ на приборах компании Korg, работающих от батареек, означает, что они удовлетворяют требованиям стандартов EMC Directive (89/336/ЕЕС) и CE mark Directive (93/68/ЕЕС).

Обслуживание встроенного хард-диска

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

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

Не производите включение/отключение питания через малые промежутки времени. Это может повредить прибор.

Данный прибор готов для доступа к хард-диску сразу же после включения питания.

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

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

Правила эксплуатации устройства CD-R/RW

- Используйте устройство только в горизонтальном положении.
- Не используйте устройство в условиях экстремальных температур.
- Не используйте устройство в условиях повышенной влажности.
- Не используйте устройство в условиях повышенной запыленности или задымленности.
- Не подвергайте устройство сильным физическим воздействиям, особенно в процессе работы.
- Обычно, устройство использует программный выброс диска. Хотя лоток CD может быть открыт нажатием на кнопку выброса, возможно его открытие введением узкого предмета в специальное отверстие аварийного выброса.
- Не храните устройство в условиях повышенных температур или влажности.
- Не прикасайтесь к линзе считывающего устройства.
- Не используйте ширпотребные препараты для очистки линзы.
- Перед транспортировкой устройства удалите из него диск.
- Не оставляйте устройство с открытым лотком.

Правила эксплуатации дисков CD-R/RW

Нарушение данных условий может привести к проблемам записи и хранения данных, а также к повреждениям привода.

- Не подвергайте диски воздействию прямых солнечных лучей, а также повышенных температур или влажности.
- Не прикасайтесь к поверхности диска. Держите диск за края.
- Удаляйте пыль и грязь с поверхности диска воздушным потоком или специальным раствором.
- Не прикрепляйте ярлыки к диску и не подписывайте его в неположенных местах.
- Не используйте химические растворители для очистки диска.
- Не сгибайте и не роняйте диск.

Компания Korg не несет никакой ответственности за любые убытки (прямые или косвенные, за счет действий пользователя или третьих лиц), полученные в результате потери или повреждения данных, записанных на дисках CD-R или CD-RW.

Корректность данных

Сбой в работе могут привести к потере хранящейся в памяти прибора информации. Поэтому настоятельно рекомендуется создавать резервные копии данных на CD или других внешних носителях. Компания Korg не отвечает за ущерб, который может возникнуть вследствие потери данных.

**Названия компаний, продукции, форматов и т.д. являются торговыми марками соответствующих собственников.*

Защита авторских прав

Данный профессиональный прибор может использоваться только для работы с аудиоматериалом, собственником которого является пользователь. Вся ответственность за нарушение авторских прав при копировании и распространении цифровых данных целиком возлагается на пользователя. **Компания KORG не отвечает за противоправные действия пользователей, имеющие место быть при использовании продукции KORG.**

Важное замечание для пользователей

Изделия KORG разработана согласно точным спецификациям и требованиям по напряжению для каждой страны. Эти изделия These имеют гарантию дистрибьютера KORG только в стране покупки. Все изделия KORG, не имеющие гарантийной квитанции или серийного номера, освобождаются от гарантийных обязательств и технического обслуживания со стороны производителя / дистрибьютера. Это требование необходимо для защиты прав потребителя и его безопасности.

Используемые обозначения

Переключатели, кнопки и вращающиеся регуляторы

Термины, обозначенные большими буквами, относятся к физическим органам управления, расположенным на панели прибора.

Параметры экрана дисплея

В данном руководстве, термины, заключенные в кавычки "...", относятся к объектам на дисплее. Однако, также используются обозначения сенсоров, типа ОК и Rename.

Шаги процедуры

Шаги процедуры обозначаются цифрой и круглой скобкой: 1) 2) 3)...

Страница ..., "XX"

Соответствует экранной странице. Для доступа к ней, нажмите кнопку ..., а затем нажмите ярлык "XX" на экране. Для перемещения между страницами также можно использовать кнопки < TAB PAGE/TAB PAGE >.

Примеры экранов дисплея

В данном руководстве используются примеры экранов дисплея. Приводимые на них значения параметров функциональной нагрузки не несут, и используются исключительно в целях повышения наглядности. Поэтому они могут не совпадать с теми, которые появляются на экране конкретного D3200.

Содержание

Введение	11
Подготовка к работе	11
Включение/отключение питания.	11
Включение питания. Отключение питания .	
Установка календаря	12
Коммутация	12
Характеристики	13
Общий вид устройства	15
Верхняя панель	15
Тыльная панель	19
Привод CD-R/RW	20
Объекты на экране дисплея и их функции.	21
Основные операции	23
Выбор режима.	23
Выбор страницы меню	23
Выбор параметра и осуществление установки	23
Выбор параметра. Установка значения параметра. Установки фейдеров и панорам. Посыл и эквалайзер. Установки эффектов. Выбор каналов. Переключение между каналами 1-16 и 17-32.	
Комбинации кнопок панели	24
Примеры работы	24
Начало работы	25
Подготовка к работе	25
Коммутация	25
Включение D3200	25
Воспроизведение демонстрации	25
Запись.	26
Создание новой песни	26
Переименование песни	26
Подключение входных устройств ко входам микшера.	27
Подключение к разъемам INPUT. Назначение аудиовходов на каналы микшера.	
Эффекты и эквалайзер (EQ).	28
Обработка входного сигнала эквалайзером. Обработка входного сигнала эффектами.	
Запись	29
Подготовка к записи. Начало записи.	
Воспроизведение.	30
Наложение	30
Запись	30
Подготовка к записи. Начало записи.	
Воспроизведение.	31

Микширование и мастеринг	31
Эффекты и эквализация каналов	31
Введение разрыв-эффектов в каналы/дорожки. Эквализация каналов/дорожек. Установка панорамы. Использование посылов для обработки мастер-эффектами каналов/дорожек. Выбор мастер-эффекта. Установка уровне посыла мастер-эффекта 1 для каждой дорожки. Настройка мастер-эффекта.	
Эффекты и эквализация всей песни	33
Установка уровня. Использование общего эффекта. Использование мастер-эквалайзера.	
Запись мастер-трека	34
Создание аудио CD	35
Сохранение песни	35
Основы работы.	36
Песня	36
Создание новой песни	36
Переименование песни	36
Выбор песни	37
Выбор из списка песен. Выбор с другого привода.	
Временная позиция	38
Переключение дисплея счетчика	38
Смена текущей временной позиции.	38
Использование счетчика. Использование кнопок FF и REW. Использование локаторов. Использование меток.	
Использование скраббинга	40
Использование функции Scrub. Определение нулевой точки.	
Редакция песни	41
Процедура редакции песни	41
Операции редакции песни	41
Копирование песни. Перемещение песни. Удаление песни. Защита песни. Сохранение песни.	
Микшер	42
Назначение аудиосигналов на каналы микшера	42
Аналоговые входы. Использование тюнера. Цифровой вход. Входы субмикшера.	
Выходы микшера	45
Установки микшера	45
Регулировка уровней. Регулировка панорамы. Эквализация (EQ). Библиотека EQ. Объединение в пары. Установки групп. Мониторинг. Регулировка уровня Cue. Установки соло. Мьютирование каналов. Установки микшера.	
Запись/вызов сцен	51
Запись сцены. Вызов сцены. Переименование сцены. Удаление сцены. Редакция и перезапись сцены. Фильтр сцены. Фильтр всех сцен. Управление сценами по MIDI.	
Автоматизация	53
Автоматизация сцен. Автоматизация событий.	
Эффекты	55
Типы и размер эффектов. Распределение мощности DSP между эффектами.	

Использование разрыв-эффектов	56
Использование мастер-эффектов	56
Использование общего эффекта	57
Редакция эффектов	57
Редакция параметров эффекта. Сохранение программы эффекта.	
Управление эффектом с внешнего устройства	58
Использование внешних эффектов	58
Session Drums	59
Воспроизведение паттернов ударных	59
Создание трека ударных для всей песни (Карта паттерна)	59
Запись Session Drums	61
Запись дополнительных треков под трек ударных. Запись паттернов на трек.	
Редакция набора ударных	62
Карты паттернов	63
Создание карты паттерна. Редакция карты паттерна.	
Темп	65
Функция Song Guide. Дорожка темпа. Темп карты паттерна.	
Рекордер	67
Запись	67
Основная процедура записи. Запись на виртуальную дорожку. Запись с наложением. Запись с запуском. Запись с врезкой. Запись в цикле. Создание мастер-трека.	
Воспроизведение	71
Обычное воспроизведение. Воспроизведение в цикле. Воспроизведение CD-проекта.	
Редакция дорожек	72
Процедура редакции дорожки. Копирование данных дорожки: CopyTrk. Вставка промежутка: InsertTrk. Стирание данных из дорожки: EraseTrk. Удаление данных дорожки: DeleteTrk. Обмен данных дорожки: SwapTrk. Реверс данных дорожки: ReverseTrk. Оптимизация данных дорожки: OptimizeTrk. Временные растяжение/сжатие дорожки: ExpCmpTrk. Копирование всей дорожки/Копирование на виртуальную дорожку: CopyWholeTrk. Обмен данными двух дорожек: SwapWholeTrk. Фейдинги: FadeTrk. Увеличение уровня: NormalizeTrk. Снижение шумов: NoiseReduction. Удаление щелчков: ErasePunchNoise. Удаление пустых аудиоданных: EraseSilence.	
Наименование дорожки	81
CD	81
Track At Once	81
Disc At Once	82
Album CD Project. “Живая” запись на CD. Сграбливание CD.	
Работа с данными	85
Архивирование и восстановление	85
Архивирование. Восстановление.	
Аудиофайлы	88
Импорт WAV-файла. Экспорт WAV-файла.	
Совместимость данных между устройствами D-серии	90

Диск	90
Определение размеров диска	91
Переименование диска песен	91
Проверка хард-диска	92
Форматирование диска	92
Загрузка системы	93
Создание аварийного системного CD	93
Оптимизация дискового пространства	93
PC-диск	94
USB	94
Обмен данными с компьютером	94
Пользователи Windows. Пользователи Macintosh.	
MIDI	95
MIDI-коммутация	95
MIDI-сообщения устройства D3200	95
Использование MIDI	96
Обновление и восстановление системы	97
Загрузка операционной системы	97
Обновление системы	97
Восстановление системы	97
Калибровка указателя ClickPoint	98
Обзор прибора	99
Счетчик	99
Дисплей счетчика	99
Time Disp Type	99
Переименование	100
Редакция имени	100
Использование библиотеки имен	100
1. Измеритель	100
Meter/Track View	100
2. Микшер	102
2a. CH INPUT/SubMixer	102
2b. PAIR/GROUP	103
2c. FADER/PAN/AUTOMATION	104
2d. EQ/ATT/PHASE	109
2e. SEND (EFF/AUX/REC)	112
2f. SOLO/MONITOR	113
2g. MIXER SETUP	114
3. CH VIEW	115
3-1. Ch View	115
3-2. Channel Routing View	116

4. Эффект	116
4-1. Effect Routing	116
4-2. Insert EFF	118
4-3. Master EFF1	119
4-4. Master EFF2	120
4-5. Final EFF	120
5. SEND	120
6. EQ	121
7. PAN.	121
8. SONG.	121
9. SYSTEM/MIDI	123
9-1. Control	123
9-2. Disk Utility	125
9-3. Edit PC File	127
9-4. Backup	127
9-5. Restore	128
9-6. MIDI/MMC	129
10. TRACK.	131
10-1. Virtual Track 1-32	131
10-2. Master Track	131
10-3. Edit Track	131
10-4. Import File	139
10-5. Export File	140
11. CD	141
11a. Album CD	142
11b. Track at once	143
11c. CD PLAYER	145
12. UNDO	146
13. TUNER.	146
14. SESSION DRUMS	147
14-1. Session Drums	147
14-2. Drums Track Mixer	150
14-3. Pattern Map	150
14-4. Tempo Track	152
15. STORE	152
16. SCENE	152
17. MARK	152
18. SCRUB	153
19. LOC1/IN, ...LOC4/END.	154
Функции локации	154
Навигация микшера	155

20. REC/PLAY MODE	156
20-1. Rec Mode	156
20-2. Play /Stop Mode	157
21. Кнопки транспорта	158
Параметры эффектов	159
Список алгоритмов	159
Сtereo	159
Моно	160
Список программ эффектов	160
Сtereo	160
Моно	162
Алгоритмы эффектов	164
Сtereo	164
Категория: Reverb&Delay	165
Категория: Modulation&Pitch	169
Категория: Dynamics&Filter	171
Категория: SFX&etc	173
Моно	175
Категория: Reverb&Delay	176
Категория: Modulation&Pitch	177
Категория: Dynamics&Filter	178
Категория: SFX&etc	179
Категория: Multi	180
Приложения	182
Неисправности	182
Сообщения	187
Сообщения об ошибках	187
Уведомительные сообщения	190
Сообщения о серьезных ошибках	190
Информация о дисках и файлах	190
Диски	190
Аудио CD и файлы	192
Технические характеристики	195
Списки	198
Список имен	198
Список демо-песен	198
Список паттернов ударных	199
Список программ эквализации	199
Комбинации кнопок	200
Блок-схема	202
Таблица MIDI-сообщений	203

Введение

Благодарим за приобретение цифровой записывающей студии D3200. Для максимальной реализации потенциала D3200 внимательно прочитайте данное руководство, а затем храните его в удобном и безопасном месте.

Комплект поставки

- Руководство пользователя
- Сетевой шнур

Подготовка к работе

Включение/отключение питания

D3200 является прецизионным инструментом, оборудованным хард-дискон и приводом CD-R/RW. При включении/отключении питания используйте следующую процедуру.

Перед включением питания убедитесь в надежности подключения сетевого шнура к D3200 и розетке.

Включение питания

- 1) Поместите регулятор MONITOR LEVEL в положение “-∞”. Затем установите уровни внешних устройств в минимальные положения.
- 2) Включите питание источников сигналов (синтезаторов и т. д.).
- 3) Включите выключатель POWER ON на тыльной панели D3200. Загорится светодиод STANDBY. D3200 перейдет в режим ожидания.

Между моментами включения питания и загорания индикатора STANDBY проходит некоторое время.

- 4) Нажмите кнопку ON на верхней панели D3200 для включения его питания.

Экран дисплея отобразит стартовое сообщение, и прибор перейдет на страницу SONG. При этом активизируется песня, с которой велась работа перед последним отключением питания.

Между моментами включения питания и появлением стартового сообщения проходит некоторое время.

- 5) Включите питание внешних устройств, принимающих сигналы с D3200, типа системы мониторинга.

Случайное отключение питания при работе D3200 может повредить прибор или данные хард-диска.

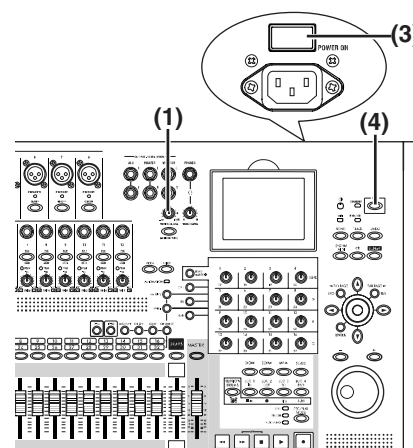
Отключение питания

- 1) Поместите регулятор MONITOR LEVEL в положение “-∞”.
- 2) Отключите питание внешних устройств, принимающих сигналы с D3200, типа системы мониторинга.
- 3) Нажмите и удерживайте (2–3 секунды) кнопку ON на D3200 для отключения его питания. При этом отображается запрос на отключение. Нажмите сенсор “Yes”, паесня автоматически сохранится, и D3200 перейдет в режим ожидания. В противном случае, нажмите сенсор “No”.
- 4) Полностью обесточьте D3200 отключением выключателя POWER ON.
- 5) Отключите питание внешних источников сигналов (синтезаторов и т. д.).

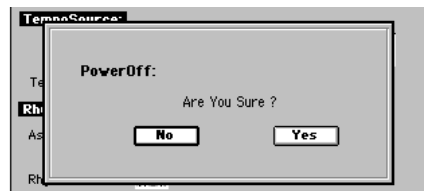
Никогда не отключайте выключатель питания и не отсоединяйте сетевой шнур до окончания операции отключения. Это может привести к потере данных и повреждению хард-диска.

Записанные аудиоданные, установки эффектов и микшера сохраняются автоматически при отключении питания.

При длительных перерывах в работе отключайте выключатель питания на тыльной панели D3200.



Стартовый экран D3200

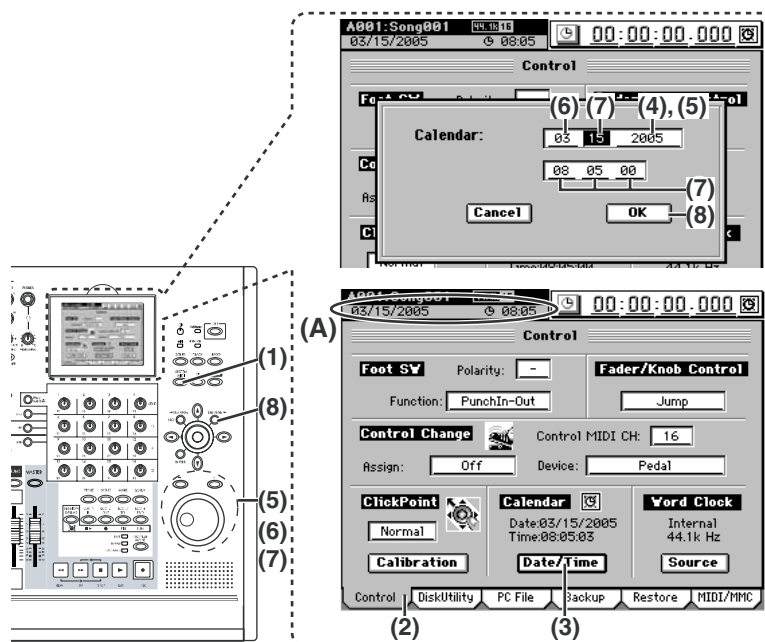


Установка календаря

При сохранении песни, дата и время создания файла определяется встроенным календарем. Перед первым использованием D3200, после смены батареи календаря или при необходимости смены даты и времени выполните следующую процедуру.

Если календарь не установлен, его область (A) на информационном дисплее имеет серый цвет.

- 1) Нажмите кнопку SYSTEM/MIDI.
- 2) Нажмите ярлык "Control".
- 3) Нажмите кнопку Date/Time для открытия диалогового окна Calendar.
- 4) Нажмите поле года для его свечения.
- 5) Колесом или кнопками +/- установите год.
- 6) Нажмите поле месяца для его свечения и повторите установку.
- 7) Аналогично установите день, час (в 24-часовом формате), минуты и секунды.
- 8) Нажмите сенсор OK (или кнопку YES) для завершения установки.

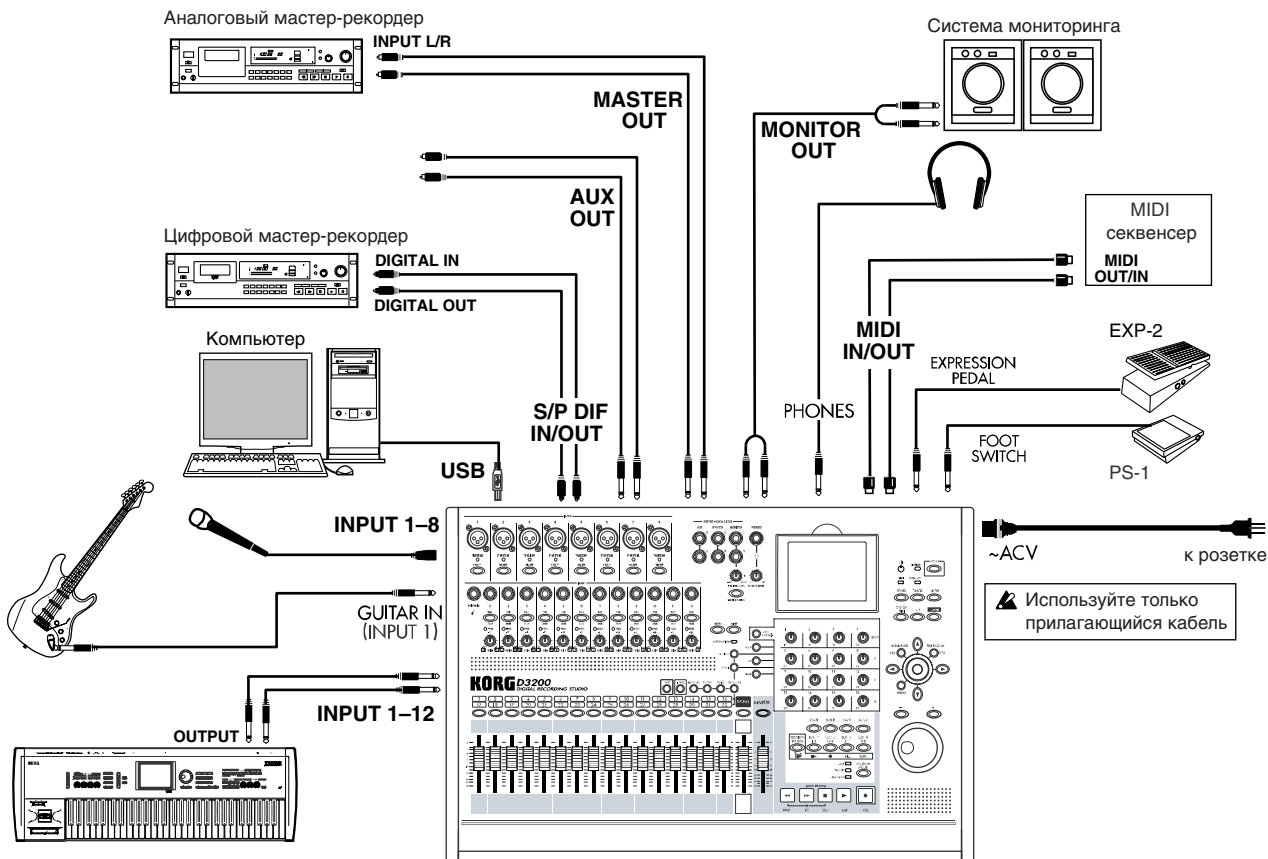


Внутренний календарь продолжает функционировать в режиме ожидания.

Однако, при полном отключении питания, календарь будет сброшен.

Коммутация

На рисунке приведен пример базовой коммутации D3200.



Особенности цифровой коммутации

При несовпадении любой из установок синхронизации D3200 с параметрами подключенного устройства возможно появление шума. При выборе песни с другой частотой дискретизации также возможно появление шума. Поэтому перед изменением установок закройте фейдеры и минимизируйте общее усиление системы.

Характеристики

Цифровой 32-дорожечный рекордер

D3200 поддерживает некомпьютеризированный формат записи на частотах 48/44.1 кГц при разрешении 16 или 24 бит и 64-битной внутренней обработке.

При 48 кГц/44.1 кГц и 16 бит — одновременно 16*/32 дорожек записи/воспроизведения

При 48 кГц/44.1 кГц и 24 бит — одновременно 12**/16 дорожек записи/воспроизведения

*Максимум 16 каналов, включая 12 аналоговых входов + 2 цифровых входа (S/P DIF L, R) + 2 Session Drums (L, R).

**12 каналов в любой комбинации аналоговых входов, цифровых входов и Session Drums.

Каждая дорожка (включая мастер-трек) содержит 8 виртуальных дорожек, что в совокупности дает 256 + 16 треков для каждой песни.

Количество одновременных дорожек записи может изменяться при использовании врезки.

Session Drums

D3200 оборудован уникальной системой Korg Session Drums. Используя Session Drums для управления внутренними звуками ударных, вы можете воспроизводить, создавать, модифицировать и записывать барабанный трек в песню. Система Session Drums даже имеет отдельный фейдер. Для повышения реализма, вам предоставляется доступ к элементам управления в реальном времени, типа шаффла, динамики и грувов, с помощью матрицы регуляторов.

Полная коммутация

Для обеспечения высочайшего аудио-качества, в D3200 на всех аналоговых входах использованы симметричные предусилители.

Восемь входов XLR оборудованы высококачественными микрофонными предусилителями и обеспечивают независимо отключаемое фантомное питание +48 В для подключения конденсаторных микрофонов.

Все джековые входы организованы на симметричных разъемах TRS, согласуются с несимметричными источниками сигналов и поддерживают уровни сигналов от микрофонного до +4 dBu (выше профессионального уровня). Также имеется отдельный гитарный вход.

Цифровой вход S/P DIF поддерживает частоты дискретизации 48/44.1 кГц и разрешения 24 и 16 бит.

Высококачественная секция микшера

В состав D3200 входит 44-канальный 12-шинный микшер с 4-полосным эквалайзером в каналах 1-24 и 2-полосным полочным эквалайзером в каналах 25-32 и для субмикшера.

Поскольку D3200 имеет отдельные эквалайзеры для входов и микшера, возможна различная установка их параметров для записи и воспроизведения, что помогает избежать проблем эквализации, свойственных многодорожечным рекордерам с аналоговыми микшерами.

Мастер-эквалайзер представлен 4 полнопараметрическими полосами.

100 сцен

Установки фейдера, эквалайзера, панорамы и эффектов могут сохраняться в сцены, количество которых в памяти достигает 100. Сцены могут вызываться автоматически по MIDI или вручную.

Автоматизация параметров микшера и сцен

Возможны запись/воспроизведение смены событий микшера и автоматическое переключение сцен при воспроизведении.

Моделирующие эффекты с матрицей регуляторов

Для создания ряда классических и современных моделей усиления и кабинетов, а также гитарных педалей, в D3200 используется технология моделирования "REMS". Для редакции моделирующих эффектов служат 16 динамических контроллеров матрицы регуляторов. Эффекты REMS включают в себя эмуляторы лампового усиления, микрофонов и классические комбо-усилители.

Три независимых системы эффектов

Возможно одновременное использование до 11 эффектов, с 56-битной внутренней обработкой: 8 разрывов, 2 мастер-эффекта и 1 общий эффект. Для каждого эффекта можно выбрать программу, состоящую из одного из 52 алгоритмов (комбинаций основных эффектов). Вы можете редактировать любую из 128 пресетных программ и сохранять собственные наработки в любую из 128 пользовательских ячеек памяти.

Каждая песня содержит 32 редактируемых программы эффектов. Для управления разрыв-эффектами в реальном времени может использоваться внешний MIDI-контроллер или опциональная педаль экспрессии (EXP-2 или XVP-10).

Удобная редакция

Снабженный полным комплектом инструментов неразрушающей редакции, D3200 дает вам возможность проведения любых модификаций не влияющих на качество исходного звука. Неразрушающая редакция в совокупности с функциями Undo и Redo позволяет экспериментировать, вносить изменения, заниматься созданием без потерь оригинального материала.

Перемещение части трека или песни осуществляется командами копирования, вставки, обмена местами и удаления. К более мощным функциям относятся нормализация уровня и временные растяжение/сжатие без изменения тональности трека.

Доступно до 100 меток и 6 назначаемых локаторов, используемых для идентификации регионов редакции.

Интуитивный пользовательский интерфейс

С помощью контроллеров, типа манипулятора ClickPoint и кнопок курсора, можно быстро выбирать параметры и ярлыки на жидкокристаллическом дисплее 320x240 точек. Расположенная под дисплеем матрица регуляторов позволяет быстро редактировать параметры в реальном времени.

Встроенный хард-диск

D3200 содержит большой хард-диск. Максимальное время записи аудиоматериала составляет около 3 часов (при 16 бит/44.1 кГц, один трек).

Производство аудио CD с помощью привода CD-R/RW

Вы можете использовать привод CD-RW, позволяющий архивировать или восстанавливать данные песен и эффектов, импортировать/экспортировать WAV-файлы и создавать свои аудио CD. Также, вы можете установить в привод аудио CD, назначить его сигнал на канал микшера и записать. Для записи аудио CD доступны функции Track At Once и Disc At Once.

USB-коммутация

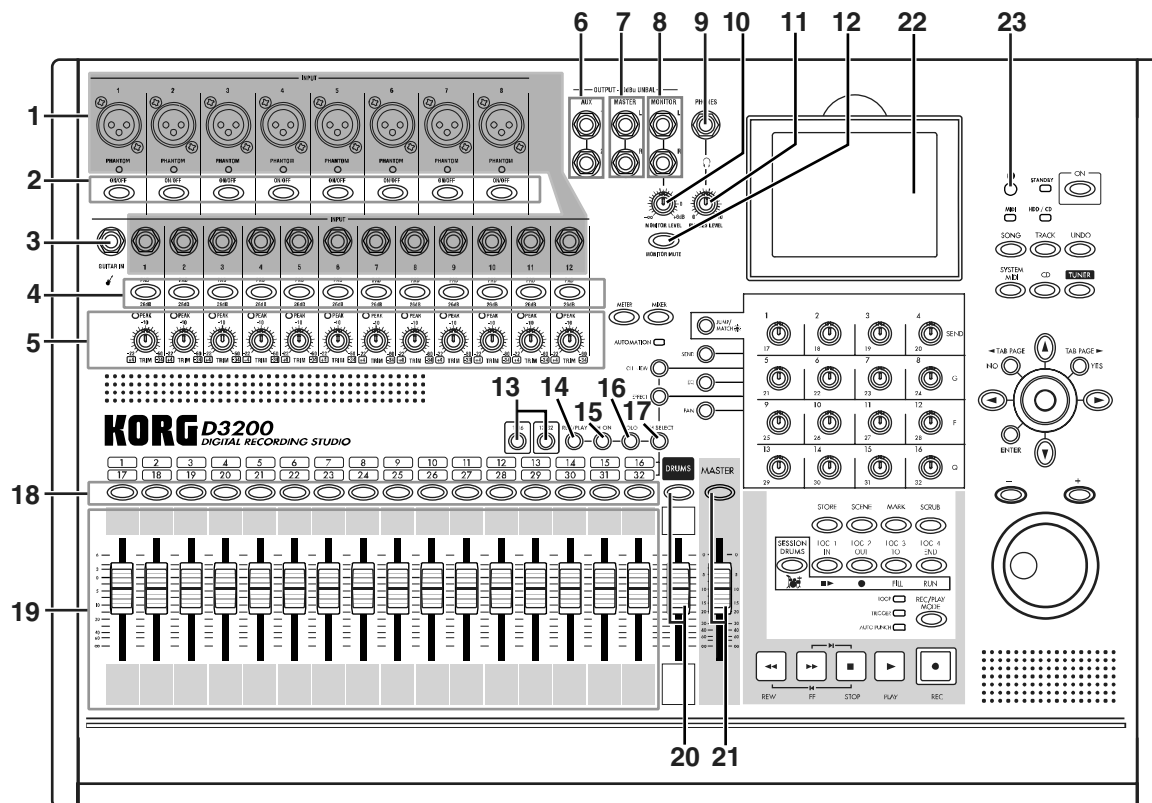
На диске выделяется область 2, 4 или 8 Гб для работы в качестве PC-диска для совместного доступа к файлам, осуществляющего связь с компьютером через стандартный USB-кабель.

Относительно REMS

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

Общий вид устройства

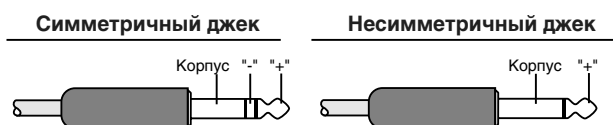
Верхняя панель



1. Разъемы INPUT 1, INPUT 2...INPUT 12

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

Разъемы XLR поддерживают фантомное питание +48 В, включение которого индицируется соответствующими светодиодами.



Симметричные разъемы XLR для INPUT 1-8 обеспечивают фантомное питание +48 В для питания конденсаторных микрофонов, включаемое независимо для каждого канала.

Перед коммутацией конденсаторных микрофонов всегда отключайте фантомное питание.

2. Выключатель фантомного питания

Независимо подает фантомное питание +48 В для конденсаторных микрофонов на XLR-разъемы INPUT 1-8.

Всегда отключайте фантомное питание перед коммутацией микрофонов. Не включайте фантомное питание при использовании динамических микрофонов. Это может повредить оборудование.

3. Разъем GUITAR IN

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

4. Кнопки PAD

При нажатии ослабляют входной сигнал на 26 дБ для согласования с источниками разного уровня.

5. Регуляторы TRIM

Данные регуляторы устанавливают входной уровень, обозначенный метками.

Устанавливайте данные регуляторы таким образом, чтобы предотвратить свечение индикаторов слева над регуляторами. Поддерживаются уровни от +4 до -34 dBu при нажатом PAD или от -22 до -60 dBu при отжатом PAD.

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

-40 – -60 dBu: микрофонный вход;

-30 dBu: гитара, бас-гитара;

-10 dBu: бытовое аудиооборудование, типа CD-плеера;

+4 dBu: синтезаторы и студийное оборудование.

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

6. Разъемы AUX 1/2

Через данные несимметричные 1/4” разъемы выводятся сигналы посылов с каждого канала микшера на внешний эффект-процессор.

7. Разъемы MASTER L/R

Данные симметричные/несимметричные аналоговые разъемы 1/4” служат выходами для мастер-шины LR, объединяющей сигналы со всех каналов микшера, или для аудиисточника, выбранного функцией Solo. Выбор Solo осуществляется на странице меню “Solo”. Сигналы на данных разъемах аналогичны сигналам на выходе S/P DIF OUT.

8. Разъемы MONITOR L/R

Данные симметричные/несимметричные разъемы 1/4” служат для подключения внешней системы мониторинга. Шина, сигнал с которой подается на них, выбирается на странице меню “Monitor”. Сигналы на данных разъемах аналогичны сигналам на выходах PHONES.

9. Разъемы PHONES

Данные 1/4” стерео разъемы служат для подключения головных телефонов. Сигнал на них аналогичен сигналу на выходах MONITOR L/R.

10. Регулятор MONITOR LEVEL

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

11. Регулятор PHONES LEVEL

Данный регулятор устанавливает уровень громкости в головных телефонах.

12. Кнопка MONITOR MUTE

Мьютирует аудиовыходы MONITOR L/R. Сигнал на разъеме PHONES не мьютируется. Эта функция полезна при записи с микрофона в одном помещении с мониторами.

13. Кнопки 1-16, 17-32

Переключают назначение канальных фейдеров, кнопок и экрана между каналами 1–16 или 17–32. выбранная кнопка светится.

14. Кнопка REC/PLAY

Данная кнопка используется для выбора статуса воспроизведения/записи каждого канала рекордера или для мьютирования их, если кнопка MASTER установлена в PLAY.

15. Кнопка CH ON

Нажатие кнопки включает/отключает канал. Ее можно использовать в качестве канального мьюта.

16. Кнопка SOLO

Нажатие кнопки включает/отключает соло канала. Можно солировать несколько каналов.

17. Кнопка CH SELECT

Нажатие данной кнопки выбирает активный трек на страницах “Ch View”, “EQ/ATT” или SEND.

18. Кнопки каналов (1-16/17-32)

Переключают состояние каждого канала.

Если светятся кнопки 1-16, данные кнопки соответствуют каналам 1-16; если светятся кнопки 17-32, данные кнопки соответствуют каналам 17-32.

Нажата кнопка CH SELECT: Данные кнопки выбирают каналы (светятся при выборе).

Нажата кнопка SOLO: Данные кнопки выбирают солированные каналы (светятся при выборе).

Нажата кнопка CH ON: Данные кнопки переключают каждый канал между вкл./выкл. (мьют) (светятся при выборе).

Нажата кнопка REC/PLAY: Данные кнопки переключают каждый канал между состояниями записи/воспроизведения (красный цвет для записи, зеленый — для воспроизведения).

19. Фейдеры каналов (1-16/17-32)

Данные фейдеры устанавливают уровень записи/воспроизведения каждого канала. Если светятся кнопки 1-16, фейдеры управляют каналами 1-16; если светятся кнопки 17-32, фейдеры управляют каналами 17-32.

20. Фейдер и кнопка DRUMS

Данный фейдер устанавливает уровень записи/воспроизведения Session Drums. Если кнопка DRUMS светится, вы можете использовать Session Drums для создания ритма при записи или воспроизведении.

21. Фейдер и кнопка MASTER

Данный фейдер устанавливает общий уровень всех каналов. При записи мастер-трека, он устанавливает уровень записи результирующих дорожек. При каждом нажатии кнопки MASTER, состояние альтернативно меняется между режимами записи (красный цвет)/воспроизведения (зеленый цвет)/мьют (не светится).

Обычно, фейдер MASTER устанавливается в положение 0 dBu при записи отдельных дорожек, уровень которых регулируется канальными фейдерами.

22. Дисплей

В процессе записи/воспроизведения данный дисплей отображает данные уровней (измерители уровня), времени (локатор) и различные параметры. С помощью контроллеров управления возможно переключение страниц, установка значений параметров, перемещение курсора, изменение установок, и т. д.

23. Регулятор LCD CONTRAST

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

В зависимости от содержимого дисплея, на нем возможно появление вертикальных линий. Это не является неисправностью.

24. Кнопка METEER

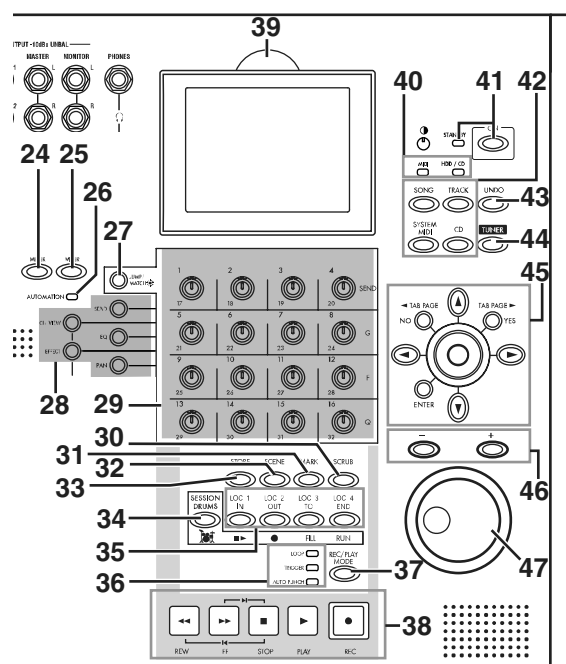
Дает доступ к экрану с аудиоуровнями песни, аудиособытиями и списком виртуальных дорожек (“TrackView”). Также можно переключиться в “FaderView” для смены точки просмотра уровней или проверки положений фейдеров и панорам.

25. Кнопка MIXER

Дает доступ к экранному меню перехода страницы Mixer.

26. Индикатор AUTOMATION

Загорается при включении функции автоматизации, при записи автоматизации — мигает.



27. Кнопка JUMP/MATCH

При отклонении значений параметров от сохраненных, фейдеры и матрица регуляторов могут работать в стиле JUMP или MATCH, в зависимости от установки Fader/Knob Control на странице Control. При установке JUMP, кнопка не светится.

Когда кнопка светится, выбрана установка MATCH. Кнопка медленно мигает, если позиция органа управления отличается от сохраненной. При приближении позиции к сохраненной, мигание становится чаще, а при совпадении позиции с сохраненной кнопка светится постоянно.

Удержанием данной кнопки при перемещении фейдера или регулятора, вы можете временно переключиться в режим JUMP.

28. Кнопки прямого доступа

Нажатием этих кнопок вы можете выбрать текущую функцию матрицы регуляторов и получить доступ к соответствующим страницам.

29. Матрица регуляторов

Данные 16 многофункциональные регуляторы обеспечивают управление в реальном времени эффектами, эквалайзерами, Session Drums, и т.д.

30. Кнопка SCRUB

Дает доступ к странице Scrub. Выбор функций осуществляется колесом.

31. Кнопка MARK

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

32. Кнопка SCENE

Данная кнопка используется для сохранения установок фейдеров каналов, регуляторов панорамы, эквалайзеров и посылов на эффекты в необходимой позиции песни в качестве сцены. Когда кнопка включена, записанные сцены будут автоматически переключаться при воспроизведении песни. Данная кнопка также используется для редакции сцен.

33. Кнопка STORE

Устанавливает точки локации, метки или сцены.

34. Кнопка SESSION DRUMS

Данная кнопка используется для доступа к странице Session Drums, на которой создается барабанный трек песни.

35. Кнопки LOC 1/IN, LOC 2/OUT, LOC 3/TO, LOC 4/END

Данные кнопки используются для записи времени локатора в песне и моментального перехода в сохраненную позицию. Временные позиции используются при операциях врезки и для определения диапазона дорожки для операций редакции.

Также можно назначить каждую кнопку на выбранный ярлык страницы MIXER для моментального доступа к нему.

36. Индикаторы LOOP, TRIGGER, AUTO PUNCH

Загораются при включении соответствующей функции — циклических записи/воспроизведения, записи с автозапуском или автоврезки, выбираемых кнопкой REC/PLAY MODE.

37. Кнопка REC/PLAY MODE

Используется для выбора режима записи, а также включения/отключения циклического воспроизведения.

38. Кнопки транспорта

Данные кнопки (REC, PLAY, STOP, REW, FF) управляют рекордером.

39. Наклон дисплея

Нажатием данной кнопки на обратной стороне дисплея можно регулировать угол наклона экрана семью позициями для лучшей читабельности.

Не прикладывайте чрезмерных усилий при перемещении экрана.

40. Индикатор обращения к жесткому или CD-диску и MIDI-индикатор

Данный индикатор загорается при обращении к встроенным хард-диску или приводу CD-R/RW при записи, воспроизведении или редакции. MIDI-индикатор начнет светиться при приеме MIDI-данных с разъема MIDI IN.

Не перемещайте и не подвергайте D3200 вибрациям, когда данный индикатор светится.

41. Кнопка ON, индикатор ожидания

Кнопка переключает D3200 между режимами включен/выключен. Когда индикатор горит, нажатие кнопки ON включает D3200. Когда D3200 работает, удержание кнопки ON дает доступ к диалоговому окну Power Off.

42. Кнопки режима страниц

Нажатие данных кнопок дают доступ к соответствующему режиму страниц. Кнопка CD осуществляет переход на соответствующую страницу меню.

43. Кнопка UNDO

Данная кнопка выполняет функцию Undo, отменяющую последнее произведенное действие, и функцию Redo, обратную Undo. В памяти устройства содержится 16 уровней отмены.

44. Кнопка TUNER

Ее нажатие дает доступ к странице тюнера, позволяющего оценить настройку аудиоисточника, подключенного к разъему GUITAR IN.

45. Контроллеры управления

Контроллеры ClickPoint, кнопки курсора, TAB PAGE /YES, TAB PAGE /NO и ENTER используются для выбора кнопок, полей или ярлычков на дисплее, а также для редакции различных параметров и значений.

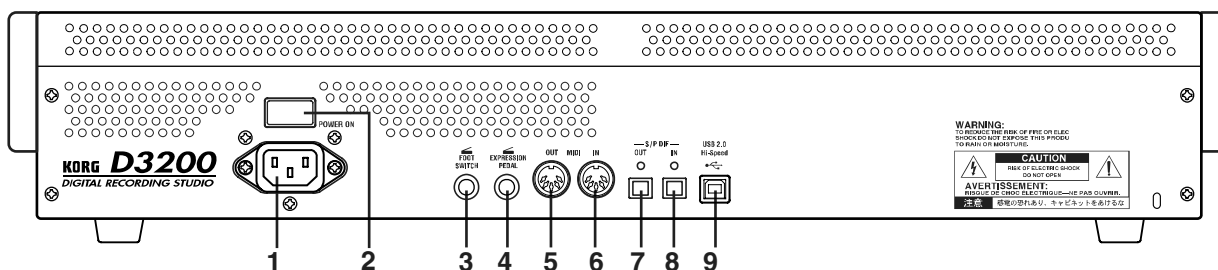
46. Кнопки +, -

Данные кнопки изменяют значение выбранного параметра единичными шагами и являются альтернативой колесу VALUE.

47. Колесо VALUE

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

Тыльная панель



1. Разъем AC

Данный разъем служит для подключения прилагаемого кабеля питания.

2. Главный выключатель питания

Служит для общего включения/отключения питания. Когда выключатель включен, D3200 находится в режиме ожидания. При этом, нажатие кнопки ON включает питание D3200. Когда D3200 работает, удержание кнопки ON дает доступ к диалоговому окну Power Off., в котором нажатие Yes отключает D3200 и переводит его в режим ожидания, а отключение выключателя питания полностью отключает прибор от сети.

Никогда не отключайте питание выключателем питания и не отсоединяйте сетевой провод до отключения кнопки ON. Несоблюдение этого условия может привести к потере данных и повреждению хард-диска.

3. Разъем FOOT SW

Вы можете использовать ножной переключатель для управления основными функциями D3200, типа старт/стоп, ручной врезки, расстановки меток, задания темпа и т. д.

Для подключения к данному разъему необходим опциональный ножной переключатель (PS-1 и т. д.).

4. Разъем EXPRESSION PEDAL

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

5. Разъем MIDI OUT

Через данный разъем с D3200 передаются MIDI-сообщения на внешнее MIDI-устройство.

6. Разъем MIDI IN

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

7. Разъем S/P DIF OUT

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

Аудиосигналы на данном разъеме аналогичны сигналам на разъемах MASTER L/R и имеют разрядность и частоту дискретизации текущей песни.

8. Разъем S/P DIF IN

Данный разъем представляет собой оптический цифровой вход формата S/P DIF (IEC60958, EIAJ CP-1201) (стерео) и требует применения оптического кабеля. Сигналы имеют разрядность и частоту дискретизации текущей песни.

9. Разъем USB

Данный разъем служит для подключения компьютера кабелем USB.

Подключение периферийных USB-устройств, типа хард-дисков и приводов CD-R/RW, не поддерживается.

Привод CD-R/RW



Данный привод предназначен для архивирования/восстановления данных, импорта/экспорта аудиофайлов и для воспроизведения или записи аудио CD.

Привод CD-R/RW является точным устройством. При работе необходимо устанавливать D3200 в горизонтальное положение и не подвергать вибрации.

Установка диска

- 1) Нажмите кнопку выброса привода CD-R/RW для открытия лотка.
- 2) Поместите диск в лоток маркированной стороной вверх.
- 3) Нажмите кнопку выброса привода CD-R/RW для закрытия лотка.

Удаление диска

- 1) Нажмите кнопку выброса для открытия лотка.
- 2) Аккуратно извлеките диск из лотка.
- 3) Нажмите лоток для его полного закрытия.

Принудительное извлечение диска

При возникновении проблем с извлечением диска (типа сбоя по питанию), используйте следующую процедуру.

Для использования данного метода необходимо наличие игольчатого предмета диаметром менее 1 мм, типа бумажной скрепки. Введите данный предмет в отверстие аварийного выброса и нажмите. Лоток принудительно откроется.

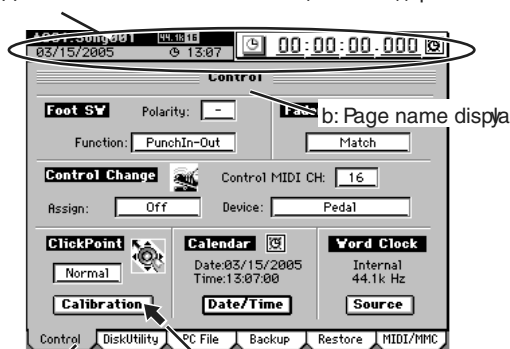
Будьте осторожны, не повредите устройство CD-R/RW.

Данная процедура должна производиться при отключенном питании.

Объекты на экране дисплея и их функции

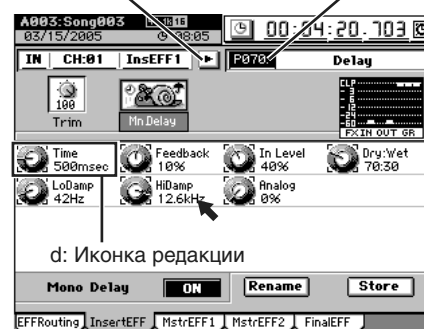
Используйте ClickPoint для перемещения указателя на экранную кнопку или иконку. Затем нажмите центральную часть ClickPoint для выбора нужного элемента. Во многих операциях вы можете использовать указатель для выбора редактируемого или сохраняемого элемента или параметра, типа страницы, значения параметра или имени песни. Этот процесс описывается термином “нажмите”. Для перемещения к нужному элементу также можно использовать кнопки курсора или кнопки YES/NO (TAB PAGE) вместо экранных сенсоров Yes (OK)/No (Cancel), а также использовать кнопку ENTER для подтверждения установки или операции.

а: Дисплей песни/счетчика/позиции/календаря



с: Сенсор меню Указатель

f: Сенсор всплывающего меню e: Объект редактиции



а: Дисплей песни/счетчика/позиции/календаря

Здесь отображаются выбранная песня, счетчик (позиция песни) и дата. Это отображается в любом страничном режиме и позволяет модифицировать установки счетчика/календаря.

Невозможно редактировать данные установки при отображении диалогового окна.

Если дата и время не установлены, данная область отображается серым цветом.

б: Дисплей имени страницы

Индицирует имя текущей страницы или редактируемую информацию. На некоторых страницах он отсутствует, типа страниц эффектов или “Mixer View”.

с: Ярлык

Используйте указатель или кнопки TAB PAGE для выбора необходимой страницы.

д: Иконка редактиции

Для модификации значения параметра объекта, имеющего вид фейдера или регулятора, нажмите на него, превратив его в объект редактиции, и установите его значения.

е: Объект редактиции

При нажатии на редактируемый параметр на экране дисплея, параметр или его значение подсветится. Данный объект называется объект редактиции, и операции редактиции будут относиться к светящемуся объекту.

f: Всплывающее меню

Когда вы нажмете данный сенсор, в диалоговом окне отобразятся доступные значения параметров. После ввода значения параметра нажмите кнопку лицевой панели YES или NO для закрытия диалогового окна и возврата на предыдущую страницу. Также для закрытия диалогового окна можно нажать сенсор Yes (OK) или No (Cancel) на экране.

g: Сенсор списка

Когда вы нажмете данный сенсор, отобразится список меню, позволяющий выбрать из него нужный пункт.

h: Сенсоры скроллинга

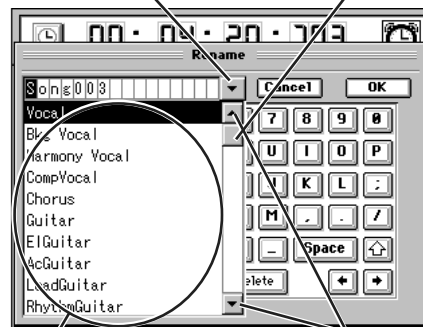
Используйте данные сенсоры для просмотра значений параметров, которые не отображаются на одном экране.

i: Сенсор подтверждения

Когда вы нажмете данный сенсор, откроется диалоговое окно с запросом на подтверждение выполнения команды или операции. Некоторые диалоговые окна могут содержать поля ввода значений.

Для выполнения операции нажмите кнопку лицевой панели YES / NO или сенсор Yes (OK) / No (Cancel). Диалоговое окно закроется.

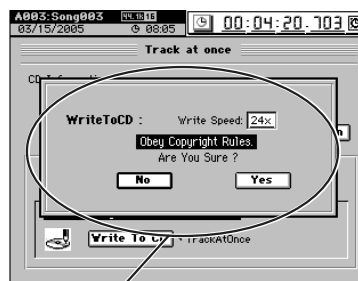
g: Сенсор списка h: Сенсоры скроллинга



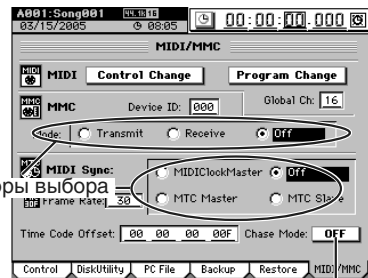
Список меню h: Сенсоры скроллинга



Сенсор Drive Сенсор Rename i: Сенсор подтверждения

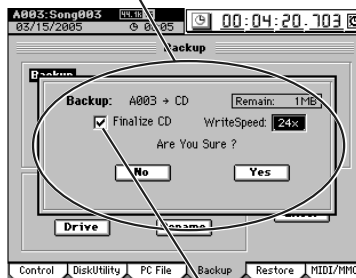


Диалоговое окно подтверждения



j: Сенсоры выбора

k: Сенсор-переключатель



l: Флажок

j: Сенсоры выбора

Данные сенсоры используются для выбора одного из предлагаемых значений.

k: Сенсор-переключатель

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

l: Флажок

При каждом нажатии такого окна будет устанавливаться или убираться флажок. Установка флажка включает соответствующую функцию.

* Дополнительно

В дополнение к вышеописанным пунктам, сенсор Drive открывает диалоговое окно выбора привода для редакции, а сенсор Rename открывает диалоговое окно переименования песни или программы. Также имеется ряд экранов, типа подтверждения маршрутизации, предоставляющих различную информацию, не не содержащих объектов редакции.

Основные операции

Выбор режима

Для доступа к функции на экране дисплея D3200, Вы должны сперва нажать соответствующую кнопку выбора режима, содержащего данную функцию. Кнопки MIXER и CD дают доступ к меню перехода на экране; при каждом нажатии кнопок MIXER или CD, вы будете возвращаться в данное меню перехода.

Выбор страницы меню

Каждый режим содержит набор параметров, организованных в страницы. Данные страницы определяются кнопками TAB PAGE или ярлыками. Некоторые страницы имеют только один ярлык.

Выбор параметра и осуществление установки

Выбор параметра

Для выбора параметра нажмите иконку на экране дисплея или нажимайте необходимые кнопки CURSOR для перемещения к параметру и нажмите кнопку ENTER для его выбора.

Кнопками курсора невозможно перемещаться между диалоговыми окнами и изначальными страницами меню.

Установка значения параметра

Способ установки значения параметра зависит от типа параметра.

Сенсоры, параметры и иконки редакции

Восветите параметр и вращайте колесо (или кнопки +/-) для установки значения.

Всплывающие меню и диалоговые окна

Используйте всплывающее меню для доступа к диалоговому окну и выберите значение параметра. Или вращайте колесо (или кнопки +/-) для установки значения.

Сенсоры-переключатели

Данные сенсоры переключают функции или установки включения/отключения: Непосредственно нажмите сенсор или используйте кнопки курсора для выбора параметра и нажмите кнопку ENTER.

Сенсоры выбора

Данные сенсоры позволяют сделать выбор между несколькими значениями следующими способами: непосредственно нажмите выбранный сенсор или используйте кнопки курсора для выбора значения и нажмите кнопку ENTER.

Выбор из списка

- Нажмите объект или выберите его кнопками на экране.
- Вращайте колесо (или кнопки +/-) для выбора необходимого объекта.

Установки фейдеров и панорам

Можно устанавливать фейдеры каждого канала независимо. Для установки панорамы нажмите кнопку PAN для доступа на страницу "FADER PAN" и используйте матрицу регуляторов.

Посыл и эквалайзер

Для выбора или смены значений посылов или эквалайзеров нажмите кнопку SEND или EQ для доступа на соответствующую страницу редакции и используйте матрицу регуляторов.

Установки эффектов

При отображении на экране регулировок эффектов или после нажатия кнопки EFFECT, можно использовать матрицу регуляторов для выбора и редакции параметров.

Выбор каналов

Быстрый выбор канала осуществляется кнопками CH SELECT.

Переключение между каналами 1-16 и 17-32

Если экран не вмещает параметры всех 32 каналов, одновременно отображаются только 16 из них, в зависимости от светящейся кнопки 1-16 или 17-32.

Комбинации кнопок панели

Одновременным нажатием двух кнопок панели вы можете производить быстрое перемещение между страницами, переключать функции или изменять позицию. Примеры комбинаций кнопок:

- Удерживая кнопку SONG, нажмите кнопку + или – для увеличения/уменьшения номера песни на единицу.
- Удерживая кнопку MIXER, нажмите кнопку LOC 1, 2, 3 или 4 для вызова страницы памяти.
- Удерживая кнопку р, нажмите кнопку SYSTEM/MIDI для отображения диалогового окна календаря.
- Удерживая кнопку р, нажмите кнопку SESSION DRUMS для смены отображения счетчика.
- Удерживая кнопку SYSTEM/MIDI, нажмите кнопку ENTER для входа в режим USB.

Полный перечень комбинаций кнопок приведен в Приложении.

Примеры работы

Вы можете использовать 16 контроллеров матрицы регуляторов на следующих страницах. На страницах, содержащих более 16 иконок регуляторов, удерживайте кнопку JUMP и используйте кнопки курсора для переключения между группами из 16 регуляторов.

Страница CH VIEW	Ярлык Ch View
Страница EFFECT	Ярлыки InsertEFF, MstrEFF1, MstrEFF2 и FinalEFF
Страница SEND	Ярлыки EFFSend1, EFFSend2, Aux1Send и Aux2Send
Страница EQ	Ярлыки EQ/ATT и MasterEQ
Страница FADER	Ярлыки Fader Pan и Mixer View
Страница SOLO	Ярлык CueLevel
Страница CH INPUT	Ярлыки SubMix1-4, SubMix5-8 и SubMix9-12
Окно DRUMKIT	
Окно METER (при выборе FaderView)	

Рисунок 1 отображает страницу EFFECT, “MstrEFF1”. Для ее выбора нажмите кнопку EFFECT верхней панели, а затем нажмите меню “MstrEFF1” на экране.

Иконки регуляторов на экране связаны с матрицей регуляторов. Вращение регулятора управления непосредственно изменяет соответствующее значение. Регуляторы без соответствующих иконок неэффективны.

Рисунок 2 отображает страницу MIXER, FADER/PAN/AUTOMATION, “Fader Pan”. Для ее выбора нажмите кнопку PAN верхней панели или нажмите кнопку MIXER а затем нажмите экран. При перемещении фейдеров или панорам, данный экран автоматически отобразит изменяемый параметр и его новое значение.

Рисунок 3 отображает страницу CH VIEW, “Ch View”. Для ее выбора нажмите кнопку CH VIEW верхней панели. Здесь вы можете изменять значения фейдера, эквалайзера и посылы выбранного канала фейдером канала или матрицей регуляторов.

Рисунок 1

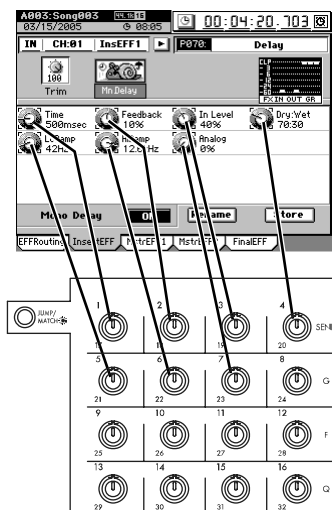


Рисунок 2

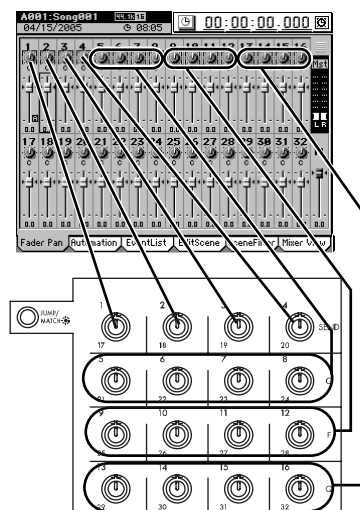
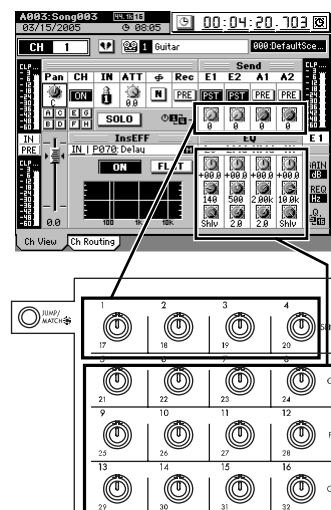


Рисунок 3



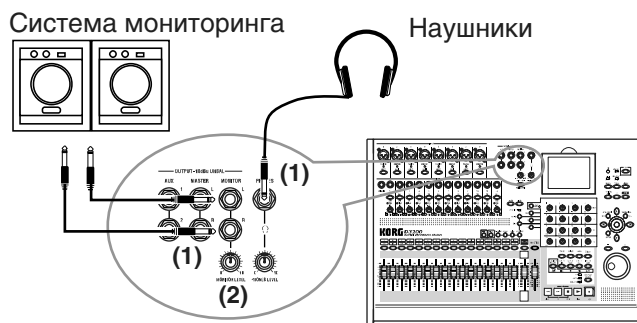
Начало работы

Подготовка к работе

D3200 автоматически сохраняет дату и время сохранения каждой песни. Перед началом работы рекомендуется установить дату и время календаря (см. ранее описанную процедуру).

Коммутация

- 1) Подключите систему внешнего мониторинга к разъемам MONITOR L/R. При использовании головных телефонов, подключите их к разъему PHONES.
- 2) Установите громкость системы внешнего мониторинга регулятором MONITOR LEVEL, а в наушниках — регулятором PHONES LEVEL.



Включение D3200

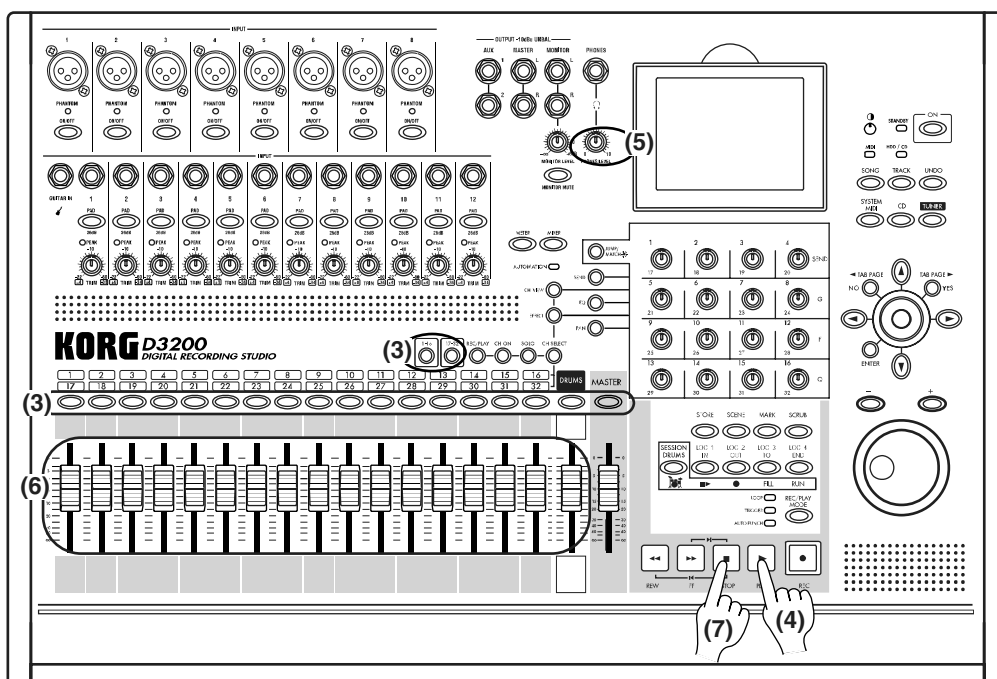
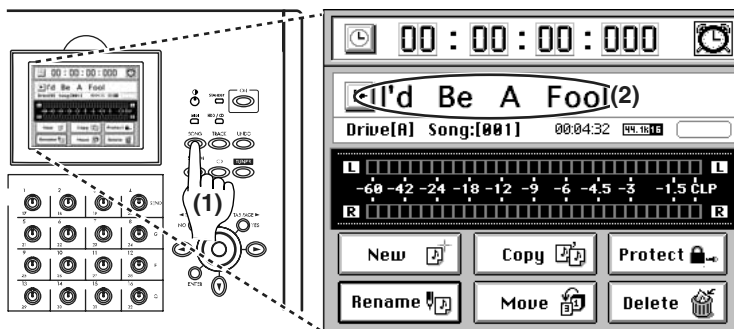
Подключите прилагаемый сетевой шнур одним концом к разъему AC на D3200, а другим — к розетке (см. ранее описанную процедуру).

По возможности используйте независимую сетевую розетку. При нарушении питания все несохраненные данные будут утеряны, а встроенные хард-диск или привод CD-R/RW могут быть повреждены.

Воспроизведение демонстрации

При поставке с завода D3200 содержит несколько демо-песен.

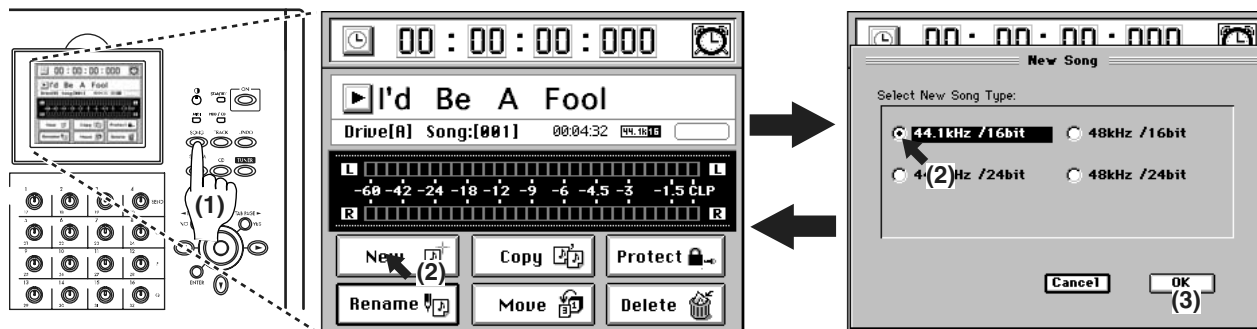
- 1) Нажмите кнопку SONG.
- 2) Убедитесь, что в верхней части экрана отображается демо-песня.
- 3) Убедитесь, что кнопки REC/PLAY каналов 1-16 установлены в PLAY (зеленый цвет). Нажмите кнопку 17-32 и убедитесь, что кнопки REC/PLAY каналов 17-32 также установлены в PLAY (зеленый цвет). Если светится кнопка MASTER, нажимайте ее до погасания.
- 4) Нажмите кнопку PLAY для старта воспроизведения.



- 5) Регулятором MONITOR LEVEL установите необходимый уровень громкости в системе мониторинга или регулятором PHONES LEVEL — в наушниках.
- 6) При воспроизведении Вы можете изменять положения фейдеров, оценивая результат.
- 7) Когда демо закончится, нажмите кнопку STOP для остановки воспроизведения.
Удерживая кнопку STOP, нажмите кнопку REW для возврата к началу песни.

Запись

Создание новой песни

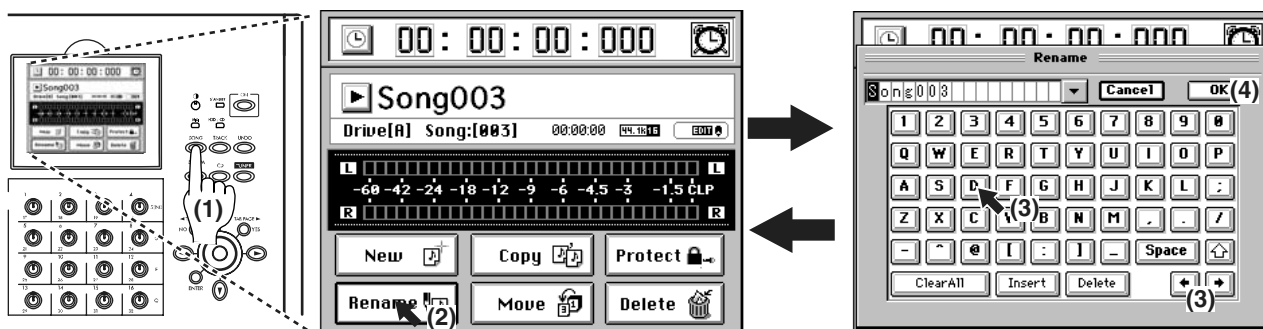


- 1) Нажмите кнопку SONG для перехода на страницу SONG.
- 2) Нажмите сенсор “New”. Отобразится диалоговое окно “New Song”.
- 3) В поле “Select New Song Type” выберите частоту и разрешение (в битах). Например, 44.1 kHz/16 bit.
- 4) Нажмите сенсор “OK”. Будет создана песня “Song___”*. Если прибор содержит песни, новая будет создана после имеющихся.

* “___” будет номером, начиная с 001.

Возможен выбор другого привода для создания песни.

Переименование песни



- 1) Нажмите SONG для перехода на страницу SONG.
- 2) Нажмите сенсор “Rename”. Отобразится диалоговое окно “Rename”.
- 3) Измените название песни.

При нажатии символа или цифры, подсвеченный символ в имени песни изменится.

Используйте сенсоры “<” “>” для перемещения курсора по названию песни под символы, которые нуждаются в замене и нажимайте символы для выбора необходимых.

Сенсоры на экране дисплея выполняют следующие функции:

“0...9”: Выбор цифровых символов “0–9”.

“A...@...”: Выбор буквы или символа.

“Space”: Выбор пробела.

“Стрелка вверх”: Смена регистра.

“Insert”: Вставка пробела с перемещением последующих символов назад.

“Delete”: Удаляет символ под курсором.

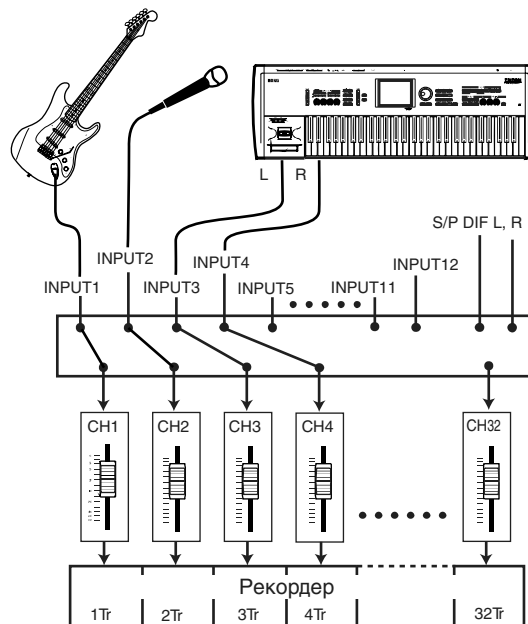
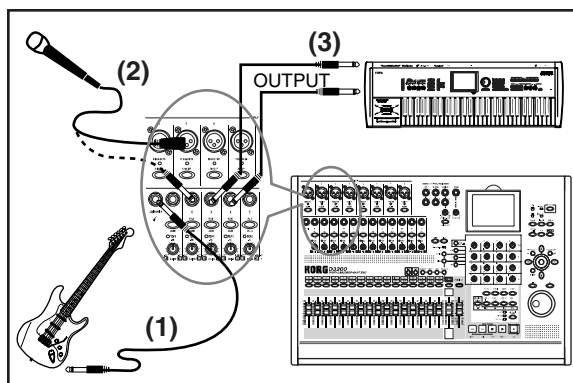
“ClearAll”: Стирает все название.

- 4) После ввода имени нажмите сенсор ОК (или кнопку YES). Для отмены нажмите сенсор Cancel (или кнопку NO).

Подключение входных устройств ко входам микшера

Микшер объединяет 12 аналоговых входов, два цифровых входа (стереопару S/P DIF) и стереовход с внутренней системы Session Drums. Рассмотрим подключение аналоговых источников к каналам 1-4.

Подключение к разъемам INPUT



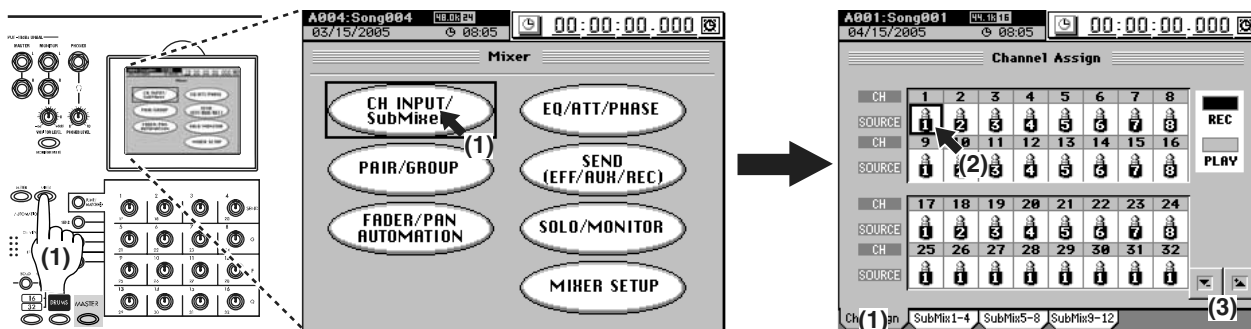
Для примера подключим к микшеру гитару, микрофон и синтезатор.

- 1) Установите регулятор INPUT 1 TRIM в крайнее левое положение и подключите гитару к разъему GUITAR IN. Разъем GUITAR IN параллелен разъему INPUT 1; они не могут использоваться одновременно.
- 2) Установите регулятор INPUT 2 TRIM в крайнее левое положение и подключите микрофон к разъему INPUT 2. При использовании конденсаторного микрофона, включите фантомное питание.
- 3) Установите регуляторы INPUT 3 и 4 TRIM в крайнее левое положение и подключите синтезатор к разъемам INPUT 3 и 4.

Назначение аудиовходов на каналы микшера

Выберем гитарный канал 1.

- 1) Нажмите кнопку MIXER, затем меню CH INPUT/SubMixer для перехода на страницу “Ch Assign”.
- 2) Нажмите иконку CH1 SOURCE. Иконка станет окружена рамкой.
- 3) Кнопками +/- установите внутри номер “1” (INPUT 1). Для этого можно воспользоваться колесом или кнопками +/-.



Отрегулируйте входной уровень CH 1.

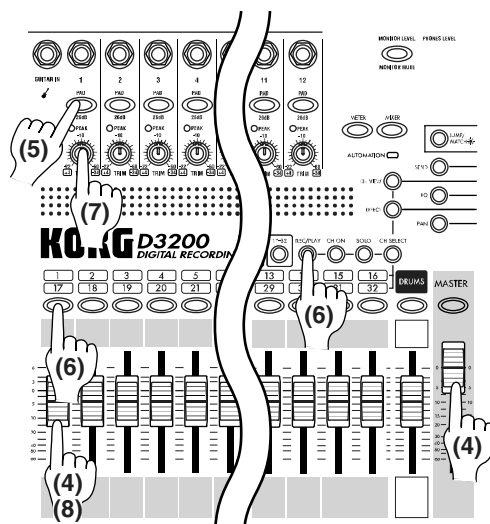
- 4) Установите фейдер MASTER в положение “0”, а фейдер CH1 — в “-∞”.
- 5) Для микрофона или гитары оставьте кнопки PAD ненажатыми. Для синтезатора нажмите кнопку PAD.

- 6) Установите кнопку CH1 REC/PLAY в REC (красный цвет).
- 7) Измеритель уровня канала 1 начнет светиться.
Регулятором TRIM установите максимально возможный уровень без загорания красного индикатора.
- 8) Постепенно вводите фейдер CH1 для прослушивания аудиосигнала в головных телефонах или системе мониторинга.
Аналогично назначьте микрофон и гитару на их каналы.
- 9) Измените в иконке CH2 SOURCE номер на “2” (INPUT 2). Звук микрофона будет поступать со входа INPUT 2 на канал CH2.
Установите уровень, как описано в шагах 4) — 8).



- 10) Измените в иконке CH3 SOURCE номер на “3” (INPUT 3), а в иконке CH4 SOURCE номер на “4” (INPUT 4).

Звук синтезатора будет поступать со входов INPUT 3 и 4 на каналы CH 3 и 4. Установите панораму канала 3 полностью влево, а панораму канала 4 — полностью вправо. Это позволит прослушивать звук синтезатора в стерео. Установите уровень, как описано в шагах 4) — 8).



Эффекты и эквалайзер (EQ)

При записи возможна обработка сигнала эффектами и эквалайзерами D3200.

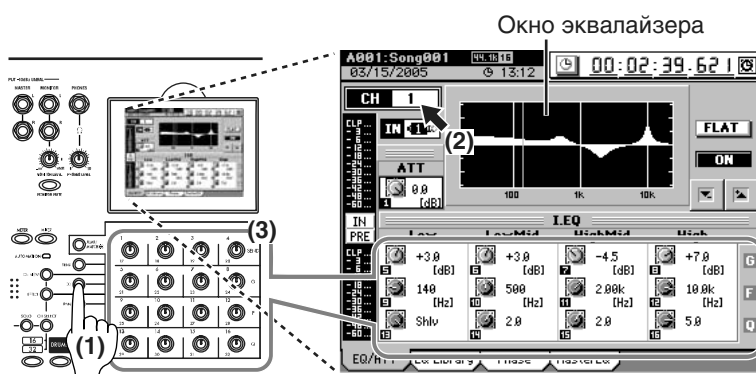
Обработка входного сигнала эквалайзером

Также возможно обработать сигналы D3200 эквалайзерами после записи.

Каналы 1-23 оборудованы 4-полосными параметрическими эквалайзерами. В каналах 24-32 установлены 2-полосные полочные эквалайзеры. В следующем примере обрабатываем эквалайзером звук гитары.

- 1) Нажмите кнопку EQ для перехода на страницу “EQ/ATT”.
- 2) Нажмите поле CH и колесом или кнопками +/- выберите канал 1.

Канал можно выбрать нажатием его кнопки CH SELECT.



- 3) Играя на гитаре, используйте матрицу регуляторов для установки усиления, центральной частоты и Q (добротности) полос эквализации. Результирующая частотная кривая отобразится в окне эквализации.

Если измерители перегружаются, нажмите иконку ATT и установите уровень ослабления, во избежание перегрузок, предпочтительнее ослаблять усиление в ряде диапазонов.

Аналогично, отрегулируйте тембр сигналов микрофона и синтезатора.

- 4) Нажмите поле CH и колесом или кнопками +/- выберите канал 2. Отрегулируйте тембр микрофона, подключенного к INPUT 2, как в шаге 3).
- 5) Нажмите поле CH и колесом или кнопками +/- выберите канал 3. Отрегулируйте тембр синтезатора, подключенного к INPUT 3, как в шаге 3).

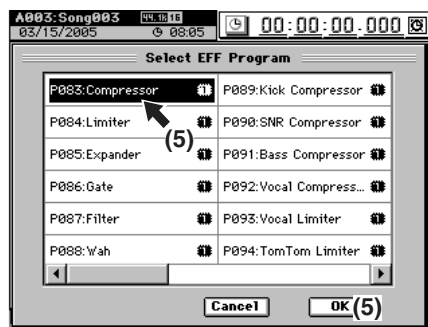
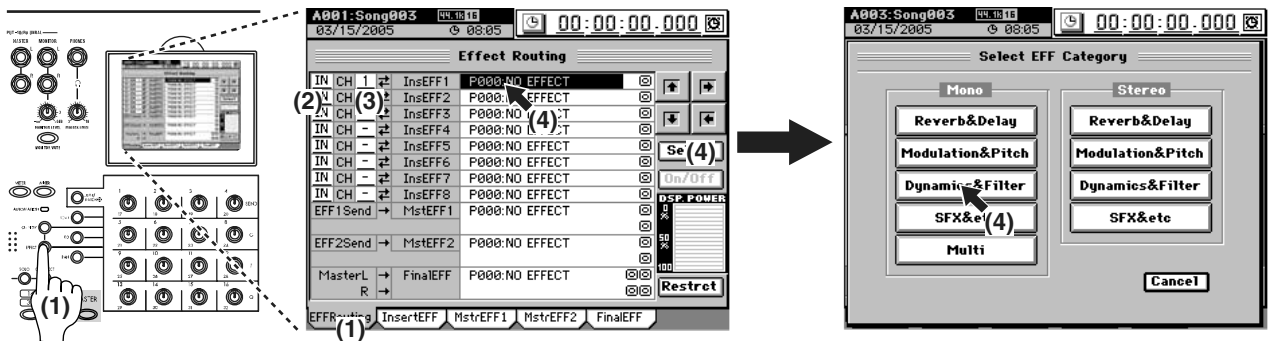
- Нажмите поле CH и колесом или кнопками +/- выберите канал 4. Отрегулируйте тембр синтезатора, подключенного к INPUT 4, как в шаге 3).

При спаривании каналов, установки EQ канала 3 также будут справедливы для канала 4.

Обработка входного сигнала эффектами

Также возможно обработать сигналы D3200 эффектами после записи.

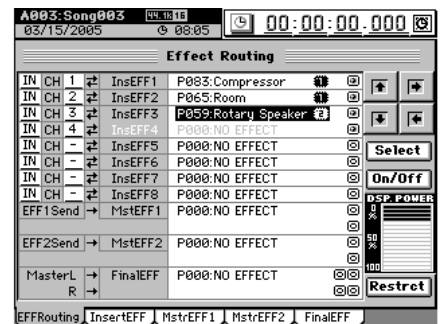
- Нажмите кнопку EFFECT для перехода на страницу меню "EFFRouting".
- Нажмите поле InsEFF1 IN/TR (подсветится) и колесом или кнопками +/- выберите "IN".
IN используется для входа, а TR — для трека; выбирайте IN для обработки сигналов входов или TR — дорожек воспроизведения.
- Нажмите поле InsEFF1 CH (подсветится) и колесом или кнопками +/- выберите "1".
- Нажмите поле InsEFF1 (подсветится), затем сенсор Select. Отобразится окно Select EFF Category. Выберите тип эффекта для гитары, например "Dynamics&Filter" в категории "Mono".



- Отобразится окно Select EFF Program. Выберите эффект, например "Compressor", и нажмите ОК. При этом, "Compressor" будет назначен разрыв-эффектом 1 для сигнала входа 1.

Аналогично назначьте эффекты для микрофона и синтезатора.

- Установите InsEFF2 в IN и CH в 2. Для поля InsEFF2 выберите эффект "Room" в категории "Mono" "Reverb&Delay".



- Установите InsEFF3 в IN,

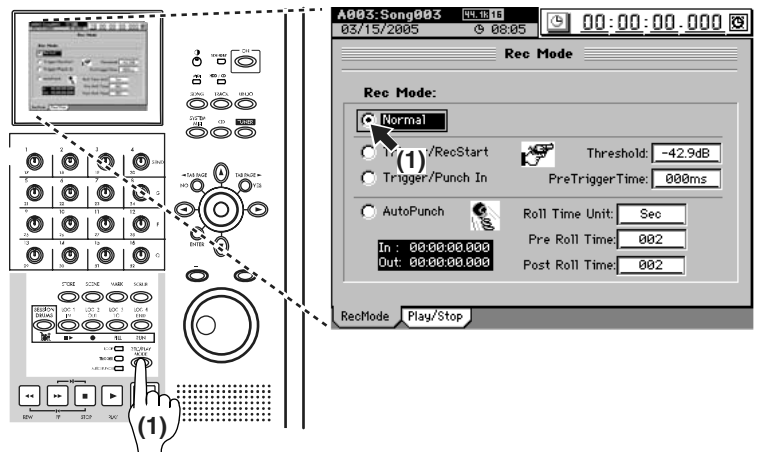
CH в 3, установите InsEFF4 в IN и CH в 4. Для поля InsEFF3 выберите эффект "Rotary Speaker" из "SFX&etc" в категории "Stereo". Поскольку эффект стерео, он автоматически назначится для InsEFF4.

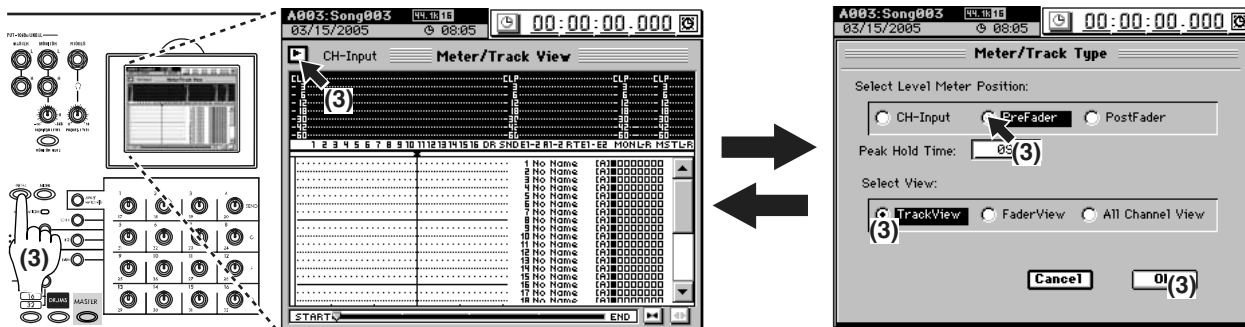
Запись

Подготовка к записи

- Нажмите кнопку REC/PLAY MODE. На странице "RecMode" выберите "Normal".
- Нажмите кнопку SEND, а затем на странице "RecSend" записываемый канал (например, 1) установите в PRE.
- Нажмите кнопку METER для отображения экрана измерителя. Нажмите сенсор ">" для открытия диалогового окна Meter/Track Type.

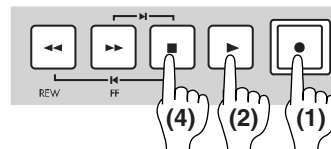
Установите для Meter Position значение "PreFader", а для Select View выберите "Track View". Нажмите сенсор ОК (или кнопку YES).





Начало записи

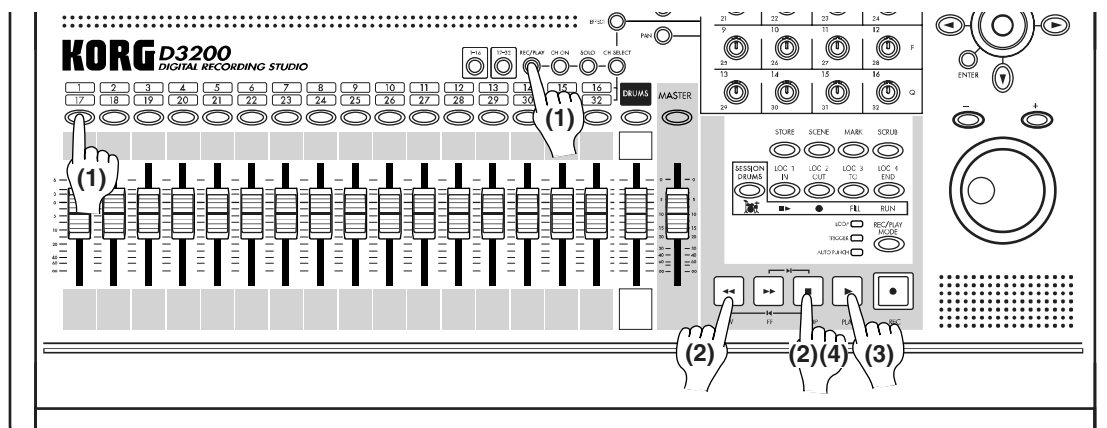
- 1) Войдите в режим готовности к записи. Нажмите кнопку REC (кнопка начнет мигать).
- 2) Нажмите кнопку PLAY. D3200 начнет запись, а кнопки REC и PLAY будут светиться.
- 3) Начните исполнение на гитаре.
- 4) По окончании записи нажмите кнопку STOP (кнопки погаснут).



На дисплее дорожек жирной линией отобразится записанный регион. Записанные данные отобразятся даже при отсутствии сигнала инструмента.

Воспроизведение

- 1) Нажмите кнопку REC/PLAY дорожки 1 для перевода в PLAY (зеленый цвет).
- 2) Удерживая кнопку STOP, нажмите кнопку REW. Счетчик переместится к началу песни.



- 3) Нажмите кнопку PLAY для старта воспроизведения. В процессе воспроизведения PLAY светится.
 - При воспроизведении можно пользоваться эквалайзером.
 - При воспроизведении можно регулировать уровень и панораму.
 - При воспроизведении доступна обработка эффектами.
 - При воспроизведении можно включать встроенные ритмы.
- 4) Нажмите кнопку STOP. Воспроизведение остановится и кнопка PLAY погаснет.

Даже при отсутствии данных записи, воспроизведение не остановится до нажатия кнопки STOP.

Наложение

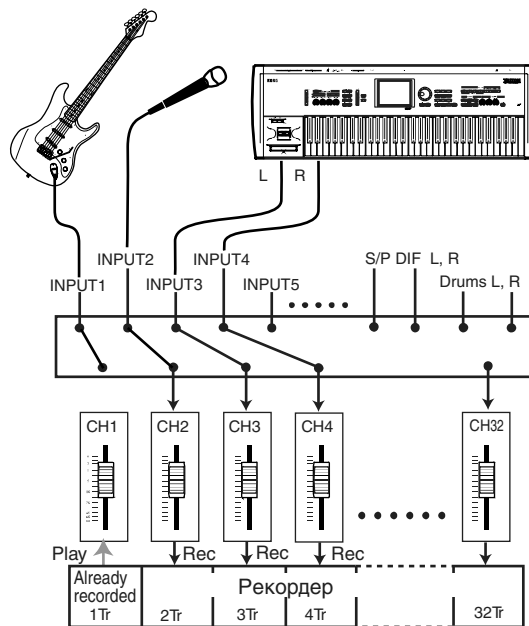
Можно записать сигнал микрофона или синтезатора на новую дорожку, прослушивая ранее записанный сигнал гитары.

Запись

Назначим сигнал микрофона на канал микшера 2.

Подготовка к записи

- 1) Нажмите кнопку REC/PLAY. Нажмите кнопку дорожки 2 для перевода в REC (красный цвет).
- 2) Нажмите кнопку дорожки 1 для перевода в PLAY (зеленый цвет).
- 3) Переместите текущее время в позицию начала записи. Удерживая кнопку STOP, нажмите кнопку REW.



Начало записи

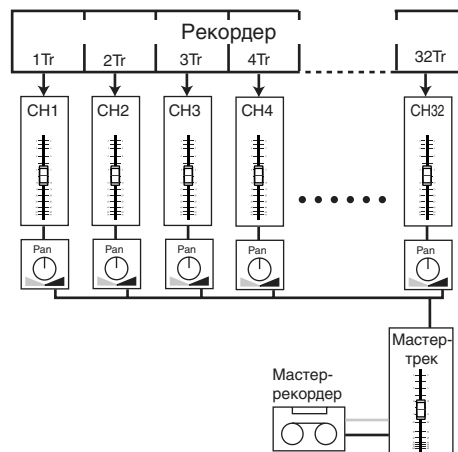
- 1) Войдите в режим готовности к записи. Нажмите кнопку REC (кнопка начнет мигать).
- 2) Для начала записи нажмите кнопку PLAY (REC и PLAY начнут светиться).
- 3) Прослушивая записанную дорожку, запишите дополнительную партию.
- 4) По окончании записи нажмите кнопку STOP (кнопка погаснет).

Воспроизведение

- 1) Повторите шаги 1) – 4) предыдущего параграфа “Запись”.

Микширование и мастеринг

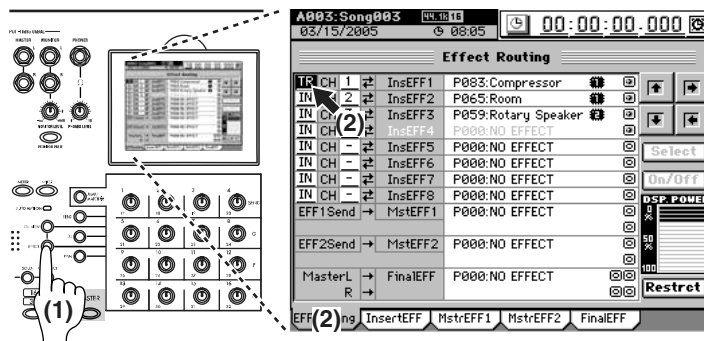
Вы можете использовать установки микшера, типа EQ, фейдеров и эффектов для создания микса. Данный процесс называется микшированием. Результат микширования можно обработать общим эффектом, эквалайзером и компрессором для создания конечного результата; данный процесс называется мастерингом. В D3200 микширование и мастеринг производятся одновременно.



Эффекты и эквализация каналов

Введение разрыв-эффектов в каналы/дорожки

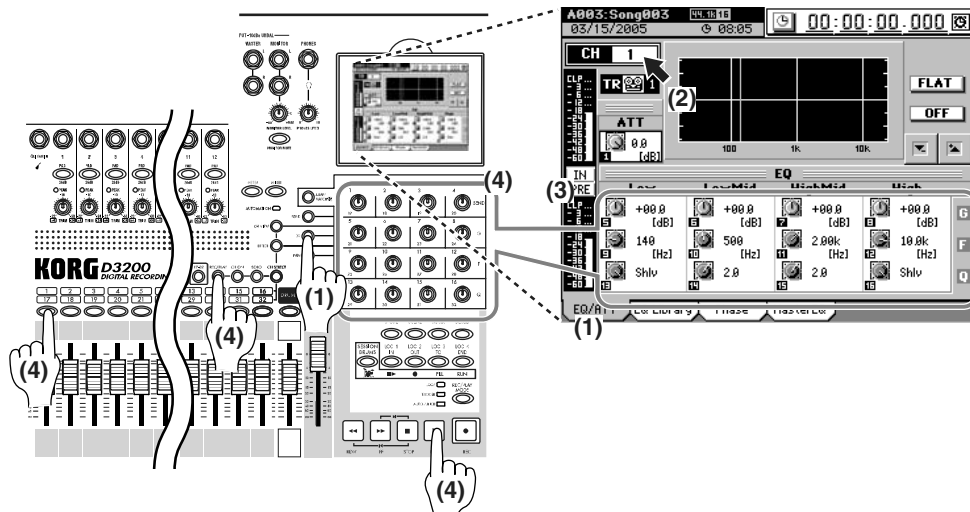
- 1) Нажмите кнопку EFFECT для перехода на страницу меню “EFFRouting”.
- 2) Нажмите поле IN/TR (подсветится) и колесом или кнопками +/- выберите “TR”.
- 3) Выполните процедуру “Обработка входного сигнала эффектами”, начиная с шага 3).



Эквализация каналов/дорожек

- 1) Нажмите кнопку EQ для перехода на страницу меню “EQ/ATT”.

Вы можете переместиться с любой другой страницы непосредственно на страницу “EQ/ATT” нажатием кнопки EQ/ATT/PHASE на странице меню перехода.



- 2) Нажмите поле CH и колесом или кнопками -/+ выберите канал для регулировки. Канал можно выбрать нажатием его кнопки CH SELECT.
- 3) Нажмите поле измерителя и установите его в IN/PRE.

IN — для входа и PRE — для пре-фейдера; эти установки позволяют одновременно контролировать уровни сигнала входа и сигнала после EQ.
- 4) Нажмите кнопку REC/PLAY и кнопку воспроизводимой дорожки для перевода ее состояния в PLAY.

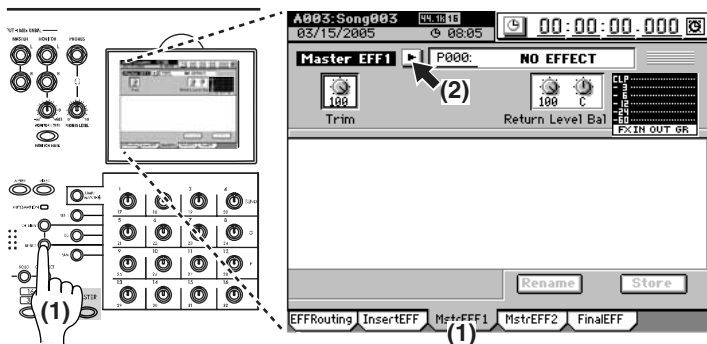
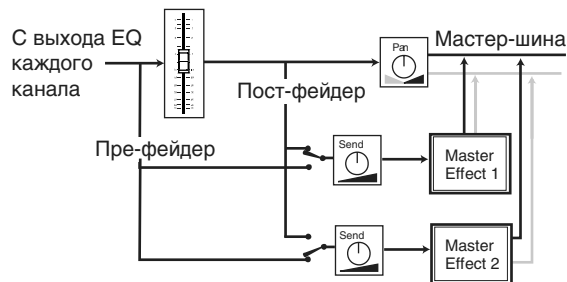
Если измеритель (PRE) перегружается, нажмите иконку ATT и установите уровень ослабления.

Установка панорамы

Нажмите кнопку PLAY для воспроизведения. Затем нажмите кнопку PAN и матрицей регуляторов установите панораму каждого трека.

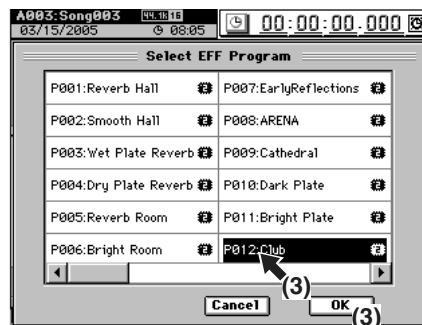
Использование посылов для обработки мастер-эффектами каналов/дорожек

D3200 содержит 2 мастер-эффекта для общей пространственной обработки, типа реверберации. Вы можете установить баланс эффекта регулировкой уровней посылов с каждого канала и возвратов.



Выбор мастер-эффекта

- 1) Нажмите кнопку EFFECT для перехода на страницу меню "MstrEFF1".
- 2) Нажмите сенсор всплывающего меню для отображения окна Select EFF Category.
- 3) Нажмите сенсор категории и отобразится окно Select EFF Program. Например, нажмите "Club", а затем ОК. Для перехода в другую категорию нажмите Cancel.



Установка уровне посылы мастер-эффекта 1 для каждой дорожки

1) Нажмите кнопку SEND для перехода на страницу меню “EFF1Send”.

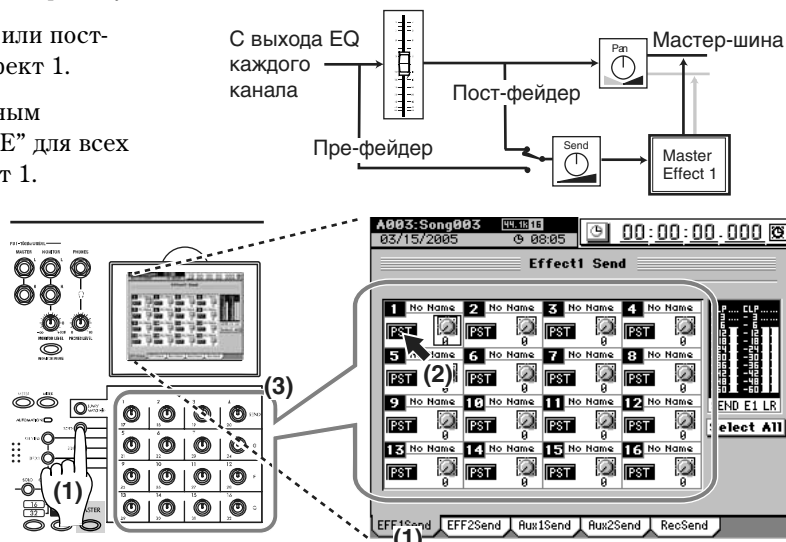
2) Можно выбрать пре-фейдерный (PRE) или пост-фейдерный (PST) посыл на мастер-эффект 1.

Нажмите сенсор PRE (PST) под экранным регулятором. Например, выберите “PRE” для всех дорожек, использующих мастер-эффект 1.

3) Используйте матрицу регуляторов для установки уровней посылов каждой дорожки.

Для дорожек без обработки мастер-эффектом 1, установите значение “0”.

4) Для установки мастер-эффекта 2 используйте аналогичные установки на страницах меню “MstrEFF2” и “EFFSend2”.



Настройка мастер-эффекта

1) Нажмите кнопку PLAY для воспроизведения и прослушайте результат обработки.

2) На странице меню EFFECT, “MstrEFF1” (или “MstrEFF2”) установите уровень и баланс возврата с мастер-эффекта на мастер-шину. Для данного примера, установите “Return Level” (уровень возврата) в “100”, а “Return Balance” (баланс возврата) в “C”.

3) При перегрузке выходного измерителя нажмите экранный регулятор TRIM и подстройте его значение.

Эффекты и эквализация всей песни

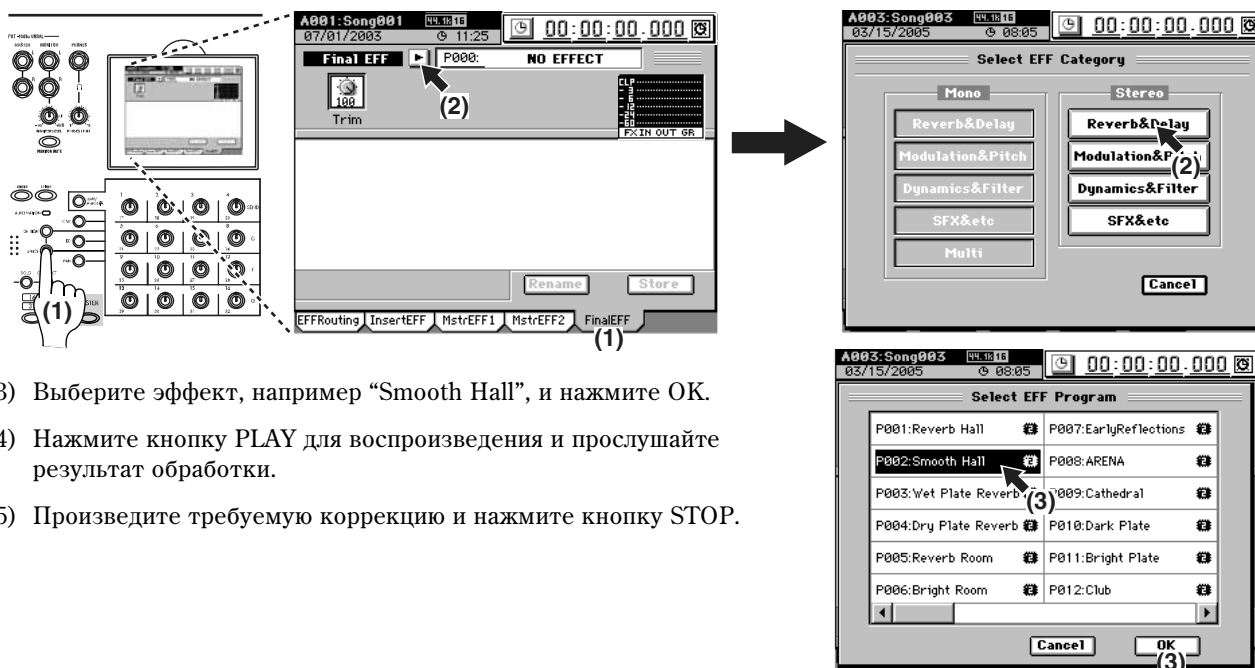
Установка уровня

Уровень воспроизведения регулируется фейдерами каналов. Нажмите кнопку METER. Нажмите сенсор всплывающего меню для отображения окна “Meter/Track Type”. Установите Meter Position в “Post Fader”, а Select View в “Track View”. Измерители будут отображать уровни каждого фейдера.

Использование общего эффекта

1) Нажмите EFFECT для перехода на страницу меню “FinalEff”.

2) Нажмите сенсор всплывающего меню для отображения окна Select EFF Category. Например, нажмите “Reverb&Delay”. Для перехода в другую категорию нажмите Cancel.

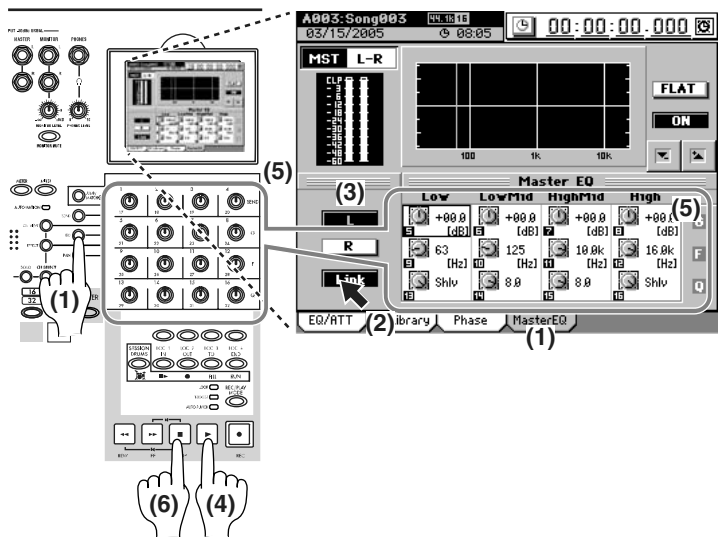


3) Выберите эффект, например “Smooth Hall”, и нажмите OK.

4) Нажмите кнопку PLAY для воспроизведения и прослушайте результат обработки.

5) Произведите требуемую коррекцию и нажмите кнопку STOP.

Использование мастер-эквайзера



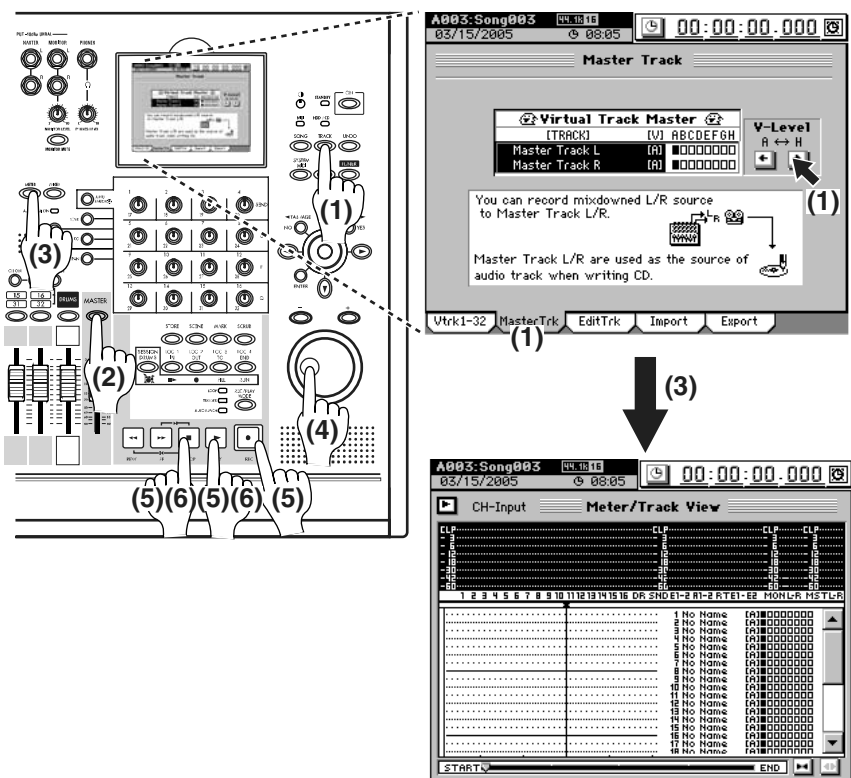
- 1) Нажмите EQ для перехода на страницу “MasterEQ”.
- 2) В данном примере включите сенсор Link (подсветится). При этом, регулировка любого канала (левого или правого) будет эффективна в обоих каналах.
- 3) Убедитесь, что сенсор L включен (подсвечен); дисплей отобразит мастер-эквайзер левого канала.
- 4) Нажмите кнопку PLAY для воспроизведения песни.
- 5) При прослушивании, матрицей регуляторов редактируйте тембр. Окно эквализации отображает результирующую кривую. Можно включать/отключать мастер-эквайзер сенсором ON/OFF.

Для получения независимых установок левого и правого каналов, отключите сенсор Link и используйте сенсоры R или L для выбора каналов.

- 6) Произведите требуемую коррекцию и нажмите кнопку STOP.

Запись мастер-трека

Вы можете смикшировать содержимое нескольких дорожек и записать результат на любую пару виртуальных дорожек мастер-трека для дальнейшего выбора варианта для создания аудио CD.



- 1) Нажмите кнопку TRACK, выберите страницу “MasterTrk” и сенсорами V-Level выберите виртуальные дорожки мастер-трека (A-H).
- 2) Переключите кнопку MASTER в REC (красный цвет) для входа в режим готовности к записи. Кнопка REC/PLAY включится и кнопки дорожек 1–16 автоматически установятся в PLAY (зеленый цвет).
- 3) Установите уровень записи.
 - Установите фейдер MASTER в “0”.
 - Нажмите кнопку METER.
 - Нажмите кнопку PLAY для воспроизведения песни.
 - Если измеритель мастер-шины индицирует перегрузку, отрегулируйте фейдер MASTER.
- 4) Вернитесь в начало песни.
- 5) Нажмите кнопку REC для входа в режим готовности к записи (светодиод мигает) и нажмите кнопку PLAY для старта записи (светодиод горит). После окончания записи, нажмите кнопку STOP для останова.
- 6) Прослушайте результат.

Переключите кнопку MASTER в PLAY (зеленый цвет).

Кнопки дорожек 1–16 автоматически замыкуются (погаснут). Вернитесь в начало песни. Нажмите кнопку PLAY для воспроизведения.

Создание аудио CD

Можно использовать привод CD-R/RW для создания аудио CD из записанного мастер-трека.

Сохранение песни

D3200 имеет функцию автосохранения, которая автоматически сохраняет записанные/отредактированные песни и параметры на диск при отключении питания или выборе другой песни. Это означает, что вы не нуждаетесь в операции сохранения данных. Можно сохранять песни вручную.

Необходимо сохранять эффект после редакции программы эффекта.

ОСНОВЫ РАБОТЫ

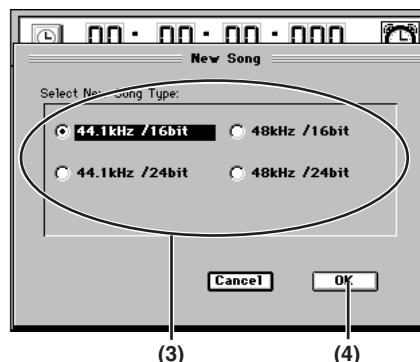
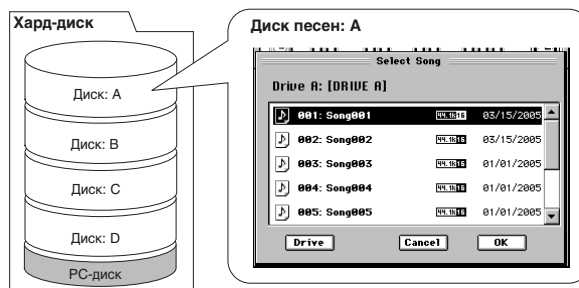
Песня

Каждый диск песен на хард-диске D3200 может содержать до 100 песен.

Создание новой песни

Перед началом новой записи необходимо создать песню.

- 1) Нажмите кнопку SONG для перехода на страницу "Song". В верхней части страницы отобразится текущая песня.



- 2) Нажмите сенсор "New". Отобразится диалоговое окно "New Song".
- 3) В поле "Select New Song Type" выберите частоту и разрешение (в битах).

Максимальное одновременное количество дорожек для каждого типа песни

Song Type	Запись	Воспроизведение	Запись с врезкой
44.1 kHz/16-bit; 48 kHz/16-bit	16*	32	8
44.1 kHz/24-bit; 48 kHz/24-bit	12**	16	4

*Максимум 16 каналов, включая 12 аналоговых входов + 2 цифровых входа (S/P DIF L, R) + 2 Session Drums (L, R).

**12 каналов в любой комбинации аналоговых входов, цифровых входов и Session Drums.

- 4) Нажмите сенсор ОК (или кнопку YES). Будет создана песня "Song___". (* "___" будет номером, начиная с 001.)

Частота, разрешение, дата и время создания (или последней модификации) отобразятся после имени песни.

Для создания песни на другом приводе, в диалоговом окне Select Song нажмите сенсор Drive для выбора привода.

Если в Song Type стоит 48 kHz/24-bit и вы записываете одновременно несколько дорожек на сильно фрагментированный диск, возможно появление сообщения "Disk too busy". Рекомендуется всегда выполнять команду "OptimizeTrk" после редакции или записи нескольких дорожек песни 48 kHz/24-bit.

Переименование песни

Имя песни может содержать до 16 символов.

- 1) Нажмите SONG для перехода на страницу меню "SelectSong".
- 2) В списке песен выберите имя песни.
- 3) Нажмите сенсор "Rename". Отобразится диалоговое окно "Rename".
- 4) Используйте сенсоры экрана для выбора символов.

"Space": Выбор пробела.

"ClearAll": Стирает все название.



“Стрелка вверх”: Смена регистра.

“Insert”: Вставка пробела с перемещением последующих символов назад.

“Delete”: Удаляет символ под курсором.

“<” “>”: Перемещение курсора по названию песни под заменяемые символы.

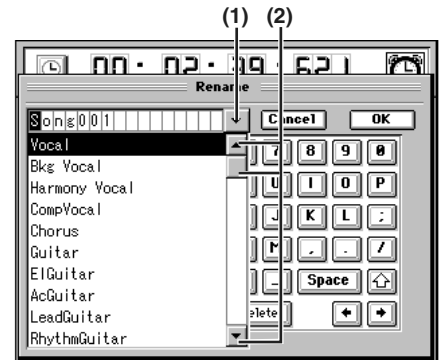
“Стрелка вниз”: Выводит библиотеку имен.

- 5) После ввода имени нажмите сенсор ОК (или кнопку YES). Для отмены нажмите сенсор Cancel (или кнопку NO).

Использование библиотеки имен

- 1) В диалоговом окне Rename нажмите сенсор библиотеки имен.
- 2) Выберите имя. Используйте сенсоры скроллинга для пролистывания всего списка.
- 3) Отредактируйте название.

Для наименования треков, песен, сцен, меток, и т.д. используется одна библиотека. Используйте скроллинг для просмотра всех доступных имен.



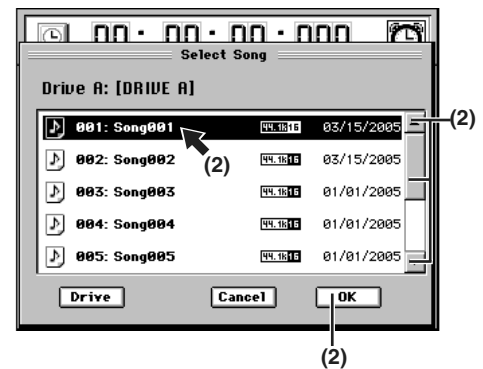
Выбор песни

Для этого имеются два способа.

Выбор из списка песен

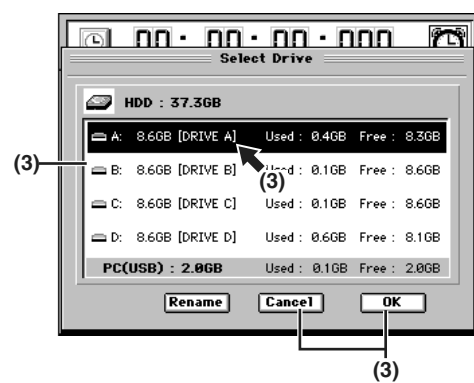
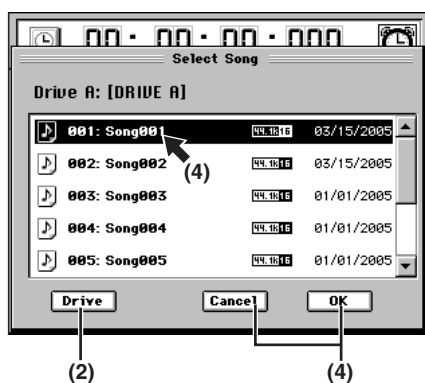
- 1) Нажмите SONG и нажмите сенсор списка. Отобразится диалоговое окно “SelectSong”.
- 2) Выберите песню и нажмите сенсор ОК. Используйте сенсоры скроллинга для пролистывания всего списка.
- 3) Убедитесь, что выбранная песня стала текущей.

При повторном выборе текущей песни, отобразится диалоговое окно Reload Song; нажмите сенсор Yes (или кнопку YES) для перезагрузки песни.



Выбор с другого привода

- 1) Нажмите SONG и нажмите сенсор списка. Отобразится диалоговое окно “SelectSong”.
- 2) Нажмите Drive для отображения диалогового окна Select Drive.




- 3) Выберите диск с песней и нажмите сенсор ОК (или кнопку YES). Для отмены нажмите сенсор Cancel (или кнопку NO).
- 4) Окно “SelectSong” отобразит список песен выбранного диска. Выберите песню и нажмите сенсор ОК. Используйте сенсоры скроллинга для пролистывания всего списка.
- 5) Убедитесь, что выбранная песня стала текущей.

Временная позиция

Переключение дисплея счетчика


Вы можете переключать единицы измерения времени на счетчике.

- 1) Нажмите сенсор , расположенный левее счетчика, для доступа к диалоговому окну “Time Disp Type”.
- 2) Выберите необходимый тип дисплея и нажмите сенсор ОК (или кнопку YES). Возможен следующий выбор:

Дисплей времени

- __:__, __  “часы” : “минуты” : “секунды” . “миллисекунды”

Дисплей кадров


- __:__.F  “часы” : “минуты” : “секунды” . “кадры”

Дисплей тактов

- __,__,__  “такты” . “доли” . “тики”

Смена информационного поля

Первая линия информационного поля отображает текущую песню. Вторая линия может отображать календарь, оставшееся время, установки сцены, установки меток или карту темпа.

- 1) Нажмите сенсор , расположенный левее счетчика, для доступа к диалоговому окну “Time Disp Type”.
- 2) Нажмите один из следующих сенсоров выбора и затем сенсор ОК.

- **Date Time**: календарь (дата и время).
- **Free Time**: оставшееся время записи.
- **Scene**: имя и позицию сцены текущего места песни.
- **Mark**: имя метки текущего места песни. При отсутствии меток здесь отображается предыдущая.
- **PatternMap**: ритмический паттерн текущего места песни.

Если календарь не установлен, поле Date Time будет серым.

Смена текущей временной позиции

Использование счетчика

- 1) Выберите страницу, на которой отображается счетчик в верхней части дисплея — SONG, Meter, CH VIEW или “Ch View”.
- 2) Нажмите на часть счетчика, которую вы хотите изменить, и вращайте колесо для перемещения временной позиции.

Использование кнопок FF и REW

Перемещение вперед

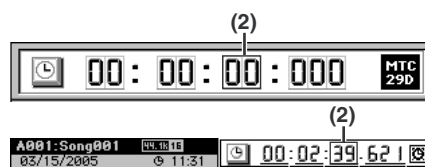
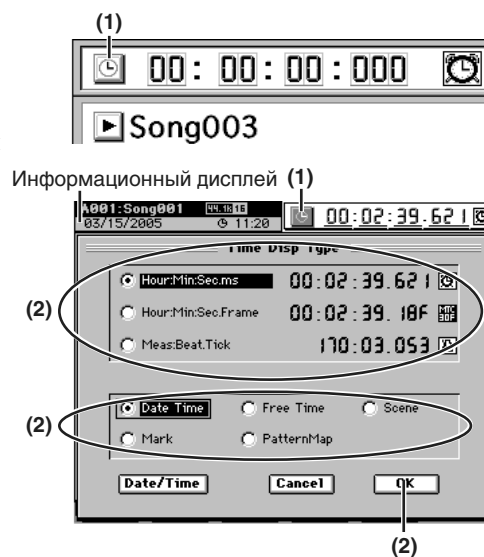
Нажмите кнопку FF для перемещения к концу песни. Если вы продолжите нажатие на кнопку, передвижение будет постоянно. Вы можете также перемещаться в процессе воспроизведения.

При нажатии кнопки FF при цикличном воспроизведении, оно остановится, а позиция будет перемещаться вперед.

Перемещение назад

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

При нажатии кнопки REW при цикличном воспроизведении, оно остановится, а позиция будет перемещаться назад.



Перемещение к началу песни

Когда текущее время находится в середине песни, удерживая нажатой кнопку STOP, нажмите кнопку REW для перехода к началу песни.

Перемещение к концу песни

Когда текущее время находится в середине песни, удерживая нажатой кнопку STOP, нажмите кнопку FF для перехода к концу песни.

Использование локаторов

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

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

Запись точки локации

- 1) Переместите текущее время в необходимую позицию. Используйте счетчик или кнопки FF/REW для смены текущего времени.
- 2) Нажмите кнопку STORE; отобразится окно StoredTime. Нажмите сенсор Exit для отмены или STORE для сохранения выбранной временной позиции.
- 3) Нажмите кнопку IN/LOC1, OUT/LOC2, TO/LOC3 или END/LOC4 для назначения временной позиции на данную кнопку. Запись происходит в момент нажатия на кнопку.



Вы можете выполнять шаг 2 даже в процессе воспроизведения/записи.

Для точной установки можно использовать дисплей волны.

Перемещение в точку локации

При нажатии на кнопку IN/LOC1, OUT/LOC2, TO/LOC3 или END/LOC4, вы переместитесь в назначенную на нее временную позицию.

Использование меток

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

Также метки служат для разметки треков при создании аудио CD.

Установка метки

- 1) Переместитесь во временную позицию, в которую необходимо поставить метку. Используйте счетчик или кнопки FF и REW для смены текущего времени.
- 2) Нажмите кнопку STORE; отобразится окно StoredTime. Нажмите сенсор Exit для отмены или STORE для сохранения выбранной временной позиции.
- 3) Нажмите кнопку MARK для установки метки. Установка будет произведена при нажатии кнопки.

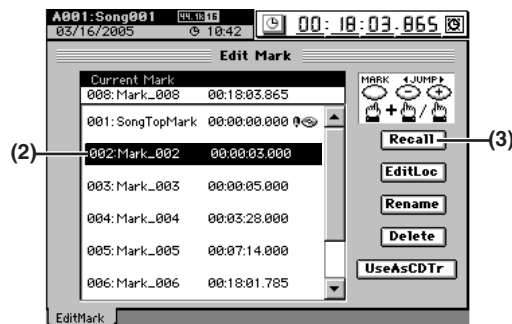
Метки автоматически переenumerуются в порядке их временных позиций.

- 4) Нажмите кнопку MARK, выберите страницу "EditMark" и проверьте новое назначение метки.

Вы можете устанавливать метки в процессе записи/воспроизведения песни, выполняя шаги 2 и последующие.

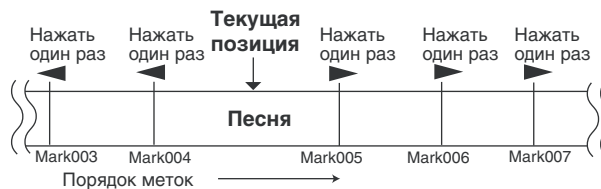
Перемещение в позицию метки

- 1) Нажмите MARK для перехода на страницу меню "EditMark".
- 2) Используйте список меток для выбора необходимой метки.
- 3) Нажмите сенсор "Recall" для вызова метки. Вы переместитесь во временную позицию данной метки.



Использование кнопок MARK

Можно перемещаться по меткам нажатием кнопок MARK. Удержание кнопки MARK и нажатие кнопки “+” перемещает на следующую метку вперед. Удержание кнопки MARK и нажатие кнопки “-” перемещает на следующую метку назад.



Удаление метки

Будьте осторожны, после удаление метки функция Undo недоступна.

- 1) Нажмите MARK для перехода на страницу меню “EditMark”.
- 2) Используйте список меток для выбора необходимой метки.
- 3) Нажмите сенсор “Delete” для доступа в диалоговое окно Delete Mark.
- 4) Если вы уверены в необходимости удаления данной метки, нажмите сенсор “Yes”. Для отмены удаления нажмите сенсор “No”. Для удаления всех меток нажмите сенсор “Select All” для его подсвечивания и затем нажмите сенсор “Yes” для удаления меток.



Переименование метки

- 1) Нажмите MARK для перехода на страницу меню “EditMark”.
- 2) Используйте список меток для выбора необходимой метки.
- 3) Нажмите сенсор “Rename” для доступа в диалоговое окно Rename. Процедура переименования аналогична описанной в разделе “Переименование песни”.

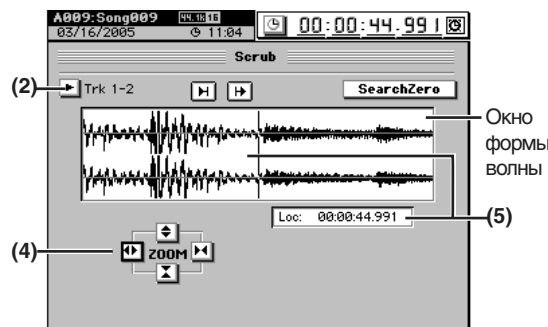
Использование скраббинга

Вы можете использовать функции Scrub совместно с обзором дисплея формы волны для поиска временной позиции начала звука или уточнения положения точки локации или метки.

При нажатии кнопки SCRUB в позиции после конца песни, отобразится сообщение “Scrub location exceeded song end”. Нажмите Click OK или кнопку YES, и позиция установится в конец песни.

Использование функции Scrub

- 1) Нажмите кнопку SCRUB для перехода на страницу “Scrub”.
- 2) Нажмите сенсор “Trk” для отображения диалогового окна Select Track.
- 3) Выберите воспроизводимую дорожку и нажмите ОК.
При нажатии сенсора Stereo вы увидите формы волн двух каналов.
- 4) Кнопками ZOOM установите разрешение дисплея.
Вместо кнопок ZOOM можно удерживая кнопку JUMP/MATCH, нажимать кнопки курсора.
- 5) Вращайте колесо для поиска необходимой позиции при прослушивании аудиоматериала, соответственно вращению колеса. Окно Loc и вертикальная черта отображают текущую позицию аудиоматериала.



В выбранной позиции нажмите кнопку STORE и установите локатор или метку.

Нажмите сенсор для прослушивания около 2 секунд аудиоматериала перед текущей позицией или нажмите сенсор для прослушивания около 2 секунд аудиоматериала после текущей позиции.

- 6) Нажмите кнопку SCRUB еще раз для перехода в ранее выбранный режим. Также можно выйти из окна скраббинга нажатием кнопки режима или кнопки прямого доступа к другой странице.

Определение нулевой точки

При нажатии сенсора Search Zero, позиция будет перемещаться только по точкам, в которых уровень волны имеет значение $\neq 0$. Перемещение между этими точками можно осуществлять колесом.

При цикличном воспроизведении или при установках точек IN, OUT, TO и END для редакции дорожек, определение нулевой точки позволяет избежать щелчков.

При включенном сенсоре Search Zero аудиосигнал не слышен.

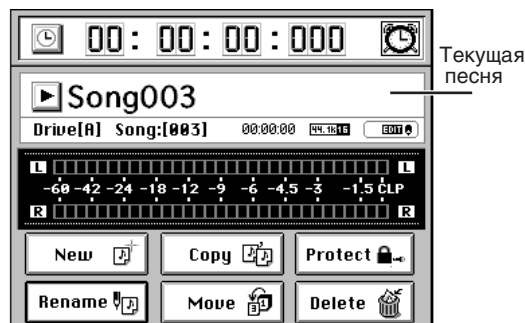
Редакция песни

В D3200 имеется ряд команд редакции песни.

При редакции песни команда Undo недоступна.

Процедура редакции песни

- 1) Выберите песню для редакции.
- 2) Нажмите SONG для перехода на страницу песни.
- 3) Выберите операцию, например, копирование или удаление.



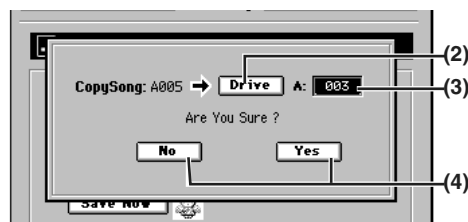
Операции редакции песни

Копирование песни

Данная команда копирует текущую песню в определенный номер песни.

Вы можете использовать данную команду для создания различных миксов или аранжировок одной песни.

- 1) Выберите песню для копирования.
- 2) Нажмите SONG и нажмите сенсор Copy для отображения диалогового окна CopySong. Используйте "Drive" для выбора диска-назначения.
- 3) Используйте колесо для выбора номера песни-назначения.
- 4) Нажмите сенсор Yes (или кнопку YES) для выполнения операции или No (или кнопку NO) для отмены.
- 5) По окончании операции, дисплей отобразит "Completed". Нажмите сенсор OK (или кнопку YES).



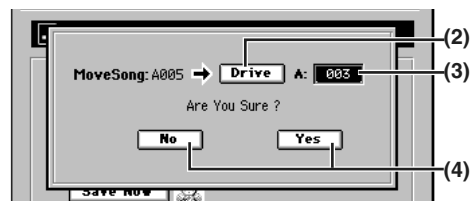
Если номер песни-назначения занят, существующая и последующие песни будут перенумерованы на единицу в сторону возрастания.

Информация Undo не копируется вместе с песней.

Перемещение песни

Данная команда перемещает текущую песню в другой номер песни.

- 1) Выберите песню для перемещения.
- 2) Нажмите SONG и нажмите сенсор Move для отображения диалогового окна MoveSong. Используйте "Drive" для выбора диска-назначения.
- 3) Используйте колесо для выбора номера песни-назначения.
- 4) Нажмите сенсор Yes (или кнопку YES) для выполнения операции или No (или кнопку NO) для отмены.
- 5) По окончании операции, дисплей отобразит "Completed". Нажмите сенсор OK (или кнопку YES).

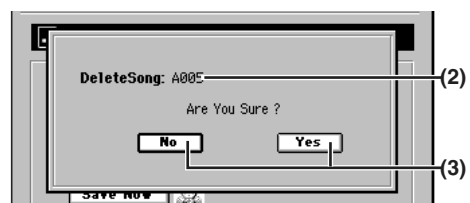


Информация Undo не перемещается вместе с песней на другой диск.

Удаление песни

Данная команда удаляет выбранную песню.

- 1) Выберите песню для удаления.
- 2) Нажмите SONG и нажмите сенсор Delete для отображения диалогового окна DeleteSong. Сенсором "Drive" выберите диск.



- 3) Нажмите сенсор Yes (или кнопку YES) для выполнения операции или No (или кнопку NO) для отмены.
- 4) По окончании операции, дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор ОК (или кнопку YES).

Защита песни

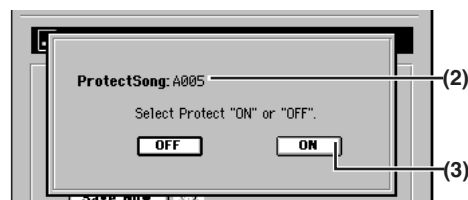
Данная команда защищает текущую песню от модификации и удаления.

Если данная установка включена, невозможно производить запись или модифицировать любые параметры защищенной песни.

При включении защиты песни, она автоматически сохраняется.

Включение защиты

- 1) Выберите песню для защиты.
- 2) Нажмите SONG и нажмите сенсор Protect для отображения диалогового окна ProtectSong. Используйте “Drive” для выбора диска.
- 3) Нажмите сенсор ON (или кнопку YES).
- 4) По окончании операции, дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор ОК (или кнопку YES).
- 5) Когда появится символ блокировки, песня защищена.



Отключение защиты

- 1) Выберите песню для снятия защиты.
- 2) Нажмите SONG и нажмите сенсор Protect для отображения диалогового окна ProtectSong. Используйте “Drive” для выбора диска.
- 3) Нажмите сенсор OFF (или кнопку NO).
- 4) По окончании операции, дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор ОК (или кнопку YES).
- 5) При снятии защиты символ блокировки исчезнет.

Сохранение песни

D3200 автоматически сохраняет песню и параметры при выключении и переключении песен. Однако при сбоях питания или в других непредвиденных ситуациях данные могут быть утеряны. Поэтому при длительной работе рекомендуется периодически сохранять данные.

Для сохранения песни, удерживая кнопку SONG, нажмите кнопку ENTER на панели.

Микшер

Назначение аудиосигналов на каналы микшера

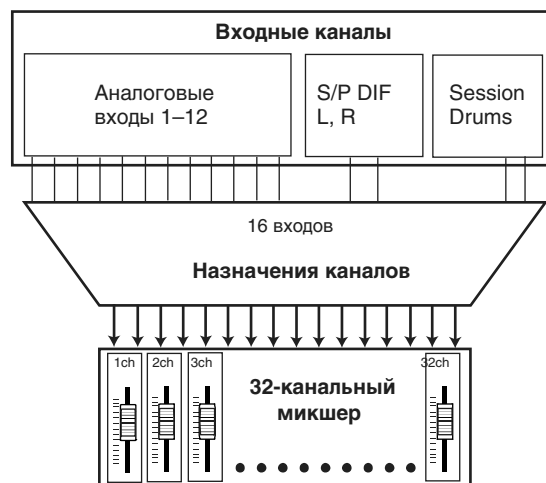
D3200 имеет аналоговые и цифровой входы. При записи с внешнего источника сигнал должен назначаться на канал микшера. Вы сможете направлять сигнал с встроенного генератора ритмов на каналы микшера.

Аналоговые входы

Вы можете подавать сигналы гитары, микрофона и синтезатора на аналоговые входы.

Назначение гитарного входа GUITAR IN на канал 1

- 1) Закройте фейдер MASTER и подключите гитару к разъему GUITAR IN.
- 2) Выберите входной канал INPUT 1.
 - Нажмите MIXER, CH INPUT/SubMixer для перехода на страницу меню “Ch Assign”.
 - Вращайте колесо для установки CH1 “SOURCE” в “1”. Это назначит вход с разъема GUITAR IN на канал 1.



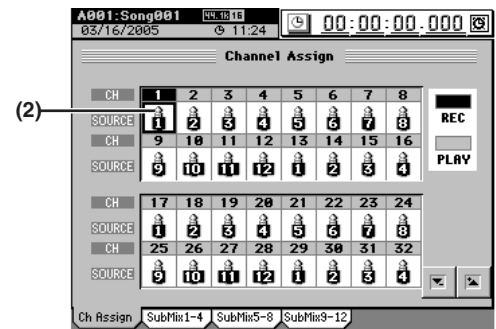
Разъем GUITAR IN параллелен разъему INPUT 1. Поэтому его уровень определяется уровнем INPUT 1.

3) Назначьте вход на канал 1 микшера.

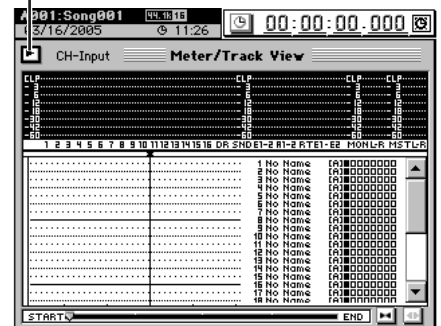
- Включите кнопку CH ON и включите кнопку канала 1 (засветится).
- Включите кнопку REC/PLAY и установите кнопку канала 1 в REC (красный цвет).

4) Установите входной уровень.

- Нажмите кнопку METER для отображения экрана Meter/Track View.
- Нажмите кнопку Meter/Track Type для отображения окна Meter/Track Type.
- Для “Select Level Meter Position” выберите “CH-Input” в качестве режима измерения и нажмите сенсор ОК (или кнопку YES).
- Регулятором INPUT 1 TRIM установите максимально возможный уровень без загорания пикового индикатора.
- Если входной уровень чрезмерно высок, нажмите кнопку PAD.
- Измеритель уровня на экране Meter/Track View начнет отображать входной уровень. Установите максимально возможный уровень без загорания “CLP”.



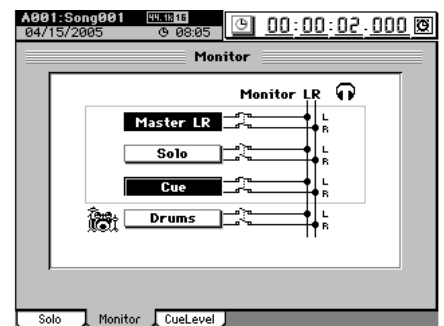
Meter/Track Type



Для удобства настройки можно увеличить время удержания пиков “Peak Hold Time” в окне Meter/Track Type.

5) Прослушайте аудиосигнал.

- Установите фейдер канала 1 в положение единичного усиления (0 dB).
- Нажмите MIXER, SOLO/MONITOR для перехода на страницу меню “Monitor”.
- Нажмите сенсор “Master LR” для его активизации (свечения).
- Постепенно вводите фейдер MASTER, регулятор PHONES LEVEL или MONITOR LEVEL для прослушивания аудиосигнала в головных телефонах или системе мониторинга.



Использование тюнера

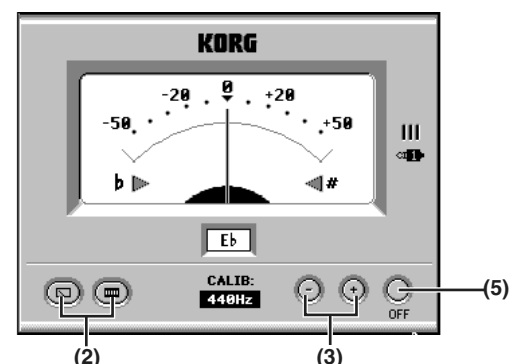
D3200 содержит встроенный тюнер. Его можно использовать для настройки инструмента, подключенного ко входам INPUT 1 или GUITAR IN.

Возможен выбор экранного отображения стрелочного или цифрового типа.

- 1) Нажмите кнопку TUNER для доступа к экрану тюнера.
- 2) Нажмите сенсор стрелочного или цифрового типа отображения экрана.
- 3) Нажмите сенсор CALIB (или кнопки +/-) для установки опорной частоты. Стандартная частота равна “440 Hz”.
- 4) Произведите настройку. Дисплей отобразит название ближайшей ноты, а шкала расстройки — высоту.

При использовании аналогового (стрелочного) экрана

При точной настройке, стрелка будет находиться в центральной позиции 0, а индикаторы бемоля “>” и диеза “<” будут светиться. При расстройке в сторону бемоля, будет светиться только индикатор “>”. При расстройке в сторону диеза, будет светиться только индикатор “<”.

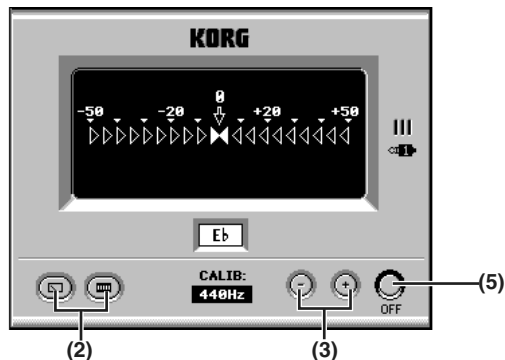


При использовании цифрового экрана

При точной настройке, стрелка будет находиться в центральной позиции 0, а индикаторы бемоля “>” и диеза “<” будут светиться. При расстройке в сторону бемоля, будет светиться только индикатор “>”. При расстройке в сторону диеза, будет светиться только индикатор “<”.

Отклонение высоты индицируется в центах. (100 центов = одному полутону, а 1200 центов = одной октаве)

- Нажмите сенсор OFF или кнопку TUNER для возврата на предыдущую страницу.



Цифровой вход

D3200 позволяет осуществлять запись с цифрового входа S/P DIF.

Запись с цифрового входа возможна только при совпадении частот дискретизации источника и текущей песни.

При подаче 24-битного сигнала в 16-битную песню, сигнал мониторинга будет 24-битным, но при записи он будет преобразован в 16 бит.

При несовпадении любой из установок синхронизации D3200 с параметрами подключенного устройства возможно появление шума. Поэтому перед изменением установок закройте фейдеры и минимизируйте общее усиление системы.

Запись с MD или DAT, подключенного к разъему S/P DIF IN, на каналы 1 и 2

- Закройте фейдер MASTER на D3200 и подключите оптическим кабелем цифровой выход MD-плеера к разъему S/P DIF IN.

- Выберите цифровой вход.

- Нажмите MIXER, CH INPUT/SubMixer для перехода на страницу меню “Ch Assign”.

- Вращайте колесо для установки CH1 “SOURCE” в “L”. Аналогично выберите “R” для канала 2.

- Назначьте входы на каналы 1 и 2 микшера.

- Включите кнопку CH ON и включите кнопки каналов 1 и 2 (светятся).

- Включите кнопку REC/PLAY и установите кнопки каналов 1 и 2 в REC (красный цвет).

- Установите входной уровень.

- Нажмите кнопку METER для отображения экрана Meter/Track View.

- Нажмите кнопку Meter/Track Type для отображения окна Meter/Track Type.

- Для “Select Level Meter Position” выберите “CH-Input” в качестве режима измерения и нажмите сенсор ОК (или кнопку YES).

- Измерители уровня CH1 и 2 начнут отображать входной уровень.

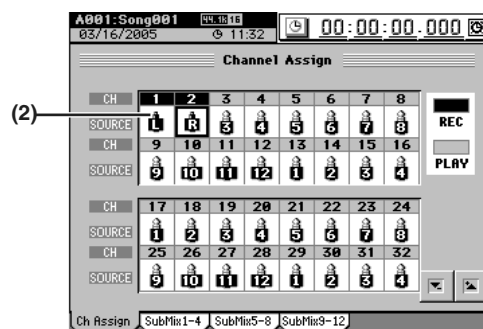
- Прослушайте аудиосигнал.

- Установите фейдеры каналов 1 и 2 в положение единичного усиления.

- Нажмите MIXER, SOLO/MONITOR для перехода на страницу меню “Monitor”.

- Нажмите сенсор “Master LR” для его активизации (свечения).

- Постепенно вводите фейдер MASTER, регулятор PHONES LEVEL или MONITOR LEVEL для прослушивания аудиосигнала в головных телефонах или системе мониторинга.



Входы субмикшера

Аудиосигналы со входов INPUT 1–12 можно направить на субмикшер, а затем непосредственно на мастер-шину в обход входов микшера.

Входы Sub Mixer 1-12 соответствуют входам INPUT 1-12.

Использование субмикшера полезно в следующих случаях:

- Добавление внешних источников при воспроизведении дорожек.
- Возвраты с внешних эффектов, сигналы на которые подаются с выходов AUX.

Подача сигнала на INPUT 1 и назначение на субмикшер 1

- 1) Подключите аудиосигнал ко входу INPUT 1.
- 2) Произведите установки субмикшера.
 - Нажмите MIXER, CH INPUT/SubMixer для перехода на страницу меню “SubMix1-4”.
 - Нажмите сенсор ON для Sub Mixer 1 (регулятор 10 матрицы).
- 3) Произведите входные установки субмикшера.
 - Установите LEVEL, PAN и EQ аналогично общему микшеру с помощью матрицы регуляторов.
 - Прослушайте аудиосигнал в головных телефонах или системе мониторинга.



Выходы микшера

MASTER L, R

Выходы мастер-шины через разъемы MASTER L/R с регулировкой уровня фейдером MASTER.

MONITOR L, R

См. далее.

AUX 1, 2

См. далее.

S/P DIF OUT

Здесь присутствуют сигналы, аналогичные сигналам на выходе MASTER L/R, с частотой и разрешением текущей песни.

Установки микшера

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

Регулировка уровней

Каналы

Уровни входа или воспроизведения регулируются канальными фейдерами.

- Данные установки могут быть записаны в сцену.
- Можно записывать автоматизацию перемещения фейдеров.

Уровни регулируются от нуля ($-\infty$) через положение единичного усиления (0 дБ) до +6 дБ.

Чувствительность

Для получения качественной записи, входные сигналы должны иметь максимально возможный уровень без перегрузки.

1. Аналоговые регуляторы (INPUT 1-12) TRIM

Это — первичная регулировка входного уровня источника.

- Не обработанные эффектом каналы — см. “Аналоговые входы, шаг 4).
- Обработанные эффектом каналы:

- Нажмите EFFECT для перехода на страницу меню “InsertEff” и выберите эффект для канала.
- Установите “Trim” в “100”.
- Регулятором TRIM добейтесь того, чтобы индикатор “FX IN” не достигал отметки “CLP”.

Поскольку сигналы разъемов S/P DIF имеют единичное усиление (0 дБ), регулировка TRIM не требуется.

2. Регулятор TRIM разрыв-эффекта

- Нажмите EFFECT для перехода на страницу меню “InsertEff” и в поле InsEffect выберите эффект.
- Регулятором “Trim” добейтесь того, чтобы индикатор “FX OUT” не достигал отметки “CLP”.

3. Атенюатор

- Нажмите MIXER, EQ/ATT/ PHASE для перехода на страницу меню “EQ/ATT”, нажмите кнопку CH SELECT и выберите каналы
- Нажмите REC/PLAY и установите кнопки каналов в REC.
- Регулируйте “ATT” так, чтобы индикатор “PRE” не достигал отметки “CLP”.

Общий уровень

Уровень на выходах MASTER и уровень записи мастер-трека устанавливается фейдером MASTER.

Уровень на выходах MONITOR устанавливается регулятором MONITOR LEVEL.

Уровень на выходах наушников устанавливается регуляторами MONITOR LEVEL или PHONES LEVEL.

Регулировка панорамы

Нажмите кнопку PAN для доступа к странице “Fader Pan” и матрицей регуляторов установите панораму каждого канала.

- Данные установки могут быть записаны в сцену.
- Можно записывать автоматизацию перемещения регуляторов.
- Когда включены пары, можно выбрать рабочий регулятор PAN.

Эквализация (EQ)

В D3200 имеются каналные эквалайзеры и мастер-эквалайзер.

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

Канальные эквалайзеры

Тембр каждого канала регулируется четырехполосным полнопараметрическим эквалайзером.

Каналы 25-32 имеют 2-полосные полочные эквалайзеры.

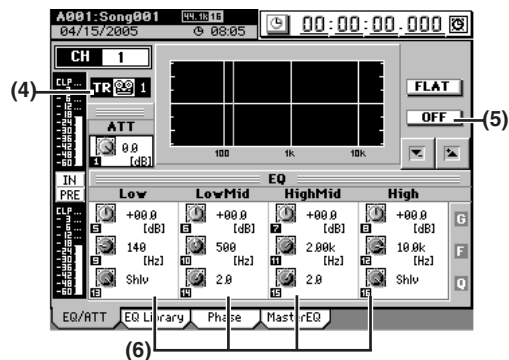
Для доступа к каналному эквалайзеру нажмите MIXER, EQ/ ATT/PHASE для перехода на страницу меню “EQ/ATT” или нажмите CH VIEW для перехода на страницу “Ch View”.

Для моментального доступа к странице “EQ/ATT” можно нажать кнопку EQ.

Назначение эквалайзера на аудиовход

Вы можете назначить эквалайзер на вход и записывать сигнал с учетом коррекции тембра.

- 1) Подключите источник сигнала.
- 2) Нажмите кнопку EQ для перехода на страницу меню “EQ/ATT”.
- 3) Нажмите REC/PLAY и установите кнопки каналов в REC (красный цвет).
- 4) Нажмите соответствующую кнопку CH SELECT, для перевода канала в “IN” по индикатору TRACK/INPUT.
- 5) Кнопку ON/OFF переведите в ON.
- 6) Матрицей регуляторов выберите установки эквализации.



Если индикатор показывает перегрузку, выберите иконку АТТ и отрегулируйте его.

Назначение эквалайзера на дорожку воспроизведения

- 1) Нажмите REC/PLAY и установите кнопки каналов в PLAY (зеленый цвет).
- 2) Нажмите кнопку EQ для перехода на страницу меню “EQ/АТТ”.
- 3) Включите воспроизведение песни.
- 4) Нажмите соответствующую кнопку CH SELECT, для перевода канала в “TR” по индикатору TRACK/INPUT.
- 5) Кнопку ON/OFF переведите в ON.
- 6) Матрицей регуляторов выберите установки эквализации.

Если индикатор показывает перегрузку, выберите иконку АТТ и отрегулируйте его.

Мастер-эквалайзер

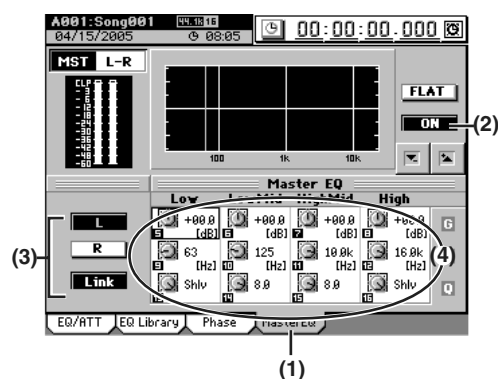
Тембр мастер-шины регулируется 4-полосным полнопараметрическим эквалайзером.

- 1) Нажмите EQ для перехода на страницу меню “MasterEQ”.
- 2) Кнопку ON/OFF переведите в ON.
- 3) Выберите необходимый канал.

Нажмите L для эквализации левого канала или R для регулировки правого.

При нажатии кнопки Link, установки одного канала автоматически скопируются в другой.

- 4) Матрицей регуляторов выберите установки эквализации.



Библиотека EQ

Возможно сохранение установок канальных эквалайзеров в библиотеке EQ и их загрузка. Всего доступно 100 установок: 50 пресетных и 50 пользовательских.

Сохранение установок

- 1) Произведите установки EQ (см. ранее).
- 2) На странице “EQ Library” нажмите сенсор Store.

Установки EQ сохранятся в качестве установок канала, кнопка CH SELECT которого горит. Имя сохраненным установкам назначается автоматически; например, CH08-I EQ (канал 8 Input EQ) или CH10-EQ (канал 10 Track EQ).

- 3) Для переименования установок нажмите Rename для открытия окна Rename (см. “Переименование песни”).
- 4) В окне номера выберите назначение.

Затем нажмите сенсор Yes (или кнопку YES) для сохранения или сенсор No (или кнопку NO) для отказа.

Загрузка установок

- 1) На странице “EQ Library” выберите установки EQ.
- 2) Нажмите кнопку CH SELECT эквализируемого канала.
- 3) Нажмите сенсор Recall для загрузки установок EQ.

Уточните канал-назначение в окне Recall и нажмите сенсор Yes (или кнопку YES). Для отказа нажмите No (или кнопку NO).

Поскольку каналы 25-32 имеют 2-полосные эквалайзеры только с регулировками Low и High, загрузка 4-полосных установок в эти каналы даст следующее:

- Установки LowMid и HighMid игнорируются.
- Установки усиления и центральной частоты для диапазонов Low и High будут использоваться как есть, но установка добротности будет адаптирована к полочному типу эквализации.

Объединение в пары

Регулировки каналов с нечетными и четными номерами (1–2, 3–4, 5–6...31–32) могут производиться попарно, при этом изменения значений для одного из каналов будут одновременно вызывать изменения значений для обоих каналов. Это — обычная практика для каналов, несущих стереоинформацию. Возможны следующие установки:

- Кнопки каналов, когда включена кнопка CH ON.
- Кнопки каналов, когда включена кнопка REC/PLAY.
- EQ/ATT.
- REC/EFF/AUX SEND.
- Фейдеры каналов.
- Установки PAN.
- Установки групп.

Возможен выбор работы спаренных регулировок PAN.

- 1) Нажмите MIXER, PAIR/GROUP для перехода на страницу меню “Ch Pair”.
- 2) Нажмите сенсоры “1 ↔ 2” – “31 ↔ 32” для установки пар необходимых каналов. При назначении отображается символ “↔”, при отключении — “↔”.
- 3) Сенсорами выбора Pan Mode установите режим работы спаренных регуляторов PAN.



Установки групп

Несколько каналов могут назначаться в “группу”. Оперирование фейдером любого из включенных в группу каналов действует на громкость всех каналов, сохраняя их относительный баланс. Также возможно назначение каждого канала на группу CH ON. Переключение кнопки CH ON любого из включенных в группу каналов действует на все каналы группы, позволяя мьютировать их одной кнопкой.

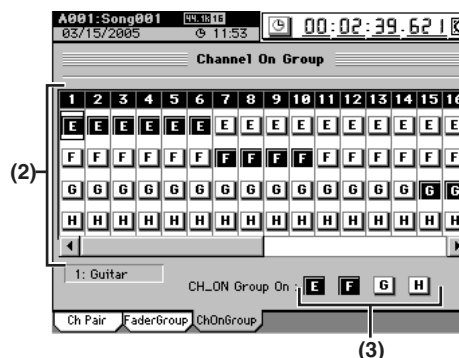
Группы фейдеров

- 1) Нажмите MIXER, PAIR/GROUP для перехода на страницу меню “FaderGroup”.
 - 2) Сенсорами выберите группу (A–D) для каждого фейдера.
 - 3) Используйте сенсоры Fader Group On A–D для включения групп.
- Возможно создание нескольких групп.

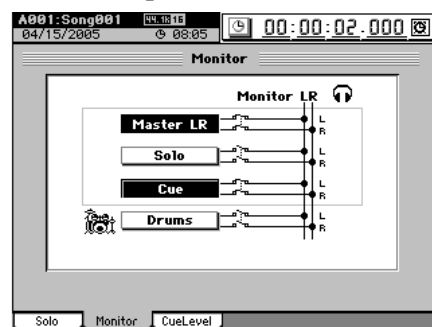


Группы CH ON

- 1) Нажмите MIXER, PAIR/GROUP для перехода на страницу меню “ChOnGroup”.
 - 2) Сенсорами выберите группу (E–H) для каждого канала.
 - 3) Используйте сенсоры Ch On Group On E–H для включения групп.
- Возможно создание нескольких групп.



Мониторинг



- 1) Подключите систему внешнего мониторинга к разъемам MONITOR L/R или наушники к разъему PHONES.

- 2) Выберите сигнал для мониторинга.

Нажмите MIXER, SOLO/MONITOR для перехода на страницу меню “Monitor”.

Master LR

Выходом мониторинга будет мастер-шина.

Solo

Мониторинг солированного сигнала.

Если соло на странице меню “Solo” включено (“On”), данный режим установится автоматически. Для сброса вы должны сперва отключить соло (“Off”) на странице меню “Solo”.

Cue

Для мониторинга будут поданы каналы с независимыми уровнями и панорамами мониторинга в процессе записи, не влияющих на уровни записи.

Drums

На шину мониторинга будет подан звук барабанного паттерна. В этом случае, на странице SESSION DRUMS, “DrmsMixer” установка Assign будет установлена в “Monitor”. В процессе “живого” исполнения вы можете использовать это прослушивания только ритма.

Также можно включить “Drums” на странице SESSION DRUMS, “DrmsMixer” установкой параметра Assign в Monitor.

- Используйте регулятор MONITOR LEVEL или регулятор PHONES LEVEL и MONITOR LEVEL для установки уровня сигнала на разъемах MONITOR L/R или разъемах PHONES.

Регулировка уровня Cue

Шина отбора Cue позволяет устанавливать комфортные уровни и панорамы мониторинга на разъемах MONITOR L/R и PHONES.

- Выберите “Cue” в качестве сигнала для мониторинга.

Нажмите MIXER, SOLO/MONITOR для перехода на страницу меню “Monitor”, включите сенсор “Cue”.

Если выбран режим “Solo”, перед выбором “Cue” отключите “Solo”.

- Установка уровня отбора Cue.

Нажмите MIXER, SOLO/MONITOR для доступа к экрану “CueLevel”. Нажмите иконку “LEVEL” или “PAN” для каждого канала и используйте матрицу регуляторов кнопки +/- или колесо для установки громкости или панорамы.



Установки соло

Когда используется функция Solo, на шину MASTER L/R поступают только солированные сигналы. Используйте данную функцию, когда вы хотите прослушать только выбранные сигналы. Сигналы Solo подаются на разъемы MONITOR L/R и PHONES.

Солирование одного канала

- Нажмите MIXER, SOLO/MONITOR для перехода на страницу меню “Solo”.
- Сенсорами Mode выберите “Last”.
- Нажмите SOLO для выбора режима Solo. Кнопки всех каналов начнут мигать.
- Нажмите кнопку солируемого канала. Кнопка выбранного канала продолжит мигать, а кнопки остальных погаснут.
- Прослушайте сигнал соло.

Можно выбрать соло на странице MIXER, SOLO/MONITOR, “Solo”. Этот способ позволяет солировать также сигналы Send или Return.

Солирование нескольких каналов

- Нажмите MIXER, SOLO/MONITOR для перехода на страницу меню “Solo”.
- Сенсорами Mode выберите “Mix”.
- Выполните шаги 3) и 4) предыдущего параграфа.

Отмена соло

1) Нажмите MIXER, SOLO/MONITOR для перехода на страницу меню “Solo” и отключите нужные сенсоры.

Если вы нажмете сенсор “ClearAll”, соло отключится для всех сигналов.

Также можно отменить соло нажатием кнопок REC/PLAY, CH ON, SOLO или CH SELECT.

2) На странице “Monitor” соло будет отключено.

Подача сигнала Solo на мастер-шину

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

Нажмите MIXER, SOLO/MONITOR для перехода на страницу меню “Solo”, включите сенсор “Solo->Master”.

Мьютирование каналов

1) Включите кнопку CH ON.

Кнопки всех каналов загорятся.

2) При нажатии кнопки канала, он будет мьютирован (кнопка погаснет).

Установки микшера

Установки микшера позволяют сохранять параметры микшера для дальнейшей загрузки в любое время. Это позволяет сохранять часто используемые установки микшера для использования их в новой песне или копирования их в другую песню.

Текущие установки микшера хранятся в качестве “программы микшера”. Вы можете сохранять до 20 таких программ микшера. Программа микшера содержит все параметры микшера, входящие в песню.

Программы микшера могут архивироваться и восстанавливаться в качестве “UserData” -> “Mixer Setup Data”.

Установки микшера содержат следующие параметры

- Назначения Channel Assign, и Sub Mixer
- Пары, группы
- Фейдеры, панорамы, Play/Rec EQ
- АТТ, CH ON, Phase, AUX/EFF Send, Rec Send
- Эффект (все установки, включая отредактированные параметры)
- Мастер-фейдер, мастер-эквалайзер, уровень Send Out, Send Select All
- Solo, Monitor, Cue, Session Drums
- Кнопки каналов при включенной кнопке REC/PLAY
- Запись/воспроизведение мастер-трека

Сохранение установок микшера

Здесь приведена процедура сохранения текущих установок микшера в качестве программы микшера.

Вы не можете сохранять установки микшера при воспроизведении песни.

1) Произведите все необходимые текущие установки микшера.

2) Перейдите на страницу MIXER, “MIXER SET UP”, “MixerSetup”.

3) В списке, нажмите программу (подсветится) для сохранения текущих установок (т.е., переписываемую программу).

4) Нажмите сенсор Store для открытия диалогового окна Store Program.

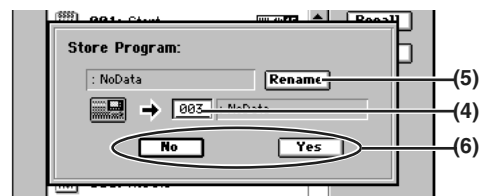
Для смены номера сохраняемой программы, нажмите поле выбора (подсветится) и выберите новый номер колесом или кнопками +/-.



5) Для изменения имени программы, нажмите сенсор Rename для открытия диалогового окна Rename.

6) Выполните сохранение.

Нажмите сенсор Yes (или кнопку YES) для сохранения или сенсор No (или кнопку NO) для отмены.



Вызов установок микшера

Здесь приведена процедура вызова сохраненной ранее программы микшера.

Вы не можете вызывать установки микшера при воспроизведении песни.

2) Перейдите на страницу MIXER, "MIXER SET UP", "MixerSetup".

2) В списке, нажмите вызываемую программу (подсветится).

3) Нажмите сенсор Recall для открытия диалогового окна Recall Program.

4) Выполните вызов.



Нажмите сенсор Yes (или кнопку YES) для вызова или сенсор No (или кнопку NO) для отмены.

Программа, сохраненная в песне 44.1 или 48 кГц, может вызываться в песню 44.1 или 48 кГц.

При поставке D3200 с завода, программы микшера 1 — 20 имеют содержимое "NoData" (нет данных). Вызов одной из этих программ установит инициализированные параметры микшера (т.е., как при создании новой песни).

Запись/вызов сцен

Все установки микшера могут записываться в сцены, которые могут автоматически вызываться в процессе воспроизведения. Сцены могут также вызываться, как глобальные установки, и вызываемые установки микшера могут копироваться в другую временную позицию или перенастраиваться, а затем перезаписываться.

Начальная сцена автоматически записывается в начале песни при ее создании и всегда сохраняет состояние микшера в конце песни. При отключенной автоматизации и не выбранной сцене или при включенной автоматизации и не выбранной в начале песни сцене, используются установки микшера начальной сцены, которая отображается в качестве текущей.

Сцены можно сохранять в произвольных позициях песни, поэтому при включенной автоматизации они будут автоматически вызываться в момент воспроизведения позиций сохранения сцен. В каждой песне может сохраняться до 100 сцен.

В сцене сохраняются следующие установки:

Канальные параметры

CH ON, Play EQ, ATT, посыл, назначение разрыва, фейдер, панорама

Эффекты

Номера программ разрыв-, мастер- и общих эффектов

Возвраты эффектов, фейдер MASTER, уровень AUX, мастер-эквалайзер

Установки фейдера MASTER сцены будут актуальны при воспроизведении дорожек или записи мастер-трека, но игнорируются при воспроизведении мастер-трека.

Предупреждение при сохранении эффектов в сцены

Сцены содержат номера программ эффектов. При сохранении сцены с отредактированными параметрами эффектов без сохранения программы эффекта, сцена будет содержать изначальную программу эффекта. После редакции программы эффекта обязательно сохраните ее до записи сцены.

Запись сцены

1) Отрегулируйте установки микшера: фейдеры каналов, панорамы, эквалайзеры и эффекты.

2) Нажмите кнопку STORE.

Появится окно Stored Time. Для отказа нажмите Exit.

Сцена содержит установки микшера и позицию, соответствующие моменту нажатия кнопки STORE.

3) Нажмите кнопку SCENE, и операция будет завершена.

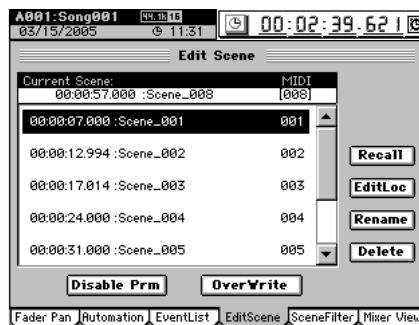
Записанные сцены автоматически нумеруются по порядку, начиная с наименьшего неиспользуемого номера. Вы можете использовать шаг 2) для записи сцены при воспроизведении или записи песни.

Вызов сцены

1) Нажмите SCENE для перехода на страницу меню “Automation”.
 Нажмите сенсор “Automation” для установки его в “Off”.

Если “Automation” установлен в “On”, невозможно вызвать сцены, записанные в других временных позициях.

2) На странице меню “EditScene” выберите номер сцены и нажмите Recall. Выбранная сцена будет вызвана.



Переименование сцены

- 1) Выберите сцену, как описано в процедуре “Вызов сцены”.
- 2) Нажмите сенсор Rename для открытия окна Rename.
- 3) Измените имя сцены.

Удаление сцены

Будьте осторожны, для данной операции функция Undo недоступна.

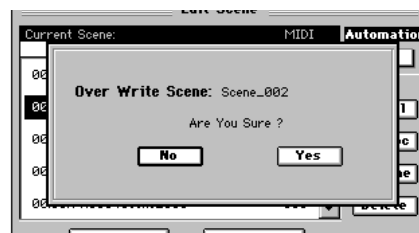
- 1) Выберите сцену, как описано в процедуре “Вызов сцены”.
- 2) Нажмите сенсор Delete для открытия окна Delete Scene.
- 3) Нажмите сенсор “Yes”. Для отмены удаления нажмите сенсор “No”.

Для удаления всех сцен нажмите сенсор “SelectAll” для установки его в “On”. Затем нажмите сенсор “Yes” для удаления всех сцен.



Редакция и перезапись сцены

- 1) Выберите сцену, как описано в процедуре “Вызов сцены”.
- 2) Отредактируйте установки сцены: фейдеры CHANNEL, регуляторы PAN, EQ и эффекты.
- 3) Нажмите сенсор OverWrite для открытия окна Over Write Scene.
- 4) Нажмите сенсор “Yes” для перезаписи сцены под выбранным номером. Для отмены нажмите сенсор “No”.



Фильтр сцены

Для каждой сцены можно выбрать параметры, не изменяющиеся при ее вызове. Параметры с подсвеченными полями не включаются в сцену при ее вызове.

- 1) Выберите сцену, как описано в процедуре “Вызов сцены”.
- 2) Нажмите сенсор Disable Prm для открытия окна Disable Param.
- 3) Выберите параметры для фильтрации. Параметры EFF1/2 Return, AUX 1/2 Level, Effect, MasterEQ и MasterFader, которые подсвечены, отключаются независимо от канала.

Подсвеченные параметры Fader, CH ON, Pan, EQ, EFF 1/2 и AUX 1/2 актуальны только в выбранном канале.

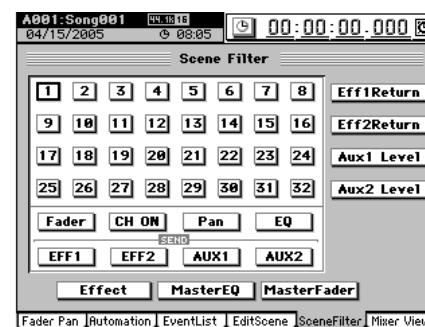
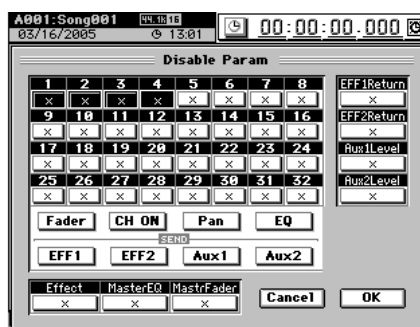
4) Нажмите сенсор ОК (или кнопку YES) для активации установок.

Фильтр всех сцен

Подсвеченные параметры каналов и посылов исключаются из всех сцен.

Нажмите SCENE для перехода на страницу меню “SceneFilter”, нажмите сенсоры исключаемых каналов и регулировок.

Подсвеченные параметры не вызываются.



Управление сценами по MIDI

MIDI-выход

Если на странице меню SYSTEM/MIDI, “MIDI/ММС” включен сенсор Program Change, то сообщение Program Change передается при смене сцен в следующих случаях:

- Когда вы используете номер сцены для переключения сцены на странице меню “EditScene”.
- Когда “Automation” установлен в “On” и сцены меняются в процессе воспроизведения/записи.

MIDI-вход

Когда “Automation” установлен в “Off” и принимается сообщение Program Change, устанавливается сцена с соответствующим номером.

- 1) Подключите внешнее MIDI-устройство.
- 2) Нажмите SYSTEM/MIDI для перехода на страницу меню “MIDI/ММС”, а затем “GlobalCh” для установки MIDI-канала, соответствующего внешнему MIDI-устройству. Установите сенсор Program Change в “On”.
- 3) Нажмите SCENE для перехода на страницу меню “EditScene”, переключите “Automation” в “OFF”.
- 4) Передавайте сообщения Program Change с внешнего MIDI-устройства для переключения сцен.

Когда D3200 принимает Program Change #0, устанавливается сцена “000”. Program Change #0-100 соответствуют сценам “000” – “100”.

Автоматизация

Автоматизация является функцией, автоматически модифицирующей установки микшера при смене временных позиций песни при воспроизведении. Имеется 2 типа автоматизации: сцен и событий.

Если автоматизация включена, перемещения фейдеров отображаются на странице меню SCENE, “Mixer View”.

Автоматизация сцен

Данный тип автоматизации автоматически переключает установки микшера при достижении временных позиций записанных сцен при записи/воспроизведении.

При записи сцены также записывается ее позиция. Когда текущая позиция песни совпадает с позицией записи сцены, функция автоматизации сцен автоматически вызывает эту сцену и, соответственно, установки микшера.

Можно переписать сцену в другую позицию или отредактировать установки микшера и перезаписать сцену.

Автоматическое переключение сцен

Осуществите запись сцен в необходимых временных позициях (“Запись сцены”).

- 1) Нажмите SCENE для перехода на страницу меню “EditScene”.
Нажмите сенсор “Automation” для установки его в “ON”. Индикатор автоматизации начнет светиться.
- 2) Переместитесь в стартовую позицию и нажмите кнопку PLAY для запуска воспроизведения. По достижении установленного времени, сцена сменится автоматически.

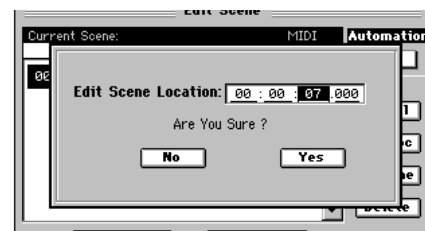
Копирование сцены в другую позицию

- 1) Выберите сцену, как описано в процедуре “Вызов сцены”.
- 2) Переместите текущее время в необходимую позицию.
- 3) Сохраните сцену.

Редакция позиции записанной сцены

- 1) Выберите сцену, как описано в процедуре “Вызов сцены”.
- 2) Переместите временную позицию сцены. Нажмите сенсор “EditLoc”.
- 3) В диалоговом окне Edit Scene Location отредактируйте временную позицию и нажмите сенсор Yes (кнопку YES) для выполнения операции или No (кнопку NO) для отмены.

Вы также можете изменить позицию на странице меню “EventList”.



Автоматизация событий

Данный тип автоматизации записывает события оперирования микшером, типа перемещений фейдеров, при воспроизведении и повторяет их при записи/воспроизведении в соответствующее время. Можно переписать события в другую позицию или редактировать их. В качестве событий можно записать следующие операции:

- Перемещения фейдеров каналов;
- Перемещения фейдера MASTER;
- Нажатие кнопок каналов;
- Перемещения панорам каналов;
- Изменения посылов AUX каналов;
- Изменения посылов на эффекты каналов;
- Работу педали экспрессии.

С помощью функции Undo можно отменить запись новых событий.

Если сцена сохранена в регионе, где планируется запись событий, рекомендуется использовать страницу меню SCENE, "SceneFilter" для отключения записываемых параметров, чтобы они изменялись только под влиянием автоматизации событий.

Запись операций микшера

Имеется 2 способа записи событий: перезапись всех событий с точки старта песни до останова (Over Write) или запись событий между двумя wybranными позициями (Punch Write).

Для примера, рассмотрим способ "Over Write".

- 1) Выберите песню.
- 2) В начале песни установите нужное положение фейдеров и панорам и сохраните сцену. Она будет являться начальной точкой для записи событий. При использовании существующей сцены, вызовите ее, переместитесь в позицию начала записи автоматизации, и повторно сохраните сцену.
- 3) На странице меню SCENE, "Automation" выберите каналы для записи событий. При нажатии на сенсор он будет индцировать "O".
- 4) Используйте сенсоры выбора Pan, CH ON, Send, Fader и Expression для выбора типа записываемых событий. Одновременно возможна запись только одного типа событий.

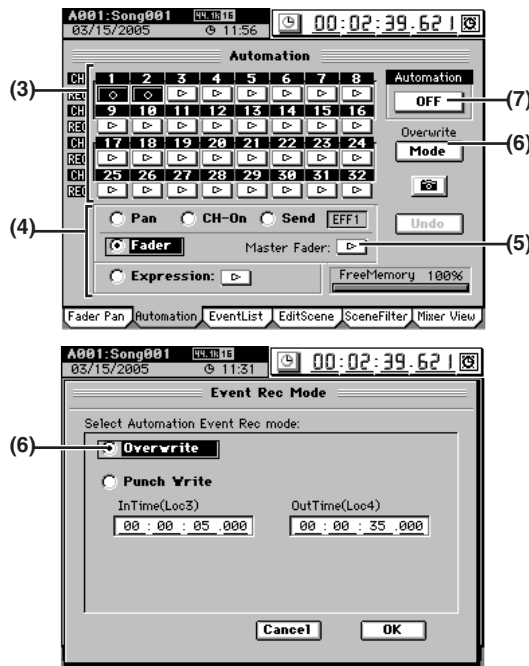
При выборе Send, события будут записаны для сенсора Send (INTERNAL 1/2, AUX 1/2), выбранного полем сбоку сенсора.

- 5) При выборе "Fader," также можно записать изменения мастер-фейдера нажатием сенсора Master Fader.
- 6) Нажмите сенсор Mode для доступа к окну Event Rec. Выберите "Overwrite" и нажмите ОК.
- 7) Включите "Automation" в ON. Индикатор автоматизации начнет мигать.
- 8) При воспроизведении песни начнется запись событий. При этом изменяйте установки микшера.
- 9) При останове песни запись событий закончится. Автоматизация включится, и ее индикатор загорится. Для записи дополнительных событий повторите процедуру, начиная с шага 3).

При ошибке можно нажать Undo для возврата к предыдущему состоянию. Если сенсор Undo отображается как Redo, его нажатие отменит Undo.

Воспроизведение событий

- 1) Выберите песню с записанными событиями.
- 2) На странице SCENE, "Automation" установите "Automation" в ON. Индикатор автоматизации загорится.
- 3) При воспроизведении песни начнется воспроизведение событий.



Редакция событий

Имеется 2 способа редакции событий: изменение значения или позиции событий в их списке или перезапись событий в выбранном регионе.

- 1) Нажмите SCENE для перехода на страницу меню "Event List".
- 2) Нажмите сенсор Select List для открытия диалогового окна Select List. Выберите канал и параметр для редакции и нажмите OK.
- 3) В списке событий выберите событие для редакции.

Для отображения событий списка в окне Event View нажмите Set View и в окне Set View выберите нужный параметр.

- 4) Нажмите сенсор Edit для открытия диалогового окна Edit Event.

Отобразятся параметр, значение и позиция выбранного события.

Колесом или кнопками +/- выберите (подсветите) редактируемый объект.

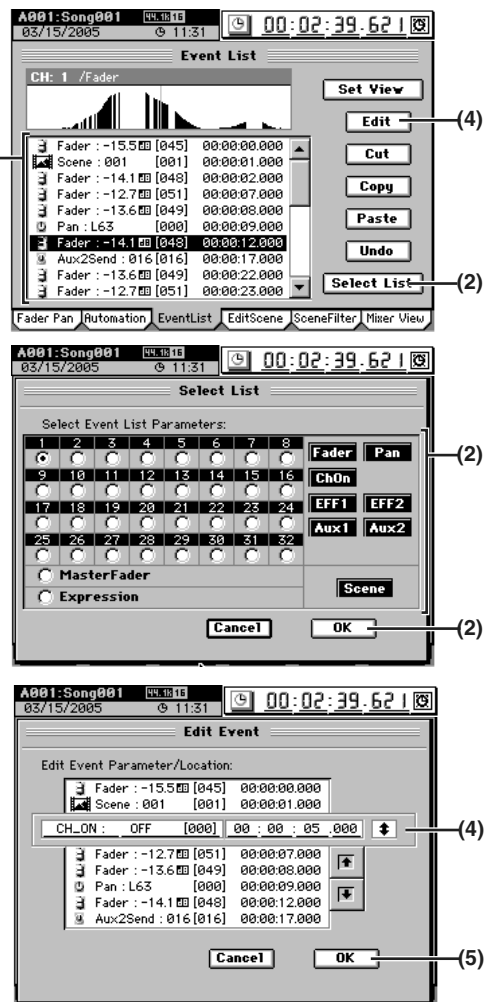
При выборе сцены можно редактировать только позицию.

Также на экране можно использовать поле "↕" для смены редактируемых событий колесом или кнопками +/-.

- 5) Нажмите сенсор OK для выполнения операции. Для отмены нажмите сенсор Cancel.

Дополнительные возможности редакции

Вы можете использовать сенсоры Cut, Copy или Paste для вырезания, копирования или вставки выбранного события.



Эффекты

D3200 обеспечивает до 8 разрыв-эффектов для каналов микшера, до 2 мастер-эффектов с посылами от каждого канала и один общий эффект на мастер-шине.

Программы эффектов являются общими для всех типов эффектов. Имеется 128 пресетных программ, каждая из которых основана на одном из 52 алгоритмов. Имеется 128 пользовательских программ для сохранения установок и 32 программы в каждой песне, хранящие установки эффектов конкретной песни.

Каждая песня хранит свои собственные 32 программы эффектов.

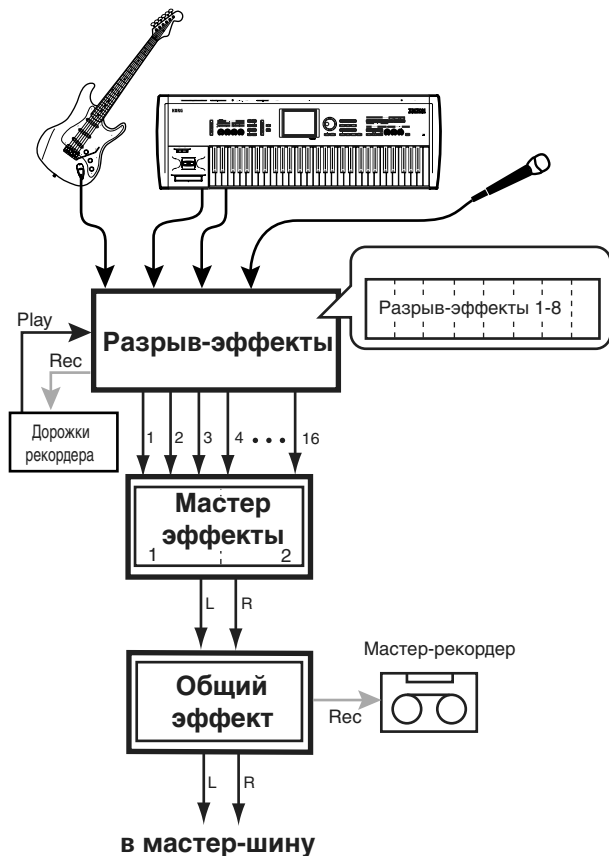
Перезапись пресетов невозможна. Однако, их можно вызывать, редактировать и сохранять в пользовательские программы.

Типы и размер эффектов

Имеется 2 типа программ эффектов: стерео и моно. Оба типа можно использовать в разрывах, но моно программы нельзя использовать для мастер- и общего эффектов.

Разрыв-эффект 8 нельзя использовать в стерео программе.

Например, программа, использующая 8 одновременных разрывов, называется "size-1". Соответственно, более сложные программы классифицируются, как "size-2" или "size-4". Размер каждой программы отображается иконкой "8" справа от имени эффекта.

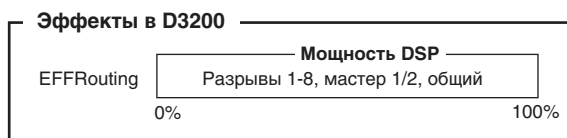


Распределение мощности DSP между эффектами

В D3200 термин “мощность DSP” соответствует общей вычислительной возможности для обработки программ эффектов.

Мощности DSP достаточно для обработки “16-габаритных” программ. Всего 11 эффектов можно использовать разрыв-, мастер- и общим эффектами, но сумма всех габаритов эффектов не может превышать 16, количество одновременных эффектов зависит от комбинации их габаритов.

Выделенная мощность DSP распределяется между разрыв-, мастер- и общим эффектами, как указано ниже.



Эффект	Макс. одновременное количество эффектов	Макс. размер одного эффекта
Разрыв	8 + 16	8
Мастер	2	4
Общий	1	4
Всего	11	16

При использовании эффекта size-8 для разрыва 1, разрыв-эффекты 2–8 недоступны.

При использовании эффекта size-4 для мастер-эффекта, мастер-эффект 2 недоступен.

При создании установок эффектов обращайтесь внимание на индикатор мощности DSP страницы “EFFRouting”.

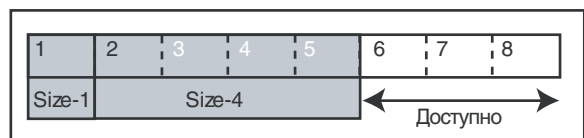
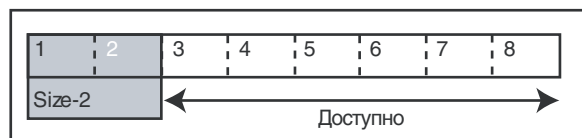
Использование разрыв-эффектов

Разрыв-эффекты используются в разрывах каналов микшера для обработки звука входа или дорожки.

Доступно одновременно максимум 8 разрыв-эффектов, и эти программы должны иметь общий размер не более 8. Другими словами, вы должны назначать программы эффектов так, чтобы их общий размер укладывался в это ограничение.

При использовании эффекта size-2 для разрыва 1, доступно только 6 разрыв-эффектов (3–8).

При использовании эффекта size-1 для разрыва 1 и эффекта size-4 для разрыва 2, доступно только 3 разрыв-эффекта (6–8).



Использование разрыв-эффектов при записи

Возможна обработка разрыв-эффектом перед записью сигнала источника с аудиовхода.

См. “Начало работы”.

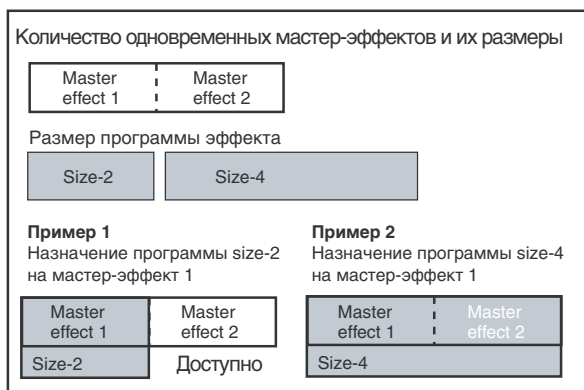
Использование разрыв-эффектов при воспроизведении

Возможна обработка разрыв-эффектом сигнала воспроизводимой дорожки.

См. “Начало работы”.

Использование мастер-эффектов

Для использования мастер-эффекта, установите уровни посылов на него с каждого канала. Мастер-эффекты обычно используются для пространственной обработки (реверберация и т. д.), создающей общее восприятие звучания. D3200 содержит 2 мастер-эффекта (MstEff1 и



MstEff2), которые могут использоваться одновременно. Однако, если вы используете эффект size-4, будет доступен только мастер-эффект 1.

Вы можете установить уровень посыла AUX с каждого канала для изменения глубины эффекта.

Вы можете выбрать программу для мастер-эффекта на страницах EFFECT, “MstrEFF1”/“MstrEFF2” или EFFECT, “EFFRouting”.

См. “Начало работы”.

Использование общего эффекта

Один эффект с конфигурацией стерео-вход/стерео-выход используется в качестве общего эффекта. Он обрабатывает мастер-шину.

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

Вы можете выбрать программу для общего эффекта на страницах EFFECT, “FinalEFF” или EFFECT, “EFFRouting”.

См. “Начало работы”.

Редакция эффектов

Вы можете редактировать программы эффектов, которые используются в качестве разрыв-эффектов, мастер-эффектов и общих эффектов, с помощью матрицы регуляторов.

Редакция параметров эффекта

Разрыв-эффект

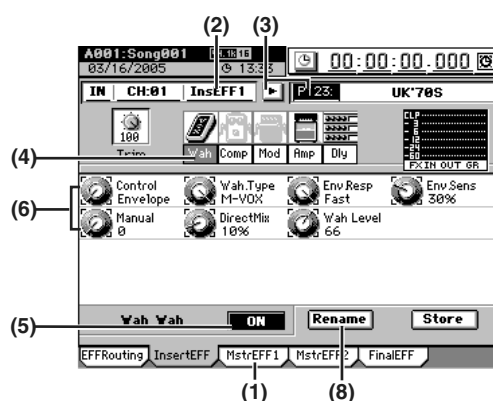
- 1) Нажмите EFFECT для перехода на страницу меню “InsertEFF”.
- 2) Выберите эффект (InsEFF1–8) для редакции. Нажмите окно эффекта и колесом (или кнопками +/-) выберите разрыв-эффект 1–8.
- 3) Отобразится программа, назначенная на выбранный разрыв. Под ней иконками отображается ее алгоритм. Для выбора другой программы нажмите сенсор всплывающего меню и сделайте выбор.
- 4) Если алгоритм содержит несколько иконок эффектов, нажмите поле под редактируемой иконкой (оно подсветится), и отобразится список параметров эффекта. Если программа содержит только один эффект, отображенный список параметров будет полным.
- 5) Прослушайте программу эффекта.
Если сенсор ON/OFF установить в OFF, эффект будет отключен, и иконка станет “серой” и недоступной. Если вы затем установите сенсор ON/OFF в ON, эффект снова включится. Вы можете использовать данную функцию для сравнения обработанного и необработанного сигналов.
- 6) Регуляторами матрицы под экраном отредактируйте параметры эффекта.
 - Для редакции значения параметра вращайте соответствующий регулятор.
 - Если программа содержит более одного эффекта, нажмите иконку редактируемого эффекта и производите установку аналогичным способом.
- 7) Переименование программы эффекта.
 - Нажмите сенсор Rename для доступа в диалоговое окно Rename (см. “Переименование песни”).
 - После ввода названия нажмите сенсор Yes (или кнопку YES).

Мастер- и общий эффект

- 1) Нажмите EFFECT для перехода на страницу меню “MstrEFF1” (или “MstrEFF2”)/“FinalEFF”.
- 2) Повторите предыдущую процедуру с шага 3).

Сохранение программы эффекта

- Если D3200 находится в процессе воспроизведения, нажмите кнопку STOP.
- Нажмите сенсор Store для доступа в диалоговое окно Store Program.



- Нажмите сенсор Area и в списке выберите User или Song.

U (User): Пользовательская программа. Возможно сохранение 128 программ для доступа к ним из любой песни.

S (Song): Программа песни. Возможно сохранение 32 программ для каждой песни.

- Выберите номер для сохранения и нажмите сенсор ОК (или кнопку YES) для окончания операции.

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

Управление эффектом с внешнего устройства

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

- 1) Подключите педаль экспрессии или внешний MIDI-контроллер.
- 2) Нажмите SYSTEM/MIDI для перехода на страницу меню "Control".

В области Control Change в поле "Device" установите "Pedal", если вы хотите использовать педаль экспрессии.

Когда в поле "Device" установлено сообщение, отличное от "Pedal", на странице меню "Control" установите "Control MIDI CH" на номер MIDI-канала внешнего MIDI-устройства.

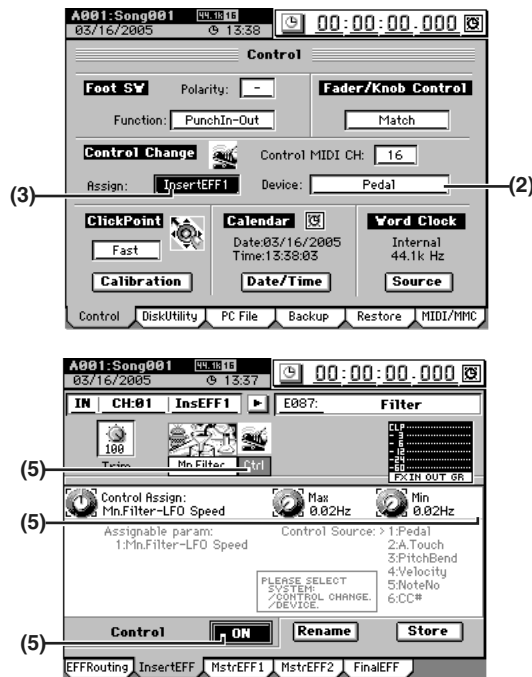
- 3) Выберите эффект для управления.

В поле Assign выберите управляемый эффект "Insert EFF1...8/Master EFF 1, 2/Final EFF".

- 4) Нажмите EFFECT для выбранного в шаге 3) эффекта и выберите программу эффекта для управления.
 - 5) Выберите управляемый параметр и диапазон регулировки.
- В конце цепочки эффектов отобразится иконка управления. Нажмите на нее для отображения параметров управления.
 - Включите "Control".
 - Регулировками эффекта установите диапазон.

Для сохранения установок сохраните программу.

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



Использование внешних эффектов

Возможна подача сигнала с разъемов AUX для его обработки внешним эффект-процессором. Выход внешнего эффект-процессора затем подается на разъемы INPUT 1 – 12 и направляется на необходимые каналы или на мастер-шину через субмикшер.

В качестве примера, рассмотрим подключение к мастер-шине через субмикшер с входов INPUT 3 и INPUT 4.

- 1) Подключите разъемы AUX ко входу внешнего эффект-процессора, а его выходы — к разъемам INPUT 3 и INPUT 4 на D3200.
- 2) Направьте сигнал на внешний эффект-процессор.
 - Нажмите MIXER, SEND (EFF/AUX/REC) для перехода на страницу меню "Aux-Send".
 - Матрицей регуляторов для каналов, направляемых на внешний эффект-процессор, установите уровень посылы.
 - Нажмите сенсор над иконкой регулятора для выбора пре-фейдерного (PRE) или пост-фейдерного (PST) посылы AUX.
- 3) Скоммутируйте выход внешнего эффект-процессора.
 - Нажмите MIXER, CH INPUT/SubMixer для перехода на страницу меню "SubMix 1-4".
 - Используйте матрицу регуляторов для установки уровня возврата "Level" и панорамы возврата "Pan".

Session Drums

D3200 оборудован системой Session Drums. Совместным использованием Session Drums с матрицей регуляторов вы сможете создавать реалистичные треки ударных для песни без дополнительного программирования. Такой трек ударных может использоваться в качестве основы при записи или партии песни. Основными элементами трека ударных являются паттерны. Совмещением различных паттернов с добавлением сбивок, вступлений и концовок вы можете создавать карту ударных. Session Drums записываются на отдельный трек, поэтому вы можете использовать карту паттерна для воспроизведения паттернов ударных, не занимая остальные 32 трека.

Воспроизведение паттернов ударных

Если песня воспроизводится, нажмите кнопку STOP для останова.

D3200 содержит 756 паттернов ударных.

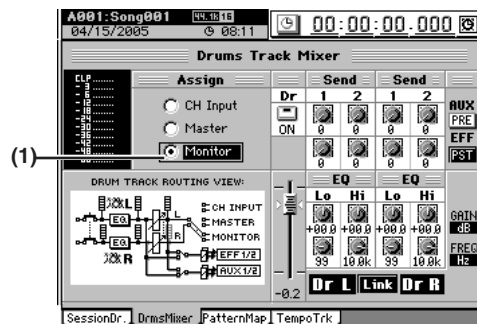
- 1) Нажмите SESSION DRUMS для перехода на страницу меню “DrmsMixer” и нажмите сенсор выбора Monitor “Assign”.
- 2) Нажмите SESSION DRUMS для перехода на страницу меню “SessionDr.” и нажмите сенсор RUN (подсветится) для прослушивания текущего паттерна.

Для останова паттерна повторно нажмите RUN.

- 3) Фейдером DRUMS установите громкость паттерна.
- 4) Регуляторами матрицы 1-4 выберите паттерны и установите темп.
 - Регулятором GROUP выберите группу паттернов.
 - Регулятором SESS выберите набор паттернов из текущей группы.

При выборе набора паттернов регуляторами GROUP и SESS, меняются набор ударных и темп. На переключение уходит около одной секунды.

- Регулятором VARI выберите вариацию текущего набора ударных.
- Регулятором TEMPO установите темп.



Теперь установите регуляторы 5-8 полностью влево в положение “OFF”. Это будет объяснено далее.

Если новый паттерн выбирается регуляторами GROUP, SESS или VARI при воспроизведении паттерна, переключение на новый паттерн происходит с начала следующего такта.

Если при воспроизведении паттерна нажать сенсор Fill, с начала следующего такта будет воспроизведен паттерн сбивки, а затем произойдет возврат к предыдущему паттерну.

Если новый паттерн выбирается регуляторами GROUP, SESS или VARI при воспроизведении паттерна сбивки, переключение на новый паттерн происходит по ее окончании.

Если при воспроизведении паттерна нажать сенсор Ending, с начала следующего такта будет воспроизведен паттерн коды, затем Session Drums остановится.

Если при воспроизведении Session Drums нажать сенсор RUN, Session Drums остановится.

При отображении страницы “SessionDr.” вы можете использовать кнопки LOC 3 и LOC 4 вместо сенсоров RUN и FILL. Также можно удерживая нажатой кнопку SESSION DRUMS, нажать LOC 3 вместо сенсора Ending.

Выбор группы Metronome

Если регулятором GROUP выбрано “Metronome”, звук размера и акцента будет выбираться регуляторами SESS и VARI (отображаемого как BEAT).

Создание трека ударных для всей песни (Карта паттерна)

Вы не сможете создать карту паттерна при включенной защите песни.

- 1) Нажмите SESSION DRUMS для перехода на страницу меню “DrmsMixer” и нажмите сенсор выбора Monitor “Assign”.

2) Нажмите SESSION DRUMS для перехода на страницу меню "SessionDr."

- Если сенсор Click Monitor включен (подсвечен), отключите его.
- Нажмите сенсор выбора "RecMode" Pat&T.

3) Нажмите сенсор RUN (подсветится), и вы услышите текущий паттерн.

Для останова паттерна повторно нажмите RUN.

4) Фейдером DRUMS установите громкость паттерна.

5) Регуляторами матрицы 1-4 выберите начальный паттерн.

- Регулятором GROUP выберите группу паттернов.
- Регулятором SESS выберите набор паттернов из текущей группы.
- Регулятором VARI выберите вариацию текущего набора ударных.
- Регулятором TEMPO установите нужный темп.

6) После выбора паттерна нажмите сенсор Record (подсветится), а затем сенсор Play/Stop (подсветится) для старта записи карты ударных.

При отображении страницы "SessionDr." вы можете использовать кнопки LOC 1 и LOC 2 вместо сенсоров Play/ Stop и Record.

7) При воспроизведении паттерна, регулятором VARI (3) переключайте вариации.

8) Для вставки сбивки нажмите сенсор FILL на предшествующем ей такте.

9) Для вставки коды нажмите сенсор Ending на предшествующем ей такте. После записи коды записывается пустой паттерн.

10) Для записи изменений темпа используйте регулятор TEMPO (4).

Установки темпа при записи сохраняются в треке темпа. В процессе записи можно использовать регулятор TEMPO для постепенного увеличения/уменьшения темпа, начиная с любой позиции. Для резкой смены темпа песни с начала определенного такта, запишите фиксированный темп, а затем отредактируйте карту паттерна для смены тампа.

11) В последнем такте ударных нажмите сенсор PLAY/STOP для останова записи карты паттерна.

Вы можете использовать страницу "PatternMap" для просмотра созданной карты паттерна.

Прослушивание карты паттерна

Для прослушивания созданной карты паттерна нажмите SESSION DRUMS для перехода на страницу меню "SessionDr." и нажмите сенсор Play.

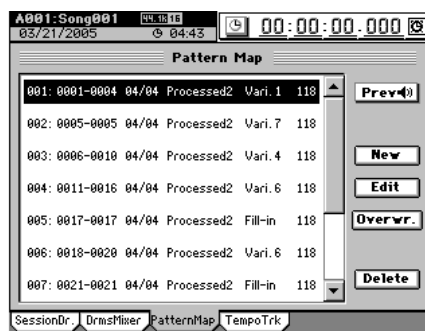
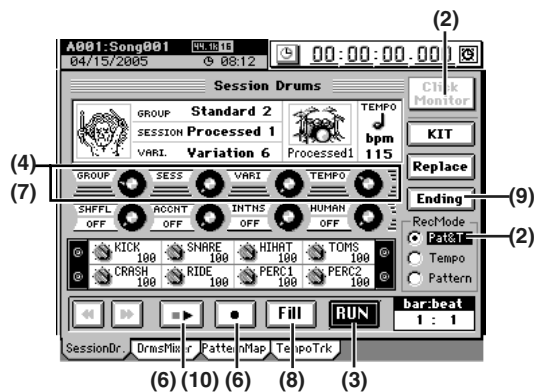
Вы можете использовать сенсоры перемотки вперед-назад для перемещения между тактами или, удерживая кнопку SESSION DRUMS, использовать кнопки +/-.

Поскольку эти данные уже записаны на трек Session Drums, вы также можете прослушать карту паттерна с начала песни, нажав кнопку DRUMS и затем нажав кнопку PLAY.

При перемещении между тактами, счетчик автоматически переключится на дисплей тактов.

При воспроизведении карты паттерна, вы можете использовать регуляторы матрицы 5-8 для прослушивания возможностей Session Drum.

- Регулятором SHFFL добавляйте "шаффтл".
- Регуляторами ACCNT и INTNS добавляйте динамику. Регулятор ACCNT выбирает разные таблицы акцентов, а регулятор INTNS устанавливает глубину акцента.
- Регулятор HUMAN добавляет небольшие временные и динамические расхождения для придания треку ударных "живого" характера.



Запись Session Drums

Созданный Session Drums трек ударных может использоваться в качестве метронома при записи других треков или назначаться на входы для записи на треки каналов с обработкой эффектами. Также можно выводить ударные на мастер-шину, микшируя их в мастер-трек.

Запись дополнительных треков под трек ударных

- 1) Нажмите SESSION DRUMS для перехода на страницу меню “DrmsMixer” и установите “Assign” в Monitor или Master.
- 2) Нажмите кнопку DRUMS.
Фейдером DRUMS установите громкость.
- 3) Подключите внешние устройства и начните запись.
- 4) Если на странице SESSION DRUMS “SessionDr.” Включен сенсор Click Monitor, будет воспроизводиться текущий паттерн. Если Click Monitor отключен, будет воспроизводиться карта паттерна.

Если Click Monitor отключен, и карта паттерна пуста, ударные звучать не будут.

Сами звуки ударных данной процедурой не записываются.

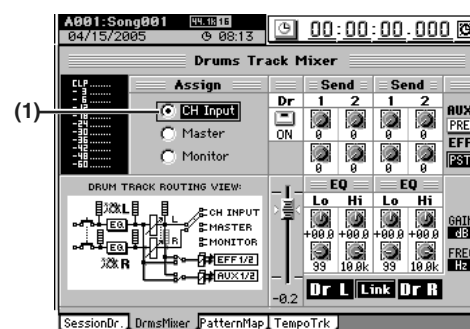
Запись паттернов на трек

Паттерны или трек ударных, созданные на основе карты паттерна Session Drums, могут быть назначены на треки каналов для записи. Также можно использовать Session Drums для создания трека ударных уже записанной песни.

Запись Session Drums на треки канала 1 и 2

Вы можете записать воспроизведение паттерна или карты ударных на пару треков (в стерео) D3200.

- 1) Произведите установки для записи.
 - Нажмите SESSION DRUMS для перехода на страницу меню “DrmsMixer”.
 - В Drums Track Mixer установите Assign в “CH Input”.
 - В Drums Track Mixer произведите необходимые настройки эквализации и фейдеров.
- 2) Определите входные каналы.
 - Нажмите кнопку MIXER, затем CH INPUT/SubMixer для перехода на страницу “Ch Assign”.
 - Кнопками +/- установите поле CH1 SOURCE в “L”, а поле CH2 SOURCE в “R”. Для этого можно воспользоваться колесом или кнопками +/-.



- 3) Произведите запись, как обычно.

Запись на мастер-трек

Воспроизведение паттерна или карты паттерна можно микшировать с воспроизводящимися записанными треками для создания общего мастер-трека.

- 1) Произведите установки для записи.
 - Нажмите SESSION DRUMS для перехода на страницу меню “DrmsMixer”.
 - В Drums Track Mixer установите Assign в “Master”.
 - В Drums Track Mixer нажмите Dr (или кнопку DRUMS).
 - В Drums Track Mixer произведите необходимые настройки эквализации и фейдеров.
- 2) Произведите запись, как обычно.
- 3) Нажмите сенсор Exit для возврата на страницу Session Drums.

Редакция набора ударных

В наборе ударных доступна редакция уровней, панорам и высоты тона отдельных составляющих.

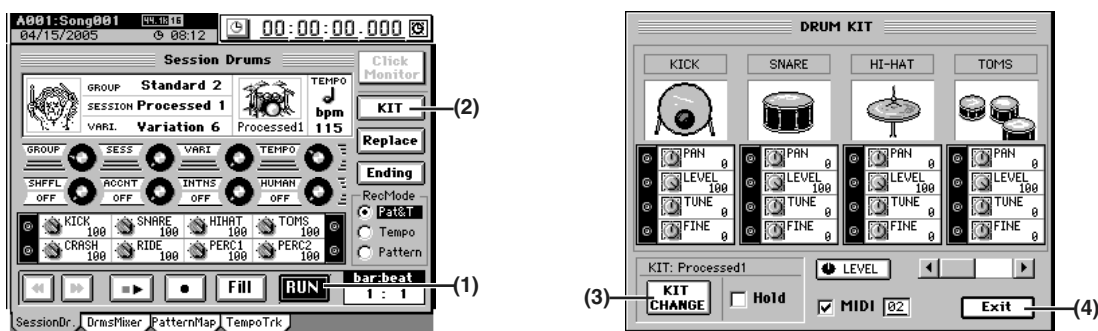
Вы не сможете реагировать набор ударных при включенной защите песни.

Хотя после редакции набора ударных можно изменять вариацию или темп, после смены группы паттернов или сессии установки вернуться к оригинальным значениям.

Выбор набора ударных

- 1) Нажмите сенсор RUN (подсветится) для воспроизведения паттерна с текущими установками.
- 2) Нажмите сенсор KIT.

Отобразится диалоговое окно DRUM KIT, содержащее текущие установки набора ударных.

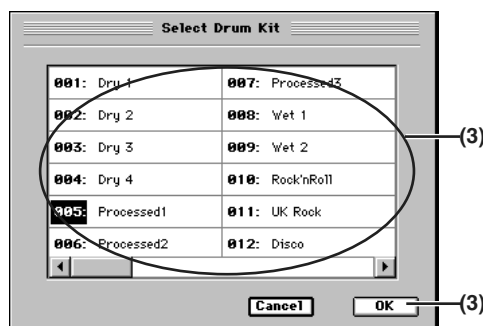


Также получить доступ к диалоговому окну DRUM KIT можно, удерживая нажатой кнопку SESSION DRUMS и нажав кнопку LOC 1.

- 3) Нажмите сенсор KIT CHANGE и в диалоговом окне Select Drum Kit выберите нужный набор ударных.

Нажмите сенсор OK (или кнопку YES) для возврата в диалоговое окно DRUM KIT. Набор ударных сменится.

- 4) Нажмите сенсор Exit для возврата на страницу Session Drums.



Редакция звука набора ударных

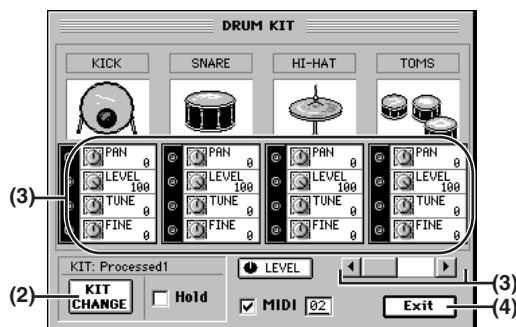
- 1) Установите Session Drums для воспроизведения паттерна или карты паттерна звуками выбранного набора ударных.
- 2) Нажмите сенсор KIT.

Отобразится диалоговое окно DRUM KIT, содержащее текущие установки набора ударных.

- 3) Используйте матрицу регуляторов для редакции параметров звука каждого ударного инструмента.

С помощью сенсоров или полосы скроллинга выбирайте нужные ударные инструменты.

- 4) Нажмите сенсор Exit для возврата на страницу Session Drums и нажмите сенсор RUN для прослушивания результата.



Неизменность звуков после редакции набора ударных

Если в диалоговом окне DRUM KIT отметить поле Hold, любые изменения звуков отдельных инструментов набора ударных будут использованы для всей песни, вне зависимости от сохраненных в паттерне установок.

Если данное поле не отмечено, при смене паттерна будет происходить возврат к оригинальным звукам набора ударных.

Карты паттернов

Можно использовать Session Drums для создания карты паттерна в реальном времени. При этом, события карты паттерна автоматически создаются при каждом переключении паттернов. Редакцией существующих событий или добавлением новых в карту паттерна, вы можете создать сложную карту паттерна для всей песни.

Вы не сможете создавать или реагировать карту паттерна при включенной защите песни.

Вы не сможете использовать карту паттерна, если на странице "SessionDr." Включен сенсор Click Monitor. Он должен быть отключен.

При создании или редакции карты паттерна, типы редактируемых событий зависят от установки RecMode на странице "SessionDr."

Создание карты паттерна

Карта паттерна позволяет установить темп, размер и паттерн для каждого такта.

Изменением количества тактов и паттернов, назначенных на каждое событие карты паттерна, вы можете создать исполнение на ударных для всей песни, включая сбивки и код.

Также для создания карты паттерна можно использовать страницу "SessionDr." для введения изменений в реальном времени при прослушивании паттернов и использовать страницу "PatternMap" для редакции каждого события.

Исполнение согласно созданной здесь карте паттерна автоматически записывается на трек ударных, но также может быть записано на трек канала или мастер-трек.

1) Активизируйте карту паттерна.

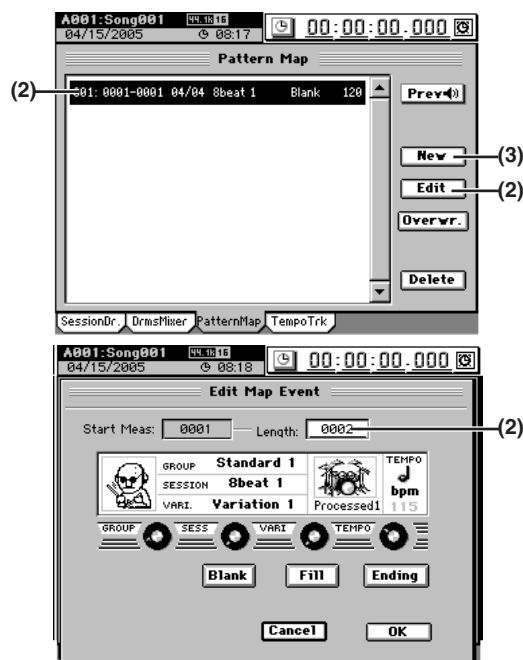
- Нажмите SESSION DRUMS для перехода на страницу меню "SessionDr."

- Отключите сенсор Click Monitor.

2) Установите параметр для события "001" в начале карты паттерна.

- Нажмите SESSION DRUMS для перехода на страницу меню "PatternMap".

- В списке выберите карту "001:...".



Карта паттерна состоит из события "001" (начальный паттерн) и событий "002" – "200", изменяющих паттерны в заданных точках песни.

- Нажмите сенсор Edit для доступа в диалоговое окно Edit Map Event. При этом автоматически включится режим предпросмотра (прослушивания).

- Регуляторами GROUP, SESS и VARI выберите паттерн для события "001".

- Регулятором TEMPO установите нужный темп для данного события.

- Нажмите Length для установки количества тактов воспроизведения паттерна.

Для карты паттерна "001" невозможно изменить стартовую позицию.

- По окончании, нажмите сенсор OK (или кнопку YES).

3) Добавление в карту паттерна необходимых изменений.

- Нажмите сенсор New, дисплей отобразит окно "New Map Event".

- Регуляторами GROUP, SESS и VARI выберите паттерн.

- Регулятором TEMPO установите нужный темп для данного события. Темп изменится с первого такта данного события.

- Для выбора пустого паттерна, сбивки или коды, нажмите соответственно сенсоры Blank, Fill или Ending.

- В поле Start Meas определите начальный такт, а в поле Length — количество тактов.



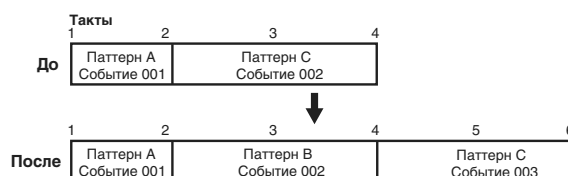
- Нажмите сенсор ОК (или кнопку YES) для добавления в карту паттерна нового события. Номера событий последовательно сменяются от начала к концу.
 - Добавлением событий в карту паттерна вы можете создать трек ударных для всей песни, включая вступление, сбивки, переключающиеся паттерны и коду
 - Нажмите сенсор Prev для предварительного прослушивания паттерна, назначенного на выбранное событие.
- 4) Прослушайте карту паттерна.

На странице SESSION DRUMS, “SessionDr.” нажмите сенсор Play. Паттерны будут переключаться согласно созданной карте паттерна. Иначе, переместитесь в начало песни, нажмите кнопку DRUMS и нажмите кнопку PLAY для воспроизведения песни.

Редакция карты паттерна

Добавление события в карту паттерна

При добавлении нового события в карту паттерна, оно вставляется в выбранный такт. Карта паттерна удлиняется на соответствующее количество тактов, а номера последующих событий увеличиваются на единицу.



Вставим новое двухтактовое событие между событиями 001 и 002.

- 1) Выберите позицию для вставки события.

На странице SESSION DRUMS, “PatternMap” нажмите событие “002” для его выбора.

- 2) Создайте новое событие.

- Нажмите сенсор New, дисплей отобразит окно “New Map Event”.
- Установите в поле Length значение “002”.
- Установите нужные параметры и нажмите сенсор ОК (или кнопку YES).

- 3) Проверьте карту паттерна на странице “PatternMap”.

Замена события

Если после редакции количество тактов события изменилось, позиции стартовых тактов всех последующих событий сдвигаются вперед к концу песни (при увеличении количества тактов) или назад к началу песни (при уменьшении количества тактов) на величину, равную количеству добавленных или удаленных событий карты паттерна.

- 1) На странице SESSION DRUMS, “PatternMap” выберите событие карты паттерна для редакции.

- 2) Произведите редакцию.

- Нажмите сенсор Edit для доступа в диалоговое окно Edit Map Event.
- Отредактируйте параметры и нажмите сенсор ОК (или кнопку YES).

- 3) Проверьте карту паттерна на странице “PatternMap”.

Перезапись части существующего события

При перезаписи только части тактов существующего события карты паттерна, количество событий увеличится, но общее количество тактов останется неизменным. Вы также можете переписать событие, объединяющее несколько существующих событий. В этом случае, количество событий уменьшится, но общее количество тактов останется неизменным.



Перепишем паттерн сбивки (один такт) в состав события 002.

- 1) Выберите позицию для перезаписи.

На странице SESSION DRUMS, “PatternMap” нажмите карту паттерна “002” для ее выбора.

- 2) Выберите паттерн для перезаписи.

- Нажмите сенсор Overwr., дисплей отобразит окно “Overwrite Map Event”.

- Нажмите сенсор Fill и затем нажмите сенсор ОК (или кнопку YES).

3) Проверьте карту паттерна на странице “PatternMap”.

Удаление события

События, последующие за удаляемым, сдвигаются назад к началу песни на количество удаленных тактов.

Для данной операции функция Undo недоступна.

1) Выберите событие для удаления.

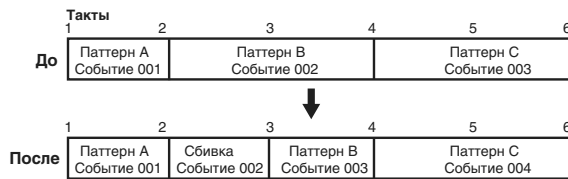
Нажмите SESSION DRUMS для перехода на страницу меню “PatternMap” и выбора события карты паттерна

2) Удалите карту паттерна.

- Нажмите сенсор Delete. Появится запрос на удаление.
- Нажмите сенсор Yes (или кнопку YES), и выбранное событие карты паттерна будет удалено.

Если вы включите сенсор Select All, все события, кроме “001”, будут удалены, а установки события “001” будут инициализированы.

3) Проверьте карту паттерна на странице “PatternMap”.



Темп

Темп песни D3200 управляется треком темпа. Созданием карты паттерна вы можете задать один темп для всей песни или смены темпа в выбранных позициях. Также возможно записать и воспроизводить изменения темпа с внешнего MIDI-устройства.

Для смены темпа или записи карты паттерна необходимо на странице “SessionDr.” отключить сенсор Clip Monitor.

Воспроизведение песни с одним темпом

Запишите карту паттерна. При этом не меняйте темп. На странице “SessionDr.” параметр RecMode должен быть установлен в Pattern, чтобы изменения темпа не записывались. Все события будут воспроизводиться с темпом, записанным в треке темпа.

Иначе, вы можете отредактировать темп события “001” (первое событие карты паттерна), и он будет справедлив для всей песни.

Смена темпа в процессе песни

Для смены темпа в нужной позиции, можно сделать это вручную в процессе записи. Для смены темпа в начале выбранного такта необходимо отредактировать карту паттерна. Измененный темп будет поддерживаться даже при смене паттерна или сессии.

Функция Song Guide

Даже без предварительного создания карты песни вы можете воспроизвести паттерн ударных при записи через выходы мониторинга, используя ритм паттерна в качестве метронома для исполнения.

На странице “SessionDr.” включите сенсор Click Monitor, и паттерн начнет воспроизводиться согласно установкам паттерна и темпа, отображаемых на странице “SessionDr.”. Установки карты темпа при этом игнорируются. Данная функция называется Song Guide.

При использовании данной функции, паттерны ударных не записываются на трек.

Дорожка темпа

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

Если на странице “SessionDr.” включен сенсор Click Monitor, перед записью дорожки темпа он отключится.

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

Данный метод используется для синхронизации D3200 с данными песни, созданной в MIDI-секвенсере.

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

1) Выберите музыкальный размер песни. Если размер песни MIDI-секвенсера изменяется в ее процессе есни, необходимо создать карту паттерна в позициях смены размера.

Установки темпа будут воспроизводиться синхронно, но если изменения размера не совпадают, такты будут располагаться некорректно.

- 2) Подключите разъем MIDI OUT секвенсера к разъему MIDI IN на D3200.
- 3) Установите MIDI-секвенсер на передачу сообщений MIDI Clock.
- 4) Выберите тип записываемой дорожки темпа.

Нажмите SESSION DRUMS для перехода на страницу меню “TempoTrk” и установите Tempo Rec Mode в “MIDIClock”.

- 5) Запишите данные MIDI Clock.

- Нажмите сенсор RecStart для перевода D3200 в режим готовности к записи.
- Запустите MIDI-секвенсер.
- Когда с MIDI-секвенсера начнут поступать сообщения MIDI Clock, дисплей отобразит “Receiving MIDIClock”.



- 6) Когда воспроизведение закончится, остановите MIDI-секвенсер. D3200 закончит запись и отобразит “Complete”. Нажмите сенсор OK (или кнопку YES).

Запись темпа нажатий (Tap tempo)

При воспроизведении песни вы можете нажимать кнопку PLAY в определенном ритме для записи темпа.

Вместо кнопки PLAY Вы можете использовать ножной переключатель PS-1.

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

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

- 1) Определите музыкальный размер песни.

Если размер песни MIDI-секвенсера изменяется в ее процессе есни, необходимо создать карту паттерна в позициях смены размера.

Установки темпа будут воспроизводиться синхронно, но если изменения размера не совпадают, такты будут располагаться некорректно.

- 2) Если вы хотите использовать ножной переключатель для ввода темпа, подключите ножной переключатель PS-1 к разъему FOOT SWITCH на D3200.
- 3) Выберите тип дорожки темпа для записи.

Нажмите SESSION DRUMS для перехода на страницу меню “TempoTrk” и выберите в Tempo Rec Mode значение “MeasTap” (нажатие в начале каждого такта) или “BeatTap” (нажатие в каждой доле).

- 4) Произведите запись.

- Нажмите сенсор RecStart для перевода D3200 в режим готовности к записи.
- Нажмите кнопку PLAY или ножной переключатель; воспроизведение и запись начнутся одновременно.
- В процессе воспроизведения нажимайте кнопку PLAY или ножной переключатель с интервалами, выбранными в шаге 3, для записи данных нажатий. Счетчик будет отображать записываемые нажатия.

При нажатии кнопки PLAY для записи нажатий, сильно не давите на нее, поскольку это может привести к сбоям хард-диска и других компонентов прибора.

- 5) После последнего нажатия нажмите кнопку STOP.

Для примера, если вы записываете 4 события при размере 4/4, необходимо произвести 4 нажатия для “MeasTap” или 16 нажатий для “BeatTap” и нажать кнопку STOP в начале такта 5. Если темп песни постоянен, вы можете ввести данные нажатий в части песни, и темп последнего события или такта будет автоматически скопирован до конца песни.

- 6) Переместитесь в начало песни, нажмите кнопку PLAY для воспроизведения и проверьте темп.

Темп карты паттерна

Если темп карты паттерна не определен, он будет записываться согласно треку темпа. Однако, установкой RecMode в Pat&T или Tempo, вы сможете записать карту паттерна и вручную записать изменения темпа. При записи карты паттерна, изменение темпа произойдет с выбранной позиции (вне зависимости от такта паттерна), и этот темп будет поддерживаться до следующей смены темпа. Для смены темпа с начала такта (например, при переключении паттернов), запишите фиксированный темп, а затем отредактируйте его событием карты паттерна. Последующие события также автоматически изменятся согласно новому темпу.

Даже при редакции события темпа карты паттерна, где смена темпа уже записана в такте, изменение произойдет с начала такта.

Рекордер

D3200 имеет 32 дорожки каналов в каждой песне, каждая из которых содержит 8 виртуальных: от А до Н.

D3200 предоставляет отдельный мастер-трек в каждой песне, также с 8 виртуальными дорожками от А до Н. Этот двухканальный трек служит для записи окончательного микса песни. Данные мастер-трека используются для записи аудио CD. В таблице показано доступное количество одновременных дорожек.

Максимальное одновременное количество дорожек для каждого типа песни

Song Type	Запись	Воспроизведение	Запись с врезкой
44.1 kHz/16-bit; 48 kHz/16-bit	16*	32	8
44.1 kHz/24-bit; 48 kHz/24-bit	12**	16	4

*Максимум 16 каналов: 12 аналоговых входов + 2 цифровых входа (S/P DIF L, R) + 2 Session Drums (L, R).

**12 каналов в любой комбинации аналоговых входов, цифровых входов и Session Drums.

Запись

Рекордер D3200 может записывать назначенные на каналы микшера сигналы аналоговых и цифровых входов. Затем, для объединения нескольких дорожек в стереомикс, используется мастер-трек.

Основная процедура записи

- 1) Создайте новую песню.
- 2) Произведите установки микшера.
- 3) Обработайте сигнал аудиовхода эффектами.
- 4) Обработайте сигнал аудиовхода эквалайзером.
- 5) Установите панораму.
- 6) Нажмите REC/PLAY MODE для перехода к странице "RecMode". Установите в поле "Rec Mode" значение "Normal".
- 7) Установите уровень записи одним из двух способов.
 - Нажмите сенсор REC для установки его в "PRE" на странице CH VIEW, "Ch View".
 - Нажмите сенсор REC для установки его в "PST" на странице CH VIEW, "Ch View".

При установке PRE, фейдер канала направляет входной сигнал на мастер-шину, устанавливая уровень мониторинга. При установке PST, уровень посылы на мастер-шину аналогичен уровню записи.

Также можно произвести эти установки на странице MIXER, SEND (EFF/AUX/REC)], "Rec Send".

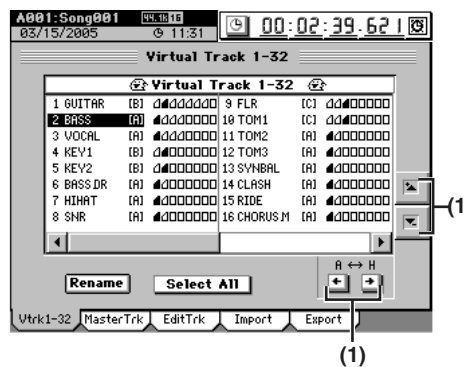
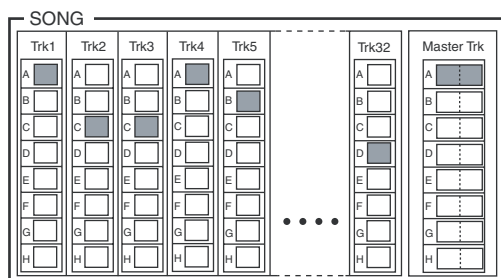
- 8) Переместите текущее время в позицию начала записи.
- 9) Войдите в режим готовности к записи. Нажмите кнопку REC. (Кнопки REC и PLAY начнут мигать.)
- 10) Начните запись. Нажмите кнопку PLAY. (Кнопки REC и PLAY начнут светиться.)
- 11) Остановите запись. Нажмите кнопку STOP. (Кнопки REC и PLAY погаснут.)

Переместитесь к началу записи. Нажмите кнопки REC/PLAY записанных дорожек для выбора PLAY (светятся зеленым цветом). Включите воспроизведение.

Установка ATT setting на странице "EQ/ATT" (или "Ch View") общая для записи и воспроизведения. При включении ATT при записи, возможно придется подстроить его при воспроизведении.

Запись на виртуальную дорожку

D3200 имеет 32 дорожки, каждая из которых включает в себя 8 виртуальных дорожек А-Н. При записи отдельных партий вы можете записывать каждый дубль на отдельную виртуальную дорожку, оставив выбор на ПОТОМ.



- 1) Выбор виртуальной дорожки.

В режиме TRACK на странице меню “Vtrk1–32” определите записываемую виртуальную дорожку и кнопками “V-Level”, <- -, +/- или колесом выберите ее.

Для 24-битной песни, меню “Vtrk 1–32” обозначено “Vtrk 1–16”.

Если виртуальная дорожка уже содержит данные записи, она индицируется символом “⏏”.

- 2) Установите уровень записи и начните запись.

Запись с наложением

- 1) Нажмите кнопку REC/PLAY и затем нажмите кнопки каналов на воспроизводимой дорожке(ах) для установки режима PLAY (зеленый цвет).
- 2) Нажмите кнопки каналов на дорожках записи для установки их в режим REC (красный цвет).
- 3) Нажмите кнопку CH ON. Нажмите кнопки неиспользуемых дорожек для их мьютирования (не светятся).
- 4) Установите уровень записи и начните запись.

Запись с запуском

Trigger/RecStart

Данная функция автоматически включает запись, когда входной сигнал превышает установленный уровень (порог триггера).

Запись невозможна, если MIDI SYNC установлено в МТС.

Trigger/Punch In

Когда при воспроизведении песни входной сигнал превышает установленный уровень, рекордер переключается в режим записи.

- 1) Подключите входные устройства и отрегулируйте уровень записи.
- 2) Нажмите REC/PLAY MODE для перехода на страницу меню “RecMode” и выберите “Trigger/RecStart” или “Trigger/Punch In” (индикатор TRIGGER начнет светиться).
- 3) Установите уровень порога (“Threshold”).
- 4) Для старта записи раньше позиции превышения уровня порога (т.е., для записи атаки сигнала), установите параметр “PreTriggerTime”.
- 5) Нажмите кнопку REC для входа в режим готовности к записи.



Trigger/RecStart

Кнопки REC и PLAY мигают.

Trigger/Punch In

Кнопка REC мигает.

- 6) Начните запись.

Trigger/RecStart

Когда входной уровень превысит пороговый уровень, запись начнется автоматически (Кнопки REC и PLAY загорятся).

Trigger/Punch In

Нажмите кнопку PLAY для старта воспроизведения (кнопка REC мигает, кнопка PLAY светится). В позиции начала записи подайте сигнал с инструмента. Когда входной уровень превысит пороговый уровень, запись начнется автоматически (Кнопки REC и PLAY загорятся).

- 7) По окончании записи нажмите кнопку STOP для останова.

Запись с врезкой

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

Ручная врезка

Для ручной врезки нажмите в процессе воспроизведения кнопку REC или ножной переключатель PS-1 для старта записи. Для прекращения записи нажмите кнопку REC, кнопку PLAY или ножной переключатель.

- 1) Подключите входные устройства, как было описано ранее.
- 2) Установите уровень мониторинга. Нажмите MIXER, SOLO/ MONITOR для перехода на страницу меню "Monitor". Включите сенсор "Cue". На странице "CueLevel" установите "LEVEL" для записываемой дорожки.
- 3) Переместите текущее время в позицию, находящуюся ранее точки врезки.
- 4) Нажмите кнопку PLAY для старта воспроизведения. При этом будет слышен сигнал дорожки.
- 5) По достижении точки врезки нажмите кнопку REC. Начнется запись (ручная врезка). При этом будет слышен сигнал источника.
- 6) По достижении точки окончания перезаписи нажмите кнопку REC или PLAY. Запись закончится, и дорожка продолжит воспроизведение.
- 7) Нажмите кнопку STOP для останова воспроизведения. После окончания записи, переместите текущее время в позицию, находящуюся ранее начала записи, и отслушайте записанный материал.

Врезка с помощью ножного переключателя

Вы можете использовать ножной переключатель PS-1 для переключения между записью и воспроизведением. Это удобно для дистанционного управления D3200.

- 1) Подключите ножной переключатель к разъему FOOT SWITCH.
- 2) Нажмите SYSTEM/MIDI для перехода на страницу меню "Control".
- 3) Выберите функцию ножного переключателя. Установите параметр "Function" в "PunchIn-Out".

При использовании ножного переключателя PS-1 убедитесь, что "Polarity" установлено в "-".

- 4) В шагах 5 и 6 раздела "Ручная врезка" для врезки вместо кнопки REC нажмите ножной переключатель.

Автоматическая врезка

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

Запись невозможна, если MIDI SYNC установлено в MTC.

- 1) Подключите входные устройства и установите уровень записи. См. "Выбор входа и дорожки для записи".
- 2) Установите уровень мониторинга. Нажмите MIXER, SOLO/ MONITOR для перехода на страницу меню "Monitor". Включите сенсор "Cue". Затем на странице "CueLevel" установите "LEVEL" для записываемой дорожки.
- 3) Установите время начала записи в качестве позиции IN (punch-in) и время окончания записи в качестве позиции OUT (punch-out).
- 4) Нажмите REC/PLAY MODE для перехода на страницу меню "RecMode" и включите сенсор Auto Punch. Загорится индикатор AUTO PUNCH.

- 5) Выберите расстояние между запуском воспроизведения и стартом записи (пре-прокрутка), а также между окончанием записи и остановом воспроизведения (пост-прокрутка).
 - Установите в “Roll Time Unit” нужные единицы измерения: “Sec” (секунды) или “Meas” (такты).
 - Установите в “Pre Roll Time” время пре-прокрутки.
 - Установите в “Post Roll Time” время пост-прокрутки.
- 6) Начните запись.



- Когда вы нажмете кнопку REC, рекордер автоматически установит позицию, предшествующую (на время пре-прокрутки) точке входа в запись, и перейдет в режим готовности к записи (кнопка REC мигает).
- Когда вы нажмете кнопку PLAY, начнется воспроизведение. В процессе пре-прокрутки дорожка будет воспроизводиться. По достижении точки старта (IN) начнется запись (кнопки REC и PLAY светятся).

По достижении точки окончания запись закончится.

- 7) Нажмите кнопку STOP для останова.

По истечении времени пост-прокрутки воспроизведение остановится.

- 8) Отслушайте записанный материал.

Запись в цикле

Если включить сенсор выбора Loop Play (в поле Play/Stop Mode страницы “Play/Stop”), можно производить последовательную запись (цикл) в регионе IN-OUT.

- 1) Произведите установки для автоврезки.
- 2) Включите сенсор Loop Play. Загорится индикатор Loop.
- 3) Начните запись.
 - Когда вы нажмете кнопку REC, D3200 автоматически установит позицию, предшествующую (на время пре-прокрутки) точке входа в запись, и перейдет в режим готовности к записи (кнопка REC мигает).



- Когда вы нажмете кнопку PLAY, начнется воспроизведение. В процессе пре-прокрутки дорожка будет воспроизводиться. По достижении точки старта (IN) начнется запись (кнопки REC и PLAY светятся).

По достижении позиции OUT запись закончится, и продолжится воспроизведение в течение времени пост-прокрутки. (Кнопка REC погаснет).

- Затем D3200 вернется в начало пре-прокрутки, и весь процесс повторится.
 - При нажатии на кнопку STOP в точке, лежащей вне региона (IN-OUT), запись в цикле закончится.
- 4) Прослушайте результаты. Используйте Undo/Redo для выбора лучшего дубля.

Нажмите кнопку UNDO. Отобразится страница “Undo/Redo”. Она отображает список дублей, от последнего (Level 00) до (Level “количество дублей - 1”), а также номер дорожки Rec Track.

Запись в цикле присутствует в списке в качестве “Record Track” наряду с обычными дублями.

Нажмите сенсор Undo или Redo для выбора дубля.

- 5) Воспроизведите выбранный дубль. Если нажать кнопку PLAY, когда включен параметр “LoopPlay”, начнется циклическое воспроизведение между стартовой (IN) и конечной (OUT) точками.

Данные списка охватывают 16 последних уровней.

Создание мастер-трека

После окончания микширования песни, результат в виде двухканального стереомикса сводится на мастер-трек. Полученный результат можно скопировать в дорожку канала.

После записи или редакции дорожек можно использовать функцию Undo для возврата к предыдущему состоянию.

При записи на другую виртуальный трек, проверьте виртуальную дорожку, выбранную после выполнения Undo.

Сведение дорожек 1–32 на мастер-трек для песни 44.1 kHz/16-bit

- 1) Выберите виртуальные дорожки воспроизведения и для мастер-трека.
- 2) Нажмите кнопку MASTER (загорится красным цветом). Все каналы автоматически установятся в режим воспроизведения. Отключите кнопки каналов, не участвующих в сведении.

Для добавочного микширования трека ударных Session Drums нажмите кнопку SESSION DRUMS для перехода на страницу “DrmsMixer” и выберите сенсорами “Assign” назначение “Master”.

На данной странице также можно установить эквализацию и уровни посылов для Session Drums.

- 3) Обработайте сигналы разрыв-эффектами.
- 4) Обработайте сигналы эквалайзером.
- 5) Установите панорамы.
- 6) Обработайте сигналы мастер-эффектами.
- 7) Обработайте сигнал общим эффектом.
- 8) Обработайте сигнал общим эквалайзером.
- 9) Нажмите REC/PLAY MODE для перехода к странице “RecMode”. Установите в поле “Rec Mode” значение “Normal”.
- 10) Установите уровень записи.
 - Установите мастер-фейдер в единичное усиление (0 dB).
 - Воспроизведите песню.
 - Фейдерами каналов установите желаемый звуковой баланс песни. Запись на мастер-трек осуществится с этим уровнем. Если автоматизация включена, мастер-трек будет записан с учетом автоматизации сцен или событий.



Если сигнал мастер-трека перегружен (искажен), уменьшите его мастер-фейдером.

- 11) Переместите текущее время в начало песни.

При создании CD-проекта, начало мастер-трека будет началом трека CD.

- 12) Нажмите кнопку REC для входа в режим готовности к записи и нажмите кнопку PLAY для старта записи. По окончании записи, нажмите кнопку STOP для останова.
- 13) Нажмите кнопку MASTER для установки ее в PLAY (кнопка загорится зеленым цветом). Остальные каналы автоматически замыкуются. Нажмите кнопку PLAY для воспроизведения. После прослушивания нажмите кнопку STOP для останова.

Воспроизведение

Обычное воспроизведение

- 1) Выбор дорожки(ек) для воспроизведения.

Нажмите кнопку CH ON.

Нажмите кнопки на воспроизводимых дорожках для перевода их в режим PLAY (светятся).

Нажмите кнопку REC/PLAY.

Нажмите кнопки REC/PLAY на воспроизводимых дорожках для перевода их в режим PLAY (светятся зеленым цветом).

- 2) Установите временной локатор в необходимую позицию.
- 3) Нажмите кнопку PLAY для воспроизведения (кнопка PLAY начнет светиться).
- 4) Обработайте сигналы разрыв-эффектами.
- 5) Обработайте сигналы эквалайзером.
- 6) Установите панорамы.
- 7) Обработайте сигналы мастер-эффектами.
- 8) Обработайте сигнал общим эффектом.

- 9) Обработайте сигнал общим эквалайзером.
- 10) Нажмите кнопку STOP (кнопка PLAY погаснет).

Для воспроизведения мастер-трека необходимо установить кнопку MASTER в PLAY (кнопка загорится зеленым цветом).

Воспроизведение будет продолжаться до нажатия кнопки STOP, даже если аудиоматериал закончился.

Операции зависят от установки Play/Stop Mode.

Вы можете также использовать ножной переключатель PS-1 (опциональный) для старта и останова воспроизведения.

Воспроизведение в цикле

Воспроизведение происходит повторно между временными позициями песни IN и OUT, позволяя прослушивать отрывок аудиоматериала или использовать при этом запись с врезкой.

- 1) Выберите дорожки для воспроизведения.
- 2) Установите регион (IN-OUT) для воспроизведения в цикле.
- 3) Нажмите REC/PLAY MODE для перехода на страницу меню "Play/Stop" и включите сенсор "Loop Play".
- 4) Когда вы нажмете кнопку PLAY, воспроизведение начнется с позиции IN и будет продолжаться непрерывно в регионе IN-OUT.

При воспроизведении в цикле возможен некоторый перерыв при перемещении от позиции OUT к IN.

- 5) Нажмите кнопку STOP для останова.

Воспроизведение CD-проекта

CD-проект позволяет размещать песни в определенном порядке воспроизведения. Это удобно при сведении на DAT или MD.

- 1) С помощью функции Album CD Project выберите песни для воспроизведения.

При использовании Album CD Project, воспроизведение остановится при переключении экрана.

- 2) Подключите внешний рекордер к разъемам MASTER L/R или S/P DIF OUT.
- 3) Произведите запись на внешнем рекордере.
 - Воспроизведите CD-проект и установите уровень записи во внешнем рекордере.
 - Включите запись во внешнем рекордере и воспроизведите CD-проект с начала.

Редакция дорожек

В D3200 имеются следующие способы редакции дорожек: копирование данных дорожки, вставка промежутка, стирание данных дорожки, удаление дорожки, реверс данных дорожки, оптимизация данных дорожки, обмен данных дорожек, временные растяжение/сжатие дорожки, копирование всей дорожки, обмен данных полных дорожек, фейдинг, оптимизация уровня.

Иногда операции редакции не могут использоваться при нехватке свободного дискового пространства.

Процедура редакции дорожки

Выберите регион (время) для редакции. Переместитесь в выбранную позицию кнопками FF или REW, нажмите кнопку STORE и затем нажмите одну из следующих кнопок для запоминания текущей позиции.

Кнопка IN/LOC1: IN

Кнопка OUT/LOC2: OUT

Кнопка TO/LOC3: TO

Кнопка END/LOC4: END

Сенсор "WAVE" позволяет наблюдать форму волны для более точного выбора точек локации.

Копирование данных дорожки: CopyTrk

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

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

- Вы можете копировать несколько дорожек одновременно.
- Используя буфер, Вы можете копировать данные дорожки в другую песню.

Данная команда может использоваться в следующих случаях.

- Музыкальная фраза (типа барабанного паттерна) может повторно копироваться для создания данных дорожки всей песни.
- Первый припев может копироваться для создания второго припева.
- Удачно записанная фраза может копироваться для использования в другой дорожке.

Копирование дорожки в одной песне

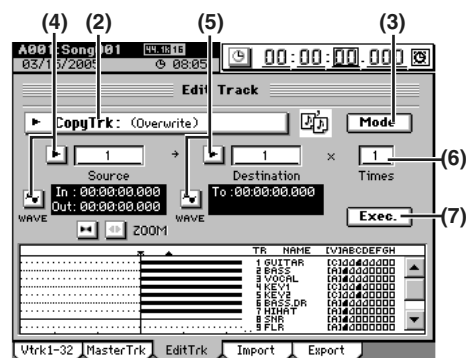
В следующем примере регион IN-OUT дорожки 1 будет копироваться 3 раза в позицию TO дорожки 2.

- 1) Определите позиции IN, OUT и TO.
- 2) Нажмите TRACK для перехода на страницу меню "EditTrk", нажмите поле Edit Trk Type. В окне Edit Trk Type выберите "Copy Trk" и нажмите ОК.
- 3) Нажмите Mode. В окне Copy Mode выберите нужный режим и нажмите ОК.

OverWrite: Данные дорожки-назначения будут переписаны.

Insert: Копируемые данные вставляются; последующие данные перемещаются к концу песни.

- 4) Выберите номер дорожки-источника. Установите Source на дорожку "1".
- 5) Выберите номер дорожки-назначения. Установите Destination на дорожку "2".



При выборе нескольких дорожек-источников, необходимо установить аналогичное количество дорожек-назначений.

- 6) Выберите количество копий. Установите "Times" в "3".
- 7) Нажмите сенсор "Exec.". Нажмите сенсор "Yes". По окончании операции, дисплей отобразит "Completed". Нажмите сенсор ОК (или кнопку YES).
- 8) Нажмите кнопку TO/LOC3 для перемещения в позицию TO, и проверьте результат. Вы можете использовать Undo для отмены.

Копирование дорожки в другую песню

При выполнении данной операции частота дискретизации и разрешение преобразуются автоматически. Возможен выбор дитеринга при конвертации 24-битных данных в 16-битные.

Преобразование требует некоторого времени.

В следующем примере регион IN-OUT дорожки 1 песни 001 (48 kHz/24-bit) будет копироваться в позицию TO дорожки 2 песни 002 (44.1 kHz/16-bit).

- 1) Выберите песню 001.
- 2) Определите позиции IN и OUT.
- 3) Нажмите TRACK для перехода на страницу меню "EditTrk", нажмите поле Edit Trk Type. В окне Edit Trk Type выберите "CopyTrk" и нажмите ОК.
- 4) Выберите номер дорожки-источника. Установите Source на дорожку "1".
- 5) Выберите буфер в качестве дорожки-назначения. Установите Destination в "Clip".
- 6) Выполните операцию. См. шаг 7) "Копирование дорожки в одной песне".

Данные буфера будут переписаны.

- 7) Выберите песню 002.
- 8) Определите позицию TO.
- 9) Нажмите TRACK для перехода на страницу меню "EditTrk", в окне Edit Trk Type выберите "CopyTrk".

10) Нажмите Mode. В окне Copy Mode выберите нужный режим и нажмите ОК.

OverWrite: Данные дорожки-назначения будут переписаны.

Insert: Копируемые данные вставляются; последующие данные перемещаются к концу песни.

11) Выберите буфер в качестве номера дорожки-источника. Установите Source в "Clip 1". Число означает количество дорожек в буфере.

12) Выберите номер дорожки-назначения. Установите Destination на дорожку "2".

13) Выберите количество копий. Установите "Times" в "1".

При выборе нескольких дорожек-источников, необходимо установить аналогичное количество дорожек-назначений.

14) Нажмите сенсор "Exec.". Нажмите сенсор "Yes". Для включения дитеринга включите сенсор Dither. По окончании операции, дисплей отобразит "Completed". Нажмите сенсор ОК (или кнопку YES).

15) Нажмите кнопку TO/LOC3 для перемещения в позицию TO, и проверьте результат. Вы можете использовать Undo для отмены.

Вставка промежутка: InsertTrk

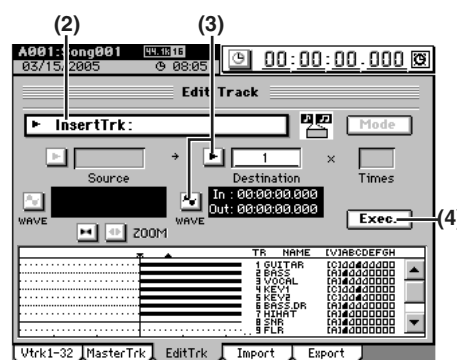
Команда Insert Track вставляет промежуток в определенный регион (IN-OUT) записанных данных дорожки. Данные дорожки, расположенные после вставки, передвигаются в сторону конца песни.

Данная команда может использоваться в следующих случаях.

- Вы можете вставить промежуток в несколько дорожек одновременно.
- Для добавления фразы в середину ранее записанных данных вы можете вставить промежуток определенной длительности и затем произвести на нем запись.

В следующем примере в регион IN-OUT дорожки 1 будет введен промежуток.

- 1) Установите временные позиции IN и OUT.
- 2) Нажмите TRACK для перехода на страницу меню "EditTrk", нажмите поле Edit Trk Type. В окне Edit Trk Type выберите "InsertTrk" и нажмите ОК.
- 3) Выберите номер дорожки для операции. Установите Destination на дорожку "1".
- 4) Нажмите сенсор "Exec.". Нажмите сенсор "Yes". Дисплей отобразит "Completed". Нажмите сенсор ОК (или кнопку YES).
- 5) Нажмите кнопку IN/LOC1 для перемещения в позицию IN и проверьте результат. Вы можете использовать Undo для отмены.



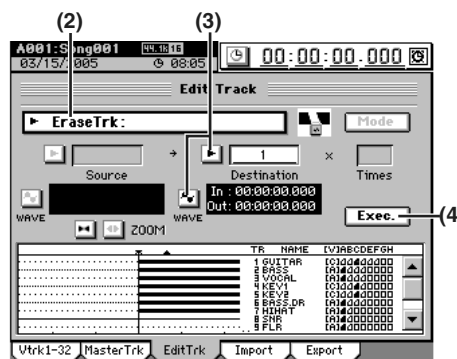
Стирание данных из дорожки: EraseTrk

Команда Erase Track стирает определенный регион (IN-OUT) записанных данных дорожки. Когда данные стираются, в данном регионе остается пустой промежуток. В отличие от команды Delete Track, данные, находящиеся за позицией OUT, не перемещаются вперед.

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

В следующем примере регион IN-OUT дорожки 1 будет стерт.

- 1) Установите временные позиции IN и OUT.
- 2) Нажмите TRACK для перехода на страницу меню "EditTrk", нажмите поле Edit Trk Type. В окне Edit Trk Type выберите "EraseTrk" и нажмите ОК.
- 3) Выберите номер дорожки для стирания данных. Установите Destination на дорожку "1".
- 4) Нажмите сенсор "Exec.". Нажмите сенсор "Yes". Дисплей отобразит "Completed". Нажмите сенсор ОК (или кнопку YES).
- 5) Нажмите кнопку IN/LOC1 для перемещения в позицию IN и проверьте результат. Вы можете использовать Undo для отмены.



Удаление данных дорожки: DeleteTrk

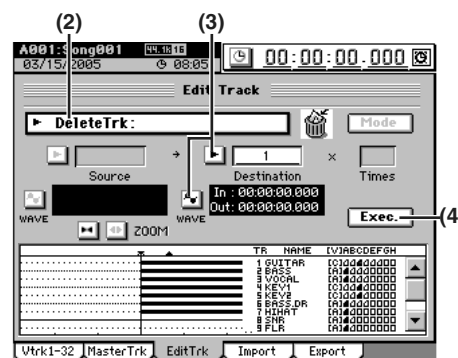
Команда Delete Track удаляет данные из определенного региона (IN-OUT) записанных данных дорожки. При этом, последующие данные (данные после позиции OUT) перемещаются вперед.

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

Удаление данных региона дорожки

В следующем примере регион IN-OUT дорожки 1 будет удален.

- 1) Установите временные позиции IN и OUT.
- 2) Нажмите TRACK для перехода на страницу меню “EditTrk”, нажмите поле Edit Trk Type. В окне Edit Trk Type выберите “DeleteTrk” и нажмите ОК.
- 3) Выберите номер дорожки. Установите Destination на дорожку “1”.
- 4) Нажмите сенсор “Exec.”. Нажмите сенсор “Yes” для удаления данных. По окончании операции, дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор ОК (или кнопку YES).
- 5) Нажмите кнопку IN/LOC1 для перемещения в позицию IN и проверьте корректность удаления данных. Вы можете использовать Undo для отмены.



Удаление всех данных дорожки

- 1) Нажмите TRACK для перехода на страницу меню “Vtrk1-32” и выберите дорожку с данными.
- 2) Установите временные позиции IN и OUT.
- 3) Выполните шаги 2) — 5) предыдущей процедуры.

Обмен данных дорожки: SwapTrk

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

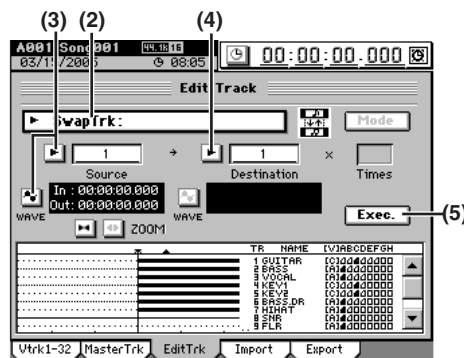
- Данные могут обмениваться не только между отдельными дорожками, но также между несколькими дорожками одновременно.

В следующем примере будет произведен обмен регионов IN-OUT дорожек 1 и 2.

- 1) Установите временные позиции IN и OUT.
- 2) Нажмите TRACK для перехода на страницу меню “EditTrk”, нажмите поле Edit Trk Type. В окне Edit Trk Type выберите “SwapTrk” и нажмите ОК.
- 3) Выберите номер дорожки-источника. Установите Source на дорожку “1”.
- 4) Выберите номер дорожки-назначения. Установите Destination на дорожку “2”.

При выборе нескольких дорожек-источников, необходимо установить аналогичное количество дорожек-назначений.

- 5) Нажмите сенсор “Exec.”. Нажмите сенсор “Yes”. По окончании операции, дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор ОК (или кнопку YES).
- 6) Нажмите кнопку IN/LOC1 для перемещения в позицию IN и прослушайте результат. Вы можете использовать Undo для отмены.



Реверс данных дорожки: ReverseTrk

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

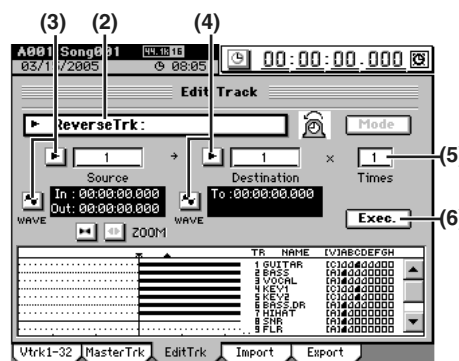
- Регион IN-OUT может копироваться несколько раз.
- Данные могут копироваться не только с одной дорожки, но и с нескольких дорожек одновременно.
- Данные дорожки-назначения будут переписаны.

В следующем примере регион IN-OUT дорожки 1 будет реверсирован и скопирован 3 раза, начиная с позиции TO дорожки 2.

- 1) Установите временные позиции IN, OUT и TO.
- 2) Нажмите TRACK для перехода на страницу меню "EditTrk", нажмите поле Edit Trk Type. В окне Edit Trk Type выберите "ReverseTrk" и нажмите ОК.
- 3) Выберите номер дорожки-источника. Установите Source на дорожку "1".
- 4) Выберите номер дорожки-назначения. Установите Destination на дорожку "2".

При выборе нескольких дорожек-источников, необходимо установить аналогичное количество дорожек-назначений.

- 5) Выберите количество копий. Установите "Times" на "3".
- 6) Нажмите сенсор "Exec.". Нажмите сенсор "Yes". По окончании операции, дисплей отобразит "Completed". Нажмите сенсор ОК (или кнопку YES).
- 7) Нажмите кнопку TO/LOC3 для перемещения в позицию TO и прослушайте результат. Вы можете использовать Undo для отмены.

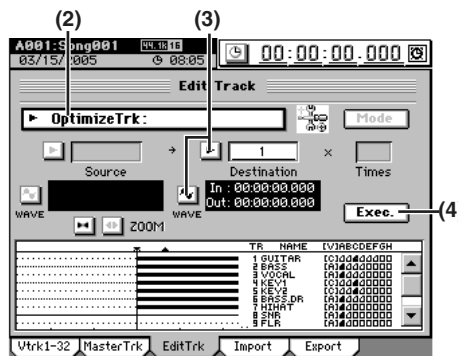


Чем больше длительность выбранного региона (IN-OUT), тем дольше будет происходить операция.

Оптимизация данных дорожки: OptimizeTrk

Данная команда оптимизирует определенный регион (IN-OUT) записанных данных дорожки. В следующем примере регион IN-OUT дорожки 1 будет оптимизирован.

- 1) Установите временные позиции IN и OUT. Найдите позицию, находящуюся несколько ранее точки, с которой начинает появляться сообщение "Disk too busy", и позицию, начиная с которой оно исчезает, и установите IN и OUT в данные позиции.
- 2) Нажмите TRACK для перехода на страницу меню "EditTrk", нажмите поле Edit Trk Type. В окне Edit Trk Type выберите "OptimizeTrk" и нажмите ОК.
- 3) Выберите номер дорожки для оптимизации. Установите Destination на дорожку "1".
- 4) Нажмите сенсор "Exec.". Нажмите сенсор "Yes". По окончании операции, дисплей отобразит "Completed". Нажмите сенсор ОК (или кнопку YES).
- 5) Нажмите кнопку IN/LOC1 для перемещения в позицию IN и прослушайте результат. Вы можете использовать Undo для отмены.



Чем больше длительность выбранного региона (IN-OUT), тем дольше будет происходить операция.

Если индикатор доступа к HDD/CD горит продолжительное время при отсутствии операций с прибором и индикации сообщения "Disk too busy", выполните оптимизацию при установке Destination в All и регионе IN-OUT от начала до конца песни.

Временные растяжение/сжатие дорожки: ExpStrpTrk

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

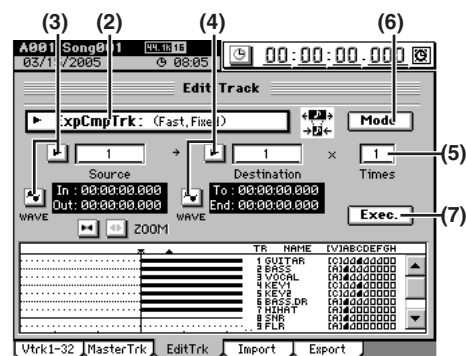
- Исходные данные остаются неизменными, а результат создается в другой дорожке.
- Вы можете выбирать необходимость высотной коррекции сигнала при конвертации.
- Возможна одновременная конвертация данных нескольких дорожек.
- Данные могут копироваться многократно.

Данная команда может использоваться в следующих случаях.

- Смена темпа барабанных петель.
- Подгонка длительности музыкальных фраз.

В следующем примере регион IN-OUT дорожки 1 будет конвертирован в регион TO-END дорожки 2 без изменения высоты и скопирован 3 раза.

- 1) Установите временные позиции IN, OUT, TO и END.
- 2) Нажмите TRACK для перехода на страницу меню "EditTrk", нажмите поле Edit Trk Type. В окне Edit Trk Type выберите "ExpCmpTrk" и нажмите ОК.
- 3) Выберите номер дорожки-источника. Установите Source на дорожку "1".
- 4) Выберите номер дорожки-назначения. Установите Destination на дорожку "2".



При выборе нескольких дорожек-источников, необходимо установить аналогичное количество дорожек-назначений.

- 5) Выберите количество копий. Установите "Times" в "3".
- 6) Выберите режим процесса. Нажмите сенсор "Mode" для доступа в диалоговое окно ExpCmp Mode. Для данного примера, выберите "Fast" и "Fixed", затем нажмите сенсор ОК (или кнопку YES) для возврата на страницу меню "EditTrk".
- 7) Нажмите сенсор "Exec.". Нажмите сенсор "Yes". По окончании операции, дисплей отобразит "Completed". Нажмите сенсор ОК (или кнопку YES).
- 8) Нажмите кнопку TO/LOC3 для перемещения в позицию TO и прослушайте результат. Вы можете использовать Undo для отмены.

Чем больше длительность выбранного региона (IN-OUT), тем дольше будет происходить операция.

Копирование всей дорожки/Копирование на виртуальную дорожку: CopyWholeTrk

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

- Вы можете копировать несколько дорожек одновременно.
- Текущая виртуальная дорожка может копироваться на несколько виртуальных дорожек.

Данная команда полезна, когда одна и та же дорожка может использоваться в нескольких виртуальных дорожках для создания нескольких дублей.

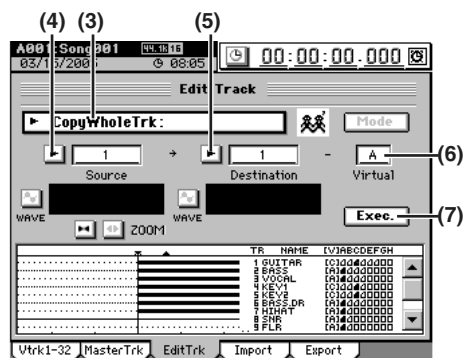
Копирование на виртуальную дорожку

В следующем примере виртуальная дорожка "A" (текущая) дорожки 1 будет скопирована в виртуальную дорожку "B" дорожки 2.

- 1) Нажмите TRACK для перехода на страницу меню "Vtrk1-32" и выберите виртуальную дорожку "A" дорожки 1.
- 2) Нажмите TRACK для перехода на страницу меню "Vtrk1-32" и убедитесь, что виртуальная дорожка "B" дорожки 2 пуста или может быть стерта (переписана).
- 3) Нажмите TRACK для перехода на страницу меню "EditTrk", нажмите поле Edit Trk Type. В окне Edit Trk Type выберите "CopyWholeTrk" и нажмите ОК.
- 4) Выберите номер дорожки-источника. Установите Source на дорожку "1".
- 5) Выберите номер дорожки-назначения. Установите Destination на дорожку "2".

При выборе нескольких дорожек-источников, необходимо установить аналогичное количество дорожек-назначений.

- 6) Выберите виртуальную дорожку-назначение. Установите Virtual на виртуальную дорожку "B".
- 7) Нажмите сенсор "Exec.". Нажмите сенсор "Yes". По окончании операции, дисплей отобразит "Completed". Нажмите сенсор ОК (или кнопку YES).
- 8) Нажмите TRACK для перехода на страницу меню "Vtrk1-32" и выберите виртуальную дорожку "B" дорожки 2.
- 9) Прослушайте результат. Можно использовать Undo для отмены.



Обмен данными двух дорожек: SwapWholeTrk

Данная команда меняет местами данные всей дорожки (от начала до конца) с данными другой дорожки.

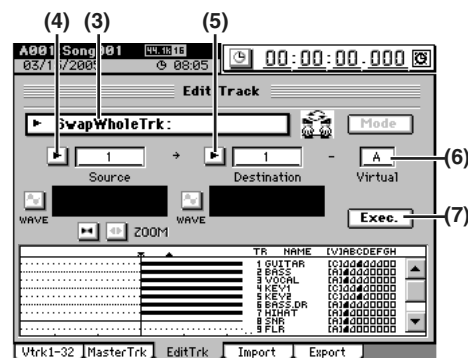
- Возможен одновременный обмен для нескольких дорожек.

Данная команда может использоваться в следующих случаях.

- Смена порядка записанных дорожек для удобства работы.
- Данные сборка однотипного материала на одних виртуальных дорожках, например “А”.

В следующем примере виртуальная дорожка “А” (текущая) дорожки 1 и виртуальная дорожка “В” дорожки 2 будут поменаны местами.

- 1) Нажмите TRACK для перехода на страницу меню “Vtrk1-32” и убедитесь, что виртуальная дорожка “В” дорожки 2 выбрана правильно. После проверки снова выберите “А” дорожки 1.
- 2) Нажмите TRACK для перехода на страницу меню “EditTrk”, нажмите поле Edit Trk Type. В окне Edit Trk Type выберите “SwapWholeTrk” и нажмите ОК.
- 3) Выберите номер дорожки-источника. Установите Source на дорожку “1”.
- 4) Выберите номер дорожки-назначения. Установите Destination на дорожку “2”.



При выборе нескольких дорожек-источников, необходимо установить аналогичное количество дорожек-назначений.

- 5) Выберите виртуальную дорожку-назначение. Установите Virtual на виртуальную дорожку “В”.
- 6) Нажмите сенсор “Exec.”. Нажмите сенсор “Yes”. Когда операция закончится, дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор ОК (или кнопку YES).
- 7) Нажмите TRACK для перехода на страницу меню “Vtrk1-32”, выберите виртуальную дорожку “В” дорожки 2.
- 8) Прослушайте результат. Вы можете использовать Undo для отмены. В данном случае, установите виртуальную дорожку обратно в “А” для дорожки 1.

Фейдинги: FadeTrk

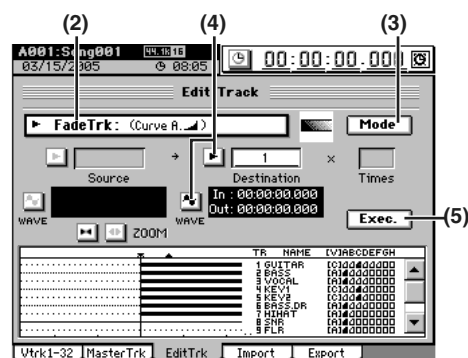
Данная команда создает входной и выходной фейдинги в выбранном регионе (IN-OUT) записанной дорожки. Вы можете также создавать кроссфейды комбинированием фейдингов идентичных регионов двух дорожек.

- Возможна расстановка фейдингов в одной или в нескольких дорожках одновременно.

Установка входного фейдинга

Для примера, установим входной фейдинг в регионе IN-OUT дорожки 1.

- 1) Выбор позиций IN и OUT. Выберите стартовую и конечную точки фейдинга.
- 2) Нажмите TRACK для перехода на страницу меню “EditTrk”, нажмите поле Edit Trk Type. В окне Edit Trk Type выберите “FadeTrk” и нажмите ОК.
- 3) Выбор кривой фейдинга. Нажмите сенсор “Mode” для доступа к диалоговому окну Fade Mode. Для данного примера, выберите кривую “А” и нажмите сенсор ОК (или кнопку YES) для возврата на страницу меню “EditTrk”.
- 4) Выбор номера дорожки-назначения входного фейдинга. Установите Destination на дорожку “1”.
- 5) Нажмите сенсор “Exec.”. Нажмите сенсор “Yes”. По выполнении команды дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор ОК (или кнопку YES).
- 6) Нажмите кнопку IN/LOC1 для воспроизведения с временной позиции IN и прослушайте результат. Вы можете использовать Undo для отмены операции.



Длительность операции зависит от длины региона (IN-OUT).

Установка выходного фейдинга

Для примера, установим выходной фейдинг в регионе IN-OUT дорожки 1.

- 1) Выбор позиций IN и OUT. Выберите стартовую и конечную точки фейдинга.
- 2) Нажмите TRACK для перехода на страницу меню “EditTrk”, нажмите поле Edit Trk Type. В окне Edit Trk Type выберите “FadeTrk” и нажмите ОК.
- 3) Выбор кривой фейдинга. Нажмите сенсор “Mode” для доступа к диалоговому окну Fade Mode. Для данного примера, выберите кривую “D” и нажмите сенсор ОК (или кнопку YES) для возврата на страницу меню “EditTrk”.
- 4) Выбор номера дорожки-назначения входного фейдинга. Установите Destination на дорожку “1”.
- 5) Нажмите сенсор “Exec.”. Нажмите сенсор “Yes”. По выполнении команды дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор ОК (или кнопку YES).
- 6) Нажмите кнопку IN/LOC1 для воспроизведения с временной позиции IN и прослушайте результат. Вы можете использовать Undo для отмены операции.

Длительность операции зависит от длины региона (IN-OUT).

Увеличение уровня: NormalizeTrk

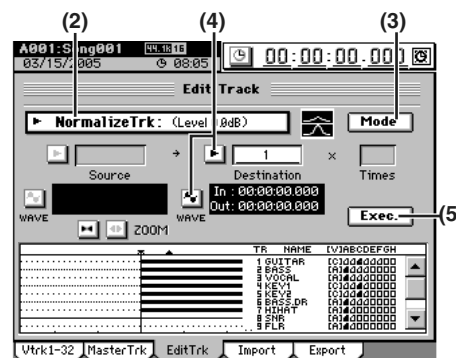
Если записанный материал имеет низкий уровень, вы можете использовать данную команду для увеличения громкости выбранного региона (IN-OUT) дорожки.

- Возможна нормализация данных одной или нескольких дорожек одновременно.

Если нормализуются данные, записанные с чрезмерно низким уровнем, все шумовые компоненты усиливаются на соответствующую величину.

Приведен пример нормализации региона IN-OUT дорожки 1.

- 1) Выбор позиций IN и OUT. Выберите стартовую и конечную точки региона нормализации.
- 2) Нажмите TRACK для перехода на страницу меню “EditTrk”, нажмите поле Edit Trk Type. В окне Edit Trk Type выберите “NormalizeTrk” и нажмите ОК.
- 3) Определение максимального уровня. Нажмите сенсор “Mode” для доступа к диалоговому окну Normalize Mode. Установите значение “Normalize Gain Level” и нажмите ОК.
- 4) Выбор номера дорожки-назначения. Установите Destination в дорожку “1”.
- 5) Нажмите сенсор “Exec.”. Нажмите сенсор “Yes”. По выполнении команды дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор ОК (или кнопку YES).
- 6) Нажмите кнопку IN/LOC1 для воспроизведения с временной позиции IN и прослушайте результат. Вы можете использовать Undo для отмены операции.



Длительность операции зависит от длины региона (IN-OUT).

Снижение шумов: NoiseReduction

На нужном треке выберите регион (IN-OUT), содержащий только анализируемый шум для “сэмпла”. Данный шумовой сэмпл будет вычитаться из данных другого региона (TO-END) того же трека.

Снижение шума в регионе TO-END трека 1:

- 1) Определите регион, содержащий анализируемый шум, и регион для удаления шума.

Для этого расставьте следующие локаторы.

- IN: в начале анализируемого региона
- OUT: в конце анализируемого региона
- TO: в начале региона шумопонижения
- END: в конце региона шумопонижения

Регион IN-OUT должен содержать только шум.

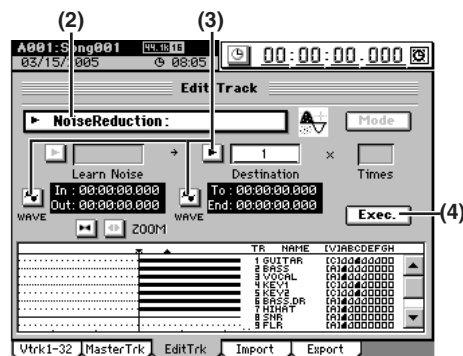
Имеется нижний предел размерам выбираемого региона. Регион IN-OUT должен иметь длительность не менее 1 секунды, а регион TO-END должен иметь длительность не менее 0.5 секунды.

2) Выберите “NoiseReduction”.

На странице TRACK, “EditTrk” нажмите поле Edit Trk Type. В диалоговом окне Edit Trk Type выберите “NoiseReduction” и нажмите ОК.

3) Выберите номер трека для удаления шума.

- В данном примере, установите поле Destination на трек “1”.
- Проверьте локаторы IN и OUT. Для прецизионной их установки, нажмите кнопку Learn Noise Wave и в диалоговом окне Wave установите точки локации.
- Проверьте локаторы TO и END. Для прецизионной их установки, нажмите кнопку Destination Wave и в диалоговом окне Wave установите точки локации.



4) Выполните операцию редакции.

Нажмите кнопку Exec. и в диалоговом окне NoiseReduction нажмите Yes. По окончании операции, дисплей отобразит “Completed”. Нажмите ОК.

5) Нажмите кнопку LOC3/TO и воспроизведите трек от точки TO и прослушайте результат. При необходимости, используйте Undo для возврата в предыдущее состояние.

Длительность выполнения операции зависит от длины региона TO-END.

Удаление щелчков: ErasePunchNoise

Данная операция полезна для удаления щелчков в точках врезки.

Удаление щелчков в регионе TO-END трека 1:

1) Определите регион, содержащий анализируемый шум, и регион для удаления шума.

Для этого расставьте следующие локаторы.

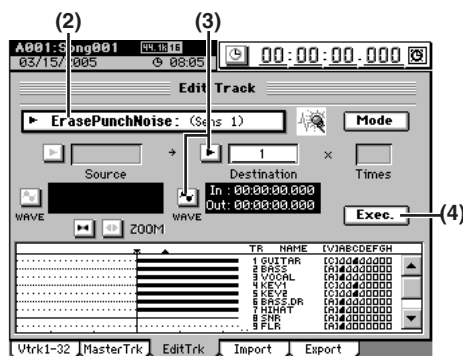
- Установите IN несколько ранее точки, с которой появляются шумы.
- Установите OUT в позицию, после которой шумы исчезают.

2) Выберите “ErasePunchNoise”.

Нажмите TRACK для перехода на страницу меню “EditTrk”, нажмите поле Edit Trk Type. В окне Edit Trk Type выберите “ErasePunchNoise” и нажмите ОК.

3) Выберите номер трека для удаления шума.

- В данном примере, установите поле Destination на трек “1”.
- Проверьте локаторы IN и OUT. Для прецизионной их установки, нажмите кнопку Destination Wave и в диалоговом окне Wave установите точки локации.



4) Нажмите сенсор “Exec.”. Нажмите сенсор “Yes”. По окончании операции, дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор ОК (или кнопку YES).

5) Нажмите кнопку IN/LOC1 для перемещения в позицию IN и прослушайте результат. Вы можете использовать Undo для отмены.

Если шум не стерт, используйте Undo для возврата в предыдущее состояние, нажмите кнопку Mode и увеличьте значение “ErasePunchNoise Sens”.

Чем больше длительность выбранного региона (IN-OUT), тем дольше будет происходить операция.

Удаление пустых аудиоданных: EraseSilence

Удаление пустых промежутком в регионе TO-END трека 1 для высвобождения дискового пространства:

1) Определите регион, содержащий анализируемый шум, и регион для удаления шума.

Для этого расставьте следующие локаторы.

- Установите IN несколько ранее точки, с которой появляются промежутки.
- Установите OUT в позицию, после которой промежутки исчезают.

2) Выберите “EraseSilence”.

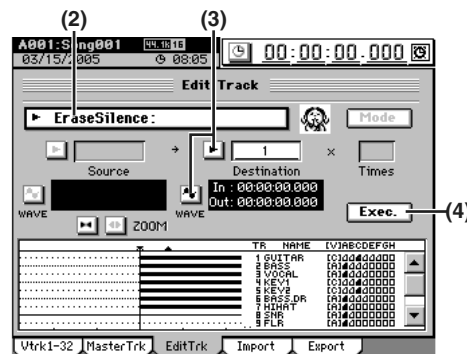
Нажмите TRACK для перехода на страницу меню “EditTrk”, нажмите поле Edit Trk Type. В окне Edit Trk Type выберите “EraseSilence” и нажмите ОК.

3) Выберите номер трека для удаления промежутков.

- В данном примере, установите поле Destination на трек “1”.
- Проверьте локаторы IN и OUT. Для прецизионной их установки, нажмите кнопку Destination Wave и в диалоговом окне Wave установите точки локации.

4) Нажмите сенсор “Exec.”. Нажмите сенсор “Yes”. По окончании операции, дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор ОК (или кнопку YES).

5) Нажмите кнопку IN/LOC1 для перемещения в позицию IN и прослушайте результат. Вы можете использовать Undo для отмены.



Чем больше длительность выбранного региона (IN-OUT), тем дольше будет происходить операция.

Наименование дорожки

При создании новой песни, имя дорожки будет “No Name”. Для облегчения идентификации рекомендуется наименовать дорожки.

- 1) Нажмите TRACK для перехода на страницу меню “Vtrk1-32” и выберите дорожку.
- 2) Нажмите сенсор Rename.
- 3) Измените имя в окне Rename (см. “Переименование песни”).

CD

Можно использовать встроенный привод CD-R/RW для создания оригинального CD из любых песен, сведенных на мастер-трек. Имеются два способа создания CD.

Track At Once

Все песни записываются независимо, по очереди.

Disc At Once (Album CD Project)

Вы организуете все песни в нужном порядке их воспроизведения и записываете их на CD за один проход.

Также возможен импорт данных треков с аудио CD в буфер или PC-диск (функция “сgrabливания”).

Track At Once

Все песни записываются на CD по очереди. Между ними автоматически расставляются 2-секундные промежутки. По окончании записи всех песен на CD, диск необходимо финализировать.

На финализированный диск песни дописывать невозможно.

Поскольку диски CD-RW могут не воспроизводиться некоторыми CD-плеерами, рекомендуется использовать матрицы CD-R.

- 1) Создайте мастер-трек(и) для записываемых на CD песен.
- 2) Вложите чистый или нефинализированный диск в устройство CD-R/RW.
- 3) Выберите записываемую песню с мастер-трека.
- 4) Нажмите кнопку CD, нажмите сенсор Track at Once для доступа к окну Track at Once. Нажмите сенсор Get Information и убедитесь, что поле дисплея “CD Information” отображает “Blank Disc” или номера трека CD.



Убедитесь, что поле “Free” отображает достаточное время для выбранной песни.



5) Запишите песню.

- Нажмите сенсор WriteToCD. Отобразится окно Write To CD.



- Выберите скорость записи.

Диск должен поддерживать выбранную скорость записи.

- Дисплей отобразит сообщение “Obey Copyright Rules”. Нажмите сенсор “Yes” для старта записи.

При выборе 24-битовой песни, нажмите сенсор Dither для включения дитеринга.

- D3200 начнет создавать файл образа.

Данные пишутся на CD с частотой дискретизации 44.1 кГц. При отличии частоты дискретизации песни от 44.1 кГц, данные будут преобразованы, что займет некоторое время.

Если вы нажмете сенсор Cancel в процессе создания файла образа, его запись будет остановлена.

- После создания файла образа, D3200 начнет его запись на диск.
- По окончании записи дисплей отобразит “Completed”. Для создания копии диска с теми же данными нажмите сенсор Yes (или кнопку YES). Для перехода к следующему шагу нажмите сенсор No.

Создание копии диска с теми же данными будет происходить быстрее, поскольку файл образа уже создан.

- 6) Для записи на CD другой песни, повторите шаги 2) — 5). Каждая песня будет размещаться на диске за последней записанной.
- 7) Для CD, созданных в режиме Track At Once, возможность воспроизведения в аудио CD-плеере определяется выполнением операции финализации. Нажмите сенсор Finalize для завершения процесса создания диска. После вывода подтверждения нажмите сенсор Yes (или кнопку YES).

После этого на диск производить запись невозможно. Это означает, что вы должны выполнить финализацию только после записи всех песен на диск.

- 8) По окончании финализации лоток привода CD-R/RW откроется. Дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор ОК (или кнопку YES) для возврата на страницу CD.

Disc At Once

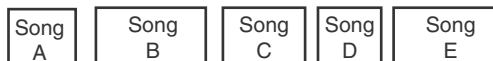
Album CD Project

При использовании Album CD Project для создания CD, вы можете задать промежутки между треками и расставить метки для определения начала каждого трека. Метод Disc At Once создает аудио CD, который можно использовать в качестве матрицы для производства. Можно создать по одному Album CD Project на каждом диске песен, а также архивировать данные на CD-R/RW.

При использовании Album CD Project, запись дополнительных данных на диск невозможно.

При создании Album CD Project создаются новые аудиоданные для записи; они занимают дополнительное дисковое пространство.

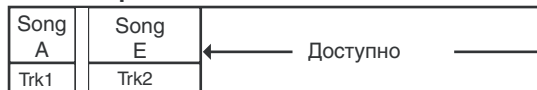
Созданные песни



Запись первой песни



Запись второй песни



Автоматический промежуток 2 секунды

Запись третьей песни



Финализация



Даже после удаления оригинальных песен, аудиоданные Album CD Project не удаляются.

- 1) Соберите все песни для использования в Album CD Project на одном диске песен.
- 2) Выберите диск песен.



Нажмите CD, нажмите сенсор Album CD для перехода в окно Album CD Project, нажмите сенсор Drive, выберите диск песен с подготовленными песнями и нажмите сенсор ОК (или кнопку YES).

- 3) Назначьте песни в список треков Album CD Project в нужном порядке.
 - Выберите TR01 и нажмите сенсор Add для перехода в диалоговое окно Add TR.
 - Выберите первый трек CD (он подсветится) и нажмите сенсор ОК (или кнопку YES). Дисплей отобразит сообщения “Are You Sure?”, нажмите сенсор Yes (или кнопку YES).

При выборе 24-битовой песни, нажмите сенсор Dither для включения дитеринга.

Данные пишутся на CD с частотой дискретизации 44.1 кГц. При отличии частоты дискретизации песни от 44.1 кГц, данные будут преобразованы, что займет некоторое время.

- Дисплей отобразит “Completed”, нажмите сенсор ОК (или кнопку YES).
- Аналогично определите песню для TR02 и последующие.

Невозможно выбрать песню, для которой не создан мастер-трек.

Невозможно выбрать песни с разных дисков песен.

- 4) Определите время промежутка между треками.

Нажмите сенсор Gap, определите промежутки до и после песни и нажмите сенсор ОК (или кнопку YES).

В поле Sec определите промежуток в секундах или в поле Frm — в кадрах (1 секунда = 75 кадрам). Возможна установка промежутков независимо для каждой песни.

PreGapTime: Длительность промежутка перед песней.

PostGapTime: Длительность промежутка после песни.

По умолчанию, промежуток перед песней равен 2 секундам, а после песни — нулю. Однако, промежуток перед песней для первой песни равен нулю и не может изменяться.

Для песни с затухающим фейдингом можно уменьшить промежутки для уменьшения слышимой паузы между песнями.

- 5) Нажмите сенсор “>” на экране (или кнопку PLAY) для прослушивания проекта.

- 6) Вложите чистый диск в устройство CD-R/RW.

- 7) Запишите альбом.

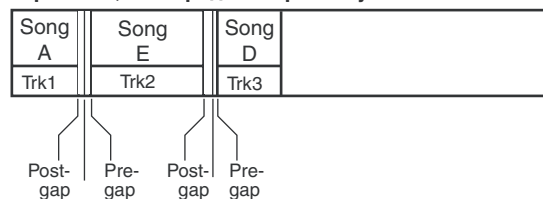
- Нажмите сенсор WriteToCD. Отобразится окно Write To CD.
- Выберите скорость записи.



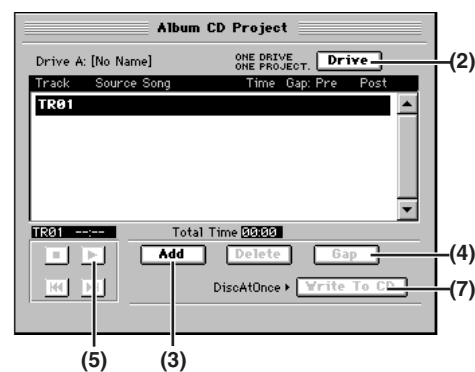
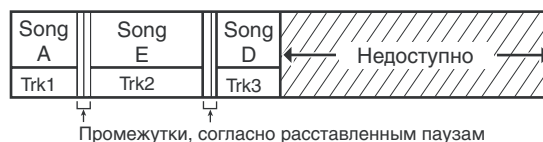
Созданные песни



Выбор песен, их порядка и промежутков



Запись всех песен за один проход



Диск должен поддерживать выбранную скорость записи.

- Дисплей отобразит сообщение “Obey Copyright Rules”. Нажмите сенсор “Yes” для старта записи.

Если вы нажмете сенсор Cancel в процессе создания файла образа, его запись будет остановлена.

- После создания файла образа, D3200 начнет его запись на диск.

Данную операцию прервать нельзя.

- Диск автоматически финализируется.
- По окончании записи дисплей отобразит “Write Another CD?”.
- Для создания копии диска с теми же данными нажмите сенсор Yes (или кнопку YES), для отказа нажмите сенсор No (или кнопку NO).



Создание копии диска с теми же данными будет происходить быстрее, поскольку файл образ уже создан.

- 8) Прослушайте результат в CD-плеере. При воспроизведении, промежутки между песнями будут отображаться с отрицательным временем.

“Живая” запись на CD

При записи на аудио CD длинного произведения, типа концерта, удобно использовать режим Disc At Once. Расставленные в песне метки будут индентифицировать стартовые коды треков CD, что позволит избежать промежутков между треками.

- 1) Выберите песню с созданным мастер-треком для записи. [Рис. А]
 - 2) Расставьте в нужных местах метки. [Рис. В]
 - 3) Назначьте метки “Use As CD Tr”. [Рис. С]
- Нажмите MARK для перехода на страницу меню “EditMark”, назначьте метки в позиции начала треков и нажмите сенсор Use As CD Tr для добавления метки “Use As CD Tr”.

Метка “Use As CD Tr” всегда ставится в метку 001 и не может быть удалена. (Сам трек с меткой 001 может быть удален из Album CD Project.)

- 4) Нажмите CD и нажмите сенсор Album CD для перехода в окно Album CD Project.
- 5) В списке треков выберите песню для записи [Рис. D].
Нажмите сенсор Add, выберите песню А и нажмите сенсор ОК (или кнопку YES).

Дисплей отобразит сообщение “Are You Sure?”.
Нажмите сенсор Yes (или кнопку YES).

При выборе 24-битовой песни, нажмите сенсор Dither для включения дитеринга.

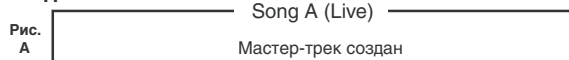
Данные пишутся на CD с частотой дискретизации 44.1 кГц. При отличии частоты дискретизации песни от 44.1 кГц, данные будут преобразованы, что займет некоторое время.

Дисплей отобразит “Completed”, нажмите сенсор ОК (или кнопку YES).

Позиции, определенные метками “Use As CD Tr”, поделят песню на треки в списке.

- 6) Отредактируйте CD-проект. [Рис. E]
- Удалите ненужные треки.
- Установите промежутки в 0 для треков, определенных метками “Use As CD Tr”.
- 7) Прослушайте результат.
- 8) Повторите шаги 6) — 8) процедуры “Album CD Project”.

Созданные песни



Назначение меток



Запись Use As CD Tr (расстановка номеров меток)



Загрузка списка треков CD-проекта

Рис. D

Интро	1 песня	2 песня	3 песня	MC1	MC2	4 песня
TR01	TR02	TR03	TR04	TR05	TR06	TR07

Удаление лишних треков (TR01, TR06) и запись песни

Рис. E

1 песня	2 песня	3 песня	MC1	4 песня
TR01	TR02	TR03	TR04	TR05

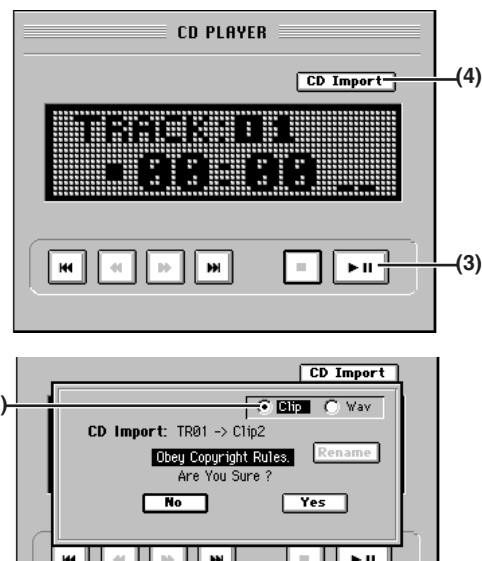
Сграбливание CD

D3200 может “сграбливать” цифровые аудиоданные непосредственно с аудио CD.

Например, сграбим трек 3 с аудио CD в буфер обмена.

- 1) Вложите аудио CD в привод CD-R/RW.
- 2) Нажмите кнопку CD, затем нажмите сенсор CD PLAYER для перехода на страницу CD PLAYER.
- 3) Сенсором быстрого перехода выберите на дисплее CD PLAYER трек “TR3”.
- 4) Нажмите сенсор CD Import для перехода в окно CD Import.
Выберите назначением сграбливания “Clip”, дисплей отобразит “CD Import: TR3-> Clip2”.
- 5) Дисплей отобразит сообщение “Obey Copyright Rules”. Нажмите сенсор “Yes” для запуска процесса.
- 6) По окончании сграбливания, дисплей отобразит “Completed”, нажмите сенсор ОК (или кнопку YES).

Длительность процесса пропорциональна объему сграбливаемых данных.



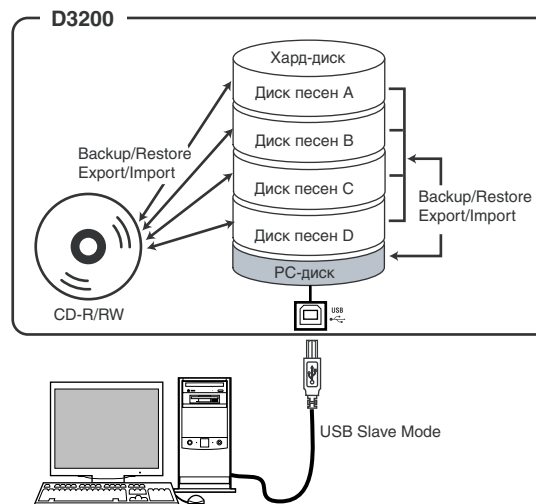
Работа с данными

D3200 имеет функцию автосохранения, которая автоматически сохраняет записанные/отредактированные песни и параметры на диск при отключении питания. Это означает, что вы не нуждаетесь в операции сохранения данных.

Необходимо сохранять эффект после редакции программы эффекта.

Операции сохранения в первую очередь необходимы для сохранения песни на CD-R/RW или в компьютер и для освобождения пространства на внутреннем хард-диске.

Для сохранения в компьютер необходимо сперва сохранить данные на PC-диск внутреннего хард-диска.



Архивирование и восстановление

Архивирование

Возможно архивирование на CD-R/RW или PC-диск следующих данных.

1Song: Данные одной песни + пользовательские данные

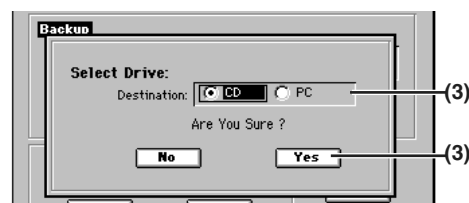
All Data: Данные всех песен диска + Album CD Project + пользовательские данные

User Data: Пользовательские данные (программы эффектов + библиотеки EQ + установки микшера)

Архивированная песня не может воспроизводиться непосредственно (она должна предварительно быть восстановлена)

1Song

- 1) Выберите архивируемую песню.
- 2) Нажмите SYSTEM/MIDI для перехода на страницу меню “Backup” и нажмите “1Song”.
- 3) Выберите диск-назначение для архивации. Нажмите “Drive” для доступа в диалоговое окно Select Drive, выберите “CD” или “PC” и нажмите Yes.
- 4) При архивации на CD-R/RW, вставьте диск в привод CD-R/RW. Он должен быть чистым или не финализированным в формате ISO9660.



- 5) Название файлу присваивается автоматически. Для переименования файла нажмите “Rename”. Измените имя файла в диалоговом окне “Rename”.

При наличии на диске-назначении файла с идентичным именем, сохранение невозможно.

- 6) Нажмите “Exec.”. Дисплей отобразит окно Backup.

Архивирование на CD-R/RW

Экран отобразит требуемое дисковое пространство. При нехватке одного диска CD-R/RW, приготовьте требуемое количество дисков.

- В поле WriteSpeed выберите скорость записи.
- Для финализации диска поставьте флажок Finalize CD.
- Нажмите Yes.
- D3200 начнет создание файла образа.

Если вы нажмете сенсор Cancel в процессе создания файла образа, его запись будет остановлена.

- По окончании создания файла образа начнется запись диска.
- Если требуется несколько дисков, по заполнении каждого диска, дисплей будет отображать запрос следующего. Вставьте следующий диск и нажмите ОК.
- По окончании операции дисплей отобразит “Completed”. Нажмите ОК.

После архивирования диск автоматически будет проверен на отсутствие ошибок.

Архивирование на PC-диск

Экран отобразит требуемое дисковое пространство. Нажмите Yes для начала архивирования. По окончании операции дисплей отобразит “Completed”. Нажмите ОК.

При недостатке свободного места на диске архивирование невозможно.

All Data

- 1) Выберите диск для архивации.

Нажмите SONG для перехода на страницу песни, нажмите сенсор списка, нажмите “Drive” для доступа в диалоговое окно Select Song, выберите диск и нажмите ОК.

- 2) Нажмите SYSTEM/MIDI для перехода на страницу меню “Backup” и нажмите “All Data”.

- 3) Выберите диск-назначение для архивации. Нажмите “Drive” для доступа в диалоговое окно Select Drive, выберите “CD” или “PC” и нажмите Yes.

- 4) При архивации на CD-R/RW, вставьте диск в привод CD-R/RW. Он должен быть чистым или не финализированным в формате ISO9660.

- 5) Название файлу присваивается автоматически. Для переименования файла нажмите “Rename”. Измените имя файла в диалоговом окне “Rename”.

При наличии на диске-назначении файла с идентичным именем, сохранение невозможно.

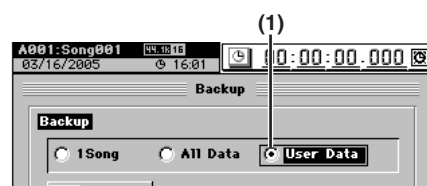
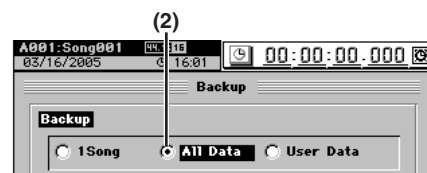
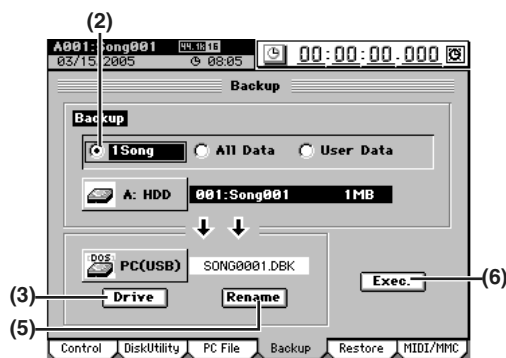
- 6) Повторите шаг 6) процедуры “1Song”.

User Data

Операции “1Song” или “All Data” также сохраняют User Data.

- 1) Нажмите SYSTEM/MIDI для перехода на страницу меню “Backup” и нажмите “User Data”.

- 2) Выберите диск-назначение для архивации. Нажмите “Drive” для доступа в диалоговое окно Select Drive, выберите “CD” или “PC” и нажмите Yes.



- 3) При архивации на CD-R/RW, вставьте диск в привод CD-R/RW.
- 4) Название файлу присваивается автоматически. Для переименования файла нажмите “Rename”. Измените имя файла в диалоговом окне “Rename”.

При наличии на диске-назначении файла с идентичным именем, сохранение невозможно.

- 5) Повторите шаг 6) процедуры “1Song”.

Восстановление

- 1) Выберите диск-назначение для восстановления.

При восстановлении данных песни или CD-проекта, выберите диск-назначение песни.

- 2) Нажмите SYSTEM/MIDI для перехода на страницу меню “Restore”.
- 3) Нажмите “Drive” для доступа в диалоговое окно Select Drive, выберите диск-источник “CD” или “PC” и нажмите сенсор Yes (или кнопку YES). При восстановлении данных с диска CD-R/RW, вложите его в привод CD-R/RW
- 4) Выберите файл для восстановления.

Нажмите Select File для открытия окна Select Restore Data File. Создаваемые директории зависят от типа архивации. Откройте директорию и выберите файл для восстановления.

- Из списка файлов выберите директорию с файлом для восстановления и нажмите Open. Для выбора другой директории нажмите Close для возврата на предыдущий более высокий уровень.
 - Из списка файлов выберите файл для восстановления и нажмите OK.
 - Для восстановления всех файлов директории нажмите Select All.
- 5) Выберите назначение для выбранных файлов.

Восстановление данных песни

- В поле-назначении выберите номер песни.
- По окончании, восстановленная песня будет вставлена под выбранным номером на текущий диск.

Восстановление CD-проекта

- Проект восстанавливается на текущий диск, поэтому определять назначение не требуется.
- По окончании, CD-проект текущего диска будет переписан.

Восстановление других файлов данных

- Данные файлы являются общими для всех дисков песен, поэтому определять назначение не требуется.
- По окончании, существующие файлы данных будут переписаны.

Восстановление всех файлов данных директории

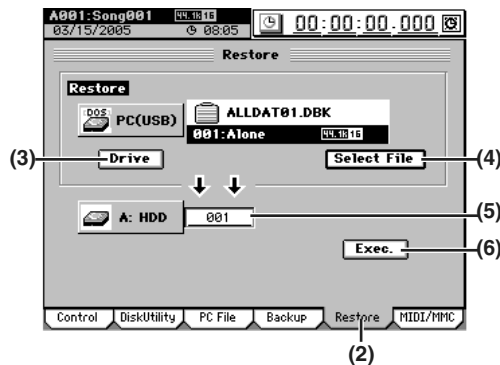
- Определять назначение не требуется.
- По окончании, данные песен будут записаны после песен текущего диска, а другие данные — переписаны.

- 6) Нажмите “Exec.”. Дисплей отобразит “AreYouSure”, нажмите сенсор Yes (или кнопку YES) или No (или кнопку NO) для отмены.

Если данные занимают два или более дисков, когда данные текущего диска будут считаны, дисплей будет запрашивать следующий диск. Вставьте следующий диск и нажмите сенсор Yes (или кнопку YES).

- 7) По окончании операции дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор OK (или кнопку YES).

При восстановлении с PC-диска, программы эффектов не восстановятся, пока не будет восстановлен файл с совпадающим с именем песни названием.



Аудиофайлы

Аудиофайл с CD-ROM/R/RW или PC-диска может быть импортирован (загружен) в D3200 и помещен в трек песни.

Вы можете также экспортировать данные из буфера обмена в виде WAV-файла на CD-R/RW или PC-диск.

D3200 поддерживает WAV-файлы следующих форматов.

Частота дискретизации: 44.1, 48, 96* кГц

Разрешение: 16, 24 бит

Количество каналов: 1, 2 (моно или стерео)

* Только импорт

Импорт WAV-файла

При этих операциях доступна функция Undo.

Для импорта WAV-файла в компьютер, он предварительно должен быть скопирован на PC-диск D3200.

При отличии частоты и разрешения файла от параметров песни-назначения, данные автоматически конвертируются. При этом можно произвести дитеринг.

Импорт WAV-файла в начало дорожки

В данном примере 44.1 kHz/24-bit стерео файл "D3200_ST.WAV" импортируется с CD в начало дорожек 1 и 2 песни 44.1 kHz/16-bit.

- 1) Вложите диск с аудиофайлом в привод CD-R/RW.
- 2) Выберите песню для импорта.
- 3) Нажмите TRACK для перехода на страницу меню "Import".
- 4) Выбор диска-источника импорта.

- Нажмите Drive для доступа к диалоговому окну Select Drive.
- Выберите "CD" и нажмите сенсор Yes (или кнопку YES).

- 5) Выбор WAV-файла.
- Нажмите Select File для доступа к диалоговому окну Select File.
- Для прослушивания нескольких секунд начала файла нажмите Prev.
- Выберите "D3200_ST.WAV" и нажмите сенсор OK (или кнопку YES).

- 6) Выбор номер дорожки-назначения импорта.
На странице "Import" в поле Trk выберите "1-2".

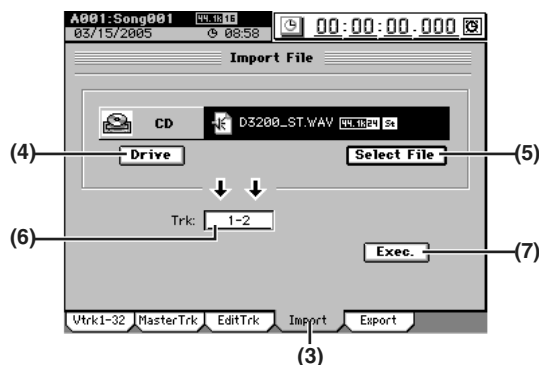
- 7) Выполните команду.
- Нажмите "Exec.", дисплей отобразит окно Import File.
- Поскольку разрешения файла и песни различны, нажмите Dither для осуществления дитеринга.
- Нажмите сенсор Yes (или кнопку YES).
- По выполнении команды дисплей отобразит "Completed".
Нажмите сенсор Yes (или кнопку YES).

Длительность операции зависит от длины импортируемого файла.

- 8) Вернитесь к началу произведения и прослушайте результат.

Импорт WAV-файла в середину дорожки

В данном примере 44.1 kHz/16-bit стерео файл "D3200_ST.WAV" импортируется с PC-диска в позицию TO дорожек 1 и 2 песни 44.1 kHz/16-bit.



- 1) Выберите песню для импорта.
- 2) Нажмите TRACK для перехода на страницу меню “Import”.
- 3) Выбор диска-источника импорта.
 - Нажмите Drive для доступа к диалоговому окну Select Drive.
 - Выберите “PC” и нажмите сенсор Yes (или кнопку YES).
- 4) Выбор аудиофайла.
 - Нажмите Select File для доступа к диалоговому окну Select File.
 - Для прослушивания нескольких секунд начала файла нажмите Prev.
 - Выберите “D3200_ST.WAV” и нажмите сенсор ОК (или кнопку YES).
- 5) Выбор буфера в качестве назначения импорта.
На странице “Import” в поле Trk выберите “Clip”.
- 6) Выполните команду.
 - Нажмите “Exec.”, дисплей отобразит окно Import File.
 - Нажмите сенсор Yes (или кнопку YES).
 - По выполнении команды дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор ОК (или кнопку YES).

Длительность операции зависит от длины файла.

- 7) Определите временную позицию TO.
- 8) См. “Копирование в другую песню”.

Экспорт WAV-файла

При экспорте на CD-R/RW, диск должен быть чистым или не финализированным в формате ISO9660. Данные экспорта на CD-R/RW распознаются D3200 или компьютером даже с нефинализированного диска.

Экспортированный на PC-диск файл может считываться компьютером.

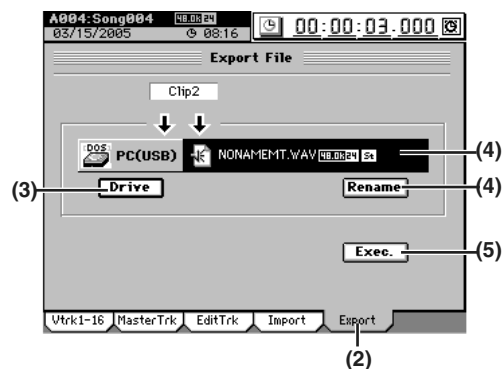
Экспорт в WAV-файл

В данном примере данные мастер-трека песни 48 kHz/24-bit экспортируются в качестве стерео файла “D3200_ST.WAV” на PC-диск.

- 1) Выберите песню и скопируйте мастер-трек в буфер.
- 2) Нажмите TRACK для перехода на страницу меню “Export”.
- 3) Нажмите “Drive”. В окне Select Drive выберите “PC”. Нажмите сенсор “Yes”.
- 4) Файлу автоматически будет назначено имя NONAMEST.WAV. Нажмите “Rename” для доступа к диалоговому окну. Измените название файла на D3200_ST.WAV в диалоговом окне “Rename”.

При наличии WAV-файла с аналогичным названием операция экспорта не выполняется.

- 5) Нажмите сенсор “Exec.”. Нажмите сенсор “Yes”. По выполнении команды дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор ОК (или кнопку YES).



Экспорт нескольких WAV-файлов

При одновременном экспорте 4 и более дорожек, все они сохраняются в качестве моно файлов.

В данном примере данные дорожек 1–16 песни 44.1 kHz/ 16-bit экспортируются на CD-R/RW в качестве 16 моно файлов “D3200_01.WAV” — “D3200_16.WAV”.

- 1) Вложите диск в привод CD-R/RW.
- 2) Выберите песню и скопируйте данные дорожек 1–16 в буфер.

- 3) Нажмите TRACK для перехода на страницу меню “Export”.
- 4) Нажмите “Drive”. В окне Select Drive выберите “CD”. Нажмите сенсор “Yes”.
- 5) Файлам автоматически будут назначены имена NONAME01.WAV — NONAME16.WAV. Нажмите “Rename” для доступа к диалоговому окну. Измените название файла на D3200_01.WAV в диалоговом окне “Rename”.

При наличии WAV-файла с аналогичным названием операция экспорта не выполняется.

- 6) Нажмите сенсор “Exec.” для открытия окна Export File и выберите скорость записи. При установке флажка Finalize CD диск будет финализирован.

После экспорта диск автоматически будет проверен на отсутствие ошибок.

По выполнении команды дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор ОК (или кнопку YES).

Совместимость данных между устройствами D-серии

Устройства D32XD и D16XD совместимы друг с другом, но несовместимы с D12, D1200, D16, D1600, D1200mkII и D1600mkII. Однако, можно восстанавливать данные архивов D12, D1200, D16, D1600, D1200mkII и D1600mkII. Также можно восстанавливать данные песен, архивированных на с D1200, D1200mkII или D1600mkII.

Восстановленные данные песен содержат аудиоданные, имя песни, установку защиты песни, позиции LOC 1-4 и MARK 1-99. После восстановления данных песни с PC-диска, установка защиты песни снимается.

Использование данных D16XD и D32XD

Данные архивирования D32XD/D16XD могут быть восстановлены в D3200. Данные архивирования D32XD могут быть восстановлены в D3200, но игнорируются следующие данные:

- Данные разрыв-эффектов 9–24;
- Данные посылов AUX3/4.
- Установки карты темпа.

Песни 96 kHz / 24-bit восстановить невозможно.

Использование данных D3200 в других моделях

- 1) Из D3200 экспорт в WAV-файлы.
- 2) Импорт WAV-файлов из других устройств.

Использование данных других моделей в D32XD/ D16XD

- 1) Из других устройств экспорт в WAV-файлы.
- 2) Импорт WAV-файлов в D3200.

Диск

Хард-диск D3200 разделен на несколько “дисков песен”, служащих для хранения аудиоданных, и “PC-диск”, использующийся для обмена данными с компьютером. Также имеется встроенный привод CD-R/RW для записи/считывания архивных и аудио данных.

Для обслуживания дисков в D3200 предусмотрены следующие функции-утилиты.

Partition: Разделение диска песен.

Drive Info: Просмотр информации о диске песен и его переименование.

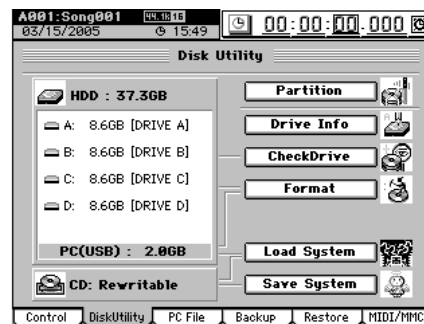
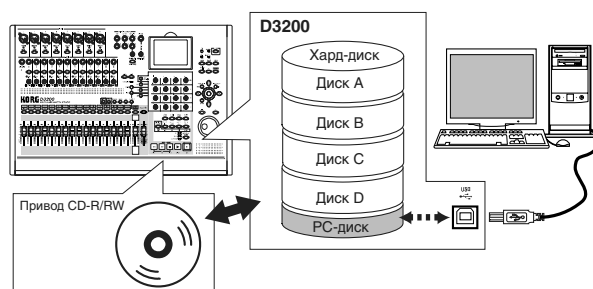
Check Drive: Проверка хард-диска.

Format: Форматирование хард-диска.

Load System: Обновление системы.

Save System: Создание аварийного системного CD.

Также можно проверить объем файлов на PC-диске, переименовать и удалить их.



Определение размеров диска

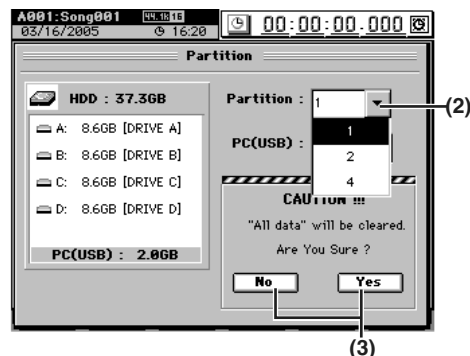
Можно разделить область песен на 1, 2 или 4 отдельных диска песен, а также изменить размер PC-диска.

Разделение хард-диска на диски песен (партиции)

При разделении хард-диска, все данные в области песен будут стерты. Однако, данные страниц "User Data" и SYSTEM/MIDI "Control" будут сохранены.

- 1) Нажмите SYSTEM/MIDI для перехода на страницу меню "DiskUtility" и нажмите Partition для перехода к окну Partition.
- 2) Нажмите сенсор списка партиций и выберите количество создаваемых партиций.
- 3) Выполните операцию.

Нажмите сенсор Yes (или кнопку YES), дисплей отобразит "Are You Sure?". Нажмите сенсор Yes (или кнопку YES) для начала операции.



Если диск песен содержит защищенные песни, отобразится диалоговое окно с предупреждением.

При разделении хард-диска, все данные в области песен будут стерты. Когда операция закончится, дисплей отобразит "Completed". Нажмите сенсор ОК (или кнопку YES). Диск песен будет разделен на диски A, B, C и D.

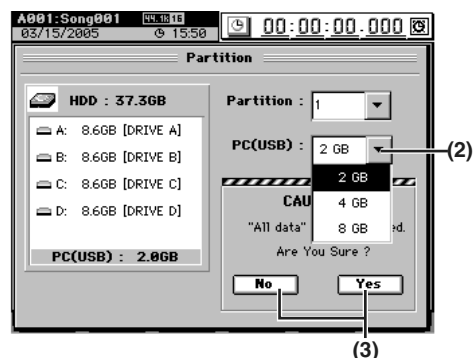
Изменение размера PC-диска

При подключении к компьютеру с Windows 98, в качестве диска PC (USB) определяется только 2 Гб. При размерах 4 или 8 Гб, диск не определяется.

При смене размеров диска PC (USB), данные диска PC (USB) и все диски песен будут уничтожены, но данные страниц "User Data" и SYSTEM/MIDI "Control" будут сохранены.

- 1) Перейдите на страницу SYSTEM "DiskUtility" и нажмите сенсор Partition для отображения диалогового окна Partition.
- 2) Нажмите кнопку списка PC-диска и выберите размер диска PC (USB).
- 3) Измените размер диска PC (USB).

При нажатии кнопки "Yes" отобразится сообщение "Are You Sure?"; еще раз нажмите Yes для выполнения команды.



Если диск песен содержит защищенные песни, отобразится диалоговое окно с предупреждением.

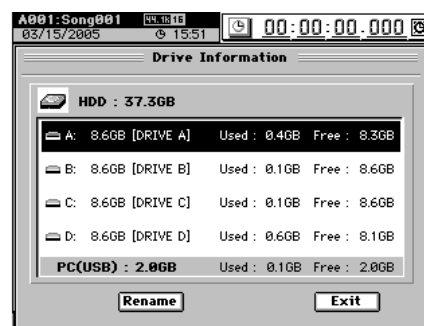
При смене размера диска, все данные диска PC и дисков песен будут уничтожены.

По окончании операции, дисплей отобразит "Completed"; нажмите ОК для возврата на страницу "DiskUtility".

Переименование диска песен

Также можно переименовать диск песен в диалоговом окне Select Drive, отображающимся после нажатия сенсора Drive на страницах меню "Select Song" или "Album CD Project".

- 1) Нажмите SYSTEM/MIDI для перехода на страницу меню "DiskUtility".
- 2) Нажмите Drive Info для отображения окна Drive Information.
Для каждого диска в окне отображается общая емкость, имя диска, используемая и свободная области.
- 3) Для переименования диска, выберите его в списке, нажмите сенсор Rename и введите новое имя в окне Rename.



Проверка хард-диска

Данная операция проводится при частом возникновении в процессе работы сообщений “Disk too busy”.

Проверить PC-диск невозможно.

- 1) Нажмите SYSTEM/MIDI для перехода на страницу меню “DiskUtility” и нажмите Check Drive для отображения окна Check Drive.
- 2) Нажмите одно из полей списка Area для проверки.

Current Song

Проверка области текущей песни.

Unused

Проверка первых 2 Гб неиспользуемой области.

Current Partition

Проверка области текущей партиции.

All Partitions

Проверка всех партиций.



- 3) Выполните операцию.

- Нажмите сенсор Yes (или кнопку YES).
- Для прерывания операции нажмите сенсор Cancel (или кнопку NO).
- Когда операция закончится, дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор OK (или кнопку YES).

При возникновении сообщений, типа “Repaired successfully.”, Drive Error occurred.” или “Repaired, but some audio data was lost.”, обратитесь в раздел “Сообщения”.

Форматирование диска

Данная операция проводится при частом возникновении в процессе работы сообщений “Drive Error occurred” или для полного уничтожения всех данных на диске. Вы может форматировать диск песен и PC-диск вместе или по отдельности.

При форматировании диска, все данные выбранного диска будут уничтожены.

При отключении питания в процессе форматирования внутреннего диска, D3200 может некорректно выполнить данную функцию. Если это случилось, обратитесь к дилеру.

- 1) Нажмите SYSTEM/MIDI для перехода на страницу меню “DiskUtility” и нажмите Format для отображения окна Format.
- 2) Нажмите “Drive” для выбора диска.

A...D: Отдельный диск песен.

PC: PC-диск.

A-D: Все диски песен.

ALL: Весь хард-диск.

- 3) Определите режим форматирования.



Quick: Используется для стирания данных диска. Операция занимает малое время. ALL -> ~ 7 секунд: 40 Гб

Full: Используется при частом появлении сообщений “Drive Error occurred” или сообщении об ошибке после проверки диска. Операция занимает длительное время. ALL -> ~ 7 часов: 40 Гб

- 4) Нажмите сенсор Yes (или кнопку YES). Дисплей отобразит “Are You Sure?”. Нажмите сенсор Yes (или кнопку YES).
- Для отказа нажмите сенсор No (или кнопку NO).
 - Форматирование стирает все данные на выбранном диске.
 - Когда операция закончится, дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор OK (или кнопку YES).

Если диск песен содержит защищенные песни, отобразится диалоговое окно с предупреждением.

Загрузка системы

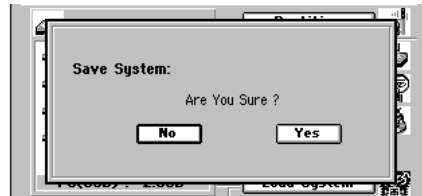
Обновляет операционную систему D3200 (См. “Обновление системы”).

Создание аварийного системного CD

Система D3200 хранится на хард-диске. При запуске, система загружается в системную область, а затем начинает функционировать. При сбое хард-диска, возможна недоступность системы при запуске. Для защиты от такой ситуации рекомендуется создавать аварийный загрузочный CD.

- 1) Нажмите SYSTEM/MIDI для перехода на страницу меню “DiskUtility” и нажмите Save System для отображения окна Save System.
- 2) Вложите чистый диск в привод CD-R/RW.

Необходимо использование именно чистого диска, не содержащего данные.



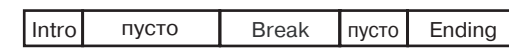
- 3) Нажмите сенсор Yes (или кнопку YES). Для отказа нажмите сенсор No (или кнопку NO).
- 4) Когда операция закончится, дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор ОК (или кнопку YES).

Оптимизация дискового пространства

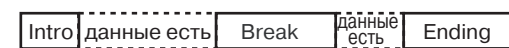
Например, вы имеете записанную песню со следующей структурой.



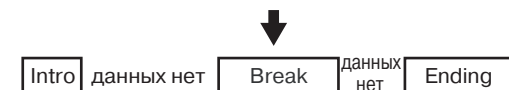
Пример 1: Вы начали запись на дорожку 1 с начала произведения и записали в первый дубль только Intro, Break и Ending.



В этом случае, в секциях A, B и Solo записана тишина (то есть, уровень шумов), которая просто занимает дисковое пространство. Если вы решите оставить только используемые аудиоданные (Intro, Break и Ending) и освободить остальное пространство, выполните команду Erase Silence на дорожке 1 между началом и окончанием произведения. Это создаст аудиоданные только в используемых областях, и дисковое пространство будут занимать только области Intro, Solo и Ending.



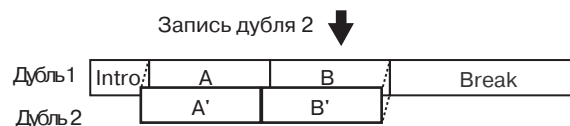
IN “OptimizeTrack” OUT



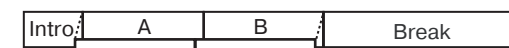
Пример 2: Вы начали запись на дорожку 1 с начала произведения и воспроизводите Intro, A, B и Break в качестве первого дубля. Затем Вы записываете A' и B' в качестве второго дубля.



В этом случае, данные A и B (дубль 1) наслаиваются на данные A' и B' дорожки 1 и воспринимаются одними аудиоданными с Intro и Break, создавая список отмен Undo. Это означает, что дисковое пространство занято данными Intro, A+A', B+B' и Break.



Если Вы решите освободить дисковое пространство стиранием данных A и B первого дубля, выполните команду Optimize Track на дорожке 1 между началом и окончанием произведения. Это создаст аудиоданные, состоящие только из Intro дубля 1, A' дубля 2, B' дубля 2 и Break дубля 1. Области A и B дубля 1 перестанут занимать дисковое пространство.



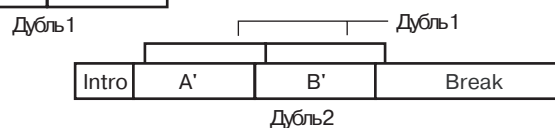
IN “OptimizeTrack” OUT



Пример 3: Вы записали A и B на дорожку 1 за первый дубль. Затем Вы переписываете Intro, A', B' и Break в качестве второго дубля.



В этом случае, данные дубля 1 для A и B наслаиваются на данные A' and B' дорожки 1. Однако, по окончании дубля 2, аудиоданные дубля 1 вообще не используются, поэтому операция оптимизации не обязательна.



Удаление данных Undo

Даже если вы эффективно используете дисковое пространство в выше приведенных ситуациях (примеры 1, 2, 3), старые данные остаются на диске для поддержания функции Undo. Для стирания таких данных нажмите сенсор Clear на странице меню “Undo/Redo” или перезагрузите D3200. При этом все данные Undo будут уничтожены, что освободит дисковое пространство.

Совместный доступ к аудиоданным

Если перед выполнением операции Optimize Track, аудиоданные используются в других дорожках (включая виртуальные дорожки) или другими произведениями того же диска, старые данные не стираются. Это даже может привести к дополнительным затратам дискового пространства, чем до выполнения команды Optimize Track.

PC-диск

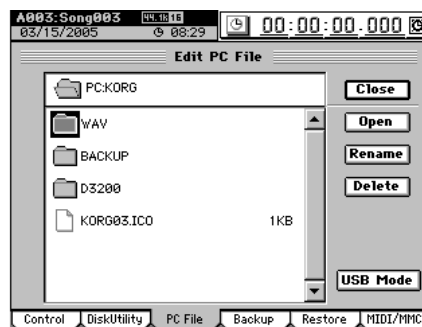
Вы можете выбрать размер диска PC (USB) в 2, 4 или 8 Гб. Вы можете использовать страницу меню SYSTEM/MIDI, “PC File” для проверки, переименования или удаления файлов PC-диска. PC-диск содержит следующие директории с соответствующими файлами.

- **BACKUP:** файлы архивов;
- **WAV:** аудиофайлы формата WAV;
- **D3200:** системные файлы для обновления системы.

Операции с файлами

Вы можете осуществлять проверку, переименование или удаление файлов PC-диска.

- 1) Нажмите SYSTEM/MIDI для перехода на страницу меню “PC File”.
Для перехода в директорию низшего уровня нажмите Open.
Для возврата в директорию высшего уровня нажмите Close.
- 2) Для переименования файла, выберите его, нажмите Rename и переименуйте файл.
- 3) Для удаления файла, выберите его и нажмите Delete.
 - Дисплей отобразит “Are You Sure?”. Нажмите сенсор Yes (или кнопку YES).
 - Для отказа нажмите сенсор No (или кнопку NO).
 - Когда операция закончится, дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор OK (или кнопку YES).



USB

USB (Universal Serial Bus) является интерфейсом передачи данных между компьютером и периферийными устройствами.

К D3200 не могут быть подключены периферийные устройства USB, типа хард-дисков или приводов CD-R/RW.

D3200 имеет разъем USB для связи и обмена данными с компьютером с помощью области встроенного хард-диска D3200, называемой PC-диск.

Обмен данными с компьютером

Хард-диск D3200 может форматироваться только из D3200, а не из компьютера.

Пользователи Windows (Windows Me/2000 и старше)

Для работы D3200 под управлением Windows 98 необходимо установить драйвер устройства. За информацией обращайтесь на сайт www.korg.com.

Состояние экрана компьютера зависит от операционной системы, в данном примере установлена Windows XP.

- 1) Перед коммутацией включите компьютер и запустите операционную систему. Подключите USB-кабелем компьютер к разъему USB на D3200. Правильно ориентируйте разъем и вводите его на полную глубину.
- 2) Нажмите кнопку SYSTEM/MIDI для перехода на страницу “PC File”.



3) Нажмите сенсор “USB Mode” для отображения окна USB Slave Mode.

Не отключайте USB-кабель и питание компьютера при отображении данного экрана.

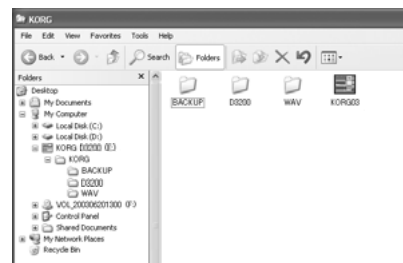
3) На компьютере отобразится привод “KORG D3200”.

При первом подключении D3200 к компьютеру установится драйвер устройства.

4) В приводе “KORG D3200” отображается содержимое PC-диска D3200.

5) Скопируйте необходимые данные с него в компьютер или наоборот.

6) Отключите D3200 от компьютера. Щелкните левой кнопкой мыши иконку, отображенную в правой части панели задач. В выпадающем меню выберите “Safely remove USB Mass Storage Device”. Нажмите Exit на странице “USB Slave Mode”. После этого раскоммутируйте USB-кабель.



В Windows Me “USB Mass Storage Device” отображается как “USB disk”.

Пользователи Macintosh (Mac OS9.0.4 и старше)

1) Подключите USB-кабелем компьютер к разъему USB на D3200. Правильно ориентируйте разъем и вводите его на полную глубину.

2) Нажмите кнопку SYSTEM/MIDI для перехода на страницу меню “DiskUtility”.

3) Нажмите сенсор “USB Mode” для отображения окна USB Slave Mode.

Не отключайте USB-кабель и питание компьютера при отображении данного экрана.

4) На рабочем столе компьютера отобразится привод “KORG D3200”. В нем отображается содержимое PC-диска D3200. Скопируйте необходимые данные с него в компьютер или наоборот.

При первом подключении D3200 к компьютеру установится драйвер устройства.

5) Отключите D3200 от компьютера. Переместите подключенный привод в корзину или в меню команд “File” выберите “Put Away”. На странице “USB Slave Mode” нажмите сенсор Exit. После этого раскоммутируйте USB-кабель.

MIDI

MIDI (Musical Instrument Digital Interface, цифровой интерфейс музыкальных инструментов) – стандартизированная система правил, определяющих протоколы обмена управляющей и другой информацией между электронными музыкальными инструментами, компьютерами и другим оборудованием.

MIDI-коммутация

Для коммутации используются специальные MIDI-кабели, которые коммутируются с MIDI-портами внешнего оборудования и D3200. Имеются два типа MIDI-разъемов.

Вход MIDI IN: Данный разъем используется для приема MIDI-данных от внешних MIDI-устройств. MIDI-кабель соединяет это гнездо с выходом MIDI OUT внешнего оборудования.

Выход MIDI OUT: Данный разъем используется для передачи MIDI-данных на внешние MIDI-устройства. MIDI-кабель соединяет это гнездо со входом MIDI IN внешнего оборудования.

MIDI-сообщения устройства D3200

Note, aftertouch, velocity, pitch bend: Эти данные используются для управления эффектами D3200.

Program change: Эти данные используются для переключения сцен D3200.

Control change: Эти данные используются для управления параметрами микшера и эффектов D3200.

MMC (MIDI Machine Control): Команды MMC используются для управления внешними MIDI-устройствами или для управления D3200 от внешних MIDI-устройств.

MTC (MIDI тайм-код): Команды MTC используются для синхронизации D3200 с внешними MIDI-устройствами.

MIDI Clock: D3200 может передавать MIDI Clock, а также принимать MIDI Clock при выборе MIDI Clock для трека темпа и записи трека темпа.

Использование MIDI

MIDI-канал

D3200 и подключенное MIDI-устройство должны быть настроены на один MIDI-канал. Имеются шестнадцать MIDI-каналов: 1–16.

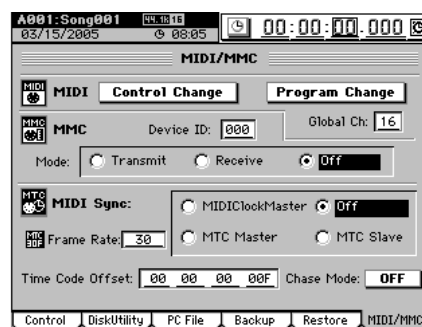
Управление D3200 от MIDI-секвенсера

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

- 1) Используйте MIDI-кабель для подключения разъема MIDI OUT MIDI-секвенсера к разъему MIDI IN на D3200.
- 2) Произведите установки в MIDI-секвенсере, позволяющие передавать MMC для управления внешним устройством. (См. Руководство пользователя секвенсера.)
- 3) Нажмите SYSTEM/MIDI для перехода на страницу меню “MIDI/MMC”, установите параметр “MMC Mode” в “Receive”, а “MIDI Sync” в “MTC Master”.
- 4) Установите “Device ID” в соответствии со значением параметра “MMC device ID” MIDI-секвенсера. (См. Руководство пользователя секвенсера.)

Если оставить “Device ID” в 127, команды MMC будут выполняться с любым устройством.

- 5) Когда вы будете выполнять операции стоп/воспроизведение/запись/переход в точку локации в MIDI-секвенсере, D3200 будет соответственно управляться.



Синхронизация двух устройств D3200

При синхронизации двух устройств D3200 одно из них является ведущим, другое – ведомым.

- 1) Используйте MIDI-кабель для подключения разъема MIDI OUT ведущего устройства к разъему MIDI IN ведомого.

- 2) Установки ведущего устройства D3200.

На странице меню SYSTEM/MIDI, “MIDI/MMC” установите “MIDI Sync” в “MTC Master”. На странице меню “MMC Mode” установите “MMC” в “Receive”. В данном примере, установите “Device ID” в “10”.

- 3) Установки ведомого устройства D3200.

На странице меню SYSTEM/MIDI, “MIDI/MMC” установите “MIDI Sync” в “MTC Slave”. На странице меню “MMC Mode” установите “MMC Mode” в “Transmit”. В данном примере, установите “Device ID” в “10” (аналогично ведущему). Если вы не нуждаетесь в приеме данных управления микшером, можете отключить передачу ведущего D3200, или прием ведомого D3200.

- 4) Нажмите кнопку PLAY на ведомом D3200 для перевода его в режим готовности к воспроизведению.

Нажмите кнопку PLAY на ведущем D3200.

Когда ведомый D3200 принимает тайм-код и синхронизируется с ведущим устройством, начинается воспроизведение.

Для установки синхронизации требуется несколько секунд.

D3200 поддерживает различные частоты кадров, поэтому данный параметр должен иметь одинаковое значение у ведущего и ведомого прибора.

Использование MIDI для управления микшером

Запись установок микшера D3200

- 1) Используйте MIDI-кабель для подключения разъема MIDI OUT на D3200 к разъему MIDI IN внешнего MIDI-секвенсера.
- 2) Произведите установки синхронизации D3200 и внешнего MIDI-секвенсера. На странице меню SYSTEM/MIDI, “MIDI/MMC” установите “MIDI Sync” в “MIDIClockMaster” или “MTC Master”.
- 3) Включите передачу сообщений Control Change с D3200.

- На странице “MIDI” включите “Control Change”.
 - Для передачи сообщений смены сцен и параметров микшера, на странице SCENE “Automation” включите “Automation”. На странице SYSTEM/MIDI, “MIDI/MMC” включите “MIDI” параметр “Program Change”.
- 4) Переведите внешний MIDI-секвенсер в режим готовности к записи. Данные управления микшером D3200 передаются по MIDI-каналам 1–16, соответственно дорожкам 1–16. Произведите установки во внешнем MIDI-секвенсере для записи всех MIDI-каналов 1–16.
 - 5) Начните запись. Нажмите кнопку PLAY на D3200 для начала воспроизведения, и внешний MIDI-секвенсер начнет синхронную запись. При этом, изменения параметров микшера D3200 (фейдеров, панорам, эквалайзеров, и т. д.) будут записываться во внешний MIDI-секвенсер в виде сообщений Control Change.
 - 6) Остановите D3200. Когда вы нажмете кнопку STOP на D3200, запись внешнего MIDI-секвенсера также прекратится. Все изменения параметров микшера D3200 будут записаны во внешний MIDI-секвенсер.

Управление микшером D3200

- 1) Используйте MIDI-кабель для подключения разъема MIDI IN на D3200 к разъему MIDI OUT внешнего MIDI-секвенсера.
- 2) Произведите установки синхронизации D3200 и внешнего MIDI-секвенсера. На странице меню SYSTEM/MIDI, “MIDI/MMC” установите “MIDI Sync” в “MTC Master”.
- 3) Включите прием сообщений Control Change в D3200.
 - На странице SYSTEM/MIDI, “MIDI/MMC” включите “MIDI” параметр “Control Change”.
 - На странице SCENE “Automation” отключите “Automation”.
- 4) Нажмите кнопку PLAY на D3200. Внешний MIDI-секвенсер начнет синхронное воспроизведение. Ранее записанные данные управления микшером начнут передаваться с MIDI-секвенсера, и параметры микшера D3200 начнут соответственно изменяться.

Обновление и восстановление системы

Загрузка операционной системы

Наиболее простым способом является загрузка файла с сайта Korg (www.korg.com).

При загрузке с CD-ROM/R/RW используйте диск с системным файлом.

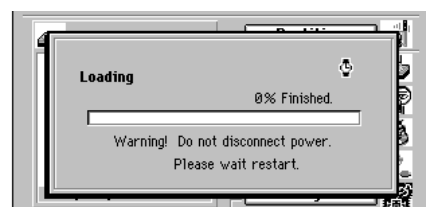
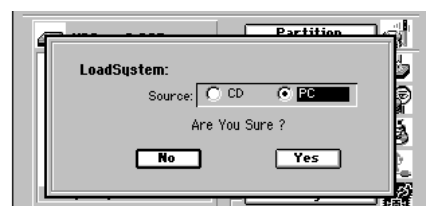
При загрузке через USB подключите USB-кабель к компьютеру и скопируйте системный файл в корневой каталог D3200 PC-диска.

Обновление системы

- 1) Нажмите SYSTEM/MIDI для перехода на страницу меню “DiskUtility”
- 2) Нажмите сенсор Load System для отображения окна Load System. В нем нажмите “CD” для загрузки с CD-ROM/R/RW или “PC” для загрузки с PC-диска.
- 3) Нажмите сенсор Yes (или кнопку YES) для начала загрузки.

Если во время загрузки системы отключается питание, D3200 может выйти из строя. В этом случае обратитесь к дилеру.

- 4) По окончании загрузки, D3200 автоматически перезагрузится. При ошибке, D3200 отобразит соответствующее сообщение (См. “Сообщения”).



Восстановление системы

При сбое системы при загрузке, можно ее восстановить с созданного аварийного CD.

Сохранение несистемных данных при восстановлении

- 1) Удерживая нажатыми кнопки PAN и LOC 2, включите питание. Отобразится сообщение “System Recovery. Insert System Disk. Wait CD Mount.”.

2) Вложите аварийный CD в привод CD-R/RW.

После этого, не извлекайте CD до окончания процедуры.

3) Дисплей отобразит “CD Read OK.”, и автоматически начнется процедура восстановления.

4) По окончании восстановления, дисплей отобразит “Completed”.

5) Нажмите сенсор ОК (или кнопку YES). Отобразится стартовый экран, и D3200 автоматически перезагрузится.

После перезагрузки D3200, извлеките аварийный CD из привода CD-R/RW.

Отображение сообщения об ошибке при восстановлении

Следующая процедура переписывает системную область хард-диска. При этом все данные диска будут уничтожены. Если этот способ не приведет к положительному результату, инициализируйте весь хард-диск.

1) Отключите питание прибора для перевода его в режим ожидания.

2) Удерживая нажатыми кнопки PAN и LOC 3, включите питание.

Отобразится сообщение “System Recovery. Insert System Disk. Wait CD Mount.”.

3) Дисплей отобразит “CD Read OK.”, затем “Testing Hard Disk...”, и начнется форматирование диска.

4) По окончании восстановления, дисплей отобразит “Completed”.

5) Нажмите сенсор ОК (или кнопку YES). Отобразится стартовый экран, и D3200 автоматически перезагрузится.

После перезагрузки D3200, извлеките аварийный CD из привода CD-R/RW.

Если систему восстановить не удастся, обратитесь к дилеру Korg.

Калибровка указателя ClickPoint

При нарушениях работы указателя, необходимо произвести его калибровку.

1) На странице SYSTEM/MIDI, “Control” нажмите сенсор Calibration. Отобразится окно ClickPoint Calibration.

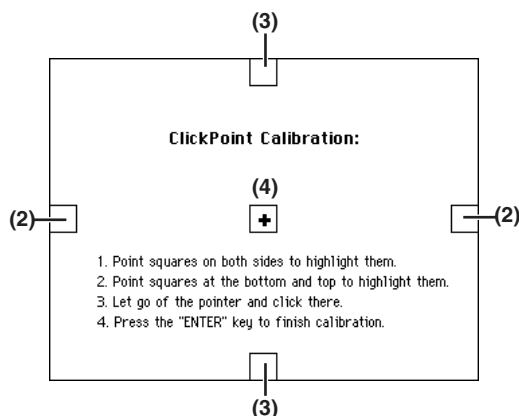
2) Переместите указатель ClickPoint влево и вправо, чтобы квадратики в левой и правой части дисплея подсветились.

3) Переместите указатель ClickPoint вверх и вниз, чтобы квадратики в верхней и нижней части дисплея подсветились.

4) Нажмите неподвижный джойстик (в центральном положении), чтобы квадратики подсветились.

5) Нажмите кнопку ENTER.

Калибровка будет закончена и прибор вернется на страницу “Control”.



Обзор прибора

Счетчик

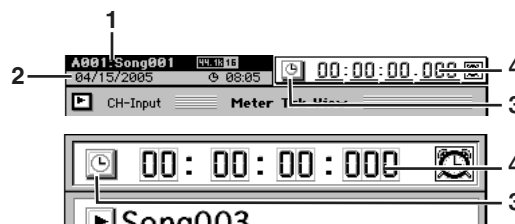
Дисплей счетчика

Нажмите сенсор счетчика и выберите тип дисплея в диалоговом окне Time Disp Type.

1. Отображает имя диска песен, песни, частоту дискретизации и разрешение.
2. Отображает дату, оставшееся время записи, сцену, метку и карту темпа.

Если в окне Time Disp Type сенсорами выбора установлено Date Time, и календарь не установлен, индикация будет иметь серый цвет.

3. Сенсор счетчика
4. Отображает текущую временную позицию рекордера.



Time Disp Type

1. Переключение формата измерений дисплея счетчика

Время ___:___:___ (HMSm)

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

* Максимальное значение 23:59:59.999

Кадры ___:___:___F (HMSF)

Текущая позиция отображается в качестве абсолютного времени и кадров от начала песни. Слева направо – Часы: Минуты: Секунды. Кадры.

* Максимальное значение 23:59:59.29F (при 30 кадрах/секунду)

Такты __:___ (MBT)

Текущая позиция отображается в тактах от начала песни. Слева направо – Такты: Доли. Тики (1/96 доли).

* Максимальное значение 99999:03.095 (для размера 4/4)



2. Сенсоры информационного дисплея

Date Time:

Календарь — текущие год/месяц/дата и время (часы и минуты). Если календарь не установлен, индикация будет иметь серый цвет.

Free Time:

Оставшееся время, доступное для записи на текущем диске. Слева направо – часы, минуты и секунды.

Scene:

Имя текущей сцены и ее позиция.

Mark:

Имя текущей метки и ее позиция.

PatternMap:

Текущий паттерн ударных.

3. Date/Time

Здесь устанавливаются дата и время внутренних часов D3200.

При нажатии данного сенсора отображается диалоговое окно Calendar. Для установки новых даты и времени нажмите сенсор Yes, для отмены нажмите сенсор No.

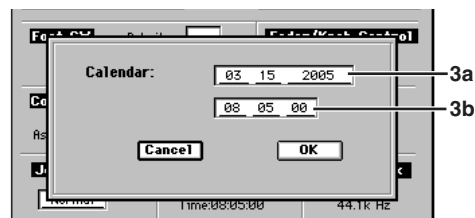
3a. Date

Отображает (и позволяет установить) текущую дату в виде “Месяц:Число:Год (4 цифры)”.

3b. Time

Отображает (и позволяет установить) текущее время (24-часовая шкала) в виде “Часы:Минуты:Секунды”.

При отключении прибора и его переходе в режим ожидания, дата и время сохраняются. Однако, при полном отключении питания, они сбрасываются.



Переименование

Редакция имени

При отображении сенсора Rename на странице установки параметров (типа Song, Track, Effect, Scene), его нажатие дает возможность редакции имени. Также можно воспользоваться библиотекой имен. Подсветите имя для редакции и нажмите сенсор Rename. Откроется диалоговое окно Rename для редакции имени. Допустимо до 16 символов имени. Существуют ограничения на имя файла при архивировании и восстановлении.

“<” “>”: Перемещают курсор по названию.

“Space”: Выбор пробела.

“Стрелка вверх”: Смена регистра.

“Delete”: Удаляет символ под курсором.

“Insert”: Вставка пробела с перемещением последующих символов назад.

“ClearAll”: Стирает все название.

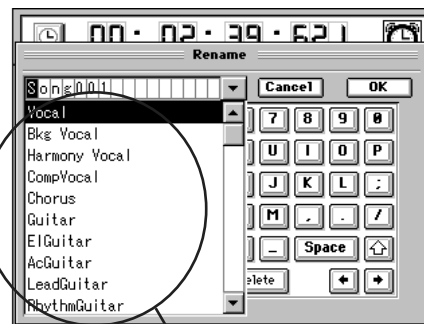
OK: Завершает ввод.

Cancel: Отменяет ввод.

“A...@...”: Выбор буквы или символа.

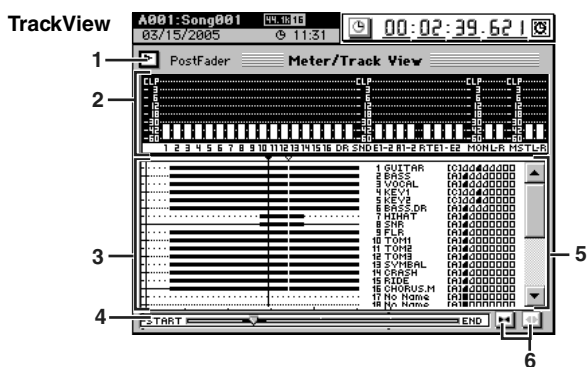
Использование библиотеки имен

При нажатии сенсора списка, отобразится библиотека имен. Сенсорами скроллинга выберите имя и нажмите на него для перемещения в поле редакции.



1. Измеритель

Meter/Track View



1a. Select Level Meter Position

[CH-Input, PreFader, PostFader]

Ch-Input: Отображает входной уровень каждого канала микшера.

Для дорожек 1-16 или 17-32 и различных линейных сигналов здесь отображаются аудиособытия треков, локации (IN, OUT, TO, END), измерители уровня (режим “Meter/Track Type”), фейдеры и панорамы (режим “Fader View”), а также измерители уровня треков 1-32 and (режим “AllMeterView”).

1. Выбор отображаемого дисплея

Нажмите этот сенсор для доступа в диалоговое окно выбора Meter/Track Type. Нажмите сенсор ОК (или кнопку YES) для подтверждения выбора или нажмите сенсор Cancel (или кнопку NO) для отмены.

PreFader: Отображает пре-фейдерный уровень каждого канала микшера.

PostFader: Отображает пост-фейдерный уровень каждого канала микшера.

1b. Peak Hold Time [0...8s, ∞]

Выбор времени удержания пикового значения измерителя уровня.

0...8s: 0 – 8 секунд

∞: Индикатор пикового значения будет удерживаться постоянно и применяется для измерителей всех страниц.



1c. Select View

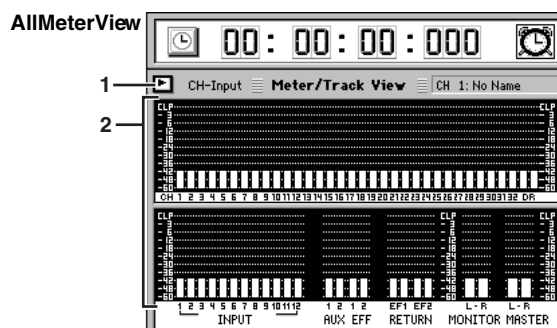
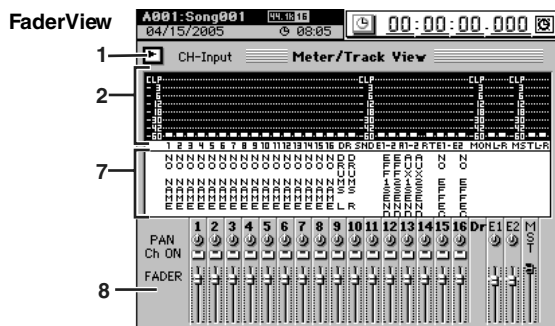
[TrackView, FaderView, AllMeterView]

Вид измерителя.

TrackView: Отображает измерители, аудиособытия и список виртуальных дорожек.

FaderView: Отображает измерители и фейдеры/панорамы/статус канала каждой дорожки.

AllMeterView: Отображает измерители всех каналов, входов 1-12, AUX, EFFECTR, RETURN, MONITOR и MASTER.



2. Измерители

Отображают уровни каналов, посылов, мониторинга и т.д.

3. Окно дорожек

Для каждой дорожки, участки с аудиоданными отображаются черной линией. Вертикальная линия отображает текущую позицию. Сверху отображаются точки локаций.

4. Окно локаций

Отображает всю песню от начала до конца и предоставляет относительную индикацию текущей позиции.

5. Окно статуса дорожек

Отображает имена дорожек и статус их виртуальных дорожек. Текущие виртуальные дорожки отображаются черными линиями.

6. Сенсоры масштаба

Выбор масштаба отображаемого региона.

7. Окно имени

Отображает имена дорожек и мастер-эффектов.

8. Окно Pan/Fader

Отображает и позволяет редактировать следующие параметры: фейдеры, CH ON, панораму, уровень возврата EFF 1/2, баланс возврата EFF 1/2.

2. Микшер

Здесь производятся установки секции микшера. При нажатии кнопки MIXER отобразится меню перехода MIXER. Нажмите сенсор меню, содержащего редактируемые параметры. Для возврата в меню перехода нажмите кнопку MIXER.

На этих страницах вы можете использовать кнопки SEND, EQ и PAN, расположенные слева от регуляторов управления для доступа к страницам SEND, EQ и PAN.

a. CH INPUT/SubMixer

Открывает страницу CH INPUT/SubMixer.

b. PAIR/GROUP

Открывает страницу PAIR/GROUP.

c. FADER/PAN/AUTOMATION

Открывает страницу FADER/PAN/AUTOMATION.

d. EQ/ATT/PHASE

Открывает страницу EQ/ATT/PHASE.

e. SEND (EFF/AUX/REC)

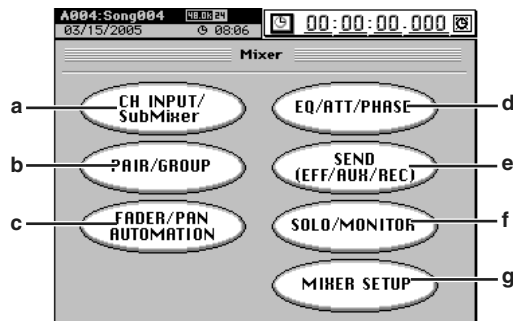
Открывает страницу SEND (EFF/AUX/REC).

f. SOLO/MONITOR

Открывает страницу SOLO/MONITOR.

g. MIXER SETUP

Открывает страницу MIXER SETUP.



2a. CH INPUT/SubMixer

2a-1. Channel Assign

Выбор входов для каналов микшера 1–32.

При выборе цифрового входа S/P DIF в отсутствии синхронизации может наблюдаться шум. Перед этими установками закройте фейдеры или громкость системы мониторинга.

1. CH1...32 [1...12, S/P DIF L, R, Rhythm L, R]

Количество доступных каналов зависит от частоты дискретизации и разрешения песни.

Выберите иконки каналов "CH1"–"CH32", затем выберите источники входов каждого канала.

Если статус канала установлен в запись (REC), иконка подсветится.

INPUT 1...12

Ко входу канала подключен аналоговый выход инструмента, скоммутированный с разъемами INPUT 1/GUITAR IN — INPUT 12.

S/F DIF L, R:

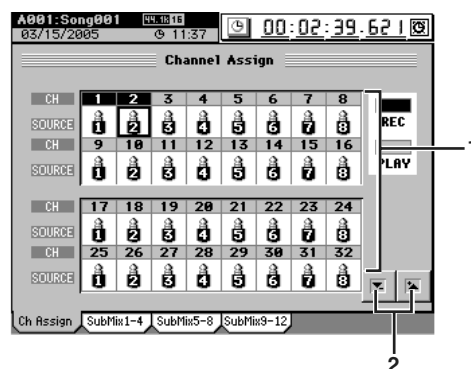
Ко входу канала подключен цифровой выход (например, DAT), скоммутированный с разъемом S/P DIF IN.

Drums L, R

Ко входу канала подключен паттерн, выбранный для "Session Drums". Если в "Drums Track Mixer" параметр "Assign" установлен в "CH Input", и включен сенсор Click Monitor, вы сможете производить запись при прослушивании ритма.

2. Кнопки -/+

Сенсоры выбора входа для перемещения вверх/вниз.



2a-2. Sub Mixer 1-4

Данные установки необходимы при использовании входов в качестве “дополнительных входов” для подключения возвратов с внешних эффектов на разъемы INPUT 1/GUITAR IN – INPUT 4 или для микширования их входных сигналов с дорожками воспроизведения.

После создания песни в D3200 вы можете синхронизировать секвенсер с D3200 и использовать дополнительные входы для микширования звуков синтезатора с дорожками воспроизведения D3200. Сигналы с данных входов поступают на мастер-шину.

Для подачи сигналов на внешние эффекты используйте разъем AUX.



1. HIGH.G

[–15 dB...+15 dB]

Установка усиления высоких частот.

2. HIGH.Fc

[21 Hz...20.1 kHz]

Установка частоты среза для полочного эквалайзера высоких частот.

3. LOW.G

[–15 dB...+15 dB]

Установка усиления низких частот.

4. LOW.Fc

[21 Hz...20.1 kHz]

Установка частоты среза для полочного эквалайзера низких частот.

5. PAN

[L63...C...R63]

Регулирует панораму с которой сигнал дополнительного входа направляется на мастер-шину.

6. ON

[ON, OFF]

Дополнительный вход будет (ON) или не будет (OFF) направлен на мастер-шину.

7. Level

[0...100]

Регулирует уровень с которой сигнал дополнительного входа направляется на мастер-шину.

8. Измеритель

Отображает уровень мастер-шины.

2a-3. Sub Mixer 5-8

Данные установки необходимы при использовании входов в качестве “дополнительных входов” для подключения возвратов с внешних эффектов на разъемы INPUT 5 – INPUT 8 или для микширования их входных сигналов с дорожками воспроизведения.

Параметры аналогичны “2a-2. Sub Mixer 1-4”.

2a-4. Sub Mixer 9-12

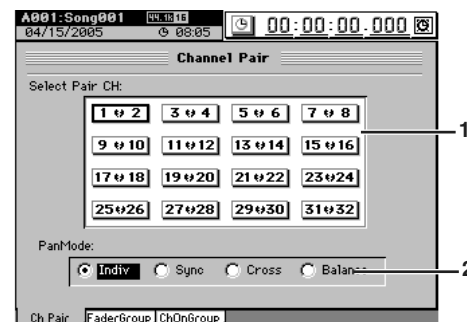
Данные установки необходимы при использовании входов в качестве “дополнительных входов” для подключения возвратов с внешних эффектов на разъемы INPUT 9 – INPUT 12 или для микширования их входных сигналов с дорожками воспроизведения.

Параметры аналогичны “2a-2. Sub Mixer 1-4”.

2b. PAIR/GROUP

2b-1. Channel Pair

Включает парное управление параметрами соседних каналов микшера: Fader, Pan, CH ON, PlayEQ, RecEQ, RecSend, Eff1/2 Send, Aux1/2 Send, ATT, REC/PLAY, Group.



1. Select Pair Ch

[1 * 2...31 * 32]

Нажмите сенсоры 1 * 2–31 * 32 для устанавливаемых в пару каналов (для них отображается символ “♥”).

2. PanMode

[Indiv, Sync, Cross, Balance]

Выбор режима панорамирования.

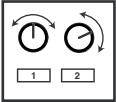
Indiv: Панорама каналов регулируется независимо.

Sync: Панорама каналов имеет одинаковое значение.

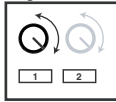
Cross: Панорамы каналов противоположны.

Balance: Регулятор панорамы функционирует в качестве баланса каналов.

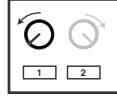
Indiv



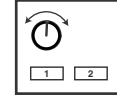
Sync



Cross



Balance



2b-2. Fader Group

При операциях с одним фейдером группы, остальные фейдеры группы перемещаются соответственно, сохраняя общий баланс объединенных каналов. Доступны 4 группы, от А до D.

Каждый канал может назначаться только в одну из этих групп.

1. Кнопки групп

[A, B, C, D]

Выбирают группу для каждого канала. Для назначения канала в группу, нажмите соответствующую кнопку (она подсветится).

2. Кнопки включения групп

[A, B, C, D]

Включают группы. При их нажатии, уровни фейдеров изменяются синхронно.

При нажатии кнопки группы для добавления канала в существующую, уровень канала будет установлен соответственно балансу группы.



2b-3. Channel On Group

Если включить кнопку CH ON канала, назначенного в группу Channel On, другие назначенные в нее каналы также включатся. Доступны 4 группы Channel On: от E до H. Каждый канал может быть назначен только в одну группу Channel On.

1. Кнопки групп

[E, F, G, H]

Выбирают группу CH ON для каждого канала. Для назначения канала в группу, нажмите соответствующую кнопку (она подсветится).

2. Кнопки включения групп

[E, F, G, H]

Включают группы CH ON. При их нажатии, фейдеры начинают синхронно перемещаться.

При нажатии кнопки группы для добавления канала в существующую, состояние канала будет установлено соответственно состоянию группы.



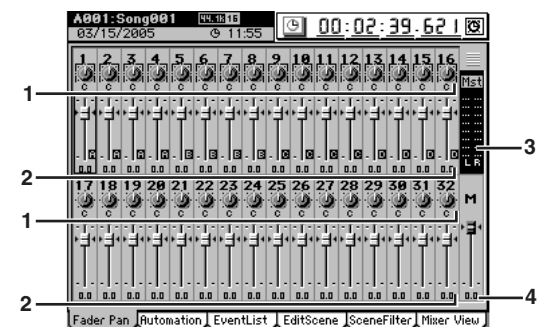
2c. FADER/PAN/AUTOMATION

2c-1. Fader Pan

1. Панорамы каналов

[L63...C...R63]

Отображает текущие установки панорам каналов. Значение указано под иконкой. Используйте кнопки 1-16 или 17-32 для переключения групп каналов и матрицей регуляторов установите панорамы для каждой группы из 16 каналов.



2. Фейдеры каналов

[−∞...+6]

Отображает текущие установки канальных фейдеров. Значение указано под иконкой.

Используйте кнопки 1-16 или 17-32 для переключения групп каналов и используйте 16 фейдеров для установки значений.

3. Измеритель уровня

Отображает выходной уровень мастер-шины L/R.

4. Master fader

[−∞...+0]

Отображает установку мастер-фейдера. Значение указано под иконкой.

2c-2. Automation

Автоматизация позволяет записывать изменения установок микшера в реальном времени в процессе записи/воспроизведения. Записанные события будут автоматически изменять установки микшера при записи/воспроизведении.

1. Кнопки записи каналов

[O, >]

Служат для выбора каналов для записи автоматизации. События будут записываться для каждого канала, сенсор которого индицирует “O”.



2. Кнопки записи параметров

[Fader, Pan, CH ON, Send, Expression]

Служат для выбора параметров для записи автоматизации. Возможна одновременная запись только одного параметра, устанавливаемого сенсорами выбора.

При выборе *Send*, автоматизация будет записываться для посылов с светящимися индикаторами *Send* (*EFF1*, *EFF2*, *AUX1*, *AUX2*). Однако, “6. Снимок” будет записывать все параметры *Send*.

При выборе *Expression*, нажмите кнопку *O* (*Rec*) перед стартом записи.

3. Master Fader

[O, >]

При выборе в качестве параметра “Fader” и для записи операций с мастер-фейдером, нажмите это сенсор для отображения им “O”.

4. Automation

Включение/отключение записи/воспроизведения автоматизации.

OFF: Запись/воспроизведение автоматизации запрещены.

On (Play): Воспроизведение автоматизации разрешено. Индикатор Automation будет светиться.

В процессе записи/воспроизведения, каждое событие будет вызываться по достижении его времени записи, и установки микшера будут изменяться автоматически. Новые события автоматизации не записываются.

ON (Rec): Воспроизведение автоматизации и запись событий разрешены. Индикатор Automation будет светиться.

В процессе записи/воспроизведения, каждое событие будет вызываться по достижении его времени записи, и установки микшера будут изменяться автоматически. Также будут записываться новые события для каналов, кнопки которых установлены в “O” (Rec), согласно установкам диалогового окна Event Rec Mode. При останове рекордера, эта установка автоматически переключится в ON (Play).

Если автоматизация включена, и не одной сцены не сохранено, автоматически будет выбрана сцена по умолчанию. Для редакции параметров сцены, сохраните сцену.

5. Mode

При его нажатии отображается диалоговое окно Event Rec Mode, позволяющее выбрать способ записи. Для подтверждения нажмите ОК, для отмены — Cancel.



5a. Recording mode

Overwrite: Данные автоматизации переписываются с момента начала записи/воспроизведения песни до останова. При отсутствии событий записи все ранее записанные события стираются.

Punch Write: Записываются параметры между позициями In Time (начало записи) и Out Time (останов).

5b. In Time, Out Time

При выборе способа “Punch Write” и записи отличного от Fader параметра, эти установки определяют начало и конец записи.

6. Снимок

Нажатие данного сенсора сохраняет значения всех автоматизируемых параметров в виде одного события.

7. Undo

Нажатие данного сенсора возвращает записанную автоматизацию в предыдущее состояние. Если сенсор отображает Redo, его нажатие отменяет Undo.

Для детального изменения записанных событий используйте “2c-3. Event List”.

8. Свободная память событий

Индицирует объем свободной памяти для записи событий.

2c-3. Event List

Здесь можно просматривать и редактировать записанные события и сцены.

1. Set View

Нажатие данного сенсора открывает окно Set View. Нажмите OK для выбора или Cancel для отказа.

1a. Event View Source

Сенсоры выбора параметров, отображаемых в списке.

1b. Time Resolution/dot [0.05, 0.1, 0.2, 0.5, 1 sec]

Временной диапазон отображения списка событий, равен значению поля x 192.

2. Поле событий

Отображает выбранные в Set View события.

3. Список событий

Отображает выбранные в “9. Select List” события. Для редакции события, выберите его нажатием на экран.

4. Edit

Нажатие данного сенсора открывает окно Edit Event.

4a. Кнопка выбора события

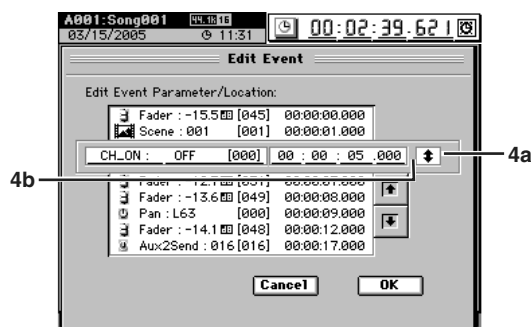
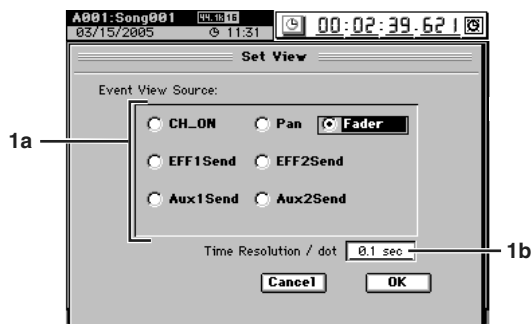
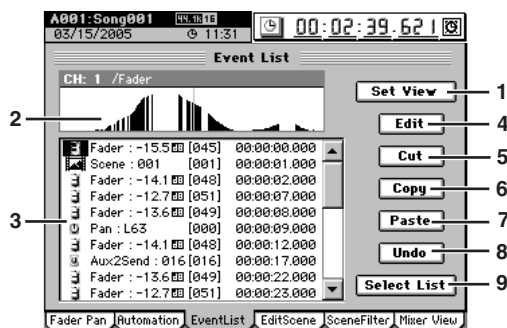
Служит для выбора редактируемого события. Нажмите сенсор и колесом (или кнопками +/-) сделайте выбор.

4b. Параметр/Значение [Значение MIDI]/Позиция

Выберите параметр или позицию для редакции и колесом (или кнопками +/-) отредактируйте их. У сцен можно редактировать только позицию. Значения не обновляются до нажатия сенсора ОК.

5. Cut

Нажатие данного сенсора открывает окно Cut Event. Выбранное событие вырезается (удаляется) из списка и временно сохраняется в буфере.



Для выполнения команды нажмите Yes, для отмены — No.

Для вырезания всех событий списка, нажмите Select All и выполните команду Cut.

6. Copy

Нажатие данного сенсора открывает окно Copy Event. Выбранное событие копируется и временно сохраняется в буфере.

Для выполнения команды нажмите Yes, для отмены — No.

Для копирования всех событий списка, нажмите Select All и выполните команду Copy.

7. Paste

Нажатие данного сенсора открывает окно Paste Event. Выбранное событие, временно хранящееся в буфере, вставляется после выбранного.

Для выполнения команды нажмите Yes, для отмены — No.

Если назначение для вставки имеет тот же тип, что и вырезанное или скопированное событие, оно переписывается. В противном случае, вставляемое событие добавляется в эту позицию.

При вставке нескольких событий (Select All), они переписывают существующие данные, начиная с выбранного назначения вставки. Однако переписываются только совпадающие типы событий.

8. Undo

Нажатие данного сенсора возвращает состояние до выполнения команд Cut, Copy или Paste. Это можно использовать только на одном уровне. Если сенсор отображает Redo, его нажатие отменяет Undo.

9. Select List

Нажатие данного сенсора открывает окно Select List. Здесь выбираются параметры и каналы, отображаемые в списке событий. Можно выбрать только один из каналов 1-32 и один параметр Master Fader или Expression.



2c-4. Edit Scene

Все установки микшера в необходимой временной позиции могут быть записаны в качестве сцены, которая используется для автоматической смены установок микшера в процессе воспроизведения (когда включен сенсор Automation). Сцены также могут использоваться в качестве общих установок, вызываемых по необходимости.

В каждой песне может содержаться до 100 сцен. В сцену могут быть записаны следующие установки.

Параметры каналов

CH ON, PlayEQ, АТТ, послылы, назначения разрывов, фейдеры, панорамы

Эффекты

Номера программ эффектов и регулировки Trim разрыв-, мастер- и общего эффектов.

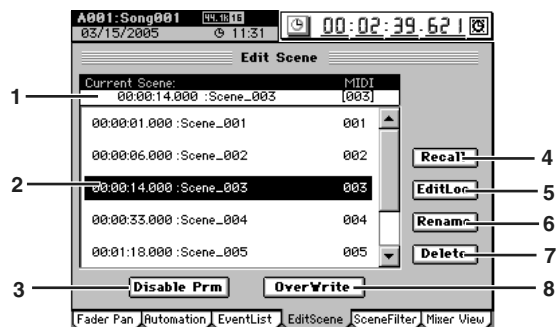
Возвраты эффектов, фейдер MASTER, уровни AUX, мастер-эквалайзер

1. Поле сцены

Отображает текущую сцену.

Если сцена не выбрана, выбирается сцена по умолчанию.

Выберите песню в списке сцен и нажмите сенсор Recall. Слева направо отображаются иконка редакции, позиция, имя сцены и номер программы MIDI. Иконка редакции отображается при модификации сцены и до нажатия сенсора OverWrite. При отключении питания до нажатия сенсора OverWrite, все изменения теряются и сцена возвращается в предыдущее состояние.



2. Список сцен

Отображает сохраненные сцены. Слева направо отображаются позиция, имя сцены, иконка перекрытия “☠” и номер программы MIDI. В одной позиции может находиться несколько сцен, но иконка перекрытия предупреждает о повышенном внимании при их вызове.

При включении Automation, сцены с перекрытием не воспроизводятся.

3. Disable Prm

Нажатие данного сенсора открывает окно Disable Param.

В нем осуществляется выбор параметров, включаемых в сцену при записи или вызове. Вы можете отфильтровать определенные установки микшера (параметры), и они не будут изменяться при записи или вызове сцен. Фильтры сохраняются, как часть сцены.

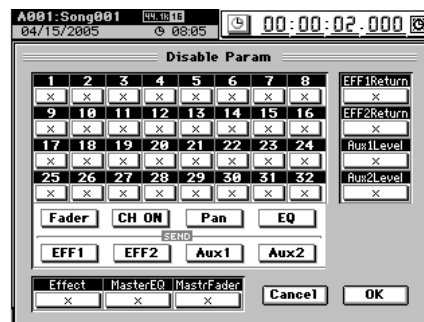
Для Fader, CH ON, Pan, EQ, посылов EFF 1/2 и Aux 1/2 необходимо выбрать каналы.

Если сенсор светится, фильтр выбранного параметра и канала включен.

Параметры EFF1/2 Return, Effect, Aux 1/2 Level, MasterEQ и MasterFader не зависят от каналов.

Фильтры Fader, CH ON, Pan, EQ, EFF1/2 и AUX1/2 действуют только в выбранных каналах.

Для включения/отключения параметров для всех сцен, используйте страницу “SceneFilter”.



4. Recall

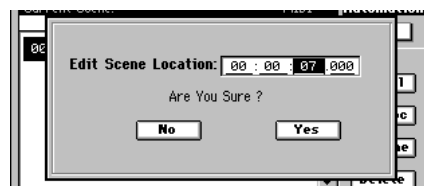
Вызов установок, записанных в сцену.

Если вы вызвали сцену и отредактировали установки, выбор Recall вызовет установки, предшествующие модификации (т. е. установки микшера, которые были записаны в сцену).

5. Edit Loc

Смена временной позиции сцены.

Используйте номер сцены для вызова сцены, нажмите сенсор EditLoc для доступа в диалоговое окно Edit Scene Location и смените временную позицию сцены.



Вы можете нажать единицу времени или использовать курсор для выбора, а затем колесо или кнопки +/- для смены времени. Нажмите сенсор Yes (или кнопку YES) для завершения или No (или кнопку NO) для отмены.

6. Rename

Переименование сцены.

Используйте список сцен для вызова сцены, нажмите сенсор Rename для доступа в диалоговое окно Rename и смените название. Название может состоять из 16 символов.

7. Delete

Удаление сцены.

Используйте список сцен для вызова сцены, нажмите сенсор Delete для доступа в диалоговое окно Delete Scene.

Включением сенсора Select All можно удалить все сцены. Нажмите сенсор Yes (или кнопку YES) для завершения или No (или кнопку NO) для отмены.

Для данной операции функция Undo недоступна.

8. OverWrite

Переписывает текущие установки микшера под текущим номером сцены. Используйте эту команду для частичной редакции сцены или для замещения другой сцены.

2c-5. Scene Filter

Данные установки определяют параметры, модифицирующиеся при вызове сцен. Они действуют на все сцены песни.

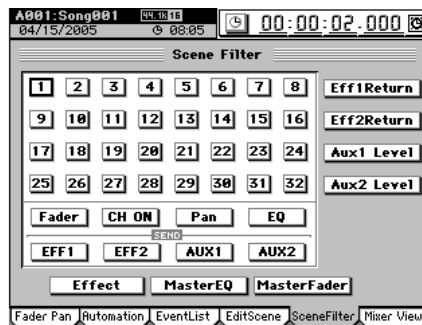
Редакция отдельных сцен производится на странице меню "EditScene" в пункте 3. Disable Prm.

Нажмите сенсоры для включения/отключения соответствующих каналов или параметров. Параметры EFF1/2 Return, Effect, Aux 1/2 Level, MasterEQ и MasterFader не зависят от каналов.

Фильтры Fader, CH ON, Pan, EQ, EFF1/2 и AUX1/2 действуют только в выбранных каналах.

Сенсор Effect действует на параметр Trim программы эффекта и разрыва.

Сенсор EFF 1/2 Return действует на параметры Return Level и Balance мастер-эффектов 1/2.



2c-6. Mixer View

Данный экран используется для проверки установок сцены. Здесь можно просмотреть и отредактировать следующие параметры: фейдеры, CH ON, панорамы, EQ LOW Gain/EQ MID Gain/ HIGH MID Gain/HIGH Gain, EFF1/2 Send, AUX 1/2 Send, AUX 1/2 LEVEL, EFF 1/2 Return Level, EFF 1/2 Return Balance, DRUMS.

При перемещении физических фейдеров и регуляторов матрицы для редакции параметров, изображение будет соответственно изменяться.

Используйте кнопки 1-16 и 17-32 для выбора для просмотра группы из 16 каналов.



2d. EQ/ATT/PHASE

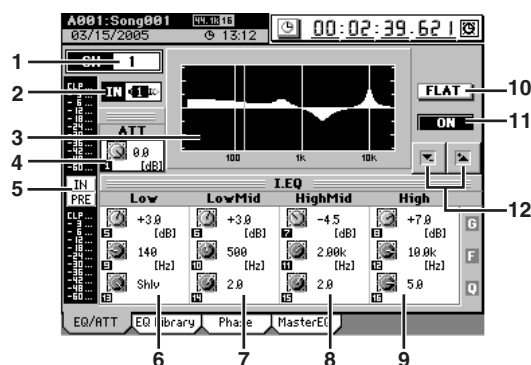
Здесь производятся настройки эквалайзера, аттенюатора, библиотеки EQ и фазы каждого канала, а также установка мастер-эквалайзера.

2d-1. EQ/ATT

Для каждого канала можно отредактировать установки 4-полосного эквалайзера и аттенюатора. Регулировки эквалайзера HIGH EQ (высокочастотная) и LOW EQ (низкочастотная) имеют полочный тип, а MID (среднечастотные) являются колоколом.

Каналы 24-32 и субмикшера имеют 2-полосные полочные эквалайзеры.

Используйте матрицу регуляторов для выбора и редакции полос эквализации.



Установки эквалайзера могут загружаться из библиотеки EQ или сохраняться в нее (см. "2d-2. EQ Library").

1. CH

[1...32]

Данными сенсорами или кнопками CH SELECT выберите канал. Эти каналы объединены с полями "CH" на странице "EQ Library".

Если статус PLAY/REC выбранных каналов установлен в PLAY, экран отобразит PlayEQ. Если в REC — RecEQ.

2. Индикатор IN/TR

Отображает IN или TR для текущего эквалайзера, то есть RecEQ или PlayEQ, а также входной источник.

3. Кривая эквализации

Отображает установки эквалайзера в виде графика.

4. ATT

[-63.5 dB...0 dB]

Установка аттенюатора. Чем меньше значение, тем ниже входной уровень эквалайзера.

5. Выбор измерителя

Каждое нажатие данного сенсора изменяет точку измерения.

IN: Входной уровень перед эквалайзером.

PRE: Пре-фейдерный уровень после эквалайзера.

PST: Пост-фейдерный уровень после фейдера.

6. LOW G/F/Q [-15 dB...+15 dB/21 Hz...20 kHz/0.1...10, Shlv]

Установка усиления, центральной частоты и Q (добротности) низкочастотного диапазона.

При выборе Shlv для Q, эквалайзер станет полочным; при этом F будет частотой среза.

7. LOW-MID G/F/Q [-15 dB...+15 dB/21 Hz...20 kHz/0.1...10]

Установка усиления, центральной частоты и Q (добротности) средне-низкочастотного диапазона.

8. HIGH-MID G/F/Q [-15 dB...+15 dB/21 Hz...20 kHz/0.1...10]

Установка усиления, центральной частоты и Q (добротности) средне-высокочастотного диапазона.

9. HIGH G/F/Q [-15 dB...+15 dB/21 Hz...20 kHz/0.1...10, Shlv]

Установка усиления, центральной частоты и Q (добротности) высокочастотного диапазона.

При выборе Shlv для Q, эквалайзер станет полочным; при этом F будет частотой среза.

10. FLAT

Устанавливает усиление каждого эквалайзера в 0 дБ. Установки эквалайзера для данного канала будут сброшены.

11. ON/OFF

Включает/отключает эквалайзер. Служит для прослушивания изменений и проверки установок эквалайзера.

12. Кнопки -/+

Изменяют значения параметров.

2d-2. EQ Library

Здесь загружаются/сохраняются установки эквалайзеров в библиотеку EQ. Доступно 50 пресетных и 50 пользовательских программ EQ. Библиотека EQ хранит параметры 6 — 9 предыдущего параграфа “2d-1. EQ/ATT”.

1. Список библиотек EQ

Нажмите список для выбора программы EQ. Список отображает имя и номер библиотеки (P** — пресетные, U** — пользовательские).



2. CH [1...16]

Данными сенсорами или кнопками CH SELECT выберите канал. Эти каналы объединены с полями “CH” на странице “EQ/ATT”.

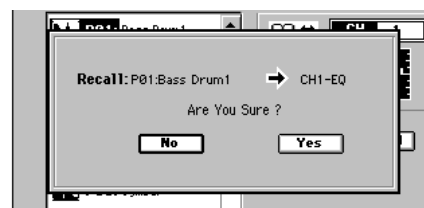
3. Кривая эквализации

Отображает установки программы эквалайзера в виде графика.

4. Recall

Загружает библиотеку из списка в выбранный канал.

Нажатие сенсора отобразит окно Recall с запросом. Нажмите Yes для подтверждения или No (или кнопку NO) — для отмены.



Поскольку каналы 25-32 имеют 2-полосные эквалайзеры с диапазонами Low и High, загрузка в эти каналы 4-полосной программы приведет к следующим результатам:

- Установки LowMid и HighMid будут проигнорированы.
- Установки Gain и Fc диапазонов Low и High останутся неизменными, но установка Q сменится на Shelving.

5. Store

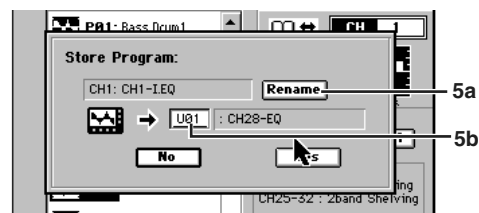
Сохраняет установки эквалайзера выбранного канала страницы “EQ/ATT” в одну из пользовательских библиотек EQ.

Имя сохраняемой библиотеке назначается автоматически.

PlayEQ канала 8: CH08-IEQ

RecEQ канала 10: CH10-EQ

Нажмите Yes для подтверждения или No для отмены.



5a. Rename

Нажатие сенсора позволяет изменить имя сохраняемой библиотеки.

5b. Номер программы

Здесь определяется номер программы для сохранения колесом или кнопками +/-.

2d-3. Phase

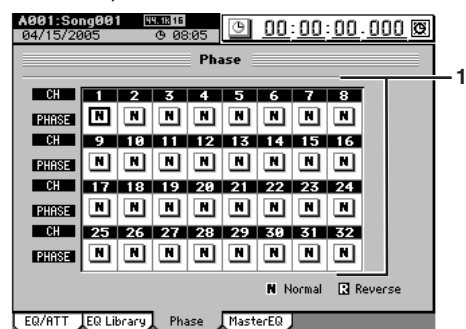
Возможна инверсия фазы каждого канала. Данные установки и полезны в случае неправильной распайки входного шнура.

1. PHASE

[N, R]

N (NormalPhase): Фаза данного канала не инвертирована. Это — обычная ситуация.

R (ReversePhase): Фаза данного канала инвертирована.



2d-4. Master EQ

Здесь производятся настройки 4-полосного параметрического мастер-эквалайзера. Полосы Low и High могут устанавливаться в полочный тип (Shlv). Мастер-эквалайзер используется в качестве Rec EQ для мастер-трека.

Мастер-эквалайзер не может использоваться при воспроизведении мастер-трека или при использовании “Solo->Master”.

1. Измеритель

Отображает уровень мастер-шины.

При перезагрузках отрегулируйте мастер-фейдер.

2. L

Выбирает установки мастер-эквалайзера для левого канала.

3. R

Выбирает установки мастер-эквалайзера для правого канала.

4. Link

Уравнивает установки левого и правого каналов мастер-эквалайзера. После этого их можно изменять в любом канале.

5. Band 1...4 EQ G/F/Q

[-15 dB...+15 dB/21 Hz...20.1 kHz/0.1...10, Shlv*]

Установка усиления, центральной частоты и Q (добротности) каждого диапазона матрицей регуляторов.

**При выборе Shlv для Q диапазонов Low и High, они станут полочными; при этом F будет частотой среза.*

6. Кривая эквализации

Отображает установки эквалайзера в виде графика.

7. FLAT

Устанавливает усиление каждого эквалайзера в 0 дБ. Центральная частота и Q каждого диапазона не изменяются.



8. ON/OFF

Включает/отключает оба канала эквалайзера.

9. Кнопки -/+

Изменяют значения параметров.

2e. SEND (EFF/AUX/REC)

2e-1. Effect 1 Send

Здесь вы можете установить уровень посыла с каждого канала микшера на мастер-эффект 1.

При выборе PRE, сигнал снимается до фейдера и не зависит от его положения. При установке PRE сигнал аналогичен сигналу PST, если фейдер установлен в единичное усиление (0 dB).

1. SEND

Регулировка уровня посыла. Используйте матрицу регуляторов для установки.

2. PRE/PST

Установка точки отбора с канала микшера на эффект.

PRE: Пре-фейдерная.

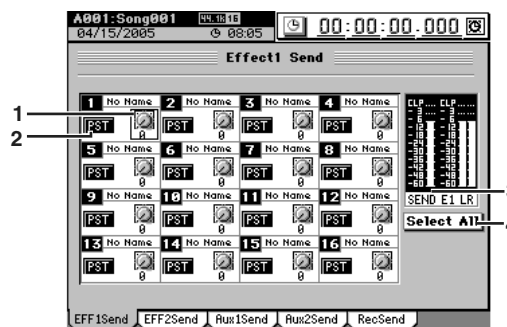
PST: Пост-фейдерная.

3. Измеритель уровня

Отображает уровень шины Effect 1 Send и шины Effect 1 Return L/R.

4. Select All

Объединяет регуляторы SEND и сенсоры PRE/PST для всех каналов.



2e-2. Effect 2 Send

Здесь вы можете установить уровень посыла с каждого канала микшера на мастер-эффект 2. См. “2e-1. Effect 1 Send”.

2e-3. Aux1 Send

Здесь вы можете установить уровень посыла с каждого канала микшера на выходной разъем AUX OUT 1.

При выборе PRE, сигнал снимается до фейдера и не зависит от его положения. При установке PRE сигнал аналогичен сигналу PST, если фейдер установлен в единичное усиление (0 dB).

1. SEND

Регулировка уровня посыла. Используйте матрицу регуляторов для установки.

2. PRE/PST

Установка точки отбора с канала микшера на AUX.

PRE: Пре-фейдерная.

PST: Пост-фейдерная.

3. Измеритель уровня посыла

Отображает уровень на выходе AUX 1.

4. Select All

Объединяет регуляторы SEND и сенсоры PRE/PST для всех каналов.

5. AUX1 Level

Устанавливает уровень на выходе AUX 1.



2e-4. Aux2 Send

Здесь вы можете установить уровень посыла с каждого канала микшера на выходной разъем AUX 2. См. “2e-3. Aux1 Send”.

2e-5. Rec Send

Здесь устанавливается точка отбора с канала микшера на запись. При выборе PRE, сигнал имеет уровень до фейдера и не зависит от его положения. При установке PRE сигнал аналогичен сигналу PST, если фейдер установлен в единичное усиление (0 dB).

1. PRE/PST

Установка точки отбора с канала микшера на запись.

PRE: Пре-фейдерная.

PST: Пост-фейдерная.

2. Select All

Объединяет сенсоры PRE/PST для всех каналов.



2f. SOLO/MONITOR

2f-1. Solo

Соло используется для прослушивания выбранных каналов или проверки сигнала посылов через выходы MONITOR L/R, PHONES или MASTER L/R.

1. Кнопки CH

[1...32]

Включение/отключение соло для каналов микшера. При включении соло канала, его кнопка будет мигать.

Также можно солировать канал нажатием кнопки SOLO на панели. Все кнопки каналов начнут мигать. Нажмите кнопку канала для его солирования.

2. Кнопки Send, Return

Включение/отключение соло для посылов и возвратов.

Aux1, Aux2:

Посылы на внешние выходы AUX 1, 2.

EFF1 Send, EFF2 Send:

Посылы на эффекты 1 или 2.

EFF1 Return, EFF2 Return:

Возвраты с эффектов 1 или 2.

Для установки уровней каждого сигнала используйте соответствующие страницы или регуляторы.

Будьте осторожны, когда вы переключаете выбранный сигнал, некоторые установки могут приводить к резкой смене громкости в мониторингной шине.

3. Solo->Master

Определяет возможность подачи сигнала соло на разъемы MASTER L/R. Используйте данную установку, если система мониторинга подключена к разъемам MASTER L/R и используется для прослушивания соло.

4. Mode

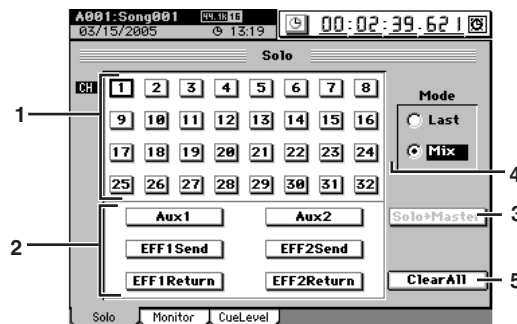
Last: Солируется только выбранный последним сигнал (несколько сигналов недоступны).

Mix: Солируются все сигналы (доступны несколько сигналов).

При переключении с Mix в Last, все установки соло сбрасываются.

5. ClearAll

Отключает все установки соло.



2f-2. Monitor

Выбор аудиосигналов, которые будут поступать на выходы мониторинга MONITOR L/R и головных телефонов PHONES.

1. Master LR

Направляет мастер-шину на выход мониторинга. Это — стандартная ситуация.

2. Solo

Если соло на странице меню “Solo” соло включено хотя бы для одного источника, данный режим установится автоматически, и “Master LR” и “Cue” будут недоступны. Для их выбора, вы должны сперва отключить соло на странице меню “Solo”.

3. Cue

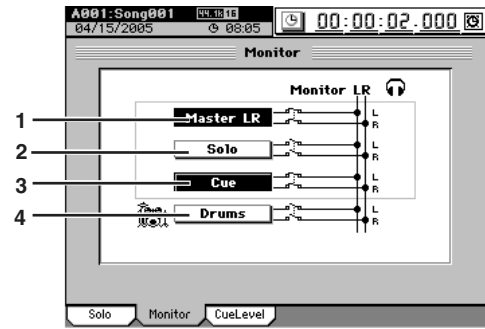
Для мониторинга будут поданы каналы с сигналами, определенными “Cue Level”. Выбирайте это для установки независимых уровня и панорамы мониторинга в процессе записи, не влияющих на уровни записи.

4. Drums

Для мониторинга будет подан звук Session Drums. Обычно данная установка отключена.

Ритм будет слышен только после включения кнопки канала Session Drums.

Если здесь включено Drums, установка “Assign” на странице меню TEMPO, “SetUp” переключится в “Monitor”. Если выключить Rhythm, установка “Assign” на странице меню SESSION DRUMS, “DrmsMixer” автоматически переключится в “Monitor”. Если Drums отключено, установка “Assign” на странице меню SESSION DRUMS, “DrmsMixer” переключится в “Master”.



2f-3. Cue Level

При выборе “Cue” на странице “Monitor”, данные установки определяют уровень и панораму отбора каждого канала микшера — независимо от состояния самого канала при воспроизведении, и при включенных кнопках CH ON при записи. Используйте кнопки 1-16 и 17-32 для переключения дисплея между группами из 16 каналов.

Сигналы Cue будут воспроизводимыми сигналами при воспроизведении дорожек и записываемыми — при записи.

1. Pan

[L63...C...R63]

Регулировка панорамы мониторинга для сигналов Cue каждого канала. Нажмите иконку регулятора и используйте матрицу регуляторов для установок для группы из 16 каналов.

2. Level

[0...100]

Регулировка уровня мониторинга для сигналов Cue каждого канала. Нажмите иконку регулятора и используйте матрицу регуляторов для установок для группы из 16 каналов.

Единичный уровень равен 100.

3. Измеритель

Отображает выходной уровень микса Cue.



2g. MIXER SETUP

Установки микшера позволяют сохранять параметры микшера для дальнейшей загрузки в любое время. Это позволяет сохранять часто используемые установки микшера для использования их в новой песне или копирования их в другую песню.

Установки микшера содержат следующие параметры

- Назначения Channel Assign, Sub Mixer, REC/ PLAY и MASTER TRACK STATUS
- Пары, группы



- Фейдеры, панорамы, Play/Rec EQ
- ATТ, CH ON, Phase, AUX/EFF Send, Rec Send
- Эффект (все установки, включая отредактированные параметры)
- Мастер-фейдер, мастер-эквайзер, уровень Send Out, Send Select All
- Solo, Monitor, Cue, выходное назначение и громкость паттерна ударных

1. Список установок микшера

Нажмите на экран для выбора программы установок микшера. В списке отражены номера и названия программ.

При поставке D3200 с завода, программы микшера 1 — 20 имеют содержимое “NoData” (нет данных). Вызов одной из этих программ инициализирует параметры микшера (т.е., как при создании новой песни).

2. Recall

Данный сенсор загружает (вызывает) программу установок микшера. В списке установок микшера нажмите нужную программу.

Нажмите данный сенсор для открытия диалогового окна Recall и нажмите сенсор Yes (или кнопку YES). Для отказа нажмите сенсор No (или кнопку NO).



Программа, сохраненная в песне 44.1 или 48 кГц, может вызываться в песню 44.1 и 48 кГц.

3. Store

Данный сенсор сохраняет текущие установки микшера в программу. Проверьте номер ячейки для сохранения программы и нажмите сенсор Yes (или кнопку YES). Для отказа нажмите сенсор No (или кнопку NO).



3a. Rename

Нажмите данный сенсор для переименования программы установок микшера.

3b. Поле номера программы

Здесь выбирается номер ячейки для сохранения программы. Нажмите поле для его подсветки и колесом (или кнопками +/-) выберите нужный номер.

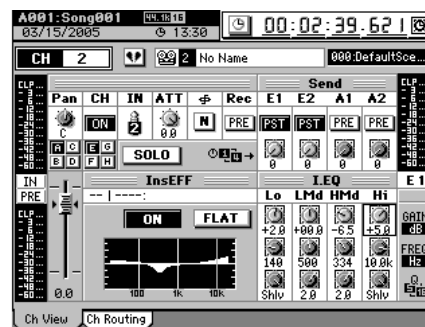
3. CH VIEW

3-1. Ch View

Отображает установки и статус отдельного канала. Для выбора канала нажмите кнопку CH SELECT, а затем кнопку нужного канала.

Здесь можно установить следующие параметры:

- Пары
- Панорама
- Включение/отключение канала
- Вход
- Аттenuатор
- Фаза
- Позиция записи
- Состояние соло
- Состояние эквалайзера
- Фейдер
- Положение измерителя



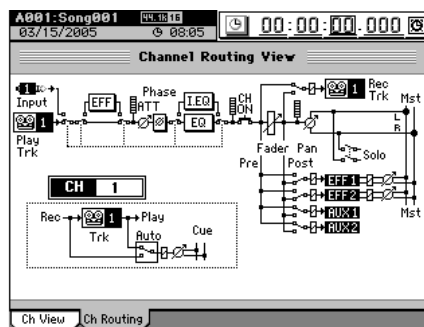
- Группы
- Посыл
- Эквалайзер

Параметры посыла и эквалайзера также управляются регуляторами матрицы.

3-2. Channel Routing View

Отображает путь сигнала, аналогично странице “Ch View”. Здесь невозможна редакция.

Для отображения канала нажмите кнопку CH SELECT, а затем кнопку нужного канала.



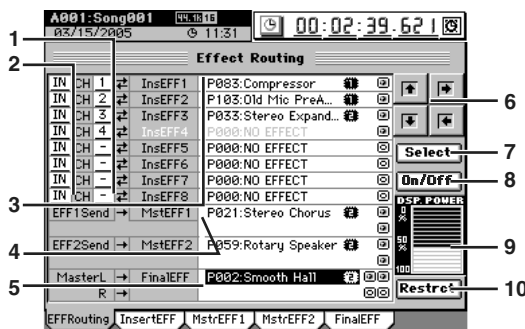
4. Эффект

4-1. Effect Routing

Данная страница отображает список программ эффектов для разрывов 1–8, мастер- и общего эффектов, а также их состояние. D3200 позволяет одновременно использовать до 8 разрывов, 2 мастер- и 1 общий эффекты.

Количество одновременно доступных эффектов зависит от размеров программ эффектов и их назначения.

Здесь также можно выбрать программы эффектов и ряд их параметров. Для выбора программы используйте колесо или нажмите Select для выбора из списка по категориям.



1. CH

[1...32]

Выбор канала для разрыв-эффектов 1 — 8.

2. Местоположение эффекта

[IN, TR]

Выбор назначения разрыв-эффекта 1 — 8: на вход (IN) или на дорожку воспроизведения (TR).

3. Insert EFF 1...8

Выбор программы разрыв-эффекта 1 — 8. Доступны максимум 8 различных эффектов. Поле отображает номер программы, имя эффекта, иконку размера эффекта, иконку управления (если выбрано) и иконку включения/отключения.

Буква “E” означает редактируемый эффект.

: Отображает размер DSP эффекта.

: Отображает назначение управления эффектом.

/ : Отображает состояние включения/отключения эффекта.

Вследствие структуры микшера, невозможно использовать стерео программы для разрыв-эффекта 8.

4. MasterEFF 1, 2

Выбор программы мастер-эффекта 1 и 2. Поле отображает номер программы, имя эффекта, иконку размера эффекта, иконку управления (если выбрано) и иконку включения/отключения.

Невозможно использовать моно программы для MasterEFF 1 или 2.

5. FinalEFF

Выбор программы общего эффекта. Поле отображает номер программы, имя эффекта, иконку размера эффекта, иконку управления (если выбрано) и иконку включения/отключения.

Невозможно использовать моно программы для FinalEFF.

6. Кнопки курсора

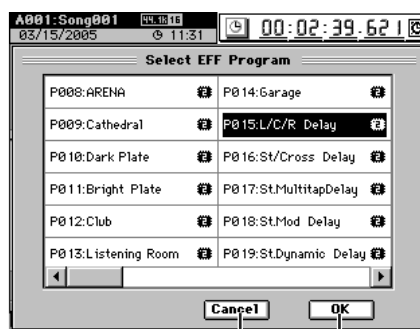
Используются для выбора параметров на странице.

7. Select

Выберите эффект и нажмите данный сенсор для перехода в окно Select EFF Category. Выберите категорию и в окне Select EFF Program выберите эффект.



7a



7c

7b

7a. Cancel

Возвращает на страницу “EFFRouting” без выбора категории.

7b. OK

Возвращает на страницу “EFFRouting” после выбора программы и подтверждения.

7c. Cancel

Возвращает в окно Select EFF Category.

8. On/Off

Сенсор включает/отключает выбранный эффект. Это влияет на общую мощность DSP.

9. Индикатор мощности DSP

Отображает степень загрузки DSP: 0% при отсутствии загрузки и 100% при полной загрузке.

10. Restrct (Реструктуризация)

Данный сенсор высвобождает мощность DSP за счет “мертвых эффектов”, которые не используются вследствие их назначений. Неиспользуемый эффект обозначается иконкой “☠”.

Одновременное количество эффектов

Программы имеют разный размер, определяемый потребляемой мощностью DSP. Например, программа, использующая 8 одновременных разрывов, называется “size-1”. Соответственно, более сложные программы классифицируются, как “size-2” или “size-4”. Размер каждой программы отображается иконкой справа от имени эффекта. Один “size” соответствует одной иконке включения/отключения в каждом поле эффекта. Максимальный размер одновременно используемых эффектов равен 16.

Методика назначения эффектов

В D3200 эффекты, назначенные на верхние ряды полей, имеют более высокий приоритет при включении. Это означает зависимость от назначенных программ, и может потребоваться использование сенсоров Restrct или On/Off для оптимизации настройки по показаниям индикатора DSP Power.

Порядок приоритета также имеет место при группировании разрыв-, мастер- и общего эффектов.

Например, при назначении программы “size-4” на разрыв 7, это занимает разрывы 7 и 8, а также мастер-эффект 1, означая невозможность назначения программы на мастер-эффект 1.

Для отключения эффекта, отмените его канальное назначение и выберите NO EFFECT в качестве эффекта.

Использование сенсора Restrct

Сперва назначим эффект “size-1” на разрыв 1 и эффект “size-2” на разрыв 2. Далее, попробуем назначить программу “size-2” на разрыв-эффект 1. При этом, разрыв-эффект 2 (приоритет которого ниже) будет замаскирован разрыв-эффектом 1; отключить разрыв-эффект 2 будет невозможно, и разрыв-эффект 3 будет недоступен. В таком состоянии, разрыв-эффект 2 является “мертвым эффектом”. Иконка включения/отключения эффекта сменится иконкой “мертвого эффекта”. В данном случае можно нажать сенсор Restrct для высвобождения мертвого эффекта, чтобы разрыв-эффект 3 стал доступен, и разгрузки DSP.

Использование сенсора On/Off

Если, из-за нехватки мощности DSP, нужный эффект отключен, вы можете отключить несколько ненужных эффектов в порядке занимаемых ими размеров и включить нужный. После этого, по показаниям индикатора DSP Power выбрать включение остальных эффектов.

4-2. Insert EFF

Разрыв-эффекты используются в разрывах каналов микшера для обработки звука входа или дорожки. Доступно максимум 8 разрыв-эффектов. Для редакции параметров можно использовать матрицу регуляторов.

1. Местоположение эффекта [IN, TR]

Выбор назначения разрыв-эффекта: на вход (IN) или на дорожку воспроизведения (TR).

2. CH [1...32]

Выбор канала для разрыв-эффекта.

3. Выбор разрыв-эффекта

Выбор разрыв-эффекта (1–8) для редакции.

Для выбора разрыв-эффекта, назначенного на канал, также можно нажать кнопку CH SELECT данного канала. Если в данном канале разрыв-эффект отсутствует, эффект не изменится.

4. Программа разрыв-эффекта

Колесом выберите программу эффекта или нажмите сенсор всплывающего меню и выберите в списке категорий. Если выбранная программа редактируется, буква в номере программы P (пресетная), U (пользовательская) или S (песенная) изменится на “E”, индицируя состояние редакции.

5. Trim [0...100]

При установке 100, уровень равен входному. Понижайте уровень при искажениях сигнала.

6. Цепочка эффектов

Здесь отображается цепочка эффектов, составляющих программу. При выборе одного из них, в поле “7. Регуляторы редакции” отобразятся редактируемые параметры.

7. Регуляторы редакции

Используются для редакции параметров каждого эффекта. Параметры и диапазоны значений зависят от эффекта и параметра. Для редакции параметров можно использовать матрицу регуляторов.

8. ON/OFF

Включает/отключает эффект в цепочке.

При состоянии OFF, эффект находится в режиме обхода.

9. Измеритель

Отображает входной/выходной уровни эффекта и GR (уровни редакции).

10. Rename

Позволяет переименовать программу эффекта.

Выберите программу и нажмите Rename для открытия диалогового окна переименования. Возможно использование до 16 символов имени.

После переименования программы сохраните ее (“11. Store”). В противном случае новое имя принято не будет.

11. Store

Сохраняет программу эффекта с отредактированными параметрами и именем. В D3200 имеется 128 пользовательских программ эффектов, доступных из любой песни с любого диска, и 32 песенных программы



эффектов для каждой песни. Нажмите данный сенсор для доступа к окну Store Program.

Нажмите поле "Area" для выбора U (User) или S (Song), а в поле номера выберите номер для сохранения.

Выбирайте "U" для программ с общим доступом и "S" для программ только одной песни.

Нажмите сенсор Yes (или кнопку YES) для выполнения или No (или кнопку NO) для отмены. После сохранения, новая дата переписывает ранее хранящуюся в данном номере дату и установки.

При перезаписи программы, использующейся в сохраненной сцене, звучание при воспроизведении будет некорректно.

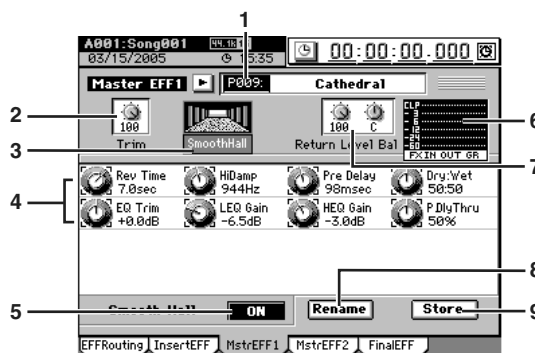
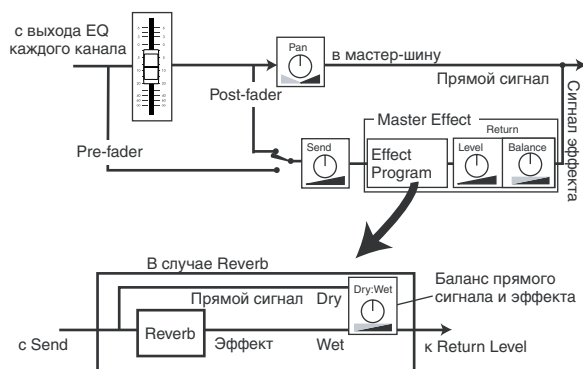


4-3. Master EFF1

Мастер-эффекты используются при отборе определенного уровня сигнала с каждого канала на эффект. Они могут использоваться для установки общей звуковой картины. Для редакции параметров можно использовать матрицу регуляторов.

Относительно мастер-эффектов

Мастер-эффекты обрабатывают сигналы посылов с каждого канала и направляют обработанный сигнал на шину эффектов. Это означает, что прямой сигнал с каждого канала на мастер-шину будет смешиваться с обработкой. В случае эффектов, типа реверберации или хоруса, имеющих внутренний микшер прямого/обработанного сигнала до выхода, прошедший через эффект прямой сигнал будет добавляться с к прямому сигналу с каждого канала, нарушая баланс между прямым сигналом и обработкой. В таких случаях, устанавливайте параметр Dry:Wet (регулирующий баланс между прямым и обработанным сигналами внутри эффекта) так, чтобы на выходе эффекта присутствовал только обработанный сигнал (Wet). Это позволит корректно регулировать уровень эффекта. При использовании мастер-эффекта в разрыве, установите префейдерную точку посылки канала (Pre) и полностью закройте фейдер, чтобы прямой сигнал в мастер-шине отсутствовал. При этом, баланс между прямым и обработанным сигналами будет устанавливаться параметром Dry:Wet мастер-эффекта.



1. Программа эффекта

Колесом выберите программу эффекта или нажмите сенсор всплывающего меню и выберите в списке категорий. Если выбранная программа редактируется, буква в номере программы P (пресетная), U (пользовательская) или S (песенная) изменится на "E", индицируя состояние редакции.

2. Trim

[0...100]

При установке 100, уровень равен входному. Понижайте уровень при искажениях сигнала.

3. Цепочка эффектов

Здесь отображается цепочка эффектов, составляющих программу.

4. Регуляторы редакции

Используются для редакции параметров каждого эффекта. См. "4-2. Insert EFF", 7. Регуляторы редакции.

5. ON/OFF

Включает/отключает эффект в цепочке. При состоянии OFF, эффект находится в режиме обхода.

6. Измеритель

Отображает входной/выходной уровни эффекта и GR (уровни редакции).

7. Return

Устанавливает уровень и баланс возврата.

8. Rename

Позволяет переименовать программу эффекта. См. “4-2. Insert EFF”, 10. Rename.

9. Store

Сохраняет программу эффекта. См. “4-2. Insert EFF”, 11. Store.

4-4. Master EFF2

См. “4-3. Master EFF1”.

4-5. Final EFF

Общий эффект используется для окончательной обработки мастер-шины. D3200 обеспечивает один стерео общий эффект. Для редакции параметров можно использовать матрицу регуляторов.

1. Программа эффекта

Колесом выберите программу эффекта или нажмите сенсор всплывающего меню и выберите в списке категорий. Если выбранная программа редактируется, буква в номере программы P (пресетная), U (пользовательская) или S (песенная) изменится на “E”, индицируя состояние редакции.

2. Trim

При установке 100, уровень равен входному. Понижайте уровень при искажениях сигнала.

3. Цепочка эффектов

Здесь отображается цепочка эффектов, составляющих программу.

4. Регуляторы редакции

Используются для редакции параметров каждого эффекта. См. “4-2. Insert EFF”, 7. Регуляторы редакции.

5. ON/OFF

Включает/отключает эффект в цепочке.

При состоянии OFF, эффект находится в режиме обхода.

6. Измеритель

Отображает входной/выходной уровни эффекта и GR (уровни редакции).

7. Rename

Позволяет переименовать программу эффекта. См. “4-2. Insert EFF”, 10. Rename.

8. Store

Сохраняет программу эффекта. См. “4-2. Insert EFF”, 11. Store.



[0...100]

5. SEND

Операции аналогичны тем, что производятся при нажатии кнопки MIXER и нажатии сенсора SEND (EFF/AUX/REC) на странице меню перехода. Доступные параметры приведены в “2e. SEND (EFF/AUX/REC)”.

6. EQ

Отображает страницу 2d-1. EQ/ATT. Доступные параметры приведены в “2d-1. EQ/ATT”.

7. PAN

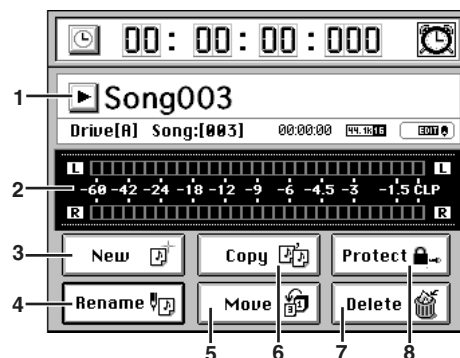
Отображает страницу 2c-1. Fader Pan. Доступные параметры приведены в “2c-1. Fader Pan”.

8. SONG

1. Сенсор выбора песни

Нажмите данный сенсор для открытия диалогового окна Select Song. Здесь можно выбрать или отредактировать песню. Дисплей отображает номер имя песни, имя диска, номер песни, длительность песни, частоту дискретизации, разрешение и состояние защиты.

При выборе песни подсвечивается ее название. Нажмите ОК для подтверждения или Cancel для отмены. Для выбора песни с другого диска нажмите сенсор Drive и выберите диск.

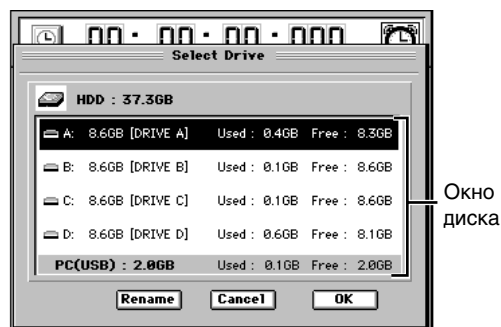
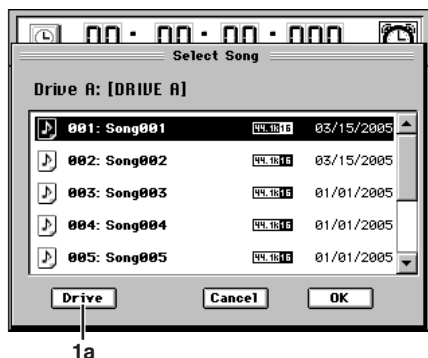


1a. Drive

[I, A...D]

При нажатии данного сенсора отобразится диалоговое окно Select Drive.

В окне нажмите имя диска для его выбора. Нажмите ОК для подтверждения или Cancel для отмены.



Для переименования диска нажмите сенсор Rename для отображения окна Rename и отредактируйте имя диска песен. Вы можете ввести в название до 16 символов.

2. Измеритель

Отображает уровень на выходных разъемах OUTPUT.

3. New

Создает новую песню, следующую за последней песней на текущем диске. При нажатии данного сенсора отобразится диалоговое окно New Song. Сенсорами выбора определите частоту дискретизации и разрешение новой песни и нажмите ОК.



3a. Song Type

[44.1 kHz/16 bit, 48 kHz/16 bit, 44.1 kHz/24 bit, 48 kHz/24 bit]

Определяет частоту дискретизации и разрешение новой песни. Выбранный тип определяет максимальное количество дорожек записи/воспроизведения.

Максимальное одновременное количество дорожек для каждого типа песни

Song Type	Запись	Воспроизведение	Запись с врезкой
44.1 kHz/16-bit; 48 kHz/16-bit	16*	32	8
44.1 kHz/24-bit; 48 kHz/24-bit	12**	16	4

*Максимум 16 каналов: 12 аналоговых входов + 2 цифровых входа (S/P DIF L, R) + 2 Session Drums (L, R).

**12 каналов в любой комбинации аналоговых входов, цифровых входов и Session Drums.

Установка "Song Type" может изменяться только при создании новой песни.

Непрерывная запись более 12 часов невозможна.

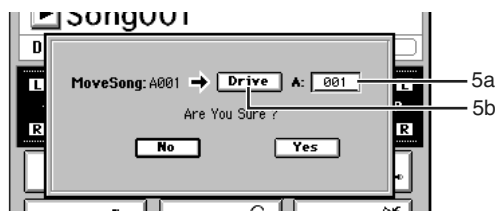
4. Rename

Нажмите данный сенсор для доступа в диалоговое окно Rename и измените название песни. Вы можете ввести в название песни до 16 символов.

5. Move

Перемещает текущую песню в песню под выбранным номером на выбранный диск. При нажатии данного сенсора отобразится диалоговое окно Move Song. Нажмите Yes для выполнения операции или No для отмены. По окончании операции, дисплей отобразит "Completed", нажмите ОК.

После данной операции функция Undo недоступна.



5a. Поле номера песни-назначения

Выбор номера песни-назначения. Если номер песни-назначения совпадает с существующим номером песни текущего диска, данная и последующие песни будут перенумерованы на единицу в сторону возрастания. Они не переписываются. Доступные номера для выбора: "001" - "количество имеющихся песен + 1". Если номер песни-назначения больше, чем номер песни-источника, песня-назначение и последующие песни будут перенумерованы на единицу в сторону убывания. Если номер назначения меньше номера источника, песня-назначение и последующие будут перенумерованы на единицу в сторону возрастания.



5b. Диск-назначение

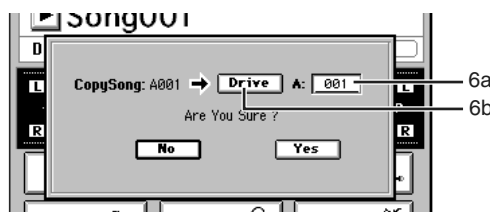
Нажатие данного сенсора открывает окно Select Drive. Выберите диск-назначение и нажмите ОК.

При перемещении песни на другой диск, номера песен изменяются таким же образом, как и при копировании.

6. Copy

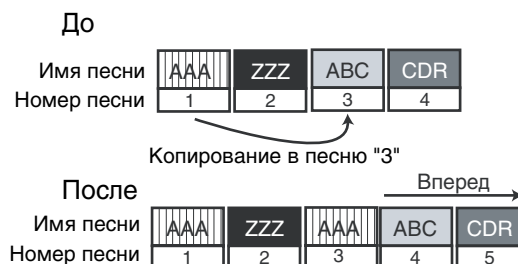
Копирует текущую песню в песню под выбранным номером на выбранный диск. При нажатии данного сенсора отобразится диалоговое окно Copy Song. Нажмите Yes для выполнения операции или No для отмены. По окончании операции дисплей отобразит "Completed", нажмите ОК.

После данной операции функция Undo недоступна.



6a. Поле номера песни-назначения

Выбор номера песни-назначения. Доступные номера для выбора: "001" - "количество имеющихся песен + 1". Если номер песни-назначения совпадает с существующим номером песни, данная и последующие песни будут перенумерованы на единицу в сторону возрастания. Они не переписываются.



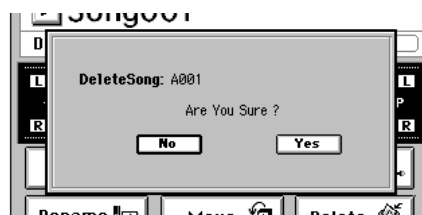
6b. Диск-назначение

Нажатие данного сенсора открывает окно Select Drive. Выберите диск-назначение и нажмите ОК.

7. Delete

Удаляет текущую песню. При нажатии данного сенсора отобразится диалоговое окно Delete Song. Нажмите Yes для выполнения операции или No для отмены. По окончании операции дисплей отобразит "Completed", нажмите ОК. Песня будет удалена, а последующие песни будут перенумерованы на единицу в сторону убывания.

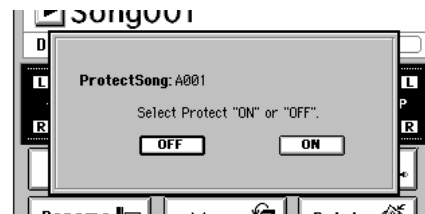
После данной операции функция Undo недоступна.



8. Protect

Служит для защиты песни от случайного стирания данных и записи. При включении защиты, песня автоматически сохраняется.

При нажатии данного сенсора отобразится диалоговое окно Protect. Нажмите ON для включения защиты или OFF для отключения. По окончании операции дисплей отобразит "Completed", нажмите ОК. Когда защита включена, будет отображаться символ блокировки.



При включении защиты, фейдеры и EQ будут соответствовать отредактированным, но не сохранятся.

После данной операции функция Undo недоступна.

9. SYSTEM/MIDI

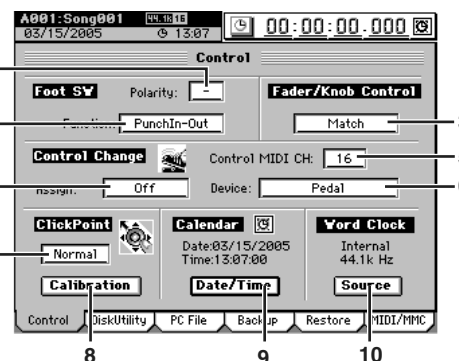
9-1. Control

1. Polarity

[-, +]

Устанавливает полярность ножного переключателя.

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



2. Function

[PunchIn-Out, Mark, PlayStop]

Выбор функции, управляемой ножным переключателем.

PunchIn-Out: Ножной переключатель осуществляет запись с врезкой. Нажмите кнопку PLAY/REC и используйте кнопки каналов для установки необходимых дорожек в REC, включите воспроизведение и нажмите ножной переключатель в точке входа в запись.

Mark: Ножной переключатель устанавливает метку. При нажатии на ножной переключатель, в данной временной позиции устанавливается метка. При записи темпа нажатий ножным переключателем, данная установка игнорируется.

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

3. Fader/Knob Control

[Match, Jump]

После редакции значений фейдеров или панорам колесом (или кнопками +/-) или после смены сцен, значения параметров могут не совпадать с реальными положениями физических фейдеров или регуляторов матрицы. В таких случаях, выбранная здесь установка определяет способ, которым значения параметров будут подстраиваться под перемещения органов управления.

Match: После достижения регулятором записанного в параметре значения, значение будет плавно изменяться до совпадения с реальным положением регулятора.

Jump: Значения параметров моментально изменятся при смене положения регулятора.

4. Control Change Assign

[Off, InsertEFF1...8, MasterEFF1, 2, FinalEFF]

Выбор эффекта, управляемого от устройства, назначенного в "6. Device".

Off: Эффект не управляется.

InsertEFF1...8: Управляется, соответственно, разрыв-эффект 1, 2, ...8.

MasterEFF 1, 2: Управляется мастер-эффект 1 или 2.

FinalEFF: Управляется общий эффект.

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

5. Control MIDI CH

[1...16]

Выбор канала для управления внутренним эффектом по MIDI.

6. Device [Pedal, After Touch, Pitch Bend, Velocity, Note Number, CC#000...119]

Выбор внешнего устройства, управляющего внутренними эффектами D3200. Эффект, определенный с помощью “Control Change Assign” может управляться в реальном времени.

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

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

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

7. ClickPoint [Slow, Normal, Fast]

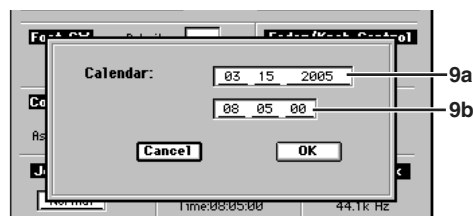
Устанавливает скорость перемещения указателя при оперировании манипулятором ClickPoint.

8. Calib

При нажатии этого сенсора отобразится окно ClickPoint Calibration для выполнения калибровки манипулятора ClickPoint.

9. Date/Time

Позволяет установить дату и время внутреннего календаря D3200. операции над песнями производятся согласно этим установкам. При нажатии этого сенсора отобразится окно Calendar. Для ввода новой даты и времени нажмите сенсор Yes, для отказа — сенсор No.



9a. Date

Отображает текущую дату — Месяц:День:Год (4 цифры).

9b. Time

Отображает текущее время в 24-часовой шкале — Часы:Минуты:Секунды.

При отключении прибора и его переходе в режим ожидания, дата и время сохраняются. Однако, при полном отключении питания, они сбрасываются.

10. Word Clock

Страница “Word Clock” отображает текущие источник и частоту Word Clock и позволяет установить параметры аудиосинхронизации.

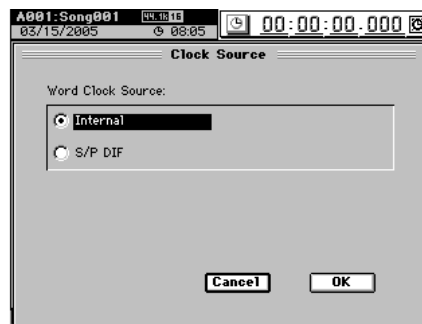
При установке синхронизации возможно появление шума. Поэтому перед этим закройте фейдеры и усиление системы мониторинга.

Нажатие сенсора Clock Source выводит окно Clock Source. Выберите источник синхронизации и нажмите ОК для отображения окна Working. Для отмены нажмите Cancel. Поддерживается синхронизация 44.1 и 48 кГц.

Internal: Внутренняя синхронизация.

S/P DIF: Синхронизация с S/P DIF.

По окончании расчета синхронизации, дисплей отобразит “Completed”. Нажмите сенсор ОК, и страница “Word Clock” отобразит частоту синхронизации.



При проблемах в цифровом источнике или при выводе сообщения “Audio Sync Error” проверьте установку “Clock Source” и коммутацию.

При выборе “S/P DIF”, прерывание или смена частоты синхронизации останавливает D3200. Если это произойдет при записи, переформатируйте диск песен.

Установка источника синхронизации не сохраняется. При выборе песни или включении питания “Clock Source” всегда устанавливается в “Internal”.

9-2. Disk Utility

Здесь производятся операции проверки, форматирования диска и создания партиций.

1. Список дисков (HDD, CD)

Отображает информацию о диске (емкость, имя).

HDD: Верхнее поле отображает общую емкость хард-диска. Среднее — имена партиций (A–D), емкости и имя дисков песен. Нижнее — область 2, 4 или 8 Гб диска PC (USB).

CD: Отображает тип CD, CD-R или CD-RW.

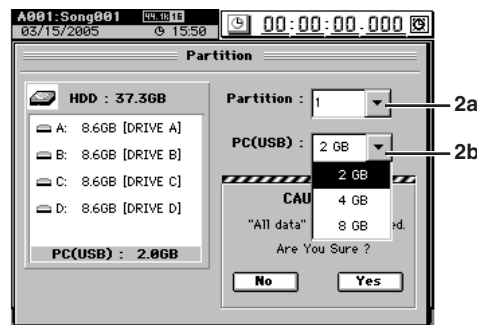


2. Partition

При нажатии этого сенсора отобразится окно Partition.

2a. Partition [1...4]

Создание партиций. Нажмите поле списка Partition, определите количество партиций и нажмите Yes. При выполнении операции, если диск содержит защищенные песни, отображается диалоговое окно. Для игнорирования установки защиты песни, нажмите сенсор Force (подсветится) в диалоговом окне, а затем нажмите сенсор Yes, для отмены нажмите No.



После выполнения операции Partition, дисковые данные будут потеряны, но "User Data" и данные страницы SYSTEM/MIDI, "Control" сохраняются.

2б. PC (USB)

[2 GB, 4 GB, 8 GB]

Здесь можно изменить размер диска USB. Нажмите поле списка PC (USB), определите размер диска и нажмите Yes. При выполнении операции, если диск содержит защищенные песни, отображается диалоговое окно. Для игнорирования установки защиты песни, нажмите сенсор Force (подсветится) в диалоговом окне, а затем нажмите сенсор Yes, для отмены нажмите No.

При подключении к компьютеру с Windows 98, в качестве диска PC (USB) определяется только 2 Гб. При размерах 4 или 8 Гб, диск не определяется.

После выполнения операции, дисковые данные будут потеряны.

3. Drive Info

Здесь отображается информация о хард-диске. При нажатии данного сенсора отобразится диалоговое окно Drive Info. Нажмите Exit для возврата на страницу "DiskUtility".

3a. Список дисков песен

Здесь отображаются имена партиций (A–D), общая емкость, имя диска песен, занятое и доступное пространство.

3б. PC-диск

Здесь отображаются общая емкость, занятое и доступное пространство PC-диска.

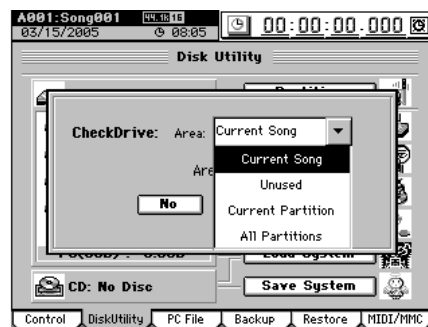
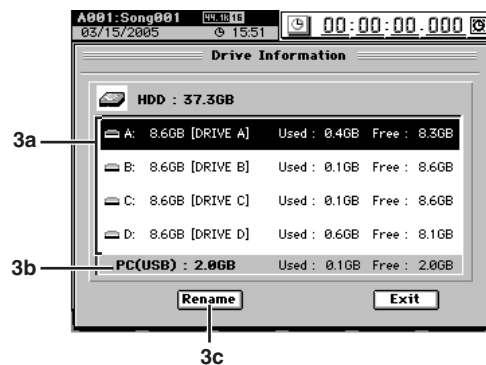
3с. Rename

В списке дисков песен выберите диск для переименования и нажмите данный сенсор. В окне Rename измените имя и нажмите Yes для подтверждения или No для отмены.

4. Check Drive

Диск будет проверен на ошибки и откорректирован. Данная операция производится при частом возникновении сообщения "Disk too busy".

Нажмите сенсор Area для выбора из списка.



Current Song

Проверка области текущей песни.

Unused

Проверка первых 2 Гб неиспользуемой области.

Current Partition

Проверка области текущей партиции.

All Partitions

Проверка всех партиций.

Нажмите сенсор Yes (или кнопку YES) для выполнения операции или No (или кнопку NO) для отмены.

Используйте команду Check Drive, если выполнение OptimizeTrk не удаляет сообщение "Disk too busy."

Операция Check Drive требует некоторого времени. В режиме All Partition - 7 часов для емкости 40 Гб.

5. Format

Форматирование диска.

Нажмите Format для отображения окна Format. Выберите диск и нажмите сенсор Yes (или кнопку YES) для выполнения операции или No (или кнопку NO) для отмены.

При форматировании диска, все данные диска будут уничтожены.

Невозможно отменить данную операцию после ее начала.

5a. Drive

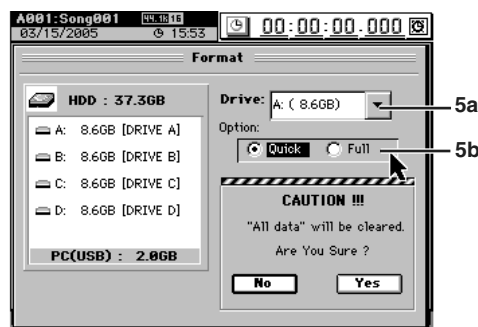
Выбор диска.

A...D: Отдельный диск песен.

A-D: Все диски песен.

PC: PC-диск.

ALL: Весь хард-диск.



5b. Option

Режим форматирования.

Quick: Используется для стирания данных диска. Операция занимает малое время.

ALL -> примерно 7 секунд: 40 Гб

Full: Используется при частом появлении сообщений "Drive Error occurred" или сообщении об ошибке после проверки диска. Операция занимает длительное время.

ALL -> примерно 7 часов: 40 Гб

6. Load System

Операция загружает операционную систему. При нажатии данного сенсора отобразится диалоговое окно Load System. Используйте "Source" для выбора загружаемого системного файла и нажмите Yes для загрузки.

7. Save System

Система D3200 сохраняется на хард-диск. При включении прибора, данная система загружается в соответствующую область и начинает функционировать. При повреждениях диска система может давать сбой. Поэтому рекомендуется создавать системный аварийный загрузочный диск. Нажмите сенсор для открытия диалогового окна Save System. Вложите диск CD-R или CD-RW в привод CD-R/RW и нажмите сенсор Yes для создания аварийного диска. Для отказа нажмите сенсор No.

Необходимо использование именно чистого диска, не содержащего данные.



9-3. Edit PC File

Здесь Вы можете проверять, переименовывать или удалять директории и файлы PC-диска. PC-диск содержит следующие данные.

Данные песен

Данные каждой дорожки, установки микшера и эффектов. Они хранятся в специализированном формате Korg и не распознаются отличными от D3200 устройствами, типа компьютера. Для их воспроизведения, необходимо восстановить их в D3200.

Пользовательские данные

Данные, типа программ эффектов и установок микшера. Они хранятся в специализированном формате Korg и не распознаются отличными от D3200 устройствами. Для их воспроизведения, необходимо восстановить их в D3200.

Аудиофайлы

WAV-файлы формата 44.1/48 кГц, 16/24 бит. См. “Экспорт аудиофайла”.

Не удаляйте файлы “AUTORUN.INF” или “KORG03.ICO”, поскольку они содержат нужные установки.

1. Список файлов

Верхняя область: имена директорий PC (:имя ...).

Нижняя область: имена директорий/файлов.

2. Close

Переход на более высокий уровень директорий.

3. Open

Открытие выбранной директории.

4. Rename

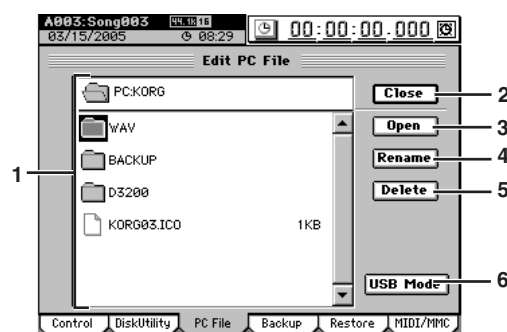
Переименование выбранного файла.

5. Delete

Удаление выбранного файла.

6. USB Mode

Переводит D3200 в режим USB Slave. В этом режиме возможен обмен данными между PC-диск в D3200 и компьютером. Для выхода из данного режима, удалите USB-привод в компьютере и нажмите сенсор Exit в окне USB Slave.



9-4. Backup

Операция архивирования на CD-R/RW или PC-диск.

1. Backup [1Song, All Data, User Data]

Выбор типа данных для архивирования.

1Song

Данные одной песни и пользовательские данные с выбранного диска.

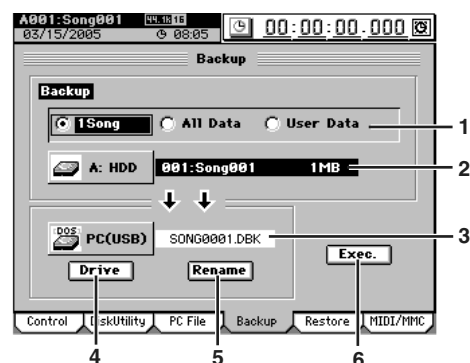
All Data

Данные всех песен диска, пользовательские данные и Album CD Project с выбранного диска.

User Data

Пользовательские программы эффектов, пользовательские библиотеки EQ и программы установок микшера.

Данные песен включают в себя данные программ эффектов песен.



2. Источник архивирования

Отображает параметры песни, выбранной на странице SONG. В зависимости от содержимого архива, могут отображаться диск, имя и номер песни, данные пользовательских эффектов и размер архивируемых данных.

3. Назначение архивирования

Отображает диск-назначение для архивации и имя файла архива.

4. Drive

[Disk, PC (USB)]

Выбор диска-назначения для архивации. Нажмите Drive для доступа в диалоговое окно Select Drive, выберите диск и нажмите Yes.

5. Rename

Для переименования файла нажмите Rename. Измените имя файла в диалоговом окне Rename и нажмите OK.

6. Exec.

Выполнение операции. Дисплей отобразит окно Backup, отображающее требуемое дисковое пространство для архива.

- При архивировании на PC-диск, проверьте свободное дисковое пространство и нажмите Yes.
- При архивировании на CD, подготовьте требуемое количество дисков CD-R/RW, выберите скорость записи и нажмите Yes.

9-5. Restore

Восстановление песни и пользовательских данных.

Из архива “1Song” восстановятся песня и пользовательские данные.

Из архива “All Data” Вы можете выбрать отдельную песню или все песни для восстановления и данные CD-проекта.

Из архива “User Data” восстановятся пользовательские данные эффектов, библиотек EQ и установок микшера.



[CD, PC (USB)]

1. Drive

Выбор диска-источника архивации. Нажмите Drive для доступа в диалоговое окно Select Drive, выберите “CD” или “PC” и нажмите Yes.

2. Файл архива

Отображает восстанавливаемый файл. При восстановлении с CD, вложите диск с файлом в привод.

3. Select File

Нажмите данный сенсор для доступа в диалоговое окно Select Restore Data File, выберите данные для восстановления и нажмите OK.

3a. Дисплей архива

Отображает диск-источник и директорию.

3b. Список файлов

Отображает список директорий, файлов и данных архивов.

3c. Close

Переход на более высокий уровень директорий.

3d. Open

Открытие выбранной директории.

3e. Select All

При выборе SelectAll восстанавливаются все данные списка.



4. Назначение восстановления

Отображает диск-назначение и позволяет выбрать номер песни.

При восстановлении “1Song”, данные восстановятся под выбранным здесь номером. Диск-назначение индицирует диск с песней, выбранной на странице SONG.

5. Ехес.

Выполняет команду. Песня и/или пользовательские данные архива будут восстановлены на диск-назначение.

Данные песни

При восстановлении одной или нескольких песен, восстановленные песни будут вставлены под выбранным номером на текущий диск. Все песни, начиная с выбранного номера и далее, будут перенумерованы вперед. Они не переписываются.

Album CD Project

По окончании восстановления, CD-проект текущего диска будет переписан.

Другие файлы данных

По окончании восстановления, существующие файлы данных будут переписаны.

Восстановление всех файлов данных списка

По окончании восстановления, данные песен будут записаны после песен текущего диска, а другие данные — переписаны.

Перед восстановлением данных 1Song или All Songs будет проверена емкость диска-назначения, и если она недостаточна, операция будет отменена.

9-6. MIDI/MMC

Вы можете использовать MIDI в следующих целях:

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

D3200 поддерживает протокол приема/передачи данных MMC (MIDI Machine Control).

При синхронизации двух устройств D3200 или при совместном использовании D3200 с MMC-совместимым MIDI-секвенсером вы можете выполнять управление транспортными функциями с ведущего устройства. При синхронизации D3200 с внешним MIDI-секвенсером вы можете одновременно воспроизводить аудиодорожки параллельно с внешним тон-генератором.

Процесс, позволяющий устанавливать временную зависимость работы D3200 и MIDI-секвенсера, называется синхронизация. Устройство, передающее синхрокод, называется ведущим (master), а принимающие устройства — ведомым (slave). D3200 может функционировать в качестве ведущего или ведомого устройства.

Некоторые MIDI-устройства не поддерживают функции MMC.

MIDI Clock может приниматься при выборе MIDI Clock на странице SESSION DRUMS “Tempo Trk” и записи дорожки темпа.

1. Control Change

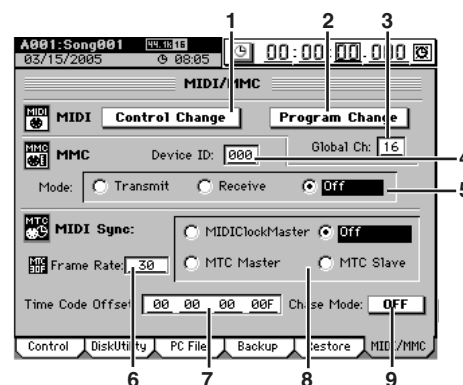
Разрешает или запрещает прием/передачу сообщений Control Change. Данные сообщения передаются при модификации параметров микшера и могут быть записаны в MIDI-секвенсер для автоматизации процесса при последующем воспроизведении. При приеме данных сообщений происходит модификация параметров микшера.

Управление эффектами по MIDI может использоваться независимо от установок Control Change.

2. Program Change

Разрешает или запрещает прием/передачу сообщений Program Change. Данные сообщения передаются при смене или сохранении/вызове сцен. При приеме данных сообщений происходит смена сцен.

Данные сообщения принимаются только при отключенном параметре Automation.



3. Global Ch

[01...16]

Выбор общего MIDI-канала.

Для обмена MIDI-сообщениями подключите внешнее MIDI-устройство по MIDI к D3200 и установите MIDI-канал внешнего устройства аналогично значению “Global Ch” в D3200.

4. MMC Device ID

[000...127]

Выбор идентификатора устройства, используемого при приеме/передаче сообщений MMC. Для приема/передачи сообщений MMC подключите внешнее MIDI-устройство к D3200 по MIDI, установите одинаковые Device ID и установите соответствующее значение “MMC Mode”.

Если данный параметр установлен в “127”, команды MMC будут передаваться/приниматься вне зависимости от установки номеров ID.

5. Mode

[Transmit, Receive, Off]

Установка разрешения приема/передачи сообщений MMC.

Transmit: Сообщения MMC передаются. Параметр MIDI Sync автоматически установится в MTC Slave.

Receive: Сообщения MMC принимаются. Параметр MIDI Sync автоматически установится в MTC Master.

Off: Сообщения MMC игнорируются.

6. Frame Rate

Выбор частоты кадров, когда MIDI Sync установлено в “MTC Master” или “MTC Slave”. Установите это значение, как во внешнем устройстве.

30: 30 fps (30 кадров в секунду без выпадения)

29NDF: 29.97 fps (29 кадров в секунду без выпадения)

29DF: 29.97 fps (29 кадров в секунду с выпадением)

25: 25 fps (25 кадров в секунду без выпадения)

24: 24 fps (24 кадра в секунду без выпадения)

7. Time Code Offset

[00:00:00.00F...23:59:59.27F] (для частоты кадров 30)

Определяет величину смещения по счетчику, когда тот отображает кадры и при включенном MTC/MMC.

8. MIDI Sync

[MIDIClockMaster, Off, MTC Master, MTC Slave]

Выбор типа синхроданных, передаваемых через разъемы MIDI IN/OUT.

MIDIClock Master: D3200 будет передавать сообщения MIDI Clock.

Off: D3200 не принимает и не передает синхроданные.

MTC Master: D3200 будет функционировать в качестве ведущего устройства. Если параметр MMC Mode установлен в Transmit, параметр Chase Mode автоматически отключится.

MTC Slave: D3200 будет функционировать в качестве ведомого устройства. Если параметр MMC Mode установлен в Receive, параметр Chase Mode автоматически отключится.

9. Chase Mode

[ON, OFF]

Доступно при установке “MIDI Sync” в “MTC Slave”.

ON: При начале синхронизации, воспроизведение захватывает сообщения MTC. После начала воспроизведения, если в течении 2 секунд не получены сообщения MTC, или разница между сообщениями MTC и текущей позицией D3200 превышает 2 секунды, воспроизведение остановится и будет ожидать синхронизации MTC для возобновления.

OFF: Сообщения MTC захватываются в течении воспроизведения только при начале синхронизации MTC. После начала воспроизведения, оно продолжается даже при расхождении принимаемого тайм-кода с внутренним или при останове внешнего тайм-кода.

Если MTC-мастером служит отличное от D3200 устройство, несовместимость между приборами может привести к проблемам синхронизации при запуске воспроизведения не с начала песни.

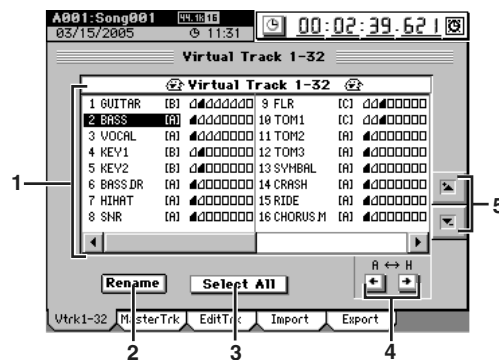
10. TRACK

10-1. Virtual Track 1-32

1. Выбор виртуальной дорожки

Выбор виртуальной дорожки для каждой из дорожек “1”–“32”. Каждая дорожка имеет 8 виртуальных дорожек: “А”–“Н”. Одна из данных виртуальных дорожек может быть выбрана для записи/воспроизведения.

Аудиособытия	Виртуальная дорожка	
	Активная	Готовая
Присутствуют		
Отсутствуют		



2. Rename

Нажмите данный сенсор для перехода в окно Rename и редакции имени. В имени допустимо использование до 16 символов.

3. Select All

[On, Off]

Выберите “On”, если вы хотите использовать одинаковый номер виртуальной дорожки для всех дорожек (1–32). Затем выберите любую виртуальную дорожку.

4. V-Level

[A...H]

Выбор виртуальной дорожки “А” – “Н”. Для содержащих аудиособытия виртуальных дорожек, один угол иконки загнут вниз.

5. Кнопки -/+

Служат для выбора дорожки.

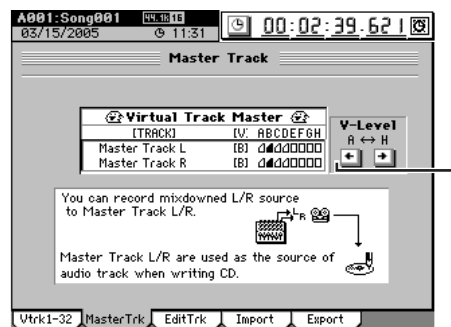
10-2. Master Track

Выбор виртуальных дорожек для мастер-трека, используемого при микшировании и записи аудио CD.

1. V-Level

[A...H]

Выбор виртуальной дорожки “А” – “Н”. Для содержащих аудиособытия виртуальных дорожек, один угол иконки загнут вниз. Данные виртуальные дорожки используются для записи/воспроизведения.



10-3. Edit Track

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

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

После выполнения данных операций доступна функция Undo.

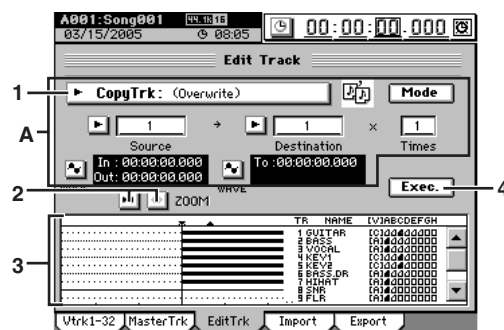
Длительность регионов IN–OUT или TO–END не может превышать 12 часов.

1. Edit Type

[CopyTrk...EraseSilence]

При нажатии данного сенсора отобразится диалоговое окно Edit Trk Type. Выберите операцию редакции и нажмите ОК для возврата на страницу “EditTrk”.

Отображение области экрана “А” зависит от типа операции редакции.



2. Кнопки ZOOM

Регулировка масштаба дисплея.

3. Окно дорожек

Аудиособытия дорожек отображаются жирными линиями. Вертикальная линия обозначает текущую позицию. Точки локации отображаются в верхней части дисплея.

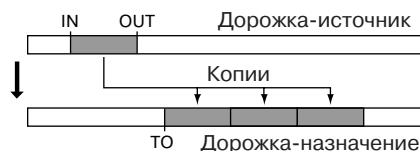
Справа отображаются имена дорожек и состояние виртуальных дорожек.

4. Exec.

Если вы нажмете данный сенсор, появится диалоговое окно с запросом на подтверждение операции редакции. Нажмите Yes для выполнения операции или No для отмены.

CopyTrk

Данная операция копирует аудиоданные региона IN-OUT дорожки-источника (Source) в позицию TO дорожки-назначения (Destination) с повтором определенного количества раз.



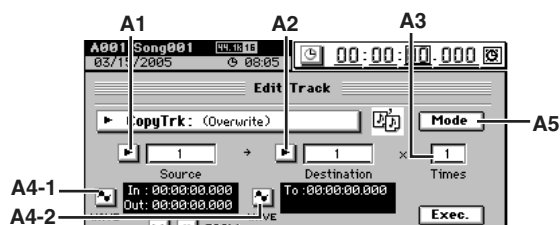
Вы можете использовать буфер для копирования данных дорожки в другую песню.

A1. Source [1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST, 1-4...29-32, 1-8...24-32, 1-16, 17-32, 1-32, ALL, Clip#*]

Выбор дорожки-источника для копирования.

ML и MR соответствуют каналам L и R мастер-трека, MST — мастер-треку, а ALL — дорожкам 1–16 и мастер-треку.

**“Clip#” может быть выбрано только, если буфер обмена содержит данные. # – количество дорожек в буфере. Вы можете использовать “Clip#” для копирования дорожек между различными песнями.



Для песни 48 kHz/24-bit или 44.1 kHz/24-bit могут быть выбраны только дорожки 1-16.

A2. Destination [1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST, 1-4...29-32, 1-8...24-32, 1-16, 17-32, 1-32, ALL, Clip#]

Выбор дорожки-назначения для копирования.

Для песни 48 kHz/24-bit или 44.1 kHz/24-bit могут быть выбраны только дорожки 1-16.

Использование буфера

Вы можете использовать буфер для копирования дорожек между различными песнями. Если эти песни имеют разную частоту дискретизации и/или разрешение, отобразится окно CopyTrk, и частота дискретизации и/или разрешение будут преобразованы. Это занимает некоторое время.



2a. Dither

Включение/отключение функции дитеринга при экспорте 24-битных данных из буфера обмена в 16-битную песню. Это снижает шумы переквантования.

A3. Times [1...99]

Выбор количества копий данных.

A4-1. Wave

A4-2. Wave

Данный дисплей отображает аудиоданные дорожки в виде формы волны, позволяя установить точки редакции (IN, OUT, TO, END) с максимальной точностью. Нажмите A4-1 для установки IN и OUT или нажмите A4-2 для установки TO и END.

Перед использованием данного дисплея, желательно произвести заведомую установку точек IN (LOC1), OUT (LOC2), TO (LOC3) и END (LOC4) в приблизительно необходимые позиции.

A5. Mode

При нажатии данного сенсора отобразится диалоговое окно Copy Mode. Выберите режим и нажмите ОК.

OverWrite: Данные дорожки-назначения переписываются.

Insert: Копируемые данные вставляются, а последующие данные дорожки-назначения сдвигаются к концу песни.

Диалоговое окно Wave



Для открытия этого окна нажмите сенсор Source Wave при установке региона "Source" или нажмите сенсор Destination Wave при установке региона "Destination".

5a. Выбор дорожки

Нажмите сенсор ">", в окне Select Track выберите дорожки и нажмите ОК. При нажатии сенсора Stereo, отобразятся формы волн двух соседних каналов.



5b. Кнопки прослушивания

- : остановка воспроизведения;
- : воспроизведение около 2 секунд с текущей позиции вперед ("Play From");
- : воспроизведение около 2 секунд к текущей позиции сзади ("Play To");
- : воспроизведение региона (от In до Out);
- : воспроизведение в цикле.

5c. Search Zero

При нажатии данного сенсора колесом можно перемещаться по нулевым точкам.

"Нулевая" точка соответствует позиции нулевого уровня волны.

5d. Окно формы волны

Отображает форму волны выбранной дорожки.

Вы можете перемещать позицию нажатием окна формы волны и перемещением ClickPoint влево или вправо, удерживая нажатой кнопку JUMP. Также можно перемещать позицию нажатием и удержанием окна формы волны и последующим перемещением ClickPoint влево или вправо.

5e. Локатор

Смена текущего времени позиции (IN, OUT, TO, END). Вы можете вращать колесо для смены текущего времени позиции при прослушивании звука в соло и наблюдении формы волны.

5f. ZOOM

Установка разрешения дисплея формы волны и скорости воспроизведения.

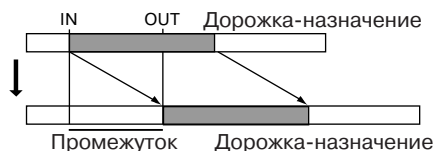
- : Растягивает дисплей формы волны по вертикали.
- : Сжимает дисплей формы волны по вертикали.
- : Растягивает дисплей формы волны по горизонтали.
- : Сжимает дисплей формы волны по горизонтали.

Когда вы нажмете сенсор ОК, временные позиции будут назначены на соответствующие кнопки (LOC1/ IN, LOC2/OUT, LOC3/TO, LOC4/END). Для отмены нажмите сенсор Cancel.

Можно управлять сенсорами ZOOM нажатием кнопок курсора при удержании нажатой кнопки JUMP.

InsertTrk

Данная операция вставляет промежуток в регион IN-OUT дорожки-назначения (Destination). После выполнения операции ("Exec"), все данные дорожки, следующие за промежутком, будут перемещены вперед по направлению к концу песни.



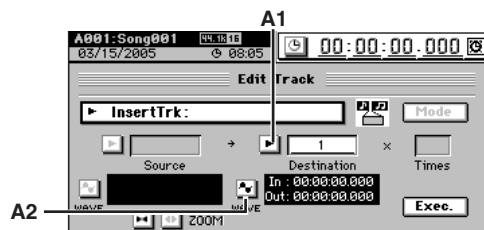
A1. Destination [1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST, 1-4...29-32, 1-8...24-32, 1-16, 17-32, 1-32, ALL]

Выбор дорожки-назначения для врезки.

Для песни 48 kHz/24-bit или 44.1 kHz/24-bit могут быть выбраны только дорожки 1-16.

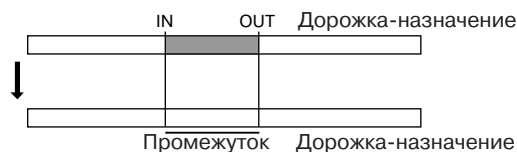
A2. Wave

Данный дисплей отображает аудиоданные дорожки в виде формы волны, позволяя установить точки редакции с максимальной точностью.



EraseTrk

Данная операция стирает данные региона IN-OUT дорожки-назначения (Destination). После выполнения операции ("Exec."), регион IN-OUT будет пуст.



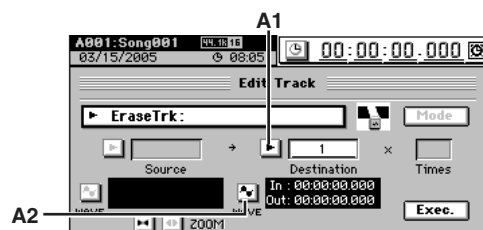
A1. Destination [1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST, 1-4...29-32, 1-8...24-32, 1-16, 17-32, 1-32, ALL]

Выбор дорожки-назначения для стирания.

Для песни 48 kHz/24-bit или 44.1 kHz/24-bit могут быть выбраны только дорожки 1-16.

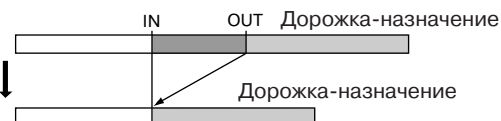
A2. Wave

Данный дисплей отображает аудиоданные дорожки в виде формы волны, позволяя установить точки редакции с максимальной точностью.



DeleteTrk

Данная операция удаляет данные из региона IN-OUT дорожки-назначения (Destination). После выполнения операции ("Exec"), данные региона IN-OUT будут уничтожены, и все данные дорожки, следующие за удаленным регионом, будут перемещены назад по направлению к началу песни.



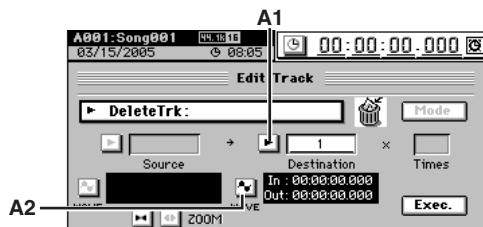
A1. Destination [1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST, 1-4...29-32, 1-8...24-32, 1-16, 17-32, 1-32, ALL]

Выбор дорожки-назначения для удаления.

Для песни 48 kHz/24-bit или 44.1 kHz/24-bit могут быть выбраны только дорожки 1-16.

A2. Wave

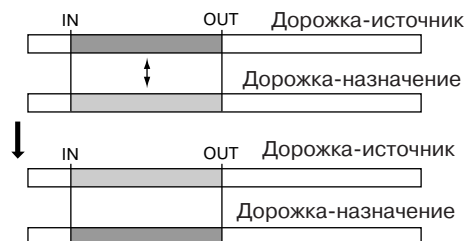
Данный дисплей отображает аудиоданные дорожки в виде формы волны, позволяя установить точки редакции с максимальной точностью.



SwapTrk

Данная операция меняет местами данные региона IN-OUT дорожки-источника (Source) с данными региона IN-OUT дорожки-назначения (Destination).

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



A1. Source [1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST, 1-4...29-32, 1-8...24-32, 1-16, 17-32, 1-32, ALL]

Выбор дорожки-источника для обмена.

Для песни 48 kHz/24-bit или 44.1 kHz/24-bit могут быть выбраны только дорожки 1-16.

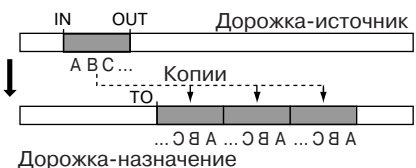
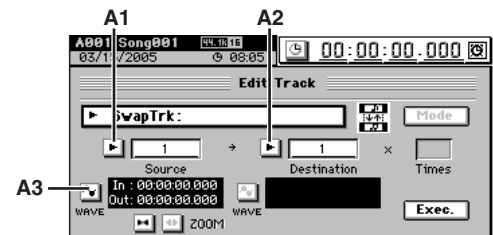
A2. Destination [1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST, 1-4...29-32, 1-8...24-32, 1-16, 17-32, 1-32, ALL]

Выбор дорожки-назначения для обмена.

Для песни 48 kHz/24-bit или 44.1 kHz/24-bit могут быть выбраны только дорожки 1-16.

A3. Wave

Данный дисплей отображает аудиоданные дорожки в виде формы волны, позволяя установить точки редактирования с максимальной точностью.



ReverseTrk

Данная операция копирует данные региона IN-OUT дорожки-источника (Source) в позицию TO дорожки-назначения (Destination) в обратном порядке (задом наперед). Вы можете выбрать количество повторов копии. После выполнения операции ("Exec"), скопированные данные будут реверсированы.

Выбранный регион дорожки-назначения реверса будет переписан.

A1. Source [1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST, 1-4...29-32, 1-8...24-32, 1-16, 17-32, 1-32, ALL]

Выбор дорожки-источника для реверса.

Для песни 48 kHz/24-bit или 44.1 kHz/24-bit могут быть выбраны только дорожки 1-16.

A2. Destination [1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST, 1-4...29-32, 1-8...24-32, 1-16, 17-32, 1-32, ALL]

Выбор дорожки-назначения для копирования реверсивных данных.

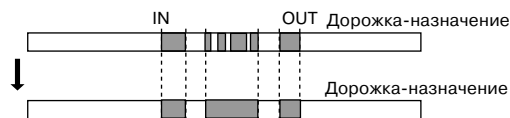
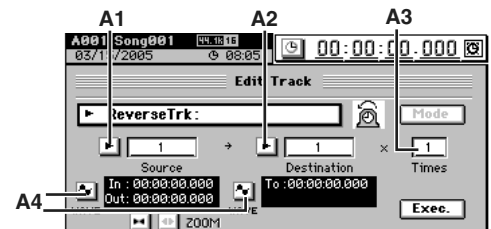
Для песни 48 kHz/24-bit или 44.1 kHz/24-bit могут быть выбраны только дорожки 1-16.

A3. Times [1...99]

Выбор количества копий данных.

A4. Wave

Данный дисплей отображает аудиоданные дорожки в виде формы волны, позволяя установить точки редактирования с максимальной точностью.



OptimizeTrk

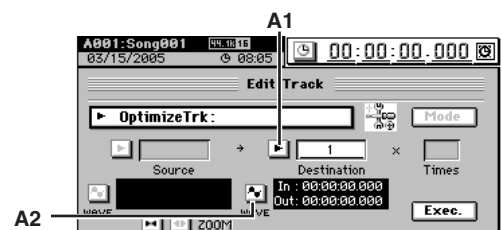
Операция воссоздает аудиособытия в регионе IN-OUT, предотвращая возникновение ошибок "Disk too busy". При наличии промежутков между аудиособытиями, последние объединяются в одно, сохраняя дисковое пространство.

Обозначив регионом IN-OUT начало и конец песни и выполнив операцию Optimize Track, вы создадите наиболее комфортные условия для дискового доступа.

A1. Destination [1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST, 1-4...29-32, 1-8...24-32, 1-16, 17-32, 1-32, ALL]

Выбор дорожки-назначения для оптимизации.

Для песни 48 kHz/24-bit или 44.1 kHz/24-bit могут быть выбраны только дорожки 1-16.

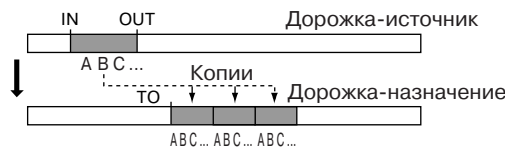


A2. Wave

Данный дисплей отображает аудиоданные дорожки в виде формы волны, позволяя установить точки редакции с максимальной точностью.

ExpCmpTrk

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



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

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

A1. Source

[1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST]

Выбор дорожки-источника для растяжения/сжатия.

Для песни 48 kHz/24-bit или 44.1 kHz/24-bit могут быть выбраны только дорожки 1-16.

A2. Destination

[1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST]

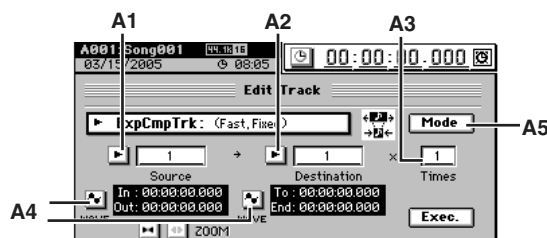
Выбор дорожки-назначения для растяжения/сжатия.

Для песни 48 kHz/24-bit или 44.1 kHz/24-bit могут быть выбраны только дорожки 1-16.

A3. Times

[1...99]

Выбор количества копий данных.



A4. Wave

Данный дисплей отображает аудиоданные дорожки в виде формы волны, позволяя установить точки редакции с максимальной точностью.

A5. Mode

Выбор способа вычисления временных растяжения/сжатия. Отображается при нажатии сенсора ExpComp Mode.

5a. Mode

[Fast, Mid, Best]

Выбор режима преобразования для временных растяжения/сжатия.

Fast: Максимальная скорость процесса.

Mid: Усредненный между "Fast" и "Best".

Best: Максимальное качество звука.

Если "5b. Pitch" установлено в "Variable", данная установка не дает эффекта.

5b. Pitch

[Fixed, Variable]

Выбор необходимости смены тональности результата временных растяжения/сжатия.

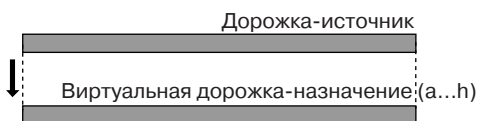
Fixed: Тональность не изменяется.

Variable: Тональность изменяется.

Нажмите сенсор ОК для завершения операции. Если вы нажмете сенсор Cancel, операция будет отменена.

CopyWholeTrk

Данная операция копирует данные дорожки с начала до конца дорожки-источника (Source; текущая виртуальная дорожка) на выбранную виртуальную дорожку дорожки-назначения (Destination). После выполнения операции ("Exec"), данные дорожки-назначения будут переписаны.



A1. Source [1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST, 1-4...29-32, 1-8...24-32, 1-16, 17-32, 1-32, ALL]

Выбор дорожки-источника для копирования.

Для песни 48 kHz/24-bit или 44.1 kHz/24-bit могут быть выбраны только дорожки 1-16.

A2. Destination [1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST, 1-4...29-32, 1-8...24-32, 1-16, 17-32, 1-32, ALL]

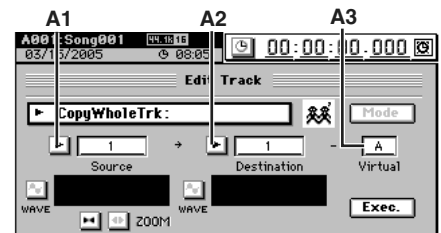
Выбор дорожки-назначения для копирования.

Для песни 48 kHz/24-bit или 44.1 kHz/24-bit могут быть выбраны только дорожки 1-16.

A3. Virtual

Выбор виртуальной дорожки-назначения для копирования (Destination).

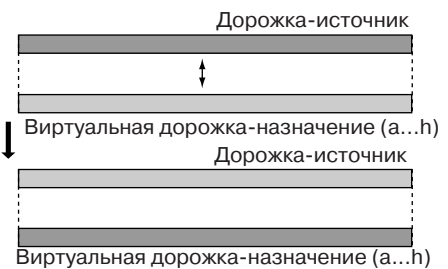
[A...H]



SwapWholeTrk

Данная операция меняет местами данные дорожки с начала до конца дорожки-источника (Source; текущая виртуальная дорожка) с данными выбранной виртуальной дорожки дорожки-назначения (Destination). Используйте данную операцию для упорядочивания записанных дорожек.

После выполнения операции (“Exec”), все данные Source и Destination переменяются местами.



A1. Source [1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST, 1-4...29-32, 1-8...24-32, 1-16, 17-32, 1-32, ALL]

Выбор дорожки-источника для обмена.

Для песни 48 kHz/24-bit или 44.1 kHz/24-bit могут быть выбраны только дорожки 1-16.

A2. Destination [1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST, 1-4...29-32, 1-8...24-32, 1-16, 17-32, 1-32, ALL]

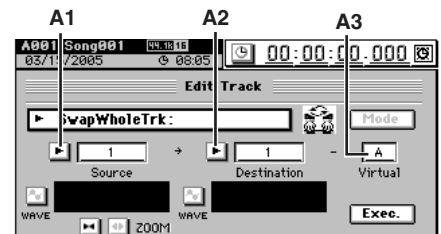
Выбор дорожки-назначения для обмена.

Для песни 48 kHz/24-bit или 44.1 kHz/24-bit могут быть выбраны только дорожки 1-16.

A3. Virtual

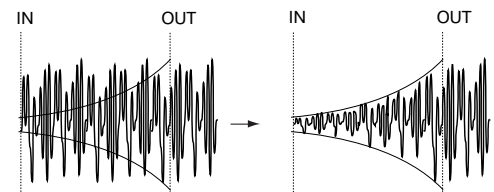
Выбор виртуальной дорожки-назначения для обмена (Destination).

[A...H]



FadeTrk

Данная команда создает фейдинги в регионе IN-OUT данных дорожки-назначения (Destination). При выполнении данной команды, уровень аудиоданных региона IN-OUT плавно изменяется к уровню позиции OUT. После выполнения (“Exec.”), фейдинг дорожки назначения переписывается.



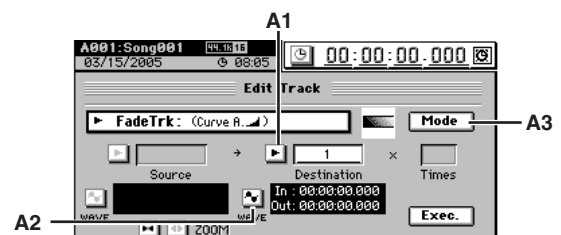
A1. Destination [1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST, 1-4...29-32, 1-8...24-32, 1-16, 17-32, 1-32, ALL]

Выбор дорожки-назначения для операции редактирования.

Для песни 48 kHz/24-bit или 44.1 kHz/24-bit могут быть выбраны только дорожки 1-16.

A2. Wave

Данный дисплей отображает аудиоданные дорожки в виде формы волны, позволяя установить точки редактирования с максимальной точностью.

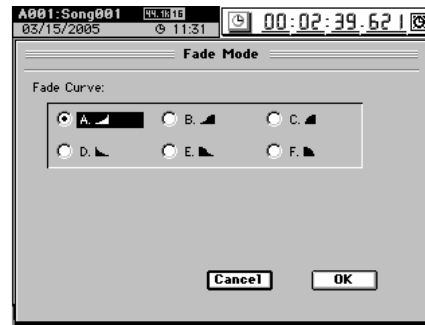


A3. Mode

Нажмите данный сенсор для отображения окна Fade Mode. Используя "Fade Curve", выберите кривые фейдинга.

Fade curve [A...F]

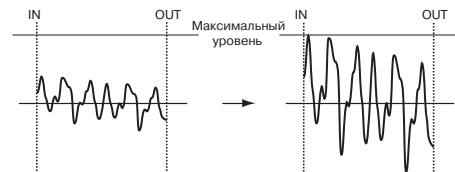
- A: Данная кривая идеальна для стандартного входного фейдинга.
- B: Данная кривая идеальна для создания кроссфейдов между двумя дорожками.
- C: Данная кривая обратна кривой типа A.
- D: Выходной фейдинг с кривой типа A.
- E: Выходной фейдинг с кривой типа B.
- F: Выходной фейдинг с кривой типа C.



Нажатие сенсора ОК завершает операцию. Нажатие сенсора Cancel отменяет операцию.

NormalizeTrk

Данная команда определяет пиковый уровень аудиоданных выбранного региона IN-OUT и увеличивает уровень аудиоданных таким образом, чтобы пиковый уровень соответствовал максимальному.



После выполнения данной команды дорожка-назначение переписывается.

A1. Destination [1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST]

Выбор дорожки-назначения для нормализации.

Для песни 48 kHz/24-bit или 44.1 kHz/24-bit могут быть выбраны только дорожки 1-16.



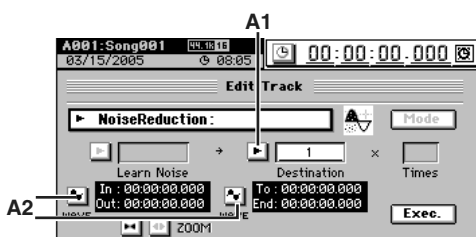
A2. Wave

Данный дисплей отображает аудиоданные дорожки в виде формы волны, позволяя установить точки редакции с максимальной точностью.

A3. Mode [0 dB...-63.5 dB]

Нажмите данный сенсор для отображения окна Normalize Mode и для "Normalize Gain Level" установите уровень. Нажатие сенсора ОК завершает операцию. Нажатие сенсора Cancel отменяет операцию.

NoiseReduction



На нужном треке выберите регион (IN-OUT), содержащий только анализируемый шум для "сэмпла". Данный шумовой сэмпл будет вычитаться из данных другого региона (TO-END) того же трека.

A1. Destination [1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST, 1-4...29-32, 1-8...24-32, 1-16, 17-32, 1-32, ALL]

Выбор дорожки-назначения для удаления шумов.

Для песни 48 kHz/24-bit или 44.1 kHz/24-bit могут быть выбраны только дорожки 1-16.

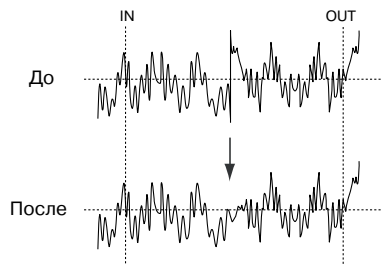
A2. Wave

Данный дисплей отображает аудиоданные дорожки в виде формы волны, позволяя установить точки редакции с максимальной точностью.

ErasePunchNoise

Операция минимизирует “всплески” шума на границах аудиособытий. Устанавливайте точки IN и OUT вблизи “щелчков”.

Значение “ErasePunchNoise Sens” определяет чувствительность распознавания шума. Обычно, сначала выбирается значение “1”. При наличии остаточных шумов увеличивайте это значение.



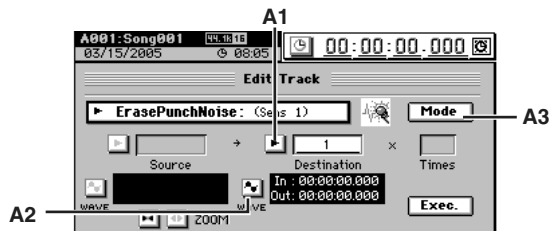
A1. Destination [1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST, 1-4...29-32, 1-8...24-32, 1-16, 17-32, 1-32, ALL]

Выбор дорожки-назначения для удаления шумов.

Для песни 48 kHz/24-bit или 44.1 kHz/24-bit могут быть выбраны только дорожки 1-16.

A2. Wave

Данный дисплей отображает аудиоданные дорожки в виде формы волны, позволяя установить точки редакции с максимальной точностью.



A3. Mode

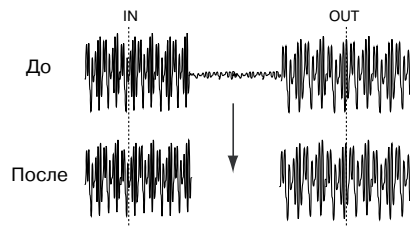
[0 dB...-63.5 dB]

Нажмите данный сенсор для отображения окна ErasePunchNoise Mode и для “ErasePunchNoise Sens” установите чувствительность. Нажатие сенсора ОК завершает операцию. Нажатие сенсора Cancel отменяет операцию.

EraseSilence

При наличии записи, содержащей большие промежутки, они стираются, и создается набор отдельных аудиособытий.

Уровни ниже -36 дБ воспринимаются промежутками.



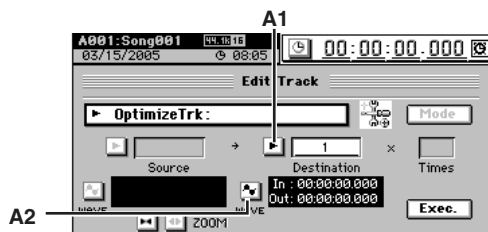
A1. Destination [1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST, 1-4...29-32, 1-8...24-32, 1-16, 17-32, 1-32, ALL]

Выбор дорожки-назначения для удаления промежутков.

Для песни 48 kHz/24-bit или 44.1 kHz/24-bit могут быть выбраны только дорожки 1-16.

A2. Wave

Данный дисплей отображает аудиоданные дорожки в виде формы волны, позволяя установить точки редакции с максимальной точностью.



10-4. Import File

Аудиофайл с CD-R/RW или PC-диска может быть импортирован в D3200 и помещен в начало дорожки. Вы можете также импортировать эти данные в буфер обмена и вставлять их в любую позицию дорожки. Поддерживаются файлы с частотами дискретизации: 44.1/48/96 кГц, разрешением 16/24 бит и количеством каналов 1 (моно) или 2 (стерео).

При использовании CD-ROM, CD-R и CD-RW, D3200 поддерживает WAV-файлы в формате ISO9660 Level 1.

При выполнении команды (“Exec.”), дорожка-назначение переписывается.

1. Поле имени файла

Отображает имя импортируемого файла. Оно выбирается нажатием сенсора Select File.

2. Drive

[CD, PC (USB)]

При нажатии данного сенсора отобразится диалоговое окно Select Drive. Выберите диск-источник и нажмите Yes.



3. Select File

При нажатии данного сенсора отобразится диалоговое окно Select File. Выберите файл и нажмите OK или Cancel для отмены.

3a. Верхний уровень

Отображает директорию, на один уровень выше текущего.

3b. Окно файлов

Отображает файловую структуру выбранной директории.

3c. Close

Переход в директорию на уровень выше.

3d. Open

Открывает выбранную директорию.

3e. Prev

Прослушивание первых 6 секунд выбранного файла (для 44.1 кГц/16 бит).

При загрузке файла, его воспроизведение невозможно.



4. Trk

[1...32, ML, MR, 1-2...31-32, MST, Clip]

Выбор дорожки-назначения импорта.

ML и MR соответствуют каналам L и R мастер-трека, а MST — стерео мастер-треку.

5. Exec.

При нажатии данного сенсора отобразится диалоговое окно Import File. Нажмите Yes для выполнения команды или No для отмены. Если частота дискретизации и разрешение отличны от текущей песни, будет произведено их преобразование; это займет некоторое время.



5a. Dither

Нажатие данного сенсора при импорте 24-битного файла в 16-битную песню снижает шумы переквантования.

10-5. Export File

Аудиоданные дорожки, скопированные в буфер обмена D3200, могут экспортироваться в аудиофайл на CD-R/RW или PC-диск. Результирующий аудиофайл имеет частоту дискретизации и разрешение аналогичные данным буфера.

1. Clip#

Отображает состояние буфера обмена.

индицирует количество дорожек в буфере обмена. При одновременном экспорте 4 и более дорожек, они сохраняются в моно файлы.

2. Drive

[CD, PC (USB)]

При нажатии данного сенсора отобразится диалоговое окно Select Drive. Выберите диск-назначение и нажмите Yes.

3. Имя файла

Отображает имя файла экспорта.

4. Rename

При нажатии данного сенсора отобразится диалоговое окно Rename для переименования файла.



5. Ехес.

При нажатии данного сенсора отобразится диалоговое окно Export File. Нажмите Yes для выполнения команды или No для отмены. Для прерывания исполняющейся операции нажмите Cancel. По выполнении команды дисплей отобразит "Completed". Нажмите сенсор ОК (или кнопку YES). Перед экспортом на CD выберите скорость записи и необходимость финализации.

Диск будет финализирован только после выполнения экспорта.

11. CD

Можно использовать встроенный привод CD-RW для создания или прослушивания аудио CD.

Некоторые аудио CD-плееры не могут воспроизводить диски CD-R/RW.

Если песня начинается сразу (с нулевой временной отметки), ее начало может не воспроизводиться некоторыми CD-плеерами. Во избежание этого, перед треком 1 вставьте пустой промежуток длительностью около 0.5 секунд.

В музыкальных дисках используется технология защиты от копирования, запрещающая воспроизведение несовместимых со спецификацией Compact Disc (CD) компакт-дисков.

При нажатии кнопки CD отобразится страница меню (Album CD, Track at once, CD PLAYER). Возврат на данную страницу осуществляется нажатием кнопки CD.

1. Информационное окно

После нажатия сенсора, на экране отобразятся тип вложенного в привод CD-R/RW диска, занятое и оставшееся время записи, а также количество треков.

Тип диска

NoDisc: Диск отсутствует.

CDR: Нефинализированный CD-R.

CDRW: Нефинализированный CD-RW.

Illegal: Диск не распознается.

Если ничего не отобразилось, диск не может быть записан (т.е., заводской CD или финализированный CD-R/RW).

Содержимое диска

Blank: Чистый диск.

Audio: Аудио CD.

ISO9660: Диск с данными архивирования и т.д.

D12/1200: Диск с данными архивирования Korg D12/D1200/D1200mkII

D16/1600: Диск с данными архивирования Korg D16/D1600/D1600mkII

Other: Диск с данными, отличными от аудио и архивирования.

UDF: Диск формата UDF, созданный на Korg Triton или аналогичном устройстве

Емкость диска

Audio

Free: Оставшееся время.

Used: Занятое время и количество треков.

Data Disc

Free: Свободная емкость (Мб).

Used: Исползованная емкость (Мб).

Other

Ничего не отображается.



2. Erase CDRW

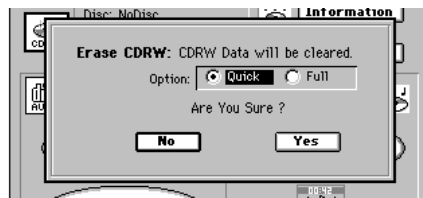
Стирает данные, записанные на CD-RW.

После нажатия сенсора отобразится окно Erase CD-RW. В поле "Option" выберите метод стирания и нажмите Yes.

Quick: Быстрое стирание.

Full: Полное стирание. Используется при возникновении проблем с диском и требует большего времени.

Данная операция не может выполняться для CD-R. Удаленные данные не восстанавливаются.

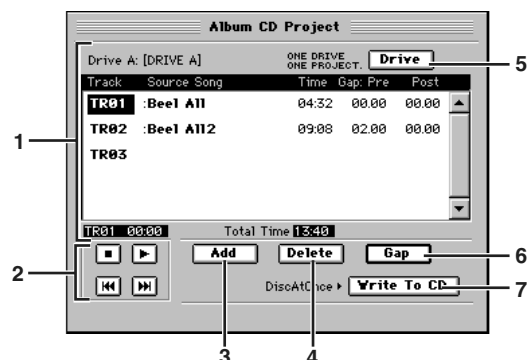


11a. Album CD

Album CD Project позволяет создавать аудио CD в режиме Disc At Once. Данные хранятся на CD-R/RW в формате 16 бит/44.1 кГц аудио CD.

При использовании режима Disc At Once диск финализируется автоматически. После этого, производить запись на диск невозможно.

Расстояние между метками на CD-R/RW должно превышать 4 секунды.





1. Список треков


Отображает список песен для записи на CD-R/RW в качестве альбома CD. Здесь указаны номера треков, имена песен (меток), время и промежутки. Внизу окна отображается длительность выбранного трека и общее время звучания альбома.


2. Плеер

Используйте данные кнопки для воспроизведения песен списка.

 : Запускает воспроизведение.

 : Останавливает воспроизведение.

 : Если воспроизводится середина песни, данная кнопка перемещает в начало песни. Если вы находитесь в начале песни, данная кнопка перемещает в начало предыдущей песни.

 : Перемещает в начало следующей песни.

Данные кнопки недоступны для пустого списка.

Если в приводе CD-R/RW находится чистый диск, а в списке присутствуют песни, нажатие кнопки транспорта REC открывает диалоговое окно Write to CD.

3. Add

Добавляет песню в список. Выберите номер трека и нажмите данный сенсор для отображения окна Add TR. Выберите песню из списка. Отобразятся номер и имя песни, иконка метки, частота/разрешение, иконка защиты и дата создания песни. При редакции песни после нажатия сенсора Add, необходимо повторно добавить песню в список для записи обновленных данных.

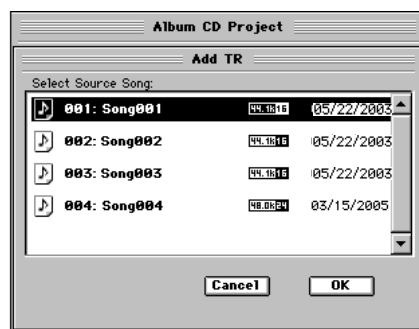
Нажатие сенсора Cancel возвращает на страницу "Album CD Project" без добавления песни.

Нажатие сенсора ОК добавляет выбранную песню в список. После его нажатия дисплей отобразит "Are you sure?". Нажмите Yes для подтверждения или No для отмены.

Добавление песен без созданного мастер-трека невозможно.

При выборе отличной от 44.1 kHz/16-bit песни, нажмите сенсор Dither для преобразования частоты дискретизации и разрешения. Этот процесс занимает дополнительное время и дисковое пространство.

Преобразуются только данные для записи на CD-R/RW; данные самой песни не изменяются.



4. Delete

Удаляет песню из списка. После нажатия сенсора отобразится окно Delete. Нажмите Yes для подтверждения. Последующие песни переместятся назад на один трек. Для удаления всех песен нажмите сенсор Select All, а затем сенсор Yes.

5. Drive

Выбор диска, содержащего песни для записи на CD-R/RW. После нажатия сенсора отобразится окно Select Drive. Здесь отображаются общая емкость диска и список дисков песен. Для каждого диска песен дисплей отображает имя диска, размер партиции, использованное и свободное пространство.

Записываемые на CD-R/RW песни должны находиться на одном диске.

6. Gap

Позволяет определить длительность промежутка до и после песни. После нажатия сенсора отобразится окно Edit Gap. Здесь Frm соответствует кадру CDDA, где 75 Frm = 1 сек.

6a. PreGapTime [0...59 (sec), 0...74 (Frm)]

Определяет промежуток перед песней. По умолчанию он равен 2 секундам.

Значение по умолчанию равно 0 секунд для песни, добавляемой в TR1 (трек 1), или для трека, разделенного метками.



6b. PostGapTime [0...59 (sec), 0...74 (Frm)]

Определяет промежуток после песни. По умолчанию он равен 0 секунд.

7. Write To CD

Выполняет операцию записи на CD-R/RW. После нажатия сенсора отобразится окно Write to CD с сообщением “Obey Copyright Rules”.

- Нажмите сенсор списка “Write Speed” для выбора скорости записи.
- После нажатия сенсора Yes, D3200 начнет создавать файл образа. При нажатии Cancel, этот процесс прервется.
- После создания образа, D3200 начнет запись диска. Это не может быть прервано.
- Диск автоматически финализируется.
- По окончании записи появится предложение записи следующей копии диска “Write Anoter CD?”.
- Нажмите сенсор Yes для выполнения или сенсор No для отмены.

При нажатии Yes появится сообщение “Insert Next Disc. After Insert, Press OK.”, и сработает выброс диска из привода. Вложите другой диск и нажмите сенсор OK.

Диск CD-R/RW, записанный с помощью операции Album CD Project, будет автоматически финализирован.

Временный образ файла сохраняется на хард-диске даже при смене скорости записи.

11b. Track at once

Здесь можно выбирать способ записи Track At Once, стирание CD-RW или финализацию диска. До выполнения финализации на диск можно дописывать данные.

1. Erase

Стирает данные, записанные на CD-RW.

После нажатия сенсора отобразится окно Erase CD-RW. В поле “Option” выберите метод стирания и нажмите Yes.

Quick: Быстрое стирание.

Full: Полное стирание. Используется при возникновении проблем с диском и требует большего времени.

Данная операция не может выполняться для CD-R. Удаленные данные не восстанавливаются.



2. Поле трека

Отображает номер, имя и длительность песни.

3. Write To CD

Выполняет операцию записи на CD-R/RW. После нажатия сенсора отобразится окно Write to CD с сообщением "Obey Copyright Rules".

- Нажмите сенсор списка "Write Speed" для выбора скорости записи.
- После нажатия сенсора Yes, D3200 начнет создавать файл образа. При нажатии Cancel, этот процесс прервется.

Преобразование частоты дискретизации занимает дополнительное время.

- После создания образа, D3200 начнет запись диска. Это не может быть прервано.
- По окончании записи появится предложение записи следующей копии диска "Write Anoter CD?".
- Нажмите сенсор Yes для выполнения или сенсор No для отмены.

При нажатии Yes появится сообщение "Insert Next Disc. After Insert, Press OK.", и сработает выброс диска из привода. Вложите другой диск и нажмите сенсор OK.

Временный образ файла сохраняется на хард-диске, поэтому процесс создания последующей копии диска займет меньше время.

4. Get Information

После нажатия сенсора, на экране отобразятся тип вложенного в привод CD-R/RW диска, занятое и оставшееся время записи, а также количество треков.

Тип диска

NoDisc: Диск отсутствует.

CDR: Нефинализированный CD-R.

CDRW: Нефинализированный CD-RW.

Illegal: Диск не распознается.

Если ничего не отобразилось, диск не может быть записан (т.е., заводской CD или финализированный CD-R/RW).

Содержимое диска

Blank: Чистый диск.

Audio: Аудио CD.

ISO9660: Диск с данными архивирования и т.д.

D12/1200: Диск с данными архивирования Korg D12/D1200/D1200mkII

D16/1600: Диск с данными архивирования Korg D16/D1600/D1600mkII

Other: Диск с данными, отличными от аудио и архивирования.

UDF: Диск формата UDF, созданный на Korg Triton или аналогичном устройстве

Емкость диска

Audio

Free: Оставшееся время.

Used: Занятое время и количество треков.

Data Disc

Free: Свободная емкость (Мб).

Used: Исползованная емкость (Мб).

Other

Ничего не отображается.

5. Finalize

Производит операцию финализации. Для дисков CD-R/RW, созданных в режиме Track At Once, возможность воспроизведения в аудио CD-плейере определяется выполнением операции финализации. Финализация диска производится один раз.

После нажатия сенсора отобразится окно Finalize. Нажмите Yes для выполнения.

Финализация производится только для записанных методом Track At Once дисков.

Финализация для диска может выполняться только один раз. После нее, на диск невозможно производить запись. Это означает, что вы должны выполнять операцию финализации только после записи всех песен на диск.

Для корректного воспроизведения CD, его необходимо финализировать.

11c. CD PLAYER

Эта установка определяет подачу аудиосигнала с CD.

Также можно импортировать данные диска в буфер обмена, а затем в D3200 в качестве данных WAV.

При использовании привода CD-RW в качестве CD-плейера, запись CD невозможна.

Громкость воспроизведения CD устанавливается регулятором мониторинга.

1. CD Import

При нажатии данного сенсора отображается окно CD Import с сообщением "Obey Copyright Rules".

Нажмите сенсор Yes для продолжения.

- Нажмите сенсор для выбора способа импорта.

Clip:

Импорт в буфер в качестве данных трека.

WAV:

Импорт в качестве данных WAV в выделенную область. Для переименования данных WAV нажмите сенсор Rename и в открывшемся диалоговом окне произведите изменения. Имя может содержать до 8 символов.

- Нажмите сенсор Yes для выполнения или сенсор Cancel для отмены.



2. Информационное окно

Верхняя линия отображает номер трека и сообщения. Нижняя линия отображает состояние (воспроизведение, останов, и т.д.) CD-плейера, прошедшее время и измеритель уровня.

3. Кнопки транспорта

Используйте данные кнопки для воспроизведения, остановки и выбора треков аудио CD.

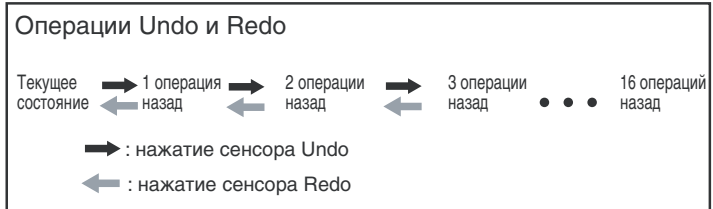
- ▶ : Запускает воспроизведение.
- : Останавливает воспроизведение.
- ⏏ : Включает паузу.
- ⏮ : Если Вы находитесь в середине трека, данная кнопка перемещает в начало трека. Если вы находитесь в начале трека, данная кнопка перемещает в начало предыдущего трека.
- ⏪ : Быстрая перемотка назад.
- ⏩ : Быстрая перемотка вперед.
- ⏭ : Перемещает в начало следующего трека.

При паузе вынуть диск невозможно. Если в режиме паузы сменить страницу, CD-плейер переключится с паузы в останов.

Если в приводе CD-R/RW находится аудио CD, нажатие кнопки REC открывает окно CD Import.

12. UNDO

После выполнения приведенных ниже операций Вы можете использовать функцию Undo для возврата в состояние, предшествующее операции. Функция Redo отменяет Undo.



- Запись
- Редакция дорожек: CopyTrack, InsertTrack, EraseTrack, DeleteTrack, SwapTrack, ReverseTrack, OptimizeTrack, Exp/CompTrack, CopyWholeTrack, SwapWholeTrack, FadeTrack, NormalizeTrack, NoiseReduction, ErasePunchNoise, EraseSilence
- Импорт аудиофайла

1. Current

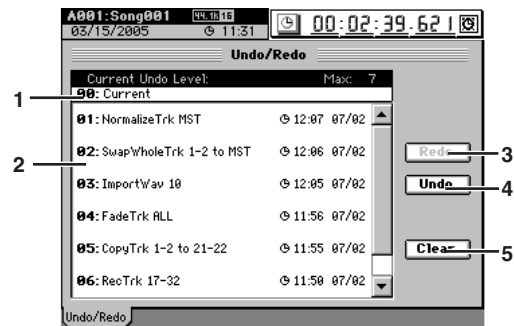
Отображает текущее состояние.

2. Список Undo

[01...16]

Список отменяемых операций. При выполнении Undo, вы можете вернуться в состояние, предшествующее номеру текущего состояния. Доступны 16 уровней отмены.

Сенсорами Redo или Undo выбирайте “уровни отмены” в списке. Их невозможно выбрать непосредственным нажатием экрана.



3. Redo

Выполнение Redo.

4. Undo

Выполнение Undo.

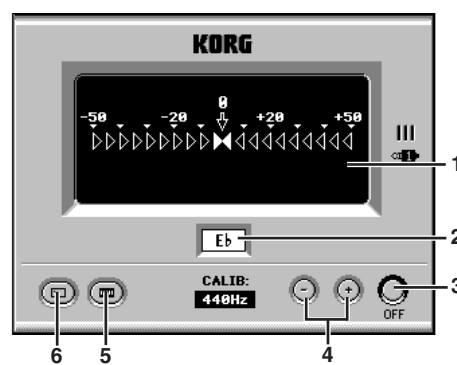
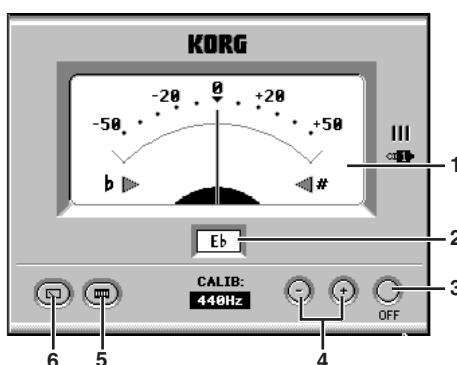
5. Clear

Очистка данных отмены для высвобождения дискового пространства.

Хард-диск D3200 сохраняет список до 16 последних записей, редакций или других, поддерживающих Undo функций, для возврата к более раннему этапу работы. Это означает, что старые данные, не существующие на дорожке, хранятся на диске. Эти данные уменьшают емкость диска и могут уменьшать время, доступное для записи.

13. TUNER

Встроенный тюнер можно использовать для настройки инструмента, подключенного ко входам INPUT 1 или GUITAR IN.



1. Шкала центов

[-50...+50]

При точной настройке, стрелка будет находиться в центральной позиции 0, а индикаторы бемоля “>” и диеза “<” будут светиться. При расстройке в сторону бемоля, будет светиться только индикатор “>”. При расстройке в сторону диеза, будет светиться только индикатор “<”.

Отклонение высоты индицируется в центрах. (100 центов = одному полутону, а 1200 центов = одной октаве)

2. Нотный дисплей

[C...B]

Отображает название ближайшей к высоте входного сигнала ноты.

Тюнер не может определять одновременно две и более нот.

3. OFF

Нажмите данный сенсор для отключения тюнера и возврата на страницу, с которой был произведен переход в режим тюнера.

4. CALIB

[430...440...449 Hz]

Отображает опорную частоту. Стандартная частота равна “440”.

5. Сенсор цифрового дисплея

6. Сенсор аналогового дисплея

Выбирает экранное отображение стрелочного типа.

14. SESSION DRUMS

Здесь вы можете определить установки темпа и паттерна ударных (метронома) для песни, трека ударных, а также создать карту паттерна. Когда счетчик отображает “MBT”, его показания согласуются с выбранным темпом.

При включенной защите песни, запись паттернов ударных и создание/редакция карты паттерна невозможны.

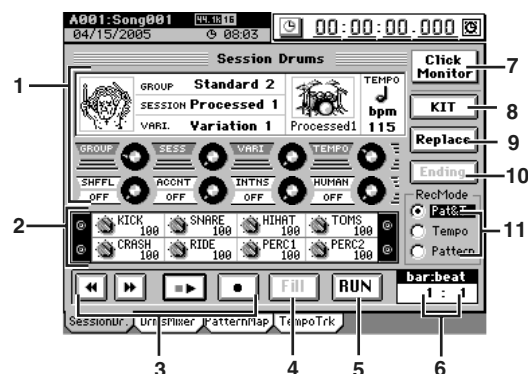
14-1. Session Drums

1. Установки паттерна ударных

Здесь производятся различные установки для паттерна ударных. Они отображаются иконками, графическими объектами и числовыми значениями. Для редакции параметров можно использовать регуляторы 1-8 матрицы.

При вращении регуляторов, параметры GROUP, SESS и VARI будут работать в режиме JUMP, а параметр TEMPO будет работать в режиме MATCH, вне зависимости от установки Fader/Knob Control на странице SYSTEM/MIDI, “Control”.

Установки GROUP, SESS, VARI и TEMPO могут редактироваться только при записи или прослушивании (5. RUN), если не включен сенсор 7. Click Monitor.



GROUP

[Metronome...и т.д.]

Выбор стиля паттерна.

SESS

Выбор сессии (установки воспроизведения паттерна) из группы, выбранной в GROUP.

VARI

Выбор вариации паттерна, выбранного в SESSION. При выборе в GROUP значения Metronome, здесь выбирается размер.

TEMPO

[40...255]

Определяет темп ударных в диапазоне 40-255.

SHFFL

[OFF, 0...100(%)]

Определяет эффект шаффла для ударных. В крайнем левом положении регулятора, значение равно OFF.

ACCNT

[OFF, 1...20]

Определяет таблицу акцентов для ударных. В крайнем левом положении регулятора, значение равно OFF.

INTNS

[OFF, 1...10]

Устанавливает уровень (интенсивность) акцента. В крайнем левом положении регулятора, значение равно OFF.

HUMAN

[OFF, 1...20]

Добавляет эффект “живого исполнения”, создающий небольшие колебания динамики и ритма. В крайнем левом положении регулятора, значение равно OFF.



2. Регуляторы параметров набора ударных


Здесь устанавливаются параметры набора ударных, используемого в ударном исполнении.


Для редакции параметров можно использовать регуляторы 9-16 матрицы. Согласно заводским установкам, в качестве параметра выбран уровень, но вы можете сменить его в диалоговом окне DRUM KIT в 8. KIT.

3. Кнопки транспорта

Используются для перемотки, воспроизведения и записи ударных.

  : Перемещают позицию в единицах тактов. При их нажатии, счетчик автоматически сменит индикацию на Такт/Доля/Тик.

 : Запускает/останавливает запись или воспроизведение карты паттерна.

 : Разрешает запись ударных. На данной странице можно использовать кнопку LOC 1 вместо сенсора Start/Stop, и кнопку LOC 2 вместо сенсора Record. Также можно перемещаться по тактам, удерживая нажатой кнопку SESSION DRUMS и используя кнопки +/-.

4. FILL

Вставляет паттерн сбивки при воспроизведении ударных. При нажатии, сенсор начинает мигать, и паттерн сбивки вставляется в начало следующего такта. На данной странице можно использовать кнопку LOC 3 вместо сенсора Fill.

5. RUN

Нажмите данный сенсор (подсветится) для прослушивания паттерна. При этом карта паттерна не обновляется. На данной странице можно использовать кнопку LOC 4 вместо сенсора RUN. Данный сенсор также подсветится при записи паттерна.

Для выбора пустого паттерна, нажмите данный сенсор при записи для снятия подсветки. При повторном нажатии сенсора для возобновления подсветки, вы сможете производить установки для паттерна.

При изменении GROUP или SESS при прослушивании паттернов, набор ударных и темп автоматически согласованно изменятся.

При изменении GROUP или SESS при записи или воспроизведении паттернов, текущие набор ударных и темп сохраняются.

6. bar:beat

Обычно здесь отображается такт и доля текущей позиции. Однако, при прослушивании (сенсор RUN подсвечен), здесь отображается такт и доля самого паттерна.

7. Click Monitor

Нажмите данный сенсор (подсветится) для отключения карты паттерна; GROUP переключится в “Metronome”, SESSION — в “Metro 4”, а набор ударных — в “Standard”. Будет выдаваться 4-дольный звук с выхода монитора. Установка Tempo Track будет игнорироваться. Темп устанавливается регулятором Tempo. Возможна смена паттерна или темпа даже при останове.

При отключении данного сенсора, трек темпа и карта паттерна включатся, и вы сможете производить запись и операции Replace. В этом случае, звук паттерна будет наблюдаться на мастер-выходе.

Данный сенсор объединен с сенсором Drums на странице MIXER, SOLO/MONITOR “Monitor”.

8. KIT

Нажмите данный сенсор для смены набора ударных, используемого для воспроизведения паттерна. Иначе, вы можете удерживать нажатой кнопку SESSION DRUMS и нажать кнопку LOC 1. По окончании установок, нажмите сенсор Exit (или кнопку YES).

Изменения набора ударных влияет только на текущий паттерн. После смены набора ударных, изменение вариации, группы или секции приведет к отмене модификаций набора ударных; он вернется в предыдущее состояние. Для сохранения изменений набора ударных, отметьте поле Hold в диалоговом окне DRUM KIT.

8a. Параметры

Здесь редактируются параметры каждого звука набора ударных. Также можно использовать матрицу регуляторов.

8b. KIT CHANGE

Меняет один набор ударных на другой. Выберите нужный набор ударных и нажмите сенсор ОК (или кнопку YES) для возврата в диалоговое окно DRUM KIT. Для отказа от изменений нажмите сенсор Cancel (или кнопку NO).

8c. Hold

Если поле отмечено, установки 8a. Параметры и 8b. KIT CHANGE будут использоваться всеми паттернами в песне.

Если поле не отмечено, будут использоваться установки каждого набора ударных.

8d. Сенсор назначения параметра

Определяет параметр, управляемый 2. Регуляторами параметров набора ударных. Нажмите регулятор и в диалоговом окне Knob Assign сенсорами выберите нужный параметр, затем нажмите сенсор ОК.

При выборе None, регуляторы 9-16 матрицы неэффективны.

8e. MIDI

Если поле отмечено, набор ударных будет звучать при приеме MIDI-нот. Если поле не отмечено, прием MIDI-нот не будет воспроизводить набор ударных. Для смены приемного MIDI-канала, нажмите поле и произведите нужные установки.

8f. Сенсоры/полоса прокрутки выбора групп

Используются для выбора групп из 4 ударных для редакции.

9. Replace

Если данный сенсор нажат, установки паттерна, записанные для такта текущей позиции можно редактировать в диалоговом окне Edit Map Event.

Иначе, вы можете удерживать нажатой кнопку SESSION DRUMS и нажать кнопку LOC 2.

Доступные для редакции установки зависят от значения 11. Rec Mode.

Pat&T

Можно изменять паттерн, количество тактов и темп.

Tempo

Можно изменять темп.

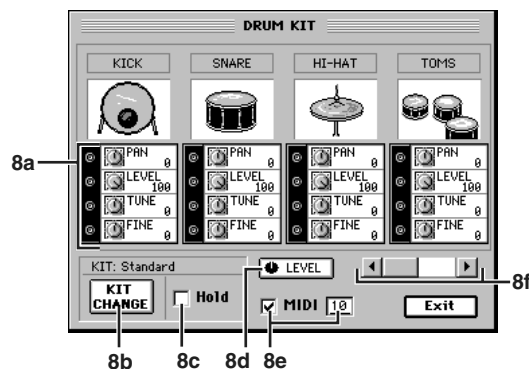
Pattern

Можно изменять паттерн и количество тактов.

Смена паттернов происходит в единицах тактов, но смена темпа действует на темп текущего и последующих событий.

10. Ending

Вызывает паттерн коды. При нажатии, сенсор начинает мигать, и со следующего такта воспроизводится паттерн коды. По его окончании, выбирается пустой паттерн.



11. Rec Mode

Данными сенсорами выбирается режим записи паттерна и создания/редакции (или 9. Replace) событий карты паттерна.

Pat&T

Записываются изменения паттерна и темпа.

Tempo

Записываются изменения только темпа.

Pattern

Записываются изменения только паттерна.

14-2. Drums Track Mixer

Здесь можно просматривать и редактировать параметры трека ударных.

1. Assign

Выбор выхода для воспроизведения паттерна.

CH Input

Паттерн назначается на вход канала. При этом, вы можете использовать страницу "Ch Assign" для назначения Drums L, R и записать паттерн на трек.

Master

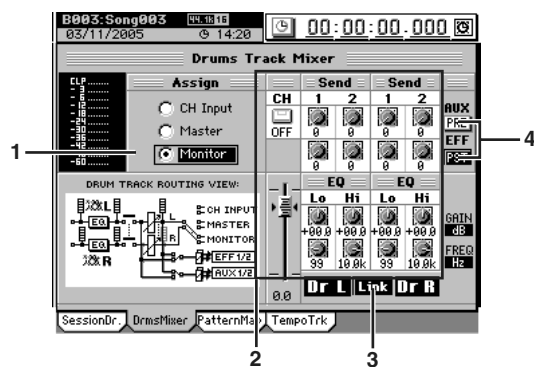
Мастер-шина.

Monitor

Выходы мониторинга.

Если в 14-1. Session Drums параметр 7. Click Monitor включен, данный параметр Assign автоматически устанавливается в "Monitor". В противном случае, автоматически выбирается "Master".

[CH Input, Master, Monitor]



2. Параметры

Для включения/отключения трека ударных и установки его уровня используйте фейдер и сенсор трека ударных. Используйте матрицу регуляторов для установки уровней посыла и эквализации. Для редакции установки можно нажать иконку на экране и использовать колесо (или кнопки +/-).

3. Link

Нажмите данный сенсор для выравнивания параметров посыла и EQ каналов L и R. Для отдельной установки параметров каналов, отключите его.

4. PRE/PST

Определяет точку отбора посыла — перед фейдером (пре-фейдер) или после фейдера (пост-фейдер).

PRE: Пре-фейдер.

PST: Пост-фейдер.

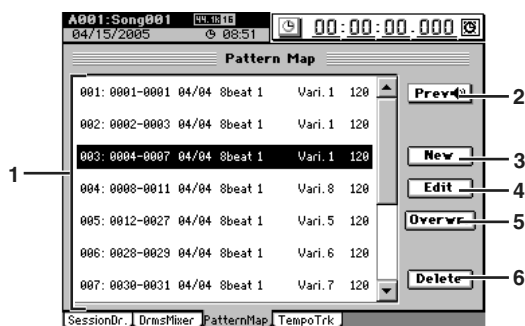
14-3. Pattern Map

Здесь можно редактировать карту паттерна добавлением новых событий при записи или воспроизведении песни, а также изменять размер, паттерн или темп.

Изменения в карте паттерна могут осуществляться только в единицах такта.

1. Окно карт паттерна [001...200]

Выбор карты паттерна. Здесь отображаются номер события, начальный и конечный такты паттерна, темп, размер, имя вариации и сессии.



2. Prev

Осуществляет предварительное прослушивание события, выбранного в окне карт паттерна. Это доступно только на данной странице; при смене страниц или запуске рекордера автоматически отключается.

3. New

Создание нового события карты паттерна. Отображается диалоговое окно New Map Event, и прибор автоматически переходит в режим предварительного прослушивания (включается сенсор 2. Prev).

Если RecMode установлено в Tempo, события добавлять невозможно.

3a. Start Meas

[0001...9999]

Выбор стартовой позиции, для которой создается событие карты паттерна, в единицах тактов.

3b. Length

[0001...9999]

Определяет длительность (количество тактов) паттерна.

3c. GROUP, SESS, VARI, TEMPO

Используйте GROUP для выбора группы (типа) паттерна, SESS — установок паттерна (сессии) из выбранной группы, VARI — вариации паттерна и TEMPO — темпа ударных.

3d. Blank

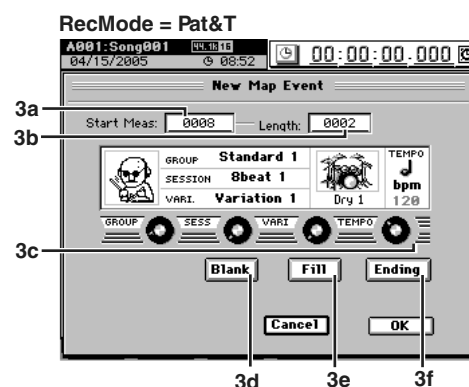
Нажмите данный сенсор (посветится) для выбора пустого паттерна.

3e. Fill

Нажмите данный сенсор (посветится) для выбора паттерна сбивки.

3f. Ending

Нажмите данный сенсор (посветится) для выбора паттерна коды.



4. Edit

Редакция установок события карты паттерна. Нажмите событие для выбора его редакции, а затем нажмите данный сенсор. Отобразится диалоговое окно Edit Map Event, и вы сможете установить необходимые значения.

При установке значения Start Meas позже (или раньше) начала выбранного события, значение Length последующего события увеличится (или уменьшится) на величину разности.

5. Overwr.

Модифицированное событие карты паттерна переписывается. Выбирайте это для добавления события без изменения длительности созданной карты паттерна. Область перезаписи будет разделена в качестве нового события. Выберите редактируемое событие (подсветится), нажмите данный сенсор для открытия окна Overwrite Map Event и задайте параметры.

Если значения Start Meas и Length превышают диапазон выбранного события, событие(я), соответствующие этой части карты, также переписываются. Если значения Start Meas и Length идентичны диапазону выбранного события, новое событие не добавляется; результат будет аналогичен 4. Edit.

6. Delete

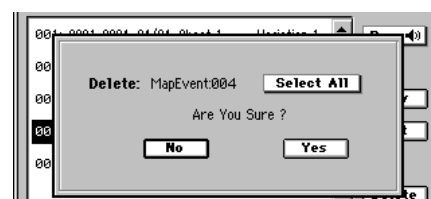
Удаление события карты паттерна. Отобразится диалоговое окно Delete. Нажмите Yes для удаления или No для отмены. Все события карты паттерна, следующие за удаляемым, перемещаются вперед. Для удаления всех событий карт паттерна нажмите Select All.

Если RecMode установлено в Tempo, события удалить невозможно.

RecMode = Pattern



RecMode = Pattern



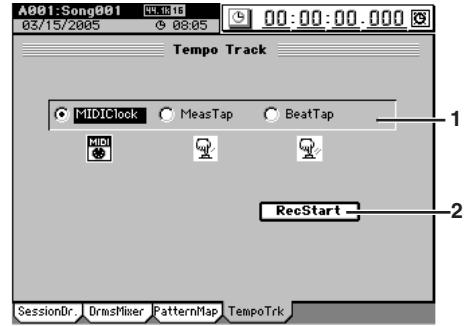
14-4. Tempo Track

Создание дорожки темпа возможно двумя способами.

- Запись MIDI Clock — используется для синхронизации D3200 с внешним секвенсером.
- Запись темпа нажатий — используется, когда темп записанных аудиоданных неизвестен (например, при записи с CD).

Поскольку данные двух типов дорожки темпа записываются в одну и ту же область, одновременное их использование невозможно.

Если память в процессе записи переполняется, запись заканчивается.



1. Tempo Rec Mode

Выбор типа дорожки темпа.

MIDIClock:

Дорожка темпа создается записью данных MIDI Clock с внешнего секвенсера.

MeasTap:

Дорожка темпа создается записью нажатий в начале каждого такта.

BeatTap:

Дорожка темпа создается записью нажатий в начале каждой доли.

2. RecStart

Отображает диалоговое окно готовности к записи дорожки темпа. При установке “MIDIClock” запись начинается с приходом сообщений MIDI Clock с внешнего секвенсера. При записи темпа нажатий, запись начинается при нажатии кнопки PLAY или ножного переключателя согласно интервалам между нажатиями.

Темп записывается с начала песни.

Темп такта, в котором произведена остановка записи автоматически копируется до конца песни.

[MIDIClock, MeasTap, BeatTap]

15. STORE

Вы можете сохранить временную позицию для установки локатора, сцены или метки.

Время нажатия кнопки STORE помещается в буфер памяти и может запоминаться нажатием одной из кнопок локации. Если вы вместо кнопок назначения нажмете кнопку STORE еще раз, операция сохранения будет отменена.

16. SCENE

См. “2с. FADER/PAN/AUTOMATION”, Edit Scene.

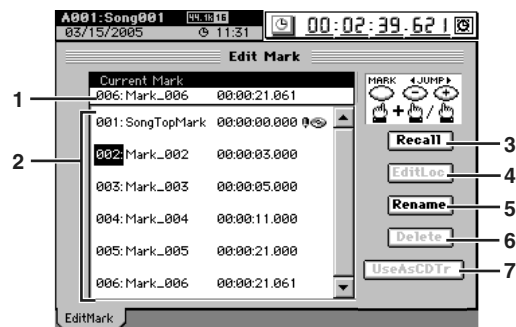
17. MARK

Метки используются в качестве точек локации или для определения начала треков при записи на CD.

Для перехода по меткам, удерживайте нажатой кнопку MARK и используйте кнопки + или -.

Вместо кнопки MARK можно использовать ножной переключатель PS-1.

Для каждой песни доступно до 100 меток. Mark 001 автоматически создается во временной позиции 0 с именем “Song Top Mark”.



1. Current Mark

[001...100]

Метка до текущей позиции. Имя, позиция и метки Album CD Track отображаются за номером.

Выбор номера метки. Справа от номера метки дисплей отобразит название, временную позицию метки и Album CD Track Mark. Номера меток располагаются в порядке их временных позиций.

3. Recall

Вызов выбранной метки и перемещение текущего времени в ее позицию.

4. EditLoc

Смена временной позиции сцены. Нажмите сенсор “EditLoc” для доступа в диалоговое окно Edit Mark Location и смените временную позицию сцены. Нажмите сенсор Yes (или кнопку YES) для завершения или No (или кнопку NO) для отмены.

Метку 001 отредактировать невозможно.

5. Rename

Переименование метки. Выберите метку, нажмите сенсор “Rename” для доступа в диалоговое окно Rename и измените название. Вы можете ввести название количеством до 16 символов.


6. Delete

Выберите метку, нажмите сенсор для доступа в диалоговое окно Delete и удалите ее. Выбор всех меток для удаления осуществляется нажатием сенсора Select All. Нажмите сенсор Yes (или кнопку YES) для завершения или No (или кнопку NO) для отмены.

Метку 001 удалить невозможно.

После удаление метки функция Undo недоступна.

7. Use As CD Tr

Данная операция служит для разметки непрерывного произведения при записи на CD. После выборе метки в списке и нажатия Use As CD Tr, справа от метки отобразится иконка CD Track Mark “

Album CD Track Marks используются только при записи Album CD Project. При использовании Track At Once, метки Album CD Track игнорируются, и песня записывается одним трекком.

18. SCRUB

С помощью данной функции вы можете устанавливать позиции локаторов и меток с большой точностью и удобством.

Нажмите кнопку SCRUB для перехода на страницу “Scrub”. Для выхода из режима Scrub нажмите кнопку любого другого режима.

Вращайте колесо для воспроизведения данных дорожки. Это удобно для поиска определенной позиции в песне на слух. Данный способ сходен с ручным перемещением аналоговой ленты магнитофона или винилового диска на проигрывателе.

Форма волны выбранного трека будет отображаться в окне волны.

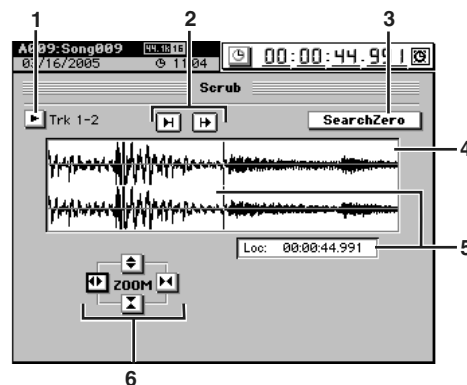
Вы можете изменять позицию нажатием окна волны и последующим перемещением ClickPoint влево-вправо при удержании нажатой кнопки JUMP. Также можно нажать с удержанием окно волны и затем перемещать джойстик влево-вправо.

1. Выбор дорожки

Выбор воспроизводимой дорожки и отображения ее формы волны. Нажмите сенсор “>” и в окне Select Track выберите дорожку. При нажатии сенсора Stereo, отобразятся формы волны двух каналов.

2. Кнопки предварительного прослушивания

Осуществляют воспроизведение около 2 секунд с текущей позиции вперед (кнопка [FF], функция Play From) или назад (кнопка [REW], функция Play To).



3. Search Zero

При его нажатии колесом можно перемещаться по нулевым точкам.

“Нулевая” точка соответствует позиции нулевого уровня волны.

4. Окно формы волны

Отображает форму волны выбранной дорожки.

5. Лос (Локатор)

[000:00.000...]

Смена текущего времени позиции. Вы можете вращать колесо для смены текущего времени позиции при прослушивании звука и наблюдении формы волны.

6. ZOOM

Установка разрешения дисплея формы волны и скорости воспроизведения.

☞: Растягивает дисплей формы волны по вертикали.

☛: Сжимает дисплей формы волны по вертикали.

☛: Растягивает дисплей формы волны по горизонтали.

☞: Сжимает дисплей формы волны по горизонтали.

Можно оперировать сенсорами ZOOM при помощи кнопок курсора при удержании кнопки JUMP.

19. LOC1/IN, ...LOC4/END

Если позиции песни назначены на кнопки LOC1/ IN... LOC 4/END, вы можете использовать их для следующих функций:

- Точка локации (нажатие каждой кнопки перемещает в назначенную на нее временную позицию).
- Точки входа/выхода для воспроизведения в цикле.
- Точки входа/выхода для записи с автоврезкой.
- Модификация позиций для редакции дорожек.

Для записи локатора нажмите кнопку STORE, а затем одни из кнопок LOC1–4.

Функции локации

Временная позиция, назначенная на кнопку IN/LOC1, используется в следующих целях:

- Перемещение в точку локации 1 (IN)
- Время входа в запись для записи с автоврезкой
- Стартовое время воспроизведения для воспроизведения в цикле
- Временные отметки для операций редакции дорожек:

Стартовое время источника копирования для “CopyTrk”

Стартовое время интервала для “InsertTrk”

Стартовое время региона стирания для “EraseTrk”

Стартовое время региона удаления для “DeleteTrk”

Стартовое время источника и назначения обмена для “SwapTrk”

Стартовое время региона реверса для “ReverseTrk”

Стартовое время региона временной коррекции для “ExpCmpTrk”

Стартовое время региона оптимизации “OptimizeTrk”

Стартовое время региона фейдинга “FadeTrk”

Стартовое время региона нормализации “NormalizeTrk”

Стартовое время региона для “ErasePunchNoise”

Стартовое время региона для “EraseSilence”

Временная позиция, назначенная на кнопку OUT/LOC2, используется в следующих целях:

- Перемещение в точку локации 2 (OUT)
- Время выхода из записи для записи с автоврезкой
- Время окончания воспроизведения для воспроизведения в цикле
- Временные отметки для операций редакции дорожек:
 - Время окончания источника копирования для “CopyTrk”
 - Время окончания интервала для “InsertTrk”
 - Время окончания региона стирания для “EraseTrk”
 - Время окончания региона удаления для “DeleteTrk”
 - Время окончания источника и назначения обмена для “SwapTrk”
 - Время окончания региона реверса для “ReverseTrk”
 - Время окончания региона временной коррекции для “ExpCmpTrk”
 - Время окончания региона оптимизации “OptimizeTrk”
 - Время окончания региона фейдинга “FadeTrk”
 - Время окончания региона нормализации “NormalizeTrk”
 - Время окончания региона для “ErasePunchNoise”
 - Время окончания региона для “EraseSilence”

Временная позиция, назначенная на кнопку TO/LOC3, используется в следующих целях:

- Перемещение в точку локации 3 (TO)
- Временные отметки для операций редакции дорожек:
 - Стартовое время назначения копирования для “CopyTrk”
 - Стартовое время назначения копирования для “ReverseTrk”
 - Стартовое время + время назначения копирования данных временной коррекции для “ExpCmpTrk”
 - Стартовое время для “NoiseReduction”

Временная позиция, назначенная на кнопку END/LOC4, используется в следующих целях:

- Перемещение в точку локации 4 (END)
- Временные отметки для операций редакции дорожек:
 - Время окончания данных временной коррекции для “ExpCmpTrk”
 - Время окончания для “NoiseReduction”

Навигация микшера

Ярлыки страницы MIXER могут закрепляться за кнопками LOC1/IN — LOC 4/END для быстрого доступа.

Назначение ярлыков на кнопки локации

- 1) На странице MIXER, перейдите к закрепляемому ярлыку.
- 2) Удерживая кнопку MIXER, нажмите кнопку STORE; отобразится диалоговое окно Stored Page. Для отказа от процедуры нажмите сенсор Exit или повторно кнопку STORE.
- 3) Нажмите кнопку LOC1/IN, LOC2/OUT, LOC3/TO или LOC4/END для закрепления за ней выбранного ярлыка. Закрепление закончится после нажатия кнопки, и диалоговое окно закроется.

При поставке с завода имеется следующее закрепление.

LOC1 CH INPUT/SubMixer, “Ch Assign”

LOC2 FADER/PAN/AUTOMATION, “Automation”

LOC3 PAIR/GROUP, “Ch Pair”

LOC4 EQ/ATT/PHASE, “MasterEQ”

Перемещение между ярлыками

После закрепления ярлыка, удержание кнопки MIXER и нажатие одной из кнопок LOC1/IN — LOC 4/END непосредственно перемещает на соответствующий ярлык страницы MIXER.

20. REC/PLAY MODE

20-1. Rec Mode

Здесь производятся установки запуска триггера и автоврезки.

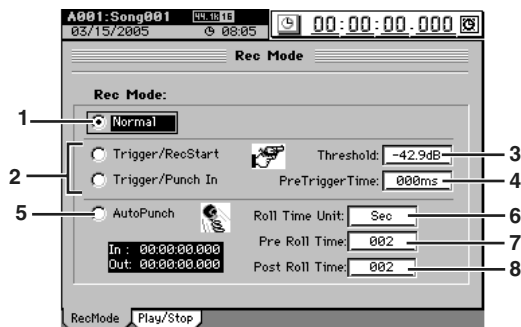
1. Normal

Обычная запись.

2. Запись с триггером

[Trigger/RecStart,
Trigger/Punch In]

Служит для включения/отключения функции записи с триггером. В режиме готовности к записи, превышение установленного порога (Threshold) входным уровнем запускает запись. При этой установке индикатор Trigger светится.



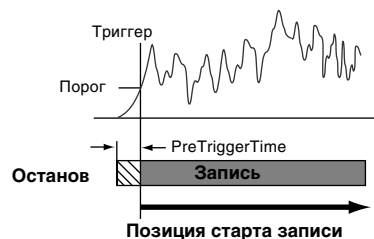
Если запись не начинается, нажмите кнопку STOP и отрегулируйте пороговый уровень “Threshold”.

Trigger/RecStart

Нажмите кнопку REC (REC и PLAY мигают) для входа в режим готовности к записи.

При нажатой кнопке REC/PLAY, когда входной уровень каналов, кнопки которых установлены в REC, превысит пороговый уровень, запись начнется автоматически.

В режиме готовности к записи вы можете нажать кнопку STOP или REC для отмены режима готовности к записи.

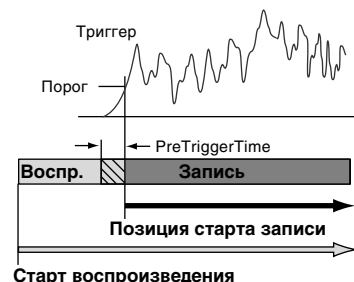


Trigger/Punch-In

Нажмите кнопку REC (REC мигает) для входа в режим готовности к записи.

Нажмите кнопку PLAY для воспроизведения дорожек. Когда входной уровень каналов превысит пороговый уровень, запись начнется автоматически.

В режиме готовности к записи вы можете нажать кнопку STOP или REC для отмены режима готовности к записи.



3. Threshold

[$-\infty$, -90.3...-30.8 dB]

Устанавливает пороговый входной уровень старта записи. Запись начнется, когда входной уровень превысит данное значение.

Обычно, данный параметр устанавливается наименее возможным, превышая лишь уровень шумов. Необходимый уровень в каждом конкретном случае сильно зависит от источника входного сигнала.

4. PreTriggerTime

[0...600ms]

Запись с триггером начинается, когда входной сигнал превысит уровень “Threshold”, однако начальная атака первой ноты может “срезаться”. В этих случаях, вы можете увеличить значение “PreTriggerTime”, позволяя более ранней части звука (имеющей уровень, ниже порогового) также быть включенной в запись.

Данная установка недопустима для начала песни. Также, если вы используете запись с триггером для продолжения записи после конца ранее записанной дорожки, установка, отличная от “000 ms”, приведет к потере материала соответствующей длительности ранее записанной дорожки.

5. AutoPunch

Запись с автоврезкой автоматически запускает (punch-in) и заканчивает (punch-out) запись в заранее выбранных временных позициях. Если вы производите запись когда “AutoPunch” включено, горит индикатор AUTO PUNCH и запись с автоврезкой происходит автоматически.

Когда вы начнете запись, песня стартует на время пре-прокрутки раньше записанной временной локации (IN), запись будет происходить в регионе (IN-OUT), и воспроизведение остановится по истечении времени пост-прокрутки.

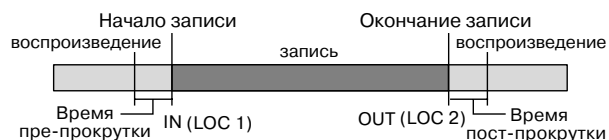
6. Roll Time Unit

Устанавливает единицы измерения для времени пре-/пост-прокрутки. Вы можете выбрать секунды или такты.

7. Pre Roll Time

8. Post Roll Time

Установка времени пре-прокрутки и пост-прокрутки. Время пре-прокрутки дает возможность исполнителю подготовиться к записи перед началом записи в точке входа (IN). Время пост-прокрутки служит для адаптации к материалу, последующему за точкой окончания записи (OUT).



При записи с автоврезкой при включенном сенсоре Loop Play на странице "Play/Stop Mode", запись происходит циклично, каждый дубль сохраняется в список отмены.

При записи мастер-трека, в поле "Rec Mode" доступны только Normal и Auto Punch.

При записи с автоврезкой количество одновременно записываемых дорожек ограничено типом песни. При попытке превысить заданный лимит, запись не выполняется.

Если MIDI Sync установлено в MTC, запись с триггером и автоврезка недоступны.

Если MIDI Sync установлено в MTC Slave, Loop Play игнорируется даже во включенном состоянии.

20-2. Play /Stop Mode

Здесь можно определить работу кнопок PLAY и STOP.

1. Play/Stop Mode

Сенсорами выбора определите работу кнопок PLAY и STOP.

Manual

Кнопки работают обычным образом.

Loop Play

Включает/отключает воспроизведение в цикле между точками LOC1/IN и LOC2/OUT. При этом горит индикатор LOOP. Воспроизведение останавливается при нажатии кнопки STOP.

При записи с автоврезкой при включенном сенсоре Loop Play на странице "Play/Stop Mode", запись происходит циклично, каждый дубль сохраняется в список отмены.

Loop Play недоступно, если "MIDI Sync" находится в состоянии "MTC Slave".

Stop at Song End

Воспроизведение начинается при нажатии кнопки PLAY и автоматически заканчивается в конце песни.

Stop at Song End & Return to Top

Воспроизведение начинается при нажатии кнопки PLAY, автоматически заканчивается в конце песни и происходит возврат в начало песни.

Stop at Song End & Load Next Song

Воспроизведение начинается при нажатии кнопки PLAY, автоматически заканчивается в конце песни и происходит загрузка следующей песни.

2. Stop at Mark Point

Воспроизведение приостанавливается по достижении позиции назначенной метки.



21. Кнопки транспорта

Кнопка PLAY

Нажмите данную кнопку для воспроизведения (она светится). Кнопка мигает при перемотках вперед-назад, MTC Slave, или Trig Rec Start.

Кнопка REC

Когда вы нажмете данную кнопку, D3200 войдет в режим готовности к записи (кнопка мигает). При этом должна быть установка REC хотя бы для одной дорожки. Когда вы нажмете кнопку PLAY, кнопка начнет светиться и начнется запись.

Условия начала записи зависят от установок RecMode, MMC и MTC.

Если функция ножного переключателя установлена в "Punch In Out", ножной переключатель будет работать как замена кнопки REC.

Кнопка STOP

Данная кнопка останавливает запись или воспроизведение. Удержанием кнопки STOP и нажатием кнопки REW можно переместиться в начало песни. Удержанием кнопки STOP и нажатием кнопки FF можно переместиться в конец песни.

Кнопка FF

При воспроизведении, удержание данной кнопки осуществляет перемотку вперед (кнопка светится).

При нажатии данной кнопки при останове, перемотка вперед будет продолжаться до нажатия кнопок STOP, PLAY или LOC 1/2/3/4.

Кнопка REW

При воспроизведении, удержание данной кнопки осуществляет перемотку назад (кнопка светится).

При нажатии данной кнопки при останове, перемотка назад будет продолжаться до нажатия кнопок STOP, PLAY или LOC 1/2/3/4.

Если установка Loop Play включена, перемотки вперед/назад будут непрерывны до нажатия кнопок STOP, PLAY или LOC 1/2/3/4.

Параметры эффектов

Список алгоритмов

Сtereo

Категория	Номер	Имя	Размер
Reverb&Delay			
	1	Reverb Hall	2
	2	Smooth Hall	2
	3	Reverb Wet Plate	2
	4	Reverb Dry Plate	2
	5	Reverb Room	2
	6	Bright Room	2
	7	Early Reflection	2
	8	L/C/R Delay	2
	9	Stereo/Cross Delay	2
	10	St.MultiTapDelay	2
	11	St.Modulation Dly	2
	12	St.Dynamic Delay	2
	13	Auto Panning Delay	2
Modulation&Pitch			
	14	Stereo Chorus	2
	15	Stereo Flanger	2
	16	Stereo Phaser	2
	17	Stereo Vibrato	2
	18	Stereo Tremolo	2
	19	St.Pitch Shifter	2
Dynamics&Filter			
	20	Stereo Compressor	2
	21	Stereo Expander	2
	22	Stereo Limiter	2
	23	Stereo Gate	2
	24	Stereo Filter	2
	25	Stereo Wah	2
	26	Multiband Limiter	4
SFX&Etc			
	27	St.Analog Record	2
	28	Talking Modulator	2
	29	St.Ring Modulator	2
	30	Rotary Speaker	2

Моно

Категория	Номер	Имя	Размер
Reverb&Delay			
	31	Mono Reverb Hall	1
	32	Mono Reverb Plate	1
	33	Mono Reverb Room	1
	34	Mono ER	1
	35	Mono Delay	1
	36	Mn.Multitap Delay	1
Modulation&Pitch			
	37	Mono Chorus	1
	38	Mono Flanger	1
	39	Mono Phaser	1
	40	Mono Tremolo	1
	41	Mn.Pitch Shifter	1
Dynamics&Filter			
	42	Mono Compressor	1
	43	Mono Limiter	1
	44	Mono Expander	1
	45	Mono Gate	1
	46	Mono Filter	1
	47	Mono Wah	1
SFX&Etc			
	48	AnalogRecord	1
	49	Mn.Ring Modulator	1
	50	Tube Pre Amp Sim	1
	51	Mic Simulator	2
Multi			
	52	GuitarMulti	8

Список программ эффектов

Стерео

Категория: Reverb&Delay 20

Номер	Имя программы	Номер алгоритма	Имя
1	Reverb Hall	1	Reverb Hall
2	Smooth Hall	2	Smooth Hall
3	Wet Plate Reverb	3	Reverb Wet Plate
4	Dry Plate Reverb	4	Reverb Dry Plate
5	Reverb Room	5	Reverb Room
6	Bright Room	6	Bright Room
7	Eary Reflection	7	Eary Reflection

8	ARENA	1	Reverb Hall
9	Cathedral	2	Smooth Hall
10	Dark Plate	3	Reverb Wet Plate
11	Bright Plate	4	Reverb Dry Plate
12	Club	4	Reverb Room
13	Listening Room	6	Bright Room
14	Garage	6	Bright Room
15	L/C/R Delay	8	L/C/R Delay
16	St/Cross Delay	9	Stereo/Cross Delay
17	St.MultiTapDelay	10	St.MultiTapDelay
18	St.Mod Delay	11	St.Modulation Dly
19	St.Dynamic Delay	12	St.Dynamic Delay
20	St.AutoPan Delay	13	Auto Panning Delay

Категория: Modulation&Pitch 11

Номер	Имя программы	Номер алгоритма	Имя
21	Stereo Chorus	14	Stereo Chorus
22	High Band Chorus	14	Stereo Chorus
23	Stereo Flanger	15	Stereo Flanger
24	High Band Flange	15	Stereo Flanger
25	Stereo Phaser	16	Stereo Phaser
26	Analog Phaser	17	Stereo Phaser
27	Stereo Vibrato	17	Stereo Vibrato
28	Vibrato/Chorus	17	Stereo Vibrato
29	Stereo Tremolo	18	Stereo Tremolo
30	Vintage Tremolo	18	Stereo Tremolo
31	St.Pitchshifter	19	St.Pitch Shifter

Категория: Dynamics&Filter 24

Номер	Имя программы	Номер алгоритма	Имя
32	StereoCompressor	20	Stereo Compressor
33	Stereo Expander	21	Stereo Expander
34	Stereo Limiter	22	Stereo Limiter
35	Stereo Gate	23	Stereo Gate
36	Stereo Filter	24	Stereo Filter
37	Stereo Wah	25	Stereo Wah
38	MultiBandLimiter	26	MultiBandLimiter
39	Studio Compressor	20	Stereo Compressor
40	Tube Compressor	20	Stereo Compressor
41	Mastering Comp	20	Stereo Compressor
42	Studio Limiter	22	Stereo Limiter
43	Analog Limiter	22	Stereo Limiter
44	Hard Limiter	22	Stereo Limiter

45	Master CD	26	MultiBandLimiter
46	Remaster L.A	26	MultiBandLimiter
47	Remaster Pop	26	MultiBandLimiter
48	Remaster Dance	26	MultiBandLimiter
49	Two Mix 60's	26	MultiBandLimiter
50	Two Mix 70's	26	MultiBandLimiter
51	Two Mix 80's	26	MultiBandLimiter
52	Two Mix Girl Pop	26	MultiBandLimiter
53	Two Mix Dance	26	MultiBandLimiter
54	Two Mix HipHop	26	MultiBandLimiter
55	Digital Rock	26	MultiBandLimiter

Категория: SFX&Etc 7

Номер	Имя программы	Номер алгоритма	Имя
56	St.Analog Record	27	St.Analog Record
57	TalkingModulator	28	Talking Modulator
58	St.RingModulator	29	St.Ring Modulator
59	Rotary Speaker	30	Rotary Speaker
60	Old Record	27	St.Analog Record
61	Talking Delay	28	Talking Modulator
62	Jet Ring	29	St.Ring Modulator

Моно

Категория: Reverb&Delay 10

Номер	Имя программы	Номер алгоритма	Имя
63	Hall	31	Mono Reverb Hall
64	Plate	32	Mono Reverb Plate
65	Room	33	Mono Reverb Room
66	Small Hall	31	Mono Reverb Hall
67	Light Plate	32	Mono Reverb Plate
68	Studio Room	33	Mono Reverb Room
69	EaryReftections	34	Mono ER
70	Delay	35	Mono Delay
71	Analog Delay	35	Mono Delay
72	3 Tap Delay	36	Mn.Multitap Delay

Категория: Modulation&Pitch 10

Номер	Имя программы	Номер алгоритма	Имя
73	Chorus	37	Mono Chorus
74	Analog Chorus	37	Mono Chorus
75	Flanger	38	Mono Flanger
76	Bass Flanger	38	Mono Flanger
77	Phaser	39	Mono Phaser
78	Vintage Phaser	39	Mono Phaser

79	Tremolo	40	Mono Tremolo
80	Vintage Tremolo	40	Mono Tremolo
81	Pitchshifter	41	Mn.Pitch Shifter
82	Octave Voice	41	Mn.Pitch Shifter

Категория: Dynamics&Filter 17

Номер	Имя программы	Номер алгоритма	Имя
83	Compressor	42	Mono Compressor
84	Limiter	43	Mono Limiter
85	Expander	44	Mono Expander
86	Gate	45	Mono Gate
87	Filter	46	Mono Filter
88	Wah	47	Mono Wah
89	Kick Compressor	42	Mono Compressor
90	SNR Compressor	42	Mono Compressor
91	Bass Compressor	42	Mono Compressor
92	Vocal Compressor	42	Mono Compressor
93	Vocal Limiter	43	Mono Limiter
94	TomTom Limiter	43	Mono Limiter
95	Cutting Expander	44	Mono Expander
96	SNR Expander	44	Mono Expander
97	Cymbal Gate	45	Mono Gate
98	Noise Gate	45	Mono Gate
99	Chemical Filter	46	Mono Filter

Категория: SFX&Etc 14

Номер	Имя программы	Номер алгоритма	Имя
100	Analog Record	48	Mn.Analog Record
101	Ring Modulator	49	Mn.Ring Modulator
102	Tube Mic PreAmp	50	Tube Pre Amp Sim
103	Old Mic PreAmp	50	Tube Pre Amp Sim
104	DriveTubePreAmp	50	Tube Pre Amp Sim
105	RadioTone	50	Tube Pre Amp Sim
106	Mic Simulator	51	Mic Simulator
107	Vintage Dyna Mic	51	Mic Simulator
108	Vintage Tube Mic	51	Mic Simulator
109	Studio Mic & Pre	51	Mic Simulator
110	Drums Dyna Mic	51	Mic Simulator
111	Purcussion Mic	51	Mic Simulator
112	OverTop Mic	51	Mic Simulator
113	Bass Drum Mic	51	Mic Simulator

Категория: Multi**15**

Номер	Имя программы	Номер алгоритма	Имя
114	VOX AC15	52	GuitarMulti
115	VOX AC30	52	GuitarMulti
116	VOX AC30TB	52	GuitarMulti
117	BLACK 2X12	52	GuitarMulti
118	TWEED 1X12	52	GuitarMulti
119	TWEED 4X10	52	GuitarMulti
120	BOUTIQUE CLEAN	52	GuitarMulti
121	BOUTIQUE OD	52	GuitarMulti
122	UKBLUES	52	GuitarMulti
123	UK'70S	52	GuitarMulti
124	UK'80S	52	GuitarMulti
125	UK'90S	52	GuitarMulti
126	UK MODERN	52	GuitarMulti
127	RECTO	52	GuitarMulti
128	US HIGAIN	52	GuitarMulti

Алгоритмы эффектов

Алгоритмы эффектов делятся на два типа: стерео и моно. Для разрыв-эффектов можно выбирать любые алгоритмы. Для мастер-эффекта и общего эффекта невозможен выбор моно алгоритма.

*Пример***Номер алгоритма: Название алгоритма**

Название параметра на экране	Диапазон изменений параметра	Объяснение
------------------------------	------------------------------	------------

8: St.Modulation Delay

R TimeR (Delay Time)	0...2.500 сек (1.250 сек)	Устанавливает время задержки правого канала
*LFO Speed	0.02...20.00 Гц	Sets the LFO speed

Значения в скобках () даны для работы на частоте дискретизации 96 кГц.

* Параметры, отмеченные “*”, могут управляться от внешнего устройства, типа педали экспрессии.

Стерео

Категория	Номер	Имя	Размер
Reverb&Delay	1	Reverb Hall	2
	2	Smooth Hall	2
	3	Reverb Wet Plate	2
	4	Reverb Dry Plate	2
	5	Reverb Room	2
	6	Bright Room	2
	7	Eary Reflection	2
	8	L/C/R Delay	2
	9	Stereo/Cross Delay	2
	10	St.MultiTapDelay	2
	11	St.Modulation Dly	2

	12	St.Dynamic Delay	2
	13	Auto Panning Delay	2
Modulation&Pitch	14	Stereo Chorus	2
	15	Stereo Flanger	2
	16	Stereo Phaser	2
	17	Stereo Vibrato	2
	18	Stereo Tremolo	2
	19	St.Pitch Shifter	2
Dynamics&Filter	20	Stereo Compressor	2
	21	Stereo Expander	2
	22	Stereo Limiter	2
	23	Stereo Gate	2
	24	Stereo Filter	2
	25	Stereo Wah	2
	26	Multiband Limiter	4
SFX&Etc	27	St.Analog Record	2
	28	Talking Modulator	2
	29	St.Ring Modulator	2
	30	Rotary Speaker	2

Категория: Reverb&Delay (Эффекты реверберации/задержки)

Данные эффекты эмулируют акустическое пространство.

1: Reverb Hall

Данный эффект эмулирует реверберацию среднего зала.

2: Smooth Hall

Данный эффект эмулирует реверберацию большого зала или стадиона с плавным затуханием.

3: Reverb Wet Plate

Данный эффект эмулирует реверберацию плотной пластины.

4: Reverb Dry Plate

Данный эффект эмулирует реверберацию легкой пластины.

Rev Time (Reverb Time)	0.1...10.0 сек	Устанавливает время реверберации
HiDamp (High Damp)	53 Гц...20.0 кГц, THRU	Устанавливает степень подавления высоких частот
PreDelay (Pre Delay)	0...200 мсек	Устанавливает время задержки начала эффекта
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом
EQ Trim	-15...+15 дБ	Устанавливает входной уровень EQ
LEQ Gain (Pre LEQ Gain)	-15...+15 дБ	Устанавливает усиление Low EQ
HEQ Gain (Pre HEQ Gain)	-15...+15 дБ	Устанавливает усиление High EQ
P.DlyThru (Pre Delay Thru)	0...100%	Устанавливает уровень незадержанного сигнала

Pre Delay [мсек], Pre Delay Thru [%]

“Pre Delay” устанавливает время задержки начала реверберации, позволяя управлять параметрами пространства. Параметр “Pre Delay Thru” позволяет подмешивать прямой сигнал без задержки, подчеркивая атаку звука.

5: Reverb Room

Данный эффект усиливает ранние отражения, “уплотняя” звук. Позволяет эмулировать различные покрытия стен помещения.

6: Bright Room

Данный эффект усиливает ранние отражения, “просветляя” звук.

Rev Time (Reverb Time)	0.1...3.0 сек	Устанавливает время реверберации
HiDamp (High Damp)	53 Гц...20.0 кГц, THRU	Устанавливает степень подавления высоких частот
PreDelay (Pre Delay)	0...200 мсек	Устанавливает время задержки начала эффекта
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом
EQ Trim	-15...+15 дБ	Устанавливает входной уровень EQ
LEQ Gain (Pre LEQ Gain)	-15...+15 дБ	Устанавливает усиление Low EQ
HEQ Gain (Pre HEQ Gain)	-15...+15 дБ	Устанавливает усиление High EQ
P.DlyThru (Pre Delay Thru)	0...100%	Устанавливает коэффициент незадержанного сигнала
Rev Level (Reverb Level)	0...100%	Устанавливает уровень реверберации
ER Level	0...100%	Устанавливает уровень ранних отражений

ER Level, Reverb Level

Данные параметры позволяют Вы эмулировать тип стен в помещении. Чем больше значение “ER Level”, тем плотнее материал стен, и чем больше значение “Reverb Level”, тем мягче материал стен.

7: Early Reflection

Данный эффект представляет собой только ранние отражения, как часть общего звука реверберации, и добавляет эффект присутствия.

Type	Sharp, Loose, Modulated, Reverse	Устанавливает кривую затухания ранних отражений
ER Time	10...800 мсек	Устанавливает длительность ранних отражений
Predly (Pre Delay)	0...200 мсек	Устанавливает время задержки начала эффекта
EQ Trim	-15...+15 дБ	Устанавливает входной уровень EQ
LEQ Gain (Pre LEQ Gain)	-15...+15 дБ	Устанавливает усиление Low EQ
HEQ Gain (Pre HEQ Gain)	-15...+15 дБ	Устанавливает усиление High EQ
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом

8: L/C/R Delay

Данный эффект производит 3 независимых повтора (Tap) слева, справа и в центре.

L Time (L Delay Time)	0...2.730 сек (1.360 сек)	Устанавливает время задержки TapL
C Time (C Delay Time)	0...2.730 сек (1.360 сек)	Устанавливает время задержки TapC
R Time (R Delay Time)	0...2.730 сек (1.360 сек)	Устанавливает время задержки TapR
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом
L LevelL (Delay Level)	0...100%	Устанавливает выходной уровень TapL
C LevelC (Delay Level)	0...100%	Устанавливает выходной уровень TapC
R LevelR (Delay Level)	0...100%	Устанавливает выходной уровень TapR
Spread	0...100%	Устанавливает ширину стереобазы эффекта
Fdback (C) (Feedback (C Delay))	-100...+100%	Устанавливает глубину обратной связи TapC
Fb.LoDamp (Feedback Low Damp)	THRU, 21 Гц...8.00 кГц	Устанавливает степень подавления низких частот
Fb.HiDamp (Feedback High Damp)	53 Гц...20.0 кГц, THRU	Устанавливает степень подавления высоких частот
In Level (Input Level)	0...100%	Устанавливает входной уровень эффекта

High Damp, Low Damp

Тембр задержанного сигнала становится глуше или прозрачнее в процессе повторения.

Spread

Стереобаза наиболее широкая при значении "50", а сигнал эффекта обоих каналов располагается в центре при значении "0".

9: Stereo/Cross Delay

Данный эффект используется в качестве перекрестной задержки, где задержанный звук попадает через обратную связь в противоположный канал.

L Time (L Delay Time)	0...2.730 сек (1.360 сек)	Устанавливает время задержки для левого канала
R Time (R Delay Time)	0...2.730 сек (1.360 сек)	Устанавливает время задержки для правого канала
Type (Stereo/Cross)	Stereo, Cross	Переключение между стерео и перекрестной задержкой
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом
L Fdback (L Feedback)	-100...+100%	Устанавливает глубину обратной связи для левого канала
R Fdback (R Feedback)	-100...+100%	Устанавливает глубину обратной связи для правого канала
LoDamp (Low Damp)	THRU, 21 Гц...8.00 кГц	Устанавливает степень подавления низких частот
HiDamp (High Damp)	53 Гц...20.0 кГц, THRU	Устанавливает степень подавления высоких частот
Spread 0...100%		Устанавливает ширину стереобазы эффекта
In Level (Input Level)	0...100%	Устанавливает входной уровень эффекта

10: St. Multitap Delay (Stereo Multitap Delay)

Эффект представляет собой двухшаговые задержки для левого и правого каналов.

Tap1Time	0...2.730 сек (1.360 сек)	Устанавливает время задержки Tap1
Tap2Time	0...2.730 сек (1.360 сек)	Устанавливает время задержки Tap2
Type Normal, CrossFdback, CrossPan1, CrossPan2		Переключает направление между левым и правым каналом
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом
Tap1Level	0...100%	Устанавливает выходной уровень Tap1
Tap2Level	0...100%	Устанавливает выходной уровень Tap2
T1.Fdback (Tap1 Feedback)	-100...+100%	Устанавливает обратную связь для Tap1
Spread	0...100%	Устанавливает ширину стереобазы эффекта
LoDamp (Low Damp)	THRU, 21 Гц...8.00 кГц	Устанавливает степень подавления низких частот
HiDamp (High Damp)	53 Гц...20.0 кГц, THRU	Устанавливает степень подавления высоких частот
In Level (Input Level)	0...100%	Устанавливает входной уровень эффекта

Type

Данный параметр изменяет панорамирование задержки по каналам. Для эффективности параметра на левый и правый каналы должны назначаться разные сигналы.

11: St.Modulation Dly (Stereo Modulation Deley)

Данный эффект использует LFO для изменения времени задержки и высоты. Также изменяется тональность. Можно управлять временем задержки от источника модуляции.

L Time (L Delay Time)	0...2.500 сек (1.250 сек)	Устанавливает время задержки для левого канала
R Time (R Delay Time)	0...2.500 сек (1.250 сек)	Устанавливает время задержки для правого канала
*LFO Speed	0.02...20.00 Гц	Устанавливает скорость LFO
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом
*L Depth	0...200	Устанавливает глубину модуляции левого LFO
*R Depth	0...200	Устанавливает глубину модуляции правого LFO

LFO Wave (LFO Waveform)	Triangle, Sine	Устанавливает форму волны LFO
LFO Shape	-100...+100%	Определяет степень изменения формы волны LFO
L Fdback (L Feedback)	-100...+100%	Устанавливает глубину обратной связи левой задержки
R Fdback (R Feedback)	-100...+100%	Устанавливает глубину обратной связи правой задержки
L Phase (L LFO Phase)	-180...+180 град	Устанавливает фазу при сбросе левого LFO
R Phase (R LFO Phase)	-180...+180 град	Устанавливает фазу при сбросе правого LFO

L LFO Phase [град], R LFO Phase [град]

Устанавливают разность фаз между двумя LFO, когда они сбрасываются. Это позволяет независимо устанавливать модуляцию расстройки для каждого канала.

12: St.Dynamic Delay (Stereo Dynamic Delay)

Данный эффект управляет уровнем задержки от уровня входного сигнала.

L Time (L Delay Time)	0...2.730 сек (1.360 сек)	Устанавливает время задержки для левого канала
R Time (R Delay Time)	0...2.730 сек (1.360 сек)	Устанавливает время задержки для правого канала
Feedback	-100...+100%	Устанавливает глубину обратной связи
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом
Threshold	0...100	Устанавливает пороговый уровень
Attack	0...1.00 сек	Устанавливает время атаки
Release	0...10.0 сек	Устанавливает время восстановления
Offset	0...100%	Устанавливает величину сдвига
Control	None, WetLevel, Feedback	Управление: неуправляем, выходной уровень, обратная связь
LoDamp (Low Damp)	THRU, 21 Гц...8.00 кГц	Устанавливает степень подавления низких частот
HiDamp (High Damp)	53 Гц...20.0 кГц, THRU	Устанавливает степень подавления высоких частот
Spread	0...100%	Устанавливает ширину стереобазы эффекта
Polarity	[+], [-]	Меняет полярность управления

Polarity, Threshold, Offset

Параметр "Offset" определяет значение для параметра "Control" (когда не установлено управление уровнем), выраженное в относительном коэффициенте от установки параметра.

Когда полярность положительна, значение "Control" представляет собой результат деления значения параметра на значение "Offset" (если входной уровень ниже порога) или будет равно значению параметра, если входной уровень превышает порог.

Когда полярность отрицательна, значение "Control" будет равно значению параметра, если входной уровень ниже порога представлять собой результат деления значения параметра на значение "Offset", если входной уровень превышает порог.

13: Auto Panning Delay

Данный эффект панорамирует задержанный звук слева направо с помощью LFO.

L Time (L Delay Time)	0...2.730 сек (1.360 сек)	Устанавливает время задержки для левого канала
R Time (R Delay Time)	0...2.730 сек (1.360 сек)	Устанавливает время задержки для правого канала
*Speed (Panning Speed)	0.02...20.00 Гц	Устанавливает скорость панорамирования
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом
L Fdback (L Feedback)	-100...+100%	Устанавливает глубину обратной связи для левого канала
R Fdback (R Feedback)	-100...+100%	Устанавливает глубину обратной связи для правого канала
*Depth (Panning Depth)	0...100	Устанавливает ширину панорамирования
L-R Phase (LFO L-R Phase)	-180...+180 град	Устанавливает разность фаз между левым и правым LFO
LoDamp (Low Damp)	THRU, 21 Гц...8.00 кГц	Устанавливает степень подавления низких частот

HiDamp (High Damp)	53 Гц...20.0 кГц, THRU	Устанавливает степень подавления высоких частот
Waveform (LFO Waveform)	Triangle, Sine	Устанавливает форму волны LFO
LFO Shape	-100...+100%	Определяет степень изменения формы волны LFO

Категория: Modulation&Pitch (Эффекты модуляции/Высоты тона)

14: Stereo Chorus

Сtereo хорус добавляет “плотность” звуку, модулируя время задержки входного сигнала. Для изменения тембральной окраски может использоваться 2-полосный эквалайзер. Вы можете управлять пространственными характеристиками установкой разности фаз левого и правого LFO.

*Speed (LFO Speed)	0.02...20.00 Гц	Устанавливает скорость LFO
*Depth	0...100	Устанавливает степень модуляции LFO
L-R Phase (LFO L-R Phase)	-180...+180 град	Устанавливает разность фаз между левым и правым LFO
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом
L PreDly (L Pre Delay)	0.0...50.0 мсек	Устанавливает время задержки для левого канала
R PreDly (R Pre Delay)	0.0...50.0 мсек	Устанавливает время задержки для правого канала
Waveform (LFO Waveform)	Triangle, Sine	Устанавливает форму волны LFO
Spread	0...100%	Устанавливает ширину стереобазы эффекта
LoDamp (Low Damp)	THRU, 21 Гц...8.00 кГц	Устанавливает степень подавления низких частот
HiDamp (High Damp)	53 Гц...20.0 кГц, THRU	Устанавливает степень подавления высоких частот

L Pre Delay [мсек], R Pre Delay [мсек]

Независимые установки для каналов позволяют управлять стереоизображением.

15: Stereo Flanger

Сtereo флэнжер создает “вращение звука” за счет изменения его высоты. Максимальная эффективность наблюдается при звуке, богатом гармониками. Вы можете управлять пространственными характеристиками установкой разности фаз левого и правого LFO.

*Speed (LFO Speed)	0.02...20.00 Гц	Устанавливает скорость LFO
*Depth	0...100	Устанавливает степень модуляции LFO
Fdback (Feedback)	-100...+100%	Устанавливает глубину обратной связи
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом
Waveform (LFO Waveform)	Triangle, Sine	Устанавливает форму волны LFO
LFO Shape (LFO Shape)	-100...+100%	Определяет степень изменения формы волны LFO
Fb HiCut (Feedback High Cut)	53 Гц...20.0 кГц, THRU	Устанавливает степень подавления высоких частот
L-R Phase (LFO L-R Phase)	-180...+180 град	Устанавливает разность фаз между левым и правым LFO
Delay	0...50.0 мс	Устанавливает время задержки
LoDamp (Low Damp)	THRU, 21 Гц...8.00 кГц	Устанавливает степень подавления низких частот
HiDamp (High Damp)	53 Гц...20.0 кГц, THRU	Устанавливает степень подавления высоких частот

LFO Shape

Изменяет форму волны LFO для смены характера эффекта.

Feedback, Dry:Wet

Характер эффекта различен при положительных или отрицательных значениях “Feedback”. Гармоническая составляющая усиливается при микшировании эффекта с прямым сигналом для положительных и для отрицательных значений “Feedback” и “Dry:Wet”.

Feedback High Cut

Устанавливает степень подавления высоких частот в сигнале обратной связи. Увеличение значения ослабляет гармоники.

16: Stereo Phaser

Сtereo фейзер создает “вращение звука” за счет сдвига фаз. Он очень эффективен на тембрах электропиано. Вы можете управлять пространственными характеристиками установкой разности фаз левого и правого LFO.

*Speed (LFO Speed)	0.02...20.00 Гц	Устанавливает скорость LFO
Depth	0...100	Устанавливает степень модуляции LFO
Resonance	-100...+100%	Устанавливает уровень резонанса
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом
Manual	0...100	Устанавливает частоту, на которую воздействует эффект
LFO Shape	-100...+100	Определяет степень изменения формы волны LFO
Reso HiCut	53 Гц...20.0 кГц, THRU	Степень подавления высоких частот резонанса
L-R Phase (LFO L-R Phase)	-180...+180 град	Устанавливает разность фаз между левым и правым LFO
Waveform (LFO Waveform)	Triangle, Sine	Устанавливает форму волны LFO
Type	Blue, U-VB	Определяет тип фейзера

Resonance, Dry:Wet

Характер эффекта различен при положительных или отрицательных значениях “Resonance”. Гармоническая составляющая усиливается при микшировании эффекта с прямым сигналом для положительных и для отрицательных значений “Resonance” и “Dry:Wet”.

Resonance High Cut

Устанавливает степень подавления высоких частот резонанса. Увеличение значения ослабляет гармоники.

17: Stereo Vibrato

Данный эффект используется для частотной модуляции входного сигнала. Вы можете использовать огибающую для управления модуляцией.

*Speed (LFO Speed)	0.02...20.00 Гц	Устанавливает скорость LFO
Depth	0...100	Устанавливает степень модуляции LFO
Env.Control (Envelope Control)	0...100%	Устанавливает уровень управления от огибающей
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом
Thresold	-48.0...0.0 дБ	Устанавливает порог управления от огибающей
Attack	0...1.00 сек	Устанавливает атаку управления от огибающей
Release	0...10.0 сек	Время восстановления управления от огибающей
L-R Phase (LFO L-R Phase)	-180...+180 град	Устанавливает разность фаз между левым и правым LFO
Waveform (LFO Waveform)	Triangle, Sine	Устанавливает форму волны LFO
LFO Shape	-100...+100%	Определяет степень изменения формы волны LFO

18: Stereo Tremolo

Данный эффект модулирует уровень входного сигнала. Сдвиг фаз между левым и правым LFO производит эффект тремоло между двумя каналами.

*Speed (LFO Speed)	0.02...20.00 Гц	Устанавливает скорость LFO
*Depth	0...100	Устанавливает степень модуляции LFO
Waveform	Triangle, Sine, Square, Saw up, Saw down	Устанавливает форму волны LFO
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом
LFO Shape	-100...+100%	Определяет степень изменения формы волны LFO
L-R Phase (LFO L-R Phase)	-180...+180 град	Устанавливает разность фаз между левым и правым LFO

LFO Phase

Высокие значения эмулируют эффект автопанорамы между каналами.

19: St.Pitch Shifter (Stereo Pitch Shifter)

Данный эффект сдвигает высоту входного сигнала.

PitchShift	-24...+24 полутонов	Устанавливает сдвиг частоты в полутонах
Fine	-100...+100 цент	Устанавливает сдвиг частоты в центах
Lo/Hi Cut	Lo:-50%..., Flat, ...Hi:-50%	Устанавливает степень подавления низких/высоких частот
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом
Feedback	-100...+100%	Устанавливает глубину обратной связи
L Time (L Delay Time)	0...1.360 сек (680 мсек)	Устанавливает время задержки левого канала
R Time (R Delay Time)	0...1.360 сек (680 мсек)	Устанавливает время задержки правого канала
Fb.Position	Pre (Pitch), Post (Dly)	Переключает точку подключения обратной связи
In Level (Input Level)	0...100%	Устанавливает входной уровень эффекта
Spread	-100...100%	Устанавливает ширину стереобазы эффекта

Fb. Position, Feedback

Когда параметр “Fb. Position” установлен в “Pre”, выходной сигнал эффекта будет снова подан в эффект. Это означает, что при увеличении параметра “Feedback”, высота тона последовательно возрастает (или понижается) при каждом повторном прохождении сигнала через обратную связь. Если параметр “Fb. Position” установлен в “Post”, однократно обработанный сигнал повторяется без дальнейшего изменения высоты тона.

Категория: Dynamics&Filter (Динамические эффекты/Фильтр)

20: Stereo Compressor

Данный эффект компрессирует входной сигнал, регулируя его уровень и давая эффект “накачки”. Вы можете объединять управление левым и правым каналами или использовать каждый канал отдельно.

Threshold	-30.0...0.0 дБ	Устанавливает пороговый уровень
Ratio	1.00:1...20.0:1	Устанавливает коэффициент компрессии
Attack	0...1.00 сек	Устанавливает время атаки
Release	0...10.0 сек	Устанавливает время отпускания
Env.Select (Envelope Select)	L/R Mix, L/R Indiv	Определяет раздельную или объединенную работу каналов
Response	Slow, Medium, Fast	Устанавливает скорость реакции
Tube Sat (Tube Saturation)	0...100	Устанавливает глубину ламповых искажений
Out Gain (Output Gain)	-24.0...+24.0 дБ	Устанавливает выходной уровень

Envelope Select

Выбор управления: от обоих каналов или каждый канал отдельно.

Response

Скорость детектирования огибающей. Установка зависит от входного аудиоматериала: Fast для быстрых атак, типа перкуссии; Medium — для вокала; Slow — для продолженных звуков.

21: Stereo Expander

Данный эффект является экспандером, регулирующим уровень входного сигнала для “уплотнения” звука и отстройки от шумов.

Threshold	-48.0...0.0 дБ	Устанавливает пороговый уровень
Ratio	1.00:1...20.0:1	Устанавливает коэффициент компрессии
Attack	0...1.00 сек	Устанавливает время атаки
Release	0...10.0 сек	Устанавливает время отпускания
Env.Select (Envelope Select)	L/R Mix, L/R Indiv	Определяет раздельную или объединенную работу каналов
Response	Slow, Medium, Fast	Устанавливает скорость реакции
Out Gain (Output Gain)	-24.0...+24.0 дБ	Устанавливает выходной уровень

22: Stereo Limiter

Лимитер регулирует уровень входного сигнала. Аналогичен компрессору, за исключением того, что лимитер компрессирует только пиковые сигналы, выходящие за определенный уровень.

Threshold	-48.0...0.0 дБ	Устанавливает пороговый уровень компрессора
Attack	0...1.00 сек	Устанавливает время атаки
Release	0...10.0 сек	Устанавливает время восстановления
Out Gain (Output Gain)	-24.0...+24.0 дБ	Устанавливает выходной уровень
Env.Select (Envelope Select) L/R Mix, L/R Indiv		Определяет раздельную или объединенную работу каналов
Responce	Slow, Medium, Fast	Устанавливает скорость реакции
Tube Sat (Tube Satulation)	0...100	Устанавливает глубину ламповых искажений

23: Stereo Gate

Данный эффект закрывает входной сигнал, если его уровень ниже установленного порога.

Threshold	-48.0...0.0 дБ	Устанавливает пороговый уровень
Attack	0...1.00 сек	Устанавливает время атаки
Release	0...10.0 сек	Устанавливает время отпускания
Range	-inf, -48...0.0 дБ	Устанавливает уровень подавления
Env.Select (Envelope Select) L/R Mix, L/R Indiv		Определяет раздельную или объединенную работу каналов
Responce	Slow, Medium, Fast	Устанавливает скорость реакции
PreDelay (Pre Delay Time)	0...200 мс	Устанавливает время задержки срабатывания гейта
Out Gain (Output Gain)	-24.0...+24.0 дБ	Устанавливает выходной уровень

Pre Delay Time

Если входной сигнал имеет быструю атаку, увеличивайте этот параметр для прохождения атаки после открытия гейта.

24: Stereo Filter

Резонансный фильтр с управляемой от огибающей или LFO частотой.

Fc Bottom (Control Fc Bottom)	53 Гц...20.0 кГц	Устанавливает нижнюю частоту управления
Fc Top (Control Fc Top)	53 Гц...20.0 кГц	Устанавливает верхнюю частоту управления
Resonance	0...100%	Устанавливает уровень резонанса
Trim	0...100%	Устанавливает уровень фильтра
FilterType	HPF, BPF, LPF	Выбирает тип фильтра
Control (Control Source)	Envelope, LFO	Выбирает источник управления
Polarity	[+], [-]	Меняет полярность управления
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом
Waveform (LFO Waveform)	Triangle, Sine, Saw	Устанавливает форму волны LFO
*LFO Speed	0.02...20.00 Гц	Устанавливает скорость LFO
LFO Step	0...256	Устанавливает шаг LFO
L-R Phase (LFO L-R Phase)	-180...+180 град	Устанавливает разность фаз LFO левого и правого каналов
Env.Select (Envelope Select) L/R Mix, L/R Indiv		Определяет раздельную или объединенную работу каналов
Env.Resp (Envelope Responce)	Slow, Medium, Fast	Устанавливает скорость реакции
Env.Sens (Envelope Sensitivity)	0...100%	Устанавливает чувствительность управления

25: Stereo Wah

Вау-эффект с управлением от огибающей или LFO.

Control (Control Source) Envelope, LFO, Manual		Выбирает источник управления
Env.Select (Envelope Select) L/R Mix, L/R Indiv		Определяет отдельную или объединенную работу каналов
Env.Resp (Envelope Responce) Slow, Medium, Fast		Устанавливает скорость реакции
Env.Sens (Envelope Sensitivity)	0...100%	Устанавливает чувствительность управления
Waveform (LFO Waveform) Triangle, Sine, Saw		Устанавливает форму волны LFO
*LFO Speed	0.02...20.00 Гц	Устанавливает скорость LFO
LFO Step	0...256	Устанавливает шаг LFO
LFO Phase (LFO L-R Phase)	-180...+180 град	Устанавливает разность фаз LFO левого и правого каналов
Wah.Type (Wah Type) Y-CRY, RM-A, RM-B, J-CRY, VOX, M-VOX		Выбирает тип вау
*Manual (Manual Control)	0...100	Устанавливает позицию управления вручную
DirectMix (Direct Mix Level)	0...100%	Устанавливает уровень прямого сигнала
Wah Level	0...100	Устанавливает уровень вау

Manual

Выбором Manual для Control можно создать эффект реальной вау-педали в фиксированном положении. Если назначить педаль экспрессии на управление Manual, можно ей изменять звук аналогично реальной вау-педали.

26: Multiband Limiter

Стерео многополосный лимитер для мастеринга.

Hi.Thresh (High Band Threshold)	-48.0...0.0 дБ	Устанавливает пороговый уровень высоких частот
Hi.Attack (High Band Attack)	0...1.00 сек	Устанавливает время атаки высоких частот
Hi.Release (High Band Release)	0...10.0 сек	Устанавливает время отпускания высоких частот
Hi.OutGain	-24.0...+24.0 дБ	Устанавливает усиление высоких частот
Md.Thresh	-48.0...0.0 дБ	Устанавливает пороговый уровень средних частот
Md.Attack	0...1.00 сек	Устанавливает время атаки средних частот
Md.Release	0...10.0 сек	Устанавливает время отпускания средних частот
Md.OutGain	-24.0...+24.0 дБ	Устанавливает усиление средних частот
Lo.Thresh (Low Band Threshold)	-48.0...0.0 дБ	Устанавливает пороговый уровень низких частот
Lo.Attack (Low Band Attack)	0...1.00 сек	Устанавливает время атаки низких частот
Lo.Release (Low Band Release)	0...10.0 сек	Устанавливает время отпускания низких частот
Lo.OutGain	-24.0...+24.0 дБ	Устанавливает усиление низких частот
Mon.Band (Monitor Band) Off, Low, Middle, High		Выбирает диапазон для мониторинга
Lo.Xover	53 Гц...1.00 кГц	Устанавливает кроссовер низких/средних частот
Hi.Xover	1.10 кГц...16.0 кГц	Устанавливает кроссовер средних/высоких частот
Satulation (Tube Satulation)	0...100%	Устанавливает глубину ламповых искажений

Категория: SFX&etc (Спецэффекты)

27: St.Analog Record (Stereo Analog Record)

Данный эффект эмулирует шум, вызванный царапинами и загрязнением аналоговых носителей. Он также добавляет некоторую модуляцию, производимую механическими устройствами.

RPM	33 1/3, 45, 78	Устанавливает скорость вращения пластинки
Wah (Wah Flutter)	0...100%	Устанавливает глубину модуляции
Bend	0...100%	Устанавливает износ пластинки
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом

ClickLevel (Click Noise Level)	0...100%	Устанавливает уровень потрескивания
ClickAngle	0...100	Устанавливает направление царапин на пластинке
LoDamp (Low Damp)	THRU, 21 Гц...8.00 кГц	Устанавливает степень подавления низких частот
HiDamp (High Damp)	53 Гц...20.0 кГц, THRU	Устанавливает степень подавления высоких частот
ClickPoint	0...100	Устанавливает расстояние между царапинами
WhiteLevel (White Noise Level)	0...100%	Устанавливает уровень белого шума
NoiseLoCut	THRU, 21 Гц...8.00 кГц	Устанавливает низкую частоту шумов
NoiseHiCut	53 Гц...20.0 кГц, THRU	Устанавливает высокую частоту шумов
Vinyl Level (Vinyl Noise Level)	0...100%	Устанавливает уровень шума винила
Vinyl Type (Vinyl Noise Type)	0...3	Устанавливает тип шума винила

ClickAngle

Промежуток между щелчками в пределах одного оборота зависит от данного параметра.

Vinyl Noise Type

Данный параметр также зависит от износа пластинки.

28: Talking Modulator

Данный эффект придает входному сигналу характер человеческого голоса.

V.Bottom (Voice Bottom) [A], [E], [I], [O], [U]		Устанавливает звук в нижней точке управления
V.Centr (Voice Center) [A], [E], [I], [O], [U]		Устанавливает звук в средней точке управления
V.Top (Voice Top) [A], [E], [I], [O], [U]		Устанавливает звук в верхней точке управления
Drive (Drive Gain)	0.0...+36 дБ	Устанавливает уровень искажений
Control (Control Source)	Envelope, LFO, Manual	Определяет источник управления
*LFO Speed	0.02...20.00 Гц	Устанавливает скорость LFO
Env.Resp (Envelope Responce)	Slow, Medium, Fast	Устанавливает реакцию на управление огибающей
Env.Sens (Envelope Sensitivity)	0...100%	Устанавливает чувствительность управления огибающей
L Delay (L Delay Time)	0...2.730 сек (1.360 сек)	Устанавливает время задержки левого канала
R Delay (R Delay Time)	0...2.730 сек (1.360 сек)	Устанавливает время задержки правого канала
*Manual (Manual Control)	0...100	Устанавливает положение управления вручную
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом
Wet Trim (Wet Level Trim)	0...100	Устанавливает входной уровень эффекта

29: St.Ring Modulator (Stereo Ring Modulator)

Данный эффект создает металлический звук, модулируя входной сигнал.

Oscilator (Oscilator Frequency)	0...12.00 кГц	Устанавливает частоту генератора
*LFO Speed	0.02...20.00 Гц	Устанавливает скорость LFO
*LFO Depth	0...100%	Устанавливает степень модуляции LFO
L-R Phase (LFO L-R Phase)	-180...+180 град	Устанавливает разность фаз LFO левого и правого каналов
L Delay (L Delay Time)	0...2.730 сек (1.360 сек)	Устанавливает время задержки левого канала
R Delay (R Delay Time)	0...2.730 сек (1.360 сек)	Устанавливает время задержки правого канала
HiDamp (High Damp)	53 Гц...20.0 кГц, THRU	Устанавливает степень подавления высоких частот
L Fdback (L Feedback)	-100...+100%	Устанавливает уровень регенерации левого канала
R Fdback (R Feedback)	-100...+100%	Устанавливает уровень регенерации правого канала
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом
In Level (Input Level)	0...100%	Устанавливает входной уровень эффекта

30: Rotary Speaker

Данный эффект эмулирует вращающийся громкоговоритель, и обеспечивает реалистичный звук отдельной эмуляцией ротора в низкочастотном диапазоне и рупора в высокочастотном диапазоне. Эффект также эмулирует установки стереомикрофона.

Speed Sw	Slow, Fast	Переключение скорости вращения громкоговорителя между медленной и быстрой
HornRatio	Stop, 0.50...2.00	Устанавливает скорость вращения рупора. Стандартное значение — 1.00.
RotorRatio	Stop, 0.50...2.00	Устанавливает скорость вращения ротора. Стандартное значение — 1.00.
Rotor:Horn	Rotor, 1:99...99:1, Horn	Устанавливает баланс уровней между рупором и ротором
Rotate Sw (Rotate Switch)	Rotate, Stop	Включение/отключение вращения громкоговорителя
HrnAccel	0...100	Устанавливает ускорение при переключении скорости вращения рупора
RtrAccel	0...100	Устанавливает ускорение при переключении скорости вращения ротора
MicDistance	0...100	Устанавливает расстояние между стереомикрофоном и громкоговорителем
MicSpread	0...100%	Устанавливает угол левого и правого микрофонов
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом

Horn Acceleration, Rotor Acceleration

В реальном устройстве скорость вращения постепенно ускоряется/замедляется после ее переключения. Данный параметр определяет степень такого ускорения/замедления.

Моно

Категория	Номер	Имя	Размер
Reverb&Delay	31	Mono Reverb Hall	1
	32	Mono Reverb Plate	1
	33	Mono Reverb Room	1
	34	Mono ER	1
	35	Mono Delay	1
	36	Mn.Multitap Delay	1
Modulation&Pitch	37	Mono Chorus	1
	38	Mono Flanger	1
	39	Mono Phaser	1
	40	Mono Tremolo	1
	41	Mn.Pitch Shifter	1
Dynamics&Filter	42	Mono Compressor	1
	43	Mono Limiter	1
	44	Mono Expander	1
	45	Mono Gate	1
	46	Mono Filter	1
	47	Mono Wah	1
SFX&Etc	48	AnalogRecord	1
	49	Mn.Ring Modulator	1
	50	Tube Pre Amp Sim	1
	51	Mic Simulator	2
Multi	52	GuitarMulti	8

Категория: Reverb&Delay (Эффекты реверберации/задержки)

31: Mono Reverb Hall

32: Mono Reverb Plate

Rev Time (Reverb Time)	0.1...10.0 сек	Устанавливает время реверберации
LoDamp (Low Damp)	THRU, 21 Гц...8.00 кГц	Устанавливает степень подавления низких частот
HiDamp (High Damp)	53 Гц...20.0 кГц, THRU	Устанавливает степень подавления высоких частот
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом
SideRfct (Side Reflection)	0...100%	Устанавливает уровень отражений от боковых стен
BackRfct (Back Reflection)	0...100%	Устанавливает уровень отражений от задней стены

33: Mono Reverb Room

Rev Time (Reverb Time)	0.1...3.0 сек	Устанавливает время реверберации
LoDamp (Low Damp)	THRU, 21 Гц...8.00 кГц	Устанавливает степень подавления низких частот
HiDamp (High Damp)	53 Гц...20.0 кГц, THRU	Устанавливает степень подавления высоких частот
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом
SideRfct (Side Reflection)	0...100%	Устанавливает уровень отражений от боковых стен
BackRfct (Back Reflection)	0...100%	Устанавливает уровень отражений от задней стены

34: Mono ER

Type	Sharp, Loose, Modulated, Reverse	Выбирает кривую затухания ранних отражений
ER Time	10...800 мсек	Устанавливает длительность ранних отражений
Predly (Pre Delay)	0...200 мсек	Устанавливает время задержки до первого отражения
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом
LoDamp (Low Damp)	THRU, 21 Гц...8.00 кГц	Устанавливает степень подавления низких частот
HiDamp (High Damp)	53 Гц...20.0 кГц, THRU	Устанавливает степень подавления высоких частот

35: Mono Delay

Time (Delay Time)	0...2.730 сек (1.360 сек)	Устанавливает время задержки
Feedback (Feedback)	-100...+100%	Устанавливает глубину обратной связи
In Level (Input Level)	0...100%	Устанавливает входной уровень эффекта
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом
LoDamp (Low Damp)	THRU, 21 Гц...8.00 кГц	Устанавливает степень подавления низких частот обратной связи
HiDamp (High Damp)	53 Гц...20.0 кГц, THRU	Устанавливает степень подавления высоких частот
Analog (Analog Satulation)	0...100%	Устанавливает уровень аналоговых искажений

36: Mn.Multitap Delay (Mono Multitap Delay)

Tap1Time	0...2.730 сек (1.360 сек)	Устанавливает время задержки Tap1
Tap2Time	0...2.730 сек (1.360 сек)	Устанавливает время задержки Tap2
Tap3Time	0...2.730 сек (1.360 сек)	Устанавливает время задержки Tap3
WetLevel	0...100%	Устанавливает выходной уровень эффекта
Tap1Level	0...100%	Устанавливает выходной уровень Tap1
Tap2Level	0...100%	Устанавливает выходной уровень Tap2
Tap3Level	0...100%	Устанавливает выходной уровень Tap3
DryLevel	0...100%	Устанавливает уровень прямого сигнала

LoDamp (Low Damp)	THRU, 21 Гц...8.00 кГц	Устанавливает степень подавления низких частот
HiDamp (High Damp)	53 Гц...20.0 кГц, THRU	Устанавливает степень подавления высоких частот

Категория: Modulation&Pitch (Эффекты модуляции/Высоты тона)

37: Mono Chorus

*Speed (LFO Speed)	0.02...20.00 Гц	Устанавливает скорость LFO
*Depth	0...100	Устанавливает степень модуляции LFO
PreDly (Pre Delay)	0.0...50.0 мсек	Устанавливает время задержки
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом
Waveform (LFO Waveform)	Triangle, Sine	Устанавливает форму волны LFO
LoDamp (Low Damp)	THRU, 21 Гц...8.00 кГц	Устанавливает степень подавления низких частот
HiDamp (High Damp)	53 Гц...20.0 кГц, THRU	Устанавливает степень подавления высоких частот
Analog (Analog Saturation)	0...100%	Устанавливает уровень аналоговых искажений

38: Mono Flanger

*Speed (LFO Speed)	0.02...20.00 Гц	Устанавливает скорость LFO
*Depth	0...100	Устанавливает степень модуляции LFO
Fdback (Feedback)	-100...+100%	Устанавливает глубину обратной связи
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом
Waveform (LFO Waveform)	Triangle, Sine	Устанавливает форму волны LFO
LFO Shape	-100...+100%	Определяет степень изменения формы волны LFO
Fb HiCut	53 Гц...20.0 кГц, THRU	Устанавливает степень подавления высоких частот
Delay	0...50.0 мс	Устанавливает время задержки
LoDamp (Low Damp)	THRU, 21 Гц...8.00 кГц	Устанавливает степень подавления низких частот
HiDamp (High Damp)	53 Гц...20.0 кГц, THRU	Устанавливает степень подавления высоких частот

39: Mono Phaser

*Speed (LFO Speed)	0.02...20.00 Гц	Устанавливает скорость LFO
Depth	0...100	Устанавливает степень модуляции LFO
Resonance	-100...+100%	Устанавливает уровень резонанса
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом
Manual	0...100	Устанавливает частоту, на которую воздействует эффект
LFO Shape	-100...+100	Определяет степень изменения формы волны LFO
Reso HiCut	53 Гц...20.0 кГц, THRU	Степень подавления высоких частот резонанса
Type	Blue, U-VB	Определяет тип фейзера
Waveform (LFO Waveform)	Triangle, Sine	Устанавливает форму волны LFO

40: Mono Tremolo

*Speed (LFO Speed)	0.02...20.00 Гц	Устанавливает скорость LFO
*Depth	0...100	Устанавливает степень модуляции LFO
Waveform	Triangle, Sine, Square, Saw up, Saw down	Устанавливает форму волны LFO
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом
LFO Shape	-100...+100%	Определяет степень изменения формы волны LFO

41: Mn.Pitch Shifter (Mono Pitch Shifter)

PitchShift	-24...+24 полутонов	Устанавливает сдвиг частоты в полутонах
Fine	-100...+100 цент	Устанавливает сдвиг частоты в центах
Lo/Hi Cut	Lo:-50%..., Flat, ...Hi:-50%	Устанавливает степень подавления низких/высоких частот
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом
Feedback	-100...+100%	Устанавливает глубину обратной связи
In Level (Input Level)	0...100%	Устанавливает входной уровень эффекта

Категория: Dynamics&Filter (Динамические эффекты/Фильтр)

42: Mono Compressor

Threshold	-30.0...0.0 дБ	Устанавливает пороговый уровень
Ratio	1.00:1...20.0:1	Устанавливает коэффициент компрессии
Attack	0...1.00 сек	Устанавливает время атаки
Release	0...10.0 сек	Устанавливает время отпускания
Response	Slow, Medium, Fast	Устанавливает скорость реакции
Tube Sat (Tube Saturation)	0...100	Устанавливает глубину ламповых искажений
Out Gain (Output Gain)	-24.0...+24.0 дБ	Устанавливает выходной уровень

43: Mono Expander

Threshold	-48.0...0.0 дБ	Устанавливает пороговый уровень
Ratio	1.00:1...20.0:1	Определяет коэффициент компрессии
Attack	0...1.00 сек	Устанавливает время атаки
Release	0...10.0 сек	Устанавливает время отпускания
Response	Slow, Medium, Fast	Определяет скорость реакции эффекта
Out Gain (Output Gain)	-24.0...+24.0 дБ	Устанавливает выходной уровень

44: Mono Limiter

Threshold	-48.0...0.0 дБ	Устанавливает пороговый уровень компрессора
Attack	0...1.00 сек	Устанавливает время атаки
Release	0...10.0 сек	Устанавливает время восстановления
Out Gain (Output Gain)	-24.0...+24.0 дБ	Устанавливает выходной уровень
Response	Slow, Medium, Fast	Устанавливает скорость реакции
Tube Sat (Tube Saturation)	0...100	Устанавливает глубину ламповых искажений

45: Mono Gate

Threshold	-48.0...0.0 дБ	Устанавливает пороговый уровень
Attack	0...1.00 сек	Устанавливает время атаки
Release	0...10.0 сек	Устанавливает время отпускания
Range	-inf, -48...0.0 дБ	Устанавливает уровень подавления
Response	Slow, Medium, Fast	Устанавливает скорость реакции
PreDelay (Pre Delay Time)	0...200 мс	Устанавливает время задержки срабатывания гейта
Out Gain (Output Gain)	-24.0...+24.0 дБ	Устанавливает выходной уровень

46: Mono Filter

Fc Bottom	53 Гц...20.0 кГц	Устанавливает нижнюю частоту управления
Fc Top	53 Гц...20.0 кГц	Устанавливает верхнюю частоту управления
Resonance	0...100%	Устанавливает уровень резонанса
Trim	0...100%	Устанавливает уровень фильтра
FilterType	HPF, BPF, LPF	Выбирает тип фильтра
Control (Control Source)	Envelope, LFO	Выбирает источник управления
Polarity	[+], [-]	Меняет полярность управления
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом
Waveform (LFO Waveform)	Triangle, Sine, Saw	Устанавливает форму волны LFO
*LFO Speed	0.02...20.00 Гц	Устанавливает скорость LFO
LFO Step	0...256	Устанавливает шаг LFO
Env.Resp	Slow, Medium, Fast	Устанавливает скорость реакции
Env.Sens (Envelope Sensitivity)	0...100%	Устанавливает чувствительность управления

47: Mono Wah

Control (Control Source)	Envelope, LFO, Manual	Выбирает источник управления
Wah.Type (Wah Type)	Y-CRY, RM-A, RM-B, J-CRY, VOX, M-VOX	Выбирает тип вау
Env.Resp	Slow, Medium, Fast	Устанавливает скорость реакции
Env.Sens	0...100%	Устанавливает чувствительность
Waveform (LFO Waveform)	Triangle, Sine, Saw	Устанавливает форму волны LFO
*LFO Speed	0.02...20.00 Гц	Устанавливает скорость LFO
LFO Step	0...256	Устанавливает шаг LFO
*Manual (Manual Control)	0...100	Устанавливает позицию управления вручную
DirectMix (Direct Mix Level)	0...100%	Устанавливает уровень прямого сигнала
Wah Level	0...100	Устанавливает уровень вау

Категория: SFX&etc (Спецэффекты)

48: Mn.Analog Record (Mono Analog Record)

RPM	33 1/3, 45, 78	Устанавливает скорость вращения пластинки
Wah (Wah Flutter)	0...100%	Устанавливает глубину модуляции
Bend	0...100%	Устанавливает износ пластинки
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом
ClickLevel (Click Noise Level)	0...100%	Устанавливает уровень потрескивания
ClickAngle	0...100	Устанавливает направление царапин на пластинке
LoDamp (Low Damp)	THRU, 21 Гц...8.00 кГц	Устанавливает степень подавления низких частот
HiDamp (High Damp)	53 Гц...20.0 кГц, THRU	Устанавливает степень подавления высоких частот
ClickPoint	0...100	Устанавливает расстояние между царапинами
WhiteLevel (White Noise Level)	0...100%	Устанавливает уровень белого шума
NoiseLoCut	THRU, 21 Гц...8.00 кГц	Устанавливает низкую частоту шумов
NoiseHiCut	53 Гц...20.0 кГц, THRU	Устанавливает высокую частоту шумов

49: Mn.Ring Modulator (Mono Ring Modulator)

Oscilator (Oscilator Frequency)	0...12.00 кГц	Устанавливает частоту генератора
*LFO Speed	0.02...20.00 Гц	Устанавливает скорость LFO
*LFO Depth	0...100%	Устанавливает степень модуляции LFO
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом
Delay (Delay Time)	0...2.730 сек (1.360 сек)	Устанавливает время задержки
Feedback	-100...+100%	Устанавливает уровень регенерации
HiDamp (High Damp)	53 Гц...20.0 кГц, THRU	Устанавливает степень подавления высоких частот
In Level (Input Level)	0...100%	Устанавливает входной уровень эффекта

50: Tube Pre Amp Sim (Tube PreAmp Simulator)

Эффект эмулирует ламповый предусилитель. Доступны настройки двух последовательно соединенных независимых ламповых каскадов.

Tube1.Gain	-24.0...+24.0 дБ	Устанавливает усиление каскада 1
Tube1.Sat (Tube1 Satulation)	0...100%	Устанавливает насыщение каскада 1
Tube2.Gain	-24.0...+24.0 дБ	Устанавливает усиление каскада 2
Tube2.Sat (Tube2 Satulation)	0...100%	Устанавливает насыщение каскада 2
Tb1.LoCut	THRU, 21 Гц...8.00 кГц	Устанавливает степень подавления низких частот каскада 1
Tb1.HiCut	53 Гц...20.0 кГц, THRU	Устанавливает степень подавления высоких частот каскада 1
Tb2.LoCut	THRU, 21 Гц...8.00 кГц	Устанавливает степень подавления низких частот каскада 2
Tb2.HiCut	53 Гц...20.0 кГц, THRU	Устанавливает степень подавления высоких частот каскада 2
Tube1Bias	0...100%	Устанавливает уровень смещения каскада 1
Tb1.Phase (Tube1 Phase) Normal, Inverted		Устанавливает выходную фазу каскада 1
Tube2Bias	0...100%	Устанавливает уровень смещения каскада 2
Out Level (Output Level)	-48.0...0.0 дБ	Устанавливает выходной уровень

51: Mic Simulator

Данный эффект эмулирует различные микрофоны. Также возможно регулировать предусиление.

MicType	Vntg.Dy, Multi.Cn, Prcs.Cn, Whale, Vo.Cn, Vo.Tube, BDr.Dy	Выбор типа микрофона
MicPosition	Close, On, Off, Far	Установка положения микрофона
PreAmp G (Pre Amp Gain)	-24.0...+24.0 дБ	Установка лампового предусиления
TubeSat (Tube Satulation)	0...100%	Установка уровня лампового насыщения
TubeBias	0...100	Установка уровня лампового смещения
LowCut	THRU, 21 Гц...8.00 кГц	Устанавливает степень подавления низких частот
HiCut (High Cut)	53 Гц...20.0 кГц, THRU	Устанавливает степень подавления высоких частот
OutLevel (Outpur Level)	-48.0...00 дБ	Устанавливает выходной уровень

Категория: Multi (Составной эффект)

52: GuitarMulti

Цепочный эффект для гитары.

Цепочка: [Wah]-[Comp]-[Mod]-[Amp]-[Dly]

Описание параметров каждого эффекта в цепочке.

Wah (Wah Wah)

Control (Control Source)	Envelope, Manual	Выбирает источник управления
Wah.Type	Y-CRY, RM-A, RM-B, J-CRY, VOX, M-VOX	Тип вау
Env.Resp	Slow, Medium, Fast	Устанавливает скорость реакции
Env.Sens (Envelope Sensitivity)	0...100%	Устанавливает чувствительность управления
*Manual (Manual Control)	0...100	Устанавливает позицию управления вручную
DirectMix (Direct Mix Level)	0...100%	Устанавливает уровень прямого сигнала
Wah Level	0...100	Устанавливает уровень вау

Comp (Compressor)

Threshold	-48.0...0.0 дБ	Устанавливает пороговый уровень компрессора
Attack	0...1.00 сек	Устанавливает время атаки
OutGain (Output Gain)	-24.0...+24.0 дБ	Устанавливает выходной уровень компрессора

Mod (Modulation)

ModType	Chorus, Flanger, Tremolo	Устанавливает тип модуляции
Speed (LFO Speed)	0.02...20.00 Гц	Устанавливает скорость LFO
Shape (LFO Shape)	-100...+100%	Устанавливает степень изменения формы волны LFO
Depth	0...100	Устанавливает степень модуляции LFO

Amp (AmpCabModeling)

Данный эффект эмулирует гитарный комбо.

AmpType	AC15, AC30, AC30TB, BLK2x12, TWD1x12, TWD4x10, BTQ CL, BTQ OD, UKBUES, UK'70S, UK'80S, UK'90S, UK MDN, RECTO, US HI-G	Тип усилителя
DRIVE (Drive Level)	1...100	Устанавливает уровень искажений
VOLUME (Volume Level)	1...100	Устанавливает уровень громкости
CabType	1x12TWD, 2x10BLK, 2x12BLK, 1x12VOX, 2x12VOX, 4x10TWD, AD412, UK-H30, UK-T75, US-V30, OFF	Тип кабинета
BASS	0...100	Устанавливает уровень низких частот
MIDDLE	0...100	Устанавливает уровень средних частот
TREBLE	0...100	Устанавливает уровень высоких частот
PRESENCE	0...100	Устанавливает уровень высших частот
NR.Thrsh	0...100	Устанавливает порог шумоподавителя

Dly (Long Delay)

Time (Delay Time)	0...10.365 сек (1.360 сек)	Устанавливает время задержки
Feedback	-100...+100%	Устанавливает глубину обратной связи
In Level (Input Level)	0...100%	Устанавливает входной уровень эффекта
Dry:Wet	Dry, 1:99...99:1, Wet	Устанавливает баланс между эффектом и прямым сигналом
LoDamp (Low Damp)	THRU, 21 Гц...8.00 кГц	Устанавливает степень подавления низких частот
HiDamp (High Damp)	53 Гц...20.0 кГц, THRU	Устанавливает степень подавления высоких частот

Приложения

Неисправности

Питание и дисплей

Не включается питание

- Проверьте корректность подключения к розетке.
- Проверьте включение выключателя POWER ON на тыльной панели.

Дисплей пуст

- Проверьте включение выключателя питания на верхней панели.
- Проверьте корректность установки контраста.

Вертикальные линии на дисплее

- В зависимости от состояния дисплея, на нем могут быть заметны вертикальные линии, но это не является неисправностью.
- Откорректируйте установки контраста и угла наклона.

Отсутствует звук

- Проверьте питание D3200 или подключенного оборудования.
- Проверьте положение фейдера MASTER и регуляторов MONITOR LEVEL и PHONES LEVEL.
- Проверьте уровни каналов. После переключения сцен и пар реальные уровни могут не соответствовать положениям фейдеров. Нажмите MIXER, FADER/PAN/AUTOMATION для перехода на страницу меню “Fader Pan” и скорректируйте положения фейдеров.
- Проверьте отключение режима Solo.

Отсутствует воспроизведение

- При нажатой кнопке REC/PLAY проверьте установки кнопок каналов в PLAY.
- При нажатой кнопке CH ON проверьте включение кнопок каналов.
- Проверьте отключение режима Solo.
- При выборе Cue мал уровень его отбора. Нажмите MIXER, SOLO/MONITOR для перехода на страницу меню “CueLevel” и увеличьте уровень Cue.
- Если канал назначен на разрыв-эффект, мал уровень Trim на странице EFFECT, “InsertEFF”.
- Проверьте установку кнопки 1-16/17-32.

Отсутствует или мал входной сигнал

- Проверьте установку регулятора TRIM.
- Нажмите MIXER, CH INPUT/SubMixer для перехода на страницу меню “Ch Assign” и проверьте назначение сигнала на канал микшера.
- Проверьте уровни сигналов. Нажмите METER, на странице “Meter/Track View” установите “Select Level Meter Position” в “CH-Input” и установите фейдерами каналов и MASTER достаточные уровни.
- При нажатой кнопке REC/PLAY проверьте установки кнопок каналов в REC.
- Проверьте установки мониторинга. Нажмите MIXER, SOLO/MONITOR для перехода на страницу меню “Monitor”, выберите сигнал для мониторинга (обычно устанавливают “MasterLR” в “On”). Если “Rhythm” или “Cue” установлены в “On”, увеличьте их значения.
- При нажатой кнопке CH ON проверьте включение кнопок каналов.
- Проверьте установки кнопок PAD.
- Не используйте одновременно входы INPUT1 и GUITAR IN.
- При выборе Cue, проверьте установку уровня Cue каналов на странице MIXER, SOLO/MONITOR, “CueLevel”.

- Проверьте установку кнопки 1–16/17–32.
- Если канал назначен на разрыв-эффект, мал уровень Trim на странице EFFECT, “InsertEFF”.

Отсутствует сигнал скраббинга

- Дорожка выбрана некорректно.

Не работают фейдеры

- После переключения сцен и пар реальные уровни могут не соответствовать положениям фейдеров.

Не производится запись

- Проверьте положение канальных фейдеров.
- Проверьте установку REC/PLAY в REC для дорожки-назначения записи.
- Проверьте установку кнопки CH ON.
- Проверьте емкость диска. Установите дисплей счетчика в “FreeTime” и проверьте доступное для записи время.
- Нажмите MIXER, CH INPUT/SubMixer для перехода на страницу меню “Ch Assign” и проверьте назначение сигнала на канал микшера.
- Проверьте установку режима записи REC/PLAY MODE.

Не работает цифровой вход

- Нажмите MIXER, CH INPUT/SubMixer для перехода на страницу меню “Ch Assign”, затем нажмите сенсор “Source select” для установки его в “S/P DIF”.
- Некорректный входной формат S/P DIF.
- Частота дискретизации и разрешение текущей песни не совпадают с входными.

Уровень воспроизведения мал по сравнению с уровнем во время записи

- Включенный при записи аттенюатор не отключен во время воспроизведения.
- Уровень записи был установлен в PST (пост-фейдерный), и запись произведена с уровнем ниже единичного усиления. Установите фейдер канала в положение единичного усиления.

Шум или искажения входного или записанного сигнала

- Проверьте установку TRIM. Если она завышена, звук будет искажен. Если занижена, повысится уровень шума. Для регулировки TRIM входов INPUT 1–INPUT 12 нажмите METER, на странице “Meter/Track View” переключите параметр “Select Level Meter Position” в “CH-Input” и установите значения максимально возможными без загорания отметки “CLP” на измерителе уровня.
- Некоторые эффекты добавляют в сигнал шумы или искажения.
- Если сигнал на входе или выходе эффекта искажен, проведите следующие регулировки.

Вход

Разрыв-эффект:

По измерителю уровня на странице меню EFFECT, “Insert-EFF” регулировкой TRIM установите входной уровень без загорания отметки “CLP”.

Мастер-эффект:

По измерителю уровня на страницах меню MIXER, SEND (EFF/AUX/REC), “EFF1Send”/“EFF2Send” отрегулируйте уровни посыла без загорания отметки “CLP”.

Общий эффект:

По измерителю уровня на странице меню EFFECT, “Final-EFF” отрегулируйте уровень каждого канала без загорания отметки “CLP”.

Выход

Разрыв-эффект:

Установите параметры эффекта или TRIM на слух.

Мастер/общий эффект:

По измерителю уровня на странице меню EFFECT, “MstrEFF1/2”/“FinalEFF” отрегулируйте параметры эффектов без загорания отметки “CLP”.

- Если искажения происходят в эквалайзере, отрегулируйте входной уровень EQ и аттенюатор.
- Отрегулируйте установки компрессора.
- Отрегулируйте уровни Cue.

Не подключаются эффекты

- Выбранная программа эффекта имеет номер 000. Выберите “EffectNumber”, отличный от “000”.

Не подключаются разрыв-эффекты

- Положение эффекта ошибочно. Нажмите EFFECT для перехода на страницу меню “EFFRouting”, установите “IN”, если разрыв-эффект включается во вход, или в “TR”, если разрыв-эффект включается в дорожку воспроизведения.
- Нажмите EFFECT для перехода на страницу меню “EFFRouting” и проверьте корректность назначения эффекта на канал (трек).

Не подключаются мастер-эффект

- Уровень посыла с каждого канала мал. Нажмите MIXER, SEND (EFF/AUX/REC) для перехода на страницы меню “EFF1Send”/“EFF2Send” и увеличьте значение посыла.
- Уровень возврата мал. Нажмите EFFECT для перехода на страницу меню “MstrEFF1/2” и увеличьте уровень возврата “Return Level”.
- При мониторинге через разъемы MONITOR L/R выход мастер-шины LR отключен. Нажмите MIXER, SOLO/MONITOR для перехода на страницу меню “Monitor”, затем активизируйте сенсор “MasterLR”.

Не подключаются общий эффект

- При мониторинге через разъемы MONITOR L/R выход мастер-шины LR отключен. Нажмите MIXER, SOLO/MONITOR для перехода на страницу меню “Monitor”, затем активизируйте сенсор “MasterLR”.

Эффект не управляется педалью экспрессии или по MIDI

- Проверьте выбор эффекта для “Control Change Assign” на странице меню SYSTEM/MIDI, “Control”. Нажмите EFFECT для перехода на страницу меню “EFFRouting” и проверьте включение эффекта.
- Проверьте устройство, выбранное для управления эффектом (параметр “Control Change Device” на странице меню “Control”).
- Выбранная программа эффекта не поддерживает функцию управления.
- Установите одинаковый номер MIDI-канала D3200 и внешнего MIDI-устройства.
- Проверьте включение установки Ctrl в программе эффекта.

Не подключается внешний эффект (AUX)

- Уровень посыла на внешний эффект мал. Нажмите MIXER, SEND (EFF/AUX/REC) для перехода на страницу меню “AUX1 Send”/“AUX2 Send” и отрегулируйте уровень посыла.
- Выход внешнего эффекта, подключенный к разъемам INPUT 1–INPUT 12, не назначен на канал микшера. Используйте MIXER, CHINPUT/SubMixer, “Ch Assign” для назначения входа.
- Проверьте корректность установок дополнительных входов.

Session Drums

Отсутствует звук ударных

- Проверьте состояние кнопки и фейдера DRUMS.
- Проверьте корректность установок ритма. Если ритм назначен на “CH Input”, сигнал ритма будет подаваться на канал микшера.
- Рекордер остановлен. Нажмите кнопку PLAY для воспроизведения. Ритм слышен, когда рекордер находится в процессе записи или воспроизведения. Для установки ритма в режиме останова, нажмите SESSION DRUMS для перехода на страницу меню “SessionDr.” и нажмите сенсор RUN.
- Выбран пустой паттерн ударных.
- Мала громкость ритма. Используйте фейдер DRUMS для установки громкости.

Не функционируют кнопки

- Некоторые кнопки не функционируют в процессе записи или воспроизведения рекордера. Остановите рекордер и затем выполните операцию.
- Некоторые кнопки не функционируют при включенном скраббинге. Отключите функцию Scrub и затем выполните операцию.
- Закройте открытое диалоговое окно.
- В случае 24-битной песни, кнопка 1-16/17-32 не будет работать, поскольку доступны только 16 каналов.

MIDI

MIDI-секвенсер не синхронизируется

- Проверьте целостность и корректность подключение MIDI-кабеля.

Синхронизация по MTC или MIDI Clock отсутствует

- Проверьте установки ведущего и ведомого устройств.
- Проверьте установки “MIDI Sync” на странице меню SYSTEM/MIDI, “MIDI/MMC”.
- Проверьте установки синхронизации MIDI-секвенсера. Обратитесь к руководству по эксплуатации MIDI-секвенсера.

D3200 не принимает MMC

- Параметр “MMC Mode” не установлен в “Receive” на странице меню SYSTEM/MIDI, “MIDI/MMC”.
- Установка “MMC Device ID” не совпадает с аналогичной установкой MIDI-секвенсера.
- MIDI-секвенсер не установлен на передачу MMC. Обратитесь к руководству по эксплуатации MIDI-секвенсера.

Отсутствует управление сцен по MIDI

- Установите одинаковый номер MIDI-канала D3200 и внешнего MIDI-устройства. Нажмите SYSTEM/MIDI для перехода на страницу меню “MIDI/MMC” и проверьте параметр “Global Ch”.
- Нажмите SYSTEM/MIDI для перехода на страницу меню “MIDI/MMC” и проверьте разрешение приема сообщений Program Change.

D3200 не синхронизируется в качестве ведомого

- В данном случае возможна задержка начала синхронизации в течение несколько секунд.
- Проверьте совпадение установок Frame Rate.
- Некорректные установки в MIDI-секвенсере.

Отсутствует управление по MMC

- Нажмите SYSTEM/MIDI для перехода на страницу меню “MIDI/MMC” и установите “MMC Mode” в “Transmit”.
- Приемное устройство имеет некорректные установки приема MMC.
- Установка “MMC Device ID” не совпадает с аналогичной установкой MIDI-устройства.

Не управляются параметры микшера

- Приемное устройство имеет некорректные установки MIDI-каналов 1-16 для записи.
- На странице меню SYSTEM/MIDI, “MIDI/MMC” включите разрешение приема сообщений Control Change.

CD-R/RW

Запись не производится

- Была выполнена операция финализации.
- Диск CD-RW содержит данные, созданные на другом устройстве.

Сбой в процессе записи CD

- Понижьте скорость записи CD-R/RW.
- Смените CD-матрицу.
- CD-матрица содержит данные. Используйте чистую матрицу.

Невозможно воспроизведение диска на аудио CD-плеере

- Не произведена операция финализации.
- Использован диск CD-RW, не распознающийся данным CD-плеером.
- Тип диска CD-R/RW не соответствует рекомендованным.

Загрузка

Дисплей отображает “Start up from CD. Wait CD Mount.” и загрузка не происходит

- Используйте аварийный CD для запуска D3200.

Аудиофайлы

Отсутствует предпросмотр

- Аудиофайл имеет неподдерживаемый формат.

USB

Компьютер не распознает D3200

- Проверьте правильность USB-коммутации.
- Переведите D3200 в режим USB Slave.
- Возможны проблемы распознавания на некоторых моделях Macintosh с рядом операционных систем. В таком случае, оставьте D3200 в режиме USB и произведите перекоммутацию USB-кабеля для распознавания D3200.

Ошибка при отключении D3200 от компьютера

- Проведите процедуру корректно.

При подключении D3200 компьютер требует драйвер

- Операционная система компьютера не поддерживает D3200.

Сообщения

Окно сообщения закрывается нажатием сенсора ОК (или кнопки YES).

Сообщения об ошибках

Auto-Punch is not available in MTC Slave/Master mode.

Запись со врезкой невозможна при установке MIDI Sync в MTC Slave или MTC Master.

Cannot have more than 100 Songs.

Количество песен превысило емкость диска (максимум 100 песен). Удалите ненужные песни.

Check Sum Error occurred.

Сбой обновления системы. Повторите операцию. При повторных сбоях обратитесь в техцентр.

Clock source changed to internal because S/P DIF Error occurred.

Синхросигнал S/P DIF определен некорректно, и установка Clock Source для Word Clock переключается в Internal. Проверьте установки во внешнем устройстве и целостность коммутации.

Clock source changed to internal because the sampling frequencies do not match.

Внешняя частота дискретизации не совпадает с частотой дискретизации текущей песни, и установка Clock Source для Word Clock переключается в Internal.

Completed.

Операция успешно завершена.

Continuous recording time limit exceeded.

Истекло максимальное время записи 12 часов.

Directory Path is too long.

Доступ невозможен из-за длинного имени директории (более 64 символов).

Disc is not CD-RW.

Диск в приводе не формата CD-RW.

Disk too busy.

Диск сильно фрагментирован.

Выполните операцию "OptimizeTrk". Если это не помогло, выполните операцию "CheckDrive".

Возможно воздействие низкочастотной вибрации. Смените местоположение D3200.

Drive Error occurred.

Ошибка чтения диска. Выполните операцию "Check Drive". Если данное сообщение повторяется, переформатируйте диск.

При работе с CD, смените матрицу. При повторных сообщениях возможна неисправность привода CD-R/RW, обратитесь в техцентр.

Exceeds drive capacity.

Емкость диска недостаточна. Выключите и включите питание для удаления данных Undo, удалите лишние песни или удалите лишние файлы/директории на PC-диске.

Exp/Cmp ratio is out of range.

При использовании операций временной коррекции ("Exp/CmpTrk"), установки TO и END не соответствуют региону IN-OUT. Установите регион TO-END в пределах 50-200% региона IN-OUT.

Failed to receive MIDI data.

Сбой при приеме MIDI-данных.

Failed to write CD.

Сбой записи диска CD-R/RW (см. далее).

Failed to write System.

Сбой обновления системы. Повторите операцию. При повторных сбоях обратитесь в техцентр.

File List data error.

Ошибка в аудиоданных песни. Отформатируйте диск песен.

Frame Rate does not match.

Частота кадров входного сигнала не совпадает с частотой кадров текущей песни.

Illegal Range. In = Out or Out < In.

Данное сообщение появляется, если позиция IN находится позже позиции OUT или если они совпадают.

Illegal Range. To = End or End < To.

Данное сообщение появляется, если позиция TO находится позже позиции END или если они совпадают.

In ~ Out is out of range.

Данное сообщение появляется, если регион IN-OUT превышает 12 часов.

In ~ Out is too short.

Мал выбранный для редакции трека регион.

Insert next disc and press OK.

Вложите следующий диск.

Insufficient space available on the CD.

Свободной емкости диска CD-R/RW недостаточно для записи выбранных данных.

Maximum number of tracks is 99.

На один CD можно записать максимум 99 треков.

No audio events on the master track.

Мастер-трек не содержит аудиоданных.

No REC-READY tracks.

Ни одна дорожка не стоит в режиме готовности к записи.

Not enough Memory.

Недостаточно памяти для записи или редакции. Удалите ненужные данные или на странице TRACK, "EditTrk" выполните "OptimizeTrk". При повторе ошибки, на странице SYSTEM/MIDI, "DiskUtility" выполните "CheckDrive".

Number of tracks does not match.

В процессе редакции дорожек количество дорожек-источников отлично от количества дорожек-назначений.

Operation canceled.

Операция отменена.

Repaired successfully.

После проверки диска, индицирует наличие исправленных ошибок и данных.

Repaired, but some audio data was lost.

После проверки диска, индицирует наличие не полностью исправленных ошибок, и дальнейшее использование диска может привести к возможным повреждениям данных.

Root Directory is full.

Количество файлов/директорий на PC-диске достигло максимума. Удалите лишние файлы/директории.

Sampling Frequency does not match.

Внешняя частота дискретизации не совпадает с частотой дискретизации текущей песни.

Scrub Location exceeded song end.

Кнопка SCRUB нажата в позиции после окончания песни, и позиция автоматически устанавливается в конец песни.

Song Data error.

Песня содержит ошибку и не может быть сохранена или загружена. Удалите песню или отформатируйте диск песен.

Song End out of range.

Результат редакции превышает допустимую длительность песни 23:59:59.999.

Song List data error.

Песня содержит ошибку и не может быть сохранена или загружена. Отформатируйте диск песен.

S/P DIF Error occurred.

Ошибка в коммутации S/P DIF. Проверьте коммутацию и целостность оптического кабеля.

Tempo too fast.

Записываемый темп слишком высок для корректной записи. Если вы записываете MIDI Clock, уменьшите темп передающего устройства. Если вы записываете темп нажатий, уменьшите темп нажатий.

Tempo too slow.

Записываемый темп слишком мал для корректной записи. Если вы записываете MIDI Clock, увеличьте темп передающего устройства до 40 или более. Если вы записываете темп нажатий, увеличьте темп нажатий.

The data is unchanged.

После выполнения операции, результат идентичен оригиналу.

The location cannot be stored.

Текущую позицию сохранить невозможно.

This CD is not playable.

Невозможно воспроизвести CD, поскольку он не финализирован или имеет отличный от аудио CD формат.

This file name is already in use.

Файл с аналогичным названием уже существует. Переименуйте файл.

This format is not supported.

В приводе диск неподдерживаемого формата.

This is a blank CD.

Чистый диск CD.

This operation is not available.

Операция недоступна.

To ~ End is out of range.

Данное сообщение появляется, если регион TO-END превышает 12 часов.

To ~ End is too short.

Мал выбранный для редакции трека регион.

Too many files in this drive.

Диск песен переполнен аудиоданными. Удалите лишние песни, данные Undo или смените диск песен.

Too many REC-READY tracks for Punch Rec.

Количество дорожек для записи с авто-врезкой превысило допустимый лимит.

Track length is under 4 seconds.

При записи аудио CD в режиме Disc At Once, расстояние между метками меньше 4 секунд.

Trigger/RecStart is not available in MTC Master mode.

При записи в режиме Trigger/RecStart, параметр MIDI Sync нельзя устанавливать в MTC Master.

Trigger/RecStart is not available in MTC Slave mode.

При записи в режиме Trigger/RecStart, параметр MIDI Sync нельзя устанавливать в MTC Slave.

Trigger recording is not available for the master track.

Вы не можете осуществлять запись с триггером, если кнопка MASTER TRACK STATUS установлена в REC.

Undo Data error.

Песня содержит ошибку в данных Undo и не может быть сохранена или загружена. Удалите песню или отформатируйте диск песен.

Wrong disc.

Для выбранной операции диск не подходит.

Уведомительные сообщения

Info: “*****”

Вывод информации для пользователя. Нажмите сенсор ОК (или кнопку YES) для продолжения операции.

Сообщения о серьезных ошибках

Fatal: “*****”

Серьезная неисправность D3200. Запишите данные поля “*****” и обратитесь в техцентр Korg.

Информация о дисках и файлах

Диски

Ниже приводится перечень файлов, поддерживаемых приводом CD-R/RW и PC-дискон.

CD-R/RW

Тип	Поддержка
CD (аудио CD)	Только чтение
CD-ROM (CD-данные)	Только чтение
CD-R	Чтение/запись
CD-RW	Чтение/запись/стирание

Файл	Формат	Операции
Аудио CD	CD-DA (Red book)	Воспроизведение, запись
Архив	ISO 9660 Level 1	Архивирование, восстановление
WAV-файл	ISO 9660 Level 1	Импорт, экспорт
WAV-файл	UDF	Импорт

- После стирания CD-RW, его можно использовать в качестве чистого диска.
- При записи на диск можно выбрать поддерживаемую матрицей скорость записи.
- Доступны 2 режима записи CD.

Disc At Once

- Создание аудио CD с помощью Album CD Project. Это выполняет весь процесс от записи до финализации за один проход. Запись дополнительной информации невозможна.

Track At Once

- Создание аудио CD потреково.
- Архивирование.
- Экспорт аудиофайлов. Возможна запись дополнительной информации в свободное дисковое пространство до 99 раз. Для запрета записи дополнительной информации финализируйте диск.

При записи дополнительной информации желательно использовать для диска одинаковую скорость записи.

PC-диск

Возможен обмен данными между данным диском и диском песен или компьютером. В PC-диске вы можете просматривать, удалять или переименовывать файлы и директории. Емкость диска 2, 4 или 8 Гб, он распознается компьютером под именем KORG D3200.

Файл	Операции
Архив	Архивирование, восстановление
WAV-файл	Импорт, экспорт
PC-файл	Редакция файла

Поддерживаемый формат

Файловая система FAT16; длинные имена и двухбайтные символы (типа Японии) не поддерживаются.

PC-диск имеет следующую структуру.



Директория BACKUP

При архивировании служит хранилищем файлов архивов. При восстановлении является ссылкой, но можно выбрать любую директорию.

Директория WAV

При экспорте служит хранилищем WAV-файлов. При импорте является ссылкой, но можно выбрать любую директорию.

AUTORUN.INF, KORG03.ICO

Файлы установок.

Не удаляйте файлы AUTORUN.INF или KORG01.ICO.

Директория D3200

Используется для обновления системы.

Вышеперечисленные файлы и директории создаются при форматировании PC-диска в D3200. Не форматируйте PC-диск из компьютера.

Аудио CD и файлы

Аудио CD

Воспроизведение аудио CD

Используйте CD, CD PLAYER. Невозможно воспроизводить нефинализованные диски CD-R/RW.

Невозможно воспроизводить диски, не удовлетворяющие спецификации Compact Disc (CD), типа музыкальных дисков с защитой от копирования.

Создание аудио CD

Disc At Once

Данный способ позволяет устанавливать длительность промежутков между песнями или разделять песню на отдельные треки. Также результат можно использовать в качестве матрицы для тиража. Поскольку диск финализируется, запись на него дополнительной информации невозможна.

- Максимум 99 треков
- Время промежутка перед треком [0–59 секунд/74 кадров], по умолчанию 2 секунды*
- Время промежутка после трека [0–59 секунд/74 кадров], по умолчанию 0 секунд
- Минимальная длительность трека 4 секунды

**Промежуток перед треком 1 равен 0 секундам и не редактируется. Промежуток перед треком по умолчанию для разделенных сетками треков равен 0 секундам.*

Track At Once

Данный способ позволяет записывать каждый трек по отдельности. Возможна запись на диск дополнительной информации до выполнения финализации. После финализации диск можно воспроизводить в CD-плеере.

- Максимум 99 треков
 - Промежуток между песнями равен 2 секундам
 - Минимальная длительность трека 4 секунды

Файлы

Запись

На встроенный диск D3200 возможна запись следующих файлов.

- Файлы архивов (данные D3200)
- WAV-файлы (16 бит/44.1 кГц, 16 бит/48 кГц, 24 бит/44.1 кГц, 24 бит/48 кГц; моно или стерео). В имени файла поддерживаются однобайтные символы в верхнем регистре “A”–“Z”, цифры “1”–“9” и символ подчеркивания “_”.

При переименовании файла невозможно изменить его расширение.

Файлы архивов

Размер архива отображается перед его созданием.

Привод CD-R/RW

- Возможно архивирование на несколько дисков.
- Необходимо приготовить необходимое количество дисков (не обязательно чистых).
- Если диск уже содержит информацию, он должен иметь достаточно свободного места для архива, в противном случае отобразится сообщение об ошибке.

PC-диск

Диск должен иметь достаточно свободного места для архива, в противном случае отобразится сообщение об ошибке.

Имена файлов архивов

Файлам архивов автоматически назначаются следующие имена.

1 Song

XXXXXX + YY + расширение (.DBK)

XXXXXX — первые 6 символов имени песни, YY — номер (от 01 до 99) диска архива.

Если архивируется песня “New MySong” на первый диск архива, имя файла по умолчанию будет “NEW_MY01.DBK”.

Если в имени песни используется запрещенный для имени файла символ или пробел, он будет заменен на “_”, а буквы нижнего регистра заменены на верхний.

All Data

ALLDAT + YY + расширение (.DBK)

YY — номер (от 01 до 99) диска архива.

Имя файла по умолчанию для третьего диска будет “ALLDAT03.DBK”.

User Data

USERDATA + расширение (.DUR)

Имя файла по умолчанию будет “USERDATA.DUR”.

WAV-файлы

Для экспорта WAV-файлов используется команда Export. При недостатке свободного места отобразится сообщение об ошибке.

- Экспортируются данные буфера.
- Если буфер содержит данные одной дорожки, создается моно файл; если две дорожки — стерео файл; если от 4 и более дорожек, создается соответствующее число моно файлов.

Имена аудиофайлов

Содержимое буфера	ST или MN	Расширение	Количество символов	Имя по умолчанию
2 трека	стерео	WAV	6 символов + ST	NONAMEST
Отлично от 2 треков	моно	WAV	6 символов + [01–16]	NONAME+[01–16]
Мастер-трек L	моно	WAV	6 символов + ML	NONAMEML
Мастер-трек R	моно	WAV	6 символов + MR	NONAMEMR
Мастер-трек L/R	стерео	WAV	6 символов + MT	NONAMEMT

Например, при экспорте аудиофайла из трека 04, имя файла будет “NONAME04.WAV”.

Загрузка










В D3200 возможна загрузка следующих файлов.

- Файлы архивов (данные D3200)
- WAV-файлы (16 бит/44.1 кГц, 16 бит/48 кГц, 24 бит/44.1 кГц, 24 бит/48 кГц, 24 бит/96 кГц; моно или стерео)
- PC-файлы

Файлы архивов

Данные файлы загружаются в D3200 операцией Restore. При недостатке свободного места отобразится сообщение об ошибке.

Иконки файлов

-  : Директория. Выберите ее для отображения содержимого.
-  : Данные песни. Выберите ее для отображения содержимого.
-  : Разделенные данные песни. Данные песни, разделенные на несколько архивов. Открыть их невозможно.
-  : Пользовательские данные. Выберите ее для отображения содержимого.
-  : Песни
-  : Пользовательские данные эффектов
-  : Пользовательская библиотека EQ
-  : Пользовательские данные установок микшера
-  : Данные Album CD project

Сохраненные на нескольких дисках CD-R/RW архивы восстанавливаются в порядке их архивирования. Последние два символа файла индицируют порядок в очереди архивирования/восстановления.



Если в имени песни используется запрещенный для имени файла символ или пробел, он будет заменен на “_”, а буквы нижнего регистра заменены на верхний.

WAV-файлы

Данные файлы загружаются в D3200 операцией Import.

При недостатке свободного места отобразится сообщение об ошибке.












Иконки файлов

-  : Директория. Выберите ее для отображения содержимого.
-  : WAV-файл. Отображаются только поддерживаемые WAV-файлы.

Файлы PC-диска (PC-файлы)

Если файл имеет поддерживаемый формат, можно использовать страницу Edit PC File для просмотра, удаления или переименования файла/директории.

Иконки файлов

-  : Директория. Выберите ее для отображения содержимого.
-  : PC-файл
-  : Данные песни. Выберите ее для отображения содержимого.
-  : Разделенные данные песни. Данные песни, разделенные на несколько архивов. Открыть их невозможно.
-  : Пользовательские данные. Выберите ее для отображения содержимого.
-  : WAV-файл
-  : Песни
-  : Пользовательские данные эффектов
-  : Пользовательская библиотека EQ
-  : Пользовательские данные установок микшера
-  : Данные Album CD project

Технические характеристики

Рабочая температура: +5 – +35°С (не допускайте образования конденсата)

Основная секция

<Секция рекордера>

Количество дорожек:

272 (включая виртуальные дорожки)

32 дорожки одновременного воспроизведения, 16* дорожек одновременной записи при 48/44.1 кГц

*12 аналоговых входов + 2 цифровых входа (S/P DIF) + 2 Session Drums = 16

16 дорожек одновременного воспроизведения, 12 дорожек одновременной записи при 48/44.1 кГц, 24 бит

Формат записи: 24 бит/16 бит некомпьютеризированный, 44.1 kHz/48 kHz

Время записи: максимум 119 часов при 44.1 кГц/16 бит (на хард-диск 40 Гб)

Количество песен: 100 на диск

Точки локации: 4 на песню

Метки: 100 на песню (с возможностью наименования)

Паттерны метронома/ударных: 756 (96/660)

ММС: прием/передача

Синхронизация: прием/передача МТС, передача MIDI Clock

Карта паттерна: 200 событий на песню

Синхродорожка: 1 на песню, запись темпа

Возможности CD-R/RW: создание аудио CD (Disc At Once/Track At Once), архивирование/восстановление, экспорт/импорт WAV-файла (ISO 9660), загрузка системы

Возможности USB: архивирование/восстановление, импорт/экспорт WAV-файла (FAT 16), загрузка системы

Емкость диска PC (USB): 2/4/8 Гб

Редакция дорожки: копирование (перезапись/вставка), стирание, удаление, обмен данных, реверс данных, временная коррекция, фейдинг, нормализация, удаление шумов, стирание промежутков

Редакция песни: копирование, перемещение, удаление, переименование, защита, сохранение

Формат дисплея: календарное время, свободная емкость хард-диска, сцена, метка, карта паттерна

Формат счетчика/локатора: часы/минуты/секунды/миллисекунды, часы/минуты/секунды/кадры, такты/доли/тики

Возможности MIDI: управление микшером, управление эффектами, прием/передача ММС, прием/передача МТС, передача MIDI Clock

<Секция микшера>

Обработка сигнала: 69 бит

Входы: 44 канала (32 на запись, 12 дополнительных)

Шины: 12, 2 посыла, 2 AUX, 2 SOLO (стерео), 2 CUE (стерео), 2 MASTER (стерео), 2 MONITOR (стерео)

Эквалайзер:

Каналы записи 1–24: 4-полосный полнопараметрический

Каналы записи 25–32: 2-полосный полочный

Каналы субмикшера 1–12: 2-полосный полочный

Мастер-трек: 4-полосный полнопараметрический

Память сцен: 100 на песню

<Секция эффектов>

Обработка сигнала: 56 бит

Структура: 8 разрыв-эффектов (максимум), 2 мастер-эффекта (максимум), 1 общий эффект

Программы: 128 пресетных, 128 пользовательских, 32 песенных

Алгоритмы: 52

Общие

Дисплей: 320 x 240 точек, 4 уровня серого цвета с подсветкой

Питание: сеть переменного тока

Потребляемая мощность: 47 Вт

Габариты (при полностью поднятом дисплее): ширина 547 мм, глубина 371 мм, высота 185 мм

Вес: 7.8 кг

Частотный диапазон:

10 Гц – 20 кГц +1/-2 дБ (+4 dBu, на нагрузке 10 кОм, 44.1 кГц)

10 Гц – 22 кГц +1/-2 дБ (+4 dBu, на нагрузке 10 кОм, 48 кГц)

Отношение сигнал/шум: 98 дБ (типовое) @ИHF-A

Динамический диапазон: 98 дБ (типовой) @ИHF-A

Коэффициент нелинейных искажений: 0.02 % (типовой), 20 Гц – 20 кГц, +16 dBu, при нагрузке 10 кОм

Конвертер А/Ц: 24 бит, со 64-кратной передискретизацией

Конвертер Ц/А: 24 бит, со 128-кратной передискретизацией

Частота дискретизации: внутренняя 44.1, 48 кГц

Разрешение записи/воспроизведения: 16, 24 бит

Входы/выходы

<INPUT 1-8>

Разъемы: XLR-3-31 (с отключаемым фантомным питанием +48 В), 1/4" TRS джек (симметричный)

Входное сопротивление: 4 кОм (XLR); 10 кОм (TRS)

Номинальный уровень:

от -60 dBu (TRIM=макс.) до -22 dBu (TRIM=мин.), без аттенюатора

от -34 dBu (TRIM=макс.) до +4 dBu (TRIM=мин.), с аттенюатором

Максимальный уровень:

от -48 dBu (TRIM=макс.) до -10 dBu (TRIM=мин.), без аттенюатора

от -22 dBu (TRIM=макс.) до +16 dBu (TRIM=мин.), с аттенюатором

Сопротивление источника: 600 Ом

<INPUT 9-16>

Разъемы: 1/4" джек (симметричный)

Входное сопротивление: 10 кОм

Номинальный уровень:

от -60 dBu (TRIM=макс.) до -22 dBu (TRIM=мин.), без аттенюатора

от -34 dBu (TRIM=макс.) до +4 dBu (TRIM=мин.), с аттенюатором

Максимальный уровень:

от -48 dBu (TRIM=макс.) до -10 dBu (TRIM=мин.), без аттенюатора

от -22 dBu (TRIM=макс.) до +16 dBu (TRIM=мин.), с аттенюатором

Сопротивление источника: 600 Ом

<GUITAR INPUT>

Разъем: 1/4" джек (несимметричный)

Входное сопротивление: 1 МОм

Номинальный уровень:

от -60 dBu (TRIM=макс.) до -22 dBu (TRIM=мин.), без аттенюатора

от -34 dBu (TRIM=макс.) до +4 dBu (TRIM=мин.), с аттенюатором

Максимальный уровень:

от -48 dBu (TRIM=макс.) до -10 dBu (TRIM=мин.), без аттенюатора

от -22 dBu (TRIM=макс.) до +14 dBu (TRIM=мин.), с аттенюатором

Сопротивление источника: 600 Ом

<MASTER OUTPUT L/R>

Разъем: 1/4" джек (несимметричный)

Выходное сопротивление: 150 Ом

Номинальный уровень: -10 dBu

Максимальный уровень: +2 dBu

Сопротивление нагрузки: 10 кОм или более

<MONITOR OUTPUT L/R>

Разъем: 1/4" джек (несимметричный)

Выходное сопротивление: 150 Ом

Номинальный уровень: -10 dBu

Максимальный уровень: +2 dBu

Сопротивление нагрузки: 10 кОм или более

<AUX OUTPUT 1, 2>

Разъем: 1/4" джек (несимметричный)

Выходное сопротивление: 150 Ом

Номинальный уровень: -10 dBu

Максимальный уровень: +2 dBu

Сопротивление нагрузки: 10 кОм или более

<PHONES>

Разъем: 1/4" стереоджек

Выходное сопротивление: 100 Ом

Максимальный уровень: 50x2 мВт (32 Ом)

<S/P DIF INPUT/OUTPUT>

Разъем: оптический

Формат: 24 бит S/P DIF (IEC60958)

<USB>

Разъем: Type B

Формат: USB2.0 High-Speed device USB Mass Storage Class

Поддерживаемые операционные системы: Window Me, Windows 2000, Mac OS 9.0.4 и старше

Для использования D3200 с Windows 98 обратитесь к дистрибьютеру или на сайт Korg.

<MIDI IN/OUT>

Разъемы: 2 x 5-контактный DIN

<FOOT SW>

Разъем: 1/4" джек

<EXPRESSION PEDAL>

Разъем: 1/4" стереоджек

Аксессуары

Сетевой шнур

Руководство пользователя

Опции

Педальный переключатель PS-1;

Педаль громкости/экспрессии XVP-10 EXP/VOL;

Ножной контроллер EXP-2;

** Характеристики и внешний вид данного продукта могут изменяться без предварительного уведомления.*

Списки

Список имен

Библиотека имен данных: Данная библиотека используется при переименовании программ установок микшера, программ эквалайзеров, дисков, эффектов, сцен, меток, песен или треков.

Библиотека имен файлов: Данная библиотека используется при переименовании Рс-файлов, архивов или Wav-файлов.

Библиотека имен данных

<u>Имя</u>	<u>Имя</u>
Vocal	Fill
Guitar	A Melo
Bass	B Melo
Chorus	Solo
Kick	Ending
HiHat	Take
Snare	Track
Tom	Dance
RimShot	Groove
Cymbal	Rock
Ride	Pop
Crash	Jazz
Percuss	Fusion
Key	Loop
Piano	Live
Strings	Studio
Organ	Event
SFX	
Count	
Intro	

Библиотека имен файлов

<u>Имя</u>	<u>Имя</u>
VOCAL	FILL
GUITAR	A_MELO
BASS	B_MELO
CHORUS	SOLO
KICK	ENDING
HIHAT	TAKE
SNARE	TRACK
TOM	DANCE
RIMSHOT	GROOVE
CYMBAL	ROCK
RIDE	POP
CRASH	JAZZ
PERCUSS	FUSION
KEY	LOOP
PIANO	LIVE
STRINGS	STUDIO
ORGAN	EVENT
SFX	
COUNT	
INTRO	

Список демо-песен

001: I'd Be A Fool

"I'd Be A Fool" Автор, продюсер и аранжировщик Фрэнк МакКомб.

Список паттернов ударных

Вариации 1 Standard 1-8 и т.д. состоят из вариаций 1-10, сбивки и коды.

Имя группы	Имя сессии	Вариация	Имя группы	Имя сессии	Вариация
0 Metronome	1 Metro 4	16	4 R&B/Hip Hop	1 R&B	12
	2 Hihat 4	16		2 Slow R&B	12
	3 Metro 8	16		3 Soul 1	12
	4 Hihat 8	16		4 Soul 2	12
	5 Metro 16	16		5 Motown	12
	6 Hihat 16	16		6 Hip Hop	12
1 Standard 1	1 8beat 1	12		7 Rap	12
	2 8beat 2	12	5 Club	1 Techno	12
	3 8beat 3	12		2 House	12
	4 8beat 4	12		3 Garage	12
	5 16beat 1	12		4 2Step	12
	6 16beat 2	12		5 Electro	12
	7 16beat 3	12		6 NuSkul	12
	8 16beat 4	12		7 Big Beat	12
2 Standard 2	1 Processed 1	12		8 DnBass	12
	2 Processed 2	12	6 Jazz/Fusion	1 Swing	12
	3 Processed 3	12		2 Nu Jazz	12
	4 Wet 1	12		3 BigBand	12
	5 Wet 2	12		4 Funk	12
3 Pop/Rock	1 Rock'nRoll	12		5 Electric Funk	12
	2 UK Rock	12	7 Latin/Ethnic	1 Brazil	12
	3 US Rock	12		2 Bosa	12
	4 Modern Rock	12		3 Samba	12
	5 Funk Rock	12		4 AfroCuba	12
	6 Rock Ballad	12		5 Raggae	12
	7 Pops	12	8 etc	1 6/8	12
	8 Filter Pop	12		2 3/4	12
	9 Gated Pops	12		3 Lounge	12
	10 Disco	12		4 88	12
	11 Country	12		5 Lyn	12
	12 Distorted	12			

Список программ эквализации

Но.	Имя	Но.	Имя	Но.	Имя	Но.	Имя
1	Bass Drum1	11	Syn.Bass1	21	A.G.Strum2	31	Total EQ2
2	Bass Drum2	12	Syn.Bass2	22	A.G.Arpeggio1	32	Total EQ3
3	Snare Drum1	13	Piano1	23	A.G.Arpeggio2	33	Bass Drum3
4	Snare Drum2	14	Piano2	24	Brass Section	34	Snare Drum3
5	Tom-Tom	15	E.G.Clean	25	Male Vocal1	35	Tom-Tom2
6	Cymbal	16	E.G.Crunch1	26	Male Vocal2	36	Piano3
7	High Hat	17	E.G.Crunch2	27	Female Vocal1	37	Piano Low
8	Percussion	18	E.G.Dist1	28	Female Vocal2	38	Piano High
9	E.Bass1	19	E.G.Dist2	29	Chorus&Harmony	39	Fine-EQ Casset
10	E.Bass2	20	A.G.Strum1	30	Total EQ1	40	Narration
						41	FM Radio
						42	Old Record
						43	Telephone
						44	Bright
						45	Dark
						46	Heavey Low
						47	Fat Middle
						48	Heavy Low
						49	50Hz HumCut
						50	60Hz HumCut

Комбинации кнопок

При удержании нажатой кнопки STOP

REW	Перемещение к началу песни
FF	Перемещение к концу песни
LOC 1	Перемещение в позицию начала последней записи
LOC 2	Перемещение в позицию окончания последней записи
+/-	Увеличение/уменьшение на единицу номера песни

При удержании нажатой кнопки SONG

+/-	Увеличение/уменьшение на единицу номера песни
ENTER	Сохранение песни (SaveSong)

При удержании нажатой кнопки MARK

+/-	Перемещение к следующей/предыдущей метке в песне
LOC 1/2/3/4	Вызов назначенных страниц 1/2/3/4

При удержании нажатой кнопки JUMP/MATCH

◀TAB	Перемещение на крайний левый ярлык с любого ярлыка страницы
TAB▶	Перемещение на крайний правый ярлык с любого ярлыка страницы
▲/▼/◀/▶	В окнах Fader Pan, Mixer View, CueLevel или SubMix переключают матрицу регуляторов между группами из 16
	В окнах Meter (TrackView) и Edit Track осуществляют скроллинг или масштабирование окна
	В диалоговых окнах Scrub или Wave управляют функциями Zoom или Wide
MIXER	Перемещение на страницу Automation и включение/отключение автоматизации
SYSTEM/MIDI	Переключение между операциями Jump/Match для регуляторов и слайдеров / Переключение установки Fader/KnobControl

При удержании нажатой кнопки SYSTEM/MIDI

ENTER	Вход в режим USB
+/-	Выбор скорости указателя на странице Control

При удержании нажатой кнопки METER

▲/▼	Переключение типа MeterView
◀/▶	Переключение между Input, PreFader и PostFader

При удержании нажатой кнопки TRACK

+/-	Выбор EditTrackType
CH (1-16)	Выбор EditTrackType (1=Copy, 2=Insert ... 15=EraseSilence)

При удержании нажатой кнопки MIXER

LOC 1/2/3/4	Вызов назначенных страниц 1/2/3/4
▲/▼	Переключение между страницами MIXER в направлении +/-
◀/▶	Переключение между страницами MIXER в направлении +/-
CH VIEW	Переход на страницу DrmsMixer
EFFECT	Переход на страницу CueLevel
SEND	Переход на страницы SubMix 1-4, 5-8 и 9-12

EQ	Переход на страницу MasterEQ
PAN	Переход на страницу MixerView
REC/PLAY	Переход на страницу ChAssign
CH ON	Переход на страницу ChOnGroup
SOLO	Переход на страницу Solo
CH SELECT	Переход на страницу Pair
SCENE	Переход на страницу Automation

При удержании нажатой кнопки курсора ?

SYSTEM/MIDI	Доступ к диалоговому окну Calendar
SESSION DRUMS	Переключение TimeDispType
LOC 1/2/3/4	Перемещение курсора на счетчик Ч/М/С/мс
REC/PLAY-MODE	Переключение информационного дисплея

При удержании нажатой кнопки курсора T

LOC 1/2/3/4	Переключение между страницами (начиная слева)
-------------	---

* Слева направо, страницы 4, 5 и 6 переключаются при каждом нажатии кнопки LOC 4

При удержании нажатой кнопки UNDO

+/-	Выполнение Redo/Undo
-----	----------------------

При удержании нажатой кнопки REC/PLAY

1-16	Одновременная установка всех каналов 1-16 в режим Play (зеленый цвет)
17-32	Одновременная установка всех каналов 17-32 в режим Play (зеленый цвет)

При удержании нажатой кнопки CH ON

1-16	Одновременное включение всех каналов 1-16
17-32	Одновременное включение всех каналов 17-32

При удержании нажатой кнопки SOLO

1-16	Одновременная установка каналов 1-16 в SOLO On и каналов 17-32 в SOLO Off
17-32	Одновременная установка каналов 17-32 в SOLO On и каналов 1-16 в SOLO Off

Блок-схема

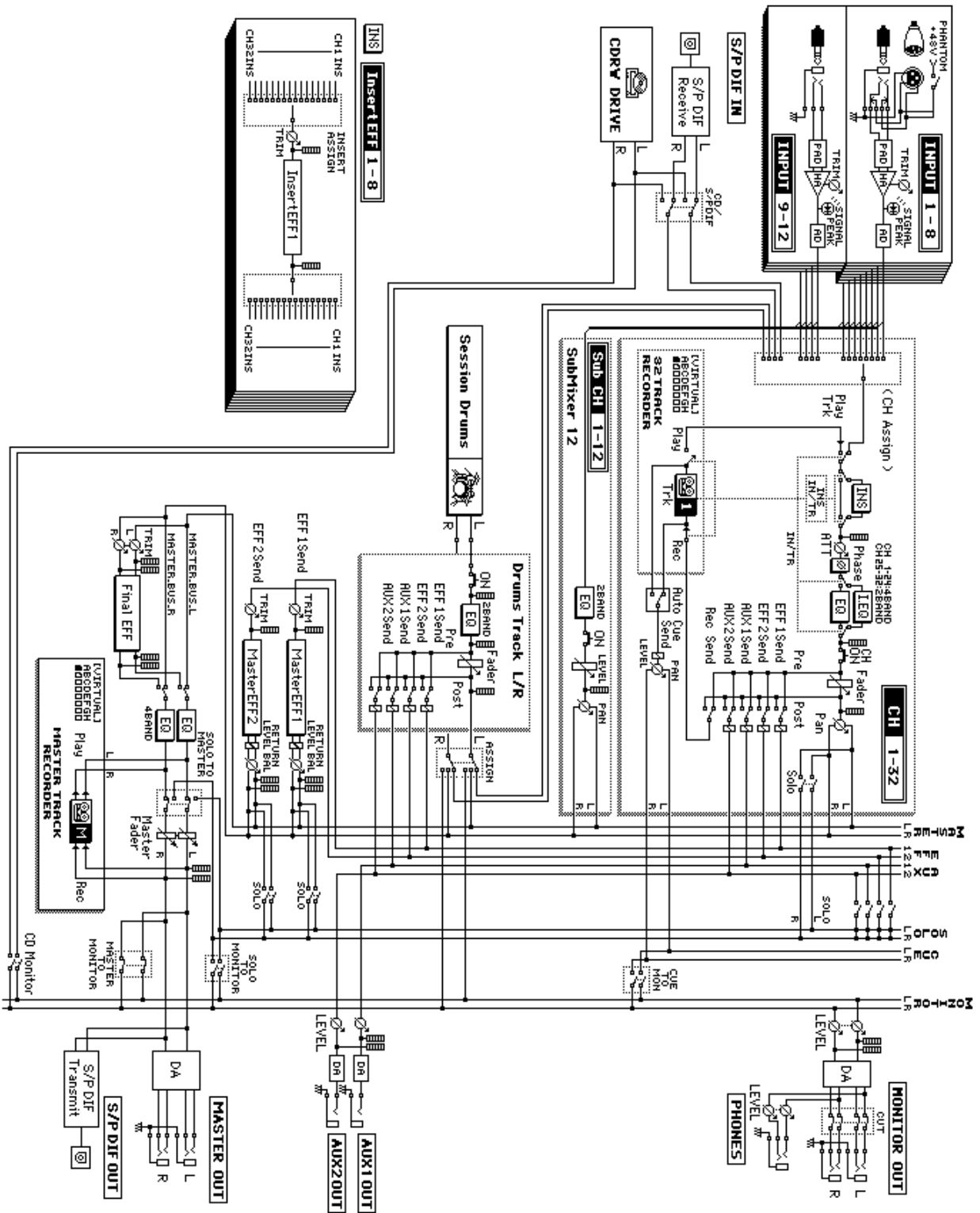


Таблица MIDI-сообщений

Функция		Передача	Прием	Замечания
Basic Channel	Default Changed	× ×	× ×	
Mode	Memorized Messages Altered	× × *****	× ×	
Note Number:	True Voice	× *****	0 - 127 *1, *2	
Velocity	Note On Note Off	× ×	○ *1 ×	
Aftertouch	Polyphonic (Key) Monophonic (Channel)	× ×	× ○ *1	
Pitch bender		×	○ *1	
Control Change	0 - 111	○ *3	○ *1 *3	Управление эффектами (прием): #000-119 Управление микшером (прием/передача); каналы 1-16 (17-32) 7 (39) Fader 8 (40) Pair Switch 9 (41) Channel OnOff 10 (42) Pan 12-13 (44, 45) EffSend1/2 14-15 (46, 47) AuxSend1/2 16-27 (48-59) EQ Low/LMid/HMid/High 28 (60) Channel EQ Switch 29 (61) Attenuator 96-102 (32-38) Rec/Eff/Aux SendPosition 75-79 MasterEQ Parameters 80 MasterEff1/2 Return Level 81 MasterEff1/2 Return Balance 85-86 Aux1/2 Master Level 89 Master Level 103-111 SubMixer Ch1-12
Program Change	Variable Range	○ *4 0 - 100	○ *4 0 - 100	
System Exclusive		○ *5	○ *6	
System Common	Quarter frame Song Position Song Select Tune	○ *7 ○ *9 × ×	○ *8 × × ×	
System Real Time	Clock Command	○ *9 ○	○ *10 ○	
Aux Messages	Local On/Off All Notes Off Active Sense Reset	× × × ×	× × × ×	
<p>Примечания</p> <p>*1: Принимается как EffectControl при выборе в меню [SYSTEM/MIDI] "Control".</p> <p>*2: Принимается как ноты при выборе MIDI в окне [SESSION DRUMS] "SessionDr." DRUM KIT.</p> <p>*3: Передается/принимается как MixerControl при разрешении ControlChange в [SYSTEM/MIDI], MIDI/MMC.</p> <p>*4: Передается/принимается при разрешении ProgramChange в [SYSTEM/MIDI], MIDI/MMC.</p> <p>*5: Передается при выборе MMC Transmit для MTC Master в [SYSTEM/MIDI], MIDI/MMC.</p> <p>*6: Принимается при выборе MMC Receive для MTC Slave в [SYSTEM/MIDI], MIDI/MMC.</p> <p>*7: Передается при выборе MTC Master в [SYSTEM/MIDI], MIDI/MMC.</p> <p>*8: Принимается при выборе MTC Slave в [SYSTEM/MIDI], MIDI/MMC.</p> <p>*9: Передается при выборе MIDIClockMaster в [SYSTEM/MIDI], MIDI/MMC.</p> <p>*10: Принимается при выборе MIDIClock в окне [SESSION DRUMS] "TempoTrk" для записи темпа.</p>				

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

: Да ○
: Нет ×