

M264/M364

KORG

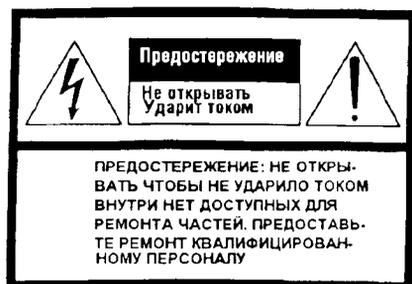
**БАЗОВОЕ
РУКОВОДСТВО**

Система синтеза АГ²

ВАЖНЫЕ ИНСТРУКЦИИ ПО БЕЗОПАСНОСТИ

1. Прежде чем использовать ваш инструмент прочитайте все инструкции.
2. Не используйте этот инструмент рядом с водой, например, рядом с ванной, емкостью для стирки, кухонными раковинами, на влажном основании или рядом с бассейном.
3. Этот инструмент должен использоваться только на тележке или опоре, рекомендованной изготовителем.
4. Этот инструмент, сам по себе или вместе с усилителем мощности или наушниками, может причинить вред слуху. Не работайте с ним длительный период времени на больших уровнях громкости или на неудобном уровне громкости. Если вы почувствуете потерю слуха или звон в ушах, вы должны обратиться к врачу.
5. Этот инструмент необходимо располагать таким образом, чтобы его положение не мешало правильной вентиляции.
6. Этот инструмент должен располагаться подальше от источников тепла, таких как радиаторы отопления, счетчиками тепла или другими аппаратами, которые производят тепло.
7. Этот инструмент необходимо подсоединять к источнику питания только того типа, который описан в инструкции по эксплуатации, или как обозначено на инструменте.
8. Шнур питания инструмента должен быть отключен от розетки сети, когда инструмент оставляется без работы на длительный период времени.
9. Необходимо следить за тем, чтобы внутрь корпуса инструмента не попали предметы и не пролились жидкости.
10. Сервис необходимо производить только квалифицированным персоналом, если:
 - A. Поврежден шнур сетевого питания или вилка шнура, или
 - B. Внутрь корпуса инструмента попали твердые предметы или пролились жидкости, или
 - C. Инструмент попал под дождь, или
 - D. Инструмент работает не нормально или рабочие характеристики сильно отличаются от нормальных, или
 - E. Инструмент упал или прилагаемые детали повреждены.
11. Не пробуйте ремонтировать аппарат кроме разрешенных в инструкции операций. Весь сервис должен производиться высококвалифицированным персоналом.

СОХРАНИТЕ ЭТУ ИНСТРУКЦИЮ



Символ молнии в треугольнике предупреждает о наличии неизолированного опасно высокого напряжения внутри, что может привести к риску удара током.

Восклицательный знак внутри треугольника показывает на то, что есть важные инструкции по работе и безопасности, а также уходу за инструментом, которые прилагаются к инструменту.

Инструкции по заземлению.

Этот аппарат должен заземляться. В случае повреждения или поломки заземление дает быстрый путь с меньшим сопротивлением для тока с опасным напряжением. Этот аппарат имеет шнур с проводником для заземления и заземляющую вилку. Эта вилка должна вставляться в соответствующую розетку, которая правильно установлена и заземлена в соответствии с местными законами.

ОПАСНОСТЬ - Неправильное подсоединение заземления может привести к риску удара током. Если вы сомневаетесь, попросите квалифицированного электрика проверить, правильно ли аппарат заземлен. Не изменяйте вилку, прилагаемую к аппарату - если она не подходит к розетке, установите правильную розетку сети.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ГОСУДАРСТВЕННОЙ КОМИССИИ ПО СВЯЗИ США.

Данный аппарат генерирует радиоизлучение. Если он не используется, он может привести к интерференции с приемом радио или телепередач. Этот аппарат был стандартным способом протестирован и показано, что он соответствует ограничениям класса В для компьютерных устройств в соответствии с техническими характеристиками Подчасти J Части 15 Правил ФСС (Федеральной Американской Комиссии по Связи), которые были разработаны для обеспечения правильной защиты при установке компьютерных устройств в жилых домах. Однако нет гарантии, что в конкретном расположении не произойдет интерференции. Если этот аппарат действительно производит интерференцию, что можно определить, включая и выключая питание аппарата, пользователю рекомендуется попробовать устранить ее одним из следующих способов:

- Измените расположение или направление приемной антенны телевизора или р/приемника.
- Поместите данный аппарат подальше от телеприемника.
- Вставьте вилку питания аппарата в другую розетку, отличную от розетки питания ТВ или радио.

Если необходимо, пользователь должен проконсультироваться с опытным теле или радиотехником для дополнительной информации. Также пользователь может найти в продаже брошюру, выпущенную ФСС: "Как выявить и решить проблемы интерференции радиотелевидения". Эту брошюру можно получить через Государственную Печатную Контору США, Округ Колумбия, 20402, Архивный Номер 004-000-00345-4

КАНАДА.

ЭТОТ АППАРАТ НЕ ПРЕВЫШАЕТ ОГРАНИЧЕНИЯ КЛАССА В ПО ИЗЛУЧЕНИЮ РАДИОШУМОВ ОТ ЦИФРОВЫХ АППАРАТОВ, КОТОРЫЕ ОПРЕДЕЛЕННЫ ГОСУДАРСТВЕННЫМ ДЕПАРТАМЕНТОМ КАНАДЫ ПО СВЯЗИ.

Батарейка для поддержки памяти

N264/N364 содержит батарейку для предотвращения потери памяти при выключении питания. Если дисплей покажет "Battery Low (низкое напряжение батарейки)", батарейку следует заменить. Обратитесь в ближайший сервис-центр Korg или к дилеру.

Обращение с данными

Данные в памяти иногда могут потеряться из-за неправильных действий пользователя. Поэтому записывайте важные данные на флоппи-диск.

Korg не будет отвечать за ущерб, связанный с потерей данных.

Жидкокристаллический дисплей

Некоторые страницы инструкции показывают экраны дисплея вместе с описаниями функций и операций. Все названия звуков, названия параметров и величины являются только примерами и могут не всегда соответствовать действительным.

Торговые марки.

MS-DOS является торговой маркой компании Microsoft. Все торговые марки или зарегистрированные торговые марки являются собственностями их владельцев.

Содержание

ВВЕДЕНИЕ	1
Добро пожаловать в N264/N364	1
Распаковка вашего N264/N364	1
Инструкции N264/N364	1
Возможности N264/N364	1
Что такое N264/N364?	2
Архитектура N264/N364	2
Секвенсер	3
Цифровые много-эффектные процессоры	3
Дисковод флоппи-дисков	3
Стандарт GENERAL MIDI	3
Файлы стандарта SMF (стандартные файлы MIDI)	3
Банки памяти N264/N364	4
Пути выхода звука	4
Режимы N264/N364	5
ГЛАВА 1: СРЕДСТВА УПРАВЛЕНИЯ И СОЕДИНЕНИЯ	6
Передняя панель	6
Задняя панель	11
ГЛАВА 2: НАСТРОЙКА ВАШЕГО N264/N364	13
Подсоединение звуковой аппаратуры	13
Процедура включения питания	14
Регулировка контраста жидкокристаллического дисплея LCD	14
Прослушивание демонстрационной песни	14
Прослушивание воспроизведения паттернов реального времени	14
Использование режима арпеджио	15
Подсоединения MIDI	15
ГЛАВА 3: ЗНАКОМСТВО С N264/N364	18
Жидкокристаллический дисплей LCD	18
Выбор экранов LCD	20
Выбор параметров	20
Установка параметров	21
Сравнение во время редактирования	21
Полезные замечания	21
Ноты MIDI	22
ГЛАВА 4: ОБУЧЕНИЯ ВОСПРОИЗВЕДЕНИЮ ПРОГРАММ	23
Изменение глобального канала MIDI для N264/N364	23
Выбор банков и программ	24
Редактирование в режим воспроизведения программ	25
ГЛАВА 5: ОБУЧЕНИЕ ВОСПРОИЗВЕДЕНИЮ КОМБИНАЦИЙ	26
Структура комбинации	26
Каналы MIDI тембров	27
Воспроизведение комбинаций	27
Выбор банков и комбинаций	28
Редактирование в режиме воспроизведения комбинаций	29

ГЛАВА 6: ОБУЧЕНИЕ РЕДАКТИРОВАНИЮ КОМБИНАЦИЙ	30
Типы комбинаций	30
Редактирование комбинаций	31
Использование N264/N364 как многотембрового генератора тона	32
Сохранение комбинаций	32
ГЛАВА 7: ОБУЧЕНИЕ ЭФФЕКТАМ	33
Что такое многоэффектный процессор?	33
Типы эффектов	33
Использование эффектов	34
ГЛАВА 8: ОБУЧЕНИЕ РЕДАКТИРОВАНИЮ ПРОГРАММ	37
Три блока построения звука	37
Редактирование громкости	37
Редактирование тембра	38
Несколько слов о высоте тона	39
Что такое Двойной Режим (Double Mode)?	40
Программы с эффектами	40
Сохранение программ	40
Создание оригинальных звуков	40
ГЛАВА 9: ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СЕКВЕНСЕРА N264/N364	41
Использование N264/N364 как вашего главного секвенсера	41
Использование секвенсера N264/N364 для музыкальных набросков	42
ГЛАВА 10: ВОСПРОИЗВЕДЕНИЕ ПЕСЕН СТАНДАРТА GM	43
О данных песни GM	43
ГЛАВА 11: Режим арпеджио	44
О режиме арпеджио	44
Редактирование в режиме арпеджио	45
Техника исполнения арпеджио	45
Запись воспроизведения арпеджио	46
ГЛАВА 12: РЕЖИМ ЗАПИСИ/ВОСПРОИЗВЕДЕНИЯ РЕАЛЬНОГО ВРЕМЕНИ ПАТТЕРНА	47
О режиме записи/ воспроизведения реального времени паттерна	47
Техника воспроизведения паттерна в режиме реального времени	48
Процедура записи	49
Техника исполнения в режиме записи/ воспроизведения паттерна в режиме реального времени	50
ГЛАВА 11: СОВМЕСТИМОСТЬ ДАННЫХ	52
ГЛАВА 12: СПИСКИ ЗВУКОВ N264/N364	52
Мультизвук	53
Звуки ударных	53
Программы	55
Комбинации	58
Наборы ударных инструментов	62
Паттерны	66
Демонстрационная песня	67
Демонстрационный режим RPPR	67
Файлы на прилагаемом флоппи-диске	67

ВВЕДЕНИЕ.

Добро пожаловать в N264/N364.

Спасибо за приобретение музыкальной рабочей станции N264/N364 и добро пожаловать в мир синтезаторов системы A12.

Распаковка вашего N264/N364.

Вместе с вашим аппаратом в упаковке должны быть перечисленные ниже предметы. Проверьте, чтобы все было на месте.

- * Базовое руководство.
- * Справочное руководство.
- * Флоппи-диск с данными для N264/N364.
- * Шнур питания.
- * Гарантийная карточка.

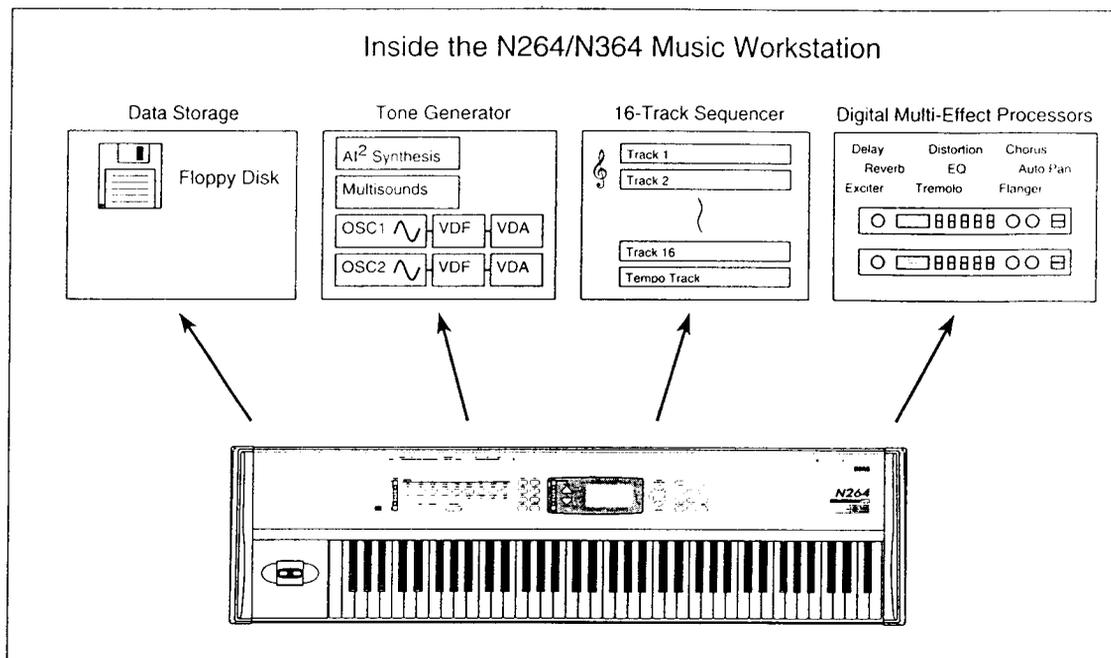
Инструкции N264/N364. N264/N364 поставляется в виде двух инструкций: *Базовое руководство* и *Справочное руководство*.

"*Базовое руководство*" объясняет вам, как настраивать, включать и играть на N264/N364. Используя формат стиля обучения, оно также представляет для знакомства некоторые функции N264/N364. Сначала используйте эту инструкцию и затем, когда вы захотите все узнать в подробностях, смотрите *Справочное руководство*.

Справочное руководство содержит полные подробности о функциях N264/N364. Также оно содержит алфавитный список, который поможет вам найти информацию быстрее.

Что такое N264/N364?

Следующий рисунок показывает основные части, которые составляют N264/N364. Внутри музыкальной рабочей станции N264/N364: Сохранение данных: Дисковод, карта данных. Генератор тона: Синтез AI², мультизвуки, генераторы OSC1, OSC2, регулируемые цифровые фильтры VDF1, VDF2, регулируемые усилители VDA1, VDA2. 16-дорожечный секвенсер. Цифровые процессоры мульти-эффектов: задержка, дисторшн, хорус, реверберация, эквалайзер, автоматическое панорамирование, эксайтер, тремоло, фленджер.



Архитектура N264/N364

Технология синтеза звука AI²:

Это техника, которая разработана фирмой Korg для передачи реального акустического звука с помощью генератора тона.

Мультизвуки:

Это базовые звуковые элементы. N264/N364 содержат 430 мультизвуков, таких, как орган или пианино. Вместе со звуками ударных мультизвуки хранятся во внутренней памяти, 8 Мегабайт ROM (постоянной памяти).

Звуки ударных инструментов:

Это звуки (формы волны), из которых создаются наборы ударных инструментов. N264/N364 содержит 215 звуков ударных, таких как педальная тарелка и малый барабан.

Наборы ударных инструментов:

Каждый набор ударных инструментов содержит 60 индексов, на каждый индекс назначен один ударный инструмент. Можно индивидуально установить уровень, панорамирование, настройку по высоте и параметры задержки для каждого индекса в наборе. N264/N364 содержит 4 набора пользователя User (Drum Kit A1, A2, ВО-ПЕРВЫХ и B2), которые позволят вам создать собственные оригинальные наборы, а также 12 наборов постоянной памяти ROM (наборы Drum Kit C1, C2, D1, D2, ROM D.Kit 1-8), в которых назначения клавиш фиксированы.

Программы:

N264/N364 имеет три типа программ: единичного режима Single и режима ударных инструментов DRUM, в которых один генератор используется для получения каждой ноты, и программы двойного режима Double, которые используют два генератора для каждой ноты. Программы единичного и двойного режима назначают на свой генератор мультизвук, а программы режима ударных назначают набор ударных инструментов Drum Kit на свой генератор. Программы двойного режима имеют независимый VDA (регулируемый цифровой усилитель), VDF (регулируемый цифровой фильтр), Pitch MG (генератор модуляции высоты тона), генератор огибающей VDF EG (генератор огибающей регулируемого цифрового фильтра), генератор огибающей VDA EG (генератор огибающей регулируемого цифрового усилителя), для каждого генератора. (Pitch EG (генератор огибающей высоты тона) и VDF MG (генератор модуляции регулируемого цифрового фильтра) используются совместно обоими генераторами). Звуковые сигналы от программ передаются на 4 выхода (A, B, C и D), как назначено для каждого генератора, и передаются на мульти-эффекты 1 и 2.

N264/N364 содержит в общей сложности 536 программ: (по 100 в банке A, B, C и D, 136 в банке GM).

Комбинации:

Каждая комбинация содержит 8 тембров ("инструментов"). Каждому тембру назначается программ, канал MIDI, др. Комбинации идеально подходят для наложения программ и работы в режиме секвенсера с многочисленными тембрами. Тембры можно назначить на определенные области клавиатуры для комбинаций типа "расщепление", а также для определенных скоростей нот для комбинаций типа пересечения скоростей. Комбинации выходят по 4 шинам (A, B, C и D) и поступают в мульти-эффекты 1 и 2. Тембры назначаются на шины независимо. N264/N364 содержит 400 комбинаций: по 100 в банках A, B, C и D).

Секвенсер

N264/N364 содержит 16-дорожечный секвенсер, который имеет максимальную емкость музыкальных событий 32000. В памяти можно держать до 10 песен и 100 паттернов одновременно. Также можно вмещать до 999 тактов. На каждую дорожку назначается программа, канал MIDI и другое. Есть дорожка темпа для записи изменений темпа. Дорожки и паттерны можно записать в режиме реального времени или пошаговом режиме. Паттерны также можно создать копированием назначенного участка дорожки. Паттерны можно копировать или помещать на дорожки. Дорожки в режиме EXT (внешний) можно использовать для управления другими инструментами MIDI. Песни выходят через 4 шины (A, B, C и D), затем идут на мультиэффекты 1 и 2.

Цифровые много-эффектные процессоры.

N264/N364 содержит два цифровых много-эффектных процессора, которые могут давать до 47 эффектов, такие как реверберацию, хорус, фленжер, дисторшн, эквалайзер, автоматическое панорамирование, эксайтер и др. Эффекты 1-37 являются эффектами единичного типа, эффекты 38 и 39 являются эффектами двойного типа, и эффекты с 40 по 47 являются эффектами параллельного типа. Эффекты параллельного типа могут дать до 4 независимых эффекта одновременно.

Каждая программа, комбинация и песня могут иметь свои собственные настройки эффектов. Когда программа используется как часть комбинации или песни, ее собственные настройки эффектов игнорируются и будут использоваться настройки эффектов для этой конкретной комбинации или песни.

Режим арпеджио

Этот режим позволит вам произвести автоматические арпеджио путем удержания нажатыми клавиши. Есть 5 типов арпеджио: UP (вверх), DOWN (вниз), ALT1, ALT2, и RANDOM (случайное). Параметр октавы OCTAVE позволит вам выбрать диапазон высоты тона, в котором будет звучать арпеджио: 1, 2, 3 или 4 октавы. Дополнительные параметры, такие как SORT (сортировка), GATE (длительность), SYNC (синхронизация) позволят вам создавать самые разные стили исполнения арпеджио.

Режим записи/ воспроизведения паттернов реального времени

Этот режим позволит вам назначить паттерн секвенсора на определенную клавишу клавиатуры, и затем исполнить или записать данные паттерна нажатием этой клавиши. Паттерны можно назначить на 60 клавиш клавиатуры от C#2 до C7, и десять разных наборов 60 нот можно записать в память. Вы можете исполнить свой паттерн для каждой клавиши, или играть несколько клавиш одновременно чтобы разные паттерны воспроизводились одновременно.

Дисковод флоппи-дисков.

Внутренний дисковод на 3,5" 2DD 2HD дает удобный способ записи ваших программ, комбинаций, песен секвенсера, паттернов. Вдобавок можно записать и считать исключительные системные данные MIDI с других аппаратов, таких как устройство данных MIDI. Формат флоппи-диска вашего N264/N364 совместим с форматом MS-DOS на 720 кБт и 1,44 кБт, что облегчает обмен файлов SMF (стандартных файлов MIDI) с другими пользователями.

Стандарт GENERAL MIDI.

GM (GENERAL MIDI) является стандартом MIDI, принятым рядом изготовителей звуковой аппаратуры. Среди других возможностей, он устанавливает, что совместимые с GM генераторы тона должны иметь 128 специальных программ (звуков), чтобы могли воспроизводить по крайней мере 14 нот одновременно, использовать канал 10 MIDI для ударных и барабанов. Это основная причина, по которой GM увеличивает гибкость в обмене данными между разными музыкальными аппаратами.

В режиме секвенсера вы сможете записывать и воспроизводить совместимые с GM песни. Это позволит вам обмениваться файлами между разными аппаратами, совместимыми с GM - очень легко. Стандарт GM не назначает тип эффекта, архитектуру генератора тона и процесс генерации тона, поэтому файлы песен, произведенные с помощью других генераторов тона, не будут звучать точно также на N264/N364. Если вы зависите от совместимости с GM, создайте несколько файлов-образцов песен для проверки совместимости с системой, с которой вы надеетесь обмениваться данными.

Смотрите раздел "Воспроизведение песен GM" на странице 43 для подробностей.

Файлы стандарта SMF (стандартные файлы MIDI)

SMF позволит вам передавать данные песни между системами секвенсеров. Это стандартный формат для данных секвенсера. Наиболее современные секвенсеры и программное музыкальное обеспечение для компьютеров поддерживают SMF.

Файлы SMF поступают в виде 3 форматов: Формат 0, Формат 1 и Формат 2. N264/N364 поддерживает форматы 0 и 1. В формате 0 данные всех дорожек смешиваются на одну дорожку и записываются на флоппи-диск. В формате 1 данные записываются по отдельным дорожкам. Формат 1 является наиболее общепринятым.

Данные SMF не обязательно должны соответствовать стандарту GM, однако SMF является простым способом передачи данных песен между совместимыми с GM музыкальными системами.

Примечание: Стандарты GS и XG похожи на GM и аналогичны по работе, однако, музыкальные данные, созданные для генераторов тона GS и XG, будут звучать не совсем точно также.

Банки памяти N264/N364.

Следующая таблица показывает, как организованы банки памяти N264/N364.

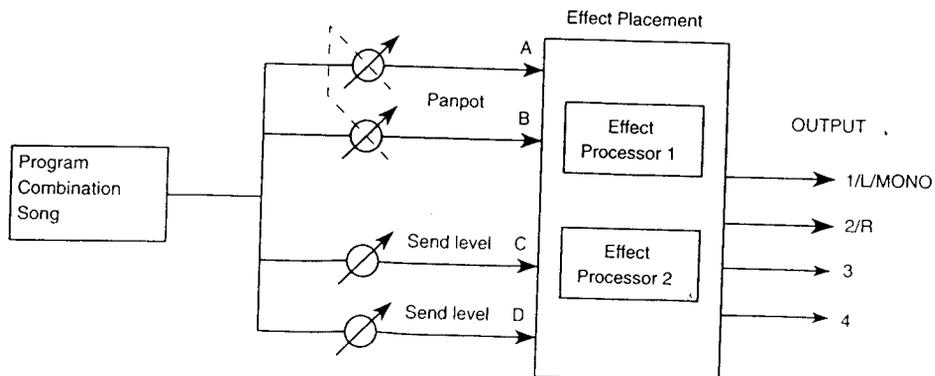
Банк А	Банк В	Банк С (ROM)	Банк D (ROM)	Банк GM (ROM)
100 Программ	100 Программ	100 Программ	100 Программ	136 Программ
100 Комбинаций	100 Комбинаций	100 Комбинаций	100 Комбинаций	-
Наборы ударных инструментов A1 и A2	Наборы ударных инструментов B1 и B2	Наборы ударных инструментов C1 и C2	Наборы ударных инструментов D1 и D2	Наборы ударных инструментов в ROM 1-8
Данные глобальной настройки				

В дополнение к этим памяти, внутренняя оперативная память RAM содержит данные секвенций (10 песен, 100 паттернов, 32000 музыкальных событий) хранятся во внутренней оперативной памяти RAM. Данные в памяти ROM - только для чтения. Нельзя записать отредактированные данные в банк ROM (ROM - Read Only Memory - память только для чтения).

Пути выхода звука.

Следующий рисунок показывает, как программы, комбинации и песни выходят на выход. Можно индивидуально для каждого генератора, тембра, комбинации и дорожки песни установить параметры панорамирования, передачи на эффекты Send C и Send D. Четыре выхода, (A, B, C и D) поступают на два много-эффектных процессора и последовательно смешиваются на выходы 1L/MONO, 2/R, 3 и 4 на N264 и выходы L/MONO и R на N364. Шины можно направить через процессоры эффектов шестью разными путями, называемыми размещениями. Смотрите раздел "размещение эффектов 7E" на странице 59 инструкции "Справочное руководство 5 для подробностей по размещению эффектов.

Program, Combination, Song - программа, комбинация, песня. *Effect Placement* - размещение эффектов. *Panpot* - регулятор панорамирования. *Send Level* - уровень передачи на эффект. *Effect Processor 1* - процессор эффектов 1. *Effect Processor 2* - процессор эффектов 2. *OUTPUT* - выход. *Outputs 3 and 4 are for N264 only* - выходы 3 и 4 существуют только для N264. 5



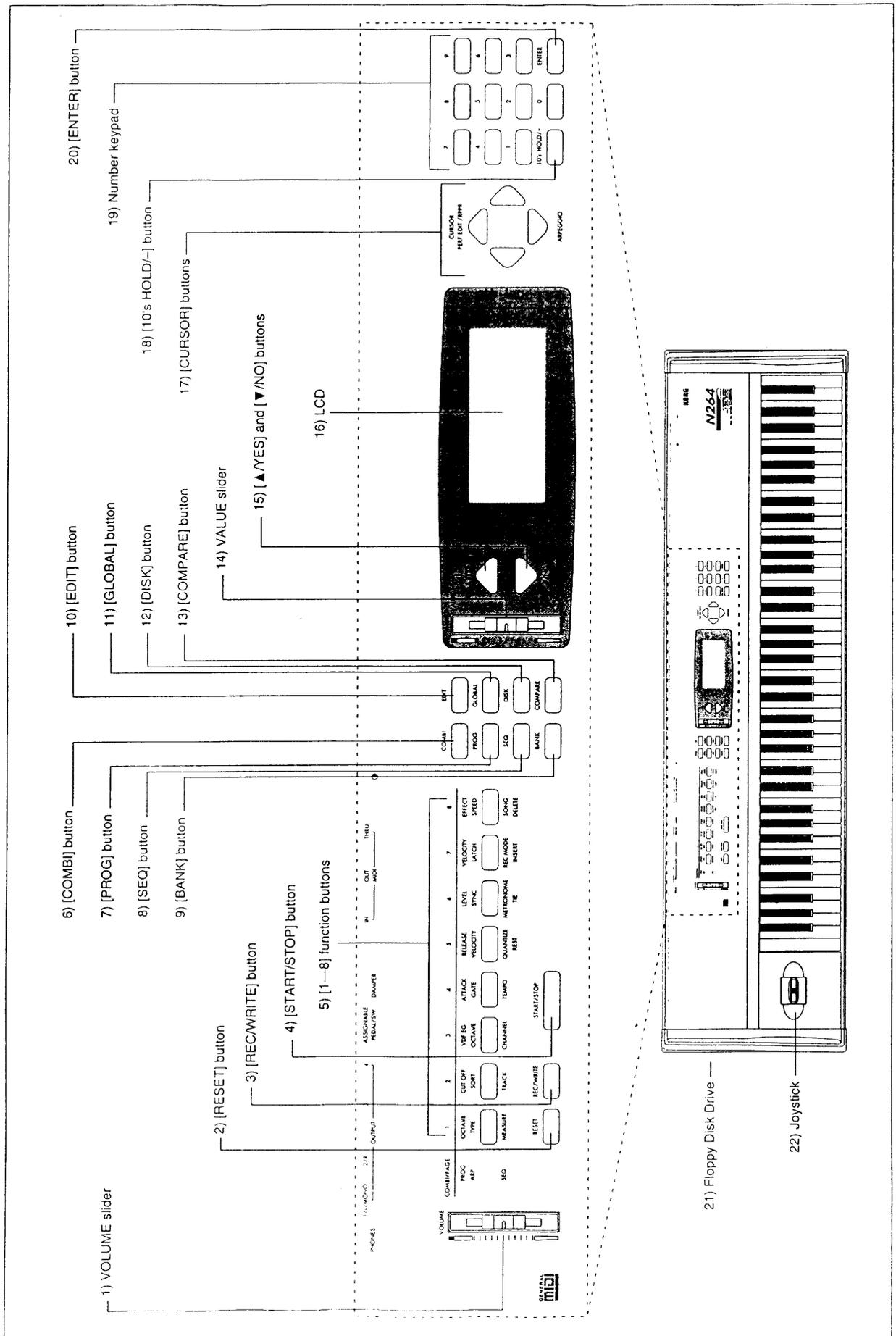
Режимы N264/N364.

Следующая таблица показывает режим работы N264/N364 и дает краткое объяснение того, что вы сможете делать в каждом режиме.

Текущий режим	Операции
Режим воспроизведения программ	Вы сможете воспроизводить и выбирать программы, редактировать некоторые параметры.
Режим редактирования программ	Вы сможете редактировать все параметры программ, устанавливать эффекты программ, записывать программы в память.
Режим воспроизведения комбинаций	Вы сможете воспроизводить и выбирать комбинации, редактировать некоторые параметры.
Режим редактирования комбинаций	Вы сможете редактировать все параметры комбинаций, устанавливать эффекты комбинаций, записывать комбинации в память.
Режим секвенсера	Вы сможете воспроизводить песни и записывать в режиме реального времени.
Режим редактирования секвенсора	Вы сможете записывать в пошаговом режиме, записывать паттерны в режиме реального времени, пошаговом режиме, устанавливать эффекты песни, редактировать дорожки, паттерны и др.
Глобальный режим	Вы сможете устанавливать параметры, которые изменяют общую работу N264/N364, такие как глобальный канал MIDI, общую настройку по высоте, фильтры MIDI, защиту памяти, запись и загрузку данных на/с карту данных PROG/SEQ (программа/секвенция), установку наборов ударных инструментов, назначаемой педали и др.
Режим диска	Вы сможете записывать и загружать данные на/с дисковод, записывать и загружать исключительные системные данные MIDI, записывать и загружать SMF (стандартные файлы MIDI), переименовывать файлы на флоппи-диске и др.
Режим арпеджио	Воспроизведение и настройка параметров для арпеджио, которое можно исполнить в режиме воспроизведения программ Program Play.
Режим записи/воспроизведения паттернов реального времени	Настройка параметров записи, воспроизведения и паттерна для записи/воспроизведения паттерна в режиме реального времени.

ГЛАВА 1: СРЕДСТВА УПРАВЛЕНИЯ И СОЕДИНЕНИЯ

Передняя панель



1) Регулятор громкости VOLUME.

Этот движковый регулятор регулирует громкость N264/N364. Он также регулирует громкость наушников.

2) Кнопка переустановки/сброса RESET.

Эта кнопка работает в режиме секвенсера и режиме редактирования секвенсера. Когда секвенсер остановлен, нажатие этой кнопки возвратит песню в ее начало. Если, по какой-либо причине, производимый звук нельзя остановить, нажмите эту кнопку.

3) Кнопка записи REC/WRITE.

Действие этой кнопки зависит от выбранного режима:

Режим секвенсера и режим редактирования секвенсера: Нажатие этой кнопки включит режим ожидания при записи, и на жидкокристаллическом экране дисплея появится REC. Для отмены режима готовности к записи снова нажмите эту кнопку. Для начала записи нажмите кнопку START/STOP.

Режим воспроизведения программ, режим редактирования программ, режим воспроизведения комбинаций, режим редактирования комбинаций: Нажатие этой кнопки позволит вам записать текущую программу или комбинацию в память.

4) Кнопка START/STOP.

Эта кнопка работает в режиме секвенсера и режиме редактирования секвенсера. Она используется для запуска и остановки воспроизведения и записи.

5) Кнопки функций 1-8.

Работа этих кнопок зависит от режима в данный момент времени, как описывается в следующей таблице. Названия функций, которые выполняют эти кнопки, напечатаны на N264/N364 разными цветами. Таблица также перечисляет, как цвета соответствуют режимам.

Текущий режим	Операции
Режим воспроизведения программ	Выбор разных параметров, которые можно редактировать в режиме воспроизведения программ. Смотрите раздел "Редактирование в режиме воспроизведения программ (редактирование при исполнении)" на странице 5 инструкции <i>Справочное руководство</i> . Белый текст на передней панели.
Режим редактирования программ	Выбор групп экрана жидкокристаллического дисплея и функций в режим редактирования программ. Смотрите раздел "режим редактирования программ" на странице 7 <i>Справочного руководства</i> .
Режим воспроизведения комбинаций	Выбор тембров с 1 по 8 в режиме воспроизведения комбинаций. Смотрите раздел "редактирование в режиме воспроизведения комбинаций (редактирование при исполнении)" на странице 37 инструкции <i>Справочное руководство</i> . Синий текст на передней панели. Отдельные тембры можно выделить для солирования нажатием соответствующей кнопки. Смотрите раздел "Солирование тембров" на странице 38 инструкции <i>Справочное руководство</i> .
Режим редактирования комбинаций	Выбор групп экрана жидкокристаллического дисплея и функций в режиме редактирования комбинаций. Смотрите раздел "режим редактирования комбинаций" на странице 39 инструкции <i>Справочное руководство</i> .
Режим секвенсера	Выбор разных параметров для воспроизведения и записи песен. Смотрите раздел "режим секвенсера" на странице 39 инструкции <i>Справочное руководство</i> . Кнопка функции 2 может быть использована для выделения для солирования текущей выбранной дорожки. Смотрите раздел "солирование индивидуальных дорожек" на странице 97 инструкции <i>Справочное руководство</i> . Зеленый текст на передней панели.
Режим редактирования секвенсера	Выбор групп экрана жидкокристаллического дисплея и функций в режиме редактирования секвенсера. Смотрите раздел "режим редактирования секвенсера" на странице 113 инструкции <i>Справочное руководство</i> . Для записи в пошаговом режиме и редактирования событий кнопки 5, 6 и 7 используются для ввода пауз, лиг (связок нот), и для стирания нот, соответственно.
Глобальный режим	Выбор групп экрана жидкокристаллического дисплея для параметров и функций в глобальном режиме. Смотрите раздел "глобальный режим" на странице 155 инструкции <i>Справочное руководство</i> .
Режим диска	Выбор групп экрана жидкокристаллического дисплея для параметров и функций в режиме флоппи-диска. Смотрите раздел "режим диска" на странице 175 в инструкции <i>Справочное руководство</i> .
Режим арпеджио	Выбор паттернов. Смотрите "Режим арпеджио" на странице 155 справочного руководства. Белый текст на передней панели.

Включение питания N264/N364 при одновременном удерживании нажатыми кнопки SEQ и кнопки функции [8] приведет к стиранию всех данных секвенсера и инициализации (приведению к первоначальным величинам) всех параметров. Убедитесь, что вы записали важные данные или на флоппи-диск или на карту перед такой операцией. Смотрите раздел "стирание всех данных секвенсера" на странице 98 вашей инструкции *Справочное руководство*.

6) Кнопка COMBI (комбинация).

Нажмите эту кнопку для выбора режима комбинаций.

7) Кнопка программ PROG.

Нажмите эту кнопку для выбора режима программ.

8) Кнопка секвенсера SEQ.

Нажмите эту кнопку для выбора режима секвенсера. Включение питания N264/N364 при одновременном удерживании нажатыми кнопки SEQ и кнопки функции [8] приведет к стиранию всех данных секвенсера и инициализации (приведению к первоначальным величинам) всех параметров. Убедитесь, что вы записали важные данные или на флоппи-диск или на карту перед такой операцией. Смотрите раздел "стирание всех данных секвенсера" на странице 98 вашей инструкции *Справочное руководство*.

9) Кнопка банка BANK.

Нажмите эту кнопку для выбора банков в режиме воспроизведения программ (A,B,GM) и режиме воспроизведения комбинаций (A,B) и песен с карты PROG/SEQ (программа/секвенция) в режиме секвенсера. Если вставлена покупаемая отдельно карта PROG/SEQ (программа/секвенция), также можно будет выбрать банки программ и комбинаций C и D.

10) Кнопка редактирования EDIT.

Нажмите эту кнопку для входа в соответствующий режим редактирования для текущего режима. Например, для выбора режима редактирования программ, сначала выберите режим воспроизведения программ нажатием кнопки PROG, затем нажмите кнопку редактирования EDIT. На дисплее появится надпись EDIT. Для отмены режима редактирования нажмите другую кнопку функции.

11) Кнопка GLOBAL.

Нажмите эту кнопку для выбора Глобального режима.

12) Кнопка диска DISK.

Нажмите эту кнопку для выбора режима флоппи-диска.

13) Кнопка сравнения COMPARE.

Нажатие этой кнопки позволит вам сравнить программу или комбинацию, которую вы редактируете в данный момент, с первоначальной. На жидкокристаллическом дисплее появится надпись COMPARE. Нажмите эту кнопку еще раз для возврата к тому, что вы редактируете. Надпись COMPARE исчезнет. Если вы редактируете какие-либо параметры в то время, как слово COMPARE показано на дисплее, и затем вы нажмете кнопку COMPARE еще раз, вы потеряете предыдущий вариант редактирования.

14) Регулятор ввода величины VALUE.

Этот движковый регулятор используется для установки величин параметров и выбора разных опций параметра. Он также может быть использован для управления параметрами эффектов при установке источника динамической модуляции.

15) Кнопки ▲YES (вверх/да) и ▼NO (вниз/нет).

В режиме воспроизведения программ и в режиме воспроизведения комбинаций эти кнопки позволят вам выбрать программы и комбинации, соответственно.

Эти кнопки также можно использовать для установки величин параметров и выбора опций-возможностей параметров. Нажмите кнопку ▲YES (вверх/да) для увеличения величин, и нажмите кнопку ▼NO (вниз/нет) для уменьшения. Нажатие и удерживание любой из кнопок приведет к быстрому изменению величин параметров. При нажатии обоих кнопок одновременно вы сможете переустановить параметр на его первоначальную величину, то есть величину до редактирования.

Также эти кнопки используются когда N264/N364 требует от вас ответа "да" или "нет". Например если появится сообщение "Are you sure?" ("Вы уверены?"), Нажмите кнопку ▲YES (вверх/да) для продолжения работа или ▼NO (вниз/нет) для отмены.

16) Жидкокристаллический дисплей LCD.

Это большой, четкий и легкий для считывания дисплей отображает текущий режим и любые параметры, относящиеся к этому режиму.

17) Кнопки управления курсором CURSOR

Эти кнопки используются для перемещения курсора по дисплею и выбора параметров. Для выбора экрана дисплея нажмите кнопку и держите кнопку [→] или [←] курсора. Для выбора следующего экрана дисплея слева нажмите и держите кнопку курсора [←]. Для выбора следующего экрана дисплея справа нажмите и держите кнопку курсора [→]. Для выбора следующей или предыдущей группы параметров используйте кнопки курсора [↑] или [↓]. Когда слева есть следующий экран дисплея, показано "<". Если есть следующий экран дисплея справа, показано ">". Если и справа и слева есть дисплеи, показано "<>". Также эти кнопки используются для вставки и стирания символов при наименовании программ, комбинаций и песен.

18) Кнопка удержания 10-ок 10's HOLD.

В режиме воспроизведения программ или воспроизведения комбинаций эта кнопка позволит выбрать программы или комбинации одним нажатием кнопки. Нажатие кнопки 10's HOLD (удержание 10-ков) отобразит точку между двумя правыми цифрами на жидкокристаллическом дисплее. В это время нажатие кнопки на цифровой клавиатуре изменит цифру в номере программы или комбинации. Нажатие кнопок ▲YES (вверх/да) или ▼NO (вниз/нет) изменит единицы десятков. Например, если вы выбрали программу 21 и вы хотите выбрать программу 29 сначала нажмите кнопку 10's HOLD (удержание 10-ков) и затем нажмите цифровую кнопку 9. Будет выбрана программа 29. Аналогично, для выбора программы 31 просто нажмите кнопку ▲YES (вверх/да). Будет выбрана программа 31. Для отмены функции кнопки 10's HOLD (удержание 10-ков) нажмите ее еще раз.

Эта кнопка также используется для ввода отрицательных величин параметров. Для переключения отрицательно величины на положительную и наоборот, нажмите кнопку 10's HOLD (удержание 10-ков). Смотрите раздел "Установка параметров" на странице 19.

В режиме редактирования комбинации вы сможете использовать эту кнопку для выбора банков программ при настройке тембров. При наименовании программ, комбинаций и песен эта кнопка можно использовать для выбора букв строчных и прописных. Смотрите раздел "8B переименование программ" на странице 33, "8B переименование комбинаций" на странице 55 и "8A переименование песни" на странице 150 инструкции *Справочное руководство*.

19) Цифровая клавиатура.

Эта клавиатура позволит вам выбрать программы и комбинации путем ввода соответствующего номера. Например для выбора программы 67 (предполагая что вы находитесь в режиме воспроизведения программ) нажмите цифровую кнопку 6 и затем 7.

Клавиатуру также можно использовать для назначения величин параметров. Смотрите раздел "установка параметров" на странице 19. А также можно использовать для вставки и стирания символов при наименовании программ, комбинаций и песен.

20) Кнопка ввода ENTER.

Когда вы назначите величину параметра с помощью цифровой клавиатуры, нажмите эту кнопку для ввода этой величины. Если вы не нажмете эту кнопку, назначенная величина не будет введена. Также эта кнопка используется при назначении величин параметров с помощью клавиатуры.

21) Дисковод для флоппи-дисков.

В дисковод вставляются флоппи-диски размером 3,5" 2DD или 2HD. Вы сможете записывать на флоппи-диски программы, комбинации, данные секвенсера, системные исключительные данные MIDI, стандартные файлы MIDI (SMF). Смотрите раздел "режим диска" на странице 175 инструкции *Справочное руководство*.

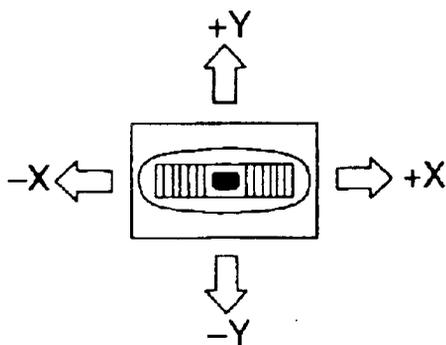
22) Джойстик.

Джойстик позволит вам управление в режиме реального времени следующими параметрами программ: Изгиб высоты тона Pitch Bend, частоту среза регулируемого цифрового фильтра VDF, интенсивность модуляции VDF, частоту модуляции и интенсивность. Смотрите раздел "5А модуляция высоты тона 1" на странице 27 и раздел "6А управление посленажатием и джойстиком" на странице 30 инструкции *Справочное руководство*.

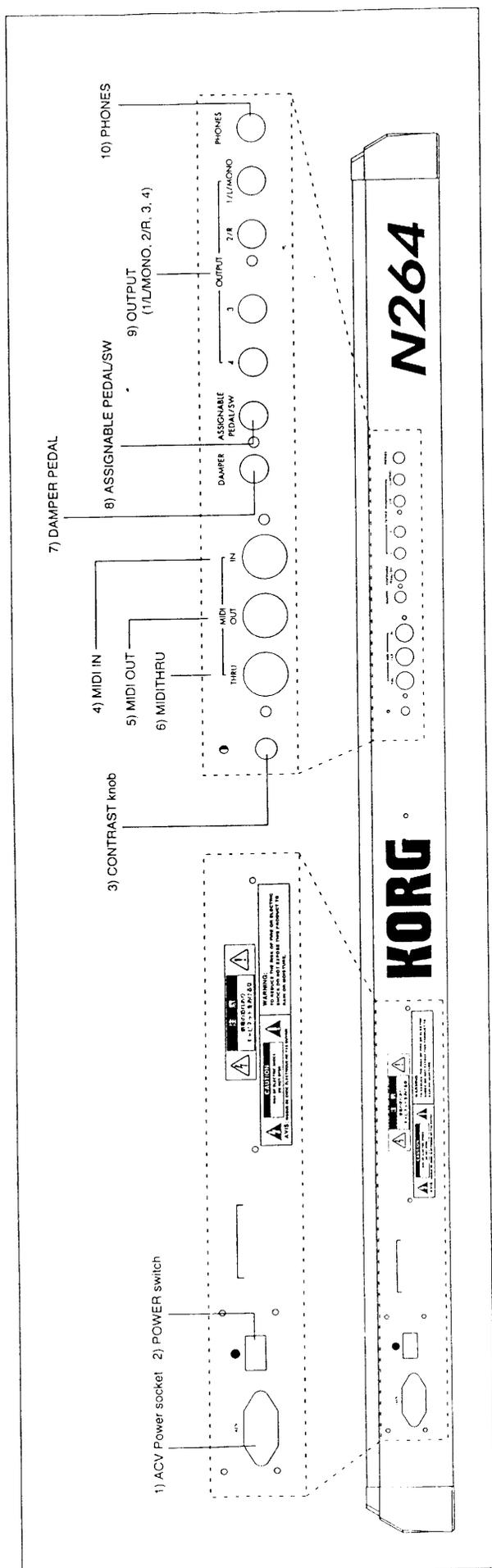
Направление +/- X - изгиб высоты тона Pitch Bend, смещение частоты регулируемого цифрового фильтра VDF.

Направление +Y - глубина модуляции высоты тона (вibrato), скорость.

Направление -Y - глубина модуляции регулируемого цифрового фильтра VDF (вау-вау).



Задняя панель



- 1) **Гнездо подсоединения питания переменного тока ACV Power.**
Подсоедините прилагаемый шнур сетевого питания к этому гнезду. Подсоедините другой конец шнура питания в подходящей розетке сети.
- 2) **Переключатель питания POWER.**
Этот переключатель используется для включения и выключения питания N264/N364. Нажмите один раз для включения питания и нажмите еще раз для выключения.
- 3) **Регулятор контраста CONTRAST (только на N264).**
Этот регулятор используется для регулировки контраста жидкокристаллического дисплея. Контраст жидкокристаллического дисплея LCD зависит от угла, под которым вы на него смотрите. Поворот регулятора по часовой стрелке делает контраст темнее, поворот против часовой стрелки делает его ярче. На N364 контраст регулируется в Глобальном режиме.
- 4) **Гнездо входа MIDI IN.**
N264/N364 принимает данные MIDI через этот разъем. Его можно подсоединить к гнезду выхода MIDI OUT управляющей клавиатуры, внешнего секвенсера, гитарного контроллера и др.
- 5) **Гнездо выхода MIDI OUT.**
N264/N364 выдает данные MIDI через этот разъем. Его можно подсоединить ко входу MIDI IN синтезатора, внешнего секвенсера, автоматического ударного устройства и др.
- 6) **Гнездо прохода данных MIDI THRU.**
Через это гнездо выходят данные MIDI, принятые через входное гнездо MIDI IN. Это позволит вам подсоединить несколько аппаратов стандарта MIDI в цепочку. Каждое устройство принимает все данные MIDI, но реагирует только на данные в назначенном для него канале MIDI.
Если вы хотите подсоединить более 3 устройств, мы рекомендуем вам использовать поставляемый дополнительно блок прохода MIDI THRU. Пожалуйста, обратитесь к вашему дилеру фирмы Korg для подробностей.
- 7) **Педаля демпфера (сустейна, поддержки) DAMPER.**
Сюда можно подсоединить поставляемую за отдельную плату педаля демпфера фирмы Корг. Смотрите раздел "8С полярность педали демпфера" на странице 174 инструкции *Справочное руководство*.
- 8) **Назначаемая педаля/переключатель.**
Сюда можно подсоединить поставляемую дополнительно ножную педаля PS-1 или PS-2 фирмы Корг или педаля EXP-2 или XVP-10 регулировки громкости фирмы Корг. Педаля, подсоединенную сюда, можно настроить для выполнения одной из многочисленных функций, таких как выбор программ и комбинаций, запуск и остановка секвенсера, управление громкостью. Смотрите раздел "8В назначаемая педаля/настройка" на странице 179 инструкции *Справочное руководство*.

9) Гнезда выхода OUTPUT 1/L/MONO (выход 1/левый/монофонический), 2/R (выход 2/правый), 3, 4.

Эти розетки выхода на 1/4 дюйма можно подсоединить ко входам стереофонического усилителя, микшера или многодорожечного магнитофона. Если ваш усилитель монофонического типа, используйте разъем 1/L/MONO. N364 не имеет выходов 3 и 4.

10) Наушники PHONES.

Сюда можно подсоединить пару стереофонических наушников для частного исполнения. Сигнал в наушниках такой же, что и на выходах 1/L/MONO и 2/R. На N264, в зависимости от выбранного размещения эффектов, вы сможете не услышать сигналы, направленные на шины выхода C и D.

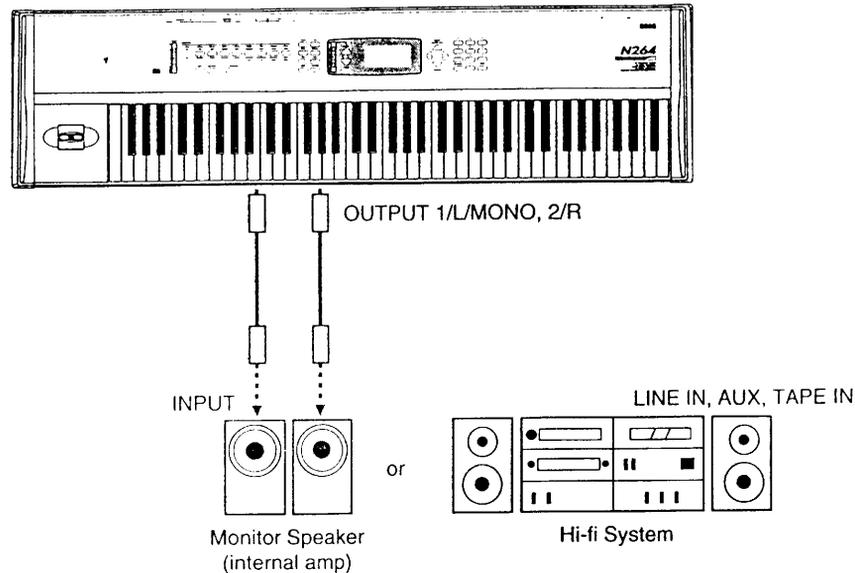
ГЛАВА 2: НАСТРОЙКА ВАШЕГО N264/N364.

Подсоединение звуковой аппаратуры.

Перед выполнением любого подсоединения убедитесь, что каждое устройство выключено, и что все регуляторы громкости установлены в минимальные положения.

1) Использование N264/N364 только как источника сигнала.

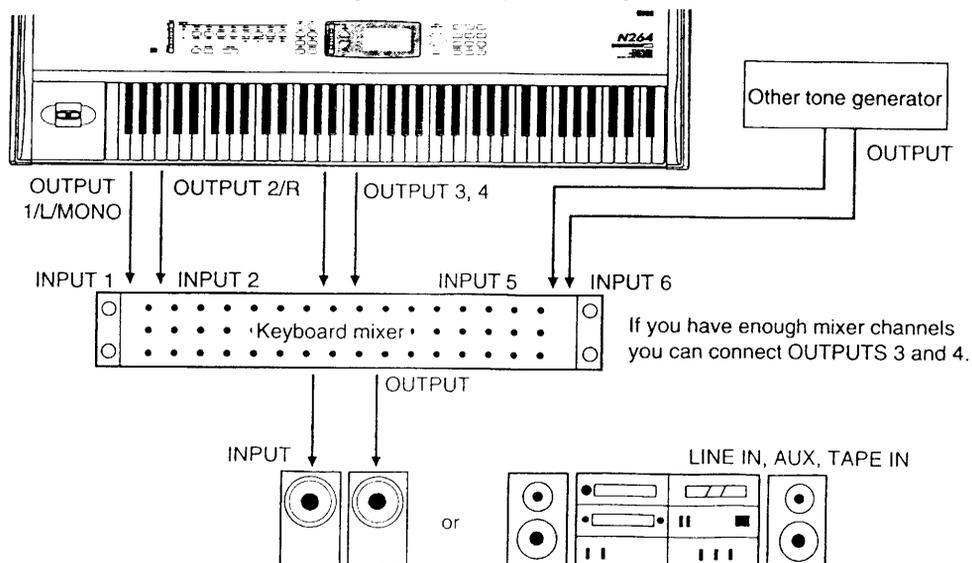
OUTPUT L/MONO, R - выход левый/монофонический, правый. *INPUT* - вход. *Monitor Speaker* -(internal Amplifier) - громкоговоритель для прослушивания (со встроенным усилителем). *Or* - или. *LINE IN, AUX, TAPE IN* - линейный вход, дополнительный вход, вход с магнитофона. *Hi-Fi system* - звуковая домашняя система.



2) Использование N264/N364 в комбинации с другими источниками звука.

Если вы используете несколько генераторов тона, мы рекомендуем вам использовать микшерную консоль для облегчения работы. Некоторые усилители клавишных инструментов имеют несколько входов для подсоединения нескольких устройств.

OUTPUT L/MONO, R - выход левый/монофонический, правый. *OUTPUT 3,4* - выход 3,4 (только для N264). *INPUT* - вход. *Other Tone Generator* - другой генератор тона. *If you have another mixer channels you can connect N264 OUTPUTS 3 and 4* - если у вас есть другие каналы микшера, вы сможете подсоединить выходы 3 и 4 модели N264. *Monitor Speakers* -(internal Amplifier) - громкоговорители для прослушивания (со встроенным усилителем). *Or* - или. *LINE IN, AUX, TAPE IN* - линейный вход, дополнительный вход, вход с магнитофона. *Hi-Fi system* - звуковая домашняя система.



Примечание: Профессиональная звуковая аппаратура, такая как N264/N364, имеет большой динамический диапазон. Если вы подсоединяете N264/N364 к домашней стереофонической системе, будьте осторожны, чтобы не поднять уровень громкости слишком высоко, так как вы можете повредить громкоговорители.

Процедура включения питания

Когда вы выполните все необходимые подсоединения, нажмите переключатель питания POWER для включения питания N264/N364. Затем включите питание вашей микшерной консоли (если есть) и затем усилителя. С этого момента не включайте-выключайте питание N264/N364, так как это может повредить громкоговорители. После того, как включили питание N264/N364, жидкокристаллический экран дисплея отобразит "N264(или N364) МУЗЫКАЛЬНАЯ РАБОЧАЯ СТАНЦИЯ" в течении нескольких секунд. После этого будет выбран режим воспроизведения комбинаций*.

Нажатие переключателя питания, когда питание N264/N364 включено, выключит питание. При этом все внутренние программы, комбинации, наборы ударных инструментов, Глобальные параметры и данные секвенсера будут сохранены. Однако будут потеряны результаты редактирования, которые не были записаны.

Не включайте питание N264/N364 когда горит светодиод дисковода, или когда на дисплее есть сообщение "Loading" (загрузка) или "Saving" (запись). В противном случае могут быть повреждены диск, данные или и те и другие.

* "Режим" относится к статусу работы N264/N364. N264/N364 имеет 8 режимов. Смотрите раздел "режимы N264/N364" на странице 5 настоящего руководства.

Регулировка контраста жидкокристаллического дисплея.

Контраст жидкокристаллического дисплея (LCD) предварительно установлен для наилучшей видимости. Однако, в зависимости от температурных условий и условий освещения, может потребоваться отрегулировать контраст для хорошей видимости. Для регулировки контраста на N264 используйте регулятор CONTRAST на задней панели.

Прослушивание демонстрационной песни.

После завершения звуковых подсоединений вы сможете прослушать демонстрационную песню, загруженную в секвенсер N264/N364. Увеличьте уровень громкости на половину пути и увеличьте уровень громкости микшера и усилителя слегка. Нажмите кнопку START/STOP для запуска демонстрационной песни. Еще раз нажмите кнопку START/STOP для остановки демонстрационной песни. Отрегулируйте уровень громкости микширующей консоли и усилителя при прослушивании песни. Наслаждайтесь прекрасным звуком Корга N264/N364.

Если вы не услышите звука, проверьте все подсоединения. Попробуйте подсоединить пару наушников к розетке выхода наушников PHONES. Если вы сможете услышать демонстрационную песню в наушниках, трудность должна быть в подсоединениях или в устройстве, расположенном вне Корга.

Прослушивание демонстрационного воспроизведения паттерна реального времени

N264/N364 содержит данные демонстрационной песни, которые позволят вам попробовать возможности режима записи/ воспроизведения паттернов реального времени.

Песни 0-2 содержат данные, которые позволят вам услышать, как работает N264/N364. Смотрите процедуру "прослушивание демонстрационной песни" выше для прослушивания воспроизведения.

Песни 3-6 содержат звуки для использования с функцией записи/воспроизведения паттернов реального времени. Вы сможете воспроизвести их вместе с наборами паттернов функции записи/воспроизведения паттернов реального времени.

- 1) После прослушивания демонстрационных песен нажмите кнопку [↑]. Вы войдете в режим записи/воспроизведения паттернов реального времени (RPPR), и будет выбран параметр PS (который выбирает набор паттернов).
- 2) Используйте регулятор VALUE или кнопки ▲ /YES (да) или ▼ / NO (нет) для установки величины параметра PS на 3.
- 3) Нажмите кнопку [←]. Будет выбран параметр "S" (который выбирает песни).
- 4) Используйте регулятор VALUE или кнопки ▲ /YES (да) или ▼ / NO (нет) для установки величины параметра S на 3.
- 5) Исполните любую ноту на клавиатуре. Будет воспроизведен паттерн, назначенный на эту клавишу.

Некоторые паттерны будут продолжать воспроизведение после того, как вы отпустите клавишу, но такие параметры можно остановить повторным нажатием клавиши или нажатием C2 (самой левой клавиши клавиатуры).

Если вы хотите использовать функцию записи/ воспроизведения паттернов реального времени RPPR с другими настройками, попробуйте изменить настройки PS и S. Когда вы сделаете это, установите параметры PS и S на одинаковые величины. Это выберет наиболее подходящую комбинацию данных.

- 6) Нажмите кнопку [↓] для выхода из режима RPPR.

Использование режима арпеджио

- 1) Нажмите кнопку [PROG] (программа) для перехода в режим воспроизведения программ.
- 2) Используйте регулятор VALUE или кнопки ▲ / YES (да) или ▼ / NO (нет) для выбора программы. (Выберите звук с быстрой атакой, например пианино).
- 3) Нажмите кнопку [↓] для перехода в режим арпеджио.
- 4) Нажмите клавиши на клавиатуре и арпеджио будет звучать.

Вы сможете использовать функциональные клавиши для выбора параметров арпеджио и изменения их настроек. Основные параметры следующие:

Функциональная кнопка [1]: тип арпеджио (UP, DOWN и др).

Функциональная кнопка [2]: диапазон арпеджио (в октавах).

Функциональная кнопка [8]: скорость арпеджио.

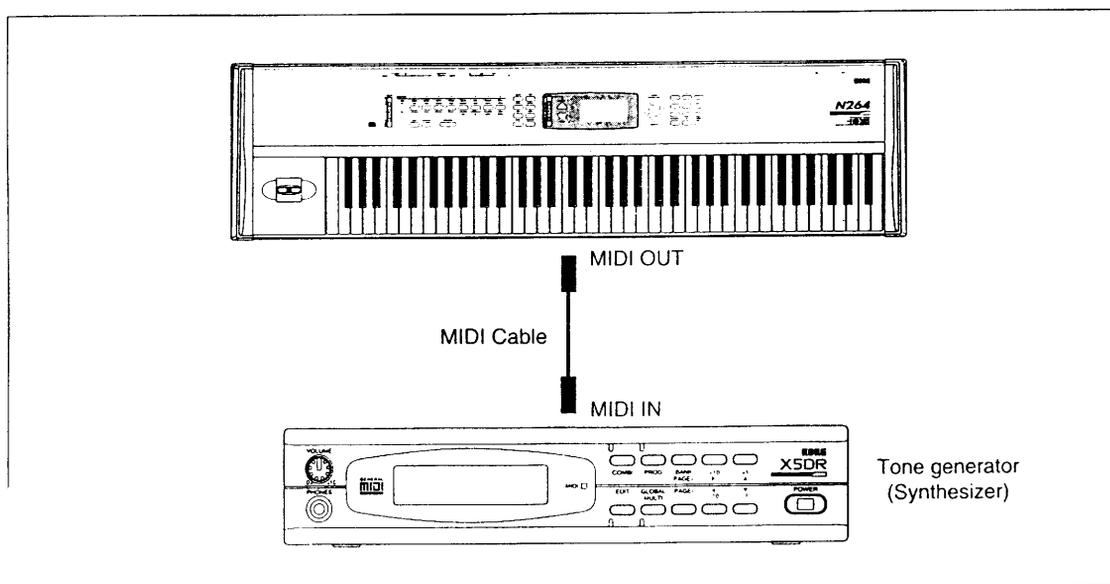
- 5) Нажмите кнопку [↑] для выхода из режима арпеджио.

Подсоединения MIDI

После прослушивания демонстрационной песни для проверки звуковых подсоединений вы готовы выполнить подсоединения MIDI. N264/N364 является интегрированной рабочей станцией, которая позволит вам создать высококачественную музыку. Кроме того, она имеет клавиатуру с широким диапазоном, секвенсер, сравнимый с отдельным специальным секвенсером, а также она работает как прекрасная управляющая клавиатура для сложной системы MIDI.

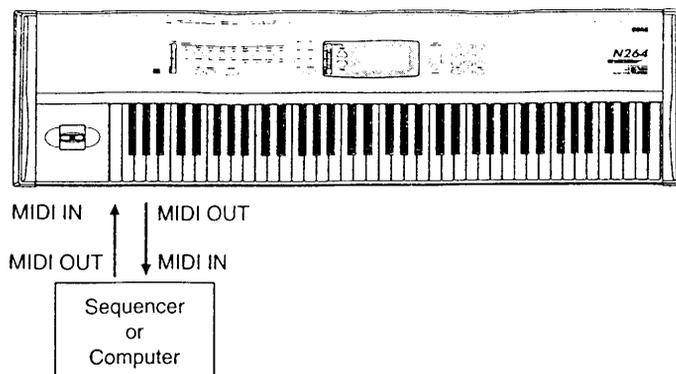
1) Подсоединение генератора тона (синтезатора).

Выход MIDI OUT. Вход MIDI IN кабель MIDI. Генератор тона (синтезатор).

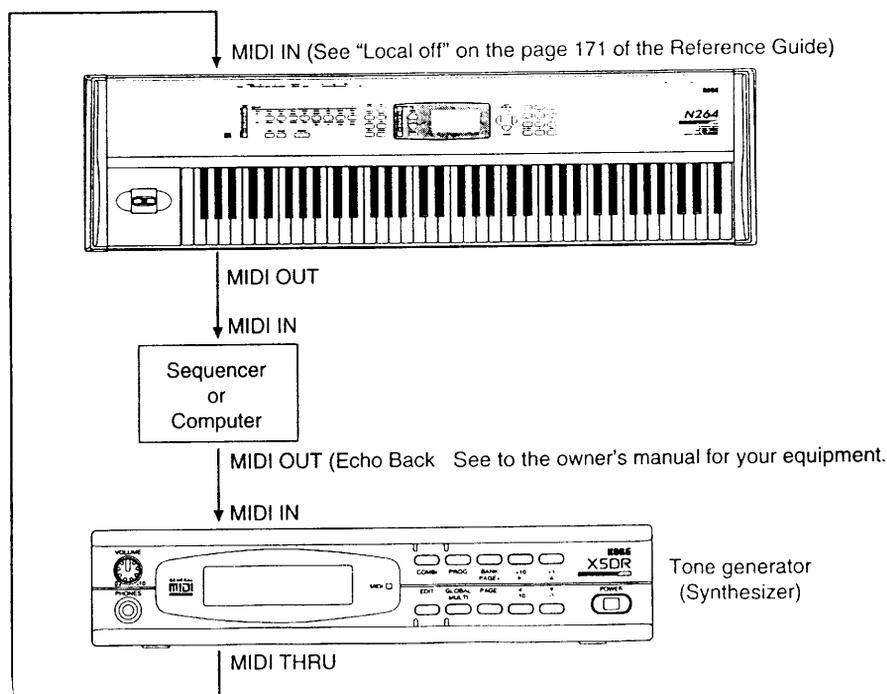


2) Подсоединение секвенсера MIDI.

Вход MIDI IN. Выход MIDI OUT. Секвенсер или компьютер.

**3) Подсоединение генератора тона (синтезатора) и секвенсера MIDI**

Вход MIDI IN. Выход MIDI OUT. Секвенсер или компьютер. Выход MIDI OUT (это включено ECHO=ON). Генератор тона (синтезатор).

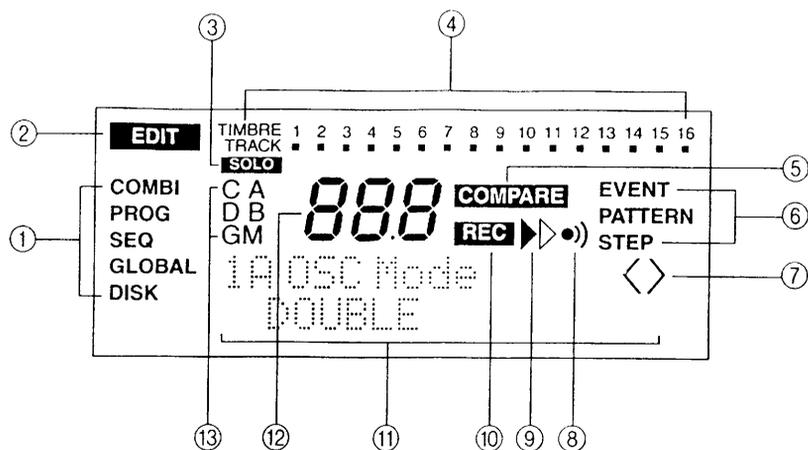


Не подсоединяйте более 3 устройств MIDI через проходное гнездо MIDI THRU, так как сигналы MIDI могут задерживаться. Мы рекомендуем использовать коммутационную панель MIDI для создания надежной и эффективной системы.

ГЛАВА 3: ЗНАКОМСТВО С N264/N364.

Жидкокристаллический дисплей LCD.

Этот раздел описывает разные знаки и символы, которые появляются на жидкокристаллическом дисплее N264/N364.



1) Режимы.

Здесь отображается текущий режим.

2) EDIT (редактирование).

Здесь отображается, что текущий режим является режимом редактирования.

3) SOLO - солирование.

В режиме воспроизведения комбинаций это показывает, что тембр выделен для солирования. В режиме секвенсера это показывает, что дорожка выделена для солирования.

4) Тембр, дорожка.

В режиме воспроизведения программ отображаются номера с 1 по 16. Мигающий номер показывает настройку Глобального канала MIDI. Когда принимается сообщение включения/выключения ноты MIDI, будет мигать рамка под соответствующим номером канала MIDI. В режиме воспроизведения комбинаций, номера с 1 по 8 соответствуют тембрам с 1 по 8. Когда принимаются сообщения MIDI, рамка под соответствующим номером тембра мигает. Если нет номера, это показывает, что тембр выключен.

В режиме секвенсера номера с 1 по 16 соответствуют дорожкам с 1 по 16. Мигающий номер показывает выбранную в данный момент дорожку. Когда принимаются сообщения MIDI, рамка под соответствующим номером дорожки мигает.

5) Сравнение COMPARE.

Это показывает, что действует функция сравнения COMPARE.

6) Событие EVENT, паттерн PATTERN ("рисунок"), шаг STEP.

В режиме секвенсера при использовании соответствующих событиям экранов появляется надпись EVENT, появляется PATTERN при использовании связанных с паттерном экранов, и появляется STEP (шаг) при использовании связанных с шагом экранов.

7) <, >.

Эти индикаторы показывают, что есть еще дополнительные экраны внутри текущей группы. Если слева есть еще один экран, появляется <. Если есть еще один экран справа, появляется >. Если есть экраны и слева и справа, появится <>.

8) Метроном.

Этот индикатор показывает, что метроном включен.

9) Индикаторы доли такта.

Эти индикаторы показывают долю такта.

> (Сплошной значок) показывает первую долю такта.

> - Показывает другие доли такта.

10) Запись REC.

Этот индикатор показывает, что идет запись.

11) Дисплей с символами.

Названия программ, комбинаций, песен, параметров и другое отображены на этих двух строках. Верхняя строка может отображать 14 знаков, нижняя -16.

В основном в инструкциях к N264/N364 показываются только эти две строчки дисплея.

12) Три большие цифры.

В режиме воспроизведения программ и режиме воспроизведения комбинаций эти цифры показывают выбранную в данный момент программу или комбинацию, соответственно. В режиме секвенсера они показывают текущий такт песни.

Точка между двумя цифрами показывает, что действует кнопка 10's HOLD (удержание 10-ков).

13) Банк/такт.

В режиме воспроизведения программ эти индикаторы показывают текущий банк программы. А и В являются внутренними банками оперативной памяти RAM, С и D являются банками карты данных PROG/SEQ (программа/секвенция), и GM является внутренним банком постоянной памяти.

наций, это показывает текущий банк комбинации. А и В
С и D являются банками карты данных PROG/SEQ
секвенсера буква M показывает, что три большие цифры

в режиме воспроизведения комбинаций
являются внутренними банками,
(программа/секвенция) в режиме
отображают номера тактов.

Выбор экранов LCD.

Функции N264/N364 организованы в следующие режимы: Режим редактирования программ, режим редактирования комбинаций, режим редактирования секвенсера, режим диска, Глобальный режим.

В этих режимах экраны жидкокристаллического дисплея обозначены в цифро-буквенной последовательности. Например в режиме редактирования программ функция INIT PROG (инициализация программ) расположена на экране 8E дисплея, как показано ниже. Для выбора экрана 8E нажмите кнопку функции 8, затем нажмите кнопку курсора [↑] четыре раза.

8E INIT PROG
 OK?

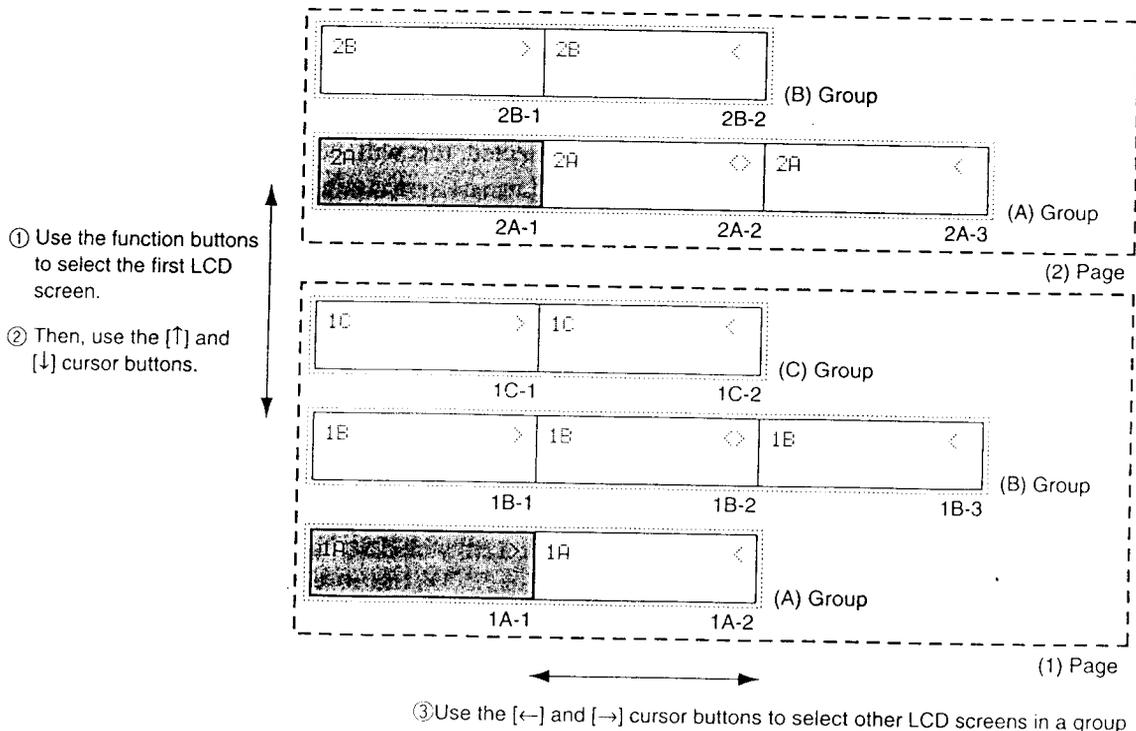
Для некоторых функций могут быть один, два или три экрана жидкокристаллического дисплея (LCD). Они называются группами экранов дисплея LCD. Если есть еще экраны LCD на правой стороне дисплея будут скобки < или >. В этом случае для выбора другого экрана используйте кнопки [←], [→].

На вашем N264/N364 экраны группы показывают один и тот же номер (например 1A или 3E). Однако в инструкциях N264/N364 экраны в группе имеют номера 1A-1, 1A-2 и др. Для выбора первого экрана дисплея в группе нажмите соответствующую кнопку функции. Например для выбора экрана группы дисплея 4A-1 нажмите кнопку функций 4. Для выбора других экранов в группе используйте кнопки курсора [←] и [→]. Например для выбора экрана дисплея 4A-3, сначала нажмите кнопку функции 4, затем нажмите кнопку курсора [→].

Для выбора других групп экрана, нажмите соответствующую кнопку функции, или используйте кнопки [↑] и [↓] курсора. В основном экраны дисплея организованы в виде решетки, как показано ниже.

слева:

- (1) Используйте кнопки функций для выбора первого экрана дисплея.
- (2) Затем используйте кнопки курсора [↑] и [↓].
- (3) Используйте кнопки курсора [→] и [←] для выбора других экранов в группе.



Выбор параметров.

На большинстве экранов дисплея одновременно отображается несколько величин параметров. Выбранный в данный момент времени (текущий) параметр мигает. Для выбора других параметров используйте кнопки курсора [←] и [→].

Установка параметров.

Есть 4 способа, с помощью которых вы сможете установить параметры:

- С помощью регулятора ввода величины VALUE.
- С помощью кнопок ▲YES (вверх/да) и ▼NO (вниз/нет).
- С помощью цифровой клавиатуры.
- С помощью клавиатуры MIDI (работает только для нескольких функций).

Регулятор ввод величины VALUE: Выберите параметр, который вы хотите регулировать, затем отрегулируйте его с помощью регулятора. Переведите его вверх для увеличения величины и вниз для уменьшения.

Кнопки ▲YES (вверх/да) и ▼NO (вниз/нет): Выберите параметр, который вы хотите регулировать, затем нажмите кнопку ▲YES (вверх/да) для увеличения его, или кнопку ▼NO (вниз/нет) для уменьшения.

Нажатие обоих кнопок одновременно во время редактирования позволит вам переустановить параметр на его первоначальную величину.

Цифровая клавиатура: Выберите параметр, который вы хотите отрегулировать, введите величину, затем нажмите кнопку ввода ENTER. Например для назначения величины 58 нажмите кнопку 5, кнопку 8, затем кнопку ENTER.

Для ввода отрицательной величины или изменения величины от положительной к отрицательной, нажмите кнопку 10's HOLD (удержание 10-ков).

Примечание: Если вы назначите величину, которая находится вне выбранного диапазона параметров, самая низкая и высокая величина для этого параметра будут выбраны.

Клавиатура (клавишный инструмент) MIDI: При подсоединении его ко входу MIDI IN вашего N264/N364 его можно использовать для назначения нотных величин для таких параметров, как окошко скоростей, которые принимают ввод нот. При редактировании наборов ударных инструментов в Глобальном режиме, удерживание кнопки ввода ENTER и нажатие кнопки выбирает номер ударного инструмента, назначенного на эту клавишу. Заметьте, что если работает функция транспозиции, позиции клавиш разные.

Сравнение во время редактирования.

Кнопка сравнения COMPARE: Во время редактирования программ и комбинаций, нажмите кнопку сравнения COMPARE для прослушивания первоначальной версии. Слово "COMPARE" появится на жидкокристаллическом дисплее. Нажмите кнопку COMPARE еще раз для возврата к отредактированной версии.

Кнопки ▲YES (вверх/да) и ▼NO (вниз/нет): Для переустановки величины параметра на величину, которая была при первоначальном выборе параметра, нажмите кнопки ▲YES (вверх/да) и ▼NO (вниз/нет) одновременно.

Полезные замечания.

Цвета передней панели: На передней панели N264/N364 функции для режима секвенсера напечатаны зеленым цветом, функции в режиме воспроизведения программ напечатаны белым.

Эффекты: В режиме редактирования программ, режиме редактирования комбинаций, режиме редактирования секвенсера вы сможете установить эффекты нажатием кнопки функции 7.

Быстрая запись Quick Write: В режиме воспроизведения программ, в режиме редактирования программ, в режиме воспроизведения комбинаций и в режиме редактирования комбинаций вы сможете записать текущую настройку в память в любое время нажатием кнопки записи REC/WRITE и затем нажатием кнопки ▲YES (вверх/да).

Память страницы: Если включена на ON настройка глобального режима 4D Page Memory, расположение последнего выбранного параметра будет запомнено, когда вы будете переходить из одного режима в другой, и тот же параметр будет выбираться, когда вы будете возвращаться в предыдущий режим.

Ноты MIDI.

N264/N364 отвечает на приходящие ноты MIDI с C-1 по G9 (номер нот MIDI с 0 по 127). Однако некоторые программы (программа=голос) могут не производить звук в верхних областях диапазона.

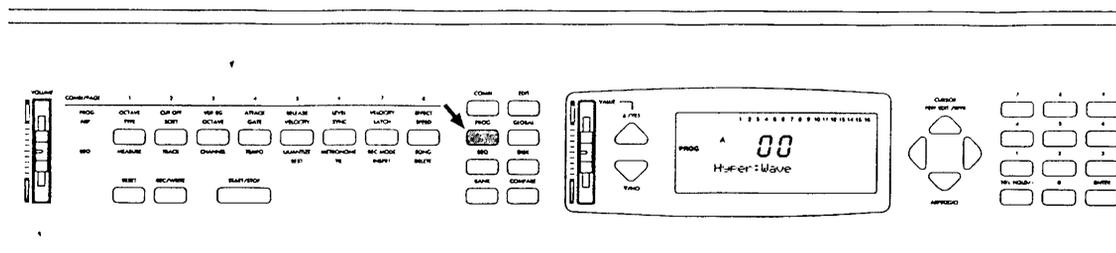
Следующая таблица показывает номера нот MIDI, соответствующие нотам клавиатуры.

Нота	C-1	C0	C1	C2	C3	C4	C5	C6	C7	C8	C9	G9
Номер ноты MIDI	0	12	24	36	48	60	72	84	96	108	120	127

ГЛАВА 4: ОБУЧЕНИЕ ВОСПРОИЗВЕДЕНИЮ ПРОГРАММ.

N264/N364 имеет два типа звуков: Программы и комбинации. Программы являются базовыми типами голосов, которые вы воспроизводите. Комбинации состоят из нескольких программ, они используются для создания более сочных оттенков звучания, удобных при исполнении на сцене или работе секвенсера.

1) Нажмите кнопку **PROG** для входа в режим воспроизведения программ. Следующий рисунок показывает расположение кнопки **PROG**.

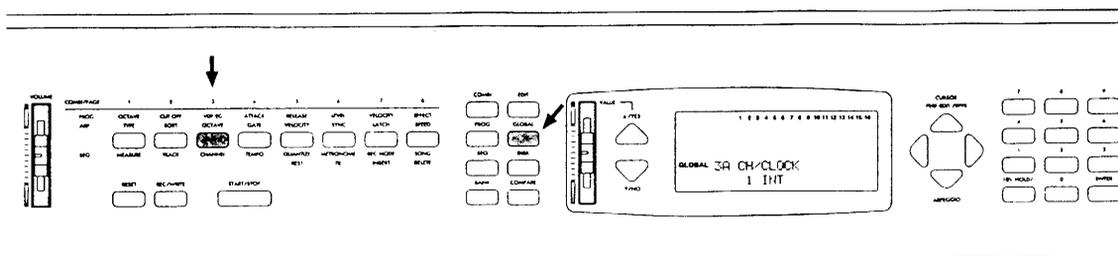


2) Играйте на вашем клавишном инструменте **MIDI** или передайте нотные данные формата **MIDI** с вашего секвенсера. N264/N364 будет производить звук.

Примечание: Если не будет слышен звук, проверьте настройку местного включения/выключения **ON/OFF** затем проверьте передают ли секвенсер или клавишный инструмент данные по тому же каналу **MIDI**, что и Глобальный канал **MIDI** для N264/N364.

Изменение Глобального канала MIDI для N264/N364.

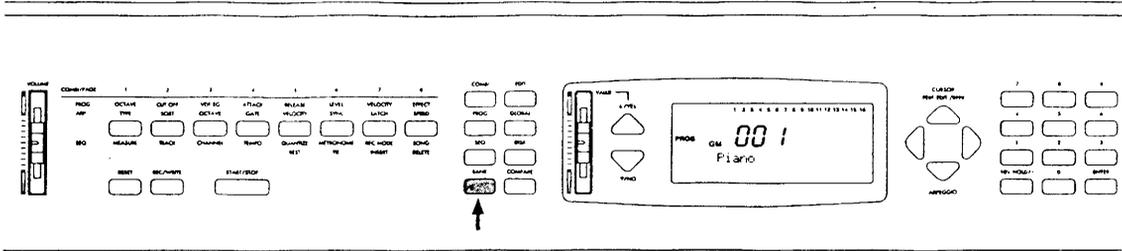
В режиме воспроизведения программ N264/N364 распознает нотные данные **MIDI** по Глобальному каналу **MIDI**. Первоначально он установлен на канал **MIDI 1**. При необходимости измените канал **MIDI** на секвенсере или клавишном инструменте **MIDI**. Для изменения Глобального канала **MIDI** нажмите кнопку **GLOBAL** для входа в Глобальный режим, затем нажмите кнопку функции **3** (или нажмите кнопку курсора [**↑**] четыре раза для выбора экрана дисплея **3A**). Теперь выбран параметр канала **MIDI CH**, используйте регулятор ввода величины **VALUE** или кнопки **▲YES** (вверх/да) и **▼NO** (вниз/нет) для установки его. Следующий рисунок показывает расположения кнопки **GLOBAL** и кнопки функции **3**.



Выбор банков и программ.

Выбор банков.

Программы хранятся в банках A,B,C,D и GM. Вы сможете выбрать банк нажатием кнопки BANK. Банк GM содержит предварительно установленные программы, соответствующие GM. Так как банки C, D, GM являются банками ROM, нельзя записать в них данные. Однако вы сможете редактировать программы из банков C, D, GM и записать их в другой банк.

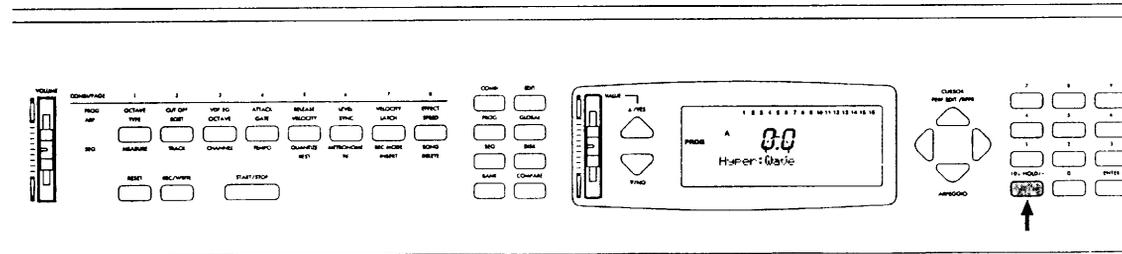


Выбор программ.

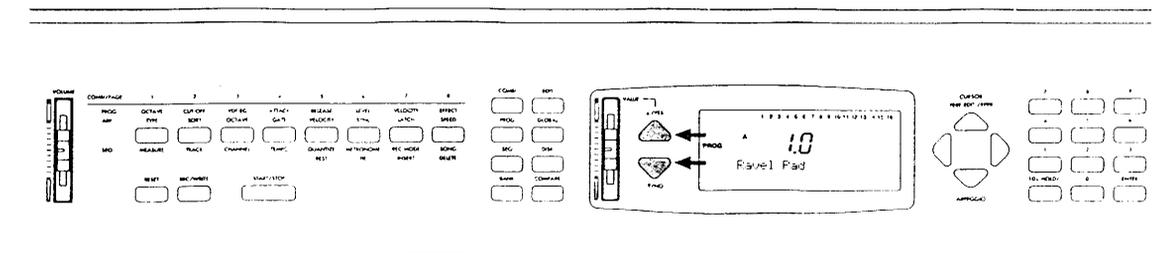
Программы выбираются с помощью цифровой клавиатуры N264/N364, кнопок ▲YES (вверх/да) и ▼NO (вниз/нет) и передачей сообщения изменения программы с клавишного инструмента MIDI или секвенсера.

Вы сможете выбрать программы напрямую вводом номера программ через цифровую клавиатуру. С помощью кнопки 10's HOLD (удержание 10-ков) программы также можно выбрать простым нажатием одной кнопки.

Нажатие кнопки 10's HOLD (удержание 10-ков) отобразит точку между правыми цифрами на дисплее. В это же время нажатие на цифровой клавиатуре изменяет цифру единиц номера программы. Нажатие кнопок ▲YES (вверх/да) и ▼NO (вниз/нет) изменяет цифры десятков. Это позволит вам легко выбрать программы. Следующий рисунок показывает расположение кнопки 10's HOLD (удержание 10-ков).



Нажатие кнопок ▲YES (вверх/да) и ▼NO (вниз/нет) выбирают программы последовательно. Следующий рисунок показывает расположение кнопок ▲YES (вверх/да) и ▼NO (вниз/нет).

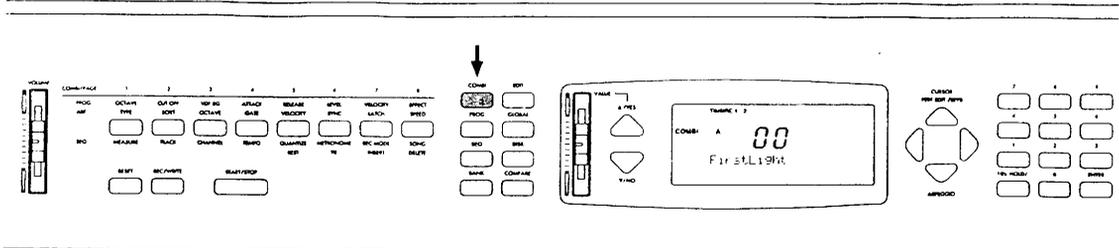


Примечание: Функция удержания десятков отменяется когда N264/N364 принимает сообщение об изменении программы MIDI. Номера изменений программ 100-127 MIDI воспринимаются как номера 00-27 для всех банков кроме GM.

ГЛАВА 5: ОБУЧЕНИЕ ВОСПРОИЗВЕДЕНИЮ КОМБИНАЦИЙ.

Комбинации состоят из нескольких программ, и они поэтому дают более насыщенные звуки, чем просто программы. Они идеально подходят для непосредственного концертного исполнения и работы с секвенсером.

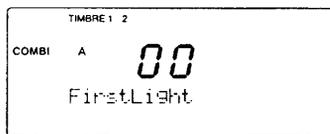
1) Для входа в режим воспроизведения комбинаций нажмите кнопку COMBI. Следующий рисунок (смотрите текст) показывает расположение кнопки COMBI.



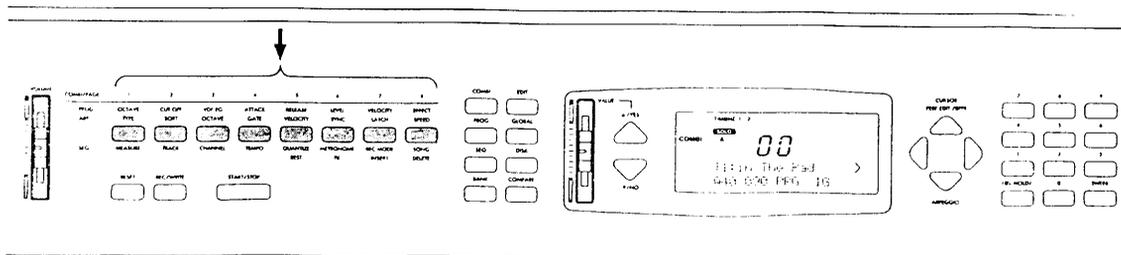
Перед тем, как вы начнете играть, давайте посмотрим на структуру комбинации и каналы MIDI тембров.

Структура комбинации.

Комбинации могут состоять из максимум до 8 программ. В комбинациях с программами можно обращаться также как с тембрами. В режиме воспроизведения комбинаций на верхней части дисплея будут отображены слово TIMBRE (тембр) и несколько цифр. Цифры показывают, какой из имеющихся 8 тембров в действительности используется в выбранной комбинации. На жидкокристаллическом дисплее, показанном ниже, выбрана A00 "FirstLight" и отображаются номера 1 и 2. Это значит, что комбинация "FirstLight" использует 2 тембра (то есть, 2 программы).



В режиме воспроизведения комбинаций кнопки функций с 1 по 8 соответствуют тембрам с 1 по 8. Нажатие кнопки функции отобразит название программы, назначенной на соответствующий тембр. Двойное нажатие кнопки функции быстро включает функцию солирования. Это позволит вам послушать тембры индивидуально. Снова два раза нажмите кнопку соответствующей функции для отмены солирования. Следующий рисунок показывает расположение кнопок функций.



Воспроизведение комбинаций.

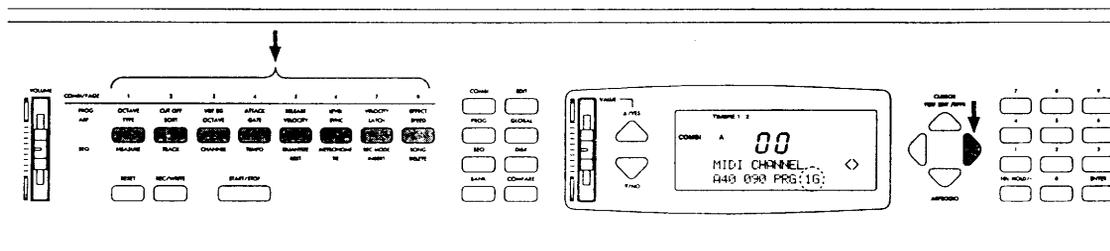
Теперь после того, как мы посмотрели на структуру комбинаций и каналов MIDI тембров, давайте поиграем комбинацию. Играйте на вашем клавишном инструменте или передавайте нотные данные через секвенсер. N264/N364 даст звук.

Если звук не слышен, проверьте, чтобы клавишный инструмент MIDI или секвенсер передавал данные по каналам MIDI, используемому тембрами, чтобы каналы MIDI каждого тембра и глобального канала MIDI совпадали. Если вы используете устройство MIDI для исполнения на N264/N364, также проверьте, чтобы каналы MIDI передающего устройства совпадали с каналами MIDI каждого тембра. При заводских предварительно установленных данных все тембры установлены на канал MIDI 1.

Каналы MIDI тембров.

В режиме воспроизведения комбинаций тембры можно назначить на разные каналы MIDI, поэтому каждый тембр будет отвечать только на нотные данные, назначенные на его канал MIDI. Первоначально все тембры назначены на канал MIDI 1. При необходимости измените канал MIDI на секвенсере или клавишном инструменте MIDI. Для установки канала MIDI какого-либо тембра нажмите кнопку функции для выбора тембра, затем нажмите кнопку курсора [→] три раза. На жидкокристаллическом дисплее будет мигать MIDI CHANNEL. Используйте регулятор величины VALUE, кнопки ▲YES (вверх/да) и ▼NO (вниз/нет), или цифровую клавиатуру для выбора канала MIDI. Следующий рисунок (смотрите текст) показывает расположение кнопок функций и кнопки курсора [→].

Справа от каналов, совпадающих с глобальным каналом MIDI, появится "G" (то есть, канал, который будет звучать когда вы будете играть на клавиатуре N264/N364).

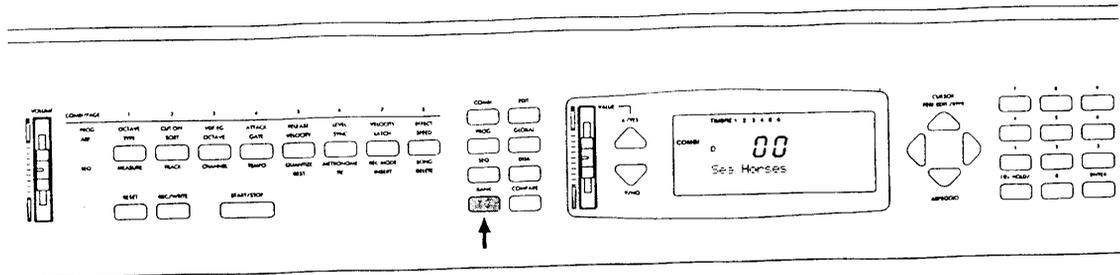


Когда тембр воспроизводится, то есть отвечает на нотные данные MIDI, под соответствующим номером тембра появится небольшая рамка на верхней строчке дисплея. Это позволит легко сказать, звучит ли тембр в данный момент.

Выбор банков и комбинаций.

Выбор банков.

Комбинации записаны в банках A, B, C, D. Вы сможете выбрать банк простым нажатием кнопки BANK. Следующий рисунок показывает расположение кнопки BANK.

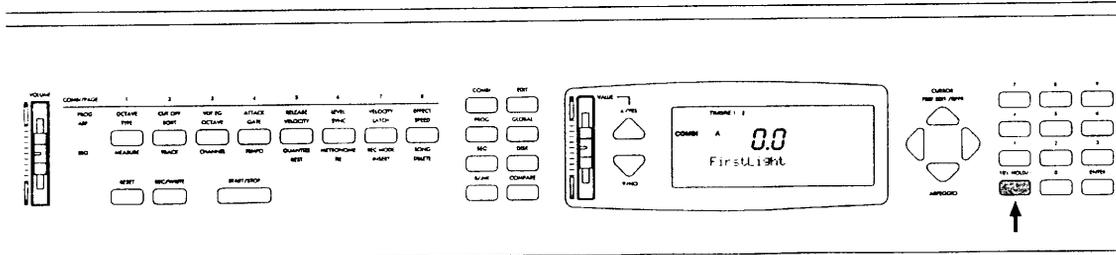


Выбор комбинаций

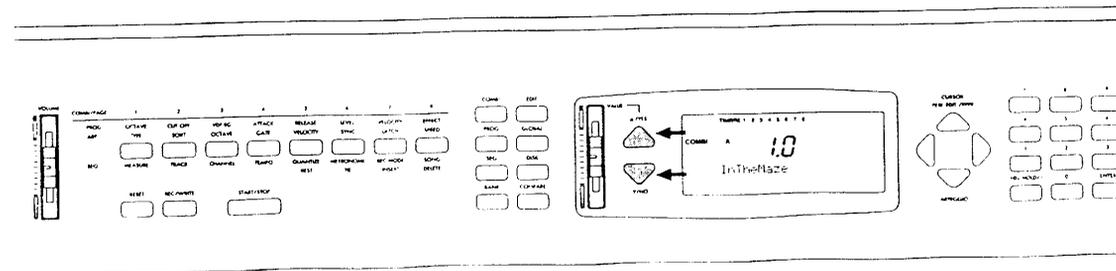
Комбинации можно выбрать с помощью цифровой клавиатуры N264/N364, кнопок ▲YES (вверх/да) и ▼NO (вниз/нет), или путем передачи сообщения MIDI об изменении программы с клавишного инструмента MIDI или секвенсера.

Вы сможете выбрать комбинации напрямую вводом номера комбинации через цифровую клавиатуру. С помощью кнопки 10's HOLD (удержание 10-ков) комбинации также можно выбрать с помощью только одного нажатия.

Нажатие кнопки 10's HOLD (удержание 10-ков) отобразит точку между правыми двумя цифрами на жидкокристаллическом дисплее. В это же время нажатие цифровой кнопки изменит цифру единиц в номере комбинации. Нажатие кнопок ▲YES (вверх/да) и ▼NO (вниз/нет) одновременно изменит цифры десятков. Это позволит вам легко выбрать комбинации. Следующий рисунок показывает расположение кнопки 10's HOLD (удержание 10-ков).



Когда точка отображена, нажатие клавиатуры номеров изменит только единицы, десятки останутся фиксированными. Нажатие кнопок ▲YES (вверх/да) и ▼NO (вниз/нет) изменит десятки, единицы будут фиксированными.



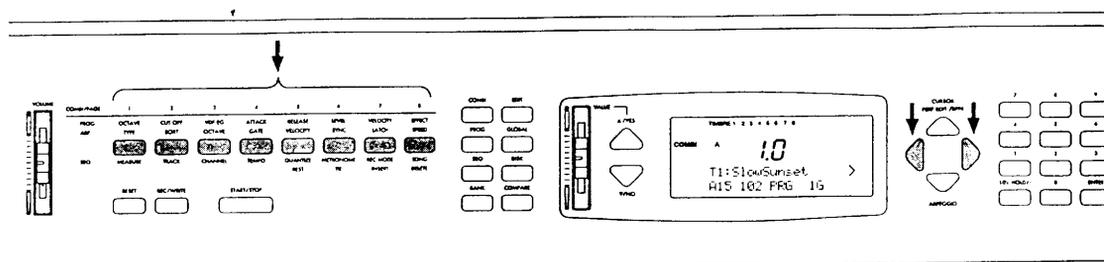
Примечание: комбинации можно выбрать с помощью сообщения Program Change (изменения программ) от внешнего устройства MIDI. В этом случае функция 10's HOLD (удержание 10-ков) отменяется когда N264/N364 принимает сообщение об изменении программ. Номера изменения программ MIDI 100-127 воспринимаются как номера 00-27.

Редактирование в режиме воспроизведения комбинаций

Полное редактирование комбинаций обычно выполняется в режиме редактирования комбинаций. Однако вы сможете редактировать некоторые параметры в режиме воспроизведения комбинаций. Эти параметры включают в себя:

- 1) Назначение программы на тембр.
- 2) Уровень.
- 3) Панорамирование.
- 4) Канал MIDI.

Эти параметры появляются на нижней строчке жидкокристаллического дисплея при нажатии кнопок функций от 1 до 8. Используйте кнопки курсора [←] и [→] для выбора параметра. Название выбранного в данный момент параметра мигает на дисплее. После того, как этот параметр выбран, можно регулировать его с помощью регулятора ввода величины VALUE, кнопок ▲YES (вверх/да) и ▼NO (вниз/нет) или цифровой клавиатуры. Следующий рисунок показывает расположение кнопок функций и кнопку курсора [←] и [→].



Если вы выберете другую комбинацию без записи первой, ваши результаты редактирования будут потеряны. Для выполнения этого нажмите кнопку записи REC/WRITE. Появится сообщение "Are you sure?" ("Вы уверены?") на дисплее. Нажмите кнопку ▲YES (вверх/да) для записи комбинации или нажмите кнопку ▼NO (вниз/нет) для отмены. Для записи комбинации в другой номер комбинации или изменения названия комбинации вам будет необходимо войти в режим редактирования комбинации. Смотрите раздел "8A запись комбинаций" на странице 54-55 инструкции *Справочное руководство*.

ГЛАВА 6: ОБУЧЕНИЕ РЕДАКТИРОВАНИЮ КОМБИНАЦИЙ

В режиме редактирования комбинации вы сможете редактировать существующие комбинации и создавать свои собственные оригинальные комбинации. Для входа в режим редактирования комбинаций нажмите кнопку COMBI, затем кнопку редактирования EDIT. Для подробностей по настройке параметров смотрите раздел "установка параметров" на странице 21. Перед тем, как мы начнем редактирование давайте посмотрим на разные имеющиеся типы комбинаций. Понимание разных типов и их разница поможет вам при создании комбинаций для ваших конкретных целей.

Типы комбинаций

Наслоенные Layered.

Когда тембры наслоены друг на друга, они дают сочный и сложный звук в результирующей комбинации. Качество звука, получаемого с помощью наслоенных комбинаций, нельзя получить при воспроизведении только одних программ.

Расщепление Split.

Тембры можно установить на звучание в определенном диапазоне нот MIDI. Этот диапазон называется окошком клавиш, и он позволяет разделить клавиатуру на несколько разных разделов, каждый из которых будет использоваться для воспроизведения разной программы (звука) каждой рукой.

Переключение по скорости нажатия клавиш.

Тембры можно установить на реагирование на разные скорости нажатия клавиш. При таком назначении только определенная скорость нажатия нот приведет к звучанию определенного тембра. Этот диапазон называется окошком скоростей и он позволит вам управлять скоростью переключением от одного тембра на другой, при увеличении или уменьшении скорости.

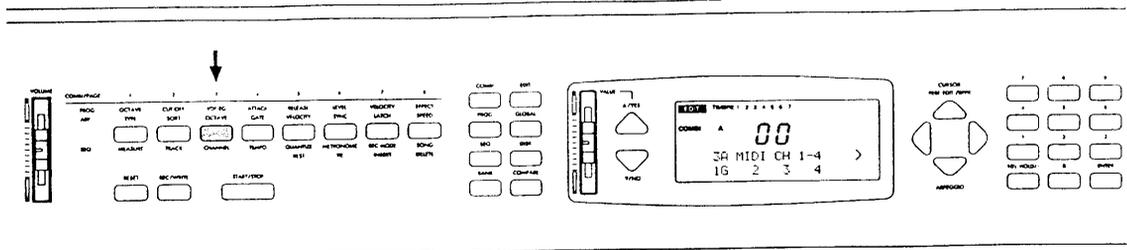
Слой скорости.

Это аналогично переключению с помощью скорости нажатия клавиш, однако вместо переключения тембров они плавно накладываются при увеличении или уменьшении скорости. Это достигается пересечением окошек скоростей тембров.

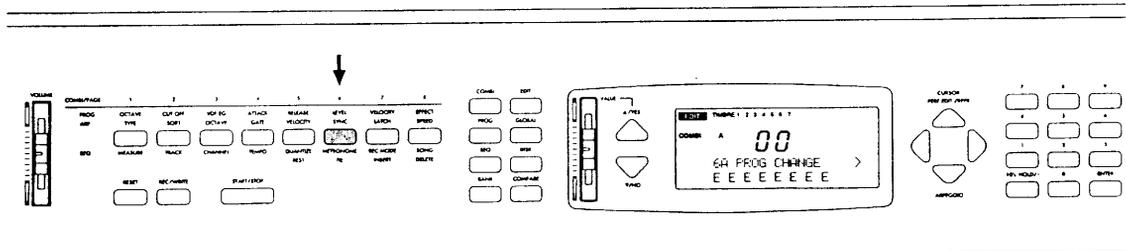
При использовании окошка скоростей и окошка клавиш вместе, можно создать комбинации с наслоением и переключаемые тембры.

Использование N264/N364 как многотембрового генератора тона

В режиме комбинаций N264/N364 можно использовать как многотембровый генератор тона из 8 партий с внешним секвенсером. Тембры можно назначить на отдельные каналы MIDI, которые соответствуют назначению "Канал MIDI на дорожку" на внешнем секвенсере. Для установки канала MIDI для тембра нажмите кнопку функции 3 или используйте кнопки курсора [↑] и [↓] для выбора экрана жидкокристаллического дисплея 3A. Следующий рисунок показывает расположение кнопки функции 3 и экран жидкокристаллического дисплея 3A. Сначала нужно установить настройку режима Mode на INSTRUMENT.



Программы тембра можно выбрать передачей сообщения MIDI об изменении программы с секвенсера. Большинство секвенсеров позволят вам записать сообщения об изменениях программы на дорожки. Это гарантирует, что для каждого тембра будут выбираться правильные программы. Также это позволит вам выбрать другие программы во время воспроизведения песни. Чтобы это сработало, необходимо установить в позицию "E" фильтры изменения программ MIDI на экране дисплея 6A. Если установить в положение D, тембр проигнорирует сообщение об изменении программы. Следующий рисунок показывает экран жидкокристаллического дисплея 6A и расположение кнопки функции 6, которая используется для доступа к нему.



При назначении того же канала MIDI на тембры с разными настройками окошка скоростей и клавиш, технику слоя и расщепления клавиатуры можно легко применить к данным секвенций. Хотя вы можете использовать многотембровость из 16 партий, если для Вашего случая достаточно 8 партий, рекомендуем вам использовать режим воспроизведения комбинаций, в котором вы сможете выбрать комбинаций с помощью сообщений об изменениях программ. Однако если вы хотите использовать режим секвенсера для многотембровой работы, смотрите страницу 93 инструкции *Справочное руководство*.

Сохранение комбинаций.

Если вы выберете другую комбинацию без предварительной записи первой, ваши результаты редактирования будут потеряны. Если вы хотите сохранить их, вы должны записать эту комбинацию в память. Для выполнения этого нажмите кнопку REC/WRITE. Появится сообщение "Are you sure?" ("Вы уверены?"). Нажмите кнопку ▲YES (вверх/да) для записи комбинации или кнопку ▼NO (вниз/нет) для отмены. Помните, что если вы будете записывать, вы перезапишете комбинацию, которая уже имеет такой номер. Для записи комбинации в другой номер комбинаций или изменения его названия, вам необходимо войти в режим редактирования комбинаций. Смотрите раздел "8A запись комбинаций" на странице 54 инструкции *Справочное руководство*.

В примере редактирования на предыдущей странице данные нельзя записать в банк C, так как он ROM. Сохраните отредактированную комбинацию в другой банк, A или B.

ГЛАВА 7: ОБУЧЕНИЕ ЭФФЕКТАМ

В N264/N364 есть два встроенных цифровых процессора мульти-эффектов. Эта обучающая глава описывает разные типы эффектов и как их использовать. Эффекты можно выбрать на жидкокристаллическом дисплее 7A и 7C в режиме редактирования программ, режиме редактирования комбинаций, режиме редактирования секвенций.

Что такое многоэффектный процессор?

Процессор эффектов используется для добавления эффектов к звуку, который был преобразован в цифровой электронный сигнал, такому звуку, как звук синтезатора, гитары, микрофона. Например можно использовать эффекты реверберации, задержки для добавления акустической объемности и эхо к электронным инструментам в студии звукозаписи. Можно использовать эквалайзеры для слабых или наоборот, очень сильных, изменений звука по тембру. Обычно такие эффекты производятся большим числом специально предназначенных для этого устройств. Однако мульти-эффектные процессоры, такие как процессор в N264/N364, могут производить такие эффекты. Эффекты реверберации N264/N364 позволят вам имитировать акустическую объемность от небольшого концертного зала до Гранд-Каньона. Большинство эффектов можно использовать как часть процесса создания звука, увеличивая таким образом возможности первоначально созданного звука.

Типы эффектов.

Эффекты N264/N364 основаны на 12 основных эффектах. В этом разделе мы подробно рассмотрим каждый из них.

Эффекты, которые добавляют акустическую объемность звуку.

Эффекты, которые добавляют ощущение акустической объемности звука, обычно называются реверберацией.

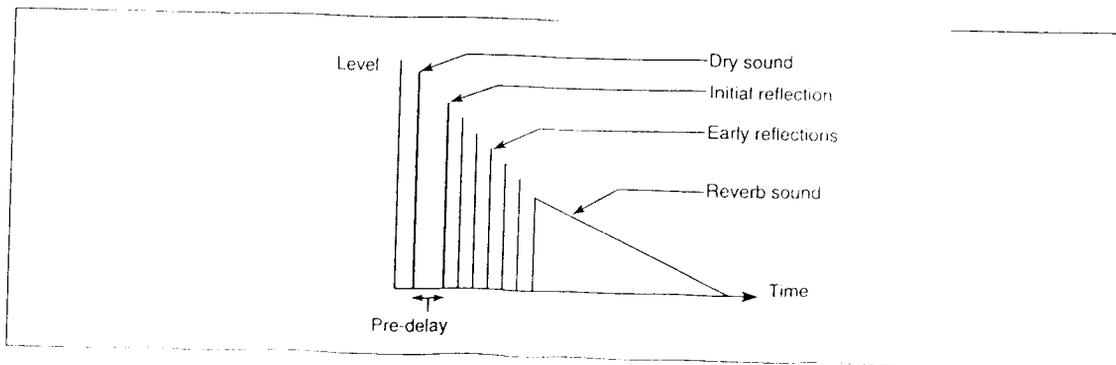
1) Реверберация.

Звуки имеют много различных отражений, в зависимости от размера окружающей обстановки и материалов, использованных в изготовлении находящихся рядом стен, потолков и др. Реверберация используется для имитации этих получающихся естественным путем отражений чистых, необработанных эффектами звуков. Чистые звуки "dry ("сухие")" - это необработанные эффектами звуки. Звуки с эффектами обычно называются "wet ("влажные")". N264/N364 имеет 5 типов эффектов реверберации - от 1:Hall (концертный зал) до 9:Spring (пружинная реверберация). Каждый тип реверберации имитирует акустическую окружающую обстановку разных пространств.

Давайте посмотрим на природу реверберации. Представьте, что мы произвели звук в комнате. После того, как мы услышим сначала чистый звук от источника звука, мы услышим некоторое количество звуков, отраженных от стен, потолка, пола и других предметов с твердой поверхностью. Это называется ранними отражениями. Длительность между первоначальным звуком и этими ранними отражениями называется временем предварительной задержки. После определенного времени ранние отражения становятся менее интенсивными и начинают смешиваться друг с другом, формируя плотную реверберацию, которая постепенно затухает. Время, которое требуется для затухания реверберации, обычно называется временем реверберации. Это также зависит от размера комнаты или зала.

Тональный состав этих ранних отражений зависит от материала, из которого выполнены стены, потолки, пол и другие предметы в комнате. Если комната, например, содержит много мягких материалов, они будут поглощать высокие частоты. Поэтому в реверберации будет немного высокочастотных составляющих. Это можно имитировать с помощью параметра демпфирования высоких частот High Damp.

Level - уровень. *Dry sound* - необработанный чистый звук. *Initial reflection* - первоначальное отражение. *Early Reflections* - ранние отражения. *Reverb sound* - звук реверберации. *Pre-Delay* - предварительная задержка. *Time* - время.



Пространственные эффекты для процесса создания звука

Также как и в случае создания имитации окружающего пространства, можно использовать и приведенные далее эффекты в самом процессе создания звуков. Они включают в себя ранние отражения, задержку, хорус и фленжер.

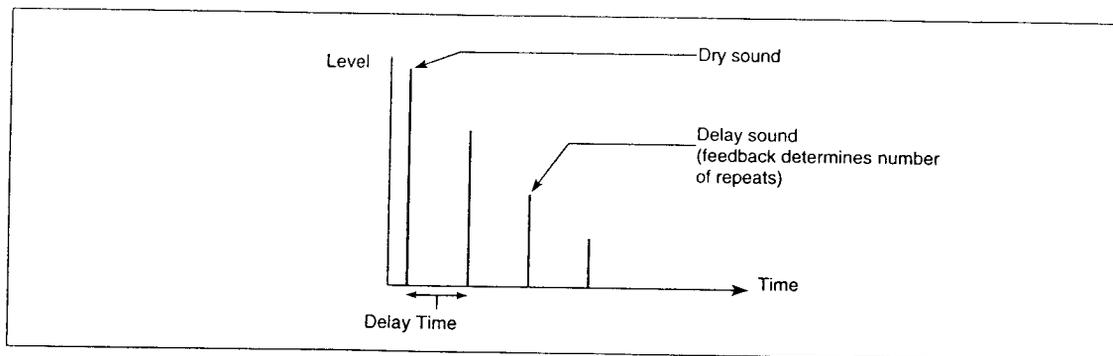
2) Ранние отражения.

Этот эффект дает только ранние отражения в эффекте реверберации. С помощью только ранних отражений вы сможете добавить "вес" звуку для создания эффектов типа пороговой реверберации. N264/N364 содержит три эффекта с ранними отражениями: 10:EarlyRef1, 11:EarlyRef2, 12:EarlyRef3. В эффекте EarlyRef3 уровень громкости отражений увеличивается по времени, давая обратный эффект.

3) Задержка.

Хотя и реверберация и задержка используют технику задержки звука, они являются фактически совершенно разными эффектами. Реверберация является тем, что вы слышите в концертном зале, задержка является что-то типа того, что вы слышите в горах. Тогда как реверберация состоит из постепенно затухающей волны отражений, задержка состоит из последовательности четко различимых повторений через определенные промежутки времени. Время между чистым необработанным звуком и первым звуком задержки называется временем задержки. Последующие повторения вызываются подачей сигнала обратно в эффект. Количество повторений обычно определяется параметром обратной связи. N264/N364 содержит шесть типов задержки: от 13:StereoDly (стереофоническая) до 18:M.TapDly (задержка со многими вставками). Основные эффекты задержки используются для добавления пространственного характера звуку. Более сложные задержки N264/N364, такие как перекрестная и со многими вставками, лучше всего используются как часть процесса создания звука для создания новых и возбуждающих звуков.

Level - уровень. *Dry sound* - необработанный чистый звук. *Delay sound* - звук задержки (обратная связь определяет количество повторений). *Delay Time* - время задержки. *Time* - время.



4) Хорус (хор).

Эффект хоруса имитирует звук ансамбля из нескольких музыкантов, он идеально подходит для работы с электронными пианино, струнными, гитарами и др.

В ансамбле вариации высоты тона между инструментами создают богатый, немного "щебечущий" звук.

Это дает ощущение, что несколько музыкантов играют вместе. Эффект хоруса имитирует это задержкой сигнала и модуляцией времени задержки с помощью низкочастотного генератора (LFO). Модуляция времени задержки производит постоянно изменяющуюся высоту тона. Задержанный сигнал затем смешивается с необработанным сигналом для получения немного "щебечущего" звука реального ансамбля.

Скорость низкочастотного генератора и, в свою очередь, вариации высоты тона, определяются скоростью модуляции. Величина, на которую низкочастотный генератор модулирует время задержки, и следовательно, высота тона, определяется глубиной модуляции. N264/N364 содержит шесть эффектов хоруса: от 19:Chorus1 до 24:Symp.Ens.

5) Фленжер.

Хотя фленжер аналогичен хорусу, он использует более короткое время задержки и подает некоторое количество выходного сигнала обратно в эффект. Это приводит к эффекту, значительно отличающемуся от хоруса. Говоря технически, фленжер использует гребенчатый фильтр для изменения характеристик звука. Фленжеры работают очень хорошо на звуках, которые содержат большое количество гармоник.

N264/N364 содержит три эффекта фленжера: От 25:Flanger1 до 27:XovrFlng.

Эффекты, которые изменяют тембр звука.

Следующие эффекты изменяют тембр звучания голосов:

6) Эксайтер ("возбудитель").

Эффект эксайтера (28:Exciter) добавляет новые гармоники к звуку, давая ощущаемое увеличение четкости и определенности звука, что дает выделение звука из других.

7) Энхансер ("улучшитель").

Эффект энхансера аналогичен эксайтеру, но с задержкой, для создания более пространственного звука с более широкой стереофонической базой.

8) Дисторшн ("искажение").

Первоначально этот эффект был разработан для использования с гитарами, он имитирует эффект, производимый схемами усилителей звука, перегружаемыми слишком сильным входным сигналом и работающими с большой степенью усиления. Он "утолщает" отдельные звуки, обогащая их для солирующих инструментов. При использовании с аккордами этот эффект может испортить весь звук. N264/N364 содержит два типа эффекта дисторшн: 30 Dist и 31:OverDrv.

9) Фейзер.

Как и подразумевает полное название этого эффекта - устройство сдвига фазы - этот эффект сдвигает фазу звука. Без вхождения в подробности о фазе, фейзер использует и сдвиг фазы и задержку по времени для производства более яркого вращающегося и свистящего звука. В то время, как хорус и фленжер модулируют время задержки, фейзер модулирует фазу. Он эффективен с пианино, гитарами, звуками синтезатора, баса, где большое значение имеет поддержка. N264/N364 имеет два эффекта фейзера: 32:Phaser1 и 33:Phaser2.

10) Вращающийся громкоговоритель.

Этот эффект (34:RotSpk) имитирует вращение громкоговорителя, используемого в органах. В реальном вращающемся корпусе громкоговорителя в действительности вращается громкоговоритель в виде рожка. Это постоянное вращение дает эффект Доплера, аналогично тому, как если машина скорой помощи пронесется мимо со включенной сиреной. На низкой скорости вращения эффект звучит как хорус. При большой скорости вращения он аналогичен тремоло. Однако эффект вращающегося громкоговорителя имеет свой собственный уникальный характер звучания и он идеален при использовании с органами. Фактически они синонимы.

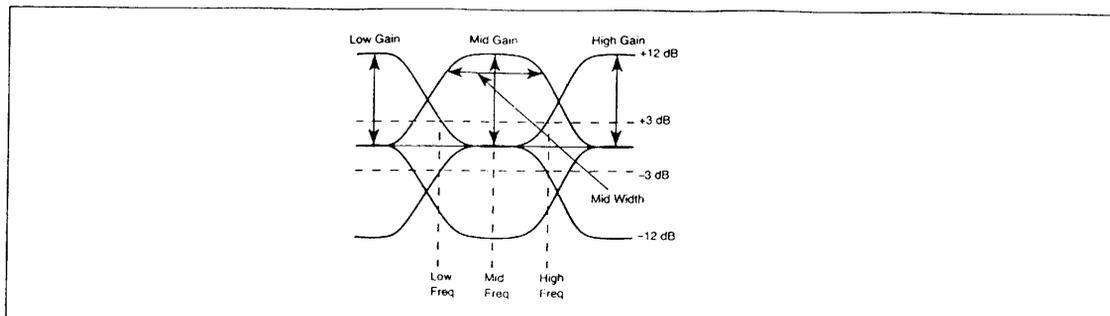
11) Тремоло.

Эффект тремоло производит последовательные изменения в уровне громкости. Эффект автоматического панорамирования (35:AutoPan) создает стереофонический эффект тремоло путем модуляции левого и правого каналов по-очереди. Этот эффект популярен в переносных электронных пианино. Эффект тремоло 36:Tremolo модулирует оба канала синхронно. Тремоло очень эффективно для длинных нот и больших аккордов.

12) Параметрический эквалайзер.

Эффект 37:ParaEQ является трехполосным параметрическим эквалайзером. Частоту среза для фильтров низких и высоких частот можно установить независимо. Для фильтра средней полосы можно установить центральную частоту и ширину полосы частот.

Low Gain - усиление низких частот. *Mid Gain* - усиление средних частот. *High Gain* - усиление высоких частот. *Mid Width* - ширина полосы частот. *Low Freq* - низкая частота. *Mid Freq* - средняя частота. *High Freq* - высокая частота.



Использование эффектов

Подсоединения

Есть 4 шины для подачи сигналов на два процессора мульти-эффектов: А,В,С и D. Комбинации подаются на эффект с их параметрами панорамирования, уровня передачи на эффект С - Send С, уровня передачи на эффект D - Send D. Для программ параметры панорамирования, уровня передачи на эффект С - Send С, уровня передачи на эффект D - Send D находятся на экране жидкокристаллического дисплея 1В и 1С. Для комбинации параметры панорамирования находятся на экране 2В жидкокристаллического дисплея, а параметры уровня передачи на эффект С - Send С, уровня передачи на эффект D - Send D находятся на экране 2С. Для песней в режиме секвенсера к параметрам панорамирования, уровня передачи на эффект С Send С, уровня передачи на эффект D - Send D можно получить доступ нажатием кнопки функции 2 (TRACK). В режиме редактирования секвенсера используйте экран 1А жидкокристаллического дисплея.

Размещение эффектов.

На N264 два цифровых процессоров мульти-эффектов можно использовать в одной из 6 конфигураций (размещении). На N364 - в одной из 4. Размещения воздействуют на то, как входные шины (А,В,С и D) направляются через процессоры. Для выбора размещения выберите экран 7Е жидкокристаллического дисплея. Настройки эффектов и их размещения индивидуально устанавливаются для программ, комбинаций, и песен. Смотрите раздел "7Е размещение эффектов" на странице 59 инструкции *Справочное руководство*.

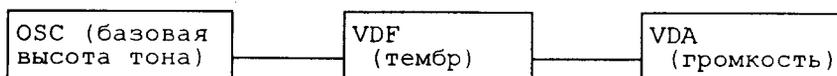
ГЛАВА 8: ОБУЧЕНИЕ РЕДАКТИРОВАНИЮ ПРОГРАММ

Хотя вы сможете сделать ваши собственные комбинации с помощью предварительно установленных программ, вам не нужно ограничивать ваше творческое созидание только одними предварительными настройками звука. Получение новых звуков становится действительно интересным, когда вы начинаете использовать различные строительные кирпичики для построения программы. В этой обучающей главе мы посмотрим на основные строительные кирпичики, которые составляют программу и как они работают.

Как отмечалось ранее, некоторые параметры программ можно редактировать в режиме воспроизведения программ. Однако вам нужно войти в режим редактирования программ для доступа ко всем этим параметрам. Для этого нажмите кнопку PROG для выбора режима воспроизведения программ и затем нажмите кнопку редактирования EDIT для выбора режима редактирования программ. Для подробностей по установке параметров смотрите раздел "установка параметров" на странице 19.

Три блока построения звука

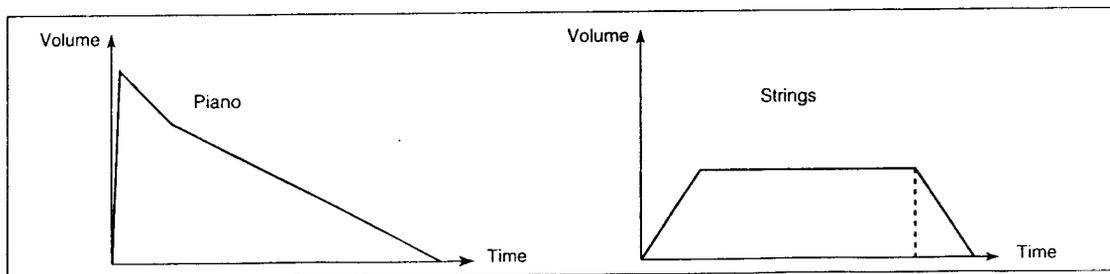
Звук состоит из трех основных компонентов - высоты тона, тембра и громкости. В генераторе тона каждый из них имеет свой соответствующий блок построения звука. В N264/N364 высотой тона управляет блок OSC (генератора), тембр управляется блоком VDF (цифровым регулируемым фильтром) и громкость управляется блоком VDA (цифровым регулируемым усилителем). Следующий рисунок показывает три этих блока:



Редактирование громкости

Уровень громкости музыкальных инструментов изменяется по времени. Способ, с которым он изменяется, дает звуку свой определенный характер. Следующие рисунки показывают, как уровни громкости пианино и струнных изменяются по времени.

Volume - громкость. *Piano* - пианино. *Strings* - струнные. *Time* - время.

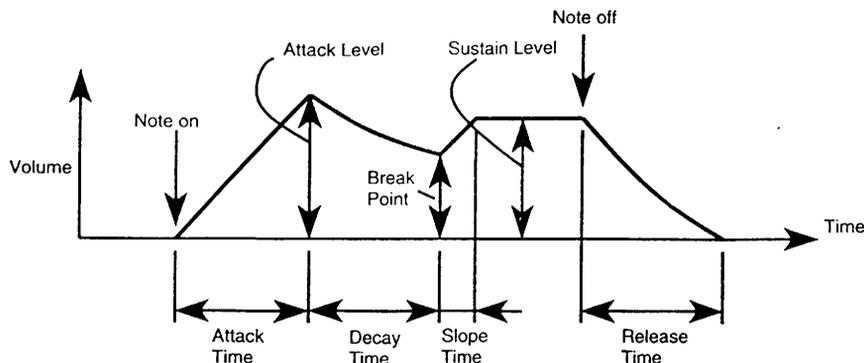


Изменения громкости, приведенные на этих рисунках, называются "огibaющими". В программе N264/N364 генератор огибающей EG (Envelope Generator) используется для создания этих изменений громкости по времени. Регулируемый цифровой усилитель VDA использует параметры генератора огибающей EG для управления громкостью.

Для прослушивания этого в действии, давайте отредактируем программу. В режиме воспроизведения программы выберите и воспроизведите программу A01, Piano 16. Это типичный звук пианино. Нажмите кнопку редактирования EDIT для входа в режиме редактирования программ, затем нажмите кнопку функции 6 (или кнопку курсора [↑] пять раз) для выбора экрана 4A жидкокристаллического дисплея. Нижняя строчка жидкокристаллического дисплея покажет параметры генератора огибающей регулируемого цифрового усилителя VDA1 EG. В данный момент времени курсор расположен на параметре AT (время атаки) и его величина установлена на 00. Используйте регулятор величины VALUE для регулировки этой величины. При достижении величины выше 60 программа пианино начнет звучать более похоже на струнные, чем на пианино.

Символ > на правой стороне дисплея показывает, что еще есть параметры. Нажмите кнопки курсора [→] или [←] для выбора этих параметров и попробуйте редактировать их величины. Генератор огибающей регулируемого цифрового усилителя VDA EG имеет семь параметров. Следующий рисунок показывает, как они воздействуют на огибающую.

Volume - громкость. Note On - нажатие ноты. Attack Level - уровень атаки. Sustain level - уровень поддержки. Note off - нота отпущена. Break point - точка перелома. Time - время. Attack Time - время атаки. Decay time - время затухания. Slope time - время наклона. Release time - время опускания.



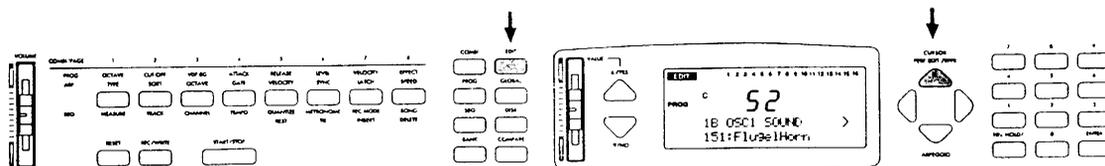
VDA EG является очень важным элементом в создании звука. Понимание взаимоотношения между каждым параметром и генератором огибающей позволит вам редактировать звуки с легкостью.

Редактирование тембра

Базовый тембр звука в N264/N364 определяется формой волны, которую вы назначите на генератор. Дальнейшее редактирование тембра можно выполнить с помощью регулируемого цифрового фильтра VDF.

1) Мультизвуки генератора OSC.

Музыкальные инструменты обычно имеют только одну форму волны. С другой стороны, N264 состоит из 341 разной формы волны, N364 содержит 340. Это включает в себя акустические инструменты, электрические инструменты, и уникальные формы волны синтезатора. На N264/N364 эти формы волны называются мультизвуками. Мультизвуки вашего N264/N364 позволят вам имитировать реальные инструменты и создавать оригинальные звуки исключительного качества. Давайте послушаем некоторые мультизвуки. Выберите программу A52 FlugelHorn и затем нажмите кнопку редактирования EDIT для входа в режим редактирования звука. Нажмите кнопку курсора [↑] один раз для выбора экрана 1B. Параметр звука генератора 1 OSC1 SOUND показывает, что в данный момент программа FlugelHorn использует мультизвук 151:FlugelHorn. Используйте регулятор величины VALUE для выбора некоторых других мультизвуков. Следующий рисунок показывает экран 1B жидкокристаллического дисплея (LCD) с параметром OSC1 SOUND и расположением кнопки редактирования EDIT и кнопки курсора [↑].

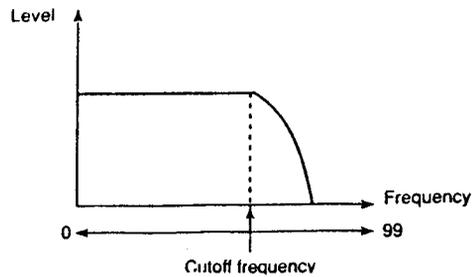


2) Использование регулируемого цифрового фильтра VDF.

В основном тембр звука определяется выбранным мультизвуком. Однако можно использовать регулируемый цифровой фильтр VDF для отфильтровывания высокочастотных составляющих из мультизвука. Давайте посмотрим на эту программу. Выберите программу A93 DWGS EP. Это звук электрического пианино. Нажмите кнопку редактирования EDIT для входа в режим редактирования программ, затем нажмите кнопку функции 3 (или кнопку курсора [↑] три раза) для выбора экрана 3A жидкокристаллического дисплея. В данный момент времени курсор расположен на параметре Fc (частота среза - Cutoff Frequency) и его величина установлена на 16. Отрегулируйте эту величину. При увеличении величины звук становится ярче. Это происходит из-за того, что теперь через фильтр больше проходит высокочастотные составляющие. Обычно более низкие величины дают более темный звук, более высокие величины делают звук ярче.

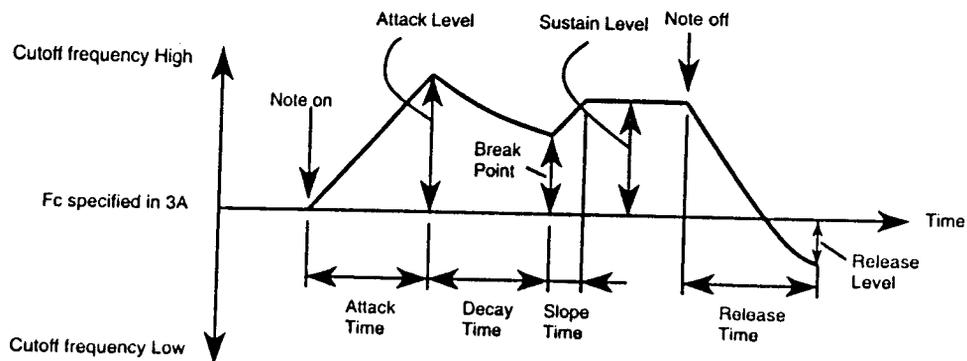
Следующий рисунок показывает кривую характеристики фильтра. Это фильтр пропуска низких частот (LPF, в русской технической терминологии называется "фильтром высоких частот"), что обозначает, что частоты ниже назначенной частоты среза проходят через фильтр без изменения и другие частоты отфильтровываются.

Level - уровень. Frequency - частота. Cutoff frequency - частота среза.



При установленной на 99 частоте среза высокочастотные составляющие не будут отфильтровываться. Фильтр позволит вам создать звуки, далеко отстоящие от первоначального мультизвука. Символ > на правой стороне дисплея говорит, что еще есть параметры. Нажатие кнопки курсора [→] два раза дает доступ к параметрам генератора огибающей регулируемого цифрового фильтра VDF EG. Генератор огибающей позволит вам назначить, как частота среза изменяется по времени. Нажмите кнопку [→] три раза для выбора параметра точки перелома и установите его на -99. Затем нажмите кнопку курсора [→] еще раз для редактирования других параметров. Звук станет темным, и затем станет ярким. Следующий рисунок показывает, на какие части огибающей эти параметры воздействуют.

Overall EG level set by EG intensity parameter - общий уровень генератора огибающей, установленный параметром интенсивности генератора огибающей. Value set using the VDF Cutoff frequency parameter - величина, установленная с использованием параметра частоты среза регулируемого цифрового фильтра VDF. Note On - нажатие ноты. Attack Level - уровень атаки. Sustain level - уровень поддержки. Note off - нота отпущена. Break point - точка перелома. Time - время. Attack Time - время атаки. Decay time - время затухания. Slope time - время наклона. Release time - время отпущения.



Точно также, как и в реальном музыкальном инструменте, тембровая окраска звучания мультизвука изменяется по времени. Генератор огибающей цифрового регулируемого фильтра VDF EG позволит вам сформировать мультизвук еще больше, делая таким образом VDF EG важным строительным блоком для создания звука. В отличие от VDA EG VDF EG имеет параметры уровня отпущения и времени, и все параметры уровня можно установить на отрицательные величины.

Несколько слов о высоте тона.

Кроме генератора огибающей регулируемого цифрового усилителя VDA EG и генератора огибающей регулируемого цифрового фильтра VDF EG N264/N364 также имеет генератор огибающей высоты тона Pitch EG. Хотя высота тона акустического инструмента изменяется при исполнении разных нот, она редко изменяется при звучании одного и того же тона, по времени. Поэтому, вероятно, VDA EG и VDF EG являются наиболее важными строительными блоками звука. Однако генератор огибающей высоты тона можно использовать для создания необычных и специальных типов эффекта звука. Также его можно использовать для создания небольших вариаций звука во время первоначального времени атаки. Смотрите раздел "2А генератор огибающей" на странице 14 инструкции *Справочное руководство*.

Что такое Двойной Режим (Double Mode)?

Точно также, как вы сможете наложить программы (тембры) в комбинации вы сможете наложить мультитзвуки в программе назначением разных мультитзвуков на генератор 1 и генератор 2. В режиме редактирования программ установите параметр режима генератора OSC Mode на экране 1A дисплея на DOUBLE (двойной) и появится следующий набор параметров генератора, регулируемого цифрового фильтра VDF, регулируемого цифрового усилителя VDA.

Двойной режим позволит вам скомбинировать два разных мультитзвука в программе или использовать тот же мультитзвук два раза но изменить высоту тона каждого для производства более богатого звука. Программы, с которыми мы экспериментировали до этого, были программами единичного режима. Однако большинство программ N264/N364 являются фактически программами двойного режима.

При создании программ помните о количестве голосов (одновременно звучащих нотах). N264/N364 может воспроизводить до 64 голосов (64 одновременно звучащие ноты), но полифония N264/N364 уменьшается с 64 до 32 нот в двойном режиме программ, использующим по два генератора на каждую ноту.

Программы с эффектами

Программы N264/N364 можно записать с их собственными настройками эффектов. Однако когда программа используется в комбинации, ее настройки эффектов игнорируются и используются настройки эффектов для этой комбинации. Держите это в памяти при создании программ, которые возможно будут использоваться в комбинациях.

Сохранение программ

Если вы выберете другую программу, не записав сначала первую, вы потеряете результаты редактирования. Если вы хотите записать их, вы должны записать программу в память. Для этого нажмите кнопку записи REC/WRITE. Появится сообщение "Are you sure?" ("Вы уверены?"). Нажмите кнопку ▲YES (вверх/да) для записи программы или ▼NO (вниз/нет) для отмены. Заметьте, что если вы запишете, то вы перезапишете программу, которая находится в данный момент в памяти под данным номером. Для записи программу под другой номер памяти или для изменения ее названия вам необходимо войти в режим редактирования программы. Смотрите раздел "8A Запись программы" на странице 32 инструкции *Справочное руководство*.

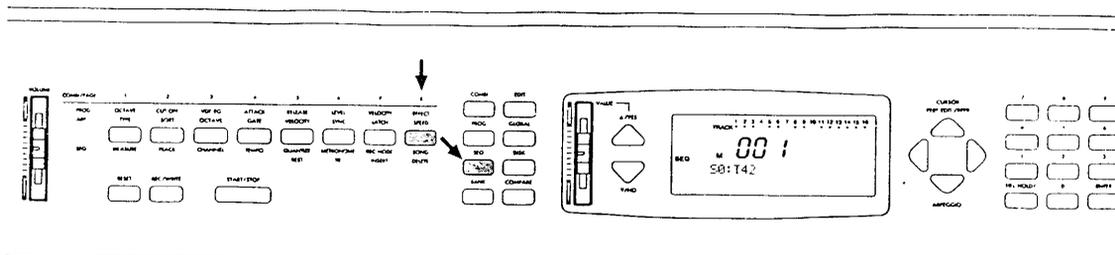
Создание оригинальных звуков

Чтобы создать оригинальные звуки важно не попадать под ранее установленные концепции. Также важно сформировать четкую идею звука, который вы хотите создать. Например, не ограничивайте себя названиями мультитзвуков. Не думайте, например, что вы должны поместить огибающую для баса на мультитзвук только потому, что он называется A.Bass. Попробуйте использовать этот басовый мультитзвук в высокочастотной области, с типичной медленной огибающей струнного типа. Действительно оригинальные звуки получаются в результате такого рода экспериментов.

То же является правдой для процессоров эффектов. Нет необходимости думать, что овердрайв (переусиление, дисторшн) работает только для гитар, или что эффект вращающегося громкоговорителя работает только для органа. Не попадайтесь в ловушку здравого смысла, вместо этого будьте готовы попробовать все что угодно.

Во время вашего экспериментирования попробуйте держать в голове образ того звука, который вы ищете. Даже частичный образ, типа "мягкий пространственный звук" даст вам по крайней мере несколько ключей, например то, что он должен иметь медленную атаку генератора огибающей регулируемого цифрового усилителя VDA EG, и относительно приглушенные гармоники. Начиная со своего образа как начальной точки, вы сможете попробовать настройки параметров генераторов огибающей VDA EG и VDF EG, поискать подходящий мультитзвук, попробовать любое количество других вариаций. Возможно, в результате вы добьетесь того звука, который ищете - вероятно, даже еще лучше.

Для воспроизведения загруженных данных SMF (стандартного файла MIDI) нажмите кнопку SEQ для входа в режим секвенсера. Затем нажмите кнопку функции 8 и используйте регулятор ввода величины VALUE или кнопки ▲YES (вверх/да) и ▼NO (вниз/нет) для выбора песни для воспроизведения. Следующий рисунок показывает расположение кнопки SEQ и кнопки функции 8.



Для пуска воспроизведения нажмите кнопку START/STOP. Нажмите кнопку START/STOP еще раз для остановки воспроизведения. Нажатие этой кнопки еще раз продолжит воспроизведение с той точки, в которой оно было остановлено. Для пуска воспроизведения с начала нажмите кнопку переустановки/сброса RESET перед пуском воспроизведения.

Использование секвенсера N264/N364 для музыкальных набросков

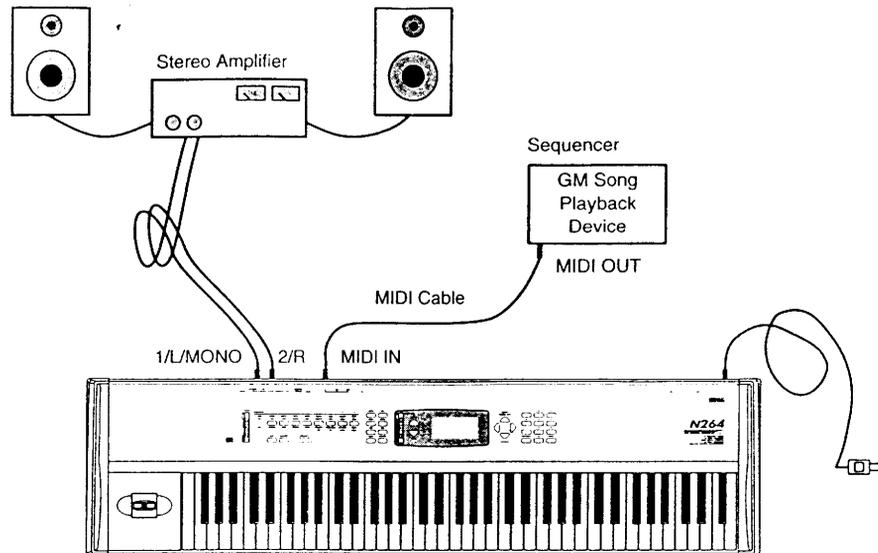
Не многие основанные на программном обеспечении секвенсеры позволяют запись паттернов. N264/N364 не только позволяет запись паттернов но и все данные секвенсера непрерывно сохраняются в памяти, поэтому вам не нужно тратить время с флоппи-дисками. Эти возможности очень полезны при возникновении захвата возникших идей, которые можно легко забыть в то время, какое требуется для загрузки флоппи-диска. Паттерны помогут вам поэкспериментировать с развитием песни путем выстраивания разных паттернов вместе, прослушиванием результата, затем решения о наилучшем расположении. Смотрите раздел "5А запись/ редактирование паттернов в режиме реального времени" на странице 143 инструкции *Справочное руководство*.

ГЛАВА 10: ВОСПРОИЗВЕДЕНИЕ ПЕСЕН СТАНДАРТА GM

N264/N364 может воспроизводить песни, совместимые с системой GM (General MIDI, Генеральное MIDI) несколькими способами. Данные можно воспроизвести на внешнем секвенсоре и GM-совместимые сообщения передать через вход MIDI IN на N264/N364 и воспроизвести. По-другому, GM-совместимые данные можно принять через порт данных MIDI на N264/N364, или загрузить с флоппи-диска, как стандартный файл MIDI, в секвенсор N264/N364, и воспроизвести.

Для приема данных GM и воспроизведения их в режиме реального времени выполните соединения как показано на рисунке.

Stereo Amplifier - стереофонический усилитель. *Sequencer* - секвенсер. *GM song playback Device* - устройство воспроизведения песни GM. *MIDI OUT* - выход MIDI. *MIDI Cable* - шнур MIDI. *L/MONO* - левый/монофонический, *R* - правый. *MIDI IN* - вход MIDI.



Если данные песни GM в начале содержат системное сообщение о включении GM, N264/N364 примет их, автоматически выберет песню 9 и подстроит ее под GM когда он примет сообщение.

Однако, если данные песни GM не содержат системное сообщение о включении GM, вы должны настроить N264/N364 как описано ниже.

Нажмите кнопку SEQ для выбора режима секвенсера. Нажмите кнопку функции 8 для выбора экрана выбора песни жидкокристаллического дисплея, затем используйте регулятор ввода величины VALUE или кнопки ▲YES (вверх/да) или ▼NO (вниз/нет) для выбора песни (незаписанной песни).

После этого нажмите кнопку редактирования EDIT для входа в режиме редактирования секвенсера.

Нажмите кнопку функции 8, затем нажмите кнопку курсора [↑] пять раз для выбора экрана 8F дисплея.

Нажмите кнопку ▲YES (вверх/да) для подстройки песни на GM. Снова нажмите кнопку ▲YES (вверх/да) для подтверждения сообщения "Are you sure?" ("Вы уверены?").

Воспроизведите данные GM на секвенсере.

Если есть трудности с воспроизведением некоторых данных песни GM, проверьте следующие настройки параметров Глобального режима.

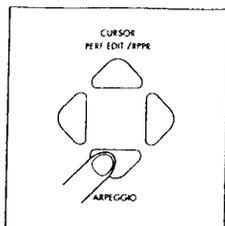
Экран дисплея.	Параметр.	Величина.
1B транспозиция.	Transpose	+00
1C посленажатие клавиатуры и кривая характеристики скорости нажатия	Характеристика скорости. Характеристика посленажатия.	3 3
2A Шкала клавиатуры	Тип шкалы	Равно темпер
3B фильтр приема нот.	Фильтр приема нот	ALL (все)
3C фильтр1 MIDI.	Фильтр изменения программ Фильтр посленажатия	ENA (вкл) NUM (цифр) ENA (вкл)
3D фильтр2 MIDI	Фильтр контроллера MIDI Фильтр системных исключит.	ENA (вкл) DIS (выкл)

О данных песни GM.

Типично каждая дорожка песни GM содержит сообщение об изменении программы MIDI. Когда N264/N364 принимает такие сообщения об изменении программы (звука), он выбирает правильную программу для каждой дорожки. Это обеспечивает то, что дорожка пианино попадает на программу пианино, дорожка баса попадает на программу баса, и так далее. Ударные всегда находятся на дорожке 10.

Глава 11. Режим арпеджио

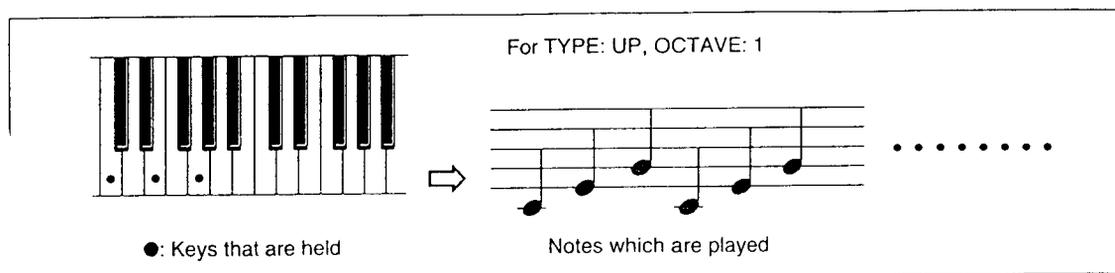
О режиме арпеджио



В режимах воспроизведения программы, воспроизведения комбинации, и секвенсора нажмите кнопку [↓] для перехода в режим арпеджио.

На дисплее будет по очереди играть "<>" вместе с темпом арпеджио. Когда вы будете играть на клавиатуре, и отображена эта страница на дисплее, автоматически начнется воспроизведение арпеджио. звук, который будет слышен в это время, зависит от режима воспроизведения ([PROG], COMBI, SEQ), в котором вы были когда нажали кнопку [↓].

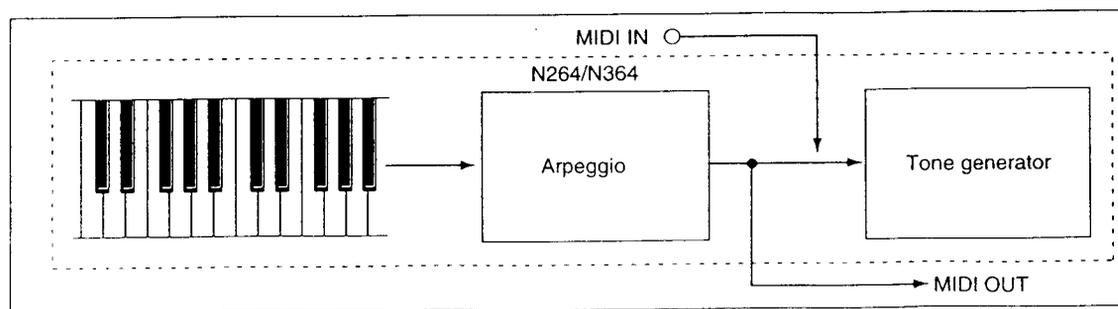
При каждом нажатии клавиши синтезатор будет обычно давать ноту, соответствующую этой клавише. Однако, в режиме арпеджио, когда вы будете держать нажатой две или более клавиши, они будут звучать по очереди.



Удерживаемые нажатыми клавиши. Ноты, которые будут воспроизводиться.

Из всех клавиш, которые вы будете удерживать нажатыми одновременно, первые 10 будут использоваться для исполнения арпеджио, а 11-я и дополнительные ноты будут игнорироваться. Клавиша, нажатая первой в комбинации нажатых клавиш, будет определена как "первая клавиша".

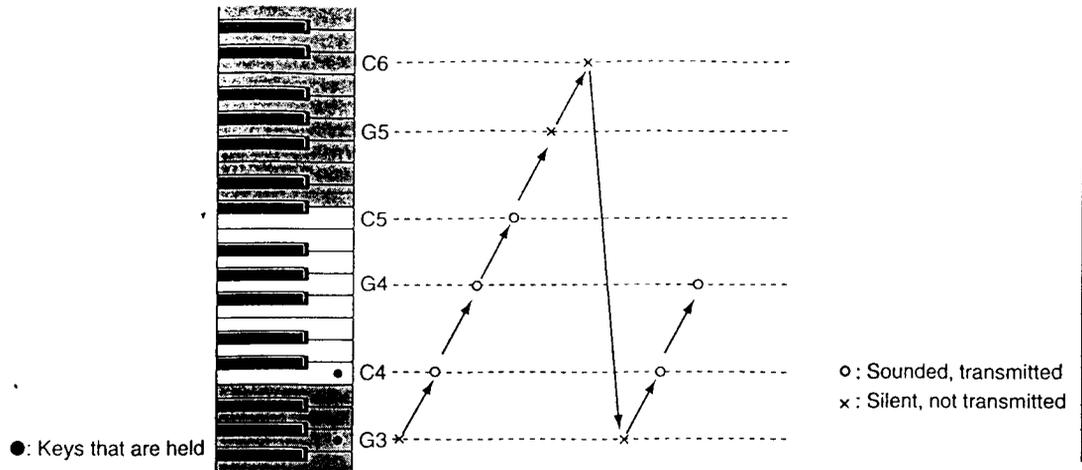
Нотные данные для каждой ноты будут передаваться на выход MIDI OUT. Нотные данные, принятые со входа MIDI IN, не будут воспроизводиться арпеджио, но будут звучать на внутреннем генераторе тона как обычно.



MIDI IN - вход MIDI. Tone Generator - генератор тона. MIDI OUT - выход MIDI.

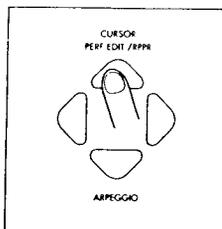
Если вы войдете в режим арпеджио из режима воспроизведения комбинации Combination Play или режима секвенсора Sequencer, клавиши, которые играют вне области окошка скоростей, будут включены в рисунок исполнения арпеджио, но не будут звучать и передаваться через MIDI.

Например, если окошко скоростей установлено на C4-C5, TYPE=UP (тип=вверх), OCTAVE=3, удержание нажатых клавиш G3 и C4 будет давать повторяющееся арпеджио, состоящее из "молчание → C4 → G4 → C5 → молчание → молчание".



: Нажатые ноты. O - звучат, передаются. X - не звучат, не передаются.

Нажатие кнопки [↑] даст выход из режима арпеджио в предыдущий режим.



Редактирование в режиме арпеджио

Для настройки режима арпеджио используйте функциональные кнопки [1]-[8] для выбора параметра, используйте кнопки ▲ / YES (да) и ▼ / NO (нет) для ввода нужной величины. Величины запоминаются без операции записи Write, и резервно сохраняются в памяти при выключении питания. Настройки арпеджио, сделанные вами, будут действовать в следующий раз при включении питания.

Функциональные клавиши [1] - [8] дают доступ к следующим функциям:

- [1]: Типа TYPE.
- [2]: Сорта SORT.
- [3]: Октавы OCTAVE.
- [4]: Длительности GATE.
- [5]: Скорости VELOCITY.
- [6]: Синхронизации SYNC.
- [7]: Замка LATCH.
- [8]: Скорости SPEED.

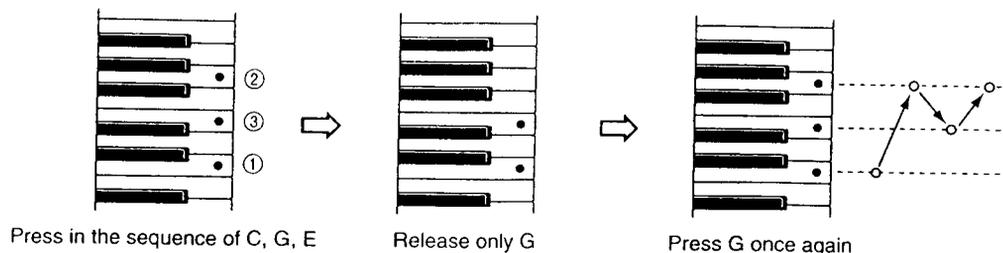
Для информации по параметрам и функциям режима арпеджио см. Главу 8 *Справочного руководства*. Только для специального случая, когда вы переходите из режима воспроизведения программ в режим арпеджио, вы можете редактировать звук во время исполнения арпеджио. Два раза нажмите (быстро нажмите два раза) функциональную кнопку [1]-[8], и параметр, назначенный на нее, будет выбран для редактирования.

Одно нажатие выберет параметр арпеджио.

Техника исполнения арпеджио

- Так как арпеджио начнет играть с высотой тона первой клавиши, простое исполнение аккорда без смысла может привести к запуску арпеджио не с той высоты тона. Клавиша, с которой вы хотите начать арпеджио, должна быть специально исполнена раньше.
- Рисунок арпеджио назначается Типом, Сортom, Октавой, и режим исполнения назначается параметрами Sync (синхронизация), Latch (замок), Speed (скорость). Индивидуальные ноты будут звучать как назначено параметрами длительности Gate и скорости Velocity.

- В режиме воспроизведения программ вы можете использовать редактирование при исполнении Performance Edit для изменения звука, когда воспроизводится арпеджио. Например, вы можете изменить частоту среза во время воспроизведения арпеджио, для изменения высоты тона. Смотрите выше "Редактирование режима арпеджио".
- Если включен режим замка Latch, арпеджио будет продолжать воспроизведение даже после отпущения нот. В этом случае, если вы выключите сортировку Sort, ноты будут воспроизводиться в том порядке, в котором вы их нажали. Если вы еще раз нажмете кнопку, которая уже была нажата, она будет использована в арпеджио второй раз, что дает возможность использовать ту же ноту несколько раз. Например, если вы нажмете C → G → E, и затем снова воспроизведете только G (продолжая держать остальные клавиши), арпеджио будет воспроизводиться как C → G → E → G. Однако, только максимум 10 клавиш можно одновременно использовать для арпеджио.



Нажмите по порядку C, G и E. Отпустите только G. Нажмите G еще раз.

Запись игры арпеджио

- Исполнение арпеджио можно записать в секвенсор.
 - 1) Как и для нормальной записи выполните необходимые настройки в режиме секвенсора.
 - 2) Нажмите кнопку [↓] для входа в режиме арпеджио.
 - 3) Как при нормальной записи нажмите кнопку REC и START/STOP для пуска записи.
 - 4) Нажмите кнопку START/STOP еще раз для остановки записи.

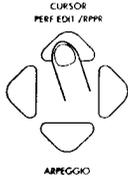
Так как песня и арпеджио будут воспроизводиться со своими собственными темпами, в принципе невозможно их синхронизировать. Однако, при настройке темпа песни и темпа арпеджио на одну величину во время записи и при настройке функции квантизации Quantize (функциональная клавиша 5) на [♪] или [♩], вы можете записать арпеджио с ритмом, совпадающим с темпом песни. Однако, помните, что если арпеджио распространяется на слишком большое количество тактов, расположение по времени может быть неточным.

- Воспроизведение арпеджио не синхронизируется с песней секвенсора и сообщениями синхроимпульсов MIDI.
- Если вы хотите записать арпеджио в паттерн.
 - 1) Используйте приведенный выше способ для записи арпеджио в песню.
 - 2) Используйте функцию Get From Track (взятие с дорожки) (режим редактирования секвенсора [6B]) для помещения музыкальных данных в паттерн (смотрите страницу 148 *Справочного руководства*).
- Если вы хотите использовать арпеджио в воспроизведении паттерна,
 - 1) Используйте приведенный выше способ для помещения арпеджио в паттерн.
 - 2) В режиме RPPR 10-2 PAT назначьте паттерн на клавиатуру. (Смотрите страницу 161 *Справочного руководства*).

В любом случае помните, что если дорожка воспроизведения не совпадает с дорожкой записи, или дорожкой, назначенной на клавиатуру (выбор программы и др), результат воспроизведения не будет одинаковым.

Глава 12: Режим записи/ воспроизведения паттернов реального времени

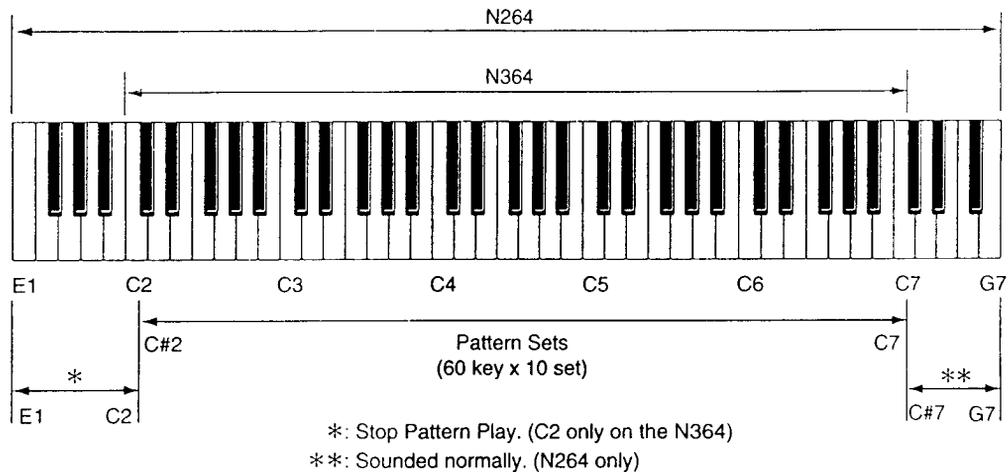
О режиме записи/ воспроизведения паттернов реального времени



Вы можете назначить паттерны секвенсора на индивидуальные ноты клавиатуры и воспроизвести эти паттерны в режиме реального времени нажатием ноты (это называется воспроизведением паттерна). Результат также можно записать.

В режиме секвенсора нажмите кнопку [↑] для входа в режиме записи/ воспроизведения паттернов реального времени. Дисплей покажет [<>]. Так как песни общие для этого режима и режима песни Song, вы можете использовать оба режима для создания одной песни.

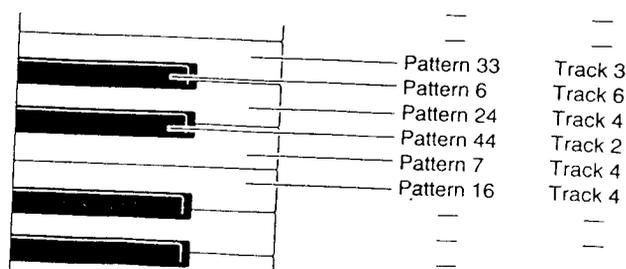
Для использования режима записи/ воспроизведения паттернов реального времени вы будете назначать паттерн на каждую клавишу C#2-C7, и выполнять настройки дорожки. Для остановки воспроизведения паттерна нажмите кнопку C2 (или E1-C2) на N264). На N264 клавиши C#7 -G7 не используются для воспроизведения паттерна, и дают обычную высоту тона клавиатуры.



*Pattern Sets - наборы паттернов (60 клавиш разъем 10 наборов). *: Остановка воспроизведения паттерна (только C2 на N364). ** Звучит как обычно (только для N264).*

Десять наборов настроек воспроизведения паттерна можно записать во внутреннюю память, и каждый будет содержать настройки для 60 клавиш C#2-C7. Это называется настройками паттерна.

Когда вы играете на клавиатуре, паттерн будет воспроизводиться по дорожке, назначенной для этой клавиши (см. 10-3, TRK (дорожка) на странице 161 *Справочного руководства*). Следующий рисунок поможет понять это.

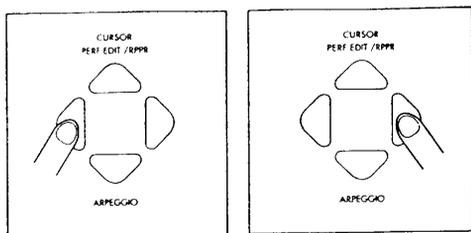
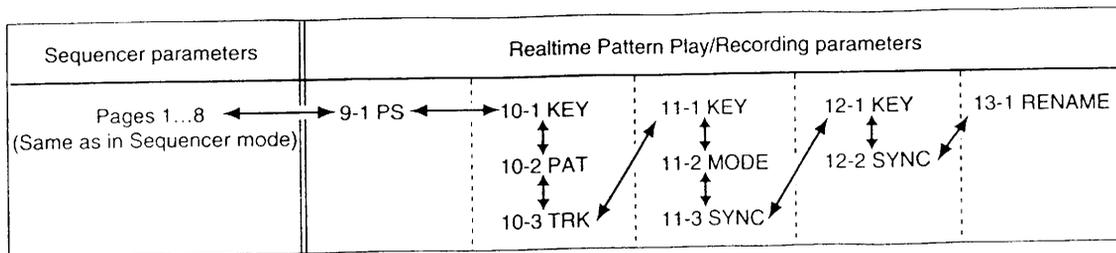


Параметры записи/ воспроизведения паттернов реального времени устанавливаются на страницах 9-13, как показано в следующей таблице. Те же параметры в режиме секвенсора находятся левее этих, и их можно выбрать с помощью кнопок [→] и [←].

Sequencer Parameters - параметры секвенсора. Realtime Pattern Play/Recording Parameters - параметры записи/ воспроизведения паттернов реального времени.

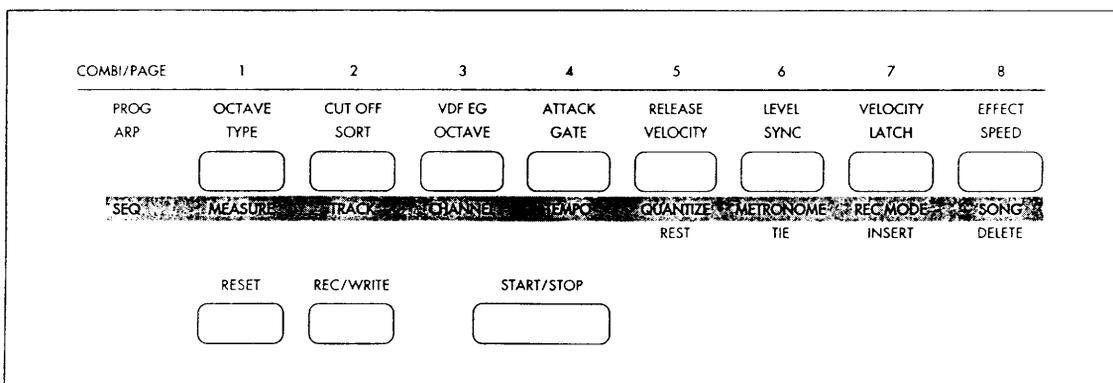
Pages 1..8 - страницы 1-8. (Также, как в режиме секвенсора).

KEY - клавиша. MODE - режим. SYNC - синхронизация. RENAME - переименование.

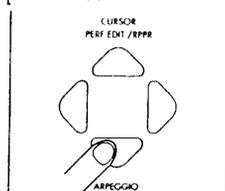


Когда вы войдете в этот режим, будет выбран PS (набор паттернов), и вы сможете сразу выбрать набор паттернов. Затем используйте кнопку [←] для доступа к главным параметрам секвенсора, или используйте кнопку [→] для доступа к параметрам записи/ воспроизведения паттернов реального времени.

К главным параметрам секвенсора (страницы 1-8) можно получить доступ через функциональные кнопки.



- Если вы хотите инициализировать настройку набора паттерна, загрузите файл инициализации "INITIAL.PST" с флоппи-диска.



Нажмите кнопку [↓] для выхода из режима записи/ воспроизведения паттернов реального времени.

Для подробностей по параметрам и функциям режима записи/ воспроизведения паттернов реального времени смотрите главу 9 Справочного руководства.

Техника исполнения записи/ воспроизведения паттернов реального времени

Предварительно подготовьте песню и паттерны в режиме секвенсора и режиме редактирования секвенсора. В режиме секвенсора вы можете нажать кнопку [↑] для входа в режим записи/ воспроизведения паттернов реального времени. Нажмите кнопку, соответствующую паттерну, который вы хотите воспроизвести, и заданный паттерн будет воспроизводиться.

Для клавиши с настройкой режима Mode на Endless (бесконечный), паттерн будет продолжать воспроизводиться даже после отпущения клавиши. Для остановки воспроизведения паттерна нажмите эту клавишу еще раз или нажмите клавишу C2 (на N264 является самой нижней клавишей).

- Переключение на другой набор паттернов.

Когда вы войдете в режиме записи/ воспроизведения паттернов реального времени, будет выбран 9-1PS (параметр, который выбирает набор паттернов), и вы можете сразу выбрать набор паттернов.

Если вы уже находитесь в режиме записи/ воспроизведения паттернов реального времени и выбран другой параметр, используйте кнопки [→] и [←] для выбора PS.

- Изменение настроек (паттерн, дорожка, режим и др) заданной клавиши.
 - 1) Выберите 10-1 KEY (параметр, который выбирает клавишу для редактирования). Если вы только что вошли в режим записи/ воспроизведения паттернов реального времени, нажатие кнопки [→] один раз сразу выберет этот параметр.
 - 2) Выберите клавишу C#2-C7, которую вы хотите редактировать. Если вы нажмете клавишу, она автоматически выбирается.
 - 3) Используйте кнопку [→] для выбора желаемого параметра. Следующие пять параметров можно установить для каждой клавиши:
 - PAT (выбор паттерна).
 - TRK (выбор дорожки).
 - MODE (настройка режима).
 - SHFT (настройка величины смещения).
 - SYNC (настройка синхронизации).

Процедура записи

Вы можете записать режим записи/ воспроизведения паттернов реального времени на секвенсор. Данные воспроизведения паттерна будут записываться на выбранную дорожку в виде нот.

- Процедура записи.
 - 1) Как для нормальной записи, выполните необходимые настройки в режиме секвенсора.
 - 2) Нажмите кнопку [↑] для входа в режиме записи/ воспроизведения паттернов реального времени.
 - 3) Как и для нормальной записи, используйте кнопку REC/WRITE и кнопку START/STOP для начала записи.
 - 4) Для остановки записи нажмите кнопку START/STOP еще раз.

Если вы хотите записать в режиме записи/ воспроизведения паттернов реального времени вместе с ранее записанными музыкальными данными, используйте функциональную кнопку [5] квантизация для установки разрешения квантизации.

- Если вы хотите записать данные записи/ воспроизведения паттернов реального времени на одну дорожку (Запись на одну дорожку), используйте функциональную кнопку [2] дорожки для выбора дорожки записи также, как и при записи песни.

Из паттернов, назначенных на клавиши, режим записи/ воспроизведения паттернов реального времени будет записан для тех паттернов, номер дорожки которых совпадает с номером записываемой дорожки.

Установите дорожку записи на совпадение с дорожкой клавиш, содержащих паттерны, которые вы хотите записать.

- Если вы хотите инициализировать настройку набора паттерна, загрузите файл инициализации "INITIAL.PST" с флоппи-диска.

Примечание: Для записи единичной дорожки будет записываться только одна дорожка, выбранная функцией дорожки Ttask (функциональная кнопка 2), даже если в действительности или более дорожек использовались при воспроизведении паттерна в режиме реального времени. Если вы хотите записать на две или более дорожек одновременно, включите функцию Multi REC (функциональная кнопка 7) на ON, и установите режим дорожки Ttask Mode (используйте функциональную клавишу 3) для выбора, и смотрите страницу 108 Справочного руководства на REC (запись) для дорожек, которые вы хотите записать.

Примечание: Даже если параметры одинаковые в режиме секвенсора (стр 1-8), дисплей [<>] показывает, что вы находитесь в режиме записи/ воспроизведения паттернов реального времени. В этом случае помните, что будут записываться данные, отличные от данных нормального режима секвенсора.

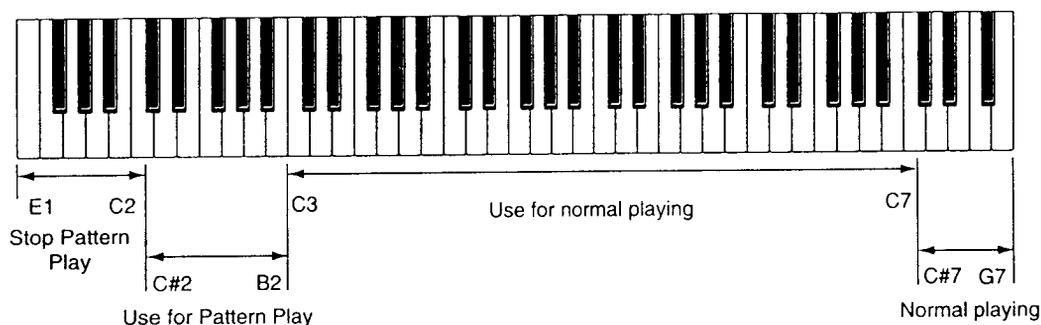
Техника исполнения в режиме записи/ воспроизведения паттернов реального времени

- Клавиши, параметр Sync которых установлен на BEAT (доля такта) или MEAS (такт), будут синхронизироваться по первой клавише, поэтому обращайте внимание на настройку синхронизации Sync клавиши, которую вы используете как первую, и то, как вы исполняете ее.
- Если вы хотите синхронизировать воспроизведение паттерна (когда Sync установлен на BEAT (доля такта) или MEAS (такт) или SEQ (секвенция), нажатие клавиши немного раньше доли такта или такта приведет к точной регулировке расположения ноты. Также, даже если момент времени, в который вы нажали клавишу, немного позднее момента доли такта или такта, он будет рассматриваться, как если бы вы нажали эту клавишу в этот момент доли такта или такта, пока данная задержка по времени не превысит величину (♩) и начало паттерна будет сжато на величину этой задержки.
- Клавиши, настройка PAT которых установлена на OFF (выкл), могут воспроизводиться нормально, но вместо "разброса" этих клавиш по всей клавиатуре часто лучше использовать определенную область для нормального воспроизведения. Область, которая не будет использоваться для нормального воспроизведения, может быть назначена отдельно для воспроизведения паттерна, а остальная часть клавиш может быть использована для нормального воспроизведения (PAT:OFF).

Пример настроек N264.

Stop Pattern Play - остановка воспроизведения паттерна. Use for Pattern Play - использование для воспроизведения паттерна. Use for normal play - используется для нормального воспроизведения. C#7 - G7 - нормальное воспроизведение.

Example of settings for the N264



Если вы хотите включить данные управления в паттерн, необходимо убедиться, что этот паттерн будет возвращать все параметры на их нормальные величины. В противном случае модуляция и др. будут продолжать действовать после окончания паттерна. Также, даже если нормальные величины восстанавливаются до конца паттерна, помните, что такие же проблемы могут случиться, если вы прервете воспроизведение посередине паттерна (при воспроизведении паттерна когда режим Mode = MANUAL (ручной), или при использовании клавиши C2). Однако, следующие данные управления будут автоматически восстановлены на величины "сброса" когда паттерн заканчивается, или когда воспроизведение паттерна прерывается.

Контроллер	Величина "сброса"	
Pitch MG (генератор модуляции высоты тона) (CC#01)	: 00 (00)	CC: Управляющее изменение MIDI.
Cutoff MG (генератор модуляции частоты среза) (CC#02)	: 00 (00)	
Expression (выразительность) (CC#11)	: 127 (Макс)	
Damper (педаль демпфера) (CC#64)	: 00 (Выкл)	
Release Time (время отпускания) (CC#71)	: 64 (Первоначальный)	
Attack Time (время атаки) (CC#72)	: 64 (Первоначальный)	
Brightness (яркость) (CC#73)	: 64 (Первоначальный)	
Aftertouch (посленажатие)	: 00 (00)	
Bender (изгиб высоты тона)	: 8192 (центр)	

Однако, громкость Volume (CC#07), панорамирование Panpot (CC#10) и изменение программы (выбор звука) Program Change не будут при этом сбрасываться.

- Если вы создали набор паттерна для использования с определенной песней, используйте кнопки [→] и [←] для выбора Song Select (выбор песни) и выберите подходящую песню.
- Воспроизведение паттерна будет синхронизировано с воспроизведением песни для клавиш, параметр синхронизации Sync которых установлен на SEQ. Однако, когда воспроизведение песни остановлено, воспроизведение паттерна начнется при нажатии клавиши, так как нет временных расположений такта, по которым паттерн может синхронизироваться (действует также, как в режиме SYNC = OFF (выкл)). Если вы хотите синхронизировать клавишу, установленную на Sync:SEQ, с песней, сначала нужно запустить песню.
- Когда воспроизведение паттерна записано, клавиши, которые нажимались во время предварительного отсчета, начнут действовать при пуске записи.
- После того, как воспроизведение паттерна записано, синхронизация может немного отклоняться в песне, поэтому рекомендуется сделать соответствующую настройку квантизации (функциональная клавиша 5).
- При создании вашей собственной песни с помощью воспроизведения паттерна, обращайтесь внимание на тип программы, который вы назначаете на каждую дорожку. Например, если вы всегда используете голос баса для дорожки 1 и ударных для дорожки 10, паттерн будет воспроизводить соответствующие звуки даже если он воспроизводится как часть другого набора паттерна. Смотрите настройки демонстрационной песни для информации.

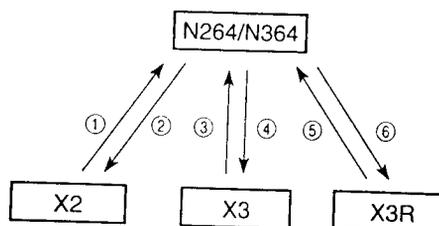
ГЛАВА 13: СОВМЕСТИМОСТЬ ДАННЫХ

N264, N364

N264 и N364 совместимы между собой при обмене данными через флоппи-диск или дампы данных MIDI, и данные можно передавать этими двумя способами и использовать как они есть.

X2, X3, X3R

N264 и N364 совместимы X2, X3, X3R с при обмене данными через флоппи-диск или дампы данных MIDI, и данные можно передавать этими двумя способами и использовать как они есть. После загрузки данных работа в некоторых случаях может отличаться, но это из-за разницы в моделях и в количестве мультитруков, размещении эффектов, присутствии или отсутствии педали демпфера, а также из-за разницы в транспозиции, кривых скоростей и кривых посленажатия. Однако это не означает, что данные изменяются при загрузке, и они просто воспроизводятся немного по-другому, из-за отличия в модели инструмента. Если данные снова перезагрузить в первоначальный инструмент, они дадут точно такие же результаты.



- 1) Совместимы.
- 2) Мультитрук номер 341 и выше показывается как "Invalid No" (недействительный номер) и не звучит.
- 3) Совместимы.
- 4) Мультитрук номер 341 и выше показывается как "Invalid No" (недействительный номер) и не звучит. Схемы размещения эффектов - Последовательная суб и Параллельная суб преобразуются в схему Параллельная 3.
- 5) Транспозиция, кривая скорости и кривая посленажатия будут работать в соответствии с настройками N264/N364.
- 6) Игнорируется Глобальный параметр полярности демпфера. Транспозиция, кривая скорости и кривая посленажатия соответствуют таким же кривым на N264/N364. Мультитрук номер 340 и выше показывается как "Invalid No" (недействительный номер) и не звучит.

N264/N364 может передавать и принимать данные настройки паттерна как дампы данных MIDI. При передаче всех данных в Глобальном режиме P5 сначала передайте все данные All Data в том же формате, что и X2/X3/X3R, и затем, когда эта передача будет завершена, передайте данные набора паттерна Pattern Set. Если передаваемые данные будут разделены таким образом, все данные All Data с N264/N364 могут быть приняты на X2/X3/X3R.

Когда все данные ALL DATA загружаются с флоппи-диска X2/X3/X3R, дисплей покажет "No File" (нет файла), в конце операции загрузки. Это происходит потому, что наборы паттерна (данные, уникальные для N264/N364) не были найдены. Данные программы/комбинации и секвенсора, а также другие данные будут загружаться успешно.

i1, i2, i3, i4S

Когда на аппарате Korg i1, i2, i3, i4S созданы программы пользователя (64 программы в банке D + звуковые данные для ударных DRUM, программ PROG 7 и 8, и они загружаются в N264/N364 в режиме диска "Load All (загрузка всех)" или "Load P/C/G", 66 программ аппарата i1, i2, i3, i4S будут загружены в банк A вашего N264/N364, в номера 00-65. Одновременно, данные глобального режима аппарата i2, i3 не будут загружены (будут загружены только наборы ударных инструментов 1 и 2).

i1, i2, i3, i4S N264/N364

Банк D11-88 ↔ Банк A00-63

DRUM PROG 7 (программа ударных 7) ↔ Банк A64

DRUM PROG 8 (программа ударных 8) ↔ Банк A65

(Данные i5S и i5M не совместимы с N264/N364.)

ГЛАВА 12: СПИСКИ ЗВУКОВ N264/N364

(Все списки смотрите в тексте инструкции).

000 A.Piano 1	060 Over Drive	120 Pole	180 White Pad	240 Tite HH NT	300 Mute Conga
001 A.Piano1LP	061 OverDrv LP	121 Pole LP	181 Ether Bell	241 Bell Ride	301 Tabla 1
002 A.Piano 2	062 OverDrv F4	122 Tubular	182 E.Bell LP	242 Ping Ride	302 Tabla 2
003 E.Piano 1	063 MuteDstGtr	123 Split Drum	183 Mega Pad	243 Timpani	303 Maracas
004 E.Piano1LP	064 MtDstGtr V	124 Split Bell	184 Spectrum 1	244 Timpani LP	304 SynMaracas
005 E.Piano 2	065 PowerChord	125 Flute	185 Spectrum 2	245 Cabasa	305 SynMarcsNT
006 E.Piano2LP	066 PowerChd V	126 Pan Flute	186 Stadium	246 Cabasa NT	306 MuteTriang
007 Soft EP	067 OverDvChrd	127 PanFluteLP	187 Stadium NT	247 Agogo	307 OpenTriang
008 Soft EP LP	068 Gtr Slide	128 Shakuhachi	188 BrushNoise	248 Cow Bell	308 Guiro
009 Hard EP	069 GtrSlide V	129 ShakhachLP	189 BruNoiseNT	249 Low Bongo	309 Guiro LP
010 Hard EP LP	070 Sitar 1	130 Bottle	190 Steel Drum	250 Claves	310 Scratch Hi
011 PianoPad 1	071 Sitar 2	131 Recorder	191 SteelDrmLP	251 Timbale	311 ScratchHiNT
012 PianoPad 2	072 Sitar 2 LP	132 Ocarina	192 BrushSwirl	252 WoodBlock1	312 Scratch Lo
013 Clav	073 Santur	133 Oboe	193 Belltree	253 WoodBlock2	313 ScractLoNT
014 Clav LP	074 Bouzouki	134 EnglishHrn	194 BelltreeNT	254 WoodBlock3	314 ScratchDbf
015 Harpsicord	075 BouzoukiLP	135 Eng.Hornt.P	195 BeltreV NT-	255 Taiko Hit	315 ScractDbfNT
016 HarpsicdLP	076 Banjo	136 BasoonOboe	196 Tri Roll	256 Syn Claves	316 M!ni 1a
017 PercOrgan1	077 Shamisen	137 BsonOboeLF	197 TriRoll NT	257 Melo Tom	317 Digi'ta 1 1
018 PercOrg1LP	078 Koto	138 Clarinet	198 Telephon	258 ProccesTom	318 VS 102
019 PercOrgan2	079 Uood	139 ClarinetLP	199 TelephonNT	259, Syn Tom 1	319 VS 48
020 PercOrg2LP	080 Harp	140 Bari Sax	200 Clicker	260 Syn Tom 2	320 VS 52
021 Organ 1	081 MandlinTrm	141 Bari.SaxLP	201 Clicker NT	261 VocalSnare	321 VS 58
022 Organ 1 LP	082 A.Bass 1	142 Tenor Sax	202 Crickets 1	262 Zap 1	322 VS 71
023 Organ 2	083 A.Bass1 LP	143 T.Sax LP	203 Crickets1NT	263 Zap 2	323 VS 72
024 Organ 2 LP	084 A.Bass 2	144 Alto Sax	204 Crickets 2	264 Fret Zap 1	324 VS 88
025 Organ 3	085 A.Bass2 LP	145 A.Sax LP	205 Crickets2NT	265 Fret Zap 2	325 VS 89
026 Organ 4	086 E.Bass 1	146 SopranoSax	206 Magic Bell	266 Vibla Slap	326 13-35
027 Organ 5	087 E.Bass1 LP	147 S.Sax LP	207 Sporing	267 Indust	327 DWGSOrgan1
028 RotaryOrg1	088 E.Bass 2	148 Tuba	208 Rattle	268 Thing	328 DWGSOrgan2
029 RotaryOrg2	089 E.Bass2 LP	149 Tuba LP	209 Kava 1	269 Thing NT	329 DWGS E.P.
030 PipeOrgan1	090 Pick Bass1	150 Horn	210 Kava 2	270 FingerSnap	330 Saw
031 PipeOrg1LP	091 PicBassiLP	151 FlugelHorn	211 Fever 1	271 FingSnapNT	331 Square
032 PipeOrgan2	092 Pick Bass2	1 52 Trombone 1	212 Fever 2	272 Tambourine	332 Ramp
033 PipeOrg2LP	093 Fretless	153 Trombone 2	213 Zappers 1	273 Hand Clap	333 Pulse 25%
034 PipeOrgan3	094 FretlessLP	154 Trumpet	214 Zappers 2	274 HandClapNT	334 Pulse 8/0
035 PipeOrg3LP	095 Slap Bass1	155 Trumpet LP	215 Bugs	275 Gun Shot	335 Pulse 4%
036 Musette	096 Slap Bass2	156 Mute TP	216 Surfy	276 Castanet	336 Syn Sine
037 Musette V	097 SlpBass2LP	157 Mute TP LP	217 SleighBell	277 CastanetNT	337 Sine
038 Bandneon	098 Slap Bass3	158 Brass 1	218 Elec Beat	278 Snap	338 DJ Kit 1
039 BandneonLP	099 SynthBass1	159 Brass 1 LP	219 Idling	279 Snap NT	339 DJ Kit 2
040 Accordion	100 SynBass1LP	160 Brass 2	220 EthnicBeat	280 Gt Scratch	340 M1 Piano
041 AcordionLP	101 SynthBass2	161 Brass 2 LP	221 Taps	281 Side Stick	341 Organ 6
042 Harmonica	102 SynBass2LP	162 StringEna.	222 Tap 1	282 SideStikNT	342 Organ 6 LP
043 G.Guitar	103 House Bass	163 StrEns. V1	223 Tap 2	283 TimbleSide	343 Super BX-3
044 G.GuitarLP	104 FM Bass	164 StrEns. V2	224 Tap 3	284 TimblSidNT	344 SuperBX3LP
045 F.Guitar	105 FM Bass LP	165 StrEns. V3	225 Tap 4	285 Syn Rim	345 Stick
046 F.GuitarLP	106 Kalimba	166 AnaStrings	226 Tap 5	286 Syn Rim NT	346 Tambura
047 F.Guitar V	107 Music Box	167 PWM	227 Orch Hit	287 Open HH	347 Tambura LP
048 A.Gtr Harm	108 MusicBoxLP	168 Violin	228 SnareRI/Ht	288 OpenSyn HH	348 SynthBass3
049 E.Guitar 1	109 Log Drum	169 Cello	229 Syn Snare	289 CloseSynHH	349 RezBass 1
050 E.Guitr1 V	110 Marimba	170 Cello LP	230 Rev Snare	290 Sagat	350 RezBass 2
051 E.Guitar 2	111 Xylophone	171 Pizzicato	231 PowerSnare	291 Sagat NT	351 MiniBass
052 E.Guitar 3	112 Vibe	172 Voice	232 Orch Perc	292 Sagatty	352 SynMallet
053 MuteGuitar	113 Celesta	173 Choir	233 Crash Cym	293 Sagatty NT	353 Glocken 2
054 Funky Gtr	114 Glocken	174 Soft Choir	234 CrashCymLP	294 JingleBell	354 FingCymbal
055 FunkyGtr V	115 BrightBell	175 Air Vox	235 CrashLP NT	295 Taiko	355 FingCymbNT
056 E.Gtr Harm	116 B.Bell LP	176 Doo Voice	236 China Cym	296 Slap Bongo	356 Gong
057 DistGuitar	117 Metal Bell	177 DooVoiceLP	237 Splash Cym	297 Open Conga	357 Gong LP
058 Dist GtrLP	118 M.Bell LP	178 Syn Vox	238 Orch Crash	298 Slap Conga	358 HardFlute1
059 DistGuitrV	119 Gamelan	179 Syn Vox LP	239 Tite HH	299 Palm Conga	359 HardFlute2

360 Tin Flute	372 Windbell	384 Flute F	396 Boogeta	408 Baya	420 Growl!
361 TinFluteLP	373 WindbellLP	385 FluteFX LP 397	409 Drop	421 Growl! NT	
		MouthHarpl			
362 BrightHorn	374 WindbellNT	386 Flutter	398 MouthHrp1A	410 CorkPop	422 Monkey 1
363 Glass Vox	375 Wateiphone	387 Flutter LP	399 MouthHarp2	423 Monkey 2	
		411 Pull 1			
364 Synth Pad	376 WaveSweep	388 Cast Roll	400 Mou'thHrp2A	412 Pull 1 NT	424 MouthHarps
365 Synth PadA	377 WaveSweepA	389 CastRollNT	401 ChromRes	413 Pull 2	425 Loopey'
366 Ghostly	378 WaveSweepB	390 Harp Up	402 WahFuzz	414 Pull 2 NT	426 ClockWorks(R)
367 WhiteNoise	379 Lore	391 Harp Up LP	403 OilDrum	415 SolidHit	427 MusicaLoopOP
368 WhiteNoiNT	380 Lore NT	392 Jung Gliss	404 Fist	416 HandDrill	428 Manimals (R)
369 Jetstar	381 Tron Up	393 JungGlisLP	405 Stick Hit	417 HandDriINT	429 Down Lo (R),
370 Jetstar LP	382 Tron Lip LP	394 MalletLoop	406 Metal Hit	418 Scratch a	
371 JetstrLPNT	383 Tron Up NT	395 MalletLpNT	407 GlassBreak	419 Samurai!	
				(R):with Pan	

ЗВУКИ УДАРНЫХ

000 Fat Kick	036 Side Stick	072 Slap Conga	108 FingerSnap	144 Stadium	180 Sword
001 Rock Kick	037 Syn Rim	073 Palm Conga	109 Timbales	145 BrushNoise	181 BISS
002 Ambi.Kick	038 VocalSnr 1	074 Mute Conga	110 Kalimba 1	146 Gt Slide	182 BOOFN
003 Crisp Kick	039 VocalSnr 2	075 Baya 1	111 Kalimba 2	147 Bell Tree	183 BOOGETA
004 Punch Kick	040 Crash Cym	076 Baya 2	112 Marimba 1	148 Tri Roll	184 CHLACK
005 Real Kick	041 Crash LP	077 Tabla 1	113. Marimba 2	149 JingleBell	185 COOSH
006 Dance Kick	042 China Cym	078 Tabla 2	114 Marimba 3	150 Whistle S	186 COUGH
007 Gated Kick	043 China LP	079 Tabla 3	115 Marimba 4	151 Whistle L	187 ISSH
008 ProcesKick	044 Splash Cym	080 Maracas	116 Xylofon 1	152 Timpani	188 POOM
009 Metal Kick	045 Splash LP	081 Cabasa	117 Xylofon 2	153-Taiko Hi	189 UAI111!
010 Syn Kick 1	046 Orch Crash	082 SynMaracas	118 Xylofon 3	154 Taiko Lo	190 Samurai!
011 Syn Kick 2	047 OrchCym LP	083 MuteTriang	119 Log Drum 1	155 Music Box1	191 Growl!
012 Syn Kick 3	048 Tite HH	084 OpenTriang	120 Log Drum 2	156 Music Box2	192 Monkey 1
013 Orch B.Drm	049 Open HH	085 Tambourine	121 Log Drum 3	157 Clicker 1	193 Monkey 2
014 Snare 1	050 Pedal HH	086 Cowbell	122 Log Drum 4	158 Clicker 2	194 Glocken 2
015 Snare 2	051 CloseSynHH	087 SynCowbell	123 Log Drum 5	159 Clicker 3	195 Glocken 3
016 Snare 3	052 Open SynHH	088 R-Timbal	124 Snap	160 Crickets	196 FingCymbal
017 Snare 4	053 Sagat	089 Hi Timbal	125 BrightBell	161 Orch Hit	197 Gong Hi
018 PicloSnare	054 Ride Edgs	090 Lo Timbal	126 Metal Bell	162 Metronome1	198 Gong Lo
019 Soft Snare	055 Ride Cup	091 WoodBlock1	127 Gamelan 1	163 Metronome2	199 WhiteNoise
020 LightSnare	056 Ride Cym 1	092 WoodBlock2	128 Gamelan 2	164 OilDrum	200 Jetstar
021 TightSnare	057 Ride Cym 2	093 WoodBlock3	129 Celeste	165 Fist	201 Windbell
022 Ambi.Snare	058 Tom Hi	094 Hand Claps	130 Glocken	166 Close HH	202 Waterphone
023 Rev Snare	059 Tom Lo	095 Syn Claps	131 Vibe 1	167 Stick Hit	203 Lore
024 RollSnars1	060 ProcessTom	096 Zap 1	132 Vibe 2	168 MetalHitHi	204 Tron Up
025 RollSnare2	061 SynTom1 Hi	097 Zap 2	133 Vibe 3	169 MetalHitLo	205 Flute FX
026 Rock Snare	062 SynTom1 Lo	098 Scratch Hi	134 Vibe 4	170 GlassBreak	206 Flutter
027 GatedSnare	063 Syn Tom 2	099 Scratch Lo	135 Pole	171 Drop	207 Cast Roll
028 PowerSnare	064 Brush Tom	100 ScratchDbf	136 TubulBell1	172 CorkPop	208 Harp Up
029 Syn Snarel	065 Agogo	101 Thing	137 TubulBell2	173 Pull 1	209 Jung Gliss
030 Syn Snare2	066 Lo Bongo	102 Muts Cuica	138 TubulBell3	174 Pull 2	210 MalletLoop
031 Gun Shot	067 Hi Bongo	103 Open Cui'ca	139 Gt Scratch	175 SolidHit	211 MouthHarp1
032 Brush Slap	068 Slap Bongo	104 Vibraslap	140 Ohic 1	176 HandDrill	212 MouthHrp1A
033 BrushSwish	069 Claves	105 Guiro S	141 Chic 2	177 Scratch a	213 MouihHarp2
034 BrushSwirl	070 Syn Claves	106 Guiro L	142 Spectrum 1	178 Scratch b	214 MouthHrp2
035 Brush Tap	071 Open Conga	107 Castanet	143 Spevtrum 2	179 Scratch c	

Программы

(смотрите списки в таблице)

Программы. Надписи в таблице: *JS* - джойстик. *VS* - регулятор ввода величины *VALUE*. *AT* - посленажатие. *VDA=VDA EG* - генератор огибающей регулируемого цифрового усилителя. *= Программа двойного режима d- программа "режима ударного инструмента."

Наборы ударных инструментов.

Наборы ударных инструментов из постоянной памяти ROM.

Мультитизвуки.

Звуки ударных инструментов.

Демонстрационная песня

Номер песни	Название песни	Исполняется кем	Файл SNG
S0	Music Lab	Таики Имазуми	PRELOAD.SNG
S1	MissionMan	Джон Лемкул	(заводской набор данных)
S2	Ghost Page	Шиге Кавагое	

Демонстрационное воспроизведение RPPR

Номер песни	Номер набора паттерна	Название набора паттерна	Файл SNG	Файл PST
S3	PS3	Фанк	PRELOAD.SNG	PRELOAD.PST
S4	PS4	Соул 90-х	(заводской набор данных)	(заводской набор данных)
S5	PS5	Дж-Данс		
S6	PS6	Джаз		
S0	PS0	Поп-рок		
S1	PS1	Хард-рок	RPPR.SNG	RPPR.PST
S2	PS2	Латиноамериканский		
S3	PS3	Диско 70-х		
S4	PS4	Евро		

Для исполнения совместите номер песни и номер набора паттерна, как показано в вышеприведенных таблицах.

При загрузке файлов RPPR.SNG и RPPR.PST вы можете попробовать функцию наборов паттернов, отличную от заводских предварительно установленных данных.

Примечание: Если файл PRELOAD.PCG (заводской набор данных) не загружается, вышеприведенные демонстрационные песни и демонстрационный режим RPPR не воспроизводятся правильно.

Файлы на прилагаемом флоппи-диске

Название файла	Тип файла	Комментарий
PRELOAD.PCG	Файл PCG, настройки на заводе	Загрузите когда вы хотите использовать предварительно установленные заводские данные.
PRELOAD.SNG	Файл SNG, настройки на заводе	
PRELOAD.PST	Файл PST, настройки на заводе	
RPPR.SNG	Файл SNG для демонстрационного режима RPPR	Демонстрационный файл RPPR отличается от предварительно установленных данных.
RPPR.PST	Файл PST для демонстрационного режима RPPR	
GMDEMO1.MID GMDEMO2.MID	Стандартный файл MIDI формата GM	Демонстрационные песни формата SMF для воспроизведения с использованием звуков GM.
i3CDBANK.PCG	Файл PCG, содержащий программы банка i3 C/D.	Это заводские предварительно установленные программы для банков C/D аппарата i3.
INITIAL.PCG	Файл инициализации PCG	Загрузите эти файлы, когда вы хотите инициализировать данные.
INITIAL.SNG	Файл инициализации SNG	
INITIAL.PST	Файл инициализации PST	

Все данные (c) 1996 KORG Inc.

Демонстрационная песня S1 (c) 1996 Real-kuhl Productions Inc.

Демонстрационная песня S2 (c) 1996 Шиге Кавагое for Plainview Inc.

ПРИМЕЧАНИЕ:

Продукты фирмы Корг производятся под очень сильным контролем качества и по строгим техническим требованиям для каждой страны. Эти продукты гарантируются продавцами Коргов только для каждой конкретной страны. Любой Корг, проданный не с гарантийной карточкой и без серийного номера, не подлежит гарантии и за него изготовитель/продавец не несет ответственности. Эти требования для вашей защиты и безопасности.