

КОРРАУ

iS50B

*Руководство
Пользователя*

Интерактивная Музыкальная Рабочая Станция



AI2 Synthesis System



НАЧАЛО

Введение

Спасибо за выбор Korg iS50B, интерактивной рабочей станции, созданной с учётом запросов даже наиболее требовательных музыкантов! Легендарное звучание от фирмы Korg и изысканные функции автоматического аккомпанемента делают iS50B идеальным инструментом для тех, кто играет профессионально и тех, кто играет просто ради удовольствия.

Клавишный инструмент iS50B – это не только инструмент с отличным звуком, прекрасным дизайном и простой в использовании, а также гибкий инструмент, который позволяет читать и сохранять стандартные MIDI-файлы, программировать новые аранжировки и создавать новые звуки. В целом, это законченный инструмент, который расширяет творческие возможности музыканта!

Мы желаем Вам долгих лет в создании прекрасной музыки вместе с iS50B!

Руководство пользователя

Самым быстрым и простым способом взять всё необходимое от инструмента – это прочитать руководство. Данное руководство поделено на две части:

Начало – для тех, кто желает начать играть немедленно, не касаясь слишком подробно теории. Следуйте пошаговым инструкциям и начните играть прямо сейчас!

Рекомендации – это более детальный взгляд на инструмент и предназначен для тех, кто желает использовать весь его потенциал и стать настоящим музыкальным программистом.

Меры предосторожности

Перед включением инструмента в электросеть внимательно прочитайте «Меры Предосторожности» (Safety Instructions) напечатанные на внутренней крышке. Сделано? Тогда займёмся музыкой!

Прежде, чем вы приступите...

Аксессуары

Следующие аксессуары поставляются вместе с инструментом. Проверьте, все ли из них имеются в наличии, и если что-либо отсутствует, свяжитесь с поставщиком товара.

Руководство пользователя

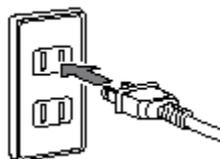
Флоппи-диск “Accessory Disk”

Сетевой шнур

Подставка для нот

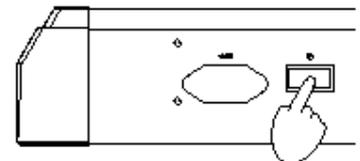
Подключение шнура электропитания

- **Подключите шнур питания к электророзетке.** Убедитесь в том, что основное напряжение может использоваться с вашим инструментом (параметры напряжения обозначены рядом с входным гнездом питания).



Включение питания

- **Нажмите кнопку POWER для включения инструмента в сеть.** При включении напряжения инструмент окажется в режиме Воспроизведения Аранжировки (Arrangement Play). Если вы подключены к внешней усилительной системе, то включите динамики этой системы только после включения питания iS50B.
- **Для того чтобы выключить питание инструмента, нажмите кнопку POWER снова.** С целью снижения расхода электричества выключайте инструмент из электросети в тех случаях, когда вы им не пользуетесь. Не выключайте питание, если горит индикатор работы дисководов или при следующих сообщениях на жидкокристаллическом дисплее, как “Loading” (Загрузка), “Saving” (Сохранение) или “Formatting” (Форматирование).



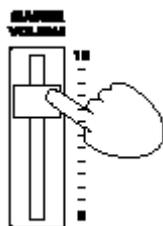
Примечание: при выключении питания инструмента вся информация, содержащаяся в памяти ОЗУ, будет утеряна (например, секвенция аккомпанемента или сонг). И наоборот, стили USER (Пользовательские), аранжировки USER (Пользовательские) и программы USER сохраняются в памяти. Прежде, чем выключить питание инструмента, сохраните секвенцию аккомпанемента и сонг на диск.

Регулировка общего уровня громкости

- Используйте ползунок **MASTER VOLUME** для регулировки общего уровня громкости внутренней звуковой системы.

Перемещение ползунка по направлению к надписи «10» увеличивает уровень громкости, а перемещение этого ползунка по направлению к надписи «0» уменьшает уровень громкости. В положении надписи «0» инструмент не будет издавать никаких звуков.

Если вы подключены к внешней усилительной системе, то на этом этапе вы должны увеличить уровень громкости на микшере или динамиках, а затем отрегулировать как уровень громкости на iS50B, так и на внешней системе.



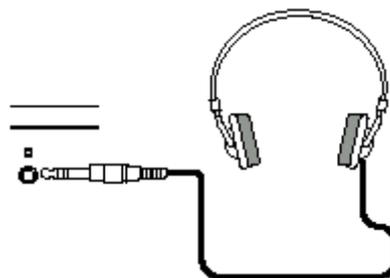
Ползунок **MASTER VOLUME** регулирует уровень громкости встроенных динамиков, наушников и сигнала с разъемов **OUTPUT**, расположенных на задней панели.

Внимание: при максимальном уровне громкости звук может искажаться. В этом случае, понизьте уровень громкости iS50B.

Наушники

- Подключите наушники к разъёму **PHONES**, расположенному на задней панели.

Используйте стандартные наушники со стандартным $\frac{1}{4}$ -дюймовым разъемом. Регулируйте уровень громкости с помощью ползунка **MASTER VOLUME**.



Подставка для нот

- Вставьте подставку для нот (входит в комплект поставки) в отверстия задней панели. Убедитесь в том, что подставка устойчива.

Руководство

(Примечание: изображённые на рисунках передние панели приборов принадлежат iS35. Панель управления iS50B слегка отличается.)

Основные операции

Как выбрать аранжировку

Нажмите кнопку ARR PLAY [1] для входа в режим Воспроизведения Аранжировки (Arrangement Play).

В секции ARRANGEMENT [2] нажмите кнопку банка (A, B или USER), затем последовательно нажмите две числовые кнопки для ввода двузначного номера от 11 до 88.

Пример: для выбора аранжировки “Mazurka” (номер 85 из банка A), нажмите A, 8 и 5 по порядку.

Как запустить аккомпанемент

Нажмите кнопку START/STOP [3]. Либо нажмите кнопку SYNCHRO START/STOP [4] и проиграйте аккорд левой рукой в первых двух октавах клавиатуры.

Как остановить аккомпанемент

Нажмите кнопку START/STOP [3].

Как изменить темп

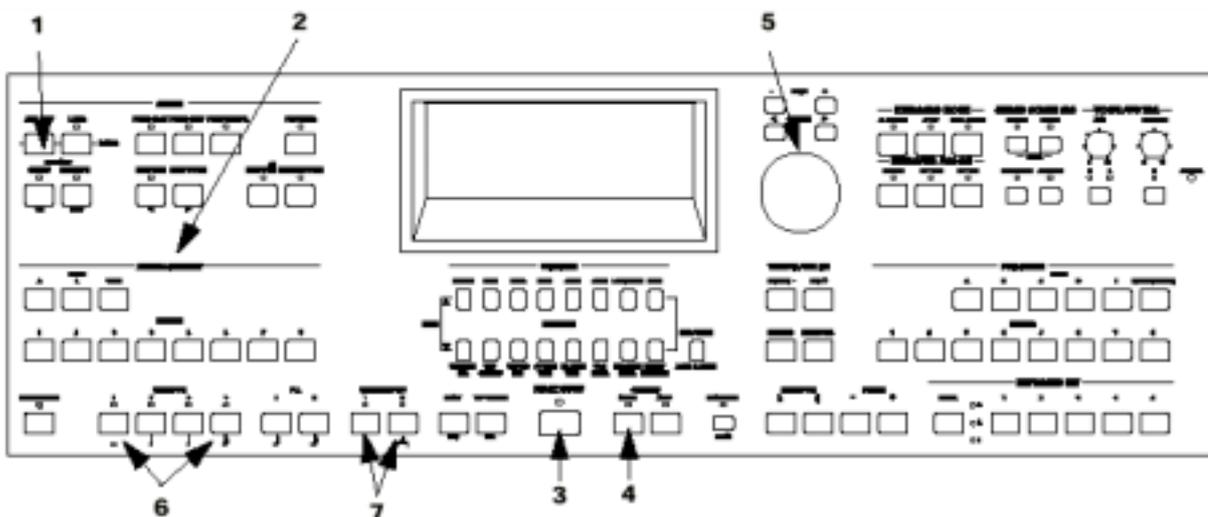
Если на дисплее отображена надпись TEMPO, вы можете изменить темп с помощью кнопок и колеса секции TEMPO/VALUE [5]. Для увеличения темпа нажмите кнопку UP/+ (или поверните колесо по часовой стрелке), для уменьшения темпа нажмите кнопку DOWN/- (или поверните колесо против часовой стрелки).

Как выбрать вариацию аранжировки

Четыре кнопки секции VARIATION [6] позволяют вам выбрать каждую из вариаций проигрываемого аранжировкой стиля. Нажмите одну из кнопок для выбора вариации.

Как использовать вступления и коду

Если аккомпанемент воспроизводится, нажмите одну из кнопок секции INTRO/ENDING [7] для проигрывания коды. Если аккомпанемент не воспроизводится, нажмите одну из этих кнопок для выбора вступления, затем запустите автоматический аккомпанемент: нажмите кнопку START/STOP или SYNCHRO START, проиграв аккорд левой рукой.



Как выбрать дорожку

Используйте кнопки VOLUME/PROGRAM [8] для выбора дорожек. Каждая пара кнопок соответствует названию дорожки, написанному над этими кнопками. Нажмите одну из кнопок для выбора соответствующей дорожки.

Дорожки Upper 2 и Lower можно выбирать только по очереди. Нельзя одновременно активизировать дорожки Upper 2 и Lower.

Дорожки Lower и Upper 2 выбираются одной парой кнопок LOW/UPP2. Для того чтобы выбрать дорожку Upper 2, нажмите одну из кнопок LOW/UPP2 и включите индикатор UPPER2 секции KEYBOARD ASSIGN [10]. Для того чтобы выбрать дорожку Lower, нажмите кнопку SPLIT в секции KEYBOARD MODE [11], нажмите одну из кнопок LOW/UPP2 и активизируйте кнопку LOWER в секции KEYBOARD ASSIGN.

Как выбрать звук

Основные звуки iS50B называются «программами». Программы поделены на шесть банков (A, B, C, D, E, F-USER/DRUM) по 64 программы в каждом банке. В банках A и B содержатся звуки стандарта General MIDI.

Выберите дорожку, на которую вы желаете назначить программу. В секции PROGRAM [11] нажмите кнопку банка (A, B, C, D, E, F-USER/DRUM), затем последовательно две числовые кнопки для ввода двузначного номера от 11 до 88.

Пример: для назначения программы “Harmonica” (номер 37 из банка A) на дорожку Upper 1, нажмите одну из кнопок UPP1 в секции VOLUME/PROGRAM, затем последовательно нажмите A, 3 и 7 в секции PROGRAM.

В режиме программ вы можете менять звуки при помощи кнопок TEMPO/VALU (или при помощи колеса).

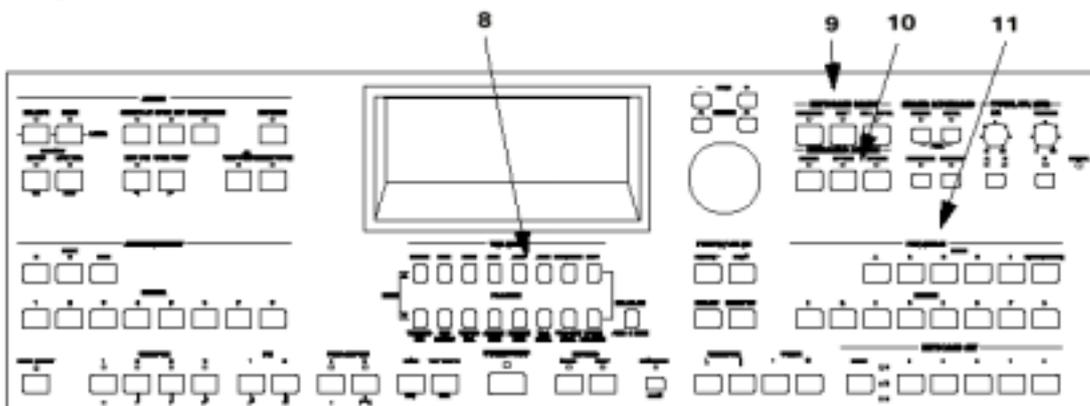
Как отключить дорожку

В секции VOLUME/PROGRAM [8], одновременно нажмите две кнопки отключаемой дорожки. Для отключения дорожек Upper 1, Upper 2 и Lower вы можете воспользоваться кнопками секции KEYBOARD ASSIGN [10] (индикатор погашен – дорожка выключена).

Пример: для того чтобы отключить звучание барабанов, нажмите две кнопки под надписью DRUMS одновременно. Для того чтобы дорожка зазвучала снова, опять нажмите одну из этих кнопок или обе кнопки одновременно.

Микширование дорожек

Для индивидуальной регулировки уровня громкости каждой дорожки, как аккомпанемента, так и клавиатуры, воспользуйтесь парами кнопок в секции VOLUME/PROGRAM. Нажмите верхнюю кнопку для увеличения уровня громкости, нижнюю кнопку для его уменьшения.



Транспозиция

Как транспонировать звуки с клавиатуры на одну октаву

Для транспозиции звуков с клавиатуры (дорожки Upper 1 или выбранной дорожки) на одну октаву вверх или вниз используйте кнопки секции OCTAVE [13]. Кнопка [+] производит транспозицию на одну октаву вверх, а кнопка [-] на одну октаву вниз. Для отмены транспозиции нажмите эти две кнопки одновременно.

Как транспонировать звуки с клавиатуры на полутон

Для транспозиции всех дорожек на один или несколько полутонов воспользуйтесь кнопками секции TRANSPOSE [12]. При каждом нажатии кнопки [#] происходит транспозиция на один полутон вверх, а при нажатии кнопки [b] происходит транспозиция на один полутон вниз. Для отмены транспозиции нажмите эти две кнопки одновременно.

Транспозиция не меняется, при первом нажатии одной из этих кнопок (на дисплее указывается текущее значение транспозиции).

Примечание: во время воспроизведения аккомпанемента транспозиция происходит со следующего такта.

Клавиатура и звуки

Как проигрывать звук на всей клавиатуре

Кнопки в секции KEYBOARD ASSIGN [10] включают или выключают дорожки клавиатуры (Upper 1, Upper 2 и Lower), в то время как кнопки секции KEYBOARD MODE [9] используются для выбора способа размещения этих дорожек на клавиатуре. Для воспроизведения звука по всей клавиатуре нажмите FULL UPPER в секции KEYBOARD MODE [9], затем нажмите UPPER 1 в секции KEYBOARD ASSIGN [10].

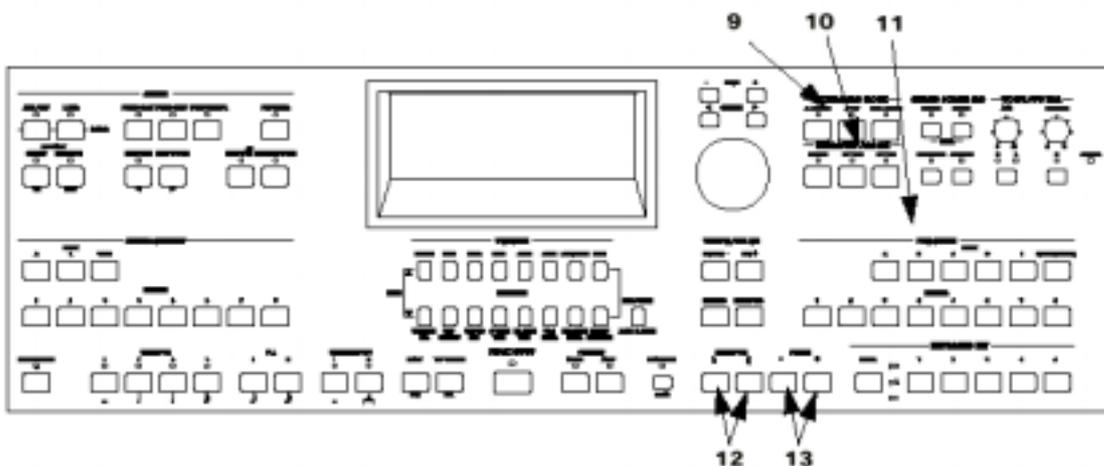
(В качестве альтернативы вы можете нажать кнопку PROGRAM для перехода в режим программ).

Как проигрывать два звука одновременно на клавиатуре

Сперва нажмите FULL UPPER в секции KEYBOARD MODE [9], затем нажмите UPPER 1 и UPPER 2 в секции KEYBOARD ASSIGN [10].

Как поделить клавиатуру между двумя звуками

Кнопка SPLIT из секции KEYBOARD MODE [9] используется для деления клавиатуры на нижнюю часть (Lower) и верхнюю часть (Upper). Для того чтобы поделить клавиатуру нажмите SPLIT, затем нажмите UPPER 1 и LOWER в секции KEYBOARD ASSIGN [10], чтобы звучали ноты, проигрываемые левой и правой рукой.



Если высота звука, воспроизводимого левой рукой, слишком низка, выберите дорожку Lower и нажмите OCTAVE [+].

Как изменить точку деления клавиатуры

Точка деления делит клавиатуру на две части (Lower слева, Upper справа, включая точку деления). Для того чтобы изменить точку деления, нажмите и удерживайте кнопку SPLIT POINT [14] при этом нажимая на ту клавишу на клавиатуре, которую вы желаете установить в качестве точки деления клавиатуры.

Как проигрывать барабаны с клавиатуры

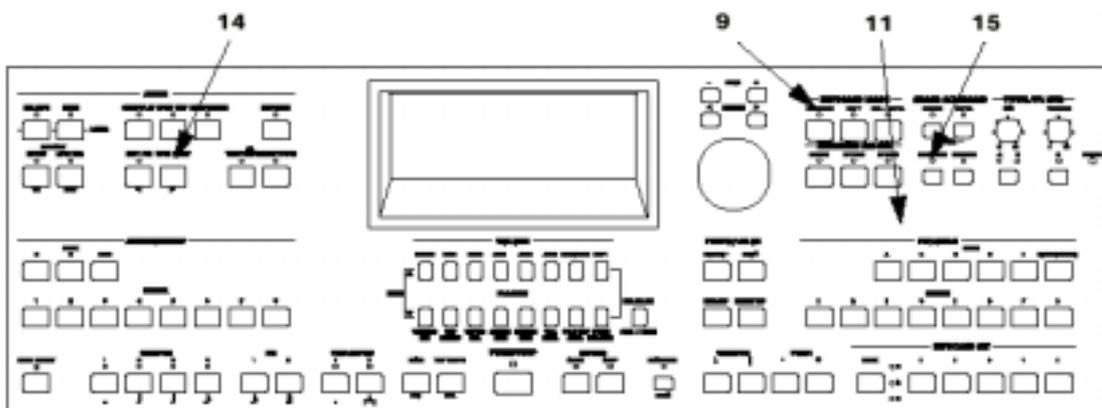
Нажмите кнопку M.DRUMS в секции KEYBOARD MODE [9]. Для того чтобы выбрать ударную установку, нажмите кнопку

F(USER/DRUM) дважды в секции PROGRAM [11] с тем, чтобы на дисплее появилась аббревиатура “Dr”. Выберите двузначное число от 11 до 18 и от 21 до 28 для выбора программы. Программы Drum 27 и Drum 28 являются пользовательскими программами барабанов (USER).

Как играть ансамблем правой рукой

В качестве примера, выберите аранжировку A22 так, как это описывалось в параграфе «Как выбрать аранжировку».

Нажмите кнопку ENSEMBLE [15], затем проиграйте аккорд левой рукой, а правой рукой мелодию. Для того чтобы отключить ансамбль, нажмите кнопку ENSEMBLE снова, индикатор должен погаснуть.



Секвенсор

Как проигрывать Стандартный MIDI Файл (СМФ)

Вставьте в дисковод диск, содержащий Стандартный MIDI Файл, который нужно воспроизвести. Нажмите кнопку SONG PLAY в секции MODE [16]. При помощи кнопок секции TEMPO/VALU (или колеса) [5] выберите сонг (сонг – это принятый среди русскоязычных музыкантов термин-калька слова Song (Песня), обозначающий файл, содержащий в себе музыкальные данные; Прим. переводчика) для воспроизведения и нажмите кнопку START/STOP [3] для начала воспроизведения. Нажмите START/STOP снова для того чтобы остановить воспроизведение.

Как проиграть все Стандартные MIDI Файлы, имеющиеся на диске

Вставьте диск со Стандартными MIDI Файлами в дисковод. Нажмите SONG PLAY в секции MODE [16]. Нажмите START/STOP [3] для запуска воспроизведения всех файлов, имеющихся на диске. Файлы проигрываются в том же порядке, как они записаны на диске. Нажмите START/STOP снова для остановки воспроизведения.

Как изолировать дорожку

Если вы находитесь в режиме воспроизведения сонга (Song Play) или редактирования сонга (Song Edit), вы можете отрегулировать уровень громкости всех дорожек, кроме той, что выбрана, при помощи курсора ACC VOLUME.

Как отключить клавиатуру

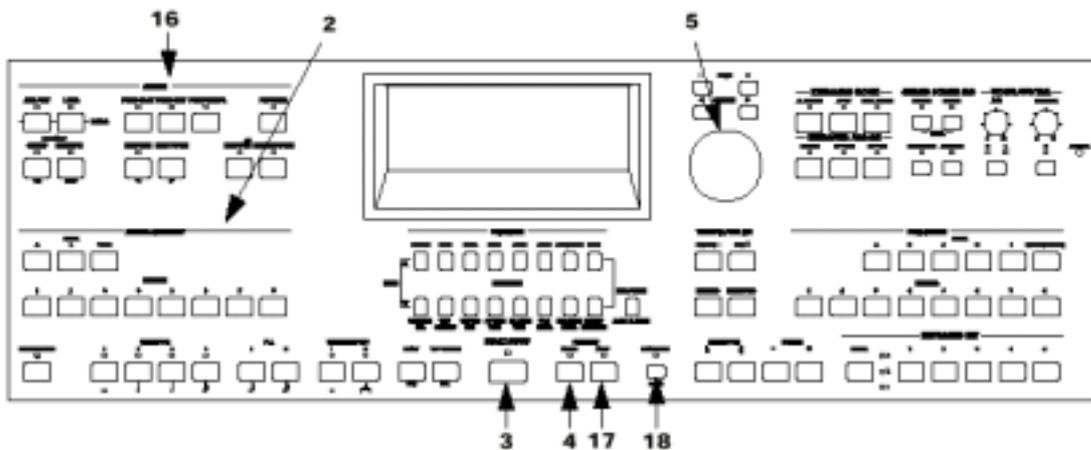
Клавиатуру можно отключить в режиме воспроизведения сонга.

- Для отключения клавиатуры включите индикатор нажатием кнопки SYNCHRO START/STOP.
- Для включения клавиатуры выключите индикатор кнопки SYNCHRO START/STOP.

Как записать новый файл

Включите режим Секвенции Аккомпанемента (Backing Sequence) нажатием кнопки B.SEQ в секции MODE [16]. Выберите аранжировку при помощи кнопок из секции ARRANGEMENT [2]. Нажмите REC/WRITE [18] для входа в режим записи. Нажмите START/STOP [3] и дождитесь окончания двух тактов отсчёта, затем играйте также как при обычной игре вместе с аранжировками. По окончании записи нажмите кнопку START/STOP [3] для остановки секвенсора.

Для того чтобы прослушать только что записанный отрезок, нажмите кнопку START/STOP.



Диск

Как загрузить файл с диска

Обратите внимание: iS50B использует новый тип дисковода, при работе с которым не слышно «щелчка» при вставке диска в дискковод.

«Вспомогательный Диск» (диск с надписью “Accessory Disk”) поставляется в комплекте с инструментом и содержит в себе файлы, которые могут быть загружены в пользовательские банки (USER). Вставьте диск в дискковод. Нажмите кнопку DISK/GLOBAL в секции MODE [16] с тем, чтобы открылась страница “Disk”. Выбрав надпись (LOAD), нажмите ENTER/YES для открытия подстраницы “Load”.

Выбрав (ALL), нажмите ENTER/YES для открытия страницы “Load All”. Теперь выбраны все файлы. Нажмите ENTER/YES для просмотра всех файлов имеющихся на диске.

Используйте кнопки TEMPO/VALUE [5] для просмотра содержимого диска. Когда вы увидите на дисплее название файла, который вы желаете загрузить (например, “FACTORY”), нажмите ENTER/YES для начала его загрузки. В файлах ALL могут содержаться стили, аранжировки и программы для пользовательских банков. Здесь также могут иметься секвенции аккомпанемента, сонги и наборы клавиатуры.

Как форматировать диск

Перед тем как сохранить данные на диск, вам понадобится его отформатировать в том формате, который распознаётся инструментом. Прибор iS50B совместим со стандартом MS-DOS®, в связи с этим, вы можете форматировать диск на компьютерах с операционной системой DOS, Windows™ или Macintosh® (команда поиска “Initialize disk... > DOS”).

Для того чтобы отформатировать диск непосредственно на iS50B, возьмите чистый диск 3.5” HD (который является новым и никогда не использовавшимся прежде) или диск с данными, которые вам не жалко потерять. Диск должен быть защищён от записи, т.е. на нём должно быть видно только одно отверстие. Если вы видите два

отверстия, то это значит, что диск защищён от записи и вам понадобится передвинуть пластмассовую шторку с тем, чтобы закрыть отверстие.

Не используйте диск, поставляемый вместе с iS50B, в противном случае, вы потеряете имеющиеся на нём данные!

Вставьте диск, который вы желаете форматировать, в дискковод, нажмите кнопку DISK/GLOBAL в секции MODE [16] (или нажмите EXIT/NO, если вы находитесь в режиме Disk/Global). Выберите опцию (UTIL) с помощью кнопок CURSOR и нажмите ENTER/YES для открытия страницы “Utilities” (Утилиты). Выберите (FORMAT) с помощью кнопок курсора и нажмите ENTER/YES для начала форматирования. На дисплее появится сообщение “Format disk?” (Форматировать диск?) или “Continue?” (Продолжить?). Нажмите ENTER/YES для подтверждения выполнения действия.

В течение пары минут диск будет отформатирован и на дисплее появится сообщение “Completed” (Завершено).

Как сохранить содержимое памяти на диск

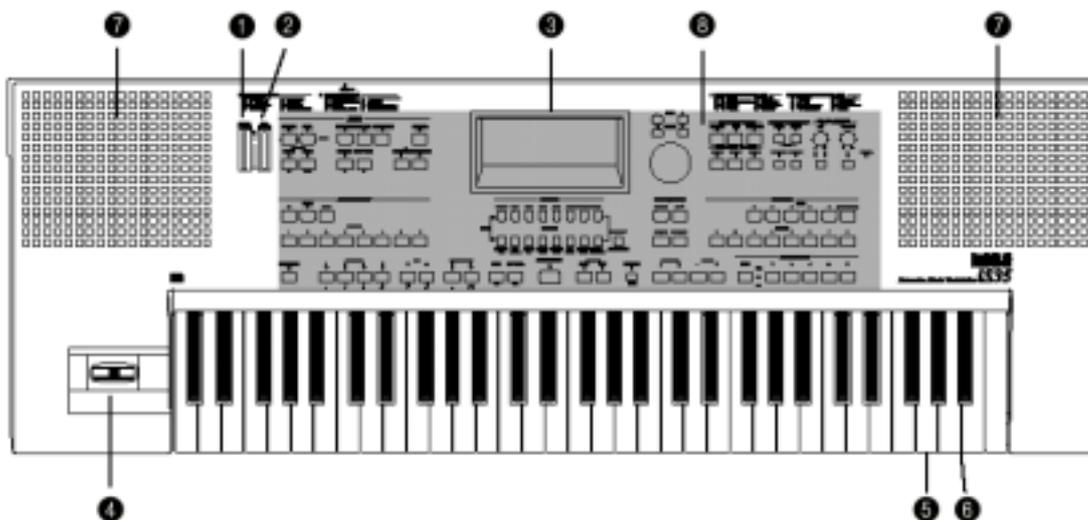
Вставьте отформатированный диск в дискковод. Нажмите DISK/GLOBAL для открытия страницы “Disk”. Выберите (SAVE) с помощью кнопок CURSOR и нажмите ENTER/YES для открытия страницы “Save”. Выберите (ALL) с помощью кнопок курсора и нажмите ENTER/YES для ввода нового имени файла.

Появится название сохраняемого вами файла (если название не изменено, то оно будет представлено в виде “NEW_FILE”). Выберите знак, который вы желаете изменить, с помощью кнопок курсора и выберите сам знак с помощью кнопок TEMPO/VALUE (или колеса). Выбрав название, нажмите ENTER/YES дважды для сохранения файла.

Не следует выбирать название уже имеющегося на диске файла для нового файла, в этом случае старый файл будет удалён!

2. Передняя и задняя панели

Передняя панель



(На рисунке выше изображена Панель Управления iS35. На передней панели iS50B отсутствуют колесо, кнопки SYNCHRO START/STOP, KEYBOARD SET и секция VOCAL/GUITAR.)

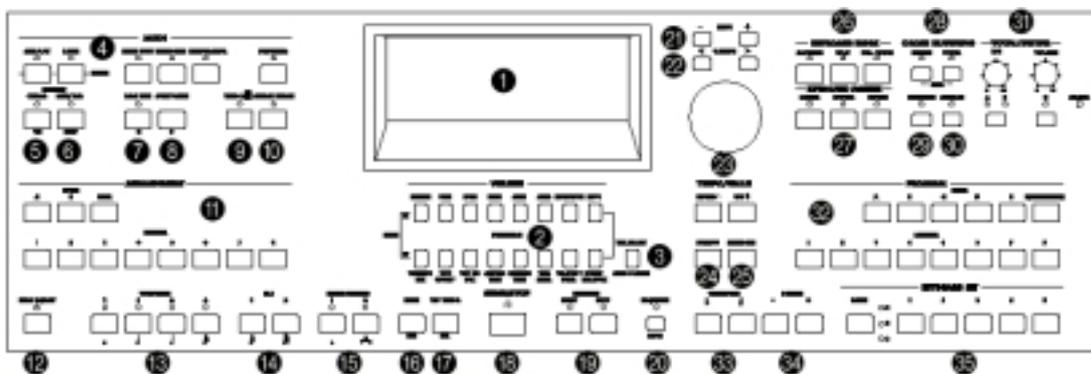
- 1. Ползунок MASTER VOLUME**
Общая громкость (динамики, наушники и выходные разъемы OUTPUT).
- 2. Ползунок ACC. VOLUME (Accompaniment Volume)**
Уровень громкости автоматического аккомпанемента в режимах проигрывания аранжировки (Arrangement Play) и секвенции аккомпанемента (Backing Sequence). В режимах проигрывания сонга (Song Play) и редактирования сонга (Song Edit) этот ползунок управляет уровнем громкости всех дорожек, кроме выбранной дорожки (чей уровень громкости остаётся постоянным).
- 3. Дисплей**
Страницы редактирования, параметры и сообщения для пользователя появляются на этом дисплее.
- 4. Джойстик**
Изменение высоты звучания (↔), модуляция (↑), управление параметром программы (↓).
- 5. Прорез дисководов**
С данным дисководом можно использовать 3,5-дюймовые дискеты двусторонние двойной плотности (2DD) или двусторонние высокой плотности (2HD). Вы можете также использовать флоппи диски формата KORG серии i и стандартные флоппи диски формата Ms-Dos®.
- 6. Кнопка выброса диска**
Нажмите эту кнопку для извлечения флоппи диска из дисковода. Если при нажатии этой кнопки диск не извлекается, не пытайтесь извлечь его силой. Свяжитесь с продавцом товаров KORG или с ближайшей сервисной службой KORG.
- 7. Динамики**
Встроенные динамики (громкоговорители). Регулируйте их уровень громкости с помощью ползунка MASTER VOLUME. Регулируйте уровень громкости аудио входа INPUT-IN с помощью ручки VOLUME из секции VOCAL/GUITAR.
- 8. Панель управления**
Здесь расположены кнопки, используемые для выполнения различных функций редактирования и управления. Более подробное рассмотрение этой панели приводится в следующем разделе.

Внимание: слишком высокий уровень громкости может нанести вред вашему слуху. Удерживайте громкость на среднем уровне.

Примечание: при высоком уровне громкости звук может искажаться.

iS50B использует новый тип дисковода, при работе с которым вы не услышите «щёлочек» после вставки диска в дисковод.

Панель Управления



1. Дисплей

Страницы редактирования, параметры и сообщения для пользователя появляются на этом дисплее.

2. Кнопки VOLUME/PROGRAM

Эти кнопки обычно используются для регулировки уровня громкости дорожек и для их выключения. Для увеличения уровня громкости нажмите верхнюю кнопку. Для его уменьшения нажмите нижнюю кнопку. Для выключения дорожки нажмите верхнюю и нижнюю кнопки одновременно. Для включения дорожки вновь нажмите эти две кнопки одновременно или нажмите одну из этих кнопок.

Режим воспроизведения аранжировки: выбор дорожки и регулировка её уровня громкости. Если дорожка выбрана, вы можете присвоить ей другую программу (см. секцию PROGRAMM).

Режим секвенции аккомпанемента: выбор дорожки и регулировка её уровня громкости. Для того чтобы выбрать дополнительные дорожки, прежде нажмите кнопку TRK SELECT, а затем кнопки регулировки уровня громкости VOLUME.

Режим воспроизведения сонга: выбор MIDI-каналов (дорожек) в SMF и изменение их уровня громкости. Для перехода от каналов с 1 по 8 к каналам с 9 по 16 (и наоборот) нажмите кнопку TRK SELECT.

Режим программ: изменение значений параметров, изображённых рядом с этими кнопками.

3. Кнопка TRK SELECT/ACC1-3 MUTE

Режим воспроизведения аранжировки: отключение дорожек ACC1, ACC2 и ACC3.

Режим секвенции аккомпанемента: переключение между дорожками аранжировки и дополнительными дорожками.

Режим воспроизведения сонга: переключение между каналами с 1 по 8 и с 9 по 16 в SMF. (В режиме воспроизведения сонга каналы и дорожки являются одним и тем же).

Режим редактирования сонга: переключение между дорожками с 1 по 8 и с 9 по 16.

4. Секция MODE

Кнопки данной секции задействуют рабочие режимы инструмента (см. главу «Рабочие Режимы»).

• Кнопка ARR. PLAY (Arrangement Play)

Эта кнопка даёт доступ к режиму воспроизведения аранжировки. (При включении инструмента в сеть он автоматически оказывается в этом режиме). В этом режиме вы можете воспользоваться автоматическим аккомпанементом.

• Кнопка B.SEQ (Backing Sequence)

Эта кнопка даёт доступ к режиму секвенции аккомпанемента. В этом режиме вы можете записывать и воспроизводить музыкальные отрезки, проигрываемые автоматическим аккомпанементом.

• Кнопка SONG PLAY

Эта кнопка даёт доступ к режиму воспроизведения сонгов. В этом режиме вы можете непосредственно воспроизводить музыкальные отрезки в формате Стандартного MIDI Файла (SMF), не загружая их с диска.

Вы также можете прочитать с дисплея тексты SMF (функция Lyrics) и аббревиатуры аккордов. Этот режим дисплея можно выбрать с помощью кнопки REC/WRITE/LYRICS.

iS50B способен отображать тексты и аббревиатуры аккордов SMF в формате M-Live, Solton, Tune 1000 и совместимых форматов (Edirol, GEM, GMX, KAR, Hit-Bit и Yamaha XF).

- **Кнопка SONG EDIT**
Эта кнопка даёт доступ к режиму редактирования сонга. В этом режиме вы можете записывать, воспроизводить, редактировать и сохранять Стандартный MIDI Файлы (СМФ). Используйте этот рабочий режим для создания новых сонгов.
 - **Кнопка DISK/GLOBAL**
Эта кнопка осуществляет доступ к режиму работы с диском/общими параметрами. В этом режиме вы можете загружать и сохранять данные на гибкий диск, форматировать диск и программировать некоторые общие параметры инструмента (т.е. педали и MIDI-каналы).
 - **Кнопка PROGRAM**
Эта кнопка осуществляет доступ к режиму работы с программами. В этом режиме вы можете проигрывать и редактировать отдельные программы (отдельные звуки).
 - **Кнопки DEMO**
Нажмите обе кнопки ARR.PLAY и B.SEQ для доступа к демонстрационному режиму, в котором вы можете прослушать до 16 демонстрационных отрезков.
5. **Кнопка MEMORY-CHORD/TIE**
Режимы воспроизведения аранжировки и секвенции аккомпанемента: сохраняет звучание аккорда после того, как вы снимите руку с клавиатуры.
- Режим пошаговой записи секвенции аккомпанемента: вставка связок (связывание последней проигранной ноты со следующей должной быть проигранной нотой).
6. **Кнопка MEMORY-LOW/REST**
Режимы воспроизведения аранжировки, секвенции аккомпанемента и сонга: сохранение нот дорожки Lower и нот гармонизации секции Вокала/Гитары (Vocal/Guitar).
- Режим пошаговой записи секвенции аккомпанемента: вставка паузы.
7. **Кнопка BASS INV./< (Басовая инверсия/назад)**
Режимы воспроизведения аранжировки и секвенции аккомпанемента: если индикатор зажён, то самая низкая нота, проигранная на клавиатуре, будет всегда распознаваться в качестве основного тона аккорда. Таким образом, вы можете определить для iS50B составленные аранжировщиком аккорды такие, как Am7/G или F/C. Если функция Сканирования Аккорда находится в режиме FULL, нота баса не изменится, пока не будет проиграна следующая нота баса.
- Режим пошаговой записи секвенции аккомпанемента: переход к предыдущему шагу.
8. **Кнопка SPLIT POINT/< (Точка деления/назад)**
Режимы воспроизведения аранжировки и секвенции аккомпанемента: выбор точки деления клавиатуры. Нажмите эту кнопку и проиграйте ноту, которую вы желаете видеть в качестве точки деления. Эта нота и все ноты справа от неё являются частью Верхнего диапазона клавиатуры (Upper). Ноты слева от этой точки являются частью Нижнего (Lower) диапазона. Режим редактирования событий секвенции аккомпанемента.
9. **Кнопка TEMPO  (Фиксирование темпа)**
Индикатор зажён: при смене аранжировки темп не меняется. Темп можно изменить вручную при помощи кнопок TEMPO/VALUE.
10. **Кнопка SINGLE TOUCH**
Индикатор зажён: при смене аранжировки будут изменены программы клавиатуры и темп.
11. **Секция ARRANGEMENT**
Эти кнопки используются для выбора аранжировки. Нажмите одну из кнопок ARRANGEMENT BANK для выбора банка, затем введите двузначный номер от 11 до 88 с помощью кнопок NUMBER для выбора аранжировки. На странице 2 в режиме воспроизведения аранжировки эти кнопки выбирают стиль. (если аранжировка или стиль расположены в другом банке, вам потребуется выбрать только банк).
12. **Кнопка FADE IN/OUT**
Если аккомпанемент не играет, эта кнопка вводит его (уровень громкости постепенно возрастает от нуля до максимального значения). Если аккомпанемент играет, эта кнопка выводит его (уровень громкости постепенно понижается от максимального значения к нулю). Вам не требуется нажимать кнопку START/STOP для запуска или остановки аккомпанемента.
13. **Кнопка VARIATION**
Режимы воспроизведения аранжировки и секвенции аккомпанемента: выбор вариаций стиля. Режим пошаговой записи секвенции аккомпанемента: определение длительности вставляемой ноты.
14. **Кнопки FILL 1/2 (Сбивка)**
Режимы воспроизведения аранжировки и секвенции аккомпанемента: нажатие одной из этих кнопок во время исполнения вставляет сбивку. Режим пошаговой записи секвенции аккомпанемента: определение длительности вставляемой ноты.
15. **Кнопки INTRO/ENDING**
Режимы воспроизведения аранжировки и секвенции аккомпанемента: нажмите одну из

этих кнопок перед началом игры, затем проиграйте аккорд в зоне распознавания аккордов клавиатуры и, в конце концов, нажмите START/STOP для запуска аккомпанемента со вступлением. Нажмите одну из этих кнопок во время выступления для проигрывания коды и автоматической остановки аккомпанемента. Режим пошаговой записи секвенции аккомпанемента: определение длительности вставляемой ноты.

16. Кнопка RESET/INS

Режимы секвенции аккомпанемента, воспроизведения сонга и редактирования сонга: возвращение секвенсора к первому такту. Режимы воспроизведения аранжировки и секвенции аккомпанемента – аккомпанемент не играет: перезапуск сканера аккордов и возвращение к началу такта.

Вторая функция кнопки (INS) – это вставка нового события в шаг записи или пустого пространства в месте положения курсора при записи названия.

17. Кнопка START/STOP

Режимы воспроизведения аранжировки, сонга и демонстрации: остановка или запуск автоматического аккомпанемента или воспроизведения. Режимы секвенции аккомпанемента и редактирования сонга: запуск или остановка воспроизведения.

18. Кнопки REC/WRITE

Режимы секвенции аккомпанемента и редактирования сонга: ввод режима записи.

Режимы воспроизведения аранжировки и программы: доступ к странице Write, где вы можете сохранить изменённую вами аранжировку, клавиатурный набор или программу.

Режим воспроизведения сонга: переключение между режимами дисплея Lyrics 1 (текст 1), Lyrics 2 (текст 2), Play (воспроизведение; стандартная информация по выполнению действий).

19. Кнопки PAGE

Эти кнопки выбирают предыдущую (-) или следующую (+) страницу текущего режима. Номер страницы появляется в правой части дисплея.

20. Кнопки CURSOR

Эти кнопки перемещают курсор по параметрам изображённым на дисплее. Для изменения значения параметра курсор должен быть расположен на том значении, которое вы желаете изменить (мигающий знак).

21. Кнопки TEMPO/VALUE

Эти кнопки позволяют изменять темп или значение параметра выбранного на дисплее. Рабочие режимы «темпа» и «значения»

отображаются на дисплее индикаторами TEMPO и VALUE.

22. Кнопка EXIT/NO

Эта кнопка используется для возвращения на первую страницу текущего рабочего режима и для возвращения на высший уровень с подстраницы (страницы, на которых обозначение предыдущей и следующей страницы изображено рядом с номером страницы).

Вторая функция (NO) используется для дачи отрицательного ответа на вопросы, которые могут появляться на дисплее.

Режимы воспроизведения аранжировки, секвенции аккомпанемента и воспроизведения сонга: возвращение на первую страницу режима. Страница 1 (Page 1) режима воспроизведения аранжировки – аккомпанемент воспроизводится: вызов настроек аранжировки. Режим воспроизведения сонга – JukeBox: выход из режима музыкального автомата JukeBox. Режим редактирования сонга: вызов второй страницы данного режима. Подстраницы режима работы с **диском/общими настройками** (Disk/Global).

23. Кнопка ENTER/YES

Нажатием этой кнопки вы можете дать положительный ответ на вопросы, которые появляются на дисплее, а также начать выполнение некоторых действий в режиме работы с диском/общими настройками (Load (Загрузить), Save (Сохранить), Format (Форматировать), MIDI Setup (Настройки MIDI...)).

Режим воспроизведения сонга: нажатием этой кнопки при курсоре находящемся на названии сонга, сонг вставляется в перечень JukeBox (музыкальный автомат) и активизируется режим музыкального автомата.

24. Секция KEYBOARD MODE

Эти кнопки определяют способ размещения дорожек со звуками на клавиатуре.

- **Кнопка M.DRUM**

Различные ударные звуки присваиваются каждой ноте на клавиатуре.

- **Кнопка SPLIT**

Правой рукой (Upper 1 и Upper 2) и левой рукой (Lower) можно играть разные звуки, которые разделяются точкой деления (split point). Дорожки Upper 2 и Lower являются взаимоисключающими друг друга на клавиатуре.

- **Кнопка FULL UPPER**

По всей клавиатуре могут воспроизводиться одна или две дорожки (Upper 1 и/или Upper 2).

25. Секция **KEYBOARD ASSIGN**

Эти кнопки выбирают дорожки реального времени (Upper 1, Upper 2, Lower) в режимах воспроизведения аранжировки и секвенции аккомпанемента. Дорожки Upper 2 и Lower являются взаимоисключающими друг друга на клавиатуре.

26. Секция **CHORD SCANNING**

Режимы воспроизведения аранжировки и секвенции аккомпанемента: выбор зона распознания аккорда для автоматического аккомпанемента. Для активизации режима FULL (Вся клавиатура) необходимо включить светодиодный индикатор обеих кнопок LOWER и UPPER.

• Кнопка **LOWER**

Аккорды будут распознаваться в нижнем диапазоне (ниже точки деления клавиатуры). Режим распознания аккордов определяется параметром “ChordRecog” режима работы с диском/общими настройками.

• Кнопка **UPPER**

Аккорды распознаются в верхнем диапазоне (выше точки деления клавиатуры и включая её). Режим распознания автоматически устанавливается в положение Fingered 2.

• Кнопки **FULL**

Аккорды будут распознаваться по всему диапазону клавиатуры.

• Индикаторы выключены

Аккорды не распознаются. Если индикаторы выключены, то при нажатии START/STOP для запуска аккомпанемента, вы услышите только звучание дорожек барабанов и перкуссии. Другие дорожки аккомпанемента не воспроизводятся.

27. Кнопка **ENSEMBLE**

Режимы воспроизведения аранжировки и секвенции аккомпанемента: функция Ensemble (Ансамбль) гармонизирует мелодию, проигрываемую правой рукой с аккордами левой руки. Для того чтобы эта функция работала, функция сканирования аккордов должна находиться в положении LOWER. Эта функция не работает, если выбран тип MIDI-настройки “Accordion”.

28. Кнопка **SUSTAIN**

Режимы воспроизведения аранжировки и секвенции аккомпанемента, программы, воспроизведения сонга: увеличение длительности нот (путём увеличения сустейна программы).

29. Секция **PROGRAM**

Эти кнопки используются для выбора программ. Нажмите одну из кнопок PROGRAM BANK для выбора банка, затем выберите двузначное число от 11 до 88, используя кнопки PROGRAM NUMBER для выбора программы.

Для того чтобы выбрать программу барабанов, нажмите дважды кнопку F(USER/DRUM) до появления на дисплее аббревиатуры “Dr”. Диапазон барабанных программ составляет от Dr11 до Dr28.

Если выбираемая программа принадлежит тому же банку, что и выбранная программа, то выберите только двузначное число, не нажимая кнопку BANK.

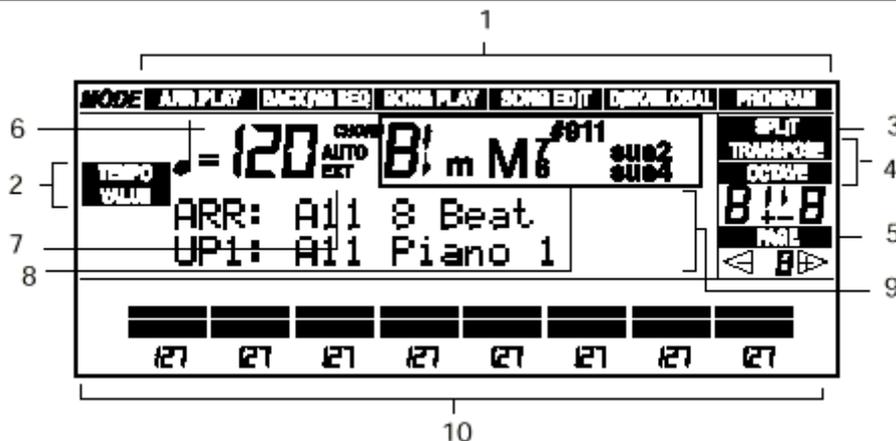
30. Кнопки **TRANPOSE**

Эти кнопки используются для изменения высоты звучания (в полутонах) инструмента. Значение транспозиции временно появляется в правой части дисплея. Для отмены транспозиции вам понадобится нажать обе кнопки одновременно.

31. Кнопки **OCTAVE**

Эти кнопки меняют высоту звучания (в октавах) выбранной на дисплее дорожки. Для отмены транспозиции вам понадобится нажать обе кнопки одновременно.

Дисплей



- 1. Режим**
Первая строка дисплея иллюстрирует рабочие режимы: ARR.PLAY, BACKING SEQ., SONG PLAY, SONG EDIT, DISK/GLOBAL, PROGRAM.
- 2. Темп/Значение**
Данные два индикатора TEMPO и VALUE появляются по очереди. В общем, TEMPO появляется на странице 1 режима воспроизведения аранжировки (ARR.PLAY), а VALUE на других страницах.

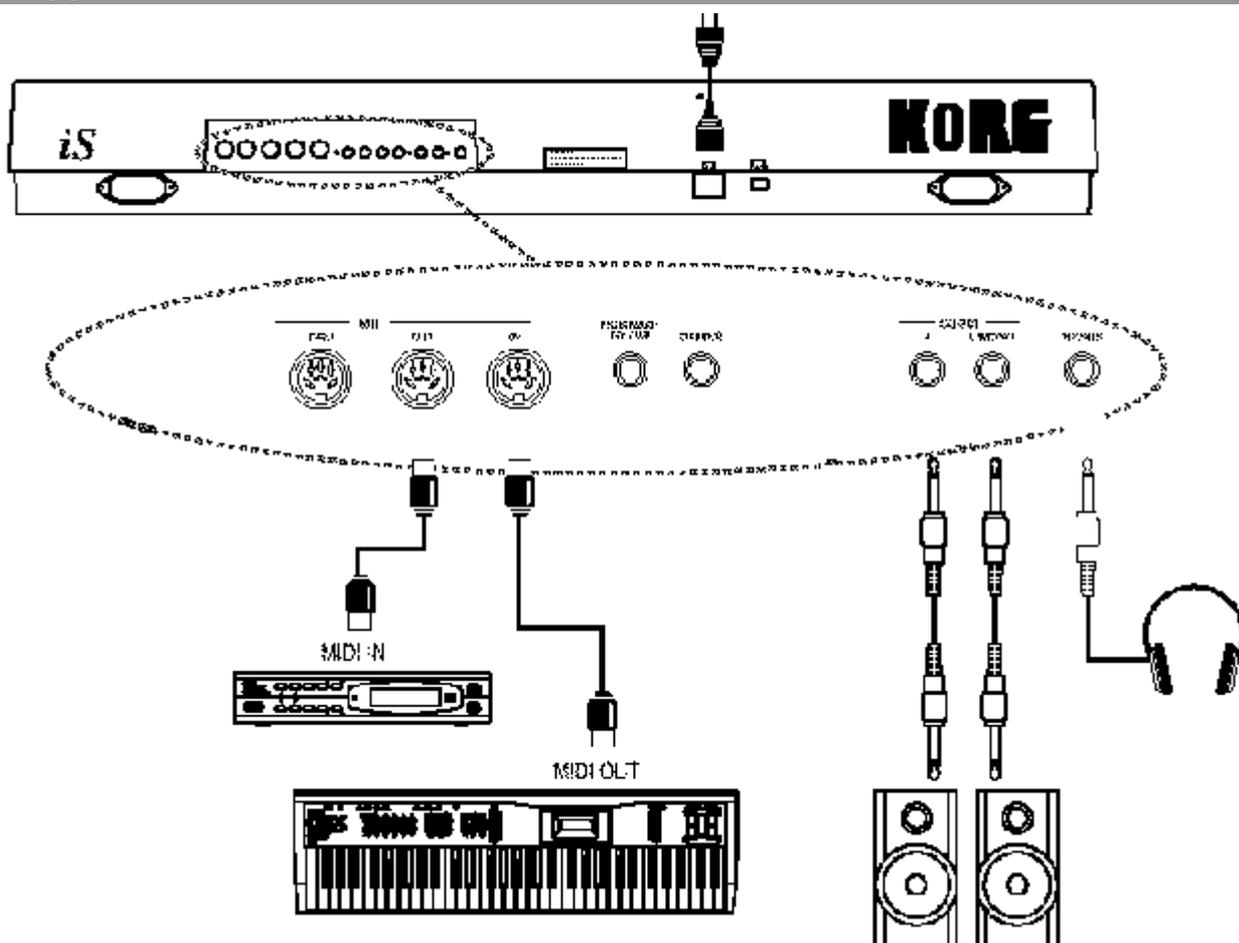
Эти индикаторы отображают работу кнопок TEMPO/VALUE и колеса. Если эти кнопки и колесо управляют темпом, то на дисплее появляется индикатор TEMPO. Если они изменяют выбранный параметр, на дисплее появляется индикатор VALUE.
- 3. Split**
Эта надпись говорит о том, что кнопка SPLIT POINT в настоящий момент нажата, а нота, указанная ниже на дисплее, является текущей точкой деления клавиатуры.
- 4. Transpose/Octave**
На дисплее появляется либо индикатор TRANSPOSE или OCTAVE. В зависимости от того, какой индикатор зажёжён, ниже него следующее значение обозначает значение транспозиции в полутонах или октавах.
- 5. Page**
Индикатор текущей страницы. Если на дисплее имеется знак [>], то это значит, что далее имеются ещё страницы. Знак [<] обозначает, что имеются предыдущие страницы. Просмотрите эти страницы с помощью кнопок PAGE [+] и [-].
- 6. Темп**
Текущий темп. Если горит индикатор TEMPO, то вы сможете изменить темп с помощью кнопок TEMPO/VALUE или колеса.
- 7. Режим темпа/Синхронизация**
Режим темпа и тип синхронизации.

Надпись AUTO означает, что секвенсор считывает темп, записанный в сонге.

Надпись EXT означает, что iS50B синхронизирован с метрономом внешнего устройства, подключенного к его MIDI-входу.

Вы можете выбрать тип синхронизации необходимый вам на странице "Page 3: Global MIDI parameters" режима работы с диском/общими настройками (Disk/Global).
- 8. Название аккорда**
Отображение названия распознанного аккорда в зоне клавиатуры, отведённой для распознавания аккордов. Аккорды могут быть также посланы на iS50B с помощью каналов Global, Chord 1 и Chord 2. См. таблицу распознаваемых аккордов.
- 9. Изменяемые параметры**
Две строки символов, которые изображают параметры различных страниц редактирования. Вы можете просмотреть эти параметры с помощью кнопок CURSOR и изменить их значения с помощью кнопок TEMPO/VALUE или колеса.
- 10. Индикаторы уровня громкости**
Уровень громкости дорожки/канала. Выбранные дорожки изображаются в верхней и в левой части (ET = дополнительная дорожка, Ch = каналы, 1-8 = дорожки/каналы 1-8, 9-16 = дорожки/каналы 9-16). Для того чтобы выбрать скрытые дорожки, нажмите TRK SELECT. Если все индикаторы выключены, то отображаются дорожки реального времени и аккомпанемента, обозначенные над кнопками VOLUME.

Задняя панель



(Внимание: в отличие от инструментов iS40/iS35 на задней панели iS50B отсутствуют разъёмы EC5, PC TO HOST, DAMPER, секция INPUT, а также имеется по одному разъёму MIDI IN/OUT/THRU)

1. MIDI-разъёмы

К этим разъёмам вы можете подключить другие MIDI-устройства (клавишные инструменты и компьютеры). Для подсоединения вам понадобятся специальные MIDI-шнуры.

- **Разъём MIDI IN**
Приём MIDI-данных с внешних устройств.
- **Разъём MIDI OUT**
Передача MIDI-данных выработанных iS50B на другие устройства.

3. Разъём ASSIGNABLE PDL/SW

К этому разъёму вы можете подключить педаль экспрессии, как, например Korg XVP-10 или EXP-2, или типа переключателя PS-1, PS-2. Вы можете запрограммировать выполняемую педалью функцию на странице 14: назначаемая педаль/переключатель

(Assignable pedal/switch) в режиме Disk/Global.

4. Разъёмы OUTPUT

Аудио выходы. Сюда вы можете подключить усилитель. Соедините разъём L/MONO с усилителем.

Внутренние динамики могут быть отключены с помощью функции «Включение/Выключение Динамиков» (Speakers On/Off).

Внимание: слишком высокий уровень громкости может оказать вред вашему слуху. Удерживайте уровень громкости на среднем уровне.

5. Разъём PHONES

Сюда вы можете подключить наушники.

3. Рабочие режимы

Этот инструмент может работать в разных «режимах», каждый из которых объединяет вместе функции, которые имеют своё

собственное применение. С тем чтобы выбрать режим вам потребуется нажать соответствующую кнопку в секции MODE.

Режим Воспроизведения Аранжировки (Arrangement Play)

Режим воспроизведения аранжировки является основным рабочим режимом. При включении прибора в сеть он всегда оказывается в этом режиме, где вы можете выбрать аранжировку, которую вы будете использовать. В общей сложности существует 192 аранжировки, организованные в три банка A, B и USER (пользовательский) по 64 аранжировки в каждом банке. Аранжировки пользовательского банка можно свободно менять и использовать для загрузки новых данных с диска.

Каждая аранжировка состоит из одного стиля и двух программ (двух звуков), организованных на клавиатуре в соответствии с сочетанием кнопок секций режима клавиатуры и назначения клавиатуры:

Стиль – (здесь и далее везде тире ставится специально для Владимира Солоухина) это группа образов (паттернов) автоматического аккомпанемента. Каждая аранжировка использует стиль вместе со звуками, присваиваемыми звукам аккомпанемента.

Стили состоят из паттернов (музыкальных структур), используемых для создания автоматических аккомпанементов. Каждый

стиль содержит четыре вариации, два вступления, две коды и две сбивки (пассажа).

Стиль, выбранный аранжировкой, определяет тип аккорда, проигранного в секции известной под названием «зона распознавания аккорда», и адаптирует свой паттерн в соответствии с этим аккордом. Например, если паттерн проигрывается в До-мажоре, то проигрывание аккорда Фа-мажор в зоне распознавания аккордов вызовет транспозицию паттерна в Фа-мажор. Стили состоят из шести дорожек: барабанов, перкуссии, баса, дорожек аккомпанемента ACC1, ACC2 и ACC3. Эти дорожки относятся к дорожкам аккомпанемента, ибо они обеспечивают ритмическое и гармоническое сопровождение сонга.

Вы можете изменять параметры аранжировки (такие, как уровень громкости инструментальных партий) во время игры, но при выборе различных аранжировок эти изменения теряются.

Для сохранения изменений в пользовательском банке используйте функцию записи аранжировки (Page 25: Write Arrangement).

Режим Секвенции Аккомпанемента (Backing Sequence)

Режим секвенции аккомпанемента позволяет простым способом создать сонг путём записи его в реальном времени вместе с аранжировкой.

Основными партиями секвенции аккомпанемента являются дорожка клавиатуры, дорожка управления и дорожка аккорда. Дорожка управления записывает выбор кнопок с передней панели (INTRO, ENDING, FILL...); дорожка аккорда

записывает последовательность аккордов; дорожка клавиатуры записывает ноты, проигранные на. Конечно, вы можете оставить дорожку клавиатуры пустой и играть живую.

Кроме этих дорожек имеется ещё восемь дорожек называемых Дополнительными (Extra Track), которые могут использоваться для записи свободных партий персонифицирующих аранжировку.

Режим Программ (Program Mode)

Отдельные звуки, проигрываемые на iS50B, называются программами. Инструмент имеет в общей сложности 400 программ, организованные в шесть банков (A, B, C, D,

E, F-USER) по 64 программы в каждом банке, плюс банк барабанов DRUM, который содержит 16 барабанных программ (14 в ПЗУ + 2 пользовательских).

Страницы Дисплея

Параметры и функции различных рабочих режимов сгруппированы на нескольких страницах, появляющихся на дисплее. Номер страницы всегда ставится в правой части дисплея. Для перемещения по страницам дисплея используйте кнопки PAGE [+] и [-].

Если вы знаете номер страницы, то для того чтобы перейти непосредственно к ней, нажмите и удерживайте кнопку соответствующего рабочего режима и нажмите одну из числовых кнопок ARRANGEMENT NUMBER или PROGRAM NUMBER.

Например, для того чтобы непосредственно перейти на страницу от 1 до 8 режима воспроизведения аранжировок, нажмите кнопку ARR.PLAY, и, удерживая её, нажмите одну из числовых кнопок ARRANGEMENT NUMBER с [1] по [8]. Для того чтобы прямо перейти на страницу с 9 по 16, нажмите кнопку ARR.PLAY, и, удерживая её, нажмите одну из числовых кнопок PROGRAM NUMBER с [1] по [8].

Запись страницы дисплея

Страницы с 1 по 8 присвоены кнопкам ARRANGEMENT NUMBER под номерами с [1] по [8], а страницы с 9 по 16 присвоены кнопкам PROGRAM NUMBER под номерами с [1] по [8]. Воспользуйтесь следующими действиями для записи страниц с разными номерами.

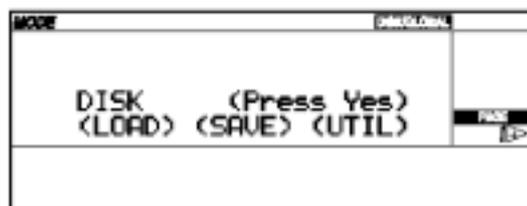
1. **Перейдите на страницу дисплея, которую вы желаете записать.**
2. **Нажав кнопку текущего рабочего режима, нажмите кнопку REC/WRITE.**
3. **Отпустите кнопку REC/WRITE (продолжая удерживать кнопку рабочего режима).**
4. **Нажмите кнопку, в которую вы желаете записать текущую страницу дисплея.**
Нажмите одну из кнопок ARRANGEMENT NUMBER с [1] по [8] или одну из кнопок PROGRAM NUMBER с [1] по [8].
5. **Отпустите кнопку рабочего режима и кнопку, в которую была произведена запись.**

Вам может показаться удобным, записывать одинаковые типы страниц различных рабочих режимов в одну и ту же кнопку.

Например, страница выбора эффекта может находиться под кнопкой PROGRAM NUMBER [7] как для режима воспроизведения сонгов, так и для режима воспроизведения аранжировок.

Подстраницы

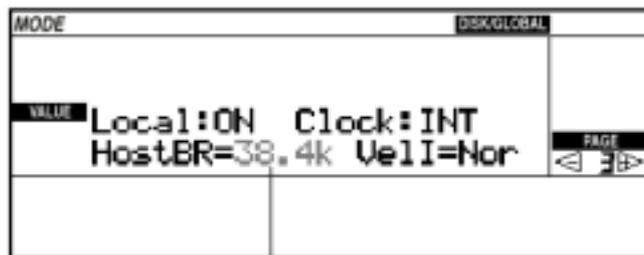
Некоторые страницы дисплея позволяют выбирать вторичные страницы, которые ещё называют «подстраницами» (subpage). Подстраницы обозначаются двумя круглыми скобками (), между которых содержится опция. На дисплее изображённом ниже, элементы (LOAD), (SAVE) и (UTIL) дают доступ к соответствующим подстраницам.



Воспользуйтесь кнопками CURSOR для расположения курсора на названии нужной страницы и нажмите кнопку ENTER/YES для перехода к выбранной подстранице. Для возвращения с подстраницы на страницу выше, нажмите кнопку EXIT/NO.

Программирование значения параметра

Для того чтобы изменить значение параметра, который появляется на дисплее, прежде всего, вам понадобится выбрать значение с помощью курсора. Положение курсора обозначается мигающим значением или выделенной текстовой строкой. Переместите курсор по дисплею с помощью кнопок CURSOR и измените значение с помощью кнопок TEMPO/VALUE.



Курсор

4. РУКОВОДСТВО

Данная глава является практическим руководством по работе с iS50B, которое иллюстрирует некоторые практические примеры. Всё, что вам нужно делать, это следовать данным простым «урокам»? и вы освоите основные функции инструмента за очень короткое время.

Во время работы с инструментом вы можете столкнуться с некоторыми проблемами, не зная как вести себя в определённой ситуации или как редактировать страницу, на которую вы вышли по ошибке, помните:

- EXIT/NO возвращает вас на основные страницы различных рабочих режимов;
- START/STOP останавливает аккомпанемент;
- Включите и выключите инструмент для возвращения в исходное положение (сонги и секвенции аккомпанемента, имевшиеся в памяти, будут утеряны).

Названия программ, стилей и аранжировок, которые будут появляться на следующих страницах, могут слегка отличаться от названий, имеющих на реальном инструменте. Не беспокойтесь, это всего лишь примеры!

Демонстрация

Прослушивание демонстрации

Демонстрация – это набор демонстрационных сонгов, имеющихся в памяти, которые нельзя удалить (ПЗУ). Давайте прослушаем их, чтобы составить представление о звуковых возможностях данного инструмента

Вход в демонстрационный режим

- Нажмите кнопки ARR.PLAY и B.SEQ (DEMO) одновременно
Появится страница “Demo”.



Прослушивание всех демонстраций

1. Нажмите кнопку START/STOP
Демонстрационные сонги будут воспроизводиться один за другим.
2. Нажмите START/STOP снова для остановки демонстрации.

Прослушивание отдельной демонстрации

1. Выберите демонстрацию с помощью кнопок секций PROGRAM и ARRANGEMENT.
Нажмите кнопку с [1] по [8] секции ARRANGEMENT для выбора демонстрации с номером от 1 до 8. Нажмите кнопку с [1] по [8] секции PROGRAM NUMBER для выбора демонстрации с номером от 9 до 16.

№ аранжировки	№ программы
1 Modern Beat	1 Classic Piano
2 Jazz	2 Contemp. Piano
3 Latin	3 Bolero
4 Rock	4 Dance
5 Gospel	5 Jungle
6 Quick Step	6 Garage
7 German Polka	7 Progressive
8 Valzer	8 Synth World

2. Нажмите START/STOP снова для остановки демонстрации.

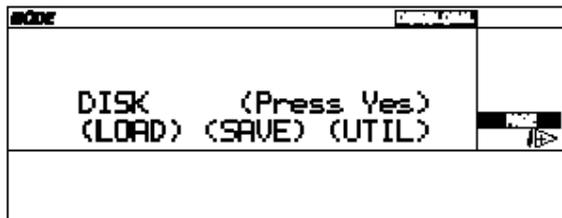
Выход из демонстрационного режима

- Нажмите EXIT/NO или одну из кнопок секции MODE.
Нажатием кнопки EXIT/NO вы возвращаетесь в режим воспроизведения аранжировки.
Нажатием кнопки в секции MODE вы переходите к выбранному режиму.

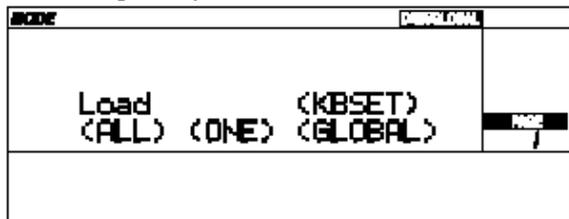
Режим секвенции аккомпанемента

Вспомогательный флоппи-диск, поставляемый вместе с инструментом, содержит в себе демонстрационные секвенции аккомпанемента. Чтение этих секвенций с диска поможет нам понять, как они работают.

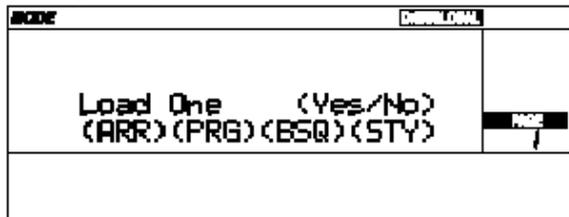
1. Вставьте вспомогательный диск в дисковод.
2. Нажмите DISK/GLOBAL для входа в режим работы с диском/общими настройками. Зажжётся индикатор DISK/GLOBAL. На дисплее появится надпись DISK/GLOBAL.



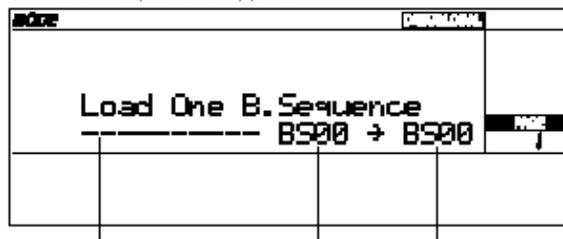
3. Поместите курсор на надпись (LOAD), нажмите ENTER/YES для перехода на подстраницу "Load".



4. Переместите курсор на надпись (ONE) и нажмите ENTER/YES для перехода на страницу "Load One".



5. Переместите курсор на надпись (BSQ) и нажмите ENTER/YES для просмотра файлов, имеющихся на диске.



Название файла	Секвенция аккомпанемента файла	Ячейка памяти
----------------	--------------------------------	---------------

На дисплее появится название файла, в котором содержится загружаемая секвенция аккомпанемента, и номер ячейки памяти, куда секвенция будет загружена.

6. Воспользуйтесь кнопками TEMPO/VALUE (или колесом) для выбора загружаемого файла. В данном примере мы загрузим файл "Factory".
7. Выберите секвенцию аккомпанемента, которую вы желаете загрузить, и ячейку памяти, куда будет производиться загрузка.

В соответствии с рисунком секвенция аккомпанемента под номером 00 будет загружена в ячейку памяти под номером 00. В каждом файле может содержаться до десяти секвенций аккомпанемента и в памяти имеется десять ячеек под эти секвенции с номерами от 00 до 09.

Для выбора другой секвенции аккомпанемента или загрузки её в другую ячейку памяти переместите курсор к параметрам "BS00" и выберите другой номер ячейки.

В данном случае нам не понадобится вносить изменения, т.к. мы загружаем секвенцию 00 в ячейку 00.

8. Нажмите ENTER/YES для загрузки выбранной секвенции аккомпанемента.
9. При появлении надписи "Completed" на дисплее нажмите B.SEQ для входа в режим секвенции аккомпанемента.

Зажжётся индикатор кнопки B.SEQ. На дисплее появится надпись BACKING SEQUENCE.

10. Воспользуйтесь кнопками CURSOR для перемещения курсора к названию секвенции. Используйте кнопки TEMPO/VALUE (или колесо) для выбора секвенции.

В данном примере нам не понадобится вносить какие-либо изменения, т.к. секвенция 00 уже была выбрана при переходе в режим секвенции аккомпанемента.

11. Нажмите START/STOP для начала воспроизведения.
12. Нажмите START/STOP снова для остановки воспроизведения.

Прослушивание сонгов

Сонги – это музыкальные отрезки с шестнадцатью дорожками, записанные в форме Стандартных MIDI Файлов (СМФ). iS50B способен воспроизводить СМФ формата 0, без необходимости загружать их в память, и СМФ формата 1 после короткого процесса загрузки.

Вы можете воспроизвести отдельный сонг или создать перечень сонгов для воспроизведения с помощью всего одной команды (например, с помощью функции JukeBox).

Прослушивание сонга

1. Вставьте диск, содержащий сонг, в дисковод.
2. Нажмите SONG PLAY для входа в режим воспроизведения сонга (режим Lyrics 1).

Загнутся индикаторы SONG PLAY и REC/WRITE/LYRICS. На дисплее появится надпись “ALL SONG PLAY”.



3. Выберите сонг с помощью кнопок TEMPO/VALUE (или колеса).

Вы можете выбрать сонг, введя номер его ячейки памяти на диске.

Если файл имеет номер от 1 до 8, нажмите кнопку [A] ARRANGEMENT BANK и кнопку ARRANGEMENT NUMBER от [1] до [8].

Если файл имеет номер от 9 до 16, нажмите кнопку [B] ARRANGEMENT BANK и кнопку ARRANGEMENT NUMBER от [1] до [8].

Если файл имеет номер от 17 до 24, нажмите кнопку [USER] ARRANGEMENT BANK и кнопку ARRANGEMENT NUMBER от [1] до [8].

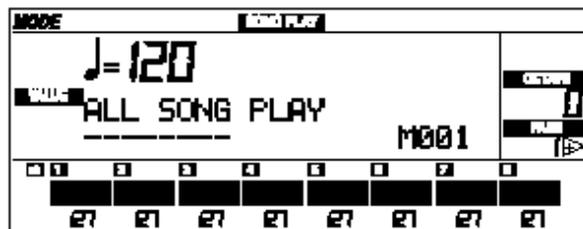
4. Выбрав сонг, нажмите START/STOP.

Если сонг записан в формате 1, то индикатор красного цвета START/STOP станет мигать в течение нескольких секунд, пока данные загружаются с диска. По окончании загрузки начнётся воспроизведение. Если некоторые секвенции аккомпанемента или сонги были уже загружены в режиме редактирования сонга, то появится сообщение с запросом на удаление этих данных. Если вы согласны на потерю данных имеющихся в памяти, нажмите ENTER/YES для начала воспроизведения.

5. Для остановки сонга нажмите START/STOP.

Прослушивание всех сонгов на диске

1. Вставьте диск, содержащий сонги в формате СМФ 0 и 1.
2. Нажмите SONG PLAY для входа в режим воспроизведения сонга. Зажётся индикатор SONG PLAY.

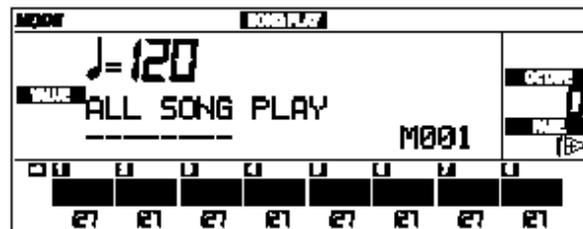


3. Если на дисплее появится название сонга, то нажмите EXIT/NO для появления надписи “ALL SONG PLAY” и нескольких чёрточек (---). Теперь выбраны все сонги, имеющиеся на диске. Нажмите EXIT/NO для возвращения ко всем сонгам, выбрав отдельный сонг.
4. Нажмите START/STOP для запуска воспроизведения всех сонгов. Сонги в формате СМФ 0 начнут воспроизведение немедленно. Сонги СМФ в формате 1 должны быть прежде загружены в память, затем после нескольких секунд ожидания они будут воспроизведены. Если некоторые секвенции аккомпанемента или сонги были уже загружены в режиме редактирования сонга, то появится сообщение с запросом на удаление этих данных. Если вы согласны на потерю данных, имеющихся в памяти, нажмите ENTER/YES для начала воспроизведения.
5. Для остановки сонга нажмите START/STOP.

JukeBox (Музыкальный Автомат)

Музыкальный автомат позволяет создать перечень воспроизведения имеющихся на диске сонгов с помощью всего лишь одной команды выбора сонгов.

1. Вставьте диск, с имеющимися на нём сонгами формата 0 и 1 СМФ, в дисковод.
2. Нажмите SONG PLAY для входа в режим воспроизведения сонга. Загорится индикатор SONG PLAY

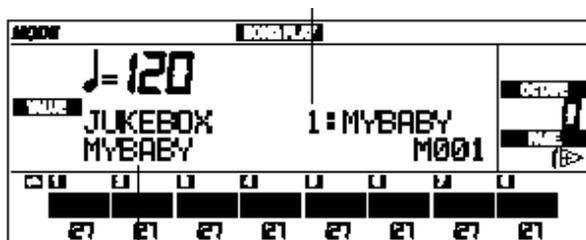


3. Выберите первый сонг при помощи кнопок TEMPO/VALUE (или колеса).

4. Нажмите **ENTER/YES** для вставки сонга в перечень.

На дисплее появится название сонга рядом с номером его положения в перечне. Номер 1 появится после вставки первого сонга

Положение в перечне



Выбранный сонг

5. Выберите второй сонг для вставки в перечень с помощью кнопок **ТЕМПО/VALUE** (или колеса).
6. Нажмите **ENTER/YES** для подтверждения вставки второго сонга в перечень.
7. Вставьте следующий сонг в перечень, следуя шагам 5 и 6.
8. Как только перечень будет заполнен, нажмите **START/STOP** для начала воспроизведения всех выбранных сонгов.

Сонги в формате 0 СМФ начнут воспроизводиться немедленно. Сонги СМФ в формате 1 должны быть прежде загружены в память, затем после нескольких секунд ожидания они будут воспроизведены. Если некоторые секвенции аккомпанемента или сонги были уже загружены в режиме редактирования сонга, то появится сообщение с запросом на удаление этих данных. Если вы согласны на потерю данных имеющихся в памяти, нажмите **ENTER/YES** для начала воспроизведения.

9. Нажмите **START/STOP** для остановки воспроизведения.
10. Нажмите **START/STOP** снова для возобновления воспроизведения.
11. Нажмите **EXIT/NO** для выхода из режима музыкального автомата (JukeBox).

Функция отключения клавиатуры

Клавиатуру можно быстро отключить в режиме воспроизведения сонга.

- Для выключения клавиатуры нажмите кнопку **SYNCHRO-START/STOP** (индикатор зажжётся).
- Для включения клавиатуры нажмите кнопку **SYNCHRO-START/STOP** (индикатор погаснет).

Аранжировки

Что такое стили и аранжировки

На iS50B представлена система автоматического аккомпанемента, основанная на стилях и аранжировках. Игра вместе с этой системой похожа на игру с настоящим аккомпанирующим оркестром, использующим шесть инструментов: три гармонических инструмента, бас, барабаны и набор перкуссии.

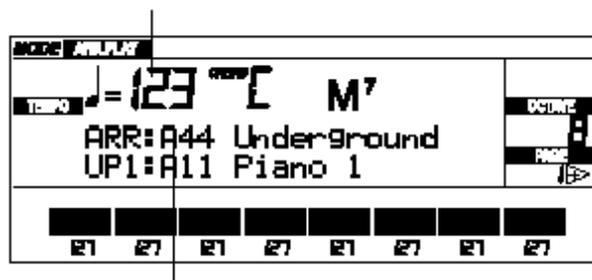
1. Нажмите **ARR. PLAY** для входа в режим воспроизведения аранжировки. Зажжётся индикатор **ARR.PLAY**.
2. Нажмите одну из кнопок **BANK [A], [B]** или **[USER]** в секции **ARRANGEMENT**.
3. Введите двузначное число от 11 до 88, используя кнопки секции **NUMBER**. Если аранжировка содержится в том же банке, что и текущая аранжировка, вам понадобится ввести только двузначный номер без необходимости нажатия кнопки **BANK**.

Предварительный просмотр аранжировки: в режиме воспроизведения аранжировки функция предварительного просмотра аранжировки позволяет вам увидеть название аранжировки на дисплее перед её выбором. Таким образом, вы сможете искать аранжировку во время игры.

Нажмите одну из кнопок **BANK** (вы можете использовать одну из кнопок **NUMBER** для выбора десятков) и просмотрите аранжировки с помощью кнопок **ТЕМПО/VALUE**. Нажмите **ENTER/YES** для выбора требующейся аранжировки.

Как только выбор будет сделан, название выбранной аранжировки появится на дисплее.

Темп выбранной аранжировки



Выбранная аранжировка

Синхронизированный старт и остановка

Вы можете запустить и остановить аккомпанемент, не нажимая **START/STOP**.

1. При остановленном аккомпанементе зажмите индикатор **SYNCHRO-START/STOP**.
Функция синхронизированного старта запускает аккомпанемент при проигрывании аккордов в зоне распознавания аккордов.
2. Проиграйте аккорд в зоне распознавания аккордов.
3. Отпустите клавиши в зоне распознавания аккордов для остановки аккомпанеента. Аккомпанемент тут же прекратится.
4. Снова проиграйте аккорд в зоне распознавания аккордов для возобновления аккомпанеента.
5. Продолжите игру, затем нажмите **SYNCHRO START/STOP** для остановки аккомпанеента.

Сбивка

Сбивка (Fill) - это интерлюдия, которая прерывает ход ритма. Каждый стиль iS50B использует две разные сбивки.

1. Запустите автоматический аккомпанемент (с помощью кнопки **SYNCHRO START/STOP**).
2. Во время игры нажмите одну из кнопок **FILL [1]** или **[2]**.
Будет проиграна сбивка. Когда сбивка завершится, можно будет выбрать другую вариацию (см. "Страница 5, Ensemble/Variation change" в режиме воспроизведения аранжировки).
3. Нажмите **START/STOP** для остановки аккомпанеента

Вступление/окончание (кода)

1. При остановленном аккомпанементе нажмите одну из кнопок **INTRO/ENDING [1]** или **[2]**.
2. Запустите автоматический аккомпанемент кнопкой **SYNCHRO START-STOP**.
Будет проиграно вступление, затем начнётся обычный паттерн аккомпанеента («Вариация»).
3. Играйте обычным способом, затем нажмите одну из кнопок **INTRO/ENDING [1]** или **[2]**.
Будет проиграно окончание, и аккомпанемент будет остановлен.

Примечание: Ending 1 проигрывает аккорды и создаёт новую гармонию, в то время как Ending 2 проигрывается, используя только распознанный аккорд.

Вариации

Вариации – это различные вариации одного и того же стиля. Каждый стиль использует четыре вариации.

1. Запустите аккомпанемент (с помощью кнопок **START/STOP**, **INTRO/ENDING + START/STOP** или **SYNCHRO-START + клавиши**).
2. Нажмите одну из кнопок секции **VARIATION**.

Индикатор выбранной вариации начнёт мигать. В конце такта паттерн поменяется. Загорится индикатор новой вариации.

3. Нажмите одну из кнопок **FILL** и сразу после этого одну из кнопок секции **VARIATION**.
Будет проиграна вставка. Индикатор вариации, которая должна будет проиграна в конце вставки, начнёт мигать. В конце вариации начнёт играть новая вариация.
4. Нажмите **START/STOP** или **INTRO/ENDING** для остановки аккомпанеента.

Примечание: на странице 5 "Ensemble/Variation change" режима воспроизведения аранжировки вы можете связать каждую кнопку с вариацией, которая будет выбираться автоматически по окончании вставки (Fill).

Все треки одновременно!

1. При выключенном индикаторе **SYNCHRO-START/STOP** проиграйте аккорд в зоне распознавания аккордов.
2. Нажмите **START/STOP** (или **INTRO/ENDING + START/STOP**) для запуска аккомпанеента.
Начнут играть дорожки аккомпанеента (Drum, Percussion, Bass, Acc1, Acc2, Acc3).
3. Нажмите **START/STOP** или **INTRO/ENDING** для остановки аккомпанеента.

Микширование (Fade in/out)

Эта кнопка может быть использована вместо кнопки **START/STOP**.

1. При остановленном аккомпанементе проиграйте аккорд в зоне распознавания аккордов, затем нажмите **FADE IN/OUT** для запуска аккомпанеента.
Аккомпанемент будет запущен. Уровень громкости дорожек аккомпанеента и дорожек клавиатуры будет установлен на ноль, и будет постепенно увеличиваться до полной громкости.
2. Во время игры аккомпанеента нажмите **FADE IN/OUT** для остановки аккомпанеента.
Уровень громкости дорожек аккомпанеента и дорожек клавиатуры начнёт постепенно уменьшаться. По достижении нулевой отметки аккомпанемент остановится, и уровень громкости вернётся в исходное состояние.

Изменение темпа

- При остановленном аккомпанементе воспользуйтесь кнопками **TEMPO/VALUE** для изменения темпа.

С тем, чтобы эти функции управления работали в качестве функций управления темпом, в левой части дисплея должен появиться индикатор **TEMPO**.

Имеется и более простой способ управления темпом, он описан ниже:

1. Установите темп с помощью кнопки **TAP TEMPO**.

Темп изображённый на дисплее изменится в зависимости от скорости нажатия кнопки.

2. Запустите аккомпанемент.
3. Измените темп с помощью кнопок **TEMPO/VALUE** (или колеса).
4. Остановите аккомпанемент кнопками **START/STOP** или **INTRO/ENDING**.

Дорожки клавиатуры (Upper 1, Upper 2, Lower)

Дорожки клавиатуры

Дорожки клавиатуры (Upper 1, Upper 2 и Lower) используются для игры «в живую» поверх дорожек автоматического аккомпанемента.

Одновременно вы сможете использовать две дорожки, т.к. Upper 2 и Lower исключают совместное использование.

Смена звучания дорожек клавиатуры

Вы можете присвоить каждой дорожке клавиатуры одну из программ iS50B.

1. Нажмите кнопку **SPLIT** для того, чтобы поделить клавиатуру на две части, если вы играете на iS50B с помощью встроенной клавиатуры или с помощью мастер-клавиатуры, подключенной по общему каналу.
2. Выберите дорожку **Upper 1** нажатием одной из кнопок **UPP1** секции **VOLUME/PROGRAM**. На второй текстовой строке дисплея появится аббревиатура “UPP1”, за которой следует номер банка, название и номер программы, присвоенной дорожке Upper 1.



3. Нажмите одну из кнопок **BANK [A], [B], [C], [D], [E], [F(USER/DRUM)]** секции **PROGRAM**. Банки А и В содержат в себе 128 программ стандарта General MIDI. Банк «А» содержит одни 64 программы (00-63), банк «В» содержит другие 64 программы (64-127). Банки С и D содержат программы, которые так или иначе организованы наподобие банков General MIDI, конечно, между ними есть отличия. Банк Е содержит программы «подкладов» и звуки «фантазия», а банк F(USER) содержит в себе программы, загруженные с диска или запрограммированные непосредственно пользователем.

4. Использование кнопок секции **NUMBER** для выбора двузначного номера от 11 до 88.

Для того чтобы выбрать ударную установку, нажмите кнопку [F(USER/DRUM)] дважды так, чтобы на дисплее появилась аббревиатура “Dr”.

Если программа, которую вы желаете выбрать, содержится в том же банке, вам понадобится набрать только двузначный номер, не нажимая кнопки **BANK**.

Выбрав банк и двузначный номер, вы выберете программу и присвоите её дорожке Upper 1.

Предварительный просмотр программ. В режиме воспроизведения аранжировок вы можете использовать функцию предварительного просмотра программ для отображения названия программы на дисплее перед тем, как её выбрать.

Нажмите одну из кнопок **BANK** (вы можете нажать одну из кнопок **NUMBER** для выбора десятка) и просмотрите перечень программ с помощью кнопок **TEMPO/VALUE**. Нажмите **ENTER/YES** для выбора программы.

5. Выберите дорожку **Upper 2** нажатием одной из кнопок **LOW/UPP2** секции **VOLUME/PROGRAM** и включением **UPPER 2** в секции **KEYBOARD ASSIGN**.

Если дорожка Lower была включена, то сейчас она выключится. На дисплее появится аббревиатура “UP2”, за которой следует номер банка, название и номер программы, присвоенной дорожке Upper 2.

6. Выберите программу с помощью действий, описанных в отношении дорожки Upper 1.
7. Для того чтобы выбрать дорожку Lower, нажмите **SPLIT** в секции **KEYBOARD MODE**, затем нажмите одну из кнопок **LOW/UPP2** в секции **VOLUME/PROGRAM** и в конце нажмите кнопку **LOWER** в секции **KEYBOARD ASSIGN**.

Если дорожка Upper 2 была включена, то теперь она будет выключена. На дисплее появится аббревиатура “LOW”, за ней номер банка, название и номер программы, присвоенной дорожке Lower 2.

8. Выберите программу с помощью действий описанных в отношении дорожки Upper 1.
9. Выберите дорожку Upper 1 снова (нажмите одну из кнопок **UPP1** в секции **VOLUME**).

На дисплее появится аббревиатура “UP1”. Все последующие выборы программ будут присваиваться дорожке Upper 1.

Транспозиция

Кнопки TRANSPOSE используются для изменения высоты звучания инструмента. Высота тона меняется шагом в 1 полутоном при каждом нажатии кнопки.

Примечание: при внесении изменений во время игры аккомпанемента транспозиция будет отложена до следующего такта.

- Для понижения высоты звучания инструмента нажмите кнопку TRANSPOSE [b] несколько раз. Отображение текущей транспозиции появится при первом нажатии этой кнопки. Высота звучания будет понижаться на один полутоном при каждом нажатии этой кнопки.
- Для повышения высоты звучания инструмента нажмите кнопку TRANSPOSE [#] несколько раз. Отображение текущей транспозиции появится при первом нажатии этой кнопки. Высота

звучания будет повышаться на один полутоном при каждом нажатии этой кнопки.

- Нажмите две кнопки TRANSPOSE одновременно для отмены транспозиции.

Вызов программных действий аранжировки

Находясь на основной странице (Page 1) режима воспроизведения аранжировки, нажмите кнопку EXIT/NO во время игры аккомпанемента для вызова программных действий дорожки клавиатуры, сохранённых в аранжировке.

Если вы находитесь не на основной странице, нажмите EXIT/NO для возвращения на основную страницу и нажмите эту кнопку снова для вызова программных действий, сохранённых в аранжировке.

Примечание: функция Recall Arrangement работает только во время игры аккомпанемента. Нажатие кнопки EXIT/NO на странице 1 режима воспроизведения аранжировки, не произведёт ни какого действия, если аккомпанемент не играет.

Секвенции аккомпанемента

Запись секвенций аккомпанемента

С помощью iS50B вы можете создавать новые сонги, используя все достоинства автоматического аккомпанемента. Такой тип сонгов известен под названием секвенций аккомпанемента.

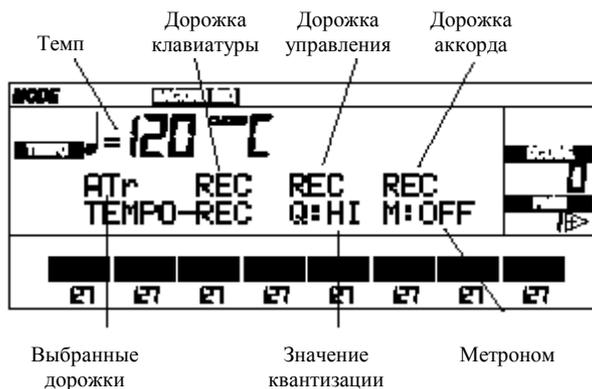
Примечание: во время записи вы не сможете выбрать некоторые режимы, например, Keyboard Set.

1. Нажмите B.SEQ для входа в режим Секвенций Аккомпанемента. Загорится индикатор B.SEQ. На дисплее появится следующее изображение.



2. Выберите секвенцию аккомпанемента, которую вы желаете записать, с помощью кнопок TEMPO/VALUE. В данном примере, давайте выберем BSQ3. (Если BSQ3 записана, выберите другую секвенцию аккомпанемента).
3. Выберите аранжировку при помощи кнопок секции ARRANGEMENT. Нажмите одну из кнопок BANK [A], [B] или [USER] для выбора банка. Затем нажмите последовательно две кнопки NUMBER для ввода двузначного номера от 11 до 88.
4. Если необходимо, измените положение точки деления клавиатуры, режим клавиатуры, назначение клавиатуры и режим сканирования аккорда. Точка деления: нажмите кнопку SPLIT POINT и, удерживая её, нажмите клавишу на клавиатуре, которую вы желаете использовать в качестве новой точки деления. Режим клавиатуры: используйте кнопки секции KEYBOARD MODE. Назначения клавиатуры: используйте кнопки секции KEYBOARD ASSIGN. Сканирование аккордов: используйте кнопки секции CHORD SCANNING.
5. Нажмите REC/WRITE/LYRICS для входа в режим записи. Загорится индикатор REC/WRITE/LYRICS и на дисплее появится страница режима записи. Если выбраны дорожки “Atr” (дорожки аранжировки), вы сможете записать как

дорожки реального времени, так и дорожки аккомпанемента в реальном времени.

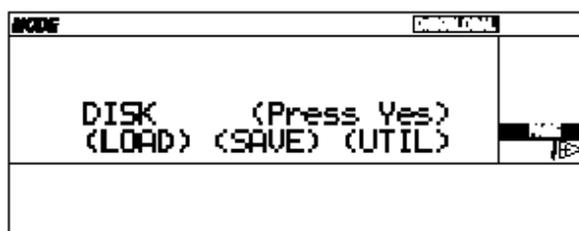


6. **Нажмите START/STOP (или одну из кнопок INTRO/ENDING + START/STOP) для запуска аккомпанемента**
По окончании двух тактов отсчёта начнётся запись и начнётся воспроизведение аккомпанемента.
7. **Теперь вы можете свободно играть. Во время записи вы можете использовать кнопки FILL, VARIATION, ENDING.**
8. **Нажмите START/STOP (или одну из кнопок INTRO/ENDING) для остановки аккомпанемента и записи.**
Запись остановится, и индикаторы REC/WRITE/LYRICS погаснут. Секвенсор вернётся к такту 001.
9. **Нажмите START/STOP для прослушивания только что записанного вами сонга.**

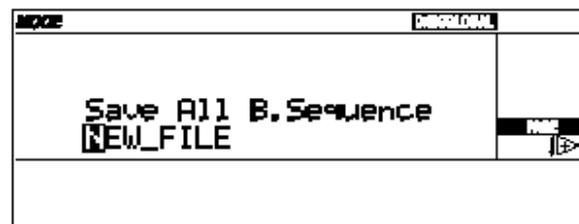
Сохранение секвенции аккомпанемента на диск

Секвенции аккомпанемента, имеющиеся в памяти, будут утеряны при выключении питания инструмента, следовательно, вам понадобится сохранить их на диске. Следующие действия позволяют вам сохранять все секвенции аккомпанемента, имеющиеся в памяти (максимум 10), в новый файл.

1. **Вставьте пустой диск в дисковод.**
iS50B использует 3,5-дюймовые диски 2DD/HD (двойной плотности или высокой плотности). Диск должен быть отформатирован в формате MS-DOS®, совместим с Windows™, Macintosh® и другими системами. Диск не должен быть защищён от записи и должен иметь достаточно места для новых данных. Этот диск можно отформатировать непосредственно на iS50B (см. «Форматирование диска (FORMAT)» на стр. 146).
2. **Нажмите Disk/Global для входа в режим работы с диском/общими настройками.**
На дисплее появится следующее изображение:



3. **Если вы вставили пустой диск, вам потребуется его отформатировать.**
 - 1) Переместите курсор к надписи (UTIL) с помощью кнопок CURSOR. Нажмите ENTER/YES для перехода на страницу "Utilities".
 - 2) Переместите курсор к надписи (FORMAT) при помощи кнопок CURSOR. Нажмите ENTER/YES для перехода на страницу "Format disk".
 - 3) Нажмите ENTER/YES для начала форматирования. Через пару минут диск будет готов к работе.
 - 4) Нажмите EXIT/NO для возвращения на основную страницу режима Disk/Global.
4. **Переместите курсор к надписи (SAVE) и нажмите ENTER/YES для перехода на страницу "Save" (Сохранение).**
5. **Переместите курсор к надписи (BSQ) и нажмите ENTER/YES.**
На дисплее появится следующее изображение:



Примечание: если вы использовали аранжировки и программы из банка USER, выберите положение (ALL) вместо (BSQ). Это действие сохранит всё содержимое памяти, включая пользовательские аранжировки и программы, использовавшиеся в секвенции аккомпанемента.

4. **Выберите новое имя файла.**
 - 1) Выберите с помощью кнопок CURSOR знак, который вы желаете изменить.
 - 2) Измените знак, используя кнопки TEMPO/VALUE (или колесо).
 - 3) Нажмите INS для вставки символа и DEL для удаления символа выделенного курсором.
7. **Нажмите ENTER/YES для сохранения файла на диске.**
Для отмены выполнения действия нажмите EXIT/NO.
8. **Когда на дисплее появится сообщение "Completed", нажмите кнопку B.SEQ для возвращения в рабочий режим секвенций аккомпанемента.**

Удаление секвенций аккомпанемента

Если вы не возражаете против утери секвенции аккомпанемента, и вам требуется освобождение места в памяти, то вы можете удалить эту секвенцию. Секвенции аккомпанемента используют верхнюю часть памяти, отделяясь от других данных.

1. Нажмите **B.SEQ** для входа в режим секвенций аккомпанемента.
2. Нажмите **PAGE [+]** несколько раз для перехода на страницу 3 “Erase Backing Sequence” режима секвенций аккомпанемента.
3. Нажмите **ENTER/YES** дважды для удаления секвенции аккомпанемента из памяти.
4. Нажмите **EXIT/NO** для возвращения на первую страницу режима Backing Sequence.

Предложение: вы можете сразу удалить все секвенции аккомпанемента, выключив питание инструмента и включив его снова.

Сонги

Что такое сонги?

Сонги – это музыкальные отрезки с шестнадцатью дорожками, которые могут быть сохранены на диске в форме Стандартного MIDI Файла (СМФ). Сонгам посвящено два рабочих режима: первый используется для чтения сонгов в реальном времени (Song Play (Воспроизведение Сонгов)), а второй используется для создания новых сонгов или для редактирования уже имеющихся (Song Edit (Редактирование Сонгов)).

В отличие от секвенций аккомпанемента, сонги состоят из полностью свободных дорожек, которые нельзя создать с помощью аранжировок. Хотя, вы можете конвертировать секвенцию аккомпанемента в стандартный сонг (см. «Страница 18: конвертер СМФ» на стр. 115).

iS50B совместим с большинством сонгов из имеющихся на данном рынке. Вы можете читать на iS50B сонги, созданные с помощью компьютерного секвенсора и наоборот.

Для того чтобы считать сонг, созданный с помощью компьютера, вам понадобится сохранить сонг внешнего секвенсора в формате Стандартного MIDI Файла, скопировать его на диск в формате MS-DOS® (а также в формате совместимом с Windows™, Macintosh® и другими системами) и вставить диск в дисковод iS50B. Теперь вы можете прослушать этот сонг в режимах воспроизведения сонга и редактирования сонга.

Для того чтобы считать сонги iS50B на компьютере, внешний секвенсор должен быть способен читать Стандартные MIDI Файлы (СМФ) в 0 (Нулевом) и (Единичном) формате, используемом секвенсором iS50B. Подробнее о том, как сохранить сонг в одном из этих форматов см. «Сохранение» на стр. 144.

Запись сонга

В режиме редактирования сонга вы можете свободно записать новый сонг и сохранить его на диске в виде Стандартного MIDI Файла (SMF).

1. Нажмите **SONG EDIT** для входа в режим редактирования сонга.
2. Нажмите **PAGE [+]** для перехода на вторую страницу.
3. Выберите дорожку для записи с помощью кнопок секции **VOLUME/PROGRAM**. Используйте кнопку **TRK SELECT** для выбора дорожек с 1 по 8 и с 9 по 16.
4. Находясь на странице 2, нажмите **REC/WRITE/LYRICS** для входа в режим записи.



5. Если iS50B управляется с помощью внешнего MIDI-контроллера, то MIDI-контроллер должен быть запрограммирован на передачу данных по каналу записываемой дорожки.

Дорожки должны принимать поканальную информацию и не по специальному каналу Global. Каждая дорожка сонга, как правило, соответствует MIDI-каналу с таким же номером, что и дорожка. Например, дорожка 1, обычно, соответствует каналу 1, дорожка 2 каналу 2 и т.д.

Предложение: если не представляется возможным сменить канал, используемый MIDI-контроллером для передачи, воспользуйтесь следующими действиями:

1. Перейдите на страницу 3 “Track Parameters” режима редактирования сонга.
2. Измените параметр “Ch”, присвоив номер MIDI-канала, используемый MIDI-контроллером для передачи данных.
3. Вернитесь на страницу записи и запишите дорожку.
4. Перейдите на страницу 3 “Track Parameters” режима редактирования сонга и установите исходный MIDI-канал для параметра “Ch”.
5. Выберите другую дорожку и повторите действия, назначая MIDI-канал, используемый контроллером для передачи данных, на дорожку, которую вы будете записывать.

6. Переместите курсор к параметру Recording Mode (Режим Записи) и выберите режим записи.

Вы можете выбрать опцию OVRW для удаления старых данных и записи новых данных в трек.

Либо, в особенности при последовательной записи дорожек ударных инструментов Drum и Percussion, вы можете выбрать положение OVRW, которое будет добавлять ноты к уже имеющимся на дорожке нотам.

Более сложные режимы AUTO и MAP описаны на стр. 126.

7. Переместите курсор к параметру Tempo и запрограммируйте темп метронома.

Если вы выберете опцию AUT, темп будет соответствовать текущему темпу. Если вы выберете опцию TEMPO-REC, то во время записи будут записываться изменения темпа.

8. Переместите курсор к параметру Q и выберите значение квантизации.

Квантизация исправляет ритмические ошибки, сделанные во время записи. Значение квантизации выражается в музыкальных значениях. Очень высокие значения могут существенно изменить запись.

9. Переместите курсор к параметру M и включите или выключите метроном.

Положение OFF говорит о том, что метроном выключен. Положение ON означает, что метроном включен как при записи, так и во время воспроизведения. Положение REC означает, что метроном действует только во время записи.

10. Нажмите START/STOP для начала записи и игры на инструменте.

11. По окончании нажмите START/STOP для остановки записи.

12. Повторите эти действия с другими дорожками.

Сохранение сонга в виде Стандартного MIDI Файла (SMF)

Сонги и секвенции аккомпанемента будут утеряны при выключении питания инструмента, следовательно, вам потребуется сохранить их на диске.

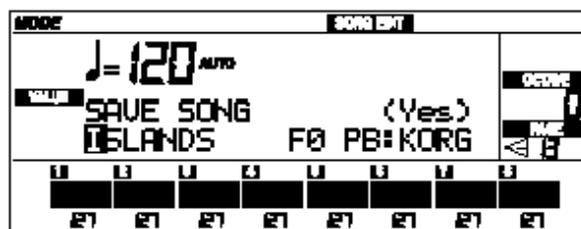
1. Вставьте диск в дисковод.

Диск должен быть отформатирован, не защищён от записи, и иметь достаточно места под сохраняемый вами сонг. О том, как отформатировать диск см. «Форматирование Диска (FORMAT)» на стр. 146.

2. Если вы ещё не находитесь в режиме редактирования сонга? нажмите кнопку SONG EDIT.

3. Нажмите несколько раз кнопку PAGE [+] для перехода на страницу 13 “Save”

(Сохранить) режима редактирования сонга.



4. Выбор названия сонга.

Переместите курсор с помощью кнопок CURSOR и измените знак, выделенный курсором, с помощью кнопок TEMPO/VALUE (или колеса).

Будьте осторожны: если вы сохраняете файл, предварительно загруженный с диска, вам понадобится изменить название этого файла с тем, чтобы не заместить имеющийся на диске файл. Диск не может содержать два файла с одинаковым названием (в одной и той же директории). Появится сообщение, предупреждающее о том, что вы замещаете существующий файл.

5. Нажмите ENTER/YES дважды для подтверждения названия файла и его сохранения.

Нажав ENTER/YES, вы увидите сообщение “Are you sure?” (Вы уверены?). Нажмите ENTER/YES снова для сохранения Стандартного MIDI Файла на диск. По окончании, на дисплее появится надпись “Completed”.

Редактирование Стандартных MIDI Файлов (SMF)

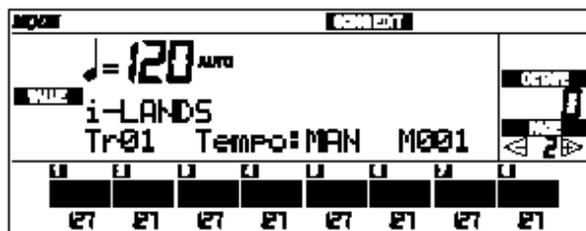
СМФ можно изменить, например, добавив соло партию или сменив программу, проигрываемую дорожкой. Давайте отредактируем сонг “iS-Lands”, имеющийся на диске, поставляемом вместе с инструментом.

Загрузка и прослушивание сонга

1. Вставьте диск из комплекта инструмента в дисковод.
2. Нажмите SONG EDIT для входа в режим редактирования сонга.
3. Выберите “ISLANDS” с помощью кнопок TEMPO/VALUE.



4. Нажмите ENTER/YES дважды для загрузки сонга. На дисплее появится сообщение “Now loading” (Идёт загрузка). По окончании появится сообщение “Completed”.
5. Нажмите PAGE [+] для перехода на страницу 2 “Playback”.



6. Нажмите START/STOP и прослушайте сонг. Сонг будет проигран с начала до конца. Когда воспроизведение прекратится, секвенсор вернётся к такту под номером 001. Вы можете остановить воспроизведение по середине сонга, нажав START/STOP; в этом, случае, нажмите RESET для возвращения к первому такту (001).

Изменение звука дорожки

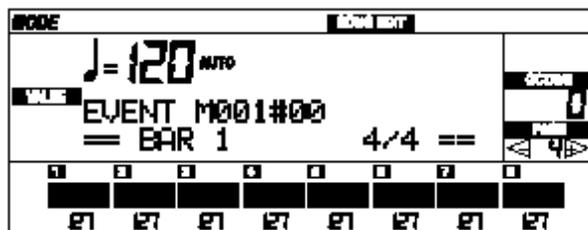
Давайте, заменим пан флейту мелодической линии на альт саксофон.

1. Нажмите PAGE [+] несколько раз для перехода на страницу 4 “Event Edit” (Редактирование события).



Выбранная дорожка

2. Выберите дорожку 6 (Tr06) при помощи кнопок TEMPO/VALUE или кнопок VOLUME/PROGRAM. Пан флейта должна быть на дорожке 6 (Tr06).
3. Нажмите REC/WRITE/LYRICS, затем START/STOP для перехода к редактированию события.



4. Используйте кнопки CURSOR для перемещения курсора к M001#00. Надпись M001#00 обозначает номер такта и шаг внутри этого такта (001 = такт, #00 = первый шаг такта).
5. Нажмите TEMPO/VALUE [UP/+] для выбора M001#01. Шаг #01 является первым шагом такта, который содержит исполнительские данные (например, ноты). Появится сообщение, отображающее смену программы во второй текстовой строке дисплея.



Тип сообщения (статус) Выбор банка LSB Смена программы Программа

6. **Переместите курсор к надписи «075», используя кнопки CURSOR.**
Номер «075» - это значение сообщения о смене MIDI-программы. Программа может быть выбрана посредством комбинации из двух команд Bank Select (аббревиатура BS MSB и BS LSB) и Program Change (обычно, аббревиатура PC). У iS50B последовательность сообщений BS MSB=000, BS LSB=000 и PC=075 соответствует программе B24 (банк B, программа 24), которая является пан флейтой.
7. **Смените номер на «065», используя кнопки TEMPO/VALUE (или колесо).**
Номер «65» команды смены программы соответствует программе B12 (Alto Sax).
8. **Нажмите START/STOP для выхода из режима редактирования события.**
9. **Нажмите EXIT/NO для возвращения на страницу 2 (Play).**
10. **Нажмите START/STOP для прослушивания отредактированного сонга.**
Теперь мелодия будет проигрываться альт саксофоном.

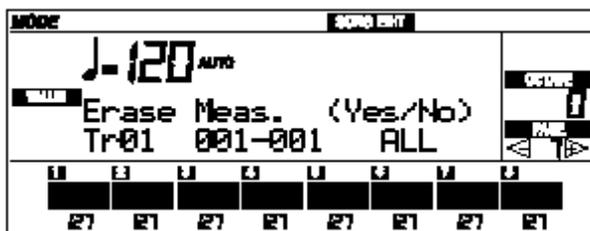
Удаление партий сонга

В этом примере мы удалим аккомпанемент маримбы из первых четырёх тактов.

1. **Нажмите PAGE [+] несколько раз для перехода на страницу 7 «EDIT».**



2. **Переместите курсор к надписи (ERASE) при помощи кнопок CURSOR.**
3. **Нажмите ENTER/YES.**



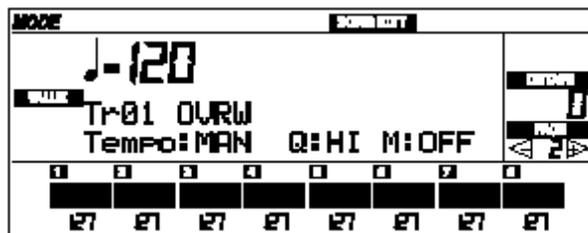
4. **Переместите курсор к надписи «Tr01».**
5. **Нажмите TEMPO/VALUE [UP/+] для выбора надписи «Tr05».**
Партия маримбы находится на дорожке 5 (Tr05).
6. **Переместите курсор к надписи «001», расположенной справа от стрелки.**
Так как мы хотим удалить первые четыре такта, такт 001 должен находиться слева от стрелки, а такт 004 справа от неё.
7. **Нажмите TEMPO/VALUE [UP/+] несколько раз и выберите такт номер «004».**

8. **Нажмите ENTER/YES.**
На дисплее появится сообщение «Completed». Первые четыре такта партии маримбы будут удалены.
9. **Нажмите EXIT/NO для перехода на страницу 2 (Play).**
10. **Нажмите START/STOP и прослушайте сонг.**
Партия маримбы теперь в начале сонга играть не будет.

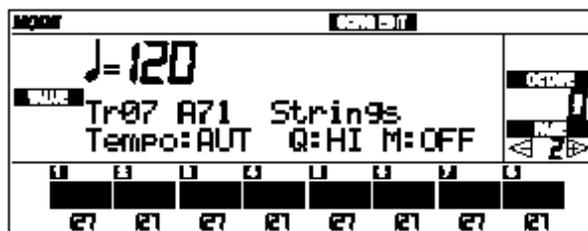
Добавление партий в сонг

В данном примере мы добавим контрапунктовую мелодию в сонг, записав её на дорожку 7 (Tr07).

1. **Если вы ещё не находитесь на странице 2 (Play), нажмите EXIT/NO или, удерживая кнопку SONG EDIT, нажмите кнопку ARRANGEMENT NUMBER [2].**
(Это способ быстрого непосредственного перехода – см. стр. 25).
2. **Нажмите REC/WRITE/LYRICS.**



3. **Переместите курсор к надписи «Tr01» при помощи кнопок CURSOR.**
4. **Нажмите TEMPO/VALUE [UP/+] несколько раз и выберите надпись «Tr07».**
5. **Если iS50B управляется внешним MIDI-контроллером, то для осуществления записи этот MIDI-контроллер должен быть запрограммирован на передачу данных по каналу дорожки.**
Дорожки должны принимать поканальную информацию и не по специальному каналу Global.
Каждая дорожка сонга, как правило, соответствует MIDI-каналу с тем же номером, что и дорожка. Например, дорожка 1, обычно, соответствует каналу 1, дорожка 2 каналу 2 и т.д.
6. **Используйте кнопки секции PROGRAM для выбора программы. Нажмите BANK [A], а затем нажмите NUMBER [7] и [1].**
Это позволит назначить программу «A71 Strings» на дорожку 7 (Tr07).



7. **Нажмите START/STOP для начала записи. Проиграйте новую партию.**
После двух тактов отсчёта начнётся запись.
8. **Закончив, нажмите START/STOP для остановки записи.**

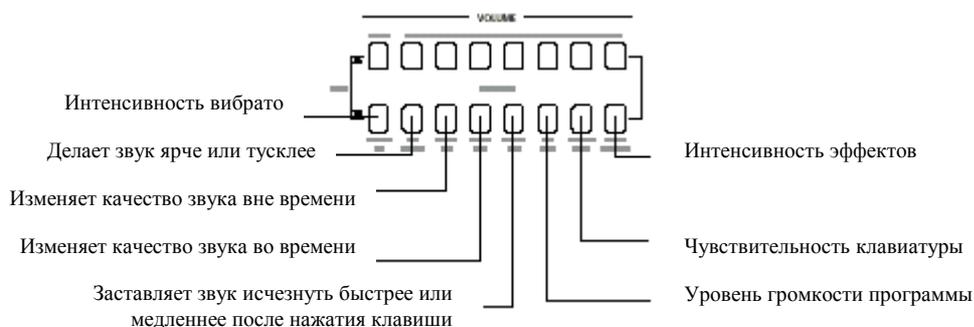
Если вы сделали какие-нибудь ошибки, нажмите RESET и начните запись заново, следуя инструкциям с пункта 2 по пункт 7.

9. **Нажмите START/STOP и прослушайте сонг.**

Программы

Редактирование программ

iS50B располагает широким выбором звуков Korg, те же самые звуки, что вы слышите на записях и на концертах многих знаменитых артистов. Тем не менее, ваше творчество требует подходящих вам звуков, которые вы можете создать в режиме **Редактирования Исполнительских Возможностей** (Performance Edit), путём изменения фундаментальных параметров звуков. Вы можете начать с программы, которая по своему звучанию близка к тому, что вы желаете сотворить. Внесите изменения и сохраните программу в



2. **Выберите программу, которую вы желаете редактировать.**
Для выбора программы A16 нажмите кнопку BANK [A] и кнопки NUMBER [1][6] в секции PROGRAM.
3. **Нажмите верхнюю кнопку VOLUME/PROGRAM [VIBRATO INT.] для увеличения вибрато.**
4. **Нажмите нижнюю кнопку VOLUME/PROGRAM [VDF CUT-OFF] на некоторое время для уменьшения окраски звучания.**
Если вы слишком сильно перекрыли данный фильтр, нажмите верхнюю кнопку для того, чтобы открыть его. Аббревиатура VDF обозначает Variable Digital Filter (Цифровой фильтр высоких частот с переменной частотой среза).

5. **Нажмите верхнюю кнопку VOLUME/PROGRAM [ATTACK TIME] на некоторое время с целью уменьшения скорости атаки звука.**
6. **Нажмите верхнюю кнопку VOLUME/PROGRAM [RELEASE TIME] на некоторое время для того, чтобы звук стал затухать медленнее при отпуске ноты.**
Если звук длится слишком долго, нажмите нижнюю кнопку для того, чтобы слегка сократить время отпусания.
7. **Отрегулируйте уровень громкости программы, используя кнопки VOLUME/PROGRAM [VDA LEVEL].**
Аббревиатура VDA обозначает Variable Digital Amplifier (Цифровой усилитель выходного уровня).

8. Отрегулируйте уровень эффекта, используя кнопки VOLUME/PROGRAM [EFFECT BALANCE].
9. Если вы желаете сохранить программу, которую вы редактировали, нажмите REC/WRITE/LYRICS для перехода на страницу 23 “Write Program” (см. стр. 190).



Выбранная пользовательская ячейка памяти

10. Используя кнопки ТЕМПО/VALUE (или колесо), выберите ячейку памяти в банке F(USER), в которой вы желаете сохранить программу.
11. Нажмите ENTER/YES для сохранения программы.
Нажмите EXIT/NO, если вы желаете отменить выполнение действия.

Внимание: программа, которую вы сохраняете, заместит и, следовательно, удалит существующую программу. Не нажимайте ENTER/YES, если вы не уверены в том, что желаете потерять эту программу.

5. MIDI

Что такое MIDI?

Протокол MIDI. MIDI – это стандартный протокол, который определяет сообщение аппаратного и программного обеспечения между музыкальными инструментами и компьютерами. **Аппаратное обеспечение** представлено интерфейсом с многополярными разъёмами,

расположенными на задней панели iS50B. Имеются следующие разъёмы:

- MIDI IN (для приёма данных),
- MIDI OUT (для передачи данных),

Что такое General MIDI?

Понятие General MIDI (аббревиатура GM) – это серия добавленных спецификаций MIDI, которая позволяет вам проигрывать сонги на разных инструментах, не внося никаких изменений.

До появления стандарта General MIDI, не существовало стандартов, которые руководили бы организацией звуков и их выбором. Если раньше сонг проигрывался другим MIDI-инструментом, то по сравнению с оригиналом его звучание могло существенно отличаться. Например, вместо хай-хета мог проигрываться малый барабан, вместо басового барабана тарелка «креш» или синтезаторный бас вместо фортепиано и т.д.

Таким образом, с тем, чтобы проиграть сонг на другом инструменте, вам понадобилось бы подготовить сравнительную таблицу, которая позволила бы идентифицировать звуки другого инструмента на предмет их соответствия звукам вашего инструмента. Кроме звуков, вам также понадобилось бы отрегулировать другие параметры, например уровень громкости и эффекты.

General MIDI стандартизировал организацию звуков, таким образом, что дорожка фортепиано всегда воспроизводится звуком фортепиано, а барабанный трек звуками барабанной установки. Также была стандартизирована раскладка барабанов в барабанном наборе, основные параметры звука (атака, сустейн, отпускание...), значения уровня громкости и средства управления эффектами и функции посылки эффекта. Сонг может одинаково на любом инструменте совместимом со стандартом General MIDI.

У iS50B звуки General MIDI содержатся в банках «А» и «В». В общей сложности имеется 128 звуков стандарта General MIDI; в банке «А» содержатся программы 0-63, а в банке «В» содержатся программы с 64 по 127. Имеется два набора барабанов совместимых с General MIDI (Dr11 и Dr12).

Для программирования MIDI-сонгов, совместимых с любым инструментом GM, вам понадобится использовать эти программы и эти наборы барабанов.

Что такое Стандартные MIDI Файлы?

Формат “Standard MIDI File” (аббревиатура SMF (СМФ)) – это стандарт, который позволяет обмениваться сонгами с другими секвенсорами. Имеются в виду встроенные секвенсоры музыкальных инструментов или компьютерное программное обеспечение. СМФ не обязательно должны быть совместимы с GM.

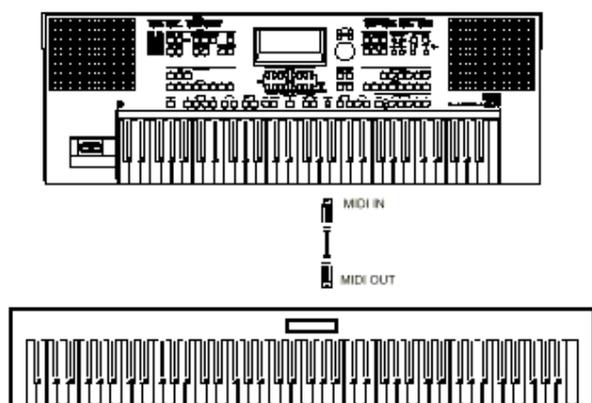
Секвенсор iS50B совместим с СМФ формата 0 (все данные на одной дорожке; самый распространённый формат) и 1 (многодорожечный). Он может читать СМФ в режиме воспроизведения сонга (см. стр. 116) и изменять/сохранять эти файлы в режиме редактирования сонга (см. стр. 124).

Инструмент способен сохранять секвенции аккомпанемента в стандартном СМФ формате 0 в режиме секвенции аккомпанемента (см. стр. 115).

iS50B может также отображать на дисплее тексты СМФ в формате Solton, M-live (Midisoft), Tune1000 и совместимых форматов (Edirol, GMX, KAR, HitBit, XF, а также аббревиатуры СМФ в формате Solton, M-live (Midisoft), GMX и XF).

Подключение iS50B к MIDI-клавиатуре

Вы можете управлять iS50B с помощью мастер-клавиатуры или любой другой MIDI-клавиатуры. Вам понадобится только соединить разъём MIDI OUT мастер-клавиатуры с разъёмом MIDI IN 1 iS50B. Мастер-клавиатура станет интегрированной клавиатурой iS50B, если передача данных осуществляется по каналу Global iS50B.



Если мастер-клавиатура осуществляет передачу по каналу Global iS50B, то точка деления клавиатуры и статус секций режима клавиатуры и назначений клавиатуры панели управления будут влиять на принимаемые с мастер-клавиатуры ноты (режимы воспроизведения аранжировки и секвенции аккомпанемента).

В соответствии с заводскими настройками общим каналом (Global) iS50B устанавливается MIDI-канал 1 при включении питания инструмента. Большинство клавиатур передаёт данные по этому каналу при включении в сеть и, как правило, программирования в этом случае не требуется.

Коммутация и настройки

Для того чтобы подключить клавиатуру к iS50B выполните следующие действия:

Специальный общий канал Global программируется по первому MIDI-каналу. Вы можете сменить аранжировку или клавиатурный набор, пошлав команду смены программ по каналу 2 (специальный канал аранжировок) или по каналу 3 (специальный канал клавиатурных наборов) соответственно.

1. Соедините разъём MIDI OUT мастер-клавиатуры с разъёмом MIDI IN 1 iS50B.
2. Запрограммируйте мастер-клавиатуру на передачу данных по каналу Global iS50B (см. стр. 153).
О программировании мастер-клавиатуры см. руководство по её эксплуатации.
3. Нажмите **DISK/GLOBAL** для перехода в режим работы с диском/общими настройками.
4. Нажмите кнопку **PAGE [+]** несколько раз для перехода на страницу 3 “MIDI Setting” (см. стр. 150).
5. Нажмите кнопку **CURSOR >** для выбора **SETUP**, затем нажмите **ENTER/YES** для перехода на страницу MIDI Setup.
6. Выберите нужную настройку, используя кнопки **TEMPO/VALUE** (или колесо). Выберите настройку “Master keyboard” и нажмите **ENTER/YES** дважды для подтверждения вашего выбора.
Эта настройка иллюстрируется ниже.

Примечание: эти настройки можно изменить при загрузке новых данных с диска. Для защиты данных используйте функцию **PROTECT** (см. стр. 150).

7. Нажмите одну из кнопок в секции **MODE** для перехода в нужный рабочий режим.

MIDI-настройка “Master keyboard”

Вы можете автоматически настроить iS50B для соединения с мастер-клавиатурой, выбрав MIDI-настройку “Master keyboard” (см. стр. 150). Параметры, выбранные в секциях **Keyboard Assign**, **Keyboard Mode** и **Chord Scanning** будут оказывать влияние на проигрываемые вами ноты.

Режим распознавания аккордов определяется статусом секции **Chord Recognition Mode** и параметром “ChordRecog” режима Global (см. стр. 162).

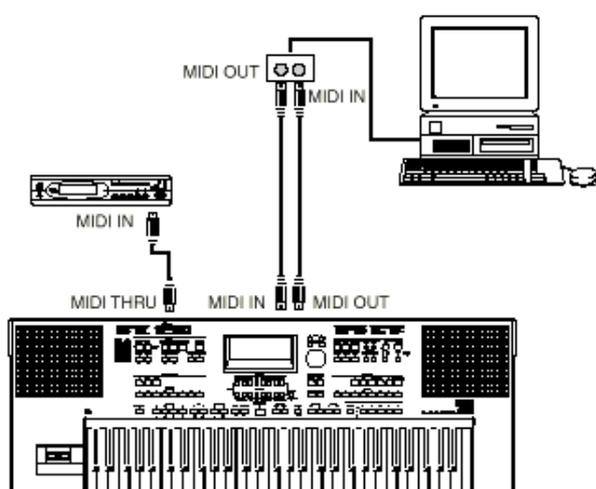
Подключение iS50B к внешнему секвенсору

Хотя у iS50B есть собственный секвенсор, существуют компьютерные секвенсоры, которые имеют более мощные функции редактирования. Вообще, проще пользоваться внутренним секвенсором iS50B при написании сонгов, основанных на автоматическом аккомпанементе (т.е. на секвенции аккомпанемента), а компьютерный секвенсор можно использовать для создания стандартных MIDI Файлов (SMF).

MIDI-соединения

Для того чтобы подключить iS50B к компьютеру, вам понадобится компьютер с MIDI-интерфейсом.

Подсоедините iS50B, компьютер и звуковой модуль, если таковой имеется, в соответствии со следующей схемой.



Ноты, проигранные на клавиатуре iS50B, поступают с разъёма MIDI OUT и посылаются на разъём MIDI IN интерфейса MIDI, который передаёт их на компьютер.

Ноты, выработанные компьютером (т.е. сонг, проигрываемый секвенсором), посылаются на MIDI-интерфейс, который передаёт их на разъём MIDI IN iS50B со своего разъёма MIDI OUT.

Ноты, принятые на разъём MIDI IN iS50B, проигрываются и тут же передаются на звуковой модуль без каких-либо изменений. Таким образом, звуковой модуль принимает те же данные, что и iS50B.

Мы рекомендуем отключить некоторые каналы (дорожки) iS50B и отключить каналы звукового модуля, задействованные в игре iS50B, во избежание наложения звуков двух инструментов.

Команда Local Off

При подключении iS50B к внешнему секвенсору мы рекомендуем устанавливать iS50B в режим Local Off (отключение клавиатуры) во избежание одновременного проигрывания нот с клавиатуры и MIDI-событиями, передаваемыми внешним секвенсором.

Если iS50B находится в режиме Local Off, то клавиатура iS50B передаёт данные на внешний секвенсор, но не на внутренний генератор звука. Секвенсор будет принимать ноты проигранные с клавиатуры iS50B и передавать их на выбранную дорожку сонга. С дорожки данные будут передаваться во внутренний звуковой генератор iS50B.

Примечание: для того чтобы передать данные на звуковой генератор iS50B, на внешнем секвенсоре должна быть задействована функция "MIDI Thru" (эта функция обычно включена; название может зависеть от типа секвенсора). Подробнее см. руководство по эксплуатации секвенсора.

Например, если iS50B осуществляет передачу данных по каналу 1, и вы желаете запрограммировать дорожку барабанов на использование канала 10, то передача данных будет осуществляться следующим образом:

1. iS50B передаёт данные на секвенсор по MIDI-каналу 1
2. Дорожкой, выбранной как дорожка "Drums" (или дорожкой с другим названием), которой присвоен MIDI-канал 10 (см. руководство секвенсора).
3. Секвенсор передаёт данные, принимаемые тон-генератором iS50B по MIDI-каналу 10 iS50B, который обычно соответствует барабанной дорожке (в соответствии со спецификацией General MIDI).
1. **Нажмите DISK/GLOBAL для перехода в режим работы с диском/общими настройками.**
2. **Нажмите кнопку PAGE [+] несколько раз для перехода на страницу 4 "Global MIDI parameters".**
3. **Установите параметр "Local" в положение OFF.**
Теперь клавиатура iS50B будет только передавать ноты на внешний секвенсор (не проигрывая внутренние звуки iS50B).
4. **Нажмите SONG PLAY для возвращения в режим воспроизведения сонгов.**
5. **Включите функцию "MIDI Thru" на внешнем секвенсоре.**

В зависимости от типа секвенсора, эта функция может использовать другое название. См. руководство секвенсора.

Исполнение сонга с компьютера

1. Нажмите кнопку SONG PLAY для входа в режим воспроизведения сонга.

Находясь в режиме воспроизведения сонга, iS50B предоставляет внешнему секвенсору 16 MIDI-каналов. У iS50B имеется соответствующий MIDI-канал для каждого MIDI-канала сонга, который воспроизводится внешним секвенсором.

Каждый MIDI-канал может проигрывать разные программы, использовать собственный послы эффекта и собственную панораму (положение между стерео каналами). Вы должны представлять себе каждый MIDI-канал в качестве инструмента оркестра: например, вы можете использовать фортепиано по каналу 1, саксофон по каналу 2, струнные по каналу 3... Вы вольны назначать инструменты куда угодно, кроме канала 10, который зарезервирован под набор ударных в соответствии со спецификацией General MIDI.

Вместе с нотами в сонге могут содержаться события управления, называемые MIDI-контроллерами (или командами Control Change), которые могут регулировать такие параметры, как уровень громкости, вибрато, панорама, педаль и т.д. Перечень передаваемых и принимаемых iS50B MIDI-контроллеров вы найдёте в Приложении.

Примечание: iS50B является инструментом, совместимым с General MIDI. Если воспроизводимый вами сонг совместим с General MIDI, то будут выбраны верные звуки, а если нет, то звуки будут выбраны не правильно. См. следующий параграф.

Программы

Сонг, который проигрывается компьютерным секвенсором, может выбирать программы iS50B при помощи двух MIDI-команд Bank Select (выбор банка) и Program Change (выбор программы). Первая колонка таблицы отображает номер команды Bank Select, вторая колонка обозначает номер команды Program Change, а третья колонка обозначает номер выбранной программы iS50B.

Номер банка	Номер программы	Программа iS50B
0	0-63	A11-A88
	64-127	B11-B88
1	0-63	C11-C88
	64-127	D11-D88
2	0-63	E11-E88
3	0-63	F11-F88
4	0-127	Dr11-Dr28

На iS50B выбор банка представлен командой Control Change #00 со значением 0 и командой #32 со значением от 0 до 4 (см. таблицу).

Предложение для тех, кто программирует сонги на компьютере: хоть это не существенно, помещайте бас на канал 2, мелодию на канал 4, барабаны на канал 10, управление гармонойзером iS50B по каналу 5.

Управление другим инструментом с помощью iS50B

Вы можете использовать iS50B в качестве мастер-клавиатуры или аранжировщика для других инструментов. Вам понадобится только соединить разъём MIDI OUT iS50B с разъёмом MIDI IN звукового модуля или другой клавиатуры с помощью MIDI-шнура.

Что касается звуков, если ведомый инструмент (“slave”) совместим с General MIDI, то у вас не будет проблем с аранжировками, которые используют только программы General MIDI (банки A и B).

Если ведомый инструмент не совместим со стандартом General MIDI, то название программ iS50B не будет совпадать с названиями программ ведомого инструмента. Вам потребуется отредактировать аранжировки iS50B, назначив команды смены программ таким образом, чтобы на ведомом приборе выбирались программы с нужным вам звуком.

ОБУЧЕНИЕ

6. Режим Воспроизведения Аранжировки

Сканирование темпа и аккорда

Темп и распознанные аккорды всегда отображаются в верхней части дисплея.



♩ = (Темп)

[40...240]

Отрегулируйте темп при помощи кнопок TEMPO/VALUE (или колеса).

- 40-240 Обычный темп метронома, выраженный в ударах в минуту.
- EXT Внешняя синхронизация. Выбирается автоматически, если параметр Clock Source в режиме Disk/Global находится в положении MIDI IN 1 или MIDI IN 2. Запуск/остановка и темп управляются внешним устройством, подключённым по MIDI (секвенсором, клавиатурой).

Для программирования точки деления клавиатуры нажмите и удерживайте кнопку SPLIT POINT и нажмите клавишу, которую вы желаете установить в качестве точки деления клавиатуры.

Распознанный аккорд остаётся в памяти, даже если вы меняете аранжировку во время игры

Название аккордов

Когда инструмент определяет аккорд, его аббревиатура появляется на дисплее. Аккорды управляют паттернами аранжировки.

Ноты, определяющие аккорд, должны проигрываться в зоне распознания аккордов клавиатуры iS50B или приниматься по специальному каналу Global, Chord 1 и Chord 2 (см. статью «Специальные каналы» на стр. 52).

Ноты, определяющие аккорд, которые поступают по каналам Chord 1 и Chord 2, не имеют ограничений по расширению. На те ноты, которые поступают по каналу Global, оказывает влияние точка деления клавиатуры и статус секции CHORD SCANNING.

- Сканирование аккорда LOWER: определение аккордов ниже точки деления клавиатуры. Режим распознания зависит от параметра “ChordRecog” (см. стр. 162).
- Сканирование аккорда UPPER: определение аккордов выше точки деления клавиатуры. Режим распознания всегда в положении “Fingered 2” (стр. 162), который требует создания аккордов, по крайней мере, из трёх нот.
- Сканирование аккорда FULL: определение аккордов по всей клавиатуре. Режим распознания всегда в положении “Fingered 2” (стр. 162), который требует создания аккордов, по крайней мере, из трёх нот.

аккомпанемента. Вы можете сбросить результаты сканирования аккорда нажатием кнопки RESET, выключением функции MEMORY-CHORD или выбором аранжировки при остановленном аккомпанементе.

Страница 1: Средства контроля

Нажмите кнопку ARR.PLAY для входа в режим воспроизведения аранжировки. На этой странице вы можете выбрать аранжировку и назначить программы на дорожки.



ARR (Аранжировка)

[A11...A88, B11...B88, U11...U88]

На дисплее появится банк, номер и название выбранной аранжировки. Выберите аранжировку с помощью кнопок секции ARRANGEMENT (см. «Выбор аранжировки», стр. 32). Выберите банк (A, B, USER) и введите двузначный номер с помощью числовых кнопок. Вам понадобится ввести только двузначный номер, если аранжировка содержится в том же банке.

Предварительный просмотр аранжировки. Вы можете нажать одну из кнопок BANK, ввести номер десятка, просмотреть список аранжировок при помощи кнопок TEMPO/VALUE (или колеса), и сделать выбор нажатием ENTER/YES.

Если вы выберете аранжировку во время игры, то новая аранжировка начнёт играть с начала следующего такта, а темп изменится, начиная с этого такта. Нажмите кнопку TEMPO , если вы не желаете, чтобы темп менялся при переходе от одной аранжировки к другой (загорится индикатор).

Включите индикатор SINGLE TOUCH, если вы желаете сменить программы клавиатуры при выборе аранжировки.

Вы также можете выбирать аранжировки, используя ножной переключатель, вроде Korg PS-1 или PS-2 или внешнего контроллера KORG EC5 (опциональные). Подробнее см. «Страница 5: Назначаемая педаль/переключатель» или «Страница 15: внешний контроллер EC5» режима Disk/Global.

Дорожка

[DRUM, PERC, BASS, ACC1...ACC3, UPI, LOW/UP2]

Выберите дорожку, которую вы будете редактировать, используя кнопки VOLUME/PROGRAM. Эти кнопки организованы парами, и вы можете использовать как

верхние, так и нижние кнопки для выбора дорожек. Название дорожки проставлено над каждой парой кнопок.

Примечание: дорожки Upper 2 и Lower исключают совместное использование.

- Для выбора дорожки Upper 1 нажмите одну из кнопок UPP1.
- Для выбора дорожки Upper 2 нажмите одну из кнопок LOW/UPP2 и задействуйте кнопку UPPER2 из секции KEYBOARD ASSIGN.
- Для выбора дорожки Lower нажмите одну из кнопок LOW/UPP2 и задействуйте кнопку LOWER из секции KEYBOARD ASSIGN.

Программа

[A11...U88, Dr11...Dr28]

Перед тем как выбрать программу, выберите дорожку, которой она будет присвоена (если этого ещё не сделано). Выберите программу с помощью кнопок секции PROGRAM (см. «Смена звуков дорожек клавиатуры», стр. 36). Выберите банк (A, B, C, D, E, F-USER/DRUM) и введите двузначный номер при помощи числовых кнопок. Вам понадобится ввести только двузначный номер, если программа содержится в том же банке.

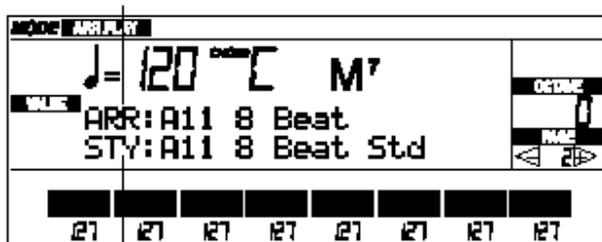
Предварительный просмотр программ. Вы можете нажать одну из кнопок BANK, ввести номер десятка, просмотреть список программ при помощи кнопок TEMPO/VALUE (или колеса), и сделать выбор нажатием ENTER/YES.

Для того чтобы выбрать программу барабанов (Dr11-28), нажмите кнопку F(USER/DRUM) несколько раз в секции PROGRAM до появления аббревиатуры "Dr", затем выберите двузначный номер с помощью числовых кнопок.

Страница 2: Выбор стиля

На этой странице вы можете выбрать стиль, проигрываемый аранжировкой. Стиль содержит в себе образцы (паттерны), проигрываемые аранжировкой. О том, как сменить программу дорожки аккомпанемента см. «Страница 3: Настройки дорожки (1)», стр. 67.

Аранжировка



Стиль

ARR (Аранжировка)

[A11...A88, B11...B88, U11...U88]

Подробнее о выборе аранжировок см. «Страница 1: Средства контроля».

Примечание: вы не можете выбрать аранжировку на данной странице.

STY (Стиль)

[A11...A88, B11...B58, U11...U28]

[Параметр, сохраняемый в аранжировке]

Выберите стиль при помощи кнопок секции ARRANGEMENT. Выберите банк (A, B) и введите

двухзначный номер при помощи кнопок NUMBER. Общее число стилей в банках A и B составляет 128. Следовательно, вы можете выбрать A11-A88 и B11-B88.

Для выбора стиля, загруженного с диска, выберите банк USER и введите двухзначное число при помощи кнопок NUMBER. Имеется 16 пользовательских (USER) стилей, следовательно, вы можете выбрать U11-U28.

Кроме этого, вы можете выбрать стиль при помощи кнопок TEMPO/VALUE (или колеса).

Если вы смените стиль при остановленном аккомпанементе, то программы стиля будут присвоены дорожкам аккомпанемента, транспозиции удалены, а параметр "wrap around" установлен в положение ORG. Подробнее об этих параметрах см. «Страница 4: Настройки дорожки (2)», стр. 68.

Если вы смените стиль во время игры аккомпанемента, паттерны аккомпанемента сменятся, а программы и параметры дорожки нет. Если индикатор TEMPO  выключен, то будет выбран темп нового стиля.

С целью создания новой аранжировки, выберите стиль близкий к тому, что вы задумали, затем смените программы, уровень громкости, панораму, темп, эффекты. В конце концов, сохраните новую аранжировку в банке USER. Пользовательские стили и аранжировки будут оставаться в памяти даже после выключения питания инструмента.

Страница 3: Настройки Дорожки (1)

На этой странице вы можете выбрать программу (звук), панораму (положение в стерео поле) и посыл эффекта (уровень посылы) для каждой из восьми дорожек аранжировки.



Дорожка

[DRUM, PERC, BASS, ACC1...ACC3, UP1, LOW/UP2]

Подробнее о выборе дорожек см. «Страница 1: Средства контроля».

Программа

[A11...U88, Dr11...Dr28]

Подробнее о выборе программ см. «Страница 1: Средства контроля».

Панорама (каналы А и В)

[OFF, L15...L01, CENT, R01...R15, PRG]

Положение дорожки в стерео «панораме». Панорама соответствует каналам А и В внутреннего генератора эффектов (см. главу «Эффекты»). Каналы А и В обычно образуют прямой сигнал (А=левая сторона, В=правая сторона). Если настройка эффекта не является настройкой Parallel 3, то каналы А и В могут выступать в качестве посылы эффекта. См. «Страница 11: Расположение эффекта».

CNT	Центр
Значения L	Левая сторона (левый канал, А)
Значения R	Правая сторона (правый канал, В)
OFF	Нет выходного сигнала с каналов А и В.
PRG	Используется программная панорама.

C=/D= (Посыл эффекта, каналы С и D)

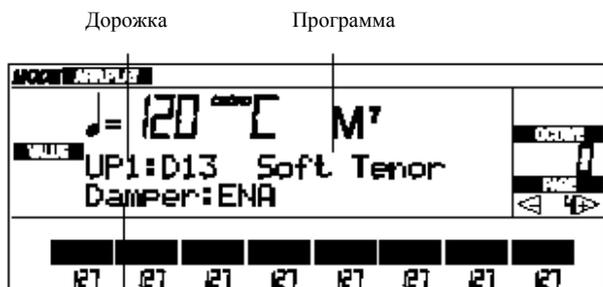
[0...9, P]

Посыл уровня сигнала на эффекты. Как правило, канал С, это настройка эффекта ревербератора, канал D, это настройка эффекта модуляции (хорус, фленджер...). Если расположение эффекта не соответствует Parallel 3, то каналы С и D могут работать и по-другому. См. «Страница 9: Расположение эффектов».

0-9	Уровень эффекта. 0: не будет выходного сигнала дорожки с каналов С/D.
P	Будет использоваться программный уровень

Страница 4: Настройки дорожки (2)

Программирование педали демпфера и параметров зоны клавиатуры (октава, wrap around) для каждой дорожки аранжировки. Эти параметры могут отличаться в зависимости от выбранной дорожки (клавиатуры или аккомпанемента).



Демпфер



Статус дорожки

Точка переноса

Дорожка

[*DRUM, PERC, BASS, ACC1...ACC3, UP1, LOW/UP2*]

Подробнее о выборе дорожек см. «Страница 1: Средства контроля».

Программа

[*A11...U88, Dr11...Dr28*]

Подробнее о выборе программ см. «Страница 1: Средства контроля».

Демпфер

[*DIS, ENA*]

Этот параметр включает или выключает эффект демпфера на дорожках клавиатуры. Он появляется только в том случае, если выбрана дорожка UP1 или LOW/UP2.

ENA Включен
DIS Выключен

Статус трека

[*OFF, INT, EXT, BOTH*]

Здесь определяется, будет ли дорожка проигрываться внутренним тон генератором и/или внешним инструментом, подключённым по MIDI. Этот параметр появится, только если вы выберете одну из дорожек DRUM, PERC, BASS или ACC1-ACC2.

- OFF Дорожка проигрываться не будет.
- INT Обычная настройка. Дорожка будет проигрываться только внутренним тон генератором, и не будет передавать данные на разъём MIDI OUT.
- EXT Дорожка не будет проигрываться внутренним тон генератором, но будет передавать данные на разъём MIDI OUT.
- BOTH Дорожка будет проигрываться внутренним тон генератором, и передавать данные на разъём MIDI OUT.

Цикл (точка переноса)

[*ORG, 1...12*]

Точка переноса – это наивысший предел регистра дорожки аккомпанемента. Паттерны аккомпанемента будут транспонированы в соответствии с распознанным аккордом. Если высота звучания аккорда слишком высока, дорожка аккомпанемента может проигрываться в слишком высоком регистре и, следовательно, не естественно. Если, при этом, дорожка достигнет точки переноса, она будет автоматически транспонирована на октаву ниже. Этот параметр появится, только если вы выберете дорожки BASS или ACC1-3.

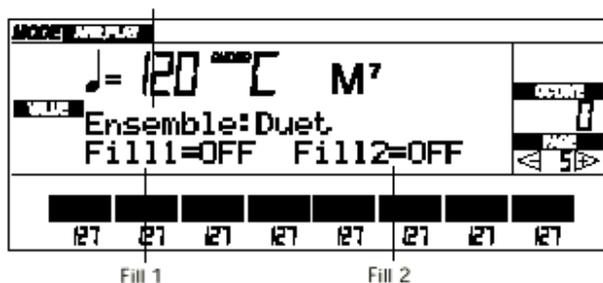
Точка переноса может быть установлена для каждой дорожки с **интервалом в полутона с максимальным количеством в 12 полутонов**, в зависимости от основного тона аккорда. Это значение будет составлять интервал между тоном, определённым вариацией аккорда (Chord Variation) и точкой переноса. Было бы лучше не программировать все дорожки на использование одинаковой точки переноса, во избежание одновременного скачка всех дорожек на октаву. Для того чтобы найти наилучшую точку переноса для дорожки, которую вы редактируете, отключите все другие дорожки и попытайтесь поэкспериментировать с каждой дорожкой отдельно.

- ORG Дорожка будет использовать точку переноса стиля
- 1-12 Число полутонов относительно высоты звучания вариации аккорда.

Страница 5: Смена Ensemble/Variation

На этой странице вы можете выбрать тип используемого вами ансамбля, и прикрепить кнопки FILL к той или иной вариации.

Ансамбль



Ансамбль

[DUET...REED ENS]

Программирование функции Ensemble, включаемой кнопкой ENSEMBLE. Эта функция добавляет ноты гармонии, проигрываемые левой рукой, к мелодии правой руки.

DUET	Добавление к мелодии терции
CLOSE	Гармонизация «закрытого» аккорда
OPEN1	Гармонизация «открытого» аккорда
OPEN2	То же, что и описанное выше, но с другим алгоритмом.
OCTAVE	Добавление одной или более октав к мелодии
POWER	Добавление квинты и октавы к мелодии, типичная хард-роковая гармонизация.
4THS	Добавление кварты и септ минора к мелодии (две наложенные кварты), типичная джазовая гармонизация.
BLOCK	«Блок» гармонизация, типичная гармония джазового фортепиано.
BRASS	Типичная гармония секции медных инструментов.
REED	Типичная гармония секции язычковых инструментов.
ENS	

Вставка 1/ Вставка 2

[OFF, 1&2...3&4, UP, DOWN]

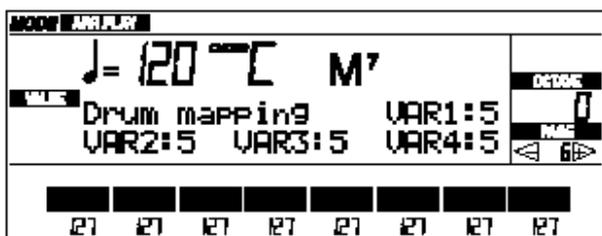
Эти параметры определяют выбираемую вариацию по окончании вставки. Вставка 1 (Fill 1) программирует кнопку FILL [1], а вставка 2 (Fill 2) программирует кнопку FILL [2].

OFF	В конце вставки начнётся воспроизведение исходной вставки.
Значения 1&2-3&4	При каждом завершении вставки выбирается одна из обозначенных вариаций. Например, если параметр Fill1 установлен в положение "2&3", по окончании воспроизведения вставки 1 выбирается вариация 2, по окончании второй вставки выбирается вариация 3.
UP и DOWN	Эти настройки выбирают вариацию. Например, если параметр Fill 1 установлен в положение UP, начиная с вариации 1, то после вставки 1 выбирается вариация 2. После вариации 4, вариация 1. Таким образом, цикл следующий: 2→3→4→1→2→...

Страница 6: Раскладка барабанов

Функция Drum Mapping позволяет редактировать партию барабанов стиля при помощи всего лишь одного действия. Раскладка барабанов заменяет некоторые инструменты в барабанном наборе, не меняя нот.

Данные настройки оказывают влияние на выбранную аранжировку и будут сохранены путём сохранения изменений в новой пользовательской (USER) аранжировке.



Карта барабанов VAR1...VAR4

[1...8]

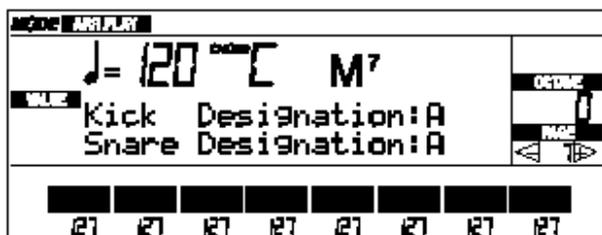
[Параметр сохраняется в аранжировке]

Выбранная карта барабанов. Вы можете выбрать другую карту барабанов для каждой вариации стиля. Имеется восемь карт барабанов (1...8). Карта 5 (Drum Map 5) соответствует исходной программе паттерна.

Страница 7: Назначение большого и малого барабанов

Функция Kick & Snare Designation позволяет заменять запрограммированный басовый барабан (Kick) и малый барабан (Snare) другими басовыми и малыми барабанами из того же набора ударных при помощи всего лишь одного действия.

Эти настройки будут касаться только выбранной аранжировки и будут сохранены путём сохранения изменений в новой пользовательской (USER) аранжировке.



Назначение басового барабана

[A...D]

[Параметр сохраняется в аранжировке]

Назначение басового барабана (Kick). Имеется четыре назначения (A...D). Назначение «A» соответствует программе исходного паттерна.

Назначение малого барабана

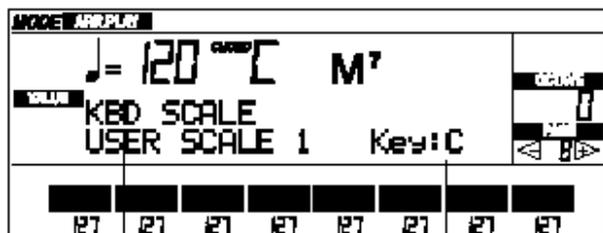
[A...D]

[Параметр сохраняется в аранжировке]

Назначение малого барабана (Snare). Имеется четыре назначения (A...D). Назначение «A» соответствует программе исходного паттерна.

Страница 8: Звукоряд клавиатуры

На этой странице вы можете выбрать звукоряд (или темперацию), которую аранжировка автоматически присваивает дорожкам клавиатуры. Дорожки аккомпанемента, вместо этого, всегда используют Основной Звукоряд (Main Scale) программируемый в Общих Настройках (Global). См. стр. 164.



Тип шкалы

Клавиша

Тип звукоряда

[EQUAL TEMP... USER SCALE 14]

EQUAL TEMP.	Равномерная темперация. Этот звукоряд используется, как правило, в современной традиционной музыке Вестерн. Состоит из 12 абсолютно одинаковых полутонов.
EQUAL TEMP. 2	То же, что и предыдущая настройка, но с некоторыми отличиями в высоте звучания, что делает звучание акустических инструментов более реалистичным.
PURE MAJOR	Мажорные аккорды выбранного тона будут идеально строить.
PURE MINOR	Минорные аккорды выбранного тона будут идеально строить.
ARABIC	Арабская гамма с четверть тонами.

PYTHAGOREAN	Строй Пифагора, основанный на древнегреческой теории. Подходит для игры мелодий.
WERKMEISTER	Строй позднего барокко, классический
KIRNBERGER SLENDRO	Клавесинный строй 18-го века Индонезийский гамеланский строй. Октава делится на 5 нот (До, Ре, Фа, Соль, Ля). Оставшиеся ноты проигрывают равно темперированные ноты.
PELOG	Индонезийский строй. Октава делится на 7 нот (все белые клавиши, если параметр Key присвоен тонике "До"). Чёрные клавиши проигрывают равномерную темперацию.
USER SCALE 1...14	Один из 14 строёв создаваемых вами на странице 21: «Пользовательский строй» режима Disk/Global

Примечание: если выбирается строй отличный от Equal Temperament или Equal Temperament 2, то кнопка TRANSPOSE может стать причиной создания не нужных аккордов.

Основной тон (Тоника)

[C...B]

Этот параметр выбирает основной тон строя, где необходимо также определить и клавишу.

Страница 9: Выбор эффекта

Данный инструмент имеет два встроенных цифровых процессора эффектов для работы со звуками внутреннего генератора звука. На этой странице вы

можете выбрать эффекты, которые вы желаете присвоить аранжировке и включить или выключить их. Подробнее см. главу «Эффекты».

Страница 10: Модуляция эффекта

На этой странице вы можете соединить эффекты со средствами управления, которые позволяют

динамически изменять эффекты. Подробнее см. главу «Эффекты».

Страница 11: Расположение эффекта

На этой странице вы можете выбрать настройку эффекта аранжировки и запрограммировать панораму и уровень для каналов С и D. Панорама и

посыл дорожек аранжировки программируются на странице 3 «Настройки дорожки (1)». Подробнее см. главу «Эффекты».

Страница 12: Настройки эффекта 1

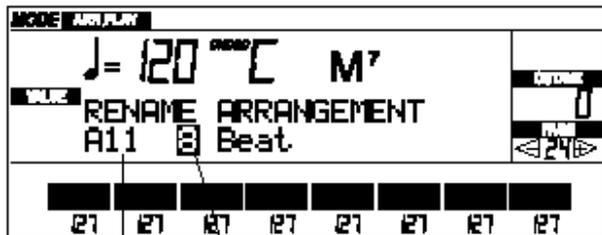
Страница 12: Настройки эффекта 1

Эти страницы содержат в себе параметры, выбранные на странице 9 «Выбор эффектов», которые будут использоваться в выбранной аранжировке. Параметры, имеющиеся на этих

страницах, будут зависеть от выбранных вами эффектов. Подробнее о программировании эффектов см. главу «Эффекты».

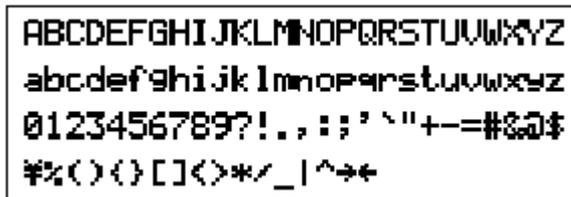
Страница 24: Переименование аранжировки

Страница “Rename Arrangement” позволяет вам изменить название аранжировки. Название может быть составлено максимум из 10 знаков.



Выбранная аранжировка Переместите курсор к тому знаку, который вы желаете изменить

Можно использовать следующие символы.

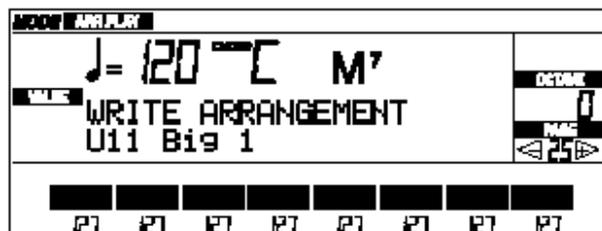


Используйте кнопки CURSOR для перемещения курсора к тому символу, который вы желаете изменить и кнопки TEMPO/VALUE (или колесо) для выбора символа.

Нажмите кнопку INS для вставки нового символа в месте положения курсора. Нажмите DEL для удаления символа в месте положения курсора.

Страница 25: Запись аранжировки

Страница “Write Arrangement” позволяет сохранить аранжировку в пользовательской (USER) ячейке памяти. Нажмите REC/WRITE/LYRICS для того, чтобы перейти непосредственно на эту страницу, находясь в режиме Arrangement Play (Воспроизведение аранжировки). Вместе с аранжировкой можно сохранить статус настроек Chord Scanning (Сканирование аккорда) и Keyboard Assign (Назначения клавиатуры).



1. Выберите ячейку, в которой будет сохранена аранжировка, при помощи кнопок TEMPO/VALUE (или колеса).

Кнопки секции ARRANGEMENT нельзя использовать для выбора ячейки памяти. Название аранжировки, которая уже присутствует в выбранной ячейке, появится на дисплее вместе с номером этой ячейки. В любом случае, если вы работаете с необходимыми вам данными, нужно убедиться в том, что у вас имеется копия этих данных.

Внимание: сохранив однажды новую аранжировку, вы не сможете восстановить удалённую аранжировку.

2. Нажмите ENTER/YES.

Пользовательские (USER) аранжировки будут сохраняться в памяти даже после выключения питания инструмента. Имеется возможность сохранить их на диск при помощи одной из операций Save настроек Disk/Global: “Save All” (стр. 145) или “Save Arr” (стр. 145).

7. Режим секвенции аккомпанемента

Сохранение секвенции аккомпанемента перед выключением

Внимание: при выключении питания инструмента, имеющиеся в памяти секвенции аккомпанемента, будут удалены. Перед тем как выключить

инструмент, сохраните секвенции аккомпанемента на диск (см. «2. Сохранение», стр. 144 и «Сохранение секвенции аккомпанемента на диск», стр. 40).

Страница 1: Воспроизведение

1. Нажмите B.SEQ для входа в режим Backing Sequence.

Эта страница (1) позволяет выбирать секвенции аккомпанемента и проигрывать их.

Примечание: если страница 1 режима секвенции аккомпанемента не появляется на дисплее, нажмите кнопку EXIT/NO для её загрузки.

2. Переместите курсор к надписи **BSQ** и воспользуйтесь кнопками **TEMPO/VALUE** (или колесом) для выбора секвенции аккомпанемента, которую вы будете проигрывать.
3. Нажмите **START/STOP** для начала воспроизведения.
4. Нажмите **START/STOP** для остановки воспроизведения.
5. Нажмите **RESET** для возвращения в начало (такт 001).



Аранжировка

BSQ (Backing Sequence)

[0...9]

Выбранная секвенция аккомпанемента. Теоретически, в памяти может содержаться максимум до 10 секвенций аккомпанемента; на практике, число секвенций аккомпанемента, которое вы можете поместить в памяти, зависит от их размера и сложности. Если сонг был загружен в режиме Редактирования Сонга (Song Edit), то объём свободной памяти под секвенции аккомпанемента будет ограничен.

Внимание: секвенции аккомпанемента не сохраняются в памяти при выключении питания инструмента. Прежде, чем выключить инструмент из сети, сохраните секвенции аккомпанемента на.

M (Такт)

[001...999]

Это индикатор такта, с которого начнётся воспроизведение. Каждая дорожка секвенции аккомпанемента может записать до 999 тактов. Нажатием кнопки **RESET** индикатор возвращается к отметке 001. Если секвенция аккомпанемента достигает окончания, индикатор автоматически возвращается в положение 001.

Страница 1: Запись

Темпо

Темп метронома (скорость игры) секвенции аккомпанемента, выраженный в четвертях в минуту ($1/4 = \text{♪}$).

Режим темпа

[REC, AUT, 40...240]

Эта надпись отображает режим, используемый для записи или воспроизведения темпа. Переместите курсор к параметру “Темпо” (нота с равным символом и числовое значение), затем измените режим с помощью кнопок TEMPO/VALUE (или колеса).

- Для перехода в режим TEMPO-REC нажмите одновременно две кнопки TEMPO/VALUE.
- Для перехода к AUTO нажмите вместе две кнопки TEMPO/VALUE (или поверните колесо) и нажмите TEMPO/VALUE [UP/+].
- Для возвращения к числовым значениям нажмите снова TEMPO/VALUE [UP/+].

Предложение: если вы желаете упростить запись сонга, то осуществите запись при медленном темпе и выберите нормальный тем уже только после записи.

REC	Изменения темпа сохраняются во время записи. Эту опцию можно выбрать только во время записи (индикатор REC/WRITE/LYRICS горит).
AUTO	Воспроизведение при записанном темпе. Автоматически устанавливается при воспроизведении. Темп сохраняется тот, что был записан в секвенции аккомпанемента.
Значения 40-240	Значения метронома. Темп можно отрегулировать вручную во время записи или воспроизведения, используя кнопки TEMPO/VALUE.

Название аккорда

При определении инструментом аккорда, его аббревиатура появляется на дисплее. Эти аккорды управляют паттернами аранжировки.

Ноты, определяющие аккорд, должны проигрываться в зоне распознавания аккордов клавиатуры iS50B или приниматься по специальным каналам Global, Chord 1 и Chord 2 (см. «Специальные каналы», стр. 52»).

На ноты, определяющие аккорд, принятые по каналам Chord 1 и Chord 2, оказывает воздействие режим сканирования аккорда (Chord Scanning), но у нот нет ограничений по расширению (точка деления клавиатуры не влияет на эти каналы). На ноты, проигранные на клавиатуре iS50B и принятые по каналу Global, оказывает воздействие, как режим сканирования аккордов, так и точка деления клавиатуры.

- Chord Scanning LOWER: аккорд распознаётся ниже точки деления. Режим распознавания зависит от параметра “ChordRecog” (см. стр. 162).
- Chord Scanning UPPER: аккорд распознаётся выше точки деления. Режим распознавания всегда в положении “Fingered 2” (см. стр. 162), которое требует, по крайней мере, трёх нот.
- Chord Scanning FULL: аккорд распознаётся по всей клавиатуре. Режим распознавания всегда в положении “Fingered 2” (см. стр. 162), которое требует, по крайней мере, трёх нот.

Для того чтобы запрограммировать точку деления, нажмите и удерживайте кнопку SPLIT POINT и проиграйте ноту, которую вы желаете использовать в качестве точки деления.

Распознанный аккорд будет сохраняться в памяти даже при смене аранжировки во время игры аккомпанемента. Результат распознавания аккорда может быть сброшен нажатием кнопки RESET и отключением функции MEMORY-CHORD, или путём выбора аранжировки при остановленном аккомпанемента.

Выбранная дорожка

Дорожка для записи. Если выбрана опция Atr, все дорожки аранжировки (аккомпанемент, клавиатура, средства управления, аккорды) будут тут же записаны. Другими словами, все ноты, проигранные на клавиатуре и аранжировкой, будут записаны в секвенции аккомпанемента.

Если вы играете на iS50B посредством мастер-клавиатуры или другого MIDI-контроллера, то этот MIDI-контроллер должен передавать данные по каналу iS50B Global.

Дорожки ETr1-ETr8 являются дополнительными дорожками, используемыми для записи дополнительных партий (не автоматических). См. «Запись по одной дорожке в реальном времени», стр. 95.

Если вы играете на iS50B посредством мастер-клавиатуры или другого MIDI-контроллера, то этот MIDI-контроллер должен передавать данные по тому же каналу, что и дополнительная дорожка (Extra Track). Как правило, дополнительные дорожки не

подключаются к MIDI и им должен быть присвоен MIDI-канал перед началом записи. (см. «Страница 9, Настройки дополнительной дорожки (1)», стр. 111).

Статус трека

[----, REC, (KBT/CTRL/CHRD), MUTE]

Эти настройки появятся, если вы выберете дорожку ATr. Они определяют статус клавиатуры, средства управления и дорожек клавиатуры.

Типе (----)	Пустая дорожка. Можно выбрать только REC.
REC	Запись дорожки. Данные, имеющиеся на дорожке, будут удалены.
MUTE	Дорожка будет отключена.
KBT,	Статус воспроизведения
CTRL,	клавиатуры, дорожек управления и
CHRD	аккордов, соответственно.

Режим записи

[OVWR, OVDB, AOTP, MANP]

Этот параметр появится при выборе дополнительной дорожки (Etr1-8). Он обозначает, каким образом будет записываться дополнительная дорожка.

OVWR	(Overwrite). Данные, предварительно записанные на дорожке, будут удалены.
OVDB	(Overdub). Новые данные будут добавлены к предварительно записанным на дорожку данным.
AOTP	(Auto Punch). Эта опция позволяет выделить зону между начальным и конечным тактом, в которую будет вставлена запись. При выборе этой опции появляются параметры "First Measure" (первый такт автоматической вставки) и "Last Measure" (последний такт автоматической вставки).
MANP	(Manual Punch). Эта опция позволяет вам определить зону, в рамках которой будет произведена запись, вручную. Как выполняется ручная вставка. Воспроизведите сонг. Когда вы достигнете начала зоны, где вы будете производить запись, нажмите REC/WRITE/LYRICS. Нажмите REC/WRITE/LYRICS снова, когда достигнете конца зоны, где бы вы хотели произвести запись. Вместо нажатия кнопки REC/WRITE/LYRICS, вы можете использовать педаль специально настроенную под функцию PUNCH IN/OUT. См. «Страница 14, Назначаемая педаль/переключатель»,

стр. 158 или «Страница 15, внешний контроллер ЕС5», стр. 160.

Q (Квантизация записи)

[HI,  ... 

Квантизация – это корректировка неточностей во времени. Ноты перемещаются во время записи таким образом, что синхронизация песни становится более правильной, исключая использование несинхронных нот.

В связи с тем, что постоянные контроллеры (как колесо частотной модуляции) квантизируются, то если вы будете часто использовать эти средства управления, то было бы лучше установить положение HI и воспользоваться функцией квантизации позднее. (см. «Квантизация», стр. 106).

HI	Отсутствие квантизации. Ноты записываются в точности с моментом их нажатия (с точностью в 1/96 четвертной ноты).
Другие опции	Все ноты приводятся в соответствие с идеальным интервалом, определяемым выбранным вами значением. Например, если вы выбрали опцию  , то начало всех проигранных вами нот будет перемещено к ближайшей четвертной ноте.

M (Метроном)

[OFF, ON, REC]

Опции метронома.

OFF	Метроном будет звучать только во время предварительного отсчёта, перед началом записи.
ON	Метроном будет звучать во время записи и воспроизведения.
REC	Метроном будет звучать только во время записи.

Запись в реальном времени

Данный метод позволяет создать секвенцию аккомпанемента путём одновременной записи только одной дорожки.

Дорожки секвенции аккомпанемента могут соответствовать реальным дорожкам iS50B. Некоторые из дорожек секвенции аккомпанемента соответствуют не реальным дорожкам iS50B, а специальным дорожкам управления.

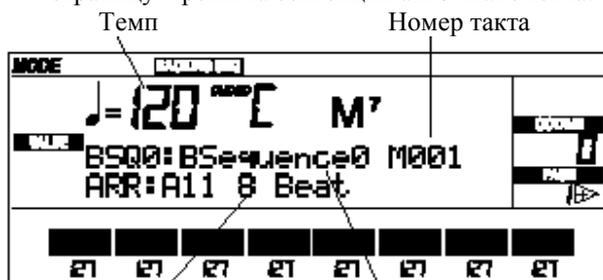
Аббрев.	Дорожка BSQ	Дорожка iS50B
ATr	Дорожки аранжировки	Upper 1, Upper 2, Lower, Drum, Percussion, Bass, Acc1, Acc2, Acc3, аккорды, контроллеры
KBTr	Дорожки реального времени	Upper 1, Upper 2, Lower
Etr	Дополнительные дорожки	Каналы, не используемые дорожками реального времени и аккомпанемента.
CHRD	Дорожка аккорда	Аккомпанемент (Drum, Perc, Bass, Acc1, Acc2, Acc3)
CTRL	Дорожка управления	Кнопки управления аккомпанементом (Fill, Variation, выбор Style, выбор Arrangement)

Примечание: секвенция аккомпанемента должна принимать сигнал дорожки клавиатуры по каналу Global и аккорды по каналам Global и/или Chord 1 и Chord 2.

Подготовка к записи

1. Нажмите V.SEQ для входа в режим Backing Sequence.

Зажётся индикатор V.SEQ. На дисплее появится название секвенции аккомпанемента, номер такта и темп. Если эта информация не появилась, нажмите EXIT/NO для перехода на страницу 1 режима секвенции аккомпанемента.



Аранжировка

Название секв. аккомп.

2. Переместите курсор к названию секвенции аккомпанемента с помощью кнопок CURSOR, затем выберите секвенцию аккомпанемента, которую вы будете записывать, используя кнопки TEMPO/VALUE.

В данном примере выберите BSQ4. (Если BSQ4 записана, выберите другую секвенцию аккомпанемента).

3. Выберите аранжировку с помощью кнопок секции ARRANGEMENT.

Нажмите одну из кнопок BANK [A], [B] или [USER] для выбора банка. Затем последовательно нажмите две кнопки NUMBER для ввода двузначного числа от 11 до 88.

4. Если потребуется, смените точку деления клавиатуры, режим клавиатуры, назначение клавиатуры и режим сканирования аккорда.

5. Нажмите REC/WRITE/LYRICS для входа в режим записи.

Зажётся индикатор REC/WRITE/LYRICS и появится страница записи. Дорожки аранжировки (ATr) выбраны. На дисплее изображён статус дорожек секвенции аккомпанемента (REC = запись).



Выбранная дорожка/и

Значение квантизации

Метроном

6. Для того чтобы услышать метроном во время записи, переместите курсор к надписи "M" (метроном) и выберите опцию REC, используя кнопки TEMPO/VALUE.

7. Для записи изменений темпа, переместите курсор к параметру "Tempo" и нажмите кнопки TEMPO/VALUE (или поверните колесо) одновременно для выбора опции TEMPO-REC.

Запись аккордов

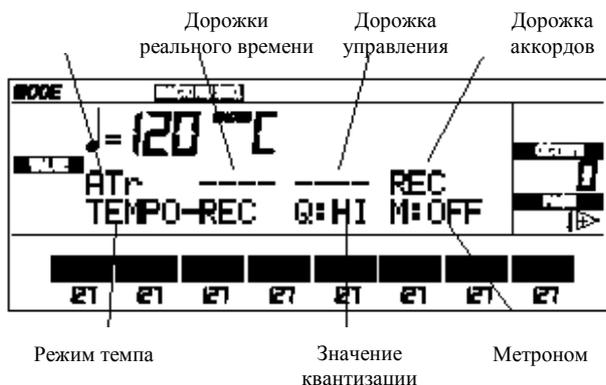
Аккорды будут проигрывать дорожки аккомпанемента.

Примечание: если вы играете на iS50B с помощью мастер-клавиатуры или другого MIDI-контроллера, то этот MIDI-контроллер должен передавать данные по каналу Global, Chord 1 и/или Chord 2.

1. Используйте кнопки **CURSOR** для перемещения курсора на дорожку клавиатуры. Используйте кнопки **TEMPO/VALUE** для выбора положения “----” (дорожка отключена).
2. Переместите курсор на дорожку управления и выберите положение “----” (дорожка отключена).
Теперь в режиме записи находится только дорожка аккордов (положение REC).
3. Нажмите **START/STOP** для начала записи и запуска аккомпанемента.
Запись начнётся после двух тактов отсчёта.
4. **Проиграйте аккорды в зоне распознавания аккордов.**
Начнётся воспроизведение аккомпанемента.
5. **По окончании нажмите START/STOP для остановки записи.**
Запись остановится, и индикатор REC/WRITE/LYRICS погаснет. Секвенсор вернётся к такту 001.
6. **Нажмите START/STOP снова для прослушивания только что записанных аккордов.**
Песня будет проиграна с начала до конца. По окончании, секвенсор вернётся к такту 001. Вы можете остановить воспроизведение на полпути нажатием кнопки START/STOP. В этом случае, нажмите RESET для возвращения к такту 001.

Запись дорожки управления

1. Нажмите **REC/WRITE/LYRICS** для возвращения в режим записи.
Индикатор REC/WRITE/LYRICS загорится и появится страница записи.



2. Переместите курсор на дорожку аккордов и установите положение **CHRD**.
3. Переместите курсор на дорожку управления и выберите положение **REC**.
Теперь дорожка клавиатуры находится в положении “----” (выключена), дорожка

управления в положении REC (запись), дорожка аккордов в положении CHRD (уже записана и воспроизводится). В состоянии записи только дорожка управления.

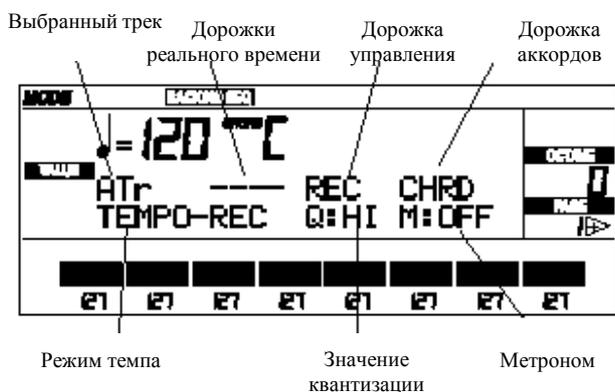
4. **Нажмите START/STOP для начала записи. Нажмите сразу же одну из кнопок INTRO/ENDING для выбора вступления.**
После двух тактов отсчёта аранжировка начнёт играть, и запись начнётся со вступления.
5. **Перед окончанием вступления нажмите одну из кнопок VARIATION [1]-[4] для выбора вариации.**
6. **Для вставки проигрыша нажмите одну из кнопок FILL [1] или [2].**
Проигрыш будет проигран, а за ним снова заиграет вариация.
7. **В конце нажмите одну из кнопок INTRO/ENDING для проигрывания коды. Нажмите START/STOP для остановки записи.**
Запись остановится, и индикатор REC/WRITE/LYRICS погаснет. Секвенсор вернётся к такту 001.
8. **Нажмите START/STOP для прослушивания сонга, который вы только что записали.**
Сонг будет проигран с начала до конца. По окончании, секвенсор вернётся к такту 001. Вы можете остановить воспроизведение на полпути нажатием кнопки START/STOP. В этом случае, нажмите RESET для возвращения к такту 001.

Запись соло партии

Теперь вы можете записать дорожки клавиатуры.

Примечание: если вы играете на iS50B с помощью мастер-клавиатуры или другого MIDI-контроллера, то этот MIDI-контроллер должен передавать данные по каналу Global. MIDI-каналы, присвоенные дорожкам клавиатуры в режиме Disk/Global, не работают в режиме секвенции аккомпанемента.

1. **Нажмите REC/WRITE/LYRICS для возвращения в режим записи.**
Индикатор REC/WRITE/LYRICS загорится и на дисплее появится страница записи.



2. **Переместите курсор на дорожку управления и установите положение CTRL.**
3. **Переместите курсор на дорожку реального времени и выберите положение REC (запись).**
Теперь дорожка реального времени находится в положении REC, дорожка управления в положении CTRL (уже записана), дорожка аккордов в положении CHRD (уже записана). В состоянии записи находится только дорожка реального времени секвенции аккомпанемента (дорожки Upper 1, Upper 2 и Lower).
4. **Нажмите START/STOP для начала записи.**
После двух тактов отсчёта аранжировка начнёт играть, и начнётся запись.
5. **Проиграйте соло партии.**
Если режим клавиатуры установлен в положение SPLIT, то соло партию следует играть выше точки деления клавиатуры.

6. **Нажмите START/STOP для остановки записи.**
Запись остановится, и индикатор REC/WRITE/LYRICS погаснет. Секвенсор вернётся к такту 001.
7. **Нажмите START/STOP для прослушивания сонга, который вы только что записали.**
Сонг будет проигран с начала до конца. По окончании, секвенсор вернётся к такту 001. Вы можете остановить воспроизведение на полпути нажатием кнопки START/STOP. В этом случае, нажмите RESET для возвращения к такту 001.

Запись дополнительных дорожек

Кроме дорожек аранжировки, сонг использует ещё восемь дорожек (Extra Track, аббревиатура ETr), на которые вы можете свободно записать партию струнных, партии акцентов и соло с целью насыщения и персонализации аранжировки. В данном примере мы запишем дорожку 8.

1. **Нажмите кнопку PAGE [+] несколько раз для перехода на страницу 9 «Настройки дополнительной дорожки (1)».**



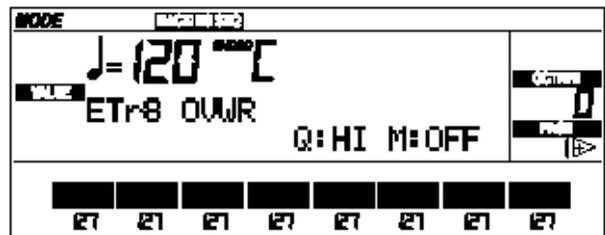
2. **В секции VOLUME/PROGRAM нажмите одну кнопку из последней пары кнопок справа для выбора дополнительной дорожки 8 (ETr8).**
На этой странице вы можете выбрать одну из восьми дополнительных дорожек нажатием кнопки в секции VOLUME/PROGRAM.
3. **Переместите курсор на верхнюю строку с помощью кнопок CURSOR.**
4. **Используйте кнопки секции PROGRAM для выбора программы, которую вы назначите на дополнительную дорожку 8.**
Для выбора банка нажмите одну из кнопок BANK [A], [B], [C], [D], [E] или [F(USER/DRUM)]. Затем последовательно нажмите две кнопки NUMBER для ввода двузначного номера от 11 до 88.

5. Запрограммируйте MIDI-каналы, если вы управляете iS50B с помощью мастер-клавиатуры или другого MIDI-контроллера.
6. Переместите курсор к параметру “Ch” и назначьте MIDI-канал дополнительной дорожке. Как правило, дополнительные дорожки к MIDI не подключаются.
- Запрограммируйте MIDI-контроллер на передачу данных по каналу записываемой дополнительной дорожки. Дополнительная дорожка должна принимать ноты по своему каналу, а не по специальному каналу Global.
7. Нажмите EXIT/NO для возвращения на страницу 1. Затем нажмите REC/WRITE/LYRICS для начала записи.



8. Переместите курсор на дорожку (ATr) выбранную для записи, используя кнопки CURSOR.

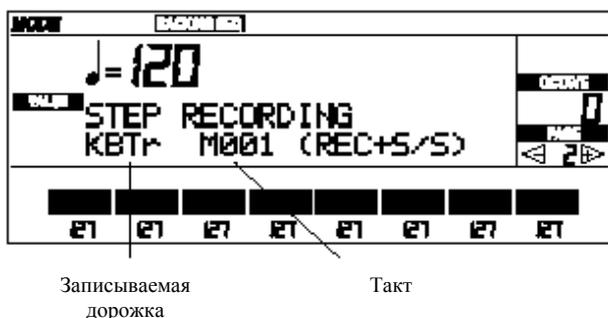
9. Используйте кнопки TEMPO/VALUE или VOLUME/PROGRAM для выбора ETr8 вместо ATr. Данная операция программирует запись дополнительной дорожки 8.



10. Нажмите START/STOP для начала записи. После двух тактов отсчёта аранжировка начнёт играть и начнётся запись.
11. Проиграйте что-нибудь.
12. Закончив, нажмите START/STOP для остановки записи. Запись остановится, и индикатор REC/WRITE/LYRICS погаснет. Секвенсор вернётся к такту 001.
13. Нажмите START/STOP снова для прослушивания сонга, который вы только что записали. Сонг будет проигран с начала до конца. По окончании, секвенсор вернётся к такту 001. Вы можете остановить воспроизведение на полпути нажатием кнопки START/STOP. В этом случае, нажмите RESET для возвращения к такту 001.
14. Повторите эти действия для записи других дополнительных дорожек.

Страница 2: Step Recording

Пошаговая запись позволяет последовательно вставлять события в запись. Эта функция может быть использована для всех дорожек (клавиатуры, аккордов, управления, дополнительных дорожек). Пошаговая запись удаляет данные из тактов, куда вы производите запись.



Находясь на этой странице, прежде выберите дорожку для записи, затем нажмите REC/WRITE/LYRICS и START/STOP. Для выхода со страниц пошаговой записи и возвращения на эту страницу нажмите кнопку START/STOP. Для проигрывания новой секвенции аккомпанемента вернитесь на страницу 1 и нажмите START/STOP.

Записываемая дорожка

[KBTr, CHRД, CTRL, ETr1...ETr8]

Записываемая дорожка.

KBTr	Дорожка реального времени.
CHRД	Дорожка аккордов.
CTRL	Дорожка управления.
ETr1-ETr8	Дополнительные дорожки 1-8.

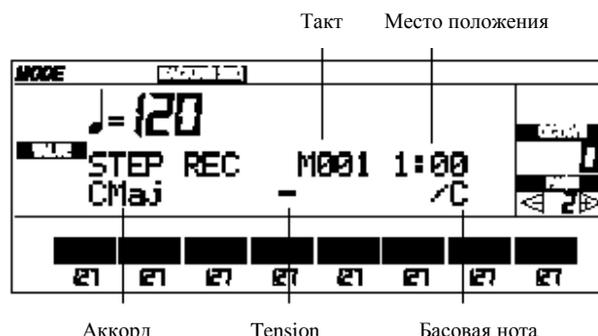
М (Номер такта)

[001...999]

Обозначение такта, с которого начинается запись. Каждая дорожка секвенции аккомпанемента может записать до 999 тактов. Нажмите RESET для установки индикатора тактов в положение 001.

Пошаговая запись дорожки аккордов

Для того чтобы пошагово записать дорожку управления перейдите на страницу 2 режима секвенции аккомпанемента, выберите дорожку CTRL, нажмите REC/WRITE/LYRICS, а затем START/STOP. Появится следующая страница.



1. Выберите аккорд, используя кнопки CURSOR и TEMPO/VALUE (или поверните колесо) или проиграйте аккорд с помощью MIDI-контроллера, подключенного по каналам Global, Chord 1 и/или Chord 2.
2. Нажмите ENTER/YES для ввода аккорда. Аккорд будет введён с шагом восьмых нот (♩ = 48 тиков). Если вам требуется большая точность, введите события и затем настройте их место положения на странице 8 «Редактирование событий».
3. Если нужно, перейдите в другую ячейку, используя кнопки < и >. Вы можете заменить введённый вами аккорд.

Внимание: если вы вернётесь назад при помощи кнопки < и введёте или отредактируете данные, то оставшаяся часть дорожки будет удалена.

4. Закончив, нажмите START/STOP для возвращения на страницу 2 режима секвенции аккомпанемента. Вернитесь на страницу 1 и нажмите START/STOP.

М (Номер такта)

Текущий такт.

Место положения

Это место положения, где вводится следующий аккорд. Число слева от двоеточия (:) обозначает бит в такте. Число справа от двоеточия обозначает положение в рамках бита, единицами по 1/96 четвертной ноты.

Аккорд

Вводимый аккорд.

Tension

Этот параметр добавляет ноты, проигрываемые на клавиатуре к аккомпанементу, даже если они не прописаны в паттерне стиля, с целью обогащения базового аккорда.

Басовая нота

Вы можете обозначить басовую ноту, отличную от основного тона стиля (т.е. C/E для обозначения первого обращения аккорда До, это C с басовой нотой в терцию).

Пошаговая запись дорожки управления

Для того чтобы пошагово записать дорожку управления перейдите на страницу 2 режима секвенции аккомпанемент, выберите дорожку CTRL, нажмите REC/WRITE/LYRICS и START/STOP. Появится следующая страница.



1. Выберите тип события и значение, используя кнопки CURSOR и TEMPO/VALUE.
2. Нажмите ENTER/YES для ввода события.
3. Перейдите к другому месту положения, используя кнопки < и >. Событие будет введено с шагом в восьмую ноту (♩ = 48 тактов). Если вам требуется большая точность, введите события и затем настройте их место положения на странице 8 «Редактирование событий».

Внимание: если вы вернётесь назад при помощи кнопки < и введёте или отредактируете данные, то оставшаяся часть дорожки будет удалена.

4. Закончив, нажмите START/STOP для возвращения на страницу 2 режима секвенции аккомпанемент. Вернитесь на страницу 1 и нажмите START/STOP.

M (Номер такта)

Текущий такт.

Место положения

Это место положения, где вводится следующий аккорд. Число слева от двоеточия (:) обозначает бит в такте. Число справа от двоеточия обозначает положение в рамках бита, единицами по 1/96 четвертной ноты.

Тип события

Обозначает тип события, которое вы собираетесь ввести в дорожку управления. Можно ввести следующие события.

Тип события	Значения
ARRANGEMENT*	U11-88, All-88, B11-88
STYLE	A11-88, B11-58, U1-16
STY, ELEMENT (элемент стиля)	OFF.VAR1-VAR4, INT1, INT2, END1, END2, FIL1, FIL2
KB MODE/ASSIGN (режим клавиатуры/ назначения клавиатуры) **	FUL-UP1, FULUP1&2.SPUP1&L, DRUM, FUL-MUTE, FUL-UP2, SP-MUTE, SP-UP1, SP-UP2, SP-
CHORD SCAN (chord scanning)	OFF, LOWER, UPPER, FULL
CHORD MEMORY	OFF, ON
BASS INV. (bass inversion)	OFF, ON
TRANSPOSE	-11...-1,00, +1... +11
DRUM MUTE	PLAY, MUTE
PERCMUTE	
BASS MUTE	
ACC1 MUTE	
ACC2 MUTE	
ACC3MUTE	
UP1 PROG (программа Upper 1)	A11-A88, B11-B88,C11-C88, D11-D88, E11-E88, Dr11-Dr28, F11-F88
UP2/LOW PROG (программа Upper 2/Lower) *	
UP1 OCT. (октава Upper 1)	-2,-1,0,+1,+2
UP2/LOW OCT. (октава Upper 2/Lower)	

* Эти события могут быть также введены при помощи кнопок PROGRAM и ARRANGEMENT.

** Параметр KB MODE/ASSIGN управляет секциями KEYBOARD ASSIGN и KEYBOARD MODE.

Опция	Keyboard Assign	Keyboard Mode
FUL-UP1	UPPER1	FULL
FULUP1&2	UPPER1.UPPER2	FULL
SPUP1&L	UPPER1, LOWER	SPLIT
DRUM	...	DRUM
FUL-MUTE	...	FULL
FUL-UP2	UPPER2	FULL
SP-MUTE	...	SPLIT
SP-UP1	UPPER1	SPLIT
SP-UP2	UPPER2	SPLIT
SP-UP1&2	UPPER1, UPPER2	SPLIT
SP-LOW	LOWER	SPLIT

Пошаговая запись дорожки реального времени

1. Нажмите EXIT/NO для перехода на страницу 2 режима секвенции аккомпанемента.
2. Выберите дорожку KBTг.
3. Нажмите REC/WRITE/LYRICS и затем START/STOP. На дисплее появится следующая страница.



4. Переместите курсор к параметрам, которые вы будете изменять, используя кнопки CURSOR, измените значения при помощи кнопок TEMPO/VALUE.
5. Выберите шаг при помощи кнопок с нотами (или кнопок TEMPO/VALUE (или колеса)) и проиграйте вводимую ноту.
6. Закончив, нажмите START/STOP для возвращения на страницу 2 режима секвенции аккомпанемента.
7. Для воспроизведения новой секвенции аккомпанемента вернитесь на страницу 1 и нажмите START/STOP.

Нота

Этот параметр отображает название особо часто вводимой ноты. Параметр появится, если вы выбрали дорожку KBTг или Etr1-8.

М (Номер такта)

Текущий такт.

Место положения

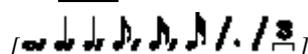
Это место положения, где вводится следующий аккорд. Число слева от двоеточия (:) обозначает бит в такте. Число справа от двоеточия обозначает положение в рамках бита, единицами по 1/96 четвертной ноты.

Размер

[1/4...16/16]

Исходный размер секвенции аккомпанемента. Этот параметр появится, если вы выбрали дорожку KBTг или Etr1-8. Для ввода изменений размера во время воспроизведения секвенции аккомпанемента перейдите на страницу 8 «Редактирование события», стр. 107.

Шаг



Здесь определяется длина шага, в соответствии с которым вы будете продвигаться вперед при каждом вводе ноты (или другого события). Этот параметр появится, если вы выбрали в качестве дорожки KBTг или Etr1-8. Значение обозначается музыкальным символом. Вы можете выбрать любое музыкальное значение из следующих: \circ (целая нота) и ♪ (32 нота), включая удлиненные ноты (с точкой) и триоли (3).

Вы можете выбрать шаг при помощи кнопок TEMPO/VALUE (или колеса) или кнопок VARIATION, FILL, INTRO/ENDING.

Скорость

[002...126, KEY]

Этот параметр отображает силу нажатия (динамику) ноты. Если используется значение KEY, то будет введена скорость, с которой в действительности была нажата клавиша. Параметр появляется только в том случае, если выбрана дорожка KBTг или Etr1-8.

Длительность

[001...100%]

Здесь определяется длительность ноты в зависимости от длины шага.

100 Длительность совпадает с шагом.
Меньшие значения Ноты стакато.
Большие значения Ноты легато.

Пошаговая запись дополнительных дорожек

Для того чтобы произвести пошаговую запись дополнительной дорожки, перейдите на страницу 2 режима секвенции аккомпанемента, выберите

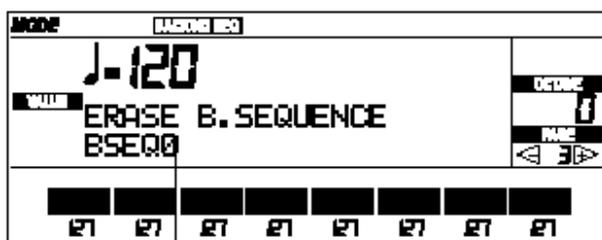
дополнительную дорожку (Etr1-Etr8), нажмите REC/WRITE/LYRICS и затем START/STOP. На дисплее появится следующая страница.



Страницы записи дополнительных дорожек те же, что и страницы записи дорожек клавиатуры.

Страница 3: Erase Backing Sequence

Эта функция удаляет все данные из выбранной секвенции аккомпанемента.

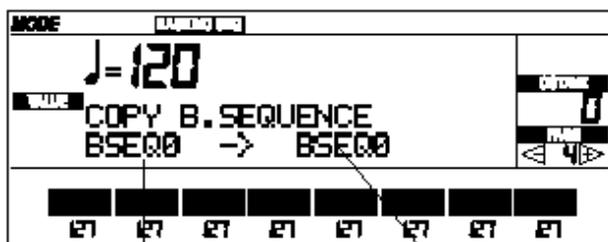


Удаляемая секвенция

Выберите секвенцию аккомпанемента, которую вы желаете удалить, используя кнопки TEMPO/VALUE. Нажмите ENTER/YES дважды для выполнения этого действия.

Страница 4: Copy Backing Sequence

Эта функция копирует всё содержимое выбранной секвенции аккомпанемента в другую ячейку.



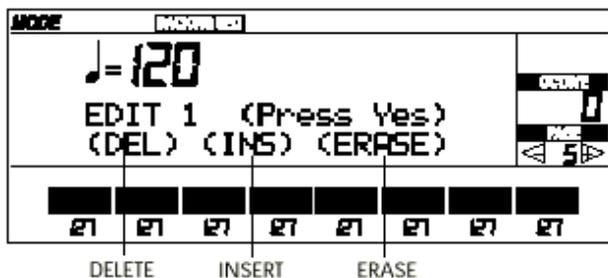
Источник (выбранная секвенция аккомпанемента)

Цель

Выберите целевую секвенцию, используя кнопки TEMPO/VALUE и дважды нажмите кнопку ENTER/YES.

Страница 5: EDIT 1

На этой странице вы можете выбрать одну из следующих трёх опций: удалить такт (DELETE), вставить такт (INSERT), удалить данные из такта (ERASE). Переместите курсор в положение нужной операции, используя кнопки CURSOR, затем нажмите ENTER/YES для перехода на подстраницу.



Удаление тактов

Данная операция удаляет такты из выбранной дорожки. Следующие за ними такты будут заполнять пространство, образовавшееся в результате удаления тактов.



1. Переместите курсор к параметру «Дорожка», используя кнопки CURSOR, и выберите дорожку с помощью кнопок TEMPO/VALUE (или колеса). Значение ALL удаляет такты из всех дорожек (дорожку аккордов, дорожку управления, дорожку темпа, дорожку клавиатуры и т.д.).
2. Переместите курсор к параметру «Первый такт» и выберите первый такт, который вы желаете удалить. Переместите курсор к параметру «Последний такт» и выберите последний такт, который вы желаете удалить. Если вы желаете удалить только один такт, то назначьте одинаковые такты в обоих полях.
3. Нажмите ENTER/YES дважды для подтверждения выполнения операции удаления.

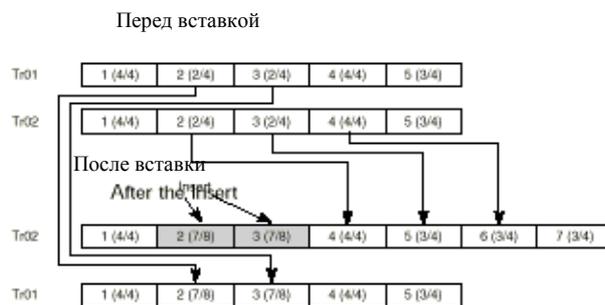
Вставка тактов

Эта операция вставляет такты в выбранную дорожку. Следующие за ними такты будут передвинуты вперёд.



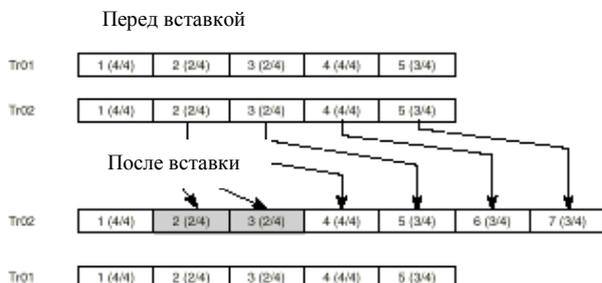
1. Переместите курсор к параметру «Дорожка», используя кнопки CURSOR, и выберите дорожку с помощью кнопок TEMPO/VALUE (или колеса). Выберите значение ALL для вставки тактов из всех дорожек (дорожку аккордов, дорожку управления, дорожку темпа, дорожку клавиатуры и т.д.).
2. Переместите курсор к параметру «Первый такт» и выберите первый такт, с которого вы желаете осуществить вставку новых тактов. Переместите курсор к параметру «Вставляемые такты» и выберите число тактов, которое вы желаете вставить. Переместите курсор к параметру «Размер» и выберите размер для тех тактов, которые вы желаете вставить.
3. Нажмите ENTER/YES дважды для подтверждения выполнения операции вставки.

Вставка двух тактов с разрешением = 7/8



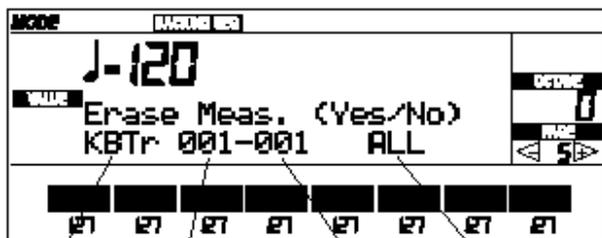
Если вы присвоите значение **/** параметру музыкального размера, новые такты будут использовать тот же размер, что и такты на том же месте других дорожек. Если другие дорожки пусты, то будет использоваться размер ближайшего такта.

Metro = **/**



Удаление тактов

Эта операция удаляет все партии данных имеющиеся в определённых тактах. Сами такты останутся.



Дорожка Первый такт Последний такт Тип данных

1. Переместите курсор к параметру «Дорожка», используя кнопки CURSOR, и выберите дорожку с помощью кнопок TEMPO/VALUE (или колеса). Значение **ALL** удаляет такты из всех дорожек (дорожку аккордов, дорожку управления, дорожку темпа, дорожку клавиатуры и т.д.).

2. Переместите курсор к параметру «Первый такт» и выберите первый такт из числа тех, которые вы желаете удалить. Переместите курсор к параметру «Последний такт» и выберите последний такт из числа тех, которые вы желаете удалить. Если вы желаете удалить данные из одного такта, то назначьте одинаковые такты в обоих полях.

Тип данных	Удалённые данные
ALL	Все данные
NOTE	Все нотные сообщения
CTRL	Все команды управления
AFTT	Сообщения канального/полифонического послекасания
BEND	Все команды частотного модулирования
PROG	Все команды смены программ

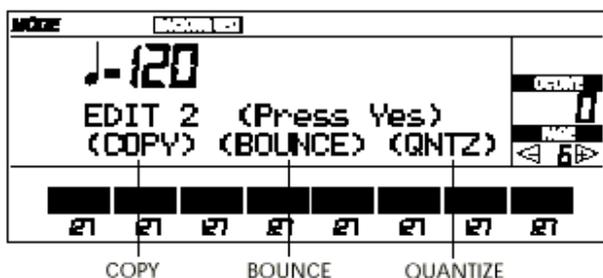
3. Нажмите ENTER/YES дважды для подтверждения выполнения операции удаления.

Как удалить данные управления

Команды управления (CC или CTRL) могут быть получены при активизации партии (для включения эффекта), а также при деактивизации партии (для выключения эффекта). Если вы удалите команду отключения, то это средство управления может «повиснуть». Например, если вы удалите команду отключения демпфера (CC#64, значение=0), то педаль будет оставаться нажатой. Если вы удалите команду сброса изменения высоты звучания (команда Pitch Bend, значение=64), то дорожка может перестать строить. В этом случае, вам понадобится удалить команды активизации (включения) вручную или вставить новые команды выключения при помощи функций страницы 8 «Редактирование события».

Страница 6: EDIT 2

На этой странице вы можете выбрать одну из следующих трёх операций: копирование тактов (COPY), совмещение дорожек (BOUNCE), исправление ошибок синхронизации (QUANTIZE). Переместите курсор к операции, которую вы желаете выполнить, используя кнопки CURSOR, затем нажмите ENTER/YES для перехода на подстраницу.



Копирование тактов

Эта операция копирует такты в рамках дорожки или из одной дорожки в другую.



1. Переместите курсор к параметру «Дорожка», используя кнопки CURSOR, и выберите дорожку

с помощью кнопок TEMPO/VALUE (или колеса). Выберите значение ALL для удаления всех дорожек (дорожку аккордов, дорожку управления, дорожку темпа, дорожку клавиатуры и т.д.).

2. Переместите курсор к параметру «Первый такт» и выберите первый такт, который вы желаете копировать. Переместите курсор к параметру «Последний такт» и выберите последний такт, который вы желаете копировать. Если вы желаете копировать один такт, то назначьте одинаковые такты в обоих полях.
3. Переместите курсор к параметру «Целевой такт» и выберите дорожку назначения копирования. Если вы выбрали положение ALL в качестве источника копирования, то данный параметр будет установлен в положение ALL автоматически.
4. Переместите курсор к параметру «Первый целевой такт» и выберите номер такта.
5. Нажмите ENTER/YES дважды для подтверждения выполнения операции копирования данных. Если такт места назначения содержит в себе другие данные, то они будут удалены и заменены другими данными.

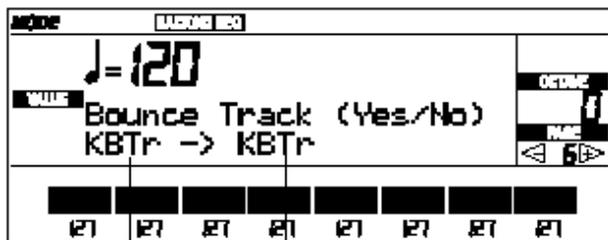
Как копировать такты с разным размером

Если такты места назначения имеют отличный от оригинала размер, то данные останутся нетронутыми, но размер копируемых данных теперь не будет совпадать с исходными данными.

Объединение дорожек

Данная операция совмещает две дорожки (дорожки клавиатуры или дополнительные дорожки) в одну. Получившаяся в результате дорожка будет использовать программу, MIDI-канал и все другие настройки дорожки назначения. Данные дорожки источника будут удалены.

Сочетание двух дорожек, содержащих в себе постоянные контроллеры или данные изменения средств управления (например, частотная модуляция, демпфер и т.д.) требует особой осторожности, т.к. совмещение этих данных может стать причиной нежелательных результатов. Перед совмещением дорожек было бы не плохо удалить постоянные данные управления, по крайней мере из одной дорожки. Для этого вам потребуется воспользоваться функциями подстраницы «Удаление тактов».



Исходная дорожка Целевая дорожка

1. Переместите курсор к параметру «Исходная дорожка», используя кнопки CURSOR, и выберите дорожку при помощи кнопок TEMPO/VALUE (или колеса).
2. Переместите курсор к параметру «Целевая дорожка» и выберите трек.
3. Нажмите ENTER/YES дважды для подтверждения выполнения операции Bounce.

Квантизация

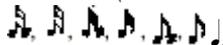
Эта операция исправляет ошибки синхронизации предварительно записанных данных, не меняя длительности нот. В отличие от функции квантизации фазы записи (см. «Страница 1: Запись», стр. 92), эта функция позволяет определить тип данных, с которыми нужно работать, и диапазон тактов.



Квантуемая дорожка Первый такт Последний такт

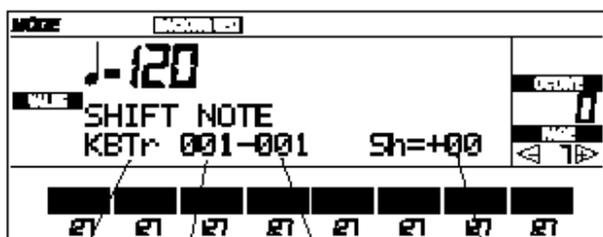
1. Переместите курсор к параметру «Квантуемая дорожка» при помощи кнопок CURSOR и выберите дорожку с помощью кнопок TEMPO/VALUE (или колеса). Дорожки CHRД, CTRL и TEMPO являются дорожками аккордов, управления и темпа соответственно.
2. Переместите курсор к параметру «Первый такт» и выберите первый такт, который вы желаете квантовать. Переместите курсор к параметру «Последний такт» и выберите последний квантуемый такт.
3. Переместите курсор к параметру «Тип данных» и выберите тип квантуемых данных. Следующие типы данных могут быть выбраны для квантизации, но не для дорожки темпа.

Тип данных	Удалённые данные
ALL	Все данные
NOTE	Все нотные сообщения
CTRL	Все команды управления
AFTT	Сообщения канального/полифонического послекасания
BEND	Все команды частотного модулирования
PROG	Все команды смены программ

4. Переместите курсор к параметру «Значение квантизации» и выберите музыкальный символ: . Значение **HI** не изменяет данных. При других значениях данные будут подогнаны под идеальный интервал, чья длина определяется выбранным вами музыкальным символом.
5. Нажмите ENTER/YES дважды для подтверждения выполнения операции квантизации.

Страница 7: Shift note (Транспозиция)

Данная операция сдвигает высоту нот, делая их выше или ниже с шагом в полутон. Вы можете сдвинуть все ноты или выбрать диапазон нот. Вы можете транспонировать ноты выбранной дорожки или выбрать нотный интервал, у которого вы желаете изменить высоту звучания.



Дорожка Первый такт Последний такт Значение сдвига

1. Переместите курсор к параметру «Дорожка» при помощи кнопок CURSOR и выберите дорожку с помощью кнопок TEMPO/VALUE (или колеса). Вы можете выбрать либо дорожку клавиатуры или дополнительную дорожку.
2. Переместите курсор к параметру «Первый такт» и выберите первый такт, у которого вы желаете сменить высоту звучания. Переместите курсор к параметру «Последний такт» и выберите последний такт, у которого вы желаете сменить высоту звучания.
3. Переместите курсор к параметру «Значение сдвига» и выберите значение в полутонах, максимум ± 24 полутона (± 2 октавы).
4. Нажмите ENTER/YES дважды для подтверждения выполнения операции.

Страница 8: Event Edit

Эта операция позволяет просматривать и редактировать отдельные события.



Дорожка

1. Переместите курсор к параметру «Дорожка» при помощи кнопок CURSOR и выберите дорожку с помощью кнопок TEMPO/VALUE (или колеса).
2. Нажмите REC/WRITE/LYRICS, а затем START/STOP.
3. Переместите курсор к событию и отредактируйте его при помощи кнопок TEMPO/VALUE. Параметры будут отличаться в зависимости от типа события и выбранной дорожки.
4. Закончив редактирование, нажмите START/STOP для выхода из этого режима.

Редактирование события для дорожек KBTTr и Etr1-8

- Линии тактов



Номер такта/номер индекса

Номер индекса – это номер события от начала такта. Изменяя этот номер, вы можете переходить от одного события к другому в рамках такта. Номер индекса «00» отображает тактовую черту (т.е. точку, разделяющую два такта) и размер такта.

Размер

Этот параметр обозначает время сканирования такта, т.е. (а) число ходов на которое он поделён и (б) единицу измерения.

- **Конец дорожки**

На дисплее появляется метка окончания дорожки.

- **Событие**



Тип события

Положение

[1:00...8:95]

Обозначение положения события в рамках такта. Значение отображается на дисплее в форме «четверть:тик» (1 тик = 1/96 четвертной ноты). Если появляется аббревиатура TIE, то нота привязывается к последней ноте предыдущего такта.

Тип события

Следующая таблица иллюстрирует тип события и возможные значения.

Вы можете вставить событие перед отображаемым событием нажатием кнопки INS. Тем не менее, нельзя будет выполнить данную операцию, если выбрана тактовая черта (событие BAR) первого такта.

Вы можете удалить отображаемое событие нажатием кнопки DEL. Нельзя удалить события BAR (тактовая черта) или End индикатора дорожки.

Тип события	Значение	
C-1...G9 (номер ноты)	V:002...V:126 (скорость)	0:00...4:00 *1 длина (beats: clock)
BEND (частотная модуляция)	-8192...+8191 (upper/lower) *2	
AFTT (послекасание)	000...127 (интенсивность)	
PROG (выбор банка:смена программы)	000...127: 000...127 *3 (банк: число программ)	
CTRL (control change)	COOO...C127 (control change number)	000...127 (control number)
PA FT (полифоническое послекасание) *4	C-1...G9 (номер ноты)	000...127 (значение)

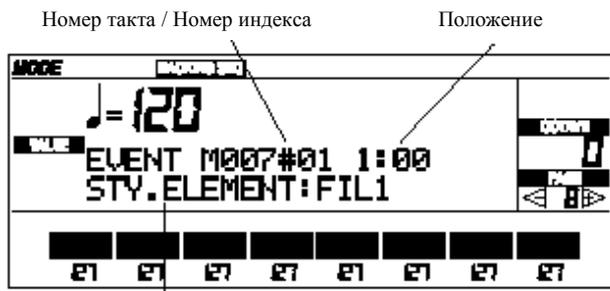
*1. Будучи соединённым с нотой в следующем такте, этот параметр на дисплее будет отображён в виде надписи TIE.

*2. Значение частотной модуляции делится на две части по два знака каждая. Используйте кнопки CURSOR для перехода от одной части к другой.

*3. Значения LSB команды выбора банка могут быть в рамках от 000 до 127, в то время как значение MSB всегда составляет 0. "--" означает, что данные банка не передаются и выбранный перед этим банк будет оставлен без изменений.

*4. MIDI-команды полифонического давления на клавишу (Poly Touch) передаются, но не принимаются.

Редактирование событий дорожки CTRL (средства управления)



Тип события

Тип события	Значение
ARRANGEMENT *	U11-88 A11-88 B11-88
STYLE	A11-88 B11-58 U1-16
STY ELEMENT (элемент стиля)	OFF VAR1-VAR4 INT1 INT2 END1 END2 FIL1 FIL2
KB MODE/ASSIGN (keyboard mode/ assign)	FUL UP1 FULUP1&2 SPUP1&L DRUM FUL MUTE FUL UP2 SP MUTE SP UP1 SP UP2 SP UP1&2 SPLOW
CHORD SCAN (сканирование аккорда)	OFF LOWER UPPER FULL
CHORD MEMORY	OFF ON
BASS INV (обращение баса)	OFF ON

Тип события	Значение
TRANSCOPE	-11 -1 00 +1 +11
DRUM MUTE	PLAY MUTE
PERCMUTE	
BASS MUTE	
ACC1 MUTE	
ACC2 MUTE	
ACC3MUTE	
UP1 PROG (программа Upper 1)*	A11-A88 B11-B88 C11-C88
UP2/LOW PROG (программа Upper 2/Lower)*	D11-D88 E11-E88 Dr11-Dr28 F11-F88
UP1 OCT (октава Upper 1)	-2 -1 0 +1 +2
UP2/LOW OCT (октава Upper 2/Lower)	

* Эти события могут быть также введены при помощи кнопок PROGRAM и ARRANGEMENT.

** Параметр KB MODE/ASSIGN управляет секциями KEYBOARD ASSIGN и KEYBOARD MODE.

Редактирование событий дорожки CHRД (аккорды)

Опция	Keyboard Assign	Keyboard Mode
FUL UP1	UPPER1	FULL
FUL UP1 2	UPPER1 UPPER2	FULL
SPUP1&L	UPPER1 LOWER	SPLIT
DRUM	---	DRUM
FUL MUTE	---	FULL
FUL UP2	UPPER2	FULL
SP MUTE	---	SPLIT
SP UP1	UPPER1	SPLIT
SP UP2	UPPER2	SPLIT
SP UP1&2	UPPER1, UPPER2	SPLIT
SPLOW	LOWER	SPLIT

Аккорд

Обозначается аккорд, который будет введён.

Привязка

Добавление нот, которые были в действительности проиграны, к аккомпанементу, даже если они не были прописаны в паттерне стиля.

Басовая нота

Вы можете обозначить басовую ноту, которая отличается от основного тона аккорда (например, C/E обозначает первую смену аккорда C).

Номер такта / Номер индекса Положение

Аккорд Привязка Басовая нота

Страница 9: Настройка дополнительной дорожки (1)

На этой странице вы можете установить исходные параметры дополнительных дорожек Etr1-8. Так же, как и в случае с дорожкой клавиатуры, вы можете вы можете отдельно отрегулировать настройки транспозиции и расстройки. Вы можете также определить MIDI-канал для каждой дополнительной дорожки.



Дополнительная дорожка

[Etr1...Etr8]

Выберите дополнительную дорожку, используя кнопки секции VOLUME/PROGRAM.

Программа

[A11...U88, Dr11...Dr28]

Выберите программу, используя кнопки в секции PROGRAM. Для того чтобы выбрать программу барабанов (Dr11-28), нажмите кнопку F(USER/DRUM) несколько раз до появления аббревиатуры “Dr”, затем выберите двузначный номер при помощи числовых кнопок. Если программа содержится в выбранном банке, вам потребуется набрать только двузначный номер.

Ch (MIDI-канал)

[-, 01G...16]

MIDI-канал используемый дорожкой для приёма данных с разъёмов MIDI IN 1 и 2. Имеется возможность назначить две или более дорожек на один и тот же MIDI-канал с тем, чтобы они играли в унисон при приёме данных по MIDI. Вы можете присвоить один и тот же MIDI-канал двум дорожкам, таким образом, можно будет записывать ноты по одному каналу, а управление по другому. (например, уровень громкости, демпфер, частотную модуляцию).

Опция “-” отключает дорожку от MIDI. Аббревиатура “G”, имеющаяся рядом с номером канала, говорит о том, что канал присвоен значению Global.

Предложение: вы не должны назначать MIDI-канал, который уже используется Global на дополнительную дорожку.

Xpose (Транспозиция)

[-24...+24]

Этот параметр транспонирует дорожку шагом в полутон с максимальным количеством в ± 24 полутона (± 2 октавы). При значении 0 транспозиция отсутствует. В связи с тем, что у каждой программы имеется предел верхнего диапазона, верхние ноты могут не проигрываться при очень высоких значениях транспозиции.

DT (Расстройка)

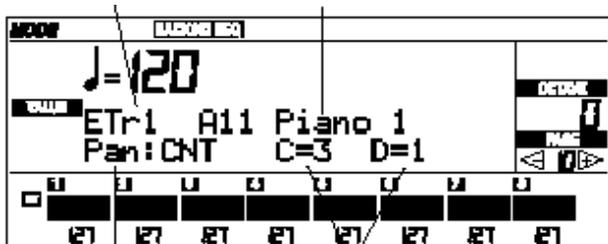
[-50...+50]

Данный параметр позволяет точно настроить дорожку шагами в 1 цент, с максимальным количеством в ± 50 центов ($1/2$ полутона). Вы можете создать более богатый звук путём расстройки двух дорожек относительно друг друга и проигрывания их в унисон. Предложение: присвойте один MIDI-канал этим двум дорожкам, расстройте их, используя единое значение, одно положительное, другое отрицательное (если одна дорожка расстроена при значении +10, то другая должна быть расстроена при значении -10), затем запишите данные только на одну из двух дорожек.

Страница 10: Настройка дополнительной дорожки (2)

На этой странице вы можете выбрать программу (звук), панораму (положение в стерео поле) и уровень эффекта, передаваемый в систему двух встроенных эффектов, для каждой из 8 дополнительных дорожек.

Дополнительная дорожка Программа



Панорама

Посылы эффектов

Дополнительная дорожка

[Etr1...Etr8]

Выберите дополнительную дорожку, используя кнопки секции VOLUME/PROGRAM.

Программа

[A11...U88, Dr11...Dr28]

Выберите программу, используя кнопки в секции PROGRAM. Для того чтобы выбрать программу барабанов (Dr11-28), нажмите кнопку F(USER/DRUM) несколько раз до появления аббревиатуры "Dr", затем выберите двузначный номер при помощи числовых кнопок.

Панорама

[OFF, L15...L01, CNT, R01...R15, PROG]

Этот параметр определяет положение дорожки в стерео поле. Он определяет уровни каналов А и В.

CNT	Дорожка располагается в центре
Значения L	Дорожка располагается в левой части.
Значения R	Дорожка располагается в правой части.
OFF	Выходной сигнал дорожки по каналам А и В выключен.
PROG	Будет использоваться настройка панорамы программы.

C=/D= (Посылы эффекта)

[0...9, P]

Это посылы уровней для выбранной дорожки (передаваемые каналами С и D на встроенную систему эффектов).

P	Будет использоваться уровень посылы программы.
0-9	Уровни посылы каналов С (обычно ревербератор) или D (обычно эффекты модуляции, хорус или фленджер).

Страница 11: Выбор эффекта

Инструмент использует два встроенных процессора цифровых эффектов для обработки звуков, вырабатываемых внутренним генератором звуков. На этой странице вы можете выбрать, какие эффекты вы

желаете присвоить каждому процессору. Подробнее см. главу «Эффекты».

Страница 12: Модуляция эффектов

На этой странице вы можете подключить эффекты к одному или двум средствам управления, которые позволят динамически изменять интенсивность этих эффектов. Подробнее см. главу «Эффекты».

Страница 13: Расположение эффекта

На этой странице вы можете выбрать настройку эффекта секвенции аккомпанемента и запрограммировать панораму и уровни каналов С и D. Панорама и посылы дорожек аранжировки программируются в режиме воспроизведения аранжировки на странице 3 «Настройки дорожки

(1)». Панорама и посылы дополнительных дорожек программируются на странице 10 «Настройки дополнительных дорожек (2)» в режиме секвенции аккомпанемента. Подробнее см. главу «Эффекты».

Страница 14: Настройки эффекта 1

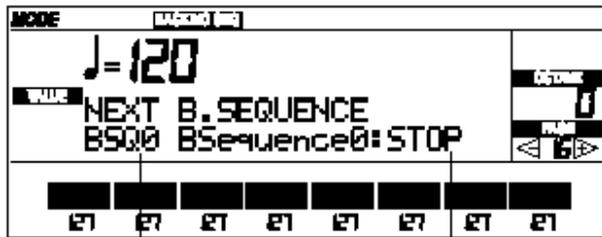
Страница 15: Настройки эффекта 2

На этих страницах содержатся параметры эффектов, выбранные на странице 11 «Выбор эффекта», которые будут использоваться в выбранной секвенции аккомпанемента. Настройки других рабочих режимов выполняются в соответствующих режимах.

Параметры, имеющиеся на этой странице, будут зависеть от выбранных вами эффектов. О программировании эффектов см. главу «Эффекты».

Страница 16: Следующая секвенция аккомпанемента

Страница “Next Backing Sequence” позволяет выбрать секвенцию аккомпанемента, которая выбирается автоматически по окончании текущей секвенции аккомпанемента.



Следующая секвенция аккомпанемента Воспр./Остановка

Следующая секвенция аккомпанемента

[OFF, BSEQ0...BSEQ9]

Обозначение секвенции, которая будет выбрана по окончании текущей секвенции аккомпанемента. Если установлено положение **OFF**, то по окончании текущей секвенции аккомпанемента она продолжит играть.

Воспроизведение / остановка

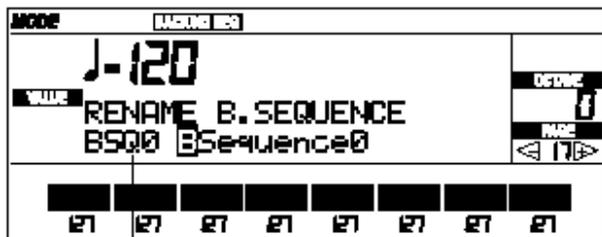
[STOP, PLAY]

Установка секвенции аккомпанемента выбранной в качестве следующей в положение проигрывания (Play) или остановки (Stop). Если все секвенции аккомпанемента, имеющиеся в памяти, установлены в положение Play, то они будут соединяться в цепь со следующей секвенцией, а секвенция аккомпанемента 9 соединится с секвенцией 0, таким образом? вы получите «петлю» секвенций аккомпанемента, которая будет воспроизводиться постоянно, пока вы не нажмёте кнопку START/STOP/

STOP	Будет выбрана следующая секвенция аккомпанемента, но не проиграна.
PLAY	Следующая секвенция аккомпанемента будет выбрана и проиграна

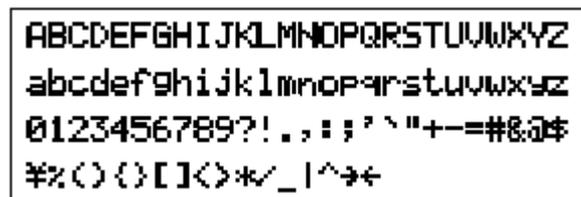
Страница 17: Переименование секвенции аккомпанемента

Страница “Rename Backing Sequence” позволяет изменить название секвенции аккомпанемента. Название можно составить из 10 символов максимум.



Выбранная секвенция аккомпанемента

Могут быть использованы следующие символы.



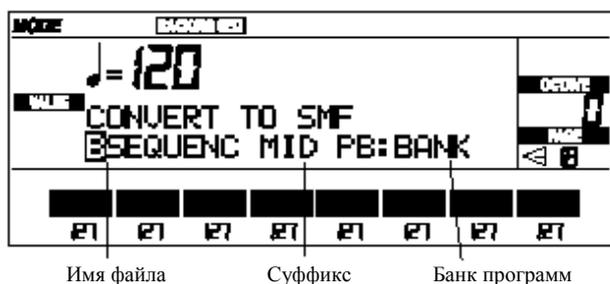
Используйте кнопки CURSOR для перемещения курсора к месту положения символа, который вы желаете изменить и кнопки TEMPO/VALUE для смены символа.

Нажмите INS для вставки символа в месте положения курсора. Нажмите DEL для удаления символа в месте положения курсора.

Страница 18: Конвертер СМФ

Эта функция конвертирует выбранную секвенцию аккомпанемента в Стандартный MIDI Файл формата 0 (SMF0), который может быть прочтён в режиме воспроизведения сонга и отредактирован в режиме редактирования сонга. СМФ может быть прочтён и воспроизведён любым другим секвенсором или музыкальным инструментом, располагающим секвенсором.

Предложение: всегда сохраняйте секвенции аккомпанемента в качестве СМФ с тем, чтобы вы могли прочитать их внутренним секвенсором iS50B и внешним секвенсором.



Вставьте диск в дисковод и нажмите ENTER/YES дважды. Секвенция аккомпанемента будет конвертирована в СМФ.

Отображаемое на дисплее **название файла** будет состоять из восьми символов названия секвенции аккомпанемента, всё заглавными буквами. Символы отличные от номеров и букв будут заменены на подчеркивание (_). Вы можете изменить название при помощи кнопок CURSOR и TEMPO/VALUE (или колеса). После названия файла появится **расширение** (суффикс) СМФ (.MID). Название файлов iS50B совпадает со спецификацией MS-DOS® ("8.3").

Дорожки DRUM, PERC, BASS, ACC1, ACC2 и ACC3 будут присвоены MIDI-каналам, которые были определены на странице 7 «Настройка MIDI-каналов (2)» режима Disk/Global. Дополнительным дорожкам будут присвоены MIDI-каналы, которые были определены на странице 9 «Настройки дополнительных дорожек (1)» режима секвенций аккомпанемента.

Дорожка UP1 (Upper 1) будет назначена на MIDI-канал, который был определён на странице 6 «Настройки MIDI-канала (1)» режима Disk/Global. На той же странице вы можете назначить канал на дорожку LOW/UP2, которая, тем не менее, будет автоматически назначена на канал, не используемый другими дорожками.

PB (Банк программ) [NUM, BANK]

Этот параметр определяет, будет ли команда Bank Select сохраняться в СМФ или нет.

NUM	Команды смены банка не будут сохраняться в СМФ; выберите эту опцию при создании секвенции аккомпанемента со звуками, принадлежащими iS50B (банки C, D, E, F) и не являющимися программами GM (банки A и B).
BANK	Команды выбора банка будут сохранены в СМФ; выберите эту опцию, если СМФ будет проигрываться другим инструментом Korg i-серии.

8. Режим воспроизведения сонга

Воспроизведение сонга и редактирование сонга

Режим воспроизведения сонга (Song Play) должен использоваться для чтения Стандартных MIDI Файлов непосредственно с диска и для программирования сонгов на внешнем секвенсоре.

Режим редактирования сонгов (Song Edit) должен использоваться для создания или редактирования сонга на iS50B.

Посыл MIDI-команд Bank Select (выбор банка)

Вы можете послать команду выбора банка и смены программы на инструмент, подключенный к разъёму MIDI OUT iS50B. На странице 9 «MIDI-фильтр» режима Disk/Global вы можете определить, каким образом команда Bank Select будет передаваться на разъём MIDI OUT. Для того чтобы подключить iS50B к другому инструменту Korg, установите этот параметр в положение «o». Для подключения устройства другого производителя установите данный параметр в положение “s” или “n”. Если выбрано положение “n”, то команда Bank Select не будет передаваться.

Программирование сонга на внешнем компьютере

Для программирования сонга на внешнем секвенсоре, установите iS50B в режим воспроизведения сонга. В этом случае, инструмент будет передавать данные по каналу, выбранному при помощи кнопок VOLUME/PROGRAM и принимать данные с внешнего секвенсора по всем MIDI-каналам (1016). См. главу «MIDI» на стр. 51.

Функция Mute Keyboard

Вы можете отключить клавиатуру, находясь в режиме воспроизведения сонга.

- Для отключения клавиатуры включите индикатор кнопки SYNCHRO-START/STOP.
- Для включения клавиатуры выключите индикатор кнопки SYNCHRO-START/STOP.

Читаемые форматы

iS50B способен читать Стандартные MIDI Файлы (SMF) формата 0 и 1. Формат 0 SMF будет проигран немедленно без загрузки с диска, в то время как SMF формата 1 сначала будет загружен, затем воспроизведён через несколько секунд. Во время загрузки SMF формата 1, индикаторы START/STOP будут мигать и на дисплее появится сообщение "Please wait a moment" (Пожалуйста, подождите).

Также имеется возможность читать файлы формата YAMAHA DOC, хотя тут имеются некоторые ограничения. Где это возможно, звуки будут конвертированы в звуки GM. В связи с тем, что между форматами DOC и GM имеются различия, некоторые дорожки могут воспроизводиться с программами и уровнями, отличающимися от оригинала.

iS50B способен отображать на дисплее тексты SMF в формате M-Live (Midisoft), Solton или Tune1000 или в совместимых форматах (Edirol, GMX, KAR, HitBit, XF). Вы можете переключать режимы просмотра текстов (Lyrics 1 и Lyrics 2) на режим просмотра стандартных параметров (Play) нажатием кнопки REC/WRITE/LYRICS несколько раз. Нажмите ту же кнопку снова для перехода в режим просмотра текстов:

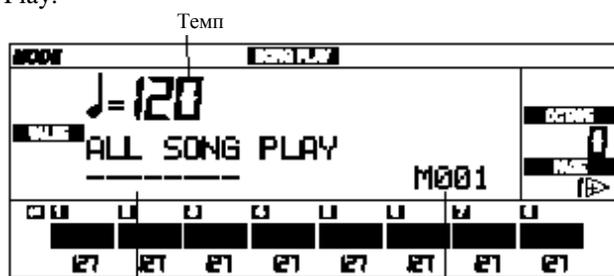
Lyrics 1 ⇒ Lyrics 2 ⇒ Play ⇒ Lyrics 1...

iS50B также может отображать на дисплее аккорды, имеющиеся в SMF в формате M-live (Midisoft), Solton, GMX и XF.

Режим воспроизведения

Нажмите SONG PLAY для входа в режим воспроизведения сонга. Если вы находитесь на странице отличающейся от страницы изображённой на дисплее (Страница 1), нажмите EXIT/NO для перехода на первую страницу режима Song Play.

Для выбора сонга для воспроизведения вам понадобится быть в режиме Play. Если дисплей показывает тексты сонга (режимы Lyrics 1 и Lyrics 2), нажмите REC/WRITE/LYRICS один или два раза для выключения индикатора и перехода в режим Play.



Название сонга

Такт

Параметры режима воспроизведения (Play)

♩ = (Темп)

[20...250]

Темп или скорость воспроизведения сонга. Значения темпа могут быть установлены в пределах от 20 до 250. Если вы вводите темп при помощи кнопки TAP TEMPO, то значения будут ограничены диапазоном 40-240. Для смены темпа переместите курсор к параметру темпа, используя кнопки CURSOR, затем смените темп при помощи кнопок TEMPO/VALUE (или колеса).

Если сонг воспроизводится с начала, то будет выбран темп, сохранённый в SMF. Если вы нажмёте кнопку RESET при остановленном секвенсоре, или если сонг заканчивается и секвенсор возвращается к первому такту, то темп, сохранённый в SMF, будет выбран автоматически при повторном воспроизведении сонга.

Название сонга

Воспроизводимый сонг. Вы можете выбрать один сонг, воспроизвести все сонги, имеющиеся на диске или создать перечень сонгов для воспроизведения одной командой. Во время проигрывания одного сонга вы можете выбрать другой сонг, который будет выбран по окончании текущего сонга.

M (Номер такта)

[001...999]

Текущий такт. Вы можете выбрать другой такт, как во время игры секвенсора, так и когда он остановлен. Если вы измените такт во время игры секвенсора, то индикатор START/STOP начнёт мигать во время поиска такта, затем проигрывание сонга начнётся снова с выбранной точки.

Если вы перейдёте к такту или концу такта, который содержит данные смены темпа, программы или уровня громкости, то данные по всем каналам изменятся, кроме тех, что выключены. Если вы желаете сменить данные и на этих каналах, измените их статус на Play.

Выбор и воспроизведение одного или нескольких сонгов

Вы можете выбрать и воспроизвести один или несколько сонгов разными способами.

Воспроизведение всех сонгов

Для того чтобы проиграть все сонги имеющиеся на диске, на дисплее должна появиться надпись “ALL SONG PLAY” и несколько чёрточек (----), как изображено на рисунке выше.

Если на дисплее изображена другая надпись, нажмите EXIT/NO.

Теперь нажмите START/STOP для начала воспроизведения всех сонгов. Сонги будут проигрываться в том порядке, в каком они были сохранены на диске. Нажмите START/STOP снова для остановки воспроизведения.

Проигрывание одного сонга

Выберите сонг при помощи кнопок TEMPO/VALUE (или колеса). Вы можете выбрать сонг с диска при помощи кнопок секции ARRANGEMENT. Нажмите кнопку ARRANGEMENT BANK [A] и одну из кнопок ARRANGEMENT NUMBER [1]-[8] для выбора сонга с 1 по 8.

Нажмите кнопку ARRANGEMENT BANK [B] и одну из кнопок ARRANGEMENT NUMBER [1]-[8] для выбора сонга с 9 по 16.

Нажмите START/STOP для запуска воспроизведения. Нажмите START/STOP снова для остановки воспроизведения.

Если секвенсор не играет, вы можете нажать RESET для возвращения в начало сонга. Исходный темп сонга также будет восстановлен.

JukeBox (Музыкальный автомат)

Вы можете создать перечень сонгов с помощью функции JukeBox. Подробнее см. главу «Руководство», стр. 30

1. Выберите первый сонг при помощи кнопок TEMPO/VALUE (или колеса).
2. Нажмите ENTER/YES для вставки сонга в перечень.
3. Выберите второй сонг при помощи кнопок TEMPO/VALUE (или колеса).
4. Нажмите ENTER/YES для вставки сонга в перечень.
5. Продолжите вставку сонгов подобным образом.
6. Нажмите START/STOP для начала воспроизведения сонгов из перечня.

7. Вы можете воспользоваться кнопкой START/STOP для остановки или перезапуска воспроизведения.
8. Нажмите EXIT/NO для выхода из режима JukeBox.

В памяти уже имеются сонги и/или секвенции аккомпанемента

Если в памяти уже содержатся секвенция (режим Backing Sequence) аккомпанемента или сонг (режим Song Edit), то на дисплее перед загрузкой СМФ формата 1 может появиться сообщение “OK to erase B.Seq&Song Edit” с запросом на отмену сонгов или секвенций аккомпанемента уже имеющихся в памяти. Нажмите ENTER/YES для удаления содержимого памяти и воспроизведения нового сонга. Нажмите EXIT/NO во избежание потери содержимого памяти.

Если вы желаете сохранить данные, имеющиеся в памяти, выполните процедуру Save в режиме Disk/Global для сохранения секвенций аккомпанемента, функцию Save со страницы 13 «Сохранение» режима редактирования сонга для сохранения сонга.

Если объём файла, который вы желаете загрузить, больше объёма памяти редактирования, то на дисплее появится сообщение “Can't play all tracks”. Нажмите ENTER/YES для продолжения загрузки или EXIT/NO для отмены операции.

Если файл не появился

В режиме Song Play будут воспроизводиться только файлы с расширением “.MID” (например, MICHELLE.MID). Вы не сможете просмотреть СМФ, который был сохранён с другим расширением имени файла. Прочитайте диск на компьютере и смените расширение имени файла на “.MID”. Название файла не должно превышать 8 символов, плюс точка и суффикс MID (совместимость с MS-DOS®).

Если файл не совпадает со спецификацией Стандартного MIDI Файла, то прочитать файл с помощью iS50B может стать невозможно либо файл может быть прочитан неверно.

Выбор дорожек

Выбранная вами дорожка может быть проиграна на клавиатуре при остановленном или воспроизводимом сонге. Используйте кнопки VOLUME/PROGRAM для выбора дорожки.

Выбор программы

Вы можете выбрать программу, назначаемую на дорожку, проигрываемую на клавиатуре. Выберите программу при помощи кнопок секции PROGRAM (см. «Смена звуков дорожек клавиатуры», стр. 36). Выберите банк (A, D, C, D, E, F-USER/DRUM) и введите двузначный номер при помощи числовых кнопок. Если программа содержится в том же банке, вам понадобится ввести только двузначный номер.

Для выбора программы ударных (Dr11-Dr28), нажмите F(USER/DRUM) несколько раз, пока на дисплее не появится аббревиатура “Dr” и введите двузначный номер при помощи числовых кнопок.

Кроме этого, вы можете использовать функцию предварительного просмотра для перебора перечня программ перед их выбором.

Нажмите одну из кнопок BANK, введите номер десятка, если требуется, просмотрите перечень программ с помощью кнопок TEMPO/VALUE (или колеса) и нажмите ENTER/YES для выбора программы.

Для выбора барабанной программы (Dr11-28), нажмите кнопку F(USER/DRUM) несколько раз в секции PROGRAM, пока на дисплее не появится аббревиатура “Dr” и введите двузначный номер при помощи числовых кнопок.

Страница 2: Настройки канала

На этой странице вы можете настроить каналы во время воспроизведения. СМФ используют собственные параметры, которые автоматически присваиваются дорожкам.

Примечание: изменения не запоминаются и не сохраняются на диск.



Примечание: в режиме воспроизведения сонга оба канала и дорожка совпадают.

Ch (Канал)

[01...16]

Выберите канал, который вы желаете отредактировать, используя кнопки секции VOLUME/PROGRAM. Канал, который соответствует каждой паре кнопок, будет проставлен на дисплее над индикатором громкости. Вы можете переключаться с каналов 1-8 на каналы 9-16 нажатием кнопки TRACK SELECT. Программа выбранного канала может быть воспроизведена с клавиатуры.

Примечание: в режиме воспроизведения сонга номер MIDI-канала и дорожки совпадают.

Внимание: курсор ACC.VOLUME управляет уровнем громкости всех дорожек сонга, кроме выбранной дорожки (дорожка рассматривается как «соло»).

Программа

[A11...U88, Dr11...Dr44]

Программа, присвоенная выбранному каналу. Выберите программу с помощью кнопок секции PROGRAM (см. «Смена звуков дорожек клавиатуры», стр. 36). Выберите банк (A, D, C, D, E, F-USER/DRUM) и введите двузначный номер при помощи числовых кнопок. Если программа

содержится в том же банке, вам понадобится ввести только двузначный номер.

Для выбора программы ударных (Dr11-Dr28), нажмите F(USER/DRUM) несколько раз, пока на дисплее не появится аббревиатура “Dr” и введите двузначный номер при помощи числовых кнопок.

Примечание: канал 10 присваивается программе DRUM в соответствии со спецификацией General MIDI.

Примечание: функция предварительного просмотра программ (Program Preview) не может быть использована на этой странице.

Панорама

[OFF, L15...CENT...R15, PRG]

Этот параметр определяет положение дорожки в стерео поле. Он определяет уровни каналов А и В внутреннего генератора звуков (см. главу «Эффекты»). Каналы А и В, как правило, представляют прямой сигнал (А=лево, В=право). Если конфигурация эффекта не соответствует положению Parallel 3, каналы А и В могут работать в качестве уровней посылов. См. «Страница 6: Расположение Эффекта».

CNT	Дорожка располагается в центре
Значения L	Дорожка располагается в левой части.
Значения R	Дорожка располагается в правой части.
OFF	Выходной сигнал дорожки по каналам А и В выключен.
PROG	Будет использоваться настройка панорамы программы.

C=/D= (Посылы эффекта)

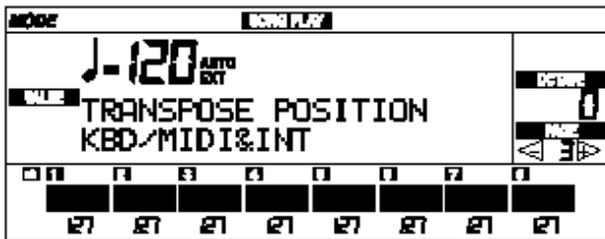
[0...9, P]

Уровень сигнала подаваемого на эффекты. Обычно, канал С, это посыл ревербератора, а канал D, это посыл эффекта модуляции (хорус, фленджер...). Если конфигурация эффекта не соответствует положению Parallel 3, каналы С и D могут по другому. См. «Страница 6: Расположение Эффекта».

P	Будет использоваться уровень посыла программы.
0-9	Уровень эффекта. Если значение равно 0, то сигнал канала не поступает на внутренние каналы C/D.

Страница 3: Transpose position

На этой странице вы можете определить положение транспозиции в потоке MIDI-данных.



Transpose position

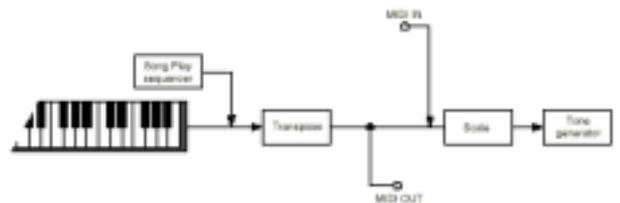
[KBD/MIDI&INT, KBD&SEQ/MIDI&INT, ALL/INT]

Этот параметр определяет, будут ли кнопки TRANSPOSE влиять на звук, проигрываемый на клавиатуре, звуки, проигрываемые сонгом или на сообщения, передаваемые на MIDI-выход. Данный параметр касается только режима Song Play. Такой же параметр, имеющийся на странице 2 “Speaker off/Master tuning/Transpose position” режима Disk/Global не влияет на режим Song Play. Кнопки OCTAVE всегда касаются только звуков клавиатуры и не изменяются данной настройкой.

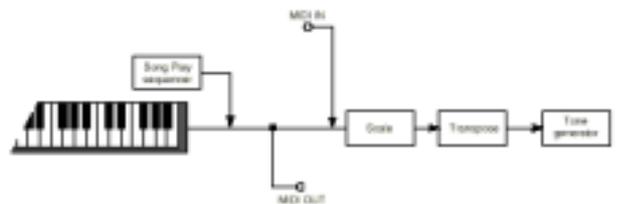
При опции **KBD/MIDI&INT** будут транспонированы только ноты, проигранные на клавиатуре и переданные на внутренний экспандер и на MIDI-выход. Ноты, проигранные с секвенсора, или принятые с MIDI-входа не транспонируются.



С помощью опции **KBD&SEQ/MIDI&INT** (обычно выбирается) ноты, проигранные на клавиатуре и с помощью секвенсора, будут транспонированы. Ноты, как переданные на внутренний экспандер, так и ноты, переданные на MIDI-выход, будут транспонированы. Ноты, принятые с MIDI-входа не будут транспонированы.



С помощью опции **ALL/INT** все ноты, входящие на внутренний экспандер будут транспонированы. Ноты, принятые с MIDI-входа будут транспонированы. Ноты, переданные на MIDI-выход, не будут транспонированы.



Страница 4: Выбор эффекта

Инструмент использует два встроенных процессора цифровых эффектов для обработки звуков, вырабатываемых внутренним генератором звуков. На этой странице вы можете выбрать, какие эффекты вы

желаете присвоить каждому процессору. Подробнее см. главу «Эффекты».

Страница 5: Модуляция эффектов

На этой странице вы можете подключить эффекты к одному или двум средствам управления, которые позволят динамически изменять интенсивность этих эффектов. Подробнее см. главу «Эффекты».

Страница 6: Расположение эффекта

На этой странице вы можете выбрать настройку эффекта сонга и запрограммировать панораму и уровни каналов C и D. Панорама и посылы каналов

программируются на странице 2 «Настройки канала». Подробнее см. главу «Эффекты».

Страница 7: Настройки эффекта 1

Страница 8: Настройки эффекта 2

На этих страницах содержатся параметры эффектов, выбранные на странице 4 «Выбор эффекта», которые будут использоваться в выбранной аранжировке. Настройки других рабочих режимов выполняются в соответствующих режимах.

Параметры, имеющиеся на этой странице, будут зависеть от выбранных вами эффектов. О программировании эффектов см. главу «Эффекты».

9. Режим редактирования сонга

Воспроизведение сонга и редактирование сонга

Режим воспроизведения сонга (Song Play) должен использоваться для чтения Стандартных MIDI Файлов непосредственно с диска и для программирования сонгов на внешнем секвенсоре.

Режим редактирования сонгов (Song Edit) должен использоваться для создания или редактирования сонга на iS50B.

Сохранение сонга перед выключением питания

Внимание: при выключении питания инструмента сонг режима Song Edit будет удалён. Перед тем, как выключить питание инструмента, сохраните сонг, выполнив действия по сохранению (Save), содержащиеся на странице 13 “Save” режима редактирования сонга. Эта функция также объясняется в «Руководстве» на стр. 42 данного мануала.

Страница 1: Load

Загрузка Стандартного MIDI Файла (СМФ).



Вставьте диск, содержащий СМФ, который вы желаете загрузить. Диск должен быть формата MS-DOS®, 3.5”, ёмкостью 720К (DS-DD) или 1,44Мб (HD). У СМФ должно быть имя файла с расширением “.MID”.

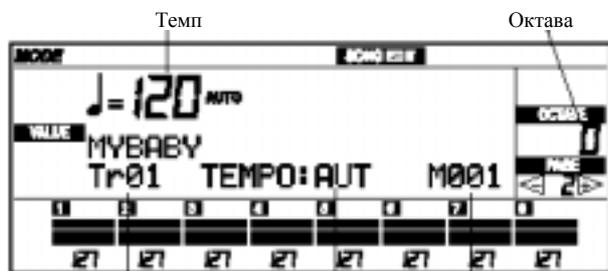
Также существует возможность читать файлы формата Yamaha “.DOC”, принимая во внимания некоторые ограничения. По возможности звуки конвертируются в звуки GM. Учитывая разницу между стандартами DOC и GM, некоторые дорожки могут проигрываться с программами и уровнями, отличающимися от оригинала.

Выберите положение SMF при помощи кнопок TEMPO/VALUE (или колеса). Файлы будут появляться в том порядке, в котором были записаны на диске. Нажмите ENTER/YES дважды для загрузки выбранного файла. Как только файл будет загружен:

- Для перехода на страницу 2 и начала воспроизведения, нажмите START/STOP;
- Для перехода на страницу 2 без начала воспроизведения, нажмите EXIT/NO.

Страница 2: Воспроизведение

Параметры, содержащиеся на этой странице, управляют воспроизведением СМФ загруженного в память.



Выбранная дорожка

Режим темпа

Номер такта

Темп

[40...240]

Темп метронома или скорость воспроизведения сонга. Как правило, это темп, прописанный в сонге. Если вы желаете отрегулировать темп вручную, установите параметр «Режим темпа» в положение MAN.

Tr (Дорожка)

[1...16]

Выбранная дорожка.

Примечание: в режиме Song Edit понятия, дорожки и канала не совпадают. MIDI-канал каждой дорожки может быть свободно определён на странице 3 «Параметры дорожки».

Режим темпа

[AUTO, MAN]

Режим воспроизведения темпа метронома.

- AUTO** Будет проигрываться темп сонга. Изменения темпа прописываются в трек.
- MAN** Темп будет соответствовать тому, что было определено кнопками TEMPO/VALUE (или колесом). Изменения темпа, прописанные в сонг, игнорируются.

М (Номер такта)

[001...999]

Текущий такт. При остановленном секвенсоре вы можете выбрать такт, с которого вы желаете начать или продолжить воспроизведение. Если вы перейдёте к такту или концу такта, который содержит данные смены темпа, программы или уровня громкости, то данные по всем каналам изменяться, кроме тех, что выключены. Если вы желаете сменить данные и на этих каналах, измените их статус на Play. Во время воспроизведения сонга другой такт выбрать нельзя.

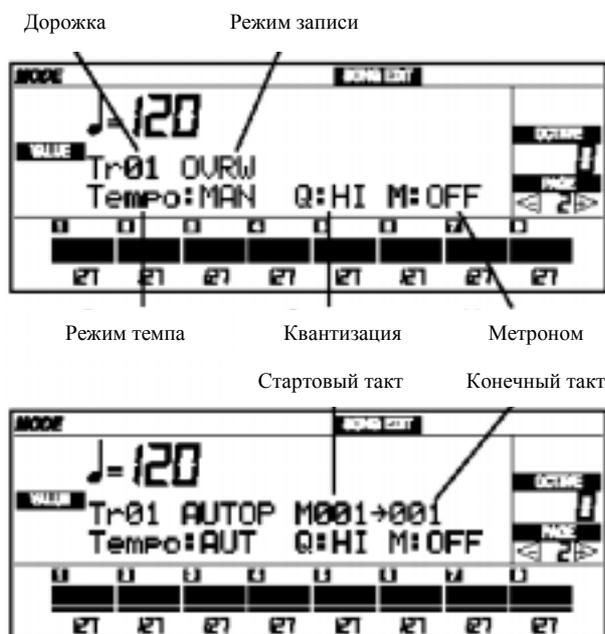
Октава

[-2...+2]

Транспозиция клавиатуры в октавах. Используйте кнопки OCTAVE для смены этого значения.

Страница 2: Запись

Для входа в режим записи перейдите на страницу 2 режима редактирования сонга, нажмите REC/WRITE/LYRICS. Для возвращения к воспроизведению нажмите REC/WRITE/LYRICS или EXIT/NO.



Типичная процедура записи проходит следующим образом:

1. Перейдите на страницу 2 режима Song Edit.
2. Выберите дорожку, которую вы будете записывать, используя кнопки секции VOLUME/PROGRAM. Используйте кнопку TRACK SELECT для переключения между дорожками 1-8 и 9-16.
3. Находясь на странице 2, нажмите REC/WRITE/LYRICS для входа в режим записи.
4. Запрограммируйте параметры (темп, размер и т.д.).
5. Нажмите START/STOP для начала записи.
6. Закончив, нажмите START/STOP для остановки записи и возвращения к проигрыванию.

Tr (Дорожка)

[1...16]

Записываемая дорожка. Войдя в режим записи, вы можете использовать этот параметр для выбора другой дорожки, не выходя из режима записи.

Примечание: в режиме Song Edit понятия дорожки и канала не совпадают. MIDI-канал каждой дорожки может быть свободно определен на странице 3 «Параметры дорожки».

Режим записи

[OVWR, OVDB, AUTP, MANP]

Режим, используемый в записи.

- OVWR** (Overwrite) Предварительно существовавшие на дорожке данные будут удалены и заменены новыми данными.
- OVDB** (Overdub) Новые данные будут добавлены к предварительно существовавшим данным.
- AUTP** (Auto punch) Перед началом записи вы можете определить стартовый и конечный такты с тем, чтобы был записан только определённый отрезок, а другие части не оказались «испорченными». При выборе этого параметра появятся параметры стартового и конечного тактов.
- MANP** (Manual punch) Вы можете настроить отрезок для записи вручную. Выполните следующие действия:
1. Выберите дорожку, которую желаете записать.
 2. Нажмите START/STOP для начала воспроизведения.
 3. Нажмите REC/WRITE/LYRICS в начале отрезка, который вы хотите записать. Начнётся запись.
 4. Нажмите REC/WRITE/LYRICS снова в конце записываемого отрезка. Запись остановится, а воспроизведение продолжится. Вместо нажатия кнопки REC/WRITE/LYRICS, вы можете включить или выключить функцию Manual Punch при помощи специально запрограммированной педали или с помощью контроллера EC5. См. «Страница 14: Назначаемая педаль/переключатель» или «Страница 15: внешний контроллер EC5» в режиме Disk/Global.

Режим темпа

[AUT, MAN, REC]

Режим темпа во время записи сонга.

- AUTO** Записанный темп воспроизводится на последующих этапах записи.
- MAN** Темп соответствует определению кнопками TEMPO/VALUE (или колесом). Изменения темпа, записанные в сонге, игнорируются.
- REC** Изменения темпа записываются. Для записи темпа выберите опцию REC, нажмите кнопку REC/WRITE/LYRICS и затем START/STOP для начала записи.

Теперь вы можете внести изменения в темп, которые будут записаны в темп-трек сонга.

Q (Квантизация записи)

[HI,  ... 

Коррекция неточностей синхронизации во время записи.

HI Ноты записываются так же, как проигрываются. (У iS50B точность составляет 96 «тиков» на четвертную ноту).

Другие значения Ноты подгоняются к наиболее подходящим интервалам, чья протяжённость определяется выбранным вами значением квантизации. Например, если данный параметр использует значение , то время атаки нот будет

расположено у ближайшей четвертной ноты. В связи с тем, что частотная модуляция и другие постоянные контроллеры также квантуются, вам потребуется быть осторожным и не сделать вашу запись слишком не естественной.

M (Метроном)

[OFF, ON, REC]

Включение или выключение метронома.

OFF Метроном будет звучать только во время предварительного отсчёта перед записью.

ON Метроном будет звучать как во время записи, так и во время воспроизведения.

REC Метроном будет звучать только во время записи.

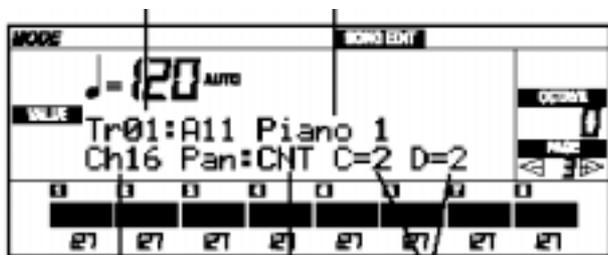
Запись сонга с размером отличным от 4/4

При входе в режим записи размер сонга определяется как 4/4. Если вы желаете использовать другой размер (3/4 или 5/8), вам понадобится вставить пустой такт, по крайней мере, перед началом записи и присвоить нужный размер вставленному такту. См. «Вставка тактов», стр. 133.

Страница 3: Параметры дорожки

На этой странице вы можете просмотреть и изменить параметры каждой отдельной дорожки.

Дорожка Программа



MIDI канал Панорама Уровни посыла

Tr (Дорожка)

[01...16]

Выберите дорожку, которую вы желаете редактировать, используя кнопки в секции VOLUME/PROGRAM. Дорожка, которая соответствует каждой паре кнопок, будет обозначена на дисплее над индикатором уровня громкости. Переходите от дорожек 1-8 к дорожкам 9-16 нажатием кнопки TRACK SELECT. Программа выбранной дорожки будет проигрываться на клавиатуре.

Программа

[A11...U88, Dr11...Dr28]

Программа, присвоенная выбранной дорожке. Выберите программу с помощью кнопок в секции PROGRAM. Для выбора программы барабанов (Dr11-Dr28), нажмите несколько раз кнопку F(USER/DRUM) пока на дисплее не появится аббревиатура "Dr", затем выберите двузначное число при помощи числовых кнопок.

Примечание: как правило, каналу 10 присваивается программа DRUM в соответствии со спецификацией MIDI.

Ch (MIDI-канал)

[01...16]

MIDI-канал дорожки. Если сонг конвертирован в Стандартный MIDI Файл при помощи функции со страницы 13 «Save», будут использованы MIDI-каналы, определённые на этой странице. Вы можете присвоить один и тот же канал более чем одной дорожке. Тем не менее, для того чтобы сохранить эти настройки, сонг должен быть сохранён в виде CMF формата 1 (см. упомянутую выше страницу).

Панорама

[OFF, L15...CENT...R15, PRG]

Положение дорожки в стерео поле. Эта функция работает в качестве уровня каналов А и В внутреннего тон-генератора (см. главу «Эффекты»). Каналы А и В, как правило, представляют прямой сигнал (А=лево, В=право). Если конфигурация эффекта не соответствует положению Parallel 3, то каналы А и В могут работать в качестве уровней посыла. См. «Страница 10: Расположение эффекта».

CNT	Дорожка располагается в центре
Значения L	Дорожка располагается в левой части.
Значения R	Дорожка располагается в правой части.
OFF	Выходной сигнал дорожки по каналам А и В выключен.
PROG	Будет использоваться настройка панорамы программы.

C=/D= (Посылы эффекта)

[0...9, P]

Уровень сигнала подаваемого на эффекты. Обычно, канал С, это посыл ревербератора, а канал D, это посыл эффекта модуляции (хорус, фленджер...). Если конфигурация эффекта не соответствует положению Parallel 3, каналы С и D могут по другому. См. «Страница 10: Расположение Эффекта».

P	Будет использоваться уровень посыла программы.
0-9	Уровень эффекта. Если значение равно 0, то сигнал канала не поступает на внутренние каналы C/D.

Страница 4: Event Edit

Функция Редактирования События позволяет изменять отдельные события, например, ноты и команды управления (педаль, уровень громкости, панорама). Эта функция также позволяет осуществлять пошаговую запись.



Дорожка

Дорожка

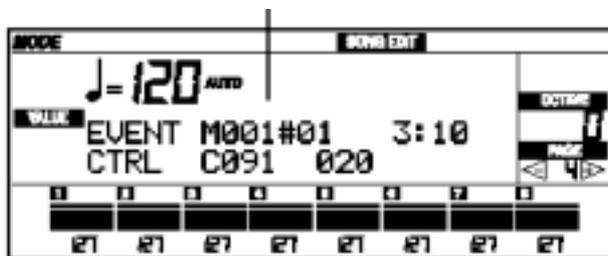
[01...16, TEMPO]

Дорожка, которую вы желаете редактировать.

Процедура редактирования

1. Выберите дорожку для редактирования. Нажмите REC/WRITE/LYRICS, а затем START/STOP.

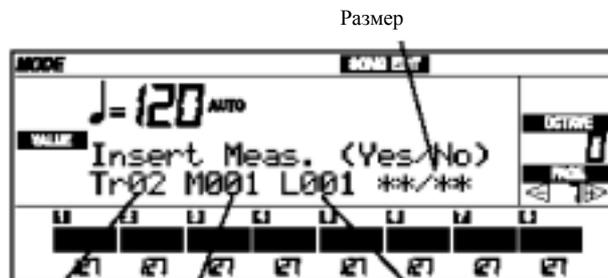
Номер такта / индекса



2. Выберите параметр номера такта/индекса и перейдите к событию, которое вы желаете изменить. Внесите требуемые изменения.
3. Для вставки события перейдите к месту положения вставляемого события и нажмите RESET/INS. Выберите тип события с помощью кнопок TEMPO/VALUE (или колеса).
4. Для удаления события, перейдите к удаляемому событию и нажмите TAP TEMPO/DEL.
5. В конце концов, нажмите START/STOP для выхода со страницы редактирования событий.

Процедура пошаговой записи

1. Перейдите на страницу 7 «Edit», выберите «INS» и нажмите ENTER/YES.

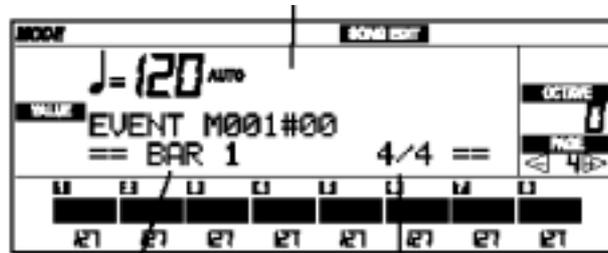


Размер

Дорожка Первый такт Число тактов

2. Выберите число тактов и размер (4/4, 3/4...) тактов сонга. Нажмите ENTER/YES для вставки тактов.
3. Вернитесь на страницу 4 «Event edit».
4. Выберите дорожку, в которой должны быть вставлены события и нажмите REC/WRITE/LYRICS + START/STOP для входа в режим редактирования.

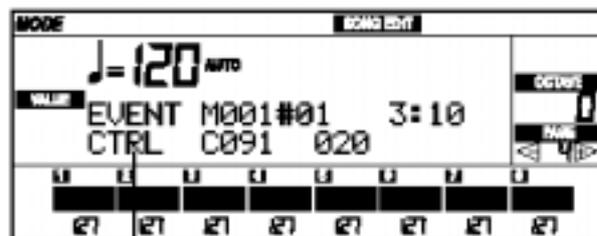
Номер такта / индекса



Событие

Размер

5. Выберите место, в котором вы желаете вставить событие. Событие нельзя вставить в первую часть такта ("BAR 1"). Используйте кнопки TEMPO/VALUE для перехода в следующее положение.
6. Нажмите RESET/INS для вставки события. Нажав RESET/INS, выберите тип события с помощью кнопок TEMPO/VALUE (или колеса).



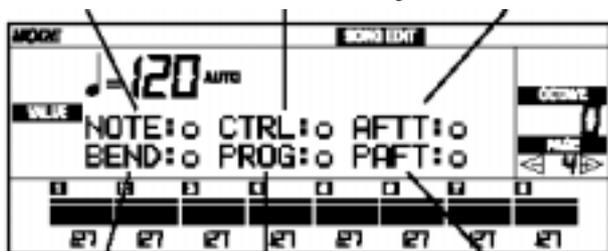
Вставленный параметр. Используйте TEMPO/VALUE (или колесо) для изменения параметра

7. Для удаления события, перейдите к нему и нажмите TAP TEMPO/DEL.
8. В конце концов, нажмите START/STOP для выхода со страницы редактирования события.

Фильтр событий

Для того чтобы облегчить просмотр и поиск события, которое вы желаете редактировать, вы можете «отфильтровать» события изображённые на дисплее. Находясь на основной странице Event Edit, нажмите REC/WRITE/LYRICS для перехода к странице Фильтра Событий. Назначьте «o» для типа просматриваемых событий, «x» для типа событий, которые вы не желаете просматривать. Подробнее о типах различных событий см. параграф ниже.

«Нотные» события События “control change” События «послекасание»



События «частотной модуляции» События «изменения программ» События «полифонического послекасания»

Нажмите REC/WRITE/LYRICS или START/STOP для возвращения на страницу Event Edit.

Типы событий

- BAR (Тактовая черта)



Тактовая черта

Размер

Номер такта/индекса

Номер индекса – это номер события в рамках такта. Изменяя этот номер, вы можете переходить от одного события к другому в рамках такта. Индекс номер 0 соответствует тактовой черте (т.е. точке разделяющей два такта) и размеру такта.

Размер

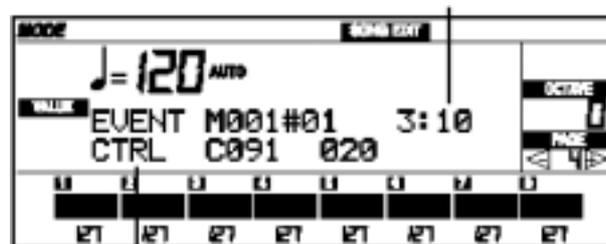
Этот параметр обозначает временную развёртку такта, т.е. число ходов, на которое он поделён, а также единицу сканирования.

- End of track

На этом дисплее указывается окончание дорожки.

- Event

Положение



Тип события

Положения

[1:00...8:95]

Этот параметр обозначает положение в такте. Значение отображается на дисплее в форме «четверть:тик» (96 тиков на четверть). Если появится аббревиатура TIE, то это значит, что нота привязана к последней ноте предыдущего такта.

Тип события

Тип события	Значения	
C-1...G9 (нотные данные)	V:002...V:126 (velocity)	0:00...4:00*1 длина (beats: tics)
BEND (pitch bend)	-8192...+8191*2 (значения upper/lower)	
AFTT (послекасание)	000...127 (значение)	
PROG (смена программ)	000...127: 000...127*3 (банк: номер программы)	
CTRL (control change)	COOO...C127 (номер control change)	000...127 (control number)
PA FT* 4 (polyphonic: after-touch)	C-1...G9 (номер ноты)	000...127 (значение)

*1. Если нота присоединена к ноте в следующем такте, на дисплее появится надпись TIE.

*2. Значение частотной модуляции делится на две части по два знака в каждой части. Используйте кнопки CURSOR для переключения от одной части к другой.

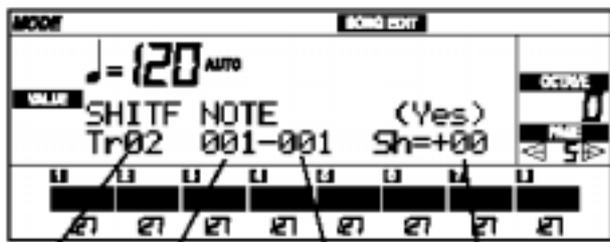
*3. Значения LSB MIDI-команды смены банка составляют 000...127., а значение MSB составляет 0. Значение “- - -” означает, что данные банка не передаются, и будет оставлен выбранным текущий банк.

*4. MIDI-команда полифонического нажатия клавиши будет передаваться, но не приниматься.

- Вы можете удалить выбранное событие нажатием кнопки DEL. Тем не менее, нельзя удалить тактовую линию (BAR) или индикатор окончания дорожки.
- Вы можете вставить событие перед выбранным событием нажатием кнопки INS. Тем не менее, нельзя выполнить эту операцию, если вы выбрали тактовую линию (событие BAR) первого такта.

Страница 3: Shift note (Транспозиция)

Данная функция сдвигает высоту нот, делая их выше или ниже. Вы можете транспонировать все ноты дорожки или ограничить транспозицию определённым тактом сонга.



Дорожка Первый такт Последний такт Значение сдвига

1. Переместите курсор к параметру «Дорожка» при помощи кнопок CURSOR и выберите дорожку с помощью кнопок TEMPO/VALUE (или колеса).
2. Переместите курсор к параметру «Первый такт» и выберите первый из тактов, которые вы желаете сместить. Переместите курсор к параметру «Последний такт» и выберите последний из тактов, которые вы желаете сместить.
3. Переместите курсор к параметру «Значение сдвига» и выберите значение в полутонах, максимум ± 24 полутона (± 2 октавы).
4. Нажмите ENTER/YES дважды для подтверждения выполнения операции.

Дорожка

[Ch01... Ch16, ALL]

Выбранная дорожка(и). Выберите положение ALL для выбора всех дорожек одновременно.

Внимание: транспозиция дорожек барабанов и перкуссии переназначает ударные инструменты. Мы рекомендуем не транспонировать эти дорожки.

Стартовый такт

[001... 999]

Первый такт, начиная с которого вы желаете сместить высоту звучания нот.

Конечный такт

[001... 999]

Последний такт из числа тех, у которых вы желаете сместить высоту звучания нот.

Sh= (Величина сдвига)

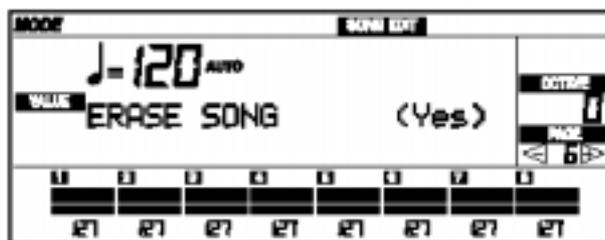
[-24... +24]

Величина сдвига в полутонах.

+24	+2 октавы.
+00	Нет эффекта.
-24	-2 октавы.

Страница 6: Erase Song

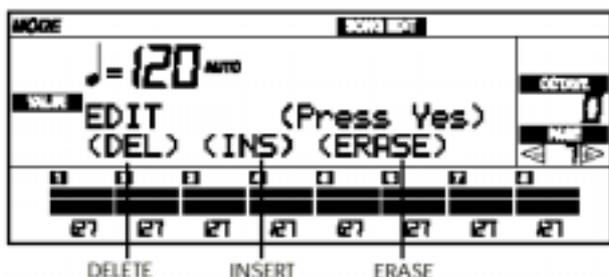
При загрузке сонга в режим редактирования сонга, память, отведённая под секвенции аккомпанемента, будет ограничена. Это предотвращает чтение новой секвенции аккомпанемента или CMF формата 1 в режиме Song Play. Удалите сонг из памяти для её высвобождения. Перейдите на эту страницу и дважды нажмите кнопку ENTER/YES.



Если вы не желаете потерять эти данные, сохраните их на диск перед удалением их из памяти. Используйте функцию сохранения со страницы 13 "Save".

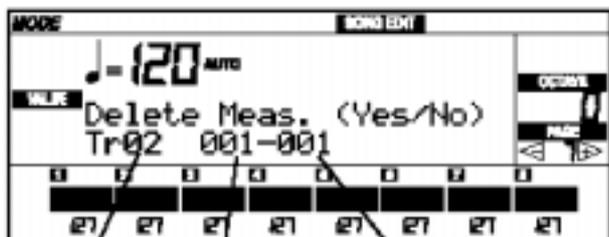
Страница 7: Edit

На этой странице вы можете выбрать одну из следующих трёх функций: удалить такт (DELETE), вставить такт (INSERT), удалить данные из такта (ERASE). Переместите курсор в положение нужной операции, используя кнопки CURSOR, затем нажмите ENTER/YES для перехода на подстраницу.



Удаление тактов

Данная операция удаляет такты из выбранной дорожки. Следующие за ними такты будут заполнять пространство, образовавшееся в результате удаления тактов.



Дорожка Первый такт Последний такт

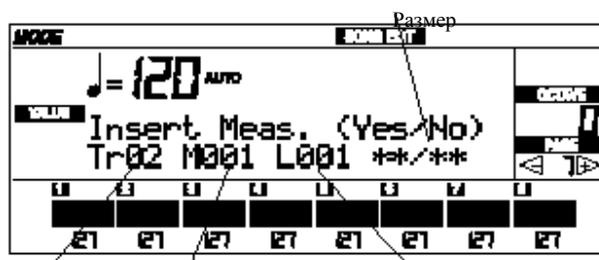
1. Переместите курсор к параметру «Дорожка», используя кнопки CURSOR, и выберите дорожку с помощью кнопок TEMPO/VALUE (или колеса). Значение ALL удаляет такты из всех дорожек одновременно.
2. Переместите курсор к параметру «Первый такт» и выберите первый такт из числа тех, которые вы желаете удалить. Переместите курсор к

параметру «Последний такт» и выберите последний такт из числа тех, которые вы желаете удалить. Если вы желаете удалить только один такт, то назначьте одинаковые такты в обоих полях.

3. Нажмите ENTER/YES дважды для подтверждения выполнения операции удаления.

Вставка тактов

Эта операция вставляет такты в выбранную дорожку. Следующие за ними такты будут передвинуты вперёд.



Дорожка Первый такт Число тактов

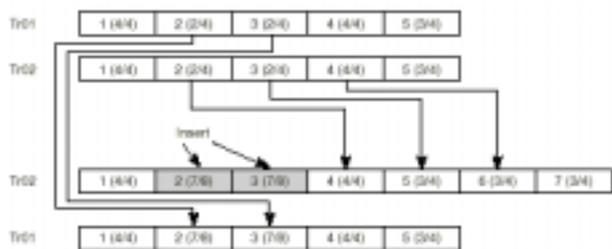
1. Переместите курсор к параметру «Дорожка», используя кнопки CURSOR, и выберите дорожку с помощью кнопок TEMPO/VALUE (или колеса). Выберите значение ALL для вставки тактов из всех дорожек одновременно.
2. Переместите курсор к параметру «Первый такт» и выберите первый такт, с которого вы желаете осуществить вставку новых тактов. Переместите курсор к параметру «Число тактов» и выберите число тактов, которое вы желаете вставить. Переместите курсор к параметру «Размер» и выберите размер для тех тактов, которые вы желаете вставить.
3. Нажмите ENTER/YES дважды для подтверждения выполнения операции вставки.

Вставка тактов с другим размером

Смена размера во время воспроизведения будет иметь место, если параметр темпа установлен в положение $\downarrow = \text{AUT}$. Если в дорожку вставляются

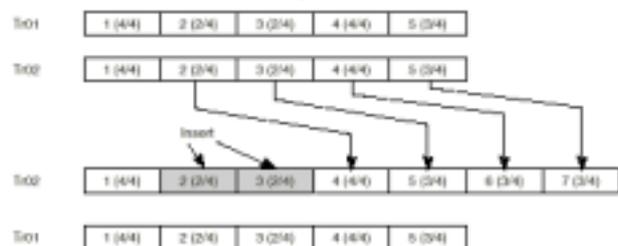
такты с разным размером, то всем дорожкам будет присвоен новый размер. Тем не менее, данные останутся неповреждёнными, и дорожки будут проигрываться так же, как они проигрывались до этого.

Вставка двух тактов с разрешением = 7/8



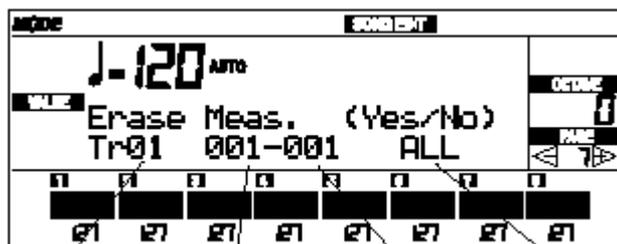
Если вы присвоите значение ****/**** параметру музыкального размера, новые такты будут использовать тот же размер, что и такты на том же месте других дорожек. Если другие дорожки пусты, то будет использоваться размер ближайшего такта.

Размер = ****/****



Удаление тактов

Эта операция удаляет все партии данных имеющиеся в определённых тактах. Сами такты не будут удалены.



Дорожка Первый такт Последний такт Тип данных

1. Переместите курсор к параметру «Дорожка», используя кнопки CURSOR, и выберите дорожку с помощью кнопок TEMPO/VALUE (или колеса). Значение **ALL** удаляет такты из всех дорожек одновременно.
2. Переместите курсор к параметру «Первый такт» и выберите первый такт из числа тех, которые вы желаете удалить. Переместите курсор к параметру «Последний такт» и выберите последний такт из числа тех, которые вы желаете удалить. Если вы желаете удалить данные из одного такта, то назначьте одинаковые такты в обоих полях.

Тип данных	Удалённые данные
ALL	Все данные
NOTE	Все нотные сообщения
CTRL	Все команды управления
AFTT	Сообщения канального/полифонического послекасания
BEND	Все команды частотного модулирования
PROG	Все команды смены программ

3. Нажмите ENTER/YES дважды для подтверждения выполнения операции удаления.

Удаление команд управления

Команды управления (C или CTRL) могут быть получены при активизации партии или при деактивизации партии. Если вы удалите команду отключения, то это средство управления может «повиснуть». Например, если вы удалите команду отключения демпфера, то педаль будет оставаться нажатой. Если вы удалите команду сброса изменения высоты звучания, то дорожка может перестать строить. В этом случае, вам понадобится удалить команды активизации (включения) вручную или вставить новые команды выключения при помощи функций страницы 8 «Event Edit».

Страница 8: Выбор эффекта

Инструмент использует два встроенных процессора цифровых эффектов для обработки звуков, вырабатываемых внутренним генератором звуков. На этой странице вы можете выбрать, какие эффекты вы

желаете присвоить каждому процессору. Подробнее см. главу «Эффекты».

Страница 9: Модуляция эффектов

На этой странице вы можете подключить эффекты к одному или двум средствам управления, которые позволят динамически изменять интенсивность этих эффектов. Подробнее см. главу «Эффекты».

Страница 10: Расположение эффекта

На этой странице вы можете выбрать настройку эффектов сонга и запрограммировать панораму и уровни каналов C и D. Панорама и посылы эффектов

каналов программируются на странице 3 «Настройки дорожки (1)». Подробнее см. главу «Эффекты».

Страница 11: Настройки эффекта 1

Страница 12: Настройки эффекта 2

На этих страницах содержатся параметры эффектов, выбранные на странице 8 «Выбор эффекта», которые будут использоваться в сонге. Настройки других рабочих режимов выполняются в соответствующих режимах.

Параметры, имеющиеся на этой странице, будут зависеть от выбранных вами эффектов. О программировании эффектов см. главу «Эффекты».

Страница 13: Save Song

На этой странице вы можете сохранить сонг на диск в качестве Стандартного MIDI Файла (СМФ). Вы можете изменить название файла, в котором будет сохранён сонг. Перейдите на эту страницу и нажмите ENTER/YES дважды.



В целях совместимости с форматом MS-DOS®, имя файла должно состоять из 8 символов + 3-символьной расширение (добавляется автоматически). Переместите курсор при помощи кнопок CURSOR и измените выбранный символ при помощи кнопок TEMPO/VALUE (или колеса). Нажмите INS для вставки символа в месте положения курсора. Нажмите DEL для удаления символа в месте положения курсора.

Формат

[0, 1]

Формат Стандартного MIDI Файла (СМФ). Для того чтобы иметь возможность воспроизвести сонг в режиме Song Play iS50B, выберите формат 0, который осуществляет более быструю загрузку и не занимает места в памяти в этом режиме.

Если две или более дорожек используют один и тот же MIDI-канал (например, если вы записывали ударные инструменты по разным дорожкам, но с одним MIDI-каналом), то будет лучше сохранить данные в формате 1 для того, чтобы сохранить дорожки раздельными.

Формат 0 Все дорожки сводятся в одну дорожку, которая содержит 16 MIDI-каналов. Данные MIDI-канала сохраняются для каждого события. Этот формат позволяет осуществлять более быструю загрузку в режиме Song Play.

Формат 1 Дорожки сохраняются в файле по отдельности.

PB (Банк программ, конверсия выбора банка)

[NUM, KORG, SERI]

Этот параметр позволяет определить, какой номер выбора банка будет сохранён в СМФ.

NUM Команда Bank Select не сохраняется. Если вы использовали программы не из банков А и В (банки General MIDI), то СМФ может воспроизводиться со звуками, отличающимися от оригинала, кроме 10 канала, который поддерживает стандартные команды смены программ.

KORG Сохраняются номера банков, которые могут использоваться инструментами Korg. Инструменты совместимые с Korg GM будут великолепно проигрывать СМФ, созданные на базе банков А и В, и будут правильно выбирать барабанные наборы. На инструментах других производителей некоторые звуки могут совсем не проигрываться.

SERI Сохраняются следующие данные bank select (банк=MSB, выбор=LSB): банки AB=00,00, CD=00,01, E=00,02, F=00,03, Dг=00,04.

10. Режим Disk/Global

• Сообщение “Parameter modified – Write?”

Если вы нажмёте кнопку другого рабочего режима, изменив некоторые параметры, на дисплее появится сообщение “Parameter modifies – Write?”.

Если вы желаете сохранить сделанные вами изменения, нажмите ENTER/YES дважды, в противном случае, EXIT/NO. Если изменения не сохранить, то при выключении инструмента и последующем его включении, значения исходных общих настроек будут переустановлены.

Если изменения сохранены в памяти, то они будут сохраняться даже после выключения инструмента. Они также могут быть сохранены в файле Global при выполнении одной из следующих операций:

- Save > Save All
- Save > Save Global

Изменения будут загружены в память при выполнении одной из следующих операций:

- Load > Load Global
- Load > Load All > All

Примечание: общие настройки не будут загружены, если включена опция защиты (Protect), см. стр. 150.

Настройки, сохранённые в памяти, сохраняются на диск. Следовательно, перед сохранением общих настроек на диск, вам понадобится сохранить их в памяти, используя функцию Write режима Global, имеющуюся на странице 18 “Write Global”.

Доступ к функции прописывания общих настроек можно также осуществить нажатием REC/WRITE/LYRICS на любой другой странице режима Disk/Global.

Введение по работе с дисками

iS50B способен сохранять большинство данных, содержащихся в памяти, на 3,5” диски DS-DD (ёмкостью 720Кб) или HD (ёмкостью 1,44Мб), отформатированные в стандарте MS-DOS®. На диске может содержаться до 112 файлов, в зависимости от ёмкости диска. iS50B способен форматировать диски, загружать, сохранять и удалять данные.

Данные сохраняются в различных типах файлов, каждый из которых содержит определённый вид данных. Для того чтобы отличить один файл от другого, у каждого типа файла имеется собственное расширение с точкой и последующими тремя символами. Следующая таблица отображает соответствие между расширениями имён файлов и типами файлов.

Тип данных	Расширение	Количество
Аранжировка	.ARR	64 (банк USER)
Стиль	.STY	16 (банк USER)
Секвенции аккомпанемента	.BSQ	10
Стандартный MIDI Файл (СМФ)	.MID	-
Программа	.PRG	64 + 2 бараб. набора (банк F/USER)
Общие настройки *1	.GBL	1

Общие настройки аранжировки *1	.ARG	(1)
Клавиатурный набор *2	.KBS	15 (банки А, В, С)
Настройки Vocal/Guitar *2	.HMB	(15)

*1 Загружаются и сохраняются вместе при загрузке или сохранении общих настроек.

*2 Загружаются и сохраняются вместе при загрузке или сохранении клавиатурных наборов.

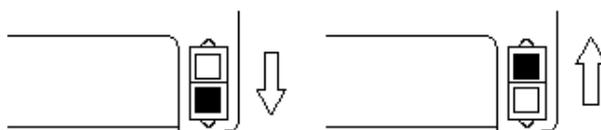
Вы можете просмотреть расширения файлов при помощи функции UTILITY > Delete на странице 1 «Функции DISK».

Защита от записи

Вы можете защитить диск от случайной перезаписи данных путём открытия окошка защиты. Для защиты диска от случайной перезаписи данных откройте защитный флажок таким образом, чтобы было видно отверстие.

Откройте окошко для защиты диска от записи

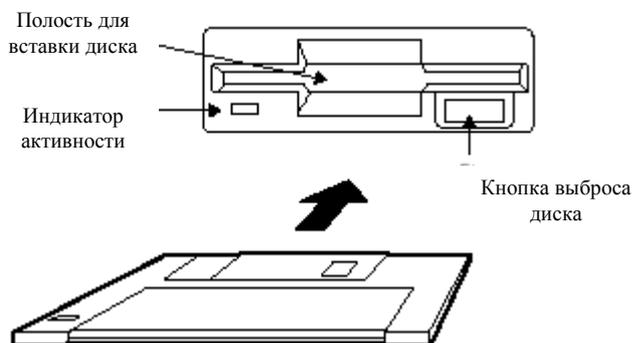
Закройте окошко для разрешения записи на диск



Вставка диска

Осторожно вставьте диск в дисковод ярлыком вверх и металлической частью вперёд. Вставьте диск на всю его длину.

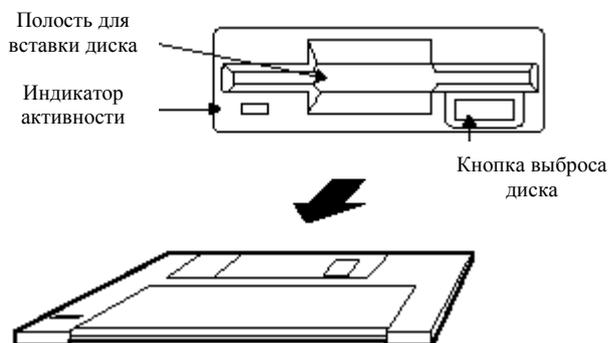
Примечание: iS50B использует новый тип дисковода, и вы не услышите щелчка при установке диска на место.



Извлечение диска

Перед тем как извлечь диск, убедитесь в том, что индикатор активности диска выключен. Если индикатор выключен, извлеките диск при помощи кнопки выброса.

Внимание: не извлекайте диск, если индикатор активности горит.



Чистка головок

Головки чтения/записи дисковода со временем загрязняются и становятся менее точными. Вы можете почистить головки диска при помощи специального чистящего диска, который вы можете приобрести в любом компьютерном или музыкальном магазине. Используйте чистящий диск головок 3,5" DS влажного типа; внимательно следуйте инструкциям, приложенным к такому диску.

Меры предосторожности

- Делайте резервные копии дисков с тем, чтобы не потерять данные в результате повреждения. Если у вас есть персональный компьютер, вы можете хранить копии данных на жёстком диске.
- Не открывайте железную шторку диска, и не касайтесь поверхности магнитной среды внутри дисков. Если магнитный диск поцарапается, это может стать причиной непоправимых повреждений.
- Не оставляйте диск в дисковом устройстве при транспортировке инструмента: читающие/пишущие головки могут поцарапать диск и повредить данные.
- Держите диски вдали от источников магнитных излучений, например, телевизоров, холодильников, компьютеров, мониторов, громкоговорителей и трансформаторов. Магнитные поля могут изменить содержимое дисков.
- Не держите диски в очень горячих или влажных местах, не подвергайте их воздействию прямых солнечных лучей и не храните их долгое время в пыльных или загрязнённых местах.
- Не ставьте тяжёлые предметы на поверхность дисков.
- После использования поместите диск в защитный чехол.
- Не извлекайте диск и не двигайте инструмент во время работы дисковода (горит зелёный индикатор).

Возможные проблемы

- В исключительных случаях диск может застрять в дисковом устройстве. Во избежание этого, вы должны использовать только высококачественные диски. Если диск застрял, не пытайтесь его извлечь при помощи острых предметов. Свяжитесь с вашим поставщиком или сервис-центром.

- Магнитные поля, грязь, влажность могут повредить данные на диске. Вы можете попытаться восстановить данные при помощи утилит восстановления диска (например, Norton Utilities или PC Tools). Тем не менее, не плохо делать резервные копии.

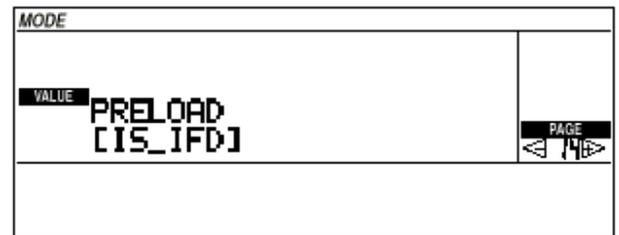
Загрузка исходных данных инструмента

iS50B поставляется вместе с диском, который содержит некоторые демонстрационные файлы: сонг, секвенция аккомпанемента.

На диске также имеется копия исходных данных, содержащихся в перезаписываемом ПЗУ iS50B, которые не являются данными, изменяемыми пользователем. Это программы банков A, B, C, D, E, аранжировки банков A и B и стили банков A и B. Вы можете получить эти данные по адресу www.korg.it.

Если iS50B будет подвергнут интенсивному воздействию магнитных полей или внезапным скачкам напряжения, то эти данные могут быть повреждены и понадобится их восстановление. Для восстановления исходных данных выполните следующие действия:

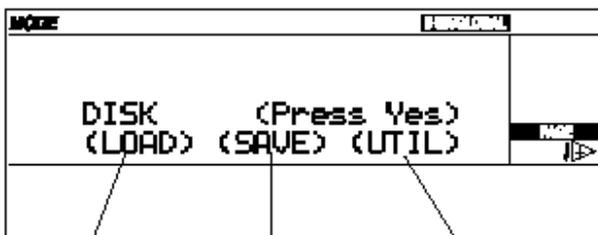
1. Удерживая кнопки SONG PLAY и DISK/GLOBAL, включите питание инструмента.
2. Отпустите эти кнопки, как только на дисплее появится программа тестирования iS50B.
3. Нажмите кнопку PAGE [+] несколько раз, пока вы не попадёте на страницу Preload:



4. Нажмите кнопку ARRANG/PROGRAM и включите индикатор PROGRAM.
5. Нажмите кнопку NUMBER [8] для начала загрузки данных.

Страница 1: Функции DISK

На этой странице вы можете выбрать одну из трёх функций диска: загрузка (LOAD), сохранение (SAVE) и утилиты (UTIL). Переместите курсор к нужной функции, затем нажмите ENTER/YES для перехода к подстраницам этой функции.



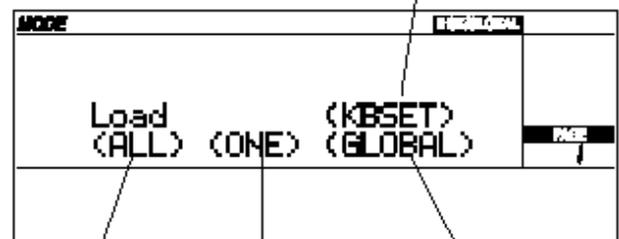
Загрузка с диска Сохранение на диск Утилиты

1. Загрузка

Функция Load позволяет загружать данные с диска. Вы можете загрузить все данные, которые способны войти в память (load All), только некоторые данные (Load One), только данные общих настроек (Load Global) или только клавиатурные наборы (Load Kbset). Выберите одну из трёх опций и нажмите кнопку ENTER/YES для перехода на соответствующие подстраницы.

Внимание: загрузка данных может стать причиной удаления данных имевшихся в памяти. Перед загрузкой новых данных, убедитесь в том, что у вас есть копия необходимых данных на диске.

Загрузка клавиатурного набора

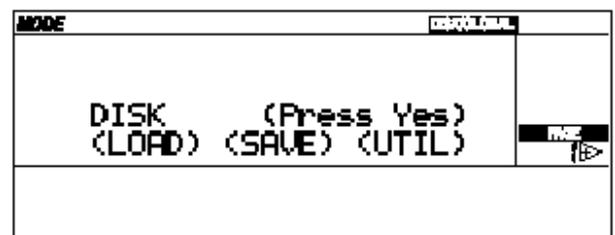


Загрузить всё Загрузить только одну позицию Загрузить общие настройки

1-1. Загрузить всё

Функция Load All позволяет загрузить все данные из файла или все данные определённого типа, содержащиеся в файле.

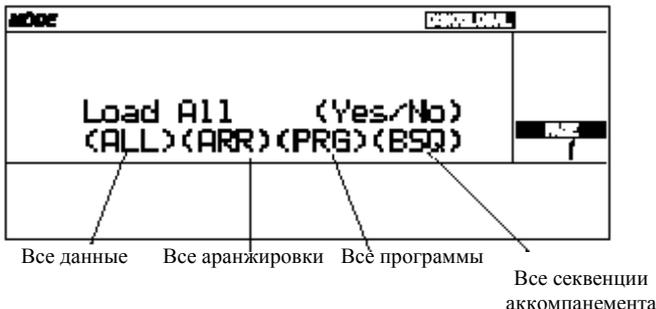
1. Нажмите DISK/GLOBAL.



2. Выберите LOAD и нажмите ENTER/YES.



3. Выберите ALL и нажмите ENTER/YES.



4. Выберите одну из опций и нажмите ENTER/YES для просмотра содержимого диска. Будут отображены только данные, которые могут быть загружены с помощью выбранной функции.

ALL (Все данные)

Файл ALL содержит все данные, которые входят в память. В действительности, это файл, который указывает на другие файлы, что могут быть загружены и отдельно. Файлы ALL позволяют загружать все данные, которые могут вам понадобиться для работы. Эта операция загружает также данные общих настроек, включая общие настройки и альтернативные звукоряды.

1. Вставьте диск.
2. Выберите ALL и нажмите ENTER/YES. На дисплее появятся файлы ALL. Расширение файла не появится.
3. Выберите нужный файл при помощи кнопок TEMPO/VALUE (или поворотом колеса).
4. Нажмите ENTER/YES для загрузки файла (либо нажмите EXIT/NO для отмены действия). Если все данные, запрашиваемые файлом ALL, не обнаружены на диске, например, из-за частичного сохранения, предпринятого ранее, то после загрузки появится сообщение об ошибке ("Missing some files").

ARR (Аранжировка)

Файлы ARR содержат 64 аранжировки, размещаемые в банке USER. Если имеются также файлы со стилями с тем же названием, что и файл ARR (но с расширением STY), то пользовательские (USER) стили количеством максимум 16 (USER 11-28) будут также загружены вместе с аранжировками.

1. Вставьте диск.
2. Выберите ARR и нажмите ENTER/YES. На дисплее появится название файла ARR,

имеющееся на диске. Расширение файла отображено не будет.

3. Выберите нужный файл при помощи кнопок TEMPO/VALUE (или колеса).
4. Нажмите ENTER/YES для загрузки файла (либо нажмите EXIT/NO для отмены действия). Если все данные, запрашиваемые файлом ARR, не обнаружены на диске, то после загрузки появится сообщение об ошибке ("Missing styles").

PRG (Программа)

Файлы PRG содержат 64 программы для банка F(USER) и две барабанные программы пользовательского типа (Dr27 и Dr28).

1. Вставьте диск.
2. Выберите PRG и нажмите ENTER/YES. На дисплее появится название файла PRG, имеющегося на диске. Расширение файла отображено не будет.
3. Выберите нужный файл при помощи кнопок TEMPO/VALUE (или колеса).
4. Нажмите ENTER/YES для загрузки файла (либо нажмите EXIT/NO для отмены действия).

BSQ (Секвенция аккомпанемента)

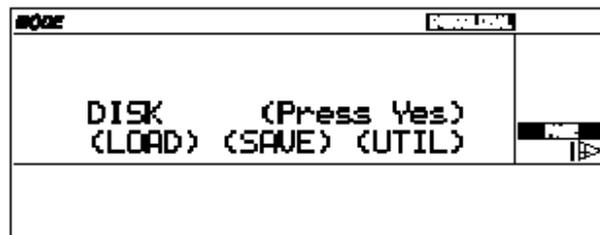
Файлы BSQ содержат до 10 секвенций аккомпанемента.

1. Вставьте диск.
2. Выберите BSQ и нажмите ENTER/YES. На дисплее появится название файла BSQ, имеющегося на диске. Расширение файла отображено не будет.
3. Выберите нужный файл при помощи кнопок TEMPO/VALUE (или колеса).
4. Нажмите ENTER/YES для загрузки файла (либо нажмите EXIT/NO для отмены действия).

1-2. Загрузить отдельный элемент

Функция Load one позволяет загрузить отдельный элемент из файла: аранжировку (ARR), программу (PRG), секвенцию аккомпанемента (BSQ) или стиль (STY).

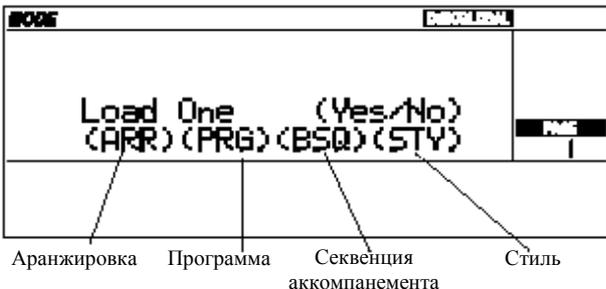
1. Нажмите DISK/GLOBAL



2. Выберите LOAD и нажмите ENTER/YES.



3. Выберите ONE и нажмите ENTER/YES.



4. Выберите одну из опций и нажмите ENTER/YES для просмотра директории диска.

ARR (Аранжировка)

Эта опция позволяет загрузить аранжировку из файла аранжировки (.ARR). Если аранжировка использует стиль USER, то этот стиль не будет загружен этой командой. Для загрузки отсутствующего файла, используйте функцию Load One Style.

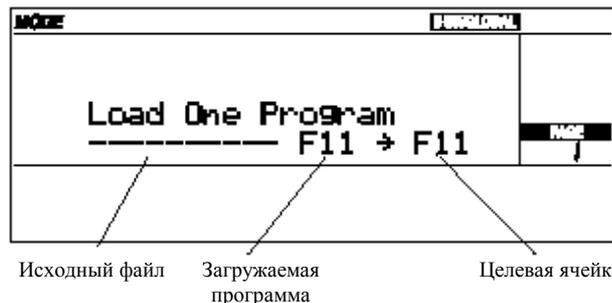


1. Используйте кнопки TEMPO/VALUE для выбора программного файла, из которого вы желаете загрузить программу.
2. С помощью кнопок CURSOR переместите курсор во второе поле. Используйте кнопки TEMPO/VALUE для выбора программы, которую вы желаете загрузить.
3. При помощи кнопок CURSOR переместите курсор к третьему полю. Используйте кнопки TEMPO/VALUE для выбора пользовательской ячейки (USER), в которую вы желаете загрузить аранжировку. Кроме этого, вы можете выбрать ячейку при помощи кнопок секции PROGRAM.
4. Нажмите ENTER/YES для загрузки программы (или нажмите EXIT/NO для отмены загрузки).

PRG (Программа)

Эта опция позволяет загружать программу из программного файла (.PRG). Если вы загружаете программу USER Drum, то будет загружен также и

соответствующий пользовательский барабанный набор.

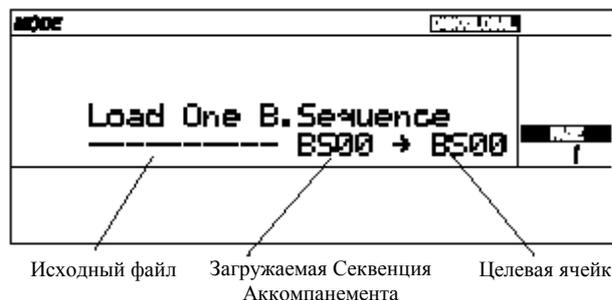


1. Используйте кнопки TEMPO/VALUE для выбора программного файла, из которого вы желаете загрузить программу.
2. С помощью кнопок CURSOR переместите курсор во второе поле. Используйте кнопки TEMPO/VALUE для выбора программы, которую вы желаете загрузить.
3. При помощи кнопок CURSOR переместите курсор к третьему полю. Используйте кнопки TEMPO/VALUE для выбора ячейки F(USER) или Dr 27-28, куда вы желаете загрузить программу.
4. Нажмите ENTER/YES для загрузки программы (или нажмите EXIT/NO для отмены загрузки).

Внимание: если загруженная программа использует пользовательский барабанный набор (USER), то он будет загружен автоматически. В этом случае, любой имевшийся до этого в пользовательской памяти набор барабанов будет переписан новым барабанным набором.

BSQ (Секвенция аккомпанемента)

Эта опция позволяет загрузить секвенцию аккомпанемента из файла секвенций аккомпанемента (.BSQ).



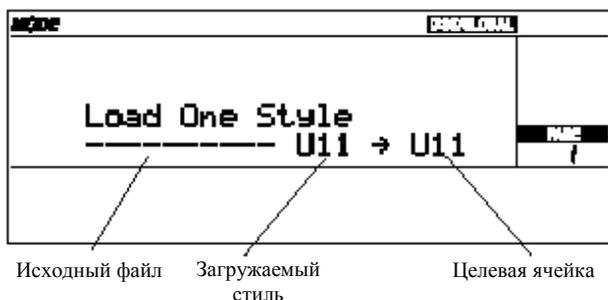
1. Используйте кнопки TEMPO/VALUE для выбора файла секвенции аккомпанемента, из которого вы желаете загрузить секвенцию аккомпанемента.
2. С помощью кнопок CURSOR переместите курсор во второе поле. Используйте кнопки TEMPO/VALUE для выбора секвенции аккомпанемента, которую вы желаете загрузить.
3. При помощи кнопок CURSOR переместите курсор к третьему полю. Используйте кнопки

ТЕМПО/VALUE для выбора ячейки, куда вы желаете загрузить секвенцию аккомпанемента.

4. Нажмите ENTER/YES для загрузки секвенции (или нажмите EXIT/NO для отмены загрузки).

STY (Пользовательский стиль)

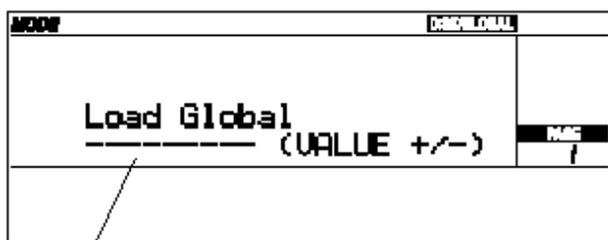
Эта опция позволяет загрузить стиль из стилового файла (.STY). Имеется 16 пользовательских ячеек стилей (U11-U28).



1. Используйте кнопки ТЕМПО/VALUE для выбора файла, из которого вы желаете загрузить стиль.
2. С помощью кнопок CURSOR переместите курсор во второе поле. Используйте кнопки ТЕМПО/VALUE для выбора стиля, который вы желаете загрузить.
3. При помощи кнопок CURSOR переместите курсор к третьему полю. Используйте кнопки ТЕМПО/VALUE для выбора ячейки, куда вы желаете загрузить стиль.
4. Нажмите ENTER/YES для загрузки стиля (или нажмите EXIT/NO для отмены загрузки).

1-3. Загрузка общих настроек

Функция Load Global позволяет загрузить файл общих настроек (.GLB), содержащий большинство настроек этого рабочего режима. При помощи загрузки данных Global могут быть автоматически изменены строй, настройки педали, настройки управления и настройки MIDI канала. В Global содержатся также четырнадцать пользовательских строев (звукорядов).



1. Используя кнопки ТЕМПО/VALUE выберите файл Global, который вы желаете загрузить.
2. Нажмите ENTER/YES для загрузки файла (или нажмите EXIT/NO для отмены операции).

3. Утилиты

Данная страница осуществляет доступ к функциям удаления файла и форматирования диска. Переместите курсор к нужной функции, затем нажмите ENTER/YES для перехода на её подстраницу.



DEL (Удалить файл)

Эта функция удаляет файл, имеющийся на диске.

1. Выберите файл, который вы желаете удалить, используя кнопки ТЕМПО/VALUE.
2. Нажмите ENTER/YES дважды для удаления файла (либо EXIT/NO для отмены операции).

E.STY (Удалить стиль)

Данная функция стирает один или все стили из памяти. Используйте эту функцию при получении сообщения "Not enough memory" при загрузке пользовательских стилей.

1. Выберите стиль, который вы желаете стереть при помощи кнопок ТЕМПО/VALUE (или колеса). Если вы хотите стереть все стили, нажмите ТЕМПО/VALUE [-] для выбора опции All.
2. Нажмите ENTER/YES дважды для удаления стиля (либо EXIT/NO для отмены операции).

FORMAT (Форматирование диска)

Прежде, чем новые диски можно будет использовать с iS50B, их следует отформатировать. (Существует возможность приобрести уже отформатированные под MS-DOS® диски, которые можно будет сразу использовать с iS50B). Функция форматирования может также использоваться для удаления всей информации с диска.

1. Вставьте диск в дисковод.
2. Нажмите ENTER/YES. Если диск пуст, то появится вопрос "Format disk?". Если на диске имеется информация, то появится вопрос "Disk contains xx files. Continue?".
3. Нажмите EXIT/NO для отмены действий или ENTER/YES для продолжения.

Внимание: форматирование удаляет все данные с диска.

Совместимость с данными Korg i30

Не смотря на разницу между этими двумя инструментами, iS50B способен загружать данные с дисков Korg i30. Вы можете загрузить программы, аранжировки, стили. Тем не менее, имеются некоторые ограничения, связанные с различием этих двух инструментов. При завершении загрузки может понадобиться «подгонка» загруженных данных.

Операции, которые могут быть использованы с дисками Korg i30

- Load All Program, Load All Arrangement
- Load One Program, Load One Arrangement, Load One Style

Операции, которые не могут быть использованы с дисками Korg i30

- Load All Data (Load>All>All), Load All Backing Sequence
- Load One Backing Sequence
- Load Global

Более того, сонги i30, сохранённые в «частном» формате (.SNG), не могут быть воспроизведены ни в режиме Song Play, ни загружены в режиме Song Edit.

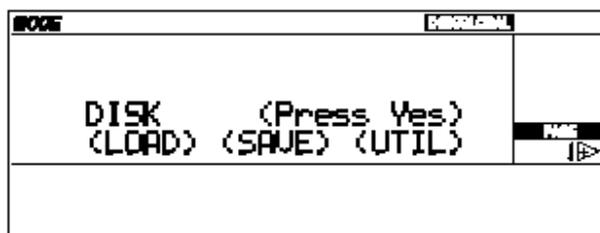
Ограничения, связанные с загрузкой программ

- Загружается только первые 64 программы i30 (i30 и i40, программы F11-88).
- Загружается только первые 16 стилей i30 (C11-18, C21-28). Если вы выберете аранжировку, которая использует стиль с номером выше C28 на i30, на дисплее появится текущий номер стиля, но с именем **InvalidStyle**. Этот стиль не будет играть. Если вы нажмёте кнопку TEMPO/VALUE [-], будут выбраны пользовательские стили.
- В связи с тем, что i30 использует четыре процессора эффектов для работы с внутренним тон-генератором, а у iS50B их два, эффекты, назначенные на дорожки аккомпанемента на i30, будут назначены на все дорожки iS50B.

Загрузка данных с диска Korg i30

Следуйте процедуре, используемой для загрузки всех программ (Load All Programs) при работе с дисками i30. Вы можете воспользоваться теми же действиями для загрузки других типов данных (аранжировок, стилей), выбирая другой тип данных.

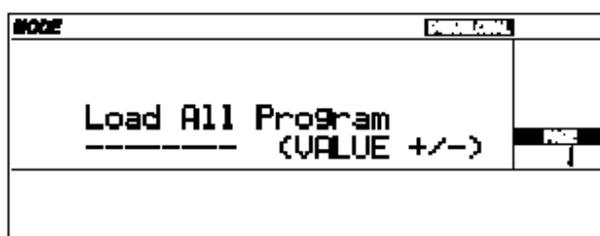
1. Вставьте диск Korg i30 в дисковод.
2. Нажмите кнопку DISK/GLOBAL.



3. Надпись <LOAD> выбирается по умолчанию. Нажмите ENTER/YES для перехода на страницу Load.



4. Выберите нужную операцию загрузки. Всегда помните об ограничениях, описанных в предыдущих параграфах.



- Используйте кнопки TEMPO/VALUE для просмотра списка директорий, имеющихся на диске.

Примечание: на диске i30 будут отображены директории, содержащие в себе файлы, но не отдельные файлы. Директории помечены звёздочкой (*), проставленной рядом с названием.



- Как только на дисплее появится директория, содержащая загружаемый вами файл, нажмите ENTER/YES для открытия директории.



- Когда директория будет открыта, появится команда "Dir up" (=Выйти из директории). Если вы нажмёте ENTER/YES, директория закроется, и вы перейдёте на уровень выше.
- Если вы желаете выбрать файл в открытой вами директории, используйте кнопки TEMPO/VALUE для просмотра файлов, имеющихся в этой директории.



- Определив файл, содержащий нужные вам программы, нажмите ENTER/YES дважды для загрузки программ, имеющихся в файле в память.

Внимание: новые данные сотрут данные того же типа, имеющиеся в зоне USER. Перед загрузкой новых данных сохраните данные, имеющиеся в памяти, на диск в том случае, если у вас нет резервной копии, и вы не желаете потерять данные.

Совместимость с данными i3, i4, iX300 и i5S/M

i50B способен загружать данные с дисков приборов KORG i3, i4, i5S, i5M и iX300 и использовать стили и аранжировки этих инструментов. Данные считываются таким же образом, как и с любых других дисков «родного» формата i50B.

Тем не менее, программы, сонги в частном формате (.SNG), секвенции аккомпанемента и общие настройки данных инструментов не могут быть считаны (из-за слишком большой разницы между семплами, хранящимися в ПЗУ).

Совместимость с данными iS40, iS50, iS50B и i40M

i50B непосредственно совместим со всеми данными iS40, iS50, и i40M. Диски каждого из этих инструментов могут быть непосредственно прочитаны другим инструментом той же серии.

Единственные ограничения:

- Отсутствие клавиатурных наборов на iS50 и iS50B. Клавиатурные наборы, сохранённые на других инструментах, не будут читаться iS50 и iS50B.
- Отсутствие секции Вокала/Гитары на iS40, iS50 и iS50B. Настройки этой секции не будут читаться другими инструментами.

Страница 2: Speaker off/Master tuning/Transpose position

На этой странице вы можете включить/выключить встроенные динамики, а также запрограммировать основной строй и положение транспозиции.



Основной строй

[-50...+50]

Общая высота звучания инструмента. Вы можете повысить или понизить настройку шагом в один цент (1/100 полутона) максимум до 50 центов (1/2 полутона). Данный параметр не влияет на высоту звучания MIDI-устройства, подключенного к iS50B.

Вы можете использовать этот параметр для настройки iS50B в соответствии с высотой звучания другого инструмента (например, фортепиано).

Включение/выключение динамиков

[ON/OFF]

Функция Speaker On/Off позволяет включать и выключать встроенные динамики.

Программирование не сохраняется в общих настройках. Эта настройка переходит в положение ON при выключении и последующем включении инструмента.

Положение транспозиции

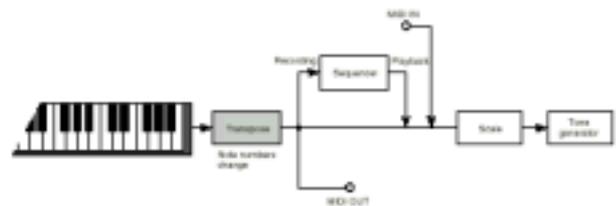
[POST-KB, PRE-OSC]

Данный параметр определяет положение маршрута MIDI данных, на которое будут действовать кнопки TRANSPOSE.

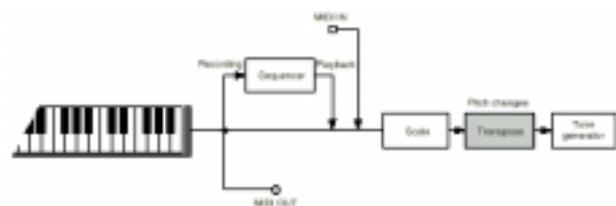
В режиме программ кнопки OCTAVE всегда работают как POST-KBD. В режимах воспроизведения аранжировки и секвенции аккомпанемента кнопки OCTAVE всегда работают как PRE-OSC.

Примечание: положение транспозиции режима Song Play определяется параметром со страницы 3 "Transpose position" (см. стр. 121).

При помощи опции **POST-KBD** данные транспонируются за клавиатурой. Будут транспонироваться ноты, переданные как на внутренний тон-генератор, так и на MIDI-выход. Ноты, принятые по MIDI-входу не будут транспонироваться.



При помощи опции **PRE-OSC** данные транспонируются перед входом во внутренний тон-генератор. Ноты, проигранные iS50B, будут транспонированы. Ноты, переданные на MIDI выход, не будут транспонированы. Ноты, принятые с MIDI входа, будут транспонированы.



Страница 3: MIDI Settings

На этой странице осуществляется доступ к функциям Protect (Защита) и MIDI Setup (Настройки MIDI).

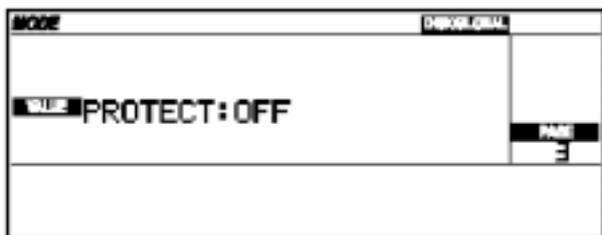


1. Выберите нужную функцию с помощью кнопок CURSOR.
2. Нажмите ENTER/YES для выбора функции.
3. Запрограммируйте настройки.
4. Нажмите EXIT/NO для возвращения на эту страницу.

Защита

Функция Protect защищает настройки режима Disk/Global от загрузки файла (.GLB). Если защита включена, то общие настройки не будут изменены при загрузке данных с помощью операций Load All или Load Global.

Внимание: изменение MIDI-настроек может изменить канал присвоенный специальным каналам Global, Chord1 и Chord2. Если iS50B управляется внешним MIDI устройством, то операция Load All > All или Load Global может прервать сообщение между MIDI-устройством и iS50B.



PROTECT

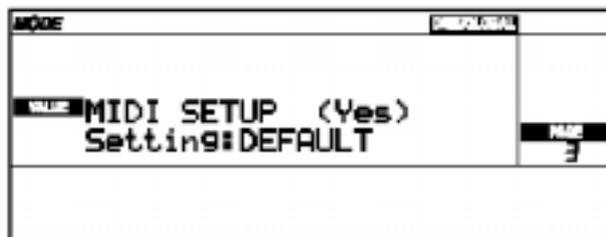
[OFF/ON]

Включение/выключение защиты параметров общих настроек при загрузке файла Global.

- OFF Защита выключена. MIDI настройки можно изменить при загрузке файла Global (Load All > All или Load Global).
- ON Защита всех настроек Global. Выключая MIDI настройки.

MIDI-настройки

Функция MIDI Setup позволяет вам настроить страницы программирования MIDI и других параметров с помощью только одной команды (см. таблицу «MIDI-настройки», стр. 236). Выбрав одну из настроек, iS50B автоматически настроит соединение с определённым типом MIDI контроллера.



1. Выберите нужную настройку, используя кнопки TEMPO/VALUE.
2. Нажмите ENTER/YES дважды для подтверждения вашего выбора и настройки iS50B. Закончив, вы автоматически вернётесь на уровень выше данной страницы (MIDI Settings).

Примечание: MIDI-настройки могут быть загружены, только если функция Защиты включена.

MIDI Setup

[DEFAULT, PIANO 1, PIANO 2, MASTER KB, ACCORDION1/2/3, GUITAR]

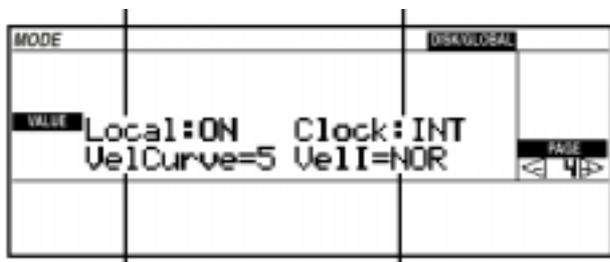
Название выбранной MIDI-настройки, обозначает тип MIDI-контроллера, к которому подключен iS50B. Описание параметров, автоматически устанавливаемых MIDI-настройками, приводится в Приложении («MIDI-настройки», стр. 236).

Страница 4: Параметры общих настроек MIDI

Эта страница содержит общие настройки MIDI, как, например, синхронизация и подключение внешнего генератора по MIDI.

Управление клавиатурой

Источник синхронизации



Основной строй

Входная скорость нажатия

Local (Управление клавиатурой)

[OFF, ON]

Если этот параметр отключен, то iS50B не будет управлять внутренними звуками, а будет только передавать ноты и команды управления на MIDI устройство, подключенное к MIDI выходу. В то же время, iS50B будет продолжать принимать ноты на MIDI вход.

Установите положение "Local Off", если вы желаете использовать iS50B в качестве не производящей звуков мастер клавиатуры, которая подключена к компьютеру для программирования внешнего секвенсора или, если вы желаете использовать автоматический аккомпанемент и внутренний секвенсор для управления другим инструментом.

По умолчанию данный параметр установлен в положение ON (параметр не сохраняется в общих настройках).

- ON iS50BM будет реагировать на местные контроллеры (клавиатура, джойстик, педали).
- OFF Внутренний тон-генератор iS50B будет отключен от клавиатуры, аранжировщика и внутреннего секвенсора. Данные будут передаваться на MIDI выход, но не на внутренний тон-генератор. Внутренний тон-генератор будет реагировать только на команды с MIDI входа.

Clock (Источник синхронизации)

[INT, MIDI]

Состояние данного параметра определяет, каким образом iS50B будет синхронизироваться с другими MIDI устройствами. Если вы выбрали опцию MIDI, то на дисплее рядом появится аббревиатура EXT. При выключении питания этот параметр автоматически устанавливается в положение INT.

INT iS50B использует темп, выработанный его собственным метрономом. Разъём MIDI OUT передаёт команды MIDI синхронизации, в соответствии с которыми синхронизируются другие устройства.

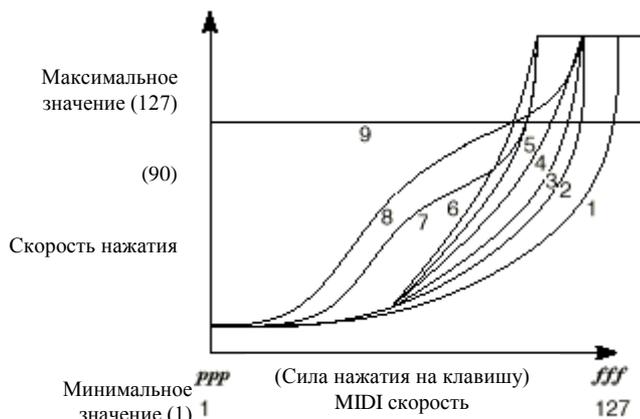
MIDI iS50B будет синхронизироваться с приходящими с разъёма MIDI IN командами MIDI Clock. Команда Start/Stop может быть передана только внешним устройством, управляющим iS50B. iS50B реагирует на команды Start, Stop, Continue, Song Select, Song Position Pointer.

Примечание: в режиме Song Play синхронизация всегда устанавливается в положение INT, вне зависимости от состояния данного параметра.

Кривая скорости нажатия

[1...9]

Вы можете выбрать одну из девяти кривых диапазона динамики клавиатуры. Эффект каждой кривой изображён ниже.



- 1-8 Кривая диапазона динамики клавиатуры
- 9 Все ноты, проигрываемые на клавиатуре, используют скорость Velocity=90. На ноты, принимаемые через MIDI IN, этот параметр не действует.

Входная скорость нажатия

[Nor, 0...127]

Статус этого параметра определяет способ приёма данных скорости нажатия. Этот параметр особенно подходит при работе с клавиатурами, которые не

передают данных скорости нажатия, например, MIDI аккордеоны.

Normal. Ноты проигрываются с той же скоростью, с какой они принимаются по

MIDI
0-127 Фиксированная скорость. Ноты воспроизводятся с определённым значением.

Страница 5: Echo Back/MIDI IN Octave

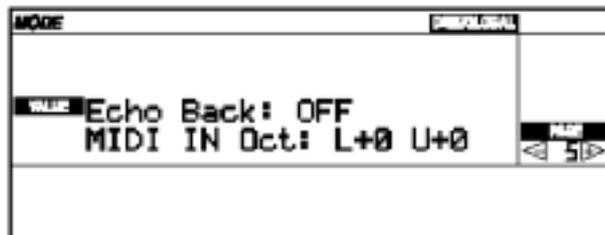
Функция Echo Back позволяет подключить iS50B к цифровому фортепиано и создавать «немую» зону на клавиатуре для составления аккордов для автоматического аккомпанемента.

Для того чтобы использовать эту функцию, вам понадобится соединить разъём MIDI OUT iS50B с разъёмом MIDI IN фортепиано и разъёмы MIDI IN1 или 2 iS50B с разъёмом MIDI OUT фортепиано. При включении этой функции iS50B будет передавать команду Local Off через MIDI выход, отключая внутренние звуки фортепиано от его клавиатуры.

Если функция Echo Back включена, то при игре на клавиатуре фортепиано MIDI команды будут передаваться на разъём MIDI IN iS50B (по каналу Chord 1), который вернёт ноты выше точки деления клавиатуры iS50B назад на фортепиано (это ноты, проигранные правой рукой).

Таким образом, вы можете проигрывать аккорды автоматического аккомпанемента (левая рука слева от точки деления) и ноты мелодии (правая рука справа от точки деления) на фортепиано.

Примечание: функция Echo Back используется MIDI настройками “Digital piano 1” и “Digital piano 2” (см. «Подключение iS50B к цифровому фортепиано», стр. 55).



Echo Back

[OFF, IN 1, IN2]

Выберите порт MIDI IN для подключения фортепиано к iS50B. Положение “OFF” говорит о том, что функция отключена.

Примечание: если функция Echo Back включена, iS50B будет передавать команду Local Off через разъём MIDI OUT при включении его в сеть. Включите фортепиано раньше, чем iS50B.

Oct (Октава MIDI IN)

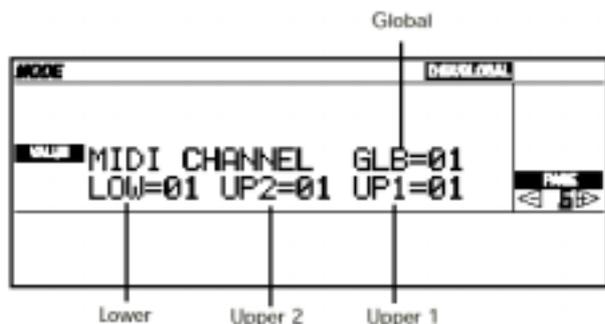
[-2...0...+2]

Эта функция транспонирует входящие MIDI ноты на одну или несколько октав. Это особенно удобно для аккордеонистов для смены октавы, в которой принимаются ноты, проигрываемые правой (Upper1/Upper2) и левой рукой (Lower).

L Транспозиция дорожки Lower.
U1/U2 Транспозиция дорожки Upper1 и Upper 2.

Страница 6: Настройки MIDI каналов (1)

Первая из этих страниц посвящена программированию MIDI-каналов аранжировки.



GLB (Global)

[01...16]

MIDI канал Global. Он может быть присвоен одному из 16 стандартных MIDI каналов.

- По каналу Global принимаются команды System Exclusive.
- В режимах воспроизведения аранжировки и секвенции аккомпанемента MIDI-команды, принимаемые по этому каналу, имитируют встроенную клавиатуру iS50B. При соединении iS50B с мастер клавиатурой, мастер клавиатура должна быть запрограммирована на передачу данных по каналу Global iS50B.
- **В режиме программ iS50B будет передавать и принимать данные по каналу Global.**
- При покупке инструмента Global запрограммирован на 1 MIDI канал. Эта настройка может быть изменена и сохранена в

памяти (см. «Страница 24: Write Global», стр. 167).

UP1 (Upper 1)

[01...16]

В режиме воспроизведения аранжировки: MIDI канал дорожки Upper 1.

В режиме секвенции аккомпанемента этот параметр будет игнорироваться, т.к. приём и передача данных дорожки Upper 1 всегда происходит по каналу Global.

UP2 (Upper 2)

[01...16]

В режиме воспроизведения аранжировки: MIDI канал дорожки Upper 2.

В режиме секвенции аккомпанемента этот параметр будет игнорироваться, т.к. приём и передача данных дорожки Upper 2 всегда происходит по каналу Global.

LOW (Lower)

[01...16]

В режиме воспроизведения аранжировки: MIDI канал дорожки Lower.

В режиме секвенции аккомпанемента этот параметр будет игнорироваться, т.к. приём и передача данных дорожки Lower всегда происходит по каналу Global.

Страница 7: Настройки MIDI канала (2)

Вторая страница, посвящённая программированию MIDI-каналов аранжировки.

Барабаны	Перкуссия	Бас	
MODE			
MIDI			
DRM=10 AC1=13	PER=11 AC2=14	BAS=12 AC3=15	NAME
← [] →			

Аккомпанемент 1 Аккомпанемент 2 Аккомпанемент 3

DRM/PER/BAS/AC1/AC2/AC3

[01...16]

В режимах воспроизведения аранжировки и секвенции аккомпанемента: MIDI каналы дорожек аккомпанемента. Каналы 10-15 – это, как правило, присвоенные этим дорожкам каналы.

Страница 8: Настройки MIDI каналов (3)

Третья страница, посвящённая программированию MIDI-каналов аранжировки.

Аккорд 1	Аккорд 2	
MODE		
MIDI		
CHORD1=03 KBSET=01	CHORD2=04 ARRANG=01	NAME
← [] →		

Клавиатурный набор Аранжировка

CHORD 1

[-, 01-16]

MIDI канал, используемый для приёма аккордов с внешнего устройства (мастер-клавиатура, секвенсор, MIDI аккордеон). Ноты, принятые по этому каналу, перенаправляются в механизм распознавания аккордов и смешиваются с нотами принятыми по каналам Global и Chord 2.

При использовании MIDI аккордеона было бы лучше назначить его на MIDI канал 3, канал, который обычно отводится под аккордовую партию. Если вы используете мастер-клавиатуру для имитации работы встроенной клавиатуры iS50B, выберите тот же канал, что присвоен Global.

Для отключения этого параметра выберите опцию “—”.

CHORD 2

[-, 01-16]

MIDI канал, используемый для приёма аккордов с внешнего устройства (мастер-клавиатура, секвенсор, MIDI аккордеон). Ноты, принятые по этому каналу, перенаправляются в механизм распознавания аккордов и смешиваются с нотами принятыми по каналам Global и Chord 1. При использовании MIDI аккордеона было бы лучше назначить его на MIDI канал 2, канал, который обычно отводится под партию баса.

Для отключения этого параметра выберите опцию “—”.

KBSET (Клавиатурный набор)

[-, 01-16]

MIDI канал, используемый для приёма команд смены программ для выбора клавиатурных наборов. Для отключения этого параметра выберите опцию “—”.

ARRNG (Аранжировка)

[-, 01-16]

MIDI канал, используемый для приёма команд смены программ для выбора аранжировок. Для отключения этого параметра выберите опцию “—”.

Страница 9: MIDI фильтр

На этой странице содержится несколько MIDI-фильтров, используемых для ограничения передачи и приёма некоторых видов MIDI-событий. Например, такие события, как послекасание (aftertouch) занимают много памяти и делают сонги очень большими по объёму, вы можете установить «фильтр» этих событий на время записи.

Примечание: данные, записанные в сонг (режим Song Edit), секвенцию аккомпанемента или дорожку аккомпанемента аранжировки, будут всегда передаваться в зависимости от состояния этих параметров.



Смена программ
Послекасание
Смена средств управления
System Exclusive

PR (Смена программ)

[x, o, n, s]

Фильтр команд смены программ и выбора банка.

- o Команды передаются и принимаются обычным способом.
- x Команды не передаются, не принимаются
- n Команды смены программ передаются, а команды выбора банка нет.
- s Команды смены программ передаются и принимаются. Программные банки А и В и банк DRUM будут передаваться в виде [MSB 0, LSB 0]. Остальные банки передаются как обычно.

AF (Послекасание)

[x, o]

Фильтр команд послекасания.

- o Команды послекасания передаются и принимаются обычным способом.
- x Команды не передаются, не принимаются

CT (Изменение средств управления)

[x, o]

Фильтр команд Control Change (уровень громкости, панорама, модуляция, демпфер...).

- o Команды изменения средств управления передаются и принимаются обычным способом.
- x Команды не передаются, не принимаются

EX (System Exclusive)

[x, o]

Фильтр команд System Exclusive используется для передачи данных программирования по MIDI, например, программ, аранжировок, стилей и команд редактирования для режимов Arrangement Play и Backing Sequence.

- o Команды System Exclusive передаются и принимаются обычным способом.
- x Команды не передаются, не принимаются

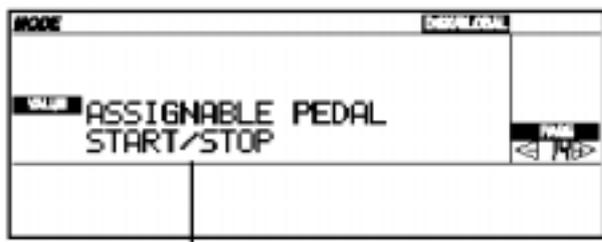
Примечание: эксклюзивные системные команды являются особо «тяжёлыми» и замедляют MIDI передачу. Вот почему их обычно фильтруют.

Страница 10: Assignable pedal/switch

Вы можете подключить ножной переключатель или педаль экспрессии к разъёму ASSIGNABLE PEDAL. Работа этой педали может быть запрограммирована на данной странице.

При выборе этого параметра вы можете выбрать функцию нажатием соответствующей кнопки на панели инструментов.

iS50B совместим с несколькими моделями педалей. Мы рекомендуем использовать педали-переключатели Korg PS-1 или PS-2 и педаль экспрессии Korg XVP-10 или EXP-2.



Функция, присвоенная педали

ASSIGNABLE PEDAL

[OFF, START/STOP...DATA ENTRY]

Функции назначаемого ножного переключателя

Опция	Функция
OFF	Отсутствует
START/STOP	То же, что и кнопка START/STOP
SYNC START	То же, что и кнопка SYNCHRO START
SYNC STOP	То же, что и кнопка SYNCHRO STOP
RESET	То же, что и кнопка RESET
TAP TEMPO	То же, что и кнопка TAP TEMPO
TEMPO LOCK	То же, что и кнопка TEMPO LOCK
INTRO/ENDING 1	То же, что и кнопка INTRO/ENDING [1]
INTRO/ENDING 2	То же, что и кнопка INTRO/ENDING [2]
FILL1	То же, что и кнопка FILL [1]
FILL 2	То же, что и кнопка FILL [2]
VARIATION 1	То же, что и кнопка VARIATION [1]
VARIATION 2	То же, что и кнопка VARIATION [2]
VARIATION 3	То же, что и кнопка VARIATION [3]
VARIATION 4	То же, что и кнопка VARIATION [4]
CHORD MEMORY	То же, что и кнопка MEMORY-CHORD

Опция	Функция
BASS INVERSION	То же, что и кнопка BASS INV.
SCALE CHANGE	Переключатель Main Scale/Sub Scale
ARR/STYLE UP	Выбор следующей аранжировки или стиля*
ARR/STYLE DOWN	Выбор предыдущей аранжировки или стиля *
PROGRAM UP	Выбор следующей программы
PROGRAM DOWN	Выбор предыдущей программы
VARIATION UP	Выбор следующей вариации
VARIATION DOWN	Выбор предыдущей вариации
PUNCH IN/OUT	Переключатель вставки записи
EFFECT 1 ON/OFF	Включение/выключить Effect 1
EFFECT 2 ON/OFF	Включение/выключить Effect 2
DRUM MUTE	Отключение дорожки Drum
PERCMUTE	Отключение дорожки Percussion
BASS MUTE	Отключение дорожки Bass
ACC1 MUTE	Отключение дорожки Acc. 1
ACC2 MUTE	Отключение дорожки Acc. 2
ACC3 MUTE	Отключение дорожки Acc.3
LOW/HARM MEM- ORY	То же, что и кнопка MEMORY- LOWER/HARMONY
SUSTAIN ON/OFF	То же, что и кнопка SUSTAIN
FADE IN/OUT	То же, что и кнопка FADE IN/OUT
ENSEMBLEON/ OFF	То же, что и кнопка ENSEMBLE
QUARTER TONE	Настройка четверти тона **
DAMPER ON/OFF	Функция педали демпфера
CHORD LATCH ON/OFF	Chord Latch заставляет функцию сканирования аккорда удерживать текущий аккорд до отпускания педали.
ACC1-3MUTE/ PLAY	Отключение дорожки Acc 1, Acc 2 и Acc 3.
LOW/UP1/UP2 MUTE	Отключение дорожки Upper 1, Upper 2 и Lower, с целью позволить MIDI гитаре передавать аккорды автоматического аккомпанемента. Выключено при нажатии педали (On). Выключено при отпускании педали (Off).
KEYBSETUP	Выбор следующего клавиатурного набора.
KEYB SET DOWN	Выбор предыдущего клавиатурного набора.
C BUTTON ON/OFF	Повторение функции кнопки C секции VOCAL/GUITAR.

Функции назначаемой педали экспрессии

Опция	Функция
KEYBOARD VOLUME	Уровень громкости выбранной программы/дорожки (CC#7)
MASTER VOLUME	Общий уровень громкости iS50B
EXPRESSION	Относительный уровень громкости выбранной программы/дорожки (CC#11)
VDFCUTOFF	Частота среза VDF (яркость)
EFFECT CONTROL	Модуляция эффекта в реальном времени
DATA ENTRY	Значение выбранной функции
A/B FADER	Дублирование функции регулятора A/B секции VOCAL/GUITAR

* На страницах режимов Arrangement Play или Backing Sequence, если это возможно, выбор аранжировок или стилей.

** iS50B может расстраивать отдельные ноты на четверть тона (50 центов), особенно часто используется в средневосточной музыке. Для программирования понадобится педаль с открытой полярностью, как, например, Korg PS-1 или PS-2, подключенная через правый разъём. См. следующий абзац.

Настройка четверть тонов

Вы можете программировать арабский строй в реальном времени путём присвоения ножному переключателю или педали KORG EC5 функции “Quarter Tone”. Выбранный строй должен быть основным строем (Main Scale) (эта функция не работает с подстроем (Sub Scale))/

При изменении одной ноты, это отражается на всех нотах в других октавах с тем же названием (например, если изменить C4, то C3, C5 и т.д. тоже будут изменены).

В режимах воспроизведения аранжировки и секвенции аккомпанемента четверть тоны работают только с дорожками клавиатуры (и записанные ноты, и принятые по MIDI IN).

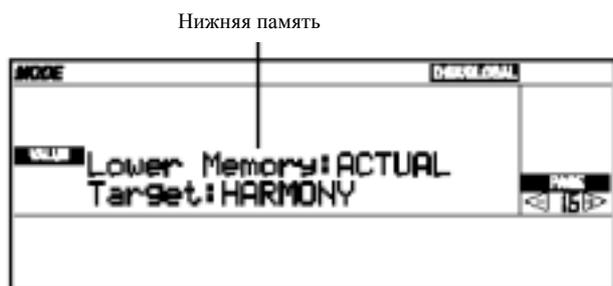
Для понижения ноты (или нескольких нот) на четверть тона: удерживайте педаль. Индикатор MEMORY-CHORD должен быть выключен. Проиграйте ноты, которые вы желаете понизить на четверть тона. Отпустите педаль.

Для повышения ноты (или нескольких нот) на четверть тона: удерживайте педаль. Индикатор MEMORY-CHORD должен быть включен. Проиграйте ноты, которые вы желаете повысить на четверть тона. Отпустите педаль.

Для отключения настроек четверть тонов: нажмите и отпустите педаль. Если вы присвоите другую опцию настройке “Assignable pedal”, четвертьтоны будут отменены. Настройка отключается при выключении питания инструмента.

Страница 11: Lower memory (Нижняя память)

На этой странице вы можете запрограммировать функционирование кнопки MEMORY-LOW/HAR.



Lower Memory

[ACTUAL, AUTO, BASS]

Работа кнопки MEMORY-LOW/HAR.

- ACTUAL** Аккорды воспроизводятся в точности так, как они проигрываются
- AUTO** Эта опция дополняет аккорды, которые проигрываются с недостающими нотами (например, без квинты).
- BASS** При остановленном аккомпанементе основной тон аккорда будет удерживаться, и озвучиваться дорожкой Bass.

Target

[LOWER, HARMONY, LOWER+HARMONY]

Ноты этой партии будут сохранены в памяти.

- LOWER** Ноты партии Lower, проигранные на клавиатуре iS50B или принятые по каналу Global. Ноты, проигранные по каналу дорожки Lower, не будут сохранены. Также см. «Страница 8: Настройки MIDI канала (3)», стр. 154.
- HARMONY** Ноты, проигранные по каналу Harmony, в рабочем режиме Arrangement Play. Также см. «Страница 10: Гармония аранжировки», стр. 156, «Страница 12: Гармония Song Play», стр. 157.
- LOWER+HARM** Комбинация из двух предыдущих опций.

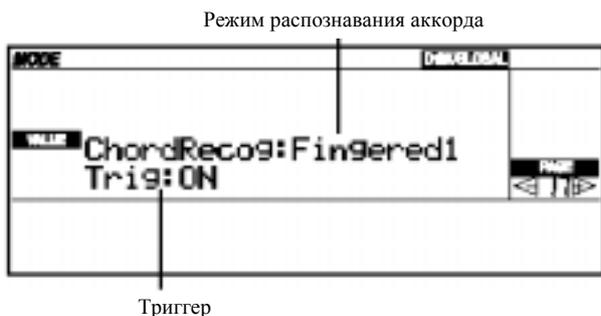
Примечание: в связи с тем, что Intro 1 и Ending 1 используют определённые обращения аккорда, которые могут меняться в зависимости от аранжировки, Нижняя Память будет автоматически отключена во избежание неестественного звучания.

Примечание: в режиме секвенции аккомпанеента ноты, удерживаемые функцией Lower Memory, будут записаны в качестве обычных нотных событий. Функция Lower Memory не будет работать во время воспроизведения.

Страница 12: Режим распознавания аккорда

Это режим, в котором аккорды для автоматического аккомпанемента будут распознаваться в том случае, если кнопка, нажатая в секции CHORD SCANNING, находится в положении LOWER.

Если вы выбрали кнопку UPPER или FULL в секции CHORD SCANNING, режим распознавания аккордов будет всегда находиться в положении Fingered 2.



ChordRecog (Режим распознавания аккордов)

[FINGERED1, FINGERED2, ONE FINGER]

- FINGERED1** Если сканирование аккорда находится в режиме LOWER, вам понадобится проиграть только одну клавишу ниже точки деления клавиатуры для получения мажорного аккорда.
- FINGERED2** С тем чтобы аккорд был распознан, следует проиграть три или более нот в зоне распознавания аккорда, представленной настройками Chord Scanning.
- ONE FINGER** Если проиграна только одна нота (например, C3), эта нота будет распознана в качестве основного

тона мажорного аккорда. Если вместе с основным тоном вы проиграете первую белую клавишу ниже основного тона (например, C3 и B2), будет распознан септ аккорд. Если вместе с основным тоном вы проиграете первую чёрную клавишу ниже основного тона (например, C3 и Bb2), будет распознан минорный аккорд.

Trig (Триггер)

[Note On/Note On & Off]

Если параметр триггера установлен в положение ON, вы можете изменить аккорд, повышая одну или несколько нот предыдущего аккорда, не проигрывая аккорд снова.

Например, вы проигрываете аккорд C7 (C, E, G, B мажор) и арранжировщик распознаёт C7. Если вы повысите B мажор, получится C мажор (C, E, G) и арранжировщик распознает C мажор.

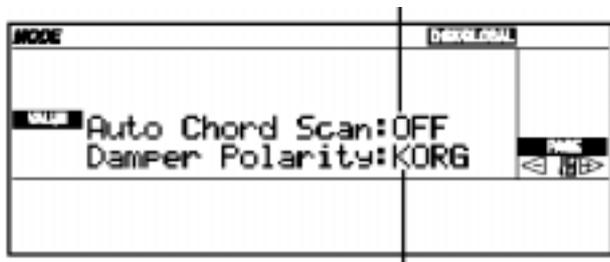
Данный параметр меняется в зависимости от того, каким образом распознаются аккорды во время игры на клавиатуре.

- Note On** Аккорды распознаются при проигрывании нот. При отпускании клавиш, аккорд не изменяется.
- Note On&Off** Аккорды распознаются при нажатии и отпускании клавиш. Например, если вы проигрываете C, E, G, B мажор, распознаётся аккорд C7. Если вы отпустите B мажор, будет распознан аккорд C мажор.

Страница 13: Автоматическое сканирование аккорда

На этой странице вы можете запрограммировать функции Automating-Chord Scanning и Damper pedal polarity.

Автоматическое сканирование аккорда



Полярность демпфера

Auto chord scanning

[ON, OFF]

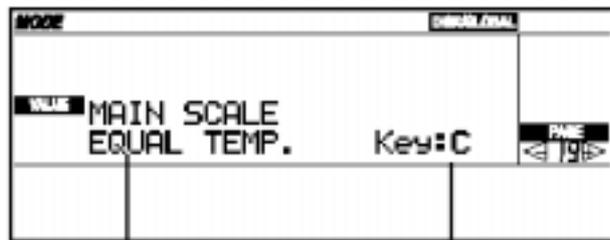
Если этот параметр установлен в положение ON, режим Chord Scanning меняется автоматически при выборе режима клавиатуры.

Режим Keyboard	Автоматически выбранное сканирование аккорда
FULL	FULL
UPPER	
SPLIT	LOWER
MANUAL	--
DRUM	

Страница 14: Main scale

Страница 15: Sub scale

Эти страницы позволяют выбрать Основной Строй (или звукоряд) либо Дополнительный Строй инструмента. Имеется возможность переключаться с одного строя на другой с помощью ножного переключателя, внешнего контроллера EC5 или по MIDI.



Тип строя

Основной тон

Тип строя

[EQUAL TEMP... USER SCALE 4]

Строй, которые вы можете установить для Main Scale и Sub Scale, одинаковы.

EQUAL TEMP.	Равномерная темперация. Как правило, этот строй используется в наши дни, в традиционной западной музыке. Состоит из 12 абсолютно идентичных полутонов.
EQUAL TEMP. 2	То же самое, что и предыдущая настройка, но с некоторыми отличиями в высоте звучания, вызывающими более реалистичное звучание

PURE MAJOR	акустических инструментов. Мажорные аккорды выбранного тона будут идеально строить.
PURE MINOR	Минорные аккорды выбранного тона будут идеально строить.
ARABIC	Арабский строй с четвертьтонами. Параметр Key должен быть установлен в положение «C» для “rast C/bayati D”, «D» для “rast D/bayati E”, «F» для “rast F/bayati G”, «G» для “rast G/bayati A”, «A#» для “rast B b/bayati C”.
PYTHAGOREAN	Пифагорейский строй, основанный на древнегреческой теории. Подходит для проигрывания мелодий.
WERKMEISTER	Позднее барокко/классический строй
KIRNBERGER	Клавесинный строй 18-го века
SLENDRO	Индонезийский гамеланский строй. Октава делится на 5 нот (До, Ре, Фа, Соль, Ля). Оставшиеся ноты проигрывают равно темперированные ноты.
PELOG	Индонезийский строй. Октава делится на 7 нот (все белые клавиши, если параметр Key присвоен тонике До). Чёрные клавиши проигрывают равномерную темперацию.

USER SCALE 1...14 Один из 14 строёв создаваемых вами на странице 21: «Пользовательский строй»

Примечание: если выбирается строй отличный от Equal Temperament или Equal Temperament 2, то кнопка TRANSPOSE может стать причиной создания нежелательных аккордов.

Основной тон (Тоника)

[C...B]

Этот параметр выбирает основной тон строя, где необходимо также определить и клавишу.

Переключение с основного строя на дополнительный и наоборот

Вы можете использовать педаль для переключения между Main Scale и Sub Scale и наоборот. Для этого назначьте функцию “Scale Change” для педали (см. «Страница 14: Назначаемая педаль/переключатель», стр. 158 и «Страница 15: Внешний контроллер EC5», стр. 160»).

Строй выбранные в режиме воспроизведения аранжировки и секвенции аккомпанемента будут те, что содержатся в аранжировке или клавиатурном наборе (см. «Страница 8: Строй клавиатуры», стр. 71).

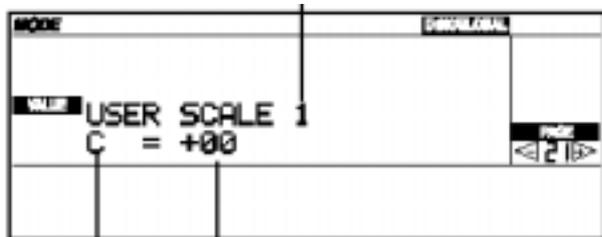
Строями, установленными в режимах Song Play, Song Edit и Program будут те, что установлены здесь.

Вы можете изменить строй в реальном времени при помощи функции “Quarter of tone”, описанной в статье «Настройка четвертьтонов», стр. 159.

Страница 21: User scale

Вы можете создать четырнадцать персональных строев, которые могут быть присвоены дорожкам клавиатуры в режиме Arrangement Play (см. «Страница 8: Строй клавиатуры», стр. 71), или использовать их в качестве основного или дополнительного строя в других рабочих режимах (см. «Страница 19: Main Scale», стр. 164 и «Страница 20: Sub Scale»).

Программируемый строй



Нота Настройка

Программируемый строй

[USER SCALE 1...14]

Один из четырнадцати пользовательских строев.

Нота

[C...B]

Изменяемая нота. Изменения касаются данной ноты во всех октавах.

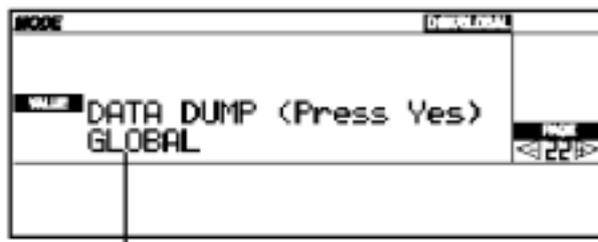
Настройка

[-50...+50]

Настройка выбранной ноты шагом в 1 цент (1 цент = 1/100 полутона). Настройку можно изменить максимум на четверть тона вверх (+50) или вниз (-50) от стандартной настройки.

Страница 22: MIDI data dump

MIDI Data Dump – это передача внутренних данных iS50B на другое MIDI устройство в виде команд System Exclusive. Эти данные используются для обмена информацией программирования пользовательских данных iS50B. Эксклюзивные системные данные могут быть записаны на внешний секвенсор, желательно в сонге, который их использует.



Тип данных

Передача данных System Exclusive:

1. Установите фильтр команд System Exclusive в положение «0». (см. «Страница 4: MIDI фильтр»).
2. Выберите тип данных, который вы желаете передать и нажмите ENTER/YES.

3. Пропишите MIDI канал Global, который должен быть тем же, что и при приёме данных с внешнего устройства (см. «Страница 6: Настройки MIDI канала (1)»).

Приём данных System Exclusive

1. Запрограммируйте MIDI канал Global на канал, по которому передавались данные (см. «Страница 6: Настройки MIDI канала (1)»).
2. Установите фильтр команд System Exclusive в положение «0». (см. «Страница 9: MIDI фильтр»).
3. Перейдите на эту страницу и начните передачу с внешнего устройства.

Тип данных

[GLOBAL...KEYBOARD SET]

GLOBAL	Все параметры общих настроек, кроме Local Control и Clock Source/
ARRANGEMENT	64 пользовательские аранжировки.
B.SEQUENCE	10 секвенций аккомпанемента.

PROGRAM	64 пользовательские программы, 2 пользовательские программы барабанов, 2 пользовательских набора барабанов.
STYLE	Блок из 4 пользовательских стилей.

Тип данных	Объём (в KB)	Время передачи (в сек.)
Программа	15	5
Общие настройки	0,3	<1
Аранжировка	12	4
Секвенция аккомпанемента	2,6-186	1-60
Стиль U11-U14	5-74	2-25
Стиль U15-U18	5-74	2-25
Стиль U21-U24	5-74	2-25
Стиль U25-U28	5-74	2-25

Страница 23: Настройки джойстика

Настройка джойстика для управления частотой модуляцией. Многие мастер-клавиатуры и клавишные инструменты оснащены этим устройством.



UP1 (Дорожка Upper 1)

[PRG, DIS]

PRG	Джойстик будет активизировать высоту звучания дорожки Upper 1, настройки программы эту функцию не выключают.
DIS	Джойстик будет отключён для дорожки Upper 1.

LOW/UP2 (Дорожки Lower/Upper 2)

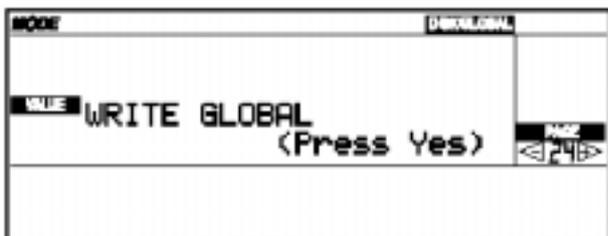
[PRG, DIS]

PRG	Джойстик будет активизировать высоту звучания дорожки Upper 2/Lower, настройки программы эту функцию не выключают.
DIS	Джойстик будет отключён для дорожки Upper 2/Lower.

Страница 24: Write Global

Функция записи общих настроек позволяет сохранить все общие настройки в памяти, а также точку деления клавиатуры.

Вы можете перейти на эту страницу нажатием кнопки REC/WRITE/LYRICS, находясь на любой другой странице режима Disk/Global.



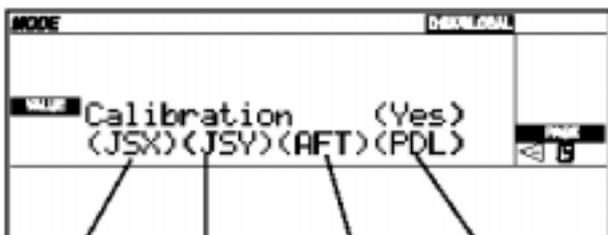
1. Перейдите на эту страницу.
2. Нажмите ENTER/YES дважды для сохранения настроек Global в памяти. В противном случае нажмите EXIT/NO для отмены операции.

“Parameter modified – Write?”

Если вы измените что-нибудь в режиме Disk/Global, и нажмёте кнопку в секции MODE для перехода в другой рабочий режим, появится это сообщение («Параметр изменён – Записать?»). Нажмите ENTER/YES, если вы желаете сохранить изменения в общих настройках или EXIT/NO, если вы не желаете сохранять изменения.

Страница 25: Калибровка (Calibration)

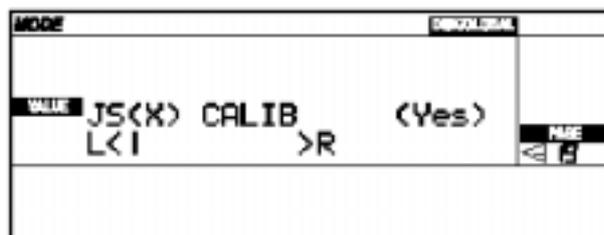
С годами джойстик, послекасание клавиатуры и педали могут разболтаться, и будут производить значения отличные от исходных. Данные настройки позволят вам восстановить максимальную эффективность этих устройств. Выберите настраиваемое устройство при помощи кнопок CURSOR и нажмите ENTER/YES для перехода на подстраницу.



Джойстик (X) Джойстик (Y) Послекасание Назначаемая педаль

Примечание: во время настройки передвиньте джойстик по всему ходу его движения. Неисправность может присутствовать при появлении сообщения “Invalid data”. В этом случае свяжитесь с вашим поставщиком или ближайшим сервис-центром Korg.

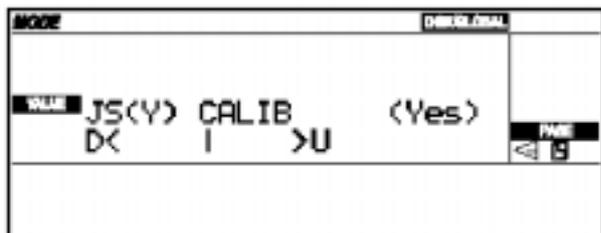
Настройка джойстика (ось X)



1. Переместите джойстик полностью влево.
2. Переместите джойстик полностью вправо.
3. Отпустите джойстик.
4. Нажмите ENTER/YES, как только джойстик будет возвращён в центральное положение.
5. Если настройки были произведены верно, то на дисплее появится сообщение “Are you sure?” (Вы уверены). Нажмите ENTER/YES снова для подтверждения. На дисплее появится сообщение “Completed”.

Если настройки не были произведены верно, то на дисплее появится сообщение “Invalid Data”. Нажмите ENTER/YES и повторите процедуру настроек.

Настройка джойстика (ось Y)



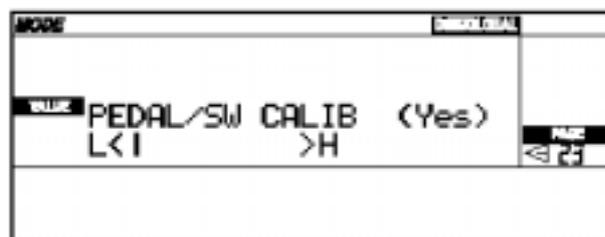
1. Переместите джойстик полностью вперёд.
2. Переместите джойстик полностью назад (по направлению к вам).
3. Отпустите джойстик.
4. Нажмите ENTER/YES, как только джойстик будет возвращён в центральное положение.
5. Если настройки были произведены верно, то на дисплее появится сообщение "Are you sure?" (Вы уверены). Нажмите ENTER/YES снова для подтверждения. На дисплее появится сообщение "Completed".

Если настройки не были произведены верно, то на дисплее появится сообщение "Invalid Data". Нажмите ENTER/YES и повторите процедуру настроек.

Настройка педали/ножного переключателя

Глубина эффекта управляемого педалью или ножным переключателем будет зависеть от модели педали или ножного переключателя. При смене

педали эффект может перестать достигать максимальной насыщенности или отключиться совсем. В этом случае вам понадобится откалибровать педаль.



1. Подключите педаль или ножной переключатель к разъёму ASSIGNABLE PEDAL/SW.
2. Для того чтобы калибровать педаль, полностью нажмите педаль, затем полностью отожмите её.
3. Нажмите ENTER/YES.
4. Если регулировки были произведены верно, то на дисплее появится сообщение "Are you sure?" (Вы уверены). Нажмите ENTER/YES снова для подтверждения. На дисплее появится сообщение "Completed".

Если настройки не были произведены верно, то на дисплее появится сообщение "Invalid Data". Нажмите ENTER/YES и повторите процедуру настроек.

11. Режим Program

Как восстановить потерянные изменения

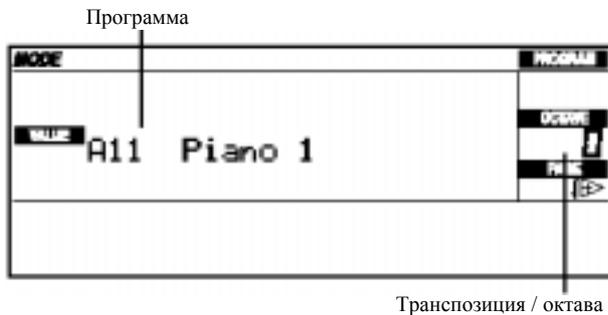
Если вы случайно выберите другую программу, не записав результатов редактирования, вы можете

нажать кнопку **ТЕМПО** (если вы ещё не редактировали выбранную программу) для возвращения предыдущей программы. (Будет возвращён только звук, а номер программы не изменится.)

Страница 1: Проигрывание программ

На странице 1 режима программ вы можете выбрать проигрываемую программу. Вы также можете использовать настройки Performance Edit, которые отображаются на этой странице для осуществления простого редактирования.

Нажмите кнопку **PROGRAM** для входа в режим программ, и на дисплее появится следующее изображение.



Программа

[A11...E88, F11...F88, Dr11...Dr28]

Во внутренней памяти iS50B имеется семь следующих банков программ.

Банк	Число программ	Содержимое
A	64	Программы GM 1-64 (ПЗУ)
B	64	Программы GM 65-128 (ПЗУ)
C, D, E	64 x 3	Пресетные программы iS50B (ПЗУ)
F	64	Пользовательские программы (ОЗУ)
Dr	16	Программы барабанов (ПЗУ: Dr11-26, ОЗУ: Dr27-28)

Выберите программу при помощи кнопок в секции **PROGRAM** (см. «Смена звуков дорожек клавиатуры», стр. 36). Выберите банк (A, B, C, D, E, F-USER/DRUM) и введите двузначное число с помощью числовых кнопок. Вам понадобится ввести только двузначное число, если программа находится в том же банке.

Для того чтобы выбрать программу барабанов (Dr11-28), нажмите кнопку F(USER/DRUM) несколько раз в секции **PROGRAM** до появления аббревиатуры "Dr", затем выберите двузначное число с помощью числовых кнопок.

Вы также сможете выбирать программы с помощью опционального ножного переключателя или педали внешнего контроллера EC5. Подробнее см. режим Disk/Global «Страница 14: Назначаемая педаль/переключатель» или «Страница 15: Внешний контроллер EC5».

При выборе программы будет также передаваться MIDI-команда смены программы.

XPOSE (Транспозиция)

[-11...+11]

Если вам требуется выполнить транспозицию, (сдвиг высоты звучания) используйте кнопки **TRANSPOSE** для установки значения транспозиции каждой программы. Высоту звучания можно изменить шагами в полутон в диапазоне 11 шагов вверх и вниз.

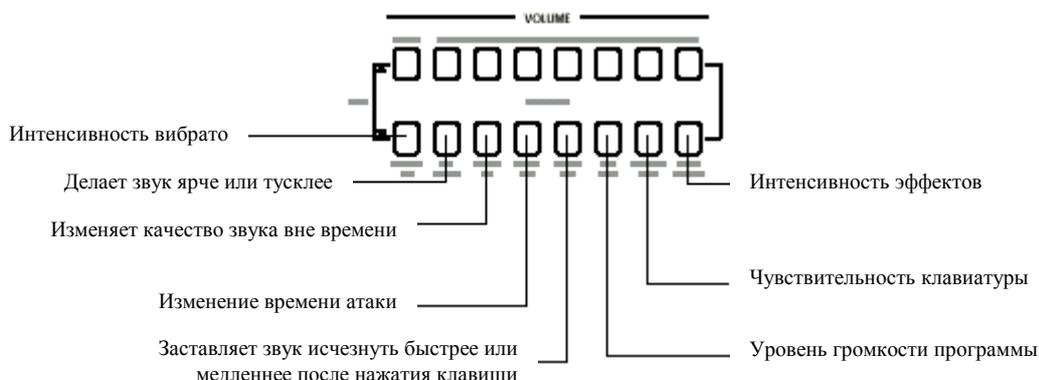
Octave

[-2...+2]

Используйте кнопки **OCTAVE** для установки октавы каждой программы. При значении 0 программа будет звучать на стандартной высоте. Высоту звучания можно сдвинуть шагами в октаву в диапазоне 2 октав вверх и вниз.

Редактирование исполнительских возможностей

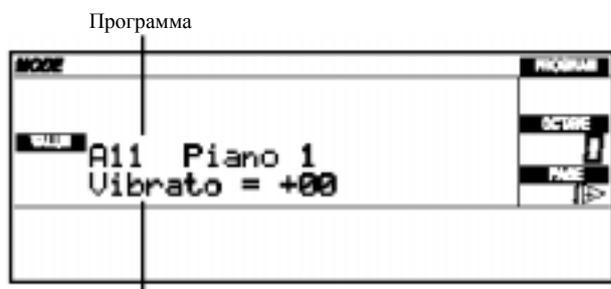
Нажатием кнопок VOLUME, находясь на странице 1, вы можете выполнить операцию редактирования



Редактирование исполнительских возможностей

[-10...+10/-3...+3]

Функция Performance Edit iS50B позволяет осуществлять регулировку наиболее важных параметров программы, не вдаваясь в ненужные детали редактирования. Это удобный способ изменения программных параметров во время репетиций или концертов.



Параметры Performance Edit

При нажатии верхней или нижней кнопок VOLUME/PROGRAM на дисплее появляется соответствующий параметр редактирования исполнительских возможностей (всегда со значением +00), и вы можете нажать любую кнопку для изменения значений.

Настройки Performance Edit состояются из значений -10 - +10. Данное редактирование регулирует эффект соответствующего программного параметра. Тем не менее, примите во внимание, что эта настройка не меняет значения самого программного параметра, а только регулировку, относящуюся к этой настройке. Когда вы изменяете параметр Performance Edit, оказывается воздействие на один или несколько параметров каждого генератора (кроме Dry:Effect Balance).

Если исходное значение параметра уже находится в максимальном или минимальном положении, изменение значения параметра редактирования исполнительских возможностей, эффекта иметь не будет.

Vibrato Intensity - регулирует параметр интенсивности вибрато (стр. 184).

исполнительских возможностей, соответствующую нажатой кнопке. Вы можете сохранить изменённую программу в ячейке памяти банка F(USER) нажатием кнопки REC/WRITE для перехода на страницу «Страница 23: Write program».

OSC Octave - регулирует параметр октавы (стр. 172) обоих генераторов, изменяя октаву программы. Это позволяет изменять высоту звучания с шагом в одну октаву.

VDF Cutoff - изменяет параметр среза VDF (стр. 175) обоих генераторов, меняя тембр программы. Каждый шаг меняет значение параметра на 5 единиц.

VDF EG Intensity - изменяет параметр насыщенности VDF EG обоих генераторов, регулируя способ изменения тембра программы во времени. Каждый шаг меняет значение параметра на 3 единицы.

Attack Time - изменяет параметр времени атаки VDA (стр. 180) обоих генераторов, регулируя протяжённость атаки программы. Каждый шаг меняет значение параметра на 5 единиц.

Release Time - изменяет параметры времени отпускания VDF и VDA (стр. 180) обоих генераторов, регулируя протяжённость отпускания программы. Каждый шаг меняет значение параметра на 5 единиц.

VDA Level - изменяет параметр уровня VDA (стр. 172) обоих генераторов, регулируя общий уровень громкости всей программы. Каждый шаг меняет значение параметра на 5 единиц.

Velocity Sensitivity - изменяет способ воздействия на звучание динамики игры на клавиатуре. Параметр EG Intensity (стр. 179) для VDF Velocity Sensitivity и параметр VDA Velocity Sensitivity (стр. 183) для VDA Velocity Sensitivity будут меняться для обоих генераторов. Каждый шаг меняет значение параметра на 5 единиц.

DRY:FX Balance - изменяет параметр баланса между эффектами 1 и 2, регулируя баланс между «не обработанным» эффектом звуком программы и «обработанным» эффектом звуком. Каждый шаг меняет значение параметра на 5 единиц.

Страница 2: Генератор основной/Генератор 2 относительный

Здесь вы можете выбрать тип основного генератора, т.е. будет ли программа использовать один или два генератора или барабанный набор. Вы также можете определить, будет ли звучание программы поддерживаться даже после приёма команды Note-off и будет ли программа звучать монофонически или полифонически.

Тип генератора	Назначение	Удержание
MOON		PROGRAM
VALUE	SINGLE POLY NORM	00000
	Iv+00 Det+00 D1=00	1
		2
Транспозиция OSC2	Расстройка OSC2	Задержка OSC2

Тип генератора

[SINGLE, DOUBLE, DRUMS]

Этот параметр определяет основную структуру программы.

SINGLE (программа с одним генератором) - обуславливает использование программой только одного генератора. Максимальная полифония 32 ноты.

DOUBLE (программа с двумя программами) – обуславливает использование программой двух генераторов. Это позволяет создавать более сложные звуки, но максимальная полифония будет ограничена 16 нотами.

DRUMS (программа барабанов) – присваивает набор барабанов (вместо мультисемпла) программе. (Подробнее см. объяснение параметра Мультисемпла/Барабанного набора ниже.)

Назначение

[MONO, POLY]

Определение числа одновременно звучащих нот, которое будет озвучивать программа в ответ на команды Note, принимаемые по одному MIDI-каналу.

MONO – позволяет программе озвучивать одновременно только одну ноту.

POLY – позволяет программе играть аккордами.

Удержание

[HOLD, NORM]

Определяет, будет или нет нота, озвучиваемая программой, прекращать звучать при отпускании клавиш iS50B или при приёме команды Note-off.

HOLD – заставляет звук продолжать звучать даже после отпускания клавиш. Это удобно при проигрывании звуков барабанов. С остальными типами программ вы, как правило, будете устанавливать параметр **NORM**.

Даже в положении **NORM** звук будет продолжать звучать всегда, если параметр уровня сустейна VDA EG (стр. 181) имеет значение отличное от 0.

Iv (Интервал Генератора 2)

[-12... +12]

Этот параметр повышает или понижает высоту звука OSC2 по отношению к высоте звука OSC1, позволяя программе озвучивать параллельный «аккорд» из двух нот. Регулировка осуществляется полутоновыми шагами в диапазоне 1 октавы.

Положительные значения (+) увеличивают высоту звука OSC2, а отрицательные значения (-) понижают высоту звука Генератора 2.

Det (Расстройка Генератора 2)

[-50... +50]

Этот параметр расстраивает Генератор 1 и Генератор 2 в отношении друг друга, производя более насыщенный звук.

Положительные значения (+) заставляют высоту звука OSC2 увеличиваться, а высоту звука OSC1 понижаться. Отрицательные значения (-) производят противоположный эффект.

Эта настройка определяет различие в высоте звучания между OSC1 и OSC2 с шагом в один цент, и, как указано в приводимой ниже таблице, повышение высоты звука одного генератора понижает высоту другого.

Расстройка	Высота OSC1	Высота OSC2
+50	-25 центов	+25 центов
•	•	•
•	•	•
+0	0 центов	0 центов
•	•	•
•	•	•
-50	+25 центов	-25 центов

Dly (Задержка OSC2)

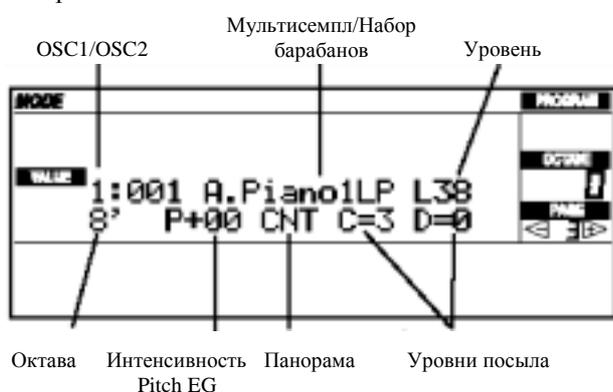
[00...99]

Этот параметр задерживает атаку звука OSC2, таким образом, OSC2 начнёт звучать после OSC1.

При значении **0** OSC1 и OSC2 будут звучать одновременно.

Страница 3: Тембр генератора

На этой странице вы можете выбрать форму волны, используемую генератором, а также другие связанные с генератором настройки. Большинство из этих параметров могут быть настроено в любое время в зависимости от типа выбранной программы, но если на «Странице 2: Основной генератор/относительный генератор 2» вы установили тип генератора в положение программы барабанов, то параметры панорамы не будут вообще отображаться.



OSC1/OSC2 (Генератор 1/2)

Если на странице 2 вы установили тип генератора в положение DOUBLE, то эта настройка будет определять, какой из двух генераторов вы будете редактировать. Если в качестве типа генератора выбрано положение Drum, то на дисплее появится буква "D".

Вы также сможете переключаться между Генератором 1 и 2 нажатием кнопок VARIATION [1] или [2].

Мультисемпл/барабанный набор

Если тип генератора был определён как SINGLE или DOUBLE, то данный параметр выбирает основную форму волны, которую будет использовать генератор. Номер и название мультисемпла будет отображено на дисплее (Мультисемплы с аббревиатурой "NT" будут производить звуки с одинаковой высотой в зависимости от нажатой клавиши).

В приложении содержится перечень имеющихся мультисемплов.

Если тип генератора определён как DRUM, то появится название барабанного набора, и вы сможете выбрать барабанный набор вместо мультисемпла. Барабанные программы будут использовать

назначения звуков ударных и настройки панорамы выбранного барабанного набора. Другие настройки те же, что и для программ использующих один генератор.

L (Уровень)

[00...99]

Установка общего уровня громкости, поступающего с выхода VDA выбранного генератора.

Высокие настройки этого параметра могут стать причиной искажения звука при проигрывании аккорда. В этом случае понизьте настройку.

Вы можете сделать так, чтобы на выходной уровень генератора влияла сила (скорость нажатия), с которой вы играете на клавиатуре. Вы также можете использовать VDA EG таким образом, чтобы в течение времени уровень громкости отдельных нот менялся. Подробнее см. «Страница 9: VDA EG».

Октава

[4', 8', 16', 32']

Установка основной высоты звучания выбранного генератора в октавах. Стандартная высота звучания всех мультисемплов составляет **8'**.

В связи с тем, что каждый мультисемпл имеет верхний лимит высоты звучания, который он может предоставить, то установка этого параметра в положение **4'** и использование кнопок OCTAVE и TRANSPOSE для повышения высоты звучания клавиатуры, в отношении некоторых звуков может привести к отсутствию звука при игре в верхних регистрах клавиатуры.

При редактировании барабанной программы, убедитесь в том, что данный параметр установлен в положение **8'**. Другие настройки могут привести к тому, что назначения барабанного набора будут передвинуты вверх или вниз.

Р (Интенсивность Pitch EG)

[-99...+99]

Этот параметр определяет эффект, который производит Pitch EG на высоту звучания выбранного генератора.

Положительные (+) настройки вызывают увеличение высоты звучания при повышении значений.

Отрицательные (-) значения инвертируют направление изменения высоты звучания.

При настройке **0** Pitch EG не оказывает воздействия на выбранный генератор, и высота звучания не будет меняться совсем.

Настройки Pitch EG производятся на странице 4.

Панорама

[OFF, L15...L01, CNT, R01...R15]

Установка выбранного генератора в стерео поле. Этот параметр регулирует уровень сигналов генератора, который передаётся с каналов А и В в секцию эффектов.

Настройка **CNT** устанавливает звук, произведённый генератором в центр.

Настройка **L** устанавливает звук в правой стороне, а настройка **R** в левой стороне стерео поля. При увеличении значений этих настроек звук будет перемещаться в сторону центра.

Настройка **OFF** отключает выходной сигнал генератора на каналы А и В.

Данный параметр не отображается для программы барабанов. Используется настройка панорамы каждого барабанного набора.

C=/D= (Уровни посыла)

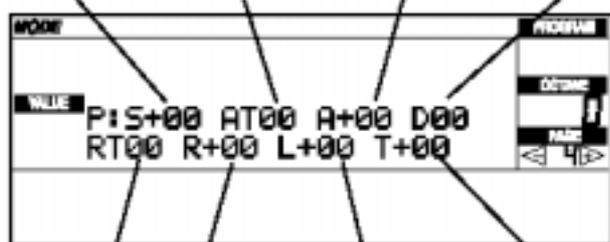
[0...9]

Эти параметры устанавливают уровни посыла с каналов С и D в секцию эффектов.

Страница 4: Pitch EG

Параметры данной страницы определяют форму генератора огибающей высоты звучания (Pitch EG). Параметр Pitch EG определяет, как высота звучания программы изменяется во времени по сравнению с её стандартной высотой звучания.

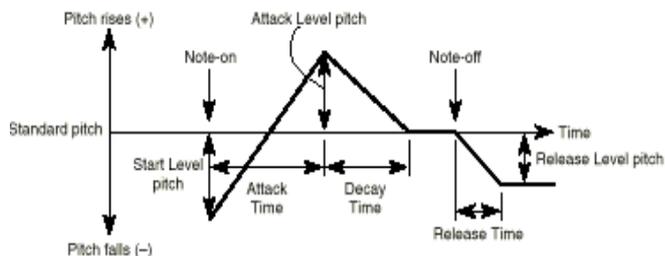
Стартовый уровень Время атаки Уровень атаки Время затухания



Время отпускания Уровень отпускания Уровень чувствительности скорости нажатия Чувствительность Pitch EG к скорости нажатия

При работе с программами, использующими двойной генератор, оба из них используют одинаковую огибающую. Тем не менее, вы можете отдельно отрегулировать чувствительность каждого генератора к генератору огибающей высоты звучания.

Помните, что общее изменение высоты звучания (вызванное генератором огибающей, уровнем частотной модуляции и вибрато) ограничено 3 октавами. Кроме этого, некоторые мультисемплы ограничены меньшим диапазоном изменения высоты звука.



Стартовый уровень

[-99...+99]

Установка высоты звука, с которой программа начинает звучать.

Положительные настройки (+) повышают высоту звука относительно стандартной высоты звука, а **отрицательные (-)** настройки понижают высоту звука относительно стандартной высоты. Если параметр интенсивности Pitch EG находится в положении +99 или -99, то эта настройка приводит к изменению, примерно, в одну октаву.

При настройке **0** программа звучит при стандартной высоте звука.

AT (Время атаки)

[00...99]

Установка времени, на протяжении которого высота звука будет меняться от стартового уровня (S) к уровню атаки (A).

При настройке **0** перемещение произойдёт немедленно, а при настройке **99** перемещение будет самым медленным.

A (Уровень атаки)

[-99...+99]

Установка высоты звучания, при которой программа будет вступать по истечении времени атаки.

Установите этот параметр так же, как и параметр стартового уровня.

D (Время затухания)

[00...99]

Установка времени, на протяжении которого высота звука будет меняться от уровня атаки (A) к стандартной высоте.

Установите этот параметр так же, как и параметр времени атаки.

RT (Время отпускания)

[00...99]

Установка времени, на протяжении которого высота звука будет меняться от стандартной высоты к уровню отпускания (R) в результате отпускания клавиши.

Установите этот параметр так же, как и параметр времени атаки.

R (Уровень отпускания)

[-99...+99]

Установка высоты звучания, при которой программа будет вступать по истечении времени отпускания.

Установите этот параметр так же, как и параметр стартового уровня.

L (Уровень чувствительности к скорости нажатия)

[-99...+99]

Определение глубины, при которой уровни Pitch EG реагируют на скорость нажатия клавиши (динамика клавиатуры).

При настройке **0** скорость нажатия не оказывает воздействия на уровни Pitch EG.

Уровень чувствительности Pitch EG



Настройки Pitch EG

Мягко проигранная нота

Жёстко проигранная нота

T (Чувствительность времени скорости нажатия)

[-99...+99]

Определение того, как на время Pitch EG влияет скорость нажатия ноты.

Большие значения этого параметра вызывают более быстрое изменение в высоте звука.

При настройке **0** время Pitch EG не зависит от скорости нажатия клавиши.



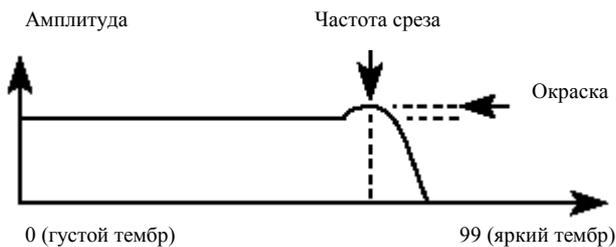
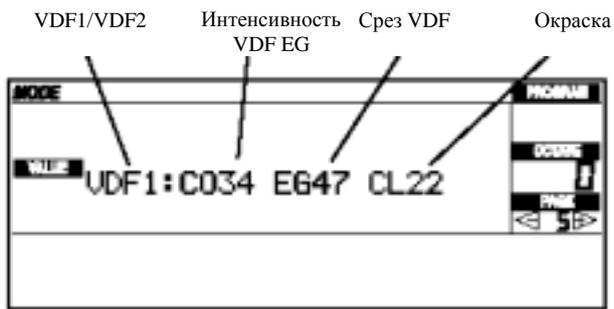
Настройки Pitch EG

Мягко проигранная нота

Жёстко проигранная нота

Страница 5: VDF

Здесь вы можете изменить настройки фильтра для регулировки тембра.



VDF1/VDF2

Если выбрана программа с двойным генератором, этот параметр определяет генератор, чьи параметры фильтра будут редактироваться.

Вы также можете переключаться между генераторами 1 и 2 нажатием кнопок VARIATION [1] и [2].

CO (Частота среза VDF)

[00...99]

Этот параметр определяет частоту, при которой применяется фильтр VDF.

Меньшие значения производят более густой и приглушённый тембр.

EG (Интенсивность VDF EG)

[00...99]

Данный параметр определяет эффект, который оказывает VDF EG на тембр генератора.

Большие значения заставляют тембр меняться более существенно.

Настройка **0** отключает использование VDF EG и тембр меняться во времени не будет.

Настройки VDF EG вносятся на странице 6 "VDF EG".

CL (Окраска)

[00...99]

Этот параметр добавляет колорита звучанию.

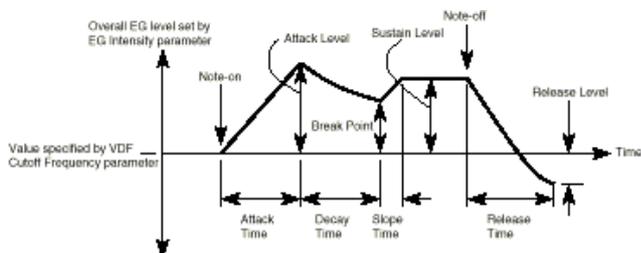
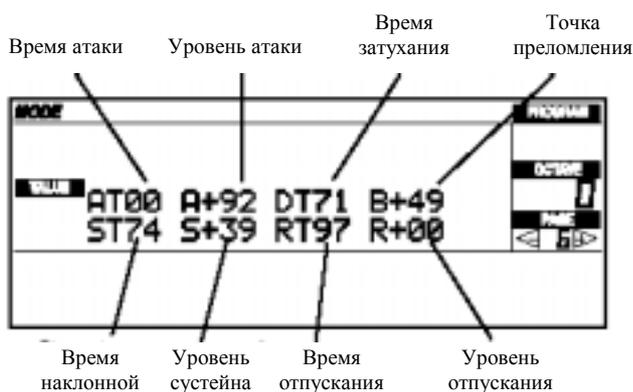
Большие значения усиливают высокочастотные компоненты в зоне частоты среза, делая смещения фильтра, вызванные модуляцией VDF EG или VDF, более заметными.

Страница 6: VDF EG

Здесь вы можете определить форму огибающей генератора VDF, которая обуславливает изменение частоты среза VDF во времени.

На странице 5 “VDF” параметр интенсивности генератора огибающей позволяет отрегулировать глубину эффекта выработанного генератором EG. Также, настройка параметра со страницы 7 «VDF keyboard tracking», которая позволяет регулировать Генератор Огибающей в соответствии с местом нажатия клавиши или скоростью её нажатия.

Переключение между генераторами 1 и 2 нажатием кнопок VARIATION [1] и [2].



AT (Attack time/Время атаки)

[00...99]

Установка времени, на протяжении которого частота среза меняется от обычной настройки VDF к Уровню Атаки (A).

При настройке **0** переход происходит немедленно, а при настройке **99** переход будет медленным.

A (Attack Level/Уровень атаки)

[-99...+99]

Установка уровня, которого достигает частота среза за время атаки.

При **положительных (+)** значениях будет выше обычной частоты среза, а при **отрицательных (-)** ниже.

DT (Decay time/Время затухания)

[00...99]

Установка времени, на протяжении которого частота среза VDF меняется от Уровня Атаки (A) к Точке Преломления (B).

Настройка происходит так же, как параметра времени атаки.

B (Break point/Точка преломления)

[-99...+99]

Установка уровня, которого достигает частота среза VDF по завершении Времени Затухания (DT).

Настройка происходит так же, как параметра уровня атаки.

ST (Slope time/Время наклонной)

[00...99]

Установка времени, на протяжении которого частота среза VDF меняется от Точки Преломления (B) к Уровню Сустейна (S).

Настройка происходит так же, как параметра времени начала атаки.

S (Sustain level/Уровень сустейна)

[-99...+99]

Установка уровня, которого достигает частота среза VDF по завершении Времени Наклонной (DT).

Настройка происходит так же, как параметра уровня атаки.

RT (Release time/Время отпуска)

[00...99]

Установка времени, на протяжении которого частота среза VDF меняется от Уровня Сустейна (S) к обычной частоте среза при отпусании клавиши..

Настройка происходит так же, как параметра времени атаки.

R (Release level/Уровень отпуска)

[-99...+99]

Установка уровня, которого достигает частота среза VDF по завершении Времени Отпуска (RT).

Настройка происходит так же, как параметра уровня атаки.

Страница 7: VDF keyboard tracking

Это функция, которая регулирует частоту среза в зависимости от места на клавиатуре, где была поиграна нота. У большинства реальных инструментов более высокие ноты имеют более яркий тембр и это свойство можно имитировать при помощи функции VDF keyboard tracking.

Эффект данной функции слежения определяется параметрами Keyboard Track Amount, Pivot Key и Mode.

Трекинг клавиатуры может использоваться для изменения времени VDF EG таким образом, чтобы четыре параметра времени Генератора Огибающей (EG) были сокращены или увеличены в зависимости от места положения проигрываемой вами ноты.



VDF1/VDF2

Если выбрана программа с двойным генератором, этот параметр определяет генератор, чьи параметры фильтра будут редактироваться.

Вы также можете переключаться между генераторами 1 и 2 нажатием кнопок VARIATION [1] и [2].

KbAmt (Величина трекинга клавиатуры)

[-99...+99]

Определяет, насколько трекинг клавиатуры влияет на частоту среза. Способ, каким эта функция

обуславливается параметром режима, объясняется ниже.

Положительные (+) настройки делают тембр ярче при игре выше основного тона (Pivot Key). И наоборот, тембр становится гуще при игре ниже обозначенного основного тона.

Отрицательные (-) значения производят противоположный эффект.

При настройке **-50** частота среза ноты, обозначенной параметром Тона, будет использоваться в качестве стандартной частоты среза для всех нот, означая, что частота среза будет оставаться прежней для всех зон клавиатуры.

При настройке **0** частота среза будет меняться в прямой зависимости от высоты звука. Всё это даёт тот же эффект, что и выключенный параметр Mode (Режим).

Основной тон (Pivot Key)

[C-1...G9]

Установка ноты, которая будет использоваться в качестве центра функции трекинга клавиатуры. Работа этого тона определяется настройкой параметра режима.

Режим (Mode)

[OF, LO, HI, AL]

Этот параметр определяет диапазон, на который будет влиять функция трекинга клавиатуры.

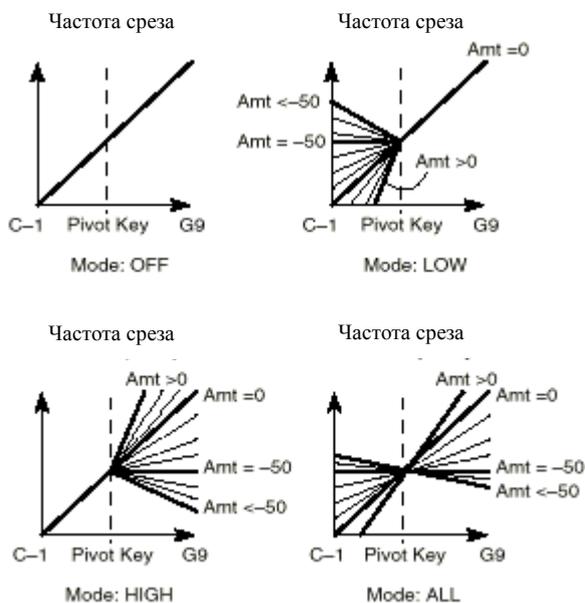
OF (OFF) – делает трекинг клавиатуры абсолютно пропорциональным высоте звука клавиатуры, также как при установке величины трекинга клавиатуры в положение 0.

LO (LOW) – применяет трекинг клавиатуры к диапазону ниже основного тона.

HI (HIGH) – применяет трекинг клавиатуры выше основного тона.

AL (ALL) – трекинг клавиатуры регулирует частоты среза всех нот относительно основного тона.

Изменения в частоте среза производимые величиной трекинга клавиатуры (Amt) и настройками основного тона для каждого режима



T (Time Amount/Величина времени)

[00...99]

Определяет, насколько сильно трекинг клавиатуры будет влиять на скорость VDF EG.

Высокие значения вносят большие изменения.

Настройка **0** не влияет на скорость Генератора Огибающей.

Данный параметр определяет только величину эффекта, который оказывается функцией трекинга клавиатуры на скорость Генератора Огибающей (EG). Будет ли трекинг удлинять или укорачивать различные временные значения EG зависит от следующих четырёх параметров.

A (Attack time/Время атаки)

[-, 0, +]

Определяет направление изменений, в результате которых трекинг клавиатуры влияет на параметр времени атаки.

Настройка “+” заставляет трекинг клавиатуры сокращать время атаки.

Настройка “-“ заставляет трекинг клавиатуры увеличивать время атаки.

Настройка **0** не влияет на время атаки.

D (Время затухания)

[-, 0, +]

Определение направления изменений, вызванных трекингом клавиатуры по отношению к времени затухания.

Эта настройка работает также как параметр времени атаки.

S (Slope time/Время наклонной)

[-, 0, +]

Определяет направление изменений, в результате которых трекинг клавиатуры влияет на параметр времени наклонной.

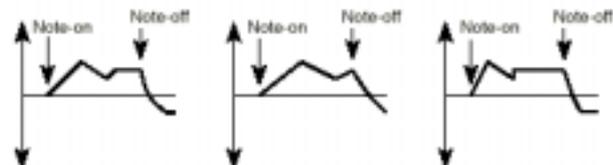
Эта настройка работает так же, как параметр Времени Атаки.

R (Release time/Время отпуская)

[-, 0, +]

Определяет направление изменений, в результате которых трекинг клавиатуры влияет на параметр времени отпуская.

Эта настройка работает так же, как параметр Времени Атаки.



Настройки параметра времени VDF EG (положительные (+) настройки для всех параметров)

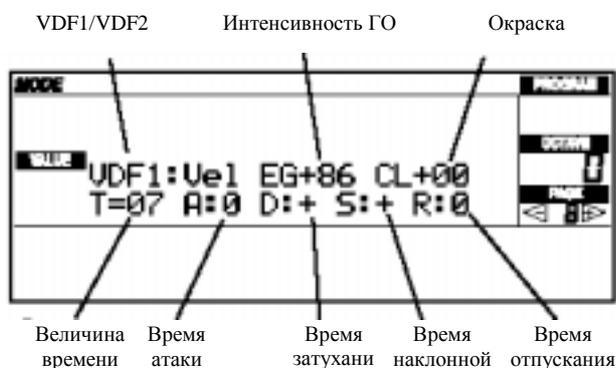
Ноты, проигрываемые в нижнем диапазоне клавиатуры

Ноты, проигрываемые в верхнем диапазоне клавиатуры

Страница 8: Чувствительность скорости VDF

При работе с iS50B на Генератор Огибающей VDF можно воздействовать четырьмя параметрами динамики игры на клавиатуре или значениями скорости нажатия команд MIDI Note, принимаемыми с внешнего MIDI-устройства. Инструменты, вроде фортепиано, при жёстком нажатии клавиш на которых ноты звучат ярче, можно легко имитировать при помощи этой функции. Даже если VDA (Переменный Цифровой Усилитель) не меняется, то использование скорости нажатия в целях изменения фильтра может производить множество интересных эффектов.

Вы также можете использовать динамику клавиатуры для изменения скорости Генератора Огибающей VDF. Скорость нажатия клавиш может сократить или увеличить каждый из четырёх сегментов Генератора Огибающей.



VDF1/VDF2

Если выбрана программа с двойным генератором, этот параметр определяет генератор, чьи параметры фильтра будут редактироваться.

Вы также можете переключаться между генераторами 1 и 2 нажатием кнопок VARIATION [1] и [2].

EG (Интенсивность ГО)

[-99... +99]

Определяет эффект, который динамика клавиатуры оказывает на Генератор Огибающей VDF.

Положительные (+) настройки заставляют глубину ГО уменьшаться для нот проигранных мягко, вызывая меньшие изменения частоты среза.

Отрицательные (-) значения увеличивают глубину ГО в отношении жёстко проигранных нот.

При настройке **0** глубина определяется параметром интенсивности EG на странице 5 “VDF”.

Чувствительность скорости VDF EG (для положительных настроек (+))



Настройки VDF EG

Мягко проигрываемые ноты

Жёстко проигранные ноты

CL (Окраска)

[-99... +99]

Определение эффекта, который динамика клавиатуры оказывает на резонанс.

Положительные (+) настройки заставляют Резонанс увеличиваться в отношении нот проигранных жёстко и уменьшения Резонанса в отношении мягко проигранных нот.

Отрицательные (-) значения имеют прямо противоположный эффект.

При настройке **0** Резонанс всех нот определяется параметром окраски на странице 5 “VDF”.

T (Величина времени)

[00... 99]

Определяет количество эффекта, которое скорость нажатия оказывает на скорость VDF EG.

Большие значения приводят к большим изменениям.

Настройка **0** не влияет на скорость ГО.

Этот параметр только определяет количество эффекта, которое скорость нажатия применяет к скорости EG (ГО). Будет ли скорость нажатия увеличивать или сокращать различные значения времени ГО, определяется следующими четырьмя параметрами.

A (Время атаки)

[-, 0, +]

Определение направления изменений, вызванных скоростью нажатия по отношению к времени атаки.

Настройка «+» сокращает время атаки для жёстко проигранных нот.

Настройка “-“ увеличивает время атаки для жёстко проигранных нот.

При настройке **0** скорость нажатия не влияет на время атаки.

D (Время затухания)

[-, 0, +]

Определение направления изменений, вызванных скоростью нажатия по отношению к времени затухания.

Эта настройка работает также как параметр времени атаки.

S (Время наклонной)

[-, 0, +]

Определение направления изменений, вызванных скоростью нажатия по отношению к времени наклонной.

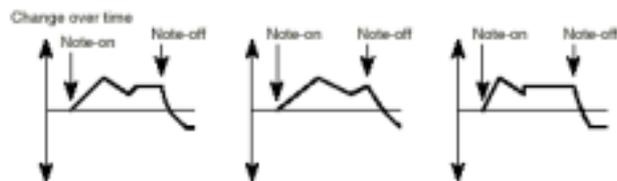
Эта настройка работает также как параметр времени атаки.

R (Время отпускания)

[-, 0, +]

Определение направления изменений, вызванных скоростью нажатия по отношению к времени отпускания.

Эта настройка работает также как параметр времени атаки.



Настройки параметра времени VDF EG

(положительные (+) настройки для всех параметров)

Ноты, проигрываемые мягко

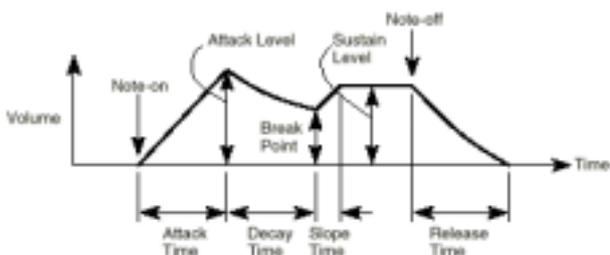
Ноты, проигрываемые жёстко

Страница 9: VDA EG

Настройки данной страницы устанавливают форму Генератора Огибающей VDA, определяющей, каким образом уровень VDA генераторов будет меняться во времени.



Параметры со страницы 10 "VDA keyboard tracking" позволяют определить, каким образом место на клавиатуре или динамика игры будут автоматически изменять генератор огибающей (EG).



VDA1/VDA2

Если выбрана программа с двойным генератором, этот параметр определяет генератор, чьи параметры VDA будут редактироваться.

Вы также можете переключаться между генераторами 1 и 2 нажатием кнопок VARIATION [1] и [2].

AT (Attack time/Время атаки)

[00...99]

Установка времени, на протяжении которого уровень VDA меняется от 0 к Уровню Атаки (A).

При настройке **0** переход происходит немедленно, а при настройке **99** переход будет медленным.

A (Attack Level/Уровень атаки)

[-00...+99]

Установка уровня громкости, которого достигает VDA за время атаки (AT).

При увеличении значений уровень атаки будет громче, при настройке **+0** уровень громкости равен 0, задерживая тот момент, когда звук станет слышим

DT (Decay time/Время затухания)

[00...99]

Установка времени, на протяжении которого уровень громкости VDA меняется от Уровня Атаки (A) к Точке Преломления (B).

Настройка происходит так же, как параметра времени атаки.

B (Break point/Точка преломления)

[-99...+99]

Установка уровня, которого достигает VDA по завершении Времени Затухания (DT).

Настройка происходит так же, как параметра уровня атаки.

ST (Slope time/Время наклонной)

[00...99]

Установка времени, на протяжении которого уровень громкости VDA меняется от Точки Преломления (B) к Уровню Сустейна (S).

Настройка происходит так же, как параметра времени атаки.

S (Sustain level/Уровень сустейна)

[-99...+99]

Установка уровня громкости, которого достигает VDA по завершении Времени Наклонной (DT).

Настройка происходит так же, как параметра уровня атаки.

RT (Release time/Время отпускания)

[00...99]

Установка времени, на протяжении которого уровень громкости VDA меняется от Уровня Сустейна (S) к уровню громкости 0 при отпускании клавиши.

Настройка происходит так же, как параметра времени атаки.

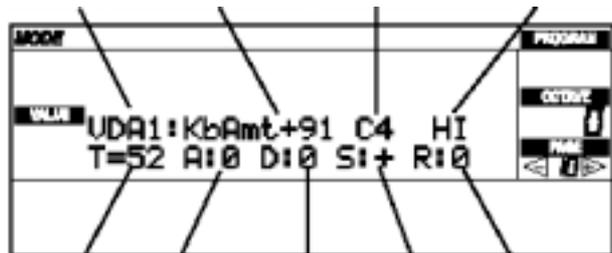
Страница 10: VDA keyboard tracking

Трекинг VDA клавиатуры – это функция, которая регулирует уровень громкости генератора в соответствии с местом на клавиатуре проигранной вами ноты. У многих реальных инструментов, вроде духовых, более высокие ноты имеют больший уровень громкости и такой эффект можно имитировать при помощи функции трекинга VDA клавиатуры.

Эффект функции трекинга определяется параметрами величины дорожки клавиатуры, основного тона и режима.

Трекинг клавиатуры может использоваться для изменения времени Генератора Огибающей VDA с тем, чтобы четыре параметра времени Генератора Огибающей сокращались или увеличивались в зависимости от места вашей игры на клавиатуре.

VDA1/VDA2 Величина Основной тон Режим



Величина времени Время атаки Время затухания Время наклонной Время отпускания

VDA1/VDA2

Если выбрана программа с двойным генератором, этот параметр определяет генератор, чьи параметры VDA будут редактироваться.

Вы также можете переключаться между генераторами 1 и 2 нажатием кнопок VARIATION [1] и [2].

KbAmt (Величина трекинга клавиатуры)

[-99...+99]

Определяет, насколько трекинг клавиатуры влияет на уровень громкости. Каким образом этот параметр работает, обуславливается параметром режима.

При настройке **0** все ноты будут иметь одинаковый уровень громкости. (Точно так же, как если бы параметр режима был выключен (OFF)).

Основной тон (Pivot Key)

[C-1...G9]

Установка ноты, которая будет использоваться в качестве центра функции трекинга клавиатуры. Работа этого тона определяется настройкой параметра режима.

Режим (Mode)

[OF, LO, HI, AL]

Этот параметр определяет диапазон, на который будет влиять функция трекинга клавиатуры.

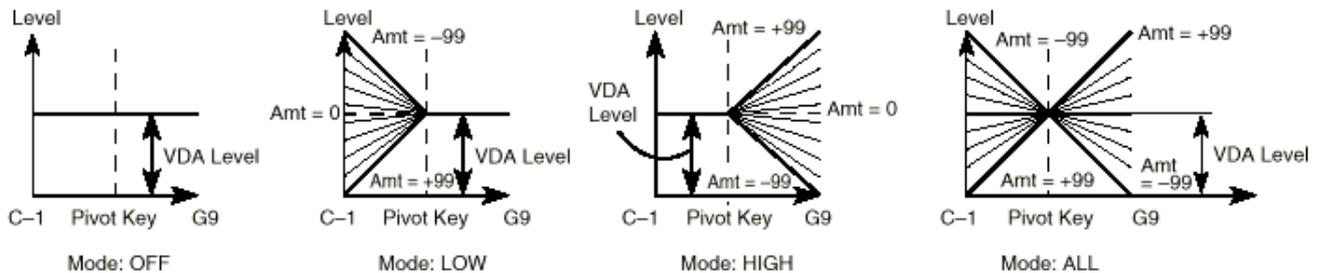
OF (OFF) – отключение трекинга клавиатуры, при этом все ноты в любом месте клавиатуры будут иметь одинаковый уровень громкости.

LO (LOW) – применяет трекинг клавиатуры к диапазону ниже основного тона.

HI (HIGH) – применяет трекинг клавиатуры выше основного тона.

AL (ALL) – трекинг клавиатуры регулирует уровень громкости всех нот относительно основного тона.

Изменения в уровне VDA производимые величиной трекинга клавиатуры (Amt) и настройками основного тона для каждого режима



T (Time Amount/Величина времени)

[00...99]

Определяет, насколько сильно трекинг клавиатуры будет влиять на скорость VDA EG.

Высокие значения вносят большие изменения.

Настройка **0** не влияет на скорость Генератора Огибающей.

Данный параметр определяет только величину эффекта, который оказывается функцией трекинга клавиатуры на скорость Генератора Огибающей (EG). Будет ли трекинг удлинять или укорачивать различные временные значения EG зависит от следующих четырех параметров.

D (Decay time/Время затухания)

[-, 0, +]

Определение направления изменений, вызванных трекингом клавиатуры по отношению к времени затухания.

Эта настройка работает также как параметр времени атаки.

S (Slope time/Время наклонной)

[-, 0, +]

Определяет направление изменений, в результате которых трекинг клавиатуры влияет на параметр времени наклонной.

Эта настройка работает так же, как параметр Времени Атаки.

A (Attack time/Время атаки)

[-, 0, +]

Определяет направление изменений, в результате которых трекинг клавиатуры влияет на параметр времени атаки.

Настройка “+” заставляет трекинг клавиатуры сокращать время атаки.

Настройка “-” заставляет трекинг клавиатуры увеличивать время атаки.

Настройка **0** не влияет на время атаки.

R (Release time/Время отпускания)

[-, 0, +]

Определяет направление изменений, в результате которых трекинг клавиатуры влияет на параметр времени отпускания.

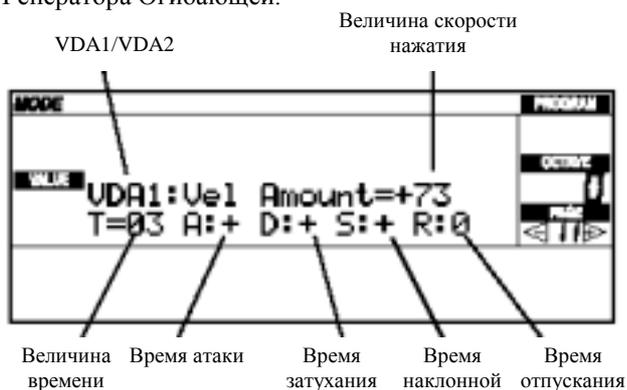
Эта настройка работает так же, как параметр Времени Атаки.



Страница 11: Чувствительность скорости VDA

При работе с iS50B на Генератор Огибающей VDA можно воздействовать четырьмя параметрами динамики игры на клавиатуре или значениями скорости нажатия команд MIDI Note, принимаемыми с внешнего MIDI-устройства. Настройки могут быть осуществлены таким образом, что жёстко проигранные ноты будут иметь более выраженную атаку и затухание.

Пять параметров, расположенные в нижней строке также позволяют использовать динамику клавиатуры для изменения скорости Генератора Огибающей VDA. Скорость нажатия клавиш может сократить или увеличить каждый из четырёх сегментов Генератора Огибающей.



VDA1/VDA2

Если выбрана программа с двойным генератором, этот параметр определяет генератор, чьи параметры усилителя будут редактироваться.

Вы также можете переключаться между генераторами 1 и 2 нажатием кнопок VARIATION [1] и [2].

Amount (Величина)

[-99...+99]

Определяет эффект, который динамика клавиатуры оказывает на Генератор Огибающей VDA.

Положительные (+) настройки заставляют глубину ГО уменьшаться для нот проигранных мягко, вызывая меньшие изменения уровня громкости.

Отрицательные (-) значения увеличивают глубину ГО в отношении жёстко проигранных нот.

При настройке **0** глубина определяется параметрами Времени Атаки, Времени затухания, Времени наклонной и Времени Отпускания.

Чувствительность VDA EG (для положительных (+) значений)



T (Величина времени)

[00...99]

Определяет количество эффекта, которое скорость нажатия оказывает на скорость VDA EG.

Большие значения приводят к большим изменениям.

Настройка **0** не влияет на скорость ГО.

Этот параметр только определяет количество эффекта, которое скорость нажатия применяет к скорости EG (ГО). Будет ли скорость нажатия увеличивать или сокращать различные значения времени ГО, определяется следующими четырьмя параметрами.

A (Время атаки)

[-, 0, +]

Определяет направление изменений, вызванных скоростью нажатия по отношению к времени атаки. Настройка «+» сокращает время атаки для жёстко проигранных нот.

Настройка «-» увеличивает время атаки для жёстко проигранных нот.

При настройке **0** скорость нажатия не влияет на время атаки.

D (Время затухания)

[-, 0, +]

Определение направления изменений, вызванных скоростью нажатия по отношению к времени затухания.

Эта настройка работает также как параметр времени атаки.

S (Время наклонной)

[-, 0, +]

Определение направления изменений, вызванных скоростью нажатия по отношению к времени наклонной.

Эта настройка работает также как параметр времени атаки.

R (Время отпускания)

[-, 0, +]

Определение направления изменений, вызванных скоростью нажатия по отношению к времени отпускания.

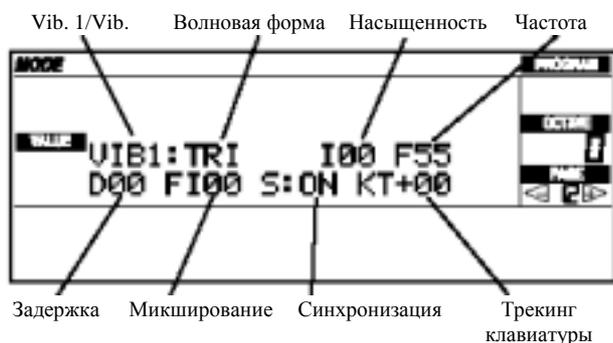
Эта настройка работает также как параметр времени атаки.



Страница 12: Вибрато

На этой странице содержатся настройки, которые управляют изменением высоты звучания. Эта функция имитирует эффекты вибрато, которые производятся многими акустическими инструментами.

При работе с программами, использующими двоянный генератор, высота звучания каждого генератора может модулироваться независимо.



Vib. 1/Vib. 2 (Вибрато 1/Вибрато 2)

Если выбрана программа с двойным генератором, этот параметр определяет генератор, чьи параметры Вибрато будут редактироваться.

Вы также можете переключаться между генераторами 1 и 2 нажатием кнопок VARIATION [1] и [2].

Волновая форма

[TRI...RANDM]

Выбор волновой формы, которая будет использоваться при модуляции высоты звука генератора.

TRI – треугольная волна	
SAWUP – пилообразная волна (вершины волны направлены вверх)	
SAWDN – пилообразная волна (вершины волны направлены вниз)	
SQUAR – квадратная волна	
RANDM – беспорядочная волна	

I (Насыщенность)

[00...99]

Настройка глубины автоматической частотной модуляции.

При настройке **99** выбранная волновая форма будет модулировать высоту тона в диапазоне 1-2 октав.

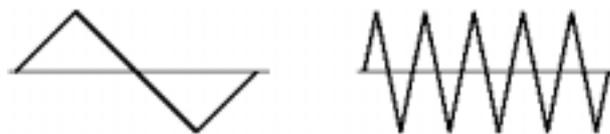
При настройке **0** модуляция отсутствует.

F (Частота)

[00...99]

Настройка скорости частотной модуляции.

Большие значения производят большую модуляцию.



D (Задержка)

[00...99]

Этот параметр задерживает атаку автоматической частотной модуляции..

Высокие значения дают большую задержку.

При настройке **0** модуляция начинает применяться с началом звучания ноты.

FI (Микширование)

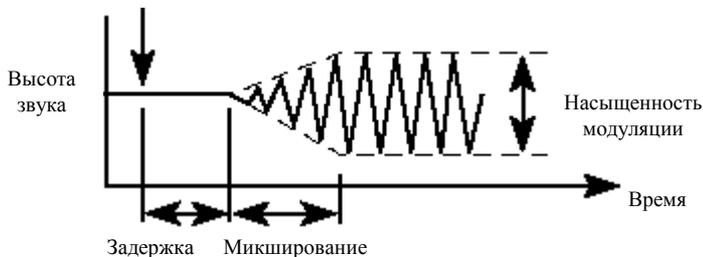
[00...99]

Этот параметр позволяет ввести автоматическую частотную модуляцию так, чтобы она начиналась с малым количеством модуляции, и это количество постепенно возрастало до полной глубины, определённой параметром Насыщенности.

Высокие значения дают более протяжённое микширование (ввод звука).

При настройке **0** микширование не производится, и модуляция начинается немедленно при глубине, определённой параметром Насыщенности.

Клавиша нажата



S (Синхронизация)

[ON, OFF]

Данный параметр определяет, будет или нет Вибрато сбрасываться при каждом нажатии на клавишу.

В положении **ON** волновая форма модуляции будет сбрасываться при каждом нажатии на клавишу.

В положении **OFF** волновая форма модуляции первой проигранной ноты будет продолжать звучать при стандартной частоте, и на неё не будут оказывать влияния последующие проигранные ноты. Мы

советуем установить положение OFF при игре аккордами с тем, чтобы модуляция применялась к каждой ноте в унисон, даже если вы проигрываете арпеджио аккорда.

КТ (Трекинг клавиатуры)

[-99... +99]

Данный параметр регулирует скорость частотной модуляции в зависимости от места положения вашей игры на клавиатуре.

Положительные (+) настройки ускоряют модуляцию при игре выше средней «До», и замедляют модуляцию при игре ниже средней «До».

Отрицательные (-) значения производят противоположный эффект.

Страница 13: Контроллер вибрато



Vib1/Vib2 (Вибрато1/Вибрато2)

Если выбрана программа с двойным генератором, этот параметр определяет генератор, чьи параметры Вибрато будут редактироваться.

Вы также можете переключаться между генераторами 1 и 2 нажатием кнопок VARIATION [1] и [2].

JS (Джойстик вверх)

[00...99]

Определение максимальной глубины модуляции, применяемой при перемещении джойстика по направлению от себя.

Эта функция подобна параметру интенсивности со страницы 12 «Вибрато», но в данном случае, определённая вами модуляция не будет применена, пока вы не двинете джойстик.

Af (Послекасание)

[00...99]

Определение максимальной глубины модуляции при применении послекасания.

Эта функция подобна параметру интенсивности со страницы 12 «Вибрато», но в данном случае, определённая вами модуляция не будет применена, пока вы не выполните послекасание.

JS+ Af → Freq (Управление частотой при помощи джойстика + послекасание)

[0...9]

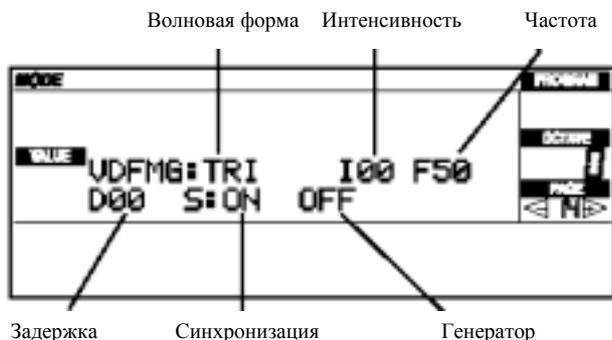
Данный параметр позволяет ускорить модуляцию путём перемещения джойстика по направлению от себя или путём применения послекасания.

Высокие значения позволяют ещё больше увеличить модуляцию.

При значении **0** джойстик или послекасание не будут оказывать влияния на частоту модуляции.

Страница 14: VDF MG

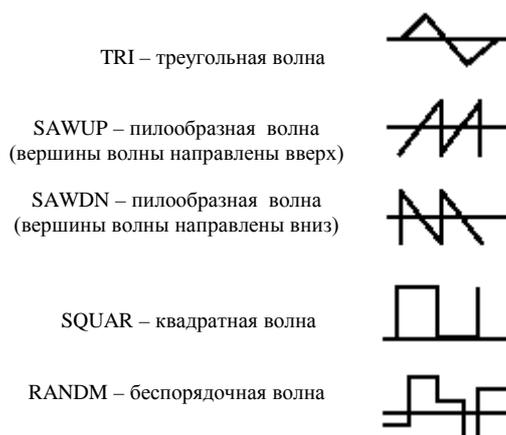
Данные параметры позволяют использовать выбранную волновую форму для управления частотой среза фильтра. В отличие от высоты звучания, VDF модулируется одним MG (Генератор Модуляции) даже в случае с программами со сдвоенным генератором.



Волновая форма

[TRI...RANDM]

Выбор волновой формы, которая будет использоваться при модуляции высоты звука генератора. Имеются следующие волновые формы.

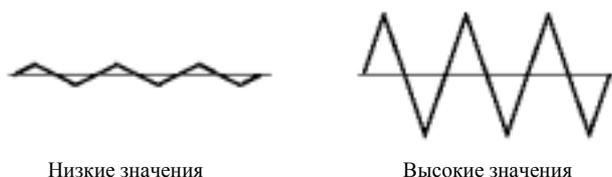


I (Интенсивность/Насыщенность)

[00...99]

Установка глубины автоматической модуляции VDF.

При настройке **0** модуляция не применяется.

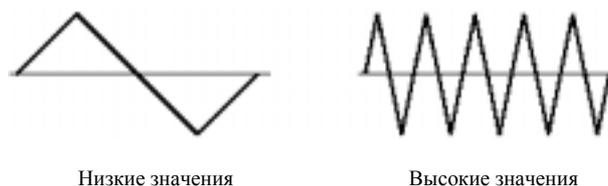


F (Частота)

[00...99]

Настройка скорости модуляции частоты среза.

Большие значения производят более быструю модуляцию.



D (Задержка)

[00...99]

Этот параметр задерживает атаку автоматической модуляции VDF.

Высокие значения дают большую задержку.

При настройке **0** модуляция начинает применяться с началом звучания ноты.

S (Синхронизация)

[ON, OFF]

Данный параметр определяет, будет или нет, VDF MG обновляться при каждом нажатии на клавишу.

В положении **ON** волновая форма модуляции будет обновляться при каждом нажатии на клавишу.

В положении **OFF** волновая форма модуляции первой проигранной ноты будет продолжать звучать при стандартной частоте, и на неё не будут оказывать влияния последующие проигранные ноты. Мы советуем установить положение OFF при игре аккордами с тем, чтобы модуляция применялась к каждой ноте в унисон, даже если вы проигрываете арпеджио аккорда.

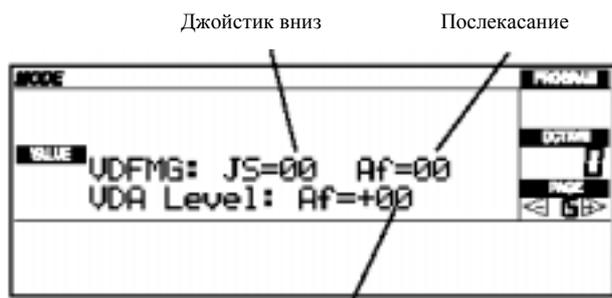
Генератор

[OFF, OSC1, OSC2, BOTH]

Определение генератора(ов), к которому будет применена модуляция VDF. Вы можете изменять частоту среза Генератора 1 или Генератора 2 или обоих генераторов.

В положении **OFF**, VDF MG будет выключен.

Страница 15: Контроллер VDF MG/Уровень VDA



Уровень с применённым послекасанием

VDFMG (Контроллер VDF MG)

- **JS (Джойстик вниз)**
[00...99]

Определение максимальной глубины модуляции, которая применяется при перемещении джойстика по направлению от себя.

Эта функция подобна параметру интенсивности со страницы 14 “VDF MG”, но в данном случае, обозначенная модуляция не будет применена до перемещения джойстика.

- **Af (Послекасание)**
[00...99]

Определение максимальной глубины модуляции, случающейся при применении послекасания.

Эта функция подобна параметру интенсивности со страницы 14 “VDF MG”, но в данном случае, обозначенная модуляция не будет применена до включения послекасания.

Уровень VDA

- **Af (Послекасание)**
[-99...+99]

Определение изменения уровня громкости, управляемого послекасанием.

Положительные (+) настройки делают звук громче при нажатии клавиш на клавиатуре, и более высокие значения применяют большее изменение уровня громкости.

Отрицательные (-) настройки делают звук мягче при нажатии клавиш на клавиатуре.

Страница 16: Контроллеры

Имеющиеся здесь настройки определяют, каким образом джойстик и послекасание влияют на высоту звучания, частоту среза фильтра и уровень громкости программы. Эти параметры непосредственно управляют высотой звука, частотой среза и уровнем громкости. В отличие от параметров джойстика и послекасания, объяснявшихся в секциях Вибрато и VDF MG, эти параметры не управляют количеством или скоростью модуляции.



Джойстик L/R

Послекасание

P.Bend (Колесо частотной модуляции)

- **JS (Джойстик Л/П)**
[-12...+12]

Определение количества изменения высоты звучания, которое будет иметь место при перемещении джойстика влево или вправо, хроматический шаг.

Настройка **12** даёт возможность изменения высоты звучания в 1 октаву.

Положительные (+) настройки заставляют высоту звука увеличиваться при перемещении джойстика вправо и уменьшаться при перемещении джойстика влево.

Отрицательные (-) значения производят противоположный эффект.

В зависимости от звука или места вашей игры на клавиатуре, высота звука может не меняться в полном диапазоне ± 1 октавы.

- **Af (Послекасание)**
[-12...+12]

Определение количества изменения высоты звучания, которое будет иметь место при применении послекасания, хроматический шаг.

Настройка **12** даёт возможность изменения высоты звучания в 1 октаву.

Положительные (+) настройки заставляют высоту звука увеличиваться при применении послекасания.

Отрицательные (-) настройки заставляют высоту звука уменьшаться при применении послекасания.

Cutoff (Срез)

- **JS (Джойстик Л/П)**
[-99...+99]

Определение максимального количества изменения частоты среза, которое будет иметь место при перемещении джойстика влево или вправо.

Положительные (+) настройки делают тембр звука ярче при перемещении джойстика вправо и глуше при перемещении джойстика влево.

Отрицательные (-) значения производят противоположный эффект.

- **Af (Послекасание)**
[-12...+12]

Определение максимального количества частоты среза, которое будет иметь место при применении послекасания.

Положительные (+) настройки делают тембр звука ярче при применении послекасания.

Отрицательные (-) настройки делают тембр звука глуше при применении послекасания.

Страница 17: Выбор эффекта

Инструмент использует два встроенных процессора цифровых эффектов для обработки звуков, вырабатываемых внутренним генератором звуков. На этой странице вы можете выбрать, какие эффекты вы

желаете присвоить каждому процессору. Подробнее см. главу «Эффекты».

Страница 18: Модуляция эффектов

На этой странице вы можете подключить эффекты к одному или двум средствам управления, которые позволят динамически изменять интенсивность этих эффектов. Подробнее см. главу «Эффекты».

Страница 19: Расположение эффекта

На этой странице вы можете выбрать настройку эффектов программы и запрограммировать панораму

и уровни каналов C и D. Подробнее см. главу «Эффекты».

Страница 20: Настройки эффекта 1

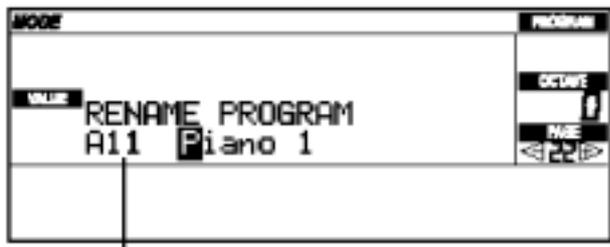
Страница 31: Настройки эффекта 2

На этих страницах содержатся параметры эффектов, выбранные на странице 17 «Выбор эффекта», которые будут использоваться в выбранной программе. Параметры, имеющиеся на этих страницах, будут зависеть от выбранных вами эффектов. Подробнее о программировании эффектов см. главу «Эффекты».

Страница 24: Переименование программы

Здесь вы можете изменить название редактируемой программы.

Программе можно присвоить название из 10 символов.



Выбранная программа

Можно использовать следующие символы.

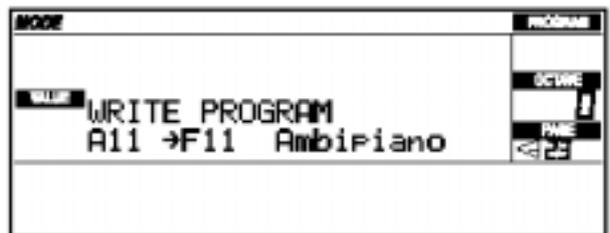
```
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
0123456789? ! , : ; ' ` " + - = # & @ $  
% & ( ) { } [ ] < > * / _ | ^ ~ ←
```

Используйте кнопки CURSOR для перемещения курсора к месту положения символа, который вы желаете изменить и кнопки TEMPO/VALUE для смены символа.

Нажмите INS для вставки символа в месте положения курсора. Нажмите DEL для удаления символа в месте положения курсора.

Страница 22: Запись программы

Эта функция сохраняет (записывает) отредактированную программу во внутреннюю память (F11-88, Dr27-28). Вы также можете перейти на эту страницу нажатием кнопки REC/WRITE, находясь на другой странице.



1. Используйте кнопки TEMPO/VALUE для отображения на дисплее номера программы нужной вам ячейки памяти, куда будут прописаны данные.

Вы также можете использовать кнопки PROGRAM BANK и кнопки PROGRAM NUMBER для ввода номера программы.

При сохранении обычной программы выберите F11-88. При сохранении программы барабанов выберите Dr27-28 (выбранная программа будет отображена на дисплее).

2. Если вы желаете сохранить текущую программу в определённую ячейку, нажмите кнопку ENTER/YES.

Внимание: при выполнении операции Write Program данные, имеющиеся в прописываемой ячейке, будут утеряны и восстановлены быть не могут.

12. Эффекты

iS50B использует два DSP (Цифровой процессор обработки сигнала) или генератора эффектов. Эта глава объясняет типы эффектов, которые могут использоваться в различных режимах iS50B. Клавишный инструмент iS50B предоставляет в ваше распоряжение 47 различных типов эффектов,

начиная с наиболее подходящих ко всем видам музыки (ревербератор, хорус и т.д.) и, включая такие эффекты, как эксайтер и энхансер. Кроме этого, вы можете использовать ножную педаль для включения/выключения эффектов во время игры.

Тип эффекта

iS50B использует 47 разных эффектов, которые можно классифицировать по следующим 25 типам.

Номер эффекта	Тип эффекта
0	Нет эффекта
1-9	Ревербератор
10-12	Раннее отражение
13-14	Сtereo задержка
15	Двойная задержка
16-18	Множественная задержка
19-20	Хорус
21-22	Квадратурный хорус
23	Гармонический хорус
24	Симфонический ансамбль
25-27	Фленджер

28	Эксайтер
29	Энхансер
30-31	Дисторшен
32-33	Фейзер
34	Вращающийся динамик
35-36	Тремоло
37	Параметрический эквалайзер
38-39	Задержка с хорусом/фленджером
40-41	Задержка и ревербератор
42	Задержка и хорус
43	Задержка и фленджер
44-45	Задержка и дисторшен
46	Задержка и фейзер
47	Задержка и вращающийся динамик

Страницы выбора эффекта (Effect select)

Режим	Страница
Воспроизведение аранжировки	Страница 9 "Effect Select"
Секвенция аккомпанемента	Страница 11 "Effect Select"
Воспроизведение сонга	Страница 4 "Effect Select"
Редактирование сонга	Страница 8 "Effect Select"
Программы	Страница 17 "Effect Select"

На этих страницах вы можете выбрать, какие эффекты вы желаете присвоить аранжировке, секвенции аккомпанемента, сонгу или программе, а также включить или выключить эффекты.



Тип эффекта

[00: No effect...47:Delay/Rotary]

Вы можете присвоить каждому процессору разный эффект. Подробнее о типах эффектов см. далее.

Включить/Выключить [OFF,ON]

Включение и выключение эффекта. Эффекты также можно включать и выключать с помощью ножного переключателя или внешнего контроллера EC5. Подробнее см. «Страница 14: Назначаемая педаль/переключатель» и «Страница 15: внешний контроллер EC5» режима Disk/Global.

Страницы модуляции эффекта (Effect modulation)

Режим	Страница
Воспроизведение аранжировки	Страница 10 "Effect modulation"
Секвенция аккомпанемента	Страница 12 "Effect modulation"
Воспроизведение сонга	Страница 5 "Effect modulation"
Редактирование сонга	Страница 9 "Effect modulation"
Программы	Страница 18 "Effect modulation"

На этой странице вы можете подключить эффекты к средствам управления, которые позволят вам динамически управлять насыщенностью эффектов.

Модуляция эффекта 1

Насыщенность эффекта 1



Mod (Модуляция)

[NONE, JS UP, JS DOWN, AFTT, PEDAL, VDA EG]

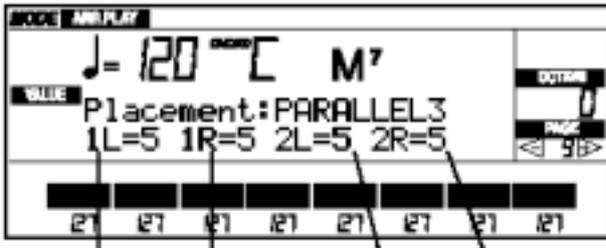
Средство управления, присвоенное эффекту.

NONE	Средство управления не назначено
JS UP	Перемещение джойстика вверх
JS DOWN	Перемещение джойстика вниз
AFTT	Послекасание
PEDAL	Педаль демпфера
VDA EG	Амплитудная огибающая

Страницы размещения эффектов (Effect Placement)

Режим	Страница
Воспроизведение аранжировки	Страница 11 "Effect placement"
Секвенция аккомпанемента	Страница 13 "Effect placement"
Воспроизведение сонга	Страница 6 "Effect placement"
Редактирование сонга	Страница 10 "Effect placement"
Программы	Страница 19 "Effect placement"

На этой странице вы можете выбрать настройку эффекта для аранжировки, секвенции аккомпанемента, сонга или программы, а также панораму программы и уровни каналов C и D. Панорама и посыл дорожек аранжировки программируются на странице «Настройки дорожки».



Уровень левого канала Эффекта 1 Уровень левого канала Эффекта 2
 Уровень правого канала Эффекта 1 Уровень правого канала Эффекта 2

Placement (Размещение)

[SERIAL, PARALLEL 1, PARALLEL 2, PARALLEL 3]

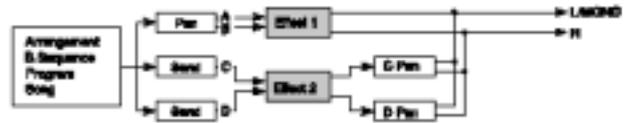
Параметр Placement определяет место коммутации внутренних аудио каналов (A, B, C и D) с эффектами. Обычное размещение – это Parallel 3.

Внимание: размещение отличное от Parallel 3 может увеличить выходной уровень сигнала и создать эффект дисторшена.

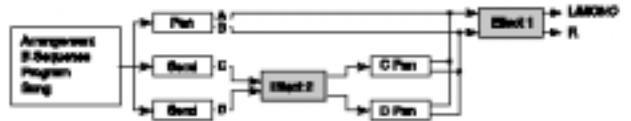
Настройка **SERIAL** назначает эффекты 1 и 2 на каналы A и B. В связи с тем, что сигнал с каналов C и D будет микшироваться после эффекта 1 (в соответствии со спецификацией панорамы каналов C и D), только эффект 2 будет присвоен каналам C и D.



Настройка **PARALLEL 1** присваивает эффект 1 каналам A и B, а эффект 2 каналам C и D. После эффекта 2 настраивается панорама каналов C и D. В конце концов, микшируются сигналы с двух эффектов.



Настройка **PARALLEL 2** присваивает эффект 2 каналам C и D. После эффекта 2 настраивается панорама каналов C и D. Сигнал будет микширован с каналами A и B и послан через эффект 1.



Настройка **PARALLEL 3** присваивает эффект 1 (ревербератор) каналу C, а эффект 2 (модуляция) каналу D. Уровень L/R (лево/право) каждого канала будет разделён. Сигнал с двух эффектов микшируется с каналами A и B. Эта настройка позволяет микшировать сигналы, обработанные эффектом каналов C и D (wet) с прямым сигналом каналов A и B (dry).



C (Панорама C)

[OFF, R, 99:01...01:99, L]

Панорамирование (размещение в стерео поле) сигнала с канала C. Эта настройка доступна только при работе с SERIAL, PARALLEL 1 или PARALLEL 2.

L Левый сигнал
 R Правый сигнал
 OFF Сигнал канала C выключен.

D (Панорама D)

[OFF, R, 99:01...01:99, L]

Панорамирование (размещение в стерео поле) сигнала с канала D. Эта настройка доступна только при работе с SERIAL, PARALLEL 1 или PARALLEL 2.

L Левый сигнал
R Правый сигнал
OFF Сигнал канала D выключен.

1L/1R (Уровень Эффекта 1 лево/право)

[0...9]

Этот параметр появляется только при выборе настройки PARALLEL 3.

0 Эффект 1 (ревербератор) выключен.
1-9 Уровень Эффекта 1 (ревербератор). Сигнал будет микширован с каналами A и B (не обработанными эффектом).

2L/2R (Уровень Эффекта 2 лево/право)

[0...9]

Этот параметр появляется только при выборе настройки PARALLEL 3.

0 Эффект 2 (ревербератор) выключен.
1-9 Уровень Эффекта 2 (ревербератор). Сигнал будет микширован с каналами A и B (не обработанными эффектом).

Страницы настроек Эффекта 1

Страницы настроек Эффекта 2

Режим	Страница
Воспроизведение аранжировки	Страница 12, 13 "Effect 1 settings", "Effect 2 settings"
Секвенция аккомпанемента	Страница 14, 15 "Effect 1 settings", "Effect 2 settings"
Воспроизведение сонга	Страница 7, 8 "Effect 1 settings", "Effect 2 settings"

На этих страницах содержатся параметры эффекта, выбранные на странице «Выбор эффекта».

Редактирование сонга	Страница 11, 12 "Effect 1 settings", "Effect 2 settings"
Программы	Страница 20, 21 "Effect 1 settings", "Effect 2 settings"

Параметры, имеющиеся на этих страницах, будут зависеть от выбранных вами эффектов. Подробнее о программировании эффектов см. далее.

Динамическая модуляция

Если к разъёму ASSIGN PDL/SW подключена педаль Korg XVP-10 или EXP-2, и вы установили на странице 14 «Назначаемая педаль/переключатель» режима Disk/Global положение EFFECT CONTROL, то ножная педаль может быть использована для управления эффектами различными способами. Суть управления эффектом будет зависеть от самого эффекта, например, это может быть регулировка баланса между исходным звуком и звуком, обработанным эффектом, скорость модуляции или усиливаемая частота.

Тем не менее, в отношении некоторых настроек эффектов динамическая модуляция может не привести к заметным результатам.

На дисплее параметры, которыми можно управлять с помощью динамической модуляции во время игры, обозначены символом «→» (кроме №34 «Вращающийся динамик» и №47 «Задержка и вращающийся динамик»). В данном руководстве такие параметры обозначены символом 

Ступенчатый эквалайзер

Многие встроенные эффекты iS50B используют ступенчатый двухполосный эквалайзер, который способен усиливать или срезать диапазоны низких и высоких частот, а также эквалайзер продолжает работать, даже если параметр переключателя используется для включения/выключения эффекта. Тем не менее, такие эффекты, как Стерео Задержка

(13, 14), Стерео Хорус (19, 20), Эксайтер (28) и Тремоло (35, 36) являются исключением.

Если вы желаете прослушать не обработанный эквалайзером звук во время редактирования программы, вам понадобится установить функцию выбора эффекта в положение 00:No Effect для отключения обоих процессоров эффектов.

Настройки каждого эффекта

Объяснения по каждому из 25 типов эффектов приводятся ниже.

00: No Effect

При выборе положение **00: No Effect**, эффекты не применяются к звуку. Выберите это положение, если вы желаете использовать не обработанный эффектами звук.

В качестве альтернативы положению No Effect, вы также можете отключить эффекты с помощью опционального ножного переключателя. С другой стороны, ножной переключатель рассчитан для управления в реальном времени в ходе игры, в то время как выбор No Effect используется при общей отмене использования эффектов со звуком.

01...09: Reverb

Ревербератор дополняет звук отражениями, создавая более естественное впечатление. Это наиболее часто используемый эффект.

iS50B предоставляет девять типов эффекта реверберации.

01: Hall – имитирует акустику небольшого концертного зала, который может использоваться струнным квартетом или акустическим джаз-оркестром.

02: Ensemble Hall – несколько больший по размерам зал, подходит для оркестров и ансамблей медных инструментов.

03: Concert Hall – имеет большее усиление ранних отражений и подходит для больших оркестров.

04: Room – воспроизводит ощущение стандартного помещения (комнаты).

05: Large Room – имитация большого помещения с большей плотностью, этот эффект похож на ревербератор с гейтом.

06: Live Stage – имеет звучание похожее на то, что вы можете услышать в спортивном зале, и воссоздаёт атмосферу рок концерта.

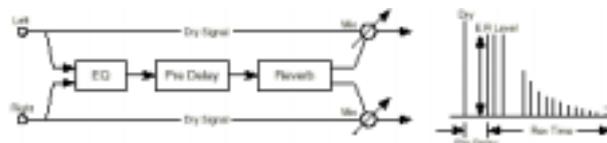
07: Wet Plate и **08: Dry Plate** – имитация пластинных ревербераторов, устройств, используемых для

усиления окраски вокала и соло инструментов. Wet Plate –густой, а Dry Plate – мягкий.

09: Spring Reverb – имитация пружинного ревербератора такого, что часто используется на гитарных усилителях.

При работе с каждым из этих эффектов, звук проходит через ступенчатый двухполосный эквалайзер, расположенный перед эффектом ревербератора.

Некоторые из данных эффектов реверберации производят повторяющиеся серии задержек, известных под названием Ранних Отражений. Затем следует «замывание» реверберации с её постепенным угасанием.



	Время реверберации	Зависит от эффекта	Установить время затухания реверберации
P	Предзадержка	0...200 мс	Установите задержку прямого звука до появления ранних отражений. Большие значения делают реверберацию более отчётливой, как эхо

E	Уровень ранних отражений	Зависит от эффекта	Установите уровень громкости компонентов раннего отражения реверберации. При увеличении этого значения, ранние отражения больше выделяются, что даёт возможность отчётливо их слышать
HD	Режим демпфирования высоких частот	0%...99%	Установите уровень, до которого высокие частоты будут вытираться. Большие значения заставляют высокие частоты затухать быстрее.
L	Эквалазация низких частот	-12 дБ... +12 дБ	Установка величины усиления или среза применяемого ступенчатым эквалайзером к зоне ниже 1 КГц.
H	Эквалазация высоких частот	-12 дБ... +12 дБ	Установка величины усиления или среза применяемого ступенчатым эквалайзером к зоне выше 1 КГц.
→	Сухой: Баланс эффекта	DRY, B01...B99, FX	Установка баланса между прямым сигналом (DRY) и сигналом, обработанным эффектом (FX). При настройке DRY эффект выключается. При настройке FX слышен только реверберированный звук. 

10...12 Early Reflections

Эти эффекты имитируют только компонент раннего отражения естественной реверберации.

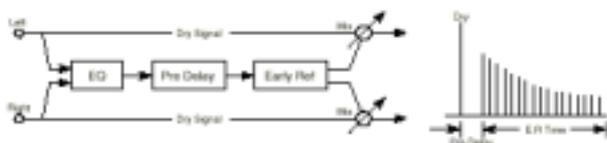
Ранние отражения играют важную роль в определении характеристик акустической среды. Они могут использоваться для придания плотности звуку, для создания эхо подобных эффектов или для придания интересных оттенков звуку.

10: Early Ref 1 – позволяет усиливать компоненты низкой частоты или производить эффекты подобные реверберации с гейтом. Этот эффект особенно хорош со звуками барабанов.

11: Early Ref 2 – заставляет ранние отражения затухать более постепенно.

12: Early Ref 3 – производит отражения, которые увеличиваются вместо того, чтобы уменьшаться. При применении к звуку с сильной атакой производится эффект прокрученной назад плёнки.

Каждый из этих трёх эффектов ранних отражений использует двухполосный ступенчатый эквалайзер.



T	Время ранних отражений	100...800 мс	Установите время, на протяжении которого ранние отражения исчезнут. Чем больше значение, тем
---	------------------------	--------------	--

			менее различимы ранние отражения.
P	Предзадержка	0...200 мс	Установите задержку прямого звука до появления ранних отражений. Большие значения делают реверберацию более отчётливой, производя чистый звук с эхо.
L	Эквалазация низких частот	-12 дБ... +12 дБ	Установка величины усиления или среза применяемого ступенчатым эквалайзером к зоне ниже 1 КГц.
H	Эквалазация высоких частот	-12 дБ... +12 дБ	Установка величины усиления или среза применяемого ступенчатым эквалайзером к зоне выше 1 КГц.
→	Сухой: Баланс эффекта	DRY, B01...B99, FX	Установка баланса между прямым сигналом (DRY) и сигналом, обработанным эффектом (FX). При настройке DRY эффект выключается. При настройке FX слышен только звук с ранним отражением. Другие настройки устанавливают пропорциональной отношение прямого сигнала к обработанному эффекту. 

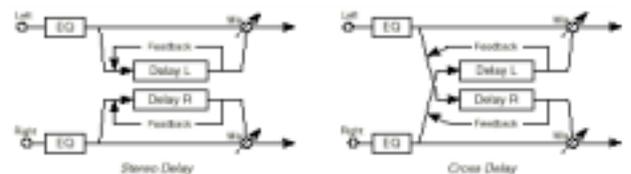
13, 14: Stereo Delay

Этот эффект производит стерео задержку (паттерн эхо). В связи с тем, что это стерео эффект, вы можете установить разное время задержки для левого и правого края панорамы, получив занимательные результаты. Параметр Hi Damp (Демпфирование высоких частот) вытирает высокие частоты, заставляя повторения задержки звучать более естественно.

13: Stereo Delay – применение обратной связи независимо для левого и правого каналов.

14: Cross Delay – посыл обратной связи задержки из левого канала в правый и из правого канала в левый, заставляя звук метаться из слева направо.

Эти два эффекта направляют левый и правый каналы через двухполосный ступенчатый эквалайзер перед применением задержки

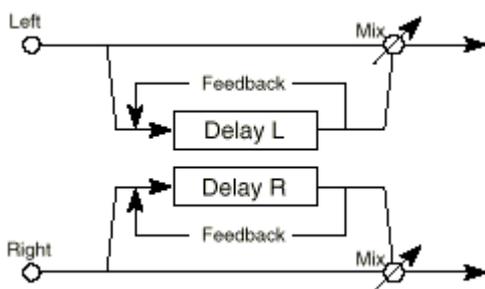


L	Время задержки L	0...500 мс	Установите длину задержки левого канала.
R	Время задержки R	0...500 мс	Установите длину задержки правого канала.

F	Обратная связь	-99%...+99%	Установите количество обратной связи, т.е. количество задержанного сигнала, которое будет возвращено на вход задержки. Большие значения дают большее число повторений задержки и большее время затухания эхо. Отрицательные значения инвертируют фазу обратной связи, вызывая более жёсткий тембр эхо и меньше ощущений пустого пространства
H D	Режим демпфирования высоких частот	0%...99%	Установите уровень, до которого высокие частоты будут вытираться. Большие значения заставляют высокие частоты затухать быстрее.
L	Эквалазация низких частот	-12 дБ... +12 дБ	Установка величины усиления или среза применяемого ступенчатым эквалайзером к зоне ниже 1 КГц.
H	Эквалазация высоких частот	-12 дБ... +12 дБ	Установка величины усиления или среза применяемого ступенчатым эквалайзером к зоне выше 1 КГц.
→	Сухой: Баланс эффекта	DRY, B01...B99, FX	Установка баланса между прямым сигналом (DRY) и сигналом, обработанным эффектом (FX). При настройке DRY эффект выключается. При настройке FX слышен только задержанный звук. Другие настройки устанавливают пропорциональной отношение прямого сигнала к обработанному эффектом.

15: Dual Delay

Этот эффект применяет независимую моно задержку к левому и правому входным сигналам.



	Время задержки L	0...500 мс	Установите длину задержки левого канала.
L	Обратная связь L	-99%...+99%	Установите количество обратной связи для левого канала, т.е. количество задержанного сигнала, которое будет возвращено на вход задержки. Большие значения дают большее число повторений задержки и большее время затухания эхо. Отрицательные значения инвертируют фазу обратной связи, вызывая более жёсткий тембр эхо и меньше ощущений пустого пространства

H D	Режим демпфирования высоких частот L	0%...99%	Установите уровень, до которого высокие частоты будут вытираться. Большие значения заставляют высокие частоты затухать быстрее.
→	Сухой: Баланс эффекта	DRY, B01...B99, FX	Установка баланса между прямым сигналом (DRY) и сигналом, обработанным эффектом (FX) для левого канала. При настройке DRY эффект выключается. При настройке FX слышно только эхо. Другие настройки устанавливают пропорциональной отношение прямого сигнала к обработанному эффектом.
	Время задержки R	0...500 мс	Установите длину задержки правого канала.
R	Обратная связь R	-99%...+99%	Установите количество обратной связи для правого канала. Далее то же самое, что и для левого канала.
H D	Режим демпфирования высоких частот R	0%...99%	Установите уровень, до которого высокие частоты правого канала будут вытираться. Большие значения заставляют высокие частоты затухать быстрее.
→	Сухой: Баланс эффекта	DRY, B01...B99, FX	Установка баланса между прямым сигналом (DRY) и сигналом, обработанным эффектом (FX) для правого канала. Далее то же самое, что и для левого канала.

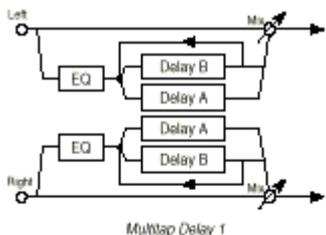
16...18: Multitap Delay

Этот эффект пропускает входные сигналы через две независимые задержки. Создаваемый эффект многочисленных эхо, производит пару эхо для каждой проигранной ноты.

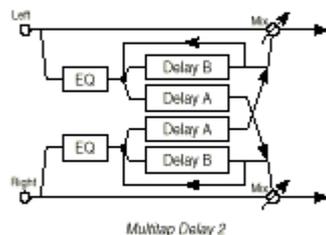
16: Multitap Dly1 – стандартная множественная задержка.

17: Multitap Dly2 – перекрёстное панорамирование сигналов, заставляющее сигналы с эхо левого и правого каналов меняться местами..

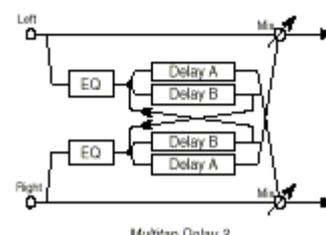
18: Multitap Dly3 – обмен обратной связью между каналами, вызывающий переключение пар эхо между левой и правой стороной.



Multitap Delay 1

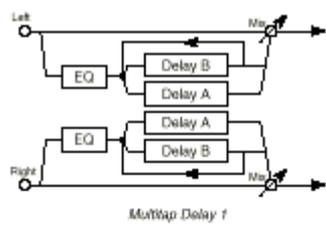


Multitap Delay 2

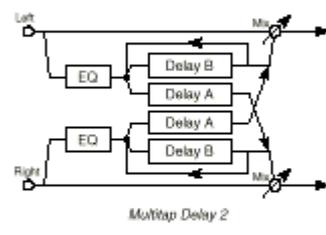


Multitap Delay 3

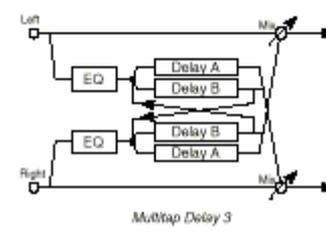
Каждый из этих трёх эффектов предоставляет двухполосный ступенчатый эквалайзер для левого и правого каналов.



Multitap Delay 1



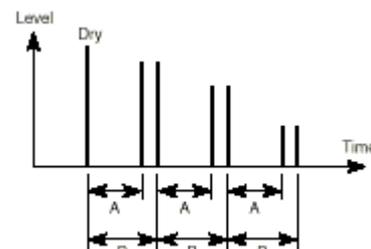
Multitap Delay 2



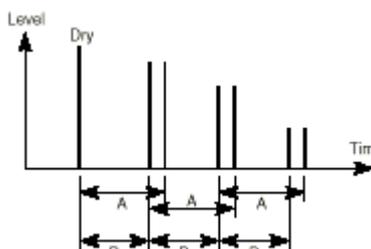
Multitap Delay 3

Из числа двух задержек обратная связь применяется только к одной (delay B). Это значит, что время второго и последующих эхо, производимых обеими задержками, будет определяться параметром Delay B (Задержка B) в соответствии со следующим рисунком.

Если время задержки A меньше времени задержки B



Если время задержки A больше времени задержки B



A	Время задержки A	0...500 мс	Установка длины Задержки A
B	Время задержки B	0...500 мс	Установка длины Задержки B
F	Обратная связь	-99%...+99%	Установите количество обратной связи, т.е. количество сигнала Delay B, которое будет возвращено на вход задержки. Большие значения дают большее число повторений задержки и большее время затухания эхо. Отрицательные значения инвертируют фазу обратной связи, вызывая более жёсткий тембр эхо и меньше ощущений пустого пространства
L	Эквалаизация низких частот	-12 дБ... +12 дБ	Установка величины усиления или среза применяемого ступенчатым эквалайзером к зоне ниже 1 КГц.
H	Эквалаизация высоких частот	-12 дБ... +12 дБ	Установка величины усиления или среза применяемого ступенчатым эквалайзером к зоне выше 1 КГц.
→	Сухой: Баланс эффекта	DRY, B01...B99, FX	Установка баланса между прямым сигналом (DRY) и сигналом, обработанным эффектом (FX). При настройке DRY эффект выключается. При настройке FX слышны только эхо. Другие настройки устанавливают пропорциональное отношение прямого сигнала к обработанному эффекту.

19, 20: Chorus

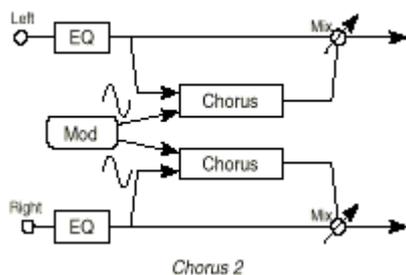
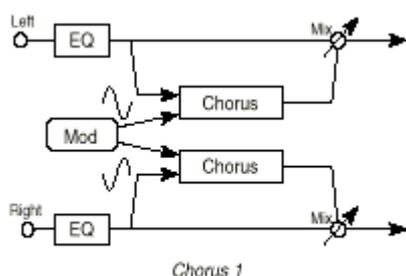
Эффекты хора используют ГНЧ (Генератор Низкой Частоты (LFO)) для модуляции времени задержки, добавления глубины звучанию. Эта задержка производит небольшую разницу в высоте звучания и при сопоставлении с исходным звуком получается эффект игры нескольких инструментов в унисон.

Как и в случае с реверберацией, данный эффект необходим в создании музыки с помощью электронных музыкальных инструментов. Он особенно широко используется в синтезаторных подкладах вроде хора струнных и вокала, и, применяя эффект хоруса к таким звукам, вы добавляете оттенок изменяющегося пространства. Тем не менее, как бы вам всё это ни нравилось, всё же было бы не правильно применять хорус ко всем звукам. Хоть хорус и придаёт звуку пространства, он также может превратить звук в безликую кашу. Всё зависит от вас, музыканта, с какой музыкой вы будете использовать хорус.

19: Chorus 1 – модулирует задержки в левом и правом каналах в противофазе, заставляя стерео имидж перемещаться из стороны в сторону.

20: Chorus 2 – модулирует оба канала с одинаковой фазой.

При работе с обоими эффектами сигналы левого и правого каналов передаются через ступенчатый двухполосный эквалайзер перед применением хоруса.



T	Время задержки	0...200 мс	Установка базовой длины задержки. Оба канала используют одинаковое время задержки
S	Скорость модуляции	0,03...30 Гц	Установка скорости ГНЧ, модулирующего задержку. Для стандартного эффекта хоруса используйте низкую частоту (примерно 1 Гц).
M	Глубина модуляции	0...99	Установка глубины, при которой ГНЧ будет модулировать время задержки. Большие значения делают эффект модуляции более отчётливым. При настройке 0 эффект хоруса отсутствует.
	Волновая форма ГНЧ	SIN, TRI	Выбор волновой формы, с помощью которой ГНЧ будет модулировать время задержки. Вы можете выбрать

			либо синусоиду (SIN) либо треугольную волну (TRI).
L	Эквализация низких частот	-12 дБ... +12 дБ	Установка величины усиления или среза применяемого ступенчатым эквалайзером к зоне ниже 1 КГц.
H	Эквализация высоких частот	-12 дБ... +12 дБ	Установка величины усиления или среза применяемого ступенчатым эквалайзером к зоне выше 1 КГц.
→	Сухой: Баланс эффекта	DRY, B01...B99, FX	Установка баланса между прямым сигналом (DRY) и сигналом, обработанным эффектом (FX). При настройке DRY эффект выключается. При настройке FX слышен только звук обработанный хорусом. Другие настройки устанавливают пропорциональную отношение прямого сигнала к обработанному эффектом.

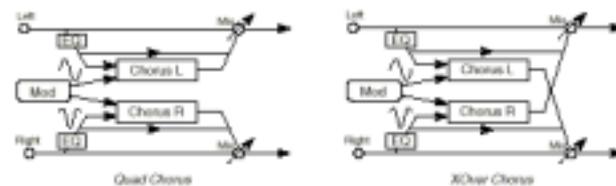
21, 22: Quadrature Chorus

Эффект Квадратурного Хоруса подобен предварительно описанному Стерео Хорусу. Разница в том, что модуляция, применяемая ГНЧ к левому и правому каналам, на 90 градусов вне фазы.

21: Quad Chorus – стандартный тип и работает с левым и правым каналом независимо.

22: XOver Chorus – смешивает сигнал обработанный хорусом каждого канала с выходным сигналом другого канала, производя эффект скрещивания.

При работе с обоими эффектами сигналы левого и правого каналов передаются через ступенчатый двухполосный эквалайзер перед применением эффекта хоруса.

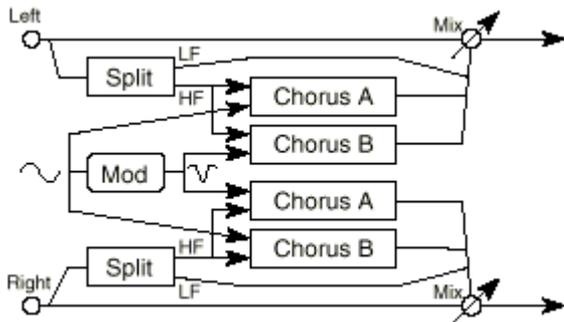


L	Время задержки L	0...250 мс	Установка базовой длины задержки для левого канала
R	Время задержки R	0...250 мс	Установка базовой длины задержки для правого канала
→ S	Скорость модуляции	1...99	Установка скорости ГНЧ, модулирующего задержку. Большие значения дают более быструю модуляцию.
M	Глубина модуляции	0...99	Установка глубины, при которой ГНЧ будет модулировать время задержки. Большие значения делают эффект модуляции более отчётливым. При настройке 0 эффект хоруса отсутствует.
	Форма ГНЧ	T+10...T-10, S-10...S+10	Выберите волновую форму, с помощью которой ГНЧ будет модулировать время задержки. Вы можете выбрать

			либо синусоиду (S) либо треугольную волну (T). Числовое значение выбирает характер волновой формы. Возрастающие положительные значения (+) делают вершину волны шире, а понижающиеся отрицательные значения (-) делают вершину волны острее.
L	Эквалазация низких частот	-12 дБ... +12 дБ	Установка величины усиления или среза применяемого ступенчатым эквалайзером к зоне ниже 1 КГц.
H	Эквалазация высоких частот	-12 дБ... +12 дБ	Установка величины усиления или среза применяемого ступенчатым эквалайзером к зоне выше 1 КГц.
→	Сухой: Баланс эффекта	DRY, B01...B99, FX	Установка баланса между прямым сигналом (DRY) и сигналом, обработанным эффектом (FX). При настройке DRY эффект выключается. При настройке FX слышен только звук обработанный хорусом. Другие настройки устанавливают пропорциональной отношение прямого сигнала к обработанному эффекту.

23: Harmonic Chorus

23: Harmonic Cho – один из типов квадратурного хоруса, в котором фильтр используется для разделения входного сигнала на полосу низких и полосу высоких частот, и две системы хоруса применяются только к полосе высоких частот. Эффект эффективен при работе со звуками нижнего диапазона частот вроде баса.



A	Время задержки А	0...250 мс	Установка базовой длины задержки для блока хоруса А
B	Время задержки В	0...250 мс	Установка базовой длины задержки для блока хоруса В
→ S	Скорость модуляции	1...99	Установка скорости ГНЧ, модулирующего задержку. Большие значения дают более быструю модуляцию.
M	Глубина модуляции	0...99	Установка глубины, при которой ГНЧ будет модулировать время задержки. Большие значения делают эффект модуляции более отчётливым. При настройке 0 эффект хоруса отсутствует.

S P	Точка деления фильтра	0...18	Определите частоту, на которой фильтр поделит входной сигнал на полосы высоких и низких частот. Большие значения повышают частоту деления. Эффект хоруса будет применён только выше этой частоты. Нижеследующая таблица иллюстрирует соответствие между значением этого параметра и действительной частотой.
→	Сухой: Баланс эффекта	DRY, B01...B99, FX	Установка баланса между прямым сигналом (DRY) и сигналом, обработанным эффектом (FX). При настройке DRY эффект выключается. При настройке FX слышен только звук обработанный хорусом. Другие настройки устанавливают пропорциональной отношение прямого сигнала к обработанному эффекту.

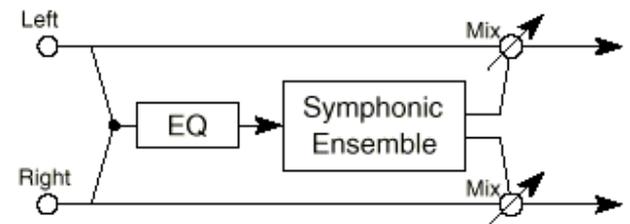
Значение	Частота	Значение	Частота
0	160 Гц	10	1,60 КГц
1	200 Гц	11	2,00 КГц
2	250 Гц	12	2,50 КГц
3	320 Гц	13	3,20 КГц
4	400 Гц	14	4,00 КГц
5	500 Гц	15	5,00 КГц
6	640 Гц	16	6,40 КГц
7	800 Гц	17	8,00 КГц
8	1,00 КГц	18	10,0 КГц
9	1,25 КГц		

24: Symphonic Ensemble

Эффект симфонического ансамбля очень похож на эффекты типа хоруса, описывавшиеся выше, но этот эффект особенно эффективен при работе с ансамблями с широким звуковым рядом вроде оркестра струнных инструментов.

24: Symphonic Ens. – смешивает сигналы левого и правого каналов перед применением эффекта ансамбля. Сигнал, обработанный эффектом равномерно, выводится с обоих каналов.

Ступенчатый двух полосный эквалайзер применяется к звуку левого и правого каналов перед применением эффекта ансамбля.



M	Глубина модуляции	0...99	Установка глубины, при которой ГНЧ будет модулировать время задержки. Большие значения делают эффект модуляции более отчётливым. При настройке 0 эффект хоруса отсутствует.
---	-------------------	--------	---

L	Эквалазация низких частот	-12 дБ... +12 дБ	Установка величины усиления или среза применяемого ступенчатым эквалайзером к зоне ниже 1 КГц.
H	Эквалазация высоких частот	-12 дБ... +12 дБ	Установка величины усиления или среза применяемого ступенчатым эквалайзером к зоне выше 1 КГц.
→	Сухой: Баланс эффекта	DRY, B01...B99, FX	Установка баланса между прямым сигналом (DRY) и сигналом, обработанным эффектом (FX). При настройке DRY эффект выключается. При настройке FX слышен только звук, обработанный эффектом ансамбля. Другие настройки устанавливают пропорциональное отношение прямого сигнала к обработанному эффекту. 

Данный эффект симфонического ансамбля нельзя использовать одновременно ни с одним из следующих эффектов модуляции.

Тип эффекта		Тип эффекта	
19	Хорус	35	Тремоло
-		-	
20		36	
21	Квадратурный Хорус	38	Задержка с хорусом/фленджером
-		-	
22		39	
23	Гармонический хорус	42	Задержка и Хорус
24	Симфонический ансамбль	43	Задержка и Фленджер
25	Фленджер	46	Задержка и Фейзер
-		-	
27	Фейзер	47	Задержка и вращающийся динамик
-		-	
33			
34	Вращающийся динамик		

25...27: Flanger

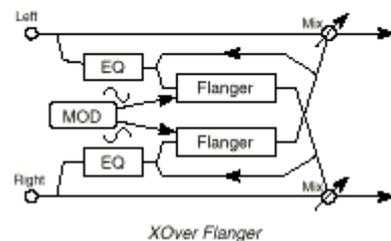
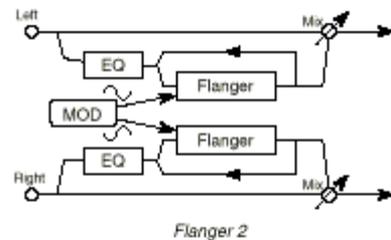
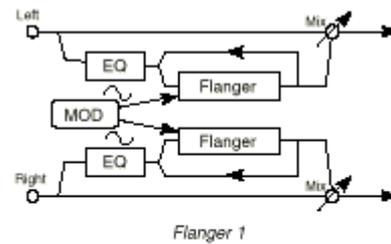
Фленджер работает в своей основе по тому же принципу, что и эффекты типа хоруса, но в данном эффекте добавляется петля обратной связи к выходному сигналу задержки. Производится эффект подобный хорусу, но с оттенком изменения высоты звучания. В частности, при использовании со звуками с богатой структурой обертонов, как, например, цимбалы (тарелки), фленджер может производить весьма интересные эффекты.

25: Flanger 1 – применяет модуляцию к обоим каналам, используя одинаковую фазу.

26: Flanger 2 – модулирование двух каналов в противофазе, заставляя стерео имидж перемещаться взад и вперед.

27: XOver Flanger – модулирование двух каналов в противофазе и поглощение сигнала обратной связи.

При работе с каждым из этих трёх фленджеров применяется ступенчатый двухполосный эквалайзер к сигналам левого и правого каналов перед применением эффекта фленджера.



T	Время задержки	0...200 мс	Установка базовой длины задержки. Оба канала используют одинаковое время задержки.
M	Глубина модуляции	0...99	Установка глубины, при которой ГНЧ будет модулировать время задержки. Большие значения делают эффект модуляции более отчетливым. При настройке 0 эффект хоруса отсутствует.
→ S	Скорость модуляции	1...99	Установка скорости ГНЧ, модулирующего задержку. Большие значения дают более быструю модуляцию. 
F	Обратная связь	-99%...+99%	Установите количество обратной связи, т.е. количество сигнала, которое будет возвращено на вход фленджера. При увеличении этого значения резонанс, производимый эффектом фленджера, увеличивается. Отрицательные значения инвертируют фазу обратной связи, понижая высоту звука эффекта на 1 октаву.
L	Эквалазация низких частот	-12 дБ... +12 дБ	Установка величины усиления или среза применяемого ступенчатым эквалайзером к зоне ниже 1 КГц.
H	Эквалазация высоких частот	-12 дБ... +12 дБ	Установка величины усиления или среза применяемого ступенчатым эквалайзером к зоне выше 1 КГц.

Сухой: Баланс эффекта	DRY, B01...B99, FX	Установка баланса между прямым сигналом (DRY) и сигналом, обработанным эффектом (FX). При настройке DRY эффект выключается. При настройке FX слышен только звук, обработанный эффектом фленджера. Другие настройки устанавливают пропорциональной отношение прямого сигнала к обработанному эффектом.
-----------------------------	--------------------------	---

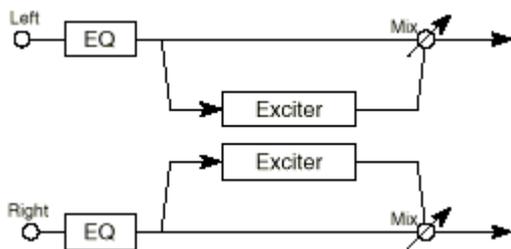
28: Exciter

Эксайтер добавляет гармоники (обертона) с целью усиления определённых частот, добавляя яркости и отчётливости звучанию. Он особенно эффективен при применении к соло инструментам вроде электрогитары или лидирующего синтезатора, и выдвигает звук на передний план.

Например, играя в ансамбле (используя iS50B сам по себе или в составе оркестра с другими инструментами), вы могли заметить, что звучание iS50B несколько затеняется другими звуками или инструментами (не смотря на то, что iS50B отлично звучащий инструмент с достаточным количеством присутствия), в этом случае вы можете попытаться воспользоваться эффектом Эксайтера.

28: Exiter – обрабатывает сигналы левого и правого каналов независимо друг от друга.

Каждому каналу предоставляется ступенчатый двухполосный эквалайзер.



D	Плотность гармоник	-99...+99	Определите плотность гармоник. При повышении этого значения эффект эксайтера становится глубже. Отрицательные значения вытирают гармоники, делая звук тоньше.
H S	Горячая точка	1...10	Определите центральную частоту, которая будет усиливаться эффектом эксайтера. Гармоники будут добавляться вокруг этой частоты. Большие значения повышают частоту, при которой происходит усиление
L	Эквализация низких частот	-12 дБ... +12 дБ	Установка величины усиления или среза применяемого ступенчатым эквалайзером к зоне ниже 1 КГц.
H	Эквализация высоких частот	-12 дБ... +12 дБ	Установка величины усиления или среза применяемого ступенчатым эквалайзером к зоне выше 1 КГц.

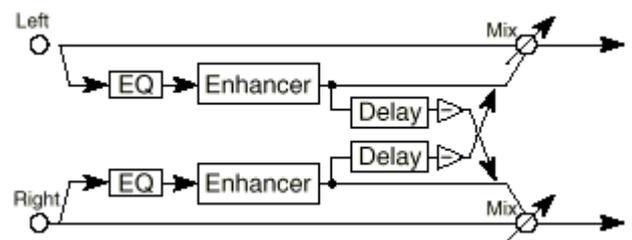
Сухой: Баланс эффекта	DRY, B01...B99, FX	Установка баланса между прямым сигналом (DRY) и сигналом, обработанным эффектом (FX). При настройке DRY эффект выключается. При настройке FX слышен только звук, обработанный эффектом эксайтера. Другие настройки устанавливают пропорциональной отношение прямого сигнала к обработанному эффектом.
-----------------------------	--------------------------	---

29: Enhancer

Эффект энхансера усиливает звук путём добавления гармоник, которые увеличивают чистоту звука и придают ему большей отчётливости. К каждому каналу применяется короткая задержка с обратной фазой, придавая звучанию пространства.

29: Enhancer - обрабатывает сигналы левого и правого каналов независимо друг от друга.

Перед применением эффекта энхансера и задержки сигналы пропускаются через ступенчатый двухполосный эквалайзер.



D	Плотность гармоник	-99...+99	Определите плотность гармоник, добавляемых к сигналу. При повышении этого значения эффект энхансера становится глубже.
H S	Горячая точка	1...10	Определите центральную частоту, которая будет усиливаться эффектом энхансера. Гармоники будут добавляться вокруг этой частоты. Большие значения повышают частоту, при которой происходит усиление
S W	Ширина стерео поля	0...99	Установите пропорцию, при которой задержанный сигнал каждого канала будет добавляться к выходному сигналу другого канала. Высокие значения сужают стерео поле эффекта задержки.
T	Время задержки	1...99	Установка базовой длины задержки. Оба канала используют одинаковое время задержки.
L	Эквализация низких частот	-12 дБ... +12 дБ	Установка величины усиления или среза применяемого ступенчатым эквалайзером к зоне ниже 1 КГц.
H	Эквализация высоких частот	-12 дБ... +12 дБ	Установка величины усиления или среза применяемого ступенчатым эквалайзером к зоне выше 1 КГц.

Сухой: Баланс эффекта	DRY, B01...B9 9, FX	Установка баланса между прямым сигналом (DRY) и сигналом, обработанным эффектом (FX). При настройке DRY эффект выключается. При настройке FX слышен только звук, обработанный эффектом экансера. Другие настройки устанавливают пропорциональную отношение прямого сигнала к сигналу, обработанному эффектом. 
-----------------------------	---------------------------	--

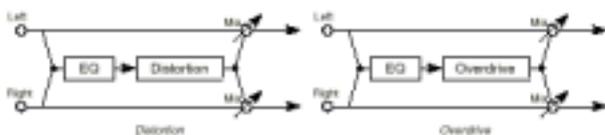
30, 31: Distortion

Эффекты дисторшена были изначально рассчитаны для гитары, и имитируют искажение, которое происходит в сигнале, когда чувствительность входного сигнала превышает входные возможности. Дисторшен придаёт глубину отдельным нотам и эффективен при исполнении соло. Если с этим эффектом играть аккордами, то звук будет грязным, но если вам требуется создать настоящую «роковую» атмосферу, то это то, что вам нужно.

Данный эффект пропускает левый и правый каналы через ступенчатый двухполосный эквалайзер перед применением дисторшена с целью создания эффекта «Вау».

30: Distortion – производит жёсткий и плотный дисторшен типа того, что используется в тяжёлом роке и тяжёлом металле. Особенно эффективен при игре соло инструментов.

31: Overdrive – имитация «тёплого» искажения, характерного для ламповых усилителей. Применение с гитарой или органом даёт блюзовое звучание.



D	Драйв	1...111	Установите глубину эффекта дисторшена. Высокие значения увеличивают уровень искажений.
→ H S	Горячая точка	0...99	Определите центральную частоту, к которой будет применён фильтр «вау». При увеличении этого значения поднимается частота «Вау».
R	Резонанс	0...99	Установите величину резонанса применимую к фильтру «вау». Более высокие значения усиливают глубину эффекта «вау».
L	Эквализация низких частот	-12 дБ... +12 дБ	Установка величины усиления или среза применяемого ступенчатым эквалайзером к зоне ниже 1 КГц.
H	Эквализация высоких частот	-12 дБ... +12 дБ	Установка величины усиления или среза применяемого ступенчатым эквалайзером к зоне выше 1 КГц.
D L	Уровень дисторшена	0...99	Установите выходной уровень искажённого звука. Высокие значения дают больше искажения. При настройке 0 искажения отсутствуют.
	Сухой:	DRY,	Установка баланса между прямым

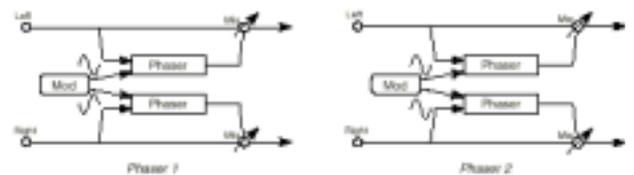
Баланс эффекта	B01... B99, FX	сигналом (DRY) и сигналом, обработанным эффектом (FX). При настройке DRY эффект выключается. При настройке FX слышен только звук, обработанный эффектом дисторшена. Другие настройки устанавливают пропорциональную отношение прямого сигнала к сигналу, обработанному эффектом.
----------------	----------------------	--

32, 33: Phaser

В то время, как хорус и фленджер модулируют время задержки, эффект фейзера модулирует фазу непосредственно входного сигнала, создавая более отчётливый эффект модуляции. Фейзеры (также известны под названием фазовращателей) особенно эффективны при игре на электронных фортепиано или электрогитарах.

32: Phaser 1 – применяет к сигналам левого и правого каналов модуляцию противофазы, заставляя стерео имидж двигаться из стороны в сторону.

33: Phaser 2 - применяет модуляцию совпадающей фазы к левому и правому каналу.



H S	Горячая точка	0...99	Определите центральную частоту, к которой будет применён фазового сдвига. При увеличении этого значения поднимается сдвигаемая частота.
M	Глубина модуляции	0...99	Установка глубины, при которой ГНЧ будет модулировать фазовый сдвиг. Большие значения делают эффект модуляции более отчётливым. При настройке 0 эффект фейзера отсутствует.
→ S	Скорость модуляции	1...99	Установка скорости ГНЧ, модулирующего задержку. Большие значения дают более быструю модуляцию. 
F	Обратная связь	-99%...+99%	Установите количество обратной связи, т.е. количество сигнала, которое будет возвращено на вход фейзера. При увеличении этого значения резонанс, производимый эффектом фейзера, увеличивается. Отрицательные значения инвертируют фазу обратной связи, увеличивая резонанс.
	Волновая форма ГНЧ	SIN, TRI	Выбор волновой формы, с помощью которой ГНЧ будет модулировать фазу сигнала. Вы можете выбрать либо синусоиду (SIN) либо треугольную волну (TRI).

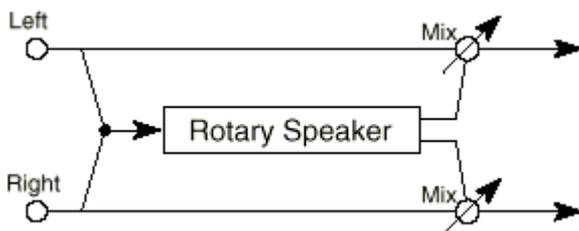
Сухой: Баланс эффекта	DRY, B01...B99, FX	Установка баланса между прямым сигналом (DRY) и сигналом, обработанным эффектом (FX). При настройке DRY эффект выключается. При настройке FX слышен только звук, обработанный эффектом фейзера. Другие настройки устанавливают пропорциональное отношение прямого сигнала к сигналу, обработанному эффектом.
-----------------------------	--------------------------	--

Сухой: Баланс эффекта	DRY, B01... B99, FX	Установка баланса между прямым сигналом (DRY) и сигналом, обработанным эффектом (FX). При настройке DRY эффект выключается. При настройке FX слышен только звук, обработанный эффектом вращающегося динамика. Другие настройки устанавливают пропорциональное отношение прямого сигнала к сигналу, обработанному эффектом.
-----------------------------	------------------------------	--

34: Rotary Speaker

Данный эффект имитирует звучание вращающихся динамиков, которые были популярны при использовании с электронными органами. Вращающиеся динамики имеют двигатель, который вращает рупор высокочастотного динамика на высокой или низкой скорости. Эффект вращающегося динамика может использоваться различными способами, но, как правило, используется изменение скорости вращения динамика от медленной к быстрой в тех местах музыки, где музыкант желает поставить акцент. Всё это создаёт эффект движения, как будто звук сотрясается.

34: Rotary Speaker – смешивает входной сигнал с левого и правого каналов, а затем создаёт эффект вращения, используя полностью независимый ГНЧ (генератор низкой частоты). Сигналы ни одного из каналов эквалайзером не обрабатываются.



V I B	Глубина вибрато	0...15	Установите глубину эффекта вибрато. (Она соответствует диаметру рупора вращающегося динамика). Высокие значения производят отчётливый эффект вибрато.
A C	Ускорение	1...15	При использовании динамической модуляции для переключения скорости вращения, данный параметр устанавливает время, необходимое для ускорения от низкой скорости к высокой (или для замедления от высокой скорости к медленной). Большие значения производят ускорение или замедление.
S	Медленная скорость	1...99	Установите скорость вращения при переключении ГНЧ на малую скорость. Большие значения ускоряют вращение.
F	Высокая скорость	1...99	Установите скорость вращения при переключении ГНЧ на большую скорость. Большие значения ускоряют вращение.

Вы можете использовать динамическую модуляцию для переключения с высокой на малую скорость во время игры. Для этого используйте контроллер типа переключателя. Например, даже если постоянно перемещать постоянный контроллер, скорость вращения не будет следовать этим движениям, и переключения на высокую и малую скорость происходить не будет. Скорость перемещения контроллера не влияет на скорость вращения, но переход на новую скорость осуществляется при частоте, определённой параметром АС (ускорение).



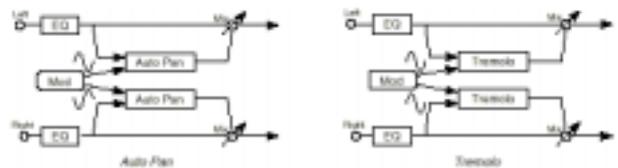
35, 36: Tremolo

Тремоло, это эффект, который использует ГНЧ (генератор низкой частоты) для модулирования выходного уровня громкости. Этот эффект особенно эффективен при проигрывании медленных мелодических линий или при игре пространственных аккордов, но плохо подходит при проигрывании быстрых фраз.

35: Auto Pan – применяет модуляцию противофаз к уровню громкости левого и правого каналов, вызывая эффект панорамирования звука между левой и правой сторонами.

36: Tremolo – применяет модуляцию совпадающей фазы, производя стандартный эффект тремоло.

Оба эффекта пропускают звук через ступенчатый двухполосный эквалайзер перед применением эффекта тремоло.



	Волновая форма	SIN, TRI	Выбор волновой формы, с помощью которой ГНЧ будет модулировать входной уровень сигнала. Вы можете выбрать либо синусоиду (SIN) либо треугольную волну (TRI).
W	Ширина ГНЧ	-99...+99	Настройка волновой формы ГНЧ. Увеличение положительных значений делает вершину волны шире, а отрицательные значения, уже и острее.

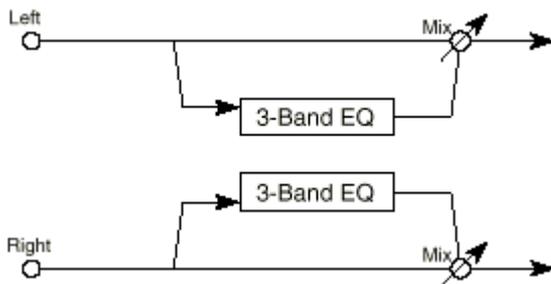


M	Глубина модуляции	0...99	Установка глубины, при которой ГНЧ будет модулировать амплитуду. Большие значения делают эффект модуляции более отчётливым. При настройке 0 эффект фейзера отсутствует.
S	Скорость модуляции	0,03...30 Гц	Установка скорости ГНЧ, модулирующей входной уровень. Большие значения дают более быструю модуляцию.
L	Эквалазация низких частот	-12 дБ... +12 дБ	Установка величины усиления или среза применяемого ступенчатым эквалайзером к зоне ниже 1 КГц.
H	Эквалазация высоких частот	-12 дБ... +12 дБ	Установка величины усиления или среза применяемого ступенчатым эквалайзером к зоне выше 1 КГц.
	Сухой: Баланс эффекта	DRY, B01...B9 9, FX	Установка баланса между прямым сигналом (DRY) и сигналом, обработанным эффектом (FX). При настройке DRY эффект выключается. При настройке FX слышен только звук, обработанный эффектом тремоло. Другие настройки устанавливают пропорциональное отношение прямого сигнала к сигналу, обработанному эффектом.

37: Parametric Equalizer

37: Parametric Equalizer – позволяет изменить тембр путём регулировки усиления или среза в рамках трёх полос частот. Это удобный способ добавления «щелчка» барабанам и басу.

В отношении полос низких, центральных и высоких частот вы можете определить частоту среза (центральной) и усиление.



L F	Низкая частота	0...29	Установите частоту среза низкочастотного фильтра. Большие значения повышают частоту среза.
G	Усиление низких частот	-12 дБ... +12 дБ	Установите величину усиления или среза, которая будет применена ниже частоты среза, определённой параметром LF.
→ M	Средняя частота	0...99	Установите центральную частоту среднечастотного фильтра. Большие значения повышают среднюю частоту.
G	Усиление средних частот	-12 дБ... +12 дБ	Установите величину усиления или среза, которая будет применена по частоте, определённой параметром M.
W	Ширина средних частот	0...99	Установите ширину полосы, на которую воздействует среднечастотный фильтр. Большие значения усиливают или срезают диапазон.

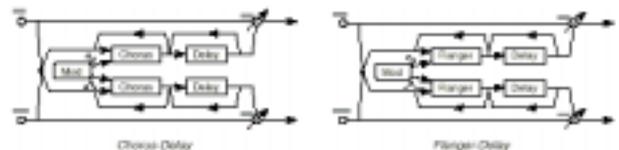
H F	Высокая частота	0...99	Установите частоту среза высокочастотного фильтра. Большие значения повышают частоту среза.
G	Усиление высоких частот	0...29	Установите величину усиления или среза, которая будет применена выше частоты среза, определённой параметром HF.
	Сухой: Баланс эффекта	DRY, B01...B9 9, FX	Установка баланса между прямым сигналом (DRY) и сигналом, обработанным эффектом (FX). При настройке DRY эффект выключается. При настройке FX слышен только звук, обработанный эквалайзером. Другие настройки устанавливают пропорциональное отношение прямого сигнала к сигналу, обработанному эффектом.

38, 39: Chorused/Flanged Delay

Это двойные эффекты, которые последовательно соединяют два эффекта. Т.е. сначала обрабатывается звук левого и правого каналов хорусом с моно входом и стерео выходом или фленджером, а затем стерео задержкой. Этот эффект особенно подходит для соло инструментов.

38: Chorus-Delay – последовательное соединение хоруса и задержки.

39: Flanger-Delay – соединение фленджера и задержки. И хорус и фленджер используют квадратурную модуляцию; т.е. модуляция применяется при 90 градусной разнице в фазе по отношению к левому и правому каналам.



T	Время задержки	0...50 мс	Установка базовой длины задержки для эффектов хоруса и фленджера. Оба канала используют одинаковое время задержки.
F	Обратная связь	-99%...+99%	Установите количество обратной связи, которое будет возвращено на вход фленджера. Большие значения дают увеличение резонанса производимого эффектом фленджера. Отрицательные значения инвертируют фазу обратной связи, вызывая понижения высоты звука эффекта на 1 октаву.
M	Глубина модуляции	0...99	Установка глубины, при которой ГНЧ будет модулировать время задержки. Большие значения делают эффект модуляции более отчётливым. При настройке 0 эффект фейзера отсутствует.
S	Скорость модуляции	0,03...30 Гц	Установка скорости ГНЧ, модулирующей задержку хоруса или фленджера. Большие значения дают более быструю модуляцию.

T	Время задержки	0...450 мс	Установка базовой длины задержки для эффекта задержки.
F	Обратная связь	-99%...+99%	Установите количество обратной связи, т.е. количество задержанного сигнала, которое будет возвращено на вход задержки. Большие значения дают большее число повторений задержки и большее время затухания эхо. Отрицательные значения инвертируют фазу обратной связи, вызывая более жёсткий тембр эхо и меньше ощущений пустого пространства
→	Сухой: Баланс эффекта	DRY, B01...B99, FX	Установка баланса между прямым сигналом (DRY) и сигналом, обработанным эффектом (FX). При настройке DRY эффект выключается. При настройке параметра FX слышны только эхо, обработанные эффектом хоруса или фленджера. Другие настройки устанавливают пропорциональной отношение прямого сигнала к сигналу, обработанному эффектом.

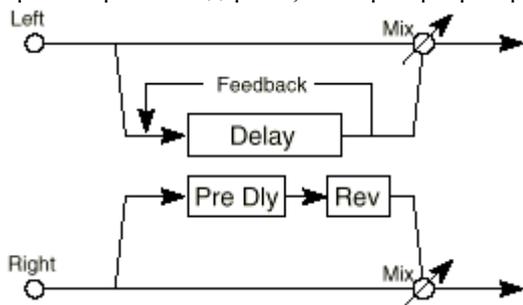
40, 41: Delay & Reverb

Это двойные эффекты, которые соединяют моно задержку и моно ревербератор.

40: Delay/Hall – совмещает задержку и половину ревербератора.

41: Delay/Room – совмещает задержку и ревербератор room.

Вы можете использовать динамическую модуляцию для управления параметром баланса DRY:FX во время игры как задержки, так и ревербератора.



T	Время задержки	0...500 мс	Установка базовой длины задержки для эффекта задержки.
F	Обратная связь	-99%...+99%	Установите количество обратной связи, т.е. количество задержанного сигнала, которое будет возвращено на вход задержки. Большие значения дают большее число повторений задержки и большее время затухания эхо. Отрицательные значения инвертируют фазу обратной связи, вызывая более жёсткий тембр эхо и меньше ощущений пустого пространства
H D	Режим демпфирования	0%...99%	Установите уровень, до которого высокие частоты

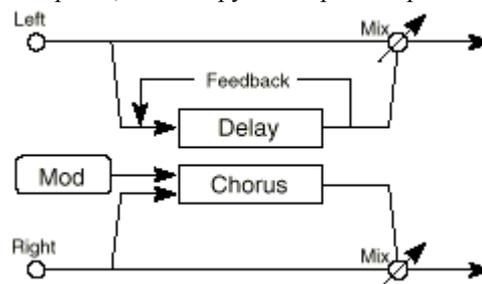
	я высоких частот		задерживаемого звука будут вытираться. Большие значения заставляют высокие частоты затухать быстрее.
→	Сухой: Баланс эффекта	DRY, B01...B99, FX	Установка баланса между прямым сигналом (DRY) и сигналом, обработанным эффектом (FX). При настройке DRY эффект выключается. При настройке FX слышны только эхо. Другие настройки устанавливают пропорциональной отношение прямого сигнала к сигналу, обработанному эффектом.
	Время реверберации	Зависит от эффекта	Установите время, на протяжении которого реверберация будет затухать. Ревербератор типа Hall позволяет использование настроек от 0,2-9,9 сек., а ревербератор типа Room от 0,2-4,9 сек.
P	Предзадержка	0...150 мс	Установите задержку прямого звука до появления ранних отражений. Большие значения делают реверберацию более отчетливой, производя чистый звук с эхо.
H D	Режим демпфирования высоких частот	0%...99%	Установите уровень, до которого высокие частоты реверберированного звука будут вытираться. Большие значения заставляют высокие частоты затухать быстрее.
→	Сухой: Баланс эффекта	DRY, B01...B99, FX	Установка баланса между прямым сигналом (DRY) и сигналом, обработанным эффектом (FX). При настройке DRY эффект выключается. При настройке FX слышна только реверберация. Другие настройки устанавливают пропорциональной отношение прямого сигнала к сигналу, обработанному эффектом.

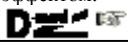
42: Delay & Chorus

Этот эффект совмещает моно задержку и моно хорус параллельно.

42: Delay/Chorus – это эффект, который соединяет моно задержку и моно хорус параллельно.

Вы можете использовать динамическую модуляцию для управления параметром баланса «DRY:FX» как задержки, так и хоруса во время игры.



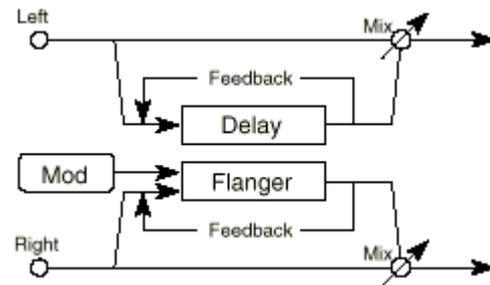
T	Время задержки	0...500 мс	Установка базовой длины задержки для эффекта задержки.
F	Обратная связь	-99%...+99%	Установите количество обратной связи, т.е. количество задержанного сигнала, которое будет возвращено на вход задержки. Большие значения дают большее число повторений задержки и большее время затухания эхо. Отрицательные значения инвертируют фазу обратной связи, вызывая более жёсткий тембр эхо и меньше ощущений пустого пространства
HD	Режим демпфирования высоких частот	0%...99%	Установите уровень, до которого высокие частоты задерживаемого звука будут вытираться. Большие значения заставляют высокие частоты затухать быстрее.
→	Сухой: Баланс эффекта	DRY, B01...B99, FX	Установка баланса между прямым сигналом (DRY) и сигналом, обработанным эффектом (FX). При настройке DRY эффект выключается. При настройке FX слышны только эхо. Другие настройки устанавливают пропорциональное отношение прямого сигнала к сигналу, обработанному эффектом. 
	Скорость модуляции	0,03...30 Гц	Установка скорости ГНЧ, модулирующей задержку эффекта хоруса. Для стандартного эффекта хоруса используйте низкую частоту (примерно 1 Гц).
M	Глубина модуляции	0...99	Установка глубины хоруса. Большие значения делают эффект модуляции более отчетливым. При настройке 0 эффект хоруса отсутствует.
	Волновая форма ГНЧ	SIN, TRI	Выбор волновой формы, с помощью которой ГНЧ будет модулировать время задержки. Вы можете выбрать либо синусоиду (SIN) либо треугольную волну (TRI).
→	Сухой: Баланс эффекта	DRY, B01...B99, FX	Установка баланса между прямым сигналом (DRY) и сигналом, обработанным эффектом (FX). При настройке DRY эффект выключается. При настройке FX слышен только хорус. Другие настройки устанавливают пропорциональное отношение прямого сигнала к сигналу, обработанному эффектом. 

43: Delay & Flanger

Этот эффект сочетает моно задержку и моно фленджер в параллели.

43: Delay/Flanger – эффект который содержит моно задержку и моно фленджер в параллели.

Вы можете использовать динамическую модуляцию для управления параметром баланса «DRY:FX» как задержки, так и фленджера во время игры.



T	Время задержки	0...500 мс	Установка базовой длины задержки для эффекта задержки.
F	Обратная связь	-99%...+99%	Установите количество обратной связи, т.е. количество задержанного сигнала, которое будет возвращено на вход задержки. Большие значения дают большее число повторений задержки и большее время затухания эхо. Отрицательные значения инвертируют фазу обратной связи, вызывая более жёсткий тембр эхо и меньше ощущений пустого пространства
HD	Режим демпфирования высоких частот	0%...99%	Установите уровень, до которого высокие частоты задерживаемого звука будут вытираться. Большие значения заставляют высокие частоты затухать быстрее.
→	Сухой: Баланс эффекта	DRY, B01...B99, FX	Установка баланса между прямым сигналом (DRY) и сигналом, обработанным эффектом (FX). При настройке DRY эффект выключается. При настройке FX слышны только эхо. Другие настройки устанавливают пропорциональное отношение прямого сигнала к сигналу, обработанному эффектом. 
	Скорость модуляции	0,03...30 Гц	Установка скорости ГНЧ, модулирующей задержку эффекта фленджера. Для стандартного эффекта фленджера используйте низкую частоту (примерно 1 Гц).
M	Глубина модуляции	0...99	Установка глубины фленджера. Большие значения делают эффект модуляции более отчетливым. При настройке 0 эффект отсутствует.
F	Обратная связь	-99%...+99%	Установите количество обратной связи, т.е. количество задержанного сигнала, которое будет возвращено на вход фленджера. При увеличении этого значения резонанс, производимый эффектом

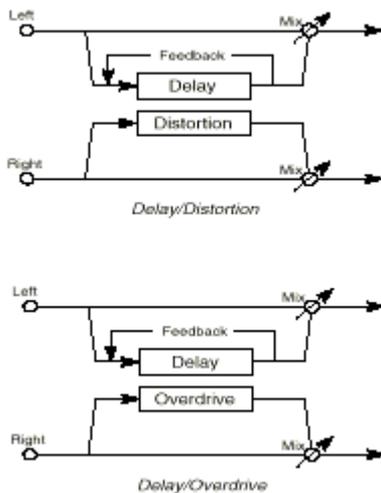
			фленджера, увеличивается. Отрицательные значения инвертируют фазу обратной связи, понижая высоту звука эффекта на 1 октаву.
→	Сухой: Баланс эффекта	DRY, B01...B99, FX	Установка баланса между прямым сигналом (DRY) и сигналом, обработанным эффектом (FX). При настройке DRY эффект выключается. При настройке FX слышен только хорус. Другие настройки устанавливают пропорциональной отношение прямого сигнала к обработанному эффектом.

44, 45: Delay & Distortion

Этот эффект сочетает моно задержку и моно дисторшен или овердрайв в параллели. Например, это сочетание можно использовать для применения задержки к лидирующему синтезатору по одному каналу и дисторшена к гитаре по другому каналу.

44: Delay/Dist – сочетание задержки и дисторшена.

45: Delay/Overdrv – сочетание задержки и овердрайва. Как дисторшен, так и овердрайв включают в себя эффект «вау».



T	Время задержки	0...500 мс	Установка базовой длины задержки для эффекта задержки.
F	Обратная связь	-99%...+99%	Установите количество обратной связи, т.е. количество задержанного сигнала, которое будет возвращено на вход задержки. Большие значения дают большее число повторений задержки и большее время затухания эхо. Отрицательные значения инвертируют фазу обратной связи, вызывая более жёсткий тембр эхо и меньше ощущений пустого пространства
	Сухой: Баланс эффекта	DRY, B01...B99, FX	Установка баланса между прямым сигналом (DRY) и сигналом, обработанным эффектом (FX). При настройке DRY эффект

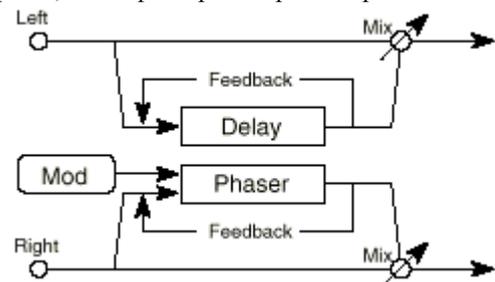
			выключается. При настройке FX слышно только эхо. Другие настройки устанавливают пропорциональной отношение прямого сигнала к обработанному эффектом.
D	Драйв	1...111	Установите глубину эффекта дисторшена. Высокие значения увеличивают уровень искажений.
H S	Горячая точка	0...99	Определите центральную частоту, к которой будет применён фильтр «вау». При увеличении этого значения поднимается частота «Вау».
R	Резонанс	0...99	Установите величину резонанса применимую к фильтру «вау». Более высокие значения усиливают глубину эффекта «вау».
D L	Уровень дисторшена	0...99	Установите выходной уровень искажённого звука. Высокие значения дают больше искажения. При настройке 0 искажения отсутствуют.

46: Delay & Phaser

Этот эффект сочетает моно задержку и моно фазовращатель в параллели.

46: Delay/Phaser

Вы можете использовать динамическую модуляцию для управления параметром баланса «DRY:FX» как задержки, так и фейзера во время игры.



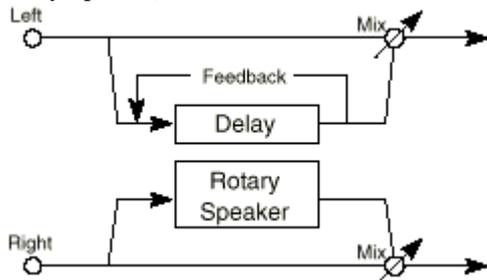
T	Время задержки	0...500 мс	Установка базовой длины задержки для эффекта задержки.
F	Обратная связь	-99%...+99%	Установите количество обратной связи, т.е. количество задержанного сигнала, которое будет возвращено на вход задержки. Большие значения дают большее число повторений задержки и большее время затухания эхо. Отрицательные значения инвертируют фазу обратной связи, вызывая более жёсткий тембр эхо и меньше ощущений пустого пространства
H D	Режим демпфирования высоких частот	0%...99%	Установите уровень, до которого высокие частоты задерживаемого звука будут вытираться. Большие значения заставляют высокие частоты затухать быстрее.
→	Сухой: Баланс эффекта	DRY, B01...B99, FX	Установка баланса между прямым сигналом (DRY) и сигналом, обработанным эффектом (FX). При настройке DRY эффект выключается. При настройке FX слышны только эхо. Другие настройки

			устанавливают пропорциональной отношение прямого сигнала к обработанному эффектом. DZ
	Скорость модуляции	0,03...30 Гц	Установка скорости ГНЧ, модулирующей фазу входного сигнала. Большие значения производят более быструю модуляцию.
M	Глубина модуляции	0...99	Установка глубины модуляции фейзера. Большие значения делают эффект модуляции более отчётливым. При настройке 0 эффект отсутствует.
F	Обратная связь	-99%...+99%	Установите количество обратной связи, т.е. количество задержанного сигнала, которое будет возвращено на вход фейзера. При увеличении этого значения резонанс, производимый эффектом фейзера, увеличивается. Отрицательные значения инвертируют фазу обратной связи, повышая резонанс эффекта.
→	Сухой: Баланс эффекта	DRY, B01...B99, FX	Установка баланса между прямым сигналом (DRY) и сигналом, обработанным эффектом (FX). При настройке DRY эффект выключается. При настройке FX слышен только звук обработанный фейзером. Другие настройки устанавливают пропорциональной отношение прямого сигнала к обработанному эффектом.

47: Delay & Rotary Speaker

Этот эффект сочетает моно задержку с моно вращающимся динамиком в параллели.

47: Delay/Rotary – представляет моно вращающийся динамик, который производит более жёсткое тремоло, чем эффект стерео вращающегося динамика (34: Rotary Speaker).



T	Время задержки	0...500 мс	Установка базовой длины задержки для эффекта задержки.
F	Обратная связь	-99%...+99%	Установите количество обратной связи, т.е. количество задержанного сигнала, которое будет возвращено на вход задержки. Большие значения дают большее число повторений задержки и большее время затухания эхо. Отрицательные значения инвертируют фазу обратной связи, вызывая более жёсткий тембр эхо и меньше ощущений пустого

			пространства
→	Сухой: Баланс эффекта	DRY, B01...B99, FX	Установка баланса между прямым сигналом (DRY) и сигналом, обработанным эффектом (FX). При настройке DRY эффект выключается. При настройке FX слышны только эхо. Другие настройки устанавливают пропорциональной отношение прямого сигнала к обработанному эффектом. DZ
A C	Ускорение	1...15	При использовании динамической модуляции для переключения скорости вращения, данный параметр устанавливает время, необходимое для ускорения от низкой скорости к высокой (или для замедления от высокой скорости к медленной). Большие значения производят ускорение или замедление
S	Медленная скорость	1...99	Установите скорость вращения при переключении ГНЧ на малую скорость. Большие значения ускоряют вращение.
F	Высокая скорость	1...99	Установите скорость вращения при переключении ГНЧ на большую скорость. Большие значения ускоряют вращение.
→	Сухой: Баланс эффекта	DRY, B01...B99, FX	Установка баланса между прямым сигналом (DRY) и сигналом, обработанным эффектом (FX). При настройке DRY эффект выключается. При настройке FX слышен только звук, обработанный эффектом вращающегося динамика. Другие настройки устанавливают пропорциональной отношение прямого сигнала к обработанному эффектом.

Вы можете использовать динамическую модуляцию для переключения с высокой на малую скорость во время игры. Для этого используйте контролер типа переключателя. Например, даже если постоянно перемещать постоянный контроллер, скорость вращения не будет следовать этим движениям, и переключения на высокую и малую скорость происходить не будет. Скорость перемещения контроллера не влияет на скорость вращения, но переход на новую скорость осуществляется при частоте, определённой параметром AC (ускорение).



13. Приложения

Сообщения

На различных страницах режима воспроизведения аранжировки и режима секвенции аккомпанемента при работе с настройкой параметров, а также при изменении таких настроек, как уровень громкости, отключение звука и транспозиция, iS50B в некоторых случаях выводит на дисплей на несколько секунд «всплывающие» окна.

Кроме этого, иногда вы будете видеть сообщения с предупреждениями, запросами на подтверждение выполнения действия или обозначающие процесс выполнения действий.

Если появляется предупреждающее сообщение, исправьте настройки такта или названия файла и т.д. по необходимости и выполните действия снова.

Если появляется сообщение с подтверждением, помните, что выполнение действия может стать причиной потери некоторых или всех данных из внутренней памяти iS50B или с диска.

Затем либо сохраните нужные данные на диск или сделайте резервную копию файла перед продолжением выполнения действия.

Если появляется одно из этих сообщений с предупреждением или подтверждением, вы должны убедиться в том, что сам по себе тип операции, которую вы пытаетесь выполнить, является тем, что вам требуется. (Например, при намерении выполнить переименование аранжировки, убедитесь в том, что вы выбрали страницу записи аранжировки (Write Arrangement)).

?????????.??? exists Имя файла ???????.???, которое вы определили в качестве названия нового файла, уже используется другим файлом на этом же диске. Вы согласны на замену (перезапись) старого файла новым файлом? Если вы выполните это действие, то содержимое старого файла будет на диске уничтожено.

**Already formatted.
Continue?** Это сообщение предупреждает вас о том, что диск, который вы намереваетесь отформатировать, уже отформатирован, и спрашивает, следует ли продолжить выполнение операции. Убедитесь в том, что вы вставили верный диск.

Are you sure? Данное сообщение спрашивает, следует ли выполнять операцию. Для выполнения нажмите ENTER/YES. Для отмены операции нажмите кнопку EXIT/NO.

Can't find file Во время операции по загрузке, удалению или переименованию, не меняли ли вы диски после обозначения файла?

Текущий вставленный диск не содержит требуемого файла. Таким образом, действие, которое вы пытаетесь выполнить, невозможно осуществить.

Вставьте верный диск.

**Can't play all tracks.
Continue?** У iS50B нет достаточно памяти для воспроизведения всех дорожек с определёнными вами музыкальными данными. Если вы начнёте воспроизведение сейчас, некоторые дорожки будут не слышны.

Can't read disk Вставленный флоппи диск использует формат, который iS50B не может прочитать, и действие, которое вы определили, не может быть выполнено.

Убедитесь в том, что вы вставили верный диск. Это сообщение также появляется, если ток или напряжение в переменной сети нестабильно.

Can't replace dir.	<p>Определённое вами имя файла уже используется этой директорией на диске. Таким образом, данная операция невыполнима.</p> <p>Определите другое имя файла и повторите выполнение операции.</p>
Can't replace system	<p>Определённое вами имя файла уже используется системным файлом на этом диске. Таким образом, данная операция невыполнима.</p> <p>Определите другое имя файла и повторите выполнение операции.</p>
Completed	<p>Обработка выполнена. Вы можете продолжить выполнение операции.</p>
Corrupt SMF	<p>Определённый вами Стандартный MIDI Файл повреждён. Таким образом, данная операция невыполнима.</p> <p>Убедитесь в том, что вы выбрали верный файл.</p> <p>Если у вас имеется резервная копия этого файла, загрузите эту резервную копию.</p>
Directory full	<p>На текущем установленном гибком диске больше нет места для создания директорий. Таким образом, данная операция невыполнима.</p> <p>Либо удалите ненужные файлы с диска, либо вставьте другой диск, на котором могут быть созданы дополнительные файлы и повторите операцию.</p>
Disk full	<p>На текущем установленном гибком диске больше нет места для записи данных. Таким образом, данная операция невыполнима.</p> <p>Либо удалите ненужные файлы с диска, либо вставьте другой диск, на котором имеется свободное место, и повторите операцию.</p>
Disk has ??? file(s). Continue?	<p>Диск, который вы пытаетесь отформатировать, содержит ??? файлы. Данное сообщение спрашивает вас о том, желаете ли вы продолжить форматирование диска.</p> <p>Если вы выполните форматирование, то файлы, имеющиеся на диске, будут утеряны. Убедитесь в том, что вы установили верный диск.</p>
Disk protected	<p>Защитное окошко диска находится в открытом (защищённом) положении. Таким образом, данная операция невыполнима.</p> <p>Прежде убедитесь в том, что вы вставили верный диск. Затем, если вы не против того, чтобы данные, имеющиеся на диске, были переписаны, закройте окошко и повторите выполнение операции.</p>
Empty SONG/B.SEQ	<p>Обозначенная секвенция аккомпанемента не содержит в себе данных. Таким образом, данная операция невыполнима.</p>
Empty file	<p>Выбранный файл не содержит в себе данных. Таким образом, данная операция невыполнима.</p> <p>Если работы с диском были выполнены не правильно, то существует возможность создания такого файла на диске.</p> <p>Если вы обнаружили подобный файл, воспользуйтесь функцией удаления файла Delete File (DEL) на странице "Utility" со страницы Disk/Global (стр. 145).</p>
Empty measure	<p>В данном такте отсутствуют данные. Таким образом, данное действие, которое вы пытаетесь предпринять не верное. Убедитесь в том, что вы выбрали верный такт.</p>
Empty track.	<p>На данной дорожке отсутствуют данные. Таким образом, данная операция невыполнима. Убедитесь в том, что вы выбрали верную дорожку.</p>

File protected	<p>Выбранный файл использует атрибут доступа только для чтения (read-only). . Таким образом, данная операция невыполнима.</p> <p>Прежде убедитесь в том, что вы выбрали верный файл. Атрибут файла с диска нельзя сменить на iS50B, но вы можете воспользоваться персональным компьютером для смены атрибута. Если вы уверены в том, что вам необходимо сменить атрибут файла, вставьте диск в дисковод компьютера, измените атрибут данного файла, вставьте диск снова в дисковод iS50B и повторите выполнение операции. Подробнее о смене атрибутов файлов и о самих атрибутах, см. руководство для вашего компьютера или операционной системы компьютера.</p>
Keyboard Track Empty.	<p>В связи с тем, что дорожка клавиатуры не содержит данных, то выполнение данной операции невозможно. Либо запишите данные, либо загрузите данные в дорожку до выполнения операции.</p>
Measure not exists. Continue?	<p>Вы, наверное, неверно определили такт. Отмеченный вами номер такта отсутствует.</p>
Measure overlaps.	<p>С теми значениями, что вы установили, такты, которые вы желаете копировать, пересекаются с местом назначения копирования.</p> <p>Нельзя выбирать значения таким образом, чтобы место назначения копирования располагалось в рамках источника копирования.</p> <p>Проверьте положение и длину тактов источника копирования и число копий, а также место положения для копируемого отрезка.</p>
Measure won't fit.	<p>Копируемые или вставляемые такты превышают лимит в 999 тактов. iS50B не способен создавать более 999 тактов в дорожке. Проверьте длину тактов, которые вы желаете копировать или вставить, число копий, а также длину дорожки назначения вставки.</p>
Missing Arrangement	<p>На вставленном диске отсутствует файл аранжировки.</p>
Missing B. Sequence	<p>На вставленном диске отсутствует файл секвенции аккомпанемента.</p>
Missing HMB file	<p>Отсутствует файл настройки секции VOCAL/GUITAR. Возможно, диск принадлежит KORG iS40. Не смотря на данную ошибку, все другие файлы будут загружены? и при работе с инструментом проблем не будет.</p>
Missing some files	<p>На вставленном диске некоторые файлы отсутствуют.</p>
No disk in drive	<p>Гибкий диск не вставлен дисковод. Правильно вставьте диск в дисковод и повторите выполнение операции.</p>
Not SMF	<p>Выбранный файл не является Стандартным MIDI Файлом. Таким образом, эти данные не могут быть воспроизведены на iS50B. Убедитесь в том, что вы выбрали верный файл.</p>

Not enough memory	<p>На iS50B нет достаточно памяти под рабочую зону. Таким образом, данная операция не может быть выполнена. С целью высвобождения места в памяти, вам понадобится выполнить одну из операций описанных ниже. Тем не менее, если некоторые данные из памяти необходимы и не могут быть утеряны, воспользуйтесь страницей “Save” режима работы с диском/общими настройками или страницей 13 “Save” режима редактирования сонга для сохранения данных на гибкий диск.</p> <p>Если это сообщение появится, когда вы находитесь в режиме редактирования сонга, режиме секвенции аккомпанемента или в режиме работы с диском/общими настройками и используете функцию LOAD ALL или LOAD ONE для загрузки данных секвенции аккомпанемента, вам понадобится удалить данные секвенции аккомпанемента или редактирования сонга. Если это сообщение появляется при использовании операции LOAD ONE в режиме Disk/Global для загрузки стилевых данных, вам понадобится удалить стилевые данные из пользовательского банка.</p>
Okay to erase B.Seq & Song Edit	<p>У iS50B нет достаточно памяти для воспроизведения данных SMF формата 1.</p> <p>Для высвобождения памяти может понадобиться удалить данные секвенции аккомпанемента или данные редактирования сонга из внутренней памяти. Если во внутренней памяти имеются данные, которые вы не хотите потерять, воспользуйтесь операцией по сохранению секвенции аккомпанемента на диск в режиме Disk/Global или Song Edit.</p>
SMF format 2	<p>Вы бранный файл использует Стандартный MIDI Файл формата 2. Таким образом, эти данные не могут быть проиграны на iS50B. Убедитесь в правильности выбора файла.</p>
Source is empty	<p>Если это сообщение появилось во время операции по копированию такта...</p> <p>Не пытаетесь ли вы скопировать такт, не имеющий данных, в другой такт? Этого делать нельзя. Выберите другой такт.</p> <p>Кроме этого, возможно, что дорожка вообще не содержит в себе данных. Убедитесь в правильности выбора дорожки.</p> <p>Если это сообщение появилось во время операции Bounce Track...</p> <p>Не пытаетесь ли вы объединить дорожку, не имеющую данных, с другой дорожкой? Этого делать нельзя. Выберите другую дорожку.</p> <p>Кроме этого, возможно, что дорожка вообще не содержит в себе данных. Убедитесь в правильности выбора дорожки.</p>
Wait a moment... Now loading... Now saving... Now formatting...	<p>Данное сообщение обозначает, что операцию по работе с диском выполняется. Дождитесь завершения выполнения операции.</p>

Устранение неисправностей

Общие проблемы

Проблема	Решение	Страница
Питание не включается	Убедитесь в том, что сетевой шнур подключён к сетевой розетке, шнур подсоединён к разъёму в задней части инструмента, и что он не повреждён, нет перебоев с напряжением.	
	Установлен ли сетевой переключатель в положение ON?	
	Если питание так и не подаётся, свяжитесь с вашим поставщиком или ближайшим сервис-центром KORG.	
Нет звука	Проверьте коммутацию вашего усилителя или микшера.	Стр. 2
	Убедитесь в том, что все компоненты системы усиления включены.	
	Не установлены ли ползунки MASTER VOLUME и VOLUME на iS50B в положение «0»?	Стр. 3
	Не установлен ли параметр Local Control в положение OFF? Установите положение ON.	Стр. 151
Нет звука	Не установлен ли параметр Speaker On в положение OFF? Установите положение ON.	Стр. 149
	Если MIDI-контроллер подключен по каналу Global iS50B (канал 1 по умолчанию), и индикатор кнопки SPLIT горит, ноты будут поделены на партию Lower (нижние ноты, ниже точки деления) и партии Upper 1 и Upper 2. В некоторых аранжировках партия Lower отключается.	Стр. 35
Не те звуки	Содержатся ли в банках USER изменённые данные? Загрузите соответствующие звуки для сонга, секвенции аккомпанемента или аранжировки, которые вы собираетесь воспроизводить.	Стр. 141
	Не был ли изменён один из двух барабанных наборов из ОЗУ? Загрузите соответствующий барабанный набор (барабанные программы 27 и 28).	Стр. 144
	Не были ли изменены аранжировки? Загрузите соответствующие данные.	Стр. 142
Аранжировки или секвенции аккомпанемента не воспроизводят верные паттерны	Используют ли аранжировки пользовательские стили? Загрузите стили USER необходимые аранжировкам.	Стр. 144
Звук не прекращается	Убедитесь в том, что параметр полярности переключателя демпфера установлен правильно.	Стр. 163
Выбранная аранжировка или секвенция аккомпанемента не воспроизводится	Убедитесь в том, что параметр MIDI Clock установлен в положение INT. Если вы используете MIDI-синхронизацию другого устройства, то вам следует установить параметр MIDI Clock в положение IN1 или IN2 (если это устройство подключено к MIDI IN1 или MIDI IN2 соответственно), и убедиться в том, что внешнее устройство передаёт данные MIDI-синхронизации.	Стр. 151
Не осуществляется запись в режиме Backing Sequence	Убедитесь в том, что параметр MIDI Clock установлен в положение INT. Если вы используете MIDI-синхронизацию другого устройства, то вам следует установить параметр MIDI Clock в положение IN1 или IN2 (если это устройство подключено к MIDI IN1 или MIDI IN2 соответственно), и убедиться в том, что внешнее устройство передаёт данные MIDI-синхронизации.	Стр. 151
Нет реакции на MIDI-команды	Убедитесь в том, что все MIDI-шнуры подключены верно.	Стр. 4
	Убедитесь в том, что внешнее устройство осуществляет передачу данных по MIDI-каналам, которые включены на приём данных на iS50B.	Стр. 4
	Убедитесь в том, что MIDI-фильтры iS50B не настроены на предотвращение приёма команд.	Стр. 155
Некоторые барабанные звуки не проигрываются	Проверьте настройки панорамы и уровни посыла эффектов.	
ПеркуSSIONные инструменты проигрываются не правильно	Убедитесь в том, что транспозиция дорожки установлена в положение +00, и что внешнее устройство, если таковое имеется, осуществляет передачу данных без транспозиции.	Стр. 37

Проблемы, связанные с гибким диском

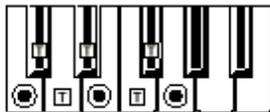
Проблема	Решение
Гибкий диск не форматируется	Используете ли вы 3,5-дюймовый диск 2DD или 2HD? Вы должны использовать диск одного из этих типов
	Правильно ли вставлен диск?
	Установлено ли окошко защиты от записи в положение защиты?
Данные не могут быть сохранены на диске	Правильно ли вставлен диск?
	Установлено ли окошко защиты от записи в положение защиты?
Данные не могут быть загружены с диска	Правильно ли вставлен диск?
	Содержаться ли на диске данные?

Перечень распознаваемых аккордов

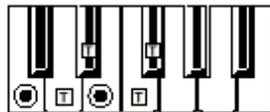
Каждый из приведённых ниже аккордов изображён в положении основного тона «До». С тем чтобы iS50B правильно распознавал секст мажорные и секст минорные аккорды, они должны проигрываться в положении основного тона, как изображено на рисунке. Например, ноты C, E, G и A могут быть C6 или Am7.

Major

3-note



2-note



2-note



1-note



Major 6th

4-note

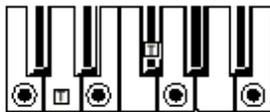


2-note



Major 7th

4-note



3-note



2-note



Sus 4

3-note



2-note



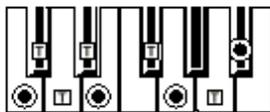
Sus 2

3-note

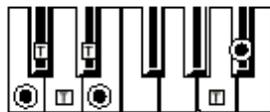


Dominant 7th

4-note



3-note



2-note



Dominant 7th Sus 4

4-note



3-note



● = Ноты, составляющие аккорд

□ = Ноты расширения

Minor

3-note

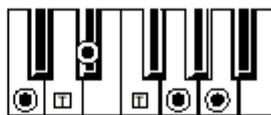


2-note



Minor 6th

4-note



Minor 7th

4-note



3-note



Minor-Major 7th

4-note



3-note



Diminished

3-note



Diminished Major 7th

4-note



Minor 7th b5

4-note



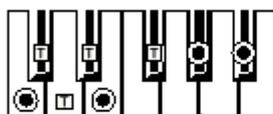
Augmented

3-note



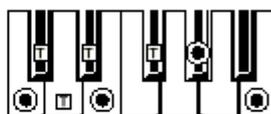
Augmented 7th

4-note



Augmented Major 7th

4-note



Major 7th b5

4-note



Major 7th Sus 4

4-note



Dominant 7th b5

4-note



● = constituent notes of the chord

□ = can be used as tension

СТИЛИ

8 Beat	16 Beat	Ballroom	Dance 1
8 beat 1	16 beat 1	Slow Pop	Party Polka
8 Beat 2	16 Beat 2	Slow Rock 1	Disco Party
8 Beat 3	16 beat 3	Slow Rock 2	Motcwn
8 Beat 4	16 Beat 4	Flipper 6/8	Love Disco
8 Beat Analog	16Beat pop	Flipper 4/4	Disco 70
8 Beat Rock	16BeatAnalog	Twist	80's Dance
8 Bt Shuffle	16 Beat Funk	Hully Gully	House
8R&B	16 Beat Rock	Surf Rock	Techno
Dance 2	Latin 1	Latin 2	Latin Dance
Progress	Bossa 1	Tango	Mambo
Underground	Bossa 2	Habanera	Salsa
Jungle	Bossa 3	Paso Doble	Merengue
Garage	Samba 1	Cumbia	Meneito
Rap	Samba 2	Bajon	Macarena
Hip Hop	Beguine	Calypso	Tikytikita
Dancing Tribe	Last Rhumba	Reggae	Lambada
Down Beat	Cha Cha Cha	Dance Reggae	Disco Samba
Traditional 1	Traditional 2	Jazz	Jazz & Funk
I Waltz	Wien Waltz	40's Big Band	Swing Ballad
Mazurka	Slew Waltz 1	Big Band	Medium Swing
Polka	Slew Waltz 2	Fast Big Band	Be bop
German Waltz	Fox Trot 1	Latin Big Band	Acid Jazz
Laendler	Fox Trot 2	Broadway	Latin Jazz
GermanPolka	Big Band Fox	Hollywood	New Jazz
WaltzMusette	Quick step	Jazz Waltz	Party Funk
French March	Charleston	5/4 Swing	Groove
Rhythm and Blues	Rock	World Music 1	World Music 2
R&B	Light Rock	Country	9/8 Roman
6/8 Blues	Pop Rock	Country beat	Ciftetelli
Gospel	Open Rock	Country Bid	Manachi
Blues Shuffle	Heavy Rock	Dixieland	Raspa
Pub Shuffle	Rock Ballad	March	Baroque
Hip Blues	Half Time	Tarantella	Minuet
R&B Funk	Rock & Roll	Sevillana	Bolero
Rhythm &Funk	Rock Hip Hop	Gipsy	New Age

User 1	User 1	User 2	User 2

Аранжировки

Вы можете выбирать аранжировки по MIDI, передавая команды Bank Select MSB, Bank Select LSB (в таблице- BS) и Program Change (в таблице – PC) по каналу ARNG. Команда Bank Select MSB всегда = 00.

BS	PC	#		BS	PC	#		BS	PC	#		BS	PC	#	
8Beat				16 Beat				Ballroom				Dance 1			
000	000	A11	8 Beat	000	008	A21	16 Beat	000	016	A31	Pop 6/8	000	024	A41	Party Polka
	001	A12	Guitar Ballad		009	A22	Windy Beat		017	A32	Back to 60's		025	A42	Nonstop- Party
	002	A13	LA R&B		010	A23	Home Beat		018	A33	Rock 6/8		026	A43	Motcwn
	003	A14	Sweet Beat		011	A24	Color Beat		019	A34	Flipper 6/8		027	A44	Love disco
	004	A15	Analog Night		012	A25	Miami Beat		020	A35	Flipper 4/4		028	A45	Disco '70
	005	A16	8 Beat Rock		013	A26	Analogyst		021	A36	Twist		029	A46	80's Dance
	006	A17	Shuffle Shade		014	A27	Thin Funk		022	A37	Hully Gully		030	A47	House
	007	A18	Rhythm &Be a t		015	A28	Easy Rock		023	A38	Beach Surfer		031	A48	Techno
Dance 2				Latin 1				Latin 2				Latin Dance			
000	032	A51	Progressive	000	040	A61	Basic Bossa	000	048	A71	Tango	000	056	A81	Mambo
	033	A52	Undergroun d		041	A62	Bossa nueva		049	A72	Habanera		057	A82	Salsa
	034	A53	Jungle		042	A63	Miss Bossa		050	A73	Paso Doble		058	A83	Merengue
	035	A54	Garage		043	A64	Samba		051	A74	Cumbia		059	A84	Meneito
	036	A55	Euro Rap		044	A65	Sambalegre		052	A75	By on		060	A85	Macarena
	037	A56	Hip Hop		045	A66	Beguine		053	A76	Calypso		061	A86	Tikitikita
	038	A57	Dancing Tribe		046	A67	Last Rhumba		054	A77	Reggae		062	A87	Lambada
	039	A58	Down Beat		047	A68	Cha Cha Cha		055	A78	Dance Reggae		063	A88	Disco- samba

BS	PC	#		BS	PC	#		BS	PC	#		BS	PC	#	
Traditional 1				Traditional 2				Jazz				Jazz & Funk			
000	064	B11	Waltz	000	072	B21	Wiener Waltz	000	080	B31	Big Band 40's	000	088	B41	Ballad
	065	B12	Mazurka		073	B22	Slow Waltz 1		081	B32	Big Band		089	B42	Medium Swing
	066	B13	Polka		074	B23	Slow Waltz 2		082	B33	Fast Big Band		090	B43	Be Bop
	067	B14	German Waltz		075	B24	Operetta		083	B34	Latin BigBand		091	B44	Acid Jazz
	068	B15	Laendler		076	B25	Fox Trot		084	B35	Broadway		092	B45	Latin Jazz
	069	B16	German Polka		077	B26	Club Fox		085	B36	Hollywood		093	B46	Still Life
	070	B17	W. Musette		078	B27	Quick step		086	B37	Jazz Waltz		094	B47	Party Funk
	071	B18	French March		079	B28	Charleston		087	B38	5/4 Swing		095	B48	Groove
Rhythm & Blues				Rock				World Music 1				World Music 2			
000	096	B51	R & B	000	104	B61	Light Rock	000	112	B71	Country	000	120	B81	9/8 Roman
	097	B52	6/8 Blues		105	B62	Pop Rock		113	B72	Country Beat		121	B82	Cittetelli
	098	B53	Gospel		106	B63	Open Rock		114	B73	Country Ballad		122	B83	Mariachi
	099	B54	Blues Shuffle		107	B64	Heavy Rock		115	B74	Dixieland		123	B84	Raspa
	100	B55	Pop Shuffle		108	B65	Rock Ballad		116	B75	OnTheBridge		124	B85	Venezia
	101	B56	Uncle Funk		109	B66	Half Time		117	B76	Tarantella		125	B86	Minuetto
	102	B57	Get Funked		110	B67	Rock & Roll		118	B77	Sevillana		126	B87	Bolero
	103	B58	Electric Funk		111	B68	Rock Hip Hop		119	B78	Gipsy		127	B88	New Age
User 1				User 2				User 3				User 4			
001	000	U11		001	008	U21		001	016	U31		001	024	U41	
	001	U12			009	U22			017	U32			025	U42	
	002	U13			010	U23			018	U33			026	U43	
	003	U14			011	U24			019	U34			027	U44	
	004	U15			012	U25			020	U35			028	U45	
	005	U16			013	U26			021	U36			029	U46	
	006	U17			014	U27			022	U37			030	U47	
	007	U18			015	U28			023	U38			031	U48	
User 5				User 6				User 7				User 8			
001	032	U51		001	040	U61		001	048	U71		001	056	U81	
	033	U52			041	U62			049	U72			057	U82	
	034	U53			042	U63			050	U73			058	U83	
	035	U54			043	U64			051	U74			059	U84	
	036	U55			044	U65			052	U75			060	U85	
	037	U56			045	U66			053	U76			061	U86	
	038	U57			046	U67			054	U77			062	U87	
	039	U58			047	U68			055	U78			063	U88	

Программы

Вы можете выбирать программы по MIDI, передавая команды Bank Select MSB, Bank Select LSB (в таблице- BS) и Program Change (в таблице – PC) по каналу MIDI, у которого вы желаете сменить программу. Команда Bank Select MSB всегда = 00.

BS	PC	#		BS	PC	#		BS	PC	#		BS	PC	#	
Bank A: Piano				Bank A: Chromatic percussion				Bank A: Organ				Bank A: Guitar			
000	000	A11	Piano 1	000	008	A21	Celesta	000	016	A31	Organ 1	000	024	A41	Nylon gtr
	001	A12	Piano 2		009	A22	Glockenspiel		017	A32	Organ 2		025	A42	Steel Gtr.
	002	A13	Piano 3		010	A23	Music Box		018	A33	Organ 3		026	A43	Jazz Gtr.
	003	A14	Honky-tonk		011	A24	Vibraphone		019	A34	ChurchOrgan		027	A44	Clean Gtr.
	004	A15	E. Piano 1		012	A25	Marimba		020	A35	Reed Organ		028	A45	Muted Gtr.
	005	A16	E. Piano 2		013	A26	Xylophone		021	A36	Musette		029	A46	Overdrive
	006	A17	Harpsichord		014	A27	Tubular Bell		022	A37	Harmonica		030	A47	Dist. Gtr.
	007	A18	Clavinet		015	A28	Santur		023	A38	Bandoneon		031	A48	GT.Harm.
Bank A: Bass				Bank A: Strings				Bank A: Ensemble				Bank A: Brass			
000	032	A51	Acoustic Bs.	000	040	A61	Violin	000	048	A71	Strings	000	056	A81	Trumpet
	033	A52	Fingered Bs.		041	A62	Viola		049	A72	Slow Strings		057	A82	Trombone
	034	A53	Picked Bs.1		042	A63	Cello		050	A73	SynStrings 1		058	A83	Tuba
	035	A54	Fretless Bs.		043	A64	Contrabass		051	A74	SynStrings 2		059	A84	MuteTrumpet
	036	A55	Slap Bass 1		044	A65	Tremolo Str.		052	A75	Choir Aahs		060	A85	French Horns
	037	A56	Slap Bass 2		045	A66	PizzicatoStr.		053	A76	Voice Oohs		061	A86	Brass
	038	A57	SynthBass 1		046	A67	Harp		054	A77	SynVox		062	A87	Syn.Brass1
	039	A58	SynthBass 2		047	A68	Timpani		055	A78	OrchestraHit		063	A88	Syn.Brass2
Bank B: Reed				Bank B: Pipe				Bank B: Synth lead				Bank B: Synth pad			
000	064	B11	Soprano Sax	000	072	B21	Piccolo	000	080	B31	SquareWave	000	088	B41	Fantasia
	065	B12	Alto Sax		073	B22	Flute		081	B32	Saw Wave		089	B42	Warm Pad
	066	B13	Tenor Sax		074	B23	Recorder		082	B33	Syn.Calliope		090	B43	PolySynth
	067	B14	Baritone Sax		075	B24	Pan Flute		083	B34	Chiffer Lead		091	B44	Space Voice
	068	B15	Oboe 1		076	B25	Bottle Blow		084	B35	Charang		092	B45	BowedGlass
	069	B16	English Horn		077	B26	Shaku 1		085	B36	Solo Vox		093	B46	Metal Pad
	070	B17	Bassoon		078	B27	Whistle 1		086	B37	5Th Wave		094	B47	Halo Pad
	071	B18	Clarinet		079	B28	Ocarina 1		087	B38	Bass & Lead		095	B48	Sweep Pad

BS	PC	#		BS	PC	#		BS	PC	#		BS	PC	#	
Bank B: Synth SFX				Bank B: Ethnic				Bank B: Percussion				Bank B: Effects			
000	096	B51	Ice Rain	000	104	B61	Sitar	000	112	B71	Tinkle Bell	000	120	B81	Gt.FretNoise
	097	B52	Soundtrack		105	B62	Banjo		113	B72	Agogo		121	B82	Breath Noise
	098	B53	Crystal		106	B63	Shamisen		114	B73	Steel Drums		122	B83	Seashore
	099	B54	Atmosphere		107	B64	Koto		115	B74	Woodblock		123	B84	Bird
	100	B55	Brightness		108	B65	Kalimba		116	B75	Taiko		124	B85	Telephone 1
	101	B56	Goblin		109	B66	Bagpipe		117	B76	Melo. Tom		125	B86	Helicopter
	102	B57	Echo Drops		110	B67	Fiddle		118	B77	Synth Drum		126	B87	Applause
	103	B58	Star Theme		111	B68	Shanai		119	B78	ReverseCym.		127	B88	Gun Shot
Bank C: Piano				Bank C: Chromatic percussion				Bank C: Organ				Bank C: Guitar			
001	000	C11	90's Piano	001	008	C21	SynCelesta	001	016	C31	Gospel Org.	001	024	C41	L&R Ac.Gr.
	001	C12	Rock Piano		009	C22	Sistro		017	C32	ClickOrgan		025	C42	12 Strings
	002	C13	New Piano		010	C23	Orgel		018	C33	Rotary Org.		026	C43	PedalSteel
	003	C14	M1 Piano		011	C24	SynVibes		019	C34	EuroPipe		027	C44	L&R El. Gr.
	004	C15	Whirly		012	C25	Balaphone		020	C35	SmallPipe		028	C45	Clean Funk
	005	C16	DW-8000 EP		013	C26	Gamelan		021	C36	Fr.Musette		029	C46	DistoMutes
	006	C17	HarpsiFunk		014	C27	ChurchBell		022	C37	Akordeon		030	C47	Solo Dist.
	007	C18	Clavmation		015	C28	Celtic Plug		023	C38	Cassotto		031	C48	PowerChord
Bank C: Bass				Bank C: Strings				Bank C: Ensemble				Bank C: Brass			
001	032	C51	Upright	001	040	C61	The Strings	001	048	C71	Marcato	001	056	C81	FlugelHorn
	033	C52	Bass/ Harm.		041	C62	ChambViola		049	C72	Exp. Str.		057	C82	Dynabone
	034	C53	Picked Bs.2		042	C63	Cello Ens.		050	C73	AnalogPad		058	C83	OB. Tuba
	035	C54	Fat Fretty		043	C64	ChamDBass		051	C74	AnaStrings		059	C84	Mute Ens.
	036	C55	SuperRound		044	C65	Octave Str.		052	C75	Doolally		060	C85	Horns Ens.
	037	C56	DynaSlap		045	C66	OctavePizz.		053	C76	AirVoxDbl		061	C86	Brass Band
	038	C57	Dance Bass		046	C67	My dream		054	C77	Glassglide		062	C87	Syn.Brass3
	039	C58	SquareBass		047	C68	SftTimpani		055	C78	ImpactHit		063	C88	Sfz< Brass
Bank D: Reed				Bank D: Pipe				Bank D: Synth lead				Bank D: Synth pad			
001	064	D11	AltoBreath	001	072	D21	Synth Fife	001	080	D31	Soft Solo	001	088	D41	Thick Pad
	065	D12	Folk Sax		073	D22	BreathFlute		081	D32	Big Lead		089	D42	Soft Pad
	066	D13	SoftTenor		074	D23	Traverso		082	D33	PurePanLd.		090	D43	Farluce
	067	D14	PerkySaxes		075	D24	Kawala		083	D34	Rubby		091	D44	Heaven
	068	D15	Oboe 2		076	D25	BottleBlow		084	D35	Dist.Lead		092	D45	Glass Pad
	069	D16	Woodwinds		077	D26	Shaku 2		085	D36	Vox Lead		093	D46	Panner Pad
	070	D17	Small*Orch		078	D27	Whistle 2		086	D37	Big Fives		094	D47	Polar Pad
	071	D18	Clarn. Ens.		079	D28	Ocarina 2		087	D38	Big & Raw		095	D48	Celestial

BS	PC	#		BS	PC	#		BS	PC	#		BS	PC	#	
Bank D: Synth SFX				Bank D: Ethnic				Bank D: Percussion				Bank D: Effects			
001	096	D51	Caribbean	001	104	D61	Tambra	001	112	D71	WindChimes	001	120	D81	Heart Beat
	097	D52	Rave		105	D62	Bouzouki		113	D72	Cowbell		121	D82	Laughing
	098	D53	BellPad		106	D63	Oud		114	D73	Claves		122	D83	Wind
	099	D54	AmbientPad		107	D64	Kanoon		115	D74	Castanets		123	D84	Gallop
	100	D55	ElastikPad		108	D65	Ukulele		116	D75	Tsuzumi		124	D85	Telephone 2
	101	D56	Bell Choir		109	D66	Jaw Harp		117	D76	Oil Drum		125	D86	Train
	102	D57	Big Panner		110	D67	MandoTrem.		118	D77	Rev. Tom		126	D87	Stadium!!
	103	D58	Odyssey		111	D68	Hichiriki		119	D78	Rev Snare		127	D88	Explosion
Bank E: 1				Bank E: 2				Bank E: 3				Bank E: 4			
002	000	E11	Piano&Strgs	002	008	E21	Tone Wheel	002	016	E31	R&R Guitar	002	024	E41	FingerDark
	001	E12	PianoPad		009	E22	70' Organ		017	E32	Dobro		025	E42	Dyno Bass
	002	E13	Midi Piano		010	E23	Theatre Org.		018	E33	ElectricAc.		026	E43	Bass/Mute
	003	E14	Fresh Air		011	E24	Jimmy Org.		019	E34	Mr.Clean		027	E44	Stick Bass
	004	E15	Mark II bis		012	E25	DblBrass		020	E35	Hackbrett		028	E45	Deep House
	005	E16	Hard Tines		013	E26	SlowSunset		021	E36	Gtr.Strings		029	E46	Dr.Octave
	006	E17	FunkyRoads		014	E27	Ultra Rez		022	E37	StereoDist.		030	E47	Rap Bass
	007	E18	PianoVibes		015	E28	DanceReMix		023	E38	Gtr/Bass		031	E48	Zap bass
Bank E: 5				Bank E: 6				Bank E: 7				Bank E: 8			
002	032	E51	Velo Flute	002	040	E61	i3 Strings	002	048	E71	LiteVoices	002	056	E81	Jet Star
	033	E52	Flute/Muted		041	E62	N-Strings		049	E72	DigitalAir		057	E82	Space Wing
	034	E53	Trump Ens.		042	E63	Ravel Pad		050	E73	Air Vox		058	E83	Ambience
	035	E54	Lyle Stack		043	E64	Dark Pad		051	E74	Ambi.Voice		059	E84	Glide Fx
	036	E55	Folk Clar.		044	E65	Yoshi Pad		052	E75	Airways		060	E85	SteamCloud
	037	E56	SectWinds		045	E66	Swell Pad		053	E76	Stab Pad		061	E86	WhiteNoise
	038	E57	FallAngels		046	E67	Light Pizz		054	E77	Poppin'Pad		062	E87	Fragments
	039	E58	Lylesircs		047	E68	DblStrings		055	E78	MonoLead		063	E88	Brass Fall
Bank F: User 1				Bank F: User 2				Bank F: User 3				Bank F: User 4			
003	000	F11		003	008	F21		003	016	F31		003	024	F41	
	001	F12			009	F22			017	F32			025	F42	
	002	F13			010	F23			018	F33			026	F43	
	003	F14			011	F24			019	F34			027	F44	
	004	F15			012	F25			020	F35			028	F45	
	005	F16			013	F26			021	F36			029	F46	
	006	F17			014	F27			022	F37			030	F47	
	007	F18			015	F28			023	F38			031	F48	

BS	PC	#		BS	PC	#		BS	PC	#		BS	PC	#	
Bank F: User 5				Bank F: User 6				Bank F: User 7				Bank F: User 8			
003	032	F51		003	040	F61		003	048	F71		003	056	F81	
	033	F52			041	F62			049	F72			057	F82	
	034	F53			042	F63			050	F73			058	F83	
	035	F54			043	F64			051	F74			059	F84	
	036	F55			044	F65			052	F75			060	F85	
	037	F56			045	F66			053	F76			061	F86	
	038	F57			046	F67			054	F77			062	F87	
	039	F58			047	F68			055	F78			063	F88	

BS	PC	#		BS	PC	#	
Drum 1				Drum 2			
004	000, 002-007, 074-115, 117-127	Dr11	GM Kit 1	004	040-047	Dr21	Brush Kit
	001	Dr12	GM Kit 2		048-055	Dr22	Orchestra Kit
	008-015	Dr13	Room Kit		064, 066-071	Dr23	Percussion Kit
	016-023	Dr14	Power Kit		065	Dr24	Latin Perc. Kit
	024, 027-031	Dr15	Electronic Kit		116	Dr25	Arabian Kit
	025	Dr16	Analog Kit		056-063	Dr26	SFX Kit
	026	Dr17	Dance Kit		072	Dr27	(User 1)
	032-039	Dr18	Jazz Kit		073	Dr28	(User 2)

Мультисемплы

#	Multisample	#	Multisample	#	Multisample	#	Multisample	#	Multisample	#	Multisample
0	A.Piano 1	88	Mute Gtr 1	87	E.Guitar 3	261	Viola	348	VS 58	435	MuteTriang
1	A.Piano 1w	89	FunkyGtr1	175	House Bass	262	Cello	349	VS 71	436	OpenTriang
2	A.Piano1LP	90	Mute Guitar1	176	House Bass	263	Cello LP	350	VS 72	437	Agogo
3	A.Piano 2	91	FunkyGtr 1	177	Bass Slide	264	CBs.&Cello	351	VS 88	438	Cow Bell
4	A.Piano 2w	92	FunkyGtr1V	178	StringSlap	265	Pizzicato	352	VS 89	439	Timbale
5	A.Piano 3	93	FunkyGtr1V	179	Kalimba	266	Voice	353	13-35	440	WoodBlock1
6	A.Piano 3w	94	E.Gtr Harm	180	Music Box	267	Choir	354	DWGSOrg1	441	WoodBlock2
7	M1 Piano	95	E.GtrHramV	181	MusicBoxLP	268	Soft Choir	355	DWGSOrg2	442	WoodBlock3
8	M1 Piano w	96	Dist.Gtr 1	182	Log Drum	269	Air Vox	356	DWGS E.P.1	443	Claves
9	Grand EP	97	DistGtr1LP	183	Marimba	270	Doo Voice	357	ClarinetLP	444	Syn Claves
10	E.Piano 1	98	Dist.Gtr1V	184	Marimba w	271	DooVoiceLP	358	DWGSOrg1	445	Castanet
11	E.Piano 1w	99	Dist.Gtr 2	185	Xylophone	272	DooVoiceLP	359	Saw	446	CastanetNT
12	E.Piano1LP	100	Over Drive	186	Vibe	273	Choir	360	Square	447	Castanet V
13	E.Piano 2	101	OverDrv LP	187	Vibe w	274	MouthHarp1	361	Ramp	448	FingerSnap
14	E.Piano 2w	102	OverDrv F4	188	Celesta	275	Syn Vox	362	Pulse 25%	449	FingSnapNT
15	E.Piano2LP	103	MtDistGtr1	189	Glocken 1	276	Syn Vox LP	363	Pulse 8%	450	Snap
16	DWGS E.P. 1	104	MtDstGtr1V	190	Glocken 2	277	White Pad	364	Pulse 4%	451	Snap NT
17	Soft EP LP	105	Dist.Gtr 2	191	BrightBell	278	Ether Bell	365	Syn Sine	452	Vibraslap
18	Hard EP	106	DstGtrHarm	192	B.Bell LP	279	E.Bell LP	366	Sine	453	Guiro
19	Hard EP w	107	PowerChrd1	193	Metal Bell	280	Ghostly	367	Orch Hit	454	Guiro LP
20	Hard EP LP	108	PowerChd1V	194	M.Bell LP	281	Mega Pad	368	ImpactHitL	455	Hand Clap
21	Stage EP 1	109	OverDvChrd	195	Gamelan	282	Synth Pad	369	ImpactHitR	456	HandClapNT
22	StageEP 1w	110	Power Gtr	196	Tubular	283	Synth PadA	370	Rave Hit L	457	Gun Shot 1
23	Hard EP	111	PowerGtr V	197	ChurchBell	284	Spectrum 1	371	Rave Hit R	458	GlassBreak
24	Stage EP 1	112	PowerChrd1	198	FingCymbal	285	WaveSweep	372	Philly Hit	459	Metal Hit
25	Hard EP	113	Gt Scratch	199	FingCymbNT	286	WavSweepA	373	PowerSnare	460	HandDrill
26	Hard EP	114	Gtr Slide	200	Gong	287	WavSweepB	374	Syn Snare	461	HandDrilNT
27	PianoPad 2	115	GtCutNois1	201	Gong LP	288	MouthHarp1	375	SnareRI/Ht	462	Zap 1
28	Clav	116	GtCutNois2	202	Split Drum	289	MouthHrp1A	376	Stick Hit	463	Zap 2
29	Clav w	117	Chic 1	203	Split Bell	290	MouthHarp2	377	Side Stick	464	Fret Zap 1
30	Clav LP	118	Chic 2	204	Flute	291	MouthHrp2A	378	SideStikNT	465	Fret Zap 2
31	Harpsicord	119	Sitar 1	205	Tin Flute	292	MouthHarps	379	TimbleSide	466	Scratch Hi
32	Harpsicd w	120	Sitar 2	206	TinFluteLP	293	ChromRes	380	TimblSidNT	467	ScratchHiNT
33	HarpsicdLP	121	Sitar 2 LP	207	Pan Flute	294	Applause	381	Indust	468	Scratch Lo
34	PercOrgan1	122	Tambura	208	PanFluteLP	295	Stadium	382	Taiko Hit	469	ScratchLoNT
35	PercOrg1LP	123	Tambura LP	209	White Pad	296	BrushNoise	383	Syn Rim	470	ScratchDbl

#	Multisample	#	Multisample	#	Multisample	#	Multisample	#	Multisample	#	Multisample
36	PercOrgan2	124	Santur	210	Shakuhachi	297	BruNoiseNT	384	Syn Rim NT	471	ScratDbiNT
37	PercOrg2LP	125	Bouzouki	211	ShakhachiV	298	WhiteNoise	385	Click	472	Scratch a
38	Organ 1	126	BouzoukiLP	212	ShakhachLP	299	WhiteNoiNT	386	Crash Cym	473	Scratches
39	Organ 1 LP	127	Kanoun	213	Bottle	300	Jetstar	387	CrashCymLP	474	Rev.Kick
40	Organ 2	128	Mandolin	214	Recorder	301	Jetstar LP	388	CrashLP NT	475	Rev.ConBD
41	Organ 2 LP	129	Banjo	215	Ocarina	302	JetstrLPNT	389	China Cym	476	Rev Snare1
42	Organ 3	130	Shamisen	216	Oboe	303	BrushSwirl	390	ChinaCymLP	477	Rev.Snare2
43	Organ 4	131	Koto	217	EnglishHrn	304	MarcTree 1	391	Splash Cym	478	Rev.Snare3
44	Organ 6	132	Uood	218	Eng.HornLP	305	MrcTree1NT	392	Orch Crash	479	Rev.Cymbal
45	Organ 6 LP	133	Harp	219	BasoonOboe	306	MarcTree1V	393	Orch Perc	480	Rev.Tom 1
46	VoxOrgan 1	134	Ukulele	220	BsnOboeLP	307	MrcTre1VNT	394	Tite HH	481	Rev.Tom 2
47	VoxOrgan 2	135	MandlinTrm	221	Clarinet	308	MarcTree 2	395	Tite HH NT	482	Growl 1
48	VoxOrgan 3	136	A.Bass 1	222	ClarinetLP	309	MrcTree2NT	396	Open HH	483	Growl 1 NT
49	RotaryOrg1	137	A.Bass1 LP	223	Bari.Sax	310	MarcTree2V	397	CloseSynHH	484	Rain
50	Rotary1 LP	138	A.Bass 2	224	Bari.SaxLP	311	MrcTre2VNT	398	OpenSyn HH	485	Thunder
51	RotaryOrg2	139	A.Bass2 LP	225	Tenor Sax	312	Tri Roll	399	Bell Ride	486	Wind
52	Super BX-3	140	E.Bass 1	226	T.Sax LP	313	TriRoll NT	400	Ping Ride	487	Seashore
53	SuperBX3LP	141	E.Bass1 LP	227	Alto Sax	314	Tri Roll V	401	Orch B.Drm	488	Seashore V
54	Dist.Organ	142	E.Bass 2	228	A.Sax LP	315	TriRollVNT	402	Tom 1	489	Stream
55	Dist.OrgLP	143	E.Bass2 LP	229	SopranoSax	316	Cast Roll	403	Tom 2 Hi	490	Bubble
56	PipeOrgan2	144	E.Bass 1	230	S.Sax LP	317	CastRollINT	404	Tom 2 Lo	491	Bird 1
57	PipeOrg2LP	145	PickBass 1	231	Bag Pipe	318	Lore	405	ProccesTom	492	Bird 2
58	PipeOrgan3	146	PicBass1LP	232	Tuba	319	Lore NT	406	OilDrum	493	Kitty
59	PipeOrg3LP	147	PickBass 2	233	Tuba LP	320	Crickets 2	407	Syn Tom 1	494	Dog
60	Cheese Org	148	PickBass 3	234	Horn	321	Crickts2NT	408	Syn Tom 2	495	Growl 2
61	Musette	149	Fretless	235	FlugelHorn	322	MalletLoop	409	SolidHit	496	Gallop
62	Musette V	150	FretlessLP	236	Trombone 1	323	MalletLpNT	410	Steel Drum	497	Laughing V
63	Bandneon	151	SlapBass 1	237	Trombone 2	324	Sporing	411	SteelDrmLP	498	Scream
64	BandneonLP	152	SlapBass 2	238	Trombone 1	325	Rattle	412	Timapni	499	Punch
65	Accordion	153	SlpBass2LP	239	Trumpet	326	Kava	413	Timpani LP	500	Hart Beat
66	AcordionLP	154	SlapBass 3	240	Trumpet LP	327	Fever 1	414	Taiko	501	Footstep 1
67	Harmonica1	155	SlapBass 1	241	Mute TP 1	328	Fever 2	415	Tsuzumi	502	Footstep 2
68	Harmonica1	156	SlapBass 1	242	MuteTP1 LP	329	Scratchar	416	Low Bongo	503	Telephone1
69	G.Guitar 1	157	SlapBass 1	243	Mute TP 1	330	Zappers 1	417	Slap Bongo	504	Telephone2
70	G.Gtr 1 LP	158	SynthBass1	244	Brass 1	331	Zappers 2	418	Open Conga	505	Door Creak
71	G.Guitar 2	159	SynBass1LP	245	Brass 1 LP	332	Bugs	419	Slap Conga	506	Door Slam
72	F.Guitar 1	160	SynthBass2	246	Brass 2	333	Surfy	420	Palm Conga	507	Car Engine
73	F.Gtr 1 LP	161	SynBass2LP	247	Brass 2 LP	334	SleighBell	421	Mute Conga	508	CarEnginLP

#	Multisample	#	Multisample	#	Multisample	#	Multisample	#	Multisample	#	Multisample
74	F.Guitar1V	162	SynthBass3	248	Brass 2	335	Sagatty	422	Baya	509	Car Stop
75	F.Guitar 2	163	RezBass 1	249	Brass 2 LP	336	Sagatty NT	423	Tabla 1	510	Car Pass
76	F.Guitar 2	164	RezBass 2	250	Brass Fall	337	Idling	424	Tabla 2	511	Car Crash
77	ResoGuitar	165	RezBass 3	251	StringEns.	338	EthnicBeat	425	Djembe	512	Siren
78	A.Gtr Harm	166	RezBass3LP	252	StrEns. V1	339	Tap-A	426	Maracas	513	Train
79	E.Guitar 1	167	MiniBass	253	StrEns. V2	340	Tap-B	427	SynMaracas	514	Helicopter
80	E.Guitar1V	168	Mini 1a	254	StrEns. V3	341	Tap-C	428	SynMarcsNT	515	Gun Shot 2
81	E.Guitar 2	169	SynthBass3	255	AnaStrings	342	Mini 1 a	429	Cabasa	516	MachineGun
82	E.Guitar 3	170	Saw	256	AnaStr. V1	343	vs88	430	Cabasa NT	517	Laser Gun
83	E.Guitar 4	171	MiniBass	257	AnaStr. V2	344	Mini 1a	431	Sagat	518	Explosion
84	E.Guitar 4	172	House Bass	258	AnaStr. V3	345	VS 102	432	Sagat NT		
85	E.Guitar 2	173	FM Bass 1	259	PWM	346	VS 48	433	Tambourine		
86	E.Guitar 3	174	FMBass1 LP	260	Violin	347	VS 52	434	JingleBell		



Барабанные наборы

Следующая таблица приводит перечень перкуSSIONных инструментов, присвоенных каждой ноте программы Drum. Параметр **Excl** (Exclusive) определяет взаимное исключение двух инструментов с одинаковым номером Exclusive. Например, если “Open Hi-Hat” и “Closed Hi-Hat” используют одинаковый номер Exclusive, то проигрывание “Closed Hi-Hat” будет остановлено при проигрывании “Open Hi-Hat”.

Key	Inst	Excl	Inst	Excl	Inst	Excl	Inst	Excl					
#	Note	Dr11 - GM Kit 1		Dr 12 - GM Kit 2		Dr13 - Room Kit		Dr14 - Power Kit					
21	A0	18	Syn Kick 1	---	18	Syn Kick 1	---	19	Syn Kick 2	---	16	Dance Kick	---
22	A#0	58	SynSnare 2	---	58	SynSnare 2	---	47	AmbiSnare1	---	58	SynSnare 2	---
23	B0	20	Syn Kick 3	---	20	Syn Kick 3	---	20	Syn Kick 3	---	20	Syn Kick 3	---
24	C1	57	SynSnare 1	---	57	SynSnare 1	---	57	SynSnare 1	---	57	SynSnare 1	---
25	C#1	40	FullRoomSD	---	40	FullRoomSD	---	39	LightSnare	---	37	PicloSnare	---
26	D1	50	GatedSnare	---	53	--	---	46	TightSnare	---	33	Snare 1	---
27	D#1	8	Dry Kick 2	---	8	Dry Kick 2	---	0	Fat Kick	---	1	Rock Kick	---
28	E1	1	Rock Kick	---	2	Ambi.Kick	---	12	Gated Kick	---	13	--	---
29	F1	34	Snare 2	---	48	AmbiSnare2	---	40	FullRoomSD	---	40	FullRoomSD	---
30	F#1	94	Open HH 1	1	93	Close HH	1	94	Open HH 1	1	94	Open HH 1	1
31	G1	12	Gated Kick	---	5	PillowKick	---	10	Real Kick	---	0	Fat Kick	---
32	G#1	78	Side Stick	---	79	--	---	404	Metronome2	---	404	Metronome2	---
33	A1	56	RollSnare2	7	56	RollSnare2	7	48	AmbiSnare2	---	48	AmbiSnare2	---
34	A#1	55	RollSnare1	7	55	RollSnare1	7	51	PowerSnare	---	40	FullRoomSD	---
35	B1	0	Fat Kick	---	14	ProcesKick	---	1	Rock Kick	---	2	Ambi.Kick	---
36	C2	2	Ambi.Kick	---	0	Fat Kick	---	2	Ambi.Kick	---	12	Gated Kick	---
37	C#2	78	Side Stick	---	78	Side Stick	---	78	Side Stick	---	78	Side Stick	---
38	D2	43	DrySnare 1	---	43	DrySnare 1	---	50	GatedSnare	---	51	PowerSnare	---
39	D#2	269	Syn Claps	---	269	Syn Claps	---	269	Syn Claps	---	268	Hand Claps	---
40	E2	40	FullRoomSD	---	49	Rock Snare	---	39	LightSnare	---	50	GatedSnare	---
41	F2	123	Tom 2 Lo	---	123	Tom 2 Lo	---	120	Tom 1 Lo	---	128	ProcessTom	---
42	F#2	93	Close HH	1	93	Close HH	1	93	Close HH	1	93	Close HH	1
43	G2	123	Tom 2 Lo	---	123	Tom 2 Lo	---	120	Tom 1 Lo	---	128	ProcessTom	---
44	G#2	97	Pedal HH 1	1	97	Pedal HH 1	1	97	Pedal HH 1	1	97	Pedal HH 1	1
45	A2	123	Tom 2 Lo	---	123	Tom 2 Lo	---	120	Tom 1 Lo	---	128	ProcessTom	---
46	A#2	94	Open HH 1	1	94	Open HH 1	1	94	Open HH 1	1	94	Open HH 1	1
47	B2	123	Tom 2 Lo	---	121	Tom 2 Hi	---	120	Tom 1 Lo	---	128	ProcessTom	---
48	C3	121	Tom 2 Hi	---	121	Tom 2 Hi	---	120	Tom 1 Lo	---	128	ProcessTom	---
49	C#3	81	Crash Cym	---	81	Crash Cym	---	81	Crash Cym	---	81	Crash Cym	---
50	D3	121	Tom 2 Hi	---	121	Tom 2 Hi	---	120	Tom 1 Lo	---	128	ProcessTom	---
51	D#3	117	Ride Cym 2	---	117	Ride Cym 2	---	117	Ride Cym 2	---	117	Ride Cym 2	---
52	E3	83	China Cym	---	83	China Cym	---	83	China Cym	---	83	China Cym	---
53	F3	115	Ride Cup	---	115	Ride Cup	---	115	Ride Cup	---	115	Ride Cup	---
54	F#3	206	Tambourine	---	206	Tambourine	---	206	Tambourine	---	206	Tambourine	---
55	G3	85	Splash Cym	---	85	Splash Cym	---	85	Splash Cym	---	85	Splash Cym	---
56	G#3	235	Cowbell 1	---	235	Cowbell 1	---	235	Cowbell 1	---	235	Cowbell 1	---
57	A3	81	Crash Cym	---	81	Crash Cym	---	81	Crash Cym	---	81	Crash Cym	---
58	A#3	263	Viblaslap	---	263	Viblaslap	---	263	Viblaslap	---	263	Viblaslap	---
59	B3	117	Ride Cym 2	---	114	Ride Edge	---	117	Ride Cym 2	---	117	Ride Cym 2	---
60	C4	147	Hi Bongo	---	147	Hi Bongo	---	147	Hi Bongo	---	147	Hi Bongo	---
61	C#4	146	Lo Bongo	---	146	Lo Bongo	---	146	Lo Bongo	---	146	Lo Bongo	---
62	D4	161	Slap Conga	---	161	Slap Conga	---	161	Slap Conga	---	161	Slap Conga	---
63	D#4	160	Open Conga	---	160	Open Conga	---	160	Open Conga	---	160	Open Conga	---
64	E4	160	Open Conga	---	160	Open Conga	---	160	Open Conga	---	160	Open Conga	---
65	F4	239	Timbal1HiO	---	239	Timbal1HiO	---	239	Timbal1HiO	---	239	Timbal1HiO	---
66	F#4	240	Timbal1LoO	---	240	Timbal1LoO	---	240	Timbal1LoO	---	240	Timbal1LoO	---
67	G4	227	Agogo 1	---	227	Agogo 1	---	227	Agogo 1	---	227	Agogo 1	---
68	G#4	227	Agogo 1	---	227	Agogo 1	---	227	Agogo 1	---	227	Agogo 1	---
69	A4	190	Cabasa	---	190	Cabasa	---	190	Cabasa	---	190	Cabasa	---
70	A#4	196	SynMaracas	---	196	SynMaracas	---	196	SynMaracas	---	196	SynMaracas	---

Key	Inst	Excl	Inst	Excl	Inst	Excl	Inst	Excl	Inst	Excl			
71	B4	266	Whistle S	2	266	Whistle S	2	266	Whistle S	2	266	Whistle S	2
72	C5	267	Whistle L	2	267	Whistle L	2	267	Whistle L	2	267	Whistle L	2
73	C#5	264	Guiro S	4	264	Guiro S	4	264	Guiro S	4	264	Guiro S	4
74	D5	265	Guiro L	4	265	Guiro L	4	265	Guiro L	4	265	Guiro L	4
75	D#5	255	Claves	---	255	Claves	---	255	Claves	---	255	Claves	---
76	E5	253	WoodBlockM	---	253	WoodBlockM	---	253	WoodBlockM	---	253	WoodBlockM	---
77	F5	253	WoodBlockM	---	253	WoodBlockM	---	253	WoodBlockM	---	253	WoodBlockM	---
78	F#5	185	Mute Cuica	3	185	Mute Cuica	3	185	Mute Cuica	3	185	Mute Cuica	3
79	G5	186	Open Cuica	3	186	Open Cuica	3	186	Open Cuica	3	186	Open Cuica	3
80	G#5	224	MuteTriang	5	224	MuteTriang	5	224	MuteTriang	5	224	MuteTriang	5
81	A5	225	OpenTriang	5	225	OpenTriang	5	225	OpenTriang	5	225	OpenTriang	5
82	A#5	190	Cabasa	---	190	Cabasa	---	190	Cabasa	---	190	Cabasa	---
83	B5	221	JingleBell	---	221	JingleBell	---	221	JingleBell	---	221	JingleBell	---
84	C6	222	MarcTree 1	---	222	MarcTree 1	---	222	MarcTree 1	---	222	MarcTree 1	---
85	C#6	258	Castanet1V	---	258	Castanet1V	---	258	Castanet1V	---	258	Castanet1V	---
86	D6	169	Baya 1	6	169	Baya 1	6	169	Baya 1	6	169	Baya 1	6
87	D#6	122	Tom 2 Hi V	6	122	Tom 2 Hi V	6	122	Tom 2 Hi V	6	122	Tom 2 Hi V	6

Key	Inst	Excl	Inst	Excl	Inst	Excl	Inst	Excl	Inst	Excl			
#	Note	Dr15 - Electronic Kit		Dr16 - Analog Kit		Dr17 - Dance Kit		Dr18 - Jazz Kit					
21	A0	16	Dance Kick	---	401	Explosion	---	33	Snare 1	---	18	Syn Kick 1	---
22	A#0	58	SynSnare 2	---	47	AmbiSnare1	---	33	Snare 1	---	57	SynSnare 1	---
23	B0	20	Syn Kick 3	---	10	Real Kick	---	20	Syn Kick 3	---	20	Syn Kick 3	---
24	C1	57	SynSnare 1	---	50	GatedSnare	---	57	SynSnare 1	---	57	SynSnare 1	---
25	C#1	49	Rock Snare	---	37	PicloSnare	---	33	Snare 1	---	39	LightSnare	---
26	D1	130	OilDrum	---	49	Rock Snare	---	48	AmbiSnare2	---	48	AmbiSnare2	---
27	D#1	18	Syn Kick 1	---	0	Fat Kick	---	2	Ambi.Kick	---	2	Ambi.Kick	---
28	E1	12	Gated Kick	---	16	Dance Kick	---	49	Rock Snare	---	5	PillowKick	---
29	F1	51	PowerSnare	---	48	AmbiSnare2	---	358	WhiteNoise	---	40	FullRoomSD	---
30	F#1	104	ClosSynHH1	1	93	Close HH	1	299	Zap 2	1	94	Open HH 1	1
31	G1	0	Fat Kick	---	2	Ambi.Kick	---	7	Dry Kick 1	---	7	Dry Kick 1	---
32	G#1	298	Zap 1	---	298	Zap 1	---	298	Zap 1	---	404	Metronome2	---
33	A1	50	GatedSnare	---	40	FullRoomSD	---	397	Gun Shot 1	---	43	DrySnare 1	---
34	A#1	51	PowerSnare	---	33	Snare 1	---	134	SolidHit	---	40	FullRoomSD	---
35	B1	2	Ambi.Kick	---	18	Syn Kick 1	---	18	Syn Kick 1	---	2	Ambi.Kick	---
36	C2	21	Syn Kick 4	---	20	Syn Kick 3	---	16	Dance Kick	---	8	Dry Kick 2	---
37	C#2	80	Syn Rim	---	80	Syn Rim	---	404	Metronome2	---	78	Side Stick	---
38	D2	58	SynSnare 2	---	57	SynSnare 1	---	40	FullRoomSD	---	39	LightSnare	---
39	D#2	269	Syn Claps	---	269	Syn Claps	---	269	Syn Claps	---	268	Hand Claps	---
40	E2	47	AmbiSnare1	---	58	SynSnare 2	---	47	AmbiSnare1	---	34	Snare 2	---
41	F2	131	Syn Tom 1	---	132	SynTom2 Hi	---	128	ProcessTom	---	120	Tom 1 Lo	---
42	F#2	93	Close HH	1	104	ClosSynHH1	1	93	Close HH	1	93	Close HH	1
43	G2	131	Syn Tom 1	---	132	SynTom2 Hi	---	128	ProcessTom	---	120	Tom 1 Lo	---
44	G#2	97	Pedal HH 1	1	104	ClosSynHH1	1	104	ClosSynHH1	1	97	Pedal HH 1	1
45	A2	131	Syn Tom 1	---	132	SynTom2 Hi	---	128	ProcessTom	---	120	Tom 1 Lo	---
46	A#2	94	Open HH 1	1	106	OpenSynHH1	1	106	OpenSynHH1	1	94	Open HH 1	1
47	B2	131	Syn Tom 1	---	132	SynTom2 Hi	---	128	ProcessTom	---	120	Tom 1 Lo	---
48	C3	131	Syn Tom 1	---	132	SynTom2 Hi	---	128	ProcessTom	---	119	Tom 1 Hi	---
49	C#3	81	Crash Cym	---	106	OpenSynHH1	---	81	Crash Cym	---	81	Crash Cym	---
50	D3	131	Syn Tom 1	---	132	SynTom2 Hi	---	128	ProcessTom	---	119	Tom 1 Hi	---
51	D#3	117	Ride Cym 2	---	117	Ride Cym 2	---	117	Ride Cym 2	---	117	Ride Cym 2	---
52	E3	313	Rev.Cymbal	---	83	China Cym	---	313	Rev.Cymbal	---	83	China Cym	---
53	F3	115	Ride Cup	---	115	Ride Cup	---	115	Ride Cup	---	115	Ride Cup	---
54	F#3	206	Tambourine	---	206	Tambourine	---	206	Tambourine	---	206	Tambourine	---
55	G3	85	Splash Cym	---	85	Splash Cym	---	85	Splash Cym	---	85	Splash Cym	---
56	G#3	235	Cowbell 1	---	237	SynCowbell	---	237	SynCowbell	---	235	Cowbell 1	---

Key	Inst	Excl	Inst	Excl	Inst	Excl	Inst	Excl	Inst	Excl			
57	A3	81	Crash Cym	---	81	Crash Cym	---	81	Crash Cym	---	81	Crash Cym	---
58	A#3	263	Viblaslap	---	263	Viblaslap	---	263	Viblaslap	---	263	Viblaslap	---
59	B3	117	Ride Cym 2	---	117	Ride Cym 2	---	117	Ride Cym 2	---	117	Ride Cym 2	---
60	C4	147	Hi Bongo	---	147	Hi Bongo	---	147	Hi Bongo	---	147	Hi Bongo	---
61	C#4	146	Lo Bongo	---	146	Lo Bongo	---	146	Lo Bongo	---	146	Lo Bongo	---
62	D4	161	Slap Conga	---	132	SynTom2 Hi	---	162	Palm Conga	---	161	Slap Conga	---
63	D#4	160	Open Conga	---	132	SynTom2 Hi	---	160	Open Conga	---	160	Open Conga	---
64	E4	160	Open Conga	---	133	SynTom2 Lo	---	160	Open Conga	---	160	Open Conga	---
65	F4	239	Timbal1HiO	---	239	Timbal1HiO	---	239	Timbal1HiO	---	239	Timbal1HiO	---
66	F#4	240	Timbal1LoO	---	240	Timbal1LoO	---	240	Timbal1LoO	---	240	Timbal1LoO	---
67	G4	227	Agogo 1	---	227	Agogo 1	---	227	Agogo 1	---	227	Agogo 1	---
68	G#4	227	Agogo 1	---	227	Agogo 1	---	227	Agogo 1	---	227	Agogo 1	---
69	A4	190	Cabasa	---	190	Cabasa	---	190	Cabasa	---	190	Cabasa	---
70	A#4	196	SynMaracas	---	196	SynMaracas	---	196	SynMaracas	---	196	SynMaracas	---
71	B4	266	Whistle S	2	266	Whistle S	2	266	Whistle S	2	266	Whistle S	2
72	C5	267	Whistle L	2	267	Whistle L	2	267	Whistle L	2	267	Whistle L	2
73	C#5	264	Guiro S	4	264	Guiro S	4	264	Guiro S	4	264	Guiro S	4
74	D5	265	Guiro L	4	265	Guiro L	4	265	Guiro L	4	265	Guiro L	4
75	D#5	255	Claves	---	256	Syn Claves	---	256	Syn Claves	---	255	Claves	---
76	E5	253	WoodBlockM	---	253	WoodBlockM	---	253	WoodBlockM	---	253	WoodBlockM	---
77	F5	253	WoodBlockM	---	253	WoodBlockM	---	253	WoodBlockM	---	253	WoodBlockM	---
78	F#5	185	Mute Cuica	3	185	Mute Cuica	3	185	Mute Cuica	3	185	Mute Cuica	3
79	G5	186	Open Cuica	3	186	Open Cuica	3	186	Open Cuica	3	186	Open Cuica	3
80	G#5	224	MuteTriang	5	224	MuteTriang	5	224	MuteTriang	5	224	MuteTriang	5
81	A5	225	OpenTriang	5	225	OpenTriang	5	225	OpenTriang	5	225	OpenTriang	5
82	A#5	190	Cabasa	---	190	Cabasa	---	190	Cabasa	---	190	Cabasa	---
83	B5	221	JingleBell	---	221	JingleBell	---	221	JingleBell	---	221	JingleBell	---
84	C6	222	MarcTree 1	---	222	MarcTree 1	---	222	MarcTree 1	---	222	MarcTree 1	---
85	C#6	258	Castanet1V	---	258	Castanet1V	---	258	Castanet1V	---	258	Castanet1V	---
86	D6	169	Baya 1	6	169	Baya 1	6	169	Baya 1	6	169	Baya 1	6
87	D#6	122	Tom 2 Hi V	6	122	Tom 2 Hi V	6	122	Tom 2 Hi V	6	122	Tom 2 Hi V	6

Key	Inst	Excl	Inst	Excl	Inst	Excl	Inst	Excl	Inst	Excl			
#	Note	Dr21 - Brush Kit	Dr22 - Orchestra Kit	Dr23 - Percussion Kit	Dr24 - Lati Perc. Kit								
21	A0	120	Tom 1 Lo	---	OFF	OFF		OFF	OFF				
22	A#0	120	Tom 1 Lo	---	OFF	OFF		OFF	OFF	224	MuteTriang	7	
23	B0	120	Tom 1 Lo	---	OFF	OFF		OFF	OFF	225	OpenTriang	7	
24	C1	120	Tom 1 Lo	---	56	RollSnare2	7	226	Flexatone	---	226	Flexatone	---
25	C#1	119	Tom 1 Hi	---	55	RollSnare1	7	344	FingCymbal	---	344	FingCymbal	---
26	D1	43	DrySnare 1	---	260	FingrSnap1	---	154	Tsuzumi	---	237	SynCowbell	---
27	D#1	32	Orch B.Drm	---	93	Close HH	1	146	Lo Bongo	---	257	Castanet 1	6
28	E1	4	Punch Kick	---	98	--	1	147	Hi Bongo	---	258	Castanet1V	---
29	F1	260	FingrSnap1	---	94	Open HH 1	1	146	Lo Bongo	---	260	FingrSnap1	---
30	F#1	94	Open HH 1	1	114	Ride Edge	---	206	Tambourine	---	262	Snap	---
31	G1	7	Dry Kick 1	---	77	Stick Hit	---	227	Agogo 1	---	278	MetalHitHi	---
32	G#1	78	Side Stick	---	262	Snap	---	366	Wind	---	279	MetalHitLo	---
33	A1	74	Brush Tap	---	403	Metronome1	---	227	Agogo 1	---	154	Tsuzumi	---
34	A#1	74	Brush Tap	---	347	Tubular 3	---	148	Slap Bongo	---	154	Tsuzumi	---
35	B1	5	PillowKick	---	10	Real Kick	---	254	WoodBlockL	---	154	Tsuzumi	---
36	C2	8	Dry Kick 2	---	32	Orch B.Drm	---	255	Claves	---	32	Orch B.Drm	1
37	C#2	78	Side Stick	---	78	Side Stick	---	253	WoodBlockM	---	32	Orch B.Drm	1
38	D2	357	BrushNoise	---	43	DrySnare 1	---	233	BongBellOp	---	227	Agogo 1	---
39	D#2	73	Brush Slap	---	258	Castanet1V	---	252	WoodBlockH	---	227	Agogo 1	---
40	E2	75	BrushSwish	---	43	DrySnare 1	---	257	Castanet 1	---	160	Open Conga	---
41	F2	135	Brush Tom	---	137	Timpani	---	170	Baya 2	---	163	Mute Conga	---
42	F#2	93	Close HH	1	137	Timpani	---	187	Shaker 1	---	162	Palm Conga	---

Key	Inst	Excl	Inst	Excl	Inst	Excl	Inst	Excl	Inst	Excl			
43	G2	135	Brush Tom	---	137	Timpani	---	169	Baya 1	---	161	Slap Conga	---
44	G#2	97	Pedal HH 1	1	137	Timpani	---	191	Maracas 1	---	196	SynMaracas	---
45	A2	135	Brush Tom	---	137	Timpani	---	170	Baya 2	---	160	Open Conga	---
46	A#2	94	Open HH 1	1	137	Timpani	---	190	Cabasa	---	224	MuteTriang	2
47	B2	135	Brush Tom	---	137	Timpani	---	173	Tabla 3	1	225	OpenTriang	2
48	C3	135	Brush Tom	---	137	Timpani	---	172	Tabla 2	1	163	Mute Conga	---
49	C#3	81	Crash Cym	---	137	Timpani	---	263	Viblaslap	---	162	Palm Conga	---
50	D3	135	Brush Tom	---	137	Timpani	---	171	Tabla 1	1	161	Slap Conga	---
51	D#3	117	Ride Cym 2	---	137	Timpani	---	224	MuteTriang	3	206	Tambourine	---
52	E3	83	China Cym	---	137	Timpani	---	32	Orch B.Drm	---	160	Open Conga	---
53	F3	114	Ride Edge	---	137	Timpani	---	225	OpenTriang	3	146	Lo Bongo	---
54	F#3	206	Tambourine	---	206	Tambourine	---	264	Guiro S	2	146	Lo Bongo	---
55	G3	85	Splash Cym	---	85	Splash Cym	---	221	JingleBell	---	147	Hi Bongo	---
56	G#3	235	Cowbell 1	---	235	Cowbell 1	---	265	Guiro L	2	240	Timbal1LoO	---
57	A3	81	Crash Cym	---	81	Crash Cym	---	222	MarcTree 1	---	148	Slap Bongo	---
58	A#3	263	Viblaslap	---	263	Viblaslap	---	223	MarcTree 2	---	240	Timbal1LoO	---
59	B3	116	Ride Cym 1	---	87	Orch Cym	---	191	Maracas 1	---	206	Tambourine	---
60	C4	147	Hi Bongo	---	147	Hi Bongo	---	268	Hand Claps	---	241	Timbal1Pil	---
61	C#4	146	Lo Bongo	---	146	Lo Bongo	---	269	Syn Claps	---	239	Timbal1HiO	---
62	D4	161	Slap Conga	---	161	Slap Conga	---	301	Scratch Lo	---	241	Timbal1Pil	---
63	D#4	160	Open Conga	---	160	Open Conga	---	300	Scratch Hi	---	239	Timbal1HiO	---
64	E4	160	Open Conga	---	160	Open Conga	---	302	ScratchDbl	---	238	Timbal1HiR	---
65	F4	239	Timbal1HiO	---	239	Timbal1HiO	---	266	Whistle S	4	238	Timbal1HiR	---
66	F#4	240	Timbal1LoO	---	240	Timbal1LoO	---	267	Whistle L	4	212	Rek Dom 2	---
67	G4	227	Agogo 1	---	227	Agogo 1	---	161	Slap Conga	---	212	Rek Dom 2	---
68	G#4	227	Agogo 1	---	227	Agogo 1	---	163	Mute Conga	---	212	Rek Dom 2	---
69	A4	190	Cabasa	---	190	Cabasa	---	160	Open Conga	---	214	Rek Slap	---
70	A#4	196	SynMaracas	---	196	SynMaracas	---	160	Open Conga	---	233	BongBellOp	---
71	B4	266	Whistle S	2	266	Whistle S	2	185	Mute Cuica	---	254	WoodBlockL	---
72	C5	267	Whistle L	2	267	Whistle L	2	186	Open Cuica	---	253	WoodBlockM	---
73	C#5	264	Guiro S	4	264	Guiro S	4	241	Timbal1Pil	---	234	BongBellMt	---
74	D5	265	Guiro L	4	265	Guiro L	4	238	Timbal1HiR	---	191	Maracas 1	---
75	D#5	255	Claves	---	255	Claves	---	239	Timbal1HiO	---	232	Manbo Bell	---
76	E5	253	WoodBlockM	---	253	WoodBlockM	---	240	Timbal1LoO	---	190	Cabasa	---
77	F5	253	WoodBlockM	---	253	WoodBlockM	---	256	Syn Claves	---	189	Shaker 3	---
78	F#5	185	Mute Cuica	3	185	Mute Cuica	3	237	SynCowbell	---	235	Cowbell 1	---
79	G5	186	Open Cuica	3	186	Open Cuica	3	260	FingrSnap1	---	187	Shaker 1	---
80	G#5	224	MuteTriang	5	224	MuteTriang	5	138	Taiko Hi	---	187	Shaker 1	---
81	A5	225	OpenTriang	5	225	OpenTriang	5	139	Taiko Lo	---	188	Shaker 2	---
82	A#5	190	Cabasa	---	190	Cabasa	---	299	Zap 2	---	251	Tambourim3	---
83	B5	221	JingleBell	---	221	JingleBell	---	55	RollSnare1	5	249	Tambourim1	---
84	C6	222	MarcTree 1	---	222	MarcTree 1	---	56	RollSnare2	5	250	Tambourim2	---
85	C#6	258	Castanet1V	---	258	Castanet1V	---	87	Orch Cym	6	250	Tambourim2	---
86	D6	169	Baya 1	6	169	Baya 1	6	87	Orch Cym	6	249	Tambourim1	---
87	D#6	122	Tom 2 Hi V	6	122	Tom 2 Hi V	6	179	Udu	---	179	Udu	---
88	E6	OFF	OFF		383	Applause 1	1	288	Orch Hit	---	180	DjembeOpen	---
89	F6	OFF	OFF		OFF	OFF		288	Orch Hit	---	191	Maracas 1	---
90	F#6	OFF	OFF		OFF	OFF		288	Orch Hit	---	191	Maracas 1	---
91	G6	OFF	OFF		OFF	OFF		288	Orch Hit	---	185	Mute Cuica	---
92	G#6	OFF	OFF		OFF	OFF		288	Orch Hit	---	265	Guiro L	3
93	A6	OFF	OFF		OFF	OFF		288	Orch Hit	---	264	Guiro S	3
94	A#6	OFF	OFF		OFF	OFF		288	Orch Hit	---	264	Guiro S	3
95	B6	OFF	OFF		OFF	OFF		288	Orch Hit	---	186	Open Cuica	---
96	C7	OFF	OFF		OFF	OFF		288	Orch Hit	---	255	Claves	---
97	C#7	OFF	OFF		OFF	OFF		288	Orch Hit	---	266	Whistle S	4
98	D7	OFF	OFF		OFF	OFF		288	Orch Hit	---	267	Whistle L	4
99	D#7	OFF	OFF		OFF	OFF		288	Orch Hit	---	203	Sagat Open	5
100	E7	OFF	OFF		OFF	OFF		288	Orch Hit	---	204	Sagat HfOp	5

Key	Inst	Excl	Inst	Excl	Inst	Excl	Inst	Excl				
101	F7	OFF	OFF		OFF	OFF	288	Orch Hit	---	205	SagatClose	5
102	F#7	OFF	OFF		OFF	OFF	288	Orch Hit	---	221	JingleBell	---
103	G7	OFF	OFF		OFF	OFF	288	Orch Hit	---	222	MarcTree 1	---
104	G#7	OFF	OFF		OFF	OFF	288	Orch Hit	---	223	MarcTree 2	---
105	A7	OFF	OFF		OFF	OFF	288	Orch Hit	---	360	Tri Roll	2
106	A#7	OFF	OFF		OFF	OFF	288	Orch Hit	---	361	Cast Roll	6
107	G8	OFF	OFF		OFF	OFF	288	Orch Hit	---	403	Metronome1	---

Key	Inst	Excl	Inst	Excl	Inst	Excl	Inst	Excl		
#	Note	Dr25 - Arabian Kit		Dr26 - SFX Kit		Dr27 - User 1		Dr28 - User 2		
21	A0	404	Metronome2	---	OFF	OFF				
22	A#0	347	Tubular 3	---	OFF	OFF				
23	B0	235	Cowbell 1	---	OFF	OFF				
24	C1	235	Cowbell 1	---	OFF	OFF				
25	C#1	55	RollSnare1	---	OFF	OFF				
26	D1	260	FingrSnap1	---	OFF	OFF				
27	D#1	299	Zap 2	---	OFF	OFF				
28	E1	91	Tite HH 1	---	OFF	OFF				
29	F1	280	Gt Scratch	---	OFF	OFF				
30	F#1	280	Gt Scratch	---	OFF	OFF				
31	G1	77	Stick Hit	---	304	Scratch b	1			
32	G#1	162	Palm Conga	---	305	Scratch c	1			
33	A1	404	Metronome2	---	282	GtCutNois1	---			
34	A#1	403	Metronome1	---	283	GtCutNois2	---			
35	B1	2	Ambi.Kick	---	285	Chic 2	---			
36	C2	10	Real Kick	---	284	Chic 1	---			
37	C#2	78	Side Stick	---	286	Bass Slide	---			
38	D2	33	Snare 1	---	280	Gt Scratch	---			
39	D#2	268	Hand Claps	---	298	Zap 1	---			
40	E2	33	Snare 1	---	358	WhiteNoise	---			
41	F2	120	Tom 1 Lo	---	300	Scratch Hi	2			
42	F#2	91	Tite HH 1	1	301	Scratch Lo	2			
43	G2	120	Tom 1 Lo	---	77	Stick Hit	---			
44	G#2	91	Tite HH 1	1	382	Footstep 2	---			
45	A2	120	Tom 1 Lo	---	404	Metronome2	---			
46	A#2	94	Open HH 1	1	403	Metronome1	---			
47	B2	119	Tom 1 Hi	---	281	Gtr Slide	---			
48	C3	119	Tom 1 Hi	---	282	GtCutNois1	---			
49	C#3	81	Crash Cym	2	282	GtCutNois1	---			
50	D3	119	Tom 1 Hi	---	287	StringSlap	---			
51	D#3	117	Ride Cym 2	3	287	StringSlap	---			
52	E3	182	Darabuka O	---	377	Laughing V	---			
53	F3	184	Darabuka M	---	378	Scream	---			
54	F#3	206	Tambourine	---	379	Punch	---			
55	G3	183	Darabuka R	---	380	Hart Beat	---			
56	G#3	235	Cowbell 1	---	381	Footstep 1	---			
57	A3	183	Darabuka R	---	381	Footstep 1	---			
58	A#3	190	Cabasa	---	383	Applause 1	---			
59	B3	142	Douf Dom	---	387	Door Creak	---			
60	C4	145	Douf Tak 2	---	388	Door Slam	---			
61	C#4	146	Lo Bongo	---	303	Scratch a	---			
62	D4	144	Douf Tak 1	---	223	MarcTree 2	---			
63	D#4	147	Hi Bongo	---	389	Car Engine	---			
64	E4	143	Douf Rim	---	390	Car Stop	---			
65	F4	174	Tabla Dom	---	391	Car Pass	---			
66	F#4	178	Tabla Roll	4	392	Car Crash	---			

Key		Inst		Excl	Inst		Excl	Inst		Excl	Inst		Excl
67	G4	175	Tabla Tak	4	394	Siren	---						
68	G#4	176	Tabla Flam	---	395	Train	---						
69	A4	177	Tabla Rim	---	359	Jetstar	---						
70	A#4	148	Slap Bongo	---	396	Helicopter	---						
71	B4	172	Tabla 2	---	400	Laser Gun	---						
72	C5	212	Rek Dom 2	---	398	Gun Shot 2	---						
73	C#5	213	Rek Tak	---	399	MachineGun	---						
74	D5	211	Rek Dom 1	---	400	Laser Gun	---						
75	D#5	215	Rek Rim	---	401	Explosion	---						
76	E5	215	Rek Rim	---	374	Dog	---						
77	F5	214	Rek Slap	---	376	Gallop	---						
78	F#5	206	Tambourine	---	371	Bird 1	3						
79	G5	212	Rek Dom 2	---	364	Rain	---						
80	G#5	206	Tambourine	2	365	Thunder	---						
81	A5	213	Rek Tak	2	366	Wind	---						
82	A#5	215	Rek Rim	---	367	Seashore	---						
83	B5	214	Rek Slap	---	369	Stream	---						
84	C6	203	Sagat Open	5	370	Bubble	---						
85	C#6	204	Sagat HfOp	5	373	Kitty	---						
86	D6	205	SagatClose	5	372	Bird 2	---						
87	D#6	221	JingleBell	---	375	Growl 2	---						
88	E6	180	DjembeOpen	6	356	Stadium	---						
89	F6	180	DjembeOpen	6	385	Telephone1	---						
90	F#6	182	Darabuka O	6	386	Telephone2	---						
91	G6	203	Sagat Open	7	OFF	OFF							
92	G#6	204	Sagat HfOp	7	OFF	OFF							
93	A6	205	SagatClose	7	OFF	OFF							
94	A#6	221	JingleBell	---	OFF	OFF							
95	B6	10	Real Kick	---	OFF	OFF							
96	C7	361	Cast Roll	---	OFF	OFF							
97	C#7	OFF	OFF		OFF	OFF							
98	D7	OFF	OFF		OFF	OFF							
99	D#7	OFF	OFF		OFF	OFF							
100	E7	OFF	OFF		OFF	OFF							
101	F7	OFF	OFF		OFF	OFF							
102	F#7	OFF	OFF		OFF	OFF							
103	G7	OFF	OFF		OFF	OFF							
104	G#7	OFF	OFF		OFF	OFF							
105	A7	OFF	OFF		OFF	OFF							
106	A#7	OFF	OFF		OFF	OFF							
107	G8	OFF	OFF		OFF	OFF							

Барабанные семплы

#	Instr	#	Instr	#	Instr	#	Instr	#	Instr	#	Instr	#	Instr	#	Instr
1	Fat Kick	52	PoweSnare	103	--	154	--	205	Sagat HiOp	256	Claves	307	Growl 1	358	BrushNoise
2	Rock Kick	53	--	104	--	155	Tsuzumi	206	SagatClose	257	Syn Claves	308	Monkey 2	359	WhiteNoise
3	Ambi.Kick	54	--	105	ClsSynHH1	156	--	207	Tambourine	258	Castanet 1	309	Rev.Kick	360	Jetstar
4	Crisp Kick	55	--	106	--	157	--	208	--	259	Castanet1V	310	Rev.ConBD	361	Tri Roll
5	Punch Kick	56	RollSnare1	107	OpSynHH1	158	--	209	--	260	--	311	Rev.Snare1	362	Cast Roll
6	PillowKick	57	RollSnare2	108	--	159	--	210	--	261	FingrSnap1	312	Rev.Snare2	363	Lore
7	--	58	SynSnare 1	109	--	160	--	211	--	262	--	313	Rev.Snare3	364	MalletLoop
8	Dry Kick 1	59	SynSnare 2	110	--	161	OpnConga	212	Rek Dom 1	263	Snap	314	RevCymbal	365	Rain
9	Dry Kick 2	60	--	111	--	162	Slap Conga	213	Rek Dom 2	264	Viblaslap	315	Rev.Tom 1	366	Thunder
10	--	61	--	112	--	163	PalmConga	214	Rek Tak	265	Guiro S	316	Rev.Tom 2	367	Wind
11	Real Kick	62	--	113	--	164	MuteConga	215	Rek Slap	266	Guiro L	317	Kalimba 1	368	Seashore
12	--	63	--	114	--	165	--	216	Rek Rim	267	Whistle S	318	Kalimba 2	369	Seashore V
13	Gated Kick	64	--	115	Ride Edge	166	--	217	--	268	Whistle L	319	MusicBox 1	370	Stream
14	--	65	--	116	Ride Cup	167	--	218	--	269	Hand Claps	320	MusicBox 2	371	Bubble
15	ProcesKick	66	--	117	Ride Cym 1	168	--	219	--	270	Syn Claps	321	Log Drum 1	372	Bird 1
16	Metal Kick	67	--	118	Ride Cym 2	169	--	220	--	271	--	322	Log Drum 2	373	Bird 2
17	Dance Kick	68	--	119	--	170	Baya 1	221	--	272	--	323	Log Drum 3	374	Kitty
18	--	69	--	120	Tom 1 Hi	171	Baya 2	222	JingleBell	273	--	324	Log Drum 4	375	Dog
19	Syn Kick 1	70	--	121	Tom 1 Lo	172	Tabla 1	223	MarcTree 1	274	--	325	Log Drum 5	376	Growl 2
20	Syn Kick 2	71	--	122	Tom 2 Hi	173	Tabla 2	224	MarcTree 2	275	--	326	Marimba 1	377	Gallop
21	Syn Kick 3	72	--	123	Tom 2 Hi V	174	Tabla 3	225	MuteTriang	276	--	327	Marimba 2	378	Laughing V
22	Syn Kick 4	73	--	124	Tom 2 Lo	175	Tabla Dom	226	OpenTriang	277	--	328	Marimba 3	379	Scream
23	--	74	Brush Slap	125	Tom 2 Lo V	176	Tabla Tak	227	Flexatone	278	--	329	Marimba 4	380	Punch
24	--	75	Brush Tap	126	--	177	Tabla Flam	228	Agogo 1	279	MetalHitHi	330	Xylofon 1	381	Hart Beat
25	--	76	BrshSwish	127	--	178	Tabla Rim	229	--	280	MetalHitLo	331	Xylofon 2	382	Footstep 1
26	--	77	BrushSwirl	128	--	179	Tabla Roll	230	--	281	Gt Scratch	332	Xylofon 3	383	Footstep 2
27	--	78	Stick Hit	129	ProcesTom	180	Udu	231	--	282	Gtr Slide	333	Vibe 1	384	Applause 1
28	--	79	Side Stick	130	--	181	DjembeOp	232	--	283	GtCutNois1	334	Vibe 2	385	Applause 2
29	--	80	--	131	OilDrum	182	--	233	Manbo Bell	284	GtCutNois2	335	Vibe 3	386	Telephone1
30	--	81	Syn Rim	132	Syn Tom 1	183	DarabukaO	234	BongBellO	285	Chic 1	336	Vibe 4	387	Telephone2
31	--	82	Crash Cym	133	SynTom2Hi	184	Darabuka R	235	BongBellMt	286	Chic 2	337	Celeste	388	Door Creak
32	--	83	Crash LP	134	SynTom2L	185	DarabukaM	236	Cowbell 1	287	Bass Slide	338	Glocken 1	389	Door Slam
33	Orch B.Drm	84	China Cym	135	SolidHit	186	Mute Cuica	237	--	288	StringSlap	339	Glocken 2	390	Car Engine
34	Snare 1	85	China LP	136	Brush Tom	187	Open Cuica	238	SynCowbell	289	Orch Hit	340	Glocken 3	391	Car Stop
35	Snare 2	86	SplashCym	137	BrshTom V	188	Shaker 1	239	Timbal1HiR	290	ImpactHitL	341	BrightBell	392	Car Pass
36	Snare 3	87	Splash LP	138	Timpani	189	Shaker 2	240	Timbal1HiO	291	ImpactHitR	342	Metal Bell	393	Car Crash
37	Snare 4	88	Orch Cym	139	Taiko Hi	190	Shaker 3	241	Timbal1LO	292	Rave Hit L	343	Gamelan 1	394	GlassBreak
38	PicloSnare	89	OrchCmLP	140	Taiko Lo	191	Cabasa	242	Timbal1Pil	293	Rave Hit R	344	Gamelan 2	395	Siren
39	Soft Snare	90	--	141	--	192	Maracas 1	243	--	294	Philly Hit	345	FingCym	396	Train
40	LightSnare	91	--	142	--	193	--	244	--	295	BrassFall1	346	Tubular 1	397	Helicopter
41	FullRmSD	92	Tite HH 1	143	Douf Dom	194	--	245	--	296	BrassFall2	347	Tubular 2	398	Gun Shot 1
42	--	93	--	144	Douf Rim	195	--	246	--	297	BrassFall3	348	Tubular 3	399	Gun Shot 2
43	--	94	Close HH	145	Douf Tak 1	196	--	247	--	298	BrassFall4	349	ChurchBell	400	MachinGun
44	DrySnare 1	95	Open HH 1	146	Douf Tak 2	197	SynMaracs	248	--	299	Zap 1	350	Gong Hi	401	Laser Gun
45	--	96	--	147	Lo Bongo	198	--	249	--	300	Zap 2	351	Gong Lo	402	Explosion
46	--	97	--	148	Hi Bongo	199	--	250	Tambrim1	301	Scratch Hi	352	MouthHrp1	403	HandDrill
47	TightSnare	98	Pedal HH 1	149	Slap Bongo	200	--	251	Tambrim2	302	Scratch Lo	353	MthHrp1A	404	Metron1
48	AmbSnar1	99	--	150	--	201	--	252	Tambrim3	303	ScratchDbl	354	MouthHrp2	405	Metron2
49	AmbSnar2	100	--	151	--	202	--	253	WoodBlkH	304	Scratch a	355	MthHrp2A	406	testwave
50	Rock Snare	101	--	152	--	203	--	254	WoodBlkM	305	Scratch b	356	Spectrum 1		
51	GatdSnare	102	--	153	--	204	SagatOpen	255	WoodBlkL	306	Scratch c	357	Stadium		

Таблица применения MIDI

Функция		Передаётся	Принимается	Примечания
Основной канал	По умолчанию	1-16	1-16	Запоминается
	Изменяемый	1-16	1-16	
Режим	По умолчанию		3	
	Сообщения Изменяемый	X *****	X	
Номер ноты:	True Voice	0-127	0-127	
		*****	0-127	
Скорость нажатия клавиши	Note On	09n,V=1-127	09n,V=1-127	Transmit 2-126 from sequencer
	Note Off	X	X	
Послекасание	Полифоническое (Клавиша)	0	0	Только данные секвенсора •А
	Монофоническое (Канал)	0	0	
Частотная модуляция		0	0	
Control Change	0,32	0	0	Bank Select (MSB, LSB) •P
	1,2	0	0	Modulation (pitch, cutoff) •G
	4,64	0	0	Pedal (scale, damper) •G
	6,38	X	0	Data Entry (MSB, LSB) •E
	11	X	0	Expression •G
	7, 10,91,93	0	0	Volume, A:B panpot, send C, D •G
	12	0	0	Effect controller •G
	72,73,74	X	0	EG time (Release, Attack), Brightness •G
	92,94	0	0	Effects 1, 2 on/off •G
	96,97	X	0	Data Inc, Dec •E
	100,101	X	0	RPN (LSB, MSB) *2
	120,121 0-101	X 0	0 0	All sound off, Reset all Cntrl (Sequencer data)
Program Change	True*	00-127	00-127	*P
		*****	0-127	
System Exclusive		0	0	*3*E
System Common	Song Position	0	0	*1
	Song Select	00	00	*1
	Tune	X	X	
System Real Time	Clock	0	0	*1
	Commands	0	0	*1
Вспомогательные команды	Local On/Off	0	X	Transmitted in case Echo back setting is changed.
	All Notes Off	X	0(123-127)	
	Active Sense	0	0	
	Reset	X	X	
Примечание	*С, *Р, *А, *Е: передаётся и принимается если MIDI Filter (Controller, Program Change, Aftertouch, System Exclusive) установлен в положение ENA в режиме Global.			
	*1:Если используется внутренняя синхронизация, она передаётся, но не принимается. При использовании внешней синхронизации, она принимается, но не передаётся.			
	*2: LSB, MSB = 00,00: диапазон частотн. модул., =01,00: точная подстр., =02,00: грубая настройка			
	*3: Включает команды Inquiry, GM Mode On, Master Balance, и Master Volume.			

Mode 1:OMNI ON, POLY Mode 2:OMNI ON, MONO 0:Yes
Mode 3:OMNI OFF, POLY Mode 4:OMNI OFF, MONO X: No

MIDI System Exclusive

Команды System Exclusive (или SysEx) позволяют передавать данные, имеющиеся в ОЗУ iS50B, на внешний секвенсор и наоборот. Таким образом, вы можете создать редакторы iS50B для ПК или просто передать ваши собственные пользовательские программы в сонг, записанный внешним секвенсором, а также заставить сонг передавать программы назад на iS50B перед началом игры.

Перечень команд SysEx вы можете найти на сайте www.korg.it.

MIDI-настройка

В следующей таблице приводится перечень параметров, которые автоматически настраиваются каждой MIDI-настройкой.

Parametro	Default	Master	Piano 1	Piano 2	Accordion 1	Accordion 2	Accordion 3	Guitar
Global	1	1	2	1	1	16	16	1
Upper 1	1	1	2	2	1	1	1	1
Upper 2	2	1	2	2	1	4	4	1
Lower	3	1	2	2	2	2	2	1
Drum	10	10	10	10	10	10	12	10
Percussion	11	11	11	11	11	11	11	11
Bass	12	12	12	12	3	12	3	12
Acc.1	13	13	13	13	13	13	13	13
Acc.2	14	14	14	14	14	14	14	14
Acc.3	15	15	15	15	15	15	15	15
Chord 1	-	-	1	1	2	2	2	-
Chord 2	-	-	-	-	3	3	3	-
Arrangement	1	2	-	-	-	-	10	-
Keyboard Set	-	3	-	-	-	-	-	-
Program Filter	0	0	0	0	0	0	0	0
A.Touch Filter	0	0	0	0	0	0	0	X
C.C. Filter	0	0	0	0	0	0	0	X
Sysex Filter	X	X	X	X	X	X	X	X
MIDI Vel. In	NOR	NOR	NOR	NOR	110	110	NOR	NOR
Echo Back	DIS	DIS	IN 1	IN 1	DIS	DIS	DIS	DIS
Local Off Tran.	NO	NO	YES	YES	NO	NO	NO	NO
Arr.Harm.Ch.	1	1	1	1	2	2	2	Off
Har.Octave	+1	+1	+1	+1	-1	-1	-1	+1
Harmony Range Bottom	C-1	C-1	C-1	C-1	C-1	C-1	C-1	C -1
Harmony Range Top	B3	B3	B3	B3	G9	G9	G9	G 9
Split Point	C4	C4	C4	C4	A1	C4	C4	C4
MIDI Octave Input Lower	0	0	0	0	-1	-1	-1	0
MIDI Octave Input Upper	0	0	0	0	0	0	0	0
Lower Memory Mode	Harmony	Harmony	Harmony	Harmony	Harmony	Harmony	Harmony	Harmony

Техническая спецификация

Функции	
Клавиатура	61 клавиша с динамикой и послекасанием
Система генерации звука	AT ² Synthesis System
Тон-генератор	32 голоса, 32 генератора
Волновая память	12 МБ КИМ ПЗУ
Эффекты	Две стерео цифровых системы мультиэффектов, 47 эффектов, функция редактирования
Программы	320 программ (включая GM) + 14 барабанных наборов + 64 пользовательские программы + 2 пользовательских барабанных набора.
Стили	128 стилей + 16 пользовательских.
Аранжировки	128 аранжировок + 64 пользовательских.
Сонг	Читает SMF формата 0 и 1 (16 дорожек), GM-совместимый, функция чтения текстов.
Секвенция аккомпанемента	10, хранятся в ОЗУ (40 000 событий)
Внешние контроллеры	Назначаемая педаль/переключатель
Аудио выходы	Левый/моно, правый
MIDI	In, Out
Флоппи диск	3,5" 2DD/2HD (MS-DOS® 1,44 МБ и 720КБ, совместимый с IBM-PC® и Macintosh®)
Дисплей	ЖК-дисплей с подсветкой
Основной усилитель	2 x 8 Ватт
Динамики	2 динамика с фазоинвертером
Размеры (Ш x Д x В)	1110 x 386 x 142 мм
Масса	11,5 кг
Потребляемая мощность	60 Вт

Обратите внимание на прилагающееся пояснение по версии программного обеспечения 3.0 для Korg iS50B, в котором вы сможете найти некоторые положения, которые, возможно, не были описаны здесь. Как говорилось ранее, несоответствие некоторых рисунков действительным надписям на дисплее относится к тому факту, что во время издания руководства по эксплуатации в архитектуру инструмента могли быть внесены изменения. Рисунки и схемы приводятся только на правах примеров и отчасти иллюстраций.

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

Данное руководство предоставляется бесплатно.

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

Отзывы, замечания и предложения отправляйте по адресу synth@attrade.ru

© ® A&T Trade, Inc.

Содержание

Раздел	Страница
Начало. Введение	2
Передняя панель	10
Дисплей	15
Задняя панель	16
Рабочие режимы	17
Руководство/Прослушивание демонстраций	20
Прослушивание сонгов	22
Аранжировки	23
Дорожки клавиатуры	25
Секвенции аккомпанемента	26
Сонги	28
Программы	32
MIDI	34
Режим воспроизведения аранжировки	39
Режим секвенции аккомпанемента	49
Режим воспроизведения сонга	73
Режим редактирования сонга	80
Режим работы с диском/общими настройками	93
Режим редактирования программ	118
Эффекты	139
Приложения	158
Устранение неисправностей	162
Таблица применения MIDI	183
Техническая спецификация	185