






БЕЗОПАСНАЯ РАБОТА

ИНСТРУКЦИИ ПО ТЕХНИКЕ БЕЗОПАСНОСТИ ПРИ РАБОТЕ С ПРИБОРОМ

Обозначения ⚠ ВНИМАНИЕ ⚠ МЕРЫ ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ








 WARNING	Предупреждает о риске смертельного исхода или получения телесных повреждений в результате неправильного использования устройства.
 CAUTION	Предупреждает о риске получения телесных повреждений или материального ущерба в результате неправильного использования устройства. *В понятие материального ущерба входят повреждение жилища, мебели и домашних животных.

Предупреждающие знаки






	Это ⚠ предупреждающий знак. В особо важных случаях внутри треугольника помещается восклицательный знак. Треугольник без содержащегося внутри такого знака обозначает необходимость соблюдения стандартных мер предосторожности
	Данный ⚡ знак предупреждает пользователя о запрещенных действиях, т.е. действиях, которые никогда не должны производиться (изображение внутри круга). В случае наличия в качестве предупреждающего знака только круга, он обозначает - Не разбирать устройство!
	● Предупреждает пользователя о возможности выполнения действий. Разрешение проведения специальных действий подтверждается наличием в круге специального знака. Отсутствие знака в круге информирует о необходимости удаления серого шнура из розетки.

ВСЕГДА СОБЛЮДАЙТЕ СЛЕДУЮЩИЕ ПРАВИЛА

⚠ ВНИМАНИЕ


- Перед началом использования устройства прочитайте инструкции, приведенные ниже и Руководство пользователя. 
- Не открывайте корпус устройства (не выполняйте никаких изменений внутри корпуса устройства) и не разбирайте АС адаптер. 
- Не предпринимайте попыток самостоятельного ремонта устройства и замены запчастей внутри корпуса устройства (за исключением случаев, оговоренных в данном руководстве). По всем возникающим вопросам обращайтесь в ближайший сервисный центр Roland или к дилеру, продавшему вам устройство. Адреса представлены на странице "Информация". 
- Подверженных воздействию крайних температур (напр. под прямыми солнечными лучами в закрытом транспортном средстве, вблизи батарей отопления, на оборудовании, выделяющем тепло); или 
 - В сырых помещениях (ванные комнаты, душевые, на мокром полу); или
 - Во влажных помещениях; или
 - Под дождем; или
 - В пыльных помещениях; или
 - В помещениях, подверженных высоким уровням вибрации.
- Устанавливайте устройство на ровной, устойчивой поверхности. Не устанавливайте устройство на неровной, наклонной поверхности. 
- Используйте только поставляемый в комплекте АС адаптер. Также, удостоверьтесь, что уровень напряжения в сети соответствует уровню напряжения, указанному на корпусе АС адаптера. В адаптерах других моделей может использоваться другая полярность или они могут быть предназначены для другого уровня напряжения. Использование таких адаптеров может привести к сбою в работе/повреждению данного устройства или опасности возникновения электрического удара. 


⚠ ВНИМАНИЕ

- Не перегибайте излишне сетевой шнур и не устанавливайте на него тяжелые предметы. Так вы можете повредить внутренние элементы шнура и обусловить возникновение короткого замыкания. Поврежденный сетевой шнур может стать причиной пожара или электрического удара. 
- Данное устройство самостоятельно или в сочетании с другими устройствами способно формировать такие уровни громкости, которые могут привести к ухудшению или даже потере слуха. Не работайте продолжительные периоды времени на таких уровнях громкости или на уровнях, являющихся некомфортными для прослушивания. Если у вас появилось чувство заложенных ушей, немедленно прекратите пользоваться данным устройством и обратитесь к врачу. 
- Не допускайте попадания посторонних предметов (напр. воспламеняющиеся материалы, монеты, шпильки) или протекания жидкости внутрь корпуса устройства. 
- Незамедлительно выключите питание, вытяните АС адаптер из розетки и вызовите работника ближайшего сервисного центра Roland или официального дистрибьютора Roland (адреса представлены на стр. "Информация") в случаях: 
 - Если поврежден АС адаптер, сетевой шнур или вилка электрического соединителя; или
 - Внутрь корпуса попали посторонние предметы или протекла жидкость; или
 - Устройство намокло под дождем (или намокло в результате любого другого случая); или
 - Устройство не нормально работает или наблюдаются существенные изменения в его работе.
- В домах, где имеются маленькие дети, взрослые должны обеспечить соблюдение правил безопасного использования устройства. 


USING THE UNIT SAFELY


⚠ МЕРЫ ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ


- Не подключайте сетевой шнур устройства в розетку, в которую подключено слишком большое количество других устройств. Будьте особенно внимательны, когда пользуетесь удлинителями - общая мощность, потребляемая подключенными устройствами не должна превышать номинальной мощности (ватт/ампер) удлинителя. Избыточная нагрузка может привести к нагреванию удлинительного шнура и даже к расплавлению его изоляции. 


- Перед использованием устройства в другой стране, проконсультируйтесь с дилером, продавшим вам устройство, или обратитесь в ближайший сервисный центр Roland. Адреса представлены на странице "Информация". 


Перед тем как использовать стойку, прочитайте инструкцию по использованию стойки.

- Располагайте устройство и АС адаптер таким образом, чтобы не мешать его соответствующей вентиляции. 


- Вставляя или вытягивая вилку электрического соединителя адаптера из розетки, беритесь только за соединитель, а не тяните за кабель. 


- Отсоединяйте АС адаптер, если устройство не используется продолжительный период времени. 


- Старайтесь не допускать спутывания кабелей. Держите все кабели и шнуры в недоступном для детей месте. 


- Не становитесь на устройство и ставьте на него тяжелые предметы. 

⚠ МЕРЫ ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ

- Вставляя или выдергивая АС адаптер из розетки не беритесь за шнур или за соединители мокрыми руками. 

- Если потребовалось передвинуть инструмент, соблюдайте меры предосторожности, описанные ниже. Чтобы переместить инструмент требуется, как минимум, два человека. Перемещение осуществляйте осторожно, не наклоняя инструмент, а держа его прямо. Сначала удостоверьтесь, что крепко держите его, чтобы защитить себя от вероятности получения травм. 

- Проверьте наличие всех винтов, с помощью которых устройство крепится на стойку. Если винты ослаблены, затяните их. 

- Отсоедините все шнуры, с помощью которых были подключены внешние устройства. 

Индикация на экранах, представленных в данном руководстве основаны на заводских установках, поэтому, в некоторых случаях, индикации на экранах вашего инструмента будет отличаться от индикаций, представленных в данном руководстве.

ВАЖНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ

В дополнение к пунктам, перечисленным в разделе "БЕЗОПАСНОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ УСТРОЙСТВА" на стр. 2, прочитайте, пожалуйста, следующее.

Источник питания

- Не используйте устройство в одной цепи с устройствами, генерирующими линейные шумы (такими, как электродвигатели или осветительные системы).
- Если АС адаптер используется продолжительный период времени, то сам адаптер, и зона вокруг него незначительно нагреваются. Это нормально и не является показателем сбоя в работе устройства.
- Перед подключением данного устройства к другим устройствам выключите питание на всех устройствах. Так вы предотвратите вероятность сбоя в работе и/или повреждения громкоговорителей и других устройств.
- Данное устройство может мешать приему радио и ТВ сигналов. Не устанавливайте данное устройство вблизи таких устройств.
- Не подвергайте устройство воздействию прямых солнечных лучей, не размещайте вблизи батарей отопления, не оставляйте в закрытых транспортных средствах и не подвергайте воздействию крайних температур. Не устанавливайте устройство очень близко к осветительным приборам и домашним светильникам, не направляйте луч прожектора на одну и ту же точку на корпусе устройства в течение продолжительного периода времени. Избыточный нагрев может привести к обесцвечиванию корпуса устройства.
- Чтобы избежать вероятности возникновения короткого замыкания, не используйте устройство под дождем или в зонах с повышенной влажностью.
- Не оставляйте предметы из резины, винила или других аналогичных материалов на корпусе устройства на продолжительные периоды времени. Такие предметы могут обусловить обесцвечивание отделки корпуса устройства.
- Не устанавливайте на инструменте емкости с водой (например, вазы с цветами). Также, не используйте инсектициды, духи, спирт, лак для ногтей, вещества в баллончиках под давлением вблизи данного устройства. Промокните попавшую на корпус жидкость мягкой сухой тканью.
- Не устанавливайте на клавиатуру тяжелые предметы. В противном случае вы можете обусловить сбой в работе механизма, формирующего звуки.
- Не приклеивайте на корпус никакие наклейки, потому что в результате их удаления вы можете повредить отделку корпуса инструмента (на нижней поверхности наклейки нанесен клей).

Содержание и уход

- Чтобы почистить устройство, используйте мягкую сухую или слегка увлажненную водой ткань. Протирайте поверхность инструмента, прилагая равномерное усилие и учитывая фактуру и рисунок дерева.
- Не используйте бензин, разбавители, спирт, никакие виды растворителей, чтобы избежать вероятности обесцвечивания и/или повреждения корпуса устройства.

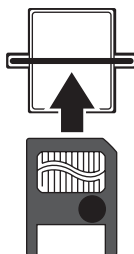
Дополнительные меры предосторожности

- Предельно осторожно обращайтесь с кнопками, слайдерами и другими органами управления, а также с гнездами и соединителями. Грубое обращение может привести сбою в работе устройства.
- При подсоединении/отсоединении всех кабелей, беритесь только за соединитель - никогда не тяните за кабель. Так вы сможете избежать повреждения внутренних элементов кабеля.

- Во время работы устройство немного нагревается. Это нормально.
- Чтобы не беспокоить соседей, работайте на разумных уровнях громкости. В вечернее и ночное время предпочтительно пользоваться наушниками.
- В случае транспортировки устройства, упакуйте его в коробку (включая вкладыши), в которой приобрели устройство. В случае отсутствия таковой, используйте аналогичные упаковочные материалы.
- Для выполнения соединений используйте только кабели Roland. Используя кабели других изготовителей, примите следующие меры предосторожности.
 - В некоторые соединительные кабели встроены резисторы. Не используйте такие кабели для подключения данного устройства. В результате использования кабелей со встроенными резисторами формируются крайне низкие, практически неслышимые уровни громкости. Запрашивайте технические данные на кабель у фирмы-изготовителя.

Перед использованием карт

- Осторожно продвигайте карту в слот карты памяти, пока она не встанет на место.



- Не прикасайтесь к терминалам на карте памяти. Также, следите за чистой терминалов.

Как обращаться с CD-ROM

- Не прикасайтесь и старайтесь не поцарапать блестящую тыльную поверхность (закодированную поверхность) диска. Поврежденные или грязные диски являются нечитабельными. Производите очистку дисков с помощью приобретаемых в магазине специальных средств.

Авторское право

- Не допускается несанкционированная запись, распространение, продажа, радио и ТВ трансляция материалов (в музыкальных композициях, в видео материалах, в публичных выступлениях и т.п.), защищенных авторским правом.
- Не используйте данное устройство в целях, когда нарушение авторских прав может осуществляться третьей стороной. Мы не несем ответственности за нарушение закона об авторском праве третьей стороной в результате использования вами данного устройства.

Содержание

БЕЗОПАСНОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ УСТРОЙСТВА	3
ВАЖНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ.....	5
Характерные особенности.....	13
Описание панелей	14
Обзор функций Fantom-S	17
Как организован Fantom-S	17
Память	19
Встроенные эффекты	20
Секвенсор	21
Секция семплирования	23
Базовые операции на Fantom-S	24
Игра в режиме патча (Patch Mode).....	26
Экран Patch Play	26
Индикация экрана Patch Play	26
Выбор Патча	27
Выбор любимых патчей (Favorite Sound)	28
Выбор патчей из списка	28
Прослушивание патчей (Phrase Preview)	29
Выбор патчей по категориям (Patch Finder)	29
Как зарегистрировать любимый патч (Favorite Sound)	30
Как зарегистрировать любимый ритм-набор (Favorite Sound)	31
Транспонирование клавиатуры в единицах, равных октаве (Octave Shift)	31
Транспонирование клавиатуры с шагом, равным полутону (Transpose)	32
Выбор тонов для озвучивания (Tone On/Off)	32
Исполнение одинарных нот (Mono)	32
Формирование плавных переходов патча (Portamento)	33
Выбор параметра, управляемого контроллерами реального времени или D Beam контроллером (Control Setting)	33
Назначение партии, на которую будет воздействовать контроллер	33
Назначение параметра на контроллер	34
Исполнение звуков перкуSSIONНЫХ инструментов	37
Выбор ритм-набора	37
Исполнение ритм-набора	38
Создание патча	39
Как выполнить назначения для патча	39
Редактирование на графическом дисплее (Zoom Edit)	40
Инициализация назначений патча (Init)	40
Копирование (Copy) назначений патча (Tone)	40
Меры предосторожности при выборе формы волны	41
Сохранение созданного патча (Write)	42
Прослушивание адресно-сохраненного патча (Compare)	42
Функции параметров патча	43
Назначения, общие Common для всего патча (General)	43
Изменение форм волны (Wave)	45
Изменение звучания тона (TMT)	46
Изменение патча (Pitch/Pitch Env)	49
Изменение яркости звука с помощью фильтра (TVF/TVF Env)	50
Регулирование громкости (TVA/TVA Env)	53
Модулирование звуков (LFO)	56
Применение портаменто или легато к звуку (Solo Porta)	58
Другие назначения (Misc)	60
Назначения Matrix Control (Ctrl-4)	61
Назначение эффектов для патча (Effects/MFX/MFX Control/Chorus/Reverb)	63

Создание ритм-набора

Как выполнить назначения для ритм-набора	64
Редактирование на графическом дисплее (Zoom Edit)	64
Инициализации назначений ритм-набора (Init)	64
Копирование назначений тона ритма (Copy)	65
Меры предосторожности при выборе формы волны	65
Сохранение созданного пользователем ритм-набора (Write)	66
Прослушивание адресно-сохраненного ритм-набора (Compare)	66
Функции параметров ритм-набора	67
Назначения, общие Common для всего ритм-набора (General)	67
Изменение формы волны (Wave)	68
Изменение звучания тона ритма (WMT)	70
Изменение питча (Pitch/Opitch Env)	71
Изменение яркости звука с помощью фильтра (TVF/TVF Env)	72
Как отрегулировать громкость (TVA/TVA Env)	73
Выходные назначения	75
Назначение эффектов для ритм-набора (Effects/MFX/MFX Control/Chorus/Reverb)	75

Игра на инструменте в режиме Performance.....76

Индикация экрана Performance Layer	76
Индикация экрана Performance Mixer	76
Функции на экране PERFORMANCE Layer/Mixer	77
Выбор Исполнения (Performance)	78
Выбор исполнений из списка	78
Выбор любимых исполнений (Favorite Sound)	78
Регистрация любимых исполнений (Favorite Sound)	79
Использование экрана Layer	79
Выбор партии	79
Выбор партии для озвучивания	79
Выбор звука для партии	79
Комбинирование и совместное исполнение звуков (Layer)	80
Исполнение разных звуков в разных зонах клавиатуры (Split)	80
Использование экрана Mixer	81
Выбор партии	81
Выбор звука для партии	81
Редактирование назначений партии	82
Выбор партии для исполнения соло (Solo)	82
Приглушение воспроизведения определенной партии (Mute)	82
Прослушивание назначений партии в виде списка (Performance Part View)	83
Игра с функцией Арпеджио/Ритм	83
Игра с использованием контроллеров реального времени и D Beam контроллера	83
Подтверждение MIDI информации для каждой партии (Part Information)	83

Создание исполнения (Performance)..... 84

Просмотр назначений партии в виде списка (Performance Part View)	84
Регулирование параметров каждой партии	84
Выбор параметра для управления с контроллерами реального времени или D Beam контроллером (Control Settings)	91
Выполнение назначений для контроллеров реального времени и D Beam контроллера (Ctrl)	92
Выполнение назначений для исполнения (Effects/MFX/MFX Control/Chorus/Reverb)	95
Изменение назначений патча, назначенного на партию	95
Инициализация назначений исполнения (Init)	96
Сохранение созданного исполнения (Write)	96

Изменение звука в реальном времени 98

Изменение звука с помощью D Beam контроллера (D Beam Controller)	98
--	----

Выполнение назначений для D Beam контроллера	98
Использование ручек или кнопок для изменения звука (Realtime Controoler)	101
Выполнение назначений контроллеров реального времени	101
Использование педали для изменения звука (Control Pedal)	102
Выполнение назначений Control Pedal.....	102
Игра арпеджио (функция ARPEGGIO/RHITHM).....	104
Что такое арпеджио	104
Игра арпеджио	104
Вкл и выкл арпеджио	104
Определение темпа для исполнения арпеджио	104
Поддерживание звучания арпеджио	104
Вкл и выкл выключателя арпеджио.....	105
Назначение арпеджио	105
Выбор стиля для исполнений арпеджио (Arpeggio Style)	105
Изменение доли и пунктирного ритма (Grid).....	106
Применение стаккато и тенуто (Duration)	106
Выбор восходящих/нисходящих вариантов (Различные способы исполнения звуков) (Motif)	106
Регулирование динамической чувствительности арпеджио (Arpeggio Velocity)	106
Выбор партии для игры арпеджио в режиме исполнения (Part)	107
Установка диапазона арпеджио (Octave Range)	107
Изменение силы акцента (Accent Rate)	107
Использование ручек управления в реальном времени для редактирования назначений арпеджио.....	107
Создание своих собственных стилей	107
Сохранение созданных стилей (WRITE).....	109
Использование функции Запоминания аккордов (CHORD MEMORY).....	110
Что такое функция Запоминания аккордов	110
Исполнение с функцией Запоминания аккордов	110
Вкл и выкл функции Запоминания аккордов	110
Выбор аккордовых форм	110
Создание собственных аккордовых форм.....	111
Сохранение созданных аккордовых форм	111
Исполнение ритма	112
Что такое ритмические паттерны	112
Использование ритмических групп.....	112
Исполнение ритма	112
Вкл и выкл ритма	112
Определение темпа для исполнений ритмических паттернов.....	112
Выбор группы ритма.....	113
Назначение ритмического паттерна	113
Выбор ритмических паттернов	113
Изменения доли и пунктирного ритма (Grid)	113
Применение стаккато и тенуто (Duration)	114
Изменение динамической чувствительности ритмического паттерна (Rhythm Pattern Velocity)	114
Изменение силы акцента (Accent Rate)	114
Использование ручек регуляторов реального времени для управления ритмом	114
Вкл и выкл ритма	114
Создание собственных стилей (Редактирование ритмического паттерна)	115
Сохранение созданных паттернов (WRITE)	116
Создание собственных стилей (Rhythm Group Edit)	116
Сохранение созданного ритм-набора (WRITE)	117
Семплирование	118
Выполнение назначений входного источника (INPUT SETTING)	118

Назначение установки входных эффектов	119
Процедура семплирования.....	119
Разделение семпла в процессе семплирования	121
Семплирование Earlier in Time (Skip Back Sampling)	121
Редактирование семпла.....	122
Выбор семпла (Sample List)	122
Выбор семпла.....	122
Загрузка семпла	123
Загрузка всех семплов	123
Удаление семпла.....	123
Импортирование аудио файла	123
Индикация экрана редактирования семпла (Edit Screen)	124
Увеличение/Уменьшение индикации формы волны (Zoom In/Out).....	124
Назначение начальной и конечной точек семпла	124
Выполнение назначений для семпла (Sample Parameters)	125
Назначение семплов на пэд (Assign To Pad).....	125
На экране Sample List.....	126
На экране Sample Edit	126
Назначение семпла на партию в виде патча (Assign to Keyboard)	127
На экране Sample Edit	127
На экране Sample List.....	127
Создание ритм набора (Create Rhythm).....	128
Создание мультисемпла (Create Multisample)	128
Выгрузка семпла (Unload)	129
Удаление ненужных участков семпла (Truncate)	129
Усиление или ограничение семпла по ВЧ частотному диапазону (Emphasis)	130
Установка максимального уровня громкости семпла (Normalizer)	130
Усиление	131
Растягивание или сжатие семпла во времени (Time Stretch)	131
Деление семпла на ноты (Chop)	132
Процедура деления семпла.....	132
Автоматическое деление семпла (Autp Chop).....	132
Прослушивание разделенных семплов	133
Объединение двух и более семплов (Combine)	133
Сохранение семпла	134
Использование пэдов.....	135
Использование функции Hold для поддержки звучания нот.....	135
Использование функции Roll для исполнения звуков.....	135
Использование буфера для копирования назначений пэдов	136
Копирование назначений одного пэда	136
Копирование назначений двух и более пэдов	136
Регулирование назначений пэдов (PAD SETTING)	136
Мульти-динамическая чувствительность	137
Назначение паттерна на пэд (функция RPS)	137
Использование пэдов для исполнения ритма.....	137
Воспроизведение композиции	138
Моментальное воспроизведение (Quick Play)	138
Последовательное воспроизведение композиции (Chain Play)	138
Различные методы воспроизведения.....	139
Воспроизведение методом ускоренной перемотки вперед и перемотки назад.....	139
Воспроизведение от середины композиции (MIDI Update).....	139
Мьютирование воспроизведения определенного инструмента.....	139
Изменение темпа воспроизведения композиции.....	139
Воспроизведение композиции с фиксированным темпом	
(мьютирование дорожки темпа)	140
Воспроизведение композиции в формате S-MRS.....	140

Повторяющееся воспроизведение композиции (Loop Play)	140
Использование D Beat контроллера для вкл/остановки воспроизведения	140
Запись композиций	141
Два метода записи	141
Перед началом записи новой композиции	141
Выбор звука, использующего для записи	141
Стирание композиции/паттерна из внутренней памяти (Song Clear)	141
Назначение музыкального размера (Time Signature)	141
Запись своего исполнения во время игры (Запись в реальном времени)	142
Базовые операции для записи в реальном времени	142
Запись изменений темпа в композиции (Tempo Recording)	143
Циклическая запись и запись Punch-In	143
Корректировка синхронизации вашего исполнения по ходу записи (Recording Quantize)	144
Выбор данных секвенсора для записи (Recording Select)	145
Стирание ненужных данных во время записи (Realtime Erase)	145
Прослушивание звуков или фраз во время записи (Функция Rehearsal)	146
Ввод данных по одному шагу за один раз (Step Recording)	146
Ввод нот и пауз	146
Назначение паттерна на дорожку фразы	148
Редактирование композиции	149
Загрузка композиции для редактирования	149
Загрузка отдельных дорожек/паттернов данных композиции	149
Использование разных звукогенераторов для каждой дорожки	150
Выключение воспроизведения дорожки (Mute)	150
Назначение маркеров (Locate Positions) в композицию	150
Назначение повторяющегося участка композиции (Loop Points)	151
Редактирование данных секвенсора в заданном диапазоне (Track Edit)	151
Базовые операции для редактирования дорожки	151
Выравнивание согласования по времени в композиции (Quantize)	152
Стирание ненужных данных исполнения (Erase)	154
Удаление ненужных тактов (Delete)	155
Копирование фраз (Copy)	155
Вставка пустых тактов (Insert Measure)	156
Транспонирование тональности (Transpose)	156
Изменение динамической чувствительности (громкости) (Change Velocity)	157
Изменение MIDI канала (Change Channel)	158
Изменение длительности нот (Change Duration)	158
Комбинирование дорожек двух фраз или паттернов в один (Merge)	159
Экстракция и удаление партии из данных секвенсора (Extract)	159
Смещение данных исполнения вперед и назад (Shift Clock)	160
Уменьшение информационной плотности данных секвенсора (Data Thin)	161
Обмен двух дорожек фраз или паттернов (Exchange)	161
Регулирование времени воспроизведения композиции (Time Fit)	162
Удаление пустых тактов (Truncate)	162
Редактирование отдельных пунктов данных секвенсора (Micro Edit)	162
Редактирование данных секвенсора (Базовая процедура на экране Microscope) ..	162
Данные секвенсора, с которыми работает дорожка фразы/паттерна	163
Просмотр данных секвенсора (View)	164
Вставка данных секвенсора (Create)	165
Стирание данных секвенсора (Erase)	165
Перемещение данных секвенсора (Move)	165
Копирование данных секвенсора (Copy)	166
Изменение темпа с середины композиции	166
Изменение музыкального размера с середины композиции	167
Присвоение названия композиции (Song Name)	167

Сохранение/загрузка композиции (SAVE/LOAD)	168
Сохранение композиции (Save)	168
Базовая процедура	168
Сохранение композиции с семплами (Save Song + Samples)	168
Сохранение композиции (Save Song)	169
Сохранение семплов (Save All Samples)	169
Сохранение композиции в виде SMF файла (Save as SMF)	170
Загрузка композиции (Load)	170
Базовая процедура	170
Загрузка композиции с семплами (Load with Samples)	171
Загрузка композиции (Load Song)	171
Загрузка семплов (Load All Samples)	171
Импортирование WAV/AIFF файла (Import Audio)	171
Исполнение фразы одним нажатием (RPS Function)	172
Перед использованием функции RPS	172
Запись паттерна	172
Назначение для функции RPS	172
Использование функции RPS во время исполнения	173
Запись исполнения с использованием функции RPS	174
Добавление эффектов	175
Вкл и выкл эффектов	175
Выполнение назначений эффектов	175
Применение эффектов в режиме патча	175
Назначение маршрутизации выхода звуковых сигналов (Routing)	175
Схема прохождения сигнала и параметры	176
Применение эффектов в режиме исполнения	178
Назначение маршрутизации выхода звука (Routing)	178
Схема прохождения звука и параметры	178
Выполнение назначений мульти-эффектов (MFX1-3)	180
Выполнение назначений мульти-эффектов (MFX Control)	181
Назначение структуры мультиэффектов (MFX Structure)	182
Выполнение назначений хора (Chorus)	182
Выполнение назначений реверберации (Reverb)	182
Эффекты мастеринга	183
Как передать данные на/с вашего компьютера по USB	184
Перед выполнением соединений	184
Соединения	184
Назначение зоны адресных соединений (USB)	184
Меры предосторожности при работе с папками и файлами	184
Импортирование аудио файла (Import Audio)	185
Использование растрового файла в качестве заставки дисплея	185
Импортирование растрового файла (Import BMP)	185
Отмена USB передачи данных	186
Функции, связанные с файлом (File Utility)	187
Базовая процедура	187
Копирование файла (COPY)	187
Пересылка файла (MOVE)	187
Инициализации карты памяти (Format)	187
Назначения, общие (Common) для всех режимов (System Function)	188
Как выполнить назначения системных функций (System Functions)	188
Сохранение системных назначений (Write)	188
Функции системных параметров	189
Педаль/D Beam	189
Клавиатура	189

Управление системой (Syst Ctrl)	190
Screen Saver	190
Background.....	190
Sync/Temp	192
Метроном	192
MIDI.....	193
Звук (Sound)	194
Предварительное прослушивание Preview	194
Настройки звукояда (Scale Tune)	194
Семплирование (Sampling).....	195
Start Up	195
Системная информация	195
Функции управления данными	
Переустановка на заводские назначения по умолчанию (Factory Reset) 196	
Базовая процедура	196
Резервное сохранение данных пользователя (User Data Backup)	196
Восстановление зарезервированных данных пользователя (User Restore)	196
Заводские установки	196
Игра в режиме фортепьяно (Piano Mode)..... 197	
Выбор режима фортепьяно	197
Выбор патча	197
Выбор патчей по категориям	197
Выбор патча на экране списка патчей Patch List	197
Изменение звука фортепьяно (Open/Cloose)	197
Регулирование динамики клавиатуры (Key Touch)	198
Регулирование глубины резонанса (Resonance)	198
Сохранение звука (Patch)	198
Использование Редактора Fantom-S..... 199	
Инсталлирование редактора Fantom-S в ваш компьютер	199
Выполнение соединений	199
Использование библиотекаря Fantom-S.....	199
Требования к системе редактора Fantom-S	199
Системные требования (Windows).....	199
Системные требования (Mac OS)	200
Что такое V-Link	201
Инсталлирование платы расширения волны..... 203	
Расширение памяти..... 205	
Поиск неисправностей	207
Проблемы, являющиеся общими для Fantom-S	209
Проблемы, связанные со звуком	209
Проблемы, связанные с эффектами	211
Проблемы, связанные с сохранением данных	211
Проблемы, связанные с секвенсором.....	212
Проблемы, связанные с MIDI и внешними устройствами	213
Проблемы, связанные с семплированием	213
Проблемы, связанные с картой памяти.....	214
Технические характеристики	213
Алфавитный указатель	214

Характерные особенности

Скоростной процесс производства музыки

Литера "S" на Fantom-S - это синоним продвинутых функций студийной звукозаписи и мощных возможностей семплирования. Особое внимание при создании инструмента было уделено качеству и многообразию встроенных звуков. Причем, богатую палитру встроенных звуков можно еще больше расширить, установив до четырех плат расширения волны (SRX серии). Кроме того, для создания своих собственных звуков вы можете воспользоваться функциями семплирования. Мощный секвенсор и многочисленные исполнительские функции, предназначенные для расширения вашей музыкальной креативности, позволят быстро и эффективно создавать готовые музыкальные продукты. Большой ЖК-дисплей информирует вас об операционном статусе системы под любым углом считывания информации. В частности, на экране Mixer производится отображение информации об уровне громкости, панораме, уровне посыла эффектов для каждой партии, в результате чего создается впечатление, что вы работаете за студийным пультом.

Новые синтезаторные звуки

Операционная память на новые формы волны была разработана с единственной целью: предоставить музыканту максимум возможностей для творчества. В Fantom-S встроен самый лучший генератор синтезаторных звуков. Усовершенствованы также и звуки, уже ставшие "рабочими лошадками", такие как струнные и пиано. Кроме того, расширен диапазон звуков, в который вошли звуки будущего.

Надежный семплер

В Fantom-S встроен семплер 44.1 кГц с высокими рабочими характеристиками. Семплирующиеся аудио данные могут использоваться в виде данных волны по аналогии использования встроенных звуков или звуков с платы расширения волны (SRX серии) для последующего создания оригинальных звуков. Также можно работать с мультисемплами. Полный диапазон функции обработки семплов, таких как Chop и Normalize превышают возможности обычного семплера. В данном конкретном случае стандартными являются тридцать два мегабайта памяти, которую можно расширить до 288 Мбайт с помощью DIMM модулей.

Функция семплирования Skip-Back

Fantom-S непрерывно записывает все, что вы играете. Можно разделить ранее исполнявшуюся фразу, состоящую из нескольких тактов и воспроизводить ее с помощью пэдов. Эта уникальная функция позволит сохранить все ваши импровизации для их последующего использования в различных ситуациях.

Встроенный 16-дорожечный секвенсор

В инструмент встроен 16-дорожечный секвенсор с высоким разрешением. С помощью таких функций, которые позволят без остановки записать все партии в режиме закликивания, у вас просто не получится "сбить с толку свое творческое воображение". После ввода данных, большой ЖК-дисплей предоставит возможность редактирования графически отображенных данных дорожки.

Банк динамических пэдов

В Fantom-S предусмотрен банк динамических пэдов, чувствительных к динамике нажатия и послекасанию. Они могут использоваться для исполнения любимых звуков, вызова фраз RPS секвенций или для назначения фраз для исполнения в режиме функции skip back-sampled. Другими словами, для назначения "вытянутых" из лупов фраз для их последующего назначения на пэды и исполнения в реальном времени с целью последующего ввода на секвенсор.

Функциональные возможности мастеринга

В инструмент (в Fantom S-77) встроено 78 различных мульти-эффектов, эффекты хоруса и реверберации. Предусмотрено наличие эффектов мастеринга, выполняющих самую важную роль на заключительном этапе создания музыкальной продукции и обеспечивающих возможность создания продукции CD уровня качества.

Подключение к компьютеру по USB, поддержка карты SmartMedia

Fantom-S можно подключить к компьютеру с помощью USB кабеля, что позволит использовать функцию импортирования и экспортирования файлов.

Режим Piano на Fantom-S88

Fantom-S88 имеет клавиатуру с усовершенствованной молоточковой механикой, а наличие режима Piano позволит использовать инструмент в качестве фортепьяно.


Функция V-LINK

V-LINK позволяет пользователю синхронизировать аудио и видео с целью достижения совершенно других, новых форм выразительности. Контроллеры реального времени, такие как D Beat контроллер и динамические пэды могут использоваться для управления видео изображением во время исполнения музыки.


Редактор/Библиотекарь на Fantom-S

Встроенные программы Редактор и Библиотекарь позволяют управлять звуками и редактировать их на Fantom-S с помощью компьютера.

General MIDI

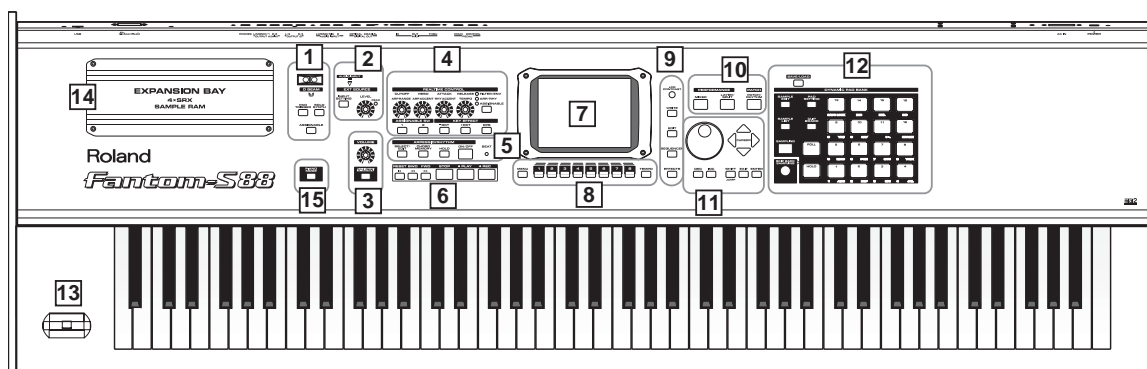
General MIDI - это набор рекомендаций, позволяющих преодолеть ограничения дизайна и стандартизировать MIDI возможности звукогенерирующих устройств. Звукогенерирующие устройства и музыкальные файлы, удовлетворяющие требованиям стандарта General MIDI несут лого . Музыкальные файлы, несущие лого General MIDI, можно воспроизводить на любых General MIDI звукогенерирующих устройствах и получить одинаковый музыкальный результат.

General MIDI 2

General MIDI 2  - это рекомендации по обеспечению более высокого уровня совместимости, когда не работает оригинальный стандарт General MIDI. Те пункты, на которые не распространяются рекомендации оригинального стандарта General MIDI, напр. такие, как звуковое редактирование, применение эффектов, успешно работают с General MIDI 2. Более того, расширился диапазон используемых звуков. General MIDI 2 совместимые звукогенераторы способны надежно воспроизводить музыкальные файлы, несущие лого General MIDI или General MIDI 2. В некоторых случаях, для удобства, General MIDI обозначают как "General MIDI 1", чтобы не путать его со стандартом с General MIDI 2.

Описание панелей

Передняя панель



1

D Beam

Проводя рукой над D Beam контроллером, можно применять к звуку широкое разнообразие эффектов. (стр. 98)

ASSIGNABLE

Включение функции D Beam для партии клавиатуры или партии пэда (стр. 98).

PAD TRIGGER

Вместо того, чтобы самостоятельно нажимать на пэды, можно использовать D Beam контроллер для озвучивания пэдов. (стр. 99)

SOLO SYNTH

Играйте на Fantom-S так, как на современном синтезаторе. (стр. 100)

* Удерживая нажатой [SHIFT], нажимайте соответствующие кнопки для получения доступа к экрану назначений D Beam.

2

EXT SOURCE

Выполнение входных назначений внешнего источника (стр. 118)

3

[VOLUME]

Регулирование громкости звука, выходящего с гнезд OUTPUT A (MIX) и PHONES, расположенных на задней панели (Быстрое начало, стр. 4)

[V-LINK]

Выполнение назначений V-LINK (стр. 201)

4

Ручки [] REALTIME CONTROL

На эти четыре ручки назначается большое количество параметров и функций. Осуществляют управление звуками в реальном времени (стр.33). Работа ручек будет зависеть от назначенных на них параметров и функций.

Назначаемый выключатель [] [] ASSIGNABLE

На эти кнопки можно назначать широкое разнообразие параметров и функций и использовать их для изменения звука в реальном времени (стр. 33). Работа кнопок будет зависеть от назначенных на них функций или параметров.

[-OCT], [+OCT]

Транспонируют пич клавиатуры в единицах, равных октаве (-3 -+3 октавы).

[RPS]

Включает и выключает RPS.

5

Выполняет функции, связанные с арпеджио, ритмическими паттернами, запоминанием аккордов (стр. 104, стр. 110, стр. 112).

[ON/OFF]

Включает и выключает арпеджио и ритм.

[ARPEGGIO HOLD]

Включает и выключает функцию Arpeggio Hold.

[CHORD MEMORY]

Включает и выключает функцию Chord Memory.

[SELECT/EDIT]

Выполняет назначения арпеджио, ритма и запоминания аккордов.

[BEAT] (Индикатор ритма)

Индикатор мигает синхронно с темпом и ритмом композиции.

6

Выполняет операции секвенсора, такие как воспроизведение и запись.

[PRESET]

Передвигает позицию композиции на первый такт (стр. 138).

[BWD]

Передвигает позицию композиции на первую долю предыдущего такта (стр. 138).

[FWD]

Передвигает позицию композиции на первую долю следующего такта.

[PLAY]

Управляет исполнением секвенсора.

[STOP]

Управляет остановкой секвенсора. Во время остановки секвенсора вы можете удерживать нажатой [SHIFT] и нажать [PLAY] чтобы выполнить MIDI Update (обновление) (стр. 138).

[REC]

Текущая индикация на дисплее поменяется на индикацию окна Recording Standby (готовность к записи). ** (стр. 142). Если вы нажмете данную кнопку во время записи, включится функция Rehearsal (стр. 145).

7**Дисплей**

Производит отображение информации в соответствии с выполняемой операцией.

8**[MENU]**

Открывает меню MENU. Содержание меню зависит от текущего режима инструмента.

[1]–[8]

Во время редактирования данные кнопки выполняют множество функций. Эти назначенные функции будут меняться в зависимости от выбора экрана.

[TEMPO]

Назначает темп (BPM) (стр. 139)

9

Ручка регулирования контрастности ЖК-дисплея
Регулирует контрастность изображения (Быстрое начало, стр. 5)

[WRITE]

Сохранение отредактированных назначений в оперативной памяти или на карте (стр. 42, стр. 66, стр. 96, стр. 134, стр. 168).

[EDIT]

Выполняет различные назначения.

[SONG EDIT]

Выполняет назначения для композиции и редактирования композиции (стр. 138).

[EFFECTS]

Выполняет назначения, связанные с эффектами. Здесь можно выполнить назначения мастеринга. (стр. 175)

10**[MIXER]**

Просмотр экрана Mixer режима Performance (стр. 76)

[LAYER/RHYTHM]

Ввод режима Patch/Rhythm (патч/ритм) (стр. 27)

11**Лимб VALUE**

Используется для изменения величин. Если, удерживая нажатой [SHIFT], вращать лимб VALUE, изменение величин будет происходить в больших инкрементах.

[DEC][INC]

Используются для изменения величин. Удерживая нажатой одну кнопку и нажимая вторую, вы ускорите изменение величин. Если вы нажмете одну кнопку, удерживая нажатой [SHIFT], изменение величин будет происходить в больших инкрементах.

[CURSOR]

Обеспечивает перемещение курсора вверх/вниз/влево/вправо.

[SHIFT]/[JUMP]

Данная кнопка используется вместе с другими кнопками для выполнения различных функций.

[ENTER]

Используйте данную кнопку для выполнения операций.

[EXIT]

Используется для возвращения на предыдущий экран или для закрытия текуще открытого окна. В некоторых случаях используется для прерывания текуще выполняемой функции.

12**[SAMPLE EDIT]**

Редактирование семпла. (стр. 124).

[SAMPLE LIST]

Просмотр списка семплов (стр.122).

[SAMPLING]

Просмотр экрана Sampling Menu (стр. 119).

[SKIP BACK SAMPLING]

Семплирование исполнения до определенной продолжительности до момента нажатия на кнопку (стр. 121).

[PAD SETTING]

Выполнение назначений на пэды (стр. 19).

[CLIP BOARD]

Сохранение динамической чувствительности пэда и номера ноты (стр. 136)

[SAVE/LOAD]

Сохранение/загрузка данных во внутренней памяти (стр. 19) или памяти на семплы (стр.23) в/из внешней памяти или с карты.

[PAD 1-16]

Используются в качестве клавиатуры для исполнения звуков.

[ROLL]

Вкл. и выкл. воспроизведения "барабанной дроби" (стр. 135).

[HOLD]

Включает/выключает "hold" (поддерживание звучания после отпуска пэда) (стр. 135).

13

Рукоятка Изгиб высоты пича/Модуляция Pitch Bend/Modulation
Позволяет управлять изгибом высоты пича или применять вибрато.

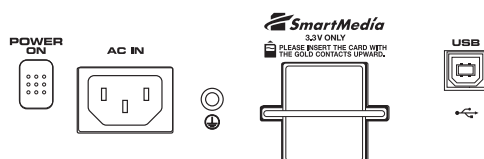
14

Сюда устанавливается плата расширения волны (SRX серии) или отдельно приобретаемая карта памяти. Аналогичный слот на Fantom-S88 располагается на задней панели. (стр. 203)

15**[PIANO MODE]**

Переключается на спец режим, оптимальный для исполнения фортепьянных звуков. Данная кнопка предусмотрена только на Fantom-S88. (стр. 197)

Задняя панель



Выключатель CЕTь Power ON

Нажмите для вкл/выкл питания.

Сетевой вход AC Inlet

Сюда подключается поставляемый в комплекте сетевой шнур.

Слот для установки SmartMedia

Сюда вставляется карта SmartMedia (3.3 В макс .128 Мбайт).

USB соединитель

Позволяет использовать USB кабель для подключения компьютера к Fantom-S. (стр. 184)



Гнездо CTL (CONTROL)

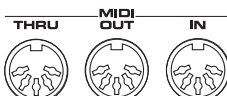
(гнездо подключения педали управления)

В это гнездо можно подключить опциональную педаль экспрессии (DP-8 и т.п.). Назначив на педаль желаемую функцию, ее можно использовать для выбора или изменения звука, а также для выполнения других функций управления. Также, сюда можно подключить опциональные педальные выключатели (DP серии и т.п.) для поддержания (sustain) звучания нот.

Гнездо подключения педали Hold

В это гнездо можно подключить опциональный педальный выключатель (DP серии и т.п.) и использовать его в качестве педали Hold.

Гнездо обеспечивает поддержку распознавания функции с половинного нажатия педали. Поэтому, после подключения опциональной педали экспрессии (PD-8 и т.п.), ее можно использовать для управления исполнением во время исполнения фортепьянных звуков. (стр. 33)



MIDI соединители (IN, OUT, THRU)

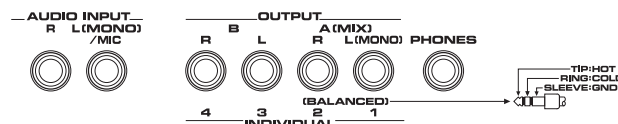
С помощью этих соединители можно подключить другие MIDI устройства для приема и передачи MIDI сообщений.



Цифровые соединители DIGITAL OUT (S/P DIF OPTICAL, S/P DIF COAXIAL)

На Fantom-S предусмотрены оптические и коаксиальные цифровые выходные соединители (подчинение S/P DIF). Через эти соединители производится выход аудио сигнала (стерео). Выходной сигнал идентичен сигналу, поступающему с гнезд OUTPUT A (MIX).

* S/P DIF - формат цифрового интерфейса, который используется в бытовых цифровых аудио устройствах.



Гнезда OUTPUT A (MIX) (L (MONO),R)

Через эти гнезда аудио сигнал поступает на подключенную систему микшер/усилитель. Для моно выхода, используйте гнездо L ** (Быстрое начало, стр. 3).

Гнезда OUTPUT B (L, R)

Через эти гнезда аудио сигнал поступает на систему микшер/усилитель в стерео режиме.

Гнезда INDIVIDUAL 1-4

Через эти гнезда моно аудио сигналы поступают на усилитель или микшер. Назначение, определяющее стерео OUTPUT или моно использование гнезд INDIVIDUAL, выполняется совместно с назначением Output Assign (стр. 176, стр. 176).

Гнезда AUDIO INPUT (L,R)

Принимает входные аудио сигналы в стерео режиме (L/R) с внешних источников. Если вы хотите использовать моно вход, подключите гнездо L.

Если запись снимается с микрофона, подключите его к гнезду L и назначьте Input Select (стр. 118) на "MICROPHONE".

Гнезда PHONES (подключения наушников)

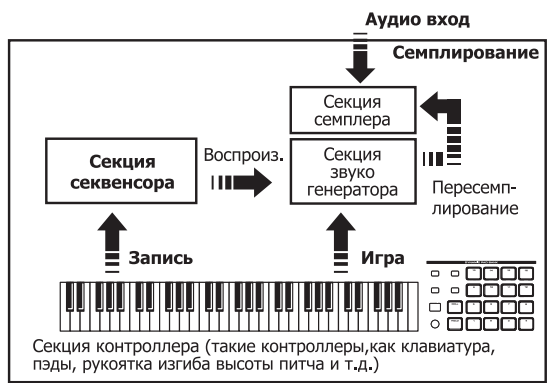
Сюда подключаются наушники (приобретаются отдельно).

Обзор функций Fantom-S

Как организован Fantom-S

Базовая структура

В широком смысле, Fantom-S состоит из секции контроллеров, секции звукогенератора и секции секвенсора. Все эти секции имеют внутреннее соединение по MIDI.



Секция контроллера

Эта секция состоит из клавиатуры, пэдов, рукоятки Изгиб высоты питча/Модуляция, ручек и кнопок на панели управления, а также D Beat контроллера. Кроме того, сюда входят педали, подключаемые в гнездо, расположенное на задней панели инструмента. Информация исполнения (Performance), генерированная на моменты нажатия/отпуска клавиш или пэдов, нажатия или отпуска педали преобразуется в MIDI сообщения и посылается на секцию звукогенератора, секвенсора и/или на внешнее MIDI устройство.

Секция звукогенератора

В секции звукогенератора происходит формирование звука. Эта секция принимает MIDI сообщения от секции контроллера клавиатуры, секвенсора и/или внешнего устройства, генерирует музыкальный звук в соответствии с полученными MIDI сообщениями и обеспечивает выход сигнала через выходные гнезда или гнезда подключения наушников.

Секция секвенсора

Данная секция записывает операции секции контроллера клавиатуры в виде MIDI сообщений и передает записанные MIDI сообщения на секцию звукогенератора. Записанные секвенсором MIDI сообщения также передаются с соединителя MIDI OUT, обеспечивая возможность управления внешними MIDI устройствами с помощью Fantom-S.

Секция семплера

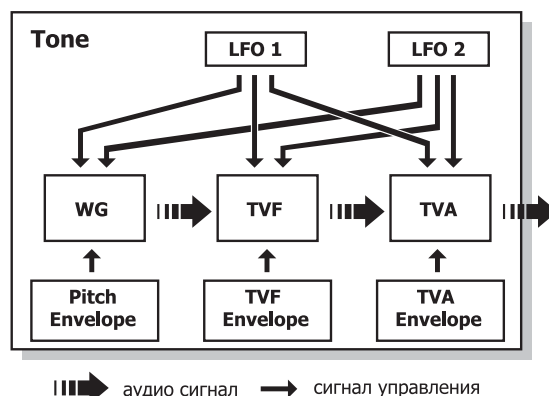
Семплер представляет собой устройство, снимающее звуки с CD плеера или микрофона, подключенного к аудио входу (или звуки из файла волны) в виде "семплов". Записанные семплы могут использоваться точно также, как и формы волны, которые встроены во внутренний звукогенератор (стр. 119). Fantom-S способна загружать .WAV или AIFF файлы по USB в виде семплов. Загруженный семпл может использоваться в патчах или ритм-наборах.

Классификация типов звуков на Fantom-S

Когда вы начнете использовать Fantom-S, вы сразу заметите, что при работе со звуками начнут включаться различные категории звуков. Ниже мы дадим объяснение каждой такой категории.

Тоны

В Fantom-S тоны являются самыми маленькими единицами звука. Однако, исполнение тона как единицы звука, не представляется возможным. Патч является единицей звука, которую уже можно исполнить, а тоны являются "строительными блоками", из которых состоит патч.



Тоны состоят из следующих пяти компонентов.

WG (Генератор волны)

Назначает PMC форму волны (волну), которая является основой звука и определяет, как будет изменяться pitch звука.

В Fantom-S встроено 1 228 различных форм волны. Все встроенные в Fantom-S патчи представляют собой комбинации тонов, созданных на базе этих упомянутых форм волны.

ПРИМЕЧАНИЕ

Для каждого тона ритма имеется четыре генератора форм волны (звуки перкуSSIONНЫХ инструментов).

TVF (Time Variant Filter)

Назначает способ изменения частотных составляющих звука.

TVA (Time Variant Amplifier)

Назначает способ изменения положения звука в стереополе.

Envelope (оггибающая)

Вы будете использовать Envelope для инициализации изменений, которые со временем возникают в звуке. Имеются отдельные оггибающие для pitchа, TVF (фильтр) и TVA (громкость). Например, если захотите изменить способ нарастания или затухания звука в зависимости от времени, необходимо отрегулировать TVA оггибающую.

LFO (НЧ генератор)

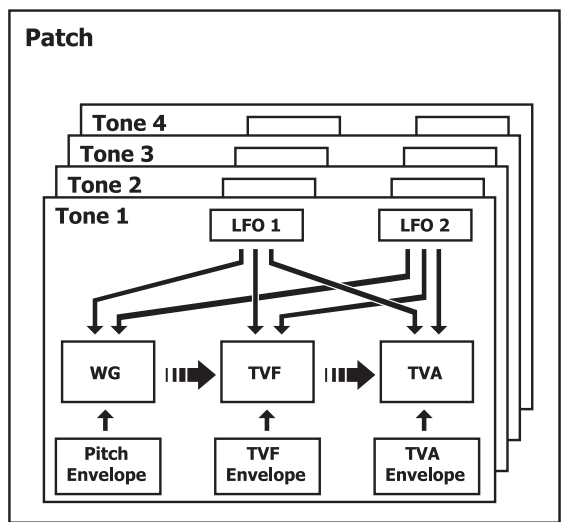
Используйте LFO для формирования циклических изменений в звуке (модуляция). В Fantom-S предусмотрено два LFO. Один из них или оба можно применить к эффекту WG (питч), TVF (фильтр) и/или TVA (громкость). Если LFO применить к WG питчу, формируется эффект вибрато. Применение LFO к частоте среза TVF формирует эффект wah. Если LFO применить к TVA громкости, формируется эффект тремоло.

ПРИМЕЧАНИЕ

LFO не работает с тоном ритма (звуки перкуссионных инструментов).

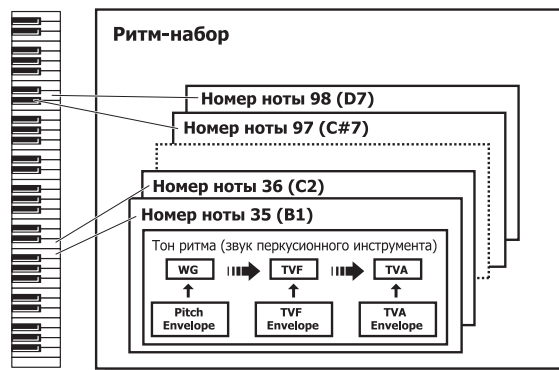
Патчи

Патчи - это базовые звуковые конфигурации, которые вы играете во время исполнения. Каждый патч можно конфигурировать путем комбинирования до четырех тонов. Ну а принцип комбинирования данных четырех тонов, будет определять параметр Structure Type (стр. 46).



Ритм-наборы

Ритм-наборы представляют собой группы из звуков нескольких перкуссионных инструментов. Так как перкуссионные инструменты, как правило, не играют мелодию, то нет необходимости в обеспечении возможности для перкуссионного инструмента исполнять всю шкалу звукоряда клавиатуры. В данном случае более важное значение имеет количество одновременно доступных перкуссионных инструментов. Таким образом, каждая клавиша (номер ноты) ритм-набора будет назначена на формирование звучания определенного перкуссионного инструмента.



Каждый перкуссионный инструмент состоит из следующих четырех элементов (Более подробно см в параграфе "Тоны")

WG (Генератор волны)

TVF (стационарный фильтр)

TVA (стационарный усилитель)

Envelope (оглабающая)

Исполнения (Performances)

Исполнение содержит патч или ритм-набор, назначенный на каждую из 16 партий и может одновременно работать с 16 звуками.

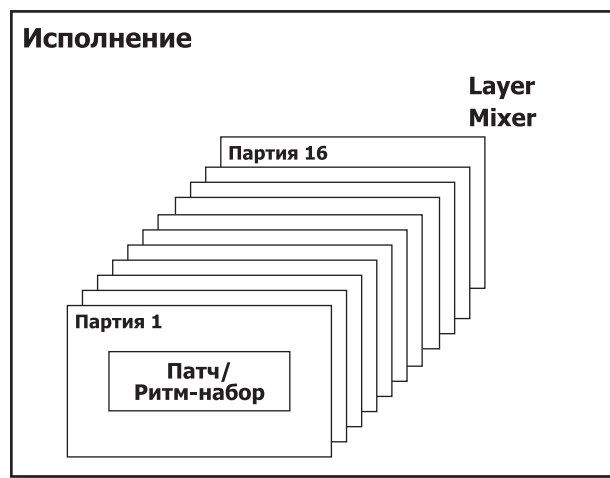
На Fantom-S имеется два экрана: экран Layer и экран Mixer (стр. 76).

Используйте экран Layer, когда захотите соединить вместе два и более патчей (Layer) или играть разные патчи в отдельных зонах клавиатуры (Split).

Используйте экран Mixer, когда захотите "смешивать" индивидуально отрегулированные назначения панорамы и уровня для каждой из шестнадцати партий.

В результате того, что звукогенератор Fantom может управлять несколькими звуками (инструментами), он называется мультитембральным звукогенератором.

Исполнение



Part (партия)

В Fantom-S термин "партия" означает субстанцию, на которую вы назначите патч или ритм-набор. Режим патча (Patch) имеет две партии, партия Pad (пэда) и партия Keyboard (клавиатуры). Вы можете назначить патч или ритм-набор на каждую из этих партий. В режиме Performance (исполнения), каждое исполнение состоит из шестнадцати партий, и вы можете назначить патч или ритм-набор на каждую из них.

Что такое одновременная полифония

Fantom-S способна максимально озвучить 64 голоса. В следующем параграфе мы объясним, что это означает и что произойдет, если Fantom будет озвучивать более 64 запрошенных голосов.

Как определить количество используемых голосов

Fantom-S способна одновременно озвучивать (исполнять) 64 голоса. Полифония, или количество голосов (звуков) относится не только к числу фактически исполняемых звуков, но и к изменениям, происходящим в патче в соответствии с количеством тонов, используемых в патче, а также с количеством волн, использованных в тонах. Для определения количества звуков, используемых для одного патча, применяется следующий способ. (К-во исполняемых звуков) \times (К-во тонов, использованных в исполняемом патче) \times (К-во волн, использованных в тонах). Например, в патче, состоящем из четырех тонов, в каждом из которых используется по четыре тона, каждый из которых состоит из двух волн, фактическое количество исполняемых звуков составит 8. Также, если вы играете в режиме Performance, необходимо подсчитать количество звуков для каждой партии, чтобы получить общее количество звуков для всех партий.

Как звучит патч

Если в Fantom подан запрос на исполнение более 64 голосов, выключатся текущие звучащие ноты, чтобы освободить место для новых нот. Ноты с самым низким приоритетом будут выключены первыми. Приоритеты устанавливаются с помощью назначения Voice Priority (стр.43).

Voice Priority можно назначить или на "LAST" (последняя) или на "LOUDEST" (самая громкая). В случае выбора LAST, новая запрошенная нота, превышающая лимит из 64 голосов, выключит первые исполняемые текущие озвучиваемые ноты. В случае выбора LOUDEST, будут выключены самые тихо звучащие ноты. Как правило, выбирается "LAST".

Приоритет нот в режиме Performance

В результате того, что режим Performance обычно используется для игры ансамбля, состоящего из нескольких патчей, очень важно решить, какие партии будут иметь приоритет. Приоритет назначается с помощью Voice Priority (стр. 88). Если необходимо выключить ноту в пределах патча, чтобы освободить место для новой ноты, к патчу применяется назначение Voice Priority (стр. 43).

Резервирование голоса (Voice Reserve)

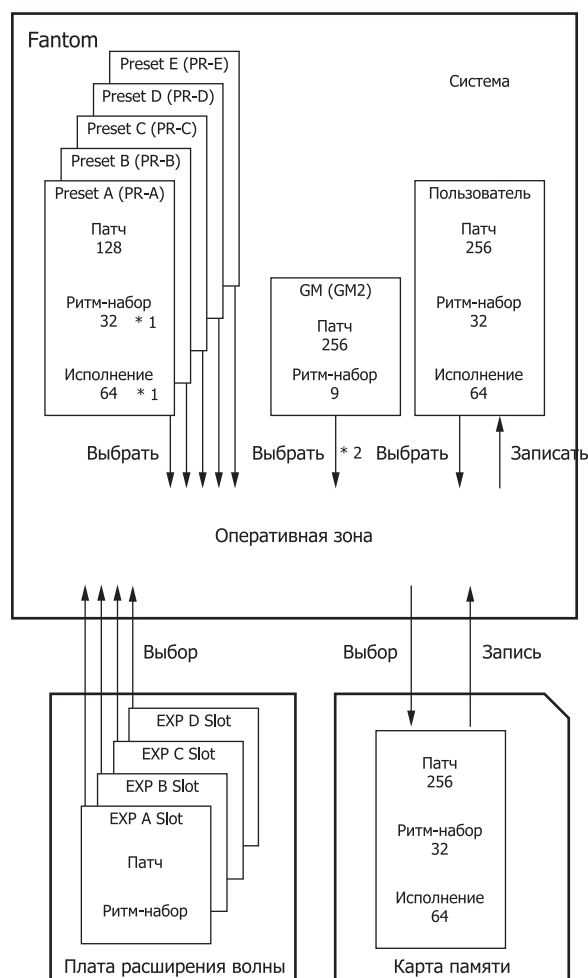
В Fantom-S предусмотрена функция Voice Reserve (резервирования голоса), позволяющая резервировать минимальное к-во нот, постоянно доступных для каждой из партий. Например, если Voice Reserve назначить на "10" для партии 16, это значит, что партия 16 всегда будет иметь звуко-формирующую способность из 10 нот, которая сохранится даже тогда, когда запрошенное количество нот превысит 64 (общее к-во для всех партий). Когда вы будете выполнять назначения Voice Reserve, вам понадобится принять во внимание количество нот, которые вы хотите исполнять для каждой партии, а также количество тонов, используемых выбранной партией (стр. 88).

МЕМО

Нельзя выполнять такие назначения Voice Reserve, которые могут превысить установленное количество голосов (64) для всех партий.

Память

Назначения патчей и исполнений сохраняются в памяти. Имеется три типа памяти: оперативная, обновляемая и не-обновляемая.



* 1 Только в PR-A (PRST)

* 2 Нельзя изменять выбранные патчи/ритм-наборы.

Оперативная память Temporary Memory

Оперативная зона памяти Temporary Area

Это зона, в которой сохраняются данные для патча или исполнения, выбранных с помощью кнопок на панели управления. Когда вы играете на клавиатуре или воспроизводите секвенцию, формируемый звук основывается на данных, находящихся в оперативной зоне памяти. Если вы редактируете патч или исполнение, вы не производите изменение данных непосредственно в памяти; вы вызываете эти данные в оперативную зону и именно там их редактируете. Назначения в оперативной зоне являются временными и будут потеряны во время выключения питания или в ходе выбора другого патча/исполнения. Чтобы сохранить измененные назначения, вам необходимо записать их в обновляемой (rewritable) памяти.

Обновляемая память Rewritable Memory

Системная память System Memory

В системной памяти сохраняются системные параметры, определяющие функции Fantom-S.

Память пользователя USER Memory

В памяти пользователя обычно сохраняются все необходимые вам данные. В памяти пользователя сохраняется 128 патчей, 16 ритм-наборов и 64 исполнения.

Карта памяти

(опциональная: напряжение источника питания 3.3 В, информационная емкость: 8 Мбайт -128 Мбайт)

Патчи, ритм-наборы и исполнения можно сохранять на карте памяти точно так, как они сохранялись в памяти пользователя.

Не-обновляемая память Non-Rewritable Memory

Пресетная память Preset Memory

Перезаписать данные, сохраняющиеся в пресетной памяти не представляется возможным. Тем не менее, вы можете вызывать назначения из пресетной памяти в оперативную зону, изменять их и уже после этого сохранять измененные данные в обновляемой памяти (за исключением GM2). Плата расширения волны (опциональная: SRX серии) В Fantom-S может устанавливаться до трех плат расширения волны (четыре SRX серии). На плате расширения волны содержатся данные, а также патчи и ритм-наборы, в которых используются данные с платы расширения волны и которые можно вызывать непосредственно в оперативную зону и исполнять.

Встроенные эффекты

Типы эффектов

В Fantom-S встроены блоки эффектов и у вас имеется возможность отдельного редактирования назначений для каждого блока.

Мульти-эффекты

Мульти-эффекты представляют собой эффекты многоцелевого назначения, которые полностью изменяют тип звука в ходе изменения звука как такового. В инструмент встроено 78 (в Fantom-S:77) различных типов эффектов: выбирайте и используйте тот тип, который соответствует вашим целям. В дополнение к типам эффектов, состоящим из простых эффектов, таких как дисторшен, фленджер и т.п., можно назначать широкое разнообразие других эффектов и даже соединять эти эффекты последовательно или параллельно. Более того, если хорус и реверберацию можно найти среди мульти-эффектов, следующие эффекты хоруса и реверберации будут обрабатываться другой системой. В режиме Performance (исполнения) одновременно может использоваться три типа мульти-эффектов: MX1, MX2 и MX3. В режиме Patch (патча) партией Keyboard может использоваться MFX1, а партией Pad (пэда) MFX2.

Хорус Chorus

Хорус добавляет в звук глубину и объем. Используется по выбору как эффект хоруса или как эффект задержки.

Реверберация Reverb

Реверберация добавляет в звук реверберационные характеристики зала или аудитории. Предлагаются пять различных типов эффекта, из которых пользователь выбирает тот, который наиболее всего подходит для его целей.

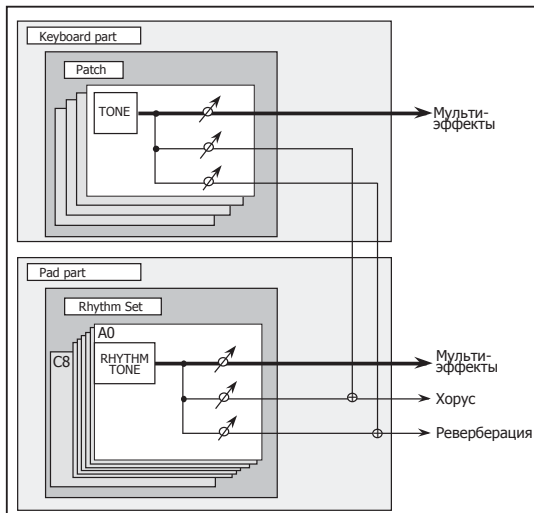
Эффект мастеринга

Это стерео компрессор (лимитер), который применяется на финальном выходе Fantom-S. В нем предусмотрены ВЧ, СЧ и НЧ диапазоны. Совершенно независимо для ВЧ, СЧ и НЧ диапазонов данный компрессор производит сжатие звука, выходящего за пределы заданного уровня, согласуя его уровень громкости.

Работа эффектов в различных режимах

В режиме Patch

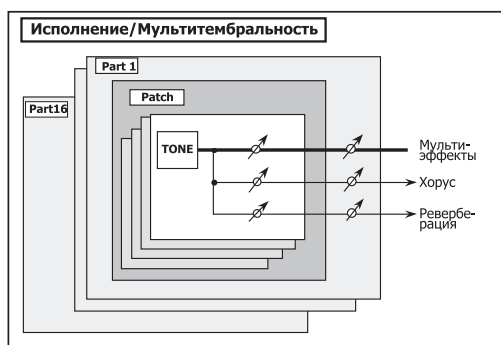
Мульти-эффекты, хорус и реверберацию можно индивидуально назначать для каждого патча/ритм-набора. Назначение уровня сигнала для посылы на каждый из блоков эффектов (Send Level) обеспечивает управление интенсивностью эффекта, прилагаемого к каждому тону.



* На каждую партию можно назначить патч или ритм-набор.

В режиме Performance

Мульти-эффекты, эффекты хоруса и реверберации можно индивидуально назначать на каждое исполнение. Интенсивность каждого эффекта назначается отдельно для каждой партии. Когда вы применяете эффекты в режиме Performance, игнорируется назначение эффекта патча или ритм-набора, назначенного на каждую партию и используются назначения эффекта для исполнения. Таким образом, эффекты для одного и того же патча или ритм-набора могут отличаться при исполнении в режиме Patch и режиме Performance. Тем не менее, в зависимости от назначения, вы можете получить назначения эффектов для патча или ритм-набора, назначенного на партию, примененную полностью ко всему исполнению. Кроме того, используя назначения мульти-эффектов исполнения, вы можете, в зависимости от типа эффекта, одновременно использовать три различных мульти-эффекта (стр. 175).

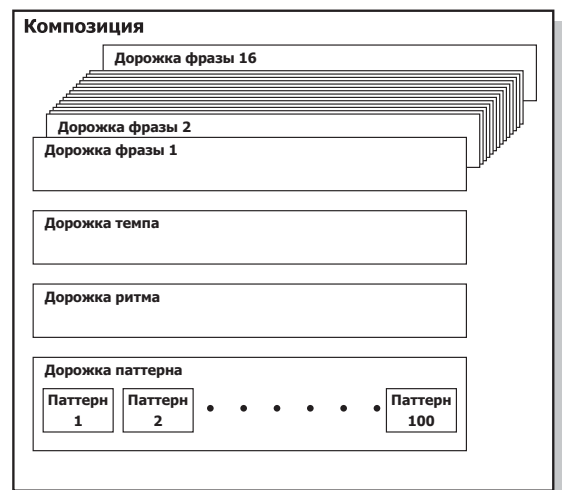


Секвенсор

Секвенсор занимается записью исполнения на клавиатуре и работы контроллеров в виде MIDI сообщений (данные секвенсора). По мере воспроизведения данных, записанные MIDI сообщения посылаются на звукогенератор, формирующий необходимые звуки. Фактически, секвенсор "играет" на инструментах вместо музыкантов. Также, возможность записи музыкального исполнения превращает его в рекордер. Однако, на самом деле, секвенсор записывает не звуки, а пункты, обуславливающие формирование звукогенератором звуков и, следовательно, отсюда вытекают его определенные преимущества. А именно, великолепное звуковое качество, эквивалентное качеству записи ленточных рекордеров высшего класса, причем, не имеет значения кратность воспроизведения данных; изменения темпа к питчу не применяются; имеется возможность подробного редактирования и т.д.

Что такое композиция (Song)?

На Fantom-S данные музыкального исполнения называются композицией (или сонгом Song). В композиции объединяются данные секвенсора, записанные на дорожки фраз (Phrase Tracks) 1-16, дорожку темпа, дорожку ритма и дорожку паттерна (этот вопрос будет обсуждаться ниже).



Что такое дорожка (Track)?

Каждая секция композиции, в которой сохраняются данные исполнения, называется дорожкой.

Дорожки фраз 1-16 Phrase Tracks

На дорожки фраз производится запись музыкального исполнения. На каждую дорожку фразы записываются данные музыкального исполнения для 16 MIDI каналов. Всего можно записать до 16 дорожек x 16 MIDI каналов данных. Это просто замечательно, если вы с самого начала примете решение записать мелодию на дорожку 1, бас на дорожку 2, ударные на дорожку 10, а аккомпанемент на другие оставшиеся дорожки фраз.

Дорожка Темпа (Tempo Track)

На дорожку темпа записываются изменения темпа, которые происходят в композиции на протяжении всего периода ее создания. Дорожку можно использовать для изменения темпа в композиции. Если композиция в начале и в конце имеет одинаковый темп, дорожка темпа не используется. Если композиция первый раз записывается на Fantom-S, назначения темпа во время записи сохраняются в начале дорожки темпа. Таким образом, если воспроизведение начнется с самого начала, композиция будет воспроизводиться с данным первоначально установленным темпом. Таким образом, темп воспроизведения определяется назначением Tempo Track. Если вы изменяете темп по ходу воспроизведения, общий темп композиции будет управляться с помощью назначенными вами величин.

Дорожка Ритма (Beat Track)

На дорожку ритма записывается музыкальный размер каждого такта композиции. Назначьте Beat Track при записи новой композиции или когда захотите изменить в композиции музыкальный размер.

Дорожка паттерна (Pattern Track)

Вы также можете использовать дорожку паттерна для записи музыкальных пассажей, отдельно от дорожки фраз. Музыкальные данные на дорожке паттерна рассматриваются как отдельные паттерны. Вы можете создавать до 100 паттернов, причем, в каждом паттерне будут содержаться данные 16 MIDI каналов, а также дорожки фраз. Паттерны можно назначать на дорожку фраз, чтобы получить повторяющиеся фразы, такие как барабаны и бас. Кроме того, очень удобно записывать каждую музыкальную фразу в паттерн и затем использовать экран MICROSCOPE для назначения паттерна на дорожку (стр. 148). В этом случае, дорожка фраз будет содержать только номера вызова паттернов (Pattern Call numbers), относящиеся к желаемому паттерну, но не к фактическим данным паттерна. Таким образом, один и тот же паттерн может использоваться любое количество раз, не занимая никакого объема памяти. Функция PRS (стр. 172), необходимая для мгновенного воспроизведения, также применяется к паттернам. Таким образом, паттерны становятся удобными для использования в ходе живого исполнения в случае, если вы записали необходимые данные секвенсора в виде паттернов и взяли их с собой на концерт. Паттерны также великолепно создают scratch-пэды для создания музыкальных идей.

Композиции и режим звукогенератора (Sound Generator Mode)

Секвенсор Fantom-S может использоваться в любой момент времени независимо от режима звукогенератора (Patch/Performance). В режиме Performance (исполнения) вы можете использовать до шестнадцати звуков, причем каждая партия будет исполнять другой звук. Это значит, что режим Performance идеально подходит для записи или воспроизведения ансамбля, в котором использовано несколько инструментов, таких как бас, ударные и фортепиано. В режиме Patch (патча) вы можете играть звуки, которые назначены на партию клавиатуры и партию пэда.

Позиции для сохранения композиции

Внутренняя (оперативная) память Internal Memory

В секвенсоре предусмотрена зона, называемая оперативной памятью, в которой временно сохраняется одна композиция. Именно поэтому мы назовем эту композицию Internal Song (композиция в оперативной памяти (или внутренняя)). Чтобы воспроизвести на Fantom-S композицию с диска, совершенно не нужно загружать ее в оперативную память инструмента. Лишь только тогда, когда вы собираетесь записать композицию или редактировать композицию, сохраненную на диске, вам придется загрузить ее в оперативную память. В результате того, что во время записи или редактирования вы можете работать только с одной композицией, в оперативной памяти может сохраняться только одна композиция (около 120,000 нот). Композиция в оперативной памяти может быть потеряна во время выключения питания. Чтобы сохранить композицию, ее необходимо сохранить в памяти пользователя или на карте.

Карта памяти /Память пользователя Memory Card/User Memory

Если вы сохраняете записанную или отредактированную композицию в оперативной памяти, сохраните ее в памяти пользователя или на карте в виде файла композиции. На карте или в памяти пользователя можно сохранить до 156 композиций.

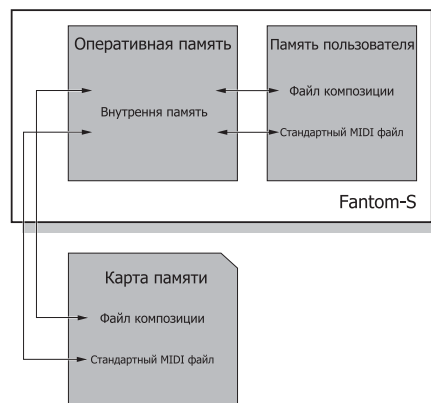
Если вы хотите сохранить в оперативной памяти уже записанную или отредактированную композицию, вам придется сохранить ее в виде файла композиции на карте или в памяти пользователя. Любой выбранный метод позволит вам сохранить до 256 композиций. На карте и в памяти пользователя может содержаться два типа файлов. Символ из трех букв, указанных в скобках () является названием файла, по которому распознаются различные типы файлов.

Song File (.SVQ)

Этот файл представляет собой композицию, созданную на Fantom. Она называется композицией MRD Pro.

Стандартный MIDI файл (.MIDI)

Стандартный MIDI файл представляет собой стандартный формат файла, который позволяет осуществлять обмен данными секвенсора для большинства вариантов музыкального применения. Файлы Fantom-S могут сохраняться в виде стандартных MIDI файлов. Это также позволит вам воспроизводить приобретаемые в магазине музыкальные данные (GM партитуры), которые совместимы с системой GM/GM2.

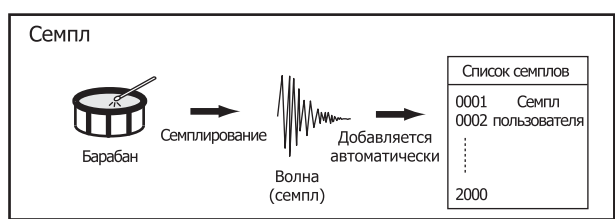


Секция семплирования

Секция семплирования семплирует (записывает) внешние звуки от звуковых источников или микрофона в виде цифровых данных. Семплированные звуки можно воспроизводить как патч или ритм-набор. Вы также можете импортировать WAV/AIFF файлы и использовать их точно таким же образом.

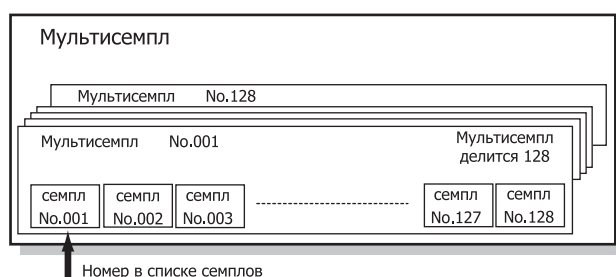
Семплы

Семпл содержит данные формы волны, семплированные на Fantom-S. В дополнение к фактическим данным формы волны, семпл содержит параметры, такие как точка начала композиции, начало лупа и конец лупа. Fantom-S способна сохранять 9 000 семплов.



Мультисемплы

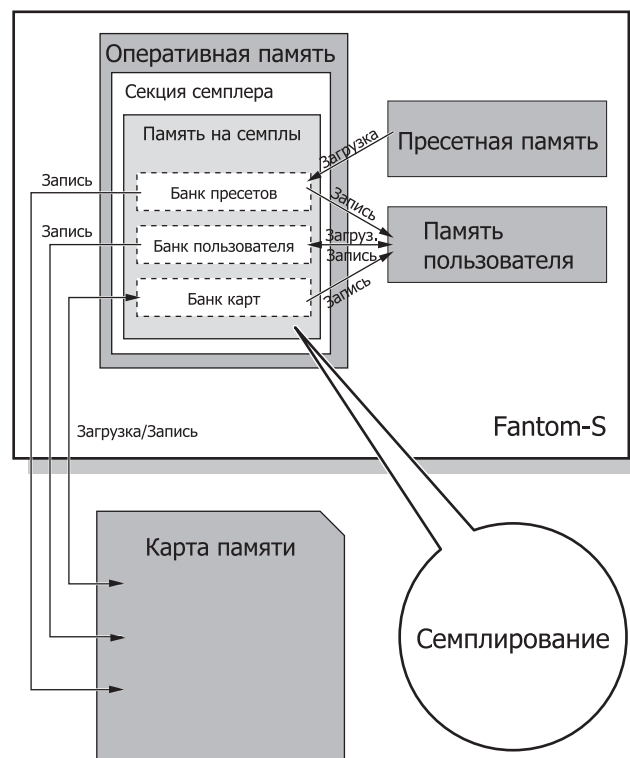
Два и более семплов, назначенных на клавиатуру называются мультисемплом. Мультисемпл делится на 128 "разделений". Каждое разделение содержит номер семпла в списке семплов - т.е. не содержит фактических данных. На Fantom-S имеется 128 внутренних семплов (пресетных семплов) и еще, кроме этого, до 128 семплов пользователя могут сохраняться на приобретаемой отдельно карте памяти.



Где сохраняются семплы

Семплы, которые вы записываете или импортируете, сохраняются в памяти на семплы (sample memory). Данная память на семплы является оперативной, и, следовательно, ее данные могут быть потеряны в случае выключения питания. Если вы хотите сберечь эти семплы, вам необходимо сохранить их в памяти пользователя или на карте памяти.

* Сохранить данные в пресетной памяти не представляется возможным.



Базовые операции на Fantom-S

Включение режима Sound Generator (звукогенератора)

В Fantom-S предусмотрено два режима звукогенерирования: режим Patch и режим Performance. Вы можете выбрать тот режим (состояние) звукогенерирования, который наиболее подходит для того, что вы исполняете на Fantom-S. Для переключения режимов используйте следующую процедуру.

Режим Patch

В этом режиме вы можете использовать клавиатуру, а также пэды для исполнения отдельных звуков (патчей/ритм-наборов).

Клавиатура и пэды имеют свои собственные генераторы звука и партии и соединены с одним MIDI каналом.

Чтобы выбрать режим Patch

1. Нажмите [PATCH/RHYTHM].



Режим Performance

Наличие этого режима позволяет комбинировать большое количество звуков (патчей или ритм-наборов).

Дисплей LAYER/SPLIT

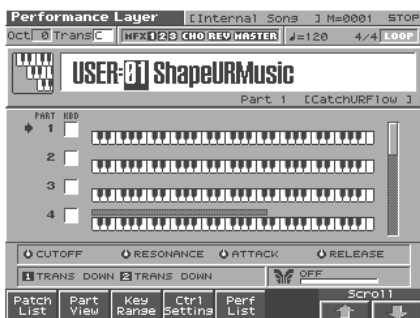
Используйте этот экран, когда захотите сыграть вместе два и более звуков (патчей/ритм-наборов). Вы можете играть соединенные вместе патчи (Layer) или разделять клавиатуру на две зоны и играть различные патчи в каждой из зон разделения (Split).

Дисплей MIXER

Используйте данный экран, когда захотите микшировать звуки, регулируя уровень громкости и панораму для каждой из 16 партий.

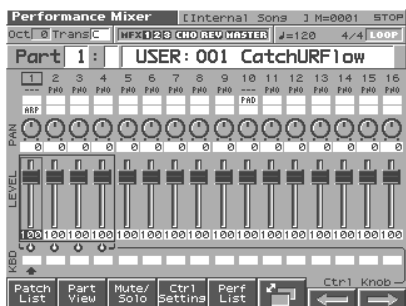
Как выбрать экран Layer

1. Нажмите [LAYER/SPLIT].



Как выбрать экран Mixer

1. Нажмите [MEXER].



Кнопки [1] - [8]

В нижней строке индикации на экране PLAY находятся восемь кнопок [1]-[8], которые выполняют различные функции. В зависимости от выбранного экрана, кнопки будут выполнять разные функции. Эти функции будут отображены в нижней части экрана.



Окно (Window)

Маленькие экраны, временно появляющиеся в верхней части обычного экрана, называются окнами (windows). В зависимости от сложившейся ситуации производится индикация различных окон. В некоторых из них производится отображение списков, в других можно выполнить назначения, а третьи запрашивают у вас подтверждение на выполнение операции.



Чтобы закрыть окно, нажмите [EXIT]. Некоторые окна после выполнения операции закрываются автоматически.

Перемещение курсора

В одном экране или окне производится индикация для выбора множества параметров или пунктов. Чтобы отредактировать назначение, установите курсор на величину этого параметра. Чтобы выбрать пункт, установите курсор на этот пункт. Если выбор производится с помощью курсора, выделяется величина параметра или другой сделанный выбор.



Перемещение курсора осуществляется с помощью ▲, ▼, ◀, и ▶ (кнопки перемещения курсора).



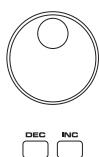
- ▲ : перемещает курсор вверх
- ▼ : перемещает курсор вниз
- ◀ : перемещает курсора влево
- ▶ : перемещает курсор вправо

СОВЕТ

- Удерживая нажатой [SHIFT], нажмите на кнопку перемещения курсора; можно установить курсор на границу того же самого блока.
- Если вы удерживаете нажатой одну кнопку перемещения курсора во время нажатия другой кнопки, перемещающей курсор в обратном направлении, вы увеличите скорость перемещения курсора, которая была назначена первой нажатой кнопкой

Изменение величины

Чтобы изменить величину, используйте лимб VALUE или кнопки [INC] [DEC].



СОВЕТ

На каждом из экранов Fantom-S можно использовать курсор для перемещения зоны, индикация которой производится черным по белому или изменения ее величины.

ПРИМЕЧАНИЕ

Каждый параметр имеет свой собственный диапазон возможных величин, поэтому назначить величину, которая является меньше минимальной или больше максимальной не представляется возможным.

Лимб VALUE

Вращение лимба VALUE в направлении по часовой стрелке обусловит повышение значения величины, а против часовой стрелки - его уменьшение. Удерживание нажатой [SHIFT] по мере вращения лимба VALUE, позволит повысить величину инкрементов, что, в свою очередь, позволит вам быстрее изменять большие величины.

Если курсор установлен на величину параметра, нажмите [ENTER] чтобы получить индикацию окна, в котором производилось назначение величины, и после этого нажмите [ENTER] для финализации назначения.

INC] и [DEC]

Нажатие [INC] повышает значение величины, а [DEC] его понижает. Для выполнения непрерывной регулировки держите кнопку нажатой. Для ускорения увеличения значения величины держите нажатой [INC] и нажмите [DEC]. Для ускорения уменьшения значения величины удерживайте нажатой [DEC] и нажмите [INC]. Если вы нажмете [INC] или [DEC], одновременно удерживая нажатой [SHIFT], то соответственно увеличатся или уменьшатся инкременты приращения и уменьшения значения величины.

Назначение названия

На Fantom-S вы можете присвоить название каждому патчу, ритм-набору, исполнению, композиции, семплу композиции или паттерну. Процедура является одинаковой для каждого типа файла.

1. **Нажмите [CURSOR] чтобы переместить курсор на местоположение, в котором желаете ввести символ.**
2. **Вращайте лимб VALUE или нажимайте [INC][DEC] чтобы назначить символ.**

Доступные символы:

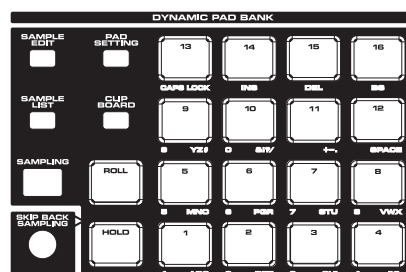
Пробел, A-Z, a-z, 0-9, ! " # \$ % & ' () * + , - . / : ; < = > ? @ [\]

ПРИМЕЧАНИЕ

Названия композиций могут не содержать строчных букв или некоторых символов (" * + , . / : ; < = > ? [\]).

Нажимая на пэды один и более раз, вы можете выбирать буквы, цифры и символы. Например, если вы периодически нажимаете на пэд 1, вы пройдете следующий цикл: 1→A→B→C→1→A....

- Имеется возможность переключения между строчными и заглавными буквами при введении символов нажатием CAPS LOCK.
- Нажмите SPACE чтобы заменить знак в позиции курсора на пробел.
- Нажмите INS чтобы вставить пробел в позиции курсора.
- Нажмите DEL чтобы удалить символ в позиции курсора.
- Нажмите BS чтобы удалить символ слева от позиции курсора.



Игра в режиме патча (Patch Mode)

В режиме патча клавиатура и пэды используются для исполнения единичных звуков (патч/ритм набор). Секция контроллера клавиатуры и секция контроллера пэда имеют свои собственные партии звукогенератора, каждая из которых соединена со своим собственным MIDI каналом. Это значит, что вы можете играть отдельные звуки на клавиатуре и на пэдах.

Экран Patch Play

Индикация экрана Patch Play

Чтобы получить доступ к экрану Patch, выполните следующую процедуру.

1. Нажмите [PATCH/RHYTHM].

Так вы введете режим Patch, в результате чего появится изображение экрана Patch Play. Fantom-S имеет две партии: партию клавиатуры (Keyboard) и партию пэда (Pad).

2. Нажмите [1 (Kbd Part)] чтобы выбрать партию Keyboard.



3. Нажмите [2 (Pad Part)] чтобы выбрать партию Pad.



4. Нажмите [7] чтобы включить экран Patch Play.

На этом экране одновременно отображаются назначения партии Keyboard и партии Pad.



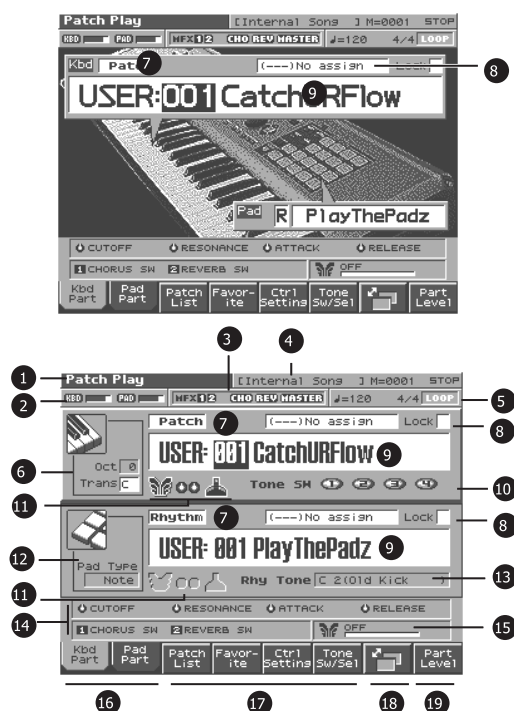
Нажмите [8 (Part Level)] чтобы отрегулировать громкость партии клавиатуры и партии пэда.

Нажатие [8(Part Level)] откроет окно, в котором вы сможете отрегулировать громкость партии клавиатуры и партии пэда.

Нажмите [6] (партия клавиатуры) или [7](партия пэда) чтобы выбрать партию и вращайте лимб VALUE или используйте [INC]/[DEC] чтобы отрегулировать громкость. Нажмите [8(Close)] чтобы закрыть окно.



Функции на экране Patch Play



- 1 Индикация текущего режима звукогенерирования.
- 2 Индикация громкости партии Keyboard и партии Pad.
- 3 Индикация вкл /выкл мульти-эффектов (MFX1, 2), хоруса (CHO), реверберации (REV), и мастеринга (MASTER).
- 4 Индикация названия текуще выбранной композиции, позиции такта.
- 5 Индикация музыкального размера и темпа.
- 6 Индикация вкл/выкл лупов (Loop Play) (LOOP).
- 7 Назначение транспозиции (Trans).
- 8 Также индикация смещения на октаву (Oct).
- 9 Переключение выбора патча/ритма.
- 10 Определяет выбор патчей или ритм-наборов.
- 11 Указывает на/выбирает категорию патча.
- 12 Индикация группы, номера и названия выбранного патча.
- 13 Индикация статуса вкл/выкл тона.
- 14 Индикация адреса применения контроллера - клавиатура или пэды.
- 15 Индикация состояния назначений пэдов.
- 16 Индикация тона ритма.
- 17 Индикация функций, назначенных на каждую ручку контроллера реального времени (●) и на назначаемый выключатель (■).
- 18 Индикация функции, которая назначена на D Beam контроллер и ответного статуса D Beam контроллера.
- 19 Включает позицию курсора или в секции Keyboard или в секции Pad.
- 20 Индикация названий параметров, выбираемых с помощью [3] -[6].
- 21 Включает экран партии Keyboard и партии Pad.
- 22 Назначает громкость партии Keyboard и партии Pad.

Назначение патча

В Fantom-S встроено восемь групп патчей, включая группу User и группы Preset A-E и GM, причем в каждой группе содержится по 128 патчей (256 в GM, USER). Кроме того, вы можете еще больше расширить свои опции, установив до трех опциональных плат расширения волны (четыре платы SRX серии), что обеспечит возможность выбора из огромного количества патчей.

USER

Эту группу, встроенную в Fantom-S, нельзя перезаписывать. В этой группе можно сохранять созданные вами лично патчи. В Fantom-S встроено 256 пресетных патчей.

PR-A-E (Preset A-E)

Перезаписать эту встроенную в Fantom-S группу не представляется возможным. Тем не менее, вы можете изменять назначения текуще выбранного патча и затем сохранять измененный патч в памяти пользователя (User). В банках A и E уже содержится по 128 готовых к использованию патчей, а общее количество патчей составляет 640.

** В Fantom-S88 предусмотрен пресетный банк F, в котором содержится восемь патчей.*

CARD (карта памяти)

Эта группа предоставляет возможность использовать патчи, сохраняющиеся на карте памяти, установленной в слот на задней панели инструмента. Благодаря возможностям перезаписи данных этой группы, вы можете использовать ее для сохранения созданных патчей.

GM (GM2)

Эта группа встроенных патчей, совместимых с General MIDI 2, системой MIDI спецификаций, разработанных для ликвидации различий между устройствами различных изготовителей; перезаписывать эти патчи не представляется возможным. Более того, назначения текуще выбранных из этой группы патчей не изменяются. В Fantom-S встроено 256 пресетных патчей.

XP-A-D (платы расширения волны, установленные в слоты EXP-A-D)

Эти группы, которые применяются при использовании патчей с плат расширения волны, установленных в слоты EXP A-D и которые не имеют возможности перезаписи. Тем не менее, вы можете изменить назначения текуще выбранного патча и затем сохранить измененный патч в памяти пользователя (User) и на карте памяти. Количество встроенных патчей зависит от специфики установленной платы расширения волны.

ПРИМЕЧАНИЕ

Патчи XP-A-D можно выбирать только в случае installations в соответствующий слот платы расширения волны SRX серии (приобретается отдельно).

ПРИМЕЧАНИЕ

Если режим SRX/RAM (стр. 195) назначен на "2 SRX", можно использовать только слоты A и B.

Игра в режиме патча (Patch Mode)

1. Нажмите [PATCH/RHYTHM] чтобы получить доступ к экрану Patch Play.



2. Нажмите [1(Kbd Part)] или [2 (Pad Part)] чтобы переместить курсор на пэд или партию клавиатуры.



3. Если вы выбрали группу патча, вращайте лимб VALUE или используйте [INC] [DEC] чтобы выбрать группу патча.

USER: Пользователя
PR-A-E: Пресетные A-E
CARD: На карте памяти
GM: GM (GM2)
XP-A-D: На плате расширения волны, установленной в слоты EXP-A-D.

* Удостоверьтесь, что переключатель выбранного типа патча установлен на "Patch". Если он установлен на "Rhythm", используйте [CURSOR] чтобы переместить курсор на переключатель и вращайте лимб VALUE или нажимайте [DEC], чтобы выбрать "Patch". При условии установки курсора на "Rhythm", нажмите [ENTER] чтобы открыть окно Patch Type. Вы также можете использовать CURSOR чтобы выбрать "Patch" и после этого нажать [8(Select)], чтобы осуществить свой выбор.

4. Нажмите [CURSOR] чтобы переместить курсор на группу патча.
5. Вращайте лимб VALUE или нажимайте [INC][DEC] чтобы выбрать группу патча.
6. Если вы выбрали патч для партии пэда, то чтобы услышать звук, играйте на пэдах, Если вы выбрали патч для партии клавиатуры, услышать звук можно только играя на клавиатуре.

Выбор любимых патчей

У вас имеется возможность собрать в одном месте свои любимые и наиболее часто используемые патчи, зарегистрировав их как звук Favorite sound. Используя эту функцию, вы сможете быстро выбирать любимые патчи из оперативной памяти или с платы расширения волны.

ПРИМЕЧАНИЕ

Если патч, сохраняющийся на плате расширения волны, зарегистрирован как Favorite Sound (любимый звук), выбрать его, не установив соответствующую плату расширения волны не представляется возможным.



Более подробно о процедуре регистрации любимых звуков см. на стр. 30.

1. Нажмите [PATCH/THYTHM] чтобы получить доступ к экрану Patch Play.

2. Нажмите [4(Favorite)].

Появится окно списка Favorite List (список любимых звуков).



3. Нажмите ▲ или ▼ чтобы выбрать патч.
4. Чтобы поменять банк, вращайте лимб VALUE или используйте [INC] [DEC].
5. После того, как вы поменяли банк, вращайте лимб VALUE или используйте [INC] [DEC].
6. Нажмите [EXIT] чтобы закрыть окно Favorite.

Выбор патче из списка

Вы можете получить индикацию списка патчей и выбрать патч из этого списка.

1. Нажмите [PATCH/RHYTHM] чтобы получить доступ к экрану Patch Play.
2. Нажмите [3 (Patch List)].

Появится изображение экрана Patch List.



3. Используйте ▲ или ▼ чтобы выбрать патч.

Если [6 (Categ)] имеет проверочный маркер (✓), в списке будут присутствовать категории. Если вы нажмете [6 (Categ)] для удаления проверочного маркера, в списке будут присутствовать группы.



Чтобы переключать группы, нажмите [1 (G)] [2 (U)]. В результате нажатия [7 (Preview)] вы сможете прослушать звук патча (Phrase Preview) с помощью предварительно выбранной фразы, подходящей для этого типа (категории) патча.

4. Нажмите [8 (Select)] чтобы выбрать патч.

Прослушивание патчей (Phrase Preview)

На Fantom-S вы можете предварительно прослушать фразу, соответствующую каждому типу патча.

1. Нажмите [PATCH/RHYTHM] чтобы получить доступ к экрану Patch Play.
2. Нажмите [3 (Patch List)] чтобы получить доступ к экрану Patch List.



3. Нажмите и удерживайте нажатой [8 (Prevu)].

Будет озвучиваться патч, выбранный на экране Patch List.

4. Заберите палец с [8(Prevu)], чтобы остановить воспроизведение фразы.



Если вы хотите изменить способ исполнения фразы функцией Phrase Preview, отредактируйте параметр Preview Mode (стр. 194).

Выбор патчей по категориям (Patch Finder)

На Fantom -S предусмотрена функция "Patch Search" (Patch Finder), которая позволяет вам назначать тип (категорию) патча чтобы быстро найти желаемый патч. Всего имеется 38 категорий.

1. Нажмите [PATCH/RHYTHM] чтобы получить доступ к экрану Patch Play.



2. Удостоверьтесь что тип патча установлен на "PATCH".

Если он установлен на "Rhythm", используйте [CURSOR] чтобы переместить курсор на выключатель, и вращайте лимб VALUE или нажмите [DEC] чтобы выбрать "Patch".

3. Используйте [CURSOR] чтобы переместить курсор на "Patch Category" и вращайте лимб VALUE или нажмите [INC]/[DEC] чтобы выбрать желаемую категорию.

4. Нажмите ► чтобы переместить курсор на "Lock" и вращайте лимб VALUE или нажимайте [INC] чтобы добавить проверочный маркер (✓).

5. Используйте [CURSOR] чтобы переместить курсор на группу патча или номер патча и вращайте лимб VALUE или используйте [INC]/[DEC] для выбора патча.

Если курсор расположен на группе патча (Patch Group), можете выбрать группу. Если курсор установлен на номер патча (Patch number), можно назначить номер.

Игра в режиме патча (Patch Mode)

Для выбор предоставлены следующие категории

Категория		Содержание
---	No Assign	No Assign
PNO	AC. Piano	Acoustic Piano
EP	EL. Piano	Electric Piano
KEY	Keyboards	Other Keyboards (Clav, Harpsichord etc.)
BEL	Bell	Bell, Bell Pad
MLT	Mallet	Mallet
ORG	Organ	Electric and Church Organ
ACD	Accordion	Accordion
HRM	Harmonica	Harmonica, Blues Harp
AGT	AC. Guitar	Acoustic Guitar
EGT	EL. Guitar	Electric Guitar
DGT	DIST. Guitar	Distortion Guitar
BS	Bass	Acoustic&Electric Bass
SBS	Synth Bass	Synth Bass
STR	Strings	Strings
ORC	Orchestra	Orchestra Ensemble
HIT	Hit&Stab	Orchestra Hit, Hit
WND	Wind	Winds (Oboe, Clarinet etc.)
FLT	Flute	Flute, Piccolo
BRS	AC.Brass	Acoustic Brass
SBR	Synth Brass	Synth Brass
SAX	Sax	Sax
HLD	Hard Lead	Hard Synth Lead
SLD	Soft Lead	Soft Synth Lead
TEK	Techno Synth	Techno Synth
PLS	Pulsating	Pulsating Synth
FX	Synth FX	Synth FX (Noise etc.)
SYN	Other Synth	Poly Synth
BPD	Bright Pad	Bright Pad Synth
SPD	Soft Pad	Soft Pad Synth
VOX	Vox	Vox, Choir
PLK	Plucked	Plucked (Harp etc.)
ETH	Ethnic	Other Ethnic
FRT	Fretted	Fretted Inst (Mandolin etc.)
PRC	Percussion	Percussion
SFX	Sound FX	Sound FX
BTS	Beat&Groove	Beat and Groove
DRM	Drums	Drums Set
CMB	Combination	Другие патчи, в которых использованы Split и Layer

Как зарегистрировать любимый патч (Favorite Sound)

У вас есть возможность собрать в одном месте свои любимые и наиболее часто используемые патчи, зарегистрировав их в Favorite Sound. Используя данную функцию вы сможете быстро вызывать патчи из внутренней памяти или с платы расширения волны. В качестве любимых звуков вы можете зарегистрировать всего 64 звука (8 звуков x 8 банков).



Более подробно о выборе любимых звуков см. информацию на стр. 28.

Использование для регистрации [1] -[8]

1. Нажмите [PATCH/RHYTHM] чтобы получить доступ к экрану Patch Play, чтобы выбрать патч для регистрации.
2. Нажмите [4 (Favorite)].



3. Вращайте лимб VALUE или нажимайте [INC]/[DEC] чтобы выбрать банк (Bank).
4. Удерживайте нажатой [SHIFT] и нажимайте [1]-[8] для выполнения регистрации.
Патч будет зарегистрирован на нажатую вами кнопку.
5. После окончания регистрации нажмите [EXIT].

Использование для регистрации экрана Favorite List

1. Нажмите [PATCH/RHYTHM] для получения доступа к экрану Patch Play с целью последующего выбора патча для регистрации (стр. 27).
2. Нажмите [3 (Patch List)].
3. Нажмите [3 (Favorite)].
Появится изображение экрана Favorite List.



4. Нажмите [1 (F)] или [2 (U)] чтобы выбрать банк.
5. Нажмите ▲ или ▼ чтобы выбрать номер любимого патча.
6. Нажмите [5(Regist)] чтобы выполнить регистрацию.
Патч будет зарегистрирован на нажатую кнопку.
7. После завершения регистрации любимых звуков нажмите [EXIT] чтобы закрыть экран Favorite List.

СОВЕТ

В результате нажатия [6 (Preview)] вы сможете прослушать звук зарегистрированного патча (Phrase Preview).

Отмена регистрации патча

Нажатием [6 (Remove)] вы сможете отменить регистрацию патча, выбранного на экране Favorite List.

Регистрация любимых ритм-наборов (Favorite Sound)

У вас есть возможность собрать в одном месте свои любимые и наиболее часто используемые ритм-наборы, зарегистрировав их в Favorite Sound. Используя данную функцию, вы сможете быстро вызывать ритм-наборы из оперативной памяти или с платы расширения волны. В качестве любимых звуков вы можете зарегистрировать всего 64 звука (8 звуков x 8 банков).



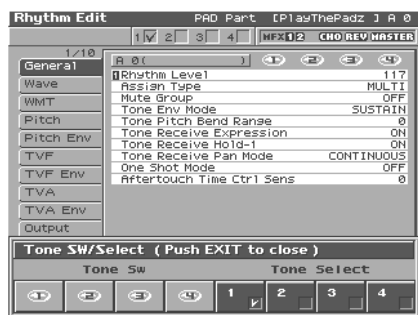
Более подробно о выборе любимых звуков см. стр. 28

Использование [1]–[8] для регистрации

1. Нажмите [PATCH/RHYTHM] чтобы получить доступ к экрану Patch Play и выберите ритм-набор для регистрации (стр. 37).
2. Нажмите [4(Favorite)].
3. Вращайте лимб VALUE или нажимайте [INC]/[DEC] чтобы выбрать банк.
4. Удерживайте нажатой [SHIFT] и нажмите [1]–[8] чтобы выполнить регистрацию.
Ритм-набор будет зарегистрирован на нажатую кнопку.
5. После завершения регистрации нажмите [EXIT].

Использование экрана Favorite List для регистрации

1. Нажмите [PATCH/RHYTHM] чтобы получить доступ к экрану Patch Play и выберите ритм-набор, предполагаемый для регистрации (стр. 37).
2. Нажмите [3 (Patch List)].
3. Нажмите [3 (Favorite)].
Появится изображение экрана Favorite List



4. Нажмите [1 (F)] или [2 (U)] чтобы выбрать банк.
5. Нажмите ▲ или ▼ чтобы выбрать номер любимого ритм-набора.
6. Нажмите [5 (Regist)] чтобы выполнить регистрацию.
Ритм-набор будет зарегистрирован на нажатую вами кнопку.
7. После завершения регистрации любимых звуков, нажмите [EXIT] чтобы закрыть окно Favorite List.

СОВЕТ

В результате нажатия [6 (Preview)] вы сможете прослушать звук зарегистрированного ритм-набора (Phrase Preview).

Отмена регистрации патча

Нажатием [6 (Remove)] вы сможете отменить регистрацию патча, выбранного на экране Favorite List.

Транспонирование клавиатуры в единицах, равных октаве (Octave Shift)

Функция Octave Shift транспонирует пич клавиатуры в единицах, равных октаве (-3-+3 октавы).

Для упрощения исполнения партии баса правой рукой, транспонируйте клавиатуру вниз на 1 или 2 октавы.

* Octave Shift применяется только к партии клавиатуры.

1. Нажмите [PATCH/RHYTHM] чтобы получить доступ к экрану Patch Play.
2. Нажмите [7] чтобы включить экран Patch Play.
3. Нажмите KEYSHIFT [-OCT] или [+OCT] чтобы назначить количество транспонирования (-3-+3).
В случае назначения транспозиция, засветится кнопка.

* Всякий раз, когда вы нажимаете [+OCT], количество транспонирования будет изменяться в следующем порядке +1, +2 и +3. Всякий раз, когда вы нажимаете [-OCT], количество транспонирования будет изменяться в следующем порядке -1, -2 и -3. Если вы нажимаете обе кнопки, количество смещения будет приведено к нулю.



ПРИМЕЧАНИЕ

Имеется только одно назначение Octave Shift (параметр Setup) для всего Fantom-S. Измененное назначения будет занесено в память даже в случае переключения вами патчей или исполнений.

Транспонирование клавиатуры с шагом, равным полутону (Transpose)

Transpose изменяет питч клавиатуры с шагом, равным полутону. Использование этой функции целесообразно для таких случаев, когда вы, играя по нотам, транспонируете такие инструменты, как труба или кларнет.

* Транспозиция применяется только к партии клавиатуры.

1. Нажмите [PATCH/RHYTHM] чтобы получить доступ к экрану Patch Play.
2. Нажмите [1(Kbd Part)] чтобы переместить курсор на партию клавиатуры.
3. Нажмите [7] чтобы включить экран Patch Play.
4. Используйте [CURSOR] чтобы переместить курсор на "Trans".



5. Вращайте лимб VALUE или используйте [INC]/[DEC] чтобы отрегулировать назначение. Transpose (G-F#: -5 +6 полутонов).

ПРИМЕЧАНИЕ

Здесь имеется только одно назначение Transpose (параметр Setup) для всего Fantom-S. Измененное назначение будет занесено в память даже в случае переключения вами патчей или исполнений.

СОВЕТ

Если вы назначите "Transpose Up" "Transpose Down" как функцию, управляемую с помощью выключателей, назначаемых в реальном времени ([1]/[2]), вы сможете легко и просто изменять Transpose нажатием этих кнопок (стр. 101).

Выбор тонов для озвучивания (Tone On/Off)

В результате того, что патч представляет собой комбинацию, в которую входит до четырех тонов, вы можете выключать ненужные тоны (из этих четырех тонов) и получить только один назначенный тон.

1. Нажмите [PATCH/RHYTHM] чтобы получить доступ к экрану Patch Play.
2. Нажмите [1 (Kbd Part)] или [2 (Pad Part)] чтобы переместить курсор на партию пэда или на партию клавиатуры.

3. Нажмите [6 (Tone Sw/Sel)].



4. Нажмите [1 (Tone Sw)]/[4(Tone Sw)] чтобы вкл/выкл каждый тон. Назначение будет вкл/выкл. всякий раз с нажатием клавиши.
5. Нажмите [EXIT] чтобы закрыть окно.

СОВЕТ

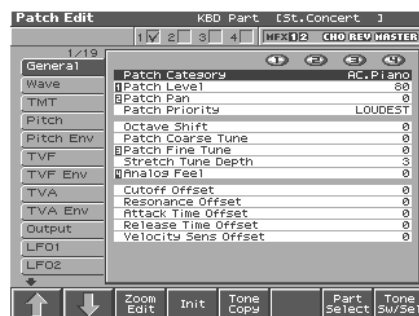
Если для партии нужно использовать только один или два тона, выключите остальные тоны и сохраните назначение в патче. Так вы выключите не имеющее смысла использование нескольких одновременно озвучиваемых голосов Fantom-S.

Исполнение одинарных нот (Mono)

При использовании патча для изначально монофонического инструмента, такого как саксофон или флейта, желательно играть в моно режиме.

1. Нажмите [PATCH/RHYTHM] чтобы получить доступ к экрану Patch Play.
2. Нажмите [1 (Kbd Part)] чтобы переместить курсор на партию клавиатуры.
3. Нажмите [EDIT] чтобы получить доступ к экрану Patch Edit.
4. Нажмите [1 (M)] или [2 (U)] чтобы выбрать таблицу "Solo/Porta".

Появится экран, аналогичный следующему.



5. Нажимайте ▲ или ▼ чтобы переместить курсор на "Mono/Poly".
6. Вращайте лимб VALUE или нажимайте [DEC] чтобы выбрать "MONO". Теперь вы можете играть в моно режиме.

СОВЕТ

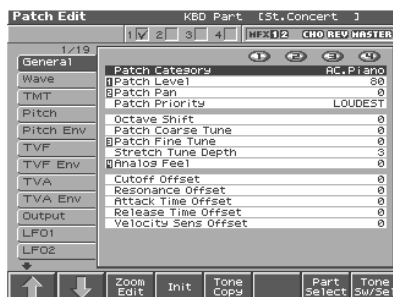
Если вы назначите "Mono/Poly" как функцию, управляемую назначаемым выключателем ($\left[\begin{smallmatrix} \text{1} \\ \text{2} \end{smallmatrix}\right]$ / $\left[\begin{smallmatrix} \text{3} \\ \text{4} \end{smallmatrix}\right]$), вы сможете легко и просто переключаться между моно/поли в результате нажатия кнопки (стр. 101).

Формирование плавных смен питча (переходов) (Portamento)

Портаменто - это эффект, сглаживающий изменения питча от первой нажатой клавиши и до следующей нажимаемой клавиши. Применяя портаменто в моно режиме, вы (см. предыдущий пункт), можете симулировать эффект, подобный игре легато на скрипке.

1. Нажмите [PATCH/RHYTHM] чтобы получить доступ к экрану Patch Play.
2. Нажмите [1 (Kbd Part)] чтобы переместить курсор на партию клавиатуры.
3. Нажимайте [EDIT], чтобы получить доступ к экрану Patch Edit.
4. Нажмите [1 (P)] или [2 (U)] чтобы выбрать таблицу "Solo/Porta".

Появится изображение экрана, аналогичного следующему.



Если вы нажмете [7 (Zoom Edit)], появится экран Solo Synth Zoom Edit, на котором вышеуказанные параметры будут представлены графически, симулируя аналоговый синтезатор. Чтобы выйти из этого экрана, нажмете [8 (Exit)] или [EXIT].

5. Нажимайте \blacktriangle или \blacktriangledown чтобы переместить курсор на "Portamento Switch".
6. Вращайте лимб VALUE или нажимайте [INC] чтобы выбрать "ON".
Теперь вы готовы играть портаменто.
7. Если захотите изменить назначение портаменто, отредактируйте следующие параметры на экране пункта 6. Режим (Portamento Mode), тип (Portamento Type), включение (Portamento Start), время (Portamento Time)



См. стр. 59, на которой показаны функции для каждого параметра.

8. Нажмите [EXIT] чтобы вернуться на экран Patch Play и продолжать играть.

СОВЕТ

Если вы назначите "Portamento" как функцию, управляемую назначаемым выключателем ($\left[\begin{smallmatrix} \text{1} \\ \text{2} \end{smallmatrix}\right]$ / $\left[\begin{smallmatrix} \text{3} \\ \text{4} \end{smallmatrix}\right]$), вы сможете легко и просто вкл/выкл портаменто нажатием кнопки (стр. 101).

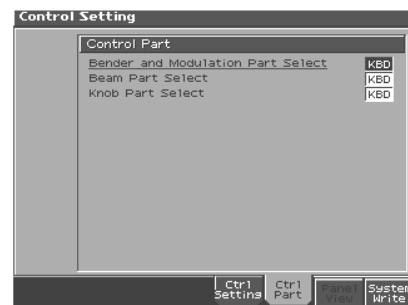
Выбор параметра, управляемого контроллерами реального времени или D Beam контроллером (Control Setting)

На Fantom-S можно назначать параметры, на которые будут оказывать воздействие ручки регуляторов реального времени, назначаемые выключатели, D Beam, рукоятка изгиба высоты питча и модуляции. Все это позволяет изменять звук различными способами в ходе работы контроллеров.

Назначение партии, на которую будет воздействовать контроллер

Вы можете назначить пункт, на который будет воздействовать операционный контроллер: на звук, назначенный на партию клавиатуры или на звук, назначенный на партию пэда.

1. Нажмите [PATCH/RHYTHM] чтобы получить доступ к экрану Patch Play.
2. Нажмите [5 (Ctrl Setting)].
3. Нажмите [6 (Ctrl Part)].



4. Используйте [CURSOR] чтобы выбрать параметр.
5. Или вращайте лимб VALUE или используйте [INC][DEC].
6. Если вы хотите сохранить назначение, нажмете [8 (System Write)].
7. Когда закончите выполнение назначений, нажмете [EXIT] чтобы вернуться на экран Patch Play.

ПРИМЕЧАНИЕ

В случае выбора режима Patch, назначения контроллера сохраняются для каждого отдельного параметра. Назначения контроллера сохраняются как системные назначения.

Выбор партии для бендера и модуляции

Выбирает партию, управляемую сообщениями изгиба высоты питча или сообщениями модуляции.

Величина: KBD, PAD

Выбор партии для D Beam

Выбирает партию, управляемую D Beam контроллером.
Величина: KBD, PAD

Выбор партии для ручки контроллера

Выбирает партию, которой будут управлять ручки контроллера реального времени.
Величина: KBD, PAD

Назначение параметра на контроллер

Здесь мы покажем, как назначить параметр, на который будет воздействовать контроллер.

1. Нажмите [PATVH/RHYTHM] чтобы получить доступ к экрану Patch Play.
2. Нажмите [5 (Ctrl Setting)].
3. Нажмите [5 (Ctrl Setting)].



4. Нажмите [1 (F)] или [2 (U)] чтобы выбрать параметр.
5. Используйте [CURSOR] чтобы установить курсор на параметр.
6. Или вращайте лимб VALUE или используйте [INC][DEC] для назначения величины.
7. Если вы хотите сохранить назначение, нажмите [8(System Write)].

ПРИМЕЧАНИЕ

В случае выбора режима Patch, сохранить назначения контроллера для каждого отдельного параметра не представляется возможным. Назначения контроллера сохраняются как системные назначения.

8. Когда вы закончите выполнение назначений, нажмите [EXIT] чтобы вернуться на экран Patch Play.

Вы можете быстро переходить на различные экраны назначений, удерживая нажатой [JUMP] и используя следующие кнопки или ручки

- Кнопка, расположенная справа от ручек контроллера реального времени
- Назначаемый выключатель
- Кнопка D BEAM ASSIGNABLE

D Beam (Pad Trigger)

Вместо того, чтобы физически нажимать на пэды, можно использовать D Beam контроллер для управления звучанием пэдов.

СОВЕТ

Назначения для триггера PAD сохраняются независимо для каждого исполнения, как часть назначений исполнения. Это позволит вам создавать исполнения, в которых используются назначения контроллера.



Более подробно о назначении см. стр. 34.

Номер пэда Pad Number

Назначает номер пэда, к которому применяется D Beam.
Величина: 0-16

Динамическая чувствительность пэда Pad Velocity

Назначает усилие, прилагающееся для озвучивания пэда с помощью D Beam контроллера.

Величина: 1-127

Режим Pad Control

Назначает тип реагирования D Beam на наличие препятствия. Если выполнено назначение MOMENTARY, параметр включится только при условии непрохождения D Beam луча и выключится только при его прохождении. Если выполнено назначение LATCH, параметр будет попеременно вкл/выкл всякий раз при непрохождении луча через препятствие.

Величина: MOMENTARY, LATCH

D Beam (Solo Synth)

D Beam контроллер можно использовать для работы в режиме, аналогичном режиму моно синтезатора.



Более подробно см. на стр. 34.

СОВЕТ

Когда вы нажмете [7 (Panel View)], появится изображение экрана Panel View, на котором графически отображаются вышеприведенные параметры, как на аналоговом синтезаторе. Для выхода из этого экрана нажмите [EXIT].

OSC 1/2 Waveform (форма волны)

Выбирает форму волны. SAW - пилообразная форма волны, а SQR - меандр.

Величина: SAW, SQR

OSC 1/2 Pulse Width (ширина импульса)

Назначает ширину импульса формы волны. Циклично изменяя ширину импульса, вы можете получить значительное изменение тона.

** Pulse Width включается при условии выбора "SQR" формой волны OSC1/2.*

Величина: 0-127

OSC 1/2 Coarse Tune (грубая настройка)

Регулировка питча звучания тона вверх и вниз с шагом, равным полутону (+/- 4 октавы).

Величина: -48-+48

OSC 1/2 Fine Tune (точная настройка)

Регулировка питча звучания тона вверх и вниз на 1 цент (+/- 50 центов).

Величина: -59-+50

OSC2 LEVEL

Регулировка уровня OSC2.

Величина: 0-127

OSC Sync Switch

Включение этого выключателя формирует комплексный звук с большим количеством гармоник. Его использование эффективно в случае, если питч OSC1 выше, чем питч OSC2.

Величина: OFF, ON

Filter Type (тип фильтра)

Назначает тип фильтра.

OFF: Фильтр не используется

LPF: НЧ фильтр. Уменьшение громкости на всех частотах кроме частоты среза (Cutoff Frequency-частота среза фильтра) с целью "округления" или уменьшения яркости звука. Это фильтр, который наиболее широко используется в синтезаторах.

BPF: Полосовой фильтр. Пропускает все частоты в диапазоне частоты среза (Cutoff Frequency) и обрезаает все остальные. Использование этого фильтра целесообразно для создания характерных звуков.

HPF: ВЧ фильтр. Обрезает частоты в диапазоне ниже частоты среза (Cutoff Frequency). Подходит для создания перкуссионных звуков с акцентом на верхушки.

OGK: Пиковый фильтр. Усиливает частоты в зоне частоты среза (Cutoff Frequency). Может использоваться для создания эффекта wah-wah при использовании LFO для циклического изменения частоты среза.

Cutoff (частота среза фильтра)

Выбирает частоту, при которой фильтр начинает воздействовать на частотные компоненты формы волны.

Величина: 0-127

Resonance (резонанс)

Усиливает участок звука в зоне частоты среза, придавая звуку определенный характер. Крайне высокие назначения могут формировать колебания, искажающие звук.

Величина: 0-127

Level (уровень)

Назначает громкость

Величина: 0-127

Chorus Send Level**(уровень посыла хоруса)**

Назначает уровень сигнала, посланного на обработку хорусом.

Величина: 0-127

Reverb Send Level**(уровень посыла реверберации)**

Назначает уровень сигнала, посланного на обработку реверберацией.

Величина: 0-127

LFO Rate

Регулирует частоту модуляции или скорость LFO (НЧ генератора).

Величина: 0-127

LFO Osc 1 Pitch Depth

Назначает глубину, при которой LFO будет модулировать питч OSC1.

Величина: -63-+63

LFO Osc 2 Pitch Depth

Назначает глубину, при которой LFO начнет модулировать питч OSC2.

Величина: -63-+63

LFO Osc 1 Pulse Width Depth

Назначает глубину, при которой LFO начнет модулировать ширину импульса формы волны OSC1.

** Pulse Width включается при условии выбора "SQR" формой волны OSC1/2.*

Величина: -63-+63

LFO Osc 2 Pulse Width Depth

Назначает глубину, при которой LFO начнет модулировать ширину импульса формы волны OSC2.

** Pulse Width включается при условии выбора "SQR" формой волны OSC1/2.*

Величина: -63-+63

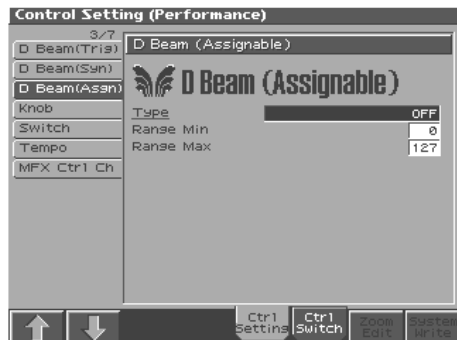
Range (диапазон соло синтезатора)

Назначает диапазон, в котором изменяется питч соло синтезатора.

Величина: 2 ОКТАВЫ, 4 ОКТАВЫ, 8 ОКТАВ

D Beam (назначаемый)

Назначив на D Beam широкое разнообразие функций, вы получаете возможность применять к звуку различные эффекты в реальном времени.



Более подробно см. стр. 34.

Assignable Type (назначаемый тип)

Назначает функцию, управляемую D Beam контроллером.

Величина

CC01-31ь 33-95: Номера контроллеров 1-31, 33-95



Более подробная информация о сообщениях смены управления представлена в "Карте реализации MIDI" (Список параметров)

- Bend up:** Повышает питч с полутоновым шагом (до 4 октав вверх)
- Bend Down:** Понижает питч с полутоновым шагом (до 4 октав вниз)
- Start/stop:** Включает/останавливает секвенсор.
- TAP Tempo:** Выстукивание темпа (темп назначается посредством интервалов движения руки над D Beam контроллером)
- Arp Grid:** Сетка арпеджио
- Arp Duration:** Продолжительность арпеджио
- Arp Motif:** Мотив арпеджио
- Arp Oct Up:** Диапазон, в котором озвучивается арпеджио будет повышаться с шагом, равным октаве (максимально 3 октавы)
- Arp Oct Down:** Диапазон, в котором озвучивается арпеджио, будет понижаться с шагом, равным октаве (максимально 3 октавы)

Range Min (D Beam Range Lower)

Назначает нижнюю границу радиуса действия D Beam контроллера.

Величина: 0-127

Range Max (D Beam Range Upper)

Назначает верхнюю границу радиуса действия D Beam контроллера. Назначив Range Max ниже, чем Range Min, вы можете инвертировать смену диапазона.

Величина: 0-127

Knob (Ручка регулятора)



Более подробно о назначении см. на стр. 34.



Параметры Knob имеют смысл только при условии назначения кнопки REALTIME CONTROL на "ASSIGNABLE".

Knob Assign 1-4

(назначение ручки управления в реальном времени 1-4)

Назначает функцию, которой будут управлять ручки [🌀].

Величина

CC01-31, 33-95: Номера контроллеров 1-31, 33-95



Более подробно в "Карте MIDI реализации" (Список параметров)

- Pitch Bend:** Изгиб высоты питча
- Aftertouch:** Послекасание
- Arp Style:** Стиль арпеджио
- Atp Grid:** Сетка арпеджио
- Arp Duration:** Продолжительность арпеджио
- Arp Motif:** Мотив арпеджио
- Chord Form:** Форма аккорда
- Master Level:** Громкость всего инструмента Fantom-S.

Switch (переключатель)



Более подробно см. стр. 34.

ПРИМЕЧАНИЕ

Назначаемые выключатели работают только при условии выбора партии клавиатуры.

Switch 1/2 (Назначаемый переключатель 1-2)

Назначает функции, которыми будут управлять кнопки

[]/[].

Величина

Transpose Down: Понижает диапазон клавиши с полутоновым шагом (до 5 полутонов вниз).

Transpose UP: Повышает диапазон клавиши с полутоновым шагом (до 6 полутонов вверх).

Tap Tempo: Выстукивание темпа (темп назначается интервалами нажатия на кнопку).

Mono/Poly: Нажать для переключения между полифоническим (POLY) и монофоническим (MONO) режимами исполнения патча.

Portamento: Вкл/выкл портаменто

Hold: Вкл/вык игры с поддержанием (Hold) звучания

MFx1-3 Sw: 1-3 переключатель мульти-эффектов

Chorus Sw: Переключатель хоруса

Reverb Sw: Переключатель реверберации

Mastering Sw: Переключатель мастеринга

Loop: Вкл/выкл цикличного воспроизведения

Rhythm

Start/Stop: Вкл/выкл воспроизведения ритмического паттерна

Исполнение звуков перкуSSIONНЫХ инструментов

Выбрав ритм-набор в режиме Patch, можно играть звуки перкуSSIONНЫХ инструментов на клавиатуре и пэдах. В результате того, что тон ритма, назначенный на каждую клавишу и пэд, изменяется в зависимости от выбранного ритм-набора, вы можете исполнять широкое разнообразие звуков перкуSSIONНЫХ инструментов.

Выбор ритм-набора

На Fantom-S имеется четыре группы ритм-наборов, в которые входят группа User (пользователя), группу Preset (пресетная) и GM группа, причем в группе пользователя 32 ритм-набора, в пресетной группе их также 32, а в группе GM их всего 9. Ритм-наборы также можно сохранять на карте памяти. Кроме того, вы можете расширить свои опции, установив до трех опциональных плат расширения волны (четыре SRX серии), что обеспечивает широкий выбор ритм-наборов.

USER (пользователя)

Эту встроенную в Fantom-S группу ритм-наборов можно перезаписывать. Кроме того, в ней можно сохранять созданные вами ритм-наборы. В Fantom-S имеется 32 пресетных ритм-набора.

PRST (пресетные)

Эту встроенную в Fantom-S группу ритм-наборов можно перезаписывать. Тем не менее, вы можете изменять назначения текуще выбранных ритм-наборов и затем сохранять их в памяти пользователя (User). В Fantom-S содержится 32 пресетных ритм-набора.

CARD (карта памяти)

Эта группа позволяет вам использовать патчи, сохраненные на карте памяти, установленной в слот на задней панели инструмента. Благодаря возможностям перезаписи данных из этой группы, вы можете использовать данную группу для сохранения созданных патчей.

GM (GM2)

Это встроенная группа ритм-наборов, совместимых с General MIDI 2, система спецификаций MIDI, предназначенных для устранения различий между устройствами различных изготовителей; перезаписать эти ритм-наборы не представляется возможным. Более того, нельзя изменять назначения текуще выбранных ритм-наборов из данной группы. На Fantom-S имеется десять пресетных ритм-наборов.

XP-A-D (Платы расширения волны, установленные в слоты EXP-A-D)

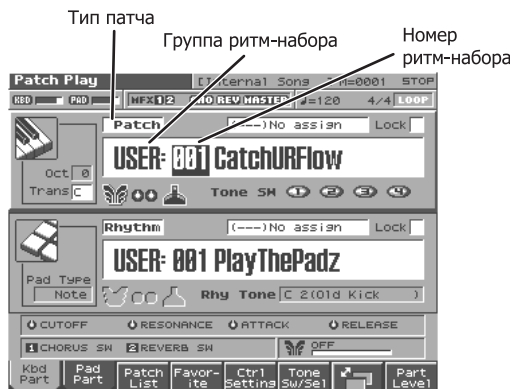
Эти группы предназначены для ритм-наборов с платы расширения волны, установленной в слоты EXP A-D и которые не подлежат перезаписи. Тем не менее, вы можете изменять назначения текуще выбранных ритм-наборов и затем сохранять измененные назначения в памяти пользователя (User) и на карте памяти. Количество встроенных ритм-наборов зависит от спецификации установленной платы расширения волны.

ПРИМЕЧАНИЕ

Вы получаете доступ к ритм-наборам XP-A-D только при условии установки платы расширения волны (SRX серии: приобретаются отдельно).

Игра в режиме патча (Patch Mode)

1. Нажмите [PATCH/RHYTHM] чтобы получить доступ к экрану Patch Play.
2. Нажмите [1 (Kbd Part)] или [2 (Pad Part)] чтобы выбрать партию пэда или партию клавиатуры.



* Удостоверьтесь, что назначили Patch Type на "Rhythm". В случае назначения на "Patch", используйте [CURSOR] чтобы переместить курсор на выключатель и вращайте лимб VALUE или нажимайте [INC], чтобы выбрать "Patch". Если курсор установлен на "Patch (Rhythm)", нажмите [ENTER] чтобы открыть окно Patch Type. Вы также можете использовать CURSOR для выбора "Rhythm (Patch)" и после этого нажать [8 (Select)] чтобы сделать выбор.

3. Нажмите ◀ чтобы переместить курсор на группу ритм-набора.
4. Вращайте лимб VALUE или нажимайте [INC]/[DEC] чтобы выбрать группу ритм-набора.
 USER: пользователь
 PRST: пресетная
 CARD: на карте памяти
 GM: Пресетная GM (GM2)
 XP-A-D: На плате расширения полны, установленной в слоты EXP-A-D.
5. Нажмите ▶ чтобы переместить курсор на номер ритм-набора.
6. Вращайте лимб VALUE или нажимайте [INC]/[DEC] чтобы выбрать номер ритм-набора.
7. Если вы выбрали ритм-набор для партии пэда, играйте на пэдах, что слышать звук. Если вы выбрали партию клавиатуры, чтобы слышать звук, играйте на клавиатуре

СОВЕТ

Вы можете выбрать любимые ритм-наборы точно таким же образом, что и патчи. Более подробно см. на стр. 28.

Исполнение ритм-набора

1. Нажмите [PATCH/RHYTHM] чтобы получить доступ к экрану Patch Play и затем нажмите [7]. Включится экран Patch Play.
2. Нажмите [1 (Kbd Part)] или [2 (Pad Part)] чтобы выбрать партию. Выберите ритм-набор для исполнения.
3. Нажмите клавишу или пэд, чтобы играть звуки перкуSSIONНЫХ инструментов.

На экране под названием ритм-набора отображено название ноты, формируемой нажатой вами клавишей и название перкуSSIONНОГО инструмента (название тона ритма), назначенного на эту клавишу.



Создание патча

На Fantom-S можно управлять широким разнообразием назначений. Каждый назначаемый пункт называется **параметром** (Parameter). Когда вы изменяете величины параметров, вы выполняете процедуру, которая называется **редактированием** (Editing). В данной главе мы рассмотрим процедуры, использующиеся в ходе создания патчей, а также функции параметров патчей.

Как выполнить назначения для патча

Начните работу с выбора уже существующего патча и редактируйте его с целью создания нового патча. В результате того, что патч представляет собой комбинацию из порядка четырех тонов, то до выполнения редактирования вам придется прослушать, как звучат эти отдельные тоны.

Четыре совета для редактирования патчей

- Выберите патч, который аналогичен звуку, предполагаемому для создания (стр. 27).

Очень трудно создать новый звук, который будет именно таким, как вы хотели, если вы произвольно выберете патч и будете произвольно изменять его параметры. Имеет смысл начать работать с таким патчем, звучание которого уже похоже на то, что вам нужно.

- Решите, какие из тонов будут озвучиваться (стр. 32)

Создавая патч, очень важно определиться с тем, какие тоны вы собираетесь использовать. На экране Patch Edit установите Tone Switch 1-4 чтобы назначить, будет включаться (on) или нет (off) каждый тон. Также, очень важно выключить все не используемые тоны, чтобы избежать использования совершенно ненужных голосов, которые уменьшат количество одновременно исполняемых нот.

- Проверьте назначение Structure (стр. 46)

Этот важный параметр Structure определяет способ комбинирования этих четырех тонов. Перед тем, как выбрать новые тоны, удостоверьтесь, что имеете представление о том, каким образом текуще выбранные тоны будут взаимодействовать друг с другом.

- Выключите эффекты (стр. 175)

Так как встроенные в Fantom-S эффекты оказывают сильное влияние на звуки, обязательно выключайте эффекты, чтобы при прослушивании звуков вы получили отчетливое представление о сделанных изменениях. Если выключены эффекты, вы слышите звук оригинального патча и, как результат, вы лучше оцените качество сделанных изменений. Иногда бывает и так, когда при включении эффектов, вы сразу получаете нужный звук.

1. Нажмите [PATCH/RHYTHM] чтобы получить доступ к экрану Patch Play и выберите партию (клавиатуры или пэда) и также патч, назначения которого вы предполагаете отредактировать (стр. 27).

ПРИМЕЧАНИЕ

Редактирование патчей группы GM2 не представляется возможным.

СОВЕТ

Если вы хотите создать исключительно свои собственные патчи, а не использовать те, которые уже были подготовлены, выполните операцию инициализации (Initialize) (стр. 40).

2. Нажмите [EDIT].

Появится изображение экрана Patch Play.



3. Параметры организованы в несколько групп редактирования. Нажмите [1 (F)] или [2 (U)] чтобы выбрать табл. для редактирования группы, которая содержит параметр, предполагаемый для редактирования.



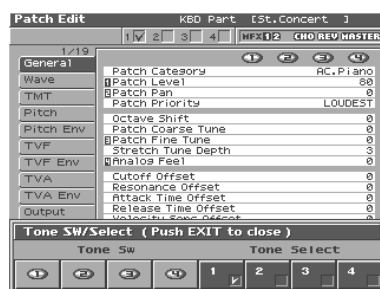
Более подробно о группах параметров см. в "Списке параметров".

- Чтобы поменять партию, предполагаемую для редактирования. Нажмите [7 (Part Select)].

4. Нажимайте ▲ или ▼ чтобы переместить курсор на параметр, предполагаемый для редактирования.

5. Нажмите [8 (Tone SwSel)] чтобы выбрать тон, предполагаемый для редактирования.

Появится изображение окна Tone Sw Select.



Нажмите любую из кнопок [5 (Tone Select)]-[8(Tone Select)] чтобы выбрать тон для редактирования.

- Одновременное редактирование того же параметра для нескольких тонов.

Одновременно нажмите две или более кнопок [5(Tone Select)]-[8(Tone Selerct)] чтобы выбрать тоны, предполагаемые для редактирования в ходе одного и того же периода времени. Если тон включен, появится изображение проверочного маркера (✓).

- Чтобы вкл/выкл тон

Нажмите кнопку [1 (Tone Sw)]-[4(Tone Sw)] чтобы включить /выключить соответствующий тон.

* Чтобы выбрать тон, нажимайте ◀ или ▶.

6. Когда сделаете выбор, нажимите [EXIT].

7. Для получения желаемой величины вращайте лимб VALUE или нажимайте [INC]/[DEC].

Если вы выбрали два и более тонов, редактирование изменит значения величин параметров для всех выбранных тонов на одинаковое количество единиц.

8. Повторите выполнение пунктов 5 и 7, чтобы завершить создание патча.

9. Если вы захотите сохранить сделанные изменения, нажимите [WRITE] чтобы выполнить операцию сохранения (Save) (стр. 42). Если вы хотите сохранить изменения, нажимите [EXIT] чтобы вернуться на экран Patch Play.

Если вы возвращаетесь на экран Patch Play, не выполнив сохранения, то слева от номера патча появится индикация "*", информирующая о том, что были отредактированы назначения патча.

ПРИМЕЧАНИЕ

Если вы выключите питание или выберете другой звук, на дисплее появится индикация "8", информирующая о том, что вы потеряли отредактированный патч.

Редактирование на графическом дисплее (Zoom Edit)

Вы можете осуществлять редактирование во время просмотра графического отображения наиболее часто используемых параметров. Zoom Edit позволит выполнить редактирование следующих параметров.

Параметр	Страница	Параметр	Страница
Pitch Envelope	Стр. 50	TVA Envelope	Стр. 50
TVF	Стр. 50	Structure Type	Стр. 50
TVF Envelope	Стр. 50	LFO 1/2	Стр. 50
TVA Envelope	Стр. 50		Стр. 50

1. Нажмите [PATCH/RHYTHM] чтобы получить доступ к экрану Patch Play и выберите партию (клавиатуры или пэда), а также патч для редактирования.
2. Нажмите [EDIT] и затем нажимите [3 (Zoom Edit)]. Появится экран Zoom Edit.



3. Параметры организованы в несколько групп редактирования. Нажмите [1]–[4] чтобы выбрать таблицу для параметров, предполагаемых для редактирования.

- Чтобы включить параметр для редактирования
Нажмите [6].
- Чтобы выбрать тон для редактирования или вкл/выкл тон
Нажмите [8 (Tone Sw/Sel)].
- 4. Используйте [CURSOR] для перемещения курсора на параметр, предполагаемый для редактирования.
Для назначения величины можно использовать ручку контроллера реального времени.
- 5. Вращайте лимб VALUE или используйте [INC][DEC] для изменения величины.
- 6. Когда закончите редактирование, нажимите [EXIT].

Инициализация назначений патча (Init)

Термин "Инициализация" означает возвращение назначений текуще выбранного звука к стандартным величинам.

ПРИМЕЧАНИЕ

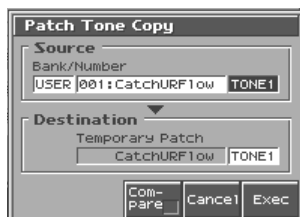
Операция инициализации будет воздействовать только на текуще выбранный звук; на звуки, сохраняющиеся в памяти пользователя, процедура инициализации не распространяется. Если хотите восстановить все заводские величины назначений Fantom-S, выполните Factory Reset (стр. 196).

1. Нажмите [PATCH/RHYTHM] чтобы получить доступ к экрану Patch Play и выберите партию (клавиатуры и пэда) и затем выберите патч для инициализации (стр. 27).
2. Нажмите [EDIT].
3. Нажмите [4 (Init)].
В сообщении вас попросят дать подтверждение на выполнение операции.
4. Нажмите [8 (Exec)].
Начнется проведение инициализации, после чего вы вернетесь на экран Patch.
Для отмены нажимите [7 (Cancel)].

Копирование (Copy) назначений патча (Tone)

В ходе выполнения этой операции происходит копирование любого желаемого патча в текуще выбранный патч. Вы можете использовать данную функцию для ускорения и упрощения процесса редактирования.

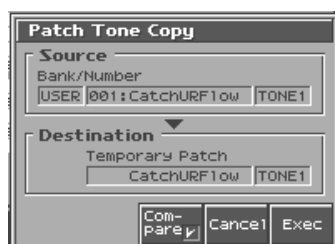
1. Нажмите [PATCH/RHYTHM] чтобы получить доступ к экрану Patch Play и выберите партию (клавиатуры или пэда), предполагаемую для редактирования и адресный патч для копирования (стр. 27).
2. Нажмите [EDIT].
3. Нажмите [5 (Tone Copy)].
Появится окно Patch Copy.



4. Нажимайте [CURSOR] для перемещения курсора, выберите "Source" (исходный для копирования) банк, номер и патч/тон.
5. Вращайте лимб VALUE или используйте [INC][DEC] чтобы выполнить назначения.
6. Нажимайте [CURSOR] чтобы переместить курсор, выберите "Destination" (адрес для копирования) патч/номер.
7. Вращайте лимб VALUE или используйте [INC][DEC] для выполнения назначений.
8. Нажмите [8 (Exec)].
В сообщении вы получите запрос на подтверждение выполнения операции.
9. Нажмите [8(Exec)] чтобы вернуться на экран Patch Edit.
Для отмены, нажмите [7 (Cancel)].

Функция Compare (сравнение)

Для операций Patch Effect Copy и Patch Tone Copy можно использовать функцию Compare. Если вы захотите сыграть исходный для копирования патч, нажмите [6 (Compare)] чтобы добавить проверочный маркер. Теперь вы можете играть исходный для копирования патч на клавиатуре или на пэдах.



ПРИМЕЧАНИЕ

Патч, прослушанный при помощи функции Compare может немного отличаться от того, что вы услышите в обычном режиме.

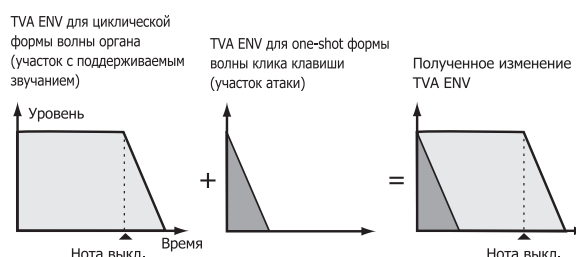
Меры предосторожности при выборе формы волны

Звуки Fantom были созданы на базе сложных РМС форм волны и если вы предпримете попытку выполнить назначения, противоречащие типу оригинальной формы волны, результат будет совершенно не таким, какого вы ожидали. Встроенные формы волны в Fantom-S делятся на две группы.

One-shot: Это формы волны (одношотовые), которые содержат звуки, имеющие короткий период затухания. Такая форма волны записывает первоначальный подъем и

спад звука. Некоторые one-shot формы волны в Fantom звучат как "заключенные сами в себе", напр. как звуки перкуссионных инструментов. В Fantom-S также содержится и много других one-shot форм волны, которые являются элементами других звуков. К ним относятся компоненты атаки, такие, как звуки фортепьяно с молоточковым механизмом и шум безладовой гитары.

Looped: Эти формы волны (циклические) включают звуки с продолжительным периодом затухания, а также звуки с поддерживаемым звучанием. Такие формы волны циклически воспроизводят (loop) участок формы волны после достижения звуком относительной стабильности. В Fantom-S к циклическим (looped) формам волны относятся и формы волны, содержащие компоненты других звуков, например резонансная вибрация фортепьянных струн или полые звуки медных духовых инструментов. На следующем графике показан пример звука (электро-орган), в котором сочетаются две формы волны one-shot и loop.



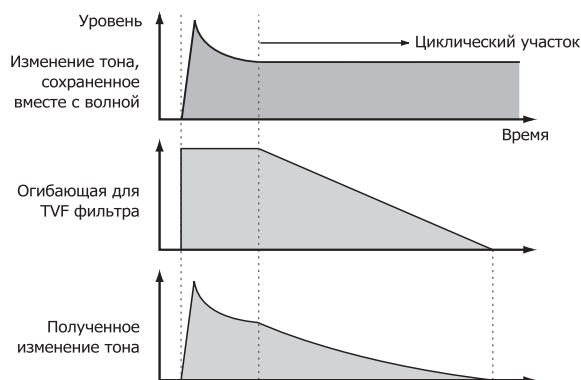
Меры предосторожности при использовании одношотовой (One-shot) формы волны

Невозможно использовать огибающую для изменения one-shot (одношотовой) формы волны с целью формирования затухания, которое будет продолжительнее, чем при оригинальной форме волны или включить ее в звук с поддерживаемым (сустейн) звучанием. Если вы собирались запрограммировать подобную огибающую, вам бы пришлось формировать участок звука, которого попросту не существует и огибающая бы просто "не работала".

Меры предосторожности при использовании циклической (Loop) формы волны

При игре на многих акустических инструментах, таких как фортепьяно и саксофон, имеют место значительные тембральные изменения в течение первых моментов звучания каждой ноты. Сюда относится первоначальная атака, в значительной степени определяющая характеристику инструмента. Для таких форм волны лучше всего использовать комплексные тональные изменения участка атаки формы волны в том виде, в котором она существует, а огибающую использовать только для изменения участка затухания. Если вы предпримете попытку использовать огибающую для изменения участка атаки, характеристики оригинальной формы волны могут помешать вам получить именно такой звук, как вы намеревались.

Создание патча



Сохранение созданного патча (Write)

Изменения, выполненные с назначениями звука являются временными и будут утеряны после выключения питания или выбора другого звука. Если вы хотите сохранить измененный звук, вам необходимо сохранить его во внутренней USER группе (память пользователя). Когда вы редактируете патч, на экране Patch Play появляется индикация "*".

ПРИМЕЧАНИЕ

При выполнении процедуры сохранения будут утеряны данные, которые ранее находились в адресе сохранения.

1. Удостоверьтесь в том, что выбрали именно тот патч, который предполагается для сохранения.
2. Нажмите [Write].

Появится экран Write Menu.



3. Нажмите [2 (Patch/Rhythm)].

* Можно использовать ▲ или ▼ чтобы выбрать "Patch/Rhythm" и после этого нажмите [ENTER].

Появится изображение экрана Patch Write.



4. Присвойте патчу название.

- [(Change Type)]: Выбирает тип символа. С каждым

нажатием вы избирательно выбираете первый символ: заглавная буква (A), строчная буква (a), цифры и символы (0).

- [2 (Delete)]: Удаляет символ в позиции курсора и сдвигает соответствующий символ на один пробел вперед.
- [3 (Insert)]: Вставляет пробел в позиции курсора.
- ▲ или ▼: Перемещение курсора.
- [VALUE dial] [INC] [DEC]: Выбирает символ.

* Если вы решили отменить ввод, нажмите [7 (Cancel)].

* Для назначения символов можно использовать пэды (стр.25).

5. Когда вы закончите ввод названия, нажмите [8 (Write)].

Появится изображение экрана, позволяющего выбрать адресный патч для записи.

6. Вращайте лимб VALUE или используйте [INC][DEC] и [2 (↶)] [3 (↷)] чтобы выбрать адрес записи и номер патча.

Адрес записи может находиться или во оперативной зоне памяти пользователя (User) или на карте (Card).

СОВЕТ

Нажатие [6 (Compare)] позволит произвести проверку патча в адресе сохранения (функция Compare).

7. Нажмите [8 (Write)]

В сообщении вы получите запрос о подтверждении выполнения операции.

ПРИМЕЧАНИЕ

Не выключайте Fantom-S, пока не выполните сохранение.

8. Нажмите [8 (Exec)] чтобы выполнить операцию сохранения.

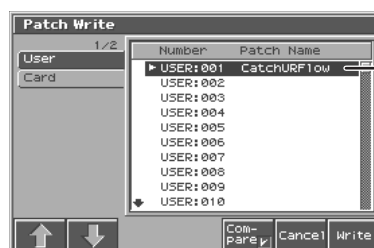
* Для отмены операции нажмите [7 (Cancel)].

Прослушивание адресно-сохраненного патча (Compare)

Перед сохранением патча вам необходимо прослушать патч, текуще занимающий адрес сохранения, чтобы убедиться в том, что его можно (по вашему мнению) перезаписать. Так вы сможете избежать случайного удаления важных данных.

1. Выполните процедуру, описанную в 6 пункте параграфа "Сохранение созданного патча (Write)" с целью выбора адреса сохранения.

2. Нажмите [6 (Compare)] чтобы добавить проверочный маркер (✓).



3. Играйте на клавиатуре или на пэде чтобы озвучить патч в адресе сохранения и после этого уже принимайте решение о возможности его перезаписи.

ПРИМЕЧАНИЕ

Патч, прослушиваемый с помощью функции Compare, может звучать несколько иначе по сравнению с тем, как он звучит в обычном режиме.

4. Если вы захотите поменять адрес сохранения, переназначьте патч в адресе сохранения с помощью ▲ или ▼.
5. Нажмите [8 (Write)].
В сообщении вас попросят дать подтверждение на выполнение операции.
6. Еще раз нажмите [8(Exec)] чтобы выполнить операцию сохранения (Save).

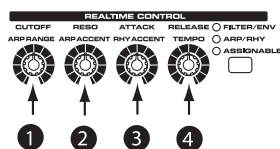
Функции параметров патча

В этом параграфе мы обсудим функции, которые имеют различные параметры патча, а также вопрос о сочетаемости этих параметров.

МЕМО

Параметрами, имеющими обозначение "★", можно управлять с помощью назначенных MIDI сообщений (Matrix Control). Назначения на экране Control будут определять способ управления этими параметрами (стр. 61).

Если для названия параметра произведена индикация номера (1 2 3 4), то для назначения величины вы можете использовать ручку контроллера реального времени соответствующего номера (крайняя левая ручка является номером 1, а крайняя правая - номером 4). Когда будет включен экран Patch Edit, перестанет светиться индикатор справа от ручек Realtime Control, которые теперь можно использовать для редактирования параметров патча или ритм-набора. Если вы снова нажмете кнопку, расположенную справа от ручек Realtime Control, засветится индикатор и ручки снова начнут выполнять свои оригинальные функции. Когда вы выйдете из экрана Patch Edit, индикатор автоматически вернется в свое предыдущее состояние.



Назначения, общие (Common) для всего патча (General)



Более подробно на стр. 30.

Категория патча

Назначает тип (категорию) патча. Также определяет фразу, которая будет озвучиваться с помощью функции Phrase Preview (предварительного прослушивания).



Более подробно о возможных названиях категорий см. на стр. 30.

Уровень патча ① (Patch Level)

Назначает громкость патча.

Величина: 0-127

Панорама патча ② (Patch Pan)

Назначает панораму патча. "L64", а также крайнее правое положение, "0" - центральное и "63R" - крайнее правое положение.

Величина: L-64-63R

Приоритет патча (Patch Priority)

Определяет порядок управления нотами в режиме максимальной полифонии (64 голоса).

Величина

LAST:

Приоритет получает самый последний исполняемый голос, и текуще озвучиваемые ноты выключаются, начиная с первой.

LOUDEST:

Приоритет получает самый высокий уровень громкости и выключаются все остальные голоса, начиная с самого тихого голоса.

Сдвиг на октаву (Octave Shift)

Регулирует пич звука патча вверх или вниз в единицах, равных октаве (+/- 3 октавы).

Величина: -3-+3

Грубая настройка пача (Patch Coarse Tune) ★

Регулирует пич звука патча вверх или вниз с полутоновым шагом (+/-4 октавы).

Величина: -48-+48

Точная настройка патча ③ (Patch Fine Tune)

Регулирует пич звука патча вверх или вниз с шагом 1 цент (+/- 50 центов).

Величина: -50-+50

МЕМО

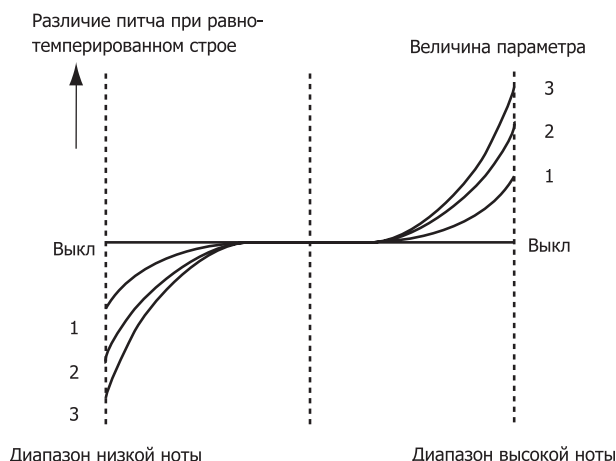
Один цент равен 1/100 полутона.

Глубина настройки Stretch

Это назначение позволит вам применить к патчу "stretch настройку" (с завышением и занижением звуков) (Настройка Stretch - обычная система настройки фортепьяно, когда ноты нижнего диапазона звучат чуть ниже, а ноты верхнего - чуть выше математически вычисленного соотношения звуков). При использовании назначения "OFF", вы получите равномерно-темперированный строй. Назначение "3" обусловит самое большое различие пича между звуками верхнего и нижнего диапазонов.

Величина: OFF, 1-3

На рисунке показано изменение пича согласно равномерно-темперированному строю, возникающее в нижнем и верхнем диапазонах. Данное назначение будет оказывать соответственное влияние на способ резонирования аккордов.



Analog Feel (Analog Feel Depth) ④

Назначает глубину $1/f$ модуляции, которая должна применяться к патчу. ($1/f$ модуляция - это приятное на слух и естественно возникающее соотношение модуляции, возникающей в шуме ветра или звуке дождя). Добавив эту, так называемую " $1/f$ модуляцию", вы симулируете натуральную нестабильную характеристику звучания аналогового синтезатора.

Величина: 0-127

Cutoff Offset (сдвиг частоты среза фильтра)

Cutoff Frequency Offset (сдвиг частоты среза) изменяет частоту среза фильтра всего патча, сохраняя при этом относительное различие между величинами частоты среза, назначенными для каждого тона в параметрах Cutoff Frequency (стр.51).

Диапазон: -63-+63

ПРИМЕЧАНИЕ

Эта величина добавляется к величине частоты среза тона, следовательно, если величина частоты среза любого тона уже назначена на "127" (максимум), использованные здесь положительные "+" назначения не обусловят никаких изменений.

Resonance Offset (сдвиг резонанса)

Resonance Offset изменяет резонанс всего патча, сохраняя при этом относительное различие между величинами резонанса, назначенными для каждого тона в параметре Resonance (стр. 51).

Диапазон: -63-+63

* **Резонанс:** усиливает обертоны в зоне частоты среза фильтра, придавая звуку определенный характер.

ПРИМЕЧАНИЕ

Эта величина добавляется к величине резонанса тона, и, следовательно, если величина резонанса любого тона уже назначена на "127" (максимум), использующиеся здесь положительные назначения не обусловят никаких изменений.

Attack Time Offset (сдвиг времени атаки)

Attack Time Offset изменяет время атаки всего патча, одновременно сохраняя относительное различие между величинами времени атаки, назначенными для каждого тона в параметрах A-Env Time (стр. 54) и параметрах F-Env Time 1 (стр. 52).

Диапазон: -63-+63

* **Время атаки:** Время, необходимое для достижения звуком максимальной величины громкости от начала нажатия клавиши.

ПРИМЕЧАНИЕ

Эта величина добавлена к величине времени атаки тона и, следовательно, величина времени атаки для любого тона всегда будет назначена на положительное значение "127" (максимум), не формирующее никаких изменений.

Release Time Offset

(сдвиг времени отпуска)

Release Time Offset изменяет время продолжительности отпуска для всего патча, одновременно сохраняя относительное различие между величинами времени отпуска для каждого тона, выраженными в параметрах A-Env Time 4 (стр. 54) и F-Env Time 4 (стр. 52).

Диапазон: -63-+63

* **Время отпуска:** Время с момента, когда вы убрали палец с клавиши до исчезновения звука.

ПРИМЕЧАНИЕ

Эта величина добавлена в величину времени отпуска тона, следовательно, если величина времени отпуска любого тона уже назначена на положительное значение "127" (максимум), положительное "+" назначение в данном конкретном случае не обусловит никаких изменений.

Velocity Sens Offset

(смещение динамической чувствительности)

Velocity Sens Offset изменяет динамическую чувствительность всего патча, одновременно сохраняя относительное различие между величинами Velocity Sensitivity, назначенными для каждого тона в ниже приведенных параметрах Cutoff V-Sens (стр. 51). Параметр Level V-Sens (стр. 53)

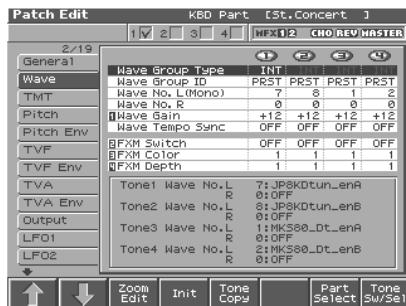
Диапазон: -63-+63

* **Velocity** (динамическая чувствительность): Усилие, приложенное для нажатия каждой клавиши.

ПРИМЕЧАНИЕ

Эта величина добавлена к величине динамической чувствительности каждого тона. Следовательно, если величина динамической чувствительности уже назначена на "+63" (максимум), то в данном случае положительные "+" назначения не обусловят никаких изменений.

Изменение формы волны (Wave)



Более подробно см. на стр. 39.

Wave Group (группа)

Выберите группу формы волны, которая будет основой тона.

Величина

- INT:** Форма волны, сохраненная в оперативной памяти.
- EXP:** Форма волны на плате расширения волны (SRX серии), установленной в EXP слот.
- SAMP:** Формы волны семплов
- MSAM:** Формы волны мультисемплов.

ПРИМЕЧАНИЕ

Выбор группы с платы расширения волны, которая не установлена в слот, не представляется возможным.

Wave Bank (банк)

Выбор банка формы волны.

Величина

- В EXP группе:** A-D
- В SAMP группе:** PRST, USER, CARD
- В MSAM группе:** USER, CARD

Wave No.L (Mono) (Wave Number L (Mono))

Wave No.R (Wave Number R)

Выбирает основную форму волны для тона. Наряду с номером волны (Wave) в нижней части экрана появляется название волны. В моно режиме назначается только L (левый). В стерео режиме назначается и R (правый).

* При использовании мультисемпла в стерео режиме, вы должны назначить тот же самый номер для L и R.

Величина: ----, 1-1228 (Верхняя граница будет зависеть от группы волны)

Wave Gain ①

Назначает усиление формы волны. Изменение величины производится с шагом, измеряемым в дБ (децибелы) - повышение на 6 дБ удваивает усиление волны. Если вы намерены использовать Booster для искажения звука формы волны, назначьте этот параметр на его максимальную величину (стр. 47).

Величина: -6, 0, +6, +12

Wave Tempo Sync

Если вы захотите синхронизировать Phrase Loop с синхро-импульсом (темпом), назначьте данный параметр на "ON". Это имеет смысл только в случае установки отдельно приобретаемой платы расширения волны и для формы волны с указанием темпа (BPM), выбранной в качестве семпла для тона.

Величина: OFF, ON

ПРИМЕЧАНИЕ

- Если для тона выбрана форма волны с платы расширения волны, включение ("ON") параметра Wave Tempo Sync обусловит игнорирование назначений, связанных с FXM (стр. 45)
- Если семпл выбран для тона, прежде всего выбирается параметр BPM (темп) семпла.
- Если семпл выбран для тона, Wave Tempo Sync будут дважды игнорироваться для получения нормального количества голосов.
- Если включен (ON) параметр Wave Tempo Sync, назначьте параметр Delay Time (время задержки) (стр. 60) на "0". При установке других назначений, будет применен эффект задержки и вы не сможете играть так, как намеревались.

Phrase Loop

Phrase Loop относится к повторяющемуся воспроизведению фразы, "вытянутой" из композиции (напр. с помощью семплера). Одна из техник, предполагающая использование Phrase Loop, подбирает фразу (Phrase) из уже существующей композиции определенного жанра, напр. танцевальной музыки, и затем строит на этой фразе новую композицию, используя фразу в качестве базового мотива.

Это называется "Break Beat"

Realtime Time Stretch (Stretch в реальном времени) Если выбрана группа волны "SAMP" или "MSAM" и включен (ON) параметр Wave Tempo Sync, вы можете изменить скорость воспроизведения для формы волны, не воздействуя на питч.

FXM Switch ②

Назначает, будет (ON) или нет (OFF) использоваться FXM.

Величина: OFF, ON

FXM

FXM (перекрестная частотная модуляция) использует назначенную форму волны с целью применения модуляции к текуще выбранной форме волны, формируя сложные обертоны. Очень подходит для создания драматических звуков или звуковых эффектов.

FXM Color (окраска) ③

Назначает способ выполнения FXM частотной модуляции. Чем выше назначение, тем больше неоднородность звука, а чем ниже назначение, тем больше в звуке ощущается присутствие "металла".

Величина: 1-4

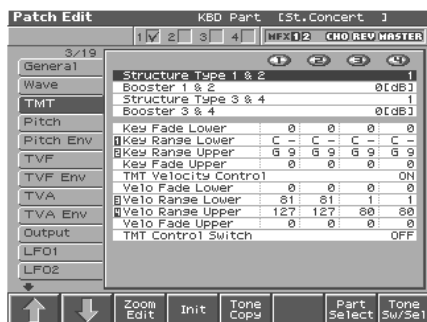
FXM Depth ④ ★

Назначает глубину модуляции, сформированную FXM.

Величина: 0-16

Изменение способа озвучивания тона (TMT)

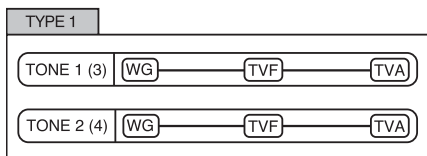
Вы можете использовать усилие, приложенное для нажатия клавиш или MIDI сообщения для управления способом озвучивания каждого тона. Это называется Tome Mix Table (TMT).



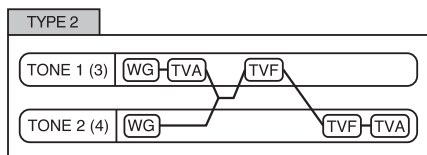
Более подробно см. на стр. 39.

Тип структуры 1 & 2, 3 & 4

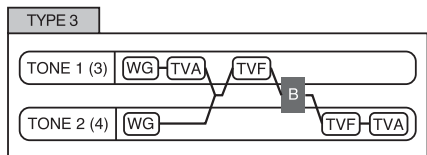
Определяет способ соединения 1 и 2, или 3 и 4 тонов.



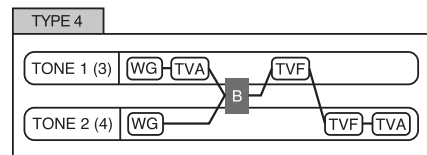
Данный тип делает тоны 1 и 2 (или 3 или 4) независимыми. Используйте данный тип, если захотите сохранить PCM звуки или создать и комбинировать звуки для каждого тона.



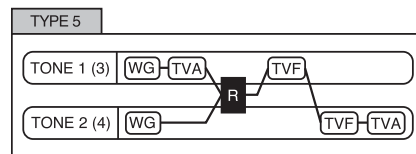
Этот тип соединяет вместе два фильтра с целью усиления характеристик фильтров. TVA для тона 1 (или 3) управляет балансом громкости между двумя тонами.



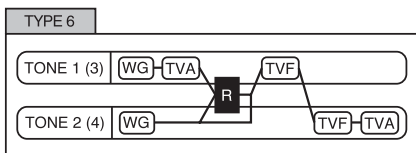
Этот тип смешивает звук тона 1 (3) и тона 2 (4), применяя фильтр и затем применяет бустер для искажения формы волны.



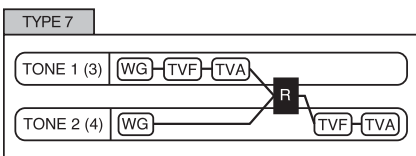
Этот тип применяет бустер для искажения формы волны и затем комбинирует два фильтра. TVA для тона 1 (или 3) управляет балансом громкости между двумя тонами и регулирует уровень бустера.



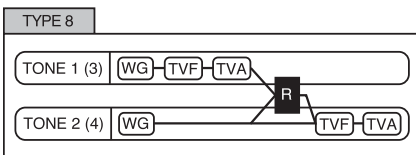
Этот тип использует кольцевой модулятор для создания новых обертонов и комбинирует два фильтра. TVA тона 1 (3) будет управлять балансом громкости двух тонов, регулируя глубину кольцевого модулятора.



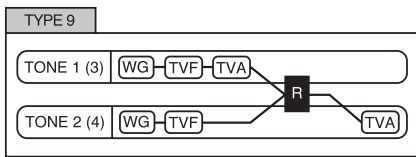
Этот тип использует кольцевой модулятор для создания новых обертонов и, кроме того, микширует звук 2 (4) и соединяет два фильтра. Так как звук кольцевого модулятора может смешиваться с тоном 2 (4), TVA тона 1 (3) может регулировать количество звука, измененного с помощью кольцевого модулятора.



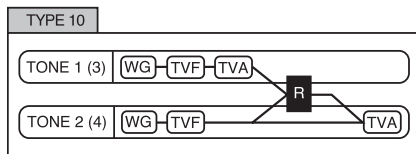
Этот тип применяет фильтр к тону 1 (3) и изменяет его с помощью кольцевого модулятора вместе с тоном 2 (4) с целью создания новых обертонов.



Этот тип пропускает обработанный фильтром тон 1 (3) и 2 (4) через кольцевой модулятор, а затем смешивает звук тона 2 (4) и добавляет обработанный фильтром звук к полученному результату.



Этот тип пропускает обработанный фильтром звук каждого тона через кольцевой модулятор с целью создания новых обертонов. TVA тона 1 (3) будет управлять балансом громкости двух тонов, регулируя глубину кольцевого модулятора.



Этот тип пропускает обработанный фильтром тон через кольцевой модулятор с целью создания новых обертонов и также смешивает в звуке 2 (4). Так как звук, пропущенный через кольцевой модулятор, может смешиваться с тоном 2 (4), TVA тона 1(3) может регулировать количество звука, обработанного кольцевым модулятором.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Если вы выбрали тон, находясь на экране Structure, будет также выбран тон, спаренный с выбранным тоном.
- Если выбран TYPE-2 и выключен один тон из пары, другой тон будет звучать в качестве TYPE независимо от отображенного на экране назначения.
- Если вы ограничили зону клавиатуры, в которой будет формироваться звук (стр. 48) или ограничили диапазон динамической чувствительности, для которого он будет формироваться (стр. 48), полученный результат в тех зонах или диапазонах будет таким, как будто тон выключен. Это значит, что если выбран TYPE 2-10 и вы формируете зону клавиатуры или диапазон динамической чувствительности, в которых не озвучивается ни один тон из заданной пары, ноты, исполняемые в этой зоне или диапазоне, будут озвучиваться другими тонами по типу TYPE 1 независимо от отображенного на экране назначения.

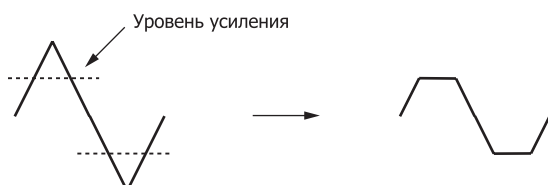
Booster 1 & 2, 3 & 4 (Booster Gain)

Если выбран тип структуры (Structure Type) TYPE 2 или TYPE 4, вы можете отрегулировать глубину усиления. Происходит усиление входного сигнала, направленное на искажение звука. Это формирует эффект искажений, который часто используется в электрогитарах. Чем выше назначение, тем больше искажений.

Величина: 0, +6, +12, +18

Booster (усилитель)

Усилитель используется для искажения входного сигнала

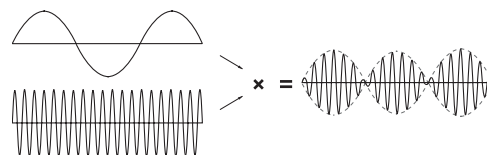


Кроме формирования искажений, вы можете использовать форму волны (EG1) одного из тонов в качестве LFO, который сместит другие формы волны (EG2) вверх или вниз, формируя модуляцию, аналогичную PWM (широтно-импульсная модуляция). Этот параметр лучше всего работает в паре с параметром Wave Gain (стр. 45).

**Ring Modulator (Кольцевой модулятор)**

Кольцевой модулятор умножает одну на другую формы волн двух тонов, генерируя много новых обертонов (негармонических составляющих), которые не присутствуют ни в одной из форм волны. (До тех пор, пока одна форма волны является синусоидальной, как правило, равномерно распределенные частотные компоненты не генерируются).

Так как разница между двумя формами волны изменяет гармоническую структуру, в результате может быть получен металлический звук, не имеющий pitched. Эта функция подходит для формирования таких металлических звуков, как звук колокольчиков.

**Key Fade Lower****(Keyboard Fade Width Lower)**

Определяет, что произойдет с уровнем тона, если исполнить ноту в зоне клавиатуры ниже назначенного диапазона. Чем выше назначение, тем более выражено изменение громкости. Если вы не хотите, чтобы тон озвучивался при нажатии ноты в более низком диапазоне клавиатуры, установите этот параметр на "0".

Величина: 0-127

Key Range Lower (Keyboard Range Lower) ①

Назначает самую низкую ноту диапазона озвучивания для каждого тона.

Величина: C-1-UPPER

Key Range Upper (Keyboard Range Upper) ②

Назначает самую высокую ноту диапазона озвучивания для каждого тона.

Величина: LOWER-G9

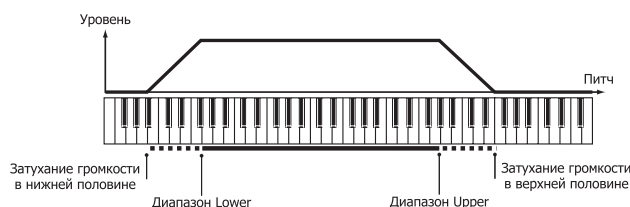
ПРИМЕЧАНИЕ

Если вы намерены поднять самую нижнюю клавишу до уровня выше верхней клавиши, или понизить самую верхнюю клавишу ниже уровня самой низкой клавиши, другие величины будут автоматически изменяться для получения точно такого же назначения.

Key Fade Upper (Keyboard Fade Width Upper)

Определяет, что произойдет с уровнем тона, если исполнить ноту, выходящую за пределы назначенного диапазона клавиатуры. Чем выше назначение, тем сильнее выражено изменение громкости. Если вы не хотите, чтобы звучал тон при нажатии ноты за пределами нижнего диапазона клавиатуры, назначьте данный параметр на "0".

Величина: 0-127



TMT Velocity Control (Выключатель управления динамической чувствительностью TMT)

TMT Velocity Control определяет, будет (ON) или нет (OFF) исполняться тон в зависимости от приложенного к клавише усилия (динамическая чувствительность). В случае назначения на "RANDOM", тоны, составляющие патч, будут звучать неупорядочно, независимо от сообщений динамической чувствительности (Velocity). В случае назначения на "CYCLE", тоны, составляющие патч, будут озвучиваться последовательно, независимо от сообщений Velocity.

Величина: OFF, ON, RANDOM, CYCLE

ПРИМЕЧАНИЕ

Вместо использования Velocity вы также можете иметь замещенные тоны, используя Matrix Control (стр. 63). Тем не менее, одновременно использовать для озвучивания тонов динамическую чувствительность клавиатуры и Matrix Control не представляется возможным. Если вы используете Matrix Control для переключения тонов, назначьте Velocity Control на "OFF".

Velo Fade Lower (Velocity Fade Width Lower)

Определяет, что произойдет с уровнем громкости тона, если тон исполняется с уровнем динамической чувствительности ниже заданного диапазона динамической чувствительности. Чем выше назначение, тем больше выражено изменение громкости. Если вы хотите, чтобы вообще не озвучивались ноты за пределами назначенного диапазона динамической чувствительности, назначьте данный параметр на "0".

Величина: 0-127

Velo Range Lower (Velocity Range Lower) ③

Назначает самый низкий уровень динамической чувствительности для озвучивания тона. Выполните эти назначения, если захотите, чтобы в ответ на ноты, исполненные с различным приложенным усилием, звучали различные тоны.

Величина: 1-UPPER

Velo Range Uper (Velocity Range Upper) ④

Назначает самый высокий уровень динамической чувствительности для озвучивания тона. Выполните эти назначения, если захотите, чтобы в ответ на ноты, исполненные с различным приложенным усилием, звучали различные тоны.

Величина: LOWER-127

ПРИМЕЧАНИЕ

Если попытаетесь назначить границу динамической чувствительности Lower выше Upper или Upper ниже Lower, остальные величины также будут автоматически принимать эти назначения.

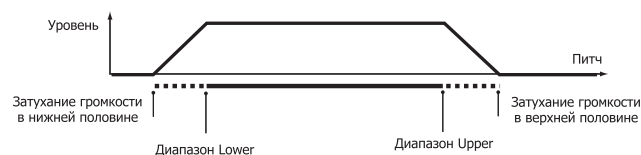
МЕМО

Если использовать Matrix Control для получения различных тонов, назначьте самую низкую величину (Lower) и самую высокую величину (Upper) для величины, использующей величину MIDI сообщения.

Velo Fade Upper (Velocity Fade Width Upper)

Определяет, что произойдет с уровнем тона, если тон исполнить с уровнем динамической чувствительности, выходящем за пределы назначенного диапазона. Чем выше назначения, тем более выраженными будут изменения громкости. Если вы хотите, чтобы ноты, исполняемые за пределами назначенного диапазона клавиши вообще не звучали, установите этот параметр на "0".

Величина: 0-127



TMT Control Sw (TMT Control Switch)

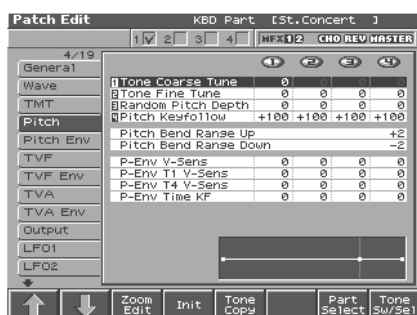
Используйте Matrix Control для включения (ON) или выключения (OFF) озвучивания различных тонов.

Величина: OFF, ON

ПРИМЕЧАНИЕ

Вы также можете обусловить звучание разных тонов в ответ на ноты, исполненные на клавиатуре с разным приложенным усилием (динамическая чувствительность) (стр. 48). Тем не менее, нельзя одновременно использовать Matrix Control и динамическую чувствительность клавиатуры, чтобы получить озвучивание разных тонов. Если вы захотите озвучить разные тоны, назначьте параметр Velocity Control на "OFF" (стр. 48).

Изменение питча (Pitch/Pitch Env)



Более подробно о данном назначении см. стр. 39.

Tone Coarse Tune (грубая настройка тона)



Регулирует питч звука тона вверх и вниз в шагом, равным полутону (+/- 4 октавы)

Величина: -48-+48

Tone Fine Tune (точная настройка тона) ② ★

Регулирует питч звука тона вверх и вниз с шагом, равным 1 центу (+/- 50 центов)

Величина: -50-+50



Один цент равен 1/100 полутона.

Random Pitch Depth (произвольный выбор глубины питча) ③

Назначает ширину произвольной девиации питча, возникающей всякий раз при нажатии клавиши. Если вы не хотите, чтобы имело место произвольное изменение питча, назначьте данный параметр на "0". Данные величины измеряются в центах (1/100 полутона).

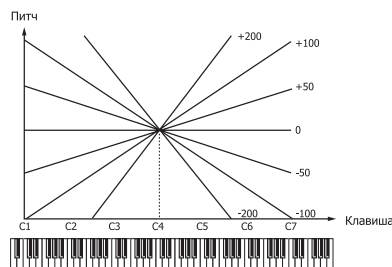
Величина: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200

Pitch Key follow ④

Назначает количество изменения питча, которое будет иметь место при игре на клавиатуре на одну октаву выше (т.е. на 12 клавиш вверх на клавиатуре).

Если вы захотите, поднять питч на одну октаву выше как на обычной клавиатуре, назначьте данный параметр на "+100". Если вы захотите поднять питч на две октавы, назначьте данный параметр на "+200". И наоборот, назначьте данный параметр на отрицательную величину, когда захотите понизить питч. При назначении "0" все клавиши будут формировать одинаковый питч.

Величина: -200, -190, -180, -170, -160, -150, -140, -130, -120, -110, -100, -90, -80, -70, -60, -50, -40, -30, -20, -10, 0, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 110, 120, 130, 140, 150, 160, 170, 180, 190, 200



Bend Range Up

(Диапазон изгиба высоты питча вверх)

Назначает степень изменения питча с полутоновым шагом, когда рукоятка питч-бендера повернута до упора вправо. Например, если данный параметр назначен на "12", питч поднимется на одну октаву при повороте рукоятки питч-бендера в крайнее правое положение.

Величина: 0-+48

Bend Range Down

(Диапазон изгиба высоты питча вниз)

Назначает степень изменения питча с полутоновым шагом если рукоятка питч-бендера повернута до упора влево. Например, если данный параметр назначен на "-48", а рукоятка питч бендера будет установлена в крайнее левое положение, высота питча понизится на 4 октавы.

Величина: -48-0

P-Env V-Sens

(Pitch Envelope Velocity Sensitivity)

Динамика игры на клавиатуре может использоваться для управления глубиной огибающей питча. Если вы хотите, чтобы огибающая питча в большей степени влияла на ноты, исполняемые с большим приложенным усилием, установите данный параметр на положительную (+) величину. Если вы хотите, чтобы огибающая питча в меньшей степени влияла на ноты, исполняемые с большим приложенным усилием, назначьте данный параметр на отрицательную (-) величину.

Величина: -63-+63

P-Env T1 V-Sens

(Pitch Envelope Time 1 Velocity Sensitivity)

Позволяет динамике клавиатуры воздействовать на Time 1 огибающей питча. Если вы хотите, чтобы Time 1 ускорялось для нот, исполняемых с определенным усилием, назначьте данный параметр на положительную (+) величину. Если вы захотите замедлить время, назначьте данный параметр на отрицательную (-) величину.

Величина: -63 -+63

P-Env T4 V-Sens

(Pitch Envelope Time 4 Velocity Sensitivity)

Используйте данный параметр, когда захотите, чтобы скорость отпуска клавиши влияла на величину Time 4 огибающей питча. Если нужно, чтобы Time 4 ускорялось для нот, исполненных с быстрым отпусканием клавиш, назначьте данный параметр на положительную (+) величину. Если вы захотите замедлить время, назначьте данный параметр на отрицательную (-) величину.

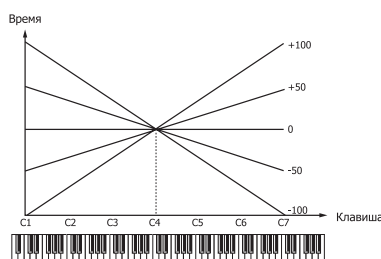
Величина: -63-+63

P-Env Time KF

(Pitch Envelope Time Key Follow)

Используйте данное назначение, если захотите, чтобы на время огибающей (Time2 - Time 4) влияло местоположение клавиши на клавиатуре. Основываясь на времени огибающей питча для клавиши C4, положительные (+) назначения сделают звучание нот более высоким, чем C4 за значительный короткий промежуток времени, а отрицательные (-) назначения увеличат продолжительность времени. Чем выше назначение, тем значительнее изменение.

Величина: -100, -90, -80, -70, -60, -50, -40, -30, -20, -10, 0, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100



Pitch Env (огибающая питча)

P-Env Depth (Pitch Envelope Depth) ① ② ④

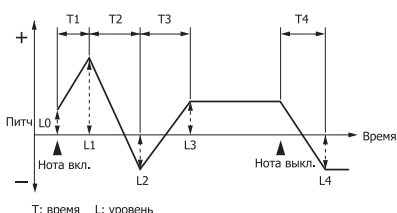
Регулирует эффект Pitch Env. Чем выше назначение, тем значительнее изменение. Отрицательные (-) назначения будут инвертировать форму огибающей.

Величина: -12 -+12

P-Env Time (Pitch Envelope Time 1-4) ★ ③

Назначает время огибающей (Time-Time4). Чем выше назначение, тем продолжительнее период времени до начала следующего питча. (Например, Time 2, за которое происходит изменение питча от Level 1 до Level 2).

Величина: 0-127

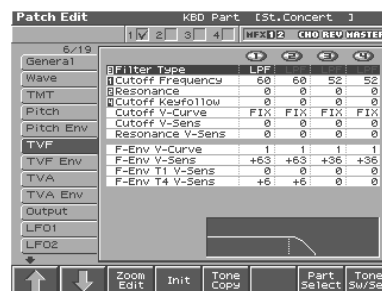


P-Env Level 0-4 (Pitch Envelope Level 0-4)

Назначает уровни огибающей питча (Level 0-Level 4). Определяет степень изменения питча от эталонного питча (величина, назначенная с помощью Coarse Tune или Fine Tune на экране Pitch) в каждой точке. Положительные (+) назначения обуславливают повышение питча относительно стандартной величины, а отрицательные (-) — его понижение.

Величина: -63-+63

Изменение яркости звука с помощью фильтра (TVF/TVF)



Более подробно см. на стр. 39.

TVF

Filter Type (Тип фильтра) ③

Выбирает тип фильтра. Фильтр является функцией, обрезающей определенную полосу частот с целью изменения яркости звука, а также его плотности и других качественных характеристик.

Величина

OFF: Фильтр не используется.

LPF: НЧ фильтр. Уменьшает громкость на всех частотах выше частоты среза (Cutoff Freq) для того, чтобы округлить звук или сделать его менее ярким. Это фильтр, который наиболее часто используется в синтезаторах.

BPF: Полосовой фильтр. Оставляет только частоты в зоне частоты среза (Cutoff Freq) и обрезаает все остальные. Его использование целесообразно в ходе создания своеобразных звуков.

HPF: ВЧ фильтр. Обрезает частоты в зоне ниже частоты среза (Cutoff Freq). Его использование целесообразно при создании звуков перкуSSIONНЫХ инструментов с акцентом на верхушки.

PKG: Пиковый фильтр. Усиливает частоты в зоне частоты среза (Cutoff Freq). Вы можете его применить для создания wah-wah эффектов при использовании LFO с целью циклического изменения частоты среза.

LPF2: НЧ фильтр 2. Несмотря на то, что этот фильтр обрезаает частотные компоненты выше частоты среза (Cutoff Freq), уровень чувствительности данного фильтра составляет только половину от LPF. Это означает, что он работает не так жестко, как НЧ фильтр. Очень хорошо подходит для симулированных звуков акустических инструментов, таких как акустическое фортепиано.

LPF3: НЧ фильтр 3. Несмотря на то, что этот фильтр обрезает частотные компоненты выше частоты среза (Cutoff Freq), уровень его чувствительности изменяется в зависимости от частоты среза. Этот фильтр хорошо подходит для симулированных звуков акустических инструментов, тем не менее, его действие несколько отличается от LPF2 даже при условии использования одинаковых назначений TVT Envelope.



ПРИМЕЧАНИЕ

Если вы назначите "LPF2" или "LPF3", будет проигнорировано назначение параметра Resonance (резонанс).

Cutoff Frequency (частота среза фильтра) ① ★

Выбирает частоту, на которой фильтр начинает работать с частотными компонентами формы волны.

*** Cutoff Frequency:** частота, при которой фильтр начинает воздействовать на частотные компоненты формы волны.

Величина: 0-127

При выборе "LPf/LPF2/LPF3" для параметра Filter Type, более низкие назначения будут уменьшать количество верхних гармоник тона с целью получения более "округлого" и теплого звука. Более высокие назначения сделают звук ярче. Если вы выбрали "BPF", содержание гармоник будет изменяться в зависимости от назначения TVF Cutoff Frequency. Это целесообразно в случае формирования характерных звуков.

В случае выбора "HPF", более высокие назначения Cutoff Frequency будут уменьшать количество гармоник с целью выделения ярких компонентов звука.

При выборе "PKG", выделяемые гармоники будут изменяться в зависимости от назначения Cutoff Frequency.

СОВЕТ

Чтобы отредактировать полностью весь патч, сохраняя при этом относительные различия в величинах Cutoff Frequency, назначенных для каждого тона, установите параметр Cutoff Offset (стр. 44).

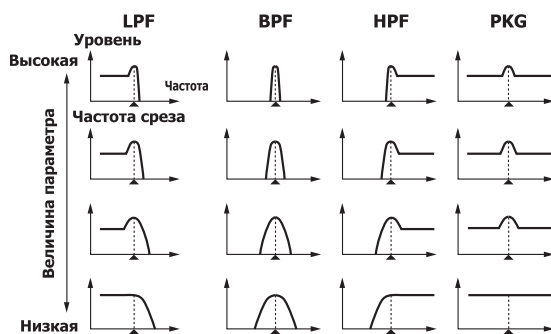
Resonance (резонанс) ② ★

Выделяет участок звука в зоне частоты среза, придавая звуку определенный характер. Крайне высокие назначения могут обусловить искажение звука.

Величина: 0-127

СОВЕТ

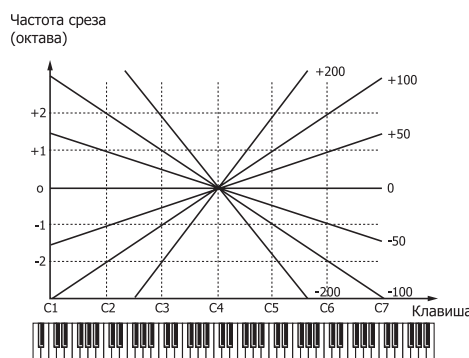
Чтобы отредактировать полностью весь патч, сохраняя при этом относительные различия в величинах Resonance, назначенных для каждого тона, назначьте параметр Resonance Offset (стр. 44).

**Cutoff Key follow ④**

Используйте данный параметр, когда захотите, чтобы частота среза изменялась в зависимости от нажатой клавиши. Относительно частоты среза при клавише C4 (центр), положительные (+) назначения обуславливают повышение частоты среза для нот выше C4, а отрицательные (-) назначения обуславливают падение частоты среза для нот ниже C4.

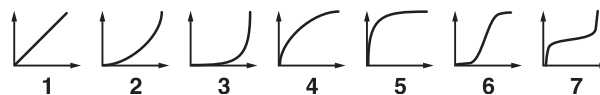
Чем больше величина назначения, тем значительнее изменение.

Величина: -200, -190, -180, -170, -160, -150, -140, -130, -120, -110, -100, -90, -80, -70, -60, -50, -40, -30, -20, -10, 0, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 110, 120, 130, 140, 150, 160, 170, 180, 190, 200...

**Cutoff V-Curve****(Cutoff Frequency Velocity Curve)**

Осуществляет выбор одной из семи кривых, которые определяют, насколько динамика (динамическая чувствительность) клавиатуры будет воздействовать на частоту среза. Назначьте данный параметр на "FIXED", если не хотите, чтобы частота среза изменялась в зависимости от усилия, приложенного для нажатия клавиш.

Величина: FIXED, 1-7

**Cutoff V-Sens (Cutoff Velocity Sensitivity)**

Используйте данный параметр, когда изменение частоты среза должно применяться как результат изменения динамики игры. Если вы хотите, чтобы с усилием нажимаемые ноты повышали частоту среза, установите данный параметр на положительное (+) назначение. Если же вы хотите, чтобы нажимаемые с усилием ноты понижали частоту среза, используйте отрицательные (-) назначения.

Величина: -63+63

СОВЕТ

Чтобы отредактировать полностью весь патч, сохраняя при этом относительные различия в величинах Cutoff Frequency Velocity Sensitivity, назначенных для каждого тона, установите параметр Cutoff Offset (стр. 44). Тем не менее, данное назначение может использоваться и параметром Level V-Sens.

Resonance V-Sens (Resonance Velocity Sensitivity)

Позволяет динамике клавиатуры изменять количество резонанса (Resonance). Если вы хотите, чтобы исполняемые с усилием ноты получили больше эффекта резонанса, назначьте данный параметр на положительную (+) величину. Если вы хотите, чтобы исполняемые с усилием ноты получили меньшее количество резонанса, выберите отрицательные (-) назначения.

Величина: -63-+63

F-Env V-Curve (TVF Envelope Velocity Curve)

Выбирает одну из следующих семи кривых, определяющих уровень воздействия динамики игры на TVF огибающей. Назначьте данный параметр на "FIXED", если количество приложенного TVF Envelope не должно изменяться в зависимости от усилия, с которым нажимается клавиша.

Величина: FIXED,1-7



F-Env V-Sens (TVF Envelope Velocity Sensitivity)

Назначает, каким образом динамика игры на клавиатуре будет воздействовать на глубину TVF огибающей. Положительные (+) назначения обусловят увеличение воздействия TVF огибающей для исполняемых с усилием нот, а отрицательные (-) назначения обусловят уменьшение данного эффекта.

Величина: -63-+63

F-Env T1 V-Sens (TVF Envelope Time 1 Velocity Sensitivity)

Позволяет динамике клавиатуры воздействовать на Time 1 огибающей TVF. Если вы хотите, чтобы Time 1 ускорялось для сильно исполняемых нот, назначьте данный параметр на положительную (+) величину. Если же вы хотите замедлить Time 1, назначьте отрицательную (-) величину.

Величина: -63-+63

F-Env T4 V-Sens (TVF Envelope Time 4 Velocity Sensitivity)

Этот параметр предназначен для использования в случаях, когда вы захотите, чтобы скорость отпуска клавиши управляла TVF огибающей. Если вы хотите, чтобы Time 4 ускорялось для быстро отпущенных нот, назначьте данный параметр на положительную (+) величину. Если вы захотите, чтобы Time 4 замедлялось, назначьте данный параметр на отрицательную (-) величину.

Величина: -63 -+63

TVF ENV

F-Env Depth (TVF Envelope Depth)

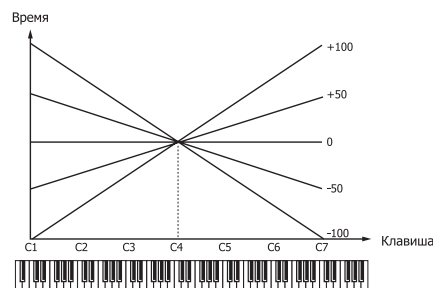
Назначает глубину TVF огибающей. Более высокие назначения заставят TVF огибающую формировать более выраженные изменения. Отрицательные (-) назначения будут инвертировать форму огибающей.

Величина: -63-+63

F-Env KF (TVF Envelope Time Key Follow)

Используйте данное назначение, если захотите, чтобы на время TVA (Time 2-Time4) оказывала влияние позиция клавиш на клавиатуре. Основываясь на времени для C4 (центральной с), положительные назначения (+) обусловят возрастающее сокращение времени для нот, выше C4, в то время как отрицательные величины (-) увеличат продолжительность времени. Чем выше назначение, тем более выраженным будет изменение.

Величина: -100, -90, -80, ...

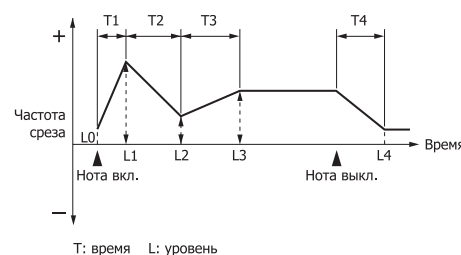


F-Env Time 1-4

(TVF Envelope Time 1-4) ① ② ④ ★

Назначает время TVF огибающей (Time1-Time4). Более высокие назначения увеличат продолжительность времени до достижения следующего уровня частоты среза (Например, Time 2 - время по истечении которого Level 1 поменяется на Level 2.)

Величина: 0-127



F-Env Level 0-4 (TVF Envelope Level 0-4) ③

Назначает уровни TVF огибающей (Level 0 -Level 4). Эти назначения определяют, каким образом частота среза будет изменяться в каждой точке относительно стандартной частоты среза (величина частоты среза, назначенная на экране TVF).

Величина: 0-127

Регулирование громкости (TVA/TVA Env)



Более подробно см. на стр. 39.

TVA

Tone Level ① ★

Назначает громкость тона. Данное назначение используется, прежде всего, для регулирования баланса громкости между тонами.

Величина: 0-127

Level V-Curve (TVA Level Velocity Curve)

Выбирайте любую из семи кривых, определяющих усилие, приложенное при игре на клавиатуре и влияющее на громкость. Если вы не хотите, чтобы на громкость тона влияла сила, приложенная для нажатия клавиши, назначьте данный параметр на "FIXED".

Величина: FIXED, 1-7



Level V-Sens (TVA Level Velocity Sensitivity)

Назначьте данный параметр, если захотите, чтобы громкость тона изменялась в зависимости от усилия, приложенного для нажатия клавиши. Назначьте данный параметр на положительную (+) величину, чтобы получить повышение громкости тона при приложении для нажатия клавиши значительного усилия; а чтобы во время "жесткой" игры звуки исполнялись более мягко, установите данный параметр на отрицательную (-) величину.

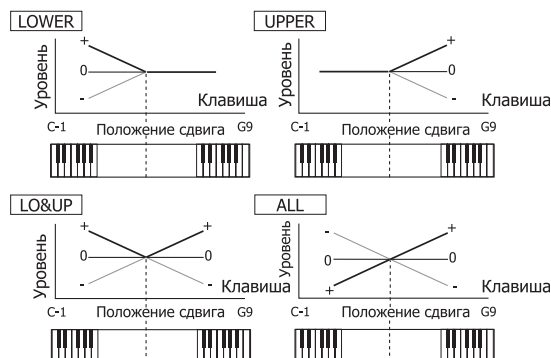
Величина: -63-+63

СОВЕТ

Если вы хотите выполнить настройку всего патча, одновременно сохранив среди тонов величины TVA Level Velocity Sensitivity, отрегулируйте параметр Velocity Sens Offset (стр. 44). Тем не менее, данное назначение может использоваться и для параметра Cutoff VOSens (стр. 51).

Bias (сдвиг)

Bias обуславливает влияние на громкость позиций клавиш, которые они занимают на клавиатуре. Использование этого параметра целесообразно для изменения громкости в зависимости от позиции клавиши на клавиатуре (питч) при исполнении звуков акустических инструментов.



Bias Level

Регулирует угол изменения громкости, которое возникает в выбранном направлении сдвига Bias Direction. Чем выше назначение, тем значительнее изменение. Отрицательные (-) величины будут инвертировать направление изменения.

Величина: -100, -90, -80, -70, -60, -50, -40, -30, -20, -10, 0, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100

Bias Position

Назначает клавишу, относительно которой будет происходить изменение громкости.

Величина: C-1-G9

Bias Direction

Выбирает направление, в котором будет происходить изменение, начиная от Bias Position.

Величина

- LOWER:** Громкость будет изменяться в зоне клавиатуры ниже точки сдвига Bias Point.
- UPPER:** Громкость будет изменяться в зоне клавиатуры выше точки сдвига Bias Point.
- LO&UP:** Громкость будет изменяться симметрично в направлении вправо и влево от точки сдвига.
- ALL:** Линейное изменение громкости при центральном положении точки смещения.

Tone Pan ② ★

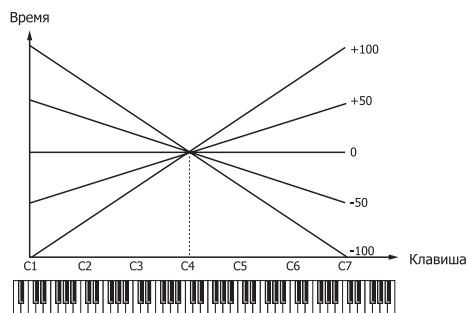
Назначает панораму для тона. "L64" - крайнее левое положение, "0" - центральное, а "R63" крайнее правое.

Величина: L64-0-63R

Pan Key Follow ③

Используйте данный параметр, если захотите, чтобы позиция клавиши оказывала влияние на панораму. Положительные (+) назначения обусловят панорамирование нот выше C4 (центральная C) в направлении вправо, а отрицательные (-) назначения обусловят панорамирование нот выше C4 (центральная C) в направлении влево. Чем выше назначение, тем значительнее изменение.

Величина: -100-+100



Random Pan Depth 4

Используйте данный параметр, когда захотите, чтобы положение в стерео поле произвольно изменялось всякий раз при нажатии клавиши. Чем выше назначения, тем больше количество изменения.

Величина: 0-63

Alter Pan Depth (Alternate Pan Depth)

Данное назначение обуславливает чередование панорамирования между левым и правым каналами всякий раз при нажатии клавиши. Чем выше назначения, тем больше количество изменения. Назначения "L" или "R" будут реверсироваться в том порядке, в котором будут происходить смена панорамы между правым и левым каналами. Например, если два тона назначены соответственно на "L" и "R", панорамирование двух тонов будут чередоваться всякий раз при нажатии клавиш.

Величина: L63-0-63R

ПРИМЕЧАНИЕ

Если для параметра Structure в назначениях параметра Pan KF, Rnd Pan Depth, Alter Pan Depth выбрана любая величина из Type "2"- "10", тоны 1 и 2 на выходе объединятся в тон 2, а тоны 3 и 4 объединятся в тон 4. Именно по этой причине тон 1 будет использовать назначения для тона 2, а тон 3 будет использовать назначения тона 4 (стр. 46).

TVA Env

A-Env T1 V-Sens

(TVA Envelope Time 1 Velocity Sensitivity)

Позволяет динамике клавиатуры влиять на Time 1 TVA огибающей. Если вы хотите, чтобы Time 1 значительно ускорялось для жестко (с усилием) исполняемых нот, назначьте данный параметр на положительную (+) величину. Если вы хотите замедлить время, назначьте параметр на отрицательную (-) величину.

Величина: -63-+63

A-Env T4 V-Sens

(TVA Envelope Time 4 Velocity Sensitivity)

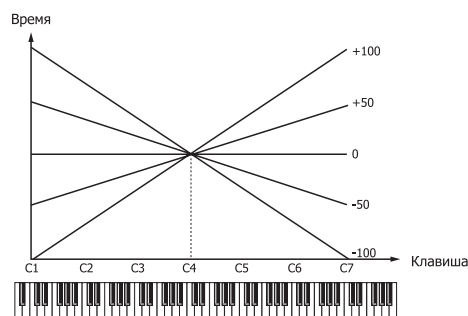
Используйте данный параметр, когда захотите, чтобы скорость отпуска клавиши управляла величиной Time 4 TVA огибающей. Если вы хотите, чтобы Time 4 ускорялось для нот, исполненных с быстрым отпуском клавиш, назначьте данный параметр на положительную (+) величину. Если вы хотите замедлить время, назначьте отрицательную (-) величину.

Величина: -63-+63

A-Env Time (TVA Envelope Time Key Follow)

Используйте данное назначение, если захотите, чтобы на время огибающей (Time2-Time4) оказывала влияние позиция клавиши на клавиатуре. Исходя из времени огибающей для клавиши C4 (центральная C), положительные назначения обуславят сокращение времени для нот выше C4, а отрицательные (-) обуславят его увеличение. Чем выше назначение, тем более выраженными будут изменения.

Величина: -100, -90, -80, -70, -60, -50, -40, -30, -20, -10, 0, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100



A-Env Time 1-4

(TVA Envelope Time 1-4) 1 2 4 ★

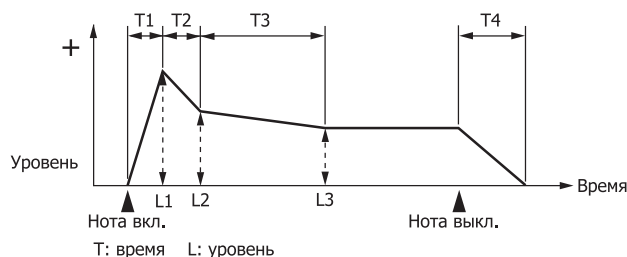
Назначает время TVA огибающей (Time1-Time4). Более высокие назначения увеличат продолжительность Time до достижения следующего уровня громкости. (Например, Time 2 по истечении которого Level 1 поменяется на Level 2).

Величина: 0-127

A-Env Level 1-3 (TVA Envelope Level 1-3) 3

Назначает уровни TVA огибающей (Level1-Level3). Эти назначения определяют, каким образом громкость будет изменяться в каждой точке относительно стандартного уровня громкости (величина Tone Level, назначенная на экране TVA).

Величина: 0-127



Output

Patch Out Assign

(выходные назначения патча)

Назначает способ выхода необработанного звука для каждого патча.

Величина:

MFX: Выход в стерео режиме через мульти-эффекты. Вы также можете применить хорус или реверберацию к звуковому сигналу, получающему обработку мульти-эффектами.

A, B: Выход на гнездо OUTPUT A(MIX) или гнездо OUTPUT B в стерео режиме без обработки сигналов мульти-эффектами.

1-4: Выход на гнезда INDIVIDUAL 1-4 в моно режиме без обработки звуковых сигналов мульти-эффектами.

ТОНЕ: Выходы в соответствии с назначениями для каждого тона.

** Если назначения таковы, что происходит разделение сигнала и его выход с гнезда INDIVIDUAL 1 и гнезда INDIVIDUAL 2, а гнездо INDIVIDUAL не установлено никаких штекеров, происходит смешивание сигнала INDIVIDUAL 1 с сигналом INDIVIDUAL 2, который затем выходит с гнезда INDIVIDUAL 1. Звук состоит из звуковых сигналов, поступающих с гнезд INDIVIDUAL 1 и INDIVIDUAL 2.*

** Если параметр Mix/Parallel (MENU/System/General) назначен на "MIX", все звуковые сигналы будут выходить с гнезда OUTPUT A(MIX) в стерео режиме (стр.193).*

Tone Out Assign

Назначает способ выхода необработанного звука для каждого тона.

Величина:

MFX: Выход в стерео режиме через мульти-эффекты. Вы также можете применить хорус или реверберацию к звуку, проходящему обработку мульти-эффектами.

A,B: Выход на гнездо OUTPUT A(MIX) или гнездо OUTPUT B в стерео режиме без обработки мульти-эффектами.

1-4: Выход на гнезда INDIVIDUAL 1-4 в моно режиме без прохождения через мульти-эффекты.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Если Patch Output Assign назначен не на "TON", данные назначения будут игнорироваться.
- Если параметр Structure Type имеет назначение Type "2" - "10", выходы тонов 1 и 2 будут комбинироваться с тоном 2, а выходы тонов 3 и 4 будут комбинироваться с тоном 4. Именно по этой причине тон 1 будет принимать назначения тона 2, а тон 3 будет принимать назначение тона 4 (стр. 46).
- Если назначения являются таковыми, при которых сигналы разделяются и выходят с гнезда INDIVIDUAL 1 и гнезда INDIVIDUAL 2, а в гнездо INDIVIDUAL 2 не установлено никаких штекеров, будет происходить смешивание звуковых сигналов с INDIVIDUAL1 и INDIVIDUAL 2, после чего полученный сигнал будет выходить с гнезда INDIVIDUAL 1. В таком звуке будут содержаться звуки, поступившие с гнезд INDIVIDUAL 1 и 2.

МЕМО

Если параметр Mix/Parallel назначен на "MIX", все звуки будут выходить с гнезд OUTPUT A(MIX) в стерео режиме (стр. 193).

СОВЕТ

- Назначая "MFX", назначьте адрес выхода с помощью MFX Output Assign (стр. 179) для звука, который прошел обработку мульти-эффектами.
- Хорус и реверберация всегда в моно режиме для всех случаев.
- Адрес выхода сигнала после прохождения через хорус назначается с помощью Chorus Output Assign (стр. 177).
- Адресный выход сигнала после прохождения через реверберацию назначается с помощью Reverb Output Assign (стр. 177).

Tone Out Level

Назначьте уровень сигнала, посланного на адрес выхода, назначенного с помощью Tone Output Assign.

Величина: 0-127

Tone Chorus Send

(Send Level (Output=MFX)) ①

Назначает уровень сигнала, посланного на обработку хорусом для каждого тона при условии, что тон был послан через MFX.

Величина: 0-127

Tone Reverb Send

(Send Level (Output=MFX)) ②

Назначает уровень сигнала, посланного на обработку реверберацией для каждого тона при условии, что тон был пропущен через MFX.

Величина: 0-127

Tone Chorus Send

(Send Level (Output=non MFX)) ③

Назначает уровень сигнала, посланного на обработку хорусом для каждого тона при условии, что тон не пропущался через мульти-эффекты.

Величина: 0-127

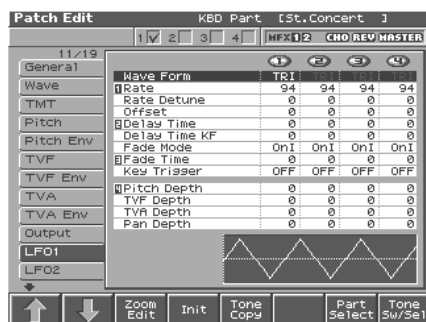
Tone Reverb Send

(Send Level (Output=non MFX)) ④

Назначает уровень сигнала, посланного на обработку реверберацией при условии, что тон не пропущался через MFX.

Величина: 0-127

Modulating Sounds (Модулирование звуков) (LFO)



Более подробно на стр. 39.

МЕМО

LFO (НЧ генератор) обуславливает изменение на протяжении цикла звука. Каждый тон имеет два LFO (LFO1/LFO2), которые могут использоваться для циклического изменения пича, частоты среза и громкости с целью создания эффектов по типу модуляции, таких как вибрато, wah и тремоло. Оба LFO имеют одинаковые параметры, потому мы считаем достаточным дать здесь только одно объяснение.

LFO 1/2

Waveform (Lfo1/LFO2 Waveform)ы

Выбирает форму волны LFO.

Величина

- SIN:** Гармоническая волна.
TRI: В виде последовательности треугольных импульсов.
SAW-U: В виде последовательности пилообразных импульсов.
SAW-D: В виде последовательности пилообразных импульсов (отрицательная полярность).
SQR: Волна в виде меандра.
RND: Волна произвольной формы.
BND-U: Как только атака формы волны, выходящей с LFO начинает формироваться стандартным путем, форма волны перестает изменяться.
BND-D: Как только затухание формы волны, выходящей с LFO начинает становиться стандартным, форма волны перестает изменяться.
TRP: В виде последовательных трапециидальных импульсов.
S&H: Волна Sample & Hold (однократно на цикл изменяется величина LFO).
CHAOS: Хаотичная волна.

ПРИМЕЧАНИЕ

Если вы назначили данный параметр на "BD-U" или "BD-D", вам необходимо включить (ON) параметр 1/2: Key Trigger. Если данный параметр выключен ("OFF"), он не работает.

LFO Rate (LFO1/LFO2 Rate) ① ★

Регулирует скорость модуляции LFO.

Величина: 0-127, Note

LFO Rate устанавливает длину удара, синхронизированного с темпом, назначенным для секвенсора.

(Пример)

Для темпа 120 (120 четвертных нот формируются за 1 минуту) (60 секунд)

Назначение	Скорость LFO
♩ (половинная нота)	1 секунда (60/60= 1 (секунда))
♪ (четвертная нота)	0.5 секунды (60 / 120=0.5 (сек.))
♫ (восьмая нота)	0.25 секунды (60/240= 0.25 (сек))

ПРИМЕЧАНИЕ

Это назначение будет проигнорировано в случае установки параметра формы волны на "CHAOS".

Rate Detune (LFO1/LFO2 Rate Detune)

LFO Rate Detune вносит существенные изменения в скорость цикла LFO (параметр 1:/2:Rate) при каждом нажатии клавиши. Чем выше назначение, тем значительнее сделанное изменение. Данный параметр не работает в случае установки Rate на "note".

Величина: 0-127

Offset (Lfo1/LFO2 Offset)

Повышает или понижает форму волны LFO относительно центральной величины (пича или частота среза). Положительные (+) назначения сдвигают форму волны таким образом, что модуляция будет возникать в направлении вверх от центральной величины. Отрицательные (-) назначения будут сдвигать форму волны таким образом, чтобы модуляция возникала в направлении вниз от центр. величины.

Величина: -100, -50, +50, +100

Delay Time (LFO1/LFO2 Delay Time) ②

Delay Time (время задержки LFO) назначает время, истекшее до применения LFO эффекта (эффект продолжается) после нажатия клавиши (или ее отпуска).

Величина: 0-127



После того, как обратитесь к информации на стр. 57, изменяйте назначение до получения желаемого эффекта.

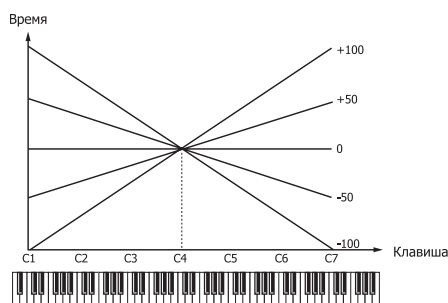
СОВЕТ

При использовании в исполнении скрипки, деревянных духовых или других инструментов с характерным звучанием, более эффективным было бы добавить вибрато после вытягивания ноты, а не добавлять вибрацию сразу же после исполнения звуков. Если вы назначите Delay Time вместе с параметром Pitch Depth и параметром Rate, вибрато будет автоматически применяться через некоторое время после нажатия клавиши. Данный эффект называется **Delay Vibrato** (задержанное вибрато).

Delay Time KF (LFO1/LFO2 Delay Time Key Follow)

Регулирует величину для параметра Delay Time в зависимости от позиции клавиши относительно C4 (центральная C). Чтобы уменьшить время, истекшее до применения эффекта LFO (эффект является продолжительным) при каждой нажатой клавише верхнего регистра, выберите положительную величину. Для увеличения продолжительности упомянутого периода, назначьте отрицательную величину. Чем выше назначение, тем больше изменение. Если вы не хотите, чтобы время, истекшее до применения эффекта LFO (эффект является продолжительным) изменялось в соответствии с нажатой клавишей, назначьте данный параметр на "0".

Величина: -100, -90, -80, -70, -60, -50, -40, -30, -20, -10, 0, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100



Fade Mode (LFO1/LFO2 Fade Mode)

Назначает способ применения LFO.

Величина: ON <, ON >, OFF <, OFF >



Более подробно об изменении назначения для получения желаемого эффекта см. на стр. 57.

Fade Time (LFO1/LFO2 Fade Time) ③

Назначает время, по истечении которого амплитуда LFO достигнет максимума (минимума).

Величина: 0-127



После обращения к разделу "Применение LFO" (стр. 57), изменяйте назначение до тех пор, пока не получите желаемый эффект.

Key Trigger (LFO1/LFO2 Key Trigger)

Назначает возможность (ON) или невозможность (OFF) синхронизации цикла LFO с моментом нажатия клавиши.

Величина: выкл., вкл.

Pitch Depth (LFO1/LFO2 Pitch Depth) ④ ★

Назначает глубину воздействия LFO на питч.

Величина: -63 -+63

TVA Depth (LFO1/LFO2 TVA Depth) ★

Назначает глубину воздействия LFO на частоту среза.

Величина: -63 -+63

TVA Depth (LFO1/LFO2 TVA Depth) ★

Назначает глубину воздействия LFO на громкость.

Величина: -63 -+63

Pan Depth (LFO1/LFO2 Pan Depth) ★

Назначает глубину воздействия LFO на панораму.

Величина: -63 -+63

СОВЕТ

Положительные (+) и отрицательные (-) назначения для параметра Depth обуславливают получение различных типов изменения питча и громкости. Например, если вы назначите параметр Depth на положительную (+) величину для одного тона и назначите другой тон на точно такую же по значению отрицательную (-) величину, фаза модуляции для двух тонов будет реверсироваться относительно каждого из них. Это позволит вам перемещаться вперед и назад между двумя тонами или комбинировать этот эффект с назначением панорамы (Pan) для циклического изменения местоположения звукового образа.

ПРИМЕЧАНИЕ

Если параметр Structure назначен на любую величину кроме "2" из "10", выходные тоны 1 и 2 будут комбинироваться в тон 2, а выходные тоны 3 и 4 будут комбинироваться в тон 4. Это применяется к назначениям параметра Pan Depth. По этой причине, тон 2 будет принимать назначения тона 2, а тон 3 будет принимать назначения тона 4 (стр. 46).

Step LFO

LFO Step Type (LFO Step Type)

Во время генерирования LFO формы волны из данных, назначенных в LFO Step 1-16, определитесь с тем, как будет производиться изменение уровня: резко на каждом пункте или линейно.

Величина: TYPE 1 (ступенчатое изменение), TYPE2 (линейное изменение)

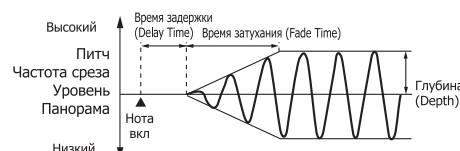
Step 1-16 (LFO 1-16)

Назначает данные для Step LFO. Если LFO Pitch Depth равен +63, каждая единица +1 шага данных соответствует питчу +50 центов.

Величина: -36 -+36

Как применить LFO

- Постепенное применение LFO после нажатия клавиши.

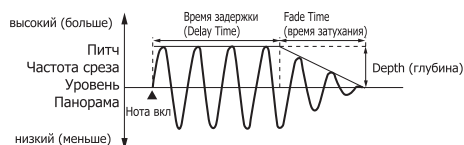


Fade Mode: ON <

Delay Time: Время, начиная с которого звучит клавиатура до момента начала применения LFO.

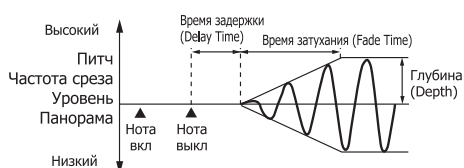
Fade Time: Период времени, за который амплитуда LFO достигнет максимума после истечения времени задержки (Delay Time).

- Применение LFO сразу на момент нажатия клавиши и последующее постепенное уменьшение эффекта.



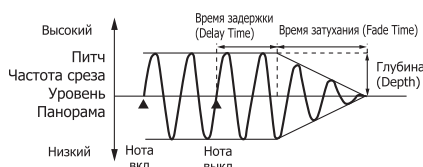
- Fade Mode:** ON >
Delay Time: Время от момента игры на клавиатуре до начала применения LFO.
Fade Time: Период времени, за который амплитуда LFO достигнет максимума после истечения времени задержки (Delay Time).

- Применение LFO постепенно после отпуска клавиши.



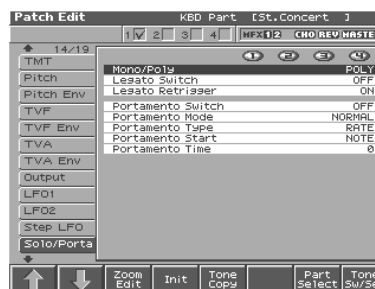
- Fade Mode:** OFF <
Delay Time: Время с момента отпуска клавиши до начала применения LFO.
Fade Time: Время, за которое амплитуда LFO достигнет максимума по истечении (Delay Time).

- Применение LFO с момента начала нажатия клавиши до ее отпуска и постепенное уменьшение эффекта после отпуска клавиши



- Fade Mode:** OFF <
Delay Time: Время с момента отпуска клавиш до начала применения LFO.
Fade Time: Период времени, за который амплитуда LFO достигнет максимума после истечения времени задержки (Delay Time).

Применение портаменто или легато к звуку (Solo Porta)



Более подробно о назначении см. на стр. 39.

Mono/Poly

Назначает тип патча: полифонический (POLY) или монофонический (MONO). Назначение "MONO" будет работать при исполнении патча солирующего инструмента, такого как саксофон или флейта.

Величина

MONO: Прозвучит только последняя из исполненных нот.

POLY: Одновременно будут исполнены две и более нот.

Legato Switch (включение легато)

Работает при условии назначения параметра Mono/Poly на "MONO". Это назначение определяет включение (ON) или не применение (OFF) легато. С помощью включенного (ON) параметра Legato Switch, нажатие клавиши во время удерживания нажатой предыдущей клавиши, обусловит изменение пича предыдущей ноты на пич последней нажатой клавиши. Как результат, формируется гладкий переход между нотами, применение которого целесообразно в случаях использования техники "вытягивания" звуков, которой пользуются гитаристы.

Величина: OFF, ON

Legato Retrigger (Legato Retrigger Switch)

Параметр Legato Retrigger работает при условии установки параметра Mono/Poly на "MONO" и включения "ON" параметра Legato Switch. Назначение определяет возможность (ON) или невозможность (OFF) повторного исполнения звука во время легато. Обычно, вы будете оставлять данный параметр включенным (ON). В случае его выключения (OFF), когда одна клавиша остается нажатой и нажимается другая клавиша, происходит изменение только пича без изменения атаки, формируемой последней нажимаемой клавишей. Назначьте данный параметр на "OFF" если исполняете wind и string фразы или когда применяете модуляцию с монофоническим звуком синтезаторной клавиатуры.

Величина: OFF, ON

Допустим, что вы установили Legato Switch на "ON", а Legato Retrigger на "OFF". Когда вы попытаетесь озвучить легато (в ходе нажатия выше расположенной клавиши при условии нажатия ниже расположенной клавиши), питч некоторое время не сможет полностью подняться на необходимый уровень (остановка вместо промежуточного питча). Подобное может возникать из-за расширения границы подъема питча, как было определено уровнем волны. Кроме того, если верхние границы питча используются для волн патча, содержащего несколько тонов, может выключиться режим MONO. Выполняя значительные изменения питча, назначьте Legato Retrigger на "ON".

Portamento Switch (выключатель портаменто)

Назначает возможность (ON) или невозможность (OFF) применения эффекта портаменто.

Величина: OFF, ON

Portamento

Портаменто - эффект, который плавно изменяет питч начиная от самой первой озвученной клавиши до следующей. Применив портаменто во время установки параметра Mono/Poly в режим "MONO", вы можете симулировать скользящую технику игры на скрипке или на другом подобном инструменте.

Portamento Mode (режим портаменто)

Назначает условия исполнения, для которых будет применяться портаменто.

Величина

NORMAL: Постоянное применение портаменто.

LEGATO: Портаменто будет применяться только при игре легато (т.е. когда вы нажимаете следующую клавишу на момент отпуска предыдущей).

Portamento Type (тип портаменто)

Назначает тип эффекта портаменто.

Величина

RATE: Продолжительность портаменто зависит от расстояния между двумя питчами.

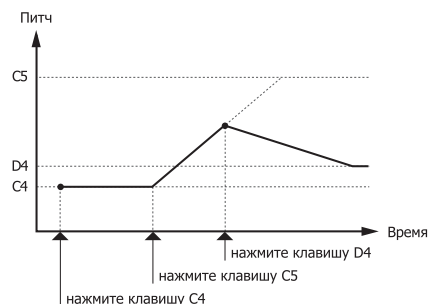
TIME: Продолжительность будет постоянной независимо от расстояния между нотами питча.

Portamento Start (начало портаменто)

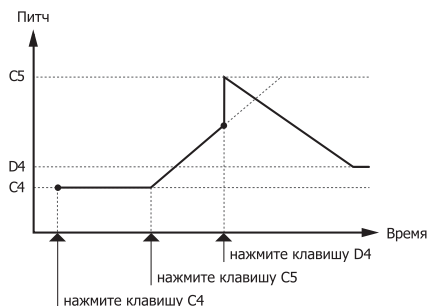
Когда во время изменения питча, формируемого с помощью портаменто, нажимается другая клавиша, начинает звучать новый питч. Данная установка назначает питч, при котором начнется изменение.

Величина:

PITCH: Начинает новое портаменто при нажатии другой клавиши во время изменения питча.



Примечание: Портаменто начнет обновляться с питча, в котором будут закончены текущие изменения.



Portamento Time (Время портаменто)

Когда используется портаменто, данный параметр назначает время, по истечении которого будет наблюдаться изменение питча. Более высокие значения обуславливают увеличение периода для изменения питча в следующей ноте.

Величина: 0-127

Другие назначения (Misc.)

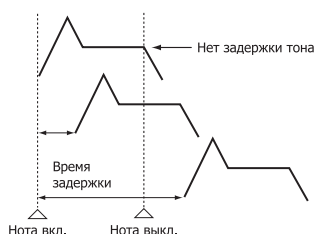


Tone Delay Mode

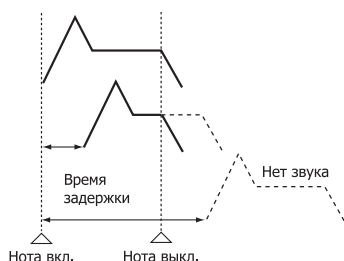
Выбирает тип задержки тона.

Величина

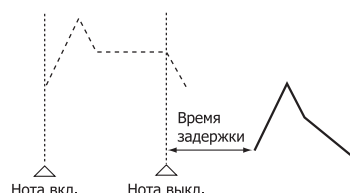
NORM: Тон начинает исполняться по истечении времени, назначенного в параметре Delay Time.



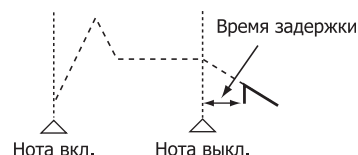
HOLD: Несмотря на то, что тон начинает звучать по истечении периода времени, назначенного в параметре Delay Time, клавишу отпустить еще до того, как истечет время, назначенное в параметре Delay Time, исполнение тона не представляется возможным.



OFF-N: Тон начинает исполняться по истечении периода времени, назначенного в параметре Delay Time после отпуска клавиши. Подходит для ситуаций симулирования шумов гитары и других инструментов.



OFF-D: Тон начинает исполняться сразу после истечения периода времени, назначенного в параметре Delay Time после отпуска клавиши. Тем не менее, изменения в форме огибающей TVA начинаются во время нажатия клавиши, что в большинстве случаев, означает только то, что звук будет слышен только начиная от участка отпуска.



ПРИМЕЧАНИЕ

Если вы выбрали форму волны, имеющую звук затухающего типа (т.е. звук, который натурально исчезает даже в том случае, если клавиша продолжает оставаться нажатой), то в результате выбора "OFF-N" или "OFF-D" можно и не получить слышимый звук.

Tone Delay

Формирует время задержки между моментом нажатия клавиши (или отпуска) и моментом, когда начинается фактическое озвучивание тона. Вы также можете выполнить назначения, которые сдвинут совпадение по времени, при котором начинается озвучивание тона. Отличается от задержки (Delay) для встроенных эффектов, так как изменяет качество задержанных тонов и изменяет питч каждого тона. Вы также можете играть пассажи типа арпеджио нажимая только одну клавишу. Кроме того, можно синхронизировать время задержки тона с темпом секвенсора.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Если вы не собираетесь использовать Tone Delay, назначьте параметр Delay Mode на "NORM", а параметр Delay Time на "0".
- Если параметры Structures назначены в диапазоне "2"-10", выходные тоны 1 и 2 будут комбинироваться в тон 2, а выходные тоны 3 и 4 будут комбинироваться в тон 4. По этой причине тон 1 будут принимать назначения тона 2, а тон 3 будет принимать назначения тона 4 (стр. 46).

Tone Delay Time

Назначает время, когда с момента нажатия клавиши (или когда параметр Delay Mode назначен на "OFF-N" или "OFF-D", время, начиная с которого отпущена клавиша) до начала озвучивания тона.

Величина: 0-127, Note

Tone Delay назначает продолжительность удара для синхронизированного темпа, назначающий время, истекшее до начала звучания тона (Patch Tempo), синхронизируется с темпом, назначенным для секвенсора.

(Пример)

Для темпа 120 (120 четвертных нот формируются за 1 минуту (60 секунд))

Назначение	Время задержки
♩ (половинная нота)	1 секунда (60/60=1 (секунда))
♪ (четвертная нота)	0.5 секунд (60/120=0.5 (секунды))
♫ (восьмая нота)	0.25 секунд (60/240=0.25 (секунды))

Tone Env Mode (Tone Envelope Mode)

Если выбрана циклическая (loop) форма волны, звук будет продолжаться озвучиваться обычным образом согласно продолжительности нажатия клавиши. Если вы захотите, чтобы наблюдалось натуральное затухание звука даже тогда, когда клавиша остается нажатой, назначьте данный параметр на "NO SUS".

Диапазон: NO SUS, SUST

ПРИМЕЧАНИЕ

Если выбран одношотовый тип волны (one-shot Wave), поддержка звучания нот не будет наблюдаться даже в случае установки данного параметра на "SUST".

Tone Rx Bender (Tone Receive Pitch Bend Switch)

Для каждого из тонов назначьте возможность (ON) или невозможность (OFF) приема сообщений MIDI Pitch Bend.

Величина: OFF, ON

Tone Rx Expression (Tone Receive Expression Switch)

Для каждого тона назначьте возможность (ON) или невозможность (OFF) приема сообщений MIDI Expression.

Величина: ON, OFF

Tone Rx Hold-1 (Tone Receive Hold Switch)

Для каждого из тонов назначьте возможность (ON) или невозможность (OFF) приема сообщений MIDI Hold-1.

Величина: OF, ON

ПРИМЕЧАНИЕ

Если для параметра Env Mode выбрано "NO SUS", данное назначение не имеет смысла.

Tone Rx Pan Mode

Для каждого тона назначьте способ приема сообщений панорамы.

Величина

CONT: Всякий раз при приеме назначения Pan изменяется положение сигнала в стерео поле.

K-ON: Панорама тона будет изменяться только при условии исполнения следующего тона. Если сообщение панорамы принято во время озвучивания ноты, панорама не изменится до тех пор, пока не будет нажата следующая клавиша

ПРИМЕЧАНИЕ

Назначить каналы на прием сообщения панорамы Pan не представляется возможным.

Tone Redamper Sw (Tone Redamper Switch)

Вы можете назначить, основываясь на отдельных тонах, возможность или невозможность выхода звука при приеме сообщения Hold после отпуска клавиши, однако еще до того, как будет наблюдаться затухание звука до полной тишины. Если хотите поддержать его звучание, назначьте данный параметр на "ON". Когда используете данную функцию, также назначьте параметр Rx Hold-1 на "ON". Эта функция работает для звуков фортепьяно.

Величина: OFF, ON

Matrix Control Settings (Ctrl-1-4)



Более подробно об этом назначении см. на стр. 39.

Matrix Control

Как правило, если вы захотите поменять параметры тона с помощью внешнего MIDI устройства, вам придется послать системные эксклюзивные (System Exclusive) сообщения - MIDI сообщения, предназначенные исключительно для Fantom-S. Тем не менее, System Exclusive имеют тенденцию к усложнению и количество данных, необходимых для передачи становится достаточно большим.

По этой причине, некоторые наиболее типичные параметры тонов Fantom-S разработаны с учетом возможности приема сообщений Count Change (или других) MIDI сообщений, способных выполнить вышеупомянутые изменения в величинах. Это предоставляет вам разнообразные способы изменения исполнения патча. Например, вы можете использовать рукоятку питч-бендера для изменения скорости цикла LFO или использовать динамическую чувствительность клавиатуры, чтобы открыть или закрыть фильтр. Функция, позволяющая использовать MIDI сообщения для выполнения изменений в реальном времени параметров тона, называется **Matrix Control** и может использоваться только в одном патче.

Чтобы использовать Matrix Control, назначьте такое MIDI сообщение (параметр Source), которое будет использоваться для управления параметром. Чтобы использовать Matrix Control, назначьте, какое из MIDI сообщений (параметр Source) будет использоваться для управления каким из параметров (параметр Destination) и в какой степени (параметр Sns), а также, тон, к которому будет применен эффект (параметр Tone).

Matrix Control 1-4 Source

Назначьте с помощью Matrix Control MIDI сообщение, использующееся для изменения параметра.

Величина:

OFF: Matrix Control не используется.

CC01-31, 33-95: Номера контроллеров 1-31, 33-95



Более подробно о сообщениях Control Change см. в "Карте реализации MIDI" (Список параметров).

PITCH BEND: Изгиб высоты питча

AFTERTOUCH: Послескасение

SYS CTRL-SYS CTRL4:

MIDI сообщения используются в качестве обычного матричного управления.

VELOCITY: Динамическая чувствительность (усилие, с которым вы нажимаете на клавишу)

KEY FOLLOW: Положение клавиши на клавиатуре, если C 4 принимается за 0.

TEMPO: Назначенный темп (темп секвенсора) или темп внешнего MIDI секвенсора

LFO1: LFO1

LFO2: LFO2

PITCH ENV: Огибающая питча

TVF ENV: Огибающая TVF

TVA ENV: Огибающая TVA



Velocity и Key соответствуют сообщениям Note.

СОВЕТ

- Несмотря на то, что здесь отсутствуют MIDI сообщения для LFO1 через TVA Envelope, их можно использовать в качестве Matrix Control. В этом случае вы можете изменить назначение тона в реальном времени в ходе исполнения патча.
- Если вы хотите использовать обычные контроллеры полностью для всей Fantom-S, выберите "SYS CTRL41"- "SYS CTRL4". MIDI сообщения, использованные в качестве System Control 1-4 назначаются с помощью параметра System Ctrl 1-4 Source (стр. 190).

ПРИМЕЧАНИЕ

- Существуют параметры, которые определяют, будут ли нет приниматься Pitch Bend, Controller Number 11 (Expression) и Controller Number 64 (Hold). Если включены ("ON") данные назначения и идет прием MIDI сообщений, то при любых выполненных изменениях в желаемом параметре происходит одновременное изменение Pitch Bend, Expression и Hold. Если вы хотите изменить только целевые (target) параметры, назначьте упомянутые параметры на "OFF".
- Существуют параметры, позволяющие назначать возможность приема специфических MIDI сообщений для каждого канала в исполнении (стр. 90). Если назначения для партии выполнены с помощью Matrix Control, подтвердите, что для Matrix Control будет приниматься любое MIDI назначение. Если Fantom-S назначена на выключение приема MIDI сообщений, Matrix Control не работает.

CTRL Destination 1-4

(Matrix Control Destination1-4)

Matrix Control Destination выбирает параметр тона для управления с помощью Matrix Control. Этими параметрами можно управлять. Если вы не управляете параметрами с помощью Matrix Control, назначьте его на "OFF". Для каждого случая Matrix Control можно назначить до четырех параметров и управлять ими одновременно.



В данном Руководстве параметры, управляемые с помощью Matrix Control обозначены звездочкой "★".

• Открываем и закрываем фильтр

CUTOFF: Изменяет частоту среза фильтра.

RESONANCE: Усиливает обертоны в зоне частоты среза, придавая звуку определенный характер.

• Изменяем громкость, панораму и питч

LEVEL: Изменение уровня громкости.

PAN: Изменение панорамы.

PITCH: Изменение питча.

• Изменение способа применения эффекта

OUTPUT LEVEL: Изменяет громкость выходного уровня сигнала.

S\CHORUS SEND: Изменяет к-во хоруса.

REVERB SEND: Изменяет к-во реверберации.

• Применение LFO к Modulate Sounds

LFO1/LFO2 PCH DEPTH: Изменяет глубину вибрато.

LFO1/LFO2 TVF DEPTH: Изменяет глубину wah.

LFO1/LFO2 TVA DEPTH: Изменяет глубину тремоло.

LFO1/LFO2 PAN DEPTH: Изменяет эффект, который LFO оказывает на панораму.

LFO1/LFO2 RATE: Изменяет скорость цикла LFO. Изменяет скорость циклов LFO.

* Если LFO Rate назначена на "note" (ноту), скорость не изменяется.

• Изменение огибающей питча

PIT ENV A-TIME: Изменяет параметр Env Time 1 огибающей питча.

PIT ENV D-TIME: Изменяет параметры Env Time2 и Env Time 3 огибающей питча.

PIT ENV R-TIME: Изменяет параметр Env Time 4 огибающей питча.

• Изменение TVF огибающей

TVF ENV A-TIME: Изменяет параметр Env Time 1 огибающей TVF.

TVF ENV D-TIME: Изменяет параметры Env Time 2 и Env Time 3 огибающей TVF.

TVF ENV R-TIME: Изменяет параметр Env Time 4 огибающей TVF.

- **Изменение TVF огибающей**

TVA ENV A-TIME: Изменяет параметр Env Time 1 огибающей TVA.

TVA ENV D-TIME: Изменяет параметры Env Time2 и Env Time 3 огибающей TVA.

TVA ENV R-TIME: Изменяет параметр Env Time 4 огибающей TVA.

- **Разделение исполняемых тонов**

TMT

СОВЕТ

- Если Matrix Control используется для разделения тонов, назначьте параметр TMT Vel Control на "OFF", а параметр TMT Control Switch на "ON" (стр. 48).
- Если Matrix Control используется для разделения тонов, мы рекомендуем назначать Matrix Control на "+63". Выбор более низкой величины может помешать переключению тонов. Более того, если вы хотите реверсировать эффект, назначьте величину "-63".
- Если вы хотите использовать матричное управление для получения плавного переключения между тонами, используйте параметры Velo Fade Lower и Velo Fade Upper (стр.48). Чем выше назначенные величины, тем плавнее будет переключение между тонами.

- **Изменение глубины частоты модуляции для FXM**

FXM DEPTH

- **Управление количеством растяжения/сжатия в реальном времени**

TIME

ПРИМЕЧАНИЕ

Не работает в случае, если не выбрана Realtime Time Stretch (стр. 45). Если чувствительность матричного управления установлена на "+", растяжение/сжатие будет происходить за более короткий промежуток времени, а если на "-", этот промежуток увеличится.

- **Изменение специфических параметров мульти-эффектов**

MFx CTRL1-4: Изменяет параметр, который был назначен с помощью параметра MFx Control 1-4 Assign.

ПРИМЕЧАНИЕ

Не эффективен даже при использовании Matrix Control, если назначения не обуславливают применения мульти-эффектов.

CTR Sens 1-4 (Matrix Control Sens 1-4)

Назначает количество прилагаемого эффекта Matrix Control. Если захотите изменить выбранный параметр в положительном направлении (+) - т.е. назначить более высокую величину, ускорить и т.д., выберите положительную (+) величину. Если же вы захотите изменить выбранный параметр в отрицательном (-) направлении - т.е. понизить величину, замедлить и т.п. - выберите отрицательную (-) величину. В случае одновременного выбора положительной и отрицательной величин, изменения будут более значительными по мере повышения величины. Назначьте "0", если не захотите использовать данный эффект.

Величина: -63-+63

CTRL Tone 1-4 (Tone Switch 1-4)

Matrix Control Tone выбирает тон, к которому предполагается применение эффекта при использовании Matrix Control.

Величина

OFF: Эффект не применяется.
ON: Эффект применяется.
REVS: Применение эффекта в обратном (реверсивном) направлении.

Назначение эффектов для патча (Effects/MFX/MFX Control/Chorus/Reverb)



Более подробно о назначении эффектов см. информацию на страницах, указанных ниже.

- **"Применение эффектов в режиме патча"** (стр. 175)
- **"Выполнение назначений мульти-эффектов"** (стр. 180)
- **"Выполнение назначений хорауса"** (стр. 182)
- **"Выполнение назначений реверберации"** (стр. 182)

Создание ритм-набора

Работая на Fantom, вы полностью управляете широким разнообразием назначений. Каждый назначаемый пункт называется параметром. Если вы изменяете величины параметров, вы выполняете редактирование (Editing). В данной главе мы дадим объяснение процедурам, использующимся для создания ритм-наборов, а также функции параметров назначения ритма.

Как выполнить назначения для ритм-набора

Начните работать с уже существующим ритм-набором и редактируйте его с целью создания нового ритм-набора. Ритм-наборы созданы на базе коллекции ритмических тонов (перкуSSIONные инструменты). Вы можете изменить назначения ритмических тонов для каждой клавиши в ходе редактирования ритм-набора. Ритмические тоны, назначенные на каждую клавишу, состоят из порядка четырех форм волны. Ритмические тоны и волны связаны точно таким же образом, как патчи и тоны.

1. Нажмите [PATCH/RHYTHM] чтобы получить доступ к экрану Patch Play и выберите партию (партию клавиатуры или партию пэдов), а также ритм-набор, назначения которого предполагаете редактировать (стр. 37).

ПРИМЕЧАНИЕ

Редактировать ритм-набор в группе GM не представляется возможным.

СОВЕТ

Если вы захотите создать свои собственные ритм-наборы, а не использовать уже готовые, выполните операцию инициализации (Initialize) (стр. 65).

2. Нажмите [EDIT].
Появится изображение экрана Rhythm Edit.

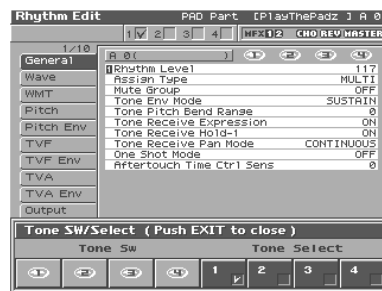


3. Параметры организованы в несколько групп редактирования. Нажмите [1 (U)] или [2 (N)] чтобы выбрать таблицу для группы редактирования, в которой содержится необходимый параметр.



Более подробно о группах параметров см. "Список параметров" (Список параметров).

4. Используйте ▲ или ▼ чтобы переместить курсор на параметр, предполагаемый для изменения.
5. Нажмите [8(Tone Sw/Sel)] чтобы выбрать волну для редактирования.
Появится окно WaveSw/Select.



Нажмите одну из кнопок [5 (Wave Select1)]-[8(Wave Select4)] чтобы выбрать волну для редактирования.

- **Одновременное редактирование одного и того же параметра нескольких волн.**

Одновременно нажмите две и более кнопок [5 (Wave Select1)]-[8(Wave Select4)] чтобы выбрать тоны для одновременного редактирования. Если тон включен, появится изображение проверочного маркера (✓).

- **Включение/выключение волны.**

Нажмите кнопку [1(Wave Sw1)]-[4(WaveSw4)] чтобы включить/выключить соответствующую волну.

* Нажав ◀ или ▶, вы можете осуществить выбор волны.

6. После завершения выбора нажмите [EXIT].
7. Для назначения величины вращайте лимб VALUE или нажимайте [INC]/[DEC].
 - Чтобы поменять партию, предполагаемую для редактирования.
Нажмите [7 (Part Select)].
8. Повторите выполнение пунктов 5-7 чтобы завершить создание ритм-набора.
9. Если вы желаете сохранить выполненные изменения, нажмите [WRITE], чтобы произвести операцию сохранения (Save) (стр. 66). Если не желаете сохранить изменения, нажмите [EXIT] чтобы вернуться на экран Patch Play.
Если вы вернулись на экран Patch Play, не выполнив операцию сохранения, слева от номера ритм-набора появится индикация "*", информирующая вас о выполнении редактирования ритм-набора.

ПРИМЕЧАНИЕ

Если вы выключите питание или выберете другой звук во время индикации "*", вы потеряете отредактированный ритм-набор.

Редактирование на графическом дисплее (Zoom Edit)

У вас имеется возможность выполнять редактирование во время просмотра информации на графическом дисплее наиболее часто употребляемых важных параметров. Zoom Edit позволяет вам редактировать следующие параметры.

Параметр	страница
Pitch Envelope	Стр. 71
TVF	Стр. 72
TVF Envelope	Стр. 73
TVA Envelope	Стр. 74

1. Нажмите [PATCH/RHYTHM] чтобы получить доступ к экрану Patch Play и выбрать партию (клавиатуры или пэдов), а также патч, предполагаемый для редактирования.

2. Нажмите [EDIT] и после этого нажмите [3 (Zoom Edit)].

Появится изображение экрана Zoom Edit.



3. Параметры организованы в несколько групп редактирования. Нажмите [1]–[4] чтобы выбрать таблицу для редактируемого параметра.

- Чтобы выбрать волну (Wave) для редактирования или вкл/выкл нажмите [8 (Tone Sw/Sel)].
- Чтобы включить другую партию для редактирования нажмите [7 (Part Select)].

4. Используйте [CURSOR] для перемещения курсора на редактируемый параметр.

Для назначения величины можно воспользоваться ручкой управления в реальном времени.

5. Для изменения величины вращайте лимб VALUE или используйте [INC][DEC].

6. После завершения редактирования нажмите [EXIT].

Инициализация назначений ритм-наборов (Init)

Термин "Инициализация" означает возвращение назначений текуще выбранного звука к стандартному набору величин или к заводским установкам.

ПРИМЕЧАНИЕ

Операция инициализации будет воздействовать только на текуще выбранный звук: на звуки, сохраняющиеся в памяти пользователя действие операции инициализации не распространяется. Если вы хотите восстановить все назначения Fantom до заводских установок, выполните операцию Factory Reset (стр. 196).

1. Нажмите [PATCH/RHYTHM] чтобы получить доступ к экрану Patch Play и выберите партию (клавиатуры или пэдов), а также ритм-набор для проведения инициализации (стр. 37).

2. Нажмите [EDIT] и после этого нажмите [3 (Patch)].

3. Нажмите [4 (Init)].

Выберите тип инициализации.

- **ALL:** Инициализации всех клавиш ритм-наборов.
- **KEY:** Инициализация одной клавиши. В случае выбора KEY, вам потребуется назначить клавишу (A0-C8) для инициализации.

4. Нажмите [8 (Exec)].

Идет запрос о подтверждении операции.

5. Нажмите [8 (Exec)].

Выполнение инициализации и возвращение на экран Rhythm Edit.

* Для отмены нажмите [7 (Cancel)].

Копирование назначений ритмических тонов (Copy)

Данная операция производит копирование назначений любого желаемого ритм-набора в текуще выбранный ритм-набор. Вы можете использовать данную возможность для ускорения и упрощения процедуры редактирования.

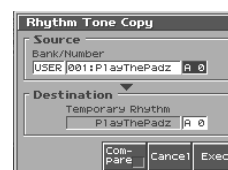
Базовая процедура для копирования ритмического тона

1. Нажмите [PATCH/RHYTHM] чтобы получить доступ к экрану Patch Play и выберите партию (клавиатуры или пэдов), предполагаемую для редактирования, а также адресный ритм-набор для копирования.

2. Нажмите [EDIT].

3. Нажмите [5 (Tone Copy)].

Появится окно Rhythm Copy.



4. Используйте [CURSOR] для перемещения курсора, выбора банка и номера "Source (источника копирования)", а также ритмического тона.

5. Для выполнения назначений вращайте лимб VALUE или используйте [INC][DEC].

6. Используйте [CURSOR] для перемещения курсора, выбора "Destination (адреса копирования)" и номера ритмического тона.

7. Для выполнения назначений вращайте лимб VALUE или используйте [INC][DEC].

8. Нажмите [8 (Exec)].

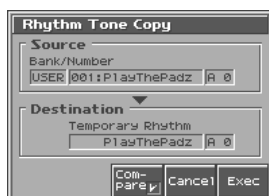
Получаете запрос на подтверждение операции.

9. Нажмите [8 (Exec)] чтобы вернуться на экран Rhythm Edit.

* Для отмены нажмите [7 (Cancel)].

Функция Compare (сравнение)

Для операций Rhythm Tone Copy вы можете использовать функцию Compare. Если вы хотите играть исходный для копирования патч, нажмите [6(Compare)] чтобы добавить проверочный маркер (✓). Теперь вы можете играть исходный для копирования ритм-набор на клавиатуре или на пэдах.



ПРИМЕЧАНИЕ

Ритм-набор, прослушиваемый с помощью функции Compare, может звучать несколько иначе, чем при исполнении его в обычном режиме.

Меры предосторожности при выборе формы волны

Звуки в Fantom созданы на базе комплексных РМС форм волны и если вы предпримете попытку выполнить назначения, противоречащие типу оригинальной формы волны, ваши результаты будут совершенно не такими, каких вы ожидали.

One-shot (одношотовые): Эти формы волны содержат звуки, имеющие короткий период затухания. Одношотовые формы волны отражают первоначальный подъем и спад звука. Некоторые одношотовые формы волны представляют собой самодостаточные звуки, такие как звуки перкуSSIONНЫХ инструментов. Fantom также содержит много других одношотовых форм волны, которые являются элементами других звуков. К ним относятся компоненты атаки, такие как звуки молоточков фортепьяно или шумы безладовой гитары.

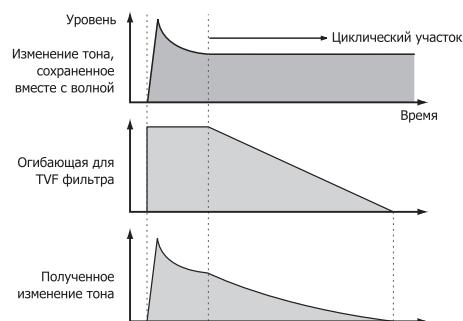
Looped (циклические): В число этих форм волны входят звуки, имеющие продолжительный период затухания, а также поддерживаемые звуки. Циклические формы волны воспроизводятся циклически (повторяются - loop), т.е. повторяется определенный участок формы волны после достижения звуком относительно стабильного состояния. К циклическим формам волны также относятся компоненты других звуков, такие, как звучание резонансной вибрации струн фортепьяно и полые звуки инструментов медной группы.

Меры предосторожности при использовании одношотовых форм волны

Использовать огибающую для изменения одношотовой формы волны с целью формирования затухания, продолжительность которого больше оригинальной формы волны или включить ее в поддерживаемый звук не представляется возможным. Если вы собирались запрограммировать такую огибающую, вам придется попытаться сформировать участок звука, которого попросту не существует и, следовательно, огибающая не будет иметь никакого эффекта.

Меры предосторожности при использовании циклических форм волны

Во многих акустических инструментах, таких как фортепьяно или саксофон, в первые моменты звучания каждой ноты возникают экстремальные тембральные изменения. Это первоначальная атака, которая определяет количество характерного звучания инструмента. Для таких форм волны лучше всего использовать комплексные тональные изменения участка атаки формы волны именно в том виде, в котором они существуют и использовать огибающую только для изменения участка затухания. Если вы предпримете попытку использовать огибающую также и для изменения участка атаки, характеристики оригинальной формы волны могут помешать вам получить именно такой звук, какой вы хотели.



Сохранение созданного пользователем ритм-набора

Сделанные вами изменения звука являются временными и будут утеряны в случае выключения питания или выбора другого звука. Если вы хотите сохранить измененный звук, сохраните его в памяти пользователя или на карте памяти. Когда вы редактируете назначения патча, на экране Patch Play появится индикация "**".

ПРИМЕЧАНИЕ

Если вы выполняете процедуру сохранения, пропадут данные, ранее занимавшие адрес сохранения.

1. **Удостоверьтесь, что выбран ритм-набор для сохранения.**
2. **Нажмите [WRITE].**

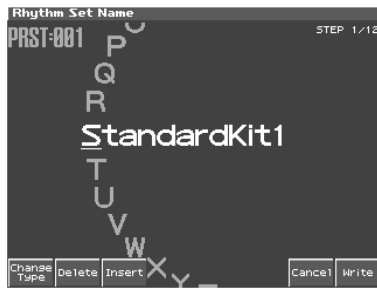
Появится изображение экрана WRITE Menu.



3. **Нажмите [2 (Patch/Rhythm)].**

* Нажимайте ▲ или ▼ чтобы выбрать "Rhythm Edit" и после этого нажмите [ENTER].

Появится изображение экрана Rhythm Set Name.



4. Присвойте название ритм-набору.

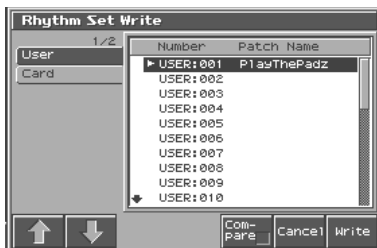
- [1 (Change Type)]: Выберите тип символа. Всякий раз нажимая данную кнопку, вы меняете первый символ: заглавная (A), строчная (a), цифры и символы (0).
- [2 (Delete)]: Удаляет символ в месте установки курсора и перемещает соответствующий символ на один пробел вперед.
- [3 (Insert)]: Вставляет пробел в позиции курсора.
- ▲, ▼: перемещает курсор.
- [лимб VALUE] [INC][DEC]: Выбирает символ.
- * Если вы решили отменить ввод, нажмите [7 (Cancel)].
- * Вы можете использовать пэды для назначения символов (стр. 25).

5. Если вы закончили вводить название, нажмите [8 (Write)].

Появится изображение экрана, позволяющего выбрать адресный ритм-набор для записи.

6. Вращайте лимб VALUE или используйте [INC][DEC], а также [2 (↶)] [3 (↷)] чтобы выбрать адрес записи и номер ритм-набора.

Адресом записи может быть или зона в памяти пользователя (User) или карта памяти (Card).



СОВЕТ

Нажимая [6 (Compare)], вы проверяете адресно-сохраненный ритм-набор (функция Compare).

7. Нажмите [8 (Write)].

Получаете запрос на подтверждение выполнения операции.

ПРИМЕЧАНИЕ

Никогда не выключайте Fantom-S во время сохранения данных.

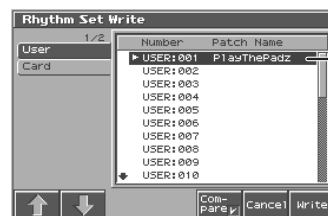
8. Нажмите [8 (Exit)] чтобы выполнить операцию сохранения. Чтобы отменить операцию, нажмите [7 (Cancel)].

* Для отмены нажмите [7 (Cancel)].

Прослушивание адресно-сохраненного ритм-набора (Compare)

Перед тем, как сохранить ритм-набор, вы можете прослушать тот ритм-набор, который текуще занимает адрес сохранения, чтобы убедиться в том, что он вам больше не понадобится. Это поможет избежать случайной перезаписи или потери нужных ритм-наборов.

1. Выполните процедуру, описанную в параграфе "Сохранение созданных пользователем ритм-наборов" с первого по пятый пункт включительно, чтобы выбрать адрес сохранения.
2. Нажмите [7 (Compare)] чтобы добавить проверочный маркер (✓).
Появится окно Rhythm Compare, которое поможет озвучить текуще выбранный набор в адресе сохранения.



3. Играйте на клавиатуре или на пэдах чтобы озвучить ритм набор в адресе сохранения, а затем убедитесь в необходимости его перезаписи.

ПРИМЕЧАНИЕ

Прослушанный с помощью функции Compare ритм-набор может звучать несколько иначе по сравнению с его воспроизведением в нормальном режиме.

4. Если вы хотите изменить адрес сохранения, переназначьте ритм-набор в адресе сохранения с помощью ▲ или ▼.
5. Нажмите [7 (Write)].
6. Еще раз нажмите [8 (Exit)] чтобы выполнить операцию сохранения.

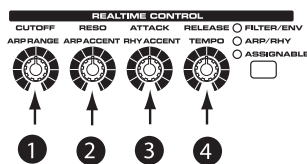
Функции параметров ритм-набора

В этом параграфе мы дадим объяснение функций различных параметров ритм-наборов, а также составляющих этих параметров.

Если на экране отображен номер для названия параметра

①, ②, ③, ④, то для назначения величины можно использовать ручки управления в реальном времени под соответствующими номерами (крайняя левая ручка номер 1 и крайняя левая - номер 4).

Если вы вводите экран Rhythm Edit, перестает светиться индикатор, находящийся справа от ручек Realtime Control, а ручки Realtime Control можно использовать для редактирования параметров патча или ритм-набора. Если вы еще раз нажмете кнопку, расположенную справа от ручек Realtime Control для того, чтобы засветился индикатор, данные кнопки начнут выполнять свои оригинальные функции. Если вы выйдете из экрана Rhythm Edit, индикатор автоматически вернется в предыдущее состояние.



Назначения Common (общие) для всего ритм-набора (General)



ПРИМЕЧАНИЕ

Более подробно о назначении см. на стр. 64.

General

Rhythm Level (Rhythm Set Level) ①

Устанавливает громкость ритм-набора.

Величина: 0-127

СОВЕТ

Уровни громкости тонов, составляющих ритм-набор, назначаются с помощью параметра Tone Level (стр. 74).
Уровни громкости волн (Waves), составляющих тон, назначаются с помощью параметра Wave Level (стр. 70).

Tone Name (Rhythm Tone Name) (название ритмического тона)

Вы можете присвоить ритм-набору название, в котором может содержаться до 12 символов.

Величина: пробел, A-Z, a-z, 0-9, ! " # \$ % & ' () * + , - . / : ; < = > ? @ [\] ^ _ { | }



Более подробно о присвоении названий см. стр. 25.

Assign Type

Assign Type назначает способ исполнения звуков при многократном нажатии одной и той же клавиши.

Величина

MULTY: Наслаивает звуки одной и той же клавиши. Даже в случае непрерывного звучания, когда звук исполняется продолжительное время, (напр. звук тарелок), происходит наслаивание звуков без удаления ранее исполненных звуков.

SINGLE: За один раз исполняется только один звук при нажатии одной и той же клавиши. Даже в случае непрерывного звучания, когда звук исполняется продолжительное время, происходит остановка предыдущего звука при исполнении последующего.

Mute Group

На настоящей ударной установке открытый хай-хет и закрытый хай-хет никогда не звучат одновременно. Чтобы достоверно воспроизвести такую ситуацию, вам необходимо назначить Mute Group.

Функция Mute Group позволяет назначить два и более ритмических тонов, которые не могут звучать одновременно. Вы можете использовать до 31 группы Mute. Те ритмические тоны, которые не предписаны к этой группе, назначаются на "OFF".

Величина: OFF, 1-31

Tone Env Mode (Rhythm Tone Envelope Mode)

В случае выбора циклической волны (стр. 66), звук, как правило, продолжает звучать в соответствии с продолжительностью нажатия клавиши. Если вам потребуется натуральное затухание звука даже тогда, когда вы продолжаете нажимать клавишу, назначьте данный параметр на "NO SUS".

Величина: NO SUS, SUSTAIN

ПРИМЕЧАНИЕ

Если выбран волны одношотового типа (стр.66), звучание не будет поддерживаться даже в случае назначения данного параметра на "SUS".

Tone Pitch Bend Range (Rhythm Tone Pitch Bend Range)

Назначает количество изменения питча в единицах, равных полутону (4 октавы), которое возникает при повороте рукоятки Pitch Bender Lever. Количество изменения, возникающего при повороте рукоятки, назначено на одинаковую величину при ее повороте вправо и влево.

Величина: 0-48

Tone Receive Expression (Rhythm Tone Receive Expression Switch)

Для каждого ритмического тона назначает возможность (ON) или невозможность (OFF) приема сообщений.

Величина: OFF, ON

Tone Receive Hold-1 (Rhythm Tone Receive Hold -1 Switch)

Для каждого ритмического тона назначает возможность (ON) или невозможность (OFF) приема сообщений MIDI Hold-1.

ПРИМЕЧАНИЕ

Если "NO SUS" выбрано для параметра Env Mode (стр. 68), данное назначение не имеет смысла.

Tone Receive Pan Mode (Rhythm Tone Receive Pan Mode)

Для каждого ритмического тона назначает возможность приема сообщений панорамы.

Величина

CONTINUOUS: Всякий раз при приеме сообщения Pan (панорама) происходит изменение положения тона в стереополе.

KEY-ON: Панорама тона будет изменяться только при условии исполнения следующей ноты. Если сообщение принимается во время звучания ноты, панорама не изменится до тех пор, пока не будет нажата следующая клавиша.

ПРИМЕЧАНИЕ

Каналы не назначаются на невозможность приема сообщений Pan.

One Shot Mode

Звук будет воспроизводиться до конца формы волны (или окончания огибающей). Результат будет точно таким, что и для параметра огибающей Tone Env Mode (стр. 68), назначенного на NO-SUS. Если вы назначили Wave Group (стр. 68) на Sample, назначение loop перейдет на ONE SHOT.

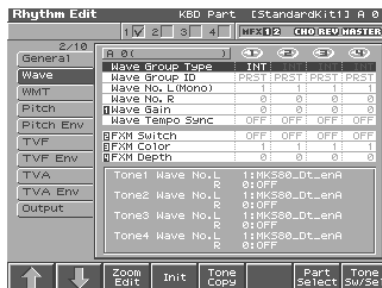
Величина: OFF, ON

Aftertouch Time Ctrl Sens (Sensitivity)

Если Wave Group назначен на SAMPLE, а Tempo Sync - на ON, послекасание будет управлять количеством растяжения /сжатия во времени, обусловленного функцией Time Stretch. Если Time Stretch не применяется, ничего подобного происходить не будет. Если сократится время растяжения /сжатия и если оно назначено на "-", время увеличится.

Величина: -63~+63

Изменение форм волны (Wave)



Более подробно о назначении см. на стр. 64.

МЕМО

При использовании ритмических тонов, звуки формируются в ходе комбинирования до четырех форм волны (восьми в стерео).

Советы по созданию ритмического тона

Волны для большого барабана, хай-хета, томов и других перкуссионных инструментов назначены на один ритмический тон. Если вы добавляете эффекты 3D, выполните индивидуальные назначения панорамы (Pan) для каждого отдельного тона.

Wave Group (группа волн)

Выберите группы, содержащие волны ритмических тонов.

Величина
INT: Формы волны сохраняются во внутренней памяти.

EXP: Формы волны сохраняются на плате расширения волны (SRX серии), установленной в EXP слот.

AMAP: Формы волны семпла.

MSAM: Формы волны мультисемпла.

ПРИМЕЧАНИЕ

Выбор группы формы волны с не установленной платы расширения волны не представляется возможным.

Wave Bank (банк форм волны)

Выберите банк формы волны.

Величина

Для группы волны EXP: A-D

Для группы волны SAMP: PRST, USER, CARD

Для группы волны NSAM: USER, CARD

Wave No.1 (Mono) (Wave Number L (Mono))

Wave No. R (Wave Number R)

Выбирает волны, содержащие ритмический тон. Наряду с номером волны в левой нижней части дисплея производится индикация ее названия.

В моно режиме назначения выполняются только на левый канал (L). В стерео режиме назначение выполняется и на правый (R) канал.

Величина: ----, 1-1228 (Верхняя граница будет зависеть от группы волны).

* При использовании мультисемпла в стерео, необходимо назначить один и тот же номер для L и R.

Wave Tempo Sync ①

Если вы захотите синхронизировать Phrase Loop с синхро-импульсом (темпом), назначьте данный параметр на "ON". Это имеет смысл в случае инсталлирования отдельно приобретаемой платы расширения волны, а форма волны, определяющая темп (BPM), выбирается в качестве семпла волны.

Величина: OFF, ON

ПРИМЕЧАНИЕ

- Если для тона выбирается форма волны с платы расширения волны, настройка параметра Wave Tempo Sync на "ON" приведет к игнорированию назначений, относящихся к питчу (стр. 71), а также FXM-назначений (стр. 69).
- Если семпл выбран для тона, вам потребуется сначала назначить параметр BPM (темп) семпла.
- Если семпл выбран для тона, для Wave Sync потребуется удвоенное количество голосов.
- Если параметр Wave Tempo Sync установлен на "ON", назначьте параметр Delay Time (стр. 56) на "0". При использовании других назначений будет применен эффект задержки и вы не сможете играть таким образом, как намечались.

Phrase Loop (защелкивание фразы)

Phrase Loop относится к повторяющемуся воспроизведению фразы, которая "выдергивается" из композиции (напр. с помощью семплера). Одна из техник использования фразовых лупов предполагает "выдергивание" фразы из уже существующей композиции определенного жанра, напр. танцевальной музыки и последующее создание новой композиции с помощью этой фразы, использующейся в качестве мотива. Такая техника называется "Break Beats".

Realtime Time Stretch (растяжение в реальном времени)

Если вы работаете с группой волны "SAMP" или "MSAM", а параметр Tempo Sync установлен на "ON", вы можете изменять скорость воспроизведения формы волны не воздействуя на питч.

Создание ритм-набора

Wave Gain ①

Назначает усиление формы волны. Изменение величины производится с шагом 6 дБ - повышение на 6 дБ удваивает усиление формы волны.

Величина: -6, 0, +6, +12

FXM Switch ②

Назначает возможность (ON) или невозможность (OFF) использования FXM.

Величина: OFF, ON

FXM

FXM (частотная перекрестная модуляция) использует назначенную форму волны для применения частотной модуляции к текуще выбранной форме волны с целью создания комплексных обертонов. Применение целесообразно для создания драматических звуков и звуковых эффектов.

FXM Color ③

Назначает способ выполнения частотной модуляции с помощью FXM. Чем выше назначения, тем менее однородной будет структура звука, а чем они ниже, тем больше в звуке присутствие "металлического" призвука.

Величина: 1-4

FXM Depth ④

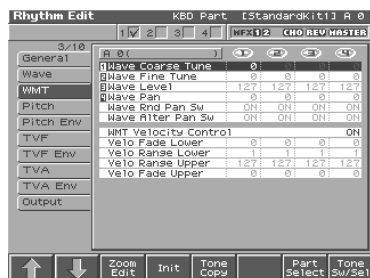
Назначает глубину модуляции, формируемой FXM.

ПРИМЕЧАНИЕ

Если параметр Tempo Sync назначен на "ON", игнорируются назначения, относящиеся к питчу (стр. 71) и к FMX (стр. 69). Тем не менее, если для изменения длины семпла вы используете Realtime Time Stretch (стр. 45), будет наблюдаться изменение питча.

Изменение способа озвучивания тона (WMT)

WMT (Wave Mix Table) использует динамическую чувствительность клавиш для управления четырьмя формами волны, назначенными на ритмический тон.



Более подробно о назначении см. на стр. 64.

Wave Coarse Tune ① (грубая настройка)

Регулирует питч звучания формы волны в диапазоне четырех полутонов вверх и вниз (+/-4 октавы).

Величина: -48+48

СОВЕТ

Coarse Tune полностью всего ритмического тона назначается с помощью параметра Tone Coarse (стр. 71).

Wave Fine Tune ② (точная настройка)

Регулирует питч звучания формы волны в диапазоне вверх и вниз с шагом 1 цент (+/- 50 центов).

Величина: -50+50

МЕМО

Один цент равен 1/100 полутона

СОВЕТ

Fine Tune полностью всего ритмического тона назначается с помощью параметра Tone Fine Tune (стр. 71).

Wave Level ③

Вы можете назначить громкость формы волны.

Величина: 0-127

СОВЕТ

Уровень громкости каждого ритмического тона назначается с помощью параметра Tone Level, а уровни громкости для всего ритм-набора - с помощью параметра Rhythm Level (стр. 67).

Wave Pan ④

Назначает панораму формы волны. "L64" - крайнее левое положение от центра "0", а "63R" - крайнее правое.

Величина: L63-0-63R

WMT Velocity Control (Velocity Control Switch)

WMT Velocity control определяет возможность (ON) или невозможность (OFF) исполнения другого ритмического тона в зависимости от усилия, приложенного к клавише (динамическая чувствительность).

В случае назначения на "RND", ритмические тоны, составляющие ритм-набор, будут озвучиваться в произвольном порядке независимо от любых сообщений Velocity.

Величина: OFF, ON, RANDOM

Wave Rnd Pan Sw (Wave Random Pan Switch)

Используйте данное назначение для произвольного изменения панорамирования формы волны всякий раз при нажатии (ON) или не нажатии (OFF) клавиши.

Величина: OFF, ON

Изменение диапазона панорамирования назначается с помощью параметра Rnd Pan Depth (стр. 74).

Wave Alter Pan Sw (Wave Alternate Pan Switch)

Это назначение обуславливает чередующееся изменение панорамирования между левым и правым каналами с каждым нажатием клавиши. Назначьте Alternate Pan Switch на "ON", чтобы панорамировать волну в соответствии с параметром Alter Pan Depth (стр. 74) или на "REV", когда вам понадобится реверсивное панорамирование. Если же вы не хотите, чтобы панорамирование изменялось всякий раз с нажатием клавиши, назначьте данный параметр на "OFF".

Диапазон: OFF, ON, REV

Velo Fade Lower (Velocity Fade Width Lower)

Данный параметр определяет то, что произойдет с уровнем тона, если тон исполняется при уровне динамической чувствительности ниже назначенного диапазона динамической чувствительности. Чем выше назначения, тем значительнее изменение громкости. Если вы захотите, чтобы ноты, исполняемые за пределами назначенного для клавиши диапазона динамической чувствительности вообще не озвучивались, назначьте данный параметр на "0".

Величина: 0-127

Velo Range Lower (Velocity Range Lower)

Назначает самый низкий уровень динамической чувствительности, при котором будет звучать волна. Выполните данные назначения, когда захотите, чтобы в ответ на различное приложенное для исполнения нот усилие звучали разные волны.

Величина: 1-UPPER

Velo Range Upper (Velocity Range Upper)

Назначает самый высокий уровень динамической чувствительности, при котором будет звучать волна. Выполните данные назначения, когда захотите, чтобы в ответ на различное приложенное для исполнения нот усилие звучали разные волны.

Величина: LOWER-127

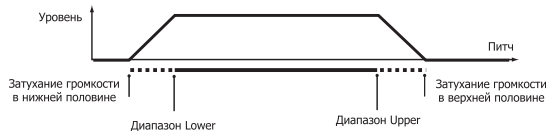
ПРИМЕЧАНИЕ

Если вы предпримете попытку назначить границу динамической чувствительности Lower, выходящую за пределы UPPER, другие величины автоматически будут отрегулированы на это же самое назначение.

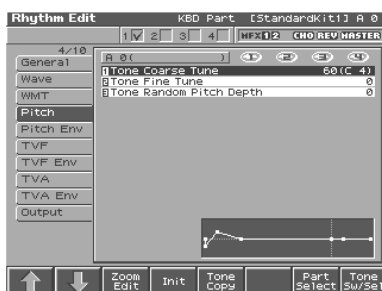
Velo Fade Upper (Velocity Fade Width Upper)

Определяет, что произойдет с уровнем тона, если тон исполняется при уровне динамической чувствительности, выходящим за пределы назначенного динамического диапазона. Чем выше назначенные величины, тем значительнее изменение громкости. Если вы хотите, чтобы ноты вообще не исполнялись за пределами назначенного для клавиши диапазона динамической чувствительности, назначьте данный параметр на "0".

Величина: 0-127



Изменение пITCHа (Pitch/Pitch Env)



Более подробно о назначении см. на стр. 64.

ПITCH

Tone Coarse Tune (Rhythm Tone Coarse Tune—грубая настройка ритмического тона) ①

Выбирает пITCH озвучивания ритмических звуков.

Величина: C1 - G9

СОВЕТ

Назначьте грубую настройку для волн, содержащих ритмические тоны, с помощью параметра Wave Coarse Tune (стр.70).

Tone Fine Tune (Rhythm Tone Fine Tune —точная настройка ритмического тона) ②

Регулирует пITCH звучания ритмического тона вверх и вниз с шагом 1 цент (+/-50 центов).

Величина: -50-+50

МЕМО

Один цент равен 1/100 полутона.

СОВЕТ

Назначьте точную настройку для волн, содержащих ритмические тоны с помощью параметра Wave Fine Tune (стр. 70).

Tone Random Pitch Depth ③

Назначает ширину произвольной девиации пITCHа, возникающей всякий раз при нажатии клавиши. Если вы не хотите, чтобы пITCH произвольно изменялся, назначьте данный параметр на "0".

Эти величины выражены в центах (1/100 полутона).

Величина: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 200, 300, 400, 500, 600, 700, 800, 900, 1000, 1100, 1200

Pitch Env

P-Env Depth (Envelope Depth)

Регулирует эффект Pitch Envelope. Чем выше назначение, тем значительнее изменение огибающей пITCHа.

Отрицательные (-) назначения будут инвертировать форму огибающей.

Величина: -12 -+12

P-Env V-Sens (Pitch Envelope Velocity Sensitivity)

Динамика игры на клавиатуре может использоваться для управления глубиной огибающей пITCHа. Если вы хотите, чтобы огибающая пITCHа в большей степени подвергалась данному эффекту для нот, исполняемых с большим усилием, назначьте данный параметр на положительную (+) величину. Если же вы хотите, что огибающая пITCHа в меньшей степени подвергалась воздействию данного эффекта, назначьте отрицательную (-) величину.

Величина: -63-+63

P-Env T1 V-Sens

(Pitch Envelope Time Velocity Sensitivity)

Позволяет динамике клавиатуры воздействовать на Time 1 огибающей пITCHа. Если вы хотите ускорить Time 1 для нот, исполняемых с большим усилием, назначьте данный параметр на положительную (+) величину. Если вы хотите его замедлить, назначьте параметр на отрицательную (-) величину.

Величина: -63-+63

P-Env T4 V-Sens

(Pitch Envelope Time Velocity Sensitivity)

Используйте данный параметр, если захотите, чтобы скорость отпуска клавиши влияла на величину Time 4 огибающей пITCHа. Если потребуется ускорить Time 4 для нот с быстрым отпусканием клавиш, назначьте данный параметр на положительную (+) величину. Если необходимо его замедлить, назначьте данный параметр на отрицательную (-) величину.

Величина: -63-+63

P-Env Time 1-4

(Pitch Envelope Time 1-4) ①, ②, ④

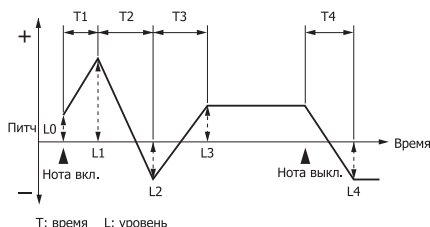
Назначьте время огибающей питча (Time 1-Time 4).
Назначение более высоких величин увеличит продолжительность времени вплоть до начала следующего питча. (Например, Time 2 - время, за которое происходит изменение питча с Level 1 на Level 2).

Величина: 0-127

P-Env Level 0-4 (Pitch Envelope Level 0-4) ③

Назначает уровни огибающей питча (Level 0-Level 4).
Определяет количество изменения питча по сравнению с эталонной величиной (величина, назначенная с помощью Coarse Tune на экране Pitch) для каждой точки.
Положительные (+) назначения обуславливают повышение питча относительно стандартной величины, а отрицательные (-) назначения обуславливают его понижение.

Величина: -63-+63



Изменение яркости звука с помощью фильтра (TVF/TVF Env)



Более подробно о назначении см. на стр. 64.

TVF

Тип фильтра ③

Выбирает тип фильтра. Фильтр- это функция, которая обрезает назначенную полосу частот с целью изменения яркости, плотности и других характеристик звука.

Величина

OFF: Фильтр не используется.

LPF: НЧ фильтр. Снижает уровень громкости на всех частотах выше частоты среза фильтра (Cutoff Frequency), чтобы сделать звук менее ярким. Наиболее часто используется в синтезаторах.

BPF: Полосовой фильтр. Оставляет частоты только в зоне частоты среза (Cutoff Frequency) и обрезает все остальные частоты. Использование данного фильтра целесообразно при создании характерных звуков.

HPF: ВЧ фильтр. Обрезает частоты ниже частоты среза (Cutoff Frequency). Использование данного фильтра целесообразно при создании перкуссионных звуков с акцентом на верхушки.

PKG: Пиковый фильтр. Усиливает частоты в зоне частоты среза (Cutoff Frequency). Может использоваться для создания эффектов wah с использованием LFO для циклического изменения частоты среза.

LPF2: НЧ фильтр 2. Кроме обрезания частотных составляющих ниже частоты среза (Cutoff Frequency), чувствительность данного фильтра составляет половину чувствительности LPF. Следовательно, этот фильтр работает более мягко. Подходит для использования с симулированными звуками таких инструментов, как акустическое фортепьяно.

LPF3: НЧ фильтр 3. Кроме обрезания частотных составляющих выше частоты среза (Cutoff Frequency), чувствительность данного фильтра изменяется в зависимости от частоты среза. Несмотря на то, что этот фильтр хорошо сочетается с симулированными звуками акустических инструментов, формирующиеся в результате его использования нюансы, отличаются от LPF2 даже при назначении на них одинаковых установок.

ПРИМЕЧАНИЕ

Если вы назначите "LPF2" или "LPF3", будет проигнорировано назначение параметра Resonance.

Cutoff Frequency ①

Выбирает частоту, на которой фильтр начинает воздействовать на частотные составляющие формы волн.

Величина: 0-127

В случае выбора "LPF/LPF2/LPF3" для параметра Filter Type, более низкие назначения частоты среза уменьшат количество верхних гармоник тона, формируя более округлый и теплый звук. Более высокие назначения сделают звук более ярким.

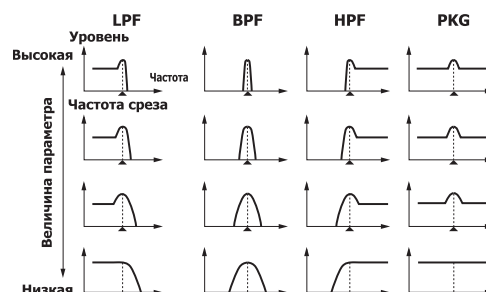
Если вы выбрали "BPF", гармонические составляющие будут изменяться в зависимости от назначения TVF Cutoff Frequency. Целесообразно при создании характерных звуков. Если выбран "HPF", более высокие назначения Cutoff Frequency уменьшат количество нижних гармоник с целью выделения более ярких компонентов звука.

При выборе "PKG" выделенные гармоники будут изменяться в зависимости от назначения Cutoff Frequency.

Resonance ②

Усиливает участок звука в зоне частоты среза, придавая звуку определенный характер. Излишне высокие назначения могут формировать пульсацию, искажающую звук.

Величина: 0-127



Cutoff V-Curve (Cutoff Frequency Velocity Curve)

Выбирает одну из семи кривых, определяющих вариант воздействия динамики игры на клавиатуре (динамическая чувствительность -velocity) на частоту среза фильтра. Назначьте данный параметр на "FIXED", если частота среза не должна изменяться в соответствии с усилием нажатия на клавиши.

Величина: FIXED,1-7



Cutoff V-Sens (Cutoff Velocity Sensitivity)

Используйте данный параметр, если изменение частоты среза фильтра должно стать результатом изменения динамической чувствительности исполнения. Если вы хотите, чтобы ноты, исполняемые с определенным усилием, повышали частоту среза, назначьте данный параметр на положительные (+) значения. Если же вы хотите, чтобы ноты, исполняемые с определенным усилием, понижали частоту среза, используйте отрицательные (-) значения.

Величина: -63-+63

Resonance V-Sens (Resonance Velocity Sensitivity)

Позволяет динамике клавиатуры изменять количество резонанса (Resonance). Если вы хотите, чтобы ноты, исполняемые с определенным усилием, формировали значительный эффект резонанса, назначьте этот параметр на положительные (+) значения. Если вы хотите, чтобы ноты, исполняемые с определенным усилием меньше воздействовали на уровень резонанса, используйте отрицательные (-) значения.

Величина: -63-+63

TVF ENV

F-Env Depth (TVF Envelope Depth)

Назначает глубину TVF огибающей. Чем выше назначения, тем более выраженным будет изменение, выполняемое TVF. Отрицательные (-) значения будут инвертировать форму огибающей.

Величина: -63-+63

F-Env V-Curve (TVF Envelope Velocity Curve)

Выбирает одну из следующих 7 кривых, которые будут определять уровень воздействия динамики клавиатуры на TVF огибающую. Назначьте данный параметр на "FIXED" если количество приложенной TVF огибающей не должно изменяться в зависимости от усилия, приложенного для нажатия клавиши.

Величина: FIX, 1-7



F-Env V-Sens (TVF Envelope Velocity Sensitivity)

Назначает уровень воздействия динамики игры на клавиатуре на глубину TVF огибающей. Положительные (+) назначения обусловят большее воздействие на TVF нотами, исполняемыми с определенным усилием, а отрицательные (-) - обусловят получение меньшего эффекта.

Величина: -63-+63

F-Env T1 V-Sens (TVF Envelope Time Velocity Sensitivity)

Это позволяет динамике клавиатуры воздействовать на Time 1 TVA огибающей. Если вы хотите ускорить Time 1 для нот, исполняемых с определенным усилием, назначьте данный параметр на положительную (+) величину. Если же вы хотите его замедлить, используйте отрицательную (-) величину.

Величина: -63-+63

F-Env T4 V-Sens

(TVF Envelope Time 4 Velocity Sensitivity)

Используйте этот параметр, когда захотите, чтобы скорость отпуска клавиши управляла величиной Time 4 TVF огибающей. Если вы хотите ускорить Time 4 для нот, исполняемых с быстрым отпусканием клавиши, назначьте данный параметр на положительную (+) величину. Если вы хотите его замедлить, используйте отрицательные (-) величины.

Величина: -63-+63

F-Env Level 1-4

(TVF Envelope Level 1-4) ①, ②, ④

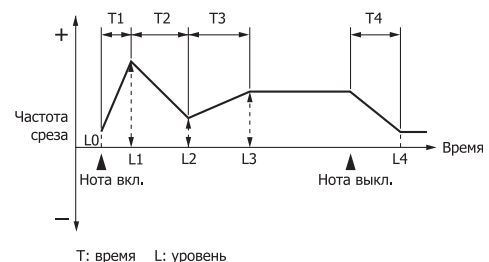
Назначьте уровни TVF огибающей (Level 0-Level 4). Эти назначения установят уровень изменения частоты среза в каждой точке огибающей относительно стандартной частоты среза (величина частоты среза, назначенная на TVF экране).

Величина: 0-127

F-Env Time 1-4 (TVF Envelope Time 1-4) ③

Назначает время TVF огибающей (Time-1-Time 4). Более высокие назначения увеличат продолжительность времени до достижения последующего уровня частоты среза. (Например, по истечении Time 2, Level 1 поменяется на Level 2).

Величина: 0-127



Как отрегулировать громкость (TVA/TVA Env)



Более подробно о данном назначении см. на стр. 64.

TVA

Tone Level (Rhythm Tone Level) ①

Назначает громкость ритмического тона. Используйте данный параметр, чтобы отрегулировать баланс громкости между ритмическими тонами.

Величина: 0-127

СОВЕТ

Уровни громкости волн, составляющих ритмический тон, назначаются с помощью параметра WMT1-4 Wave Level.

Level V-Curve (Level Velocity Curve)

Вы можете выбрать любую из семи кривых, которые определяют уровень воздействия динамики игры на клавиатуре на громкость. Если вы не хотите, чтобы на ритмические тоны влияло усилие, приложенное к клавише, выберите "FIXED".

Величина: FIXED, 1-7



Level V-Sens (Level Velocity Sensitivity)

Назначьте этот параметр, если захотите, чтобы громкость ритмического тона изменялась в зависимости от усилия, приложенного для нажатия клавиши. Назначьте параметр на положительную (+) величину, чтобы громкость ритмического тона повышалась при жесткой игре; для получения более тихого звука при жесткой игре, используйте отрицательную (-) величину.

Величина: -63-+63

Tone Pan (Rhythm Tone Pan) ②

Назначает панораму для ритмического тона. "L64" - крайнее левое положение, "0" - центральное и "R63" - крайнее правое.

СОВЕТ

Назначайте панораму для волн, составляющих ритмический тон, с помощью параметра Wave Pan (стр. 70).

Random Pan Depth ③

Используйте этот параметр, когда вам понадобится произвольное изменение местоположения сигнала в стереополе при каждом нажатии клавиши.

Величина: 0-63

ПРИМЕЧАНИЕ

Воздействует только на волны с включенным параметром Wave Pan Sw (стр. 70).

Alternate Pan Depth ④

Это назначение обуславливает чередование изменения панорамы между правым и левым каналами всякий раз при нажатии клавиши. Чем выше назначение, тем больше количество изменения. Назначения "L" или "R" будут реверсироваться том порядке, в котором будет происходить изменение панорамы между правым и левым каналами. Например, если два ритмических тона соответственно назначены на "L" и "R", панорама этих ритмических тонов будет изменяться всякий раз во время их исполнения.

Величина: L63-0-63R

ПРИМЕЧАНИЕ

Параметр будет оказывать воздействие только на те волны, у которых включен (ON) параметр Wave Alter Pan Sw (стр. 70)

TVA Env

A-Env T1 V-Sens

(TVA Envelope Time 1 Velocity Sensitivity)

Позволяет динамике клавиатуры воздействовать на Time 1 TVA огибающей. Если вы хотите ускорить Time 1 для нот, исполняемых с определенным усилием, назначьте данный параметр на положительную (+) величину. Если вы хотите его замедлить, используйте отрицательную (-) величину.

Величина: -63-+63

A-Env T4 V-Sens

(TVA Envelope Time 4 Velocity Sensitivity)

Данный параметр используется в случае, когда вы захотите, чтобы скорость отпуска клавиши управляла величиной Time 4 TVA огибающей. Если вы хотите ускорить Time 4 для нот, исполненных с быстрым отпусканием клавиш, назначьте данный параметр на положительную (+) величину. Если вы хотите замедлить Time 4, используйте отрицательную (-) величину.

Величина: -63-+63

A-Env Time 1-4

(TVA Envelope Time 1-4) ①, ②, ④

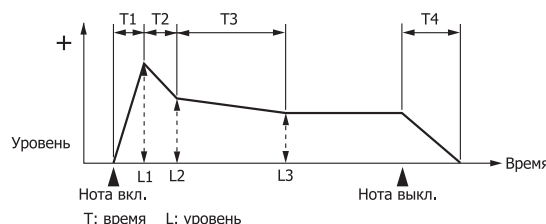
Назначает время TVA огибающей (Time 1-Time 4). Более высокие назначения увеличат продолжительность времени до перехода на следующий уровень. (Например, Time 2 - время, по истечении которого Level 1 поменяется на Level 2).

Величина: 0-127

A-Env Level 1-3 (TVA Envelope Level 1-3) ③

Назначает уровни TVA огибающей (Level 1- Level 3). Эти установки назначают уровень изменения громкости в каждой точке относительно стандартного уровня громкости (величина Rhythm Tone Level, назначенная на экране TVA).

Величина: 0-127



Выходные назначения



Более подробно о назначении см. на стр. 64.

Rhythm Out Assign Назначение выходных сигналов ритма

Назначает способ вывода необработанного звука для каждого ритм-набора.

Величина:

MFX:

Выход в стерео режиме через мульти-эффекты. Для звука, выводимого через обработку мульти-эффектами также можно применить хорус или реверберацию. Выход на гнездо OUTPUT A (MIX) или гнездо OUTPUT B в стерео режиме без прохождения через мульти-эффекты. Выход на гнезда INDIVIDUAL 1-4 в моно режиме без прохождения через мульти-эффекты.

A, B:

1-4:

ПРИМЕЧАНИЕ

Если назначения таковы, что сигналы разделяются и выходят с гнезда INDIVIDUAL 1 и гнезда INDIVIDUAL 2, в гнездо INDIVIDUAL 2 не вставляется никаких штекеров, а звуковые сигналы с INDIVIDUAL 1 и INDIVIDUAL 2 смешиваются вместе и после этого выводятся с гнезда INDIVIDUAL 1. Такой звук состоит из звуков, выходящих с гнезд INDIVIDUAL 1 и 2.

МЕМО

Если параметр Mix/Parallel назначен на "MIX", все звуки выводятся с гнезд OUTPUT A (MIX) в стерео режиме (стр. 193).

Tone Out Assign Назначение выхода тона

Назначает направление выхода звукового сигнала для каждого тона.

Величина

- МФХ:** Выход в стерео режиме через обработку мульти-эффектами. Для звука, выводимого через обработку мульти-эффектами также можно применить хорус или реверберацию.
- А, В:** Выход на гнездо OUTPUT A (MIX) или гнездо OUTPUT B в стерео режиме без прохождения через мульти-эффекты.
- 1-4:** Выход на гнезда INDIVIDUAL 1-4 в моно режиме без прохождения через обработку мульти-эффектами.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Если Rhythm Assign установлен на любое другое назначение кроме "TONE", данные назначения будут игнорироваться
- Если назначения таковы, что сигналы разделяются и выходят с гнезда INDIVIDUAL 1 и гнезда INDIVIDUAL 2, в гнездо INDIVIDUAL 2 не вставляется никаких штекеров, а звуковые сигналы с INDIVIDUAL 1 и INDIVIDUAL 2 смешиваются вместе и после этого выводятся с гнезда INDIVIDUAL 1. Такой звук состоит из звуков, выходящих с гнезд INDIVIDUAL 1 и 2.

МЕМО

Если параметр Mix/Parallel назначен на "MIX", все звуки выводятся с гнезд OUTPUT A (MIX) в стерео режиме (стр. 193).

СОВЕТ

- Назначая "МФХ", установите адрес выхода с помощью MFX Output Assign (стр. 179) для звука после его прохождения через мульти-эффекты.
- Хорус и реверберация всегда выводятся в моно режиме.
- Адрес выхода сигнала после его обработки хорусом назначается с помощью Chorus Output Select (стр. 177) и Chorus Output Assign (стр. 177).
- Адрес выхода сигнала после обработки реверберацией назначается с помощью Reverb Output Assign (стр. 177)

Tone Out Level Выходной уровень тона

Назначает уровень сигнала, посылаемого на адрес выхода, назначенного с помощью Patch/Tone Output Assign.

Величина: 0-127

Tone Chorus Send Посыл тона на обработку хорусом (Send Level (Output=MFX)) ①

Назначает уровень сигнала, посланного на обработку хорусом для каждого тона при условии прохождения тона через MFX.

Величина: 0-127

Tone Reverb Send Посыл тона на обработку реверберацией (Send Level (Output=MFX)) ②

Назначает уровень сигнала, посланного на обработку реверберацией для каждого тона при условии прохождения тона через MFX.

Величина: 0-127

Tone Chorus Send Посыл на обработку хорусом (Send Level (Output=non MFX)) ③

Назначает уровень сигнала, посланного на обработку хорусом для каждого тона при условии не прохождения тона через MFX.

Величина: 0-127

Tone Reverb Send Посыл тона на обработку реверберацией (Send Level (Output=non MFX)) ④

Назначает уровень сигнала, посланного на обработку реверберацией для каждого тона при условии не прохождения тона через MFX.

Величина: 0-127

Назначения эффектов для ритм-набора (Effects/MFX/MFX Control/Chorus/Reverb)

Более подробно о назначениях эффектов см. на страницах, указанных ниже.

- "Применение эффектов в режиме патча" (стр. 175)
- "Выполнение назначений мульти-эффектов" (стр. 180)
- "Выполнение назначений хоруса" (стр. 182)
- "Выполнение назначений реверберации" (стр. 182)

Игра на инструменте в режиме Performance (исполнения)

Исполнение состоит из назначений, которые применяются отдельно к каждой партии, таких как патч (ритм-набор), назначенный на каждую партию, а также его громкости и панорамы.

В общем смысле, режим Performance состоит из двух экранов: Layer и Mixer.

Используйте экран Layer (стр. 76), если захотите комбинировать несколько звуков (патчей или ритм-наборов) с целью создания комплексных звуков. Это позволит вам играть несколько патчей вместе ("наслаивание") или же играть разные патчи в отдельных зонах клавиатуры ("разделение").

Используйте экран Mixer (стр. 76), когда захотите смешивать звуки, регулируя уровни громкости и панораму для каждой из 16 партий.

Когда вы играете на клавиатуре, вы слышите текущую партию и партии с установленным проверочным маркером. В дополнение к назначениям для каждой партии, для каждого исполнения могут сохраняться также следующие назначения.

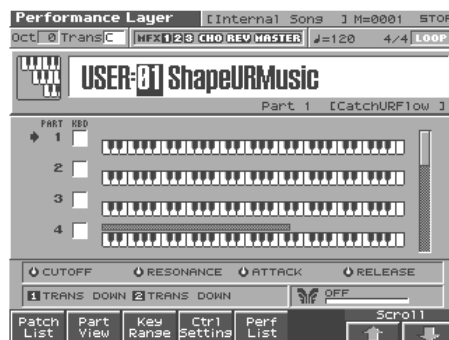
- Назначения для контролера, такого как D Beam, ручки управления в реальном времени, назначаемые выключатели и пэды
- Назначение арпеджио и памяти на аккорды
- Номер группы ритма

Индикация экрана Performance Layer

Чтобы получить доступ к экрану Performance Layer, используйте следующую процедуру.

1. Нажмите PERFORMANCE [LAYER/SPLIT].

Вы введете режим Performance, в результате чего появится экран Layer.

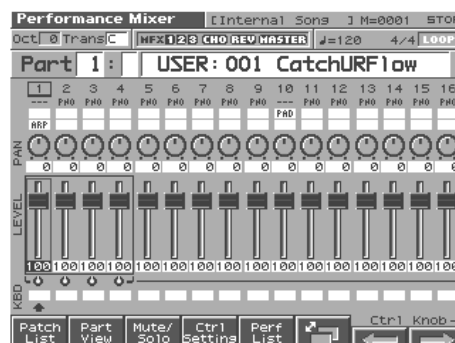


Индикация экрана Performance Mixer

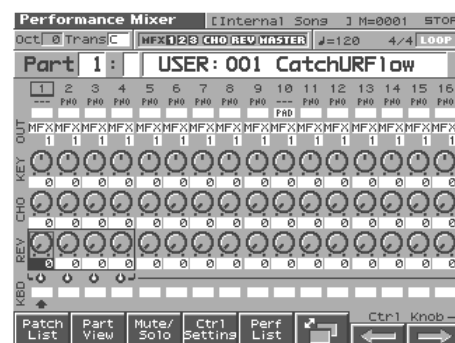
Чтобы получить доступ к экрану Performance Mixer, используйте следующую процедуру.

1. Нажмите PERFORMANCE [MIXER].

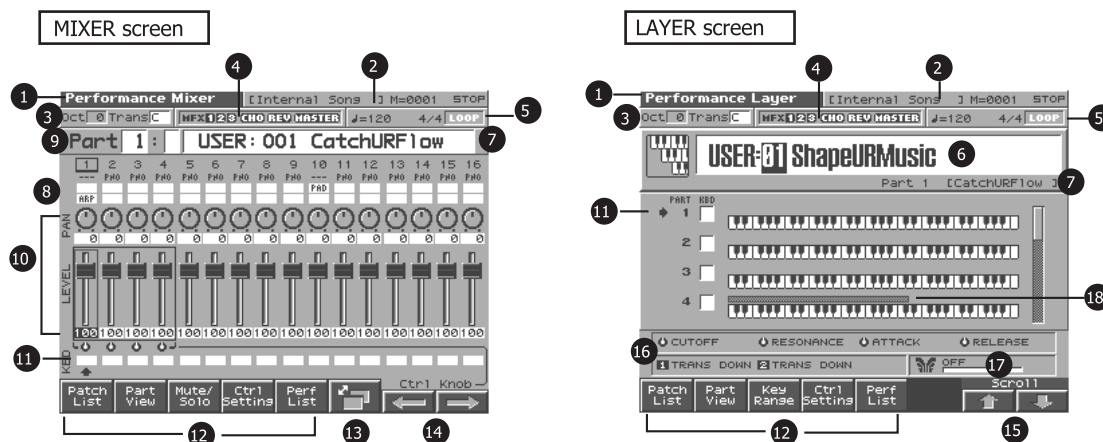
Вы введете режим Performance, в результате чего появится экран Mixer.



2. Нажмите [6] чтобы включить страницу.



Функции на экране PERFORMANCE Layer/Mixer



- 1 Индикация режима генерирования текущего звука.
- 2 Индикация названия текуще выбранной композиции, месторасположения такта, музыкального размера и статуса секвенсора.
- 3 Индикация Octave Shift (Oct) (сдвиг на октаву) и Transpose (Trans) (транспозиция).
- 4 Индикация мульти-эффектов (MFX), хоруса (CHO), реверберации (REV) и вкл/выкл мастеринга (MASTER).
- 5 Индикация темпа исполнения композиции, арпеджио или ритмического паттерна. Индикация вкл/вык Loop Play (LOOP) (циклическое воспроизведение).
- 6 Экран MIXER: Индикация группы, номера и названия выбранного исполнения. Экран LAYER: Индикация группы, номера и названия выбранного исполнения.
- 7 Экран LAYER: Индикация патчей, назначенных на партию. Когда вы включаете текущую партию, также происходит изменение индикации номера партии.
- 8 Индикация партии Pad и партии Arpeggio.
- 9 Текущая индикация партии.
- 10 Назначает панораму, громкость (LEVEL), реверберацию (REV), хорус (CHO), сдвиг клавиши (KEY) и адрес выхода (OUT) для партии. Экран назначений разделен на два экрана, которые переключаются нажатием кнопки [6].
- 11 Включает и выключает клавиатуру. Для текуще выбранной партии производится индикация "↑" (экран MIXER) или "→" (экран LAYER).
- 12 Переход на экран назначений отображенного параметра.
- 13 Включение экрана назначений.
- 14 Выбор партии, назначения которой предполагаются для изменения с помощью ручек регуляторов реального времени. Четыре ручки соответствуют четырем выбранным партиям. Отрегулируйте величины вращением ручек.
- 15 Прокрутка назначений по партиям 1-16.
- 16 Индикация функций, назначенных на каждую ручку контроллера реального времени (●) и назначаемый выключатель (■).
- 17 Индикация функции, назначенной на D Beat контроллер и ответного статуса D Beat контроллера.
- 18 Индикация диапазона клавиш, на которых вы можете играть на клавиатуре или исполнять ритм-наборы.

Выбор исполнения (Performance)

На Fantom-S имеется две группы исполнений, включающих группу User (пользователя) и группу Preset (пресетную). В каждой группе содержится по 64 исполнения, составляющих, в общей сложности, 128 исполнений.

USER (пользователя)

Эта группа встроенных в Fantom-S исполнений имеет возможность перезаписи. Созданные вами исполнения также можно сохранять в этой группе. В Fantom-S содержится 64 пресетных исполнения.

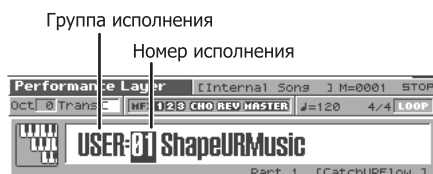
PRS (пресетные)

Эта группа встроенных в Fantom-S исполнений не имеет возможности перезаписи. Тем не менее, вы можете выполнять изменения назначений текуще выбранного исполнения и затем сохранять измененное исполнение в памяти пользователя (User). В Fantom-S содержится 64 пресетных исполнения.

CARD (Карта памяти)

Эта группа позволяет вам использовать патчи, сохраняющиеся на карте памяти, установленной в слот, расположенный на задней панели инструмента. Данные этой группы не предназначены для перезаписи, поэтому ее можно использовать для сохранения созданных вами патчей.

1. Нажмите [LAYER/SPLIT].
2. Нажмите [CURSOR] чтобы переместить курсор на группу исполнений.



3. Вращайте лимб VALUE или нажимайте [INC]/[DEC] чтобы выбрать группу исполнения.
USER: Пользователя
PRS: Пресетные
CARD: На карте памяти
4. Нажмите [CURSOR] чтобы переместить курсор на номер исполнения.
5. Вращайте лимб VALUE или нажимайте [INC]/[DEC] чтобы выбрать номер исполнения.

Выбор исполнения из списка (List)

Вы можете получить индикацию списка исполнений и выбрать исполнение из данного списка.

1. Нажмите [LAYER/SPLIT] или [MIXER].
2. Нажмите [5(Perf List)].
Появится изображение экрана Performance List.



3. Чтобы включить группу исполнения, нажмите [2 (P)] [3 (U)] чтобы переместить курсор на таблицу группы исполнения и нажимайте ▲ или ▼ с целью выбора исполнения.
4. Нажмите [8(Select)] чтобы закрыть экран Performance List.

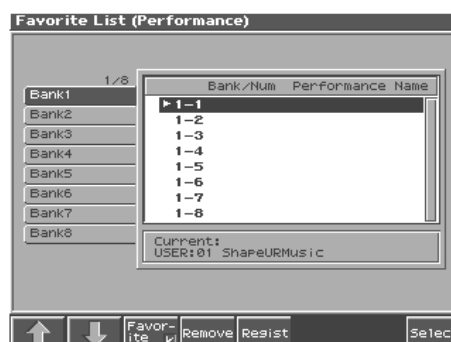
Выбор любимых исполнений (Favorite Sound)

У вас есть возможность собрать вместе в одну группу свои любимые и наиболее часто используемые исполнения, зарегистрировав их как звуки Favorite. Используя данную функцию, вы сможете быстро выбирать любимые исполнения из памяти.



Более подробно о процедуре регистрации звуков Favorite см. на стр. 79.

1. Нажмите [LAYER/SPLIT] или [MIXER].
2. Нажмите [5 (Perf List)] и после этого нажмите [3 (Favorite)].
Появится изображение экрана Favorite List.



3. Нажимайте ▲ или ▼ чтобы выбрать номер исполнения.
Для переключения банков нажимайте [1 (P)][2 (U)].
4. Нажмите [8(Select)] чтобы выбрать патч.

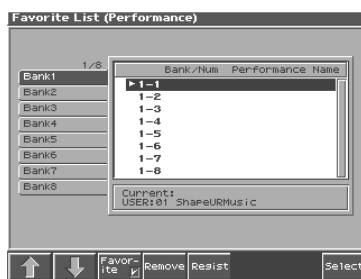
Регистрация любимых исполнений (Favorite Sound)

У вас имеется возможность собрать в одну группу свои любимые и наиболее часто и используемые исполнения, зарегистрировав их в звуках Favorite. Используя эту функцию, вы сможете быстро выбирать любимые исполнения из внутренней памяти или с платы расширения волны. Всего в качестве любимых звуков можно зарегистрировать 64 исполнения (8 звуков x 8 банков).



Более подробно о процедуре регистрации любимых звуков см. на стр. 78.

1. Выберите исполнение (Performance), предполагаемое к регистрации (стр. 78).
2. Нажмите [5(Perf List)].
3. Нажмите [3 (Favorite)].
Появится изображение экрана Favorite List.



4. Нажмите [1(↺)] [2(↻)] чтобы выбрать банк, в котором хотите зарегистрировать исполнение.
5. Нажмите ▲ или ▼ чтобы выбрать номер, предполагаемый для регистрации. Выбранный вами здесь номер соответствует [1]-[8].
6. Для выполнения регистрации нажмите [5(Register)].
* Для отмены нажмите [EXIT].


СОВЕТ

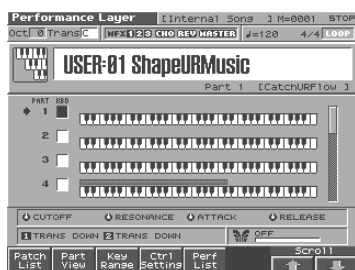
Нажатие [4 (Remove)] может отменить регистрацию исполнения, которое было выбрано на экране Favorite List.

Использование экрана Layer Screen

Выбор партии

Текуще выбранная партия называется "текущая партия" (current part).

1. На экране Layer используйте ▲ ▼
Выбранная партия обозначается с помощью "  ",



Выбор партии для озвучивания

Здесь мы покажем, как выбрать партию, которая должна, согласно вашему желанию, озвучить назначенный патч или ритм-набор.

1. Находясь на экране Layer, используйте [CURSOR] чтобы переместит курсор на "KBD" и нажмите [INC] чтобы добавить к "KBD" проверочный маркер (✓).

Если вы заиграете на клавиатуре, вы услышите текущую партию, а также партии, имеющие проверочный маркер.



Переключатель режима клавиатуры

Используйте переключатель режима клавиатуры, когда захотите играть несколько наложенных вместе звуков (Layer) или назначить разные звуки на разные зоны клавиатуры (Split). И, наоборот, вы можете выключить переключатели клавиатуры, когда создаете данные и т.п.

Выбор звука для партии

Если вам не нравится патч, назначенный на партию, его можно легко переключить.

Выбор из списка

1. Выберите партию, звук которой предполагаете переключить.
2. Нажмите [1(Patch List)].
Появится изображение экрана Patch List.



* Для отмены нажмите [EXIT].

3. Используйте ▲ или ▼ для выбора патча.

Если [6(Categ)] имеет проверочный маркер (✓), в списке будут показаны категории. Если вы нажмете [6(Categ)] с целью удаления проверочного маркера, в списке будут показаны группы патча.

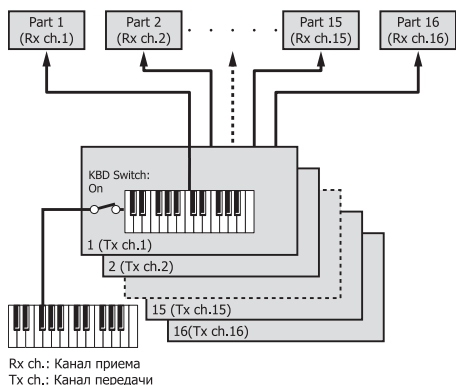


Для переключения групп, нажмите [1()][2()].
В ходе нажатия [7 (Preview)] вы сможете прослушать звук патча с помощью фразы, подходящей для данного типа (категории) патча (Phrase Preview).

4. Нажмите [8(Select)] чтобы выбрать патч.

Комбинирование и совместное исполнение звуков (Layer)

Находясь в режиме Performance, вы можете исполнять звуки всех партий с включенным внутренним выключателем (Internal Switch) и все связанные с ним партии. В ходе комбинирования партий вы получите более "толстые", плотные звуки.



1. Нажмите [LAY/SPLIT] чтобы получить доступ к экрану Layer.
2. Нажимайте ▲ или ▼ чтобы выбрать партию, предполагаемую для исполнения.
Появится изображение экрана Performance Edit.
3. Нажмите [INC] чтобы добавить проверочный маркер к партии, предполагаемой для озвучивания.
Нажатие [DEC] удалит проверочный маркер.
Полоса над изображением клавиатуры указывает на диапазон озвучиваемых клавиш.
Если вы заиграете на клавиатуре, вы услышите текущую партию, а также партии, имеющие проверочный маркер.
4. Повторите выполнение пунктов 2.3. чтобы включить Internal Switch на всех партиях, которые соединены с партиями, предполагаемыми для исполнения.

Исполнение разных звуков в разных зонах клавиатуры (Split)

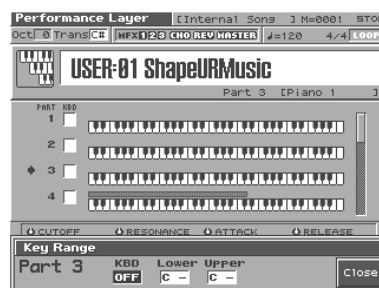
Находясь в режиме Performance, вы можете разделить клавиатуру и играть разные партии в каждой из зон клавиатуры (разделение клавиатуры - "split"). В результате того, что диапазон нот, исполняемых каждой партией, может назначаться индивидуально, вы можете разделить клавиатуру максимально на 16 секций. Например, вы можете играть струнных в нижнем диапазоне, фортепьяно - в верхнем, а оба звука - в среднем диапазоне.



1. Нажмите [LAYER/SPLIT] чтобы получить доступ к экрану Layer.
2. Нажимайте ▲ или ▼ чтобы выбрать партию, предполагаемую для исполнения.
3. Нажмите [3(Key Range)].
4. Нажмите [3 (KBD)], переместите курсор на переключатель режима клавиатуры и нажмите [INC] с целью установки переключателя клавиатуры в положение вкл (on), который соединен с партией, предполагаемой для озвучивания.
5. Чтобы назначить нижнюю границу диапазона, используйте [4 (Lower)] чтобы переместить курсор на "Key Range Lower". Чтобы назначить нижнюю границу диапазона, используйте [5 (Upper)] чтобы переместить курсор на "Key Range Lower".
Вращайте лимб VALUE или нажимайте [INC]/[DEC] для назначения диапазона. Полоса над изображением клавиатуры указывает на диапазон озвучиваемых клавиш.

ПРИМЕЧАНИЕ

Если вы предпримете попытку назначить нижнюю границу диапазона, выходящую за пределы верхнего диапазона или назначить верхнюю границу, выходящую за пределы нижнего диапазона, остальные назначения поменяются на эту же величину.



Величина: Key Range Lower: C-1-UPPER
Key Range Upper: LOWER-G9

СОВЕТ

Назначая секции для разных партий таким образом, чтобы они накладывались друг на друга, вы можете комбинировать две и более партий только для назначенной секции.

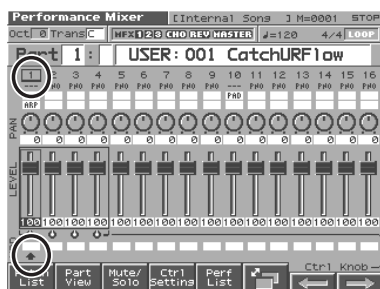
- Когда вы закончите выполнение назначений, нажмите [8(Close)] чтобы вернуться на экран Performance Layer и начать играть.

Использование экрана Mixer

Выбор партии

Текуще выбранная партия называется "текущей партией" (current)

- На экране Mixer выберите партию с помощью ◀ или ▶.

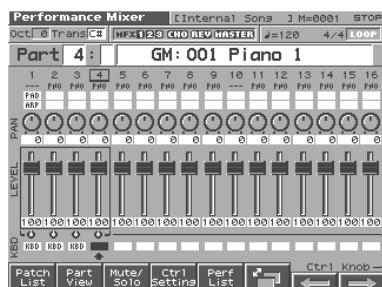


* Используйте [CURSOR] для перемещения "Part" и вращайте лимб VALUE или нажимайте [INC]/[DEC] с целью выбора партии.

Вот как выбирается партия, предполагаемая для прослушивания и назначенная на патч или ритм-набор.

- Находясь на экране Mixer, используйте [CURSOR] чтобы переместить курсор в нижнюю часть экрана.
- Нажмите [INC] чтобы получить индикацию "KBD" и выберите партию, предполагаемую для озвучивания.

Если вы начнете играть на клавиатуре, вы услышите текущую партию и партии, имеющие проверочный маркер (KBD).



Переключатель режима клавиатуры

Используйте переключатель режима клавиатуры, когда захотите играть несколько наложенных вместе звуков (Layer) или назначить разные звуки на разные зоны клавиатуры (Split). И наоборот, вы можете выключить все переключатели клавиатуры, когда создаете данные и т.п.

Выбор звука для партии

Если вам не нравится патч, назначенный на партию, его можно легко переключить.

Выбор из списка

- Выберите партию, звук которой предполагаете переключить.
- Нажмите [1(Patch List)].

Появится изображение экрана Patch List.



* Для отмены нажмите [EXIT].

- Используйте ▲ или ▼ для выбора патча.

Если [6(Categ)] имеет проверочный маркер (✓), в списке будут показаны категории. Если вы нажмете [6(Categ)] с целью удаления проверочного маркера, в списке будут показаны группы патча.



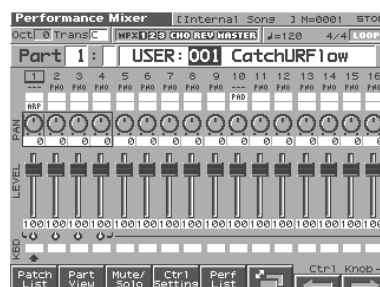
Для переключения групп, нажмите [1(↺)][2(↻)].

В ходе нажатия [7 (Preview)] вы сможете прослушать звук патча с помощью фразы, подходящей для данного типа (категории) патча (Phrase Preview).

- Нажмите [8(Select)] чтобы выбрать патч.

Выбор на экране Mixer

- Нажмите [MIXER] чтобы получить доступ к экрану MIXER и используйте [CURSOR] чтобы переместить курсор на название патча.



- Вращайте лимб VALUE или используйте [INC]/[DEC] чтобы выбрать патч.

Выбор ритм-набора

1. Нажмите [MIXER] чтобы получить доступ к экрану Mixer и используйте [CURSOR] чтобы переместить курсор на следующее местоположение.



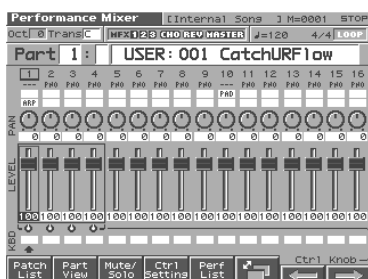
2. Вращайте лимб VALUE или нажимайте [INC][DEC] чтобы выбрать "R".
Будет осуществлен выбор ритм-набора.

Редактирование назначений партии

На экране Mixer редактируются следующие параметры партии:

- Уровень (стр.85)
- Панорама (стр. 85)
- Уровень посыла хоруса (стр. 85)
- Уровень посыла реверберации (стр. 85)
- Настройка хоруса (стр. 86)
- Назначение выхода (стр. 85)

1. Нажмите [MIXER].



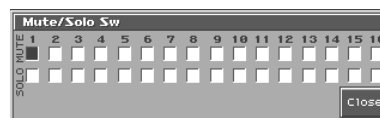
2. Используйте ▲ или ▼ чтобы переместить курсор на величину панорамы (PAN) или уровня (LEVEL).
3. Вращайте лимб VALUE или используйте [INC][DEC] чтобы назначить величину.
4. Нажмите [6] чтобы включить страницу.
5. Используйте ▲ или ▼ чтобы переместить курсор на величины уровня посыла реверберации (REV), уровня посыла хоруса (CHO), грубой настройки (KEY) или назначений выхода сигнала (OUT).
6. Вращайте лимб VALUE или используйте [INC][DEC] чтобы назначить величину.
7. Нажимая [7 (◀)][8 (▶)] или ▲ ▼ вы можете перемещать рамку в пределах экрана.

Эта рамка соответствует четырем ручкам REALTIME CONTROL, расположенным в левой части дисплея. Вращение крайней левой ручки выполняет редактирование крайней левой величины, заключенной в рамку.

Выбор партии для исполнения соло (Solo)

При воспроизведении композиции вы можете исполнять только определенную партию.

1. Нажмите [MIXER] чтобы получить доступ к экрану Mixer.
2. Нажмите [3 (Mute/Solo)].
Появится изображение экрана Mute Solo.



3. Используйте [CURSOR] чтобы переместить курсор в зону "SOLO" партии, которую предполагает выделить, как соло.
4. Вращайте лимб VALUE или нажимайте [INC][DEC] чтобы назначить проверочный маркер (✓).
Во время воспроизведения композиции воспроизводятся только партии, имеющие проверочный маркер.
5. Нажмите [8(Close)].

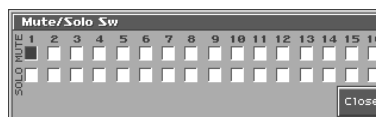
МЕМО

Данное назначение, связано с параметром Solo Part Select (экран Part View) и может сохраняться в качестве назначения исполнения.

Приглушение воспроизведения определенной партии (Mute)

Если вы играете параллельно с воспроизведением композиции, вы можете выключить определенную партию. Это функция позволит вам выключить партию мелодии для караоке или для самостоятельной отработки выключенной партии.

1. Нажмите [MIXER] чтобы получить доступ к экрану Mixer.
2. Нажмите [3(Mute/Solo)].
Появится окно Mute Solo.



3. Используйте [CURSOR] чтобы переместить курсор в зону "Mute" партию, предполагаемую для выключения.
4. Вращайте лимб VALUE или нажимайте [INC][DEC] чтобы назначить проверочный маркер (✓).
Во время воспроизведения композиции, партии с установленным проверочным маркером не воспроизводятся.
5. Нажмите [8(Close)].

МЕМО

Part Mute не выключает прием по MIDI; наоборот, она назначает громкость на минимальный уровень с целью приглушения звука. Таким образом, прием MIDI сообщений продолжает производиться.

Просмотр назначений партии в виде списка (Performance Part View)

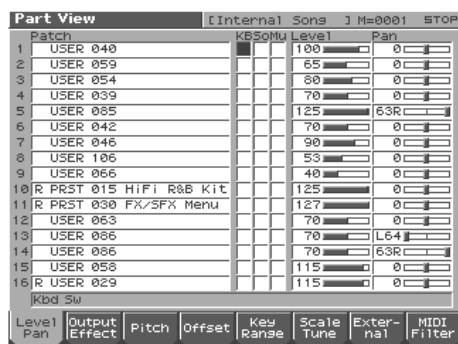
Находясь в режиме Performance, вы можете осуществить просмотр назначений партии в виде списка. Этот экран называется "Part View". На нем вы можете просмотреть список с представленными назначениями сразу для всех партий, напр. патч, назначенный на партию, назначения громкости и панорамы. На этом же экране можно редактировать назначения и выполнять подробные назначения, которые невозможно выполнить на экране Layer или Mixer.

1. Получите доступ к экрану Performance Layer или Mixer.

2. Нажмите [2 (Part View)].

Появится экран Part View.

Более подробно о назначении см. на стр. 84.



3. Нажмите [1(Level/Pan)]-[8(MIDI Filter)] чтобы выбрать экран.

4. Нажмите [EXIT] чтобы вернуться на экран Layer или Mixer.

Игра с использованием функции Arpeggio/Rhythm

Более подробно см. на стр. 100.

Игра с использованием контроллеров реального времени и D Beam контроллера

Более подробно см. на стр. 92.

Подтверждение MIDI информации для каждой партии (Part Information)

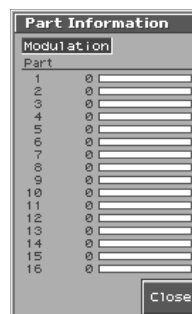
В режиме Performance для каждой из функций можно просмотреть статус приема MIDI сообщений, управляющих различными функциями. Это целесообразно для случаев, когда вы хотите проверить возможность или невозможность звукогенератора правильно реагировать на работу клавиатуры или внешнего MIDI контроллера.

1. Получите доступ к экрану Performance Layer или Mixer (стр. 76).

2. Нажмите [MENU] чтобы открыть окно Menu.

3. Нажмите ▲ или ▼ чтобы выбрать "Part Information" и после этого нажмите [ENTER].

Появится окно Part Information.



4. Вращайте лимб VALUE или нажимайте [INC][DEC] чтобы выбрать сообщение для проверки.

Modulation: Информация modulation
Breath: Информация Breath
Foot Type: Информация Foot Type
Volume: Информация Volume
Panpot: Информация Panpot
Expression: Информация Expression
Hold1: Информация Hold1
Pitch Bend: Информация Pitch Bend
Aftertouch: Информация Aftertouch
Voices: Информация Voice (к-во испол. голосов)

5. Нажмите [8(Close)] чтобы закрыть окно.

Создание Исполнения (Performance)

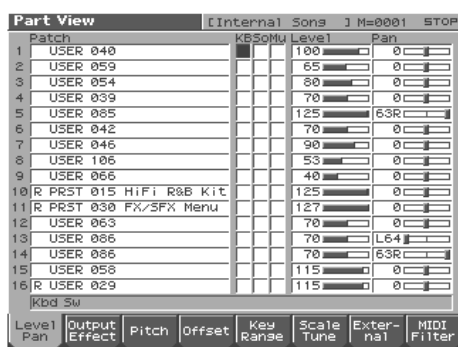
На Fantom-S вы можете управлять широким разнообразием назначений. Каждый назначаемый пункт называется параметром. Если вы изменяете величины параметров, это значит, что вы выполняете Редактирование (Edit). В данной главе мы покажем, какие процедуры используются для создания исполнений, а также функции параметров Performance.

Просмотр назначений партии в виде списка (Performance Part View)

Находясь в режиме Performance, вы можете просмотреть назначения партии в виде списка (List). Экран называется "Part View". На этом экране вы можете просмотреть список, на котором отображены назначения сразу всех партий, напр. патчи, назначенные на каждую партию, а также назначения громкости и панорамы. Кроме того, вы можете редактировать эти назначения и выполнять подробное редактирование, которое нельзя выполнить на экране Layer или Mixer.

1. Получите доступ к экрану Performance или Mixer.
2. Нажмите [2 (Part View)].

Появится изображение экрана Part View.



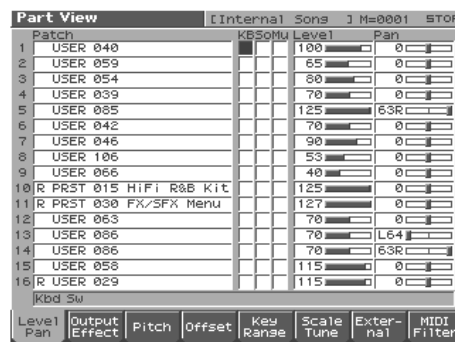
3. После завершения выполнения назначений, нажмите [EXIT] чтобы вернуться на экран LAYER/SPLIT или Mixer.

СОВЕТ

Если курсор установлен на группу или номер патча, вы можете нажать [ENTER] чтобы открыть экран Patch List и выбрать патч из списка (стр. 28).

Регулирование параметров для каждой партии

1. Получите доступ к экрану Part View (стр. 95).
2. Нажмите [1 (Level/Pan)]-[8 (MIDI Filter)] чтобы выбрать параметр.



3. Используйте [CURSOR] чтобы переместить курсор на параметр, предполагаемый для изменения.
4. Вращайте лимб VALUE или нажимайте [INC]/[DEC] для назначения величины.

* Название параметра в позиции курсора будет отображено в нижней части экрана Part View.

[1 (Level/Pan)]

Тип патча Patch Type

Выполняет назначения патча (Patch) или ритм-набора (Rhythm) для каждой партии.

Банк патча Patch Bank

Выбирает группу, к которой предписан желаемый патч или ритм-набор.

Величина

USR: Пользователя
PRA-E: Пресетная A-E
GM: GM (GM2)
XP-A-D: На платах расширения волны, установленных в слоты EXP-A-D.

Номер патча Patch Number

Выбирает желаемый патч или ритм-набор, назначив его номер.

Величина: 001-

Выключатель клавиатуры Keyboard Switch

Назначает возможность или невозможность подключения секции контроллера клавиатуры к встроенному звукогенератору.

Величина: OFF, ON (✓)

Выключатель соло Solo Switch

Выбирает одну партию, звук которой предполагается для исполнения. Включите ее "✓", если хотите выделить партию, как сольную. Будет выключено звучание других партий.

Величина: OFF, ON (✓)

Выключатель мьютирования Mute Switch

Временно мьютирует (✓) или выключает мьютирование (OFF) для Performance каждой партии.

Например, используйте это назначение, когда захотите использовать инструмент для караоке, замьютив партию, исполняющую мелодию, или когда захотите сыграть что-то, используя отдельный звуковой модуль.

Величина: OFF, ON (✓)

МЕМО

Параметр Mute Switch не выключает партию, но назначает громкость на минимальный уровень, чтобы партию не было слышно. Таким образом, продолжается прием MIDI сообщений.

Уровень партии Part Level

Регулирует громкость каждой партии. Основной целью при использовании этого назначения является регулирование баланса громкости между партиями.

Величина: 0-127

Панорама партии Part Pan

Регулирует панораму каждой партии. "L64" крайнее левое положение, "0" - центральное и "63 R" - крайне правое.

Величина: L63-0-63R

[2 (Output Effect)]

Part View									
[Internal Song J M=0001 STOP]									
Patch Name	Out	Drum	Chorus	Reverb	L	S	C	R	
1	A	127	89	55					
2	A	127	30	60					
3	A	127	40	40					
4	A	127	70	60					
5	A	127	0	0					
6	A	127	20	30					
7	A	127	70	60					
8	A	127	0	0					
9	A	127	60	40					
10 HiFi R&B Kit	MF1	127	0	40					
11 FX/SFX Menu	MF1	127	0	0					
12	A	127	10	30					
13	A	127	0	30					
14	A	127	0	30					
15	A	127	0	40					
16	A	127	0	30					



Более подробно см. на стр. 84.

Назначение выхода партии Part Output Assign

Назначает способ вывода необработанного звука каждой партии.

Величина

MF1: Выход в стерео через обработку мульти-эффектами. Также можно применять хорус или реверберацию к звуку, проходящему через мульти-эффекты.

A, B: Выход на OUTPUT гнездо A (MIX) или OUTPUT B в стерео без прохождения через мульти-эффекты.

1-4: Выход на гнезда INDIVIDUAL 1-4 в моно без прохождения через мульти-эффекты.

PAT: Адрес выхода партии определен установкой патча или ритм-набора, назначенного на партию.

ПРИМЕЧАНИЕ

При таких назначениях, когда происходит разделение сигнала и его выход с гнезд INDIVIDUAL 1 и INDIVIDUAL 2, никакой другой штекер не подключается в гнездо INDIVIDUAL 2, а звуки с INDIVIDUAL 1 и INDIVIDUAL 2 смешиваются вместе и после этого выходят с гнезда INDIVIDUAL 1. В таком звуке содержатся звуки с гнезд INDIVIDUAL 1 и 2.

МЕМО

Если параметр Mix/Parallel назначен на "MIX", все звуки выходят с гнезд OUTPUT A (MIX) в стерео.

СОВЕТ

- Назначив "MF1" установите адрес выхода с помощью MF1 Output Assign для звука после того, как он будет пропущен через мульти-эффекты.
- Выход хоруса и реверберации постоянно в моно режиме.
- Адрес выхода сигнала после его прохождения через хорус назначается с помощью Chorus Output Select и Chorus Output Assign
- Адрес выхода сигнала после прохождения через реверберацию назначается с помощью Output Assign реверберации.

Part Output MFX Select (Part Output Multi-Effects Select)

Одновременно можно использовать до трех типов мульти-эффектов, назначив мульти-эффект для использования.

Величина: 1-3 (MF1-MFX-3)

Part Output Level

Назначает уровень сигнала, посылаемого на адрес выхода, назначенного с помощью Part Output Assign.

Величина: 0-127

Part Chorus Send Level

Назначает уровень сигнала, посылаемого на обработку хорусом для каждой партии.

Величина: 0-127

Part Reverb Send Level

Назначает уровень сигнала, посылаемого на обработку реверберацией для каждой партии.

Величина: 0-127

MF1-3 Source

Chorus Source

Reverb Source

Назначения определенной партии могут использоваться в качестве назначений для MF1 (1)-MF1(3), хоруса (C) и реверберации (R). Эти установки определяют партию, на которую был назначен данный патч.

Если партия вообще не выбрана, будут использоваться назначения Performance.

МЕМО

Для следующих параметров назначения могут устанавливаться в индивидуальном порядке для каждого мульти-эффекта (MF1-MFX3), выбранного в окне Part Output MFX Select.

[3 (Pitch)]

Part View [Internal Songs] M=0001 STOP									
Patch Name	Oct	Crs	Fine	Mono/Poly	Bend	Porta			
1	0	0	0	PAT	PAT	PAT	PAT	PAT	PAT
2	0	0	0	PAT	PAT	PAT	PAT	PAT	PAT
3	0	0	0	PAT	PAT	PAT	PAT	PAT	PAT
4	0	0	0	PAT	PAT	PAT	PAT	PAT	PAT
5	0	0	0	PAT	PAT	2	PAT	PAT	PAT
6	0	0	0	PAT	PAT	2	PAT	PAT	PAT
7	0	0	0	PAT	PAT	2	PAT	PAT	PAT
8	0	0	0	PAT	PAT	2	PAT	PAT	PAT
9	0	0	0	PAT	PAT	2	PAT	PAT	PAT
10	0	0	0	PAT	PAT	2	PAT	PAT	PAT
11	0	0	0	PAT	PAT	2	PAT	PAT	PAT
12	0	0	0	PAT	PAT	2	PAT	PAT	PAT
13	0	0	0	PAT	PAT	2	PAT	PAT	PAT
14	0	0	0	PAT	PAT	2	PAT	PAT	PAT
15	0	0	0	PAT	PAT	2	PAT	PAT	PAT
16	0	0	0	PAT	PAT	2	PAT	PAT	PAT



Более подробно о назначении см. стр. 84.

Part Octave Shift Сдвиг партии на октаву

Регулирует питч звука партии на октаву вверх или вниз (+/- 3 октавы).

Величина: -3-+3

ПРИМЕЧАНИЕ

Обратите внимание на факт изменения и ритмического тона при назначении параметра Octave Shift на партию ритм-набора.

Part Coarse Tune

Регулирует питч звука партии вверх или вниз с полутоновым шагом (+/- 4 октавы).

Величина: -48-+48

Coarse Tune и Octave Shift

Параметры Coarse Tune и Octave Shift наряду с параметром Octave Shift, могут оказывать на звук одинаковое воздействие, т.е. изменять его питч. Например, если C4 (Средняя С) исполняется с установленным параметром Coarse Tune, назначенным на "+12", то сформированной нотой будет C5 (на одну октаву выше C4). Например, если C4 (средняя С) исполняется с параметром Octave Shift, назначенным на "+1", сформированной нотой будет C5 (на одну октаву выше C4).

Тем не менее, по своему внутреннему строению данные функции весьма различны. Если параметр Coarse Tune назначен на "+12", питч повысится на одну октаву. С другой стороны, если параметр Octave Shift установлен на "+12", вы получите то же самое, но, как бы если нажали клавишу на одну октаву выше. Другими словами, используйте параметр Coarse Tune при изменении питча, а параметр Octave Shift - случае, когда вы захотите сдвинуть всю клавиатуру, напр. когда имеющегося количества клавиш вам явно недостаточно.

Part Fine Tune

Регулирует питч звука партии вверх и вниз с шагом 1 цент (+/- 50 центов).

Величина: -50-+50



Один цент = 1/100 полутона.

Part Mono/Poly

Установите этот параметр на "MONO", если патч, назначенный на партию должен исполняться в моно режиме или на "POLY", если патч, назначенный на партию должен исполняться в полифоническом режиме. Если собираетесь использовать установку патча, назначенного на каждую партию (стр. 49), установите данный параметр на "PAT".

Величина: MONO, POLY, PAT

ПРИМЕЧАНИЕ

Для партии с установленным ритм-набором данное назначение будет проигнорировано.

Part Legato Switch

В моно режиме исполнения можно добавить легато. Легато представляет собой такой стиль исполнения, когда происходит сглаживание пробелов между нотами, формирующее ощущение непрерывного звучания нот (отсутствие границ между нотами). В результате получается плавный переход между нотами, который очень подходит для симулирования такой техники игры на как "вытягивание" нот.

Включите данный параметр (ON) когда захотите использовать легато и выключите его (OFF), если он не будет нужен. Используя установку патча, назначенного на каждую партию (стр. 58), установите данный параметр на "PAT".

Величина: OFF, ON, PAT

ПРИМЕЧАНИЕ

Для партии с установленным ритм-набором данное назначение будет проигнорировано.

Part Pitch Bend Range

Назначает количество изменения питча с полутоновым шагом (2 октавы), имеющее место во время использования ручки Pitch Bend. Количество изменений во время наклона ручки вправо и влево назначается на одинаковую величину. Используя установку патча, назначенного на каждую партию (стр. 49), установите данный параметр на "PAT".

Величина: 0-246 ЗФЕ

Part Portamento Switch

Назначает возможность или невозможность применения портаменто. Включите (ON) данный параметр, когда захотите применить портаменто и выключите его (OFF), если он вам не нужен.

Используя установку патча, назначенного на каждую партию (стр. 49), назначьте данный параметр на "PAT".

Величина: OFF, ON, PAT

Part Portamento Time

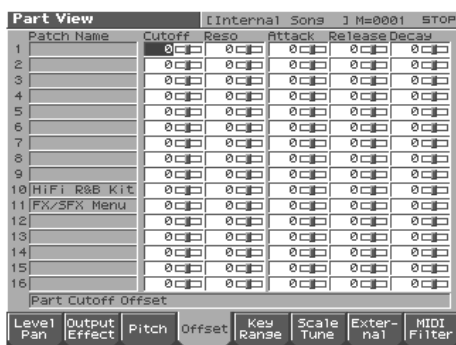
При использовании портаменто, данный параметр назначает время, за которое будет производится изменение питча. Более высокие значения обуславливают более продолжительный период времени, необходимый для изменения питча вплоть до следующей ноты. Используя установку патча, назначенного на каждую партию (стр. 49), назначьте данный параметр на "PAT".

Величина: 0-127, PAT

ПРИМЕЧАНИЕ

Для партии с установленным ритм-набором данное назначение будет проигнорировано.

[4 (Offset)]



Более подробно о назначении см. на стр. 84.

Part Cutoff Offset

Регулирует частоту среза фильтра для патча или ритм-набора, назначенного на партию.

Величина: -64-+63

ПРИМЕЧАНИЕ

Патчи также содержат назначение Cutoff Offset (стр. 44). Окончательная величина частоты среза представляет собой сумму величины тона Cutoff Frequency и величин патча и Cutoff Offset. Если частота среза фильтра уже назначена на "127" (максимум), не наблюдается изменение величины, вызванное переходом Cutoff Offset на положительную величину.

Part Resonance Offset

Регулирует резонанс (Resonance) для патча или ритм-набора, назначенного на партию.

Величина: -64 -+64

ПРИМЕЧАНИЕ

Патчи всегда содержат назначение Resonance (стр. 44). Окончательная величина Resonance представляет собой сумму величины Resonance и величин патча и Resonance Offset. Если резонанс тона уже назначен на "127" (максимум), не наблюдается изменения величины, вызванное переходом resonance offset на положительную величину.

Part Attack Time Offset

Регулирует TVA/TVF Envelope Attack Time для патча или ритм-набора, назначенного на партию.

Величина: -64-+64

ПРИМЕЧАНИЕ

Патчи также содержат назначение Attack Time Offset (стр. 44). Окончательная величина времени атаки TVA Envelope представляет собой, таким образом, сумму назначения тона TVA Envelope Time 1, Attack Time Offset патча и Attack Time Offset партии. Если параметр тона Time 1 уже установлен на "127" (максимум), не будет наблюдаться изменения, вызванного переходом Attack Time Affset на положительную величину. То же самое применяется к TVF огибающей.

Part Release Time Offset

Регулирует TVA/TVF Envelope Release Time для патча или ритм-набора, назначенного на партию.

Величина: -64-+63

ПРИМЕЧАНИЕ

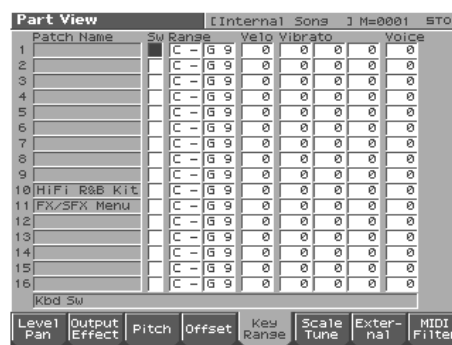
В патчах также содержится назначение Release Time Offset (стр. 44). Окончательная величина времени отпуска TVA Envelope представляет собой, таким образом, сумму назначения тона TVA Envelope Time 4, Release Time Offset патча и Release Time Offset партии. Если параметр тона Time 4 назначен на "127" (максимум), не будет наблюдаться изменения назначения параметра Release Time Offset даже в случае переустановки его на положительную величину. То же самое применяется к TVF огибающей.

Part Decay Time Offset

Регулирует TVA/TVF Envelope Decay Time для патча или ритм-набора, назначенного на партию.

Величина: -64-+64

[5 (Key Range)]



Более подробно о назначении см. на стр. 84.

Назначает возможность подключения секции контроллера (клавиатура) к встроенному звукогенератору и MIDI OUT независимо от текущей партии. Обычно, этот параметр оставляется выключенным, но его можно включить при желании наслаивать звуки.

Величина: ON, OFF

Переключатель Keyboard

Назначает для каждой партии возможность или невозможность подключения секции контроллера к встроенному звукогенератору.

Величина: ON, OFF

Keyboard Range Lower (Part Keyboard Range Lower)

Назначает самую низкую ноту для озвучивания тоном для каждой партии.

Величина: C-1-UPPER

Создание Исполнения (Performance)

Keyboard Range Upper (Part Keyboard Range Upper)

Назначает самую высокую ноту для озвучивания тоном для каждой партии.

Величина: LOWER-G9

ПРИМЕЧАНИЕ

Когда Key Range (стр. 48) назначен для каждого отдельного тона в патче, звуки формируются в диапазоне наложения Key Range каждого тона и Key Range партии.



ПРИМЕЧАНИЕ

Если вы предпримете попытку поднять низкую ноту за пределы верхней клавиши, или понизить верхнюю клавишу за пределы нижней клавиши, другие величины автоматически изменятся на это же назначение.

Part Velocity Sensitivity Offset

Данный параметр изменяет громкость и частоту среза фильтра для каждой партии в соответствии с динамической чувствительностью нажимаемых клавиш. Если вы хотите повышать громкость/частоту среза фильтра исполняемых нот, назначьте данный параметр на положительную (+) величину. Если вы хотите понизить громкость/частоту среза для нот, исполняемых с определенным усилием, назначьте отрицательную (-) величину. Установите "0" уровень динамической чувствительности, когда захотите, чтобы звуки исполнялись при фиксированном уровне громкости и величине частоты среза фильтра независимо от усилия, приложенного для нажатия клавиши.

Величина: -63-+63

ПРИМЕЧАНИЕ

Патчи содержат назначение Velocity Sensitivity Offset (стр. 44). Окончательная величина Velocity Sensitivity Offset представляет собой сумму величин Velocity Sensitivity Offset партии и патча. Соответственно, если параметр Velocity Sensitivity Offset назначен на "127" (максимум), не наблюдается изменение величины Velocity Sensitivity Offset партии даже в случае установки ее на положительную величину.

Part Vibrato Rate

Для каждой из партий отрегулируйте скорость вибрато (скорость при которой происходит модуляция питча). Более скоростная модуляция питча наблюдается для более высоких назначений, а более медленная - для более низких.

Величина: -64 -+64

Part Vibrato Depth

Для каждой партии данный параметр регулирует глубину эффекта вибрато (глубина, при которой производится изменение питча). Более выраженная модуляция питча наблюдается при более высоких назначениях, а менее выраженная - при более низких.

Величина: -64-+63

Part Vibrato Delay

Данный параметр регулирует время задержки до начала эффекта вибрато (модуляция питча) для каждой партии.

Более высокие назначения формируют более продолжительную задержку до начала вибрато, а более низкие - более короткую.

Величина: -64 -+64

Voice Reserve

Назначает количество голосов, принимаемых каждой партией в случае одновременного исполнения более 64 голосов.

Величина: 0-636 FUL

ПРИМЕЧАНИЕ

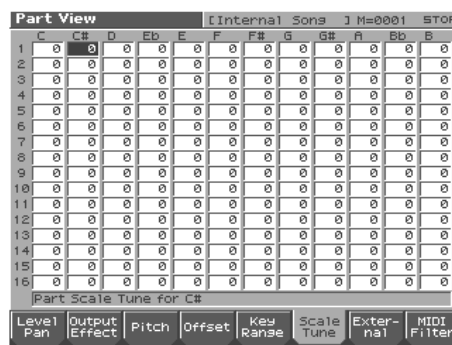
Недопустимо, чтобы количество голосов, назначенных для всех партий, превышало 64. Индикация количества оставшихся доступных голосов будет произведена следующим образом (оставшиеся =). Обратите внимание на эти данные, когда будете выполнять назначения для параметра Voice Reserve.

Как определить количество используемых голосов

На Fantom -S можно одновременно исполнять до 64 голосов. Полифония или количество голосов (звуков) не только относится к количеству фактически исполняемых звуков, но и к изменениям, соответствующим количеству тонов, использованных в патчах, а также количеству волн, использованных в тонах. Для вычисления количества звуков, использующихся в одном исполняемом патче, применяется следующий метод. (Количество исполняемых звуков) x (Количество тонов, использованных в исполняемых патчах) x (Количество волн, использованных в тонах).

Для функции Realtime Stretch (растяжение в реальном времени) требуется двойное количество полифонии.

[6 (Scale Tune)]



Более подробно о назначении см. на стр. 84.

Part Scale Tune C-B

Выполните назначения настройки звукоряда для каждой партии.

Величина: -64 -+63



Вкл/выкл Scale Tune осуществляется с помощью параметра Scale Tune Switch (стр. 194).

Равномерно-темперированный строй

Звукоряд делится на 12 равных частей. Этот тип настройки широко используется для исполнения Западноевропейской музыки. Равномерно-темперированный строй используется в Fantom-S при выключении Scale Tune (OFF).

Чистый строй (тоника C) (основной)

По сравнению с равномерно-темперированным строем, здесь наблюдается чистая, без биений терция. Тем не менее, этот эффект имеет место только в одной тональности, а при транспонировании у терций наблюдается биение.

Арабский строй

В этом строе E и B располагаются на четверть тона ниже C#, а F# и C# - на четверть тона выше по сравнению с равномерно-темперированным строем. Интервалы между G и B, C и E, F и G#, Bb и C#, Eb и F# составляют чистую терцию - интервал между минорной и мажорной терцией. На Fantom-S вы можете использовать арабский строй в следующих трех тональностях G, C и F.

<Пример>

Назв. ноты	Равномерно-темперированный строй	Чистый строй (тоника C)	Арабский строй
C	0	0	-6
C#	0	-8	+45
D	0	+4	-2
Eb	0	+16	-12
E	0	-14	-51
F	0	-2	-8
F#	0	-10	+43
G	0	+2	-4
G#	0	+14	+47
A	0	-16	0
Bb	0	+14	-10
B	0	-12	-49

[7(External)]

Part View		[Internal Song] M=0001 STOP					
Patch Name	RxCh	BankSel	Prog	ExtLevel	ExtPan		
1	1	OFF	0	OFF	OFF		
2	2	OFF	0	OFF	OFF		
3	3	OFF	0	OFF	OFF		
4	4	OFF	0	OFF	OFF		
5	5	OFF	0	OFF	OFF		
6	6	OFF	0	OFF	OFF		
7	7	OFF	0	OFF	OFF		
8	8	OFF	0	OFF	OFF		
9	9	OFF	0	OFF	OFF		
10	10	OFF	0	OFF	OFF		
11	11	OFF	0	OFF	OFF		
12	12	OFF	0	OFF	OFF		
13	13	OFF	0	OFF	OFF		
14	14	OFF	0	OFF	OFF		
15	15	OFF	0	OFF	OFF		
16	16	OFF	0	OFF	OFF		



Более подробно о назначении см. на стр. 84.

Receive Switch

Для каждой партии назначает возможность (ON) или невозможность (OFF) приема MIDI сообщений. В случае установки данного параметра на "OFF", партия не включается. Обычно, данный параметр устанавливается на "ON", тем не менее, его можно выключить в случае, если вы захотите, чтобы определенная партия не исполнялась во время воспроизведения композиции.

Величина: OFF, ON

Receive Channel

Назначает канал приема MIDI для каждой партии.

Величина: 1-16

Ext Bank Select MSB (External Bank Select MSB)

Если вы хотите, чтобы также передавался номер выбора банка (Bank Select) MSB (номер контроллера 0) при включении исполнений (Performances), назначьте величину, которую будете передавать (0-127) для каждой партии. Если вы не хотите, чтобы происходила передача этого сообщения, выключите (OFF) данный параметр.

Величина: 0-127, OFF

ПРИМЕЧАНИЕ

Передача данных партии, для которой выключен Keyboard Switch, невозможна.

Ext Bank Select LSB (External Bank Select LSB)

Если вы хотите, чтобы также передавался номер выбора банка (Bank Select) LSB (номер контроллера 32) при включении исполнений (Performances), назначьте величину, которую будете передавать (0-127) для каждой партии.

Величина: 0-127

ПРИМЕЧАНИЕ

Передача данных партии, для которой выключен Keyboard Switch, невозможна.

Ext Program Number (External Program Change Number)

Если вы хотите, чтобы также передавался номер изменения программы Program Change при включении исполнений (Performances), назначьте величину, которую будете передавать (0-128) для каждой партии. Если вы не хотите, чтобы происходила передача этого сообщения, выключите (OFF) данный параметр.

Величина: 1-128, OFF

ПРИМЕЧАНИЕ

Передача данных партии, для которой выключен Keyboard Switch, невозможна.

Ext Level (External Level)

Если вы хотите, чтобы сообщения громкости (Volume) также передавались при выборе Performance, назначьте для партии желаемую величину (0-127). Если вы не хотите, чтобы передавалось данное сообщение, назначьте "OFF".

Величина: 0-127, OFF

ПРИМЕЧАНИЕ

Передача данных партии, для которой выключен Keyboard Switch, невозможна.

Ext Pan (External Pan)

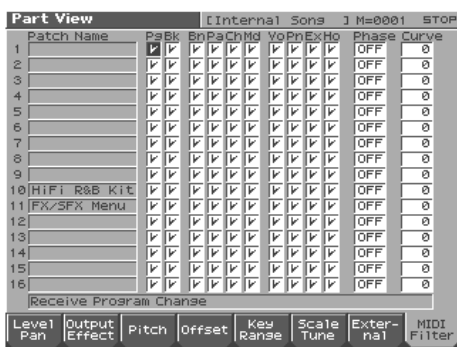
Если вы хотите, чтобы сообщения панорамы (Pan) также передавались при выборе Performance, назначьте для партии желаемую величину (L64-0-63R). Если вы не хотите, чтобы передавалось данное сообщение, назначьте "OFF".

Величина: L64-0-63R, OFF

ПРИМЕЧАНИЕ

Данные партии, для которой выключен Keyboard Switch, не передаются.

[8 (MIDI Filter)]



Более подробно о назначении см. на стр. 84.

MIDI Filter

Program Change (Receive Program Change Switch)

Для каждого MIDI канала назначает возможность (ON) или невозможность (OFF) приема сообщений MIDI Program Change. Назначение проверочного маркера (✓) включает параметр, а удаление маркера его выключает.

Bank Select (Receive Bank Select)

Для каждого MIDI канала назначает возможность (ON) или невозможность (OFF) приема сообщений MIDI Bank Select. Назначение проверочного маркера (✓) включает параметр, а удаление маркера его выключает.

Pitch Bend (Receive Pitch Bend Switch)

Для каждого MIDI канала назначает возможность (ON) или невозможность (OFF) приема сообщений MIDI Pitch Bend. Назначение проверочного маркера (✓) включает параметр, а удаление маркера его выключает.

Channel Pressure (Receive Channel Pressure Switch)

Для каждого MIDI канала назначает возможность (ON) или невозможность (OFF) приема сообщений MIDI Channel Pressure. Назначение проверочного маркера (✓) включает параметр, а удаление маркера его выключает.

Polyphonic Key Pressure (Receive Polyphonic Key Pressure Switch)

Для каждого MIDI канала назначает возможность (ON) или невозможность (OFF) приема сообщений MIDI polyphonic key pressure. Назначение проверочного маркера (✓) включает параметр, а удаление маркера его выключает.

Modulation (Receive Modulation Switch)

Для каждого MIDI канала назначает возможность (ON) или невозможность (OFF) приема сообщений MIDI Modulation. Назначение проверочного маркера (✓) включает параметр, а удаление маркера его выключает.

Volume (Receive Volume Switch)

Для каждого MIDI канала назначает возможность (ON) или невозможность (OFF) приема сообщений MIDI Modulation. Назначение проверочного маркера (✓) включает параметр, а удаление маркера его выключает.

Pan (Receive Pan Switch)

Для каждого MIDI канала назначает возможность (ON) или невозможность (OFF) приема сообщений MIDI Pan. Назначение проверочного маркера (✓) включает параметр, а удаление маркера его выключает.

Expression (Receive Expression Switch)

Для каждого MIDI канала назначает возможность (ON) или невозможность (OFF) приема сообщений MIDI Expression. Назначение проверочного маркера (✓) включает параметр, а удаление маркера его выключает.

Hold-1 (Receive Hold 1 Switch)

Для каждого MIDI канала назначает возможность (ON) или невозможность (OFF) приема сообщений MIDI Hold 1. Назначение проверочного маркера (✓) включает параметр, а удаление маркера его выключает.

Phrase Lock (Pharase Lock Switch)

Установите Phrase Lock на (✓) когда захотите устранить несоответствия при синхронном исполнении партий на одном и том же MIDI канале

ПРИМЕЧАНИЕ

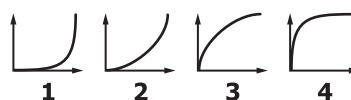
Если установить параметр Phrase Lock на "ON", партии на одном и том же канале перейдут в условия совпадения синхронизации, что обеспечит их одновременное исполнение.

Соответственно, может пройти некоторое время в промежутке между приемом сообщений Note и исполнением звуков. Включайте данное назначение (ON) только в случае необходимости.

Кривая динамической чувствительности (Velocity Curve)

Velocity Curve выбирает для каждого MIDI канала один из четырех типов кривой динамической чувствительности, наиболее соответствующий усилию, приложенному к подключенной MIDI клавиатуре. Назначьте данный параметр на "OFF" (т.е. выключите), в случае MIDI клавиатура имеет свою собственную кривую динамической чувствительности.

Величина: OFF, 1-4



Выбор параметра, управляемого контроллерами реального времени или D Beam контроллером (Control Setting)

На Fantom-S вы имеете возможность назначать параметры, управляемые с помощью ручек контроллеров реального времени, назначаемых выключателей, D Beam контроллера или рукоятки модуляции. Это позволит вам различными способами изменять звук с помощью контроллеров.

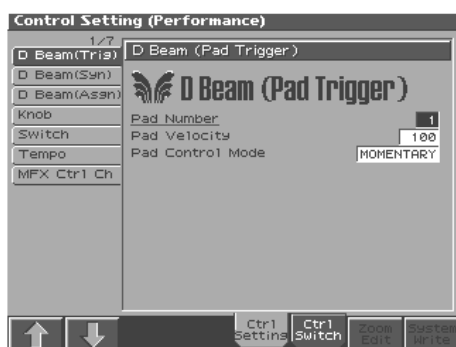
1. Получите доступ к экрану Performance Layer или Mixer и выберите исполнение (Performance), назначения которого вы хотели бы изменить.

СОВЕТ

Если вы хотите создать свои собственные исполнения, а не пользоваться уже готовыми исполнениями, выполните операцию инициализации (Initialize) (стр. 96).

2. Нажмите [4 (Ctrl Setting)].

Появится изображение экрана Control Setting (Performance).



3. Нажмите [5(Ctrl Setting)]-[6(Ctrl Switch)] для выбора параметра.

[5(Ctrl Setting)]: Назначения, связанные с контроллером, назначения полностью для всего исполнения.

[6(Ctrl Switch)]: Назначения вкл/выкл контроллера.

4. Параметры организованы в несколько групп редактирования. Нажмите [1 (↶)][2 (↷)] чтобы выбрать таблицу группы редактирования, в которой содержится параметр, предполагаемый для редактирования.



Более подробно о назначении см. в "Списке параметров".

5. Используйте [CURSOR] для перемещения курсора на параметр, предполагаемый для изменения.
6. Вращайте лимб VALUE или нажимайте [INC]/[DEC] для получения желаемой величины.
7. Повторите выполнение пунктов 4-6 для назначения параметра.
8. Назначение Solo Synth сохраняются для системных назначений. Нажмите [8(System Write)] чтобы выполнить операцию записи.
9. Назначение для Control Setting сохраняется индивидуально для каждого назначения

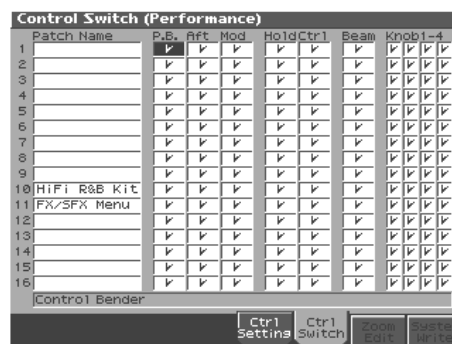
исполнения. Если вы захотите сохранить выполненные изменения, нажмите [WRITE] чтобы выполнить операцию Save (стр. 96). Если вы не хотите сохранять изменения, нажмите [EXIT] чтобы вернуться на экран Performance Layer или Mixer.

Если вы вернетесь на экран Performance PLAY, не сохранив назначения, на дисплее появится индикация "*", напоминающая о том, что вы изменили назначения Performance.



В случае выключения питания или выбора другого звука на момент, когда производится индикация "*", вы потеряете отредактированное исполнение.

Control Switch Setting (Ctrl Switch)



Более подробно о назначении см. на стр. 91.

Control Bender (Control Pitch Bend Switch)

Назначьте для каждой партии возможность (ON) или невозможность (OF) передачи сообщений MIDI Pitch Bend.
Величина: OFF, ON

Control Aftertouch (Control Aftertouch Switch)

Назначьте для каждой партии возможность (ON) или невозможность (OF) передачи сообщений MIDI Aftertouch.
Величина: OFF, ON

Control Modulation (Control Modulation Switch)

Назначьте для каждой партии возможность (ON) или невозможность (OF) передачи сообщений MIDI Control Modulation.
Величина: OFF, ON

Control Hold Pedal (Control Hold Pedal Switch)

Для каждой партии можно назначить возможность (ON) или невозможность (OF) передачи сообщений с педали, подключенной в гнезда HOLD PEDAL.
Величина: OFF, ON

Control Pedal (Control Pedal Switch)

Для каждой партии можно назначить возможность (ON) или невозможность (OF) передачи сообщений с педали, подключенной в гнезда CONTROL PEDAL.
Величина: OFF, ON

Control D Beam (Control D Beam Switch)

Назначает каждую партию на возможность управления с помощью D Beam контроллера.
Величина: OFF, ON

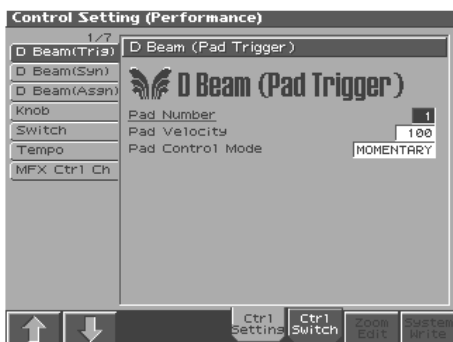
Создание Исполнения (Performance)

Control Knob (Control Knob Switch)

Назначает возможность или невозможность управления партий с помощью ручки контроллера.

Величина: OFF, ON

Выполнение назначений для контроллеров реального времени и D Beam контроллера (Ctrl)



Более подробно о назначении см. на стр. 91.

D Beam (Pad Trigger)

Вместо того, чтобы ударять по пэдам, можно использовать D Beam контроллер для управления их звучанием.

COBET

Назначения для триггера пэдов сохраняются индивидуально для каждого исполнения в виде назначений performance. Это позволит вам создавать исполнения, в которых будут использоваться назначения контроллера.

Pad Number

Назначает номер пэда с помощью D Beam контроллера.

Величина: 1-16

Pad Velocity

Назначает интенсивность звучания пэда с помощью D Beam контроллера.

Величина: 1-127

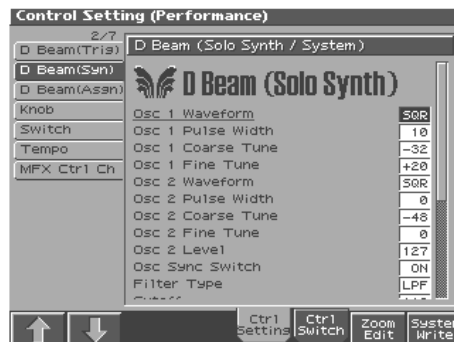
Pad Control Mode

Назначает вариант реагирования D Beam контроллера на наличие препятствия для прохождения луча. Если назначить MOMENTARY, параметр будет включен только на время создания препятствия и выключится только после его устранения. Если назначить LATCH, параметры будут попеременно вкл/вык всякий раз на момент создания препятствия для прохождению луча.

Величина: MOMENTARY, LATCH

D Beam (Solo Synth)

Вы можете использовать D Beam контроллер точно таким же образом, как и на моно синтезаторе.



Более подробно о назначении см. на стр. 91.

COBET

В результате нажатия [7(Panel View)] появится изображение экрана Panel View, на котором производится графическая индикация вышеупомянутых параметров, по типу симуляции аналогового синтезатора.

Чтобы выйти из экрана, нажмите [EXIT].

COBET

Назначения для Solo Synth сохраняются для системных назначений.

OSC 1 / 2 Waveform

Выбор формы волны. SAW - пилообразный импульс, а SQR - в виде меандра.

OSC 1 / 2 Pulth Width

Назначает ширину импульса формы волны. Циклическое изменение ширины импульса позволяет формировать выраженные изменения тона.

** Pulse Width включается в случае, если "SQR" выбрана с помощью формы волны OSC1 / 2.*

Величина: 0-127

OSC 1 / 2 Coarse Tune

Регулирует питч звучания тона вверх и вниз с шагом, равным полутону (+/- 4 октавы).

Величина: -48-+48

OSC 1 / 2 Fine Tune

Регулирует питч звучания тона вверх и вниз с шагом, равным 1 центу (+/- 50 центов).

Величина: -50-+50

OSC2 Level

Регулирует уровень.

Величина: 0-127

OSC 1 Sync Switch

Вращение данного выключателя формирует комплексный звук с большим количеством гармоник. Эффективно для случаев, когда питч OSC 1 выше питча OSC2.

Величина: OFF, ON

Filter Type

Выбирает тип фильтра.

OFF: Фильтр не используется.

LPF: НЧ фильтр. Обрезает частоты выше частоты среза. Используется для сглаживания и обесцвечивания звука. Это фильтр, который наиболее часто используется в синтезаторах.

BPF: Полосовой фильтр Оставляет только частоты в зоне частоты среза и обрезает все остальные. Используется для создания характерных звуков.

HPF: ВЧ фильтр. Обрезает частоты в зоне ниже частоты среза. Подходит для создания звуков перкуссии с усилением верхушек.

PKG: Пиковый фильтр. Усиливает частоты в зоне частоты среза. Может использоваться для создания эффектов wah-wah с применением LFO для циклического изменения частоты среза.

Cutoff

Выбирает частоты, на которых фильтр начинает воздействовать на частотные составляющие формы волны.

Величина: 0-127

Resonance

Усиливает участок звука в зоне частоты среза, придавая ему определенный характер. Крайне высокие назначения могут формировать биения, приводящие к искажению звука.

Величина: 0-127

Level

Назначает громкость.

Величина: 0-127

Chorus Send Level

Назначает уровень сигнала, посланного на обработку хорусом.

Величина: 0-127

Reverb Send Level

Назначает уровень сигнала, посланного на обработку реверберацией.

Величина: 0-127

LFO Rate

Регулирует частоту модуляции или скорость LFO.

Величина: 0-127

LFO Osc 1 Pitch Depth

Назначает глубину, при которой LFO1 начинает модулировать OSC1 питч.

Величина: -63-+63

LFO Osc 2 Pitch Depth

Назначает глубину, при которой LFO начинает модулировать OSC2 питч.

Величина: -63-+63

LFO Psc 1 Pulse Width Depth

Назначает глубину, при которой LFO начнет модулировать ширину импульса формы волны OSC1.

** Pulse Width включается при условии выбора "SQR" с помощью OSC1 /2 формы волны.*

Величина: -63-+63

LFO Osc 2 Pulse Width Depth

Назначает глубину, при которой LFO начинает модулировать ширину импульса формы волны OSC2.

** Pulse Width включается при условии выбора "SQR" с помощью OSC1 /2 формы волны.*

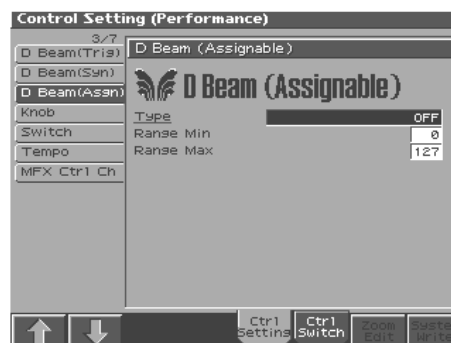
Range (Solo synth range)

Назначает диапазон изменения питча соло синтезатора.

Величина: 2 OCTAVES, 4 OCTAVES, 8 OCTAVES

D Beam (Assignable)

Назначая на D Beam контроллер разнообразные функции, вы можете применить различные эффекты к звуку в реальном времени.



Более подробно о назначении см. на стр. 91.

СОВЕТ

Назначения для ASSIGNABLE сохраняются индивидуально для каждого исполнения в качестве назначений исполнения для партии. Это позволяет вам создавать исполнения, в которых будут использоваться назначения контроллера.

Type (Assignable Type)

Назначает функцию, управляемую с помощью D Beam контроллера.

Величина

CC01-31, 33-95: Номера контроллеров 1-31, 33-95



Более подробно о сообщениях Control Change см. "Карту реализации MIDI" (Список параметров)

Bend Up: Поднимает высоту питча с шагом, равным полутону. (до 4 октав вверх)

Bend Down: Понижает высоту питча с шагом, равным полутону. (до 4 октав вниз)

Start/Stop: Включает/выключает секвенсор.

Tap Tempo: Выстукивание темпа.
(Темп назначается с помощью интервалов, с которыми вы проводите рукой над D Beam контроллером).

Arp Grid: Сетка арпеджио.

Arp Duration: Продолжительность арпеджио.

Arp Motiff: Мотив арпеджио.

Arp Oct Up: Диапазон озвучивания арпеджио будет подниматься вверх с шагом, равным октаве (макс. на 3 октавы).

Arp Oct Down: Диапазон озвучивания арпеджио будет понижаться вниз с шагом, равным октаве (макс. на 3 октавы).

Range Min (D Beam Range Lower)

Назначает нижнюю границу радиуса действия D Beam контроллера.

Величина: 0-127

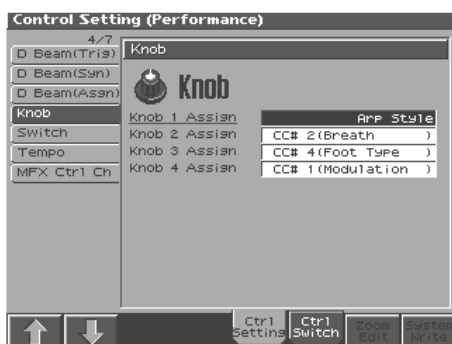
Range Max (D beam Range Upper)

Назначает нижнюю границу радиуса действия D Beam контроллера.

Назначив Range Max ниже Range Min, вы будете инвертировать диапазон изменений.

Величина: 0-127

Knob (ручка контроллера)



Более подробно о назначении см. на стр. 91.

ПРИМЕЧАНИЕ

Параметры Knob имеют смысл только при условии назначения REALTIME CONTROL на "ASSIGNABLE".

Knob Assign 1-4

(Realtime Control Knob Assign 1-4)

Назначает функции, управляемые с помощью ручек

Величина

CC1-31, 33-95: Номера контроллеров 1-31, 33-95



Более подробно о сообщениях Control Change см в "Карте реализации MIDI" (Список параметров).

Pitch Bend: Изгиб высоты питча

Aftertouch: Послекасание

Arp Style: Стиль арпеджио

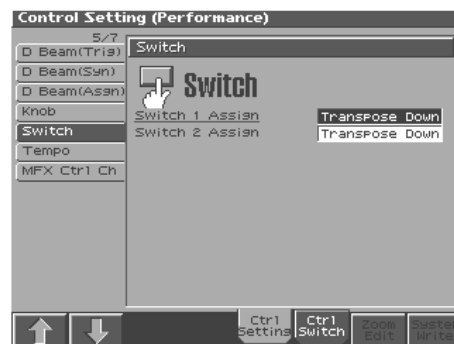
Arp Grig: Решетка арпеджио

Arp Motiff: Мотив арпеджио

Chord Form: Форма аккорда

Master Level: Громкость полностью всей Fantom-5

Switch (выключатель)



Более подробно о назначении см. на стр. 91.

Switch 1 /2 (Assignable Switch 1-2)

Назначает функции для управления с помощью кнопок

[]/[].

Величина:

Transpose Down: Понижает диапазон клавиши с шагом, равным полутону (до 5 полутонов вниз).

Transpose UP: Повышает диапазон клавиши с шагом, равным полутону (до 6 полутонов вверх).

Tap Rempo: Выстукивание темпа (темп назначается интервалами нажатия на кнопку).

Mono/poly: Нажимается для переключения между полифоническим (POLY) и монофоническим (MONO) режимами исполнения патча.

Portamento: Вкл/выкл портаменто

Hold: Игра в режиме Hold вкл/выкл.

MFX1-3 Sw: Включение мультизффекта 1-3.

Chorus Sw: Включение хоруса

Reverb Sw: Включение реверберации

Mastering Sw: Включение мастринга

Loop: Вкл/выкл режима Loop

Rhythm Start/Stop: Вкл/выкл воспроизведения ритмического паттерна.

Tempo



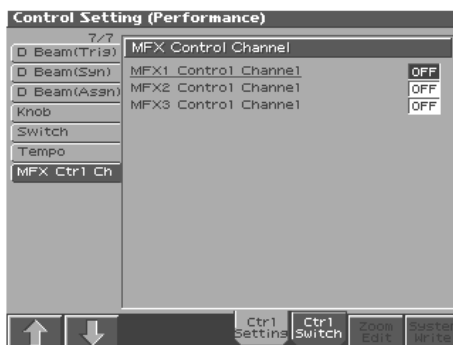
Более подробно о назначении см. стр. 91.

Рекомендованный темп

Если вы хотите, чтобы темп секвенсора изменялся при включении исполнений, назначьте темп, который будет принимать эти изменения. Это назначение имеет смысл при условии включения (ON) параметра Tempo Override. Чтобы включить это назначение, включите параметр Tempo Override (стр. 190).

Величина: 20-250

MFX Ctrl Ch



Более подробно о назначении см. на стр. 91.

MFX 1-3 Control Channel

Выбирает канал для применения мульти-эффекта. Используется для изменения параметров мульти-эффектов в реальном времени при условии установки параметра MFX1-3 Source на "Prf". Назначьте его на "OFF" если не предполагаете использование Control для мульти-эффектов.

Величина: 1-16, OFF

Назначение эффектов для исполнения (Effects/MFX/MFX Control/Chorus/Reverb)



Подробнее на назначениях эффектов, см. информацию на страницах, указанных ниже

- "Применение эффектов в режиме Performance" (стр. 178)
- "Выполнение назначений мульти-эффектов" (стр. 180)
- "Выполнение назначений хора" (стр. 182)
- "Выполнение назначений реверберации" (стр. 182)

Изменение назначений патча, назначенного на пэд

Когда патчи используются в режиме Performance, на некоторые назначения, такие как назначения эффектов, будут воздействовать назначения Performance. Если вы хотите редактировать патч и одновременно прослушивать, как он звучит в исполнении, используйте следующую процедуру.

** Здесь мы покажем, как изменить установку патча, назначенного на партию. Процедура изменения назначений ритм-наборов та же самая. Только замените в предложении слово "патч" на "ритм-набор".*

1. Удостоверьтесь, что выбрали режим Performance.

2. Нажмите [EDIT].

На экране Patch Edit будет произведена индикация патча, назначенного на партию.



3. Остальная часть процедуры аналогична процедуре выполнения назначений в режиме Patch (стр. 39).

Инициализация назначений исполнения (Init)

"Инициализация" означает возвращение назначений текуще выбранного звука к стандартному набору величин или заводским назначениям.

ПРИМЕЧАНИЕ

Операция инициализации будет воздействовать только на текуще выбранный звук; на звуки, сохраняющиеся в памяти пользователя, операция инициализации не оказывает никакого воздействия. Если вы хотите восстановить все назначения Fantom-S до их заводских установок, выполните операцию Factory Reset (стр. 196).

1. **Получите доступ к экрану Performance Layer или Mixer и выберите исполнение для инициализации (стр. 78).**
2. **Нажмите [MENU] чтобы получить доступ к окну MENU.**
3. **Нажимайте ▲ или ▼ чтобы выбрать "Initialize" и после этого нажимте [ENTER].**
4. **Нажимайте ▲ или ▼ чтобы выбрать тип инициализации.**
 - **DEFAULT:** Переустановка текуще выбранного исполнения в оперативной памяти на стандартные величины. Используйте это назначение, когда захотите создать звук из набросков.
 - **SOUND CONTROL:** Содержания, которые будут копироваться Cutoff Offset, Resonance Offset, Attack Time Offset, Release Time Offset, Decay Time Offset, Velocity Vibrato Rate, Velocity Vibrato Depth, Velocity Vibrato Delay.
5. **Нажмите [8(Exe)].**

В сообщении вы получите запрос о подтверждении выполнения операции.
6. **Нажмите [8(Exe)].**

Возвращение на предыдущий экран.

Сохранение созданного исполнения (Write)

Выполненные вами изменения звука являются временными и будут потеряны в случае выключения питания или выбора другого звука. Если вы не хотите потерять измененный звук, сохраните его во внутренней памяти пользователя (User). Если вы изменяете назначения исполнения, на экране Performance Layer появится индикация "*". Как только вы сохраните исполнение во внутренней памяти (память пользователя), данная "*" индикация исчезнет.

ПРИМЕЧАНИЕ

Если выполняете процедуру сохранения, вы потеряете данные, ранее занимавшие этот адрес сохранения.

1. **Удостоверьтесь, что выбрали именно то исполнение, которое желаете сохранить.**
2. **Нажмите [WRITE].**

Появится экран Write Menu.



3. **Нажмите [1(Perf)].**

** И наоборот, вы можете использовать CURSOR ▲ или ▼ чтобы выбрать "Performance" и нажимте [ENTER].*

Появится изображение экрана Performance Write.



4. **Присвойте исполнению название.**

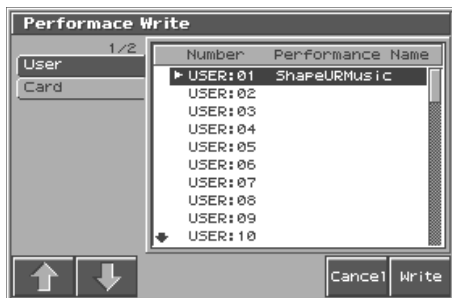
- [1(Change Type)]: Выбирает тип символа. Всякий раз, когда нажимаете данную кнопку, вы поочередно выбираете первый символ из набора символов: заглавная (A), строчная (a) или цифры и символы (0).
- [2 (Delete)]: Удаляет символ в месте установки курсора и перемещает соответствующие символы на один пробел вперед.
- [3(Insert)]: Вставляет пробел в месте установки курсора.
- ◀, ▶ : Перемещение курсора.
- Лимб [VALUE] [INC][DEC]: Выбирает символ.

** Если вы решите отменить ввод, нажимте [7 (Cancel)].*

* Вы можете использовать пэды для назначения символов (стр. 25).

5. Когда закончите вводить название, нажмите [8 (Write)].

Появится экран, на котором вы сможете выбрать адресный патч для записи.



6. Вращайте лимб VALUE или используйте [INC][DEC] и ◀ ▶ чтобы выбрать адрес записи и номер патча.

Адрес записи может находиться или во внутренней памяти пользователя (User) или на карте (Card).

7. Нажмите [8(Write)].

Появится сообщение с запросом о подтверждении выполнения операции.

ПРИМЕЧАНИЕ

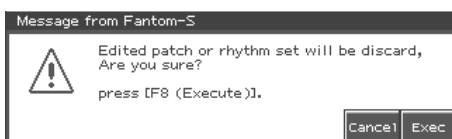
Никогда не выключайте Fantom-S во время выполнении операции сохранения данных.

8. Нажмите [8 (Exec)] чтобы выполнить операцию сохранения.

* Чтобы отменить операцию нажмите [7(Cancel)].

Если изменяете назначения для патча или ритм-набора, назначенных на партию в исполнении

После изменения назначений для партии или ритм-набора, назначенного на партию в исполнении. Вы предпримете попытку сохранить исполнение (Performance), не выполнив сначала изменения назначений, на экране появится следующее сообщение



В таких случаях, сначала сохраните патчи и ритм-наборы, а уже затем сохраните исполнение.

Изменение звука в реальном времени

Для изменения звука во время исполнения можно использовать D Beam контроллер, контроллеры реального времени, назначаемые выключатели или педаль.

МЕМО

Здесь мы покажем процедуру и назначения, необходимые для использования данных функций в режиме Patch. Операции аналогичны операциям, использующимся в режиме Performance.

Изменение звука с помощью D Beam контроллера (D Beam Controller)

Используйте D Beam контроллер, проводя над ним рукой. Он используется для применения разнообразных эффектов, в зависимости от назначенной на него функции. Вы также сами можете создавать эффекты с мгновенным изменением звука, что, в принципе, невозможно сделать при использовании ручек контроллеров или бендера. На Fantom-S D Beam контроллер может использоваться не только для изменения звуков, назначенных на партию клавиатуры (Keyboard) или партию пэдов (Pad), но и для управления питчем монофонического синтезаторного звука.

1. Получите доступ к экрану Patch Play.

Следующая зона экрана является зоной индикации для D Beam контроллера.



2. Чтобы включить D BEAM контроллер, нажмите кнопку [PAD TRIGGER],[SOLO SYNTH] или [ASSIGNABLE].



Кнопка ASSIGNABLE: Включает функцию, назначенную на D Beam контроллер.

Кнопка PAD TRIGGER: Использование D Beam контроллера для исполнения звуков вместо нажатия пэдов

Кнопка SOLO SYNTH: Позволяет использовать D Beam в качестве монофонического синтезатора

3. Играя на клавиатуре или на пэдах с целью формирования звуков, поместите руку над D Beam контроллером и медленно перемещайте ее вверх и вниз.

В зависимости от функции, назначенной на D Beam контроллер, к звуку будет применен эффект.

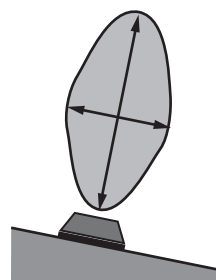
4. Чтобы выключить D Beam контроллер, снова нажмите на кнопку, указанную в пункте 2, чтобы перестал светиться индикатор.

МЕМО

Если вы выбрали режим Performance, назначение вкл/выкл D Beam контроллера сохраняется для каждого исполнения в виде части назначений исполнения.

Радиус действия D Beam контроллера

На данном рисунке показан радиус действия D Beam контроллера. Если вы проведете рукой вне радиуса действия D Beam контроллера, то не получите никакого эффекта.



Работу D Beam контроллера можно проверить в зоне "D Beam" дисплея. Здесь производится графическое отображение его работы в виде полосы, длина которой изменяется в зависимости от приближения вашей руки к контроллеру.



ПРИМЕЧАНИЕ

Радиус действия D Beam контроллера будет крайне малым, если контроллер использовать в условиях прямого солнечного освещения. Обязательно учитывайте этот фактор, используя инструмент на открытых площадках.

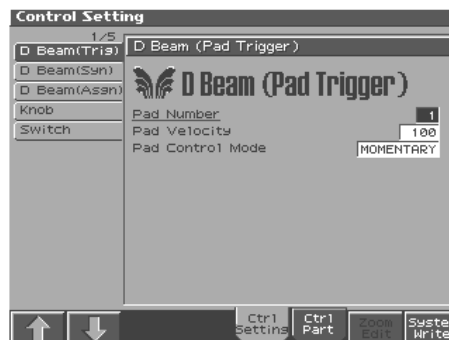
Выполнение назначений для D Beam контроллера

ASSIGNABLE

На D Beam контроллер можно назначать разнообразные функции и с его помощью применять к звуку разнообразные эффекты в реальном времени.

1. Удерживайте нажатой [JUMP] и нажмите D BEAM [ASSIGNABLE].

Появится экран Assignable.



2. Переместите курсор на параметр, предполагаемый для изменения и вращайте лимб VALUE или нажимайте [INC][DEC] для выполнения назначений.
3. Нажмите [EXPT] чтобы закрыть экран Assignable.

Assignable Type (типы назначений)

Назначает функцию, управляемую D Beam контроллером.

Величина

CC01–31, 33–95: Номера контроллеров 1-31, 33095



Более подробно о сообщениях Control Change см. в "Карте реализации MIDI". (Список параметров).

- Bend Up:** Повышает питч с шагом, равным полутону (до 4 октав вверх).
- Bend Down:** Понижает питч с шагом, равным полутону (до 4 октав вниз).
- Start/Stop:** Вкл/выкл секвенсор.
- TAP Tempo:** Выстукивание темпа (темп назначается с помощью интервалов, с которыми вы проводите рукой над D Beam контроллером).
- Arp Grid:** Сетка арпеджио.
- Arp Motiff:** Мотив арпеджио
- Arp Oct Up;** Диапазон звучания арпеджио повысится с шагом, равным октаве (максимум на 3 октавы).
- Arp Oct Down:** Диапазон звучания арпеджио понизится с шагом, равным октаве (максимум на 3 октавы).

Range Min (D Beam Range Lower)

Назначает нижнюю границу радиуса действия D Beam контроллера. Назначив Range Max ниже Range Min, вы инвертируете изменение диапазона.

Величина: 0-127

Range Max

(верхняя граница радиуса действия D Beam)

Назначьте верхнюю границу радиуса действия контроллера. Назначая Range Max ниже Range Min, вы можете инвертировать изменения радиуса действия.

СОВЕТ

Назначения для ASSIGNABLE сохраняются индивидуально для каждого исполнения в виде части назначений для исполнения. Это позволит создавать исполнения, в которых работают назначения контроллеров.

СОВЕТ

В случае выбора режима Patch, они сохраняются в виде части системных назначений. Если вы хотите сохранить назначения, нажмите [8(System Write)].

Назначения PAD Trigger (Назначения, связанные в пэдами)

Вы можете использовать D Beam контроллер для управления пэдами вместо того, чтобы ударять по ним.

1. Удерживайте нажатой [JAMP] и нажмите D BEAM [PAD TRIGGER].

Появится экран Pad Trigger,



2. Переместите курсор на параметр, предполагаемый к назначению и вращайте лимб VALUE или нажимайте [INC][EC] для выполнения назначений.
3. Нажмите [EXIT] чтобы закрыть экран Pad Trigger.

Pad Number (номер пэда)

Назначает номер пэда, на который воздействует D Beam контроллер.

Величина: 0-16

Pad Velocity

(динамическая чувствительность пэда)

Назначает усилие, необходимое для озвучивания пэда с помощью D Beam контроллера.

Величина: 1-127

Pad Control Mode (режим управления пэдом)

Назначает вариант реагирования луча на момент создания препятствия для прохождения луча. Если установить данный параметр на MOMENTARY, он включится только на момент закрытия луча и включится при удалении препятствия. В случае назначения на LATCH, параметр будет попеременно вкл/выкл всякий раз на момент создания препятствия для прохождения луча D Beam.

Величина: MOMENTARY, LATCH

СОВЕТ

Назначения для триггера пэда (PAD) сохраняются в виде части назначений исполнения. Это позволяет создавать исполнения, в которых эффективно работают назначения контроллера.

СОВЕТ

В случае выбора режима Patch, они сохраняются в виде части системных назначений. Если вы хотите сохранить назначения, нажмите [8 (System Write)].

SOLO SYNTH

На Fantom-S вы можете играть звуки монофонического синтезатора, питчем которым можно управлять с помощью D Beam.

1. Удерживайте нажатой [JUMP] и нажмите D BEAM [SOLO SYNTH].

Появится экран Solo Synth.



2. Переместите курсор на параметр, предполагаемый к изменению и вращайте лимб VALUE или нажимайте [INC]/[DEC] чтобы выполнить назначения.

3. Если вы хотите сохранить назначения, нажмите [8(System Write)].

Если вы нажмете [EXIT], вы закроете экран Assignable.

СОВЕТ

Назначения для Solo Synth сохраняются для системных назначений.

СОВЕТ

Если вы нажмете [7 (Panel View)], появится изображение экрана Panel View, на котором производится графическое отображение параметров, симулируя аналоговый синтезатор.

Чтобы выйти из этого экрана, нажмите [EXIT].

OSC 1/2 Waveform

Выберите форму волны. SAW -импульс пилообразной формы, а SQR- меандр.

Величина: SAW, SQR

OSC 1/2 Pulth Width

Назначает ширину импульса формы волны. Циклически изменяя ширину импульса, вы можете вызывать существенные изменения тона.

** Pulth Width включается при условии выбора "SQR" с формой волны OSC1 / 2.*

Величина: 0-127

OSC 1/2 Coarse Tune

Регулирует питч звука тона вверх или вниз с шагом, равным полутону (+/- 4 октавы).

Величина: -48-+48

OSC 1/2 Fine Tune

Регулирует питч звука тона вверх или вниз с шагом, равным 1 центу (+/- 50 центов).

Величина: -50-+50 центов

OSC2 Level

Регулирует уровень OSC2.

Величина: 0-127

OSC1 Sync Switch

Поворот этого выключателя формирует комплексный звук с большим количеством гармоник. Подходит для использования в случаях, когда питч OSC 1 выше, чем питч OSC2.

Величина: OFF, ON

Filter Type (Тип фильтра)

Выбирает тип фильтра.

OFF: Фильтр не используется

LPF: НЧ фильтр. Уменьшает громкость на всех частотах кроме частоты среза фильтра с целью округления и смягчения звука. Такой фильтр наиболее часто используется в синтезаторах

BPF: Полосовой фильтр. Оставляет частоты только в зоне частоты среза и обрезает все остальные. Может использоваться для создания характерных звуков.

HPF: ВЧ фильтр. Обрезает частоты в зоне ниже частоты среза. Подходит для создания перкуссионных звуков с акцентом на верхушках.

PKG: Пиковый фильтр Усиливает частоты в зоне частот среза. Может использоваться для создания эффектов wah-wah при использовании LFO, циклически изменяющего частоту среза.

Cutoff

Выбирает частоту, на которой начинает работать фильтр, т.е. воздействовать на частотные составляющие формы волны.

Величина: 0-127

Resonance

Усиливает участок звука в зоне частоты среза, придавая звуку определенный характер. Избыточно высокие назначения могут формировать биения, приводящие к искажению звука.

Величина: 0-127

Level

Назначает громкость.

Величина: 0-127

Chorus Send Level

Назначает уровень сигнала, посланного на обработку хорусом.

Величина: 0-127

Reverb Send Level

Назначает уровень сигнала, посланного на обработку реверберацией.

Величина: 0-127

LFO Rate

Регулирует частоту модуляции или скорость LFO.

Величина: 0-127

LFO Osc 1 Pitch Depth

Назначает глубину, при которой LFO будет модулировать питч OSC1.

Величина: -63-+63

LFO Osc 2 Pitch Depth

Назначает глубину, при которой LFO будет модулировать питч OSC2.

Величина: -63-+63

LFO Osc 1 Pulse Width Depth

Назначает глубину, при которой LFO будет модулировать ширину импульса OSC1 формы волны.

* *Pulse Width* включается в случае выбора "SQR" для формы волны OS1/2.

Величина: -63-+63

LFO Osc 2 Pulse Width Depth

Назначает глубину, при которой LFO будет модулировать ширину импульса OSC2 формы волны.

* *Pulse Width* включается в случае выбора "SQR" для формы волны OS1/2.

Величина: -63-+63

Range (Solo synth range)

Назначает диапазон изменения питча соло синтезатора.

Величина: 2OCTAVES, 4 OCTAVES, 8 OCTAVES

Использование ручек или кнопок для изменения звука (Realtime Controllers)

Вы можете использовать ручки REALTIME CONTROL и кнопки ASSIGNABLE SW для изменения звука в реальном времени.

1. Получите доступ к экрану Patch Play (стр. 26).

В зоне "Realtime Control" будет показана функция, назначенная на каждую ручку контроллера реального времени. [KNOB] отображает четыре кнопки и [1] [2] - две кнопки.



2. Играя на клавиатуре или нажимая на пэды с целью формирования звуков, работайте с ручками REALTIME CONTROL и кнопками ASSIGNABLE WS.

Вы будете наблюдать изменение звука в соответствии с функцией, назначенной на каждую ручку или кнопку.

Выполнение назначений контроллеров реального времени

Выполнение назначений ручек контроллеров реального времени.

Вы можете выбрать функцию ручек контроллеров реального времени нажатием на кнопку, расположенную справа от ручек регулятора.

1. Удерживайте нажатой [JUMP] и нажмите кнопку, расположенную справа от ручек REALTIME CONTROL.

Появится изображение экрана Knob.



2. Переместите курсор на параметр, предполагаемый для назначения и вращайте лимб VALUE или нажимайте [INC]/[DEC].

3. Нажмите [8(Exit)] чтобы закрыть экран Knob.

СОВЕТ

Назначения контроллеров реального времени сохраняются отдельно для каждого исполнения в виде части назначений исполнения. Это позволит вам создавать исполнения с эффективным использованием назначений контроллеров.

Knob Assign 1-4 (Realtime Control Assign 1-4)

Назначает функции управляемые с помощью ручек [KNOB].

Величина:

CC01-31, 33-95: Номера контроллеров 1-31, 33-95



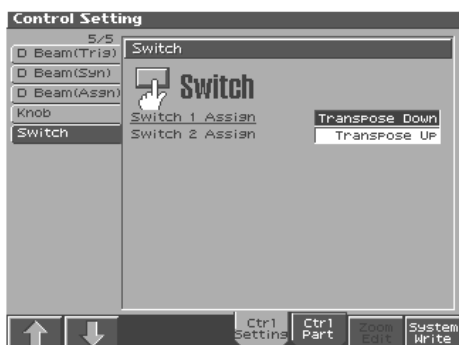
Более подробно о сообщениях Control Change см. в "Карте реализации MIDI" (Список параметров).

- Pitch Bend:** Изгиб высоты питча
- Aftertouch:** Послекасание
- Arp Style:** Стиль арпеджио
- Arp Grid:** Сетка арпеджио
- Arp Duration:** Продолжительность арпеджио
- Arp Motiff:** Мотив арпеджио
- Chord Form:** Форма аккорда
- Master Level:** Громкость полностью всей Fantom-S

Назначения назначаемого выключателя

1. Удерживайте нажатой [JUMP] и нажмите кнопку ASSIGNABLE SW.

Появится изображение экрана.



2. Переместите курсор на параметр, предполагаемый для назначения и вращайте лимб VALUE или нажимайте [INC]/[DEC] чтобы выполнить назначения.
3. Нажмите [8(Exit)] чтобы закрыть окно Knob.

СОВЕТ

Назначения контроллеров реального времени сохраняются отдельно для каждого исполнения в виде части назначений исполнения. Это позволит вам создавать исполнения с эффективным использованием назначений контроллеров.

Switch Assign

Назначает функцию, управляемую назначаемым выключателем.

Величина

- Transpose Down:** Понижает диапазон клавиши с шагом, равным полутону (до 5 полутонов вниз)
- Transpose Up:** Повышает диапазон клавиши с шагом, равным полутону (до 6 полутонов вверх)
- Tap Tempo:** Выстукивание темпа (темп назначается с помощью интервалов нажатия на кнопку)
- Mono/Play:** Нажимается для переключения между полифоническим (POLY) и монофоническим (MONNO) режимами исполнения патча.
- Portamento:** Вкл/выкл Портamento
- Hold:** Вкл/выкл игры в режиме Hold (поддержка звучания)
- MFx-1-3 SW:** 1-3 выключатель мульти-эффектов
- Chorus Sw:** Выключатель хоруса
- Reverb Sw:** Выключатель реверберации
- Mastering:** Выключатель мастеринга
- Loop:** Вкл/выкл циклического исполнения (лупы)
- Rhythm Start/Stop:** Вкл/выкл исполнения ритмического паттерна

СОВЕТ

Если выбран патч, вы получаете доступ к назначаемым выключателям в случае выбора партии клавиатуры.

Использование педали для изменения звука (Control Pedal)

Можно изменять звук в результате нажатия на педаль, подключенную в гнездо PEDAL HOLD или гнездо PEDAL HOLD на задней панели инструмента. Такая педаль, как педаль экспрессии (DP-8, приобретается отдельно) или ножные выключатели (BOSS FS-U; приобретаются отдельно) также могут подключаться к Fantom-S.

1. Получите доступ к экрану Patch Play (стр. 26).
2. Играя на клавиатуре и формируя звуки, нажимайте на педаль.
Звук будет изменяться в соответствии с функцией, назначенной на педаль управления.

Выполнение назначений Control Pedal

1. Нажмите [MENU].
2. Используйте ▲ или ▼ чтобы выбрать "System" и после этого нажмите [ENTER].
Появится изображение экрана System Setup.
3. Нажмите [1 (P)] или [2 (U)] чтобы выбрать "Pedal/D Beam".
Появится изображение следующего экрана.



4. Вращайте ручку VALUE или нажимайте [INC]/[DEC] для выполнения назначений.
5. Если вы хотите сохранить свои назначения, нажмите [8(System Write)]. Нажмите [EXIT] чтобы вернуться на экран Patch Play.

Назначения на педаль управления

Назначает функции каждой педали, подключенной в гнезда PEDAL CONTROL.

Величина:

CC01-316 33-95: Номера контроллеров 1-31, 33-95



Более подробно о сообщениях смены управления, см. "Карту реализации MIDI" (Список параметров).

BEND-UP:	Повышение питча с шагом, равным полутону (макс. 4 октавы) всякий раз при нажатии педали.
BEND-DOWN:	Понижение питча с шагом, равным полутону (макс. 4 октавы) всякий раз при нажатии педали.
AFT:	Послекасание
OCT-UP:	Каждое нажатие педали повышает диапазон клавиши с шагом, равным октаве (до 3 октав вверх).
OCT-DOWN:	Каждое нажатие педали понижает диапазон клавиши с шагом, равным октаве (до 3 октав вниз).
START/STOP:	Вкл/выкл секвенсора.
PUNCH-I/O:	Вкл/выкл ручного входа в запись/выхода из записи.
TAP-TEMPO:	Выстукивание темпа (темп назначается интервалами нажатия педали).
PROG-UP:	Выбирается следующий номер звука.
PROG-DOWN:	Выбирается номер предыдущего звука.
FAV-UP:	Выбирается следующий номер любимого звука или банка.
FAV-DOWN:	Выбирается предыдущий номер любимого звука или банка
ARP-RHY-SW:	Вкл/выкл функции Arpeggio/Rhythm.
RHY-START-STOP:	Вкл/выкл воспроизведение паттерна.
CHD-SW:	Вкл/выкл функции Chord

Полярность педали управления

Выбирает полярность педали. На некоторых педалях выход электрического сигнала на момент ее нажатия или отпуска имеет полярность противоположную полярности на других педалях. Если ваша педаль относится к такому типу педалей, установите данный параметр на "REVERSE". Если вы используете педаль Roland (без переключателя полярности), установите данный параметр на "STANDARD".

Величина: STANDARD, REVERSE

Полярность педали Hold

Выбирает полярность педали Hold. На некоторых педалях выход электрического сигнала на момент ее нажатия или отпуска имеет полярность противоположную полярности на других педалях.

Если ваша педаль относится к такому типу педалей, установите данный параметр на "REVERSE". Если вы используете педаль Roland (без переключателя полярности), установите данный параметр на "STANDARD".

Величина: STANDARD, REVERSE

Непрерывная работа педали Hold

Это назначение определяет возможность (ON) или невозможность (OFF) использования гнезда HOLD PEDAL для распознавания функции с половинного нажатия педали. Если данный параметр установлен на распознавание с половинного нажатия, вы можете подключить опциональную педаль экспрессии (DP-8 и т.п.) и использовать педаль даже для более точного управления исполнением, чем с помощью тонов.

Величина: OFF, ON

Игра арпеджио (функция ARPEGGIO/RHYTHM)

Что такое арпеджио

Предусмотренная в Fantom-S функция арпеджио позволяет играть арпеджио (разрозненное исполнение нот аккордов, одна нота за одно нажатие) в ходе исполнения аккордов, используя те ноты, из которых состоят аккорды.

Вы не только можете пользоваться **Arpeggio Styles** (стилями арпеджио), которые определяют способ игры арпеджио, но и перезаписывать стили и наслаждаться исполнением своих собственных оригинальных арпеджио. Arpeggio Style - это не партия исполнения, а скорее всего независимые данные: вы можете сохранять до 128 стилей арпеджио. Вы можете одновременно использовать один единственный стиль арпеджио в различных патчах и исполнениях. Исполнение содержит номер вызова стилей арпеджио; этот номер сохраняется отдельно для каждого исполнения. В патче не содержится номер вызова стиля арпеджио. И еще одно, вы можете играть в ансамбле, используя эти арпеджио и ритмические паттерны.

** Играть арпеджио на пэдах не представляется ВОЗМОЖНЫМ.*

Игра арпеджио

Включение и выключение арпеджио

Вы можете сохранить Arpeggio On/Off (вкл/выкл арпеджио) для каждого патча, ритм-набора или исполнения.

1. **Нажмите ARPEGGIO/RHYTHM [ON/OFF], чтобы засветился индикатор.**

Засветится индикатор кнопки



2. **Сыграйте аккорд на клавиатуре.**

Fantom-S будет играть арпеджио в соответствии с нотами, формирующими аккорд и только что вами озвученными.

3. **Чтобы закончить играть арпеджио, снова нажмите [ON/OFF] чтобы перестал светиться индикатор.**

СОВЕТ

В назначениях арпеджио, **Style (Arpeggio Style)** (стр. 105) имеет очень большое значение. Воспроизведение паттерна арпеджио преимущественно определено этим выбором.



Более подробно о каждом из параметров см. на стр. 105.

Использование в комбинации с функцией Chord Memory

Исполняя арпеджио, вы также можете параллельно использовать функцию Chord Memory (стр. 110). После первого сохранения комплексных аккордовых форм, вы можете их вызывать при включенной функции Arpeggio, а также легко и просто создавать комплексные звуки арпеджио в результате нажатия всего одной клавиши.

Определение темпа для исполнения арпеджио

Назначает темп арпеджио. Вы можете индивидуально сохранять назначения темпа арпеджио в каждом патче, ритм-наборе или исполнении.

1. **Нажмите [TEMPO].**

На дисплее появится величина текущего темпа.



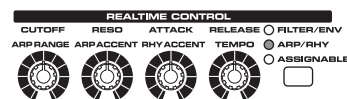
2. **Вращайте лимб VALUE или нажимайте [INC][DEC] чтобы назначить темп (5-300) или назначьте величину, выстукивая [6(Tap)] определенное количество ударов в соответствии с ритмом (Tap Tempo).**

** Если вы нажмете [7(Click)] для назначения проверочного маркера (✓), вы озвучите клик.*

3. **Когда будут выполнены все назначения, нажмите [8(Close)].**

Использование контроллера для регулирования темпа воспроизведения

Так как темп назначается на одну из ручек контроллеров реального времени, то работая на Fantom-S вы можете легко и просто отрегулировать темп во время игры арпеджио.



Темп воспроизведения

1. **Нажмите кнопку REALTIME CONTROL чтобы засветился индикатор ARP/RHY.**
2. **Играйте арпеджио и вращайте ручки контроллеров реального времени.**

Поддерживание звучания арпеджио

Используя следующую процедуру, вы можете формировать арпеджио, прекратив нажимать на клавиши.

1. **Нажмите [ARPEGGIO HPLD].**
Начнет мигать индикатор.
2. **Сыграйте аккорд.**
3. **Если вы играете разные аккорды или ноты во время поддерживания звучания арпеджио, соответственно будет меняться и само арпеджио.**
4. **Чтобы отменить Arpeggio Hold, еще раз одновременно нажмите [ARRPEGGIO HOLD].**

Когда пользуетесь педалью Hold

Если вы играете арпеджио и одновременно нажимаете педаль Hold, арпеджио будет продолжать исполняться даже тогда, когда вы отпустите ноты аккорда.

1. Подключите опциональную педаль (DP-серии) в гнездо HOLD PEDAL.
2. Нажмите ARPEGGIO RHYTHM [ON/OFF] чтобы включить арпеджио.
3. Играйте аккорд, одновременно нажимая на педаль hold.
4. Если вы играете другой аккорд или ноты во время поддержки звучания арпеджио, наблюдается соответствующее изменение арпеджио.

Вкл и выкл арпеджио

Если вы не хотите играть арпеджио, выключите его с помощью соответственного выключателя.

СОВЕТ

Если выключен выключатель арпеджио, вы не услышите исполнения арпеджио, даже если даже светится ARPEGGIO/RHYTHM [ON/OFF].

1. Нажмите [SELECT/EDIT].
2. Нажмите [2 (Arp Sw)] чтобы убрать проверочный маркер (✓).
- Звук будет вкл/выкл всякий раз с нажатием [2 (Arp Sw)].
3. Когда выполните все назначения, нажмите [EXIT].

Назначения арпеджио

1. Нажмите ARPEGGIO/RHYTHM [SELECT/EDIT].
2. Нажмите [3 (Arp)].
Появится экран, аналогичный показанному ниже.
Если выбран режим Performance, справа от "Arpeggiator" появится индикация (Performance).



3. Нажмите [CURSOR] чтобы переместить курсор на каждый из параметров и вращайте лимб VALUE или нажимайте [INC] или [DEC] для выполнения назначений.
4. Когда закончите выполнять назначения, нажмите [EXIT].

Выбор стиля для исполнений арпеджио (Arpeggio Style)

Выбирает базовый стиль исполнения арпеджио. Стили арпеджио сохраняются в пресетной памяти и памяти пользователя.

Величина: U001-128 (User), P001 -128 (Preset)



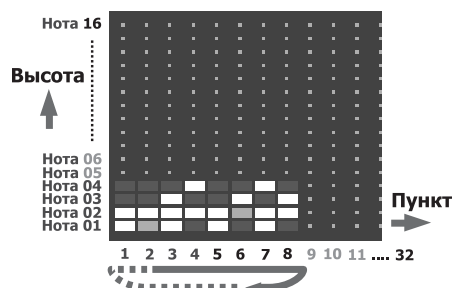
Более подробно о назначениях, см. на стр. 105.



Более подробно о готовых стилях арпеджио, которые запрограммированы в Fantom-S см. в Списке звуков.

Стили арпеджио (Arpeggio Styles)

Стиль арпеджио (Arpeggio Style) представляет собой последовательность данных для базовых паттернов арпеджио и стилей аккордов, записанных в форме сетки, состоящей максимально их 32 пунктов x 16 питей.



Каждая сетка содержит один из следующих типов данных.

- **ON:** Нота ВКЛ (с данными динамической чувствительности)
- **TIE:** Лига (удерживание предыдущей ноты)
- **REST:** Пауза (звук не исполняется)

Клавиши, нажимаемые согласно последовательности, в которой они нажаты, рассматриваются как "самая низкая озвученная клавиша во время входа". Таким образом, вы можете одновременно использовать один единственный стиль арпеджио в различных патчах и исполнениях.

Стиль арпеджио не является частью любого патча или исполнения, а является, скорее всего, независимыми данными; вы можете сохранять до 64 стилей арпеджио.

Изменение доли и пунктирного ритма (Grid)

Назначает определенный нотный раздел и разрешение в "в одной сетке", использованной для создания арпеджио в Arpeggio Style. Кроме того, определяет, в какой мере будет применяться синкопированное "смещение" (отсутствует/слабо выраженное/сильно выраженное) к типу сетки.

* Назначения сетки распространяются и на арпеджио.



Более подробно о назначениях арпеджио см. на стр. 105.

Величина:

- 1/4:** Четвертная нота (один участок сетки = одна доля)
- 1/8:** Восьмая нота (два участка сетки = одна доля)
- 1/8L:** Слегка смещенная восьмая (два участка сетки = одна доля с легким смещением)
- 1/8H:** Сильно смещенная восьмая (два участка сетки = одна доля с сильным смещением)
- 1/12:** Триоль из восьмых (три участка сетки = одна доля)
- 1/16:** Шестнадцатая нота (четыре участка сетки = одна доля)
- 1/16L:** Шестнадцатая с легким смещением (четыре участка сетки = одна доля с легким смещением)
- 1/16H:** Шестнадцатая с сильным смещением (четыре участка сетки = одна доля с сильным смещением)
- 1/24:** Триоль из шестнадцатых (шесть участков сетки = одна доля)

Применение стаккато и tenuto (Duration- продолжительность)

Это назначение (продолжительность) определяет возможность исполнения звука стаккато (отрывистые и короткие звуки) или tenuto (переход одного звука в другой).

* Назначения сетки распространяются на арпеджио.



Более подробно о назначениях, см. стр. 105.

Величина: 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 120, полностью вся клавиатура

- 30-120:** Например, в случае установки на "30", длительность ноты в сетке (или когда последовательность сеток соединяется лигами, окончательно сформированной сетки) составляет 30% от всей длительности ноты, назначенной в типе сетки.
- FUL (Full):** Даже если сетка не соединена лигой, та же самая нота продолжает звучать до тех пор, пока не будет назначена точка следующего нового звука.

Выбор восходящих/нисходящих вариантов (Различные способы исполнения звуков) (Motif)

Выбирает способ, использованный для исполнения звуков (мотив), когда вы располагаете большим количеством нот, чем было запрограммировано для Arpeggio Style.



Более подробно о назначениях см. на стр. 105.



Если отображенное количество клавиш меньше, чем количество нот в стиле, клавиша с самым высоким питчем из всех нажатых клавиш исполняется по умолчанию.

Величина:

UP(L):

Всякий раз озвучиваются только самые низкие нажатые клавиши, а ноты исполняются в восходящем порядке.

UP (L&H):

Всякий раз озвучиваются самые низкие и самые высокие нажатые клавиши, а ноты исполняются в восходящем порядке (от самой низкой).

UP (_):

Ноты исполняются с самой низкой нажатой клавиши. Нота не исполняется за каждым разом.

DOWN(L):

Всякий раз озвучивается только самая низкая клавиша и ноты исполняются в нисходящем порядке.

DOWN (_):

Ноты исполняются в нисходящем порядке (от самой высокой нажатой клавиши). Нота не исполняется за каждым разом.

UO&DOWN (L):

Ноты будут озвучиваться в восходящем порядке до самой высокой и потом пойдут вниз к самой низкой, при условии за каждым разом озвучивания самой низкой клавиши.

UP&DOWN(_):

Ноты исполняются в восходящем порядке (от самой низкой) и затем возвращаются в обратном порядке. Нота не исполняется за каждым разом.

RANDOM:

Произвольное звучание нот для нажатых клавиш, когда всякий раз озвучивается самая низкая клавиша.

RANDOM (L):

Всякий раз озвучиваются только самые низкие нажатые клавиши, нажимаемые ноты звучат неупорядоченно. Нота не озвучивается за каждым разом.

PHRASE:

Нажатие только одной клавиши будет исполнять фразу на основе питча этой клавиши. Если вы нажали одну из клавиш, будет использована последняя нажатая клавиша.

<Пример>

Работа стиля, начинающаяся с самой низкой ноты, "1-2-3-2" при исполнении клавиш "C-D-E-F-G".

Если выбран "UP (L)" в качестве мотива:

C-D-E → C-E-F-E → C-F-G-G (→ повторяется)

Если "UP (_)" выбран в качестве мотива:

C-D-E-D → D-E-F-E → E-F-G-E (→ повторяется)

Если "UP&DOWN (L&H)" выбран в качестве мотива:

C-D-G-D → C-E-G-E → C-F-G-F → C-E-G-E (→ повторяется)

Регулирование динамической чувствительности арпеджио (Arpeggio Velocity)

Назначает громкость исполняемых нот.

Если вы хотите, чтобы величина динамической чувствительности каждой ноты зависела от усилия, приложенного к клавиатуре, назначьте этот параметр на REAL. Если же вы хотите, чтобы каждая нота имела зафиксированный уровень динамической чувствительности независимо от усилия, приложенного к клавиатуре, установите параметр на желаемую величину (1-127).



Более подробно о назначении см. на стр. 105.

Величина: REAL, 1-127

Выбор партии для игры арпеджио в режиме исполнения (Part)

Здесь мы покажем, как назначить партию, использующую арпеджио в режиме Performance. Для игры арпеджио можно назначить только одну партию. Если ритм-набор назначен на партию в режиме Performance, вы можете играть ритмические паттерны наряду с арпеджио. Также, если вы создаете стиль в случае назначения на партию ритм-набора, вы автоматически будете создавать стиль ритма. Выбранная здесь партия работает для обеих функции: для арпеджио и для памяти на аккорды.



Более подробно о назначении см. на стр. 105.

Установка диапазона арпеджио (Octave Range)

Добавляет эффект, который смещает арпеджио на один цикл времени в единицах, равных октаве (octave range). Вы можете назначить диапазон смещения в направлении вверх или вниз (до трех октав вверх или вниз).



Более подробно о назначениях см. на стр. 105.

СОВЕТ

Вы также можете для управления использовать ручку REALTIME CONTROL.

Изменение силы акцента (Accent Range)

Когда вы играете арпеджио, динамическая чувствительность каждой исполненной арпеджио ноты определяется динамической чувствительностью нот, запрограммированных в пределах стиля арпеджио. Вы можете отрегулировать количество (распространение) этого изменения динамики. При назначении 100%, исполненные арпеджио ноты должны иметь динамическую чувствительность, которая программируется стилем арпеджио. При назначении 0% все исполняемые в режиме арпеджио ноты будут озвучиваться с фиксированным уровнем динамической чувствительности.



Более подробно о назначениях см. на стр. 105.

Величина: 0-100%

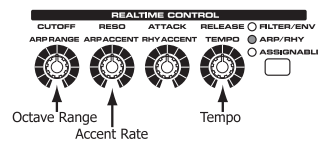
СОВЕТ

Вы также можете использовать для управления ручку REALTIME CONTROL.

Использование ручек регуляторов реального времени для редактирования назначений арпеджио

Вы можете использовать ручки регуляторов реального времени для изменения назначений арпеджио в ходе редактирования параметров в реальном времени.

1. Играйте арпеджио.
2. Нажмите кнопку REALTIME CONTROL чтобы выбрать "ARP/RHY".
Засветится индикатор "ARP/RHY".



3. Вращайте ручки REALTIME CONTROL.

Во время исполнения арпеджио вы можете использовать ручки регуляторов с целью управления следующими параметрами.

- "Установка диапазона арпеджио" (стр. 107)
- "Изменение силы акцента" (стр. 107)

Создание своих собственных стилей

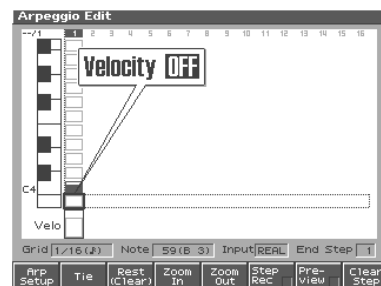
Вы не только можете использовать встроенные стили арпеджио (Arpeggio Style), определяющие вариант исполнения арпеджио, но и можете создавать их самостоятельно. Таким образом, вы можете наслаждаться исполнением своих собственных оригинальных арпеджио. Созданные вами стили арпеджио можно сохранять во внутренней памяти.

1. Нажмите ARPEGGIO/RHYTHM [SELECT/EDIT].

2. Нажмите [3 (Arp)].

3. Нажмите [EDIT].

Появится экран Arpeggio Style Edit.



4. Используйте [CURSOR] для перемещения курсора.

Используйте ▲ ▼ чтобы выбрать питч (номер ноты: 0 (C-1)-127 (G9)), предполагаемой для введения.

Используйте ◀ ▶ чтобы перейти к пункту, в котором предполагаете выполнить ввод.

Если вы удерживаете нажатой [SHIFT] и нажмете ◀ или ▶, курсор будет установлен в те местоположения на сетке, в которых содержатся данные.

5. Вращайте лимб VALUE или используйте [INC][DEC] чтобы изменять данные в месте установки курсора (динамическая чувст.: OFF, 1-127, Tie).

6. Если не светится ARPEGGIO/RHYTHM [ON/OFF] вы можете удерживать нажатой [SHIFT] и ударять по пэду с целью проверки питча вводимой ноты.

* Если светится ARPEGGIO [ON/OFF], вы можете использовать клавиатуру для игры арпеджио.

7. Нажимая на пэд вы можете ввести номер ноты в месте установки курсора в пределах диапазона из шестнадцати различных уровней динамической чувствительности.

После ввода ноты курсор перейдет на следующий пункт.

8. Нажимая функциональную кнопку вы можете выполнить следующие операции.

- **Tie: [2 (Tie)]**

Ввод лиги в месте установки курсора и переход к следующему пункту.

- **Rest (Clear): [3 (Rest (Clear))]**

Ввод паузы в месте установки курсора и переход к следующему пункту.

- **Zoom In: [4 (Zoom In)]**

Индикация увеличенного изображения экрана ввода стиля арпеджио.

- **Zoom Out: [5 (Zoom Out)]**

Индикация менее увеличенного изображения экрана ввода стиля арпеджио.

- **Step Rec (Step Recording): [6 (Step Rec)]**

В результате нажатия [6 (Step Rec)] добавляется проверочный маркер (✓) и вы можете вводить данные с клавиатуры или пэдов.

- **Preview: [7 (Preview)]:**

В результате нажатия [7 (Preview)] добавляется проверочный маркер (✓) и вы можете прослушать вводимое арпеджио. Повторное нажатие уберет проверочный маркер, а воспроизведение будет остановлено.

- **Clear Step: [8 (Clear Step)]**

Сброс всех данных в позиции курсора.

9. После окончания редактирования нажмите [EXIT].

ПРИМЕЧАНИЕ

В одном стиле можно использовать максимально до шестнадцати различных нот (питчей).

МЕМО

Если вы хотите стереть все данные, введенные для ноты под одним и тем же номером, удерживайте нажатой [SHIFT] и нажмите [2 (Clear Note)]. В сообщении вы получите запрос о подтверждении выполнения операции. После нажатия [8 (Exe)] все данные будут стерты. Если вы решите отменить операцию, нажмите [7 (Cancel)].

Изменение продолжительности стиля арпеджио или динамической чувствительности введенных нот

1. На экране **Arpeggio Edit** нажмите [1 (Arp Setup)].

Появится окно **Arp Setup**.

2. Используйте ▲ ▼ для выбора параметра и вращайте лимб **VALUE** или используйте [INC][DEC] для редактирования величины.

- **End Step**

Продолжительность стиля арпеджио.

Величина: 1-32

- **Input Velocity**

Назначение динамической чувствительности (громкости) вводимых нот. При установке данного параметра на **REAL**, можно добавить динамику, изменяя усилие, приложенное для удара по пэду.

Величина: **REAL**, 1-127

3. Когда закончите выполнять назначения, нажмите [8 (Close)].

Ввод данных с клавиатуры или пэдов

1. На экране **Arpeggio Edit** нажмите [6 (Step Rec)] чтобы добавить проверочный маркер (✓).

2. Нажимайте ◀ или ▶ чтобы перейти на пункт.

3. Нажмите клавишу или пэд

Если отпущены все клавиши или пэды, композиция продвигается вперед на выбранный интервал времени пункта.

4. Когда закончите выполнять редактирование, еще раз нажмите [6 (Step Rec)] чтобы удалить проверочный маркер.

Инициализация отредактированного стиля арпеджио (Init)

1. Получите доступ к экрану **Arpeggio Edit**.

2. Удерживайте нажатой [SHIFT] и нажмите [2 (Init)].
Появится запрос о подтверждении.

3. Нажмите [8 (Exe)] чтобы выполнить операцию инициализации.

Если решите отменить операцию, нажмите [7 (Cancel)].

Сохранение созданных стилей (WRITE)

Созданные вами стили являются временными; они будут удалены сразу после выключения питания или выбора другого стиля. В памяти пользователя (User) можно сохранить 128 стилей арпеджио.

Назначения стиля арпеджио сохраняются в виде отдельных данных, а не как часть данных каждой партии. При назначениях в режиме Patch, сохранить параметры арпеджио (напр. стиль арпеджио мотив, продолжительность, диапазон октавы) не представляется возможным.
Сохранение производится в режиме Performance. Если вы хотите сохранить свои назначения, нажмите [WRITE] и сохраните исполнение.

1. **Дайте подтверждение на сохранение текущего стиля (Style).**

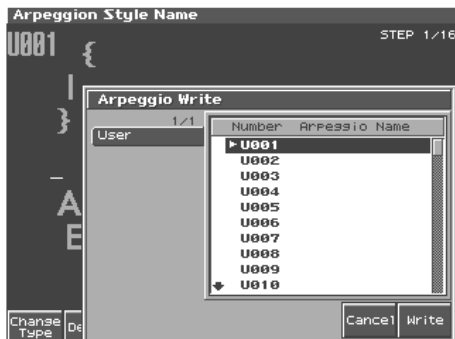
2. **Нажмите [3 (Arp)].**

3. **Нажмите [8(Write)].**

Появится экран ввода названия арпеджио (стр. 42).

4. **Когда закончите вводить название, нажмите [8(Write)].**

Появится изображение экрана, на котором производится выбор адреса записи.



5. **Вращайте лимб VALUE или используйте [INC][DEC] чтобы выбрать адрес записи.**

6. **Нажмите [8 (Write)].**

Появится сообщение с запросом о подтверждении на выполнение операции.

7. **Чтобы записать данные, нажмите [8(Exec)].**

Никогда не выключайте Fantom-S, пока идет выполнение процедуры сохранения данных.

* Для отмены нажмите [7(Cancel)].

Использование функции запоминания аккордов (CHORD MEMORY)

Что такое функция Chord Memory

Chord Memory - это функция, позволяющая играть аккорды на базе предварительно запрограммированных форм аккордов (Chord Forms) в результате нажатия всего одной клавиши на клавиатуре. В Fantom-S может сохраняться 64 пресетные формы аккордов и 64 формы аккордов пользователя. Если хотите, вы можете перезаписать любую из 64 форм аккордов пользователя (заводские установки). Функция запоминания аккордов работает с партией арпеджио в режиме Performance. Если для партии выбран ритм-набор, вы также можете использовать данную функцию для исполнения ритма.

** Использовать данную функцию для пэдов не представляется возможным.*

МЕМО

Когда нажимаете клавишу C4 (средняя C), исполнение аккорда производится при использовании точной структуры аккорда, записанной в форме аккорда. Это переносится на клавишу C4; параллельные аккорды исполняются при нажатии других клавиш.

Использование в комбинации с функцией Арпеджио

Когда вы работаете с функцией Chord Form, вы можете использовать ее параллельно с функцией Арpeggio (стр. 104). Выполнив первое сохранение в памяти комплексных форм аккордов, вы можете их вызывать во время включения функции Арпеджио, а также можете легко и просто создавать комплексные звуки арпеджио в ходе нажатия одной клавиши.

Исполнение с использованием функции Запоминания аккордов (Chord Memory)

Включение и выключение функции Запоминания аккордов

1. **Нажмите ARPEGGIO/RHYTHM [CHORD MEMORY] чтобы включить функцию Chord Memory (запоминания аккордов).**

Засветится кнопка.



2. **Играйте на клавиатуре.**

Аккорд будет озвучиваться в соответствии с текущей выбранной аккордовой формой.

3. **Чтобы закончить исполнение арпеджио, снова нажмите [CHORD MEMORY] чтобы перестал светиться индикатор.**

ПРИМЕЧАНИЕ

Когда вы используете функцию Chord Memory вместе с тоном, для которого параметры Mono/Poly (стр. 58) назначены в моно, будет исполняться только один звук аккорда. Используйте функцию Chord Memory для включения Mono/Poly Parameters (стр. 58).

Выбор аккордовых форм (Chord Form)

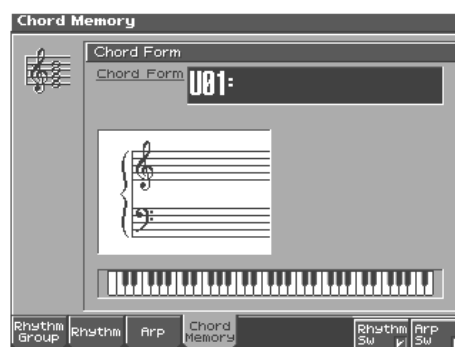
Выбирает Chord Form (форму), на которую регистрируются звуки, составляющие исполняемый аккорд в условиях использования функции Chord Memory. Она может отдельно сохраняться в режиме исполнения (Performance).

1. **Нажмите ARPEGGIO/RHYTHM [SELECT/EDIT].**

2. **Нажмите [4(Chord Memory)].**

Появится изображение следующего экрана.

Если выбран режим исполнения (Performance), справа от "Chord Form" появится индикация (Performance).



3. **Или вращайте лимб VALUE или используйте [INC]/[DEC] чтобы выбрать номер Chord Form.**

Будет произведена индикация нот аккорда.



Более подробно об аккордовых формах (Chord Forms), запрограммированных на заводе-изготовителе, см. в "Списке параметров".

4. **Когда закончите выбор аккордовых форм, нажмите [Exit].**

** Chord Form не является частью исполнения (Performance), а представляет собой отдельные данные; можно сохранять до 64 аккордовых форм. Вы можете одновременно использовать одну аккордовую форму в различных патчах и исполнениях. В исполнении содержится номер, согласно которому производится вызов данных аккордовых форм; эти номера сохраняются отдельно для каждого исполнения (стр. 96).*

** Чтобы сохранить выбранный номер Chord Form, нажмите [WRITE] и выполните процедуру записи (стр. 111).*

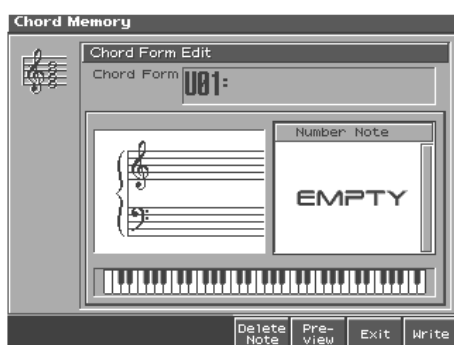
** Патч не может сохранять номер, по которому вызывается стиль арпеджио.*

Создание своих собственных аккордовых форм

Вы не только можете использовать уже готовые аккордовые формы (Chord Forms), определяющие замещающиеся ноты в аккордах, исполняющиеся с помощью функции Chord Memory, но и создавать и перезаписывать свои собственные.

1. Нажмите **ARPEGGIO/RHYTHM [SELECT/EDIT]**.
2. Нажмите **[4(Chord Memory)]**.
3. Вращайте лимб **VALUE** чтобы выбрать аккордовую форму.
4. Нажмите **[EDIT]**.

Появится изображение следующего экрана.



5. Используйте клавиатуру для ввода аккорда, предполагаемого для исполнения.

Когда нажимаете на клавишу, то на экране увидите, как добавляется нота. Если вы ввели ноту по ошибке, нажмите **[5 (Del Note)]**. Вы также можете стереть ноту, нажав на эту же самую клавишу. Можете нажать **[6(Preview)]** чтобы прослушать введенный аккорд.

6. Если вы хотите сохранить созданную вами аккордовую форму, перейдите к выполнению пункта 3 параграфа "Сохранение созданных аккордовых форм". В противном случае нажмите **[7(Exit)]**.

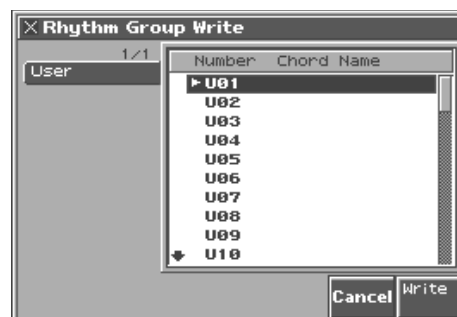
Сохранение созданных аккордовых форм

Созданные вами аккордовые формы являются временными; они будут удалены сразу после выключения питания или выбора любого другого стиля. Если хотите сохранить созданную аккордовую форму (Chord Form), сохраните ее в памяти пользователя Fantom-S.

Chord Form сохраняется в виде отдельных данных, а не как часть данных каждого патча. Если назначения были сделаны в режиме Patch, сохранить данные аккордовых форм не представляется возможным. **Их можно индивидуально сохранять в режиме Performance.** Если вы желаете сохранить назначения, нажмите **[WRITE]** и сохраните исполнение.

1. Нажмите **ARPEGGIO/RHYTHM [SELECT/EDIT]**.
2. Нажмите **[4(Chord Memory)]**.
Дайте подтверждение на сохранение выбранной аккордовой формы.
3. Нажмите **[8(Write)]**.
Появится экран Chord Form.
4. Когда закончите вводить название, нажмите **[8(Write)]**.

Появится изображение экрана, позволяющего выбрать адрес записи.



5. Используйте **▲** или **▼** чтобы выбрать адрес записи.
6. Нажмите **[8(Write)]**.
Появится запрос о подтверждении на выполнение операции.
7. Чтобы сохранить аккордовую форму, нажмите **[8(Exit)]**.
Никогда не выключайте Fantom-S во время выполнения операции сохранения.

* Для отмены нажмите **[7(Cancel)]**.

Исполнение ритма

Что такое ритмические паттерны

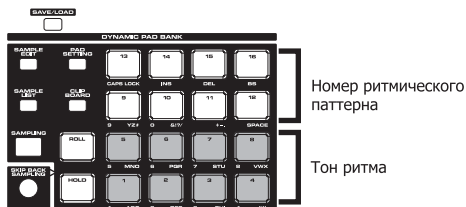
В Fantom-S встроено 156 пресетных ритмических паттернов. Вы можете играть широкое разнообразие ритмических паттернов, просто нажимая на пэды. Кроме исполнения этих встроенных ритмических паттернов, у вас есть возможность создавать свои собственные ритм-наборы. 256 ритмических паттернов сохраняются в виде отдельных данных; они не являются частью данных исполнения. Это значит, что ни один из этих ритм-паттернов не может использоваться различными ритм-наборами или исполнениями. Если вы находитесь в режиме Performance, то номер, в соответствии с которым производится вызов ритмического паттерна, может сохраняться в виде одного из исполнений. Сохранение номера в режиме Patch не представляется возможным.

Ритмические паттерны и ритмические группы

В Fantom-S набор номеров ритмических паттернов, звуков перкуссионных инструментов и ритм-наборов, назначенных на шестнадцать пэдов, сохраняется в виде Ритмической группы (Rhythm Group).

Использование ритмических групп

Ритмическая группа представляет собой номера ритмических паттернов, звуки перкуссионных инструментов и ритм-наборы, назначенные на шестнадцать пэдов. В одной ритмической группе содержатся назначения для шестнадцати пэдов



* Свободно меняйте способы назначений номеров ритмических паттернов и звуков ритма.

Данные ритмической группы не являются частью ритм-набора или исполнения; в виде независимых данных возможно сохранение до 32 ритмических групп. Это значит, что одну любую ритмическую группу могут использовать различные партии или исполнения. Кроме использования встроенных ритмических групп, вы можете создавать и свои собственные ритмические группы. В ритмической группе сохраняются номера, согласно которым производится вызов ритмических паттернов. В исполнении может содержаться номер для вызова одной из ритмических групп. В режиме Performance номер, по которому производится вызов ритмической группы, может сохраняться в виде одного из параметров исполнения. Сохранить этот номер в режиме Patch не представляется возможным.

Исполнение ритма

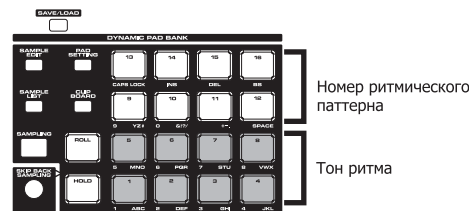
Включение и выключение ритма

1. Нажмите **ARPEGGIO/RHYTHM [ON/OFF]** чтобы засветился индикатор.



2. Играйте на пэде (9-16).

Исполнение ритмического паттерна будет производиться в соответствии с нажатым пэдом.



Исполнение паттерна начнется вместе с нажатием любого светящегося пэда 9-16. Ритмический тон будет звучать, до тех пор, пока вы будете нажимать на пэд с мигающей индикацией. Паттерн или ритмический тон, который озвучивается каждым пэдом, может назначаться в Rhythm Group Edit (стр. 116).

3. Чтобы завершить исполнение ритмического паттерна, снова нажмите **[ON/OFF]** чтобы перестал светиться индикатор.

Воспроизведение можно остановить нажатием на пэд с мигающей индикацией.

Определение темпа для исполнений ритмических паттернов (Rhythm Pattern Performances)

Назначает темп ритмического паттерна.

1. Нажмите **[TEMPO]**.

На дисплее появится величина текуще установленного темпа.



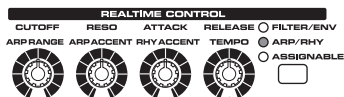
2. Используйте лимб **VALUE** или **[INC]**, **[DEC]** для назначения величины темпа (5-300) или назначьте данную величину в процессе выстукивания ритма на **[6(Tap)]** (Tap Tempo).

* Если вы нажмете **[7(Click)]** с целью назначения проверочного маркера (✓), вы услышите клик.

3. Когда закончите выполнение назначений, нажмите **[8(Close)]**.

Используйте контролер, чтобы отрегулировать темп воспроизведения

В результате того, что управление темпом назначено на одну из ручек контроллеров реального времени Fantom-S, вы можете легко и просто отрегулировать темп воспроизводящегося ритмического паттерна.



Темп воспроизведения

1. Нажмите кнопку [ARPEGGIO/RHYTHM] [SELECT/EDIT].
2. Нажмите [1(Rhythm Group)].

Появится изображение экрана, аналогичного представленному ниже

1. Нажмите ARPEGGIO/RHYTHM [SELECT/EDIT].
 2. Нажмите [1 (Rhythm Group)].
- Появится экран, аналогичный показанному ниже. В случае выбора режима Performance, справа от "Rhythm Group" появится индикация (Performance).



* Если вы выбрали ритмическую группу, на партию пэда (Pad) будет назначен наиболее подходящий ритм-набор. (На экране это "Recommended Rhy" (рекомендованный ритм-набор).

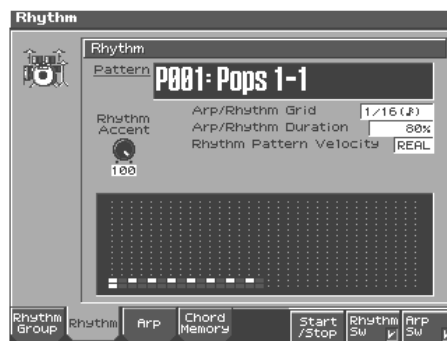
3. Чтобы сделать назначения, вращайте лимб VALUE или нажимайте [INC] или [DEC].
Выбирается ритмическая группа базового стиля исполнения.
Величина: P01-32 (Preset), U01-32 (User)
4. Когда закончите выполнять назначения, нажмите [EXIT].



Более подробно о готовых ритмических стилях, которые уже встроены в Fantom-S см. в "Списке параметров".

Назначения ритмического паттерна

1. Нажмите ARPEGGIO/RHYTHM [SELECT/EDIT].
2. Нажмите [2 (Rhythm)].
Появится изображение экрана, аналогичного представленному ниже. В случае выбора режима Performance, справа от "Rhythm Group" появится индикация (PERFORMANCE).



3. Нажимайте ▲ или ▼ чтобы перемещать курсор на каждый из параметров, а для выполнения назначений вращайте лимб VALUE или нажимайте [INC] или [DEC].
4. Нажмите [6(Start/Stop)].
5. Когда закончите выполнять назначения, нажмите [EXIT].

Начнется озвучивание ритмического паттерна

Выбор ритмических паттернов
Выберите базовый стиль исполнения ритма. Данный параметр выбирает базовый стиль исполнения ритма.
Величина: P001-256 (Preset). U001-256 (User)



Более подробно о назначениях см. стр. 113.



Более подробно об уже готовых встроенных в Fantom-S ритмических паттернах см. в "Списке звуков".

Изменение доли и пунктирного ритма (Grid-сетка)

Назначает раздел определенной ноты и разрешение в "одной сетке", использованной в ходе создания паттерна в Rhythmic Pattern, а также определяет, в какой мере (вообще нет/в незначительной степени/в значительной) "сдвигающий" пунктирный ритм будет применяться к типу сетки

* Назначения сетки принимают, также, и арпеджио.



Более подробно о назначении см. стр. 105.

Величина:

- 1/4: Четвертная нота (одна секция сетки= одной доле)
- 1/8: Восьмая нота (две секции сетки= одна доля)
- 1/8L: Легкое смещение на восьмую ноту (Light) (две секции сетки= одна доля с небольшим сдвигом)

Исполнение ритма

- 1/8H:** Сильное смещение на восьмую ноту (Heavy) (две секции сетки= одна доля с сильным сдвигом)
- 1/12:** Триоль из восьмых (три секции сетки - одна доля)
- 1/16:** Шестнадцатая нота (четыре секции сетки= одна доля)
- 1/16L:** Легкое смещение на шестнадцатую ноту (Light) (четыре секции сетки= одна доля с легким сдвигом)
- 1/16H:** Сильное смещение на шестнадцатую ноту (Четыре секции сетки = одна доля с сильным сдвигом)
- 1/24:** Триоль из шестнадцатых (шесть секций сетки= одна доля)

Применение стаккато и tenuto (Duration)

Это назначение (продолжительность) определяет, как будут исполняться звуки: стаккато (коротко и отрывисто) или tenuto (точно по длительности, выдержанно).

* Назначения сетки могут использоваться арпеджио).



Более подробно о назначениях см. на стр. 113.

Величина: 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90, 100, 120, полная длительность

3-120: Например, при установке на "30", длительность ноты в сетке (и в последовательности сеток, соединенных лигой) составит 30% от полной длительности нот, назначенных в типе сетки.

LUL (Full): Даже если сетки соединены с помощью лиги, одна и та же нота будет продолжать звучать до тех пор, пока не будет назначена точка для озвучивания следующей ноты.

ПРИМЕЧАНИЕ

Это не работает в случае, когда параметр Tone Env Mode (стр.68) назначен на "No Sus".

Изменение динамической чувствительности ритмического паттерна (Rhythm Pattern Velocity)

Данный параметр назначает усилие, с которым вы нажимаете на клавиши. Если вы хотите, чтобы динамическая чувствительность изменялась в соответствии с приложенным для нажатия клавиши усилием, назначьте "REAL". Если же вы хотите, чтобы она оставалась фиксированной независимо от приложенного к клавише усилия, назначьте желаемую величину (1-127).



Более подробно о назначениях см. на стр. 113.

Величина: REAL, 1-127

Изменение силы акцента (Accent Rate)

Когда играете ритмические паттерны, динамическая чувствительность каждой ноты будет определяться динамической чувствительностью нот, запрограммированных в пределах стиля арпеджио. Вы можете отрегулировать количество ("распространение") изменения динамики. При назначении 100%, ноты будут иметь уровни динамической чувствительности, запрограммированной ритмическим паттерном. При назначении 0%, все ноты будут озвучиваться при фиксированной величине динамической чувствительности.



Более подробно о назначениях см. на стр. 113.

Величина: 0-100%

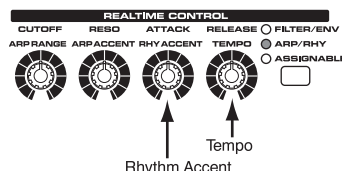
СОВЕТ

Для управления можно использовать ручку REALTIME CONTROL.

Использование ручек регуляторов реального времени для управления ритмом

Здесь мы покажем, как пользоваться ручками регуляторов реального времени для управления ритмом в реальном времени, регулируя параметры ритма.

1. **Играйте ритм.**
2. **Нажмите кнопку REALTIME CONTROL чтобы выбрать "ARP/RHY".**
Засветится индикатор "ARP/RHY".



3. **Вращайте ручки REALTIME CONTROL.**

Во время исполнения ритмического паттерна вы можете использовать ручки для управления следующими параметрами.

- Rhythm Accent Rate стр. 114
- TEMPO стр. 112

Включение и выключения выключателя ритма

Если вы не хотите исполнять ритм, выключите его.



Если включен выключатель ритма, вы не сможете исполнять ритм даже в тех случаях, когда светится [ON/OFF].

1. **Нажмите [PATCH/RHYTHM] чтобы получить доступ к экрану Patch Play.**
2. **Нажмите [SELECT/EDIT].**
3. **Нажмите [7(Rhythm Sw)] чтобы добавить проверочный маркер (✓).**
Назначение будут переключаться на вкл/выкл всякий раз с нажатием [7(Rhythm Sw)].
4. **Когда закончите выполнение назначений, нажмите [EXIT].**

Создание своих собственных стилей (Rhythm Pattern Edit)

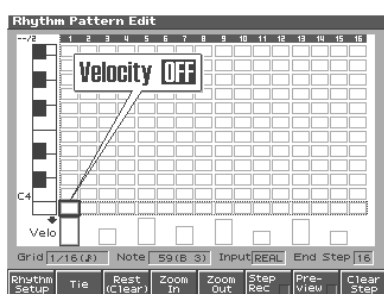
Вы можете не только использовать уже готовые ритмические паттерны Rhythm Patterns, определяющие принцип исполнения ритмических паттернов, но и создавать свои собственные. Таким образом, вы можете пользоваться своими собственными оригинальными ритмическими паттернами. Созданный вами ритмический паттерн можно сохранить во внутренней памяти пользователя.

1. Нажмите ARPEGGIO/RHYTHM [SELECT/EDIT].

2. Нажмите [2(Rhythm)].

3. Нажмите [EDIT].

Появится экран Rhythm Pattern Edit.



4. Используйте [CURSOR] для перемещения курсора.

Используйте ▲ ▼, чтобы выбрать питч (номер ноты: 0 (C-1)-127 (G9), предполагаемый для ввода.

Используйте ◀ ▶, чтобы перейти на пункт, предполагаемый для ввода.

Если вы удерживаете нажатой [SHIFT] и нажимаете ◀ или ▶, курсор будет перемещаться в те местоположения на сетке, в которых содержатся данные.

5. Вращайте лимб VALUE или используйте [INC][DEC] чтобы изменить данные в позиции курсора (динамическая чувствительность, 1-127, Tie).

6. Если не светится ARPEGGIO/RHYTHM [ON/OFF], вы можете удерживать нажатой [SHIFT] и ударить по пэду с целью проверки питча введенной ноты.

7. Нажимая на пэд вы можете ввести номер ноты в месте установки курсора, в пределах диапазона из шестнадцати различных уровней динамической чувствительности).

Когда вводите ноту, курсор перемещается на следующий пункт.

8. Нажимая на функциональную кнопку, вы можете выполнить следующие операции.

• Tie [2(Tie)]

Введение лиги в позиции курсора и переход к следующему пункту.

• Rest (Clear): [3 (Rest (Clear))]

Ввод паузы в позиции курсора и переход к следующему пункту.

• Zoom In: [4(Zoom In)]

Увеличенное изображение экрана ввода ритмического паттерна.

• Zoom Out: [5(Zoom Out)]

Уменьшенное изображение экрана ввода ритмического паттерна.

• Step Rec (Step Recording): [6(Step Rec)]

Нажимая [6(Step Rec)] для добавления проверочного маркера (✓), вы можете ввести данные с клавиатуры или пэдов.

• Preview: [7(Preview)]

Нажимая [7(Preview)] с целью добавления проверочного маркера (✓), вы можете прослушать вводимый ритмический паттерн. Повторное нажатие кнопки приведет к удалению маркера и остановке воспроизведения.

• Clear Step: [8 (Clear Step)]

Сброс всех данных в пункте установки курсора.

9. Когда закончите выполнение назначений, нажмите [EXIT].

ПРИМЕЧАНИЕ

В одном стиле можно использовать максимально до шестнадцати нот (назначенных питчей).

МЕМО

Если вы хотите, чтобы все данные были введены для одной и той же ноты, удерживайте нажатой [SHIFT] и нажмите [2(Clear Note)]. В сообщении вы получите запрос о подтверждении выполнения операции. Если вы нажмете [8(Exec)], произойдет стирание данных. Если вы решите отменить операцию, нажмите [7(Cancel)].

Изменение длины ритмического паттерна или динамической чувствительности водимых вами нот

1. На экране Rhythm Pattern Edit нажмите [1(Rhythm Setup)].

Появится окно Rhythm Setup.

2. Нажимайте ▲ или ▼ чтобы выбрать параметр и после этого вращайте лимб VALUE или нажимайте [INC]/[DE] для выбора величины.

• End Step

Назначает длину стиля.

Диапазон: 1-32

• Input Velocity

Назначает динамическую чувствительность (громкость) вводимых нотных сообщений.

В случае назначения на REAL, сила нажатия на пэды будет изменять динамическую чувствительность.

Диапазон: REAL, 1-127

3. Когда закончите выполнение назначений, нажмите [8 (Close)].

Введение данных с клавиатуры и пэдов

1. На экране Arpeggio Edit нажмите [6(Step Rec)] чтобы добавить проверочный маркер (✓).

2. Нажимайте ▲ или ▼ чтобы перейти к другому пункту.

3. Нажмите на клавишу или на пэд.

Когда будут отпущены все клавиши или пэды, композиция будет продвигаться с помощью выбранных интервалов времени.

4. Когда закончите выполнение назначений, еще раз нажмите [6(Step Rec)] чтобы убрать проверочный маркер.

Инициализация отредактированного ритмического паттерна (Init)

1. Получите доступ к экрану Pattern Edit.

2. Удерживая нажатой [SHIFT], нажмите [2 (Init)].

В сообщении вы получите запрос о подтверждении выполнения операции.

3. Нажмите [8(Exec)] чтобы выполнить операцию инициализации.

Будет проведена инициализация. Для отмены нажмите [7(Cancel)].

Сохранение созданных паттернов (WRITE)

Созданные вами ритмические паттерны являются временными; они будут удалены сразу после выключения питания или выбора другого ритмического паттерна. В памяти пользователя вы можете сохранить до 256 ритмических паттернов.

1. Дайте подтверждение на сохранение текущего стиля.

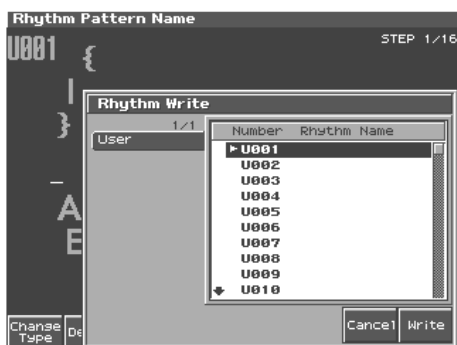
2. Нажмите [2 (Rhythm)].

3. Нажмите [WRITE].

Появится индикация экрана ввода (стр. 42).

4. Когда закончите вводить название, нажмите [8(Write)].

Появится экран, на котором вы сможете выбрать адрес для записи.



5. Вращайте лимб VALUE или используйте ▲, ▼ чтобы выбрать адрес записи.

6. Нажмите [8(Writer)].

Получите запрос о подтверждении на выполнение операции.

7. Чтобы записать данные, нажмите [8(Exec)].

Никогда не выключайте Fantom-S, пока идет сохранение данных.

* Для отмены нажмите [7(Cancel)].

Назначения ритмических паттернов сохраняются в виде отдельных данных, а не в виде части данных для каждой партии. Если назначения сделаны в режиме Patch, сохранение параметров ритмического параметра не представляется возможным (напр. паттерн, тип сетки).

Его можно сохранить отдельно в режиме Performance. Если хотите сохранить свои назначения, нажмите [WRITE] и сохраните исполнение.

Создание своих собственных стилей (Rhythm Group Edit)

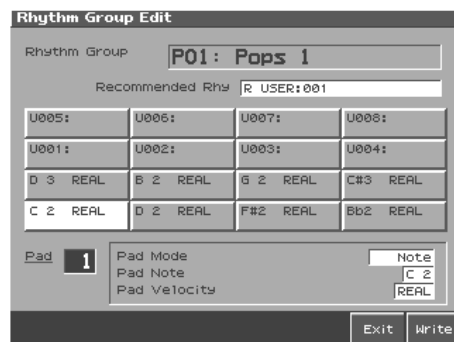
Вы не только можете пользоваться готовыми встроенными ритмическими группами, определяющими вариант исполнения ритма, но создавать свои собственные. Таким образом, вы можете исполнять свои собственные оригинальные ритмические группы.

1. Нажмите ARPEGGIO/RHYTHM [SELECT/EDIT].

2. Нажмите [1 (Rhythm Group)].

3. Нажмите [EDIT].

Появится экран редактирования ритмической группы.



4. Используйте [CURSOR] для выбора параметра и вращайте лимб VALUE или используйте [INC][DEC] для назначения величины.

Вы также можете выбрать пэд для назначения, просто нажав на него.

• Recommended Rhy (Рекомендованный ритм-набор)

Назначает ритм-набор для использования.

• Pad Mode

Назначает то, что будет назначено на пэд - ритмический тон или ритмический паттерн.

Диапазон: Pattern, Note, Off

- **Rhy Pth Number (Номер ритмического паттерна)**

Если Pad Mode назначен на паттерн (Pattern), назначаются номер паттерна, который будет озвучиваться при нажатии пэда.

Диапазон: U001-256, P001-256

- **Rhy Pth Velocity (Динамическая чувствительность ритмического паттерна)**

Назначает динамическую чувствительность ритмического паттерна при условии установки режима пэда на "Pattern".

Диапазон: REAL, 1-127

- **Pad Note**

Если Pad Note назначен на Note, он определяет номер ноты, озвучиваемой при нажатии пэда.

Диапазон: C-1 G9

- **Pad Velocity**

Назначает интенсивность звука, слышимого на момент удара по пэду. В случае установки на Real, вы сможете добавить динамику, изменяя силу удара.

Диапазон: REAL, 1-127

- 5. **Когда закончите выполнять назначения нажмите [8(Exit)].**

Сохранение созданного ритм-набора (WRITE)

Созданные вами ритм-наборы являются временными; они будут удалены сразу же после выключения питания или выбора другого стиля. В памяти пользователя (User) можно сохранять до 32 ритм-наборов.

1. **Удостоверьтесь, что выбрали нужный стиль для сохранения.**

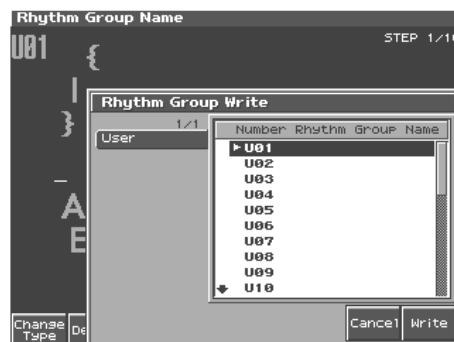
2. **Нажмите [1(Rhythm Group)].**

3. **Нажмите [WRITE].**

Появится экран ввода названия (стр. 42).

4. **Когда закончите вводить название, нажмите [WRITE].**

Появится экран, на котором выбирается адрес сохранения.



5. **Вращайте лимб VALUE или используйте [INC][DEC] чтобы выбрать адрес записи.**

6. **Нажмите [8(Write)].**

Получаете запрос о подтверждении на выполнение операции.

7. **Чтобы записать данные, нажмите [8(Exec)].**

Никогда не выключайте Fantom-s во время выполнения процедуры сохранения данных.

* Для отмены нажмите [CANCEL].

Назначения ритмических групп сохраняются в виде независимых данных, а не как часть данных для каждой партии. Если назначения выполнены в режиме Patch, сохранить назначения ритмических групп не представляется возможным.
Назначения можно сохранить индивидуально в режиме Performance. Если вы пожелаете сохранить свои назначения, нажмите [WRITE] и сохраните исполнение.

Семплирование

На Fantom-S имеется возможность семплирования звуковых источников, таких как аудио устройство, микрофон или CD. В данном разделе дадим объяснение процедуре семплирования и назначаемым параметрам.

Выполнение назначений входного источника (INPUT SETTING)

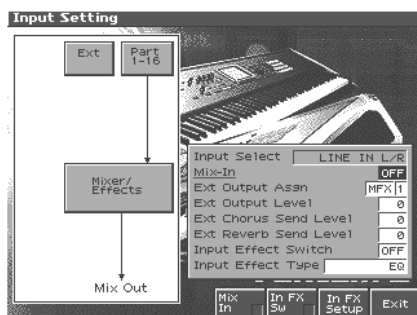
1. Подключите входное устройство, звук которого предполагаете семплировать (напр. CD плеера или микрофона) в гнезда AUDIO INPUT, расположенные на задней панели Fantom-S.

Меры предосторожности при использовании микрофона

Может наблюдаться характерное "подвывание", обусловленное расположением микрофонов по отношению к громкоговорителям. Проблема устраняется в ходе:

- 1) Изменения ориентации микрофонов
- 2) Установки микрофонов на большем расстоянии от громкоговорителей.
- 3) Уменьшения уровней громкости.

2. Нажмите [INPUT SETTING].



3. Нажимайте ▲ или ▼ чтобы выбрать параметр для назначения.
4. Вращайте лимб VALUE или нажимайте [INC]/[DEC] для назначения величины.

• Input Select

Назначает входной звуковой источник для проведения семплирования.

Величина

LINE IN L/R: Гнезда INPUT L/R (стерео)

LINE IN L: Гнездо L (моно)

MICROPHONE: Гнездо INPUT L (моно, уровень микрофона)

• Mix-In

Назначает возможность ввода внешнего источника. Вы также можете вкл/выкл этот параметр, нажимая на [5(Mix In)].

Величина: ON-OFF

• External Output Assign

Назначение выхода внешнего микшируемого звукового источника

Величина

DRY: Выход на OUTPUT (A) гнезда без обработки эффектами.

MFx: Обработка эффектами

• External Output MFx Select

Выбирает для использования один из трех мульти-эффектов.

Величина: MFx1-MFx3

• External Output Level

Уровень громкости внешнего звукового источника.

Величина: 0-127

• External Chorus Send Level

Регулирует глубину хоруса, примененного к внешнему звуковому источнику. Назначьте данный параметр на "0", если не собираетесь применять хорус.

Величина: 0-127

• External Reverb Send Level

Глубина реверберации, приложенной к звуку внешнего источника. Назначьте данный параметр на "0", если не собираетесь применять реверберацию.

Величина: 0-127

• Input Effect SW

Назначает возможность посылки звука входного источника на процессор эффектов (Input Effect). Вы также можете вкл/выкл данный параметр нажатием [6 (FXSw)].

Величина: ON-OFF

• Input Effect Type

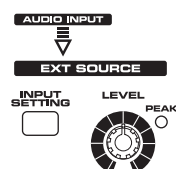
Выбирает тип эффекта для применения к звуку внешнего источника.

Когда вы нажимаете [7(In FX Setup)], производится индикация экрана назначения параметра для текуще выбранного входного эффекта.

Величина: EQ, ENHANCER, COMP, LIMITER, NOISE SUP, C CANCELLER

5. Воспроизводите звучание внешнего входного источника.

6. Вращайте ручку EXT SOURCE LEVEL чтобы отрегулировать громкость.



* Если уровень громкости внешнего источника слишком высокий, засветится индикатор PEAK. Если подобное имеет место, вращайте ручку регулятора, пока не перестанет светиться индикатор PEAK.

7. Нажмите [8(Exit)].

Назначение установки входных эффектов

1. Нажмите [INPUT SETING] и после этого нажмите [7(In FX Setup)].

Появится изображение экрана Effect Setup.

2. Нажимайте ▲ или ▼ для перемещения курсора.
3. Вращайте лимб VALUE или нажимайте [INC]/[DEC] для назначения величины.
 - Type (Input Effect Type)
Выбирает тип входного эффекта.

Параметр	Объяснение
01: EQUALIZER	Регулирует тон по НЧ и ВЧ диапазону
02: ENHANCER	Изменяет содержание гармоник в ВЧ диапазоне, заставляя звук "искриться"
03: COMPRESSOR	Ограничивает ВЧ уровни и усиливает НЧ уровни, повышая общую громкость
04: LIMITER	Сжимает звук на момент достижения им назначенного уровня громкости с целью сохранения содержащихся в нем искажений
05: NOISE SUPPRESSOR	Подавляет шумы во время пауз
06: CENTER CANCELER	Удаляет звуки, локализованные по центру стерео входа. Очень удобно для удаления вокала

4. Нажмите [EXIT] чтобы вернуться на предыдущий экран.

С помощью данного назначения вы можете редактировать параметры для выбранного типа входного эффекта. Более подробно о редактируемых параметрах см. в "Списке параметров".

СОВЕТ

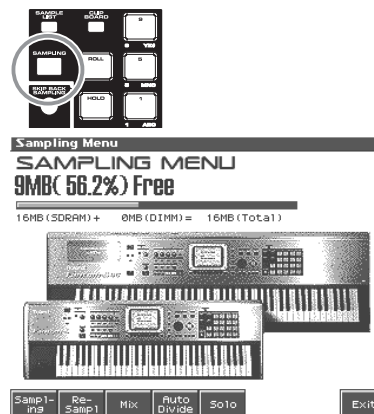
Выполняя назначения входного эффекта, можете использовать ручки регуляторов реального времени с целью редактирования величины параметров для каждого типа.

МЕМО

Когда войдете на экран Input Effect Setup, перестанет светиться индикатор, расположенный справа от ручек контроллеров реального времени, а данные ручки можно использовать для редактирования MFX параметров. Если вы еще раз нажмете кнопку, расположенную справа от ручек контроллеров реального времени, засветится индикатор, а кнопки начнут выполнять свои оригинальные функции. Когда вы выйдете из экрана Input Effect, индикатор автоматически вернется в свое предыдущее состояние.

Процедура семплирования

1. Нажмите [SAMPLING/RESAMPLING] чтобы получить доступ к экрану Sampling Menu.



В верхней части экрана будет отображен свободный объем памяти. Если свободный объем памяти равен 0%, проведение процедуры семплирования не представляется возможным.

2. Нажмите [2 (Sampling)]-[5(SOLO)] чтобы выбрать режим семплирования. Появится экран готовности к семплированию.

Для отмены нажмите [8(Exit)].

* Нельзя семплировать звук, выходящий с гнезд OUTPUT B. Необходимо сделать так, чтобы звук, предназначенный для семплирования, выходил с гнезд OUTPUT A (MIX).

Режим семплирования

- **Sampling: [1 (Sampling)]**

Семплирование звука с внешнего источника.

* Клавиатура, пэды, секвенсор не включают встроенный звукогенератор.

- **Re-Sampling: [2 (Re-Sampling)]**

Пересемплирование звука встроенного звукогенератора. Услышать звук с входа внешнего источника не представляется возможным.

* Громкость пересемплирующейся фразы может быть несколько ниже громкости оригинальной фразы. По желанию для повышения уровня громкости выполните команду Normalize (стр. 130).

* Не слышен звук с внешнего источника.

- **Mix Sampling: [3(Mix)]**

Семплируйте комбинированные звуки встроенного звукогенератора и внешнего звукового источника.

- **Auto device sampling: [4(Auto Devide)]**

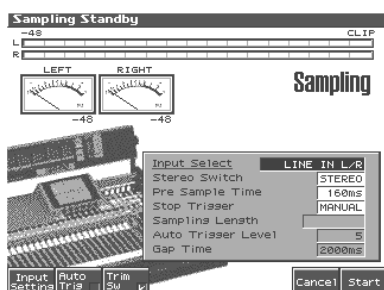
Семплируйте расширенный источник и автоматически делите его на несколько семплов в зонах тишины (паузах). Если в семпле содержатся паузы, он будет разделен в данной точке и его соответствующая часть будет назначена на номер последующего семпла.

* Работа клавиатуры, пэдов или D Beat контроллеров не включит встроенный звукогенератор.

• Solo sampling:[5(Solo)]

Во время обычного использования встроенного звукогенератора семпл озвучивается только с внешнего входа.

* *Эффекты не применяются к звуку внешнего входного источника.*



3. Выполните назначения для таких пунктов, как входной источник семплирующегося звука и включение.

• Input Select

Назначает звук входного источника, предполагаемый для семплирования.

Величина

LINE IN L/R: Гнезда INPUT L/R (стерео)

LINE IN L: Гнездо L (моно)

MICROPHONE: Гнездо INPUT L (мик. уровень)

* *Не назначается в ходе пересемплирования*

• Stereo Switch

Назначает возможность семплирования звука в стерео или в моно. Моно семплирование займет половину объема памяти.

Величина

MONO: Звук будет семплироваться в виде одной волны. Если звук семплируется в стерео происходит смешивание сигналов левого и правого каналов.

STEREO: Звук будет семплироваться в виде двух волн, L и R.

• Pre Sample Time

Продолжительность звука до момента начала автоматического или ручного семплирования будет зафиксирована в семпле. Это позволит вам не потерять из семпла участок атаки, присутствующий в звуке.

Величина: 0-100 мсек

• Stop Trigger

Назначает способ завершения семплирования

Величина

MANUAL: Семплирование продолжается до тех пор, пока вы не нажмете [STOP].

BEAT: Семплируется назначенное количество ударов при текуще назначенном темпе (BPM).

TIME: Семплирование в ходе назначенного периода времени.

• Sampling Length

Вы можете назначить этот параметр в случае, если Stop Trigger назначен на "BEAT" или "TIME".

Величина

Продолжительность семплирования при условии, что Stop Trigger равно "BEAT": 1-20000: Количество ударов для продолжения семплирования.

Если Stop Trigger равно "TIME: 00'00"010-50'00"000:

период времени для продолжения семплирования. Максимальная величина будет зависеть от объема памяти.

• Auto Trigger Level

Назначает громкость, при которой начнется семплирование в случае нажатия [2(Auto Trig)] для включения (ON) Auto Trig.

Величина: 0-7 (Назначение 0 является минимальным)

• Gap Time

Назначает продолжительность участков тишины, в которых семпл будет делиться при условии установки Sampling Mode на Auto Divide. Всякий раз, когда встречается зона тишины, продолжительность которой превышает заданную величину времени, деление семпла будет осуществляться в этой точке, однако следующий номер семпла будет назначен на последующий звук.

Величина: 500, 1000, 1500, 2000 мсек

* *Использование этого параметра целесообразно при использовании Auto Divide Sampling.*

• Input Setting: [1(INPUT SETTING)]

Выполняет назначения для внешнего входа (стр. 118).

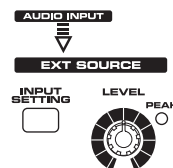
• Auto Trigger: [2(AUTO TRIG)]

При включении данного параметра наблюдается автоматическое включение семплирования с момента детектирования звука.

• Trim Sw:[3(TRIM SW)]

При включении данного параметра наблюдается автоматическая настройка назначений точек Start (начало) и End (конец) после выполнения семплирования, поэтому будут удалены любые участки тишины в начале или в конце семплированного звука.

4. В зоне EXT SOURCE на панели управления используйте ручку LEVEL, чтобы отрегулировать входной уровень внешнего источника.



* *Если уровень громкости внешнего источника является слишком высоким, начинает светиться индикатор PEAK. Если подобное имеет место, вращайте ручку LEVEL до тех пор, пока не перестанет светиться индикатор PEAK.*

* *Если уровень семплирующегося звука слишком высок, на экране, в левой нижней части измерителя уровня вы увидите слово "CLIP" и засветится индикатор CLIP, расположенный в верхней правой части измерителя.*

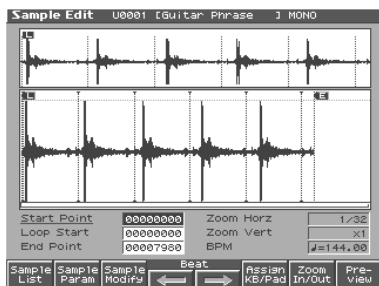
* *Использование соединительного кабеля со встроенным резистором обусловит значительное снижение уровня громкости звука. Используйте соединительные кабели, не содержащие встроенные резисторы.*

5. Нажмите [5(Start)] чтобы начать семплирование.

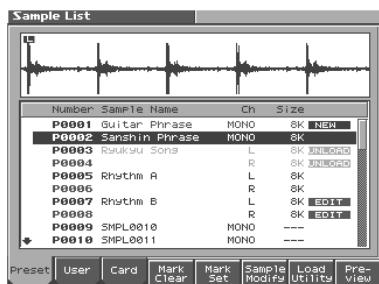
6. Нажмите [7(Stop)] чтобы остановить семплирование.

Появится экран Sample Edit (стр. 124).

* *Если вы захотите редактировать семпл, см. стр. 122.*



Когда закончите семплирование, семпл будет автоматически добавлен в список семплов. Для просмотра списка нажмите [SAMPLE LIST]. Записанные вами семплы будут потеряны во время выключения питания. Для их сохранения нажмите [WRITE] (стр. 134). Семплы, обозначенные как "NEW" (новые) в списке семплов еще не являются сохраненными.



7. Нажмите [EXIT] чтобы вернуться на пункт, в котором вы находились до входа на экран Sampling.

Разделение семпла в процессе семплирования

1. Выполняя семплирование, нажмите [8(Divide)].

Семпл начнет делиться в точке нажатия вами кнопки, а соответствующий материал будет семплирован в виде семпла под следующим номером.

* Семплируя в моно режиме, вы можете разделить материал максимум на 356 семплов. Семплируя в стерео, вы можете разделить материал максимально на 128 семплов (L/R всего 256 семплов).

СОВЕТ

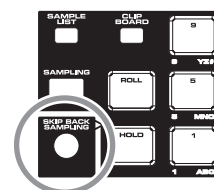
Время семплирования

В Fantom-S встроено 32 Мбайта оперативной памяти, позволяющей выполнять 6 минут моно или 3 минуты стерео семплирования. Если вы захотите семплировать более продолжительное время, установите дополнительную память (DIMM) (приобретается отдельно) (стр. 207).

Семплирование Earlier in Time (Skip Back Sampling)

Иногда может возникнуть потребность сохранить красивую фразу, которую вам случилось сыграть немного раньше. В таких случаях вы можете воспользоваться функцией Skip Back Sampling, чтобы семплировать ранее исполненные звуки звуки.

При выполнении операции skip-back, несколько тактов из вашего предыдущего исполнения будут сохранены в виде семпла. Вы можете назначать этот семпл на пэд или играть его непосредственно на пэде.



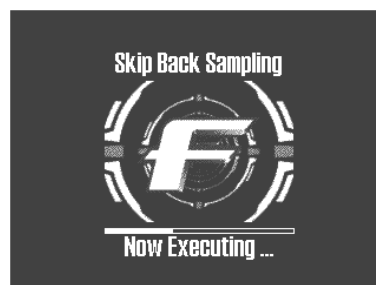
Кнопка светится: В этом состоянии возможно проведение skip-back семплирования.

Кнопка не светится: Проведение skip-back семплирования невозможно. Использование skip-back семплирования не представляется возможным в связи с отсутствием достаточного объема памяти.

Кнопка мигает: Появится изображение следующего экрана и будет проведено skip-back семплирование.

1. Нажмите [SKIP BACK SAMPLING].

Появится изображение следующего экрана и будет выполнено Skip Back Sampling.



Производится автоматическая остановка семплирования, после чего появится изображение экрана Sample Edit.

МЕМО

Выполняя skip-back семплирование, можно назначить "глубину возвращения назад" (5-40 секунд) проведения семплирования. С помощью заводских установок назначается период 10 секунд.

Если захотите сохранить семпл, выполните процедуру сохранения (стр. 134).

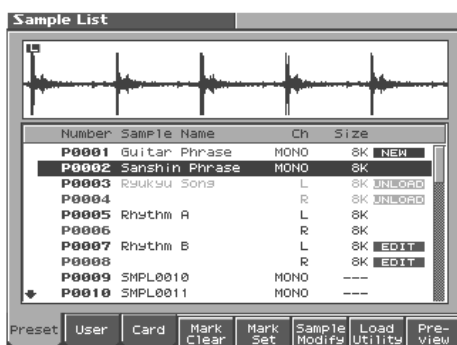
Редактирование семпла

В этой главе вы покажем, как редактировать семпл, который был семплирован/импортирован. Редактирование проводится в памяти на семплы - т.е. в зоне памяти, специально отведенной для семплов. (стр.23).

Выбор семпла (Sample List)

1. Нажмите [SAMPLE LIST].

Появится индикация списка семплов.



2. Назначьте банк, в котором собираетесь выбирать семпл.

- **[1(Preset)]:** Выбор из пресетных семплов
- **[2(User)]:** Выбор из семплов пользователя
- **[3(Card)]:** Выбор из семплов, сохраняющихся на карте памяти

* Редактировать пресетные (Preset) семплы не представляется возможным

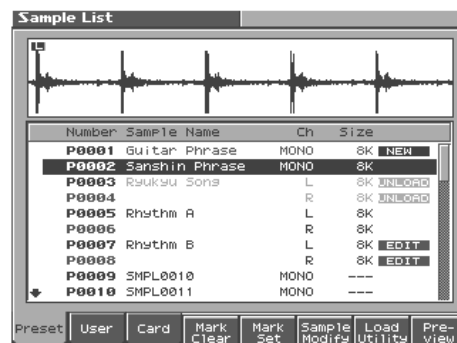
3. Используйте лимб VALUE, [INC][DEC] или ▲ ▼ чтобы выбрать семпл.

Если удерживать нажатой [SHIFT] и одновременно использовать упомянутые кнопки, будет происходить изменение номера семпла с шагом, равным десяти. Можно нажать [8(Preview)] чтобы прослушать выбранный семпл.

4. Нажмите [ENTER].

Появится экран редактирования семпла.

Список семплов отображает текущее состояние, в котором находятся семплы



- NEW:** Семпл, который вы только что семплировали. Он еще не сохранен и пропадет во время выключения питания. То же самое относится к импортированным WAV/AIFF семплам.
- UNLOAD:** Семпл сохранен, однако еще не загружен в память на семплы.
- EDIT:** Это семпл, который уже загружен и отредактирован. Ваше редактирование будет потеряно в случае выключения питания. Для сохранения, необходимо записать (Write) семпл.

В Fantom-S имеется параметр (Sample Default Load (стр. 195)), назначающий возможность автоматической загрузки семплов в память пользователя, на карту или в пресетные семплы в памяти на семплы при включении питания. Если выключена функция Sample Default Load, семплы не будут загружаться в память при включении питания. В таком случае, вам придется самостоятельно загружать семплы в память. Если у вас имеется выгруженный из памяти семпл, вам придется снова его загрузить, чтобы иметь возможность перезагрузки данного семпла.

Загрузка семпла

Здесь мы покажем как загрузить семпл из зоны пользователя, с карты памяти или из пресетной памяти в память на семплы.

1. Нажмите [SAMPLE LIST].

Появится индикация списка семплов (Sample List).

* Данную операцию также можно выполнить на экране *Sample List* или на экране *Sample Edit* нажатием [MENU].

2. Из [1(Preset)] –[3(Card)] выберите банк, в котором содержится желаемый семпл.

3. Используйте VALUE, [INC][DEC] или ▲ ▼ чтобы выбрать семпл.

Если вам понадобилось два и более семплов, нажмите [5(Mark Set)] чтобы добавить проверочный маркер (✓) к выбираемому семплу.

Чтобы удалить проверочный маркер, нажмите [4(Mark Clear)].

Если удерживать нажатой [SHIFT] и нажать [5(Mark Set All)], вы добавите проверочные маркеры ко всем семплам выбранного банка. Если вы, удерживая нажатой [SHIFT], нажмете [4(Mark Clr All)], вы удалите проверочные маркеры на всех выбранных патчах.

На экране редактирования появится выбранный семпл.

4. Нажмите [7(Load Util)] и после этого нажмите [7(Load)].

В сообщении вы получите запрос о подтверждении выполнения операции.

5. Нажмите [8(Exec)] чтобы загрузить семпл.

Для отмены нажмите [7(Cancel)].

Загрузка всех семплов

Вот как производится загрузка всех семплов из памяти пользователя и с карты памяти.

ПРИМЕЧАНИЕ

В ходе выполнения Load All Samples будут стерты все несохраненные семплы.

ПРИМЕЧАНИЕ

Если общий объем данных в банке пользователя и банке карт превышает объем памяти, первыми будут загружены семплы из банка пользователя. В это время будет загружаться максимальное количество семплов из банка карт, начиная с семпла под самым низким номером.

1. На экране Sample List или Sample Edit (стр. 124) нажмите [MENU].

2. Нажимайте ▲ или ▼ чтобы выбрать "Load All Sample" и после этого нажмите [ENTER].

В сообщении вы получите запрос о подтверждении выполнения операции.

3. Нажмите [8(Exec)] для выполнения операции.

Для отмены нажмите [7(Cancel)].

Выгрузка семпла

Здесь мы покажем, как выгрузить семпл из памяти. Сохраненный файл семпла как таковой, удалить не представляется возможным.

1. На экране Sample List выберите [1(Preset)]–[3(Card)] чтобы выбрать группу, содержащую семпл, предназначенный для стирания.

* Вы также можете выполнить эту операцию на экране *Sample List* или *Sample Edit* в ходе нажатия [MENU].

2. Используйте лимб VALUE, [INC][DEC] или ▲ ▼ для выбора семпла.

Если вы пожелаете стереть два и более семплов, нажмите [5(Mark Set)] чтобы добавить проверочный маркер (✓) к семплам, предназначенным для стирания. Чтобы убрать проверочный маркер, нажмите [4(Mark Clear)].

Если, удерживая нажатой [SHIFT], нажать [5(Mark Set All)], проверочные маркеры будут установлены для всех семплов выбранного банка. Если же, удерживая нажатой [SHIFT], вы нажмете [4(Mark Clr All)], вы удалите проверочные маркеры со всех выбранных семплов.

Появится изображение экрана редактирования для выбранного семпла. Вы можете нажать [8(Preview)] чтобы прослушать выбранный семпл.

3. Нажмите [7(Load Util)] и после этого нажмите [6(Unload)].

В сообщении вы получите запрос о подтверждении выполнения операции.

4. Нажмите [8(Exec)] чтобы выгрузить семпл.

Для отмены нажмите [7(Cancel)].

Удаление семпла Deleting

Здесь мы покажем, как удалить файл семпла.

* Удалить пресетные семплы не представляется возможным.

1. На экране Sample List выберите [2 (User)]–[3(Card)] что выбрать группу, в которой содержится семпл, предназначенный для удаления.

* Вы также можете выполнить эту операцию на экране *Sample List* или *Sample Edit* в результате нажатия [MENU].

2. Вращайте лимб VALUE или нажимайте ▲ или ▼ для выбора семпла.

Если вы пожелаете удалить два и более семплов, нажмите [5(Mark Set)] чтобы добавить проверочный маркер (✓) к семплам, предназначенным для удаления. Чтобы убрать проверочный маркер, нажмите [4(Mark Clear)].

Если, удерживая нажатой [SHIFT], нажать [5(Mark Set All)], проверочные маркеры будут установлены для всех семплов выбранного банка. Если же, удерживая нажатой [SHIFT], вы нажмете [4(Mark Clr All)], вы удалите проверочные маркеры со всех выбранных семплов.

Появится изображение экрана редактирования для выбранного семпла. Чтобы прослушать выбранный семпл, нажмите [8(Preview)].

3. Нажмите [7(Load)] и после этого нажмите [5(Delete Sample)].

В сообщении вы получите запрос на подтверждение выполнения операции.

4. Нажмите [8(Exec)] чтобы удалить семпл.

Для отмены нажмите [7(Cancel)].

Импортирование аудио файла

Здесь мы покажем, как загрузить (WAV/AIFF) аудио файлы в памяти в виде семпла.

ПРИМЕЧАНИЕ

Поместите аудио файлы в папку "TMP/AUDIO IMPORT" в памяти пользователя или на карте памяти. Более подробную информацию о том, как пользоваться компьютером для копирования файла в память пользователя или на карту памяти, вы найдете на стр. 184.

1. На экране **Sample List** или **Sample Edit** (стр. 124) нажмите [MENU] чтобы выбрать "Import Audio" и нажмите [ENTER].

2. Нажмите [1(User)] или [2 (Card)] чтобы выбрать зону источника импортирования.

User: Выберите файл в зоне пользователя.

Card: Выберите файл на карте памяти.

3. Нажмите ▲ или ▼ и после этого выберите файл для импортирования.

Если вы пожелаете выбрать два и более семплов, нажмите [5(Mark Set)] чтобы добавить проверочный маркер (✓) к семплам, предназначенным для выбора. Чтобы убрать проверочный маркер, нажмите [4(Mark Clear)]. Если, удерживая нажатой [SHIFT], нажать [5(Mark Set All)], проверочные маркеры будут установлены для всех файлов выбранного банка. Если же, удерживая нажатой [SHIFT], вы нажмете [4(Mark Clr All)], вы удалите проверочные маркеры со всех выбранных файлов.

4. Нажмите [8(Import Audio)].

В сообщении вы получите запрос о подтверждении выполнения операции.

* Для отмены нажмите [7(Cancel)].

5. Нажмите [8(Exec)].

Будет выполнена операция импортирования файла и появится изображение экрана **Sample List**.

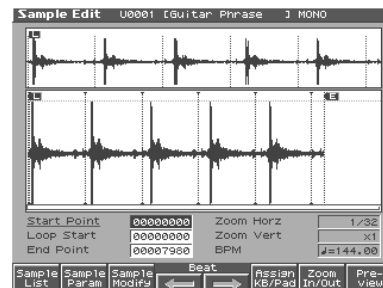
* Для отмены нажмите [7(Cancel)].

МЕМО

Импортированный файл будет добавлен в список семплов в виде семпла. Этот семпл является временным и будет потерян во время выключения питания. Если вы желаете его сохранить, нажмите [WRITE] чтобы сохранить данные

Индикация экрана редактирования семпла (Sample Edit)

1. Нажмите [SAMPLE EDIT] в секции семплирования. Появится изображение экрана **Sample Edit**.



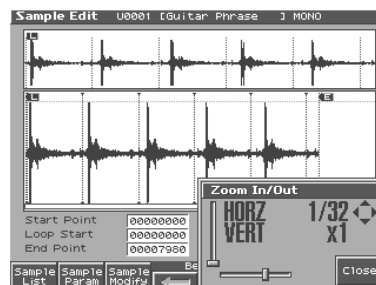
ПРИМЕЧАНИЕ

Отредактированные вами семплы будут потеряны во время выключения питания. Если они вам нужны, обязательно сохраните (Save) их (стр. 134).

Увеличение/уменьшение размеров индикации формы волны на дисплее (Zoom In/Out)

Вот как изменить размеры изображения семпла.

1. На экране **Sample Edit** нажмите [7(Zoom In/Out)]. Появится вспомогательное окно **Zoom In/Out**.



2. Используйте [CURSOR] для изменения размеров изображения на дисплее.

- По горизонтали (ось времени): 1/1-1/65536

Нажмите ◀ чтобы увеличить изображение.

Нажмите ▶ чтобы уменьшить изображение.

* Или вращайте VALUE или используйте [INC]/[DEC] чтобы отрегулировать назначение.

- По вертикали (ось амплитуды формы волны): x1- x128

Нажмите ▲ чтобы увеличить изображение.

Нажмите ▼ чтобы уменьшить изображение.

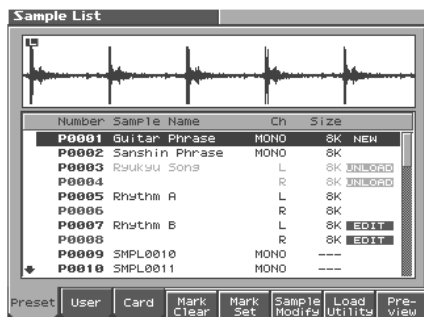
3. Нажмите [8(Close)] чтобы закрыть вспомогательное окно.

Даже не прибегая к помощи вспомогательного окна **Zoom In/Out**, вы можете нажать CURSOR ◀ ▶ чтобы увеличить/уменьшить горизонтальную ось, или, удерживая нажатой [SHIFT], нажимайте CURSOR ▲ ▼ чтобы увеличить/уменьшить вертикальную ось.

Назначение начальной и конечной точек семпла

Вы можете назначить участок семпла для фактического озвучивания. Вы можете назначить зону его зацикливания.

1. Нажмите [SAMPLE LIST] и выберите семпл для редактирования (стр.122).



* Более подробно о выборе семпла см. на стр. 122.

2. Используйте ▼ или ▲ для выбора точки для выполнения назначения.

• Start Point (точка начала семпла)

Это точка, в которой начнется воспроизведение. Постарайтесь назначить ее таким образом, чтобы семпл начался сразу в желаемый момент и в него не вошла ненужная часть начала семпла.

• Loop Start (точка начала зацикливания, т.е. лупа)

Это точка, в которой начнется циклическое воспроизведение (второй и соответствующее к-во раз). Назначьте ее таким образом, чтобы зациклить звук, но не с точки начала семпла.

• End Point (точка окончания семпла)

Это точка, в которой закончится воспроизведение. Постарайтесь назначить ее таким образом, чтобы не захватить нежелательный участок конца семпла.

3. Вращайте лимб VALUE, или используйте [INC], [DEC] чтобы переместиться на желаемую точку.

Вам, вероятно, будет удобнее увеличить размеры изображения во время выполнения точных настроек и, соответственно, уменьшить их при выполнении общих настроек (стр. 124).

МЕМО

Вы можете перемещать точку в единицах, равных одному beat (удару) [4(→)] или [5(←)]. Можно нажать [8(Preview)] чтобы прослушать выбранный семпл. Пресетные семплы не подвергаются процедуре перемещения точки. После назначения точек начала и конца семпла, вы можете выполнить Truncate (обрезку) (стр.129) чтобы удалить ненужные участки в начале и в конце семпла.

Что такое beat (удар)

Семплы содержат beat данные. Для одного семпла можно назначить до 100 beat местоположений. Если семпл содержит более 100 beat, то от начала и до конца семпла будет соответственно назначено пятьдесят beats.

* Пресетные семплы не содержат beat данных.

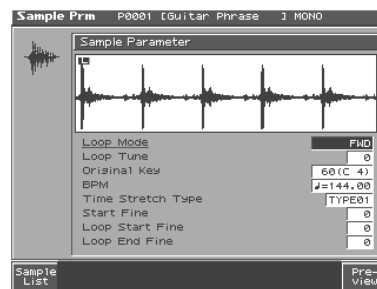
ПРИМЕЧАНИЕ

Операции видоизменения семпла (Chop, Normalize и др.) применяются полностью ко всему семплу. Даже если вы назначите точку начала или точку окончания, они будут проигнорированы. Если вы хотите применить эту операцию только в зоне между точками начала и окончания, используйте Truncate (обрезку) чтобы удалить ненужные участки и уже после этого проводите операцию видоизменения семпла.

Выполнение назначений для семпла (Sample Parameters)

Вот как выполнить различные назначения для семпла.

1. Нажмите [SAMPLE LIST] и выберите семпл для редактирования (стр. 122).
2. Нажмите [SAMPLE EDIT] чтобы получить доступ к экрану Sample Edit и нажмите [2(Sample Param)].



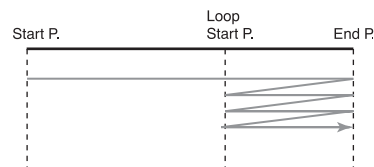
3. Чтобы выбрать параметр, нажимайте ▼ или ▲.
4. Используйте лимб VALUE или [INC], [DEC] чтобы отредактировать величину.

• Loop Mode

Назначает количество раз исполнения семпла.

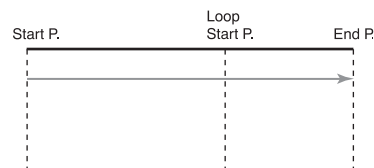
Величина FDW (вперед)

После того, как семпл будет воспроизведен от точки Start до точки End, его воспроизведение будет повторяться в направлении вперед от точки Loop Start (начала лупа) и до точки End (конца семпла).



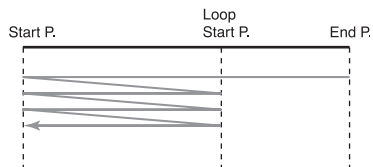
One-Shot (одношотовое)

Только однократное воспроизведение семпла от точки Start до точки End.



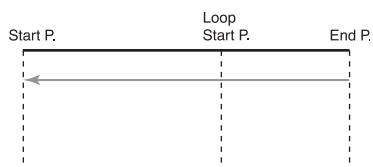
REV (реверсированное)

Если семпл исполняется от точки End до точки Start, его воспроизведение будет идти в обратном направлении, от точки Loop Start до точки Start.



REV-One (реверсированное одношотовое)

Семпл воспроизводится однократно в обратном направлении от точки End до точки Start.



• Loop Tune

Назначает питч в зацикленной зоне.

Величина: -50+50

* Выполняйте точные регулировки с приращением 1 цент (1/100 полутона)

• Original Key

Номер ноты, озвучивающей семпл с тем питчем, при котором выполнялось семплирование.

Величина: 24 (C-1)-127 (G9)

• BPM (ТЕМПО –темп)

Назначает оригинальный темп семпла.

Величина: 5-300

* Необходимо включить Wave Temp Sync (стр. 45, 69) чтобы синхронизировать темп.

• Time Stretch Type

Назначает способ синхронизации темпа. Уменьшение данной величины оптимизирует звук для более быстрых фраз, а повышение величины оптимизирует звук для более медленных фраз.

Величина: TYPE01-TYPEE10

• Start Fine

Точная регулировка точки Start.

Величина: 0-225

• Loop Start Fine

Точная регулировка точки Loop Start.

Величина: 0-225

• Loop End Fine

Точная регулировка точки End

Величина: 0-225

5. Когда закончите, нажмите [EXIT].

Назначение семплов на пэд (Assign To Pad)

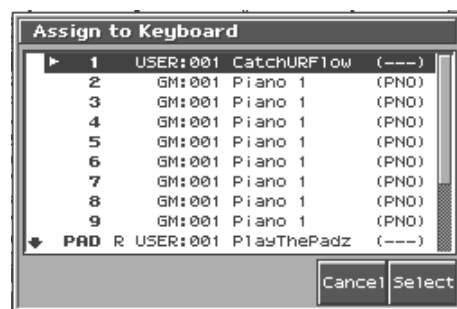
Здесь мы покажем, как назначать семплы в виде ритмических тонов ритм-набора. Например, вы можете создать оригинальный ритм-набор, заменив некоторые тоны в пресетном ритм-наборе на разные семплы.

На экране Sample List Screen

1. Нажмите [SAMPLE EDIT] чтобы получить доступ к экрану Sample Edit.

2. Нажмите [6(Assign KB/Pad)].

Появится изображение экрана Kbd/Pad



3. Нажмите [7(Assign to Pad)].

Появится окно Part Select.

4. Нажимайте ▲ или ▼ чтобы выбрать партию.

5. Нажмите [8(Select)].

Появится изображение экрана Assign to Pad.



6. Выберите желаемый пэд, нажав на него.

7. Нажмите [8(Exec)].

В сообщении вы получите запрос о подтверждении выполнения операции.

8. Нажмите [8(Exec)] чтобы выполнить Assign to Pad.

Семпл будет назначен (в виде ритмического тона) на назначенную партию.

Для отмены нажмите [7(Cancel)].

На экране Sample Edit

1. Нажмите [SAMPLE LIST] чтобы получить доступ к экрану Sample List и выберите семпл.
2. Нажмите [7(Load)] и после этого нажмите [2(Assign to Pad)].
Появится окно Part Select.
3. Нажимайте ▲ или ▼ чтобы выбрать партию.
4. Нажмите [8 (Select)].
Появится экран Assign to Pad.
5. Выберите желаемый пэд, нажав на него.
6. Нажмите [8(Exec)].
В сообщении вы получите запрос о подтверждении выполнения операции.
7. Нажмите [8(Exec)] чтобы выполнить Assign to Pad.
Семпл будет назначен (в виде ритмического тона) на выбранный пэд.
Для отмены нажмите [7(Cancel)].

ПРИМЕЧАНИЕ

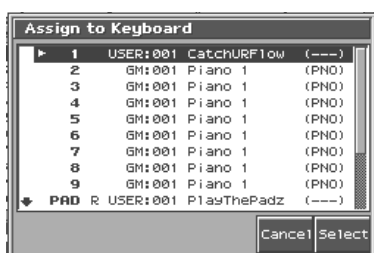
При назначении мультисемпла на партию в виде патча, его прослушивание не представляется возможным.

Назначение семпла в виде патча на партию (Assign To Keyboard)

Здесь мы покажем, как использовать текуще выбранный семпл для создания патча и назначить его на партию.

На экране Sample Edit

1. Нажмите [SAMPLE EDIT] чтобы получить доступ к экрану Sample Edit.
2. Нажмите [6 (Assign KB/Pad)].
Появится окно Part Select.

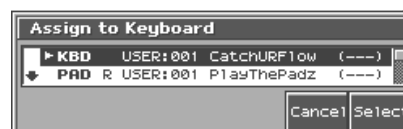


3. Нажимайте ▲ или ▼ чтобы выбрать партию для назначения на нее нового патча.
4. Нажмите [8(Select)].
5. Нажмите [8(Exec)].
В сообщении вы получите запрос о подтверждении выполнения операции.
6. Нажмите [8(Exec)].
Семпл будет назначен (в виде патча) на выбранную партию.
Для отмены нажмите [7(Cancel)].
7. Нажмите [EXIT] чтобы вернуться на предыдущий экран.

* Если вы выберете другой патч, он заменит назначенный вами патч. Если вы захотите сохранить созданный патч, нажмите [WRITE] и сохраните его.

На экране Sample List

1. Нажмите [SAMPLE LIST] чтобы получить доступ к экрану Sample List и выберите семпл.
* В случае выбора нескольких семплов выполнение операции не представляется возможным.
2. Нажмите [7(Load)] и нажмите [1 (Assign to Kbd)].
Появится окно Part Select.



3. Нажимайте ▲ или ▼ чтобы выбрать партию, на которую будет назначаться новый патч.
4. Нажмите [8(Select)].
5. Нажмите [8(Exec)].
В сообщении вы получите запрос о подтверждении выполнения операции.
6. Нажмите [8(Exec)].
Семпл будет назначен (в виде патча) на выбранную партию.
7. Нажмите [EXIT] чтобы вернуться на предыдущий экран.
Например, оригинальная тональность семпла назначена на C4. В режиме Performance выберите партию, которую вы уже назначили в пункте 2 и нажмите на клавиатуре клавишу C4, чтобы исполнить семпл (патч) с оптимальным питчем.
* Если вы выберете другую партию, назначенный вами патч будет заменен этим патчем. Если вы захотите сохранить созданный патч, нажмите [WRITE] и сохраните его.

Создание ритм-набора (Create Rhythm)

Здесь мы покажем, как можно использовать семпл(ы) для создания ритм-набора. Эта операция называется **Create Rhythm**.

Когда выполняется операция Create Rhythm, семпл(ы) превращается в ритм-набор и назначается на партию. Например, вы могли бы записать семпл, используя функцию Chop для его разбивки (деления) и использовать данную операцию Create Rhythm чтобы назначить разделенный семпл на партию в качестве ритм-набора. И наоборот, вы можете назначить маркер на два и более семплов в списке семплов и выполнить Create Rhythm для назначения семплов на партию в качестве ритм-набора.

1. Нажмите [SAMPLE LIST] чтобы получить доступ к экрану Sample List.

2. Выберите семплы.

Если вы пожелаете выбрать два и более семплов, нажмите [5(Mark Set)] чтобы добавить проверочный маркер (✓) к семплам, предназначенным для выбора. Чтобы убрать проверочный маркер, нажмите [4(Mark Clear)]. Чтобы прослушать выбранный семпл нажмите [8(Preview)].

3. Нажмите [7(Load Util)] и после этого нажмите [4 (Create Rhythm)].

Появится окно Create Rhythm.



4. Или вращайте лимб VALUE или используйте [INC][DEC] чтобы выбрать партию, предполагаемую для назначения.

5. Нажмите [8(Exес)].

В сообщении вы получите запрос о подтверждении выполнения операции.

Для отмены нажмите [7(Cancel)].

6. Нажмите [8(Exес)].

Семпл будет назначен (в виде патча) на выбранную партию

Для отмены нажмите [7(Cancel)].

7. Нажмите [EXIT] чтобы вернуться на предыдущий экран.

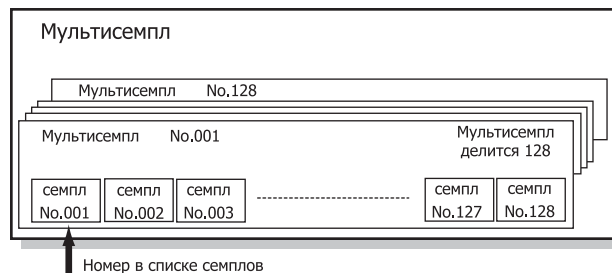
В режиме Performance выберите партию, которую вы назначили в пункте 4 и нажимайте на пэды для исполнения звуков ритм-набора.

* Если вы выберете другой ритм-набор, то назначенный вами ритм-набор будет заменен этим ритм-набором. Если вы захотите сохранить созданный ритм-набор, нажмите [WRITE] и сохраните его.

* Звуки будут назначаться начиная от клавиши C2.

Создание мультисемпла (Create Multisample)

Набор из двух и более семплов, назначенных для исполнения на клавиатуре, называется "мультисемплом". Мультисемплы могут содержать до 128 разделений. В памяти пользователя Fantom-S может храниться до 128 мультисемплов и еще 128 мультисемплов на карте памяти. Вы также имеете возможность назначать мультисемпл на партию в виде патча.



Если, к примеру, только одна нота (напр. звук клавиши C4) семплируется из инструмента с таким большим звуковым диапазоном, как фортепьяно и назначается полностью на весь диапазон клавиш, она будет звучать ненатурально в случае исполнения в диапазоне выше или ниже оригинального питча. Если инструмент семплирован при нескольких различных питчах и назначен на разные диапазоны клавиатуры, данный эффект ненатурального звучания будет минимальным.



Когда вы создаете мультисемпл, происходит автоматическое определение точек разделения в соответствии с оригинальной тональностью каждого семпла. Перед тем, как начать этот процесс, вам необходимо определить оригинальную тональность для каждого семпла в тот диапазон, в котором вы предполагаете ее назначить. Семпл не будет звучать при питче выше, чем на одну октаву выше оригинальной тональности.

1. Нажмите [SAMPLE LISY] чтобы получить доступ к экрану Sample List и выберите семпл(ы), которые предполагаете ввести в свой новый мультисемпл.

Если вы пожелаете выбрать два и более семплов, нажмите [5(Mark Set)] чтобы добавить проверочный маркер

(✓) к семплам, предназначенным для выбора. Чтобы убрать проверочный маркер, нажмите [4(Mark Clear)].

Чтобы прослушать выбранный семпл нажмите [8(Preview)]. Если общее количество маркеров превышает 128, мультисемпл будет создан из 128 семплов с самой низкой нумерацией.

Создать мультисемпл, используя семплы из нескольких банков, не представляется возможным.

2. Нажмите [7(Load Util)] и после этого нажмите [3(Create Multi Sample)].

Появится экран Multi Sample Name.

3. Присвойте название.

- [1(Change Type)]: Изменяет тип символа. С каждым нажатием вы попеременно выбираете первый символ из алфавита заглавных букв (A), алфавита строчных букв(a), а также цифр и символов (0).
- [2(Delete)]: Удаляет символ в позиции курсора.

• ◀ ▶ Перемещение курсора.

• ▲ ▼ Переключение между заглавными и строчными буквами.

• Лимб VALUE, [INC][DEC]: Выбор символов.

* Если вы решите остановить ввод названия, нажмите [7(Cancel)].

* Для назначения символов можно использовать пэды (стр. 25).

4. Когда закончите вводить название, нажмите [8(Write)].

Появится экран, позволяющий осуществлять выбор адреса записи.

5. Или вращайте лимб VALUE или используйте [INC][DEC] чтобы выбрать адрес записи.

Мультисемпл, состоящий из семплов пользователя, будет записан в память пользователя (User), а мультисемпл, состоящий из семплов на карте, будет записан на карту (Card).

6. Нажмите [8(Write)].

В сообщении вы получите запрос о подтверждении выполнения операции.

7. Если вы уверены в том, что хотите записать мультисемпл, нажмите [8(Exec)].

Если решите отменить операцию, нажмите [7(Cancel)].

Никогда не выключайте Fantom-S, пока выполняется операция сохранения данных

Выгрузка семпла (Unload)

На экране Sample Edit вы можете нажать [1(Unload)] чтобы выгрузить текуще выбранный семпл и вернуться на предыдущий экран.

Удаление ненужных участков семплов (Truncate)

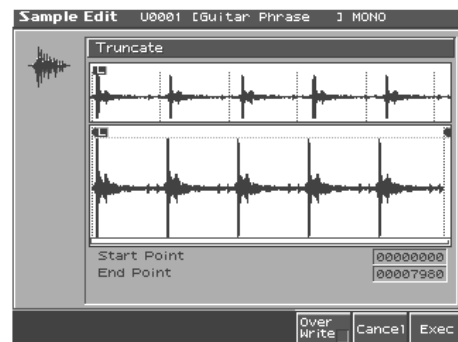
Эта операция производит обрезку участков семпла, находящихся до точки Start или после точки Loop End.

* Выполнить эту операцию в отношении нескольких семплов не представляется возможным.

1. Нажмите [SAMP:E EDIT] чтобы получить доступ к экрану Sample Edit.

2. Нажмите [3(Sample Modify)] чтобы получить доступ к окну Sample Modify.

3. Нажмите [1(Truncate)].



4. Если вы хотите заменить текущий семпл на обрезанный семпл, нажмите [6(Over Writer)] чтобы получить индикацию маркера "✓".

5. Нажмите [8(Exec)].

В сообщении вы получите запрос о подтверждении выполнения операции.

6. Для выполнения операции Truncate нажмите [8(Exec)].

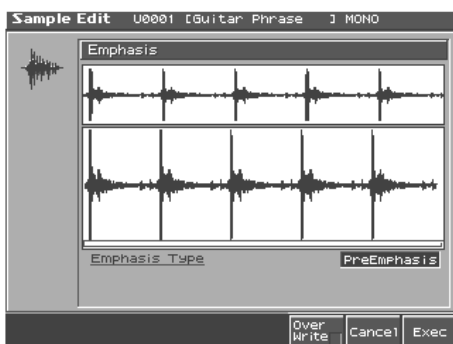
* Для отмены нажмите [7(Cancel)].

Усиление или ограничение семпла по ВЧ диапазону (Emphasis)

В некоторых случаях качество аудио можно улучшить в результате подъема верхних частот импортированного семпла. Также, ВЧ диапазон семпла можно усилить с помощью семплера другой фирмы-изготовителя. В этом случае вы можете свести к минимуму изменения характера звука, ослабив ВЧ диапазон.

** Выполнение данной операции в отношении нескольких семплов не представляется возможным.*

1. Нажмите [SAMPLE EDIT] чтобы получить доступ к экрану Sample Edit.
2. Нажмите [3(Sample Modify)] чтобы получить доступ к окну Sample Modify.
3. Нажмите [2 (Emphasis)].



4. Или вращайте лимб VALUE или используйте [INC][DEC] чтобы выбрать тип усиления.
 - PreEmphasis: Усиливает ВЧ диапазон
 - DeEmphases: Ослабляет ВЧ диапазон
5. Если вы хотите заменить текущий семпл на усиленный семпл, нажмите [6(Over Writer)] для индикации символа "✓".
6. Нажмите [8 (Exec)].

В сообщении вы получите запрос о подтверждении выполнения операции.
7. Для выполнения нажмите [8(Exec)].

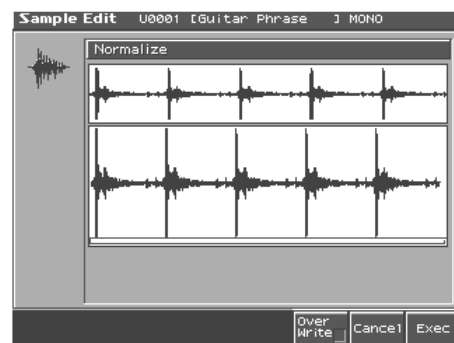
** Для отмены нажмите [7(Cancel)].*

Установка максимального уровня громкости семпла (Normalize)

Эта операция поднимает уровень громкости полностью всего семпла на самый высокий возможный уровень не выходя за пределы максимального уровня. В некоторых случаях, громкость повторно семплирующейся фразы (стр. 119) будет ниже громкости оригинальной фразы. В таком случае желательно повысить громкость с помощью операции Normalize.

** Выполнить эту операцию в отношении нескольких семплов не представляется возможным.*

1. Нажмите [SAMPLE EDIT] чтобы получить доступ к экрану Sample Edit.
2. Нажмите [3(Sample Modify)] чтобы получить доступ к окну Sample Modify.
3. Нажмите [3(Normalize)].



4. Если вы хотите заменить текущий семпл на семпл с установленным максимальным уровнем громкости, нажмите [6(Over Writer)] для индикации маркера "✓".
5. Нажмите [8(Exec)].

В сообщении вы получите запрос о подтверждении выполнения операции.
6. Для выполнения нажмите [8(Exec)].

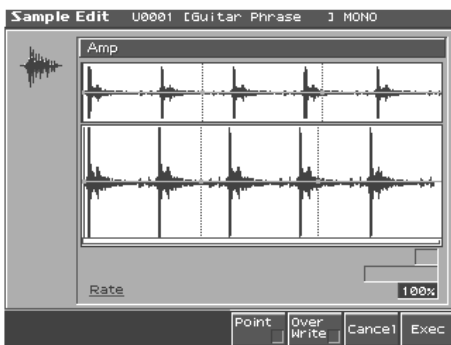
** Для отмены нажмите [7(Cancel)].*

Усиление Amp

Эта операция применяет огибающую (изменение в зависимости от времени) к громкости семпла. Вы также можете отрегулировать громкость полностью всего семпла.

* Выполнить эту операцию в отношении нескольких семплов не представляется возможным.

1. Нажмите [SAMPLE EDIT] чтобы получить доступ к экрану Sample Edit.
2. Нажмите [3(Sample Modify)] чтобы получить доступ к окну Sample Modify,
3. Нажмите [4(Amp)].



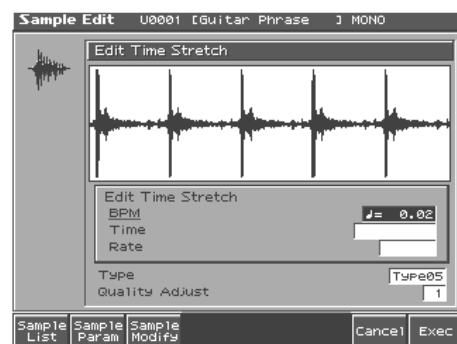
4. Используйте лимб VALUE или [INC][DEC] для назначения величины.
 - **Rate 1-4:** Назначает скорость повышения громкости. Определяет, насколько большим должно быть приложенное усиление по отношению к текущему уровню громкости. Усиление будет применено полностью ко всему семплу.
Величина: 0-40%
5. Если вы хотите назначить точку, нажмите [5(Point)] для добавления проверочного маркера. Нажимайте ▲ или ▼ чтобы выбрать параметр и после этого используйте лимб VALUE или [INC][DEC] для назначения величины.
 - **Current Point 1-4:** Локализация текущей точки
 - **Rate 1-4:** Отношение усиления к текущей точке
Назначает величину усиления громкости в каждой точке относительно текущей величины.
Величина: 0-400%
6. Если вы хотите заменить текущий семпл на отредактированный семпл, нажмите [6(Over Writer)] для получения индикации маркера "✓".
7. Нажмите [8(Exec)].
В сообщении получаете запрос о подтверждении выполнения операции.
8. Для выполнения нажмите [8(Exec)].
* Для отмены нажмите [7(Cancel)].

Растяжение и сжатие семпла во времени (Time Stretch)

Эта операция растягивает или сжимает семпл с целью изменения его длины или темпа. Вы можете растянуть или сжать семпл на коэффициент половинной или двойной оригинальной длины.

* Выполнить эту операцию в отношении нескольких семплов не представляется возможным.

1. Нажмите [SAMPLE EDIT] чтобы получить доступ к экрану Sample Edit.
2. Нажмите [3(sample Modify)] чтобы получить доступ к окну Sample Modify.
3. Нажмите [5(Time Stretch)].



4. Нажимайте ▲ или ▼ чтобы выбрать параметр.
 - **Edit Time Stretch**
BPM: Изменение BPM (стр. 116) семпла в назначенную вами величину BPM.
Time: Назначает длину семпла в виде величины времени.
Rate: Назначает длину относительно текущей длины семпла.
Величина: 50.0-200.0%
 - **Type**
Самые низкие назначения данной величины сделают звук подходящим для быстрых фраз, а более высокие назначения сделают звук подходящим для медленных фраз.
Величина: TYPE01-TYPE10
 - **Quality Adjust**
Выполняет регулировки качественных характеристик звука Time Stretch.
Величина: 1-10
5. Используйте лимб VALUE или [INC][DEC] чтобы назначить темп/длину.
6. Нажмите [8(Exec)].
Длина семпла изменится на назначенную длину.
* Для отмены нажмите [7(Cancel)].

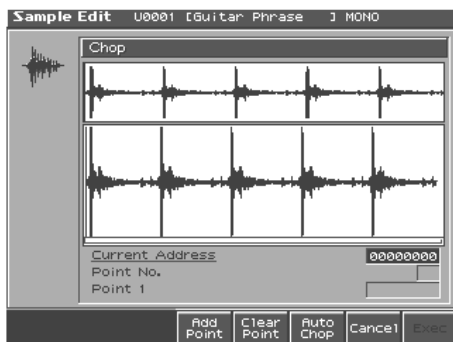
Деление семпла на ноты (Chop)

Функция **chop** делит семпл форму волны семпла на отдельные ноты.

* Функция *Create Rhythm* (стр. 128) упрощает создание ритм-набора из разделенного семпла.

* Выполнить эту операцию в отношении нескольких семплов не представляется возможным.

1. Нажмите [SAMPLE EDIT] чтобы получить доступ к экрану Sample Edit.
2. Нажмите [3(Sample Modify)] чтобы получить доступ к окну Sample Modify.
3. Нажмите [3(Chop)].



Процедура деления семпла

Можно назначать точку (и) деления семпла.

1. Нажимайте ▲ или ▼ чтобы переместить курсор на "Current Address".
2. Или вращайте лимб Value или используйте [INC][DEC] для перемещения точки.
3. В месте предполагаемого деления семпла нажмите [4(Add Point)].
Текущая позиция станет точкой деления.
4. Повторите выполнение пунктов 5 и 6 чтобы назначить другие желаемые точки деления.
Вы можете назначить до 15 позиций деления семпла; т.е. семпл можно разделить максимально на 16 частей.
5. Прослушивание семпла описано в главе "Прослушивание разделенных семплов".
Если вы пожелаете переделать назначения, нажмите [7(Cancel)] и передвиньте или удалите точку (стр. 133).
6. Нажмите [8(Exec)].
В сообщении получите запрос о подтверждении выполнения операции.
7. Для выполнения разделения нажмите [8(Exec)].
* Для отмены нажмите [7(Cancel)].
После выполнения операции Chop, появится сообщение с запросом о выполнении Create Rhythm.
* Разделенные семплы будут добавлены в список семплов.
8. Если вы захотите выполнить Create Rhythm, нажмите [8(Exec)].
Более подробно об оставшейся части процедуры см. на стр. 128.
9. Если вы не хотите выполнять Create Rhythm, нажмите [7(Cancel)].

Автоматическое деление семпла (Auto Chop)

Здесь мы покажем, как автоматически назначить точки деления семпла и затем разделить семпл.

1. В соответствии с пунктом 3 на стр. 132 нажмите [6(Auto Chop)].
Появится вспомогательное окно Auto Chop
2. Или вращайте лимб VALUE или используйте [INC][DEC] чтобы выбрать метод деления семпла.
3. Нажмите ▼.
4. Или вращайте лимб VALUE или используйте [INC][DEC] для назначения величины.
 - **Chop Type**
Назначает способ деления семпла.
 - Величина**
 - Level:** Деление по громкости.
 - Beat:** Деление по ударам на основе BPM (стр. 116) семпла.
 - Divide x:** Деление на количество "x" равной длины.
 - **Level (Если Chop Type является Level)**
Уровень, при котором делится семпл. Чем ниже назначения данной величины, тем точнее делится семпл.
Величина: 1-10
 - **Beat (Если Chop Type является Beat)**
Beat-это интервал, с которым производится деление семпла.
Величина: 1/32...
 - **Times (Если Chop Type является Divide x)**
Количество семплов, на которые делится семпл.
Величина: 2-16
5. Нажмите [8(Exec)]
Семпл автоматически разделится в соответствии с вашими назначениями и будет выполнено назначение точек. Максимально назначается 16 разделов (16 зон).
Для отмены нажмите [7(Cancel)]
6. Послушайте семпл, как это показано в параграфе "Прослушивание разделенных семплов".
Если вы захотите переделать назначения, нажмите [7(Cancel)] и сдвиньте или удалите точку (стр. 133)
7. Нажмите [8(Exec)].
Запрос о подтверждении выполнения операции.
8. Для отмены нажмите [7(Cancel)].
Во время выполнения auto Chop вы получите запрос о возможном выполнении Create Rhythm.
9. Если вы захотите выполнить Create Rhythm, нажмите [8(Exec)].
Для оставшейся части процедуры см. стр. 128
* Разделенный семпл будет добавлен в список семплов.
10. Если вы не захотите выполнять Create Rhythm, нажмите [7(Cancel)].
Вы вернетесь на экран Sample Edit

Прослушивание разделенных семплов

После разделения семпла вы можете понажимать динамически чувствительные пэды, чтобы прослушать каждый разделенный семпл в отдельности. Исходя из позиции точки разделения, семплы исполняются пэдами [1], [2]...[16].

Перемещение точки разделения

1. Нажимайте ▲ или ▼ чтобы установить курсор на "Point No".
2. Вращайте лимб VALUE чтобы выбрать точку, предполагаемую для перемещения.
Чтобы вы могли начать с самого начала, точки пронумерованы 1, 2, ...15.
3. Нажмите ▼.
4. Вращайте VALUE чтобы перемещать точку разделения.

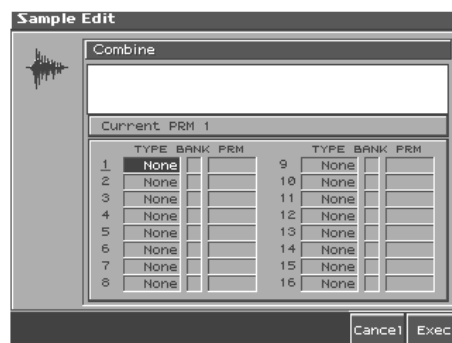
Удаление точки разделения

1. Нажимайте ▲ или ▼ чтобы переместить курсор на "PointTo".
2. Вращайте лимб VALUE чтобы выбрать точку, предполагаемую для удаления.
3. Нажмите [5(Clear Point)].
Будет удалена точка разделения.

Объединение двух и более семплов (Combine)

Эта операция объединяет несколько семплов в один семпл. Вы можете комбинировать до шестнадцати семплов. Также, можете вставлять между семплами зоны тишины (паузы).

1. Нажмите [SAMPLE EDIT] чтобы получить доступ к экрану Sample Edit.
2. Нажмите [3(Sample Modify)] чтобы получить доступ к окну Sample Modify.
3. Нажмите [7(Combine)].



4. Или вращайте лимб VALUE или используйте [INC][DEC] для назначения величины.
 - 1-16: Объединение семпла или паузы.
 - TYPE
Value Sample: семпл, **Time:** зона тишины (назначенная как время)
Beat: зона тишины (назначенная как нотная величина)
 - BANK (банк, в котором содержится семпл)
Величина U: память пользователя, **C:** карта памяти
 - * Индикация производится только в случае назначения TYPE на Sample.
 - PRM (номер семпла, или длительность/нотная величина зоны тишины)
Величина: 1-1000 мсек, **нотная величина:** 1/32, 1/16T, 1/16, 1/8T, 1/8, 1/4T, 1/4, 1/2, 1/1, 2/1
 Нотная величина создается на базе BPM семпла сразу же перед зоной тишины.
 - * Если семпл отсутствует перед зоной тишины, используется текущее назначение BPM.
5. Используйте [CURSOR] чтобы выбрать параметр и повторите выполнение пункта 4.
Вы можете нажать [6(Preview)] чтобы прослушать выбранный семпл.
6. Нажмите [6(Exec)].
Появится сообщение с запросом о подтверждении выполнения операции.
7. Для выполнения нажмите [8(Exec)].
* Для отмены нажмите [7(Cancel)].

Сохранение семпла

Новый загруженный семпл, а также любые выполненные изменения в назначениях семпла, будут потеряны при выключении питания. Если вы не хотите потерять данные, выполните следующую процедуру сохранения.

1. Нажмите [SAMPLE EDIT].

1. Нажмите [1(Sample List)].

Семплы, маркированные как "NEW" или "EDIT", еще пока не являются сохраненными.

2. Выберите семпл для сохранения.

Если вы захотите выбрать два и более семплов, нажмите [5(Mark Set)] чтобы добавить проверочный маркер (✓) к семплам, предполагаемым для выбора. Для удаления проверочного маркера нажмите [4(Mark Clear)].

Если удерживая нажатой [SHIFT], нажать [5(Mark Set All)], проверочный маркер добавится ко всем семплам выбранного банка. Чтобы удалить проверочный маркер со всех выбранных семплов, нажмите [4(Mark Clr All)], удерживая нажатой [SHIFT].

Появится экран для редактирования выбранного семпла. Можно нажать [8(Preview)] чтобы прослушать выбранный семпл.

3. Нажмите [WRITE].

Появится экран Write Menu. Удостоверьтесь, что выделен "Sample".



4. Нажмите [3(Sample)] или [ENTER].



Если вы выбрали более чем один семпл, вы получите сообщение с запросом о подтверждении выполнения операции записи. Семплы будут записаны в идентификационный номер, соответствующий каждому из банков в списке семплов. Название семплам присваивается автоматически. Если захотите записать семплы, нажмите [8(Exec)]. В случае отмены операции нажмите [7(Cancel)].

5. Присвоение семплу названия.

• [5(Change Type)]:

Выбирает тип символа.

Всякий раз, когда нажимаете эту кнопку, вы попеременно выбираете первый символ из заглавных букв алфавита (A), строчных букв алфавита (a) или цифр и символов (0).

• [2(Delete)]:

Удаляет символ в позиции курсора, при этом смещая последующий символ влево и закрывая образовавшееся свободное место.

• [3(Insert)]:

Вставляет пробел в позиции курсора.

• ◀ ▶ :

Перемещает курсор (позиция ввода/редактирования символа)

• ▲ ▼ :

Производит переключение заглавных и строчных букв.

• Лимб VALUE, [INC][DEC]:

Выбирает символы.

* Если вы решили отменить сделанные изменения, нажмите [7(Cancel)].

* Для назначения символов можно использовать пэды (стр. 25).

6. Когда закончите ввод названия, нажмите [8(Write)].

Появится экран, позволяющий выбрать семпл, являющийся адресом записи.

7. Вращайте лимб VALUE или используйте [INC][DEC] или ◀ ▶ чтобы выбрать адрес записи и номер семпла.

Адресом записи может быть или внутренняя память пользователя в Fantom-S (User) или карта памяти.

8. Нажмите [8(Write)].

В сообщении вы получите запрос о подтверждении выполнения операции.

Никогда не выключайте Fantom-S во время сохранения данных.

Использование пэдов

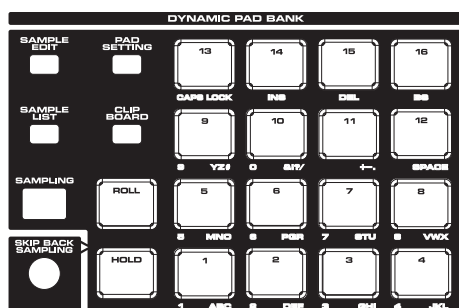
Пэдами на Fantom-S можно пользоваться точно так же, как клавиатурой, и их можно использовать для исполнения RPS и ритмических паттернов. Можно добавить в композицию динамику, изменяя силу нажатия на пэды.

Использование функции Hold для поддержки звучания нот

Вы можете использовать функцию Hold для поддержания звучания нот даже после того, как уберете палец с пэда. Это подходит для тех случаев, когда вам потребуется непрерывное воспроизведение зацикленной (loop) фразы.

Чтобы, удерживая звучание одного звука, играть другие звуки

1. Удерживая нажатым пэд, нажмите [HOLD].



Начнут мигать [HOLD] и пэд.

Включится функция [HOLD] и семпл будет продолжать звучать даже после того, как вы уберете палец с пэда. В этом состоянии нажатие другого пэда обусловит звучание его семпла только на момент нажатия на этот пэд.

2. Если еще раз нажать на мигающие [PAD] или [HOLD], звучание будет остановлено.

Поддержка звучания двух и более пэдов

1. Нажмите [HOLD] чтобы засветился пэд.

2. Нажмите на пэд.

Зазвучит семпл, предписанный к мигающему пэду. Если, находясь в этом состоянии, вы нажмете на другой пэд, то предписанный на него семпл начнет звучать аналогичным образом.

3. Когда вы нажмете на светящийся пэд, звук будет остановлен. Если вы нажмете [HOLD], остановится озвучивание всех семплов, предписанных на пэды.

ПРИМЕЧАНИЕ

Функция Hold не работает в следующих случаях:

- Когда включ. RPS (стр. 137)
- Если включ. параметр Multi Velocity (стр. 137)
- Если параметр Tone Env Mode (стр. 68) назначен на "NO-SUS"
- Если включ. параметр One Shot Mode (стр. 68)

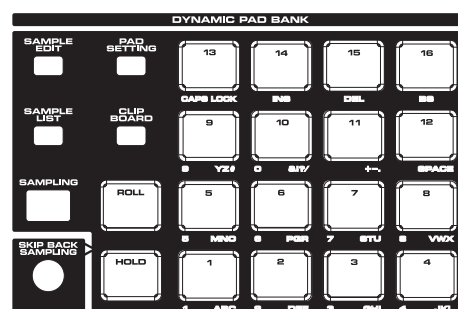
Использование функции Roll для исполнения звуков

Можно использовать функцию Roll для исполнения "барабанной дроби" (нот, повторяющихся через короткие интервалы) на период удерживания пэда в нажатом состоянии.

1. Удерживайте нажатой [ROLL] и нажмите на пэд

* Если вы нажмете только на [ROLL], дробь будет звучать на всех 16 пэдах.

* Если вы нажмете только [ROLL], функция Roll будет включена для всех шестнадцати пэдов.



В этом случае, продолжительность дроби будет равна продолжительности периода нажатия пэда.

2. Уберите руку с пэда и звук остановится.

* Разрешение дроби назначается параметром Roll Resolution (стр. 136), индикация которого производится во время удерживания нажатой [PAD SETTING].

ПРИМЕЧАНИЕ

Функция Roll не работает в следующих случаях:

- Если вы выполнили назначения относительно исполнения паттерна во время нажатия пэда
- Если вкл. RPS
- Не используется для переключения видео изображений (V-Link).

Использование буфера для копирования назначений пэда

В буфере производится временное сохранение назначений динамической чувствительности пэдов и номеров нот. Это существенно упрощает процедуру копирования назначений с одного пэда на другой и также позволяет вам обменивать назначения между двумя пэдами.

* Доступ к буферу обеспечивается в результате назначения параметра Pad Set на "USER".

Копирование назначений одного пэда

1. Удерживайте нажатым пэд, предполагаемый для копирования и нажмите [CLIPBOARD].

Назначения (динамическая чувствительность и номер ноты) будут скопированы в буфер и засветится [CLIPBOARD].

Если вы нажмете [CLIPBOARD], вы услышите скопированное назначение.

2. Удерживая нажатой [CLIPBOARD], нажмите адресный пэд для копирования.

Копирование назначений двух и более пэдов

1. Нажмите и продолжайте удерживать в таком положении один из пэдов, предполагаемых для копирования и нажмите [CLIPBOARD].

Назначения (динамическая чувствительность и номер ноты) будут скопированы в буфер и засветится [CLIPBOARD].

2. Несколько раз повторите выполнение пункта 1 по необходимости.

В буфер можно копировать до 16 назначений.

* В случае копирования более чем одного назначения, нажатие [CLIPBOARD] повлечет за собой озвучивание последнего скопированного назначения.

3. Удерживайте нажатой [CLIPBOARD] и нажмите адресный пэд для копирования.

Копирование будет выполнено начиная с последнего нажатого вами пэда.

Чтобы услышать содержание следующего копируемого назначения, нажмите [CLIPBOARD].

(Пример)

Пэд [1]+[CLIPBOARD] → копирование назначений пэда [1]
Пэд [2]+[CLIPBOARD] → копирование назначений пэда [2]

Назначения будут копироваться следующим образом

[CLIPBOARD]+пэд [12] → назнач. пэда [2] копир. в пэд [12]
CLIPBOARD+пэд [11] → назнач. пэда [1] копир. в пэд [11]

После окончания копирования буфер станет пустым и перестанет светиться индикатор [CLIPBOARD].

Регулирование назначений пэдов (PAD SETTING)

1. Нажмите [PAD SETTING].



2. Нажимайте ▲ или ▼ чтобы переместить курсор на параметр.
3. Вращайте лимб VALUE или используйте [INC][DEC] чтобы выполнить назначения пэда

• Pad Part

Назначает партию, которая будет использоваться в качестве партии пэда. Во время назначения, слово "PAD" появится над и под номером партии на экранах Performance и Mixer. Этот параметр можно назначить, находясь в режиме Performance.

Величина: 1-16

• Patch/Rhythm Set Type

Назначает возможность назначения патча или ритм-набора на партию пэда.

Величина: Patch, Rhythm

• Patch/Rhythm Set Group

Назначает группу патча или ритм-набора.

Величина: PRA-A-E (Fantom-S88), USER, CARD (EXP A-D), GM

• Patch/Rhythm Set Number

Назначает номер патча или ритм-набора.

• Pad Sens (Pad Sensitivity)

Назначает динамическую чувствительность пэда

Величина

Light: Назначает высокий уровень динамической чувствительности. По сравнению со средним уровнем, громкие звуки формируются даже в случае слабого прикосновения к пэду.

Medium: Назначает стандартный уровень динамической чувствительности. Формирует ощущение нормальной игры.

Heavy: Назначает низкий уровень динамической чувствительности. Так как громкие звуки формируются только в результате более сильного удара по пэдам, формируется ощущение, что играть, как бы, физически труднее.

• Aftertouch Sens (Aftertouch Sensitivity)

Назначает чувствительность к послекасанию. Чем выше величины, тем легче применяется послекасание. Обычно, этот параметр устанавливается на "100".

Величина: 0-100

Воспроизведение композиции

В данной главе вы покажем, как пользоваться секвенсором Fantom-S для воспроизведения композиции.

СОВЕТ

Когда вы воспроизводите композицию, мы рекомендуем использовать звукогенератор в режиме Performance (стр. 76). В режиме **Performance** у вас имеется возможность отдельного исполнения шестнадцати звуков на шестнадцати пэдах, что делает этот режим идеальным для исполнения композиций ансамблями, состоящими из большого количества инструментов - баса, ударных, фортепьяно и т.п.

Меры предосторожности при использовании карт памяти

Перед тем, как вставить или удалить карту памяти, выключите питание на Fantom-S.

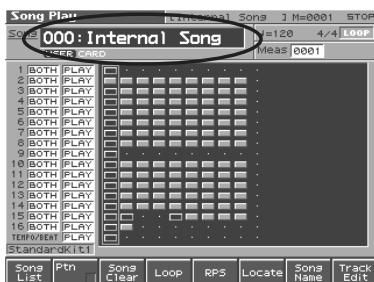
Моментальное воспроизведение (Quick Play)

Fantom-S способна сразу воспроизводить композицию из памяти пользователя и с карты памяти, исключая необходимость выполнения процедуры загрузки композиции во внутреннюю память. Эта функция называется **Quick Play**. Quick Play можно использовать для воспроизведения композиций MRC Pro (расширение: SVQ) и Стандартных MIDI файлов (расширение: MIDI).

1. Нажмите [SEQUENCER].

Появится экран Song Play.

2. Используйте [CURSOR] для перемещения курсора на "Song".



3. Вращайте лимб VALUE или нажимайте [INC]/[DEC] чтобы выбрать композицию для исполнения.

Нажмите [1(Song List)] чтобы получить доступ к экрану Song List и выбрать композицию из списка.



- **[1(User)]:** Композиции в памяти пользователя
- **[2(Card)]:** Композиции на карте памяти

* Назначение User/Card будет показано под названием композиции, когда вы вернетесь на экран Song Play.

- **[3 (View Svq)]:** Прослушивание SVQ файлов
- **[4 (View Smf)]:** Прослушивание SMF файлов
- **[5 (View Mrc)]:** Файлы в формате S-MRS созданы на таком устройстве, как MC-50.

4. Когда сделаете выбор, нажмите [EXIT].

5. Нажмите [PLAY] чтобы начать воспроизведение.

Когда закончится воспроизведение композиции, произойдет ее автоматическая остановка. Если вы захотите остановить воспроизведение еще по ходу композиции, нажмите [STOP].

МЕМО

Если вы прервали воспроизведение композиции, справа от номера такта может появиться индикация "+". Она указывает на то, что воспроизведение композиции остановлено посередине такта.

ПРИМЕЧАНИЕ

Вы не услышите никакого звука, если не загрузите семплы для патчей, использующихся в композиции. Необходимые семплы загружаются заранее (стр. 170).

Последовательное воспроизведение композиции (Chain Play)

Функция Chain Play позволяет вам последовательно воспроизводить (Quick Play) композиции из памяти пользователя и карты памяти в назначенном порядке.

1. Нажмите [MENU] чтобы получить доступ к окну Menu.

2. Используйте ▲ или ▼ чтобы выбрать "Chain Play" и после этого выберите [ENTER].

Появится экран Chain Play.



3. Нажмите [1(User)] если захотите выбрать композицию из памяти пользователя или нажмите [2 (Card)], если захотите выбрать композицию на карте памяти.

ПРИМЕЧАНИЕ

Нельзя комбинировать композиции USER и CARD.

СОВЕТ

Удерживая нажатой [SHIFT] и нажимая ▲ или ▼, можно перейти на начало или на конец списка композиций.

Если вам потребуется повторяющееся воспроизведение Chain Play, нажмите [7(Repeat Asll)] и назначьте проверочный маркер (✓).

Если вы нажмете [6(Auto Step)] чтобы назначить проверочный маркер (✓), воспроизведение закончится и автоматически начнется воспроизведение следующей композиции.

4. Нажмите [PLAY] чтобы включить Chain Play.

Начните воспроизведение с композиции согласно пункта 1. Если вы пожелаете остановить воспроизведение раньше, нажмите [STOP].

СОВЕТ

Если захотите начать воспроизведение с середины последовательности, используйте ▼ или ▲ чтобы переместить курсор на желаемую точку и нажмите [PLAY].

5. Когда закончится воспроизведение Chain Play, нажмите [STOP].

ПРИМЕЧАНИЕ

Нельзя включать или останавливать Chain Play с помощью сообщения Start или Stop от внешнего MIDI устройства. Не принимаются ни MIDI Continue, Song Position, Song Select, ни Clock сообщения.

Различные методы воспроизведения

Ускоренная перемотка вперед и перемотка назад во время воспроизведения

Ускоренная перемотка вперед, перемотка назад и вперед на другой участок композиции могут выполняться по ходу воспроизведения, а также во время остановки. Для каждой операции используются следующие процедуры.

Ускоренная перемотка вперед: Нажмите [FWD].

Непрерывная перемотка вперед:

Нажмите и удерживайте в этом положении [FWD].

Скоростная перемотка вперед:

Нажмите [FWD] и после этого нажмите [BWD].

Перемотка: Нажмите [BWD].

Непрерывная перемотка: Нажмите и удерживайте в этом положении [BWD].

Скоростная перемотка:

Нажмите [BWD] и после этого нажмите [FWD].

Переход на предыдущую позицию:

Удерживайте нажатой [SHIFT] и нажмите [BWD].

Переход на следующую позицию:

Удерживайте нажатой [SHIFT] и нажмите [FWD].

Переход на начало композиции: Нажмите [RESET].

СОВЕТ

- Для ускоренной переметки вперед, переметки назад и перехода во время Quick Play потребуется некоторое время.
- Воспроизведение композиции может прерваться в случае, если вы решите перейти на начало или на конец композиции во время воспроизведения.

Воспроизведение от середины композиции (MIDI Update)

Если вы начали воспроизведение композиции с середины, например, после ускоренной перемотки вперед или перемотки назад, вы можете выбрать неправильный патч или неверный питч. Это происходит потому, что MIDI сообщения в зоне вашего перехода не были переданы на звукогенератор. В таких случаях можно использовать функцию **MIDI Update**. Если вы выполняете **MIDI Update**, MIDI сообщения (не сообщения Note) будут передаваться на звукогенератор с момента начала звучания и до позиции перехода, гарантируя правильность настройки генератора для возобновления воспроизведения.

1. Удостоверьтесь, что остановлено воспроизведение композиции.

ПРИМЕЧАНИЕ

Нельзя выполнять MIDI Update во время воспроизведения композиции.

2. Удерживайте нажатой [SHIFT] и нажмите [PLAY].

На дисплее вы увидите "MIDI Update...", что говорит о выполнении обработки, а когда она закончится, на дисплее появится индикация "Completed".

Мьютирование воспроизведения определенного инструмента

Если вы захотите заглушить воспроизведение определенного инструмента, вы можете замьютировать дорожку фразы, в которой содержатся данные секвенсора для этого инструмента.



Более подробно о процедуре см. на стр. 150.

Изменение темпа воспроизведения композиции

Темп воспроизведения композиции записан на дорожку темпа, тем не менее, темп полностью всей композиции можно отрегулировать во время воспроизведения. Темп, при котором производится фактическое воспроизведение композиции, называется темпом воспроизведения (playback tempo).

ПРИМЕЧАНИЕ

Темп воспроизведения является временным назначением, которое будет потеряно при выключении питания. Если вы пожелаете, чтобы композиция всегда воспроизводилась с заданным темпом, вам потребуется пересохранить композицию на диске (стр. 168).

1. Нажмите [TEMPO].

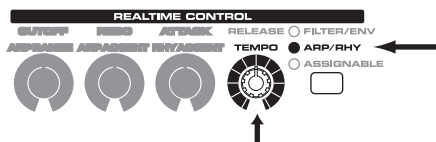
Появится окно Tempo.



- Вращайте лимб VALUE или нажимайте [INC]/[DEC] чтобы назначить темп воспроизведения.
 - Если вы нажмете [7(Click)] чтобы получить индикацию проверочного маркера (✓), вы услышите клик на назначенной величине темпа. Нажатие кнопки включает/выключает темп.
 - Нажимая на [6(Tap)], вы назначите темп, синхронизирующийся с интервалами нажатия на кнопку (кнопка Tap Tempo). Для назначения желаемого темпа нажмите на кнопку три и более раз с интервалами, равными четвертной ноте.
- Когда закончите выполнение назначений, нажимите [8(Close)].

Использование контроллера для изменения темпа воспроизведения

В результате того, что темп назначается с помощью регулятора реального времени на Fantom-S, изменение темпа не представляет собой никаких сложностей.



- Нажмите кнопку REALTIME CONTROL чтобы загорелся индикатор ARP/RHY.
- Начните воспроизведение композиции и вращайте ручку регулятора реального времени.

Вы можете назначить функцию Tempo Control на такие контроллеры. Более подробно о данном назначении см. станции, посвященные описанию каждого контроллера.

- D Beam контроллер (стр. 98)

Воспроизведение композиции с фиксированным темпом (мьютирование дорожки темпа)

Если наблюдается изменение темпа во время воспроизведения, это является следствием изменения темпа на дорожке Tempo. Если вы захотите переписать данные изменения темпа и воспроизводить композицию с фиксированной величиной темпа, необходимо замьютировать дорожку темпа.



Более подробно об этой операции см. на стр. 150.

Воспроизведение композиции в S-MRC формате

На Fantom-S можно воспроизводить композиции в S-MRC формате, созданные на MC-50, точно так же, как и MRC Pro композиции или Стандартные MIDI файлы. Тем не менее, композиции в S-MRC формате не сочетаются с функцией Quick Played. Вам сначала потребуется их загрузить во внутреннюю память и преобразовать в композиции MRC Pro формата.



Более подробно о процедуре см. на стр. 170.

Повторяющееся воспроизведение композиции (Loop Play)

Используйте функцию Loop для циклического воспроизведения всей композиции или ее определенного участка.

- Нажмите [SEQUENCER].
- Нажмите [4(Loop)].
Появится окно Loop.
- Нажмите [7(Loop)] чтобы назначить проверочный маркер (✓).
Включится выключатель Loop. Теперь воспроизведение будет зациклено в соответствии с назначенной зоной или количеством циклов, назначенных в окне Loop. Чтобы выключить Loop, еще раз нажмите [7(Loop)].



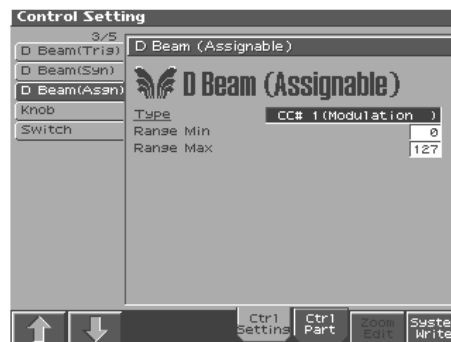
Более подробно о выполнении назначений в окне Loop см. на стр. 151.

- Когда закончите выполнение назначений, нажимите [8(Close)] чтобы закрыть окно Loop.

Использование D Beam контроллера для вкл/выкл воспроизведения композиции

Вы можете вкл/остановить воспроизведение, проводя рукой над D Beam контроллером.

- Выберите композицию для воспроизведения (стр. 138).
- Удерживайте нажатой [JUMP] и нажмите D BEAM [ASSIGNABLE].
Появится экран D Beam Assignable.



- Используйте [CURSOR] чтобы переместить курсор на "Type".
- Вращайте лимб VALUE или нажимайте [INC]/[DEC] чтобы назначить контроллер на "START/STOP".
- Нажмите D BEAM [ASSIGNABLE] чтобы включить D Beam контроллер.
- Когда вы проводите рукой в радиусе действия луча D Beam контроллера, начнется воспроизведение композиции. Если вы еще раз проведете рукой в радиусе действия луча, воспроизведение будет остановлено.

СОВЕТ

Вы также можете включить/остановить воспроизведение композиции с помощью педали, подключенной в гнездо PEDAL CONTROL (стр. 189).

Запись композиций

В данной главе вы объясним процедуру, использующую секвенсором Fantom-S для записи композиций.

СОВЕТ

Обычно, во время записи или воспроизведения композиции, вы переводите звукогенератор в режим **Performance**. Основной причиной этого является возможность услышать только звук назначенного MIDI канала, если вы делаете запись во время игры на клавиатуре Fantom-S, а во время воспроизведения композиции партии независимо исполняют 16 различных звуков. Таким образом, режим Performance очень подходит для записи и воспроизведения композиции, в которой использован ансамбль из нескольких инструментов, таких как ударные, бас и фортепьяно.

Два метода записи

Вы можете использовать один из двух методов записи: в реальном времени или пошаговую запись. Выбирайте метод в соответствии с вашей ситуацией.

Запись в реальном времени (стр. 142)

Запись в реальном времени - это метод записи, при котором игра на клавиатуре и работа контроллера записываются непосредственно во время исполнения.

Пошаговая запись (стр. 146)

Пошаговая запись - это метод записи, в ходе которого вы имеете возможность постепенно вводить ноты и паузы. Этот метод подходит для ввода ударных или баса с точным совпадением по времени. В дополнение к использованию нот вы можете создавать композицию, комбинируя параметры.

Перед началом записи новой композиции

Обзор процесса записи

1. Выберите звук
2. Очистите внутреннюю память
3. Назначьте музыкальный размер композиции (стр. 141)
4. Используйте запись в реальном времени (стр.142) или пошаговую запись (стр. 146)
5. Используйте редактирование дорожки (стр. 151) или микроредактирование (стр. 162) для редактирования композиции
6. Сохраните композицию в памяти пользователя или на карте памяти (стр. 168)

Выбор звука, использующегося для записи

Перед началом записи композиции выберите звук, который предполагает использовать для записи. Выберите метод записи, подходящий для вашего случая.

Исполнение (Performance)

Выберите Performance если захотите записать исполнение ансамбля с использованием нескольких инструментов.

Когда выполняется запись композиции, мы рекомендуем вам взять за правило выбирать Performance.

Патч/Ритм-набор

Выберите патч или ритм-набор, если хотите использовать один патч или ритм-набор для записи своего выступления.

Стирание композиции/паттерна из внутренней памяти (Song Clear)

Во время записи композиции, данные секвенсора временно записываются во внутреннюю память. Если вы захотите записать новую композицию, вы сначала должны стереть из внутренней памяти находящиеся там данные секвенсора.

ПРИМЕЧАНИЕ

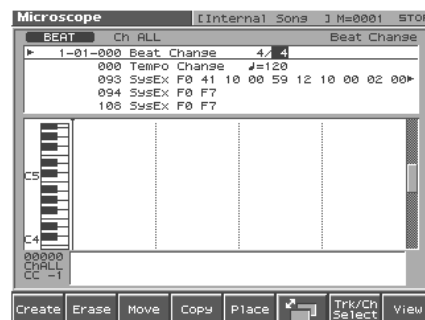
Если во внутренней памяти содержатся важные данные композиции, которые вы хотите сохранить, вам придется сначала сохранить композицию в памяти пользователя/на карте памяти.

1. Нажмите [SEQUENCER] чтобы получить доступ к экрану Song Play.
2. Нажмите [3(Song Clear)].
Появится окно Song Clear.
3. Нажмите [8(Exec)] чтобы выполнить операцию.
После завершения операции, на дисплее появится кратковременная индикация "Completed".
Для отмены нажмите [7(Cancel)].

Назначение музыкального размера (Time Signature)

Перед тем, как начать запись новой композиции, вам нужно назначить музыкальный размер. Тем не менее, производится автоматическая установка размера 4/4 в ходе проведения операции инициализации композиции (Song Initialize) или во время включения питания, поэтому вышеупомянутое необходимо делать только в случае записи новой композиции с другим музыкальным размером.

1. Нажмите [SEQUENCER] чтобы получить доступ к экрану Song Play.
2. Нажмите [EDIT].
Появится экран Microscope.
3. Нажмите [7(Track Select)], выберите "BEAT" (дорожку ритма) и нажмите [8(Close)].
Появится экран для дорожки ритма.



4. Переместите курсор на "Beat Change" и назначьте музыкальный размер.



Если вы захотите поменять музыкальный размер в середине композиции, см. информацию на стр. 167.



Если вы записываете дорожку фраз, см. информацию на стр. 142.

Назначение музыкального размера паттерна

Каждый параметр имеет назначение Pattern Beat, которое управляет музыкальным размером паттерна. Ритм паттерна работает в качестве направляющей при его воспроизведении или записи и обрабатывается независимо от музыкального размера композиции (т.е. музыкальный размер записывается на дорожку ритма). Ритм паттерна обычно устанавливается на музыкальный размер 4/4, однако, вы можете изменить это назначение в случае, если композиция имеет другой музыкальный размер, а не 4/4 или когда вы захотите записать паттерн с совершенно другим музыкальным размером. В начале каждого паттерна можно установить только одно назначение ритма. Это значит, что вы не можете изменить музыкальный размер в середине паттерна. Также, вы не можете удалить ритм из паттерна, перемещать или копировать его.

1. Нажмите [SEQUENCER] чтобы получить доступ к экрану Song Play.
2. Нажмите [2(Ptn)].
Появится экран Pattern Play.
3. Вращайте лимб VALUE или нажимайте [INC]/[DEC] чтобы выбрать паттерн.
4. Нажмите [6(Ptn Beat)].



5. Переместите курсор и назначьте музыкальный размер.

Запись своего исполнения во время игры (Запись в реальном времени)

Запись в реальном времени (Realtime Recording)- метод, позволяет сделать запись непосредственно во время игры на клавиатуре и использования контроллеров. Используйте этот метод, когда захотите передать все отличительные особенности своего творческого почерка.

Базовые операции для записи в реальном времени

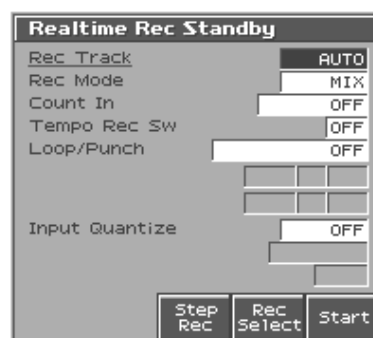
1. Удостоверьтесь в том, что выполнили все подготовительные операции для выполнения записи, как это было показано на стр. 141.

СОВЕТ

Если захотите сделать запись в уже существующую композицию, загрузите желаемую композицию во внутреннюю память (стр. 149). Нажмите [FWD] или [BWD] чтобы назначить такт, в котором начнется запись. Такт, в котором начнется запись, будет обозначен с помощью "M=" в верхней части названия партии на экране PLAY.

2. Нажмите [REC].

Начнет мигать индикатор [REC] и появится окно Recording Standby.



В этом окне вы можете назначить различные параметры для записи в реальном времени.

МЕМО

Если вы захотите записать паттерн, получите доступ к экрану Pattern Play ([SEQUENCER]→[2(Ptn)] стр. 151) и после этого нажмите [REC].

3. В качестве базовых установок назначьте следующие три параметра. Используйте [CURSOR] для перемещения курсора на каждый из параметров и вращайте лимб VALUE или нажимайте [INC]/[DEC] для выполнения назначений.

• Rec Track

Назначьте дорожку фразы или паттерна, на которую предполагаете сделать запись. На экране Song Play в случае нажатия [1(Song List)] появится "TRK", а в случае нажатия [2(PTN)] - "PTN".

Если данный параметр назначен на "AUTO", будет автоматически выбрана дорожка фразы под таким же номером, что и партия, текуще выбранная для клавиатуры.

Величина: AUTO, TRK1- TRK 16, PTN001-PTN100 (*при записи на паттерн)

• Rec Mode (Режим записи)

Выбирает способ выполнения записи.

Величина

MIX: Будет выполнена Mix-запись. Обычно, вы будете делать запись, используя именно этот способ. Если исполнение уже записано на адресную дорожку записи, ваше новое записанное исполнение будет добавлено к уже существующему исполнению, не стирая его. Используя этот способ в сочетании Loop-записью, вы можете сделать циклическую запись определенного участка, не стирая предварительно записанного материала. Например, это очень удобно для записи ударных (за один раз один инструмент): большой барабан → малый барабан → хай-хет и т.д.

REPLACE: Будет выполнена Replace-запись. Если исполнение уже записано, оно будет стираться по мере записи вашего нового исполнения. Используйте этот способ для перезаписи.

• Count In

Выбирает вариант начала записи.

Величина

OFF: Запись начнется одновременно с нажатием [PLAY].

1MEAS: Когда вы нажмете [PLAY], отсчет (воспроизведение) начнет за один такт до позиции начала записи, а запись начнется после достижения позиции начала записи.

2 MEAS: Когда вы нажмете [PLAY], отсчет (воспроизведение) начнется за два такта до позиции начала записи, а запись начнется после достижения позиции начала записи.

WAIT NOTE: И наоборот, в отличие от нажатия [PLAY], чтобы начать запись, вы можете играть на клавиатуре, ударять по пэду или нажимать педаль Hold.

4. Когда вы закончите выполнение назначений в окне Recording Standby, нажимите [PLAY] или [8(Start)].

Закроется окно Recording Standby, индикатор [REC] перейдет в режим ровного свечения и начнется запись. Когда начнется запись, появится окно Realtime Recording.



В этом окне вы можете выполнить следующие операции.

- Назначить точки входа/выхода из записи (Punch In стр. 114)
 - Стирать материал в реальном времени (Erase стр. 145)
 - Выполнять функцию репетиции (Rehearsal стр. 145)
- Более подробно об этих операциях см. на соответствующих страницах. Чтобы закрыть окно Realtime Recording, нажимите [8(Close)] или [PLAY]. Чтобы еще раз открыть это окно, нажимите [PLAY].

5. Когда закончите запись, нажимите [STOP].

Перестанет светиться индикатор [REC].

СОВЕТ

Если вы недовольны сделанной записью в реальном времени, вы можете нажать [MENU] и в появившемся окне Menu выбрать "Undo Realtime Recording" (отмена записи в реальном времени), чтобы вернуться в то состояние, в котором находились до выполнения записи (Undo/Redo).

После выполнения Undo (отменить), вы можете использовать Redo (передать), чтобы вернуться в предыдущее состояние. После выполнения Undo вы можете использовать Redo в ходе повторного выполнения вышеописанной процедуры.

Запись изменений темпа в композиции (Tempo Recording)

Если вам понадобится изменение темпа по ходу композиции, вы можете записать изменения темпа на дорожку Tempo. Если изменения темпа уже были записаны на дорожку темпа, они будут перезаписаны. В дополнение к основным назначениям, описанным в пункте 3 (стр. 142), назначьте следующие параметры

Tempo Rec Sw (Выключатель темпа записи)

Назначьте возможность (ON) или невозможность (OFF) записи изменений темпа.

Величина: OFF, ON

СОВЕТ

Вы сможете легко и просто управлять темпом с помощью ручек регуляторов реального времени ([⚙]) (стр. 140).

Циклическая (Loop) запись и вход в запись

Вы можете выполнить повторяющуюся запись назначенного участка (Loop запись) или перезаписать определенный участок (Punch-in запись).

Назначьте следующие параметры записи в дополнение к основным назначениям, описанным в пункте 3 (стр. 142).

Loop/Punch

Назначьте, каким образом будут выполняться loop-запись или punch-in запись.

Величина

OFF: Запись loop и punch-in не выполняются.
LOOP (POINT): Выполнение повторяющейся записи в соответствии с назначенными точками начала зацикливания.

LOOP (1MEAS): Выполнение повторяющейся записи участка из одного такта, начинающегося с такта начала записи.

LOOP (2MEAS): Выполнение повторяющейся записи участка из двух тактов, начинающегося с такта начала записи.

LOOP (4MEAS): Выполнение повторяющейся записи участка из четырех тактов, начинающегося с такта начала записи.

LOOP (8MEAS): Выполнение повторяющейся записи участка из восьми тактов, начинающегося с такта начала записи.

LOOP (16MEAS): Выполнение повторяющейся записи участка из шестнадцати тактов, начинающегося с такта начала записи.

LOOP SONG ALL: Выполнение повторяющейся записи полностью всей композиции от начала до конца.

AUTO PUNCH: Будет выполнен автоматический вход в запись. Вы должны предварительно назначить участок (точку входа), в котором начнется запись. Это очень удобно, если вы решили исправить сделанную ошибку. В данном случае запись начнется во время воспроизведения. Когда вы дойдете до точки входа в запись, произойдет переключение из режима воспроизведения в режим записи.

MANUAL PUNCH: Будет выполнен ручной вход в запись. Запись выполняется (при стирании уже существующих данных) в зоне, назначенной с помощью педали или кнопки. Это очень удобно если вы хотите перезаписать более одного местоположения, в котором была сделана ошибка. Запись начнется во время воспроизведения. Когда нажмете на педаль или на кнопку, воспроизведение переключится на режим записи и после повторного нажатия педали или кнопки снова перейдет в режим воспроизведения. Нажатием педали или кнопки вы осуществляете переключение между режимами записи и воспроизведения.

Start Point (точка начала)

Назначьте такт и долю, с которых начнется циклическая запись или автоматический вход в запись. Назначить Clock (синхронизацию) не представляется возможным.

End Point (точка окончания)

Назначьте такт и долю, в которых закончится циклическая запись или автоматический вход в запись. Назначить Clock (синхронизацию) не представляется возможным.

Использование автоматического входа в запись (Auto Punch-In)

1. В окне **Recording Standby** назначьте параметр **Loop/Punch** на "Auto Punch".
2. Назначьте параметры **Start Point/End Point** на желаемые точки входа в запись.
3. Перейдите на такт, находящийся перед назначенной точкой входа в запись и нажимайте **[PLAY]**. Начнется воспроизведение композиции. Запись начнется в позиции, назначенной с помощью параметра **Start Point**. Воспроизведение закончится в позиции, назначенной с помощью параметра **End Point**.
4. Нажмите **[STOP]** чтобы остановить воспроизведение. Использование ручного входа в запись (Manual Punch-In)

СОВЕТ

Если вы хотите использовать педаль, подключенную в гнездо **PEDAL CONTROL** для назначения зоны записи, сначала назначьте параметр **Pedal 1** или **2** на "PUNCH I/O" (стр. 189).

1. В окне **Recording Standby** назначьте параметр **Loop/Punch** на "MANUAL PUNCH".
2. Нажмите **[PLAY]**. Начнется воспроизведение композиции и появится окно **Realtime Recording**.



3. В желаемой точке начала записи нажимайте **[5(Punch In)]** или нажимайте на педаль. Произойдет переключение режима воспроизведения на режим записи.

4. В точке предполагаемого окончания записи еще раз нажимайте **[5(PUNCH OUT)]** или нажимайте на педаль.
5. Нажмите **[STOP]** чтобы остановить воспроизведение.

Корректировка синхронизации вашего исполнения по ходу записи (Recording Quantize)

Функция **Quantize** (Квантование) выполняет автоматическую корректировку исполнения на клавиатуре или пэдах, совмещая ноты с точными интервалами синхронизации. Вы можете квантовать свою запись в реальном времени. В дополнение к базовым назначениям, описанным в пункте 3 (стр. 142), назначьте следующие параметры.

Input Quantize (вход квантования)

Назначает возможность квантования во время записи.

Величина

- OFF:** Квантование не применяется в процессе записи.
- GRID:** **Grid Quantize** (в сетке) применяется в процессе записи. Используйте данную функцию, когда вам потребуется точная синхронизация, как при записи ударных или баса.



SHUFFLE: **ShuffleQuantize** (квантование в пунктирном ритме) применяется в процессе записи. Используйте данную функцию, если захотите придать ритму "пунктирный" или "свинговый" характер.



Grid Resolution

Выполните данное назначение, когда используете **Grid Quantize**. Назначьте интервал квантования в единицах нотной величины. Выберите самую короткую нотную величину, формирующуюся в диапазоне применения **Grid Quantize**.

Величина: ♩, ♪, ♪♩, ♪♩♩, ♪♩♩♩, ♪♩♩♩♩, ♪♩♩♩♩♩, ♪♩♩♩♩♩♩

Strength (Grid Quantize Strength)

Выполните это назначение, когда используете **Grid Quantize**. С его помощью устанавливается степень регулировки нот относительно интервалов синхронизации, назначенных с помощью параметра **Grid Resolution**. При назначении 100%, происходит точная корректировка нот с синхронизацией параметра **Grid Resolution**. Более низкие величины обуславливают менее точную корректировку, а назначение 0% означает полное отсутствие данной регулировки.

Величина: 0-100

Shuffle Resolution

Когда вы используете **Shuffle Quantize**, выполните данное назначение чтобы установить нотную величину, использующуюся для квантования.

Величина: ♩, ♪

Rate (скорость Shuffle Quantize)

Выполните это назначение, когда используете Shuffle Quantize. Оно определяет степень отделения ритмического фона ударной группы от даун-битов, назначенных с помощью параметра Shuffle Resolution. При назначении 50%, ритмический фон будет располагаться точно посередине между близлежащими даун-битами. Назначение 0% сместит даун-бит на тот же самый уровень синхронизации, что и даун-бит. При назначении 100%, ритмический фон сместится на тот же самый уровень синхронизации, что и последующий даун-бит.

Величина: 0-100

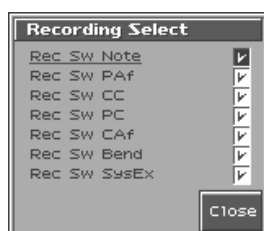
Выбор данных секвенсора для записи (Recording Select)

Если вы используете запись в реальном времени, будут записаны все данные вашего секвенсора. Если вы не захотите записать определенный тип данных, вы можете назначить Recording Select на "OFF" (т.е. выключить).

1. **Получите доступ к окну Recording Standby (стр. 142).**

2. **Нажмите [7(Rec Select)].**

Появится окно Recording Select.



3. **Используйте ▲ или ▼ чтобы выбрать данные секвенсора (MIDI сообщения) для их последующей записи.**

Примечание: Нотные сообщения. Эти сообщения представляют собой ноты.

PAF (Poly Aftertouch): Полифоническое послекасание. Эти MIDI сообщения применяют послекасание к отдельным клавишам.

CC (Control Change): Сообщения смены управления. Эти MIDI сообщения применяют такие разнообразные эффекты, как модуляция или экспрессия.

PC (Program Change): Сообщения смены программы. Эти MIDI сообщения выбирают звуки.

CAF (Channel Aftertouch): Сообщения канального послекасания. Эти MIDI сообщения применяют послекасание полностью ко всему MIDI каналу.

Bend (Pitch Bend): Сообщения изменения изгиба высоты питча. Эти MIDI сообщения изменяют питч.

SysEx (System Exclusive): Системные эксклюзивные сообщения. Эти сообщения используются для того, чтобы выполнить уникальные назначения на Fantom-S, такие как параметры звуков.

4. **Вращайте лимб VALUE или нажимайте [INC]/[DEC] чтобы добавить проверочный маркер.**

Сообщения будут записаны при условии, если вы назначите проверочный маркер (✓) и не будут записаны в случае его удаления. Если вы нажмете [5(All Off)], не будет выполнена запись данных секвенсора. Если вы нажмете [6(All On)], будут записаны все данные секвенсора.

5. **Нажмите [EXIT] чтобы закрыть окно Recording Select.**

Стирание ненужных данных во время записи (Realtime Erase)

Realtime Erase- это функция, стирающая ненужные данные во время записи в реальном времени. Она, в частности, является очень удобной во время циклической записи, потому что позволяет вам стирать данные не останавливая записи.

ПРИМЕЧАНИЕ

Realtime Erase можно выполнить только при условии, что Recording Mode назначен на "MIX".

1. **Начните с записи в реальном времени (стр. 142).**

Появится окно Realtime Recording.



2. **Нажмите [6(Erase)].**

Появится окно Realtime Erase.



3. **Сотрите ненужные данные.**

Чтобы стереть все данные (кроме сообщения Pattern Call), нажмите [8(Erase All)]. Стирание данных будет продолжаться ровно столько, сколько вы будете удерживать кнопку нажатой. Чтобы стереть ноты назначенной клавиши/пэда, удерживайте нажатой эту клавишу/пэд. Продолжительность стирания данных для ноты будет равна продолжительности нажатия на клавишу/кнопку. Чтобы стереть ноты в назначенном диапазоне клавиш, удерживайте нажатыми верхнюю и нижнюю клавиши этого диапазона. Стирание данных в назначенном диапазоне будет продолжаться до тех пор, пока будут удерживаться нажатыми упомянутые клавиши.

4. **Нажмите [7(Close)] чтобы закрыть окно Realtime Erase.**

Вы вернетесь в нормальный режим записи.

Прослушивание звуков или фраз во время записи (Rehearsal Function)

Функция Rehearsal позволяет вам временно приостановить запись в реальном времени. Это очень удобно для прослушивания звука перед его использованием или для отработки фразы перед ее записью

1. **Начните с записи в реальном времени (стр. 142).**

Появится окно Realtime Recording.



2. **Нажмите [7(Rehearsal)] или [REC].**

Начнет мигать индикатор [REC], информируя вас о том, что вы находитесь в режиме rehearsal (режиме репетиции). В этом состоянии вы можете играть на клавиатуре, ничего не записывая.

3. Чтобы вернуться в режим записи, еще раз нажмите [7(Rehearsal)] или [REC].

Ввод данных по одному шагу за один раз (Step Recording)

Step Recording-это метод индивидуального ввода нот и пауз, как будто вы записали их на нотном стане. Кроме ввода нот этот метод может использоваться для создания композиции в ходе объединения паттернов.

Ввод нот и пауз

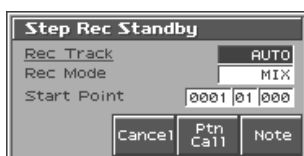
1. Удостоверьтесь, что выполнили подготовку к записи в соответствии с описанием на стр. 141.

СОВЕТ

Если вы собираетесь делать запись в уже существующую композицию, загрузите желаемую композицию в оперативную память (стр. 149). Затем используйте [FWD] или [BWD] чтобы назначить такт, в котором начнется запись. Такт, в котором начнется запись, будет обозначен с помощью символа "M=" в верхней части каждого экрана PLAY.

2. Нажмите [REC] и после этого нажмите [6(Step Rec)].

Начнет мигать индикатор [REC] и появится окно Step Recording Standby.



3. Выполните назначения для пошаговой записи. Используйте [CURSOR] чтобы переместить курсор на желаемый параметр и вращайте лимб VALUE или нажимайте [INC]/[DEC] для его назначения.

• Rec Track

Назначьте дорожку фразы или паттерна, на которую предполагаете делать запись. Появится индикация "TRK" в случае, если вы нажмете [1(Song List)] и "PTN" - в случае, если вы нажмете [2(PTN)].

Величина: AUTO, TRK 1-TRK 16

PTN001-PTN100 (*когда запись делается на паттерн)

• Rec Mode (Режим записи)

Выбирает способ выполнения записи.

Величина

MIX: Будет выполнена Mix-запись. Обычно, вы будете делать запись, используя этот способ. Если исполнение записано на адресную дорожку записи, ваша новая запись будет добавлена к уже существующему исполнению, не стирая его.

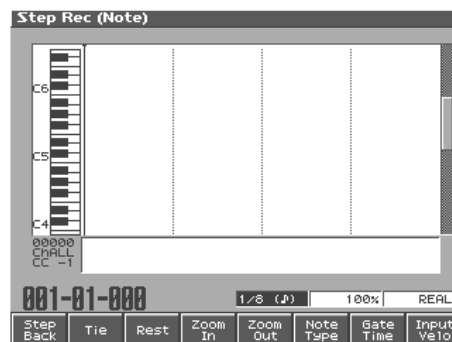
REPLACE: Будет выполнена Replace-запись. Если исполнение записано на адресную дорожку записи, ваша новая запись сотрет его. Используйте этот способ для перезаписи материала.

• Start Point

Назначьте местоположение (такт-удар-синхр) в котором начнется запись.

4. Нажмите [8(Note)] или [PLAY].

Засветится индикатор [REC] и появится экран Step Recording.



5. Назначьте ноту для ввода. Используйте функциональные кнопки ([6][7][8]) для выбора желаемого параметра.

• Note Type

Назначает длительность нот, предполагаемых для ввода в единицах нотных величин. Длительность нотной величины указывается от одной включенной ноты до другой.

Величина: 1/8, 1/4, 1/2, 3/4, 1, 2, 3, 4, 8, 16, 32, 64, 128, 256, 512, 1024, 2048, 4096, 8192, 16384, 32768, 65536, 131072, 262144, 524288, 1048576, 2097152, 4194304, 8388608, 16777216, 33554432, 67108864, 134217728, 268435456, 536870912, 1073741824, 2147483648, 4294967296, 8589934592, 17179869184, 34359738368, 68719476736, 137438953472, 274877906944, 549755813888, 1099511627776, 2199023255552, 4398046511104, 8796093022208, 17592186044416, 35184372088832, 70368744177664, 140737488355328, 281474976710656, 562949953421312, 1125899906842624, 2251799813685248, 4503599627370496, 9007199254740992, 18014398509481984, 36028797018963968, 72057594037927936, 144115188075855872, 288230376151711744, 576460752303423488, 1152921504606846976, 2305843009213693952, 4611686018427387904, 9223372036854775808, 18446744073709551616, 36893488147419103232, 73786976294838206464, 147573952589676412928, 295147905179352825856, 590295810358705651712, 1180591620717411303424, 2361183241434822606848, 4722366482869645213696, 9444732965739290427392, 18889465931478580854784, 37778931862957161709568, 75557863725914323419136, 151115727451828646838272, 302231454903657293676544, 604462909807314587353088, 1208925819614629174706176, 2417851639229258349412352, 4835703278458516698824704, 9671406556917033397649408, 19342813113834066795298816, 38685626227668133590597632, 77371252455336267181195264, 154742504910672534362390528, 309485009821345068724781056, 618970019642690137449562112, 1237940039285380274899124224, 2475880078570760549798248448, 4951760157141521099596496896, 9903520314283042199192993792, 19807040628566084398385987584, 39614081257132168796771975168, 79228162514264337593543950336, 158456325028528675187087900672, 316912650057057350374175801344, 633825300114114700748351602688, 1267650600228229401496703205376, 2535301200456458802993406410752, 5070602400912917605986812821504, 10141204801825835211973625643008, 20282409603651670423947251286016, 40564819207303340847894502572032, 81129638414606681695789005144064, 162259276829213363391578010288128, 324518553658426726783156020576256, 649037107316853453566312041152512, 1298074214633706907132624082305024, 2596148429267413814265248164610048, 5192296858534827628530496329220096, 10384593717069655257060992658440192, 20769187434139310514121985316880384, 41538374868278621028243970633760768, 83076749736557242056487941267521536, 166153499473114484112975882535043072, 332306998946228968225951765070086144, 664613997892457936451903530140172288, 1329227995784915872903807060280344576, 2658455991569831745807614120560689152, 5316911983139663491615228241121378304, 10633823966279326983230456482242756608, 21267647932558653966460912964485513216, 42535295865117307932921825928971026432, 85070591730234615865843651857942052864, 170141183460469231731687303715884105728, 340282366920938463463374607431768211456, 680564733841876926926749214863536422912, 1361129467683753853853498429727072845824, 2722258935367507707706996859454145691648, 5444517870735015415413993718908291383296, 10889035741470030830827987437816582766592, 21778071482940061661655974875633165533184, 43556142965880123323311949751266331066368, 87112285931760246646623899502532662132736, 174224571863520493293247799005065324265472, 348449143727040986586495598010130648530944, 696898287454081973172991196020261297061888, 1393796574908163946345982392040522594123776, 2787593149816327892691964784081045188247552, 5575186299632655785383929568162090376495104, 11150372599265311570767859136324180752990208, 22300745198530623141535718272648361505980416, 44601490397061246283071436545296723011960832, 89202980794122492566142873090593446023921664, 178405961588244985132285746181186892047843328, 356811923176489970264571492362373784095686656, 713623846352979940529142984724747568191373312, 1427247692705959881058285969449495136382746624, 2854495385411919762116571938898990272765493248, 5708990770823839524233143877797980545530986496, 11417981541647679048466287755595961091061972992, 22835963083295358096932575511191922182123945984, 45671926166590716193865151022383844364247891968, 91343852333181432387730302044767688728495783936, 182687704666362864775460604089535377456991567872, 365375409332725729550921208179070754913983135744, 730750818665451459101842416358141509827966271488, 1461501637330902918203684832716283019655932542976, 2923003274661805836407369665432566039311865085952, 5846006549323611672814739330865132078623730171904, 11692013098647223345629478661730264157247460343808, 23384026197294446691258957323460528314494920687616, 46768052394588893382517914646921056628989841375232, 93536104789177786765035829293842113257979682750464, 187072209578355573530071658587684226515959365500928, 374144419156711147060143317175368453031918731001856, 748288838313422294120286634350736906063837462003712, 1496577676626844588240573268701473812127674924007424, 2993155353253689176481146537402947624255349848014848, 5986310706507378352962293074805895248510699696029696, 11972621413014756705924586149611790497021399392059392, 23945242826029513411849172299223580994042798784118784, 47890485652059026823698344598447161988085597568237568, 95780971304118053647396689196894323976171195136475136, 191561942608236107294793378393788647952342390272950272, 383123885216472214589586756787577295904684780545900544, 766247770432944429179173513575154591809369561091801088, 1532495540865888858358347027150309183618739122183602176, 3064991081731777716716694054300618367237478244367204352, 6129982163463555433433388108601236734474956488734408704, 12259964326927110866866776217202473468949912977468817408, 24519928653854221733733552434404946937899825954937634816, 49039857307708443467467104868809893875799651909875269632, 98079714615416886934934209737619787751599303819750539264, 196159429230833773869868419475239575503198607639501078528, 392318858461667547739736838950479151006397215279002157056, 784637716923335095479473677900958302012794430558004314112, 1569275433846670190958947355801916604025588861116008628224, 3138550867693340381917894711603833208051177722232017256448, 6277101735386680763835789423207666416102355444464034512896, 12554203470773361527671578846415332832204710888928069025792, 25108406941546723055343157692830665664409421777856138051584, 50216813883093446110686315385661331328818843555712276103168, 100433627766186892221372630771322662657637687111424552206336, 200867255532373784442745261542645325315275374222849104412672, 401734511064747568885490523085290650630550748445698208825344, 803469022129495137770981046170581301261101496891396417650688, 1606938044258990275541962092341162602522202993782792835301376, 3213876088517980551083924184682325205044405987565585670602752, 6427752177035961102167848369364650410088811975131171341205504, 12855504354071922204335696738729300820177623950262342682411008, 25711008708143844408671393477458601640355247900524685364822016, 51422017416287688817342786954917203280710495801049370729644032, 102844034832575377634685573909834406561420991602098741459288064, 205688069665150755269371147819668813122841983204197482918576128, 411376139330301510538742295639337626245683966408394965837152256, 822752278660603021077484591278675252491367932816789931674304512, 1645504557321206042154969182557350504982735865633579863348609024, 3291009114642412084309938365114701009965471731267159726697218048, 6582018229284824168619876730229402019930943462534319453394436096, 13164036458569648337239753460458804039861886925068638906788872192, 26328072917139296674479506920917608079723773850137277813577744384, 52656145834278593348959013841835216159447547700274555627155488768, 105312291668557186697918027683670432318895095400549111254310977536, 210624583337114373395836055367340864637790190801098222508621955072, 421249166674228746791672110734681729275580381602196445017243910144, 842498333348457493583344221469363458551160763204392890034487820288, 1684996666696914987166688442938726917102321526408785780068975640576, 3369993333393829974333376885877453834204643052817571560137951281152, 6739986666787659948666753771754907668409286105635143120275902562304, 13479973333575319897333507543509815336818572211270286240551805124608, 26959946667150639794667015087019630673637144422540572481103610249216, 53919893334301279589334030174039261347274288845081144962207220498432, 107839786668602559178668060348078522694548577690162289924414440996864, 215679573337205118357336120696157045389097155380324579848828881993728, 431359146674410236714672241392314090778194310760649159697657763987456, 862718293348820473429344482784628181556388621521298319395315527974912, 1725436586697640946858688965569256363112777243042596638790631055949824, 3450873173395281893717377931138512726225554486085193277581262111899648, 6901746346790563787434755862277025452451108972170386555162524223799296, 13803492693581127574869511724554050904902217944340773110325048447598592, 27606985387162255149739023449108101809804435888681546220650096895197184, 55213970774324510299478046898216203619608871777363092441300193790394368, 110427941548649020598956093796432407239217743554726184882600387580788736, 220855883097298041197912187592864814478435487109452369765200775161577472, 441711766194596082395824375185729628956870974218904739530401550323154944, 883423532389192164791648750371459257913741948437809479060803100646309888, 1766847064778384329583297500742918515827483896875618958121606201292619776, 3533694129556768659166595001485837031654967793751237916243212402585239552, 7067388259113537318333190002971674063309935587502475832486424805170479104, 14134776518227074636666380005943348126619871175004951664972849610340958208, 28269553036454149273332760011886696253239742350009903329945699220681916416, 56539106072908298546665520023773392506479484700019806659891398441363832832, 113078212145816597093331040047546785012958969400039613319782796882727665664, 226156424291633194186662080095093570025917938800079226639565593765455331328, 452312848583266388373324160190187140051835877600158453279131187530910662656, 904625697166532776746648320380374280103671755200316906558262375061821325312, 1809251394333065553493296640760748560207343510400633813116524750123642650624, 3618502788666131106986593281521497120414687020801267626233049500247285301248, 7237005577332262213973186563042994240829374041602535252466099000494570602496, 14474011154664524427946373126085988481658748083205070504932198000989141204992, 28948022309329048855892746252171976963317496166410141009864396001978282409984, 57896044618658097711

• Step Back

Отменяет предыдущую введенную ноту.

• Tie

Увеличивает длительность предыдущей введенной ноты с помощью текущего назначения.

• Rest

Вводит паузу. Сначала назначьте параметр Note Type на длительность, которая будет равна предполагаемой для введения паузы и после этого нажмите [3(Rest)].

• Zoom In

На дисплее отображен диапазон клавиш. Используйте этот параметр, когда вам понадобится увеличенное изображение некоторых нот.

• Zoom Out

Расширяет диапазон нот, отображенных на дисплее. Используйте этот параметр, когда захотите увидеть вводящиеся ноты.

8. Повторите выполнение упомянутых пунктов чтобы продолжить ввод.

СОВЕТ

Запоминается предварительно установленная величина каждого параметра. Это значит, что если вы пожелаете использовать ранее установленные назначения, которые были использованы для предыдущих нот, вам не потребуется изменять эти назначения. Как только вы назначите параметр Gate Time и параметр Input Velocity, отпадет необходимость в их изменении и вам останется лишь ввести параметр Step Time и назначить питч (ноту) для каждой ноты.

СОВЕТ

Продолжительность финализации ноты равна продолжительности нажатия клавиши. Это значит, что вы успеете изменить большое количество параметров этой ноты (Step Time, Gate Ratio, Velocity).

9. Когда закончите пошаговую запись, нажмите [STOP].

Перестанет светиться индикатор [REC].

СОВЕТ

Если вам не нравятся результаты выполненного предыдущего шага записи, вы можете нажать [MENU] и в появившемся окне Menu выбрать "Undo Step Recording" чтобы вернуться в то состояние, которое было до начала записи (Undo/Redo).

После выполнения Undo вы можете использовать Redo для возвращения в предыдущее состояние. После выполнения Undo вы можете выполнить Redo, еще раз выполнив вышеописанную процедуру.

Введение аккорда

Нажмите ноты аккорда. Курсор переместится на следующий пункт, когда вы одновременно отпустите все клавиши или пэды.

Передвижение позиции ввода

- Нажатие ► переместит позицию ввода на текущую величину Note Type вперед.
- Нажатие ◀ переместит позицию ввода на текущую величину Note Type назад.
- Нажатие [FWD] продвинет позицию ввода на один такт вперед.
- Нажатие [BWD] продвинет позицию ввода на один такт назад.

Передвижение зоны индикации

Нажатие ▲ или ▼ передвинет зону индикации нот вверх или вниз.

Соотношение между длительностью ноты и временем срабатывания гейта

Ниже представлено соотношение между длительностью нотной величины и временем срабатывания гейта. В результате того, что секвенсор в Fantom-S использует TROQN (тики на четвертную ноту, т.е. разрешение) 480, время срабатывания гейта на четвертную ноту равно 480 синхронимпульсам.

Нота	Время срабатывания гейта
	30
	40
	45
	60
	80
	90
	120
	160
	180
	240
	320
	360
	480
	640
	720
	960

СОВЕТ

Пошагово записанное время срабатывания гейта будет оригинальной величиной времени срабатывания гейта, умноженной на величину параметра Gate Ratio. Например, если параметр Gate Ratio установлен на 80%, ввод четвертной ноты будет означать, что время срабатывания гейта равно $480 \times 0.8 = 384$.

Назначение паттерна на дорожку фразы

Вы можете создать композицию, комбинируя предварительно записанные паттерны. Это выполняется в ходе использования пошаговой записи для назначения паттерна на дорожку фразы. Тем не менее, имейте в виду, что сами по себе паттерны не размещаются на дорожке фразы. Наоборот, на дорожке фразы размещаются сообщения Pattern Call, назначающие паттерн для воспроизведения. Это значит, что если вы позднее поменяете содержание паттерна, это также повлияет и на воспроизведение композиции.

ПРИМЕЧАНИЕ

Когда вы назначаете паттерн на дорожку фразы, игнорируется ритм этого паттерна, и он будет использоваться с музыкальным размером, дорожки ритма. Если ритм паттерна и ритм дорожки имеют разные назначения, наблюдается несовпадение длины тактов и воспроизведение будет неправильно синхронизировано. Если подобное имеет место, переназначьте музыкальный размер дорожки ритма (стр.141).

1. **Удостоверьтесь, что выполнили подготовку к записи, представленную на стр. 141.**

СОВЕТ

Если вы собираетесь делать запись в уже существующую композицию, загрузите желаемую композицию во оперативную память (стр. 149). После этого используйте [FWD] или [BWD] чтобы назначить такт, в котором начнется запись. Такт, в котором начнется запись, будет обозначен с помощью символа "M=" в верхней части экрана PLAY.

2. **Нажмите [REC] и затем [6(Step Rec)].**

Начнет мигать индикатор [REC] и появится окно Step Recording Standby(готовность к записи).



3. **Выполните назначения для пошаговой записи. Используйте [CURSOR] чтобы переместить курсор на желаемый параметр и вращайте лимб VALUE или нажимайте [INC]/[DEC] для назначения этого параметра.**

• Rec Track

Назначает дорожку фразы или паттерна, на которую вы собираетесь делать запись. Если вы нажмете [1(Song List)], появится индикация "TRK", а если нажмете [2(PTN)], появится индикация "PTN".

Величина: AUTO, TRK 1-TRK 16

PTN001-PTN100 (* при записи на паттерн)

• Rec Mode (Recording Mode)

Выбирает метод выполнения записи.

Величина

- MIX:** Будет выполнена Mix-запись. Обычно, вы будете делать запись, используя именно этот метод. Если исполнение записано на адресную дорожку записи, ваша новая запись будет добавлена к уже существующему исполнению, не стирая его.

REPLACE: Будет выполнена Replace-запись. Если исполнение записано на адресную дорожку записи, ваша новая запись сотрет его. Используйте этот способ для перезаписи материала.

• Start Point

Назначьте местоположение (такт-удар-синхр) в котором начнется запись.

4. **Нажмите [7(Ptn Call)]**

5. **Вращайте лимб VALUE или нажимайте [INC]/[DEC] чтобы выбрать номер паттерна (1-100), который предполагает назначить на дорожку фразы.**

Индикация названия выбранного паттерна появится в "Name". В "Beat" будет отображен ритм паттерна, а в "Length" - количество тактов, составляющих паттерн.

6. **Нажмите [8(Put Ptn)].**

Будет записано сообщение Pattern Call для паттерна, выбранного с помощью параметра Pattern. Вы продвинетесь вперед на длину тактов, составляющих паттерн, и будете готовы к вводу следующего паттерна.

СОВЕТ

Если вы по ошибке введете не тот паттерн, можно нажать [BWD] или [6(STEP BACK)], чтобы удалить предыдущий ввод сообщения Pattern Call.

7. **Повторите выполнение вышеупомянутых пунктов, чтобы назначить дополнительные паттерны.**

8. **Когда закончите пошаговую запись, нажмите [EXIT] или [STOP].**

Перестанет светиться индикатор [REC].

СОВЕТ

Если вы не довольны результатами пошаговой записи, нажмите [MENU] и в появившемся окне Menu выберите "Undo Step Recording" чтобы вернуться в состояние, предшествующее записи (Undo/Redo). После выполнения Undo, вы можете использовать Redo, чтобы вернуться в предыдущее состояние. После выполнения Undo, вы можете выполнить Redo, еще раз выполнив вышеописанную процедуру.

Редактирование композиции

В данной главе мы дадим объяснение процедуры редактирования композиций.

Загрузка композиции для редактирования

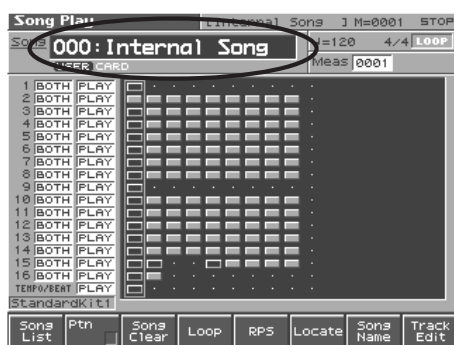
Когда вы редактируете композицию, вы производите изменение композиции, уже находящейся в оперативной памяти инструмента. Если вы собираетесь редактировать композицию, сохраненную в памяти пользователя или на карте памяти, вам сначала нужно загрузить ее в оперативную память.

ПРИМЕЧАНИЕ

Композиция в оперативной памяти будет потеряна во время выключения питания или загрузки другой композиции. Если в оперативной памяти содержится композиция, которую вы хотите сохранить, сохраните ее в памяти пользователя или на карте памяти.

1. Нажмите [SEQUENCER].

Появится экран Song Play.



2. Нажмите [1(Song List)].

Появится экран Song List.



3. Нажмите [1(User)] или [2 (Card)] чтобы выбрать адрес для загрузки.

4. Используйте ▲ или ▼ чтобы выбрать композицию для редактирования.

5. Нажмите [8(Load)].

В сообщении вы получите запрос о подтверждении выполнения операции.

6. Нажмите [8(Exit)].

Когда закончите загрузку композиции, на экране Song Play будет произведена загрузка данных исполнения загруженной композиции.



МЕМО

Если вы воспроизводите композицию во время индикации экрана Song Play, на полосе прокрутки вы найдете местоположение воспроизведения композиции.

Загрузка отдельных дорожек/паттернов данных композиции

Если вы выбрали файл композиции (расширение "SVQ") или стандартный MIDI файл (расширение ".MID"), вы можете загрузить дорожки отдельных фраз или паттернов.

1. После выполнения пункта 4 "Загрузка композиции для редактирования", нажмите [7(Load Track)].

Появится окно Load Song File (Track).

2. Переместите курсор влево от "Source" (источник загрузки) и выберите дорожку (TRK 1-16) или паттерн (PTN001-100), предполагаемые для загрузки.

** Если загрузка производится из стандартного MIDI файла, выбор паттерна (PTN001-100) не представляется возможным. Также, если вы выполняете загрузку из Стандартного MIDI файла 0 формата, параметр фиксируется на "TRK ALL" и выбор отдельных дорожек не представляется возможным.*

3. Переместите курсор вправо от "Destination" (адрес загрузки) и выберите адресную дорожку загрузки (TRK 1-16) или паттерн (PTN001-100).

4. Нажмите [8(Exec)] чтобы выполнить операцию.

Использование разных звукогенераторов для дорожек

Назначая адрес выхода каждой дорожки, вы можете использовать различные звукогенераторы во время воспроизведения композиции.

1. Нажмите [SEQUENCER] чтобы получить доступ к экрану Song Play.
2. Используйте [CURSOR] чтобы переместить курсор на дорожку, адрес выхода которой предполагаете назначить.



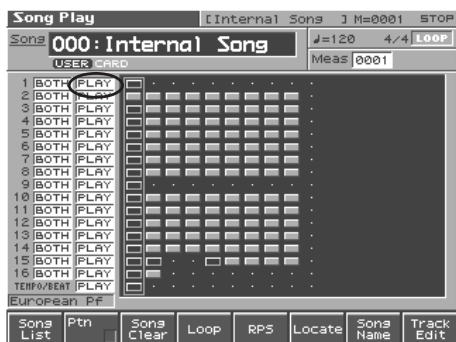
3. Вращая лимб VALUE или нажимая [INC]/[DEC] назначьте величину.

OFF: Дорожка не озвучивается.
Int: Дорожка озвучивается встроенным звукогенератором Fantom-S.
MIDI: Дорожка озвучивается внешним звукогенератором, подключенным к соединителю MIDI OUT.
BOTH: Дорожка озвучивается встроенным и внешним звукогенераторами.

Выключение воспроизведения дорожки (Mute)

Если вы хотите выключить определенный инструмент во время воспроизведения, вы можете замьютировать соответствующую дорожку фразы, на которой содержатся данные секвенсора.

1. Нажмите [SEQUENCER] чтобы получить доступ к экрану Song Play.
2. Используйте [CURSOR] чтобы переместить курсор на дорожку, предполагаемую для мьютирования.



МЕМО

Индикация дорожек, не содержащих данных секвенсора, производится следующим образом "- -".

3. Вращайте лимб VALUE или нажимайте [DEC] чтобы выбрать "MUTE".

ПРИМЕЧАНИЕ

Необходимо отметить, что если вы сохраняете композицию с выключенной дорожкой Phase в формате стандартного MIDI файла, данные дорожки фразы (Phrase) не будут сохраняться. Если вы сохраняете композицию с замьютированной дорожкой фразы в формате MRC Pro, будет сохранен также статус мьютирования дорожки.

СОВЕТ

Если вы назначили "Status" дорожки темпа (Tempo) на "MUTE", дорожка темпа будет замьютирована. Если изменение темпа было записано в композиции, но вы пожелаете играть ее с фиксированным темпом, вы можете замьютировать дорожку темпа.

Назначение маркеров (Locate Position) в композицию

Маркеры могут назначаться на любую позицию (местоположение) в композиции. Эти позиции называются Locate Positions. Обычно, эти позиции в композиции обозначены как "measure-beat-clock" (такт-удар-синхр), однако locate position отображается как абсолютное время "часы:минуты:секунды:кадры"

Назначение Locate Position

В одной композиции можно назначить до четырех locate positions.

ПРИМЕЧАНИЕ

Назначить locate position в паттерне не представляется возможным.

1. Загрузите композицию, в которой предполагаете назначить locate position (стр. 149).
2. Нажмите [SEQUENCER].
3. Нажмите [6(Locate)].

Появится окно Locate.



4. Переместите курсор на величину "measure" или "beat" номера маркера, предназначенного для установки.
5. Вращайте лимб VALUE или нажимайте [INC]/[DEC] для назначения величины.
6. Удерживайте нажатой [5(Set)] и нажмите [1(Set1)]-[Set4] чтобы сохранить locate position в текущем местоположении композиции.

Вы также можете назначить этот параметр в ходе нажатия [5(SET)] во время прослушивания воспроизведения композиции.

Перемещение на Locate Position

Чтобы поменять местоположение композиции на Locate Position, выполните следующую процедуру.

1. **Получите доступ к окну Locate.**
2. **Нажмите [1(Jump1)]-[4(Jump4)].**

Вы переместитесь на назначенную locate position.

СОВЕТ

Вы можете удерживать нажатой [SHIFT] и нажать [BWD] чтобы быстро перейти в предыдущую позицию или удерживать нажатой [SHIFT] и нажать [FWD] чтобы быстро перейти в следующую позицию.

Назначение повторяющегося участка композиции (Loop Points)

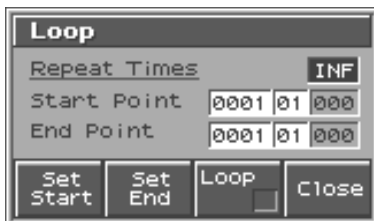
Когда вы используете Loop Play или Loop Recording, вы можете использовать точки loop (зацикливания), чтобы определить, где назначать повторяющийся участок как альтернативу повторению назначенного количества тактов.

ПРИМЕЧАНИЕ

Назначение точки loop в паттерне не представляется возможным.

1. **Загрузите композицию, в которой предполагаете назначить точки loop.**
2. **Нажмите [SEQUENCER].**
3. **Нажмите [4(Loop)].**

Появится окно Loop.



4. **Переместите курсор на желаемый параметр и вращайте лимб VALUE или нажимайте [INC][DEC] чтобы выполнить назначение.**

- Repeat

Выбирает количество повторов (1-99). Если вам потребуется непрерывное повторение вплоть до нажатия [STOP], назначьте данный параметр на "INFINIT".

- Start Point

Назначает позицию начала повторов.

Если вы нажмете [5(Set Start)], текущая позиция в композиции будет назначена в качестве позиции начала.

- End Point

Назначает позицию, в которой закончатся повторы.

Назначенная здесь позиция не войдет в зону повторов. Если вы нажмете [6(Set End)], текущая позиция композиции будет назначена в качестве позиции конца.

5. **Если вы нажмете [7(loop)] чтобы назначить проверочный маркер (✓), вы включите зацикливание.**

Редактирование данных секвенсора в заданном диапазоне (Track Edit)

Track Edit позволяет редактировать назначенные вами участки данных секвенсора.

Базовые операции для редактирования дорожки

1. **Получите доступ к экрану Song Edit и после этого загрузите композицию, предполагаемую для редактирования (стр. 149).**

МЕМО

Во время редактирования паттерна нажмите [SEQUENCER] и затем нажмите [2 (PTN)] чтобы получить доступ к экрану Pattern Edit.

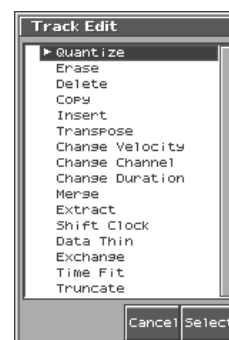


ПРИМЕЧАНИЕ

Если вы выбрали композицию, которая не загружена во внутреннюю память, дисплей даст запрос о подтверждении следующим образом: Композиция "****" не является встроенной композицией. В любом случае ее загрузить для редактирования? Если вы хотите стереть композицию из оперативной памяти и загрузить новую композицию, нажмите [8(OK)]. Если решаете не стирать композицию из оперативной памяти, нажмите [EXIT].

2. **Нажмите [SEQUENCER] и после этого нажмите [8(Track Edit)].**

Появится окно Track Edit.



3. Нажимайте ▲ или ▼ и после этого нажимите [8(Exec)] чтобы выбрать желаемую функцию.

Quantize →	стр.152
Erase →	стр. 154
Delete →	стр.155
Copy →	стр. 155
Insert Measure →	стр. 156
Transpose →	стр. 156
Change Velocity →	стр. 157
Change Channel →	стр. 158
Change Duration →	стр. 158
Merge →	стр. 159
Extract →	стр. 159
Shift Clock →	стр. 160
Data Thin →	стр. 161
Exchange →	стр. 162
Truncate →	стр. 162



Более подробно об окне назначений каждой редактирующей функции обращайтесь к объяснениям для каждой функции.

4. Установите параметры для каждой функции. Используйте [CURSOR] чтобы переместить курсор на желаемый параметр и вращайте лимб VALUE или нажимайте [INC]/[DEC] для назначения величины. Прежде всего, проверьте участок, к которому будет применяться операция редактирования и в случае его изменения, сделайте коррекции.

5. Нажмите [8(Exec)] чтобы выполнить операцию.

Когда операция будет завершена, на дисплее появится индикация "Completed" (Завершена).

СОВЕТ

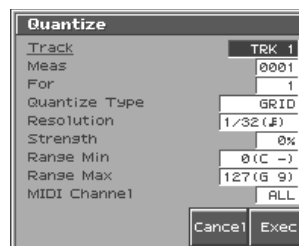
- Если вы решите не выполнять операцию, нажимите [7(Cancel)].
- Если вы не удовлетворены результатами выполненной функции, вы можете нажать [MENU] и в появившемся окне Menu выбрать "Undo Track Edit" чтобы вернуться в то состояние, в котором вы находились до выполнения операции (Undo/Redo). После выполнения Undo вы можете использовать Redo, чтобы вернуться в предыдущее состояние. После выполнения Undo вы можете выполнить Redo, еще выполнив вышеописанную процедуру.

Выравнивание согласования по времени композиции (Квантование – Quantize)

В главе "Запись композиции" (стр. 141) мы дали объяснение Квантования записи, позволяющего квантовать материал во время записи в реальном времени. Тем не менее, можно квантовать и уже записанную композицию. В Fantom-S предусмотрена функция Preview (предварительного прослушивания), позволяющая воспроизводить результаты квантования во время назначения параметров (перед фактическим выполнением). Это помогает выполнить оптимальные назначения квантования.

ПРИМЕЧАНИЕ

Операция Квантования выполняет корректировку согласования по времени, при котором нажимаются (нота -вкл) или отпускаются (нота-выкл) ноты и не выполняет корректировку никаких других данных секвенсора. Это значит, что если вы параллельно с нотами записываете MIDI сообщения, такие как диапазон изгиба высоты питча или модуляции, квантование не позволит нотам выйти из согласования с MIDI сообщениями. Чтобы не возникла такая проблема, записывайте данные клавиатуры в самую последнюю очередь, используя mix-запись и т.п.



Более подробно о назначениях см. на стр. 151.

Track/Pattern (дорожка/паттерн)

Назначает дорожку(и) фраз для квантования.

Величина

TRK ALL: Дорожки фраз 1-16

TRK 1-TRK16: Назначенная дорожка фразы

PTN001-PTN100: Назначенный паттерн

Measure, For

(Edit Range –диапазон редактирования)

Назначает диапазон тактов для квантования. Если вы назначите "For" для "ALL", будут назначены все такты.

Тип квантования

Назначает диапазон квантования.

Величина

GRID: Grid Quantize (квантование сетки) будет применено к записи. Так как ноты будут регулироваться по длительности назначенной ноты, данный параметр может использоваться для игры ударными в точном ритме.



SHUFFLE: Shuffle Quantize (квантование пунктирного ритма) будет применено к записи. Используйте данный параметр, когда захотите формировать пунктирный или "свинговый" ритм.



Groove: В Fantom-S предусмотрен 71 шаблон квантования. В этих шаблонах содержатся различные назначения для придания "ощущения ритма" различным музыкальным жанрам. Выберите шаблон для выполнения квантования.

** Если нотные данные вашего секвенсора слишком далеки от точного согласования по времени, то даже Groove квантование не поможет вам достичь желаемых результатов. В таком случае, примените сначала Groove Quantize к данным вашего секвенсора, чтобы ликвидировать ошибки в согласовании по времени.*

Grid Resolution

Этот параметр используется в случае выбора Grid Quantize. Назначает временной интервал квантования в виде нотной величины. Выберите разрешение (Resolution) которое совместит самые короткие ноты в зоне выполняемого вами квантования.

Величина: ♩, ♪, ♪♩, ♪♩♩, ♪♩♩♩, ♪♩♩♩♩, ♪♩♩♩♩♩, ♪♩♩♩♩♩♩

Grid Quantize Strength

Этот параметр используется в случае выбора Grid Quantize. Этот параметр назначает процентное соотношение корректировки согласования ноты в интервале квантования к интервалу согласования по времени, назначенному параметром Resolution. При назначении 100% нота переместится полностью в близлежащий интервал согласования по времени назначения Grid Resolution. Назначение 0% не изменит позицию ноты.

Shuffle Resolution

Этот параметр используется в случае выбора Shuffle Quantize. Назначает квантование интервала времени, как нотной величины.

Величина: ♩, ♪, ♪♩

Rate (скорость Shuffle Quantize)

Этот параметр используется в случае выбора Shuffle Quantize. Назначает расстояние между даун-битом, назначенным с помощью параметра Shuffle Resolution и следующим сразу за ним затактом. Смещая длительность затакта, вы можете создать эффект "свинга". Назначение 50% установит ноту затакта точно посередине между даун-битом и следующим даун-битом. Назначение 0% передвинет затакт к той же самой длительности, что и предыдущий даун-бит. Назначение 100% сдвинет его на длительность последующего даун-бита.

Величина: 0-100%

Шаблон квантования (Quantize Template)

Назначает шаблон для использования. Представляем список groove-шаблонов.

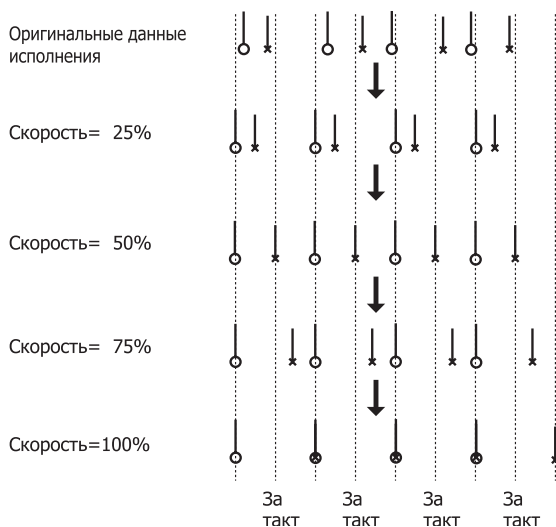
001	Dance (small dynamics)
002	Dance (large dynamics)
003	Dance (light dynamics)
004	Dance (heavy dynamics)
005	Dance (dragging beats, small dynamics)

006	Dance (dragging beats, large dynamics)
007	Dance (dragging beats, light dynamics)
008	Dance (dragging beats, heavy dynamics)
009	Dance (pushing beats, small dynamics)
010	Dance (pushing beats, large dynamics)
011	Dance (pushing beats, light dynamics)
012	Dance (pushing beats, heavy dynamics)
013	Fusion (small dynamics)
014	Fusion (large dynamics)
015	Fusion (light dynamics)
016	Fusion (heavy dynamics)
017	Fusion (dragging beats, small dynamics)
018	Fusion (dragging beats, large dynamics)
019	Fusion (dragging beats, light dynamics)
020	Fusion (dragging beats, heavy dynamics)
021	Fusion (pushing beats, small dynamics)
022	Fusion (pushing beats, large dynamics)
023	Fusion (pushing beats, light dynamics)
024	Fusion (pushing beats, heavy dynamics)
025	Reggae (small dynamics)
026	Reggae (large dynamics)
027	Reggae (light dynamics)
028	Reggae (heavy dynamics)
029	Reggae (dragging beats, small dynamics)
030	Reggae (dragging beats, large dynamics)
031	Reggae (dragging beats, light dynamics)
032	Reggae (dragging beats, heavy dynamics)
033	Reggae (pushing beats, small dynamics)
034	Reggae (pushing beats, large dynamics)
035	Reggae (pushing beats, light dynamics)
036	Reggae (pushing beats, heavy dynamics)
037	Pops (small dynamics)
038	Pops (large dynamics)
039	Pops (light dynamics)
040	Pops (heavy dynamics)
041	Pops (dragging beats, small dynamics)
042	Pops (dragging beats, large dynamics)
043	Pops (dragging beats, light dynamics)
044	Pops (dragging beats, heavy dynamics)
045	Pops (pushing beats, small dynamics)
046	Pops (pushing beats, large dynamics)
047	Pops (pushing beats, light dynamics)
048	Pops (pushing beats, heavy dynamics)
049	Rhumba (small dynamics)
050	Rhumba (large dynamics)
051	Rhumba (light dynamics)
052	Rhumba (heavy dynamics)
053	Rhumba (dragging beats, small dynamics)
054	Rhumba (dragging beats, large dynamics)
055	Rhumba (dragging beats, light dynamics)
056	Rhumba (dragging beats, heavy dynamics)
057	Rhumba (pushing beats, small dynamics)
058	Rhumba (pushing beats, large dynamics)
059	Rhumba (pushing beats, light dynamics)
060	Rhumba (pushing beats, heavy dynamics)
061	Samba (for Pandeiro, etc.)
062	Samba (for Surdo, Timbale)
063	Axe (for Caixa)
064	Axe (for Surdo)
065	Salsa (for Cascala)

066	Salsa (for Conga)
067	Triplets (триоли)
068	Quintuplets (квинтоли)
069	Sextuplets (секстоли)
070	Септоли на два удара
071	Запаздывающие триоли

Quantize Timing

Назначает степень перемещения ноты в направлении интервала длительности выбранного вами шаблона. При назначении 100% нота будет исключительно хорошо согласовываться с шаблоном. При назначении 0% нота вообще не перемещается.



Range Min, Range Max

Назначает диапазон номеров нот для квантования. Например, если вы хотите проводить квантование в диапазоне между C3 и C4, назначьте "Note Min" на "C3" и "Note Max" на "C4". Также, можно назначить диапазон клавиш в ходе нажатия клавиш на клавиатуре.

MIDI Channel (MIDI канал)

Назначает MIDI канал(ы) квантованных нот. Если желаете квантовать все ноты, назначьте данный параметр на "ALL". В случае квантования тона назначенного MIDI канала, назначьте этот канал.

Величина: ALL, 1-16

Функция Предварительного прослушивания (Preview)

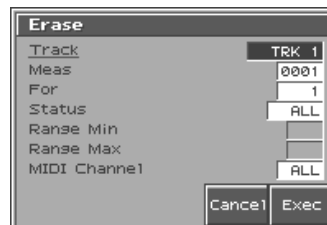
Функция Preview позволяет вам прослушать, как работает квантование еще во время назначение параметров Quantize (перед выполнением операции). Она называется функцией предварительного прослушивания. Если вы изменяете величины параметров в ходе прослушивания воспроизведения, то в следующее предварительное воспроизведение будут включены самые последние изменения величин. Попробуйте различные назначения параметров, чтобы посмотреть, какие из них будут наиболее подходящими.

ПРИМЕЧАНИЕ

Предварительно прослушать события Pattern Call, назначенные на дорожку фразы или замыкующие дорожки, не представляется возможным. Нажатие [PLAY] во время индикации окна Track Edit (Quantize) выбирает режим предварительного прослушивания. Происходит повторяющееся воспроизведение двух тактов из текущего местоположения композиции. Начало предварительного прослушивания назначается нажатием [FWD] или [BWD]. Чтобы выйти из режима Preview, нажмите [STOP].

Стирание ненужных данных исполнения (Erase)

Эта функция стирает все данные секвенсора в пределах назначенной зоны. Так как стертые данные заменяются пробелами, оригинальное количество тактов остается неизменным.



Более подробно о назначении см. на стр. 151.

Track/Pattern (дорожки/паттерн)

Назначает дорожку(и) или паттерн для стирания.

Величина

ALL: Дорожки фраз 1-16, дорожка ритма и дорожка темпа

TRK1-TRK16: Назначенная дорожка фразы

TEMPO: Дорожка темпа

PTN001-PTN100: Назначенный паттерн

Measure, For (диапазон редактирования)

Назначает диапазон тактов для стирания. Если вы назначите "For" для "ALL", будут назначены все такты.

Status

Выбирает тип данных для стирания.

Величина

ALL: Все данные секвенсора

NOTE: Нота

P.AFT: Полифоническое послесвечение

C.C.: Номера контроллеров

PRI\OG: Номера программ

C.AFT: Канальное послесвечение

BEND: Изгиб высоты питча

EXC: Системные эксклюзивные сообщения

Tune: Запрос настройки

PTN: Данные сообщения вызова паттерна

ПРИМЕЧАНИЕ

Если параметр Track назначен на "TEMPO", получить доступ к параметру Status не представляется возможным.

Range Min, Range Max

Если вы назначили параметр Status на "NOTE", "P.AFT", "C.C" или "PRIG", назначьте диапазон. Назначьте "Range Min" на самую низкую величину диапазона, а "Range Max" на самую высокую величину диапазона.

СОВЕТ

- Чтобы стереть все ноты или данные полифонического послекасания, назначьте "Range Min" на "C-1" и "Range Max" на "G9". Чтобы стереть C4, назначьте "Range Min" и "Range Max" на "C4". Чтобы стереть C3 вплоть до C4, назначьте "Range Min" на "C3" и "Range Max" на "C4".
- Чтобы стереть номера всех контроллеров, назначьте "Range Min" на "0" и "Range Max" на "127". Чтобы стереть вес номера программ, назначьте "Range Min" на "1" и "Range Max" на "128". Чтобы стереть номер 4, назначьте "Range Min" и "Range Max" на "4". Чтобы стереть номера с 3 по 14, назначьте "Range Min" на "3" и "Range Max" на "14".

MIDI Channel

Назначает MIDI канал стираемых данных.

Если вы захотите стереть все данные секвенсора, назначьте этот параметр на "ALL". Чтобы стереть данные только одного определенного MIDI канала, выберите этот MIDI канал.

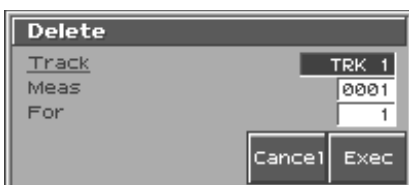
Величина: ALL, 1-16

ПРИМЕЧАНИЕ

Если вы назначите параметр Track на "TEMPO" или параметр Status на "EXC", "TUNE" или "PTN", вы не получите доступ к параметру Channel.

Удаление ненужных тактов (Delete)

Эта функция удаляет назначенный участок данных секвенсора и передвигает соответствующие данные с целью заполнения получившейся пустоты. Как результат, общая длина тактов уменьшится на количество удаленных тактов.



Более подробно о назначении см. на стр. 151.

Track/Pattern

Назначает дорожку(и) или паттерн для удаления.

Величина

ALL: Дорожки фраз 1-16, дорожка ритма и дорожка темпа

TRK1-TRK16: Назначенная дорожка фразы

TEMPO: Дорожка темпа

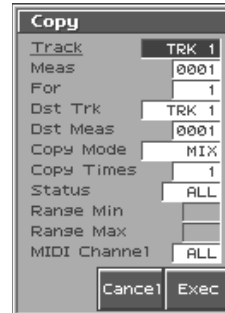
PTN001-PTN100: Назначенный паттерн

Measure, For (диапазон редактирования)

Назначает диапазон тактов для удаления. Если вы назначите "For" для "ALL", будут назначены все такты.

Копирование фраз (Copy)

Эта функция копирует назначенный участок данных секвенсора. Это очень удобно для неоднократного повторения фразы. Можно копировать паттерны на дорожку фразы или копировать данные из дорожки фразы в паттерн.



Более подробно о назначении см. на стр. 151.

Src Track/Src Pattern (Source Track) (исходная дорожка)

Назначает исходную дорожку(и) или паттерн для копирования.

Величина

ALL: Дорожки фраз 1-16, дорожка ритма и дорожка темпа

TRK1-TRK16: Назначенная дорожка фразы

TEMPO: Дорожка темпа

PTN001-PTN100: Назначенный паттерн

Measure, For (диапазон редактирования)

Назначает диапазон тактов для удаления. Если вы назначите "For" для "ALL", будут назначены все такты.

Dst Track/Pattern

(Адресная дорожка/паттерн для копирования)

Величина

ALL: Дорожки фраз 1-16, дорожка ритма и дорожка темпа

TRK1-TRK16: Назначенная дорожка фразы

TEMPO: Дорожка темпа

PTN001-PTN100: Назначенный паттерн

МЕМО

- Если вы назначили все дорожки на "ALL", адресная дорожка может быть назначена или на "ALL" или на "PTN001-PTN100". Если вы выбрали "PTN001-PTN100", данные 16 дорожек фраз будут соединяться (слияние) как при копировании.
- Если "TEMPO" используется в качестве исходной дорожки, то только "Темпо" можно выбирать в качестве адресной дорожки.

Dst Meas (Адресный такт)

Назначает адресный такт для копирования.

Если вы хотите, чтобы адрес копирования находился сразу за последним тактом композиции, назначьте данный параметр на "END".

Режим копирования (Copy)

Назначает возможность сохранения существующих данных в адресе копирования при выполнении операции копирования.

Величина

MIX: Комбинирует данные из источника копирования с существующими данными в адресе копирования.

REPLACE: Музыкальные данные в адресе копирования будут стерты (напр. переписаны) во время копирования. Будут перезаписаны только данные секвенсора MIDI канала, назначенного параметром Channel, а сохранятся данные остальных MIDI каналов.

Copy Times (Количество раз копирования)

Назначает количество раз копирования данных в адрес копирования.

Status

Выбирает тип данных для копирования.

Величина

ALL: Все типы данных секвенсора
NOTE: Нота
P.AFT: Полифоническое послекасание
C.C.: Номера контроллеров
PRI\OG: Номера программ
C.AFT: Канальное послекасание
BEND: Изгиб высоты питча
EXC: Системные эксклюзивные сообщения
Tune: Запрос настройки
PTN: Данные сообщения вызова паттерна

ПРИМЕЧАНИЕ

Если параметр Track назначен на "TEMPO", получить доступ к параметру Status не представляется возможным.

Range Min, Range Max

Если вы выбрали "NOTE", "P.AFT", "C.C" или "PROG" для параметра Status, назначьте диапазон. Назначьте "Range Min" на самую низкую величину диапазона и "Range Max" на самую высокую величину диапазона.

СОВЕТ

- Чтобы скопировать все ноты или данные полифонического послекасания, назначьте "Range Min" на "C-1" и "Range Max" на "G9". Чтобы скопировать C4, назначьте "Range Min" и "Range Max" на "C4". Чтобы скопировать C3 вплоть до C4, назначьте "Range Min" на "C3" и "Range Max" на "C4".
- Чтобы скопировать номера всех контроллеров, назначьте "Range Min" на "0" и "Range Max" на "127". Чтобы скопировать все номера программ, назначьте "Range Min" на "1" и "Range Max" на "128". Чтобы скопировать номер 4, назначьте "Range Min" и "Range Max" на "4". Чтобы скопировать номера с 3 по 14, назначьте "Range Min" на "3" и "Range Max" на "14".

MIDI Channel

Назначает MIDI канал копирующихся данных. Если вы захотите скопировать все данные секвенсора, назначьте этот параметр на "ALL". Чтобы скопировать данные только одного определенного MIDI канала, выберите этот MIDI канал.

Величина: ALL, 1-16

ПРИМЕЧАНИЕ

Если вы назначите параметр Track на "TEMPO" или параметр Status на "EXC", "TUNE" или "PTN", вы не получите доступ к параметру Channel.

Вставка пустых тактов (Insert Measure)

Эта функция вставляет пустые такты в назначенные местоположения композиции. Так как вы можете назначить музыкальный размер пустых тактов, данная функция является очень удобной при вставке в середину композиции фразы, имеющей другой музыкальный размер.



Более подробно о назначении см. на стр. 151.

Track/Pattern (Исходная дорожка)

Назначает дорожку(и) или паттерн в которые будут вставляться пустые такты.

Величина

ALL: Дорожки фраз 1-16, дорожка ритма и дорожка темпа
TRK1-TRK16: Назначенная дорожка фразы
TEMPO: Дорожка темпа
PTN001-PTN100: Назначенный паттерн

Measure, For (Edit Range)

Назначает диапазон тактов, в который будут вставляться пустые такты. Если вы назначите "For" для "ALL", будут назначены все такты.

Beat (ритм)

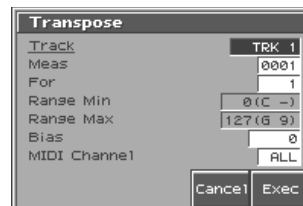
В общем, музыкальный размер такта, находящегося непосредственно перед вставкой, будет использоваться для пустых тактов. Чтобы изменить музыкальный размер вставляемых пустых тактов, используйте параметр Beat.

ПРИМЕЧАНИЕ

Beat можно назначать только при условии назначения параметра Track на "ALL".

Транспонирование тональности (Transpose)

Данная функция транспонирует питч нот в пределах назначенного диапазона на +/- 99 полутонов. Она используется для модуляции из одной тональности в другую в композиции или для транспонирования полностью всей композиции.



Более подробно о назначении см. на стр. 151.

Track/Pattern (Исходная дорожка)

Назначает дорожку(и) или паттерн для транспонирования

Величина

ALL: Дорожки фраз 1-16, дорожка ритма и дорожка темпа
TRK1-TRK16: Назначенная дорожка фразы
TEMPO: Дорожка темпа
PTN001-PTN100: Назначенный паттерн

Measure, For (Edit Range)

Назначает диапазон тактов для транспонирования. Если вы назначите "For" для "ALL", будут назначены все такты.

Range Min, Range Max

Назначает диапазон номеров нот для транспонирования. Например, если вы желаете транспонировать ноты в диапазоне от C3 до C4, назначьте "Range Min" на "C3" и "Range Max" на "C4". Вы также можете назначить диапазон нажатием клавиш на клавиатуре.

Bias

Назначает количество транспозиции с полутоновым шагом. Назначьте "+" (положительную) величину для повышения питча или "-" (отрицательную) для понижения питча. Если не желаете выполнять транспонирование, установите данный параметр на "0".

Величина: -127 - +127

MIDI Channel

Назначает MIDI канал(ы) транспонирующихся нот. Если вы захотите транспонировать все ноты, назначьте этот параметр на "ALL". Чтобы транспонировать только ноты определенного MIDI канала, выберите этот MIDI канал.

Величина: ALL, 1-16

Если хотите понизить звучание баса на одну октаву...

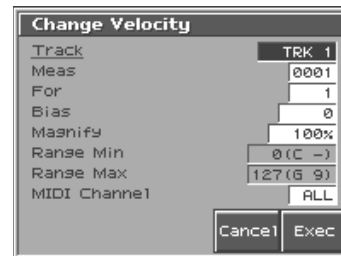
Если бас звучит на одну октаву выше, чем в нотной записи, используйте функцию транспозиции, чтобы понизить его высоту на одну октаву. Чтобы понизить звучание баса на одну октаву, назначьте параметр Range на "Lowest-Highest" для партии баса и назначьте параметр Bias на "12".

Если хотите изменить звуки перкуссии...

Вы также можете использовать функцию транспозиции для изменения звуков перкуссии. Предположим, что вы захотели поменять конгу на том. Если конга звучит в D4, а том звучит в C3, установите параметр Range на "D4-D4", а параметр Bias на "-14".

Изменение динамической чувствительности (Громкость) (Change Velocity)

Данная функция изменяет динамику игры на клавиатуре в назначенном нотном диапазоне.



Более подробно о назначении см. на стр. 151.

Track/Pattern (Исходная дорожка)

Назначает дорожку(и) или паттерн для изменения их динамической чувствительности.

Величина

ALL: Дорожки фраз 1-16, дорожка ритма и дорожка темпа
TRK1-TRK16: Назначенная дорожка фразы
TEMPO: Дорожка темпа
PTN001-PTN100: Назначенный паттерн

Measure, For (Edit Range)

Назначает диапазон тактов для изменения динамической чувствительности. Если вы назначите "For" для "ALL", будут назначены все такты.

Bias

Используйте данный параметр для добавления количества смещения для всех уровней динамической чувствительности. Если желаете повысить величины динамической чувствительности на 10, назначьте данный параметр на "+10".

Величина: 99-+99

Magnify (увеличение)

Назначьте этот параметр, когда желательно повышение или понижение уровней динамической чувствительности. Для получения менее выраженных изменений используйте назначение "99%" или меньше. Для получения более выраженных изменений назначьте "101%" или более. При назначении "100%", величины динамической чувствительности не изменяются.

Величина: 0-200%

MIDI Channel

Назначает MIDI канал(ы) нот с изменяющейся динамической чувствительностью. Если вы захотите изменить динамическую чувствительность всех нот, назначьте этот параметр на "ALL". Чтобы изменить динамическую чувствительность только нот определенного MIDI канала, выберите этот MIDI канал.

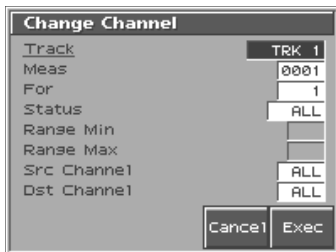
Величина: ALL, 1-16

Range Min, Range Max

Назначает диапазон номеров нот для изменения их динамической чувствительности. Например, если вы желаете изменить динамическую чувствительность нот в диапазоне от C3 до C4, назначьте "Range Min" на "C3" и "Range Max" на "C4". Вы также можете назначить диапазон нажатием клавиш на клавиатуре.

Изменение MIDI канала (Change Channel)

Эта функция преобразует MIDI канал назначенного участка данных секвенсора в другой MIDI канал.



Более подробно о назначении см. на стр. 151.

Track/Pattern (исходная дорожка)

Назначает дорожку(и) или паттерн для изменения их MIDI канала.

Величина

ALL: Дорожки фраз 1-16, дорожка ритма и дорожка темпа
TRK1-TRK16: Назначенная дорожка фразы
TEMPO: Дорожка темпа
PTN001-PTN100: Назначенный паттерн

Measure, For (Edit Range)

Назначает диапазон тактов для изменения MIDI канала. Если вы назначите "For" для "ALL", будут назначены все такты.

Status

Выбирает тип данных для изменения MIDI канала.

Величина

ALL: Все следующие типы данных секвенсора
NOTE: Нота
P.AFT: Полифоническое послекасание
C.C.: Номера контроллеров
PROG: Номера программ
C.AFT: Канальное послекасание
BEND: Изгиб высоты питча

Sec Channel, Dst Channel (MIDI Channel)

Назначьте Src Channel на тот MIDI канала, который вы хотели бы поменять, а Dst Channel на тот MIDI канал, на который вы хотели бы сделать эту замену. Если вы выбрали ALL для исходного MIDI канала, данные секвенсора всех MIDI каналов будут скомбинированы в адресный MIDI канал.

Величина: ALL, 1-16



ПРИМЕЧАНИЕ

Выбрать "ALL" для адресного MIDI канала не представляется возможным.

Range Min, Range Max

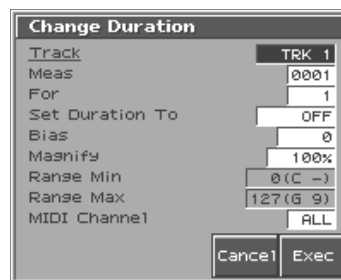
Если вы назначили параметр Status на "NOTE", "P.AFT", "C.C" или "PROG", вы можете назначить диапазон данных. Назначьте "Range Min" на самую низкую величину диапазона и "Range Max" на самую высокую величину диапазона.

СОВЕТ

- Чтобы изменить MIDI канал всех нот или данные полифонического послекасания, назначьте "Range Min" на "C-1" и "Range Max" на "G9". Чтобы изменить MIDI канал C4, назначьте "Range Min" и "Range Max" на "C4". Чтобы изменить MIDI канал от C3 вплоть до C4, назначьте "Range Min" на "C3" и "Range Max" на "C4".
- Чтобы изменить MIDI канал всех номеров контроллеров, назначьте "Range Min" на "0" и "Range Max" на "127". Чтобы изменить MIDI канал всех номеров программ, назначьте "Range Min" на "1" и "Range Max" на "128". Чтобы поменять номер 4, назначьте "Range Min" и "Range Max" на "4". Чтобы изменить номера с 3 по 14, назначьте "Range Min" на "3" и "Range Max" на "14".

Изменение длительности нот (Change Duration)

Эта функция изменяет время срабатывания гейта (время от ноты-вкл до ноты -выкл) нот в пределах назначенного диапазона. В зависимости от назначения вы можете также формировать стаккато или легато.



Более подробно о назначении см. на стр. 151.

Track/Pattern (Исходная дорожка)

Назначает дорожку(и) фраз или паттернов, у которых изменится время срабатывания гейта.

Величина

ALL: Дорожки фраз 1-16
TRK1-TRK16: Назначенная дорожка фразы
PTN001-PTN100: Назначенный паттерн

Measure, For (Диапазон редактирования)

Назначает диапазон тактов для изменения времени срабатывания гейта. Если вы назначите "For" для "ALL", будут назначены все такты.

Bias

Назначьте этот параметр, если захотите увеличить или уменьшить общее время срабатывания гейта на фиксированную величину. Если захотите увеличить время срабатывания гейта на 10, установите данный параметр на "+10".

Величина: -4800-+4800

Magnify

Назначьте этот параметр, если захотите повысить или понизить время срабатывания гейта на назначенное процентное отношение. Величина "101%" или выше увеличит время срабатывания гейта; величина "99%" или ниже снизит время срабатывания гейта. Например, чтобы уменьшить время на половину, назначьте этот параметр на "50%". Чтобы удвоить время срабатывания гейта, назначьте этот параметр на "200%".

Величина: 0-200%

Range Min, Range Max

Назначает диапазон номеров нот для которых будет изменено время срабатывания гейта. Например, если вы желаете изменить время срабатывания гейта для нот в диапазоне от C3 до C4, назначьте "Range Min" на "C3" и "Range Max" на "C4". Вы также можете назначить диапазон нажатием клавиш на клавиатуре.

MIDI Channel

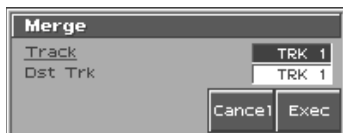
Назначает MIDI канал(ы) нот с измененным временем срабатывания гейта.

Если вы захотите изменить время срабатывания гейта для нот всех MIDI каналов, назначьте этот параметр на ALL. Чтобы изменить время срабатывания гейта только для нот определенного MIDI канала, выберите этот MIDI канал при использовании данного параметра.

Величина: ALL, 1-16

Комбинирование дорожек двух фраз или паттернов в одну (Merge – слияние)

Данные секвенсора двух дорожек фраз или паттернов комбинируются в одну дорожку.



Более подробно о назначении см. на стр. 151.

Src Track/Src Pattern (Исходная дорожка)

Назначает дорожку(и) или паттерн для слияния. После выполнения операции Merge, на дорожке не останется никаких данных секвенсора.

Величина

TRK1-TRK16: Назначенная дорожка фразы

PTN001-PTN100: Назначенный паттерн

Dst Track/Pattern (Адресная дорожка/паттерн)

Назначает дорожку(и) или паттерн для слияния. После выполнения операции Merge, данные секвенсора будут скомбинированы на эту дорожку.

Величина

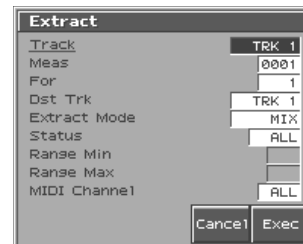
TRK1-TRK16: Назначенная дорожка фразы

PTN001-PTN100: Назначенный паттерн

Экстракция и удаление партии из данных секвенсора (Extract)

Эта функция удаляет назначенную зону данных секвенсора с дорожки фразы или паттерна и перемещает ее на другую дорожку фразы или паттерна этой же композиции.

Кроме того, как и при работе со стандартными MIDI файлами 0 формата, при записи данных секвенсора от нескольких MIDI каналов на одну дорожку, вы также можете назначить один MIDI канал на единственную дорожку фразы.



Более подробно о назначении см. на стр. 151.

Src Track/Src Pattern (Исходная дорожка)

Назначает дорожку(и) или паттерн для экстракции из них данных секвенсора. После выполнения операции Extract, на дорожке не останется никаких данных секвенсора.

Величина

TRK1-TRK16: Назначенная дорожка фразы

PTN001-PTN100: Назначенный паттерн

Measure, For (Диапазон редактирования)

Назначает диапазон тактов, из которых будут удалены данные секвенсора. Если вы назначите "For" для "ALL", будут назначены все такты.

Dst Track/Pattern (Адресная дорожка/паттерн)

Назначает дорожку(и) или паттерн для удаления данных секвенсора. После выполнения операции Extract, данные секвенсора будут скомбинированы на эту дорожку.

Величина

ALL: В соответствии с MIDI каналом, данные секвенсора будут делиться на фразы на дорожках фразы 1-16.

TRK1-TRK16: Назначенная дорожка фразы

PTN001-PTN100: Назначенный паттерн

Режим Extract

Назначает возможность сохранения данных секвенсора в адресном местоположении.

Величина

MIX: Данные адресного местоположения будут комбинироваться с экстрагированными данными

REPLACE: Данные адресного местоположения будут стерты и заменены экстрагированными данными.



Если вы выберете "REPLACE", объектом операции будут только данные секвенсора на MIDI канале, назначенном параметром Channel. Данные секвенсора всех остальных MIDI каналов останутся без изменения.

Status

Выбирает тип данных для экстрагирования.

Величина

ALL:	Все следующие типы данных секвенсора
NOTE:	Нота
P.AFT:	Полифоническое послекасание
C.C.:	Номера контроллеров
PROG:	Номера программ
C.AFT:	Канальное послекасание
BEND:	Изгиб высоты питча
EXC:	Системные эксклюзивные сообщения
Tune:	Запрос настройки
PTN:	Данные сообщения вызова паттерна

Range Min, Range Max

Если вы назначили параметр Status на "NOTE", "P.AFT", "C.C." или "PROG", вы можете назначить диапазон данных. Назначьте "Range Min" на самую низкую величину диапазона и "Range Max" на самую высокую величину диапазона.

СОВЕТ

- Чтобы экстрагировать все ноты или данные полифонического послекасания, назначьте "Range Min" на "C-1" и "Range Max" на "G9". Чтобы экстрагировать C4, назначьте "Range Min" и "Range Max" на "C4". Чтобы экстрагировать от C3 до C4, назначьте "Range Min" на "C3" и "Range Max" на "C4".
- Чтобы экстрагировать все номера контроллеров, назначьте "Range Min" на "0" и "Range Max" на "127". Чтобы экстрагировать все номера программ, назначьте "Range Min" на "1" и "Range Max" на "128". Чтобы экстрагировать номер 4, назначьте "Range Min" и "Range Max" на "4". Чтобы экстрагировать номера с 3 по 14, назначьте "Range Min" на "3" и "Range Max" на "14".

MIDI Channel

Назначает MIDI канал(ы) данных, предполагаемых для экстракции.

Если вы захотите экстрагировать все данные секвенсора, назначьте этот параметр на ALL. Чтобы экстрагировать только данные секвенсора определенного MIDI канала, выберите этот MIDI канал.

Величина: ALL, 1-16

ПРИМЕЧАНИЕ

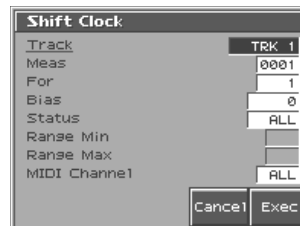
Если вы назначили параметр Status на "EXT", "TUNE" или "PTN", получить доступ к параметру Channel не представляется возможным.

Смещение данных исполнения вперед и назад (Shift Clock)

Эта функция смещает продолжительность данных секвенсора вперед и назад по времени в пределах назначенного диапазона с шагом, равным 1 тактовому импульсу. Незначительное смещение длительности способно ускорить или замедлить исполнение.

ПРИМЕЧАНИЕ

После выполнения этой функции данные, смещенные в точку до начала композиции будут автоматически смещены на начало композиции. Если данные будут смещены в точку после начала композиции, будут автоматически созданы новые дополнительные такты. Музыкальный размер этих новых созданных тактов будет тем же самым, что и у последующих.



Более подробно о назначении см. на стр. 151.

Track/Pattern (исходная дорожка)

Назначает дорожку(и) фраз или паттернов, в которых данные секвенсора будут смещаться в единицах одного тактового импульса.

Величина

ALL:	Дорожки фраз 1-16, дорожка ритма и дорожка темпа
TRK1-TRK16:	Назначенная дорожка фразы
TEMPO:	Дорожка темпа
PTN001-PTN100:	Назначенный паттерн

Measure, For (Диапазон редактирования)

Назначает диапазон тактов, из которых данные секвенсора будут смещены в единицах одного тактового импульса. Если вы назначите "For" для "ALL", будут назначены все такты.

Bias

Назначает количество (количество импульсов), на которое будут смещены данные секвенсора.

Величина: -4800 - +4800

Status

Выбирает тип данных для смещения во времени.

Величина

ALL:	Все следующие типы данных секвенсора
NOTE:	Нота
P.AFT:	Полифоническое послекасание
C.C.:	Номера контроллеров
PROG:	Номера программ
C.AFT:	Канальное послекасание
BEND:	Изгиб высоты питча
EXC:	Системные эксклюзивные сообщения
Tune:	Запрос настройки
PTN:	Данные сообщения вызова паттерна

ПРИМЕЧАНИЕ

Если параметр Track назначен на "TEMPO", получить доступ к параметру Status не представляется возможным.

Range Min, Range Max

Если вы назначили параметр Status на "NOTE", "P.AFT", "C.C." или "PROG", вы можете назначить диапазон данных. Назначьте "Range Min" на самую низкую величину диапазона и "Range Max" на самую высокую величину диапазона.

СОВЕТ

- Чтобы сместить все ноты или данные полифонического послекасания, назначьте "Range Min" на "C-1" и "Range Max" на "G9". Чтобы сместить C4, назначьте "Range Min" и "Range Max" на "C4". Чтобы произвести смещение от C3 до C4, назначьте "Range Min" на "C3" и "Range Max" на "C4".
- Чтобы сместить все номера контроллеров, назначьте "Range Min" на "0" и "Range Max" на "127". Чтобы сместить все номера программ, назначьте "Range Min" на "1" и "Range Max" на "128". Чтобы сместить номер 4, назначьте "Range Min" и "Range Max" на "4". Чтобы сместить номера с 3 по 14, назначьте "Range Min" на "3" и "Range Max" на "14".

MIDI Channel

Назначает MIDI канал(ы) данных, предполагаемых для смещения во времени. Если вы захотите сместить импульсы всех данных секвенсора, назначьте этот параметр на ALL. Чтобы сместить только данные секвенсора определенного MIDI канала, выберите этот MIDI канал.

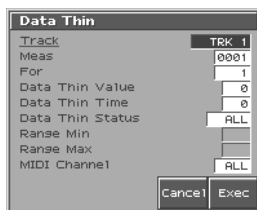
Величина: ALL, 1-16

ПРИМЕЧАНИЕ

Если вы назначили параметр Track на "TEMPO", а параметр Status на "TUNE" или "PTN", получить доступ к параметру Channel не представляется возможным.

Прореживание плотности данных секвенсора (Data Thin)

Контроллеры с постоянно изменяющимися параметрами, такими как послекасание, изгиб высоты питча и экспрессия имеют тенденцию к формированию неожиданного большого количества данных. Функция Data Thin удаляет избыточное количество данных, высвобождая объем памяти для секвенсора.



Более подробно о назначении см. на стр. 151.

Track/Pattern (Source Track)

Назначает дорожку(и) или паттерн для прореживания плотности данных.

Величина

- ALL:** Дорожка фраз 1-16, дорожка ритма и дорожка темпа
- TRK1-TRK16:** Назначенная дорожка фразы
- PTN001-PTN100:** Назначенный паттерн

Measure, For (Диапазон редактирования)

Назначает диапазон тактов, в которых будет иметь место прореживание плотности данных секвенсора. Если вы назначите "For" для "ALL", будут назначены все такты.

Величина Data Thin

Для прореживания плотности данных, содержащих быстрые смены параметров, используйте более высокие величины назначений. Если вам не требуется проредить большое

количество быстро изменяющихся данных, используйте более низкие величины назначений.

Время Data Thin

Если вы прореживаете плотность данных, постепенно изменяющихся во времени, используйте более высокие величины назначений. Если вам не требуется проредить большое количество постепенно изменяющихся данных, используйте более низкие величины назначений.

Data Thin Status

Выбирает тип данных, предназначенных для прореживания. Величина

- ALL:** Все следующие типы данных секвенсора
- P.AFT:** Полифоническое послекасание
- C.C.:** Номера контроллеров
- C.AFT:** Канальное послекасание
- BEND:** Изгиб высоты питча

Range Min, Range Max

Если вы назначили параметр Status на "P.AFT" или "C.C.", назначьте диапазон данных. Назначьте "Range Min" на самую низкую величину диапазона, а "Range Max" на самую высокую величину.

СОВЕТ

- Чтобы проредить все данные полифонического послекасания, назначьте "Range Min" на "C-1" и "Range Max" на "G9". Чтобы разбавить C4, назначьте "Range Min" и "Range Max" на "C4". Чтобы проредить C3 до C4, назначьте "Range Min" на "C3" и "Range Max" на "C4".
- Чтобы проредить все номера контроллеров, назначьте "Range Min" на "0" и "Range Max" на "127". Чтобы проредить все номера программ, назначьте "Range Min" на "1" и "Range Max" на "128". Чтобы проредить номер 4, назначьте "Range Min" и "Range Max" на "4". Чтобы проредить номера с 3 по 14, назначьте "Range Min" на "3" и "Range Max" на "14".

MIDI канал

Назначает MIDI канал(ы) данных, предполагаемых для прореживания.

Если вы захотите проредить плотность всех данных секвенсора, назначьте этот параметр на ALL. Чтобы проредить только плотность данных секвенсора определенного MIDI канала, выберите этот MIDI канал.

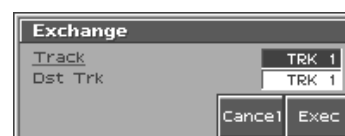
Величина: ALL, 1-16

Обмен двух дорожек фраз или паттернов (Exchange)

Будет выполнен полностью обмен дорожек фраз или паттернов.

Величина

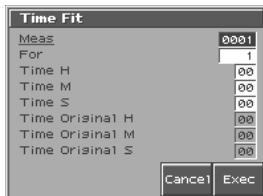
- TRK1-TRK16:** Назначенная дорожка фразы
- PTN001-PTN100:** Назначенный паттерн



Более подробно о назначении см. на стр. 151.

Регулировка времени воспроизведения композиции (Time Fit)

Эта функция вычисляет время воспроизведения композиции или позволяет изменить данные дорожки темпа, чтобы воспроизведение композиции уложилось в определенный период времени.



Более подробно о назначении см. на стр. 151.

Measure, For (Диапазон редактирования)

Измерьте время воспроизведения или проверьте/измените диапазон регулируемых тактов. Если вы назначите "For" на "ALL", будут назначены все такты.

Time (Время) H/M/S (часы/минуты/секунды)

Индикация времени воспроизведения. Индикация времени производится слева направо в таких единицах "часы: минуты: секунды".

Time Original H/M/S

(оригинальное время часы/минуты/секунды)

Индикация текущего времени воспроизведения.

Удаление пустых тактов (Truncate)

Иногда в результате копирования или слияния может наблюдаться формирование пустых тактов в начале дорожки фразы или паттерна. Truncate удаляет эти лишние участки тишины от начала назначенной дорожки фразы до первой включаемой ноты.

ПРИМЕЧАНИЕ

Если данные секвенсора (такие, как изменение программы или изменение управления) записаны в промежутке между началом и первой включаемой нотой назначенной дорожки фразы, только последнее событие данных каждого типа будет помещаться перед включаемой нотой.



Более подробно о назначении см. на стр. 151.

Track/Pattern (Исходная дорожка)

Назначает дорожку(и) или паттерн с которых будут удаляться пустые такты.

Величина

TRK1-TRK16: Назначенная дорожка фразы

PTN001-PTN100: Назначенный паттерн

Под параметром Track будет произведена индикация позиции в начале назначенной дорожки и позиции первой включаемой ноты.

Редактирование отдельных пунктов данных секвенсора (Micro Edit)

Micro Edit позволит вам редактировать отдельные пункты данных секвенсора, записанных в композиции, напр. таких, как MIDI сообщения и данные темпа.

Редактирование данных секвенсора (Базовая процедура на экране Microscope)

Если вы захотите прослушать данные секвенсора, записанные в композиции, получите доступ к экрану Microscope. Каждая линия отображает позицию (такт-удар-импульс) в которой были записаны данные секвенсора, а также данные, записанные в этой позиции.

1. **Загрузите композицию, в которой содержатся данные секвенсора, предполагаемые для прослушивания (стр. 149).**

2. **Нажмите [EDIT].**

Появится экран Microscope.

Нажимайте ▲ или ▼ чтобы прослушать данные



3. **Нажмите [6] чтобы включить экран**

Всякий раз, когда вы нажимаете [6], вы переключаетесь между двумя экранами.

4. **Нажмите [7 (Trk/Ch Select)] чтобы переместить курсор на "Track" и выбрать дорожку или паттерн, данные секвенсора которых вам нужно прослушать/отредактировать.**

TRK1-TRK16: Назначенная дорожка фразы
TEMPO: Дорожка темпа
BEAT: Дорожка ритма
PTN001-PTN100: Назначенный паттерн (только в режиме паттерна)

МЕМО

Для того, чтобы максимально эффективно использовать площадь экрана, как правило, отсутствует индикация для позиций, в которых записаны данные секвенсора.



Более подробно о каждом типе данных секвенсора см. информацию, представленную ниже.

5. **Переместите курсор на "MIDI Channel" и выберите MIDI канала данных секвенсора для предварительного прослушивания.**
6. **Нажмите [8(Close)] чтобы закрыть экран.**

7. Нажимайте ▲ или ▼ чтобы выбрать данные исполнения, предполагаемые для редактирования.
8. Нажимайте ◀ или ▶ чтобы выбрать параметр для редактирования
9. Вращайте лимб VALUE или нажимайте [INC][DEC] для назначения величины.

СОВЕТ

Редактируя параметр Note Number данных нот или полифонического послекасания или On Velocity или Off Velocity ноты, вы также можете назначить величину, нажимая клавишу на клавиатуре.

- Когда вы нажимаете [ENTER], данные секвенсора, текущие отображенные в "►" будут передаваться с соединителя MIDI OUT. В случае работы с нотными сообщениями, нота будет озвучиваться на момент нажатия [ENTER].

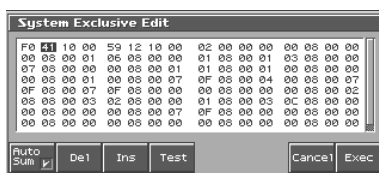


Более подробно о системных эксклюзивных сообщениях см. информацию ниже.

10. Повторите выполнение пунктов 3.-6. чтобы продолжить редактирование.
11. Чтобы закрыть экран Microscope нажмите [EXIT].

Редактирование системных эксклюзивных сообщений

1. Используйте ▲ или ▼ чтобы переместить курсор в позицию системного эксклюзивного сообщения, предполагаемого для редактирования.
2. Нажимайте ▶ чтобы переместить курсор на "Sys Ex".
3. Нажимайте ◀ или ▶ чтобы переместить курсор на данные, предполагаемые для редактирования. Появится окно System Exclusive Edit.



4. Вращайте лимб VALUE или нажимайте [INC]/[DEC] чтобы отредактировать величину.
Если вы захотите добавить данные в промежутке между "F0." и "F7.", переместите курсор в эту позицию и нажмите [3(Insert)]. Будет введена величина "00". Поменяйте ее на желаемую величину.
Чтобы удалить данные, переместите курсор на соответствующую позицию и нажмите [2(Delete)].
5. Когда закончите редактирование, нажмите [8(Exec)] чтобы финализировать величины системных эксклюзивных сообщений.
Для отмены нажмите [7(Cancel)].

СОВЕТ

- Если вы решили отменить изменения, сделанные в отношении системных эксклюзивных сообщений и вернуться на экран Microscope, нажмите [EXIT].

- В случае работы с системными эксклюзивными сообщениями типа IV Roland, при финализации величин автоматически вычисляется проверочная сумма. Если вы не хотите, чтобы проверочная сумма вычислялась автоматически, нажмите [1(Auto Sum)] чтобы удалить проверочный маркер (✓).

Данные секвенсора, с которыми работает дорожка фразы/паттерн

В дорожки фраз или паттерны можно записывать следующие девять типов данных секвенсора. Индикация записанной позиции (такт-удар-импульс) производится в левом крайнем пункте индикации данных, вблизи которого отображен номер MIDI канала.

Note (нотные)

Эти MIDI сообщения отображают ноты. Расположенные в направлении слева направо, эти параметры являются номерами нот (Note Number), указывающими на их названия. On Velocity определяет усилие, приложенное для нажатия клавиши. Gate Time назначает длительность ноты, а Off Velocity назначает скорость отпуска клавиши.

Program Change

Это MIDI сообщение включает звуки. Номер программы (P#) выбирает звук.

Control Change

Это MIDI сообщение применяет различные эффекты, такие как модуляция или экспрессия. Номер контроллера (CC#) выбирает функцию, а Value назначает глубину эффекта.



Более подробно о функции, соответствующей каждому номеру контроллера см. в "Карте реализации MIDI" (Список параметров)

Pitch Bend

Данное MIDI сообщение изменяет питч. Величина назначает количество изменения питча.

Poliphonic Aftertouch

Это MIDI сообщение применяет послекасание к отдельным нотам. Слева направо расположены такие параметры как Note Number, назначающий клавишу и Value, назначающий глубину послекасания.

Channel Aftertouch

Данное MIDI сообщение применяет послекасание полностью ко всему MIDI каналу. Величина назначает глубину послекасания.

Сообщения System Exclusive

Эти MIDI сообщения используются для выполнения назначений, присущих только Fantom-S, т. е. назначений звуков. Вводите данные в промежутке между "F0" и "F7".



Более подробно о системных эксклюзивных сообщениях см в "Карте реализации MIDI" (Список параметров).

Tune Request

Данное MIDI сообщение используется для самонастройки аналогового синтезатора.

Ptn (Сообщение Pattern Call)

Это данные, которые включают воспроизведение паттерна. Используйте параметр Note чтобы выбрать номер паттерна. Название параметра отображено среди параметров () и в позиции окончания воспроизведения паттерна справа от символа "→".

ПРИМЕЧАНИЕ

- Если паттерн, вызванный с помощью сообщения Pattern Call, выходит за пределы последнего такта композиции, воспроизведение паттерна прервется в этой точке.
- За один раз на заданной дорожке фразы воспроизводится один паттерн. Это значит, что сообщение Pattern Call записано в позиции до окончания воспроизведения предыдущего прерванного паттерна и начнется воспроизведение следующего паттерна. Если в одной позиции записано более одного сообщения Pattern Call, будет воспроизводиться то сообщение, которое было записано последним на экране Microscope.
- Несмотря на то, что имеется возможность записи сообщений Pattern Call в паттерн, они не воспроизводятся. Если вы желаете поместить в паттерн данные другого паттерна, используйте Track Copy чтобы скопировать данные.

Данные, с которыми работает дорожка темпа (Tempo Track)

На дорожку Tempo записываются данные темпа для композиции.

Tempo Change (Изменение темпа)

Эти данные назначают темп. Композиция будет воспроизводиться в соответствии с величиной "Value" изменения темпа. Величина, отображенная в " ♩ =*" представляет собой темп, с которым фактически исполняется композиция (темп воспроизведения) и которая может изменяться в каждом из режимов на экране PLAY.

Если величина изменения темпа отличается от темпа воспроизведения, это означает временное изменение темпа воспроизведения. Другими словами, в результате того, что не была перезаписана величина изменения темпа, назначение будет утеряно в случае выбора вами другой композиции или выключения питания. Если вы хотите, чтобы в следующий раз воспроизведение осуществлялось с данным темпом, пересохраните композицию на диске. Так вы сможете перезаписать величину изменения темпа, чтобы она совпала с темпом воспроизведения.

Данные, с которыми работает дорожка ритма (Beat Track)

На дорожку Beat записываются данные музыкального размера.

Beat Change (Изменение ритма)

Назначает музыкальный размер.

Просмотр данных секвенсора (View)

В результате того, что дорожка фразы или паттерн содержат большое количество данных секвенсора, их сложно читать на дисплее. По этой причине, на Fantom-S назначается тип(ы) данных секвенсора, отображаемых на экране. Это очень удобно, когда вы захотите проверить или отредактировать определенный тип данных секвенсора.

1. **Получите доступ к экрану Microscope.**

2. **Нажмите [8(View)].**

Появится изображение экрана View Switch.



3. **Используйте ▲ или ▼ чтобы выбрать данные секвенсора, предполагаемые для индикации.**

- Note:** Нотные сообщения. Эти MIDI сообщения представляют ноты.
- Poly Aftertouch:** Полифоническое послескашивание. Эти MIDI сообщения применяют послескашивание к отдельным клавишам.
- Control Change:** Сообщения изменения управления. Эти MIDI сообщения применяют различные эффекты, такие как модуляция или экспрессия.
- Program Change:** Сообщения изменения программы. Эти MIDI сообщения выбирают звуки.
- Channel Aftertouch:** Сообщения канального послескашивания. Применяют послескашивание полностью ко всему MIDI каналу.
- Pich Bend:** Сообщения изгиба высоты питча. Изменяют питч.
- System Exclusive:** Системные эксклюзивные сообщения. Используются для выполнения назначений на Fantom-S, таких, как параметры звуков.
- Tune Request:** Эти MIDI сообщения обуславливают самонастройку аналогового синтезатора.

4. **Для включения нажмите [INC] или [DEC].**

Индикация сообщения производится только при условии назначения проверочного маркера (✓).

Если вы нажали [7(ALL OFF)], индикация данных секвенсора не производится.

Если вы нажали [8(ALL ON)] производится индикация всех данных секвенсора.

5. **Нажмите [8(Close)] чтобы закрыть окно View Switch.**

Ввод данных секвенсора (Create)

Вы можете вводить новые данные секвенсора в желаемые позиции дорожки фразы или паттерна.



Более подробно о вводимых данных секвенсора см. на стр. 163.

1. **Получите доступ к экрану Microscope для дорожки или паттерна, в которые предполагаете ввести данные секвенсора (стр. 162).**
2. **Нажмите [1(CREATE)].**
Появится окно Create Event (создать событие).



3. **Нажимайте ▲ или ▼ чтобы выбрать данные секвенсора, предполагаемые для ввода.**
4. **Нажмите [8(Exec)] чтобы ввести данные исполнения.**
5. **Введенные данные секвенсора получают величины параметров по умолчанию, поэтому в случае необходимости их требуется отредактировать.**

СОВЕТ

Если вам не нравятся результаты выполненной операции, нажмите [MENU] и в появившемся окне Menu выберите "Undo Micro Edit", чтобы вернуться в состояние до ее выполнения (Undo/Redo). После выполнения Undo вы можете использовать Redo, чтобы вернуться в предыдущее состояние. После выполнения Redo вы можете еще раз выполнить вышеописанную процедуру.

Стирание данных секвенсора (Erase)

Если пожелаете, вы можете стереть отдельные события из данных секвенсора. Вы также можете использовать эту же самую операцию, чтобы стереть отдельные пункты данных на дорожке темпа или дорожке ритма.

ПРИМЕЧАНИЕ

Стереть изменения темпа в начале дорожки темпа, изменения ритма и музыкальный размер в начале дорожки ритма или ритм паттерна не представляется возможным.

1. **Получите доступ к экрану Microscope для дорожки или паттерна, с которых предполагаете стереть данные секвенсора.**
2. **Нажимайте ▲ или ▼ чтобы переместить курсор на данные секвенсора, предполагаемые для стирания.**

СОВЕТ

Чтобы стереть несколько пакетов последовательных данных, удерживайте нажатой [SHIFT] и нажмите ▼ для выбора данных секвенсора.

3. **Нажмите [2(Erase)] чтобы стереть данные секвенсора.**

СОВЕТ

Если вам не нравятся результаты выполненной операции, нажмите [MENU] и в появившемся окне Menu выберите "Undo Micro Edit", чтобы вернуться в состояние до ее выполнения (Undo/Redo). После выполнения Undo вы можете использовать Redo, чтобы вернуться в предыдущее состояние. После выполнения Redo вы можете еще раз выполнить вышеописанную процедуру.

Перемещение данных секвенсора (Move)

У вас имеется возможность перемещать отдельный пункт данных секвенсора в другую позицию. Данные, записанные на дорожку темпа или ритма, могут перемещаться точно таким же образом.

1. **Получите доступ к экрану Microscope для дорожки или паттерна, на которых вы предполагаете переместить данные.**
2. **Нажимайте ▲ или ▼ чтобы переместить курсор на данные секвенсора, предполагаемые для перемещения.**

СОВЕТ

Чтобы переместить несколько пакетов последовательных данных, удерживайте нажатой [SHIFT] и нажмите ▼ для выбора данных секвенсора.

3. **Нажмите [3(Move)].**
Появится окно Move Event.



4. **Нажимайте ▲ или ▼ чтобы установить курсор на поле "measure", "beat" или "clock".**
5. **Вращайте лимб VALUE или нажимайте [INC]/[DEC] чтобы назначить позицию для перемещения данных.**
6. **Нажмите [8(exec)] чтобы переместить данные секвенсора.**

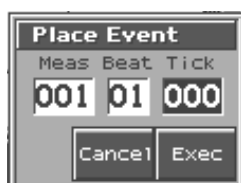
СОВЕТ

Если вам не нравятся результаты выполненной операции, нажмите [MENU] и в появившемся окне Menu выберите "Undo Micro Edit", чтобы вернуться в состояние до выполнения операции (Undo/Redo). После выполнения Undo вы можете использовать Redo, чтобы вернуться в предыдущее состояние. После выполнения Redo вы можете еще раз выполнить вышеописанную процедуру.

Копирование данных секвенсора (Сору)

Данные секвенсора можно копировать в желаемую позицию. Это очень удобно, если вы захотите использовать те же самые данные секвенсора в нескольких позициях. Данные, записанные на дорожке темпа или на дорожке ритма можно копировать аналогичным образом.

1. Получите доступ к экрану **Microscope** для дорожки или паттерна, данные которых вы хотите копировать (стр. 162).
2. Нажимайте **▲** или **▼** чтобы переместить курсор на данные секвенсора, предполагаемые для копирования.
3. Нажмите **[3(Сору)]**.
4. Нажмите **[4 (PLACE)]**.
Появится экран Place Event.



5. Нажимайте **▲** или **▼** чтобы переместить курсор на поле "measure", "beat" и "clock" (такт, удар, импульс).
6. Вращайте лимб **VALUE** или нажимайте **[INC]/[DEC]** чтобы назначить позицию для копирования данных.
7. Нажмите **[8(Exec)]** чтобы вставить данные.

СОВЕТ

Если вам не нравятся результаты выполненной операции, нажмите **[MENU]** и в появившемся окне Menu выберите "Undo Micro Edit", чтобы вернуться в состояние до ее выполнения (Undo/Redo). После выполнения Undo вы можете использовать Redo, чтобы вернуться в предыдущее состояние. После выполнения Redo вы можете еще раз выполнить вышеописанную процедуру.

Изменение темпа в середине композиции

Если вы захотите изменить темп, где-то, в середине композиции, введите новый параметр Tempo Change в дорожку темпа. Композиция будет воспроизводиться с этим темпом, начиная с позиции ввода изменения темпа. Тем не менее, если захотите получить более выраженные изменения темпа, такие как ритарданто или аччелерандо (замедляя или ускоряя), более целесообразно использовать Tempo Recording (стр. 143).

СОВЕТ

Если захотите ускорить или замедлить темп всей композиции, измените темп воспроизведения на одном из экранов PLAY.

1. Получите доступ к экрану **Microscope** (стр.162). Нажмите **[7(Trk/Ch Select)]**, выберите "TEMPO" для "Track".
2. Нажмите **[1(Create)]**.
Появится окно Create Event.



3. Нажмите **[8(Exec)]**.
Появится окно Create Position.
4. Используйте **◀** или **▶** для установки курсора на поле "measure", "beat" и "clock".
5. Вращайте лимб **VALUE** или нажимайте **[INC]/[DEC]** для назначения позиции ввода данных.
6. Нажмите **[8(exec)]** чтобы ввести данные изменения темпа.
7. Введенное изменение темпа будет иметь величины по умолчанию, поэтому измените их при необходимости.

СОВЕТ

Если вам не нравятся результаты выполненной операции, нажмите **[MENU]** и в появившемся окне Menu выберите "Undo Micro Edit", чтобы вернуться в состояние до ее выполнения (Undo/Redo). После выполнения Undo вы можете использовать Redo, чтобы вернуться в предыдущее состояние. После выполнения Redo вы можете еще раз выполнить вышеописанную процедуру.

Изменение музыкального размера с середины композиции

Если вы пожелаете изменить музыкальный размер приблизительно, где-то, с середины композиции, введите новый параметр Beat Change. Композиция будет воспроизводиться с этим музыкальным размером, начиная с тех тактов, которые следуют за введенными изменениями.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Изменить музыкальный размер в середине такта не представляется возможным. Вам придется изменить музыкальный размер в начале такта.
- Если музыкальный размер дорожки ритма отличается от назначения ритма паттерна (стр.142), будет использоваться назначение дорожки ритма. Например, если паттерн с размером 3/4 назначен на середину композиции с размером 4/4, этот паттерн не сможет правильно согласовываться с другими дорожками фраз. Чтобы все сделать предельно точно, введите изменение ритма 3/4 в дорожку ритма. Чтобы вернуть музыкальный размер 4/4, введите изменение ритма 4/4 в такт, следующий за последним тактом в паттерне.

СОВЕТ

Если вы захотите изменять музыкальный размер с такта, который располагается после окончания композиции или же, если вам подходит изменить продолжительность композиции, более удобным будет использовать функцию Insert Measure (стр. 156).

1. **Получите доступ к экрану Microscope (стр. 162).**
Нажмите [7(Trk/Ch Select)], выберите "BEAT" для "Track".
2. **Нажмите [1 (Create)].**
Появится экран Create Event.



3. **Нажмите [8(Exec)].**
Появится окно Create Position.
4. **Используйте ◀ или ▶ чтобы установить курсор на поле "measure", "beat" и "clock".**
5. **Вращайте лимб VALUE или нажимайте [INC]/[DEC] чтобы назначить позицию ввода данных.**
6. **Нажмите [8(OK)] чтобы ввести данные изменения ритма.**
7. **Введенное изменение ритма будет иметь величины по умолчанию, поэтому отредактируйте его в случае необходимости.**

СОВЕТ

Если вам не нравятся результаты выполненной операции, нажмите [MENU] и в появившемся окне Menu выберите "Undo Micro Edit", чтобы вернуться в состояние до ее выполнения (Undo/Redo). После выполнения Undo вы можете использовать Redo, чтобы вернуться в предыдущее состояние. После выполнения Redo вы можете еще раз выполнить вышеописанную процедуру.

Присвоение названия композиции (Song Name)

Вы можете присвоить название композиции или отредактировать уже существующее. Это название будет существовать независимо от названия файла, присвоенного во время сохранения композиции в памяти пользователя или на карте памяти. И хотя вы не получаете запрос о присвоении названия, вы можете его присвоить, используя до 15 символов, причем, это название поможет вам удобно организовать свои композиции.

ПРИМЕЧАНИЕ

Некоторые приобретаемые стандартные MIDI файлы защищены законом об авторском праве. Присвоить или изменить названия для таких композиций не представляется возможным.

1. **Получите доступ к экрану Song Edit и после этого загрузите композицию, назначение которой вы хотели бы присвоить (стр.170).**
2. **Нажмите [7(Copy Name)].**
Появится экран Song Name.



3. **Назначьте название композиции (используйте до 15 символов).**
 - [1(Change Type)]:Выбирает тип символа. С каждым нажатием вы поочередно выбираете первый символ из заглавных букв (A), строчных букв(a), цифр и символов (0).
 - [2(Delete)]:Удаляет символ в позиции курсора и сдвигает соответственные символы на один символ вперед.
 - [3(Insert)]:Вставляет пробелы в позиции курсора
 - ◀ ▶ : Перемещает курсор
 - Лимб VALUE, [INC][DEC]: Выбирает символы
4. **После назначения названия, нажмите [Write].**
Если вы решите отменить операцию, нажмите [7(Cancel)].

* Для назначения символов можно использовать пэды (стр. 25).

Сохранение/загрузка композиции (SAVE/LOAD)

Записанные композиции первоначально сохраняются в оперативной памяти. Композиция, сохраняющаяся в оперативной памяти, будет потеряна в случае выключения питания или загрузки другой композиции. Если вы хотите сохранить композицию, сохраните ее в памяти пользователя или на карте памяти.

Соответственно, в случае редактирования композиции (стр. 149), вам придется сначала загрузить ее в оперативную память.

Сохранение композиции (Save)

Базовая процедура

1. Нажмите [SAVE/LOAD].

Появится экран Save/Load Menu.



2. Нажмите [1(Save S+S)]-[4(Save AllSmp)] для выбора формата сохранения.

Save Song+Samples: Композиция из оперативной памяти будет сохранена в формате MRS Pro. Автоматически будет добавлено расширение названия файла "SVQ". В композицию войдут данные временной зоны сохранения. Будут сохранены все семплы в памяти на семплы.

Save Song: Композиция из оперативной памяти будет сохранена в формате MRC Pro. Автоматически будет добавлено расширение названия "SVQ". В композицию войдут данные временной зоны сохранения.

Save All Samples: Будут сохранены все семплы из памяти на семплы.

Параметр	Функциональная клавиша	Композиция	Семплы
Save Song+Samples	[1]	✓	✓
Save Song	[2]	✓	-
Save all Samples	[3]	-	✓

✓ : Возможно сохранение

Сохранение композиции с семплами (Save Song + Samples)

Здесь мы покажем, как сохранить композицию из оперативной памяти вместе со всеми семплами и текущими назначениями звукогенератора.

1. Находясь на экране Save/Load Menu, нажмите [1(Save S+S)].

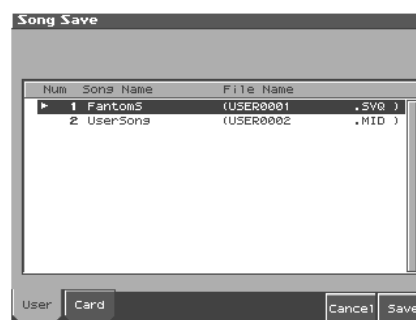


2. Присвойте композиции название файла (до 8 символов). К композиции автоматически добавится расширение названия файла ".SVQ".

- [1(Change Type)]: Выбирает тип символа. С каждым нажатием вы попеременно выбираете первый символ из заглавных букв (A), строчных букв (a), цифр и символов (0).
- [2(Delete)]: Удаляет символ в позиции курсора и сдвигает соответствующие символы на один символ вперед.
- [3(Insert)]: Вставляет пробел в позиции курсора.
- ◀ ▶ : Перемещает курсор.
- Лимб VALUE, [INC][DEC]: Выбирает символ.

* Символы могут назначаться и с помощью пэдов (стр. 25).

3. После назначения названия нажмите [Write].



4. Нажмите [1(User)](память пользователя) или [2(Card)] (карта памяти) чтобы выбрать позицию для сохранения композиции.

Если решите отменить операцию, нажмите [7 (Cancel)].

5. Нажмите [8(Save)].

На экране появиться сообщения с запросом о подтверждении на выполнение операции.

6. Нажмите [8(Exec)] для выполнения операции.

* Когда сохраняете семплы, происходит их автоматическая перезапись на те же самые номера в том же самом банке в списке семплов. Семплы будут сохраняться с названием файла "spl ***.wav (aif) в папке "Roland/Smpl folder" памяти пользователя или на карте памяти. Номер названия файла будет соответствовать номеру в списке семплов.

Название файла и название композиции

В дополнение к названию файла композиции MRC Pro и стандартные MIDI файлы имеют название композиций. Название файла необходимо для того, чтобы различать файлы и оно должно назначаться на момент сохранения файла. Название поможет вам управлять композициями в случае, когда вы используете название файла для того, чтобы различать типы композиции, а название композиции используете для присвоения заголовка. Для присвоения названия композиции используйте экран Song Name (стр. 167).

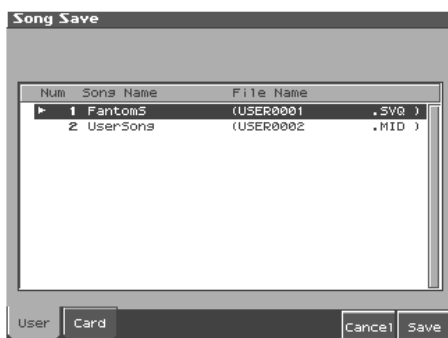
Если вы назначаете название файла, идентичное названию файла, которое уже существует в памяти пользователя или на карте памяти, и предпринимаете попытку его сохранения, вы получите сообщение "File***Already Exists! Over Write OK? (Файл *** уже существует! Переписать?)", запрашивающее подтверждение. Если ДА (переписать существующий файл), нажмите [8(OK)]. Если решите отменить операцию сохранения, нажмите [7(Cancel)].

Если вы предприняли попытку сохранить данные на карте памяти, которая не была отформатирована на Fantom-S, вы получите сообщение "Unformatted!" (Не отформатирована!). В таком случае отформатируйте карту памяти на Fantom-S (стр. 187).

Сохранение композиции (Save Song)

Здесь мы покажем, как сохранить композицию из оперативной памяти с текущими назначениями звукогенератора.

1. На экране Save/Load Menu нажмите [2(Save Song)].
Появится экран Song Name.
2. Присвойте название файла для композиции (до 8 символов). К композиции автоматически добавится расширение названия файла ".SVQ" .
3. После присвоения названия нажмите [Write].



4. Нажмите [1(User)](память пользователя) или [2(Card)] (карта памяти) чтобы выбрать позицию для сохранения композиции.
Если вы решите отменить операцию, нажмите [7(Cancel)].
5. Нажмите [8(Save)].
Получите запрос о подтверждении операции.
Если решите отменить операцию, нажмите [7(Cancel)].
6. Нажмите [8(Exes)] для выполнения операции.

Даже в случае, если вы сохранили свою композицию с помощью "Save", ее нельзя воспроизводить на другом секвенсоре (только на Fantom-S). Если вы хотите воспроизвести свою композицию на секвенсоре другого инструмента, вам придется сохранить композицию в виде стандартного MIDI файла. Также, вам придется записать выбор соответственного банка и номера программ, чтобы правильно воспроизвести звуки.

Назначения и исполнения будут сохраняться в том состоянии, в котором они находились на момент выполнения операции сохранения (Save). Это значит, что если исполнение поменяется по ходу композиции и вы сохраните композицию в это состоянии по окончании записи, не сохранится то состояние, в котором была начата запись. Другими словами, когда вы воспроизводите композицию от начала, она начнется со звуков исполнения, использованных в точке выполнения сохранения. Если вы поменяете данные исполнения по ходу композиции, вам придется использовать экран Microscore и т.п. для того, чтобы ввести соответственные номера выбора банка и программы в начале композиции с целью введения тех данных исполнения, которые вы хотите использовать во время записи.

Сохранение семплов (Save All Samples)

Здесь мы покажем, как выполнить сохранение всех семплов из памяти на семплы в памяти пользователя или на карте памяти.

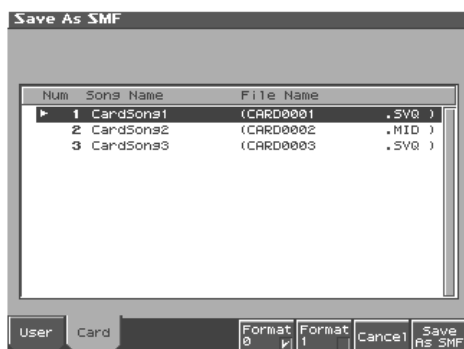
1. На экране Save/Load Menu нажмите [3(Save AllSmpl)].
Получите запрос о подтверждении.
Если решите отменить операцию, нажмите [7(Cancel)].
2. Для выполнения нажмите [8 (Exes)].

** Когда будет выполнено сохранение семплов, они будут автоматически перезаписаны на тот же самый номер того же самого банка в списке семплов.*

Сохранение композиции в виде SMF файла (Save as SMF)

Здесь мы покажем как преобразовать и сохранить композицию из оперативной памяти в SMF файл.

1. На экране **Save/Load Menu** нажмите **[4(Save as SMF)]**.
Появится экран Song File Name.
2. **Присвойте название композиции.**
3. **После присвоения названия нажмите [Write].**
4. **Нажмите или [1(User) (память пользователя)] или [2 (Card)] (карта памяти) чтобы выбрать адрес сохранения.**



5. **Нажмите или [5(Format 0)] или [6(Format 1)] чтобы выбрать формат сохранения.**
Format 0: Преобразование композиции в стандартный MIDI файл формата 0 (все данные исполнения сохранены на одной дорожке фразы) и сохранение ее на диске. Автоматически добавляется расширение ".MID".
Format 1: Преобразование композиции в стандартный MIDI файл формата 1 (данные исполнения сохранены на нескольких дорожках фраз) и сохранение ее на диске. Автоматически добавляется расширение ".MID".
6. **Нажмите [8(Save As SMF)].**
На экране появится сообщение с запросом о подтверждении выполнения операции.
7. **Нажмите [8(Exec)] для выполнения операция.**

* Расширение названия файла ".MID" в случае выбора "Save SMF (Format 0)" или "Save SMF (Format 1)". В этом случае они не различаются.

Если вы сохраняете данные в SMF формате, данные установки звука не сохраняются. Чтобы гарантированно получить правильный звук, вам придется записать соответственные номера выбора банка и программы (стр. 162).

Если вы назначаете название файла, идентичное названию файла, который уже существует в памяти пользователя или на карте памяти, и предпринимаете попытку его сохранения, вы получите сообщение "File***Already Exists! Over Write OK? (Файл *** уже существует! Перезаписать?)", запрашивающее подтверждение. Если ДА (переписать существующий файл), нажмите [8(OK)]. Если решите отменить операцию сохранения, нажмите [7(Cancel)].

Если вы предприняли попытку сохранить данные на карте памяти, которая не была отформатирована на Fantom-S, вы получите сообщение "Unformatted!" (Не отформатирована!). В таком случае отформатируйте карту памяти на Fantom-S (стр. 187).

Загрузка композиции (Load)

Базовая процедура

1. **Нажмите [SAVE/LOAD].**
Появится экран Save/Load Menu.



2. **Нажмите [5(Load S+S)]-(Load AllSmpl)] чтобы выбрать формат загрузки композиции.**

Load Song+Samples: Загружает композицию в оперативную память. Все семплы будут загружаться в память на семплы.

Load Song: Загружает композицию в оперативную память.

Load All Samples: Загружает все семплы в память на семплы.

Параметр	Функциональная клавиша	Композиция	Семплы
Save Song+Samples	[1]	✓	✓
Save Song	[2]	✓	-
Save all Samples	[3]	-	✓

✓ : Возможно сохранение

* Композиция, сохраненная в Fantom-S (.SVQ) также содержит данные для временной зоны звукогенератора.

Загрузка композиции с семплами (Load with Samples)

Здесь мы покажем, как загрузить композиции в оперативную память, а все семплы в память на семплы.

1. На экране Save/Load Menu нажмите [5(Load S+S)].



2. Нажмите или [1(User)] или [2(Card)] чтобы выбрать адрес загрузки и используйте ▲ ▼ для выбора композиции.

Если вы решите отменить операцию, нажмите [7(Cancel)].

3. Нажмите [8(Load)].

На экране появится запрос о подтверждении операции.

4. Нажмите [8(Exec)] чтобы выполнить операцию.

Загрузка композиции (Load Song)

Здесь мы покажем, как загрузить композицию в оперативную память.

1. На экране Save/Load Menu нажмите [6(Load Song)].



2. Нажмите или [1(User)] или [2(Card)] чтобы выбрать адрес загрузки и используйте ▲ ▼ для выбора композиции.

Если решите отменить операцию, нажмите [7(Cancel)].

3. Нажмите [8 (Load)].

4. Нажмите [8(Exec)] чтобы выполнить операцию.

Загрузка семплов (Load All Samples)

Здесь мы покажем, как загрузить все семплы из памяти пользователя или карты памяти в память на семплы.

1. На экране Save/Load Menu нажмите [7(Load AllSmpl)].

На экране появится запрос на подтверждение операции. В случае отмены операции нажмите [7(Cancel)].

2. Нажмите [8(Exec)] для выполнения операции.

Импортирование WAV/AIFF файла (Import Audio)

Здесь мы покажем, как загрузить аудио файл (WAV/AIFF) в память на семплы в виде семпла.

Чтобы импортировать файл, поместите его в следующую папку в своем компьютере.

- Пользователи Windows 98/Me/2000/XP
Папка сменный диск/TMP/AUDIO_IMPORT
- Пользователи Macintosh
Папка FANS USER/TMP/AUDIO_IMPORT
* "/" указывает уровень директории.

1. Нажмите [Save/Load].

2. Нажмите [8(Import Audio)].

3. Нажмите [1(User)] или [2(Card)] чтобы выбрать адресную зону для импорта.

[1(User)]:Импортирование из памяти пользователя.

[2(Card)]: Импортирование с карты памяти.

4. Нажимайте ▲ или ▼ чтобы выбрать файл для импортирования.

Если вы хотите выбрать два и более семплов, нажмите [5(Mark Set)] чтобы добавить проверочный маркер (✓) к файлу, предполагаемому для выбора. Чтобы удалить проверочный маркер, нажмите [4(Mark Clear)].

Если вы будете удерживать нажатой [SHIFT] и нажмете [5(Mark Set All)], ко всем файлам выбранного банка будет добавлен проверочный маркер. Если вы будете удерживать нажатой [SHIFT] и нажмете [4(Mark Clr All)], вы удалите проверочный маркер со всех выбранных файлов.

5. Нажмите [8(Import Audio)].

Появится сообщение с запросом о подтверждении проведения операции.

* Для отмены нажмите [7(Cancel)].

6. Нажмите [8(Exec)].

Будет произведено импортирование файла и появится экран Sample List.

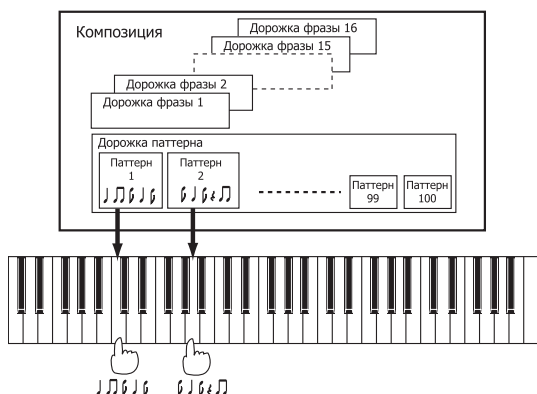
* Для отмены нажмите [7(Cancel)].

МЕМО

Импортированный файл добавится в список семплов в виде семпла. Данный семпл является временным и будет потерян в случае выключения питания. Для его сохранения нажмите [WRITE].

Исполнение фразы одним нажатием пальца (RPS Function)

Функция RPS (Realtime Phrase Sequence) (фразовая секвенция в реальном времени) позволяет назначать паттерны на клавиатуру и исполнять их, нажимая всего одну ноту. Например, комплексная фраза, которую очень сложно сыграть "живьем", можно назначить на одну ноту клавиатуры и играть одним пальцем. За один раз может исполняться до восьми паттернов и вы можете создавать паттерны для отдельных инструментов, таких как ударные, бас и клавиатура, применяя их по аналогии фразового семплирования.



Перед тем, как начать использовать функцию RPS

Как записать паттерн

Перед тем, как начнете использовать функцию RPS, вам понадобится записать желаемую фразу в паттерн. Более подробно о процедуре записи см. на стр. 142 или стр. 146.

ПРИМЕЧАНИЕ

В паттерн могут записываться только нотные сообщения. Если в паттерн записывается большое количество MIDI данных, использование RPS при воспроизведении паттерна может обусловить задержку нот. MIDI сообщения записываются на дорожку фразы.

Назначения для функции RPS

Вы можете назначить паттерн на каждую ноту клавиатуры и определиться со способом воспроизведения паттерна. Эти назначения выполняются отдельно для каждой композиции и сохраняются вместе с композицией в формате MRC Pro.

ПРИМЕЧАНИЕ

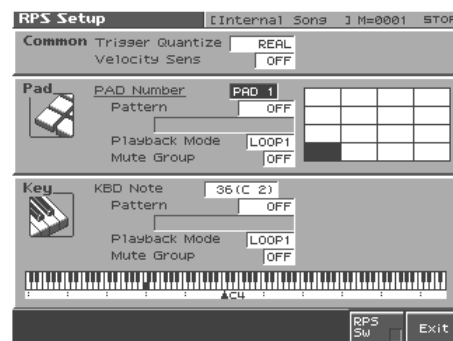
Если вы выбрали композицию, которая сохраняется на диске, на экране появится сообщение "The Song*** is not Internal Song. Load anyway for Song Edit?" (Композиция не является встроенной. Загрузить для редактирования?), запрашивающее подтверждение о выполнении операции. Если вы хотите стереть композицию из оперативной памяти и загрузить новую композицию, нажмите [7(OK)]. Если же вы решите не стирать композицию из оперативной памяти, нажмите [EXIT].

1. Нажмите [SEQUENCER].

Появится экран Song Play.

2. Нажмите [5(RPS)].

Появится экран RPS Setup.



На этом экране можно назначать различные параметры, относящиеся к функции RPS.

3. Используйте [CURSOR] для перемещения курсора на каждой параметр и вращайте лимб VALUE или нажимайте [INC]/[DEC] для выполнения назначений.

МЕМО

Параметр Pattern, параметр Playback Mode и параметр Mute Group назначаются для каждой клавиши. Несмотря на то, что Fantom имеет 61-клавишную клавиатуру, вы также можете выполнить назначения для всех клавиш в диапазоне от E0 до G9. Назначение для параметра Trigger Quantize и параметра Velocity Sens применяются полностью для всей композиции.

• Trigger Quantize

Этот параметр назначает, каким образом начнется воспроизведение паттерна при нажатии клавиши во время воспроизведения или записи композиции.

Величина

REAL: Паттерн начнется с момента нажатия клавиши.

BEAT: Во время записи или воспроизведения композиции, исполнение паттерна начнется со следующей доли в случае, если вы нажали клавишу посередине доли.

MEASURE: Если производится воспроизведение или запись композиции, исполнение паттерна в начале следующего такта в случае, если вы нажали клавишу посередине такта.

• Velocity Sens (Динамическая чувствительность)

Выключите (OFF) данный параметр, если хотите, чтобы паттерн исполнялся при том уровне громкости, при котором была сделана его запись.

Если вы желаете изменить громкость воспроизведения паттерна в соответствии с усилием нажатия на клавишу, выберите "LOW", "MID" или "HIGH".

Величина: OFF, LOW, MID, HIGH

• Keyboard Note

Назначает клавишу, на которую предписан паттерн. Вы также можете назначить этот параметр, нажимая клавишу на клавиатуре.

• PAD Number

Назначает номер пэда, к которому предписан паттерн.

• KBD/PAD Pattern

Выбирает номер параметра, который будет предписан к клавише/пэду. Индикация названия выбранного паттерна будет произведена под номером паттерна.

Выберите "OFF" для клавиш, которые не хотите назначать для паттерна. Если вы выберете "STOP", клавиша станет клавишей/пэдом Stop Trigger, которая останавливает текуще исполняемые паттерны.

Назначая номер пэда, просто нажмите PAD и курсор переместится на "Pattern".

Valid Settings (назначения): STOP, OFF, PTN001-PTN100

МЕМО

Состояние назначений графически отображено на дисплее. Назначенная клавиша обозначена как "▼", клавиши, на которые предписан паттерн, обозначены как "I", а клавиши, назначенные на "STOP" обозначены как "+". Клавиши без сопровождающей индикации являются выключенными "OFF".

• KBD/PAD Playback Mode

Назначает способ исполнения паттерна.

Величина

LOOP1: Повторяющееся воспроизведение паттерна продолжительностью равно продолжительности удерживания клавиши нажатой.

LOOP2: Повторяющееся воспроизведение паттерна. Для остановки воспроизведения нажмите клавишу Stop Trigger или еще раз нажмите эту же клавишу.

ONCE: Повторное воспроизведение паттерна.

• KBD/PAD Mute Group

Эта функция позволяет вам заблокировать совместное озвучивание паттернов из одной группы. Например, вставка и средняя часть никогда не должны исполняться одновременно, а для обеспечения этого условия, вам необходимо назначить вставку и среднюю часть на один и тот же номер группы мьютирования.

Можно назначить тридцать одну группу мьютирования. Выберите "OFF", если не хотите применить группу мьютирования для паттерна.

Величина: OFF, 1-31

4. Когда вы нажмете [7(RPS SW)] для назначения проверочного маркера (✓), включится функция RPS.

5. Когда закончите выполнять назначения, нажмите [8(Close)] чтобы вернуться на экран Song Edit.

Использование функции RPS во время исполнения

Обычно, если паттерны исполняются отдельно, композицию, содержащую паттерн нужно загрузить в оперативную память. Тем не менее, используя функцию RPS для исполнения паттернов, вы можете воспользоваться Quick Play.

1. Удостоверьтесь, что правильно выполнили подготовку к использованию функции RPS.

2. Получаете доступ к экрану PLAY к режиму, в котором собираетесь работать.

3. Нажмите [RPS] чтобы засветилась кнопка.

Включилась функция RPS и получаете возможность играть, используя RPS.



МЕМО

Если вы сохраняете композицию в формате MRC Pro на момент, когда включена функция RPS, будет также сохранено и это состояние. Это значит, что вы всегда имеете возможность играть, используя RPS просто в ходе выбора композиции.

4. Нажмите [PLAY] для воспроизведения композиции.

СОВЕТ

• Вам необходимо воспроизводить композицию, если хотите, чтобы паттерны воспроизводились синхронно с композицией или если вы хотите синхронно исполнять несколько паттернов.

• Если композиция не исполняется, воспроизведение паттерна начнется сразу же с нажатием клавиши, независимо от назначения параметра Trigger Quantize.

• Воспроизведение паттерна будет производиться в соответствии музыкальным размером композиции (дорожка ритма). Это значит, что если дорожка фразы не содержит данных секвенсора, воспроизведение композиции невозможно, а также невозможно и синхронное воспроизведение паттернов. В таких случаях вы можете вставить несколько пустых тактов в дорожку фразы и играть их в виде лупа (циклически).

5. Нажмите клавишу или пэд с предписанным на ее паттерном, чтобы получить воспроизведение паттерна.

Если вы желаете остановить воспроизведение посередине паттерна, нажмите клавишу Stop Trigger. И наоборот, если параметр Playback Mode назначен на "LOOP2", вы можете остановить воспроизведение паттерна повторным нажатием на клавишу.

МЕМО

Одновременно можно воспроизводить до восьми паттернов.

ПРИМЕЧАНИЕ

Если вы выключите функцию RPS во время воспроизведения паттерна, клавиатура вернется в обычное состояние, однако воспроизведение паттерна будет продолжаться. Если вы захотите остановить воспроизведение данного паттерна, еще раз включите функцию RPS и выполните соответствующую операцию.

Запись исполнение с использованием функции RPS

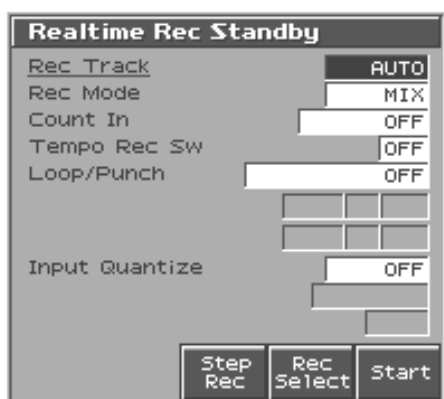
Исполнение, в котором используется функция RPS можно записать в реальном времени точно так же, как и обычное исполнение. Это простой способ для создания ремиксов паттернов и создания композиции.

МЕМО

Если вы используете функцию RPS во время записи в реальном времени, исполнение паттерна будет записано в оригинальном виде.

1. **Удостоверьтесь, что правильно выполнили подготовку к использованию функции RPS.**
2. **Получите доступ к экрану PLAY для включения режима исполнения.**
3. **Нажмите [PPS] чтобы включить функцию RPS (стр. 173).**
4. **Нажмите [REC].**

Начнет мигать индикатор [REC] и появится окно Realtime Rec Standby. В этом окне вы можете выполнить различные назначения для записи в реальном времени.



5. **Назначьте способ записи.**



Более подробно о назначении см. на стр. 142.

6. **Нажмите [PLAY].**

Закроется окно Recording Standby, начнет ровно светиться индикатор [REC] и начнется запись.

7. **Нажмите клавишу или пэд, на которую назначен паттерн.**

Воспроизведение назначенного паттерна будет производиться в соответствии с нажатыми клавишами или пэдами, а также назначенным на них исполнениями.

ПРИМЕЧАНИЕ

Если параметр Count In назначен на "WAIT NOTE" в окне Recording Standby, запись не начнется даже в случае нажатия вами назначенной на паттерн клавиши или клавиши, назначенной в качестве Stop Trigger.

8. **Когда закончите запись, нажмите [STOP].**

Перестанет светиться индикатор [REC].

Добавление эффектов

В этой главе мы дадим объяснение процедурам и назначениям применения эффектов для каждого режима.



Более подробно о встроенных эффектах Fantom-S см. на стр. 20.

Вкл и выкл эффектов

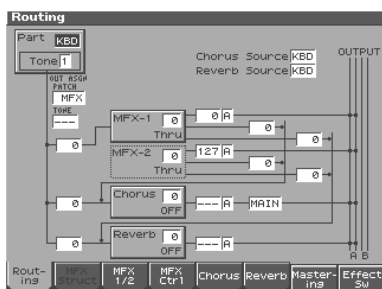
На Fantom-S вы имеете возможность включать и выключать эффекты. Если желаете получить необработанный звук или использовать внешние эффектпроцессоры вместо встроенных эффектов, назначьте эффекты на OFF.

ПРИМЕЧАНИЕ

Назначения эффектов ON/OFF (вкл/выкл) относятся к глобальным назначениям Fantom-S. Эти назначения не выполняются отдельно для каждого патча или исполнения.

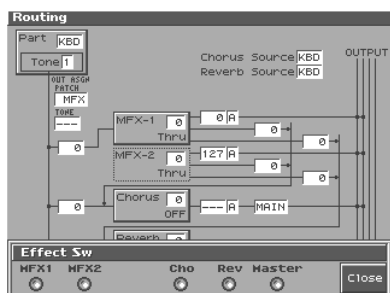
На экране PLAY для каждого режима представлен выключатель эффектов, позволяющий включать/выключать до трех эффектов. Используйте [CURSOR] чтобы переместить курсор на выключатель эффекта, расположенный в верхней части экрана и вращайте лимб VALUE или нажимайте [INC]/[DEC] для вкл/выкл эффекта.

1. Нажмите [EFFECTS] чтобы получить доступ к экрану Effects.



2. Нажмите [8(Effect Sw)].

Появится окно Effect Sw.



3. Используйте [1(MFX1)]-[6(MASTER)] чтобы вкл/выкл каждый эффект. Этот выключатель вкл/выкл всякий раз с нажатием кнопки.
4. Нажмите [8(Close)] чтобы вернуться на предыдущий экран.

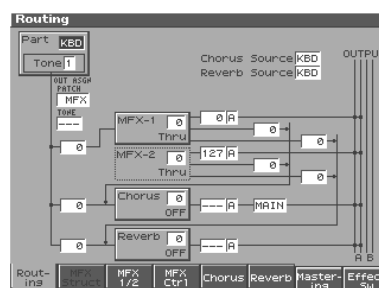
Когда вы вернетесь на экран Play, индикация назначений будет производиться в следующей зоне.



Выполнение назначений эффектов

1. Находясь в соответствующем режиме, выберите звук, на который предполагаете назначить эффект.
2. Нажмите [EFFECTS] чтобы получить доступ к экрану Effects.
3. С помощью [1(Routing)] - [7(Mastering)] выберите эффект, предполагаемый для редактирования.

* Вы можете сделать это в результате нажатия [MENU] на экране Effect.



Всякий раз, когда вы нажимаете кнопку [2(MFX1/2/3)], вы переключаетесь между 1, 2, 3.

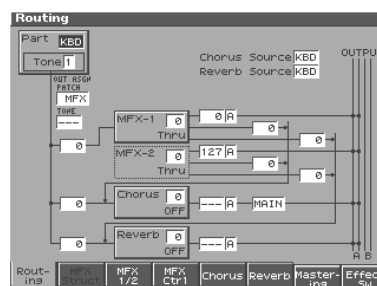
4. Используйте [CURSOR] для перемещения курсора на параметр, предполагаемый для изменения.
5. Вращайте лимб VALUE или нажимайте [INC]/[DEC] для получения желаемой величины.
6. Нажмите [EXIT] чтобы вернуться на предыдущий экран.

Применение эффектов в режиме патча

В режиме Patch вы можете назначить два мульти-эффекта (MFX1, MFX2), один эффект хоруса и один эффект реверберации. Мульти-эффект 1(MFX1) будет работать в соответствии с назначениями эффекта патча или ритм-набора, назначенного на партию Keyboard (клавиатуры). Мульти-эффект 2(MFX2) будет работать в соответствии с назначениями эффекта патча или ритм-набора, назначенного на партию пэда (Pad). Эффекты хоруса и реверберации будут оба работать в соответствии с назначениями патча или ритм-набора, предписанного или на партию клавиатуры или на партию пэда.

Назначение маршрутизации выходных сигналов (Routing)

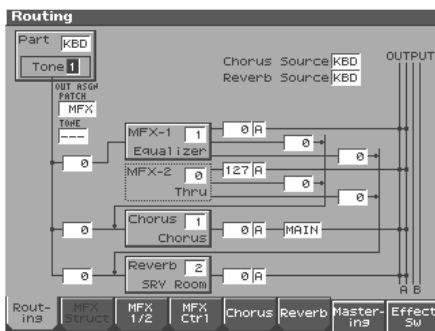
Здесь вы можете сделать общие назначения для эффектов, а также адреса выхода и уровня каждого сигнала.





Более подробно о назначениях см. на стр. 175.

Схема прохождения сигнала и параметры



1 Выбор тона

Выбирает тон, для которого вы предполагаете сделать назначения.

Величина: 1-4

МЕМО

Этот параметр - **Rhythm Key Select** для случая выбора ритм-набора. Вы можете выбрать ритмический тон (A0-C8) для которого предполагаете выполнить назначения.

2 Назначения выхода патча

Назначает выход необработанного звука для каждого патча.

Величина:

MFX

Выход в стерео через обработку мульти-эффектами. Вы также можете применить хорус или реверберацию к звуку, обрабатываемому мульти-эффектами.

A,B:

Выход на гнездо OUTPUT A(MIX) или гнездо OUTPUT B в стерео без обработки мульти-эффектами.

1-4:

Выход на гнездо INDIVIDUAL 1-4 в моно без обработки мульти-эффектами.

TONE:

Выходы в соответствии с назначениями для каждого тона.

МЕМО

- Если назначения разделяют сигналы и выводят с гнезд INDIVIDUAL 1 и INDIVIDUAL 2, а также, если в гнездо INDIVIDUAL 1 не вставлено никакого штекера, звуковые сигналы с INDIVIDUAL 1 и INDIVIDUAL 2 будут смешиваться вместе и после этого выводиться с гнезда INDIVIDUAL 1. В этом звуке содержатся звуки с гнезд INDIVIDUAL 1 и 2.
- Этот параметр - **Rhythm Output Assign** для случая, когда выбирается ритм-набор. Вы можете назначить способ выхода звука для каждого ритм-набора.

МЕМО

Если параметры Mix/Parallel назначены на "MIX", все звуки выходят с гнезд OUTPUT A (MIX) в стерео (стр. 193).

3 Назначение выхода тона

Назначает способ вывода необработанного звука для каждого тона.

Величина:

NFX: Выход в стерео через обработку мульти-эффектами. Вы также можете применить хорус или реверберацию к звуку, обрабатываемому мульти-эффектами.

A, B: Выход на гнездо OUTPUT A (MIX) или OUTPUT B в стерео без обработки мульти-эффектами.

1-4: Выход на гнездо INDIVIDUAL 1-4 в моно без обработки мульти-эффектами.



ПРИМЕЧАНИЕ

- Если Patch Output Assign (2) имеет любое другое назначение кроме "TONE", эти назначения будут проигнорированы.
- Если параметр Structure Type имеет назначение Type "2" - "10", выходы тонов 1 и 2 будут комбинироваться с тоном 2, а выходы тонов 3 и 4 будут комбинироваться с тоном 4. По этой причине, тон 1 будет принимать назначение тона 2 а тон 3 будет принимать назначение тона 4 (стр. 46).
- Если назначения разделяют сигналы и выводят с гнезд INDIVIDUAL 1 и INDIVIDUAL 2, а также, если в гнездо INDIVIDUAL 1 не вставлено никакого штекера, звуковые сигналы с INDIVIDUAL 1 и INDIVIDUAL 2 будут смешиваться вместе и уже после этого выводиться с гнезда INDIVIDUAL 1. В этом звуке содержатся звуки с гнезд INDIVIDUAL 1 и 2.

МЕМО

Если параметр Mix/Parallel назначен на "MIX", все звуки будут выходить с гнезд OUTPUT A (MIX) в стерео (стр. 193).

СОВЕТ

- Назначая "MFX", установите выходной адрес с помощью MFX Output Assign (11) для звука после его обработки мульти-эффектами.
- Хорус и реверберация постоянно выводятся в моно.
- Выходной адрес сигнала после обработки хорусом назначен на Chorus Output Select (13) и Chorus Output Assign (15).
- Выходной адрес сигнала после обработки реверберацией назначается с помощью Reverb Output Assign (18).

4 Уровень выхода тона

Назначьте уровень сигнала, который посылается на вых. адрес, назначенный с помощью Output Assign (2, 3).

Величина: 0-127

5 Уровень посылы тона на обработку хорусом

Назначает уровень сигнала, посланного на обработку хорусом для каждого тона

Величина: 0-127

6 Уровень посылы тона на обработку реверберацией

Назначает уровень сигнала, посланного на обработку реверберацией для каждого тона.

Величина: 0-127

7 Тип MFX (Тип мульти-эффекта)

Используйте этот параметр для выбора из 77 (Fantom-S88: 78) доступных мульти-эффектов. Более подробно о параметрах мульти-эффектов см. в "Списке параметров".

Величина: 0 (до) -77 (Fantom-S88; 78)

8 MFX Output Level (Multi-Effects Output Level)

Регулирует громкость звукового сигнала, проходящего обработку мульти-эффектами.

Величина: 0-127

9 MFX Chorus Send Level (Multi-Effects Chorus Send Level)

Регулирует количество хора для звука, проходящего обработку мульти-эффектами. Если вы не хотите добавлять эффект хора, назначьте этот параметр на "0".

Величина: 0-127

10 MFX Reverb Send Level (Multi-Effects Reverb Send Level)

Регулирует количество реверберации для звука, проходящего обработку мульти-эффектами. Если вы не хотите добавлять эффект реверберации, назначьте этот параметр на "0".

Величина: 0-127

11 MFX Output Assign (Multi-Effect Output Assign)

Регулирует выходной адрес звука, проходящего обработку мульти-эффектами.

Величина

A: Выход на гнезда OUTPUT A (MIX) в стерео.

B: Выход на гнезда OUTPUT B в стерео.

МЕМО

Если параметр Mix/Parallel назначен на "MIX", выход всех звуков осуществляется с гнезда OUTPUT A (MIX) в стерео (стр. 193).

12 Chorus Type

Выберите или хорус или дилей.

Величина

0 (Off): Не используется ни хорус, ни дилей.

1 (Chorus): Не используется хорус.

2 (Delay): Используется дилей

3 (GM2 Chorus): Хорус General MIDI 2

13 Chorus Output Select

Назначает маршрут прохождения звукового сигнала через обработку хорусом.

Величина

MAIN: Выход на гнезда OUTPUT в стерео.

REV: Выход на реверберацию в моно.

M+R: Выход на гнезда OUTPUT в стерео и реверберацию в моно.

СОВЕТ

При назначении на "MAIN" или "M+R" гнездо OUTPUT, с которого производится выход звукового сигнала, назначается в Chorus Output Assign (15).

14 Chorus Level

Регулирует громкость звука, проходящего обработку хорусом.

Величина: 0-127

15 Chorus Output Assign

Выбирает пару гнезд OUTPUT, на которые направляется звук хора в случае назначения Chorus Output Select (13) на "MAIN" или "M+R".

Величина

A: Выход на гнезда OUTPUT A (MIX) в стерео.

B: Выход на гнезда OUTPUT B в стерео.

ПРИМЕЧАНИЕ

Если Chorus Output Select 13 назначен на "REV", такое назначение не имеет смысла.

16 Reverb Type

Выбирает тип реверберации.

0 (Off): Реверберация не используется.

1 (Reverb): Обычная реверберация.

2 (SRV Room): Этот тип реверберации симулирует типичное отражение акустики комнаты.

3 (SRV Hall): Этот тип реверберации симулирует акустику типичного концертного зала.

4 (SRX Plate): Этот тип реверберации симулирует реверберацию пластины, популярного искусственного реверберационного устройства, формирующего реверберацию металлической пластины. Вы также можете получить необычную металлически звучащую реверберацию, используя "SRV Plate".

5 (GM2 Reverb): реверберация General MIDI

17 Reverb Level

Регулирует громкость звука, проходящего обработку реверберацией.

Величина: 0-127

18 Reverb Output Assign

Назначает маршрут выхода звука при обработке реверберацией.

Величина

A: Выход на гнезда OUTPUT A (MIX) в стерео.

B: Выход на гнезда OUTPUT B в стерео.

МЕМО

Если параметр Mix/Parallel назначен на "MIX", выход всех звуков осуществляется с гнезда OUTPUT A (MIX) в стерео (стр. 193).

19 Chorus Source

Выбирает назначения параметра. Если вы хотите использовать назначения патча или ритм-набора, назначенного на партию Keyboard, выберите "KBD". Если вы хотите использовать назначения патча или ритм-набора, назначенного на партию Pad, выберите "PAD".

Величина: KBD, PAD

20 Reverb Source

Выбирает назначения параметра реверберации. Если вы хотите использовать назначения патча или ритм-набора, назначенного на партию Keyboard, выберите "KBD". Если вы хотите использовать назначения патча или ритм-набора, назначенного на партию Pad, выберите "PAD".

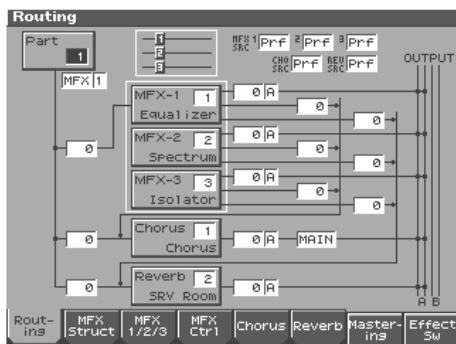
Величина: KBD, PAD

Применение эффектов в режиме исполнения (Performance)

В режиме Performance можно использовать до трех мульти-эффектов (MFX1, MFX2, MFX3), один эффект хоруса и один эффект реверберации. Для каждого из мульти-эффектов, хоруса и реверберации можно назначить возможность работы или в соответствии с назначениями исполнения или в соответствии с назначениями патча или ритм-набора, назначенного на партию. Три мульти-эффекта можно использовать отдельно или можно последовательно подключить два или три из них.

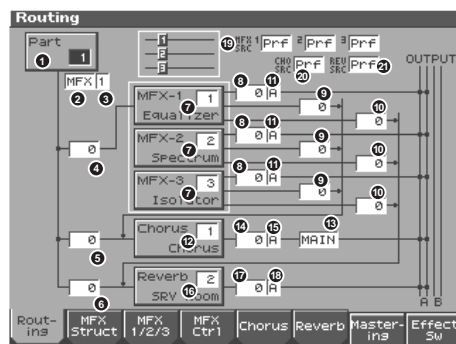
Назначение маршрутизации звукового сигнала

Здесь вы можете выполнить общие назначения для эффектов, а также адресов выхода и уровня каждого сигнала.



Более подробно о назначении см. на стр. 178.

Схема прохождения сигнала и параметры



1 Part Select

Выбирает партию, для которой вы предполагаете сделать назначения.

Величина: 1-16

2 Part Output Assign

Назначает выход необработанного звука для каждого патча.

Величина:

MFX: Выход в стерео через обработку мульти-эффектами.

Вы также можете применить хорус или реверберацию к звуку, проходящему обработку мульти-эффектами.

A,B: Выход на гнездо OUTPUT A(MIX) или гнездо OUTPUT B в стерео без обработки мульти-эффектами.

1-4: Выход на гнездо INDIVIDUAL 1-4 в моно без обработки мульти-эффектами.

PAT: Адресный выход партии определен назначениями партии или ритм-набора, назначенными на партию

ПРИМЕЧАНИЕ

Если назначения разделяют сигналы и выводят с гнезд INDIVIDUAL 1 и INDIVIDUAL 2, а также, если в гнездо INDIVIDUAL 1 не вставлено никакого штекера, звуковые сигналы с INDIVIDUAL 1 и INDIVIDUAL 2 будут смешиваться вместе и после этого выводиться с гнезда INDIVIDUAL 1. В этом звуке содержатся звуки с гнезд INDIVIDUAL 1 и 2.

МЕМО

Если параметр Mix/Parallel назначен на "MIX", выход всех звуков осуществляется с гнезда OUTPUT A (MIX) в стерео (стр. 193).

СОВЕТ

- Назначая "MFX", установите выходной адрес с помощью MFX Output Assign (11) для звука после его обработки мульти-эффектами.
- Хорус и реверберация постоянно выводятся в моно.
- Выходной адрес сигнала после обработки хорусом назначен на Chorus Output Select (13) и Chorus Output Assign (15).
- Выходной адрес сигнала после обработки реверберацией назначается с помощью Reverb Output Assign (18).

3 Part Output MFX Select (Part Output Multi-Effects Select)

Из трех одновременно использующихся систем мульти-эффектов назначьте те мульти-эффекты, которые будут использоваться.

Величина: 1-3 (MFX-1-MFX-3)

4 Part Output Level

Назначьте уровень сигнала, который посылается на выходной адрес, назначенный с помощью Part Output Assign (2).

Величина: 0-127

5 Part Chorus Send Level

Назначьте уровень сигнала, посланного на обработку хорусом для каждой партии.

Величина: 0-127

6 Part Reverb Send Level

Назначьте уровень сигнала, посланного на обработку реверберацией для каждой партии.

Величина: 0-127

МЕМО

Для следующих параметров 7 - 11, назначения можно выполнить отдельно для трех систем мульти-эффектов (MFX1-MFX3).

7 MFX Type (Тип мульти-эффекта)

Используйте этот параметр для выбора из 77 (Fantom-S88; 78) доступных мульти-эффектов. Более подробно о параметрах мульти-эффектов см. в "Списке параметров".

Величина: 0 (до) -77 (Fantom-S88; 78)

8 MFX Output Level

Регулирует громкость звука при обработке его мульти-эффектами.

Величина: 0-127

9 MFX Chorus Send Level (Multi-Effect Chorus Send Level)

Регулирует количество хора для звука, проходящего обработку мульти-эффектами. Если вы не хотите добавлять эффект хора, назначьте этот параметр на "0".

Величина: 0-127

10 MFX Reverb Send Level (Multi-Effects Reverb Send Level)

Регулирует количество реверберации для звука, проходящего обработку мульти-эффектами. Если вы не хотите добавлять эффект реверберации, назначьте этот параметр на "0".

Величина: 0-127

11 MFX Output Assign (Multi-Effect Output Assign)

Регулирует выходной адрес звука, проходящего обработку мульти-эффектами.

Величина

A: Выход на гнезда OUTPUT A (MIX) в стерео.

B: Выход на гнезда OUTPUT B в стерео.

МЕМО

Если параметр Mix/Parallel назначен на "MIX", выход всех звуков осуществляется с гнезда OUTPUT A (MIX) в стерео (стр. 193).

12 Chorus Type

Выберите хорус или дилей.

Величина

0 (Off): Не используется ни хорус, ни дилей.

1 (Chorus): Не используется хорус.

2 (Delay): Используется дилей.

3 (GM2 Chorus): Хорус General MIDI 2

13 Chorus Output Select

Назначает маршрут прохождения звукового сигнала через обработку хорусом.

Величина

MAIN: Выход на гнезда OUTPUT в стерео.

REV: Выход на реверберацию в моно.

M+R: Выход на гнезда OUTPUT в стерео и реверберацию в моно.

СОВЕТ

При назначении на "MAIN" или "M+R" гнездо OUTPUT, с которого производится выход звукового сигнала, назначается в Chorus Output Assign (15).

14 Chorus Level

Регулирует громкость звука, проходящего обработку хорусом.

Величина: 0-127

15 Chorus Output Assign

Выбирает пару гнезд OUTPUT на которые направляется звук хора в случае назначения Chorus Output Select (13) на "MAIN" или "M+R".

Величина

A: Выход на гнезда OUTPUT A (MIX) в стерео.

B: Выход на гнезда OUTPUT B в стерео.

ПРИМЕЧАНИЕ

Если Chorus Output Select (13) назначен на "REV", данное назначение не имеет смысла.

МЕМО

Если параметр Mix/Parallel назначен на "MIX", выход всех звуков осуществляется с гнезда OUTPUT A (MIX) в стерео (стр. 193).

16 Reverb Type

Выбирает тип реверберации.

0 (Off): Реверберация не используется.

1 (Reverb): Обычная реверберация.

2 (SRV Room): Этот тип реверберации симулирует типичное отражение акустики комнаты.

3 (SRV Hall): Этот тип реверберации симулирует акустику типичного концертного зала.

4 (SRX Plate): Этот тип реверберации симулирует реверберацию пластины популярного искусственного реверберационного устройства, формирующего реверберацию металлической пластины. Вы также можете получить необычную металлически звучащую реверберацию, используя "SRV Plate".

5 (GM2 Reverb): Реверберация General MIDI 2

17 Reverb Level

Регулирует громкость звука, проходящего обработку реверберацией.

Величина: 0-127

18 Reverb Output Assign

Назначает маршрутизацию выхода звука при обработке реверберацией.

Величина

A: Выход на гнезда OUTPUT A (MIX) в стерео.

B: Выход на гнезда OUTPUT B в стерео.

19 MFX -1-3 Source (Multi-Effect 1 Source)

• Когда выбрано исполнение

Выбирает назначения параметра мульти-эффекта, использующегося исполнением. Если вы хотите использовать назначения исполнения, выберите "PRF". Если желаете использовать назначения патча/ритм-набора, назначенного на одну из партий, выберите номер партии.

Величина: PRF, P1-P16

Если выбраны назначения патча или ритм-набора

Если выбраны назначения мульти-эффектов патча или ритм-набора, которые показаны в каждом экране назначений мульти-эффектов исполнения и назначения, их также можно поменять. Изменения параметров мульти-эффектов патча или ритм-набора будут потеряны в случае выбора другого патча или ритм-набора. Чтобы сохранить измененные назначения, сохраните патч/ритм-набор (стр. 42, 66).

20 Chorus Source

Выбирает назначения параметра хоруса, которые будут использоваться исполнением. Если вы хотите использовать назначения исполнения, выберите "PRF". Если же желаете использовать установки патча/ритм-набора, назначенного на одну из партий, выберите номер партии.

Величина: PRF, P1-P16

Если выбраны назначения патча или ритм-набора

Если выбраны назначения мульти-эффектов патча или ритм-набора, которые показаны в каждом экране назначений мульти-эффектов исполнения и назначения, их также можно поменять. Изменения параметров мульти-эффектов патча или ритм-набора будут потеряны в случае выбора другого патча или ритм-набора. Чтобы сохранить измененные назначения, сохраните патч/ритм-набор (стр. 42, 66).

21 Reverb Source

Выбирает параметр реверберации, который будет использоваться исполнением. Если вы хотите использовать назначения исполнения, выберите "PRF". Если же желаете использовать назначения патча/ритм-набора, назначенного на одну из партий, выберите номер партии.

Величина: PRF, P1-P16

Если выбраны назначения патча или ритм-набора

Если выбраны назначения мульти-эффектов патча или ритм-набора, которые показаны в каждом экране назначений мульти-эффектов исполнения и назначения, их также можно поменять. Изменения параметров мульти-эффектов патча или ритм-набора будут потеряны в случае выбора другого патча или ритм-набора. Чтобы сохранить измененные назначения, сохраните патч/ритм-набор (стр. 42, 66).

Выполнение назначений мульти-эффектов (MFX 1-3)

Здесь мы покажем как выполнить назначения мульти-эффектов в режиме исполнения.



Всякий раз, когда вы нажимаете кнопку [2 (MFX1/2/3)], вы поочередно выбираете 1, 2 и 3.



Более подробно о назначении см. стр. 175.

Типе (Тип мульти-эффекта)

Используйте этот параметр чтобы выбрать эффект из 77 (Fantom-S88, 78) доступных мульти-эффектов. Более подробно о параметрах мульти-эффектов см. в Списке параметров

Величина: 00 THROUGH-77 CHORUS→FLANGER (Fantom-S), 78 SYMPATHETIC RESONANCE (Fantom-S88).

На этом экране назначений можно редактировать параметры мульти-эффектов, выбранных с помощью назначений Multi-effect Type. Более подробно о параметрах см. Списке параметров.

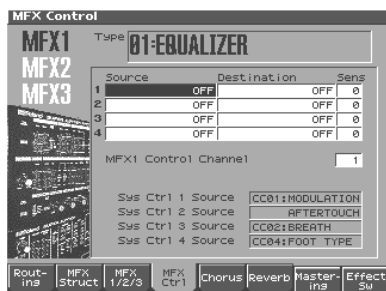
СОВЕТ

Вы можете использовать ручки REALTIME CONTROL с целью редактирования до четырех параметров, имеющих наиболее важное значение и которые были предварительно назначены для каждого типа мульти-эффекта. Когда вы входите на экран MFX 1-3, перестает светиться индикатор справа от ручек Realtime Control, которые теперь можно использовать для редактирования MFX параметров. Если вы снова нажмете кнопку, расположенную справа от ручек Realtime Control, засветится индикатор и ручки начнут выполнять свои оригинальные функции. Когда вы выйдете из экрана MFX 1-3, индикатор автоматически вернется в свое предварительное состояние ровного свечения.

МЕМО

В режиме Patch партия Keyboard может использовать MFX 1 и партия Pad может использовать MFX2.

Выполнение назначений мульти-эффектов (MFX Control)



Более подробно о назначении см. на стр. 175.

Source 1-4 (Multi-Effects Control Source 1-4)

Назначает MIDI сообщения, используемые для изменения параметра мульти-эффекта с помощью управления мульти-эффектами.

Величина

OFF: Не используется управление мульти-эффектами

CC01-31, 33-95: Номера контроллеров 1-31, 33-95



Более подробно о сообщениях Control Change см. в Списке параметров.

PITCH BEND: Изгиб высоты питча

AFTERTOUCH: Послескавание

SYS CTRL1-SYS CTRL4: MIDI сообщения, используемые для управления обычными мульти-эффектами.

СОВЕТ

Если вы хотите использовать обычные контроллеры полностью для всей Fantom-S, выберите "SYS CTRL 1" "-" "-SYS CTRL 4". MIDI сообщения, использованные в System Control 1-4, назначены на параметр Sys Ctrl 1-4 Source (стр. 190).

ПРИМЕЧАНИЕ

- В режиме назначения патча/ритм-набора имеются параметры, определяющие для каждого тона/ритм-набора возможность или невозможность приема Pitch Bend, Controller Number 11 (Expression) и Controller Number 64 (Hold) (стр. 61). Если эти сообщения установлены "ON", и идет прием MIDI сообщений, то при выполнении любых изменений назначений желаемого параметра, одновременно изменяются назначения Pitch Bend, Expression и Hold. Если вы хотите изменить только целевые параметры, назначьте "OFF".
- Существуют параметры, которые определяют возможность или невозможность назначения специфических MIDI сообщений, принятых для каждого MIDI канала (стр. 90). Используя управление мульти-эффектами, дайте подтверждение, что будет принято любое MIDI сообщение, используемое для мульти-эффектов. Если Fantom-S не назначена на прием MIDI сообщений, управление мульти-эффектами не работает.

Destination 1-4

(Адрес управления мульти-эффектами 1-4)

Назначает параметры мульти-эффектов для управления с помощью функции управления мульти-эффектами. Параметры мульти-эффектов, доступные для управления будут зависеть от типа мульти-эффекта. Более подробно см. в Списке параметров.

Sens 1-4 (Чувствительность к управлению мульти-эффектов 1-4)

Назначает количество применяемого управления. Для повышения текуще выбранной величины (чтобы получить более высокие величины, повысить скорость и т.п.) выберите положительную величину; чтобы уменьшить текуще выбранную величину (получить более низкие величины, понизить скорость и т.п.), выберите отрицательную величину. В случае выбора как положительной, так и отрицательной величины, изменения будут более выраженными по мере повышения величин. Чтобы не было получено никакого эффекта, выберите "0".

Величина: -63-+63

MFX Control Channel

(Канал управления мульти-эффектами)

Определяет канал, который будет использоваться для приема при использовании управления мульти-эффектами с целью изменения параметров в реальном времени при условии назначения параметра MFX1-3 (стр. 179) на "PRE". Назначьте "OFF" если не предполагаете использовать управление мульти-эффектами.

Величина: 1-16, OFF

* Найти данный параметр в режиме Patch не представляется возможным.

Multi-Effects Control

(управление мульти-эффектами)

Если вы хотите изменить громкость звучания мульти-эффектов, время задержки (Delay), а также аналогичные параметры с помощью внешнего MIDI устройства, вам потребуется послать системные эксклюзивные сообщения (System Exclusive) - MIDI сообщения, предназначенные исключительно для Fantom-S. Тем не менее, эти сообщения имеют тенденцию к усложнению, следовательно, количество необходимых для передачи данных может в значительной степени увеличиться. По этой причине, наиболее типичные параметры мульти-эффектов в Fantom-S разработаны таким образом, чтобы они принимали MIDI сообщения Control Change (или другие) именно с целью изменения своих величин. Например, вы можете использовать рукоятку Pitch Bender для изменения количества искажений или использовать динамику клавиатуры для изменения времени задержки (Delay). Изменяющиеся параметры предварительно предписаны для каждого типа мульти-эффекта; такие параметры, описанные в Списке параметров, обозначены с помощью "#". На экране назначения мульти-эффектов слева от параметра установлен символ "c".

Функция, позволяющая использовать MIDI сообщения для выполнения изменений в реальном времени параметров мульти-эффектов, называется **Multi-Effect Control**. В одном патче/ритм-наборе/исполнении можно использовать до четырех вариантов управления мульти-эффектами. Во время использования мульти-эффектов можно выбрать количество приложенного управления (параметр Sens), выбранный параметр (параметр Destination) и используемое MIDI сообщение (параметр Source).

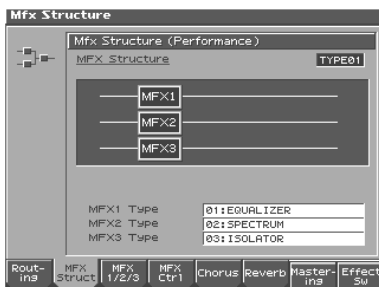
СОВЕТ

Используя Matrix Control вместо Multi-Effects Control, вы также можете изменять в реальном времени параметры некоторых популярных мульти-эффектов (стр. 63).

Назначение структуры мульти-эффекта (MFX Structure)

Здесь вы покажем, как назначать подключенный MFX 1-3.

* Найти этот параметр в режиме Patch не представляется возможным.



Более подробно о назначении см. на стр. 175.

Structure Type

Назначает способ подключения MFX 1-3.

Величина: Type 01-Type 16

MFX 1-3 Type

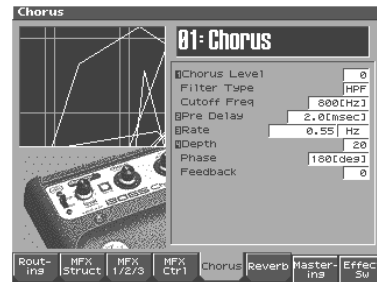
Выбирает тип мульти-эффекта MFX 1-3.

Величина: 0 -77 (Fantom-S88; 78)

Выполнение назначений хоруса (Chorus)

Здесь мы покажем, как выполнить назначения хоруса в режиме Performance.

Процедура точно такая, как и для режима Patch.



Более подробно о назначении см. на стр. 175.

Типе (тип хоруса)

Выбирает хорус или дилей.

Величина:

0 OFF: Не используется ни хорус, ни дилей.

1 CHORUS: Используется хорус

2 DELAY: Используется дилей.

3GM2 CHORUS: Хорус General MIDI 2

* На этом экране назначений можно редактировать параметры хоруса/дилея, выбранного с помощью назначения Chorus Type. Более подробно о параметре см. в Списке параметров.

СОВЕТ

Вы можете использовать ручки REALTIME CONTROL с целью редактирования до четырех параметров, имеющих наиболее важное значение и которые были предварительно назначены для каждого типа мульти-эффекта. Когда вы входите на экран MFX 1-3, перестает светиться индикатор справа от ручек Realtime Control, которые теперь можно использовать для редактирования MFX параметров. Если вы снова нажмете кнопку, расположенную справа от ручек Realtime Control, засветится индикатор и ручки начнут выполнять свои оригинальные функции. Когда вы выйдете из экрана MFX 1-3, индикатор автоматически вернется в свое предварительное состояние ровного свечения.

Выполнение назначений реверберации (Reverb)

Здесь мы покажем, как выполнить назначения хоруса в режиме Performance.

Процедура точно такая, как и для режима Patch.



Более подробно о назначении см. на стр. 175.

Величина

0 OFF: Реверберация не используется

1 REVERB: Обычная реверберация

2 SRV ROOM: Этот тип реверберации симулирует

- 3 SRV HALL:** типичную реверберацию комнаты.
- 4 SRV PLATE:** Этот тип реверберации симулирует типичную реверберацию концертного зала. реверберацию пластины, популярного типа искусственного реверберационного устройства, формирующего звук реверберации с помощью металлической пластины. Вы также можете получить необычную металлическую реверберацию, используя "SRV PLATE".

2 GM2 Reverb: Реверберация General MIDI

На этом экране вы можете редактировать параметры реверберации, выбранной с помощью назначения Reverb Type. Более подробно о параметре см. в Списке параметров.

* На этом экране вы можете редактировать параметры реверберации, выбранной с помощью назначения Reverb Type. Более подробно о параметре см. в Списке параметров.

СОВЕТ

Вы можете использовать ручки REALTIME CONTROL с целью редактирования до четырех параметров, имеющих наиболее важное значение и которые были предварительно назначены для каждого типа мультитипа эффекта. Когда вы входите на экран MFX 1-3, перестает светиться индикатор справа от ручек Realtime Control, которые теперь можно использовать для редактирования MFX параметров. Если вы снова нажмете кнопку, расположенную справа от ручек Realtime Control, засветится индикатор и ручки начнут выполнять свои оригинальные функции. Когда вы выйдете из экрана MFX 1-3, индикатор автоматически вернется в свое предварительное состояние ровного свечения.

Эффекты мастеринга

Это стерео компрессор (лимитер), применяющийся на выходе Fantom-S. Имеет независимые ВЧ, СЧ и НЧ диапазоны. Независимо для ВЧ, СЧ и НЧ диапазонов, он сжимает любые звуковые сигналы, которые выходят за пределы назначенного диапазона, согласуя громкость. Микшируя с MD или DAT или выполняя запись оригинального CD, вы имеете возможность работать на оптимизированном уровне громкости.

- * Назначения эффекта мастеринга (Mastering) применяются полностью ко всей Fantom-S. Эти назначения не предназначены для отдельных патчей или исполнений.
- * Эффект мастеринга применяется к звуку, который выходит с гнезд OUTPUT A(MIX). Он не применяется к звуку, который выходит с гнезд OUTPUT B.
- * При применении эффекта мастеринга наблюдается незначительная задержка выходного сигнала. Выключите эффект мастеринга, если эта задержка составляет для вас проблему, напр. при исполнении.



Более подробно о назначении см. на стр. 175.

Функциональная кнопка	Объяснение
[1] - [5]	Вызов пресетных назначений для каждого типа.
[6 (User)]	Вызов сохраненных назначений пользователя
[7 (System Write)]	Сохранение текущих назначений в качестве назначений пользователя. Можно сохранить только один набор назначений пользователя.
[8 (Effect Sw)]	Можно нажать, чтобы открыть окно Effect Sw и вкл/выкл каждый эффект. Вкл/выкл (Mastering Sw) чтобы услышать результат применения эффекта мастеринга.

ATTACK

Время с момента приближения громкости к пороговому уровню до начала применения эффекта компрессора.

Величина: 0-100 мсек

RELEASE

Время с момента падения громкости ниже порогового уровня до начала применения эффекта компрессора.

Величина: 50-500 мсек

THRESHOLD

Уровень громкости, при котором начинает работать компрессор.

Величина: 036-0 дБ

RATIO

Отношение компрессии.

Величина: 1.00:INF:1 (INF: бесконечность)

LEVEL

Выходная громкость.

Величина: 0-24 дБ

Split Frequency High

Частота, на которой происходит разделение на ВЧ и СЧ полосы.

Величина: 2000-8000 Гц

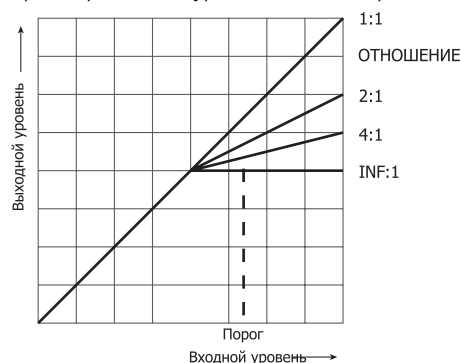
Split Frequency Low

Частота, на которой происходит разделение на ЧН и СЧ полосы.

Величина: 200-800 Гц

TRETHOLD и RATIO

Как показано на схеме, представленной ниже, данные параметры определяют уровень сжатия громкости.



Как передать данные на/с вашего компьютера по USB

К Fantom-S можно по USB подключить компьютер, чтобы работать с файлами, сохраняющимися в оперативной памяти пользователя или на карте памяти. И, наоборот, имеется возможность импортировать WAV/AIFF файлы на Fantom-S и использовать их в качестве семплов. В Fantom-S можно загрузить данные растрового файла.

ПРИМЕЧАНИЕ

Связь с Fantom-S по USB возможна только при установке версии Windows 98/Me/2000/XP или старше (для пользователей Windows) или версии Mac OS 9.04 или старше для пользователей Macintosh.

ПРИМЕЧАНИЕ

Подсоединяйте или отсоединяйте USB кабель только при условии, что Fantom-S находится в выключенном состоянии. Никогда не подсоединяйте/отсоединяйте USB кабель и не выключайте питание, если инструмент находится в USB режиме или производится передача данных.

Перед выполнением USB соединений

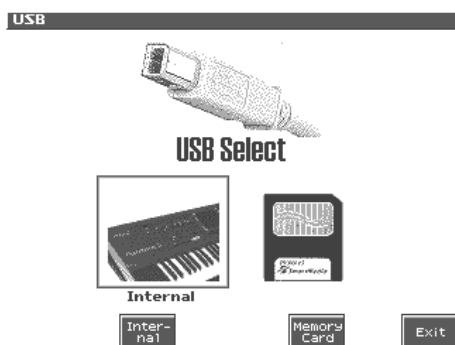
Соединения

1. Если Fantom-S не подключен, включите компьютер.
2. Подключите Fantom-S к своему компьютеру с помощью USB кабеля.
3. Включите питание (выключатель POWER) на Fantom-S.

Назначьте адресную зону соединения (USB)

Когда Fantom-S подключена к вашему компьютеру, на ней можно выбрать зону соединения; это может быть или оперативная память или карта памяти.

1. Нажмите [MENU].
2. Нажимайте ▲ или ▼ чтобы выбрать "USB" и после этого нажмите [ENTER]. Появится USB экран.



3. Нажмите [4(Internal)] или [5(Memory Card)] чтобы выполнить соединение с компьютером.

[4(Internal)]: Подключение к памяти пользователя

[5(Memory Card)]: Подключение к карте памяти

* Чтобы отменить подключение, нажмите [7(Cancel)].

• Для пользователей Windows 98/Me/2000/XP

В зоне My Computer появится диск под названием "Removable disk".

Под этим диском находятся папки с названием "ROLAND" и "TMP".

• Для пользователей Macintosh

На рабочем столе появится иконка "FANS USER". Если подключена карта памяти, производится индикация названия тома карты памяти.

Под ним располагаются папки с названиями "ROLAND" и "TMP".

Меры предосторожности при работе с папками и файлами

- Не перемещайте и не удаляйте папки в компьютере, подключенном по USB к Fantom-S.
- На USB-подключенном компьютере не выполняйте таких операций, как Format, Optimize или Scan Disk в памяти пользователя или на карте памяти.
- Fantom-S только может работать только с файлами, состоящими из буквенно-цифровых символов информационной емкостью один байт
- Между Fantom-S и компьютером можно осуществлять передачу только следующих типов файлов.
 - Файлы композиций (.SVQ) (композиции MRC PRO)
 - Стандартные MIDI файлы
 - Аудио файлы (.WAV/AIFF)
 - Растровые файлы (BPM) (320 x 240 элементов изображения)

- Чтобы работать с этими файлами, используйте соответствующие методы, описанные ниже.

<Song files, Standard MIDI Files>

ROLAND/SEQ/SNG выполняет операцию внутри папки.

<Audio files>

При передаче данных файлов на ваш компьютер, разместите их в следующей позиции

Папка TMP/AUDIO_IMPORT

После этого импортируйте файл.

Если вы хотите, чтобы компьютер читал семплы, записанные на Fantom-S, выполните операции внутри папки ROLAND/SMPL.

<BMP files>

При передаче данных файлов на ваш компьютер, разместите их в следующей позиции

Папка TMP/BMP

- Не используйте USB-подключенный компьютер для удаления или перезаписи любых файлов, находящихся в папке ROLAND/SNG/FANS.SVD.

Импортирование файлов (Import Audio)

Вот как импортировать аудио файл (WAV/AIFF).

Для того, чтобы импортировать файл, его необходимо поместить в следующую папку на вашем компьютере.

- Для пользователей Windows 98/Me/2000/XP
Сменный диск /папка TMP/AUDIO_IMPORT
 - Для пользователей Macintosh
Папка FANS USER/TMP/AUDIO_IMPORT
- * "/" указатель уровня директории.

1. Нажмите [Save/Load].
2. Нажмите [8(Import Audio)].
3. Нажмите [1(User)] или [2(Card)] чтобы выбрать адресную зону импортирования.
[1(User)]: Импортирование из памяти пользователя.
[2(CARD)]: Импортирование с карты памяти.
4. Нажимайте ▲ или ▼ и после этого выберите файл для импортирования.
Если вы хотите выбрать два и более семплов, нажмите [5(Mark Set)] чтобы добавить проверочный маркер (✓) к файлам, предполагаемым для выбора. Чтобы удалить проверочный маркер, нажмите [4(Mark Clear)].
Если вы удерживаете нажатой [SHIFT] и нажимаете [5(Mark Set All)], проверочный маркер будет добавлен ко всем файлам. Если удерживать нажатой [SHIFT] и нажать [4(Mark Clr All)], проверочный маркер будет удален со всех выбранных файлов.
5. Нажмите [8(Import Audio)].
В сообщении вы получите запрос о подтверждении операции.
6. Нажмите [8(Exec)].

* Для отмены нажмите [7(Cancel)].

МЕМО

Импортированный файл добавится в список семплов. Этот семпл является временным и будет потерян во время выключения питания. Если желаете его сохранить, нажмите [WRITE].

Использование растрового файла в качестве заставки дисплея

Например, вы можете импортировать любимый растровый файл на Fantom-S и затем использовать его как заставку дисплея.

* Единственные файлы, которые можно передавать между Fantom-S и компьютером - это растровые файлы.

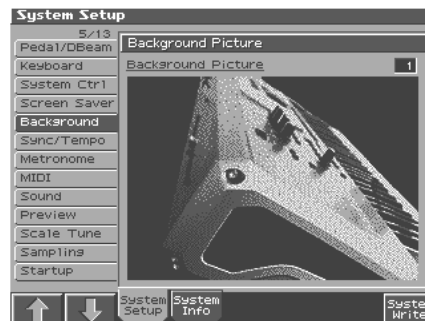
Чтобы импортировать файл, поместите его в следующую папку на вашем компьютере.

- Для пользователей Windows 98/Me/2000/XP
Сменный диск/папка TMP/AUDIO_IMPORT
 - Для пользователей Macintosh
Папка FANS USER/TMP/AUDIO_IMPORT
- * "/" указатель уровня директории.

Импортирование растрового файла

Здесь мы покажем, как импортировать скопированный файл и использовать его в качестве заставки дисплея на Fantom-S.

1. Нажмите [MENU].
2. Нажимайте ▲ или ▼ чтобы выбрать "System " и после этого нажмите [ENTER].
3. Нажмите [1(↻)] или [2(⏻)] чтобы выбрать "Background".



На Fantom-S имеется десять экранов, на которых производится индикация заставок. Импортированный файл можно перезаписать в текуще выбранный экран.

4. Нажмите [7(Import BPM)].
5. Нажмите [1(User)] или [2(Card)] чтобы выбрать адресную зону импортирования (память пользователя или карта памяти).
6. Нажимайте ▲ или ▼ и после этого выберите файл, предполагаемый для импортирования.
7. Нажмите [8(Import BPM)].
Будет произведена индикация файла, предполагаемого для импортирования.
- * Для отмены нажмите [7(Cancel)].
8. Нажмите [8(Exec)].
Будет произведено импортирование файла.
- * Для отмены нажмите [7(Cancel)].
9. Нажмите [EXIT].
- * Импортированный файл является временным и будет потерян при выключении питания. Если желаете его сохранить, нажмите [8(System Write)].

Отмена USB передачи данных

Для пользователей Windows 98/Me/2000/XP

1. Чтобы отменить передачу данных с Fantom-S используйте кнопку выброса, отображенную в правой нижней части экрана.
2. После этого нажмите кнопку [8(Exit)].

Для пользователей Macintosh

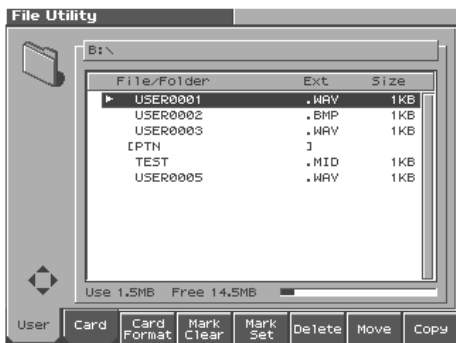
1. Перетащите иконку диска Fantom-S в корзину.
2. После этого нажмите [8(Exit)] на Fantom-S.

Функции, связанные с файлом (File Utility)

Здесь вы можете выполнить различные операции, связанные с файлами, сохраняющимися в памяти пользователя Phantom-S и на картах памяти. Файлы можно копировать, удалять, пересылать так же, как и формат карт памяти.

Базовая процедура

1. **Нажмите [MENU].**
2. **Нажимайте ▲ или ▼ чтобы выбрать "File Utility" и после этого нажмите [ENTER].**
Появится экран File Utility.



3. **Нажмите функциональную кнопку, чтобы выбрать операцию, предполагаемую для проведения.**

[1(User)]: Выбор файла в памяти пользователя.

[2(Card)]: Выбор файла на карте памяти.

[3(Card Format)]: Формат (инициализация) карты памяти.

[4(Mark Clear)]: Удаление проверочного маркера на файлах. Если вы удерживаете нажатой [SHIFT] и нажмете [4(Mark Clr All)], проверочные маркеры будут удалены со всех выбранных файлов.

[5(Mark Set)]: Добавление проверочного маркера (✓) к файлам. Если вы удерживаете нажатой [SHIFT] и нажимаете [4(Mark Clr All)], с файлов будет удалены все проверочные маркеры.

[6 (Delete)]: Удаление файла.

[7(Move)]: Перемещение файла в другую папку.

[8(Copy)]: Копирование файла в другую папку.

▲ ▼ : Выбор папки.

◀ ▶ : Пересылка между уровнями папок.

Копирование файла (COPY)

Здесь мы покажем, как копировать файл в другую папку.

1. **Как уже было описано в базовой процедуре, выберите папку, в которую предполагаете копировать файл.**
2. **Нажмите [8(Copy)].**
Появится экран, позволяющий выбрать папку для копирования файла.
3. **Просмотрите содержание адресной папки для копирования.**
[1(User)] [2(Card)]: выбор памяти
▲ ▼ : Выбор папки
◀ ▶ : Перемещение между уровнями папок
4. **Чтобы копировать файл, нажмите [8(Exec)].**

* Для отмены нажмите [7(Cancel)].

Удаление файла (DELETE)

Здесь мы покажем, как удалить ненужный файл из папки.

1. **Как уже было описано в базовой процедуре, выберите файл, предполагаемый для удаления.**
[1(User)] [2(Card)]: Выбор памяти
▲ ▼ : Выбор папки
◀ ▶ : Пересылка между уровнями папок.
2. **Нажмите [6 (Delete)].**
Поступит сообщение с запросом о подтверждении.
3. **Чтобы удалить файл, нажмите [8(Exec)].**
* Для отмены нажмите [7(Cancel)].

Пересылка файла (MOVE)

Вот как переслать файл в другую папку.

1. **Как уже было описано в базовой процедуре, выберите файл, предполагаемый для пересылки.**
[1(User)] [2(Card)]: Выбор памяти
▲ ▼ : Выбор папки
◀ ▶ : Пересылка между уровнями папок.
2. **Нажмите [7(Move)].**
Появится экран, позволяющий выбрать папку для пересылки файла.
3. **Просмотрите содержание адресной папки для пересылки.**
[1(User)] [2(Card)]: Выбор памяти
▲ ▼ : Выбор папки
◀ ▶ : Пересылка между уровнями папок.
* Для отмены нажмите [7(Cancel)].

Чтобы переслать файл, нажмите [8(Exec)]

* Для отмены нажмите [7(Cancel)].
Инициализация карты памяти (Format)
Здесь мы покажем, как инициализировать карту памяти. Когда выполняете операцию Format, полностью стирается содержание карты памяти.

1. **На экране Utility нажмите [3(Card Format)].**
Появится сообщение с запросом о подтверждении.
2. **Чтобы форматировать карту, нажмите [8(Exec)].**
* Для отмены нажмите [7(Cancel)].

Назначения общие (Common) для всех режимов (System Function)

Назначения, воздействующие на все операционное пространство Fantom-S, такие как настройка и прием MIDI сообщений, рассматриваются как системные функции. В этой главе мы дадим объяснение, как выполнять назначения для системных (System) функций и дадим описание функций в различных системных параметрах. Как выполнить назначения системных функций (System)

1. Нажмите [MENU], чтобы открыть окно Menu.
2. Нажимайте ▲ или ▼ чтобы выбрать "System" и после этого нажмите [ENTER].

Появится окно System Setup.



3. Нажмите функциональную кнопку [3], [4] чтобы выбрать таблицу группы редактирования, в которой содержится параметр, предполагаемый для назначения.

- [3(System Setup)]

Назначение системных параметров (стр. 189).

- [4 (System Info)]

Просмотр системной информации (стр.195)

4. Параметры организованы в несколько групп редактирования. Используйте [1 (↺)] [2(↻)] чтобы включить таблицу.

5. Используйте [CURSOR] для установки курсора на параметр, предполагаемый для изменения.

МЕМО

- Когда курсор установлен на величине параметра, можно нажать [ENTER] для получения доступа к окну назначения величины.
 - Если все параметры не отображены в пределах единого экрана назначений, в правой части экрана появится индикация полосы прокрутки. В таких случаях, нажмите ▼ для прокрутки в направлении вниз.
6. Вращайте лимб VALUE или нажимайте [INC]/[DEC] чтобы получить желаемую величину.
 7. Повторите выполнение пунктов 4-5, чтобы выполнить назначения для функции System.
 8. Чтобы сохранить измененные назначения, нажмите [8(System Write)] и выполните операцию Write. Если вы не хотите выполнить сохранение, нажмите [EXIT] чтобы вернуться на предыдущий экран.

Сохранение системных назначений (Write)

Выполненные вами изменения назначений функции System являются временными - они будут потеряны во время выключения питания. Если вы хотите сохранить изменения, сделанные в системных назначениях, сохраните их в оперативной системной памяти.

ПРИМЕЧАНИЕ

Когда выполняете процедуру сохранения, будут потеряны данные, предварительно занимавшие адрес сохранения. Тем не менее, данные заводских назначений можно восстановить в ходе выполнения процедуры Factory Reset.

1. Измените назначения системных функций и нажмите [8(System Write)].



На дисплее появится сообщение "System Write Completed!" (Запись завершена). Произойдет сохранение данных и вы вернетесь на экран System Setup.

Функции системных параметров

В данном параграфе мы дадим объяснение функций различных системных параметров, а также принцип их организации.



Более подробно о назначении см. стр. 188.

Педаль/D Beam

D Beam Sens (Чувствительность D Beam)

Назначает чувствительность D Beam контроллера. Чем выше назначенная величина, тем выше чувствительность контроллера.

Величина: 0-127

Control Pedal Assign

Назначает функцию каждой педали, подключенной в гнезда PEDAL CONTROL.

Величина:

CC31-31, 33-95: Номера контроллера 1-31, 33-95



Более подробно о сообщениях изменения управления см. **Карту реализации MIDI** (Список параметров).

- BEND-UP:** Повышение питча с полутоновым шагом (макс. на 4 октавы) всякий раз при нажатии педали.
- BEND-DOWN:** Понижение питча с полутоновым шагом (макс. на 4 октавы) всякий раз при нажатии педали.
- ATF:** Послекасание
- OCT-UP:** Каждое нажатие педали повышает диапазон клавиши с шагом, равным октаве (до 3 октав вверх).
- OCT-DOWN:** Каждое нажатие педали понижает диапазон клавиши с шагом, равным октаве (до 3 октав вниз).
- START/STOP:** Включение/остановка секвенсора.
- PUNCH-I/O:** Включение/остановка ручного входа/выхода из записи.
- TAP-TEMPO:** Выстукивание темпа (темп назначается с помощью интервалов нажатия на педаль)
- PROG-UP:** Выбор номера следующего звука.
- PROG-DOWN:** Выбор номера предыдущего звука.
- FAV-UP:** Выбор любимого звука следующего номера или банка.
- FAV-DOWN:** Выбор любимого звука предыдущего номера или банка.
- ARP-RHY-SW:** Вкл/выкл функции арпеджио/ритм.
- RHY-START-STOP:** Вкл/выкл воспроизведение паттерна.
- CHD-SW:** Вкл/выкл функции аккордов.

Control Pedal Polarity

Выбирает полярность педали. В некоторых педалях вывод электрического сигнала педалью при нажатии и отпуске противоположен выводу на других педалях. Если ваша педаль относится к такой категории педалей, назначьте данный параметр на "REVERSE". Если используете педаль Roland (на ней не предусмотрен переключатель полярности), назначьте этот параметр на "STANDARD".

Величина: STANDARD, REVERSE

Полярность педали Hold

Выберите полярность педали Hold. На некоторых педалях вывод электрического сигнала при нажатии и отпуске педали противоположен выводу на других педалях. Если ваша педаль относится к такой категории педалей, назначьте данный параметр на "REVERSE". Если используете педаль Roland (на ней не предусмотрен переключатель полярности), назначьте этот параметр на "STANDARD".

Величина: STANDARD, REVERSE

Непрерывное использование педали Hold

Это назначение определяет возможность обеспечения гнездом HOLD PEDAL поддержку половинного нажатия (ON) или (OFF). Если данный параметр назначен для поддержки половинного нажатия педали, вы сможете подключить опциональную педаль экспрессии (DP-8 и т.п.) и использовать педаль для достижения еще более точного управления исполнением при использовании фортепьянных звуков.

Величина: OFF, ON

Клавиатура

Динамическая чувствительность клавиатуры

Назначает величину динамической чувствительности, которая будет передаваться во время игры на клавиатуре. Если вы хотите, чтобы передавалась фактическая динамика игры на клавиатуре, установите данный параметр на "REAL". Если вы хотите, чтобы передавалась фиксированная величина динамической чувствительности независимо от стиля игры, назначьте желаемую величину (1-127).

Величина: REAL, 1-127

Keyboard Sens (Чувствительность клавиатуры)

Регулирует усилие нажатия на клавиши.

Величина:

- LIFGT:** По аналогии к легкой к нажатию синтезаторной клавиатуре
- MEDIUM:** Стандартная
- HEAVY:** Симуляция акустического фортепьяно

Aftertouch Sens (Чувствительность к послекасанию)

Назначает чувствительность к послекасанию. Чем выше величины, тем легче применение послекасания. Как правило, этот параметр всегда назначен на "100".

Величина: 0-100%

System Ctrl

Sys Ctrl 1-4 Source

System Control Assign выбирает MIDI сообщение, использованное как System Control (управление системой).

System Control

Эта функция, удаленная из использованных предыдущих методов, и, наоборот, позволяющая вам использовать MIDI сообщения для изменения назначений тона в реальном времени, называется **Matrix Control** (стр. 61).

Аналогично, функция, позволяющая вам использовать MIDI сообщения для изменения назначений мульти-эффектов в реальном времени, называется **Multi-effect Control** (стр. 181).

Обычно, **Matrix Control** используется для выполнения назначений патча, а **Multi-effects Control** - для выполнения назначений патчей, ритм-наборов и исполнений. Тем не менее, если вам не нужно изменять MIDI сообщения, использованные для матричного управления или управления мульти-эффектами каждым патчем/ритм-набором/исполнением или если вы захотите использовать специфическое MIDI сообщение для матричного управления или управления мульти-эффектами, вы можете воспользоваться **System Control**.

Другими словами, вы можете вызвать **System Controls global Matrix Control/Multi-effects Control** полностью для всей **Fantom-S**.

Можно использовать до четырех **System Control**.

Величина

OFF: Ручка управления системой не используется

CC-1-31, 33-95: Номера контроллеров 1-31, 33-95



Более подробно о сообщениях изменения управления см. в Карте реализации MIDI (Список параметров)

PITCH BEND: Изгиб высоты питча

AFTERTOUCH: Послекасание

Screen Saver (сохранение)

Screen Saver Type

Выбирает тип сохранения.

Величина: 1-10

Screen Saver Time (время сохранения)

Устанавливайте время (минуты) до тех пор, пока не начнет работать сохранение. В случае установки **OFF**, сохранение не включается.

Величина: **OFF**, 5-60 мин

Заставка

Картинка

Выберите файл, индикация которого будет производиться на экране в качестве заставки.

Величина: 1-10

Sync/Temp

Sync Mode

Назначает сообщение синхронизации, согласно которому будет работать секвенсор **Fantom-S**.

Величина:

MASTER: **Fantom-S** - основное устройство. Выберите данное назначение, если используете **Fantom** не синхронизируя ее с другим устройством или если хотите, чтобы другие устройства синхронизировались с **Fantom-S**.

SLAVE-MIDI: **Fantom-S** - подчиненное устройство. Выберите это назначение, если хотите, чтобы **Fantom-S** синхронизировалась с сообщениями MIDI Clock, принимаемыми с другого MIDI устройства.

SLAVE-MTC: **Fantom-S** - подчиненное устройство. Выберите это назначение, если хотите, чтобы **Fantom-S** синхронизировалась с **MTC** (MIDI Time Code), принятым с внешнего устройства.

REMOTE: Используйте это назначение, если захотите, чтобы внешнее MIDI устройство дистанционно включалось/выключалось. Темп будет соответствовать темпу, назначенному на **Fantom-S**.

MIDI Clock и MTC

MIDI Clock и MTC (MIDI Time Code) - это сообщения, используемые для синхронизации. Выберите любое из них.

MIDI Clock передает и синхронизирует работу с темпом исполнения секвенсора, тогда как MTC синхронизирует работу между устройствами, основываясь на абсолютной величине времени. В результате того, что рабочие станции Roland VS-серии представляют собой хард-диск рекордеры, они не способны посылать MIDI сообщения. Таким образом, использование MTC характеризуется наличием специализированных дорожек для записи MIDI Clock, и, следовательно, с помощью записанных на **Fantom-S** сообщений MIDI Clock, мы получаем другую технику синхронизации, когда VS устройство посылает MIDI Clock (хотя оно фактически воспроизводит дорожки, на которых записаны MIDI Clock).

Тем не менее, в результате того, что темп должен быть записан заранее, MTC используется только для удобства при синхронизации с композициями, которые не содержат большого количества данных темпа.

Sync Output (Sync Output Switch)

Назначьте этот параметр на **ON**, если захотите, чтобы синхронизация, связанная с MIDI сообщениями (MIDI Clock, Start, Continue, Stop, Song Position Pointer и Song Select) передавалась на внешнее MIDI устройство. Если нет, назначьте данный параметр на **OFF**.

Величина: **ON**, **OFF**

Tempo Override

Назначает возможность (**ON**) или невозможность (**OFF**) изменение темпа при включении исполнения.

Величина: **ON**, **OFF**

Arpeggio/Rhythm Sync Switch

Определяет возможность или невозможность вкл./остановки паттерна синхронно с секвенсором. Этот параметр не имеет смысла в случае остановки секвенсора.

Величина

OFF: Вкл./остановка не синхронизируются с синтезатором

ON: Если секвенсор работает, арпеджимтор включится в начале следующего такта. Если вы остановите секвенсор, исполнение арпеджио также остановится.

MMC Mode

Когда Fantom-S синхронизируется с хард-диск рекордером, напр. VS-серии Roland, назначьте, какой из сигналов секвенсора Fantom-S будет использоваться для работы.

Величина

MASTER: Fantom-S - основное устройство. Используйте это назначение, когда захотите, чтобы другие устройства выполняли операции Fantom-S.

SLAVE: Fantom-S- подчиненное устройство. Используйте это назначение, если захотите, чтобы Fantom-S принимала MMC (MIDI Machine Control) с внешнего устройства и работала в соответствии с его параметрами.

МЕМО

MMC (MIDI Machine Control)- это технические характеристики, позволяющие использовать MIDI сообщения для управления такими устройствами, как ленточный магнитофон и системы видеозаписи. Вы имеете доступ к тридцати семи командам, включая Stop и Play.

MMC Output (MMC Output Switch)

Включите(ON), если желаете синхронизироваться с хард-диск рекордером, напр. VS-серии Roland. При включении (ON), будут передаваться связанные с MMC (MIDI Machine Control) команды (Play, Stop и Locate).

Величина: OFF, ON

MTC Frame Rate

Назначает частоту кадров MTC. Удостоверьтесь, что на основном и подчиненном устройствах назначен одинаковый режим.

Величина

24: 24 кадра в секунду

25: 25 кадров в секунду

29N: 29 кадров в секунду

29D: 29 кадров в секунду

30: 30 кадров в секунду

СОВЕТ

При синхронизации с хард-диск рекордером напр. VS-серии Roland, частота кадров не требует настройки, потому что назначения этих устройств совпадают. Тем не менее, при синхронизации с видеомэгнитофонами, частота кадров видеоприбора представляет собой фиксированную величину и, следовательно, назначения Fantom-S должны соответствовать частоте кадров.

Типы MTC

Типы MTC, которые можно выбирать на Fantom-S, представлены ниже. Выберите ту же самую частоту кадров, которая назначена для внешнего устройства. Если не используется видео устройство, для синхронизирующихся устройств можно выбирать любую частоту кадров.

30: 30 кадров в секунду, не допускающих выпадения сигнала. Используется для аудио устройств, таких как аналоговые ленточные рекордеры и для черно-белых видео устройств, работающих в формате NTSC (данный формат используется в США и Японии).

29D: 29.97 кадров в секунду, не допускающих выпадения сигнала. Используется для цветных видео устройств, работающих в системе NTSC (данный формат используется в США и Японии).

25: 25 кадров в секунду. Используется для видео устройств, работающих в системе SECAM или PAL, аудио оборудования и кинофильмов (в Европе и во всем мире).

24: 24 кадра в секунду. Используется для видео, аудио устройств, кинофильмов в США.

Формат, не допускающий выпадения сигнала и формат с выпадением сигнала

Существуют два типа формата, использующегося в NTSC видео кассетных рекордерах- без выпадения (non-drop) и с выпадением (drop) сигнала. Non-drop формат характеризуется наличием непрерывного временного кода, тогда как drop (использующийся для цветного видео формата NTSC) характеризуется выпадением первых двух кадров за каждую минуту за исключением десятиминутных интервалов. Благодаря простоте работы с непрерывным временным кодом, non-drop используется в большинстве видео и аудио устройств. И наоборот, в таких вариантах, как вещание, используется drop формат.

MTC Offset Time Hour

Координирует синхронность воспроизведения Fantom-S и внешнего устройства в единицах, равных часу.

Величина: 00-23 часа

MTC Offset Time Minute

Координирует синхронность воспроизведения Fantom-S и внешнего устройства в единицах, равных минуте.

Величина: 00- 59 минут

MTC Offset Time Second

Координирует синхронность воспроизведения Fantom-S и внешнего устройства в единицах, равных секунде.

Величина: 00- 59 секунд

MTC Offset Time Frame

Координирует синхронность воспроизведения Fantom-S и внешнего устройства в единицах, равных кадру.

Величина: 00- 29 кадров

MTC Error Level

Определяет, насколько часто производится проверка статуса приема при условии приема MTC с внешнего устройства. Останавливает синхронизацию в тех случаях, когда проблема связана с проверкой.

Величина: 0-10 (для больших величин увеличивается время проверки)

ПРИМЕЧАНИЕ

При ограничении сроков, чем ниже величина, тем точнее выполнение проверки. Тем не менее, воспроизведение может быть остановлено, если проверка выполняется слишком тщательно и приносит неудобства. При повышении назначения Error Level, даже в случае возникновения проблемы с приемом MTC, синхронизация может продолжаться все время, пока существует проблема, при этом ее совершенно не усложняя.

Метроном (Metronom)

Режим Metronom

Назначает озвучивание или не озвучивание метронома.

** Если рядом в окне Тетро рядом с [7(Click)] находится проверочный маркер, и вы нажмете [ТЕМПО], вы постоянно будете слышать звучание метронома.*

Величина

OFF: Метроном не озвучивается

PLAY ONLY: Метроном звучит только во время воспроизведения

REC ONLY: Метроном звучит только во время записи

PLAY&REC: Метроном звучит во время записи и воспроизведения

ALWAYS: Постоянное звучание метронома.

Metronom Level

Вы имеете возможность отрегулировать громкость звучания метронома.

Величина: 0-10

Metronom Sound

Выбирает звук метронома

Величина

TYPE 1: Обычный звук метронома.

На первом такте звук колокола.

TYPE 2: Звук клика

TYPE 3: Гудок

TYPE 4: Колокольчик

MIDI

Device ID (Номер ID устройства)

Если вы хотите передавать или принимать системные эксклюзивные сообщения назначьте этот параметр таким образом, чтобы он совпадал с номером ID DEVICE или другими MIDI устройствами.

Величина: 17-32

Performance Control Channel

Performance Ctrl выбирает каналы приема MIDIU во время включения исполнений при условии посылы MIDI сообщений (Program Change/Bank Select) с внешнего MIDI устройства. Назначьте данный параметр на "OFF" в случае, если исполнения не включаются с внешнего MIDI устройства.

Величина: 1-16, OFF

ПРИМЕЧАНИЕ

Если принимается только сообщение изменения программы и если назначения параметра Performance Ctrl Ch совпадает с MIDI каналом приема партии, приоритет будет иметь включение исполнения.

Kbd Patch Rx/TX Ch

(Keyboard Patch Receive/Transmit Channel)

Назначает канал, использованный для передачи и приема MIDI сообщений для партии Keyboard в режиме Patch.

Величина: 1-16

Pad Patch Rx/TX Ch

(Pad Patch Receive/Transmit Channel)

Назначает канал, использованный для передачи и приема MIDI сообщений для партии Pad в режиме Patch.

Величина: 1-16

Transmit Program Change

(Transmit Program Change Switch)

Назначает возможность (ON) или невозможность (OFF) передачи сообщений Program Change.

Величина: OFF, ON

Transmit Bank Select

(Transmit Bank Select Switch)

Назначает возможность (ON) или невозможность (OFF) передачи сообщений Bank Select.

Величина: OFF, ON

Transmit Active Sensing

(Transmit Active Sensing Switch)

Назначает возможность (ON) или невозможность (OFF) передачи сообщений Active Sensing.

Величина: OFF, ON

Transmit Edit Data (Transmit Edit Data Switch)

Назначает возможность (ON) или невозможность (OFF) передачи выполненных вами изменений назначений патча в виде системных эксклюзивных сообщений.

Величина: OFF, ON

Soft Through (Soft Through Switch)

Функция Through повторно передает все сообщения, принятые на гнездо MIDI OUT, без какого-либо их изменения. Обычно, параметр устанавливается на "OFF", но в случае использования внешнего секвенсора, параметр необходимо установить на "ON".

Величина: OFF, ON

Remote Keyboard Sw (Remote Keyboard Switch)

Назначьте этот параметр на "ON" если хотите использовать внешнюю MIDI клавиатуру вместо клавиатуры Fantom-S. В этом случае MIDI канал передачи внешней MIDI клавиатуры можно назначить на любой канал. Обычно, это параметр остается назначенным на "OFF".

СОВЕТ

Установите на "ON", если хотите управлять Fantom-S от внешнего MIDI устройства, работая с функцией Arpeggio или RPS (стр. 104, 172)

Receive Program Chang (Receive Program Change Switch)

Назначает возможность (ON) или невозможность (OFF) приема сообщений Program Change.

Величина: OFF, ON

Receive Bank Select (Receive Bank Select Switch)

Назначает возможность (ON) или невозможность (OFF) приема сообщений Bank Select.

Величина: OFF, ON

Receive Exclusive (Receive System Exclusive Switch)

Назначает возможность (ON) или невозможность (OFF) приема сообщений System Exclusive.

Величина: OFF, ON

Receive GM System On (Receive GM System On)

Назначает возможность (ON) или невозможность (OFF) приема сообщений General MIDI System On.

Величина: OFF, ON

Receive GM 2 System On (Receive GM 2 System On Switch)

Назначает возможность (ON) или невозможность (OFF) приема сообщений General MIDI 2 System On.

Величина: OFF, ON

Receive GS Reset (Receive GS Reset Swtch)

Назначает возможность (ON) или невозможность (OFF) приема сообщений GS Reset.

Величина: OFF, ON

Звук Sound

Local Switch

Выключатель Local Switch определяет возможность (ON) или невозможность (OFF) включения встроенного звукогенератора от секции контроллера (клавиатура, Пэд, изгиб высоты питча/модуляция, ручки, кнопки, D Beat контроллер, педаль и т.п.). Обычно, этот параметр назначается на "ON", но если вы захотите использовать клавиатуру Fantom-S и контроллеры для упоравления только внешними звуковыми модулями, установите его на "OFF".

Величина: OFF, ON

Master Tune

Регулирует общую настройку Fantom-S. На дисплее отображена частота ноты A4 (центральная A).

Величина: 415.3 - 455.2 Гц

Master Level

Регулирует громкость всей Fantom-S.

Величина: 0-127

* Эту операцию также можно выполнить в ходе нажатия [MENU]. Нажмите [MENU] чтобы выбрать "Digital Level".

Output Gain

Регулирует усиление на аналоговом и цифровом выходе Fantom-S. Когда, к примеру, должны звучать несколько голосов, усиление на выходе позволит вам установить наиболее подходящий выходной уровень для записи и других целей.

Величина: -12 -+12

Mix/Parallel

Назначает способ выхода полного звучания Fantom-S.

Величина

MIX: Общий выход для всех звуков, выходящих с гнезд OUTPUT A(MIX). Если захотите проверить полученный выходной общий звук, назначьте этот параметр на MIX.

МЕМО

Звуки, назначенные по отношению к Output Assign и которые должны выходить с гнезда INDIVIDUAL 3, выходят с левого гнезда OUTPUT A (MIX); звуки, назначенные на выход с гнезда INDIVIDUAL 4 выходят с правого гнезда OUTPUT A (MIX).

СОВЕТ

Звуки, выходящие с гнезда PHONES точно такие, что и звуки, выходящие с гнезд OUTPUT A (MIX). Таким образом, любые звуки, назначенные с помощью Output Assign с гнезд OUTPUT B, не выходят с гнезда PHONES. Удостоверьтесь, что любой звук, который вы слышите через наушники, назначен на "MIX".

PARALLEL: Выход в соответствии с каждым назначением Output Assign.

Master Key Shift

Сдвигает общий питч Fantom-S с шагом, равным полутону.

Величина: -24-+24

Patch Remain (Patch Remain Switch)

Назначает возможность (ON) или невозможность (OFF) выбора продолжения звучания текуще звучащих нот в случае выбора другого патча или ритм-набора. Также, в случае выбора "ON", произойдет переход изменений, которые повлекли за собой входящие MIDI сообщения, такие как Volume (громкость) или Pan (панорама) (CC5, 7, 10, 65, 68, 71-74, RPN 0, 1, 2, MONO ON, POLY ON), а также изменение качества тона и громкости, полученные с помощью различных контроллеров.

Величина: OFF, ON

ПРИМЕЧАНИЕ

На назначения эффектов, которые поменяются сразу после переключения на новый патч или ритм-набор, не повлияют назначения Patch Remain. Как результат, определенные назначения эффектов могут выключить звучащие до этих пор ноты, даже не смотря на включение Patch Remain.

Preview (предварительное прослушивание)

Preview Mode

- SINGLE:** Ноты, назначенные параметром Note Number 1-4, будут озвучиваться одна за другой.
- CHORD:** Ноты, назначенные параметром Note Number 1-4, будут озвучиваться одновременно.
- PHRASE:** Исполняется фраза, ассоциирующаяся с типом/категорией патча

Preview 1-4 Note Number

Назначает питч из четырех нот, озвучиваемых при назначении параметра Preview Mode на "SINGLE" или "CHORD".

Величина: C-1-G9

ПРИМЕЧАНИЕ

Если "PHRASE" выбрано для параметра Preview Mode, эти назначения не имеют смысла.

Preview 1-4 Velocity

Назначает динамическую чувствительность четырех нот, которые будут звучать в случае назначения параметра Preview Mode на "SINGLE" или "CHORD".

Величина: 0-127

ПРИМЕЧАНИЕ

Если "PHRASE" выбрано для параметра Preview Mode, эти назначения не имеют смысла.

Настройка звукоряда Scale Tune

Выключатель Scale Tune

Включите, когда захотите использовать другую настройку звукоряда, а не равномерно-темперированную.

Величина: OFF, ON

Одно назначение Scale Tune может формироваться в режиме Patch. В режиме Performance его можно назначать для каждой партии исполнения (стр. 88).

В режиме Patch назначение имеет смысл только для партии клавиатуры. На Fantom-S имеется возможность играть на клавиатуре, используя не только равномерно-темперированную настройку звукоряда. Питч назначается в единицах, равных одному центру относительно равномерно-темперированного питча.

МЕМО

- Один цент равен 1/1000 полутона
- Выбранная настройка звукоряда применяется к MIDI сообщениям, принятым от внешнего MIDI устройства.

Равномерно-темперированный строй

Деление октавы на 12 равных частей. Наиболее часто используемый строй для исполнения западно-европейской музыки. В случае назначения "OFF", на Fantom-S устанавливается равномерно-темперированный строй.

Чистый строй (тоника C)

По сравнению с равномерно-темперированным строем, эта настройка базируется на чистой (без биений) терции. Тем не менее, этот эффект достигается только для одной клавиши и терции будут звучать при транспозиции необычно.

Арабский строй

В этом строе E и B на четверть тона ниже, а C#, F# и G# на четверть тона выше по сравнению с равномерно-темперированным строем. Интервалы между G и B, F и G#, Bb и C#, а также Eb и F# имеют натуральную терцию - интервал между мажорной терцией и минорной терцией. На Fantom-S вы можете использовать арабский строй в G, C и F.

<Пример>

Название ноты	Равномерно-темперированный строй	Чистый строй	Арабский строй
C	0	0	-6
C#	0	-8	+45
D	0	+4	-2
Eb	0	+16	-12
E	0	-14	-51
F	0	-2	-8
F#	0	-10	+43
G	0	+2	-4
G#	0	+14	+47
A	0	-16	0
Bb	0	+14	-10
B	0	-12	-49

Patch Scale Tune для C-B

Выполните назначения настройки Patch Scale Tune для C-B. Выполните назначения настройки для режима Patch.

Величина: -64-+64



Более подробно о назначениях см. на стр. 188.

Семплирование Sampling

Default File Type (тип файла по умолчанию)

Назначает формат файла, использованного при сохранении семпла.

Величина: WAV, AIFF

Pre Sample Time

0-1000 мсек

Величина: OFF, ON

Длительность звука, предшествующего моменту, в котором автоматически или вручную началось семплирование, которое будет зафиксировано в семпле. Это позволит вам избежать потери участка звука из семпла во время атаки.

Auto Trigger

Назначает, будет ли автоматическим семплирование во время детектирования звука.

Величина: OFF, ON

Trigger Level

Уровень громкости, при котором начнется семплирование при условии, что Auto Trig установлен на ON. Назначение 0 является минимальным.

Величина: 0-7

Gap Time

Продолжительность участка тишины, на которые будет делиться семпл.

Если имеется участок тишины, который продолжительнее назначенного времени, разделение семпла будет производиться в этой точке и следующий номер семпла будет назначен на следующий звук. Этот параметр имеет смысл только при условии использования вами Auto Divide Sampling.

Величина: 500, 1000, 1500, 2000 мсек

Выбор внешнего источника

Входной источник внешнего входного звукового сигнала.

Величина

LINE-R: Гнезда INPUT L/R (стерео)

LINE-L: Гнездо INPUT L (моно)

MIC: Гнездо INPUT (моно, микр.уровень)

Trimming Switch

При включении, назначение точек Start и End (начало и конец) будет автоматически регулироваться после проведения семплирования, поэтому включатся любые участки тишины в начале и конце семплированного звука.

Величина: OFF, ON

Skip Back Time

Назначает, насколько ранее по времени по сравнению с вашим намерением семплировать, будет проводиться этот процесс, если вы будете использовать Skip Back Sampling. В случае выбора "OFF", данный процесс семплирования не выполняется.

Величина: OFF, 5s-40s

Start Up

Preset Default Load

Назначает, будут (ON) или нет (OFF) пресетные семплы загружаться в память при включении питания.

Величина: OFF, ON

Sample Default Load

Назначает, будут (ON) или нет (OFF) семплы в зоне пользователя и на карте памяти загружаться в память при включении питания.

Величина: OFF, ON

Power Up Mode

Величина

PATCH:

Fantom-S будет находиться в режиме Patch при включении питания.

PERFORMANCE:

Fantom-S будет находиться в режиме Performance при включении питания.

SRX/RAM Mode

На Fantom-S предусмотрено четыре слота (A-D) для инсталлирования плат расширения волны SRX-серии. Это назначение определяет, будут ли доступны все эти четыре слота (x4) или только слоты A и B (x2). Если вы уже инсталлировали модуль DIMM 256 MB, назначение этого параметра на "2 SRX/288MB Max" изменит объем памяти, доступной в качестве памяти на семплы.

** Если инсталлирован 512 MB DIMM, результат будет точно таким же как и при инсталлировании 256 MB DIMM.*

Диапазон

2 SRX/288MB Max: Доступ имеется только к EXP слотам A и B.

Инсталлированный DIMM	Доступный объем памяти на семплы
512 Мбайт	288 Мбайт
256 Мбайт	288 Мбайт
128 Мбайт	160 Мбайт
64 Мбайт	96 Мбайт
0 Мбайт	32 Мбайт

4 SRX/192MB Max: Доступ имеется только к слотам A-D.

Инсталлированный DIMM	Доступный объем памяти на семплы
512 Мбайт	192 Мбайт
256 Мбайт	192 Мбайт
128 Мбайт	160 Мбайт
64 Мбайт	96 Мбайт
0 Мбайт	32 Мбайт

** Назначения данного переключателя работают только при включенном питании.*

Системная информация



Более подробно о назначении см. на стр. 188.

Features (основные характеристики)

Индикация основных характеристик Fantom-S.

Memory Info. (Memory Information)

Индикация объема инсталлированной памяти.

SRX Info. (SRX Information)

Индикация названия инсталлированной платы расширения волны.

Version Info. (Version Information)

Индикация версии Fantom-S.

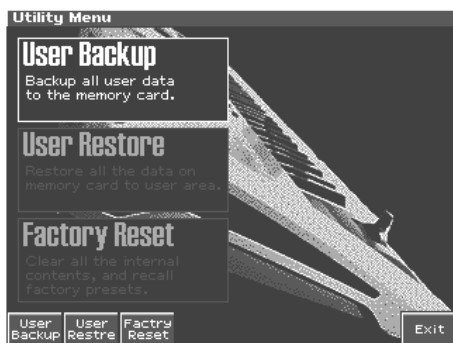
Функции управления данными

Переустановка на заводские назначения по умолчанию (Factory Reset)

Базовая процедура

1. Нажмите [MENU].
2. Нажимайте ▲ или ▼ чтобы выбрать "Utility".
3. Нажмите [ENTER].

Появится индикация экрана меню Utility.



4. Нажмите [1]–[3] чтобы выбрать операцию, предполагаемую к выполнению.
 - [1(User Backup)] Сохранение данных пользователя на карте памяти.
 - [2(User Restore)] Загрузка данных пользователя с карты памяти
 - [3(User Reset)] Восстановление заводских установок.

Резервное сохранение данных пользователя (User Backup)

Здесь мы покажем, как сохранить все данные пользователя на карте памяти.

Можно сохранять следующие данные.

- Исполнения
- Патчи
- Ритм-наборы
- Ритмические паттерны
- Ритмические группы
- Мультисемплы
- Композиции (сонги)
- Семплы
- Наборы паттернов
- RPS наборы
- Стили Арпеджио
- Аккордовые формы
- Системные назначения

* Для того, чтобы выполнить User Backup, карта памяти должна иметь приблизительно 16 Мбайт и более свободную информационную емкость.

1. Вставьте карту памяти в слот.
2. На экране Utility нажмите [1(User Backup)].
В сообщении получите запрос о подтверждении выполнения операции.
3. Чтобы выполнить резервное сохранение, нажмите [8(Exec)].

* Для отмены нажмите [7(Cancel)].

Восстановление зарезервированных данных пользователя (User Restore)

Здесь мы покажем, как сохраненные посредством операции User Backup данные пользователя перезагрузить в память пользователя на Fantom-S.

1. Вставьте в слот карту памяти, на которой были сохранены данные.
2. На экране Utility нажмите [2(User Restore)].
В сообщении получите запрос о подтверждении операции.
3. Чтобы продолжить операцию восстановления, нажмите [8(Exec)].
 - * Для отмены нажмите [7(Cancel)].
4. Когда на дисплее появится индикация "Please Power Off" (Выключить питание), выключите питание и затем снова включите.

Factory Reset (Заводские установки)

Восстанавливает все данные Fantom-S до уровня заводских установок (назначений) (Factory Reset).

ПРИМЕЧАНИЕ

Если в оперативной памяти Fantom-S сохраняются созданные вами важные данные, то при выполнении Factory Reset произойдет сброс этих данных (**т.е. данные из оперативной памяти будут потеряны**). Если вы хотите сохранить существующие данные, сохраните их на карточке SmartMedia (стр. 180) или сохраните по USB на своем компьютере (стр. 184).

1. Нажмите [MENU].
2. Нажимайте ▲ или ▼ чтобы выбрать "Utility" и после этого нажмите [ENTER].
3. Нажмите [3(Factory Reset)].
В сообщении получите запрос о подтверждении операции.
4. Нажмите [8(Exec)] чтобы выполнить Factory Reset.
 - * Для отмены нажмите [7(Cancel)].
5. Когда на дисплее появится сообщение "Please Power Off" (Выключить питание), выключите питание и затем снова включите.

Игра в режиме фортепьяно (Piano Mode)

В Fantom-S предусмотрен режим Piano, позволяющий использовать инструмент в качестве фортепьяно. В данной главе мы дадим объяснение процедурам, использованным в режиме фортепьяно, а также функциям параметров.

Меры предосторожности при использовании режима Piano

- При случае выбора режима Piano, назначения мульти-эффектов будут "78:SYMPATHIC RESONANCE".
- Проведение редактирования патча не представляется возможным
- Если вы пользуетесь педалью Hold, рекомендуем использовать DP-8 Roland. В результате нажатия этой педали вы сможете управлять количеством резонанса.
- Если по истечении определенного периода времени (2-3 секунды) не выполняется никакой операции, окно автоматически закроется.

Выбор режима Piano

1. Нажмите [PIANO MODE].

Появится экран Piano Mode.



Выбор патча

В режиме Piano вы можете выбрать звуки фортепьянного типа.

1. Нажимайте ◀ или ▶ чтобы переместить курсор на название патча.
2. Вращайте лимб VALUE или нажимайте [INC]/[DEC] для выбора патча.

Выбор патчей по категориям

На Fantom-S предусмотрена функция "Patch Search" (Patch Finder), которая позволяет назначать тип (категорию) патча для быстрого поиска желаемого патча.

1. Нажимайте ◀ или ▶ чтобы переместить курсор на категорию патча.
2. Вращайте лимб VALUE или нажимайте [INC]/[DEC] чтобы выбрать патч.

Вы можете выбирать из двух категорий: "PNO" (акустическое фортепьяно) и "EP" (электропиано).

Выбор патчей на экране списка патчей Patch List

Вы можете получить индикацию списка фортепьянных патчей и выбрать патч из этого списка.

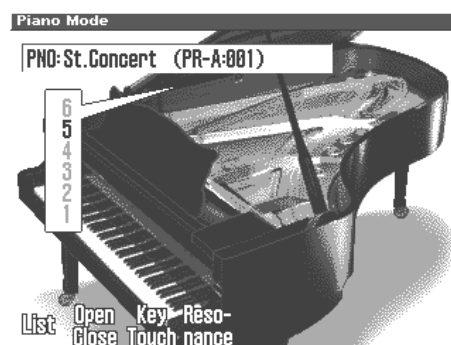
1. На экране Piano Mode нажмите [1(List)].



2. Нажимайте ▲ или ▼ чтобы выбрать патч.
3. Нажмите [1] или [2] чтобы выбрать желаемую категорию.

Изменение звука фортепьяно (Open/Close)

1. На экране Piano Mode нажмите [2(Open/Close)].



2. Окно откроется в результате нажатия [2(Open/Close)] и величина будет всякий раз изменяться с нажатием [2(Open/Close)] .

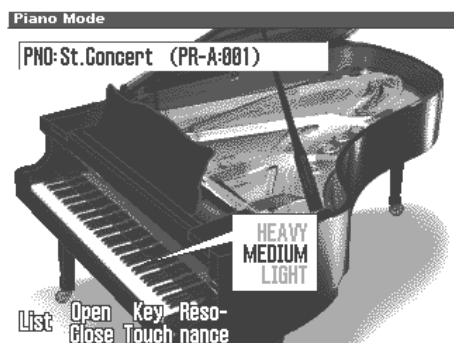
Так симулируется фактическое изменение звука, если открывается крышка рояля.

Величина: 1-6

Регулирование динамики клавиатуры (Key Touch)

Вы можете изменять динамическую чувствительность клавиатуры, когда нажимаете на клавиши.

1. На экране Piano Mode нажмите [3(Key Touch)].

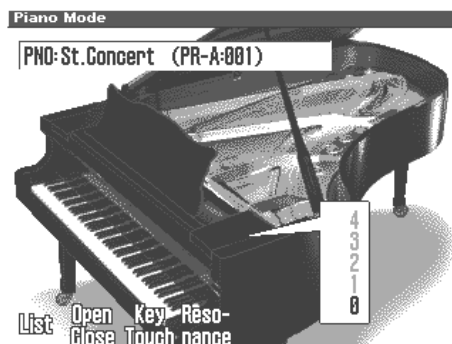


2. Окно откроется во время нажатия [3(Key Touch)] и величина начнет изменяться всякий раз при нажатии [3(Key Touch)].
- **Light:** Назначает клавиатуру на высокий уровень динамической чувствительности. Вы можете получить фортиссимо (ff), применив всего половину обычного усилия, приложенного для нажатия клавиши. Данное назначение очень удобно для детей, в пальчиках которых нет еще пока большой силы.
 - **Medium:** Назначает клавиатуру на стандартный уровень динамической чувствительности. Вы играете максимально натурально, как на настоящем акустическом инструменте.
 - **Heavy:** Назначает клавиатуру на низкий уровень динамической чувствительности. Для получения фортиссимо (ff) вам придется приложить большее усилие, чем обычно. Данное назначение позволит вам добавить больше экспрессии при динамичной игре на инструменте.

Регулирование глубины резонанса (Resonance)

Если на акустическом инструменте нажать демпферную педаль, задействованные струны (ноты) обусловят симпатическое резонирование других струн, формируя богатый и пространственный резонанс. У вас есть возможность отрегулировать глубину этого резонанса.

1. На экране Piano Mode нажмите [4(resonance)].



2. Или вращайте лимб VALUE, или используйте [INC][DEC] для назначения величины.
- **Depth:** Регулирует глубину резонанса. Назначьте этот параметр на 0, если не желаете применять резонанс.
Диапазон: 0=127
3. Нажмите [8(Close)].

Сохранение звука (Patch)

Сделанные вами изменения назначений звука являются временными и будут потеряны в случае выключения питания или выбора другого звука. Если вы хотите сохранить измененный звук, вам придется сохранить его в оперативной USER (пользователя) группе (память пользователя). См. стр. 42.

Использование Редактора Fantom-S (Editor)

Чтобы помочь вам полностью использовать все функциональные возможности инструмента, в Fantom-S предусмотрен софтвер Редактор. Этот редактор назначает параметры на слайдеры и ручки на экране компьютера, давая вам возможность эффективно работать в операционной среде графического редактирования.

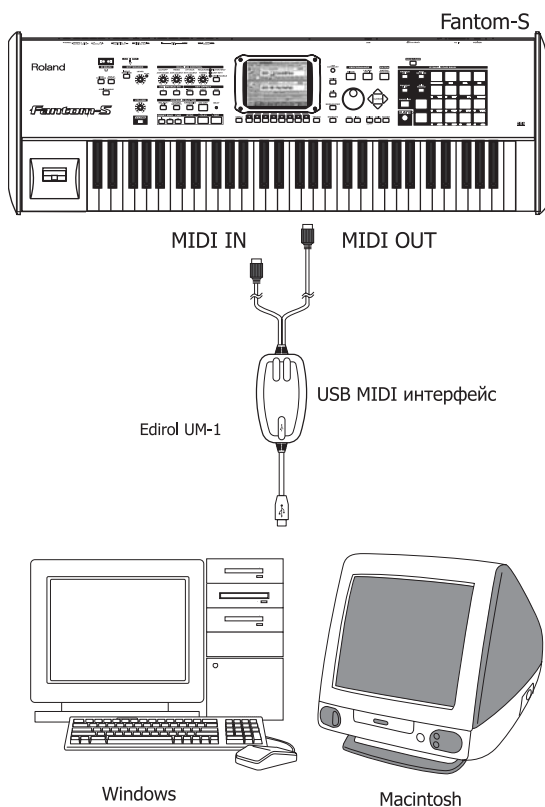
Инсталлирование Редактора Fantom-S на ваш компьютер

Подробные инструкции по инсталлированию софтвера вы найдете в инструкции, которая находится на Editor CD-ROM Fantom-S.

- Для пользователей Windows
На FantompS Editor CD-ROM откройте Readme_E.txt.
- Для пользователей Macintosh
На FantompS Editor CD-ROM откройте Readme (English).txt.

Выполнение соединений

Чтобы пользоваться Fantom-S Editor, вам необходимо наличие MIDI интерфейса (приобретается отдельно).



Использование библиотекаря Fantom-S (Librarian)

Использование Librarian, установленного в Fantom-S, позволяет вам управлять библиотекой данных параметров Fantom-S на вашем компьютере. Библиотекарь предоставит вам эффективный способ управления патчем, ритм-набором и данными исполнения. Чтобы пользоваться библиотекарем на "Fantom-S Editor CD-ROM", вам потребуется переключить Fantom-S в режим Librarian.

** Это же относится и к случаю отдельного использования библиотекаря.*

1. Нажмите [MENU].
2. Используйте ▲ или ▼ чтобы выбрать "Librarian" и после этого нажмите [ENTER].



Будет выбран режим Librarian. В режиме Librarian системные эксклюзивные сообщения, посланные с внешнего устройства могут переписать назначения в памяти пользователя. Вы не сможете работать на панели управления Fantom-S.

3. Нажмите [EXIT] чтобы выйти из режима Librarian и вернуться в нормальное состояние.

Системные требования к Редактору Fantom-S

Системные требования (Windows)

- Операционная система:
Microsoft® Wmdows® XP
Microsoft® Wmdows® Me
Microsoft® Wmdows® 2000 profe
 - CPU /Clock
Процессор Pentium /Celeron 400 МГц или старше
Pentium III 500 МГц или старше (рекомендовано)
 - Память (RAM)
128 Мбайт или более
256 Мбайт или более (рекомендовано)
 - Дисплей/Цвета:
800 x 600 или старше/65,536 цветов (цветовая насыщенность 16 бит) или более
1024 x 768 или старше (рекомендовано)
 - Жесткий диск: 80 М байт и более
- * Microsoft и Windows являются зарегистрированными торговыми марками Microsoft Corporation.*
** Официальное название Windows - "Microsoft Windows operation system".*

* *Pentium*- зарегистрированная торговая марка *Intel Corporation*.

Системные требования (Mac OS)

- Операционная система:
Mac OS 8.6 и 9.x
- CPU/Clock:
Power PC G3/233 МГц или старше
- Память (RAM)
128 Мбайт или более
256 Мбайт или более (рекомендовано)
- Дисплей/Цвета
800 x 600 или старше/32,000 цвета или более
1024 x 768 или старше (рекомендовано)
- Жесткий диск:
80 Мбайт или более

* *Apple* и *Macintosh* являются зарегистрированными торговыми марками *Apple Computer, Inc.*

* *MacOS* является торговой маркой *Apple Computer, Inc.*

* *OMS* является зарегистрированной торговой маркой *Opcode Systems, Inc.*

Что такое V-Link

V-Link (**V-LINK**) -это функция, предназначенная для совмещенного исполнения музыки и видео материала. Используя V-LINK совместимое видео оборудование, можно легко осуществлять привязку визуальных эффектов, которые являются составной частью элементов выразительности исполнения.

<Пример>

При совместном использовании Fantom-S и Edirol DV-7PR, вы можете:

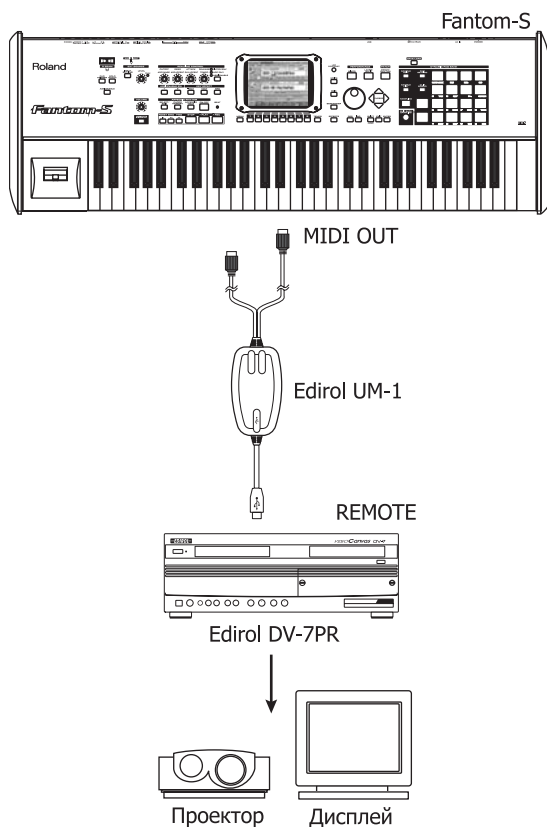
- Обеспечить дистанционно воспроизведение посредством Edirol DV-7PR назначений воспроизведения с Fantom-S.
- Использовать секвенсор Fantom-S для соединения музыки с видео.
- Использовать динамически чувствительные пэды Fantom-S для переключения клипов на Edirol DV-7PR.
- Использовать ручки регуляторов на Fantom-S чтобы отрегулировать яркость или цвета изображения

* Чтобы использовать функцию V-LINK с Fantom-S и Edirol DV-7PR, вам необходимо выполнить соединения, используя Edirol UM-1/UM-1S (приобретается отдельно)

Примеры соединений

ПРИМЕЧАНИЕ

Перед подключением данного устройства к другим устройствам, выключите питание на всех устройствах. Так вы сможете предотвратить сбой в работе/повреждение громкоговорителей или других устройств. Используйте UM-1 для подключения соединителя MIDI OUT Fantom-S к гнезду дистанционного управления DV-7PR.



Включение/выключение V-LINK

1. В левой части панели управления нажмите [V-LINK] чтобы засветился индикатор.

Засветится кнопка V-LINK и включится назначение V-LINK.

В этом состоянии вы сможете использовать динамически чувствительные пэды и слайдер эмулятора виниловых дисков для того, чтобы манипулировать изображением синхронно с воспроизведением Fantom-S.

Если вы нажмете [EXIT], вы вернетесь на предыдущий экран, одновременно оставив включенной функцию V-LINK.

МЕМО

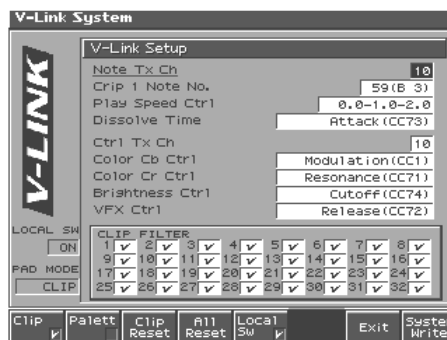
Каждый режим будет работать, как обычно, несмотря на включение V-LINK.

2. Снова нажмите [V-LINK].

Перестанет светиться кнопка V-LINK и выключится назначение V-LINK.

Назначения V-LINK

1. Удерживая нажатой [SHIFT] и нажимая [V-LINK] получите доступ к экрану V-LINK SETUP.
2. Нажмите [CURSOR] чтобы установить курсор на параметр и вращайте лимб VALUE или используйте [INC][DEC] для назначения величины.



* Назначьте Pad Mode нажатием [1(Clip Mode)] или [2(Palette Mode)].

3. Если вы хотите сохранить свои назначения, нажмите [8(System Write)].
4. Нажмите [7(Exit)] или [EXIT].
Вы вернетесь на предыдущий экран.

Параметры V-LINK

Note Tx Ch

Величина: 1-16

MIDI канал, который будет переключать клипы/картинки DV-7PR и управлять временем наплыва.

Clip 1 Note No

Пэды 1-16 соответствуют клипам (или картинкам) Edirol DV-7PR. Мы рекомендуем, чтобы вы нажимали [PAD SETTING] чтобы получить доступ к экрану назначений на пэды и назначьте "Pad Set" на "Note", а Clip 1 Note No. на ту же самую величину, что и назначение "Pad Base Note".

Величина: 0 (C-1) - 127 (G9)

Play Speed Ctrl

Диапазон скорости воспроизведения видео материала. Скорость выражена тремя цифрами (умноженная обычная скорость) в левой, центральной и правой позициях изгиба высоты пикча.

Величина: 0.0-1.0-2.0, 0.5-1.0-2.0, 0.0-1.0-4.0, 0.0-1.0-4.0, 0.0-1.0-8.0, 0.5-1.0-8.0, 0.0-1.0-16.0, 0.5-1.0-16.0, 0.0-1.0-32.0, 0.5-1.0-32.0, 0.0-2.0-4.0, 0.0-4.0-8.0, 0.0-8.0-16.0, 0.0-16.0-32.0, -2.0-1.0-4.0, -6.0-1.0-8.0

Dissolve Time (время наплыва)

Номер изменения управления, который управляет временем наплыва (время переключения изображения).

Величина: OFF, CC1, CC5, CC7, CC10, CC11, CC71-74, CC91-93, канальное послекасание

Ctrl Tx Ch

MIDI канал, который управляет цветом Cb/Cr, яркостью и переключением видео эффектов Edirol DV-7PR.

Величина: 1-16

Color Cb Ctrl

Номер изменения управления, который управляет цветом Cb изображения.

Color Cr Ctrl

Номер изменения управления, который управляет цветом Cr изображения.

Brightness Ctrl

Номер изменения управления, который управляет яркостью изображения.

VFX Ctrl

Номер изменения управления, который управляет видео эффектом.

Величина: OFF, CC1, CC5, CC7, CC10, CC11, CC71-74, CC91-93, канальное послекасание

PAD MODE

Выбирает возможность переключения видеоклипов или палитры с помощью пэдов.

Величина: CLIP, PALLET

Нажмите [F1(Clip Mode)]: Переключение клипов

Нажмите [F2(Pallete)]: Переключение палитры

Local Sw

Назначает возможность (OFF) или невозможность (ON) отсоединения встроенного звукогенератора от пэдов.

Процедура: Нажмите [5(Local Sw)].

Величина: OFF, ON

Clip Filter

(проверка 1-32)

Можно переключать проверенные клипы. Вкл/выкл для каждого клипа.

Величина: OFF, ON

Использование Clip Filter

Например, предположим, что из ритм-набора, введенного в партию и использованную для V-LINK (т.е. партию с точно таким же номером, что и Note Tx Channel), вы захотели использовать только большой и малый барабан для переключения клипов. В таком случае, проверьте только клипы, которые соответствуют нотным номерам большого и малого барабанов. Клипы будут переключаться на момент звучания большого или малого барабанов.

Переустановка изображения

Clip Reset

Выключает изображение (изображение черного цвета).

Процедура: pF3 (Clip Reset)]

All Reset

Будет переустановлен эффект примененный к изображению, а яркость, цветовой контраст и т.п. вернутся к величине по умолчанию.

Процедура: [F4 (All Reset)]

** Более подробно о клипах/палитрах, времени наплыва, цветоразностных сигналах (Cb/Cr) см. в Руководстве пользователя Edirol DV-7PR.*

ПРИМЕЧАНИЕ

Fantom-S не поддерживает режим двойного потока Edirol DV-7PR.

Инсталлирование платы расширения волны

В Fantom-S можно инсталлировать до трех плат расширения волны (одну серии SR-JV80, две SRX-серии). На платах расширения волны сохраняются данные волны, патчей и ритм-наборов. Кроме того, с помощью плат расширения волны вы можете значительно расширить свою звуковую палитру.

Меры предосторожности при инсталлировании платы расширения волны

- Чтобы предотвратить вероятность повреждения внутренних компонентов под воздействием статического электричества, внимательно прочитайте следующую информацию.
 - Перед тем, как прикоснуться к плате, сначала возьмитесь за металлический предмет (напр. водопроводную трубу), чтобы сбросить на него заряд статического электричества.
 - Работая с платой, беритесь только за ее кромки. Не прикасайтесь к электронным компонентам или соединителям.
 - Храните платы в футлярах, в которых они были приобретены. В случае транспортировки упакуйте платы в футляры.
- Для отвинчивания винтов используйте только отвертку Philips (для Fantom-S подходит только отвертка номер 2). Использование отверток других размеров и моделей может привести к срыванию головок винтов.
- Чтобы снять винт, вращайте отвертку в направлении против часовой стрелки. Чтобы затянуть винт, вращайте отвертку в направлении по часовой стрелке.



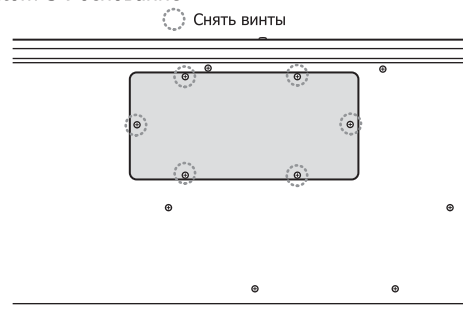
- Инсталлируя плату расширения волны, снимайте только указанные винты.
- Следите, чтобы снятые винты не попали внутрь корпуса Fantom-S.
- Не оставляйте снятой нижнюю крышку. После инсталлирования платы расширения волны удостоверьтесь, что установили крышку.
- Соблюдайте осторожность, чтобы не порезать руку о кромки слота для инсталлирования платы.
- Не прикасайтесь к токопроводящим дорожкам или соединениям на печатной плате.
- Инсталлируя плату, не применяйте слишком большое усилие. Если вам не удалось правильно установить плату с первой попытки, выньте плату и попробуйте еще раз.
- После завершения процедуры инсталлирования платы, дважды проверьте результаты своей работы.
- Перед началом инсталлирования платы всегда выключайте устройство и вытягивайте сетевой шнур из розетки.
- Инсталлируйте только указанные платы (SRX-серии). Снимайте только указанные в инструкции винты (стр. 203).

Как инсталлировать плату расширения волны

Перед инсталлированием платы расширения волны снимите крышку с панели. Платы инсталлируются в слоты EXA A-EXP D. Эти слоты соответствуют группам плат расширения волны (XP-A-XP-D).

1. **Перед началом инсталлирования платы расширения волны выключите питание на Fantom-S/S88 и на всех подключенных устройствах, а также отсоедините все кабели, включая сетевой шнур, от Fantom-S/S88.**
2. **Снимите с Fantom-S/S88 только те винты, которые указаны на рисунке и снимите крышку. На Fantom-S крышка расположена на нижней панели. На Fantom-S88 крышка расположена на передней панели.**

Fantom-S : основание

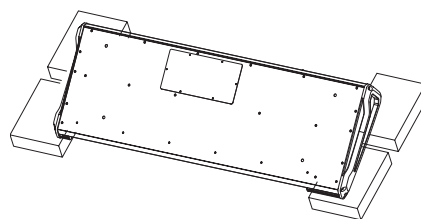


Fantom-S88 : передняя панель



ПРИМЕЧАНИЕ

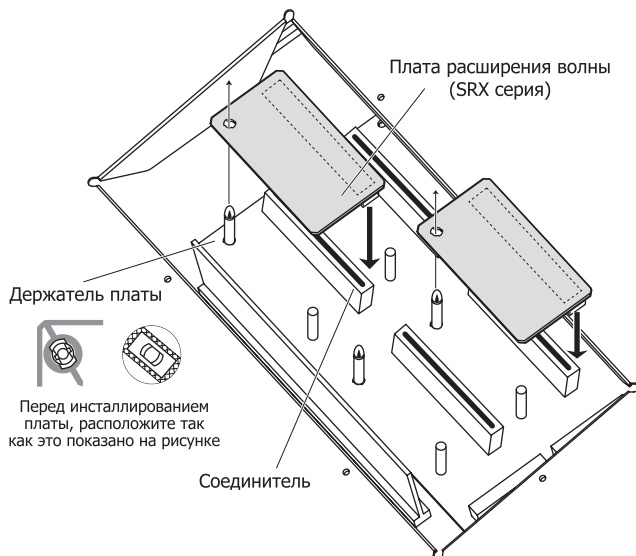
Когда устройство необходимо перевернуть вверх-вниз, подготовьте пачку старых газет или журналов и подложите их под четыре угла инструмента чтобы не повредить кнопки и другие органы управления. Также, попробуйте устанавливать устройство таким образом, чтобы не повредить кнопки и другие органы управления. Если переворачиваете устройство вверхом-вниз, соблюдайте осторожность, чтобы не уронить его.



В комплект поставки Fantom-S88 входит шестигранный ключ, который используется для раскручивания винтов.

Инсталлирование платы расширения волны

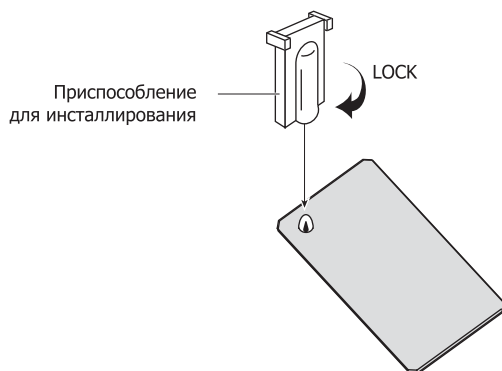
3. Внутри устройства имеется четыре слота. В соответствии с рисунком, вставьте соединитель платы расширения волны в соответствующий слот и одновременно вставьте держатель платы через отверстие в плате расширения волны.



ПРИМЕЧАНИЕ

Если вы инсталлируете платы расширения волны одинакового типа, распознается только одна плата.

4. Используйте приспособление (Tool) для инсталлирования, которое входит в комплект поставки платы расширения волны, и с помощью которого вы сможете повернуть держатели в направлении LOCK (фиксация), чтобы зафиксировать плату на месте.



5. Используйте отвертку, которой пользовались для выполнения пункта 2, чтобы затянуть винты крышки.

Проверка инсталлированных плат расширения волны

После инсталлирования плат расширения волны, необходимо проверить правильность распознавания их устройством.

1. Включите питание, как это было показано в параграфе "Включение питания" (Быстрое начало, стр.4)
2. Нажмите [MENU] чтобы получить доступ к окну Menu.
3. Нажимайте ▲ или ▼ чтобы выбрать "System" и после этого нажмите [ENTER].
4. Нажмите [4(System Info)].
5. Нажмите [1(U)] или [2(R)] чтобы выбрать "SRX Info".

Появится экран System. Проверьте, производится ли индикация названия инсталлированной платы расширения волны.



ПРИМЕЧАНИЕ

Если рядом со слотом появилось "---", это значит, что плата расширения волны не распознается надлежащим образом. Правильно переинсталлируйте плату расширения волны.

6. Нажмите [EXIT] чтобы выйти из экрана System Menu.

ПРИМЕЧАНИЕ

Если отсутствует индикация номера модели платы, то вполне возможно, что плата не распознается. Выключите питание, как это описано в параграфе "Выключение питания" (Быстрое начало) и правильно переинсталлируйте плату расширения волны.

ПРИМЕЧАНИЕ

Если параметр SRX/RAM Mode (стр. 195) назначен на "2 SRX/288MB Max", можно использовать только два слота XP-A и B.

Расширение памяти

Вы приобрели Fantom-S/Fantom-S88 с 32 Мбайт памяти, в которую можно загружать аудио семплы. Тем не менее, в некоторых случаях, 32 Мбайт может быть недостаточно для загрузки большого количества данных. Тогда вам придется добавить отдельно приобретаемую память (DIMM). Память можно расширить до 64/128/256/512 Мбайт. Перед расширением памяти проконсультируйтесь с дилером, у которого приобрели инструмент, с эксклюзивным дистрибьютором Roland или получите консультацию ближайшем сервисном центре Roland.

Меры предосторожности при работе с платами расширения волны

- Чтобы предотвратить вероятность повреждения внутренних компонентов под воздействием статического электричества, внимательно прочитайте следующую информацию.
- Перед тем, как прикоснуться к плате, сначала возьмитесь за металлический предмет (напр. водопроводную трубу), чтобы сбросить на него заряд статического электричества.
- Работая с платой, беритесь только за ее кромки. Не прикасайтесь к электронным компонентам или соединителям.
- Храните платы к футлярах, в которых они были приобретены. В случае транспортировки упакуйте платы в футляры.
- Для отвинчивания винтов используйте только отвертку Philips (для Fantom-S подходит только отвертка номер 2). Использование отверток других размеров и моделей может привести к срыванию головок винтов.
- Чтобы снять винт, вращайте отвертку в направлении против часовой стрелки. Чтобы затянуть винт, вращайте отвертку в направлении по часовой стрелке.



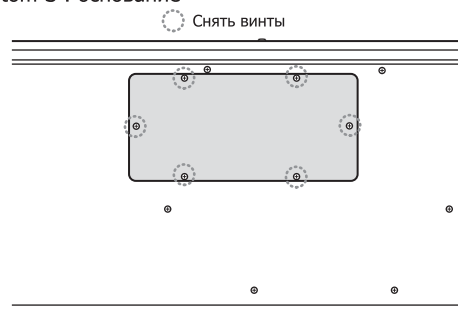
- Следите, чтобы снятые винты не попали внутрь корпуса Fantom-S/S88.
- Соблюдайте осторожность, чтобы не поранить руку о кромки крышки или кромки отверстия при удалении крышки.
- Не прикасайтесь к токопроводящим дорожкам на печатной плате и терминалам соединений.
- Не прилагайте излишнего усилия во время инсталлирования платы. Если вы не установили ее с первой попытки, удалите плату и повторите операцию.
- После завершения инсталлирования дважды проверьте полученный результат.
- Перед тем, как предпринять попытку инсталлирования DIMM всегда выключайте питание и выдергивайте сетевой шнур
- Инсталлируйте только указанную плату памяти DIMM. Снимайте только указанные винты (стр. 207).
- Когда устройство необходимо перевернуть вверх-вниз, подготовьте пачку старых газет или журналов и подложите их под четыре угла инструмента чтобы не повредить кнопки и другие органы управления. Также, попробуйте устанавливать устройство таким образом, чтобы не повредить кнопки и другие органы управления.
- Если переворачиваете устройство вверх-вниз, соблюдайте осторожность, чтобы не уронить его.
- Не оставляйте устройство со снятой нижней крышкой. После инсталляции модуля памяти установите крышку.

Как расширить память

Инсталлируйте модуль памяти после того, как снимите крышку на основании устройства.

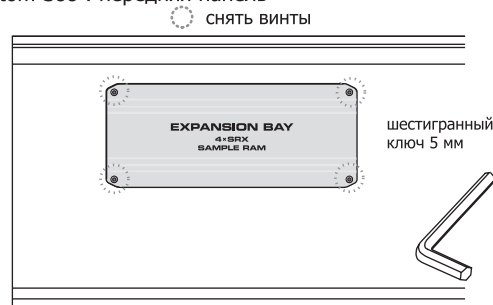
1. **Перед расширением памяти выключите питание на Fantom-S/S88 и на всех подключенных устройствах, а также отсоедините от Fantom-S/S88 все кабели, включая сетевой шнур.**
2. **На Fantom -S/S88 снимите только те винты, которые указаны на рисунке и снимите крышку. На Fantom-S крышка находится на нижней панели. На Fantom-S88 крышка находится на передней панели. На Fantom-S/S88 снимите только те винты, которые указаны на рисунке и снимите крышку.**

Fantom-S : основание



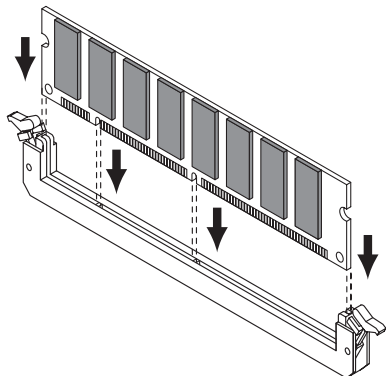
* В комплект поставки с Fantom-S88 входит шестигранный ключ, который используется для снятия винтов.

Fantom-S88 : передняя панель



3. **Нажмите на белые зажимы на любом конце разъема.**

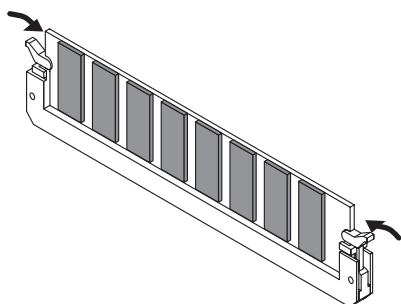
4. Обратите внимание на расположение бороздки на модуле и на ее ориентацию. Она должна располагаться вертикально относительно направляющих по обеим сторонам разъема.



СОВЕТ

Если вы испытываете трудности при установке модуля памяти, попробуйте вставить сначала один конец, а затем другой.

- 5.

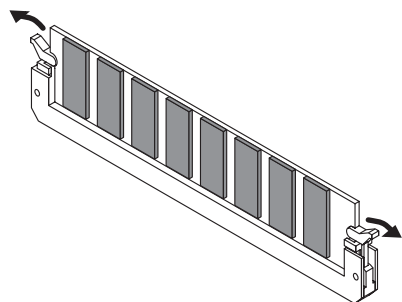


6. Вставьте и затяните винты, снятые в ходе выполнения пункта 2.

Как удалить модуль памяти

Чтобы удалить блок памяти, проведите процедуру инсталлирования в обратном порядке.

1. Одновременно отожмите оба зажима, расположенные по обоим концам разъема.

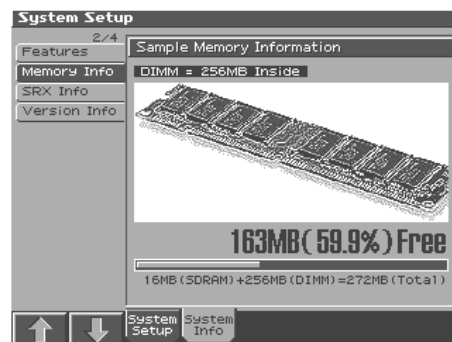


2. Удалите модуль памяти из разъема.

Как проверить, что память инсталлирована правильно

1. Включите питание, как это было описано в параграфе "Включение питания" (Быстрое начало, стр. 4).
2. Нажмите [MENU] чтобы получить доступ к окну Menu.
3. Нажимайте ▲ или ▼ чтобы выбрать "System" и после этого нажмите [ENTER].
4. Нажмите [ENTER].
5. Нажмите [4(System Info)].
6. Нажмите [1()] или [2()] чтобы выбрать "SRX Info".

Проверьте, правильно ли отображен на экране объем инсталлированной вами памяти.



7. Нажмите [EXIT] чтобы выйти из экрана System.

* Если неверно отображен объем инсталлированной памяти, этот может означать, что память не распознается надлежащим образом. Выключите питание, как это было описано в параграфе "Включение/выключение питания" (Быстрый старт) и правильно переустановите память.

Технические характеристики на используемую плату расширения волны

Номера контактов:	168-контактная
Скорость:	100 МГц (PC100 CL=2) 133 МГц (PC133 CL=3)
Напряжение:	3.3 В
Объем памяти:	64/128/256/512 Мбайт
Высота платы:	38 мм или меньше

ПРИМЕЧАНИЕ

Fantom-S/Fantom-S88 предназначены для работы со стандартным модулем памяти, который удовлетворяет вышеперечисленным требованиям. Тем не менее, вы не можем гарантировать правильность работы всех модулей, имеющих упомянутые технические характеристики. Имейте в виду, что, даже имея одинаковые технические характеристики, некоторые модули могут иметь другой дизайн или условия применения, что делает их непригодными для данного случая использования.

ПРИМЕЧАНИЕ

Более подробно о размерах памяти, распознаваемой при условии назначения параметра SRX/RAM Mode на "4 SRX/192MB", см. на стр. 195.

Поиск неисправностей

Если Fantom-S работает неправильно, проверьте сначала следующие пункты. Если все-таки не удалось решить проблему, обратитесь к дилеру, продавшему вам инструмент или в ближайший сервисный центр Roland.

* Если на экране производится индикация сообщений см. "Сообщение об ошибке" (Список параметров).

Проблемы, общие для всей Fantom-S

Q Не включается питание

- A** Удостоверьтесь, что сетевой шнур вставлен в сетевую розетку (Быстрое начало, стр.3).

Проблемы, связанные со звуком

Q Нет звука

- A** Проверьте следующие пункты
- Включено ли питание на подключенных усилителях и громкоговорителях? Правильно ли установлен уровень громкости?
 - Не повернута ли ручка VOLUME в крайнее минимальное положение?
 - Правильно ли выполнены соединения?
 - Слышен ли звук через наушники? Если вы слышите звук через наушники, то, возможно, поврежден кабель или наблюдаются сбои в работе усилителя/микшера. Еще раз проверьте кабели и систему усилитель/микшер.
 - Если вы не слышите звук во время игры на клавиатуре, проверьте, не установлен ли Local Switch в положение OFF. Удостоверьтесь, что включен параметр Local Switch (стр. 193).
 - Возможно, выключены все звуки патча? Назначьте проверочный маркер на "Tone Switch" (стр. 32).
 - Возможно, вы установили слишком низкое назначение уровня партии (Part level). Получите доступ к параметру Level и проверьте уровень каждой партии (стр. 95).
 - Правильно ли выполнены назначения эффектов (Effect)? Проверьте назначение эффектов (ON или OFF) (стр. 175) в Effect Balance или Level . [EFFECTS]
 - Правильно ли выполнены назначения для адреса выхода? Проверьте различные назначения адреса выхода (стр. 95).
 - Правильно ли инсталлирована плата расширения волны? Выбирая назначения для использования волн EXP-A-D, патчей или ритм-наборов, проверяйте правильность установки платы расширения волны в назначенном слоте (стр. 203).
 - Не снижен ли уровень громкости в результате использования педали или MIDI сообщений (сообщения громкости или экспрессии), принятых с внешнего MIDI устройства?
 - Правильно ли загружены семплы? (стр. 170)

СОВЕТ

В случае использования режима Performance, величины сообщений громкости (Volume) и экспрессии (Expression) можно просмотреть в окне Part Information (стр. 83).

Q Не звучит определенная партия

- A** Проверьте следующее
- Возможно, снижен уровень громкости? Отрегулируйте параметр Level, что позволит повысить громкость прослушиваемой партии (стр. 85).
 - Возможно, партия замьютирована? Установите параметр Mute Switch на "OFF" (стр. 85).

Q Не озвучивается определенный диапазон питча

- A** Возможно, вы назначили ограниченный диапазон для нот? Если не озвучивается определенный диапазон нот, проверьте назначение Key Range для Patch Tone, Performance Part.

- **Tone Key Range**
Параметр Key Range Lower/ Upper (стр. 48)
- **Part Key Range**
Параметр Key Range Lower/ Upper (стр. 87)

Q Наблюдается искажение звука

- A** Проверьте следующее
- Не применен ли эффект, который искажает звук? Если наблюдается искажение звука определенного патча или партии, снизьте уровень громкости партии.
 - Если искажаются все звуки, используйте ручку VOLUME чтобы снизить уровень громкости.

Q Неверный питч

- A** Проверьте следующее.
- Правильно ли выполнена настройка Fantom-S? Проверьте назначения параметра Master Tune (стр. 193).
 - Не поменялся ли питч под воздействием работы педали или сообщений pitch Bend, принятых от внешнего MIDI устройства?

СОВЕТ

В случае работы с режимом Performance, величины сообщений Pitch Bend (Pitch Bend) можно просмотреть в окне Part Information (стр. 83).

- Не назначены ли параметры Coarse Tune или Fine Tune для определенных партий? Проверьте назначения параметров Coarse Tune и Fine Tune (стр. 43, стр. 43).

Q Звук прерывается

- A** Звуки прерываются в случае одновременного озвучивания более 64 голосов.
- Уменьшите количество используемых тонов
 - Увеличьте назначение Voice Reserve для партий, которые не должны выпадать (стр. 88)

Q Во время игры на клавиатуре не останавливается звучание нот

A Не изменена ли полярность педали? Проверьте назначение параметра Hold Pedal Polarity? (стр. 189).

Q Когда я нажимаю на пэд, звучание не прекращается

A Возможно, светится индикатор педали [HOLD]? Еще раз нажмите на пэд [HOLD] чтобы перестал светиться индикатор.

Q Наблюдается выключение звуков во время переключения патчей в режиме Patch...

A Хотя вы можете применить широкое разнообразие мульти-эффектов, но при использовании мульти-эффектов Fantom-S в ходе переключения патчей, также переключится и тип использованного мульти-эффекта. В таких ситуациях может иметь место несоответствие между формируемым звуком и типом мульти-эффекта, которое приводит к формированию совершенно других звуков, поэтому звуки, формируемые при переключении патчей могут мьютироваться на момент работы заводских установок. В определенных случаях, таких как не использование мульти-эффекта, в значительной степени воздействующего на звук или при переключении патчей, назначенных с одним и тем же типом мульти-эффекта, не забудьте назначить параметр Part Remain (стр. 193) на "ON", что позволит вам переключать патчи, не мьютируя звук.

Q Во время переключения патчей в режиме Patch происходит переустановка параметра громкости и остальных параметров, назначенных с помощью Control Changes

A Назначьте параметр Patch Remain (стр. 193) на "ON". Даже при переключении патчей, происходит выполнение принятых сообщения Control Change, и, следовательно, даже при переключении патчей, уровень которых полностью убирается с помощью сообщения громкости Control Change, уровень громкости остается без изменения.

Q Если величина времени ToneDelay назначена на ноту, то время задержки не выходит за пределы фиксированной продолжительности даже в случае замедления темпа?

A Существует максимально допустимая величина для параметра Delay Time (стр. 56), если назначение времени установлено в единицах нотной величины и темп будет замедлен, будет достигнута данная максимальная допустимая величина и ее дальнейшее повышение не представляется возможным. Верхняя граница времени для каждой максимальной величины может быть назначена для доли с помощью другой, не числовой величины.

Q Даже если я назначил панораму (Pan) для патча только на один канал, звук выходит и со второго канала

A В Fantom-S встроены стерео эффекты. Поэтому, если вы применили эффект к патчу даже при условии назначения на один канал панорамы, вы все равно будете слышать компонент эффекта на другом канале.

Q Иногда при игре легато не происходит повышение питча. Почему?

A Если включен (ON) параметр Legato и выключен (OFF) параметр Legato Retrigger (стр. 58), а вы для того, чтобы играть легато, нажмете клавишу в верхнем регистре, вы можете превысить установленную границу и питч не повысится настолько, насколько вы ожидали, и остановится в определенной точке. Кроме того, если используются верхние границы питча для волн патча, в которых используется несколько тонов, может прекратиться прослушивание в режиме MONO. Выполняя значительные изменения питча, назначьте параметр Legato Retrigger на "ON".

Q Странное звучание нот в верхнем регистре клавиатуры

A Иногда, когда вы нажимаете клавиши в верхней части клавиатуры, может наблюдаться остановка звука или остановка повышения питча; или может наблюдаться промежуточный шум. Это возникает, преимущественно, при превышении верхней границы питча и совсем не наблюдается в обычных диапазонах. Ни в коей мере не указывает на сбой в работе инструмента.

Q Несмотря на то, что выбран тот же самый патч, он звучит иначе, чем звучал в исполнении

A В режиме Исполнения (Performance) параметры каждой партии исполнения можно применять для дальнейшего изменения таких параметров, как панорама, октава, фильтр относительно назначений, установленных патчем. Таким образом, патчи в исполнении могут звучать несколько иначе, чем они звучали в режиме Patch. Чтобы вернуть эти назначения к изначальному варианту, выберите патч после выполнения Factory Reset Temporary (временный возврат к заводским установкам) для Performance (стр. 196). Кроме того, несмотря на то, что патч может содержать тоны, созданные с помощью мульти-эффектов, мульти-эффекты, использованные в исполнении могут отличаться от мульти-эффектов, выбранных патчем. Проверьте назначения мульти-эффектов для исполнения. Также, выполните то же самое в отношении назначений хоруса и реверберации.

Q Слишком низкий уровень громкости инструмента, подключенного к Fantom-S

A Возможно, вы используете соединительный кабель со встроенным резистором? Используйте соединительный кабель без встроенного резистора.

Проблемы, связанные с эффектами

Q Невозможность применения эффекта

A Проверьте следующее

- Возможно, выключены выключатели эффектов "MFX", "CHO", "REV" или "MASTER", расположенные в верхней части экрана PLAY. Чтобы их включить, нажмите [EFFECTES]/[8(EffectSw)]
- Правильно ли выполнены назначения эффектов? (стр. 175)
- Если уровень посыла каждого эффекта назначен на 0, применение эффекта невозможно. Проверьте назначения.
- Даже если уровень посыла каждого эффекта не назначен на 0, эффекты не применяются, если выходной уровень мульти-эффектов (Multi-effects Output Level), уровень хора или уровень реверберации (Chorus Level, Reverb Level) назначены на 0. Проверьте каждое назначение.
- Если Output Assign назначен на "PATCH" для каждой партии исполнения (Performance), звук будет выходить в соответствии с назначениями Output Assign патча (для каждого тона), который назначен на эту партию. Это значит, что если Output Assign для патча (каждый тон) назначен на другое назначение, а не на "MFX", не будет наблюдаться выхода мульти-эффектов.

Q Постоянно включена модуляция или другой контроллер

A Проверьте назначения Matrix Controller (стр. 61). На Fantom-S вы можете использовать Matrix Control для управления патчами в реальном времени. Функции Matrix Control являются источником управления для Control Change или других MIDI сообщений, принятых Fantom-S и выполняет изменения различных параметров патча на основе этих сообщений. В зависимости от этих назначений, Fantom-S может реагировать на MIDI сообщения, посланные от внешних MIDI устройств, и может менять звучание патча независимо от ваших намерений.

Q Повышение уровня громкости хора или реверберации, посылаемых на каждую партию исполнения является недостаточным

A Несмотря на то, что вы можете выполнить назначения уровня посыла хора и реверберации для каждой отдельной партии в исполнении, эти величины только назначают верхнюю границу уровней посыла хора и реверберации для использующегося патча. Соответственно, даже если величина и назначена на максимальный уровень 127, но уровень посыла снижен в используемом патче, это не даст никакого результата. Кроме того, различные назначения уровня посыла хора и реверберации можно применять при использовании или не использовании мульти-эффектов.

Q Использование Matrix Control или другого принципа управления обуславливает внезапное изменение панорамы

A Попробуйте понизить скорость изменения (LFO Rate). В результате того, что для панорамы (Pan) используется спец. обработка, которая изменяет уровень громкости правого и левого каналов, внезапное изменение панорамы обуславливает существенное изменение громкости и формирование слышимых шумов.

Q Мульти-эффект 43: Если TAP DELAY или другие величины времени задержки назначены на ноту, и наблюдается замедление темпа, не изменится ли время задержки в пределах ее фиксированной продолжительности?

A Такие назначения времени задержки (Delay) имеют верхнюю границу величины, назначенной на ноту, и которая повышается при замедлении темпа, причем, эта верхняя граница больше не повышается. Верхняя граница времени представляет собой максимальную величину, которую можно назначить и которая отличается от цифровой величины для доли.

Проблемы, связанные с сохранением данных

Q Звуки исполнения отличаются от тех, которые были записаны

A Если вы изменили назначения патча, использованного в исполнении или если временно был изменен патч исполнения с помощью внешнего MIDI устройства, эти патчи необходимо сохранить. Если патчи, использованные в исполнении были отредактированы во время записи этого исполнения, на дисплее Fantom-S появится сообщение, запрашивающее о возможности сохранения этих патчей. В случае сохранения, будет произведена индикация экрана Write для редактированного патча. Выполните операцию Write (стр. 42).

Q Звук патча отличается от записанного

A Операцию записи нельзя использовать для сохранения патчей в качестве измененных в режиме Patch сообщений Control Change, поступающих от внешнего MIDI устройства.



См. "Карту реализации MIDI" (Список звуков/параметров), чтобы получить информацию о принимаемых сообщениях Control Change.

Q Назначения Arpeggio и D Beat в исполнении отличаются от таких же назначений для патча

A В результате того, что Fantom-S сохраняет назначения арпеджио и D Beat контроллера для каждого исполнения, она будет работать в соответствии с назначениями арпеджио и D Beat, которые были назначены для каждого исполнения.

Проблемы, связанные с секвенсором

Q Неправильное воспроизведение данных композиции

A Проверьте следующее

- Не назначен ли выключатель Receive General MIDI/General MIDI 2 System On на ON (т.е. включен)? Назначьте параметр Ex GM System ON/Rx GM2 System ON (SYSTEM/MIFI) на "ON" (стр. 193).
- Возможно, вы предприняли попытку начать воспроизведение с середины композиции? В начале GM партитуры композиции содержится сообщение General MIDI/General MIDI 2 System On. В некоторых случаях невозможно правильно воспроизводить GM Score (партитуру) до тех пор, пока не будет принято это сообщение.
- Возможно, вы пытались играть данные композиции, предназначенные для GS Format? Если Fantom-S принимает сообщение GS Reset, она закрыта для GS формата. Это разрешает воспроизведение музыкальных данных, несущих GS лого (GS музыкальные данные). Тем не менее, данные, созданные для серии Sound Canvas не воспроизводятся правильно на RD-700.

Q После записи композиция не звучит при воспроизведении

A Не замыкнуты ли дорожки? Отмените замыкание (стр. 85).

Q Темп совершенно не такой, какой был при последнем воспроизведении композиции

A Если композиция воспроизводится после выполненного изменения темпа, новый темп не будет сохранен до тех пор, пока композиция не будет сохранена в памяти пользователя или на карте памяти. Соответственно, предварительно назначенный темп сотрется при сохранении композиции. Сохраняя композиции, внимательно проверяйте текущий темп.

Q В композиции исчезла назначенная Locate Position

A Проверьте следующее.

- Не были ли данные на диске сохранены в другом формате, а не в MRC-Pro (SMF 0 или 1)? Позиции locate будут размещены в соответствии с данными композиции только при условии сохранения в MRC-Pro формате.
- Возможно, вы используете Quick Play? Чтобы использовать позиции locate композицию необходимо загрузить в Fantom-S.

Q Произвольное переключение тонов звукогенерирующего устройства

A Используйте функцию Microscope для проверки следующих пунктов.

- Не введено ли ненужное изменение программы? Не дублированы ли изменения программы?
- Не сделана ли ошибка в назначениях данных MIDI каналов во время ввода сообщений Program Change?

Q Предполагаемые данные отсутствуют в окне микроскоп.

A Проверьте следующее.

- Возможно, вы неправильно выбрали дорожки?
- Отображаются ли какие-либо данные в View Select (стр. 164)?

Q После использования MIDI секвенсора для исполнения композиции звук выключился и даже в случае посылы Program Changes звуки не исполняются.

A Вероятнее всего, что Bank Data в данных композиции, которая не была назначена Fantom-S, были приняты за композицию. Никакие звуки не будут исполняться в случае, если группа тона не назначена с помощью Bank Select MSB/LSB на Fantom-S. Заметим, что если вы пропустили bank Select и послали только сообщение Program Change, будет исполняться тон в текуще выбранной группы, которая должна была быть назначена с помощью номера Program Change. Попробуйте повторно выбрать тон, используя ручки на панели управления. Более того, выбирая тоны от внешнего MIDI устройства, удостоверьтесь в том, что послали Bank Select MSB/LSB и Program Change как один набор, необходимый для надежного воспроизведения звуков. Сначала пошлите MSB и LSB (в каком порядке, не имеет значения) и затем пошлите Program Change.



Более подробно о зависимости между Bank Select <SB/LSB и соответственной группой тона см. в Списке параметров.

В некоторых случаях, вы не сможете услышать звук после исполнения последней композиции, звучание которой затухает. Это может быть в результате того, что уровень громкости был уменьшен с помощью сообщений громкости и сообщений экспрессии. Проверьте величины, указанные в данных сообщениях и назначьте соответствующие величины.

Q Исполнение воспроизводится медленно и с остановками

A Проблемы замедленного воспроизведения с остановками можно очень легко возникают в тех случаях, когда секвенсор или звукогенератор, использованный для исполнения, работает со слишком большим количеством данных. Основные причины и способы устранения проблем представлены ниже.

- Возможно, одновременно исполняется более 64 голосов? Уменьшите количество голосов. Для одного патча на Fantom-S может использоваться до 8 форм волны. Если используются подобные патчи, то при одновременном исполнении восьми голосов вы с трудом сможете услышать один. Кроме того, некоторые звуки, имеющие, к примеру, продолжительный период отпуска, могут быть совершенно неслышимыми. Короче говоря, фактические данные исполнения могут отличаться от того, что получается на практике.

СОВЕТ

- В окне Part Information вы можете проверить количество нот, для которых производится фактическая обработка звука (стр. 43)
- Возможно, вы используете патч с большим количеством LFO? Попробуйте поменять этот патч на другой. LFO обработка сильно нагружает инструмент и, как результат, замедляет его работу, что в свою очередь, оказывает влияние непосредственно на звуки.
- Возможно, что данные, сосредоточены в начале доли данных секвенсора?

Избегайте наложения данных одной и той же длительности, назначая двиг на 1-2 импульса. Данные могут легко начать концентрироваться в начале долей композиции, когда, к примеру, данные композиции вводились с помощью Step Recording или же, данные могут квантоваться во время ввода с клавиатуры в реальном времени. Как результат, большое количество данных посылается на Fantom-S и процесс звукового выражения сильно замедляется.

- Не присутствует ли в месте замедления композиции Program Change? Поменяйте позицию Program Change. Если Program Change введен в композицию, увеличивается время, необходимое для обработки патчей, что в результате, может замедлить композицию.
- Возможно, в точке замедления присутствует системное эксклюзивное сообщение (System Exclusive)? Переместите позицию данных. Системные эксклюзивные сообщения содержат очень большое количество данных, что сильно тормозит работу секвенсоров и звуковых модулей. Попробуйте поменять позицию данных и поменять системные эксклюзивные сообщения для Control Changes для любых данных, для которых возможна замена Control Changes.
- Не присутствует ли в точке замедления послекасание (Aftertouch) или другой подобный серьезный параметр Control Change? Передвиньте позицию данных. Если не собираетесь использовать данные продолжительный период времени, удалите их. В некоторых случаях, используя клавиатуру с послекасанием для ввода данных, вы можете завершить ввод большого количества данных еще до того, как поймете, что возникли проблемы. Подобные большие количества данных могут излишне нагружать секвенсор и звуковой модуль.

СОВЕТ

Можно использовать операцию по прореживанию плотности данных Track Edit Data Thin (стр. 161), позволяющую удалить ненужные сообщения.

Проблемы, связанные с MIDI и внешними устройствами

Q Нет звука на подключенном MIDI устройстве

- A** Проверьте следующее
- Установлен ли инструмент на передачу MIDI сообщений?
 - **В режиме Patch (патча)**
Параметр Kbd Patch Rx/Tx Channel (партия клавиатуры) (стрю 192).
Pad Patch Rx/Tx Channel (Партия пэда) (стр. 192)
 - **В режиме Performance**
Выключатель KBD → Performance Laeyr, экран Mixer/KBD

Q Не принимаются эксклюзивные сообщения

- A** Проверьте следующее
- Установлен ли инструмент на прием эксклюзивных сообщений?
Установите параметр Rx Exclusive на "ON" (стр. 193).
 - Совпадает ли номер Device ID передающего устройства с номером Device ID принимающего устройства на Fantom-S?
Проверьте параметр Device ID (стр. 192).
 - Возможно вы предприняли попытку сделать запись в зоне пользователя (User)? Данные можно записать в зону User только в режиме Librarian.

Q Я подключил внешний секвенсор или MIDI клавиатуру к соединительному гнезду MIDI IN и начал играть на Fantom-S ритм-набор, но нет звука. Почему?

- A** Удостоверьтесь, что совпадают передающий MIDI канал внешнего MIDI устройства и принимающий MIDI канал Fantom-S. Принимающий MIDI канал, использующийся Fantom-S в режиме Patch или Rhythm set, назначается с помощью параметра Patch/Rhythm Rx Ch. Данные исполнения Rhythm Set обычно принимаются 10-ым MIDI каналом, однако в заводских установках параметр Patch/Rhythm Rx Ch установлен на 11.

Q При использовании софтвера секвенсора, работа ручек и других органов управления не оказывает воздействие на звук

- A** Для некоторых программ секвенсирования системные эксклюзивные сообщения не передаются с помощью функции Thru. Если вы используете такое программное обеспечение и хотите записать системные эксклюзивные сообщения, включите следующие параметры.

- **В режиме Patch**
Параметр Kbd Patch Rx/Tx канала (стр. 193)
- **В режиме Performance**
Выключатель KBD (стр. 81)

Q Если повысить Bend Range для патча (48), не наблюдается достаточное повышение питча даже при условии приема сообщения MIDI Pitch Bend.

- A** В результате того, что Pitch Bend Ranges (диапазоны изгиба высоты питча) можно назначать в промежутке между 0 и 48, то при использовании определенных форм волны с повышенным питчем (в направлении +), может наблюдаться остановка повышения питча в фиксированной точке, а не продолжение его повышения. И хотя величина 12 является гарантированной для верхней границы повышенного питча, будьте осторожны, назначая диапазон высоты изгиба (Bend Range) выше этой величины.

Проблемы, связанные с семплированием

Q Не слышен входной звуковой сигнал от внешнего источника/слишком низкий уровень громкости

- A** Проверьте следующее.
- Возможно, параметр Mix In назначен на "Off"? Нажмите [INPUT SETTING] и назначьте его на "On".
 - Возможно, снижен уровень громкости на входе внешнего источника. Во время семплирования используйте ручку EXT SOURCE "VOLUME" чтобы отрегулировать соответствующий уровень.
 - Проверьте назначение уровня [INPUT SETTING].
 - Возможно, снижена громкость устройства, подключенного к AUDIO INPUT.
Отрегулируйте ее до соответствующего уровня.
 - Правильно ли подсоединены аудио кабели? Проверьте соединения.
 - Возможно повреждение аудио кабеля.
 - Возможно, вы используете кабели со встроенным резистором? Используйте соединительный кабель без встроенного резистора (напр. Roland PCS серии).

Q Входной звуковой сигнал от внешнего источника не явл. стерео/не является моно

A Проверьте следующее

- Возможно, параметр Sreereo Switch (стр. 120) назначен на моно (стерео)
- Возможно, параметр Input Select назначен на "Line IM L" или "Microphone"?
Нажмите [INPUT SETTING] и назначьте на "LINE IN L/R".

Q Не наблюдается выход звука через микрофон/слишком слабый звук

A Проверьте следующее

- Правильно ли подсоединен кабель? Проверьте соединение.
- Возможно, имеет место повреждение кабеля.
- Возможно, входной источник не назначен на микрофон. Нажмите EXP SOYRSE [INPUT SETTING] чтобы выбрать "Microphone".
- Возможно, снижен уровень громкости микрофона. Во время семплирования используйте ручку EXT SOYRCE "LEVEL" чтобы соответственно отрегулировать уровень.

Q Невозможно записать семпл

A Проверьте следующее

- Позволяет ли выполнить это имеющийся объем памяти? Если объема памяти явно недостаточно, то при попытке загрузки семпла на дисплее появится сообщение "Sample Memory Full!" (нет свободной информ. емкости) (стр. 123). Чтобы увеличить свободное информационное пространство, сотрите ненужные семплы. Если емкости все еще недостаточно, установите дополнительную память (DIMM модули) (стр. 207).

Q В семплированном звуке присутствует слишком много шумов и искажений

A Проверьте следующее

- Установлен ли соответствующий входной уровень? Если входной уровень является слишком высоким, искажается звучание семпла. Если этот уровень слишком низкий, слышны шумы. Во время семплирования вращайте ручку LEVEL на экране Sampling Standby (стр. 120), чтобы отрегулировать уровень, одновременно наблюдая за индикацией измерителя уровня в верхней части дисплея. Отрегулируйте уровень таким образом, чтобы в верхней правой части дисплея не появилась индикация "CLIP".
- Правильно ли назначены эффекты? Назначение некоторых типов эффектов может повысить уровень выше оригинального звучания семпла или исказить звук. Некоторые эффекты усилят в звуке присутствие шумов.
Временно выключите эффекты и проверьте оригинальный звук на наличие шумов и искажений. После этого отрегулируйте назначения эффектов.
- Возможно, имеет место одновременно воспроизведение нескольких семплов? Даже если уровень каждого отдельного семпла является соответствующим, общий уровень всех воспроизводимых семплов может быть избыточно высоким и привести к возникновению искажений. Понижьте уровень громкости каждого семпла до такого уровня, чтобы ликвидировать искажения.

Q Невозможно выполнить Assign To Pad

- A** Для Assign To Pad требуется, чтобы все пэды были назначены на исполнение ритм-набора. Перед тем, как начать выполнять данную процедуру, удостоверьтесь в том, что ритм-набор назначен на партию пэда.

Проблемы, связанные с картой памяти

Q Невозможно выбрать данные с карты памяти

A Проверьте следующее

- Правильно ли установлена карта памяти? Выключите питание, удалите карту памяти и после этого установите ее правильно.
- Вы используете карту памяти соответствующего типа? На Fantom-S можно использовать карты памяти SmartMedia 8 Мбайт-128 Мбайт (3.3 В). Другие типы карт памяти не используются (стр. 187).

Q Я не могу пользоваться картой памяти

- A** Отформатирована ли карта памяти? Нельзя использовать не форматированный флоппи. Выполните операцию форматирования.

Q Я могу пользоваться только слотами расширения A и B.

- A** Установлен ли параметр SRX/RAM Mode (стр. 195) на "2 SRX/288MB Max?" Установите его на "4 SRX/192MB Max".

Технические характеристики

Fantom-S/88S синтезаторная клавиатура (подчинение системе General MIDI 2)

Клавиатура

[S] 61 клавиша (динамически чувствительная с канальным послекасанием)

[S88] 88 клавиш (усовершенствованная молоточковая механика Prigressive Hammer и канальное послекасание)

■ Секция звукогенератора

Максимальная полифония

64 голоса (вместе с секцией семплирования)

Партии

16 партий

Память на форму волны

64 М байта (линейный эквивалент 16-бит)

Формы волны: 1,228

Пресетная память

Патчи: [S] 640 + 256 (GM2), [S88] 648+256 (GM2)

Ритм-наборы: 32 + 9 (GM2)

Исполнения: 64

Память пользователя

Патчи: 256, Ритм-наборы: 32, Исполнения: 64

Карта памяти (SmartMedia)

Патчи: 256, Ритм-наборы: 32, Исполнения: 64

Секция семплирования

Формат данных

16-бит линейный (тип файла: .WAV/.AIFF)

Частота семплирования

44.1 кГц (фиксированная)

Максимальное время семплирования

Если нет DIMM расширения (32Мбайта)

Моно: прибл 360 сек, стерео: прибл.180 сек

С DIMM (288 Мбайт) *1

Моно: прибл.54мин., стерео: прибл 27 мин

Количество семплов

Память пользователя: 2,000 (всего макс. приблизительно 16 М байт)

Карта памяти: 7,000 (SmartMedia 128 М байт)

■ Секция секвенсора

Дорожки

Дорожки фраз (16 MIDI каналов на дорожку):16

Дорожки паттернов (16 MIDI каналов на дорожку):1

Дорожка темпа: 1

Дорожка ритма: 1

* На дорожке паттернов может размещаться до 100 паттернов.

Разрешение

480 TRQN

Темп

5-300

Содержание нот

Прибл. 400,000 нот

Продолжительность композиции

9,998 тактов

Методы записи

В реальном времени, пошаговая запись

Эффекты

Мульти-эффекты: 3 системы, [S] 77 типов/[S88] 78 типов

Хорус: 3 типа

Реверберация: 5 типов

Входные эффекты: 6 типов

Эффекты мастеринга: 3-полосный компрессор

Слот расширения

Формы волны расширения встроенного звукогенератора, расширение патчей

SRX платы расширения: 4 слота *1

Расширение памяти семплирования

DIMM: 1 слот (поддержка 128 Мбайт, 256 Мбайт (3.3 В)

Расширение карты памятиКарта SmartMedia: 1 слот

(поддержка 8 Мбайт/16Мбайт/32 Мбайт/64 Мбайт/128 Мбайт (3.3 В)

■ Другое

Арпеджио

Пресеты:128, пользователя: 128

Ритмические паттерны

Пресеты: 256 (32 группы), пользователя: 256 (32 группы)

Память на аккорды

Пресеты: 64, пользователя: 64

Дисплей

320 x 240 точечных эл. изображения, четыре градации яркости, графический, ЖК (QVGA)

Пэды

16 пэдов, динамически чувствительных с послекасанием

Контроллеры

Рукоятка Изгиб высоты питча/модуляция

Ручки управления x 4

Назначаемый выключатель x 2

D Beat контроллер

Соединители

Гнездо подключения наушников

A(MIX) гнезда Output (L (MONO), R) (1/4" phone типа)

B гнезда Output (L,R) (1/4" phone типа)

Гнезда Input (L (MONO)/MIC, R) (1/4" phone типа)

Гнездо подключения педали Hold (возможность распознавания функции с половинного нажатия педали)

Гнездо подключения педали управления (назначаемая педаль)

MIDI соединители (IN, OUT, THRU)

USB соединитель (поддержка передачи файла)

Цифровой аудио интерфейс (только COAXIAL/OPTICAL OUTPUT)

АС кабельных вход

Источник питания

АС 117 В/АС 230 В, АС 240 В

Потребляемая мощность

17Вт

Габариты

[S] 1050 (Ш) x 358 (Г) x 109 (В) мм

[S88] 1408 (Ш) x 455 (Г) x 151 (В) мм

Масса

[S] 12.5 кг

[S88] 29.5 кг

Аксессуары

Быстрое начало, Руководство пользователя, Список Звуков/Параметров

Данные семпла (аудио CD)

CD-ROM (редактор)

Сетовой шнур

Опции

Плата расширения волны: SRX серии

Стойка под клавиатуру: [S] KS-12/[S88] KS-17

Педальный выключатель: DP-серии

Ножной выключатель: BOSS FS-5U

Педаль экспрессии: DP-8

* В случае инсталлирования макс. DIMM расширения, имеется доступ только к двум SRX слотам.

* SmartMedia является торговой маркой Toshiba Corp.

* В интересах усовершенствования продукта технические характеристики и/или внешний вид данного устройства могут изменяться без предварительного уведомления.

Алфавитный указатель

Numerics

[4 (Mark Clear)]	123
[4 (Mark Clr All)]	123
[5 (Mark Set All)]	123
[5 (Mark Set)]	123

A

Accent Rate	
Rhythm Pattern	114
A-Env Level 1–3 (rhythm tone)	74
A-Env Level 1–3 (tone)	54
A-Env T1 V-Sens (rhythm tone)	74
A-Env T1 V-Sens (tone)	54
A-Env T4 V-Sens (rhythm tone)	74
A-Env T4 V-Sens (tone)	54
A-Env Time 1–4 (rhythm tone)	74
A-Env Time 1–4 (tone)	54
A-Env Time KF	54
A-Env V-Curve (rhythm tone)	74
A-Env V-Curve (tone)	43
Aftertouch Sens	136, 189
Aftertouch Sensitivity	136
Aftertouch sensitivity	189
Aftertouch Time Ctrl Sens	68
AIFF	124
Alter Pan Depth	54
Alternate Pan Depth (rhythm tone)	74
Alternate pan depth (tone)	54
Amp	131
Analog Feel	44
Analog feel depth	44
Arabian scale	89, 194
Arpeggio Edit	107
[ARPEGGIO HOLD]	104
Arpeggio Style	105
Arpeggio Velocity	106
Arpeggio/Rhythm function	
Arpeggio	104
Rhythm	112
Arpeggio/Rhythm Sync Switch	191
Assign Switch 1–2 (patch)	37
Assign to Keyboard	127
Assign To Pad	126
Assign Type	68
[ASSIGNABLE]	98, 140
ASSIGNABLE (D Baem)	98
Assignable switch 1–2 (Performance)	94
Assignable Type	36, 99
Assignable Type (performance)	94
ATTACK (Mastering Effect)	183
Attack Time Offset (patch)	44
Auto Chop	132
Auto divide sampling	119
Auto Trigger	120
Auto Trigger (system)	195
Auto Trigger Level	120

B

Background	190
Background Picture	190
Backup	196
Bank Select (performance)	90
Beam Part Select (Patch)	33
beat	125
Bend Range Down	49
Bend Range Up	49
Bender and Modulation Part Select (Patch)	33
Bias	53
Bias Direction	53
Bias Level	53

Bias Position	53
Booster	47
Booster 1&2	47
Booster 3&4	47
Booster Gain 1&2	47
Booster Gain 3&4	47
BPM (sample)	126
[BWD]	139

C

C-B (patch)	194
C-B (performance part)	88
Chain play	138
Change Channel	158
Change Duration	158
Change Velocity	157
Channel Pressure (performance)	90
Chop	132
Chord Memory Function	110
Chorus Level (patch)	177
Chorus Level (performance)	179
Chorus Level (rhythm set)	177
Chorus Output Assign (patch)	177
Chorus Output Assign (performance)	179
Chorus Output Assign (rhythm set)	177
Chorus Output Select (patch)	177
Chorus Output Select (performance)	179
Chorus Output Select (rhythm set)	177
Chorus Send Level	35, 100
Chorus Send Level (Solo Synth)	93
Chorus Source	85, 180
Chorus Source (rhythm set)	177
Chorus Sourcel (patch)	177
Chorus type	182
Chorus Type (patch)	177
Chorus Type (performance)	179
Chorus Type (rhythm set)	177
Clear (Song)	141
Clear Step	
Arpeggio Edit	108
Rhythm Pattern Edit	115
clipboard	136
Coarse tune (patch)	43
Coarse tune (tone)	49
Combine	133
Compare function	41, 42, 65, 67
Continuous Hold Pedal	103, 189
Control Aftertouch (performance)	91
Control aftertouch switch (performance)	91
Control Bender (performance)	91
Control D Beam (performance)	91
Control D Beam Switch (performance)	91
Control Hold Pedal (performance)	91
Control hold pedal switch (performance)	91
Control Knob (performance)	92
Control Knob Switch (performance)	92
Control Modulation	91
Control modulation switch	91
Control pedal	102
Control Pedal 1, 2 (performance)	91
Control pedal 1, 2 switch (performance)	91
Control Pedal Assign	103, 189
Control Pedal Polarity	103, 189
Control pitch bend switch (performance)	91
Control Setting (Performance) screen	91
Copy	155, 166
file	187
Micro edit	166
Track edit	155
Copy (sample)	136

Count in	143
Create	165
Create Event window	165, 166, 167
Create Multisample	128
Create Position window	166, 167
Create Rhythm	128
CTRL Destination 1–4	62
CTRL Sens1–4	63
CTRL Tone 1–4 (CTRL)	63
Cutoff	35, 100
Cutoff (Solo Synth)	93
Cutoff Frequency (rhythm tone)	72
Cutoff frequency (tone)	51
Cutoff frequency key follow	51
Cutoff frequency velocity curve (rhythm tone)	73
Cutoff frequency velocity curve (tone)	51
Cutoff Keyfollow	51
Cutoff Offset (Patch)	44
Cutoff V-Curve (rhythm tone)	73
Cutoff V-Curve (tone)	51
Cutoff velocity sensitivity (rhythm tone)	73
Cutoff velocity sensitivity (tone)	51
Cutoff V-Sens (rhythm tone)	73
Cutoff V-Sens (tone)	51

D

D Beam	
ASSIGNABLE	98
PAD Trigger	99
SOLO SYNTH	100
D Beam controller	98
D Beam range lower (patch)	36, 99
D Beam range lower (performance)	94
D Beam range upper (patch)	36, 99
D Beam range upper (performance)	94
D Beam Sens	189
D Beam Sensitivity	189
Data Thin	161
Default File Type (system)	195
Delay Time	56
Delay Time KF	57
Delete	155
file	187
Track edit	155
Delete (sample)	123
Destination 1–4	181
Device ID	192
Device ID number	192
Drop format	191
Duration	158
Arpeggio	106
Rhythm Pattern	114

E

Edit	
Arpeggio	107
Patch	39
Performance	84
Rhythm	64
Rhythm Group	116
Rhythm Pattern	115
Song	149
Effects	178
Applying effects in Patch mode	175
Applying effects in Performance mode	178
Patch	175
Performance	178
Rhythm	175
Turning effects on and off	175
Emphasis	130

End Point	125
End Step	
Arpeggio Edit	108
Rhythm Pattern Edit	115
Env T4 V-Sens (tone)	52
Envelope depth (rhythm tone)	71
Envelope Mode (rhythm tone)	68
Envelope mode (tone)	61
Equal temperament	89, 194
Erase	154, 165
Micro edit	165
Realtime erase	145
Track edit	154
Exchange	161
Expression (performance)	90
Ext Bank Select LSB	89
Ext Bank Select MSB	89
Ext Level	89
Ext Pan	90
Ext Program Number	89
External bank select LSB	89
External bank select MSB	89
External Chorus Send Level	118
External level	89
External Output Assign	118
External Output Level	118
External Output MFX Select	118
External pan	90
External program change number	89
External Reverb Send Level	118
External Source Select (system)	195
Extract	159

F

Factory Reset	196
Fade Mode	57
Fade Time	57
Fantom-S Editor	199
Fantom-S Librarian	199
Favorite sound	
Patch	28, 30
Performance	78, 79
Rhythm set	31
F-Env Depth (rhythm tone)	73
F-Env Depth (tone)	52
F-Env Level 0–4 (tone)	52
F-Env Level 1–4 (rhythm tone)	73
F-Env T1 V-Sens (rhythm tone)	73
F-Env T1 V-Sens (tone)	52
F-Env T4 V-Sens (rhythm tone)	73
F-Env Time 1–4 (rhythm tone)	73
F-Env Time 1–4 (tone)	52
F-Env Time KF	52
F-Env V-Curve (rhythm tone)	73
F-Env V-Curve (tone)	52
F-Env V-Sens (rhythm tone)	73
F-Env V-Sens (tone)	52
File Utility	187
Filter Type	35, 100
Filter Type (rhythm tone)	72
Filter Type (Solo Synth)	93
Filter Type (tone)	50
Fine tune (patch)	43
Fine tune (tone)	49
Frequency cross modulation	45, 69
[FWD]	139
FXM	45, 69
FXM Color (rhythm wave)	69
FXM Color (tone)	45
FXM Depth (rhythm wave)	69

Алфавитный указатель

FXM Depth (tone)	45
FXM Switch (rhythm wave)	69
FXM Switch (tone)	45

G

Gap Time	120
Gap Time (system)	195
Gate Time	146
General	
Patch	43
Performance	95
Rhythm set	67
General MIDI	13
General MIDI 2	13
Grid	
Arpeggio	106
Rhythm Pattern	113
Grid Quantize Strength	144
Grid Resolution	144

H

[HOLD]	135
Hold function	135
Hold Pedal Polarity	103, 189
Hold-1 (performance)	90

I

Import Audio	171, 185
Import Audio file	124
Import BMP	185
Initialize	
Arpeggio	108
memory card	187
Patch	40
Performance	96
Rhythm Pattern	116
Rhythm set	65
System	188
Input Effect SW	118
Input Effect Type	118, 119
Input Quantize	144
Input Select	118, 120
[INPUT SETTING]	118
INPUT SETTING	118
Input Velo (Step Rec)	146
Input Velocity	
Arpeggio Edit	108
Rhythm Pattern Edit	115
Insert Measure	156

J

Just temperament	89, 194
------------------------	---------

K

Kbd Patch Rx/Tx Ch	192
Key Fade Lower (tone)	48
Key Fade Upper (tone)	48
Key Range Lower (tone)	48
Key Range Upper (tone)	48
Key Touch (piano mode)	198
Key Trigger	57
Keyboard	189
Keyboard fade width lower (tone)	48
Keyboard fade width upper (tone)	48
Keyboard Patch Receive/Transmit Channel	192
Keyboard Range Lower (performance part)	87
Keyboard range lower (tone)	48
Keyboard Range Upper (performance part)	88
Keyboard range upper (tone)	48
Keyboard Sens	189
Keyboard sensitivity	189

Keyboard Sw (performance part)	87
Keyboard Switch	84
Keyboard Velocity	189
Knob	101
Knob Assign 1–4	36
Knob Assign 1–4 (Performance)	94, 101
Knob Part Select (Patch)	33

L

LAYER screen	76
Legato Retrigger	58
Legato retrigger switch	58
Legato switch	58
Legato Switch (patch)	58
Level	35, 100
LEVEL (Mastering Effect)	183
Level (performance part)	85
Level (Solo Synth)	93
Level V-Curve (tone)	53
Level velocity sensitivity (rhythm tone)	74
Level V-Sens (rhythm tone)	74
Level V-Sens (tone)	53
LFO	56
LFO Osc 1 Pitch Depth	35, 100
LFO Osc 1 Pitch Depth (Solo Synth)	93
LFO Osc 1 Pulse Width Depth	35, 101
LFO Osc 1 Pulse Width Depth (Solo Synth)	93
LFO Osc 2 Pitch Depth	35, 101
LFO Osc 2 Pitch Depth (Solo Synth)	93
LFO Osc 2 Pulse Width Depth	35, 101
LFO Osc 2 Pulse Width Depth (Solo Synth)	93
LFO Rate	35, 56, 100
LFO Rate (Solo Synth)	93
LFO Step 1–16	57
LFO Step Type	57
LFO1/2 delay time	56
LFO1/2 delay time key follow	57
LFO1/2 fade mode	57
LFO1/2 fade time	57
LFO1/2 key trigger	57
LFO1/2 offset	56
LFO1/2 pan depth	57
LFO1/2 pitch depth	57
LFO1/2 rate	56
LFO1/2 rate detune	56
LFO1/2 TVA depth	57
LFO1/2 TVF depth	57
LFO1/2 waveform	56
Load	
all samples	123
sample	123, 171
Load All Samples	171
Load Song	
song	171
Load Song File (Track)	149
Load with Samples	171
Local Switch	193
Locate position	150
Loop End Fine	126
Loop Mode	125
Loop play	140
Loop point	151
Loop recording	143
Loop Start	125
Loop Start Fine	126
Loop Tune	126
Loop waveform	41, 66

M

Mark Clear	123
------------------	-----

Mark Clr All	123
Mark Set	123
Mark Set All	123
Master Key Shift	193
Master Level	193
Master Tune	193
Mastering Effect	
ATTACK	183
LEVEL	183
RATIO	183
RELEASE	183
Split Frequency High	183
Split Frequency Low	183
THRESHOLD	183
Matrix control	61
Matrix control destination 1–4	62
Matrix control sens 1–4	63
Matrix Ctrl	61
Merge	159
Metronome	192
Metronome Mode	192
Metronome Sound	192
MF1 1-3 Control Channel (Performance)	95
MF1 Chorus Send Level (patch)	177
MF1 Chorus Send Level (performance)	179
MF1 Chorus Send Level (rhythm set)	177
MF1 Control Channel	181
MF1 Output Assign (patch)	177
MF1 Output Assign (performance)	179
MF1 Output Assign (rhythm set)	177
MF1 Output Level (patch)	177
MF1 Output Level (performance)	179
MF1 Output Level (rhythm set)	177
MF1 Reverb Send Level (patch)	177
MF1 Reverb Send Level (performance)	179
MF1 Reverb Send Level (rhythm set)	177
MF1 Type (patch)	176
MF1 Type (performance)	179
MF1–3 Source	179
MF1–3 Source	85
Micro edit	162
Copy	166
Create	165
Erase	165
Move	165
Microscope window	162
MIDI	192
MIDI clock	190
MIDI time code	190
MIDI update	139
Mix Sampling	119
Mix/Parallel	193
MIXER screen	76
Mixer screen	76
Mix-In	118
MMC Mode	191
MMC Output	191
MMC output switch	191
Modulation (performance)	90
Mono/Poly (patch)	49, 58
Motif	
Arpeggio	106
Move	165
file	187
Move Event window	165
MTC	190
Types of MTC	191
MTC Error Level	192
MTC Frame Rate	191

MTC offset time frame	191
MTC offset time hour	191
MTC offset time minute	191
MTC offset time second	191
MTC Sync Output	191
MTC sync output switch	191
Multi-Effects	20
Multi-effects 1–3 source	179
Multi-effects chorus send level (patch)	177
Multi-effects chorus send level (performance)	179
Multi-effects chorus send level (rhythm set)	177
Multi-effects control channel	181
Multi-Effects Control Destination 1–4	181
Multi-Effects Control Sensitivity 1–4	181
Multi-Effects Control Source 1–4	181
Multi-Effects Eontrol Destination 1–4	181
Multi-effects output assign (patch)	177
Multi-effects output assign (performance)	179
Multi-effects output assign (rhythm set)	177
Multi-effects Output level (patch)	177
Multi-effects output level (performance)	179
Multi-effects Output level (rhythm set)	177
Multi-effects reverb send level (patch)	177
Multi-effects reverb send level (performance)	179
Multi-effects reverb send level (rhythm set)	177
Multi-effects type	180
Multi-effects type (performance)	179
Multi-effects type (rhythm set)	176
Multitimbre Edit	
Chorus	182
MF1	180, 181
MF1 Control	180, 181
Reverb	182
Multi-velocity	137
Mute	
Part	82
Track	150
Mute Group	68
Mute Switch (performance part)	85
N	
Non-drop format	191
Normalize	130
Note Type	146
O	
Octave Range (Arpeggio)	107
Octave shift	31
Octave Shift (patch)	43
Offset	56
[ON/OFF]	104
One Shot Mode (rhythm wave)	68
One-shot waveform	41, 66
Open/Close (piano mode)	197
Original Key	126
OSC 1/2 Coarse Tune	35, 100
OSC 1/2 Coarse Tune (Solo Synth)	92
OSC 1/2 Fine Tune	35, 100
OSC 1/2 Fine Tune (Solo Synth)	92
OSC 1/2 Pulse Width	35, 100
OSC 1/2 Pulse Width (Solo Synth)	92
OSC 1/2 Waveform	35, 100
OSC 1/2 Waveform (Solo Synth)	92
OSC Sync Switch	35
OSC1 Sync Switch	100
OSC1 Sync Switch (Solo Synth)	93
OSC2 Level	35, 100
OSC2 Level (Solo Synth)	92
P	
Pad Base Note	137

Pad Common Velo	137
Pad Common Velocity	137
Pad Control Mode	34, 99
Pad Control Mode (performance)	92
Pad Mode	116
Pad Note	116, 137
Pad Number	34, 99
Pad Number (performance)	92
Pad Part	136
Pad Patch Receive/Transmit Channel	192
Pad Patch Rx/Tx Ch	192
Pad Sens	136
Pad Sensitivity	136
Pad Set	137
[PAD SETTING]	136
Pad Setting	136
[PAD TRIGGER]	99
PAD Trigger	99
PAD Trigger (D Beam)	99
Pad Velocity	34, 99, 116, 137
Pad Velocity (performance)	92
Pan (performance part)	85
Pan (performance)	90
Pan Depth	57
Pan Key Follow	53
Part	19
Part (Arpeggio)	107
Part Attack Time Offset (performance part)	87
Part Chorus Send Level	85, 178
Part Coarse Tune (performance part)	86
Part Cutoff Offset (performance part)	87
Part Decay Time Offset	87
Part Fine Tune (performance part)	86
Part Information	83
Part Legato Switch (performance part)	86
Part level (performance part)	85
Part Mono/Poly (performance part)	86
Part Octave Shift (performance part)	86
Part Output Assign	85, 178
Part Output Level	85, 178
Part Output MFX Select	85, 178
Part output multi-effects select	85, 178
Part pan (performance part)	85
Part Pitch Bend Range (performance part)	86
Part Portamento Switch (performance part)	86
Part Portamento Time (performance part)	86
Part Release Time Offset (performance part)	87
Part Resonance Offset (performance part)	87
Part Reverb Send Level	85, 178
Part Select	178
Part Velocity sensitivity offset (performance part)	88
Part Vibrato Delay	88
Part Vibrato Depth	88
Part Vibrato Rate	88
Patch	42
Category	30
Patch group	27
Patch parameters	43
Patch settings	39
Selecting a patch	27
Patch Bank (performance part)	84
Patch Category	43
Patch Coarse Tune	43
Patch Compare	42
Patch Copy	40
Patch Edit	39
Chorus	182
Effects	175
General	43
LFO	56
Matrix Ctrl	61
MFX	180, 181
MFX Control	180, 181
Pitch	49
Reverb	182
TMT	46
TVA	53
TVF	50
Wave	45
Patch finder	29
Patch Fine Tune	43
Patch Level	43
Patch List	28
Patch Mode	
Playing in Patch mode	26
Patch Number (performance part)	84
Patch Out Assign	55
Patch Output Assign	176
Patch output assign (patch)	55
Patch Pan	43
Patch Play	26
Patch Priority	43
Patch Remain	193
Patch remain switch	193
Patch Scale Tune for C-B	194
Patch Type (performance part)	84
Patch Write	42
Patch/Rhythm Set Group	136
Patch/Rhythm Set Number	136
Patch/Rhythm Set Type	136
Pattern	
Assigning a pattern to a phrase track	148
Pattern call message	148
PEDAL CONTROL jack	102
PEDAL HOLD jack	102
Pedal/D Beam	189
P-Env Depth (rhythm tone)	71
P-Env Depth (tone)	50
P-Env Level 0-4 (rhythm tone)	72
P-Env Level 0-4 (tone)	50
P-Env T1 V-Sens (rhythm tone)	71
P-Env T1 V-Sens (tone)	49
P-Env T4 V-Sens (rhythm tone)	71
P-Env T4 V-Sens (tone)	49
P-Env Time 1-4 (rhythm tone)	71
P-Env Time 1-4 (tone)	50
P-Env Time KF	49
P-Env V-Sens (rhythm tone)	71
P-Env V-Sens (tone)	49
Performance	96
Layer performance	80
Performance group	78
Selecting a performance	78
Split performance	80
Performance control channel	192
Performance Edit	
Chorus	182
General	95
MFX	180, 181
MFX Control	180, 181
Reverb	182
Performance List	78
Performance mode	
Playing in Performance mode	76
Performance Write	96
Phase Lock (performance)	90
Phase lock switch (performance)	90
Phrase loop	45, 69

Phrase preview	29
Piano mode (fFantom-S88)	197
Pitch	
Patch	49
Rhythm set	71
Pitch Bend (performance)	90
Pitch bend range (rhythm tone)	68
Pitch bend range down	49
Pitch bend range up	49
Pitch Depth	57
Pitch envelope depth (tone)	50
Pitch envelope level 0–4 (rhythm tone)	72
Pitch envelope level 0–4 (tone)	50
Pitch envelope time 1 velocity sensitivity (rhythm tone)	71
Pitch envelope time 1 velocity sensitivity (tone)	49
Pitch envelope time 1–4 (rhythm tone)	71
Pitch envelope time 1–4 (tone)	50
Pitch envelope time 4 velocity sensitivity (rhythm tone)	71
Pitch envelope time 4 velocity sensitivity (tone)	49
Pitch envelope time key follow	49
Pitch envelope velocity sensitivity (rhythm tone)	71
Pitch envelope velocity sensitivity (tone)	49
Pitch Keyfollow	49
Place Event window	166
[PLAY]	138
Polyphonic Key Pressure (performance)	90
Portamento	33, 59
Portamento Mode	59
Portamento Start	59
Portamento Switch (patch)	59
Portamento Time (patch)	59
Portamento Type	59
Power Up Mode	195
Pre Sample Time	120
Pre Sample Time (system)	195
Preset Default Load (system)	195
Preset Memory	20
Preview	194
Arpeggio Edit	108
Rhythm Pattern Edit	115
Preview 1–4 note number	194
Preview 1–4 velocity	194
Preview Mode	194
Prevu	29
Program Change (performance)	90
Punch-in	
Manual punch-in	144
Punch-in recording	143
Auto punch-in	144
Q	
Quantize	144, 152
Grid quantize	144
Recording quantize	144
Shuffle quantize	144
Track edit	152
Quick play	138
R	
Random Pan Depth (rhythm tone)	74
Random pan depth (tone)	54
Random Pitch Depth (tone)	49
Range	35, 101
Range (Solo Synth)	93
Range Lower (patch)	36, 99
Range Lower (performance)	94
Range Upper (patch)	36, 99
Range Upper (performance)	94
Rate	145
Rate Detune	56

RATIO (Mastering Effect)	183
Realtime control button assign 1–2 (patch)	37
Realtime Control Knob Assign 1–4	36
Realtime Control Knob Assign 1–4 (Performance)	94, 101
Realtime controller	101
Realtime erase	145
Realtime phrase sequence	172
Realtime recording	142
[REC]	142
Receive bank select switch	193
Receive bank select switch (performance)	90
Receive Channel (performance part)	89
Receive channel pressure switch (performance)	90
Receive expression switch (performance)	90
Receive expression switch (rhythm tone)	68
Receive expression switch (tone)	61
Receive GM system on switch	193
Receive GM2 system on switch	193
Receive GS reset switch	193
Receive hold 1 switch (performance)	90
Receive hold switch (tone)	61
Receive hold-1 switch (rhythm tone)	68
Receive modulation switch (performance)	90
Receive pan mode (rhythm tone)	68
Receive pan switch (performance)	90
Receive pitch bend switch (performance)	90
Receive polyphonic key pressure switch (performance)	90
Receive program change switch	193
Receive program change switch (performance)	90
Receive Switch (performance part)	89
Receive system exclusive switch	193
Receive volume switch (performance)	90
Recommended Rhy	116
Recommended Rhythm Set	116
Recommended Tempo (Performance)	95
Recording mode	
Realtime recording	142
Step recording	146, 148
Recording quantize	144
Recording Select	145
Recording Standby	142
Rehearsal function	145
RELEASE (Mastering Effect)	183
Release Time Offset (patch)	44
Remote Keyboard Sw	193
Remote keyboard switch	193
[RESET]	139
Resonance	35, 100
piano mode	198
Resonance (rhythm tone)	72
Resonance (Solo Synth)	93
Resonance (tone)	51
Resonance Offset (patch)	44
Resonance velocity sensitivity (rhythm tone)	73
Resonance velocity sensitivity (tone)	52
Resonance V-Sens	52, 73
Rest	
Step Rec	147
Rest (Clear)	
Arpeggio Edit	108
Rhythm Pattern Edit	115
Restore	196
Reverb Level (multitimbre)	179
Reverb Level (patch)	177
Reverb Level (performance)	179
Reverb Level (rhythm set)	177
Reverb Output Assign (multitimbre)	179
Reverb Output Assign (patch)	177
Reverb Output Assign (performance)	179

Алфавитный указатель

Reverb Output Assign (rhythm set)	177
Reverb Send Level	35, 100
Reverb Send Level (Solo Synth)	93
Reverb Source	85, 180
Reverb Source (patch)	177
Reverb Source (rhythm set)	177
Reverb type	182
Reverb Type (multitimbre)	179
Reverb Type (patch)	177
Reverb Type (performance)	179
Reverb Type (rhythm set)	177
Rhy Ptn Number	116
Rhy Ptn Velocity	116
Rhythm	
Rhythm set group	37
Rhythm Compare	67
Rhythm Copy	65
Rhythm Edit	64
Chorus	182
Effects	175
General	67
MFX	180, 181
MFX Control	180, 181
Pitch	71
Reverb	182
TVA	73
TVF	72
WMT	70
Rhythm Group	112
Rhythm Group Edit	116
Rhythm Level	67
Rhythm Out Assign	75
Rhythm Output Assign (rhythm tone)	75
Rhythm Pattern Number	116
Rhythm Pattern Velocity	114, 116
Rhythm Pattern Edit	115
Rhythm set	
Rhythm set parameters	67
Rhythm set settings	64
Selecting a rhythm set	37
Rhythm set level	67
Rhythm Set Name	66
Rhythm Tone Name	68
Ring modulator	47
Rndom Pan Depth	54
Roll function	135
RPS function	172
RPS Setup	172
Rx Bank Select	193
Rx Exclusive	193
Rx GM System On	193
Rx GM2 System On	193
Rx GS Reset	193
Rx Program Change	193
S	
Sample	
amp	131
assign to keyboard	127
auto chop	132
beat	125
chop	132
combine	133
create multisample	128
create rhythm	128
delete	123
emphasis	130
import audio	124
Load	123
normalize	130
sample edit screen	124
sample list	122
sample parameter	125
time stretch	131
truncate	129
unload	123, 129
Zoom In/Out	124
Sample assign to pad	126
Sample Default Load (system)	195
Sample Edit screen	124
[SAMPLE LIST]	122
Sample List	122
Sample Parameter	125
Sampling	195
Sampling Length	120
Sampling mode	119
Save	
all samples	169
Arpeggio Edit	109
Chord Memory	111
Patch	42
Patch (piano mode)	198
Performance	96
Rhythm Group	117
Rhythm Pattern	116
Rhythm Set	66
Rhythm set	66
SMF	170
System	188
Save All Samples	169
Save as SMF	170
Save Song	169
Save Song+Samples	168
SAVE/LOAD	168
Scale Tune	194
Scale tune C-B (patch)	194
Scale tune C-B (performance part)	88
Scale Tune Switch	194
Screen Saver	190
Send Level (Output=MFX)	55, 75
Send Level (Output=non MFX)	55, 75
Sens 1–4	181
Shift Clock	160
Shuffle Quantize Rate	145
Shuffle Resolution	145
Skip Back Sampling	121
Skip Back Time (system)	195
S-MRC format	140
Soft Through	192
Soft through switch	192
Solo	82
Solo sampling	120
Solo Switch (performance)	84
[SOLO SYNTH]	100
SOLO SYNTH (D Beam)	100
Solo synth range	35, 101
Solo synth range (Solo Synth)	93
Song	21
Editing Song	149
Loading Song	149
Playing back a song	138
Recording song	141
Song clear	141
Song Clear	141
Song List window	149
Song Play screen	149
Sound	193
Source 1–4	181
Split Frequency High	183

Split Frequency Low	183
SRX/RAM Mode	195
Start Fine	126
Start Point	125
Start up	195
Step Back	
Step Rec	147
Step Rec	
Arpeggio Edit	108
Rhythm Pattern Edit	115
Step recording	146
Step Recording Standby	146, 148
Stop Trigger	120
Strength	144
Stretch Tune Depth	43
Structure Type 1 & 2	46
Structure Type 3 & 4	46
Switch	102
Switch 1–2 (Performance)	94
Sync Mode	190
Sync Output	190
Sync output switch	190
Sync/Temp	190
Sys Ctrl 1–4 Source	190
System Control	190
System Ctrl	190
System Exclusive Edit	163
System exclusive message	163
System function	188
System function settings	188
System parameters	189
System Memory	20
T	
TEMPO	
sample	126
Tempo	
Arpeggio	104
Rhythm Pattern	112
Tempo Rec Sw	143
Tempo recording	143
Temporary Area	20
THRESHOLD	183
Tie	
Arpeggio Edit	107
Rhythm Pattern Edit	115
Step Rec	147
Time Fit	162
Time signature	141
Time Stretch	131
Time Stretch Type	126
TMT	46
TMT Control Sw	48
TMT control switch	48
TMT Velocity Control	48
TMT velocity control switch	48
Tone	
Tone on/off	32
Tone Chorus Send	55, 75
Tone Chorus Send Level	55, 75, 176
Tone chorus send level (tone)	55, 75
Tone Coarse Tune	49, 71
Tone Coarse tune (rhythm tone)	71
Tone Control Switch 1–4	63
Tone Delay	60
Tone Delay Mode	60
Tone Delay Time	60
Tone Dry Send Level	55, 75
Tone dry send level (tone)	55, 75
Tone Env Mode (rhythm tone)	68

Tone Env Mode (tone)	61
Tone Fine Tune	49, 71
Tone Fine tune (rhythm tone)	71
Tone Level (rhythm tone)	74
Tone Level (tone)	53
Tone Name	68
Tone Out Assign	55, 75
Tone Out Level	55, 75
Tone Output Assign	176
Tone output assign (rhythm tone)	75
Tone output assign (tone)	55
Tone Output Level	176
Tone Output level (rhythm tone)	75
Tone output level (tone)	55
Tone Pan (tone)	53
Tone Pitch Bend Range (rhythm tone)	68
Tone Random Pitch Depth (rhythm tone)	71
Tone Receive Expression (rhythm tone)	68
Tone Receive Hold-1 (rhythm tone)	68
Tone Receive Pan Mode (rhythm tone)	68
Tone receive pitch bend switch	61
Tone Redamper Sw	61
Tone redamper switch	61
Tone Reverb Send	55, 75
Tone Reverb Send Level	176
Tone Rx Bender	61
Tone Rx Expression (tone)	61
Tone Rx Hold-1 (tone)	61
Tone Rx Pan Mode (tone)	61
Tone Select	176
Tone Switch	32
Track edit	151
Change channel	158
Change Duration	158
Change velocity	157
Copy	155
Data thin	161
Delete	155
Erase	154
Exchange	161
Extract	159
Insert measure	156
Merge	159
Quantize	152
Shift clock	160
Time fit	162
Transpose	156
Truncate	162
Trans	32
Transmit active sensing switch	192
Transmit bank select switch	192
Transmit edit data switch	192
Transmit program change switch	192
Transpose	32, 156
Track edit	156
Trigger Level (system)	195
Trim Sw	120
Trimming Switch (system)	195
Truncate	129, 162
TVA	
Patch	53
Rhythm set	73
TVA Depth	57
TVA envelope level 1–3 (rhythm tone)	74
TVA envelope level 1–3 (tone)	54
TVA envelope time 1 velocity sensitivity (rhythm tone)	74
TVA envelope time 1 velocity sensitivity (tone)	54
TVA envelope time 1–4 (rhythm tone)	74
TVA envelope time 1–4 (tone)	54

Алфавитный указатель

TVA envelope time 4 velocity sensitivity (rhythm tone)	74
TVA envelope time 4 velocity sensitivity (tone)	54
TVA envelope time key follow	54
TVA level velocity curve (rhythm tone)	74
TVA level velocity curve (tone)	43, 53
TVA level velocity sensitivity (tone)	53
TVF	
Patch	50
Rhythm set	72
TVF Depth	57
TVF envelope depth (rhythm tone)	73
TVF envelope depth (tone)	52
TVF envelope level 0–4 (tone)	52
TVF envelope level 1–4 (rhythm tone)	73
TVF envelope time 1 velocity sensitivity (rhythm tone)	73
TVF envelope time 1 velocity sensitivity (tone)	52
TVF envelope time 1–4 (rhythm tone)	73
TVF envelope time 1–4 (tone)	52
TVF envelope time 4 velocity sensitivity (rhythm tone)	73
TVF envelope time 4 velocity sensitivity (tone)	52
TVF envelope time key follow	52
TVF envelope velocity curve (tone)	52
TVF envelope velocity curve type (rhythm tone)	73
TVF envelope velocity sensitivity (rhythm tone)	73
TVF envelope velocity sensitivity (tone)	52
Tx Active Sensing	192
Tx Bank Select	192
Tx Edit Data	192
Tx Program Change	192
Type	180, 182
Type (performance)	94

U

Unload	123, 129
User Memory	20

V

Velo Fade Lower (rhythm wave)	70
Velo Fade Lower (tone)	48
Velo Fade Upper (rhythm wave)	71
Velo Fade Upper (tone)	48
Velo Range Lower (rhythm wave)	70
Velo Range Lower (tone)	48
Velo Range Upper (rhythm wave)	70
Velo Range Upper (tone)	48
Velocity	
Arpeggio	106
Rhythm Pattern	114
Velocity control switch	70
Velocity Curve (performance)	90
Velocity fade width lower (rhythm wave)	70
Velocity fade width lower (tone)	48
Velocity fade width upper (rhythm wave)	71
Velocity fade width upper (tone)	48
Velocity range lower (rhythm wave)	70
Velocity range lower (tone)	48
Velocity range upper (rhythm wave)	70
Velocity range upper (tone)	48
Velocity Sens Offset (patch)	44
Velocity sensitivity offset (patch)	44
View Switch window	164
Voice Reserve (performance part)	88
Volume (performance)	90

W

WAV	124
WAV/AIFF	124
WAV/AIFF file	171
Wave	45
Wave Alter Pan Sw	70
Wave alternate pan switch	70

Wave Bank (rhythm wave)	69
Wave Bank (tone)	45
Wave Coarse Tune (rhythm wave)	70
Wave expansion board	
Installing the wave expansion board	203, 205
SRX series	27, 37
Wave Fine Tune (rhythm wave)	70
Wave Gain	45
Wave Gain (rhythm wave)	69
Wave Gain (tone)	45
Wave Generator	17
Wave Group (rhythm wave)	69
Wave Group (tone)	45
Wave Level	70
Wave No. L (Mono) (tone)	45
Wave No. L (rhythm wave)	69
Wave No. R (rhythm wave)	69
Wave No. R (tone)	45
Wave Number L (Mono) (rhythm wave)	69
Wave Number L (Mono) (tone)	45
Wave Number R (rhythm wave)	69
Wave Number R (tone)	45
Wave Pan	70
Wave pan (rhythm tone)	70
Wave random pan switch	70
Wave Rnd Pan Sw	70
Wave Tempo Sync (rhythm wave)	69
Wave Tempo Sync (tone)	45
Waveform	56
WMT	70
WMT Velocity Control	70
Write	42, 96
Arpeggio Edit	109
Chord Memory	111
Patch	42
Patch (piano mode)	198
Performance	96
Rhythm Group	117
Rhythm Pattern	116
Rhythm Set	66
Rhythm set	66
System	188

Z

Zoom In	
Arpeggio Edit	108
Rhythm Pattern Edit	115
Step Rec	147
Zoom In/Out (sample)	124
Zoom Out	
Arpeggio Edit	108
Rhythm Pattern Edit	115
Step Rec	147