

MultiTrak Recording Studio MRS-802

Инструкция по эксплуатации

© ZOOM Corporation

Незаконное копирование данного руководства или любой его части запрещено.

МЕРЫ ПО БЕЗОПАСНОМУ ИСПОЛЬЗОВАНИЮ

МЕРЫ БЕЗОПАСНОСТИ

В данном руководстве символы используются, чтобы при чтении обратить ваше внимание на предупреждения и предостережения для предотвращения несчастных случаев.

Эти символы означают следующее:



Этот символ указывает на объяснения по чрезвычайно опасным вопросам. Если пользователи игнорируют этот символ и неправильно обращаются с устройством, могут последовать серьезные травмы или смерть.



Этот символ указывает на объяснения по опасным вопросам. Если пользователи игнорируют этот символ и неправильно обращаются с устройством, могут последовать телесные травмы и повреждение оборудования.

Пожалуйста, соблюдайте следующие предосторожности и правила безопасности, гарантирующие правильность использования MRS-802.

• Требования к источнику питания
MRS-802 подключается к сети через прилагаемый AC адаптер. Во избежание повреждений не используйте AC адаптер какого-либо другого типа.

При использовании MRS-802 в районе с другим напряжением линии проконсультируйтесь с вашим дистрибьютором ZOOM по поводу приобретения соответствующего AC адаптера.

• О заземлении
В зависимости от условий установки можно почувствовать небольшой электрический разряд при прикосновении к металлическим частям MRS-802. Если вы хотите избежать этого, выполните заземление прибора, соединив винт заземления на нижней панели с хорошим внешним заземлением.

В целях предотвращения несчастных случаев никогда не используйте для заземления следующее:

- Трубу для подводки воды (опасность электрошока)
- Газовую трубу (опасность взрыва)
- Шнур телефона или громоотвод (опасность удара молнии)



• Окружающая среда

Избегайте использования вашего MRS-802 в тех местах, где он может подвергнуться воздействию:

- Высокой температуры
- Значительной влажности или сырости
- Пыли или песка в больших количествах
- Сильной вибрации или толчков



• Обращение

MRS-802 – точное электронное устройство. Избегайте применения чрезмерной силы к клавишам и переключателям. Также постарайтесь не ронять прибор и не подвергать его ударам или чрезмерному давлению.



• Изменения

Никогда не открывайте корпус MRS-802 и не пытайтесь изменить изделие любым способом, так как это может привести к повреждению устройства.



• Соединение кабелей и джек-гнезд

Вы всегда должны выключать питание MRS-802 и всего остального оборудования перед подключением или отключением любых кабелей. Также убедитесь, что вы отсоединили все кабели и AC адаптер перед перемещением MRS-802.



• Уровень громкости звука

Не используйте MRS-802 на большой громкости в течение долгого времени, поскольку это может вызвать нарушение слуха.



• CD-R/RW дисковод

Никогда не смотрите прямо на лазерный луч, проецируемый в CD-R/RW дисковом, поскольку вы можете повредить зрение.

Меры предосторожности

• Электромагнитные помехи

Из соображений безопасности MRS-802 был разработан таким образом, чтобы обеспечить максимальную защиту от проникновения электромагнитного излучения сквозь корпус устройства и защиту процессора от внешних помех. Однако не следует размещать рядом с MRS-1266 оборудование, очень чувствительное к помехам или испускающее мощные электромагнитные волны, так как нельзя полностью исключить возможность помех.

Электромагнитные помехи могут вызвать сбой и исказить или уничтожить данные в устройстве с цифровым управлением любого типа, включая MRS-802. Необходима осторожность, чтобы минимизировать риск возникновения ущерба.

• Чистка

Для чистки MRS-802 используйте мягкую, сухую ткань. Если необходимо, слегка увлажните ее. Не пользуйтесь абразивным моющим средством, воском или растворителями (такими, как разбавитель краски или чистящая жидкость с высоким содержанием спирта), поскольку это может привести к потускнению покрытия или повредить поверхность.

• Резервное копирование

Данные MRS-802 могут быть потеряны в результате сбоя или неправильных действий. Выполните резервное копирование ваших данных.

• Авторские права

Только для частного использования. Нелицензированная запись с защищенных авторским правом источников (CD, записи, пленки, видео-материалы, радиопередачи и т.д.) запрещена. ZOOM Corporation не несет ответственности за судебные запреты, касающиеся нарушения закона об авторском праве.

Пожалуйста, храните это руководство в удобном месте для справок в будущем.

MIDI – зарегистрированная торговая марка Association of Musical Electronics Industry (AMEI).

Содержание

МЕРЫ ПО БЕЗОПАСНОМУ ИСПОЛЬЗОВАНИЮ . . . 1	
МЕРЫ БЕЗОПАСНОСТИ 1	
Меры предосторожности 2	
Введение 6	
Краткий обзор 6	
Знакомство с MRS-802 8	
Раздел магнитофона 8	
Раздел ритм-блока 9	
Раздел микшера 9	
Раздел эффектов 9	
Элементы управления MRS-802 11	
Верхняя панель 11	
Задняя панель 13	
Передняя панель 13	
Соединения 14	
Установка CD-R/RW дисководов 16	
Прослушивание демо-сонгов 18	
Режим защиты демо-сонга 18	
Включение питания 18	
Выбор демо-сонга 18	
Воспроизведение демо-сонга 19	
Выключение питания 19	
Краткое руководство 20	
Шаг 1: Приготовление 20	
1-1 Создание нового проекта 20	
1-2 Выбор ритм-паттерна 21	
Шаг 2: Запись первого трека 23	
2-1 Настройка чувствительности входного сигнала 23	
2-2 Применение встроенного эффекта 23	
2-3 Выбор трека и запись 24	
Шаг 3: Наложение 26	
3-1 Настройка чувствительности входного сигнала и встроенного эффекта 26	
3-2 Выбор трека и запись 26	
Шаг 4: Сведение 27	
4-1 Подготовка к сведению 27	
4-2 Настройка уровня, панорамы и эквализации 27	
4-3 Применение эффекта send/return 28	
4-4 Использование встроенного эффекта мастеринга 30	
4-5 Сведение на мастер-трек 30	
Описание [Магнитофон] 32	
Использование V-дублей 32	
Переключение V-дублей 32	
Редактирование названия V-дубля 32	
Перемещение в нужную точку сонга (функция Locate) 34	
Перезапись только определенной области (функция Punch-in/out) 34	
Использование ручного punch-in/out 34	
Использование авто punch-in/out 35	
Запись нескольких треков на мастер-трек (функция Mixdown [Сведение]) 36	
О мастер-треке 36	
Действия при сведении 36	
Воспроизведение мастер-трека 37	
Объединение нескольких треков на другом треке (функция Bounce) 38	
Как действует bounce 38	
Настройка bounce 38	
Выполнение записи bounce 39	
Запись звука ударных (Ритм-запись) 40	
Присвоение отметок определенной точке сонга (функция Marker) 41	
Присвоение отметки 41	
Перемещение на отметку 42	
Удаление отметки 42	
Повторное воспроизведение отрывка (функция A-B Repeat) 43	
Нахождение нужного местоположения (функция Scrub/Preview) 43	
Использование функций Scrub/Preview 43	
Изменение настроек функции Scrub 44	
Описание [Редактирование трека] 45	
Редактирование диапазона данных 45	
Основные действия при редактировании диапазона 45	
Копирование определенного отрезка данных 46	
Перемещение определенного отрезка данных 47	
Удаление определенного отрезка данных 48	
Вырезание (trimming) определенного отрезка данных 48	
Fade-in/fade-out на определенном отрезке 49	
Реверсирование определенного отрезка данных 50	
Изменение длительности определенного отрезка данных 50	
Редактирование V-дублей 52	
Основные действия редактирования V-дубля 52	
Стирание V-дубля 53	
Копирование V-дубля 53	
Перемещение V-дубля 53	
Обмен V-дублей 54	
Временное сохранение трека и обмен данных 54	
Временное сохранение трека 54	
Обмен данных трека и временно сохраненных данных 55	

Описание [функция Phrase Looping (выполнение лупа фразы)]	56	Создание собственного ритм-паттерна	89
Какие типы фраз можно использовать?	56	Приготовления	89
Загрузка фразы	57	Пошаговый ввод	90
Основные действия загрузки фразы	57	Ввод в реальном времени	92
Импорт V-дубля из текущего проекта	57	Редактирование ритм-паттерна	93
Импорт WAV/AIFF файла	58	Настройка баланса уровня ударных	93
Импорт фразы из другого проекта	59	Копирование ритм-паттерна	94
Настройка параметров фразы	60	Редактирование названия ритм-паттерна	94
Копирование фразы	61	Стирание ритм-паттерна	95
Создание лупа фразы	62	Импорт ритм-паттернов и ритм-сонгов из другого проекта	95
Ввод лупа фразы с помощью метода FAST	62	Редактирование различных настроек ритм-блока	96
Запись лупа фразы на трек	64	Основные действия	96
Описание [Микшер]	66	Изменение длительности предварительного отсчета	96
О микшере	66	Изменение громкости метронома	97
Основные действия микшера входного сигнала	67	Определение динамики звука	97
Направление входных сигналов на треки для записи	67	Проверка оставшегося объема памяти	97
Настройка глубины эффектов send/return	68	Описание [Эффекты]	98
Настройка панорамы/баланса	69	Об эффектах	98
Основные действия микшера треков	70	Встроенный эффект	98
Настройка уровня/панорамы/эквализации	70	Эффекты send/return	98
Настройка глубины эффекта send/return	71	Использование встроенного эффекта	99
Установление связи между каналами с четным и нечетным номером (стерео-связь)	72	О патчах встроенного эффекта	99
Использование функции solo	73	Изменение места вставки встроенного эффекта	100
Сохранение/вызов настроек микшера (функция Scene)	73	Выбор патча встроенного эффекта	100
Сохранение эпизода	73	Редактирование патча встроенного эффекта	102
Вызов сохраненного эпизода	74	Сохранение патча встроенного эффекта	104
Автоматическое переключение эпизодов	74	Редактирование названия патча встроенного эффекта	104
Удаление определенных параметров из эпизода	75	Применение встроенного эффекта только к мониторинговому сигналу	105
Описание [Ритм-блок]	76	Использование эффектов send/return	106
О ритм-блоке	76	О патчах эффекта send/return	106
Наборы ударных	76	Выбор патча эффекта send/return	106
Ритм-паттерны	76	Редактирование патча эффекта send/return	107
Ритм-сонги	76	Сохранение патча эффекта send/return	108
Режим ритм-паттерна и режим ритм-сонга	77	Редактирование названия патча эффекта send/return	108
Синхронизация магнитофона и ритм-блока	77	Импорт патчей из другого проекта	109
Воспроизведение ритм-паттернов	77	Описание [Создание CD]	110
Выбор и воспроизведение ритм-паттерна	77	Запись аудио-данных	110
Изменение темпа ритм-паттерна	78	О CD-R/RW дисках	110
Изменение набора ударных	78	Запись аудио-данных проекта	111
Создание ритм-сонга	79	Запись аудио-данных альбома	112
Выбор ритм-сонга	79	Воспроизведение аудио-CD	114
Ввод данных ритм-паттерна	80	Стирание CD-RW диска	116
Пошаговый ввод	80	Закрытие CD-RW диска	117
Ввод с помощью метода FAST	82	Загрузка данных с аудио-CD	118
Ввод данных других событий	85	Резервное копирование и восстановление	118
Воспроизведение ритм-сонга	86	Сохранение проекта на CD-R/RW диске	118
Редактирование ритм-сонга	87	Сохранение всех проектов на CD-R/RW диск	120
Копирование отрезка, указанного в долях	87	Загрузка проекта с CD-R/RW диска	121
Копирование ритм-сонга	87		
Стирание ритм-сонга	88		
Присвоение названия ритм-сонгу	88		

Описание [Проекты]	123	Список типов/параметров эффектов	144
О проектах	123	Встроенный эффект	144
Действия над проектом	123	Эффект Send/return	152
Основные действия	123	Список патчей эффектов	153
Загрузка проекта	124	Встроенный эффект	153
Создание нового проекта	124	Эффект Send/return	157
Проверка размера проекта / доступного места на жестком диске	124	Список ритм-паттернов	158
Копирование проекта	125	Список наборов ударных	160
Стирание проекта	125	Таблица инструментов / номеров нот MIDI	160
Редактирование названия проекта	126	Список фраз	162
Защита проекта / снятие защиты	126	Содержимое жесткого диска MRS-802	163
		Совместимость с прибором серии MRS-1044/ MRS-1266	163
Описание [MIDI]	127	Применение MIDI	165
О MIDI	127	MIDI-карта	166
Какие операции можно выполнять, используя MIDI	127		
Выполнение настроек, связанных с MIDI	128		
Основные действия	128		
Настройка MIDI-канала для набора ударных	129		
Определение передачи сообщений Timing Clock (синхронизация)	129		
Определение передачи сообщений Song Position Pointer	130		
Определение передачи сообщений Start/Stop/Continue	130		
Использование SMF-плейера	130		
Считывание SMF в проект	130		
Выбор приемника выходного сигнала SMF	131		
Воспроизведение SMF	133		
Описание [Прочие функции]	134		
Изменение функции футсвитча	134		
Использование функции тюнера	135		
Переключение типа дисплея индикатора уровня	136		
Техническое обслуживание жесткого диска	136		
Основные действия	136		
Проверка/восстановление целостности данных на жестком диске (ScanDisk)	137		
Перезапись системных файлов (Factory Initialize)	137		
Форматирование жесткого диска (All Initialize)	137		
Техническое обслуживание жесткого диска с помощью дополнительного CD-ROM	138		
Подключение к компьютеру с помощью дополнительной карты	138		
Приложения	140		
Спецификации MRS-802	140		
Неисправности	141		
Проблемы при воспроизведении	141		
Проблемы при записи	141		
Проблемы с эффектами	141		
Проблемы с ритм-блоком	142		
Проблемы с MIDI	142		
Проблемы с CD-R/RW дисководом	143		
Другие проблемы	143		

Краткий обзор

Благодарим вас за то, что вы выбрали **мультитрековую записывающую студию ZOOM MRS-802** (в дальнейшем называемую "**MRS-802**"). MRS-802 – это цифровая рабочая станция со следующими особенностями:

■ **Объединяет все функциональные возможности, которые необходимы для работы с музыкой в полном объеме**

MRS-802 обеспечивает все функциональные возможности, которые вам необходимы для профессиональной работы с музыкой: хард-дисковый магнитофон, ритм-блок, цифровой микшер, эффекты, CD-R/RW дисковод и многое другое. MRS-802 позволяет вам делать все, от создания ритм-треков до мультитрековой записи, сведения и записи аудио CD.

■ **Магнитофон с 8 треками, по 10 дублей на каждый**

Секция магнитофона позволяет записывать восемь моно-треков и стерео мастер-трек для сведения. Поскольку каждый трек содержит десять виртуальных треков (V-дублей), вы можете записать несколько дублей для важных партий, таких, как вокал или гитарное соло, и позже выбрать лучший дубль.

Также присутствует широкий диапазон функций редактирования, которые позволяют копировать или перемещать аудио-данные. В специальные функции включена возможность изменения порядка данных на обратный и растяжение/сжатие времени. Также возможны обмен данными и копирование между обычными треками и мастер-треком.

■ **Функция bounce, которая позволяет выполнять одновременную пинг-понговую запись восьми треков**

Функция bounce позволяет вам с легкостью объединить несколько треков в один или два трека, нажав лишь несколько кнопок. Даже когда нет свободных треков, вы можете добавить звуки ударных и баса и перебросить результат на два V-дубля. Если вы выбираете мастер-трек в качестве приемника переброски, возможно внутреннее сведение без использования обычных треков или V-дублей.

■ **Функция «лупа фразы» для вставки аудио-материала**

Используя записанные аудио-данные или аудио-файлы, взятые с CD-ROM, вы можете создавать "лупы фразы", например, для гитарных риффов или ударных. Последовательность воспроизведения и количество повторений фраз можно запрограммировать и записать на любой трек или V-дубль, как аудио-данные.

■ **Ритм-секция, которая может использоваться для создания ведущего ритма или аккомпанемента**

Ритм-секция содержит более 400 типов паттернов аккомпанемента, в которых используется встроенный генератор звука ударных. Можно использовать совместно с магнитофоном или отдельно, как ведущий ритм. Вы также можете запрограммировать порядок воспроизведения паттернов, чтобы создать ритмический аккомпанемент для всего сонга. Кроме обычного пошагового ввода в MRS-802 реализована новейшая концепция под названием FAST, разработанная ZOOM, которая позволяет быстро строить сонги с помощью простых действий.

■ **Полнофункциональный автоматизированный микшер**

Встроенный цифровой микшер может работать с 8 треками, а также имеет драм-канал. Настройки уровня, панорамирования и эквалайзера на каждом канале можно сохранить как отдельные "эпизоды". Сохраненный эпизод можно в любое время вызвать вручную, или он может быть переключен автоматически в желаемый момент сонга.

■ **Универсальные эффекты**

MRS-802 предоставляет возможность использования "встроенных эффектов", которые могут быть встроены в определенный путь сигнала, и "эффектов send/return", которые используются через send/return луп микшера. Эффекты имеют разнообразные возможности использования, от изменения тона при записи трека до пространственной обработки или мастеринга во время сведения.

■ **CD-R/RW дисковод**

Когда вы выполнили сведение на мастер-трек, вы можете записать результат на CD-R или CD-RW диск, используя встроенный дисковод. Это удобно для создания аудио-CD, а также, когда вы хотите выполнить резервное копирование записанных данных.

В модели MRS-802 без CD-R/RW вы можете подключить дополнительный дисковод CD-01, который предоставляет те же возможности, что и встроенная модель

Чтобы полностью использовать разносторонние функциональные возможности MRS-802 и гарантировать безотказную работу прибора, внимательно прочитайте это руководство. Храните руководство вместе с гарантийным талоном в безопасном месте.

Знакомство с MRS-802

MRS-802 имеет пять следующих разделов.

- **Раздел магнитофона**

Записывает и воспроизводит аудио-данные.

- **Раздел ритм-блока**

Использует встроенный ритм-блок для воспроизведения ритмов.

- **Раздел микшера**

Микширует сигналы магнитофона и ритм-блока для вывода через стерео джек-выходы и для сведения на специальных мастер-треках.

- **Раздел эффектов**

Обрабатывает входной сигнал или сигнал микшера. MRS-802 позволяет использовать два типа эффектов: встроенный эффект, который вставлен в определенную точку пути сигнала, и эффект send/return, использующий send/return луны раздела микшера.

- **Раздел CD-R/RW дискового**

Позволяет записывать аудио CD, используя содержимое мастер-треков, или считывать аудио-материал с CD и CD-ROM.

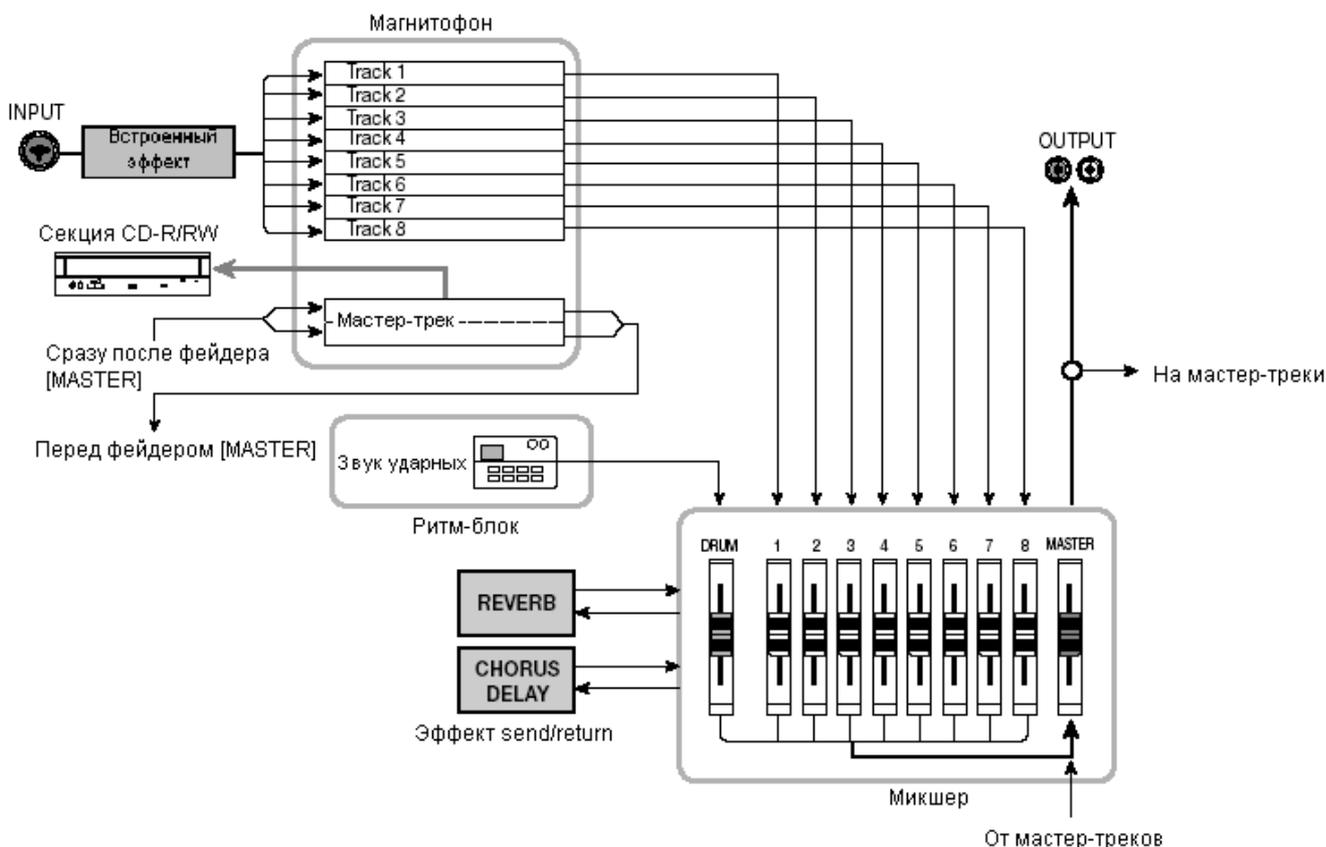
На диаграмме ниже показан путь сигнала и связи между разделами.

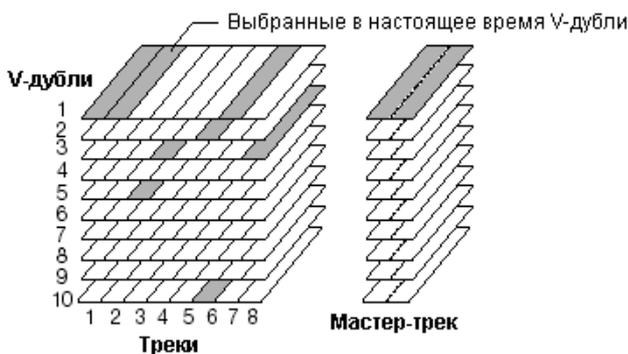
Давайте подробно рассмотрим каждый раздел.

Раздел магнитофона

Магнитофон MRS-802 имеет восемь моно-треков (треки 1 – 8). ("Трек" – это отдельная секция для записи аудио-данных). Одновременно можно воспроизвести до восьми треков, а записать – два трека.

На каждом из треков есть десять переключаемых виртуальных треков (называемых "V-дубли"). Для каждого трека вы можете выбрать один дубль для записи/воспроизведения. Например, вы можете записать гитарные соло на несколько V-дублей, а затем сравнить их, чтобы выбрать лучший.





В разделе магнитофона также присутствует набор стерео-треков, которые расположены отдельно от обычных треков для воспроизведения/записи 1 - 8. Они называются мастер-треками. Мастер-треки предназначены для сведения и для сохранения материала, используемого для создания аудио CD.

Раздел ритм-блока

Ритм-блок MRS-802 содержит 511 паттернов для аккомпанемента (называемых "ритм-паттернами"), которые используют встроенный генератор ударных. Более 400 паттернов запрограммированы на заводе. Ритм-паттерны могут воспроизводиться независимо, либо синхронно с магнитофоном.



Вы можете расположить ритм-паттерны в желаемом порядке воспроизведения, и запрограммировать аккорды и темп для создания ритмического аккомпанемента для всего сонга. (Это называется "ритм-сонг".) Можно создать до 10 ритм-сонгов, один из которых может быть выбран для воспроизведения.

СОВЕТ

- Вы также можете отредактировать ритм-паттерн, чтобы создать свой собственный паттерн.
- При желании ритм-паттерны и ритм-сонги могут быть обработаны с помощью встроенного эффекта и переброшены на аудио-треки.

Раздел микшера

Сигналы треков 1 – 8, а также звуки ударных посылаются на отдельные каналы микшера для индивидуальной настройки уровня и тона и для создания стерео-микса. Для каждого трека можно независимо управлять следующими параметрами.

- **Уровень**
- **Панорама**
- **2-полосный эквалайзер**
- **Уровень посылы эффекта send/return**
- **Включение/выключение звука (mute on/off)**
- **Переключение V-дубля (кроме драм-трека)**

Раздел эффектов

MRS-802 содержит два типа эффектов: встроенный эффект и эффект send/return. Они могут использоваться одновременно. Характеристики эффектов описаны ниже.

■ Встроенный эффект

Этот эффект встраивается в одну из следующих трех точек пути сигнала.

- (1) **Сразу после джек-входа**
- (2) **Выбранный канал микшера**
- (3) **Перед фейдером [MASTER]**

По умолчанию выбрана позиция (1) (сразу после джек-входа).

Когда настройка изменяется на (2), эффектом обрабатывается только выбранный трек или звук ударных.

Изменив настройку на (3), вы можете обрабатывать окончательный стерео-микс. Эта настройка подходит для обработки сигнала всего сонга во время сведения.

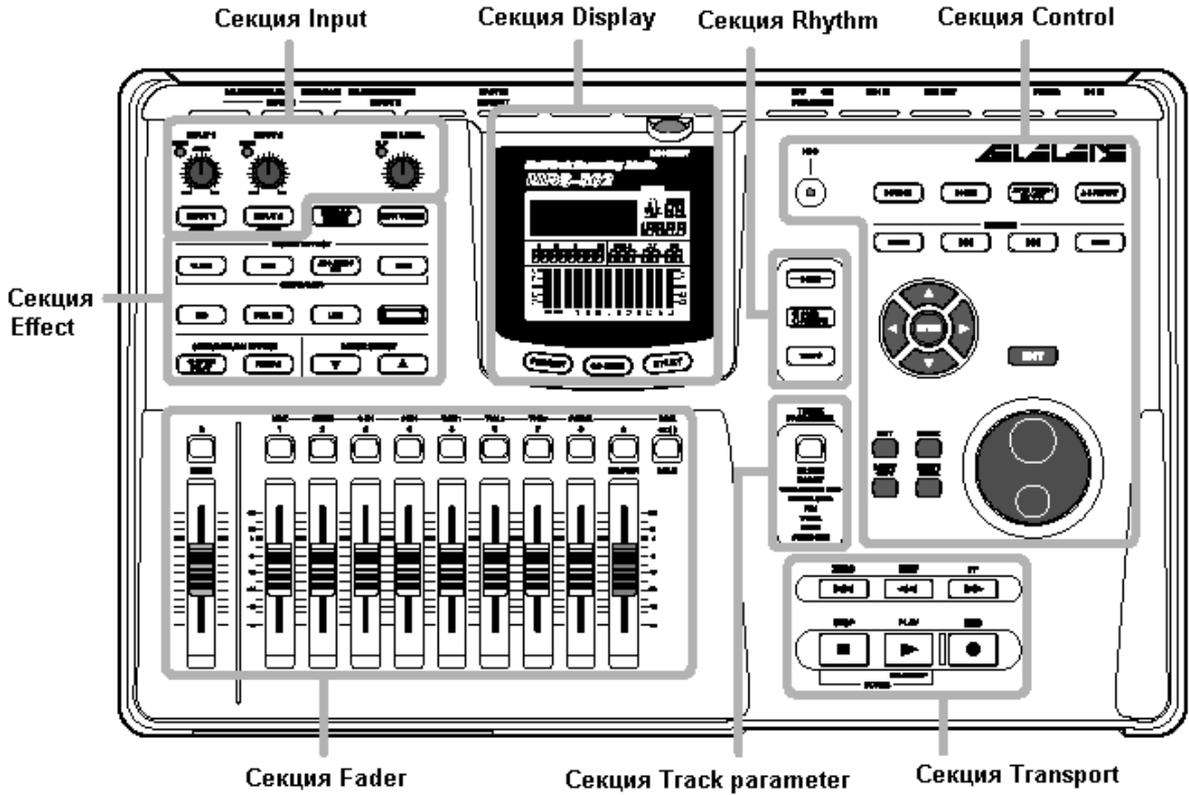
■ **Эффект Send/return**

Этот эффект связан с send/return лупом микшера. Существует два типа эффектов send/return, реверберация и хорус/дилей, и их можно использовать одновременно. Глубина эффекта send/return регулируется уровнем посылы каждого канала микшера. При подъеме уровня send эффект реверберации или хорус/дилей для этого канала будет более глубоким.

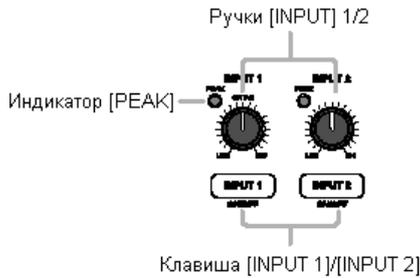
Элементы управления MRS-802

Верхняя панель

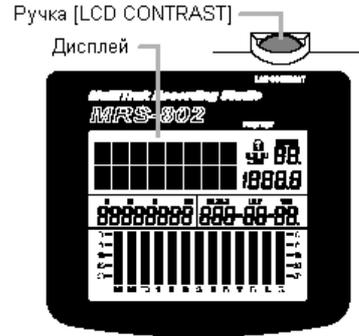
В этом руководстве названия фейдеров, кнопок и других элементов управления прибора заключены в квадратные скобки [].



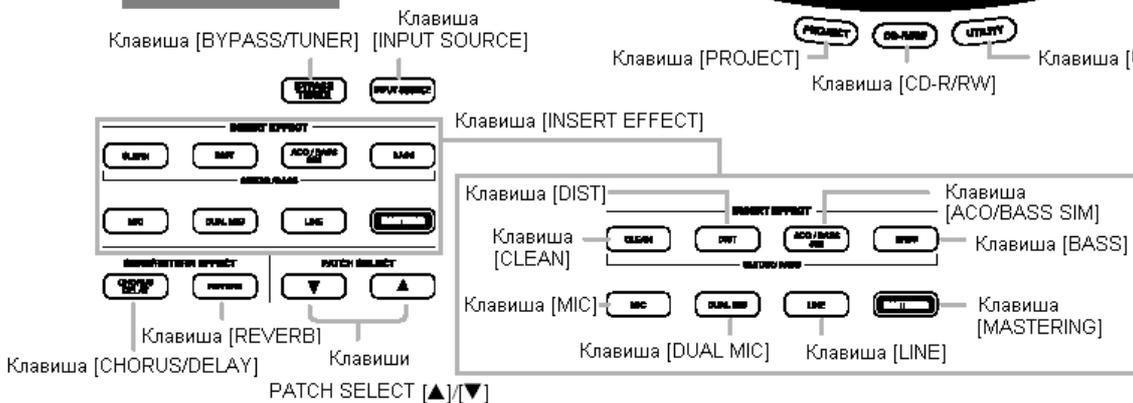
Секция Input



Секция Display

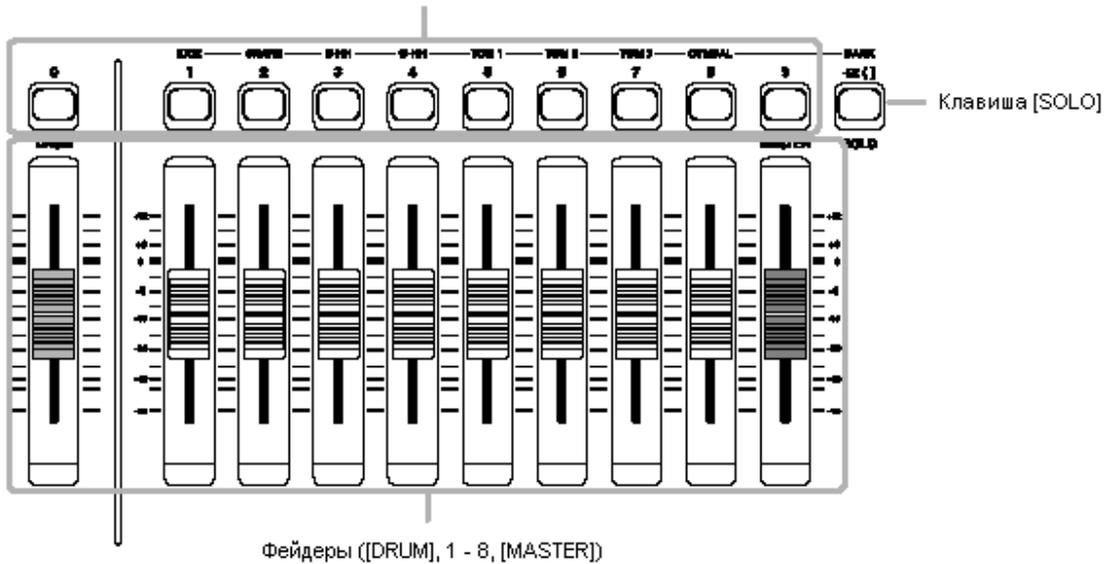


Секция Effect

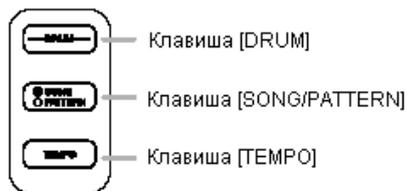


Секция Fader

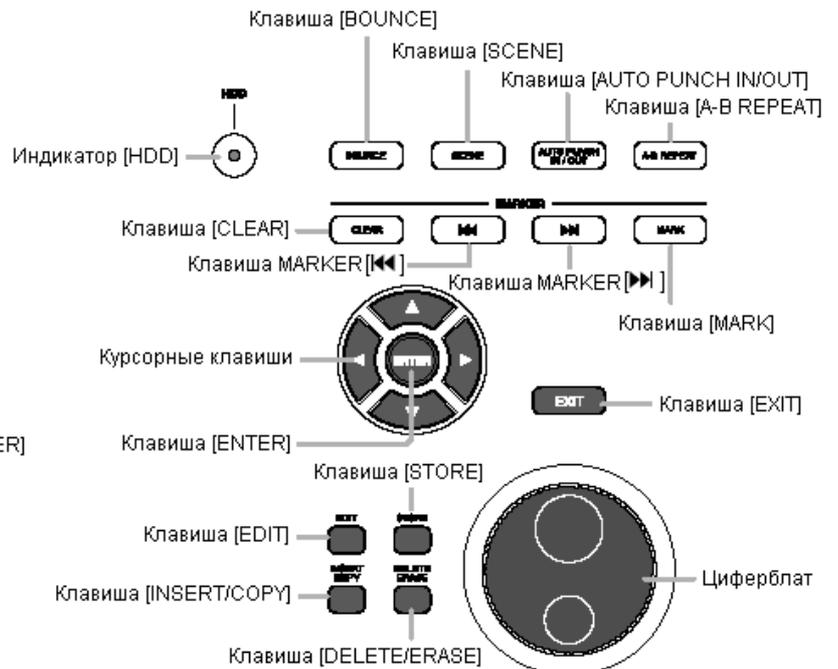
Статусные клавиши ([DRUM], 1 - 8, [MASTER])



Секция Rhythm



Секция Control



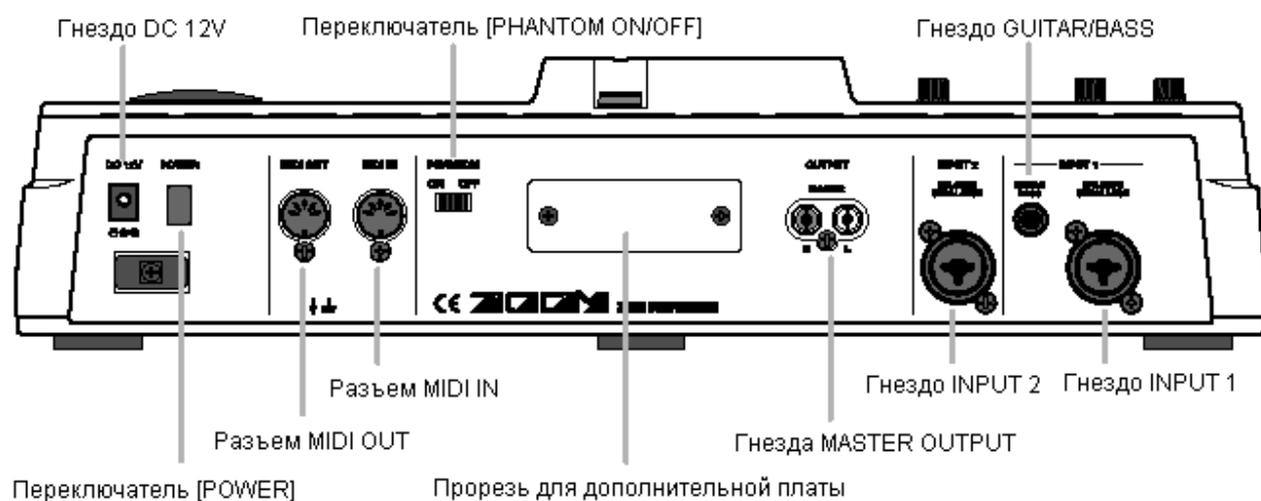
Секция TRACK PARAMETER



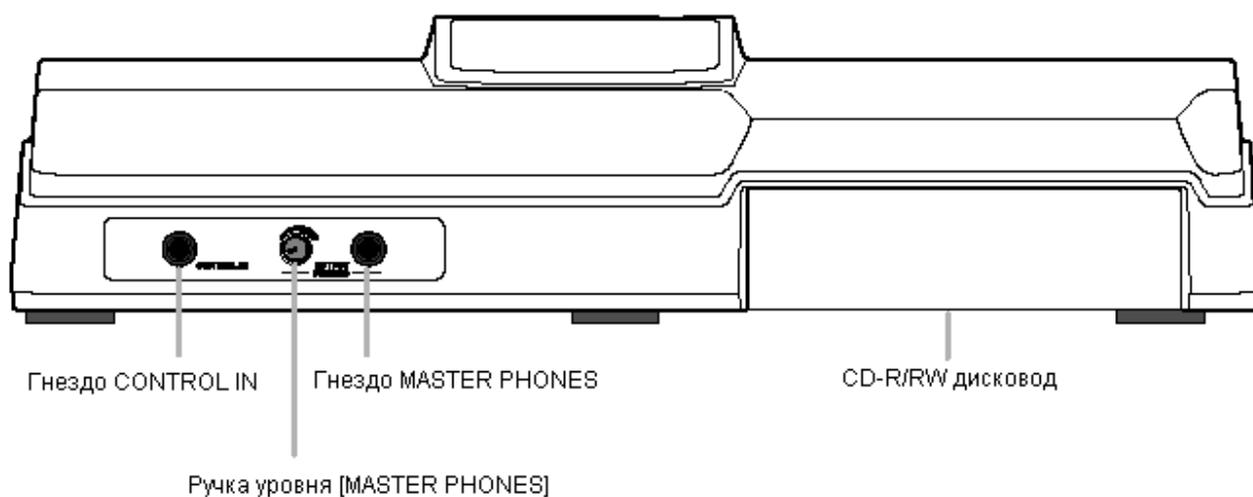
Секция Transport



Задняя панель

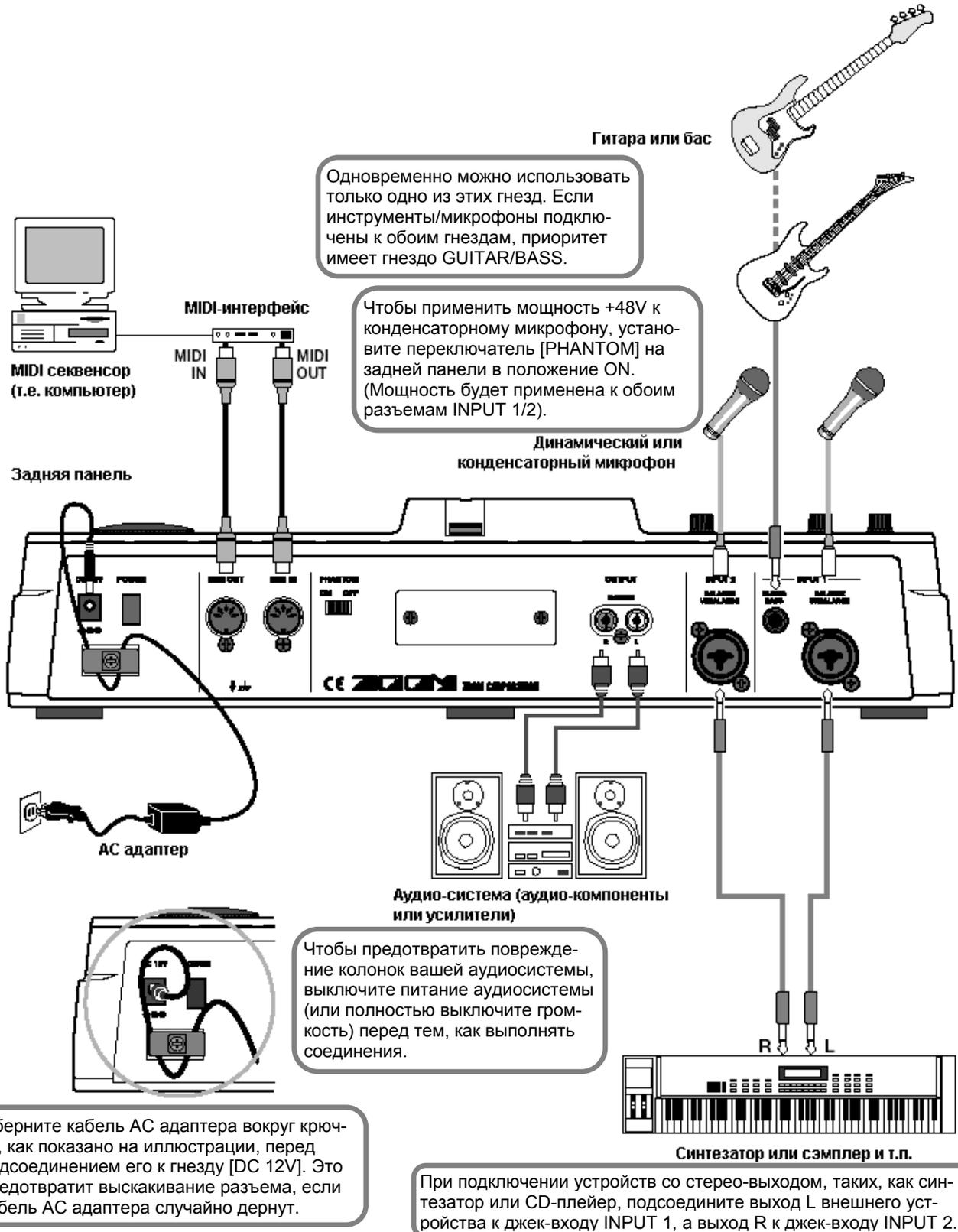


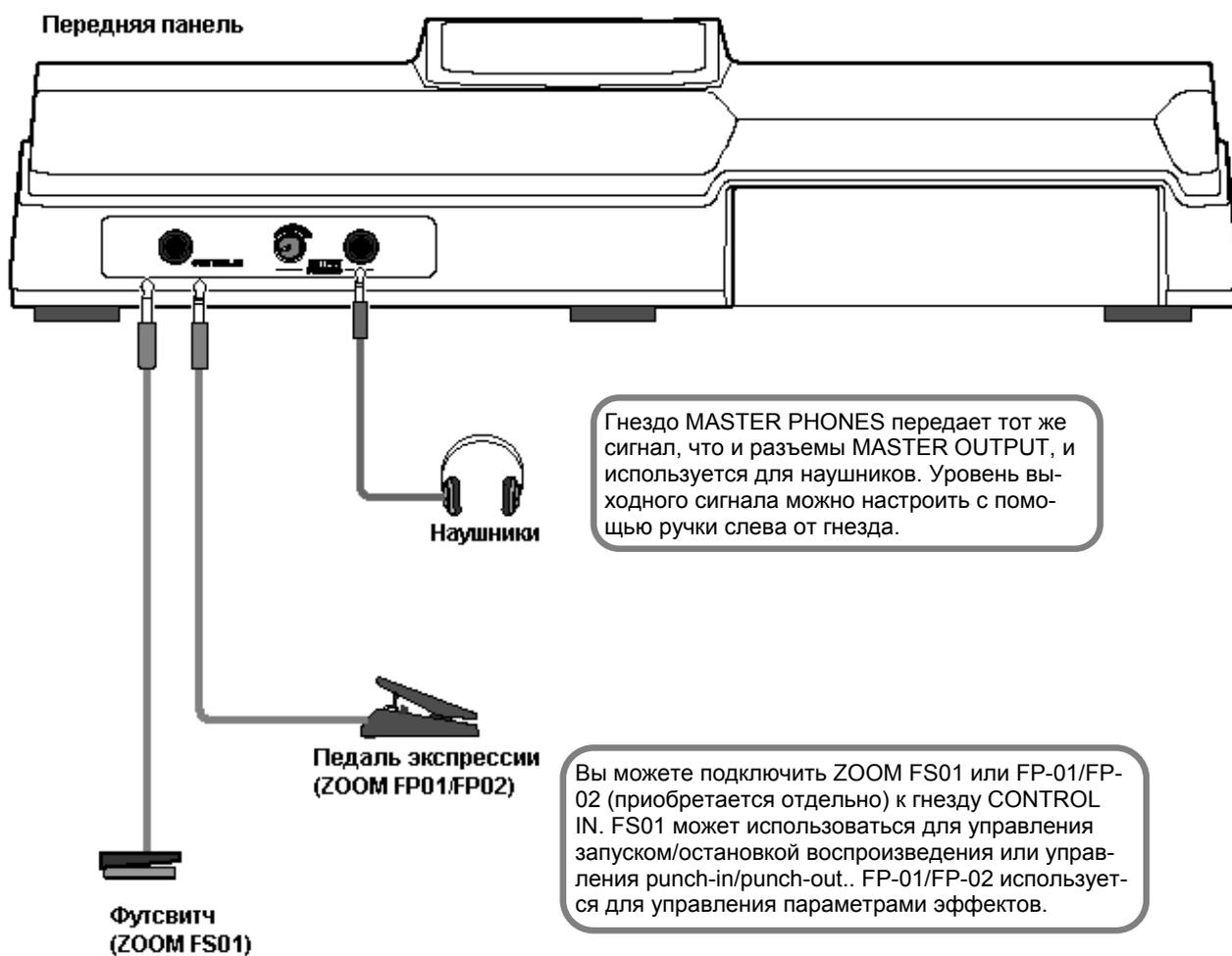
Передняя панель



Соединения

На следующей диаграмме показано, как подключать инструменты, аудиоустройства и MIDI-устройства.





Задняя панель

Гнездо заземления

⚠ О заземлении

В зависимости от условий установки можно почувствовать небольшой электрический разряд при прикосновении к металлическим частям MRS-802. Если вы хотите избежать этого, выполните заземление прибора, соединив винт заземления на нижней панели с хорошим внешним заземлением.

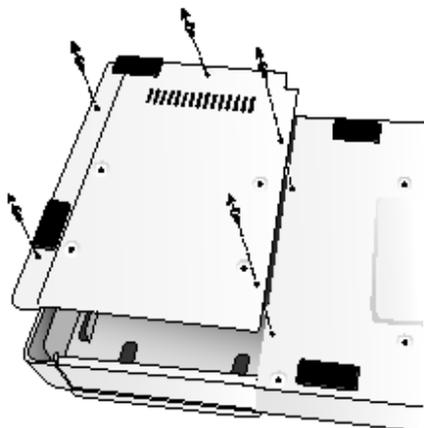
В целях предотвращения несчастных случаев никогда не используйте для заземления следующее:

- Трубу для подводки воды (опасность электрошока)
- Газовую трубу (опасность взрыва)
- Шнур телефона или громоотвод (опасность удара молнии)

Установка CD-R/RW дисковода

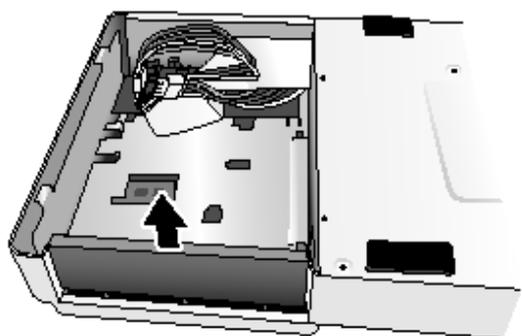
Чтобы установить приобретаемый отдельно CD-R/RW дискковод в прибор MRS-802 без CD-R/RW дисковода, действуйте следующим образом.

Убедитесь, что вы отсоединили все кабели и АС адаптер перед установкой CD-R/RW дисковода.

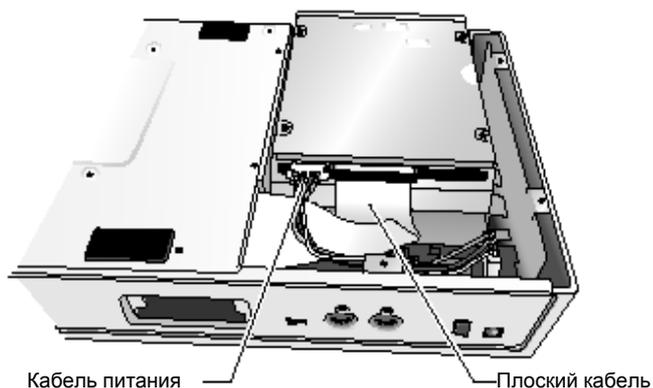


1. Выньте винты, прикрепляющие дискковод к нижней стороне MRS-802, и снимите пластину внизу.

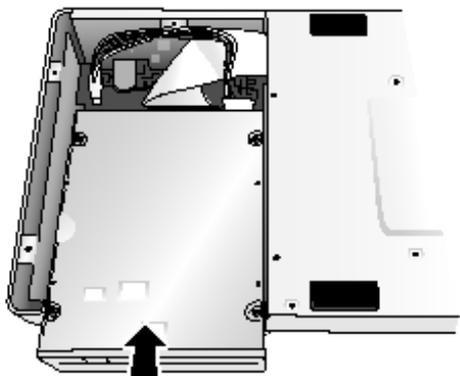
Будьте внимательны, чтобы не потерять винты, поскольку они снова понадобятся при сборке.



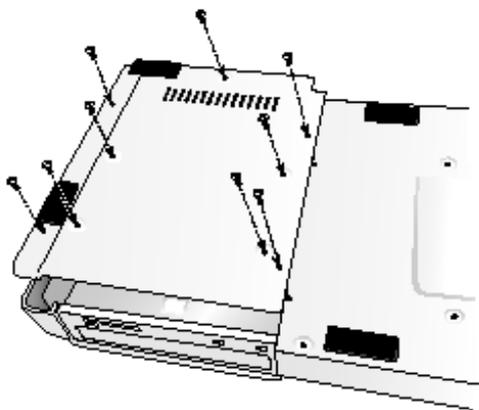
2. Выньте пустую панель дисковода в передней части прибора.



3. Вставьте кабель питания и плоский кабель прибора в соответствующие разъемы на CD-R/RW дисководе.



4. Вставьте дисковод в отверстие, выровняв передние панели дисковода и шасси.



5. Прикрепите пластину, используя 4 прилагаемых винта с выпуклыми шляпками и те, которые были вынуты на шаге 1.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Убедитесь, что вы используете дополнительный CD-R/RW дисковод CD-01.
- Zoom Corporation не несет ответственности за ущерб любого вида, являющийся результатом использования другого типа дисковода, независимо от того, был этот ущерб прямым или косвенным, причиненным третьими лицами.

Прослушивание демо-сонгов

После выпуска с фабрики на жестком диске MRS-802 записаны два демо-сонга. Чтобы прослушать их, действуйте следующим образом.

Режим защиты демо-сонга

Демо-сонги на жестком диске защищены от изменений, это означает, что уровень громкости и другие настройки можно изменить во время воспроизведения сонга, но изменения нельзя сохранить на диске. Если вы хотите сохранить изменения, которые вы сделали, отмените режим защиты (стр. 126).

Включение питания

1. Убедитесь, что АС адаптер, инструменты и аудиосистема (или наушники) правильно подключены к MRS-802. (За информацией о соединениях обратитесь к стр. 14.)

2. Нажмите переключатель [POWER] на задней панели.

Включается питание MRS-802, прибор выполняет тестирование и считываются настройки переключателей. Подождите, пока на дисплее не появится следующая индикация. Этот экран называется "главным экраном".



3. Включите аудиосистему, подключенную к гнездам MASTER OUTPUT.

СОВЕТ

Если к MRS-802 подключен синтезатор или другие электронные инструменты, включайте питание в следующем порядке: синтезатор → MRS-802 → аудиосистема. Выключайте питание в обратном порядке.

Выбор демо-сонга

В MRS-802 данные сонга находятся в блоках, называемых "проекты". Проект содержит записанные аудио-данные, ритм-паттерны и ритм-сонги ритм-блока, внутренние патчи эффектов (программы эффектов), и другую информацию. Когда вы загружаете проект, будет полностью воспроизведено то состояние, в котором сонг был сохранен.

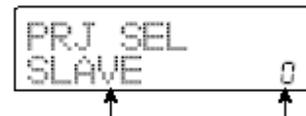
Чтобы загрузить проект демо-сонга с жесткого диска, действуйте следующим образом.

1. Нажмите клавишу [PROJECT].

На дисплее появляется индикация «PROJECT SELECT». Это экран для выбора проекта.

2. Нажмите клавишу [ENTER].

Проекты, сохраненные на жестком диске, отображаются в нижней части дисплея.



Название проекта Номер проекта

3. Поверните циферблат, чтобы выбрать демо-сонг.

Демо-сонгами являются проекты с номерами 0 и 1.

4. Нажмите клавишу [ENTER].

Загружается выбранный проект. Во время доступа к жесткому диску загорается индикатор [HDD] и на дисплее появляется индикация "LOADING". Когда дисплей изменяется, демо-сонг загружен.

Воспроизведение демо-сонга

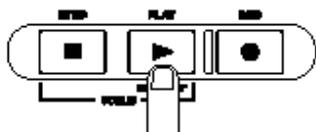
После загрузки воспроизведите демо-сонг следующим образом.

1. Поставьте на минимум громкость аудиосистемы.

Если наушники подключены, поверните вниз ручку управления уровнем [MASTER PHONES].

2. Нажмите клавишу PLAY [▶] в секции Transport.

Начинается воспроизведение демо-сонга.



3. Отрегулируйте громкость аудиосистемы (или громкость в наушниках с помощью ручки [MASTER PHONES]) до подходящего уровня.

4. Если вы хотите отрегулировать уровень отдельных треков, используйте соответствующие фейдеры.

Уровень звука ударных ритм-блока можно настроить с помощью фейдера [DRUM]. Для того, чтобы отрегулировать уровень всего сонга, используйте фейдер MASTER.

5. Чтобы включить или выключить отдельные треки, нажмите соответствующую статусную клавишу.

6. Чтобы остановить демо-сонг, нажмите клавишу STOP [■].

Выключение питания

Когда вы захотите выключить MRS-802, следуйте процедуре, описанной ниже.

1. Выключите питание аудиосистемы.

2. Нажмите переключатель [POWER] на задней панели MRS-802.

Если использовался незащищенный проект, состояние проекта автоматически сохраняется на жестком диске перед выключением прибора.

Внимание!

- Вы должны использовать этот способ выключения питания MRS-802. Никогда не выключайте питание, отсоединяя разъем AC адаптера от гнезда [DC 12V] или выдергивая AC адаптер из розетки.
- В особенности вы никогда не должны выключать прибор, отсоединяя AC адаптер, пока горит индикатор [HDD]. Это может повредить жесткий диск, вызвав потерю всех данных.

Краткое руководство

В этом разделе описан процесс создания проекта, записи инструментов и вокала и выполнения сведения на мастер-треки.

Это Краткое руководство состоит из четырех шагов, описанных ниже.

• Шаг 1: Приготовление

Показывает, как создать новый проект, выбрать направляющий ритм и выполнить остальные действия, необходимые для записи.

• Шаг 2: Запись первого трека

Показывает, как записать первый трек, используя встроенный эффект.

• Шаг 3: Наложение

Показывает, как записать остальные треки, слушая уже записанный трек (наложение).

• Шаг 4: Сведение

Показывает, как отрегулировать уровень, панораму и эквализацию каждого трека, применить эффект send/return и смикшировать записанные треки на стерео-треки. К завершеному миксу применяется встроенный эффект мастеринга и результат записывается на мастер-трек, создавая завершённый сонг.

Шаг 1: Приготовление

1.1 Создание нового проекта

В MRS-802 данные сонга находятся в блоках, называемых "проекты".

Проект содержит следующую информацию:

- Все данные раздела магнитофона
- Все настройки микшера
- Все настройки ритм-блока
- Все настройки внутренних эффектов
- Прочая информация (эпизоды, маркировочные отметки, MIDI-настройки и т.д.)

1. Нажмите клавишу [PROJECT] в секции Display.

Появляется меню для загрузки и копирования проектов.



2. Используйте правую/левую курсорные клавиши, чтобы вывести на дисплей индикацию "PROJECT NEW".



СОВЕТ

За информацией по другим пунктам, которые можно выбрать в меню проекта, обратитесь к стр. 123.

3. Нажмите клавишу [ENTER].

На дисплее появляются номер и название создаваемого проекта.



СОВЕТ

- При создании нового проекта автоматически выбирается наименьший свободный номер проекта.
- Если хотите, вы можете изменить название проекта на этом этапе. Используйте левую/правую курсорные клавиши для перемещения мигания, и поверните циферблат, чтобы выбрать букву.

4. Еще раз нажмите клавишу [ENTER].

Создается новый проект.

СОВЕТ

- При выборе другого проекта или создании нового проекта, тот проект, над которым вы работали до этого момента, автоматически сохраняется.
- При выполнении процедуры выключения питания (стр. 19) для MRS-802 последний проект автоматически сохраняется.

1.2 Выбор ритм-паттерна

Ритм-блок MRS-802 содержит звуки ударных (наборы ударных), которые позволяют воспроизводить повторяющиеся паттерны аккомпанемента длиной в несколько долей (они называются "ритм-паттерны"). Расположив ритм-паттерны в желаемом порядке и запрограммировав информацию об аккордах темпе, вы можете создать аккомпанемент для всего сонга. (Это называется "ритм-сонг".)

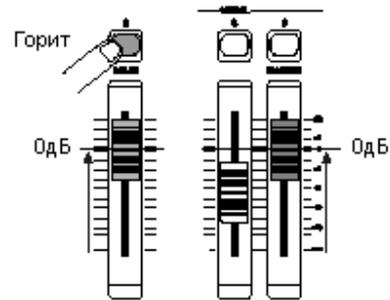
В этом разделе описано, как вы можете выбрать один из 511 ритм-паттернов и использовать его в качестве направляющего ритма.

СОВЕТ

- При желании вы можете создать ритмический аккомпанемент в виде ритм-сонга. (За информацией обратитесь к стр. 79.)
- Когда вы создали ритм-сонг, вы можете использовать его как часть сонга.

1. Установите фейдеры [DRUM] и [MASTER] в положение 0 (дБ). Нажмите статусную клавишу [DRUM] несколько раз, чтобы она загорелась.

Звук ударных (драм-трек) посылается в раздел микшера. Для обычного аудио-трека статусные клавиши [DRUM]/[BASS] и фейдер [DRUM] могут использоваться, чтобы включить или выключить соответствующий звук и для настройки уровня.



2. Нажмите клавишу [DRUM] в секции Rhythm.

Клавиша [DRUM] загорается и дисплей показывает номер и название ритм-паттерна. На первой строке дисплея отображается номер ритм-паттерна и количество долей. На второй – название ритм-паттерна. Правая часть счетчика показывает текущую долю/такт/тиканье в ритм-паттерне.



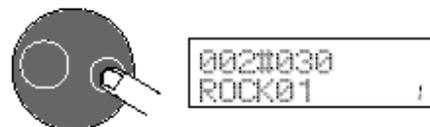
СОВЕТ

Когда горит клавиша [DRUM], магнитофон и ритм-блок разъединены и можно воспроизводить содержимое ритм-блока.

3. Поверните циферблат, чтобы выбрать номер ритм-паттерна, который будет использоваться в качестве направляющего ритма.

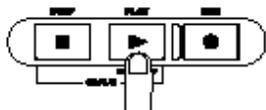
В MRS-802 есть 511 ритм-паттернов, более 400 из которых запрограммированы.

На иллюстрации ниже показана индикация дисплея при выборе ритм-паттерна № 30 (ROCK01).



4. Нажмите клавишу PLAY [▶].

Начинается воспроизведение выбранного ритм-паттерна. По окончании воспроизведения последней доли магнитофон переходит на начало паттерна и продолжает воспроизведение.



СОВЕТ

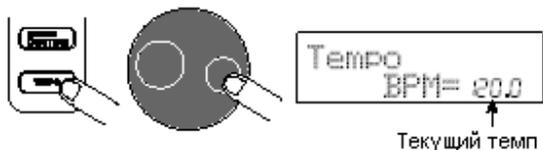
Во время воспроизведения загорается статусная клавиша ударных. Вы можете также нажать статусную клавишу, чтобы воспроизвести соответствующий звук ударных (стр. 76).

5. Для изменения ритм-паттерна вы можете использовать циферблат или курсорные клавиши вверх/вниз.

Когда вы поворачиваете циферблат, чтобы выбрать другой паттерн, новый паттерн начинает играть при достижении конечной точки текущего паттерна. (Индикация дисплея мигает, пока не начнется воспроизведение паттерна.)

Если вы используете для выбора паттерна курсорные клавиши вверх/вниз, воспроизведение начинается с этой точки.

6. Для изменения темпа нажмите клавишу [ТЕМПО] в секции Rhythm и поверните циферблат, чтобы изменить значение темпа (BPM), показанное на дисплее.



Когда настройка завершена, нажмите клавишу [EXIT] для возвращения к предыдущему экрану.



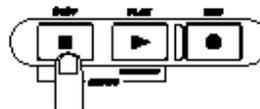
ПРИМЕЧАНИЕ

Если вы записываете трек, слушая ритм-секцию, и потом изменяете значение темпа, возникнет несоответствие между ритм-секцией и записанным содержанием. Таким образом, всегда следует сначала устанавливать темп, а затем записывать аудио-трек.

СОВЕТ

Вы также можете изменить настройку темпа, нажимая клавишу [ТЕМПО] (стр. 78).

7. Для остановки воспроизведения нажмите клавишу [STOP].



8. Для возвращения к главному экрану несколько раз нажмите клавишу [EXIT].

Клавиша [DRUM] гаснет. Когда вы используете клавишу секции Transport в этом состоянии, ритм-блок и магнитофон будут действовать синхронно.

СОВЕТ

Вы также можете создать собственный ритм-паттерн (стр. 89).

Шаг 2: Запись первого трека

На этом этапе вы запишете первый трек, слушая ритм-секцию. Для примера мы опишем, как записать на трек 1 электрогитару, обработанную встроенным эффектом.

2.1 Настройка чувствительности входного сигнала

1. Подключите инструмент к гнезду GUITAR/BASS (стр. 14).

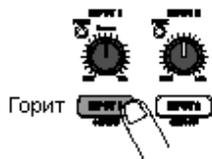
Для подключения синтезатора или другого компонента с линейным стерео-выходом используйте гнезда INPUT 1/INPUT 2 на задней панели. Для подключения гитары или баса – гнездо GUITAR/BASS.

СОВЕТ

• Если что-либо подключено и к гнезду GUITAR/BASS, и к гнезду INPUT 1 на задней панели, приоритет имеет гнездо GUITAR/BASS. Для настройки чувствительности входного сигнала GUITAR/BASS или включения/выключения гнезда используйте ручку INPUT 1.

2. Нажмите клавишу [INPUT 1], чтобы она загорелась.

Клавиши [INPUT 1]/[INPUT 2] служит для включения и выключения соответствующего входа. Когда клавиша горит, вход активен.

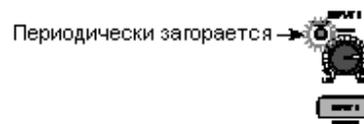


СОВЕТ

Чтобы записать выходной сигнал синтезатора или другого подобного инструмента в стерео, подключите выходы L и R к гнездам INPUT 1/INPUT 2 и нажмите обе клавиши [INPUT 1] и [INPUT 2], чтобы они обе загорелись.

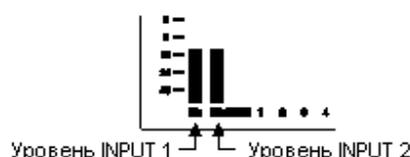
3. Играя на инструменте, используйте ручку [INPUT 1] для настройки чувствительности.

Установите ручку таким образом, чтобы индикатор [PEAK] периодически загорался, когда вы играете на инструменте на максимальной громкости.



4. Играя на инструменте, используйте ручку [REC LEVEL] для настройки уровня записи.

Ручка [REC LEVEL] изменяет уровень сигнала, направляемый на магнитофон (после прохождения встроенного эффекта). Счетчик уровня IN1/IN2 в нижнем левом углу дисплея показывает уровень. Установите уровень записи высоким насколько это возможно, но избегайте настроек, при которых индикатор 0 dB загорается при пиках сигнала.



Если настройка уровня записи слишком высока, загорается индикатор [CLIP] ручки [REC LEVEL].



2.2 Применение встроенного эффекта

Сигнал, переданный на MRS-802, можно изменить с помощью встроенного эффекта. Этот эффект может быть применен к входному сигналу, к любому треку или сразу перед фейдером [MASTER]. Встроенный эффект фактически является мульти-эффектом, который содержит некоторое количество отдельных эффектов (модулей эффектов), таких, как компрессор, дисторшн и дилей, объединенных в серии. Комбинация модулей эффектов, которые могут использоваться одновременно, называется "алгоритм". Следующие шаги показывают, как выбрать алгоритм и применить встроенный эффект к сигналу гитары, подключенной к гнезду GUITAR/BASS.

1. Нажмите клавишу [INPUT SOURCE] в секции Effect.

Место вставки встроенного эффекта показано во 2-й строке дисплея. По умолчанию это "IN" (INPUT [входной сигнал]). Для изменения настройки поверните циферблат, чтобы выбрать "IN".



2. Используйте клавиши [INSERT EFFECT] для выбора нужного алгоритма.

Есть восемь клавиш, которые соответствуют различным алгоритмам. Существуют следующие варианты выбора (За информацией по алгоритмам обратитесь к стр. 99).



- CLEAN
- DIST
- ACO/BASS SIM
- BASS

Эти алгоритмы предназначены для записи гитары/баса.

• MIC

Алгоритм для записи вокала или инструмента через микрофон.

• Dual MIC

Алгоритм для двух отдельных каналов моно-входа и моно-выхода.

• LINE

Алгоритм, подходящий главным образом для записи инструментов с линейным выходом, например, синтезатора или электропиано.

• MASTERING

Алгоритм для обработки смикшированного стерео сигнала, например, во время сведения.

Выбранная клавиша загорается и на дисплее отображается патч с использованием выбранного алгоритма.



3. Поверните циферблат, чтобы выбрать патч.

Для встроенного эффекта есть 280 патчей. При необходимости вы можете редактировать эти патчи, изменяя звук или глубину эффекта (стр. 102).

Ниже приведено количество патчей для каждого алгоритма.

Алгоритм	Номер патча
CLEAN	0 – 24
DIST	0 – 44
ACO/BASS SIM	0 – 14
BASS	0 – 14

Алгоритм	Номер патча
MIC	0 – 49
DUAL MIC	0 – 49
LINE	0 – 49
MASTERING	0 – 29

COBET

Уровень записи может изменяться, если вы выбираете другой патч. При необходимости настройте снова уровень патча с помощью ручки [REC LEVEL].

4. Для возвращения к главному экрану несколько раз нажмите клавишу [EXIT].

COBET

Для записи без использования встроенного эффекта нажмите в главном экране клавишу [BYPASS/TUNER]. Клавиша загорается и встроенный эффект отключается.

2.3 Выбор трека и запись

Теперь мы запишем звук гитары (обработанный встроенным эффектом) на трек 1.

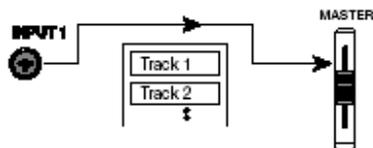
1. Несколько раз нажмите статусную клавишу 1, чтобы она загорелась красным.

Статусные клавиши 1 - 8 используются для переключения состояния mute on/off каждого трека и для выбора трека для записи. Каждый раз, как вы нажимаете статусную клавишу, клавиша будет переключаться между следующими состояниями:

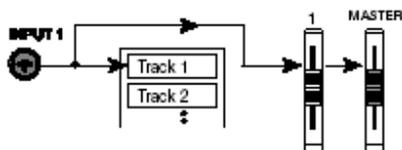


Когда статусная клавиша 1 горит красным, трек 1 находится в состоянии ожидания записи и путь входного сигнала меняется следующим образом.

Если трек для записи не был выбран



Если был выбран трек для записи (трек 1)



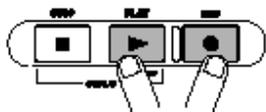
СОВЕТ

Вы можете выбрать для записи одновременно до двух треков. (Возможными парами треков являются 1/2, 3/4, 5/6 и 7/8.)

2. Установите фейдер 1 и фейдер [MASTER] в положение 0 дБ. Затем настройте уровень системы мониторинга, играя на инструменте.

3. Чтобы начать запись, нажмите клавишу ZERO [◀◀] для возвращения к началу сонга. Затем удерживайте нажатой клавишу REC [●] и нажмите клавишу PLAY [▶].

Клавиша REC [●] и клавиша PLAY [▶] загораются и начинается запись. Запишите игру на инструменте, слушая ритм-секцию.



Уровень записи можно проверить с помощью индикатора уровня IN1/IN2 в нижнем левом углу дисплея и индикатора [CLIP] ручки [REC LEVEL].

Основные действия транспортных клавиш



4. Когда вы закончили запись, нажмите клавишу STOP [■].

Клавиша REC [●] и клавиша PLAY [▶] гаснут и запись останавливается. На дисплее на короткое время отображается индикация “wait...”, а затем возвращается главный экран.

ПРИМЕЧАНИЕ

Длительность периода “wait...” может изменяться в зависимости от состояния записи. Никогда не выключайте питание прибора, если на дисплее отображается “wait...”. В противном случае данные могут быть потеряны и произойдет повреждение прибора.

5. Чтобы прослушать запись, нажмите клавишу ZERO [◀◀] для возвращения к началу сонга, а затем клавишу PLAY [▶].

Трек воспроизводится вместе с ритм-секцией.

СОВЕТ

Клавиша REW [◀◀] и клавиша FF [▶▶] действуют только при остановленном магнитофоне.

6. Для остановки воспроизведения нажмите клавишу STOP [■]. Если вы хотите изменить запись, повторите шаги 3 и 4.

7. Нажмите статусную клавишу 1, чтобы она загорелась зеленым.

Отменяется состояние ожидания записи трека 1.

СОВЕТ

- Записанное содержимое можно скопировать, удалить или отредактировать в виде целого трека или указав диапазон изменения (стр. 45).
- Используя переключение V-дубля для трека, вы можете записать новый дубль, сохранив текущий (стр. 32).

Шаг 3: Наложение

На этом шаге вы научитесь записывать другой инструмент на новый трек, слушая уже записанную партию гитары. Запись дополнительных партий, выполненная таким образом, называется "наложение".

3.1 Настройка чувствительности входного сигнала и встроенного эффекта

1. Подключите инструмент или микрофон к гнезду INPUT 1.
2. Нажмите клавишу [INPUT 1], чтобы она загорелась.
3. Играя на инструменте, используйте ручку [INPUT 1] для настройки чувствительности.
4. Играя на инструменте, используйте ручку [REC LEVEL] для настройки уровня записи.
5. Выберите алгоритм и патч для встроенного эффекта, как описано на шаге 2.
6. Для возвращения к главному экрану несколько раз нажмите клавишу [EXIT].

3.2 Выбор трека и запись

Теперь вы запишете второй инструмент на трек 2.

1. Несколько раз нажмите статусную клавишу 2, чтобы она загорелась красным. Убедитесь, что статусная клавиша 1 и статусная клавиша [DRUM] горят зеленым.

Трек 2 находится в состоянии ожидания записи.

2. Установите фейдер [MASTER] в положение 0 дБ и используйте фейдер 2 для настройки уровня мониторинга.

При необходимости включите воспроизведение магнитофона и используйте фейдеры 1/2 и [DRUM] для настройки баланса уровня мониторинга треков.

3. Чтобы начать запись, нажмите клавишу ZERO [◀◀] для возвращения к началу сонга. Затем удерживайте нажатой клавишу REC [●] и нажмите клавишу PLAY [▶].

Начнется запись на трек 2. Играйте на инструменте, слушая ритм-секцию и трек 1.

4. Когда вы закончили запись, нажмите клавишу STOP [■].

На дисплее на короткое время отображается индикация "wait...", а затем возвращается главный экран.

ПРИМЕЧАНИЕ

Длительность периода "wait..." может изменяться в зависимости от состояния записи. Никогда не выключайте питание прибора, если на дисплее отображается "wait...". В противном случае данные могут быть потеряны и произойдет повреждение прибора.

5. Чтобы прослушать запись, нажмите клавишу ZERO [◀◀] для возвращения к началу сонга, а затем клавишу PLAY [▶].

Воспроизводятся ритм-секция и треки 1/2.

При необходимости отрегулируйте фейдеры 1/2 и [DRUM].

6. Для остановки воспроизведения нажмите клавишу STOP [■].

7. Нажмите статусную клавишу 2, чтобы она загорелась зеленым.

Выполняйте те же действия для записи других треков.

Шаг 4: Сведение

Когда вы завершили запись всех треков, вы можете использовать встроенный микшер для настройки таких параметров, как уровень громкости, эквалайзер и панорама (левая/правая стереопозиция), чтобы создать стерео-трек с законченным сонгом. Этот процесс называется “сведение”.

Результат процесса сведения можно записать либо на внешний мастер-магнитофон, либо на мастер-трек в MRS-802. В следующем примере описана запись на мастер-трек.

СОВЕТ

Вместо мастер-трека вы можете также выбрать для записи один или два обычных трека. Это называется “перевоск запись (bounce)”. После использования этой функции вы можете переключить V-дубль – источник и записать новую партию. Это удобно, когда не хватает свободных треков для записи. (За информацией по функции bounce обратитесь к стр. 38.)

4.1 Подготовка к сведению

1. Убедитесь, что все статусные клавиши для всех треков, которые вы хотите смикшировать, горят зеленым, и что остальные статусные клавиши выключены.

Если ритм-блок использовался только для направляющего ритма, выключите статусную клавишу [DRUM], чтобы драм-трек не добавлялся к миксу.

2. Выключите клавиши [INPUT 1] и [INPUT 2].

СОВЕТ

Вы также можете добавить к миксу сигнал от входа 1 и/или входа 2. Чтобы сделать это, включите клавишу [INPUT 1] и/или [INPUT 2].

• Параметр трека и диапазон настройки

Параметр	Дисплей	Диапазон настройки	Описание
EQ HIGH GAIN	EQ HI G	-12 – +12	Регулирует усиление/обрезание высокочастотного диапазона от -12 до +12 дБ.
EQ HIGH FREQUENCY	EQ HI F	500 – 18000 (Гц)	Регулирует частоту смены высокочастотного усиления/обрезания.
EQ LOW GAIN	EQ LO G	-12 – +12	Регулирует усиление/обрезание низкочастотного диапазона от -12 до +12 дБ.

3. Установите фейдер [MASTER] в положение 0 дБ.

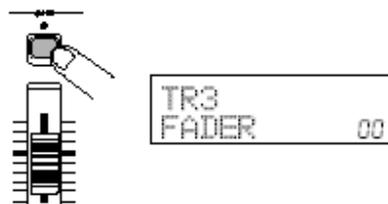
4.2 Настройка уровня, панорамы и эквализации

1. В главном экране нажмите клавишу [TRACK PARAMETER]. Появляется меню параметров трека, которое позволяет установить параметры отдельно для каждого трека.



2. Используйте статусные клавиши или курсорные клавиши влево/вправо для выбора трека.

Когда отображается дисплей параметров трека, вы можете использовать статусные клавиши или курсорные клавиши влево/вправо для выбора трека. Выбранная в настоящее время курсорная клавиша горит оранжевым.



3. Используйте курсорные клавиши вверх/вниз для выбора параметра трека.

Во второй строке дисплея отображается выбранный в настоящее время параметр. Можно выбрать следующие параметры трека и диапазоны настройки.

EQ LOW FREQUENCY	EQ LO F	40 – 1600(Hz)	Регулирует частоту смены низкочастотного усиления/обрезания.
CHORUS/DELAY SEND LEVEL	CHO SEND	0 – 100	Регулирует уровень сигнала, поступающего с выбранного трека на хорус/дилей эффекта send/return.
PAN	PAN	L100 – 0 – R100	Регулирует значение панорамы (левая/правая стереопозиция) трека. Если включен параметр ST LINK, регулирует баланс левого/правого канала.
FADER	FADER	0 – 127	Показывает текущую позицию фейдера в виде числового значения.
STEREO LINK (*)	ST LINK	ON/OFF	Включает и выключает функцию стерео-связи (для комбинирования треков с четным/нечетным номером 1/2, 3/4 и т.д.) (стр. 72).
V TAKE (*)	TR xx-yy	x=1 – 8 y=1 – 10	Выбирает V-дубль трека (стр. 32). x – номер трека, а y – номер V-дубля.

(*) = Указывает на параметр, который можно выбрать только для треков 1 - 8.

COBET

Нажав клавишу [INPUT 1] или [INPUT 2] вместо статусной клавиши, вы можете отрегулировать параметры сигнала от входов 1 или 2 (стр.67).

4. Поверните циферблат, чтобы выбрать значение настройки.



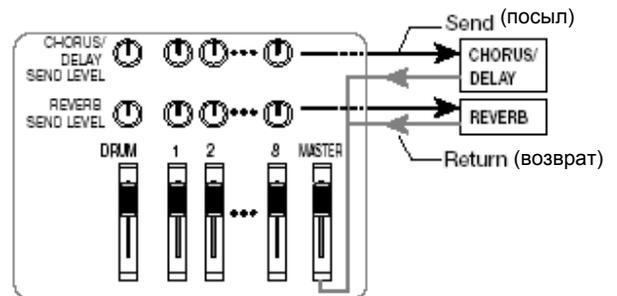
COBET

Когда отображается один из следующих параметров трека, нажатие клавиши [ENTER] включает и выключает параметр.

EQ HI G/EQ HI F	Включение/выключение эквалазации высоких частот
EQ LO G/EQ LO F	Включение/выключение эквалазации низких частот
CHO SEND	Включение/выключение хоруса/дилея
REV SEND	Включение/выключение реверберации

4.3 Применение эффекта send/return

Встроенный микшер MRS-802 включает два типа эффектов send/return (хорус/дилей и реверберация).



Интенсивность эффекта send/return можно настроить для каждого трека, используя параметр уровня посыла (который управляет уровнем сигнала, посылаемым на эффект). Увеличение этого параметра усиливает эффект. В этом разделе описано, как выбрать тип эффекта send/return и отрегулировать уровень посыла для каждого трека.

■ Выбор патча эффекта send/return

1. Из главного экрана нажмите клавишу [REVERB] или [CHORUS/DELAY] в разделе Effect. Нажмите клавишу [REVERB], чтобы выбрать патч реверберации, или [CHORUS/DELAY] для выбора патча хоруса/дидея. На дисплее будет показан патч, который является текущим для выбранного вами эффекта. Например, при нажатии клавиши [REVERB] появляется такой экран, как показано ниже.



2. Поверните циферблат, чтобы выбрать патч.

В эффекте send/return есть 20 запрограммированных патчей (пронумерованных 0 - 19). При желании вы можете отредактировать эти патчи, чтобы в дальнейшем изменить эффект (стр.107).



3. Таким же образом выберите патч для другого эффекта send/return.

4. Для возвращения к главному экрану несколько раз нажмите клавишу [EXIT].

ПРИМЕЧАНИЕ

По умолчанию уровень посыла эффекта send/return установлен на 0 для каждого трека. Поэтому вам необходимо увеличить настройку, чтобы проверить звучание, создаваемое эффектом.

■ Настройка интенсивности эффекта send/return для каждого трека

5. Из главного экрана нажмите клавишу [TRACK PARAMETER] и используйте статусные клавиши для выбора трека, который вы хотите настроить.

6. Используйте курсорные клавиши вверх/вниз, чтобы вывести индикацию CHO SEND или REV SEND во второй строке дисплея.

Выберите CHO SEND, если вы хотите отрегулировать уровень посыла хоруса/дидея. Выбирайте REV SEND, если нужно отрегулировать уровень посыла реверберации.



7. Во время воспроизведения сонга поверните циферблат, чтобы отрегулировать уровень посыла.



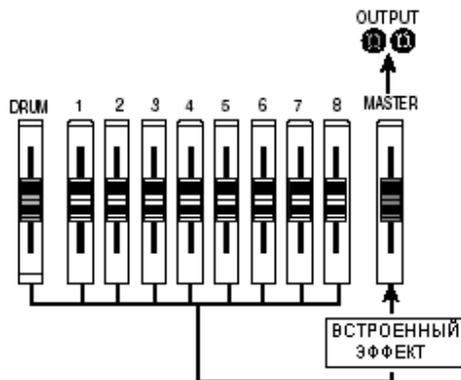
8. Таким же образом настройте уровень посыла других треков.

9. Так же настройте интенсивность другого эффекта send/return.

10. Для возвращения к главному экрану несколько раз нажмите клавишу [EXIT].

4.4 Использование встроенного эффекта мастеринга

Вы можете поместить встроенный эффект сразу перед фейдером [MASTER] и использовать один из патчей алгоритма MASTERING для изменения динамики или тона всего сонга.

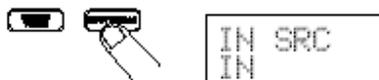


Чтобы применить эффект мастеринга ко всему сонгу, действуйте следующим образом.

■ Изменение места вставки встроенного эффекта

1. Из главного экрана нажмите клавишу [INPUT SOURCE] в секции Effect.

На дисплее появляется текущая позиция вставки встроенного эффекта.



2. Поверните циферблат, чтобы вывести на вторую строку дисплея индикацию "MASTER".

Теперь встроенный эффект вставлен сразу перед фейдером [MASTER].



3. Нажмите клавишу [EXIT].

Прибор возвращается к главному экрану.

■ Выбор патча встроенного эффекта

4. Нажмите клавишу [MASTERING] в секции Effect.

Для встроенного эффекта будет выбран алгоритм MASTERING. На дисплее отображается выбранный в настоящее время патч.



5. Во время воспроизведения сонга выберите патч, который вы хотите использовать.

При желании вы можете отредактировать патч, чтобы в дальнейшем изменить эффект (стр. 102).

6. Когда вы получили нужное звучание, нажмите клавишу [EXIT].

Прибор возвращается к главному экрану.

4.5 Сведение на мастер-трек

Мастер-трек – это стерео-трек, разработанный специально для использования во время сведения. На мастер-трек записывается сигнал сразу после фейдера [MASTER]. Как и другие треки, мастер-трек также имеет 10 V-дублей.

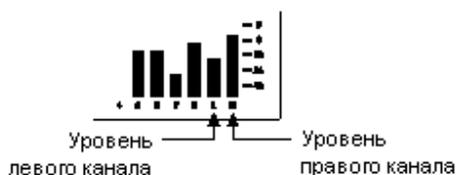
После завершения настройки эффекта мастеринга запишите окончательный микс на мастер-трек.



1. Нажмите клавишу ZERO [◀◀] для возвращения к началу сонга.

2. Нажмите клавишу **PLAY** [▶] для воспроизведения сонга и проверьте уровень фейдера [MASTER].

Уровень можно проверить на индикаторе уровня в нижнем правом углу дисплея. Если индикатор 0 дБ загорается во время воспроизведения, опустите фейдер [MASTER], чтобы выполнить точную настройку. После проверки уровня нажмите клавишу **STOP** [■].



3. Несколько раз нажмите статусную клавишу [MASTER], чтобы она загорелась красным.

Теперь можно записать мастер-трек.



4. Удерживайте нажатой клавишу **REC** [●] и нажмите клавишу **PLAY** [▶].

Начинается запись на мастер-трек.

5. Когда запись завершена, нажмите клавишу **STOP** [■].

6. Чтобы воспроизвести мастер-трек, несколько раз нажмите статусную клавишу [MASTER], чтобы она загорелась зеленым.

В этом состоянии можно воспроизвести мастер-трек. Все остальные статусные клавиши автоматически гаснут, а сигналы с других треков автоматически отключаются.

7. Нажмите клавишу **ZERO** [◀◀] для возвращения к началу сонга, и клавишу **PLAY** [▶].

Воспроизводится мастер-трек. Чтобы остановить воспроизведение, нажмите клавишу **STOP** [■].

8. Для возвращения к работе с MRS-802 несколько раз нажмите статусную клавишу [MASTER], чтобы она погасла.

Состояние mute всех треков отменяется и статусные клавиши возвращаются в исходное состояние.

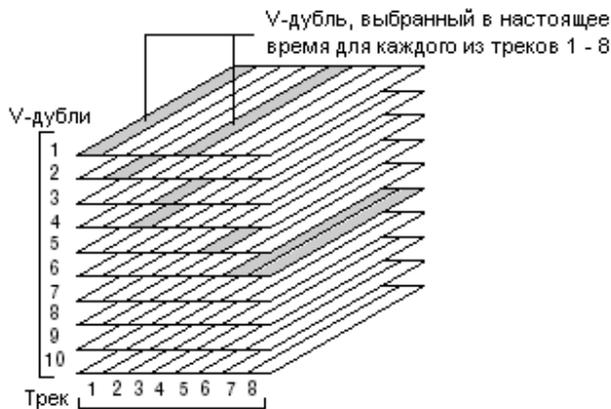
СОВЕТ

- С помощью CD-R/RW дисководов вы можете записать содержимое мастер-трека на CD-R/RW носитель для создания аудио CD. За информацией обратитесь к стр. 110.

- Содержимое мастер-трека также можно отредактировать позже.

Использование V-дублей

Каждый из треков 1 - 8 магнитофона содержит десять виртуальных треков, называемых "V-дубли". Для каждого трека вы можете выбрать один дубль, который будет использоваться для записи и воспроизведения. Например, вы можете переключать V-дубли, записывая несколько вокальных или гитарных соло на один трек, а позже сравнить их и выбрать лучший V-дубль.



Переключение V-дублей

Здесь описано, как переключить V-дубль, используемый каждым из треков 1 - 8.

1. Из главного экрана нажмите клавишу [TRACK PARAMETER] в секции Track Parameter.

Клавиша загорается и вы можете выбирать различные параметры трека.

2. Используйте курсорные клавиши вверх/вниз, чтобы вывести на дисплей индикацию "TR xx-yy" (где xx – это номер трека, а yy – номер V-дубля).

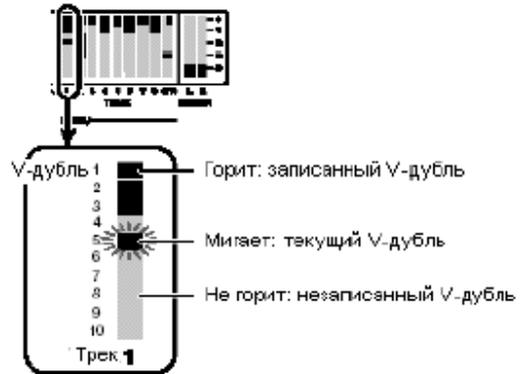
Название V-дубля отображается под номером трека/номером V-дубля.



СОВЕТ

Если вы выбрали V-дубль, на котором ничего не записано, появляется индикация "NO DATA" вместо названия V-дубля. Горящая точка в области индикатора уровня указывает на записанный V-дубль. Если точка не горит, V-дубль не записан.

Мигающая точка указывает выбранный в настоящее время для каждого из треков V-дубль. (Точка для выбранного V-дубля будет мигать с той же частотой, независимо от того, записан он или нет.)



3. Используйте курсорные клавиши влево/вправо для выбора трека.



СОВЕТ

Вы также можете выбрать трек с помощью статусных клавиш (1 - 8, [MASTER]).

4. Поверните циферблат, чтобы выбрать V-дубль.

5. При необходимости повторите шаги 3 – 4, чтобы выбрать V-дубль для каждого трека.

6. Когда вы закончили выбор V-дублей, нажмите клавишу [EXIT].

Клавиша [TRACK PARAMETER] гаснет и прибор возвращается к главному экрану.

Редактирование названия V-дубля

Записанному V-дублю автоматически присваивается название по умолчанию в соответствии со следующей схемой.

• **GTRxx-yy**

V-дубль, записанный через алгоритм CLEAN, DIST или ACO/BASS SIM встроенного эффекта

• **BASxx-yy**

V-дубль, записанный через алгоритм BASS встроенного эффекта

• **MICxx-yy**

V-дубль, записанный через алгоритм MIC встроенного эффекта

• **DULxx-yy**

V-дубль, записанный через алгоритм DUAL MIC встроенного эффекта

• **LINxx-yy**

V-дубль, записанный через алгоритм LINE встроенного эффекта

• **MASxx-yy**

V-дубль, записанный через алгоритм MASTERING встроенного эффекта

• **BYRxx-yy**

V-дубль, записанный без обработки встроенным эффектом

• **VOUxx-yy**

V-дубль, записанный с использованием функции bounce или функции записи ритма

• **LP_xx-yy**

Фраза, записанная на V-дубль с использованием функции phrase loop (стр. 56)

СОВЕТ

Когда вы записываете фразу на мастер-трек, ей автоматически присваивается название "LP_MS_yy".

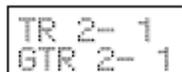
Эти названия можно при необходимости отредактировать. Для этого действуйте следующим образом.

1. Из главного экрана нажмите клавишу [TRACK PARAMETER].

ПРИМЕЧАНИЕ

Можно изменить только название текущего V-дубля треков 1 - 8.

2. Используйте курсорные клавиши вверх/вниз, чтобы вывести на дисплей индикацию "TR XX-YY" (где X, Y – номер трека и номер V-дубля).



3. Используйте курсорные клавиши влево/вправо, чтобы выбрать трек, название V-дубля которого вы хотите отредактировать.

Вы также можете выбрать трек с помощью статусных клавиш (1 - 8, [MASTER]).

ПРИМЕЧАНИЕ

Если вы выбрали V-дубль, на котором ничего не записано, появляется индикация "NO DATA" и название нельзя отредактировать.

4. Нажмите клавишу [EDIT].

Курсор (мигающий прямоугольник) – на первом символе в названии V-дубля. Это означает, что вы можете отредактировать этот символ.



5. Используйте левую/правую курсорные клавиши для перемещения мигания на символ, который вы хотите изменить.

6. Поверните циферблат, чтобы выбрать символ.

Можно выбрать следующие символы.

Цифры: 0 - 9

Буквы: A - Z, a - z

Символы: (пробел) ! " # \$ % & ' () + , - . / : ; < > = ? @ [] ^ _ ` { } \ ~ | ■.

7. Повторите шаги 5 – 6, пока полностью не отредактируете название так, как хотите.

8. Когда вы закончили редактировать название, нажмите клавишу [EXIT].

Новое название запоминается и прибор возвращается в состояние шага 3. При необходимости вы можете отредактировать названия других V-дублей.

9. Для возвращения к главному экрану нажмите клавишу [EXIT].

Клавиша [TRACK PARAMETER] гаснет.

СОВЕТ

Если записанные данные V-дубля удаляются, название возвращается к "NO DATA".

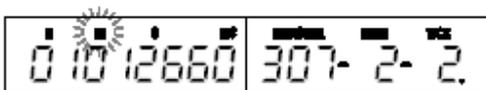
Перемещение в нужную точку сонга (функция Locate)

Вы можете указать место в сонге в единицах времени (минуты / секунды / миллисекунды) или в единицах долей (доля / такт / тиканье), и переместиться в это место.



1. При остановленном магнитофоне из главного экрана используйте левую/правую курсорные клавиши, чтобы переместить мигание на позицию, которую вы хотите изменить.

Например, чтобы изменить минуты, переместите мигание на позицию с пометкой "М".



2. Поверните циферблат, чтобы определить числовое значение.

В единицах времени можно указать минуты, секунды или миллисекунды. В единицах долей – доли, такты или тиканье. Когда вы изменяете отображенное значение, текущая позиция сразу же перемещается на новое место. Нажатие клавиши PLAY [▶] начинает воспроизведение с этой точки.

Перезапись только определенной области (функция Punch-in/out)

Punch-in/out – это функция, которая позволяет перезаписать только определенную область ранее записанного трека. Действие, при котором воспроизводимый в настоящее время трек переключается в режим записи, называется "punch-in," а обратное действие переключения с записи на воспроизведение называется "punch-out."

В MRS-802 есть два способа выполнения перезаписи. Вы можете использовать клавиши на панели или футсвитч (не входит в комплект) для ручного управления punch-in/out ("ручное punch-in/out"), или установить автоматическое включение punch-in/out в заранее определенных точках ("авто punch-in/out").

Использование ручного punch-in/out

Здесь описано, как использовать punch-in/out с ручным управлением для перезаписи отрезка ранее записанного трека, пользуясь клавишами панели или футсвитчем (не входит в комплект).

СОВЕТ

Если вы хотите использовать футсвитч для punch-in/out, подключите футсвитч ZOOM FS01 к гнезду [CONTROL IN] на передней панели.

ПРИМЕЧАНИЕ

Согласно настройкам по умолчанию MRS-802, футсвитч, подключенный к гнезду [CONTROL IN], регулирует начало/остановку воспроизведения сонга. Если вы хотите использовать футсвитч для punch-in/out, сначала нужно изменить настройку футсвитча (стр. 134).

1. Несколько раз нажмите статусную клавишу трека, на котором вы хотите выполнить punch-in/out, чтобы она загорелась красным.

2. Поднимите фейдер этого трека в подходящее положение.

3. Играя на инструменте, подключенном к гнезду INPUT, используйте ручки [INPUT] и [REC LEVEL] для настройки уровня записи.

При необходимости воспроизведите запись и используйте фейдеры микшера для настройки баланса вашего инструмента и воспроизведения треков.

4. Переместитесь на точку на несколько долей раньше, чем та, в которой вы хотите начать punch-in, и нажмите клавишу PLAY [▶], чтобы начать воспроизведение.

5. Когда вы дойдете до точки **punch-in**, нажмите клавишу **REC [●]** (или нажмите футсвитч).

Клавиша **REC [●]** загорится, и запись начнется с этой точки.

6. Когда вы дойдете до точки **punch-out**, еще раз нажмите клавишу **REC [●]** (или еще раз футсвитч).

Клавиша **REC [●]** погаснет, и прибор переключается с записи на воспроизведение.

7. Чтобы остановить воспроизведение, нажмите клавишу **STOP [■]**.

8. Для проверки содержимого новой записи переместитесь в точку перед точкой **punch-in** и нажмите клавишу **PLAY [▶]**.

Использование авто **punch-in/out**

Авто **punch-in/out** – это функция, позволяющая заранее определить область, которая будет перезаписана. **Punch-in** включается автоматически, когда вы достигаете точки начала записи (точка **In**), а **punch-out** – при достижении точки конца записи (точка **Out**). Это удобно, например, когда вы не можете управлять **MRS-802**, поскольку вы сами играете на инструменте, или если требуется очень быстрое переключение между записью и воспроизведением.



Чтобы выполнить авто **punch-in/out**, сначала определите точки **In** (точка переключения между воспроизведением и записью) и **Out** (точка переключения от записи к воспроизведению), а затем выполните запись. Процедура описана ниже.

1. Поднимите фейдер трека, на котором вы хотите выполнить авто **punch-in/out**, в подходящее положение.

2. Играя на инструменте, подключенном к гнезду **INPUT**, используйте ручки **[INPUT]** и **[REC LEVEL]** для настройки уровня записи.

3. Переместитесь на точку, в которой вы хотите выполнить **punch-in**, и нажмите клавишу **[AUTO PUNCH-IN/OUT]**.

Клавиша **[AUTO PUNCH-IN/OUT]** начнет мигать. Так устанавливается "точка **In**", в которой начинается запись.

4. Переместитесь на точку, в которой вы хотите выполнить **punch-out**, и еще раз нажмите клавишу **[AUTO PUNCH-IN/OUT]**.

Устанавливается "точка **Out**", в которой завершится запись. Клавиша **[AUTO PUNCH-IN/OUT]** начинает ровно гореть. Это показывает, что функция авто **punch-in/out** включена.

СОВЕТ

Если вы хотите точно определить точки **in/out**, удобно использовать функцию **Scrub** (стр. 43), чтобы найти нужное место и заранее присвоить отметку (стр. 41) в желаемом месте.

5. Используйте функцию **Locate**, чтобы переместиться в точку немного раньше точки **In**.

6. Несколько раз нажмите статусную клавишу трека, на котором вы хотите выполнить **punch-in/out**, пока клавиша не замигает красным.

ПРИМЕЧАНИЕ

Когда статусная клавиша горит красным, это означает, что текущая точка расположена между точками **In** и **Out**. В этом случае еще раз используйте перемещение, чтобы переместиться в точку, расположенную раньше точки **In**.

7. Если вы хотите отрепетировать авто **punch-in/out**, нажмите клавишу **PLAY [▶]**.

Магнитофон начнет воспроизведение. При достижении точки **In** звук трека, на котором вы выполняете **punch-in/out**, будет отключен (**mute**). При достижении точки **Out** звук включится. (В течение всего этого времени вы постоянно сможете контролировать входной сигнал.) При выполнении этого действия на трек ничего не будет записано или удалено.

После того, как вы закончили репетицию, еще раз переместитесь на точку, расположенную раньше точки **In**. При необходимости отрегулируйте точки **In/Out**.

8. Для выполнения авто **punch-in/out** удерживайте нажатой клавишу **REC [●]** и нажмите клавишу **PLAY [▶]**.

Магнитофон действует в режиме воспроизведения. При достижении точки **In** запись начнется автоматически (**punch-in**). Когда вы дойдете до точки **Out**, автоматически закончится запись и возобновится воспроизведение (**punch-out**).

9. Когда вы закончили запись, нажмите клавишу STOP [■].

10. Чтобы прослушать результат записи, нажмите статусную клавишу трека, на который вы выполнили punch-in/out, чтобы она загорелась зеленым. Затем переместитесь на точку, расположенную раньше точки In, и нажмите клавишу PLAY [▶].

Если вы хотите изменить запись, повторите шаги 5 – 9.

11. Если вы довольны записью, нажмите клавишу [AUTO PUNCH-IN/OUT], чтобы она погасла.

Функция авто Punch-in/out будет выключена и настройки точек In и Out будут отменены.

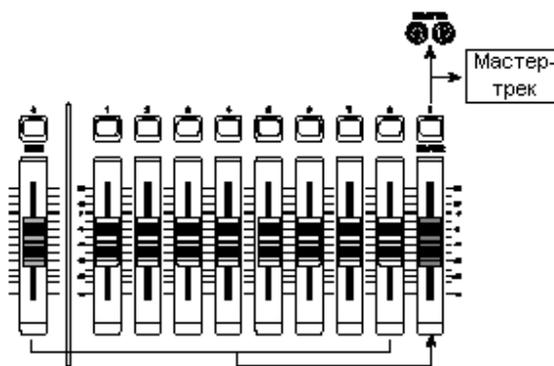
Запись нескольких треков на мастер-трек (функция Mixdown [Сведение])

В этом разделе описано, как воспроизвести записанные треки и звуки ударных и записать их на мастер-трек в стерео (выполнить сведение).

О мастер-треке

Мастер-трек – это набор стерео-треков, которые расположены отдельно от обычных треков 1 - 8. Наиболее часто мастер-трек используется в качестве трека-приемника для сведения. Содержимое мастер-трека можно использовать для создания аудио CD.

В MRS-802 есть один мастер-трек в каждом проекте. Как и обычные треки 1 - 8, мастер-трек также имеет десять виртуальных треков (V-дубли). Это позволяет вам записать различные миксы на несколько V-дублей и позже выбрать наилучший дубль.



Когда вы включаете запись на мастер-трек, будет записан сигнал, приходящий от фейдера [MASTER] (такой же сигнал, как выводится через гнезда [OUTPUT]).

Действия при сведении

Здесь описано, как смикшировать треки 1 - 8 и драм-трек на два стерео-канала и записать на мастер-трек.

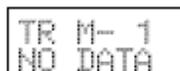
1. Из главного экрана нажмите клавишу [TRACK PARAMETER] в секции Track Parameter.

2. Используйте курсорные клавиши вверх/вниз, чтобы вывести на дисплей индикацию "TR XX-XX" (где X – номер трека и номер V-дубля).



3. Нажмите статусную клавишу [MASTER] для выбора мастер-трека.

Дисплей показывает номер и название V-дубля, выбранного в настоящее время для мастер-трека. (Если ничего не записано на V-дубль, появляется индикация "NO DATA".)



СОВЕТ

Вместо того, чтобы нажимать статусную клавишу [MASTER], вы также можете использовать левую/правую курсорные клавиши для выбора мастер-трека.

4. Если вы хотите изменить V-дубль, поверните циферблат.

5. Когда V-дубль выбран, нажмите клавишу [EXIT].

Клавиша [TRACK PARAMETER] гаснет и прибор возвращается к главному экрану.

6. Из главного экрана нажмите статусную клавишу [MASTER] несколько раз, чтобы она загорелась красным.

Теперь мастер-трек готов к записи.

Пока клавиша горит красным, остальные треки, а также драм-трек и эффекты действуют как обычно.

СОВЕТ

Сигнал, который записывается на мастер-трек – это сигнал, который приходит от фейдера [MASTER]. Это тот же сигнал, который выводится через гнезда [OUTPUT].

7. Включите воспроизведение и настройте баланс различных треков.

Настройки уровня отдельных треков, а также настройки встроенного эффекта и эффекта send/return влияют на сигнал, который посылается на мастер-трек. Отрегулируйте уровни, следя за индикатором уровня L/R, и убедитесь, что не происходит обрезания сигнала.

8. Чтобы выполнить сведение, нажмите клавишу ZERO [◀◀] для возвращения к началу сонга, а затем нажмите клавишу PLAY [▶], удерживая нажатой клавишу REC [●].

Начинается запись на мастер-трек.

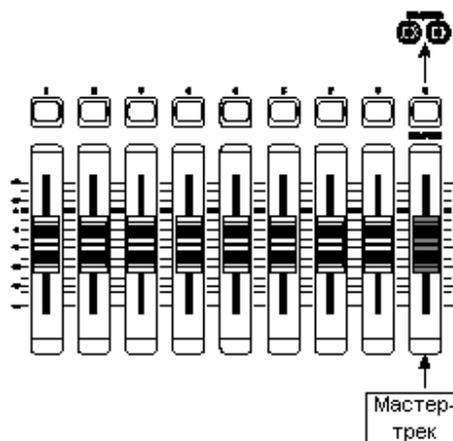
9. Когда запись завершена, нажмите клавишу STOP [■].

Воспроизведение мастер-трека

Чтобы воспроизвести записанный мастер-трек, действуйте следующим образом.

1. Из главного экрана нажмите статусную клавишу [MASTER] несколько раз, чтобы она загорелась зеленым.

Прибор переходит в режим воспроизведения мастер-трека. В этом режиме все остальные статусные клавиши не горят, все остальные треки находятся в состоянии mute и все эффекты выключены.



СОВЕТ

Когда статусная клавиша [MASTER] горит зеленым, транспортные клавиши, кроме клавиши REC [●], действуют как обычно.

2. Нажмите клавишу ZERO [◀◀] для возвращения к началу сонга, а затем нажмите клавишу PLAY [▶].

Начинается воспроизведение мастер-трека с начала. Вы можете использовать фейдер [MASTER] для настройки громкости воспроизведения.

3. Чтобы остановить воспроизведение, нажмите клавишу STOP [■].

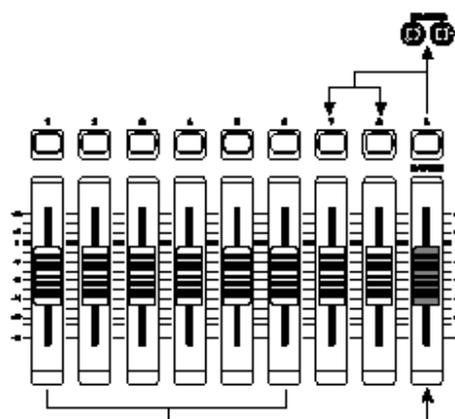
4. Для отмены режима воспроизведения мастер-трека нажмите статусную клавишу [MASTER], чтобы она погасла.

Режим mute треков 1 - 8 и ритм-блока отменяется, и прибор возвращается в обычное состояние. Статусные клавиши, которые были автоматически выключены, возвращаются в предыдущее состояние.

Объединение нескольких треков на другом треке (функция Bounce)

Как действует bounce

"Bounce" (переброска) – это функция, которая микширует содержимое секции магнитофона и драм-трек, и записывает результат на один или два трека. (Иногда это также называют "пинг-понговая запись".) В качестве примера вы можете перебросить содержимое треков 1 – 6 на треки 7/8, а затем переключить V-дубли треков 1 – 6, чтобы записать новые версии вашего исполнения.



СОВЕТ

- Вы также можете присоединить сигналы от гнезд [INPUT] к записи bounce.
- Если вы выбрали только один моно-трек в качестве приемника bounce, сигнал будет записан в моно.
- При необходимости вы можете воспроизвести все восемь треков и перебросить их на пустые V-дубли.

Настройка bounce

Перед тем, как использовать функцию bounce, вы можете сделать некоторые настройки.

■ Настройка состояния воспроизведения/mute (отключения звука) для записываемых треков

По умолчанию в MRS-802 звук треков, выбранных для записи bounce, отключен (mute). Если вы хотите воспроизвести трек, пока вы выполняете запись bounce на другой V-дубль этого трека, используйте следующую процедуру для изменения настройки таким образом, что записываемый трек будет также воспроизводиться.

1. В главном экране нажмите клавишу [UTILITY]. На дисплее появится "UTILITY TR EDIT".

2. Используйте левую/правую курсорные клавиши, чтобы на дисплее появилось "UTILITY BOUNCE," и нажмите клавишу [ENTER].

3. Используйте левую/правую курсорные клавиши, чтобы на дисплее появилось "BOUNCE RECTRACK", и нажмите клавишу [ENTER].



RECTRACK
MUTE

• MUTE

Звук треков для записи будет отключен (mute) (настройка по умолчанию).

• PLAY

Треки для записи будут воспроизведены.

4. Поверните циферблат, чтобы изменить настройку на "PLAY".

5. Для возвращения к главному экрану несколько раз нажмите клавишу [EXIT].

■ Выбор V-дубля для записи

По умолчанию в MRS-802 результат операции Bounce записывается на V-дубль, который выбран в настоящее время для трека – места назначения записи.

Если вы хотите воспроизвести трек, выполняя переброску на другой V-дубль этого трека, вы можете использовать следующие действия для изменения V-дубля, выбранного для записи. (За информацией по V-дублям обратитесь к стр. 32.)

1. В главном экране нажмите клавишу [UTILITY]. На дисплее появится "UTILITY TR EDIT".

2. Используйте левую/правую курсорные клавиши, чтобы на дисплее появилось "UTILITY BOUNCE," и нажмите клавишу [ENTER].

3. Используйте левую/правую курсорные клавиши, чтобы на дисплее появилось "BOUNCE REC TAKE", и нажмите клавишу [ENTER].

Будет отображен V-дубль, выбранный в настоящее время для записи.



REC TAKE
CURRENT

• CURRENT

Результат переброски будет записан на V-дубль, выбранный в настоящее время для записываемого трека.

• 1 - 10

Результат переброски будет записан на V-дубль с номером, который вы укажете.

4. Поверните циферблат, чтобы выбрать V-дубль для записи.

5. Для возвращения к главному экрану несколько раз нажмите клавишу [EXIT].

Выполнение записи bounce

В этом примере мы перебросим содержимое треков 1 – 6 на V-дубль 10 треков 7/8.

1. Перейдите в экран UTILITY и убедитесь, что параметр BOUNCE RECTRACK установлен на "PLAY".

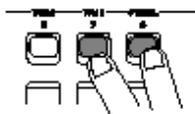
2. Также в экране UTILITY убедитесь, что параметр REC TAKE установлен на "10" (V-дубль 10).

3. Нажмите статусную клавишу 7, чтобы она загорелась красным, и продолжайте удерживать ее.



4. Удерживая нажатой статусную клавишу 7, несколько раз нажмите статусную клавишу 8, чтобы обе клавиши загорелись красным.

V-дубли 10 треков 7/8 готовы для стерео-записи. Чтобы контролировать стерео-запись на два трека-приемника bounce, установите параметр панорамы для трека 7 на L100, а параметр панорамы для трека 8 – на R100.



СОВЕТ

Вы также можете заранее настроить два трека, чтобы они действовали как связанный стерео-трек (стр. 72).

5. Нажмите клавишу [BOUNCE].

Клавиша [BOUNCE] загорается, и включается функция Bounce. Остальные треки и эффекты действуют как обычно.

6. Включите воспроизведение и настройте баланс каждого трека.

Настройки уровня отдельных треков, а также настройки встроенного эффекта и эффекта send/return влияют на микшируемый сигнал. Отрегулируйте уровни, следя за индикатором уровня L/R, и убедитесь, что не происходит обрезания сигнала.

7. Нажмите клавишу ZERO [◀◀] для возвращения к началу сонга, а затем нажмите клавишу PLAY [▶], удерживая нажатой клавишу REC [●]. Начинается запись на треки 7/8.

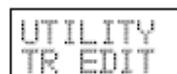
8. Когда запись завершена, нажмите клавишу STOP [■].

Запись звука ударных (Ритм-запись)

MRS-802 позволяет записать звук ударных на любой трек. Эта функция называется "ритм-запись". Чтобы использовать функцию, действуйте следующим образом.

1. Из главного экрана нажмите клавишу [UTILITY] в секции Display.

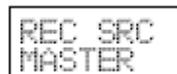
На дисплее появляется сервисное меню.



2. Используйте левую/правую курсорные клавиши, чтобы вывести на дисплей индикацию "UTILITY BOUNCE", и нажмите клавишу [ENTER].

3. Используйте левую/правую курсорные клавиши, чтобы вывести на дисплей индикацию "BOUNCE REC SRC", и нажмите клавишу [ENTER].

Дисплей изменяется следующим образом.



Из этого экрана вы можете выбрать источник записи сигнала.

• MASTER

Сигнал сразу после фейдера [MASTER]

• DRUM TR

Сигнал драм-трека

4. Поверните циферблат, чтобы выбрать "DRUM TR".

В качестве источника записи выбран драм-трек

5. Несколько раз нажмите клавишу [EXIT] для возвращения к главному экрану.

6. Нажмите клавишу [BOUNCE].

7. Из главного экрана несколько раз нажмите статусную клавишу трека-приемника записи, чтобы она загорелась красным.

Выбранный трек готов к записи. Можно выбрать до двух статусных клавиш. Остальные треки действуют как обычно.

СОВЕТ

Если вы хотите записать звук ударных в стерео, выберите для записи два трека. Если выбран только один трек, запись будет выполнена в моно.

8. Убедитесь, что клавиша [RHYTHM] в ритм-блоке не горит, и выбран ритм-сонг или ритм-паттерн, который вы хотите записать.

СОВЕТ

Выбрав пустой ритм-паттерн, также возможно записать звуки ударных, созданные игрой на внешней MIDI-клавиатуре или другом устройстве.

9. Включите воспроизведение и настройте уровень записи.

Отрегулируйте уровни, следя за индикатором уровня L/R, и убедитесь, что не происходит обрезания сигнала.

10. Нажмите клавишу ZERO [◀◀] для возвращения к началу сонга, а затем нажмите клавишу PLAY [▶], удерживая нажатой клавишу REC [●].

Начинается воспроизведение ритм-паттерна/ритм-сонга и записывается на выбранные треки.

11. Когда запись завершена, нажмите клавишу STOP [■].

Ритм-запись завершается. Если вы хотите вернуться к обычной записи, выберите [MASTER] в экране шага 3.

Присвоение отметок определенной точке сонга (функция Marker)

Вы можете назначить до 100 отметок в сонге, в любом выбранном месте, и переместиться на отметку, нажав клавишу или выбрав желаемый номер отметки. Это удобно, если вы хотите воспроизвести несколько раз с определенного места во время записи или сведения.

Присвоение отметки

Здесь описано, как присвоить отметку выбранному месту сонга.

1. Найдите точку, которой вы хотите присвоить отметку.

СОВЕТ

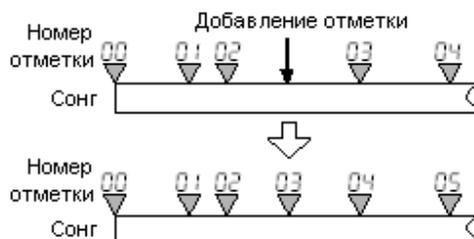
- Отметку можно назначить или во время воспроизведения, или при остановленном магнитофоне.
- При необходимости вы можете использовать функцию Scrub, чтобы выполнить точную настройку местоположения.

2. Нажмите клавишу [MARK] в секции Control.

Текущему местоположению будет присвоена отметка. После присвоения отметки новый номер отметки (01 – 99) появится в области MARKER в верхнем правом углу дисплея.



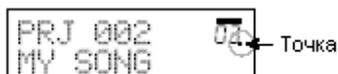
Номер отметки присваивается автоматически в восходящем порядке с начала сонга. Если вы добавляете новую отметку между двумя существующими, последующие отметки будут перенумерованы.



СОВЕТ

- Отметка с номером 00 уже установлена в начале сонга (местоположение нулевой точки счетчика).

В главном экране область MARKER в верхней правой части дисплея будет показывать номер отметки, расположенной сразу перед текущим местоположением. Если внизу справа от номера отметки появляется точка, это означает, что местоположение отметки совпадает с текущим местоположением.



Перемещение на отметку

Здесь описано, как переместиться на отметку. Это можно сделать двумя способами: вы можете использовать клавиши или непосредственно указать номер отметки.

■ Использование клавиш для перемещения

1. Из главного экрана нажмите клавишу MARKER [◀◀] или [▶▶] в секции Control.

Каждый раз, как вы нажимаете клавишу, вы перемещаетесь на следующую отметку перед или после текущего местоположения.



■ Определение номера отметки для перемещения

1. В главном экране один раз нажмите левую курсорную клавишу.

На дисплее будет мигать слово "MARKER".

2. Поверните циферблат, чтобы выбрать желаемый номер отметки.

Сразу после изменения номера вы переместитесь на эту отметку.

Удаление отметки

Здесь описано, как удалить присвоенную вами отметку.

1. Переместитесь на отметку, которую вы хотите удалить.

Номер отметки, отображаемый в области MARKER – это отметка, которая будет удалена.

Невозможно удалить отметку до тех пор, пока местоположение отметки не будет точно совпадать с текущим местоположением. Если точка внизу справа от номера отметки не горит, используйте клавиши MARKER [◀◀]/[▶▶] для перемещения точно на позицию отметки.

2. Нажмите клавишу [CLEAR] в секции Control.

Выбранная отметка будет удалена, а последующие отметки – перенумерованы.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Удаленную отметку восстановить нельзя.
- Невозможно удалить отметку с номером "00", расположенную в начале сонга.

Повторное воспроизведение отрывка (функция A-B Repeat)

A-B Repeat – это функция, которая повторно воспроизводит выбранный отрывок сонга. Это удобно, если вы хотите прослушать один и тот же отрезок несколько раз.

1. Переместитесь на точку, в которой вы хотите начать повторяющееся воспроизведение, и нажмите клавишу [A-B REPEAT] в секции Control. Клавиша [A-B REPEAT] начнет мигать и определяться точка начала повтора (точка А).

СОВЕТ

Настройку точек A/B можно выполнять как при остановленном, так и при работающем магнитофоне.

2. Переместитесь на точку, в которой вы хотите закончить повторяющееся воспроизведение, и нажмите клавишу [A-B REPEAT] еще раз. Клавиша [A-B REPEAT] начинает ровно гореть и определяется точка завершения повтора (точка В).

ПРИМЕЧАНИЕ

Если вы разместите точку В раньше, чем точку А, будет повторяться отрывок между точками В → А.

3. Если вы хотите изменить настройку точек A/B, нажмите клавишу [A-B REPEAT], чтобы она погасла, а затем повторите процедуру с шага 1.

4. Для того, чтобы начать повторяющееся воспроизведение, нажмите клавишу PLAY [▶].

Повторяющееся воспроизведение начнется, когда вы нажмете клавишу PLAY [▶], при этом клавиша [A-B REPEAT] горит. При достижении точки завершения (обычно точки В) магнитофон переходит на точку начала (обычно точку А), и воспроизведение продолжается.

5. Чтобы остановить повторяющееся воспроизведение, нажмите клавишу STOP [■].

Даже после того, как вы нажали клавишу STOP [■] для остановки воспроизведения, вы сможете снова запустить повторяющееся воспроизведение столько раз, сколько захотите, пока горит клавиша [A-B REPEAT].

6. Чтобы выключить повторяющееся воспроизведение, нажмите клавишу [A-B REPEAT].

Клавиша [A-B REPEAT] погаснет, и повторяющееся воспроизведение выключается. Место расположения точек A/B будет также стерто из памяти.

Нахождение нужного местоположения (функция Scrub/Preview)

В MRS-802 есть функция "Scrub", которая позволяет отыскать нужную точку во время повторяющегося воспроизведения короткого отрезка до или после текущего местоположения. Это удобно, если вы хотите безошибочно найти точку, в которой начинается или заканчивается определенный звук.

Когда функция Scrub включена, вы можете использовать функцию "Preview", которая воспроизводит 0,7 секунды до или после текущей точки. Используя вместе функции Scrub и Preview, вы сможете найти желаемое местоположение быстро и точно.

Использование функций scrub/preview

1. Из главного экрана нажмите и удерживайте клавишу STOP [■], и нажмите клавишу PLAY [▶].

Включается функция Scrub, и начинается повторяющееся воспроизведение короткого отрезка (по умолчанию 40 миллисекунд), следующего за текущим местоположением.



Когда функция Scrub включена, дисплей изменяется следующим образом.



2. Используйте статусные клавиши 1 – 8, чтобы выбрать трек(и) для воспроизведения функцией Scrub.

Одновременно можно выбрать до 2 треков.

3. Используйте левую/правую курсорные клавиши, чтобы индикация в правой части счетчика начала мигать ("MS" для дисплея времени, или "TICK" для дисплея долей).

4. Поверните циферблат влево или вправо, чтобы найти желаемое местоположение.

Во время воспроизведения функции Scrub текущее местоположение будет перемещаться вперед или назад в миллисекундах или тиканье.

5. Если вы хотите использовать функцию Preview, чтобы услышать отрезок, расположенный перед текущим местоположением, нажмите клавишу REW [◀◀]. Чтобы прослушать отрезок, расположенный после текущей точки, нажмите клавишу FF [▶▶].

Если вы нажали клавишу REW [◀◀], будет воспроизведен отрезок длиной 0.7 секунд до текущей точки (заканчиваясь в текущей точке). При нажатии клавиши FF [▶▶] воспроизводится отрезок 0.7 секунд после текущего местоположения (начинаясь в текущей точке). Это называется "предварительное воспроизведение". Когда закончится предварительное воспроизведение, продолжится воспроизведение функции Scrub.

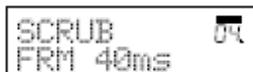
6. Чтобы отменить функцию Scrub, нажмите клавишу STOP [■].

Прибор возвращается к главному экрану.

Изменение настроек функции scrub

Когда функция Scrub включена, вы можете изменить направление ее воспроизведения (воспроизведение отрезка до или после текущего местоположения), и длину воспроизводимого отрезка.

1. Из главного экрана нажмите и удерживайте клавишу STOP [■] и нажмите клавишу PLAY [▶]. Функция Scrub включается, и появляется следующий экран. Символы в нижнем левом углу (TO/FRM) показывают направление воспроизведения, а цифра в нижней правой части (40 – 200) – это длина воспроизводимого отрезка.



2. Если вы хотите изменить длительность воспроизведения, используйте левую/правую курсорные клавиши, чтобы настройка длительности замигала, и поверните циферблат.

Вы можете выбрать 40, 80, 120, 160 или 200 (мс) в качестве длительности воспроизведения.

СОВЕТ

Вы также можете использовать курсорные клавиши вверх/вниз, чтобы изменить длительность воспроизведения.

3. Если вы хотите изменить направление воспроизведения функции Scrub, используйте левую/правую курсорные клавиши, чтобы настройка направления воспроизведения начала мигать, и поверните циферблат.

Если вы выберете "TO," воспроизведение начнется в более ранней точке и закончится в текущей точке. Если вы выберете "FRM," воспроизведение начнется из текущего местоположения (настройка по умолчанию).



СОВЕТ

Воспроизведение функции Scrub изменится сразу же после внесения изменений в настройки.

4. Если вы хотите использовать новые настройки воспроизведения для того, чтобы найти какую-либо точку, используйте левую/правую курсорные клавиши, чтобы переместить мигание в правую часть счетчика ("MS" для дисплея времени, или "TICK" для дисплея долей).

5. Поверните циферблат влево или вправо, чтобы переместить текущее местоположение.

Во время воспроизведения scrub текущее местоположение может перемещаться вперед или назад в миллисекундах или тиканье.

6. Для выхода из функции Scrub нажмите клавишу STOP [■].

Прибор возвращается к главному экрану.

Описание [Редактирование трека]

В этом разделе описано, как отредактировать аудио-данные, содержащиеся на треках магнитофона. Существует два основных типа функций редактирования: с указанием диапазона редактирования и редактирование целого V-дубля.

Редактирование диапазона данных

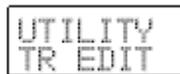
Ниже описана процедура определения редактируемого диапазона V-дубля, а затем выполнение такого действия, как копирование или перемещение.

Основные действия при редактировании диапазона

При редактировании определенного диапазона данных некоторые шаги одинаковы для всех действий. Они описаны ниже.

1. Из главного экрана нажмите клавишу [UTILITY] в секции Display.

На дисплее появляется сервисное меню.



UTILITY
TR EDIT

2. Убедитесь, что на дисплее появилась индикация "UTILITY TR EDIT", и нажмите клавишу [ENTER].

На дисплее появляется меню редактирования трека, содержащее различные команды для редактирования.



TR EDIT
COPY

3. Используйте левую/правую курсорные клавиши, чтобы выбрать нужную команду.

Существуют следующие команды для редактирования.

- **Copy**

Копирование определенного отрезка аудио-данных.

- **Move**

Перемещение определенного отрезка аудио-данных.

- **Erase**

Стирание определенного отрезка аудио-данных.

- **Trim**

Сохранение только определенного отрезка аудио-данных и стирание всего остального.

- **Fade I/O (Fade-in/out)**

Выполнение fade-in/fade-out в определенном интервале аудио-данных.

- **Reverse**

Реверсирование определенного отрезка аудио-данных.

- **Timstrch (Time Stretch/Compress)**

Изменение длительности определенного отрезка аудио-данных на треке без изменения высоты.

4. Нажмите клавишу [ENTER].

Появляется экран для выбора трека и V-дубля для редактирования.

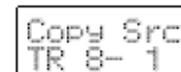
Ниже показан пример дисплея для выбора команды копирования на шаге 3.



Copy Src
TR 1- 1

↑ ↑
Номер трека Номер V-дубля

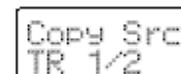
5. Поверните циферблат, чтобы выбрать номер трека (1 - 8), и используйте курсорные клавиши вверх/вниз для выбора номера V-дубля (1 - 10).



Copy Src
TR 8- 1

В этом экране можно также выбрать для редактирования V-дубли, которые не выбраны в настоящее время для треков 1 – 8.

Когда выбран трек 8, поворот циферблата вправо выводит следующий экран.



Copy Src
TR 1/2

Когда отображается этот экран, поворот циферблата вправо выбирает треки парами четный + нечетный (1/2, 3/4, 5/6, 7/8) или мастер-трек. В этом случае выбранный в настоящее время для двух треков или для мастер-трека V-дубль выбирается для редактирования.

6. Нажмите клавишу [ENTER].

Последующие шаги могут отличаться в зависимости от выбранной команды. Обратитесь к разделам соответствующих команд.

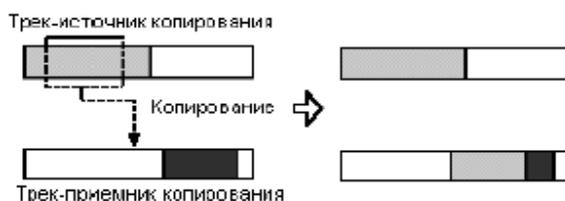
7. Когда команда редактирования выполнена, несколько раз нажмите клавишу [EXIT] для возвращения к главному экрану.

СОВЕТ

После выполнения функции редактирования и перезаписи аудио-данных на трек исходные данные восстановить нельзя. Если вы хотите сохранить состояние до редактирования, используйте для этого трека функцию capture (стр. 54).

Копирование определенного отрезка данных

Вы можете скопировать аудио-данные определенного отрезка в указанную позицию определенного трека. При выполнении этого действия существующие данные в месте копирования будут перезаписаны. Данные источника копирования не изменятся.



1. Обратитесь к шагам 1 - 6 в разделе “Основные действия редактирования”, чтобы выбрать трек/V-дубль – источник, и нажмите клавишу [ENTER].

Дисплей изменяется следующим образом. Этот экран позволяет указать точку начала копирования.



Точка начала редактирования отображается на левом счетчике в часах, минутах, секундах, миллисекундах, а на правом счетчике в долях, тактах и тиканье.

2. Используйте левую/правую курсорные клавиши для перемещения мигания на счетчике, и поверните циферблат, чтобы определить точку начала копирования.

Точку можно указать в часах/минутах/секундах/миллисекундах. Когда значение указано, счетчик долей/тактов/тиканья отражает новое местоположение.

Если вы переместите мигание на поле дисплея MARKER, вы можете определить отметку, повернув циферблат. В этом случае отметка становится точкой начала редактирования. Если вы указываете точку, в которой нет записанных данных, на дисплее появляется символ "***".

3. Нажмите клавишу [ENTER].

Индикация дисплея изменяется на “Copy Src END”. В этом экране вы можете указать точку завершения копирования.

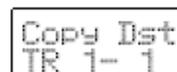


4. Используйте ту же процедуру, что и на шаге 2, чтобы определить точку завершения копирования.

Если в этот момент вы нажмете клавишу PLAY [▶], указанный диапазон будет воспроизведен.

5. Нажмите клавишу [ENTER].

Теперь дисплей отображает “Copy Dst TR xx-yy” (где xx – номер трека, а yy – номер V-дубля). Этот экран позволяет указать трек/V-дубль – приемник.

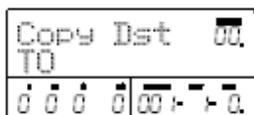


ПРИМЕЧАНИЕ

- Если вы выбрали один трек в качестве источника копирования, только один трек можно выбрать в качестве приемника копирования.
- Если вы выбрали два смежных трека или мастер-трек в качестве источника копирования, только два смежных трека или мастер-трек можно выбрать в качестве приемника копирования. В этом случае текущий V-дубль каждого трека становится приемником редактирования.

6. Определите трек/V-дубль – приемник таким же образом, как при выборе трека/V-дубля – источника, и нажмите клавишу [ENTER].

Дисплей изменяется следующим образом. Этот экран позволяет определить точку начала отрезка на V-дубле, на который будет выполняться копирование.



7. Определите точку начала копирования таким же образом, как для источника копирования, и нажмите клавишу [ENTER].

На дисплее появится индикация "Copy SURE?".

8. Чтобы выполнить копирование, нажмите клавишу [ENTER].

Нажав клавишу [EXIT] вместо [ENTER], вы можете вернуться к предыдущим экранам. Когда копирование выполнено, на дисплее появляется индикация "Copy COMPLETE", и прибор возвращается к меню редактирования трека.

СОВЕТ

Чтобы вставить отрезок несколько раз, используйте функцию phrase loop (стр. 56).

Перемещение определенного отрезка данных

Вы можете переместить аудио-данные определенного отрезка в указанную позицию определенного трека. При выполнении этого действия существующие данные в месте перемещения будут перезаписаны. Данные источника перемещения будут стерты.



1. Обратитесь к шагам 1 - 6 в разделе "Основные действия редактирования", чтобы выбрать трек/V-дубль для перемещения, и нажмите клавишу [ENTER].

Дисплей изменяется следующим образом. Этот экран позволяет указать точку начала диапазона перемещения.



2. Используйте левую/правую курсорные клавиши, чтобы переместить мигание на счетчике, и поверните циферблат, чтобы определить точку начала перемещения.

Вы также можете указать точку с помощью отметки.

3. Нажмите клавишу [ENTER].

Индикация дисплея изменяется на "Move Src END".

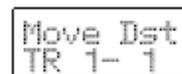


4. Используйте ту же процедуру, что и на шаге 2, чтобы определить точку завершения диапазона перемещения.

Если в этот момент вы нажмете клавишу PLAY [▶], указанный диапазон будет воспроизведен.

5. Нажмите клавишу [ENTER].

Дисплей изменяется, чтобы вы могли определить трек/V-дубль – приемник перемещения.



ПРИМЕЧАНИЕ

- Если вы выбрали один трек в качестве источника перемещения, только один трек можно выбрать в качестве приемника перемещения.
- Если вы выбрали два смежных трека или мастер-трек в качестве источника перемещения, только два смежных трека или мастер-трек можно выбрать в качестве приемника перемещения. В этом случае текущий V-дубль каждого трека становится приемником редактирования.

6. Определите трек/V-дубль – приемник таким же образом, как при выборе трека/V-дубля – источника, и нажмите клавишу [ENTER].

Индикация дисплея изменяется и появляется экран для определения точки отрезка-приемника перемещения.



7. Определите точку начала приема перемещения таким же образом, как для источника перемещения, и нажмите клавишу [ENTER].

На дисплее появляется индикация “Move SURE?”.

8. Чтобы выполнить перемещение, нажмите клавишу [ENTER].

Используя клавишу [EXIT] вместо [ENTER], вы можете возвращаться к предшествующим экранам. Когда перемещение выполнено, на дисплее появляется индикация “Move COMPLETE”, и прибор возвращается к меню редактирования трека.

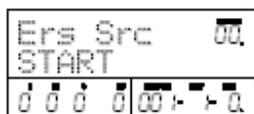
Удаление определенного отрезка данных

Вы можете стереть аудио-данные определенного отрезка и вернуть его в состояние mute (незаписанное).



1. Обратитесь к шагам 1 - 6 в разделе “Основные действия редактирования”, чтобы выбрать трек/V-дубль для удаления, и нажмите клавишу [ENTER].

Дисплей изменяется следующим образом. Этот экран позволяет указать точку начала удаления.

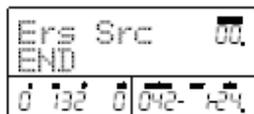


2. Используйте левую/правую курсорные клавиши, чтобы переместить мигание на счетчике, и поверните циферблат, чтобы определить точку начала удаления.

Вы также можете указать точку с помощью отметки.

3. Нажмите клавишу [ENTER].

Индикация дисплея изменяется на “Ers Src END”.



4. Используйте ту же процедуру, что и на шаге 2, чтобы определить точку завершения удаления.

Если в этот момент вы нажмете клавишу PLAY [▶], указанный диапазон будет воспроизведен.

5. Нажмите клавишу [ENTER].

На дисплее появляется индикация “Erase SURE?”.

6. Чтобы выполнить удаление, нажмите клавишу [ENTER].

Используя клавишу [EXIT] вместо [ENTER], вы можете возвращаться к предшествующим экранам.

Когда удаление выполнено, на дисплее появляется индикация “Erase COMPLETE”, и прибор возвращается к меню редактирования трека.

Вырезание (trimming) определенного отрезка данных

Вы можете стереть аудио-данные определенного отрезка и настроить точку начала/завершения данных (trimming). Например, при подготовке записи мастер-трека на CD-R/RW диск вы можете удалить ненужные отрезки в начале и конце используемого V-дубля.



ПРИМЕЧАНИЕ

Когда удаляются данные перед указанным отрезком (с помощью trimming), оставшиеся аудио-данные переместятся вперед на эту величину. Поэтому диапазон времени может не соответствовать другим трекам/V-дублям.

1. Обратитесь к шагам 1 - 6 в разделе “Основные действия редактирования”, чтобы выбрать трек/V-дубль для trimming, и нажмите клавишу [ENTER].

Дисплей изменяется следующим образом. Этот экран позволяет указать точку начала отрезка, который будет сохранен после выполнения trimming (все данные перед этой точкой будут стерты).

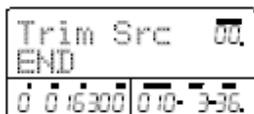


2. Используйте левую/правую курсорные клавиши, чтобы переместить мигание на счетчике, и поверните циферблат, чтобы определить точку начала диапазона.

Вы также можете указать точку с помощью отметки.

3. Нажмите клавишу [ENTER].

Индикация дисплея изменяется на “Trim Src END”.



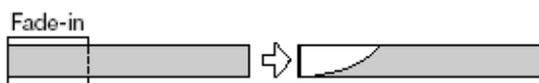
4. Используйте ту же процедуру, что и на шаге 2, чтобы определить точку конца диапазона.
Все данные после этой точки будут стерты.
Если вы нажмете клавишу PLAY [▶], указанный диапазон будет воспроизведен.

5. Нажмите клавишу [ENTER].
На дисплее появляется индикация “Trim SURE?”.

6. Чтобы выполнить операцию trimming, нажмите клавишу [ENTER].
Используя клавишу [EXIT] вместо [ENTER], вы можете возвращаться к предшествующим экранам.
Когда операция trimming выполнена, на дисплее появляется индикация “Trim COMPLETE”, и прибор возвращается к меню редактирования трека.

Fade-in/fade-out на определенном отрезке

Вы можете постепенно усилить или ослабить звучание определенного отрезка.



ПРИМЕЧАНИЕ

Команда fade-in/out не просто изменяет громкость трека. Она перезаписывает волновые данные и поэтому не может быть отменена после применения. Если вы хотите сохранить состояние до редактирования, используйте для этого трека функцию capture (стр. 54).

1. Обратитесь к шагам 1 - 6 в разделе “Основные действия редактирования”, чтобы выбрать трек/V-дубль для fade-in или fade-out, и нажмите клавишу [ENTER].

Дисплей изменяется следующим образом. Этот экран позволяет указать точку начала fade-in или fade-out.



2. Используйте левую/правую курсорные клавиши, чтобы переместить мигание на счетчике, и поверните циферблат, чтобы определить точку начала fade-in или fade-out.
Вы также можете указать точку с помощью отметки.

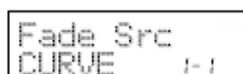
3. Нажмите клавишу [ENTER].
Индикация дисплея изменяется на “Fade Src END”.



4. Используйте ту же процедуру, что и на шаге 2, чтобы определить точку завершения fade-in или fade-out.

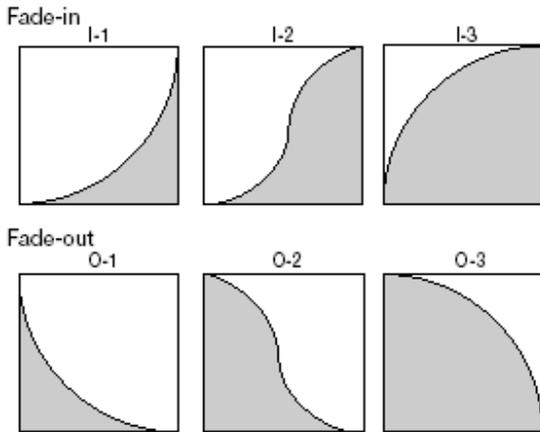
Если в этот момент вы нажмете клавишу PLAY [▶], указанный диапазон будет воспроизведен.

5. Нажмите клавишу [ENTER].
Дисплей изменяется следующим образом.



6. Поверните циферблат, чтобы выбрать кривую fade-in или fade-out.

Кривые от I-1 до I-3 – для fade-in, а кривые от O-1 до O-3 – для fade-out. Три различных типа кривых выглядят следующим образом.



7. Нажмите клавишу [ENTER].

На дисплее появляется индикация "Fade I/O SURE?".

8. Чтобы выполнить операцию fade-in/fade-out, нажмите клавишу [ENTER].

Используя клавишу [EXIT] вместо [ENTER], вы можете возвращаться к предшествующим экранам. Когда операция fade-in/fade-out выполнена, на дисплее появляется индикация "Fade I/O COMPLETE", и прибор возвращается к меню редактирования трека.

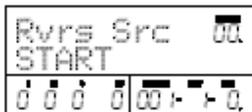
Реверсирование определенного отрезка данных

Вы можете изменить порядок данных определенного отрезка на обратный.



1. Обратитесь к шагам 1 - 6 в разделе "Основные действия редактирования", чтобы выбрать трек/V-дубль для реверсирования, и нажмите клавишу [ENTER].

Дисплей изменяется следующим образом. Этот экран позволяет указать точку начала реверсирования.

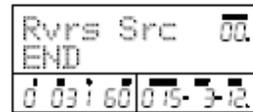


2. Используйте левую/правую курсорные клавиши, чтобы переместить мигание на счетчике, и поверните циферблат, чтобы определить точку начала реверсирования.

Вы также можете указать точку с помощью отметки.

3. Нажмите клавишу [ENTER].

Индикация дисплея изменяется на "Rvrs Src END".



4. Используйте ту же процедуру, что и на шаге 2, чтобы определить точку завершения реверсирования.

Если в этот момент вы нажмете клавишу PLAY [▶], указанный диапазон указанного V-дубля будет воспроизведен.

5. Нажмите клавишу [ENTER].

На дисплее появляется индикация "Reverse SURE?".

6. Чтобы выполнить реверсирование, нажмите клавишу [ENTER].

Используя клавишу [EXIT] вместо [ENTER], вы можете возвращаться к предшествующим экранам. Когда реверсирование выполнено, на дисплее появляется индикация "Reverse COMPLETE", и прибор возвращается к меню редактирования трека.

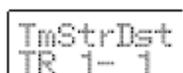
Изменение длительности определенного отрезка данных

Вы можете изменить длительность указанного диапазона аудио-данных на треке без изменения высоты (растяжение/сжатие времени). Растянутые или сжатые данные можно записать поверх старых данных на тот же трек или вставить на другой трек, при этом данные источника останутся неизменными.



1. Обратитесь к шагам 1 - 6 в разделе "Основные действия редактирования", чтобы выбрать трек/V-дубль для растяжения/сжатия времени, и нажмите клавишу [ENTER].

Индикация дисплея изменяется и появляется экран для выбора трека/V-дубля, на который будут помещены аудио-данные после изменения длительности. Индикация – “TmStrDst TR xx-yy” (где xx – номер трека, а yy – номер V-дубля).



2. Используйте курсорные клавиши вверх/вниз и циферблат, чтобы выбрать трек/V-дубль – приемник, и нажмите клавишу [ENTER].

Дисплей изменяется следующим образом.



В этом экране вы можете определить величину растяжения/сжатия времени двумя способами, описанными ниже (текущий выбор мигает).

• Величина растяжения (%)

Показывает длительность трека после растяжения/сжатия времени в процентах по отношению к оригиналу. Диапазон настройки: 50% - 150%.

• Темп (BPM)

Устанавливает темп (такты в минуту) после растяжения/сжатия времени, используя настройку темпа в ритм-сонге в качестве эталона. Настройкой по умолчанию является темп в начале текущего ритм-сонга.

3. Используйте левую/правую курсорные клавиши, чтобы выбрать единицы для настройки растяжения/сжатия времени.

Мигание перемещается.

4. Поверните циферблат, чтобы выполнить настройку растяжения/сжатия времени.

Когда вы изменяете один из пунктов, другой пункт также соответственно изменяется.

При использовании для настройки единиц BPM диапазон настройки 50% - 150% превышать нельзя.

5. Нажмите клавишу PLAY [▶].

Растянутый или сжатый трек будет воспроизведен с начала V-дубля.

6. Нажмите клавишу STOP [■] в точке завершения изменения длительности.

На дисплее появится индикация “TimStrch SURE?”.

7. Чтобы выполнить растяжение/сжатие времени, нажмите клавишу [ENTER].

Используя клавишу [EXIT] вместо [ENTER], вы можете возвращаться к предшествующим экранам.

Когда операция изменения длительности выполнена, на дисплее появляется индикация “TimStrch COMPLETE”, и прибор возвращается к меню редактирования трека.

ПРИМЕЧАНИЕ

При выполнении растяжения/сжатия времени диапазоном всегда является отрезок от начала V-дубля до точки, в которой была нажата клавиша STOP [■].

СОВЕТ

Если вы хотите применить растяжение/сжатие времени только к части сонга, такой, как драм-паттерн или рифф, сначала используйте функцию копирования и функцию trimming function для создания V-дубля нужной длины.

Редактирование V-дублей

Записанные аудио-данные можно также редактировать на V-дублях. Вы можете, например, поменять местами данные на двух V-дублях, или удалить V-дубль, который больше не нужен.

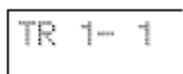
Основные действия редактирования V-дубля

При редактировании аудио-данных в V-дублях некоторые шаги одинаковы для всех действий. Они описаны ниже.

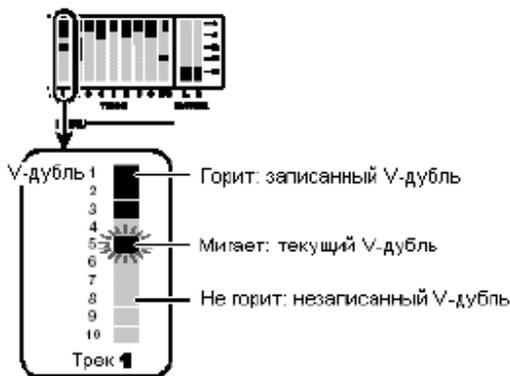
1. Из главного экрана нажмите клавишу [TRACK PARAMETER] в секции Track Parameter.

2. Используйте курсорные клавиши вверх/вниз, чтобы вывести на дисплей следующую индикацию.

В этом состоянии вы можете переключать V-дубли.



Когда отображается этот экран, состояние индикатора уровня (мигает / горит / не горит) показывает выбор V-дубля и присутствие или отсутствие аудио-данных.



3. Используйте левую/правую курсорные клавиши и циферблат, чтобы выбрать трек и V-дубль.

Статусная клавиша выбранного в настоящее время трека горит оранжевым. Вы также можете нажать статусную клавишу, чтобы выбрать трек. Также можно выбрать мастер-трек. В этом случае отображается "M- 1" и загорается статусная клавиша [MASTER].

4. Нажмите клавишу [UTILITY] в секции Display.

На дисплее появляется меню для редактирования аудио-данных в объеме треков.



5. Несколько раз нажмите клавишу [UTILITY], чтобы вызвать нужную команду.

Существуют следующие команды редактирования.

• ERASE

Стирание аудио-данных на выбранном треке/V-дубле.

• COPY

Копирование аудио-данных выбранного трека/V-дубля на другой трек/V-дубль.

• MOVE

Перемещение аудио-данных выбранного трека/V-дубля на другой трек/V-дубль.

• EXCHG (Exchange)

Обмен аудио-данными выбранного трека/V-дубля с данными другого трека/V-дубля.

СОБЕТ

При необходимости из этого экрана вы также можете изменить выбор трека и V-дубля.

6. Нажмите клавишу [ENTER].

Последующие шаги могут отличаться в зависимости от выбранной команды. Обратитесь к разделам, описывающим соответствующие команды.

7. После того, как команда редактирования была выполнена, несколько раз нажмите клавишу [EXIT] для возвращения к главному экрану.

Стирание V-дубля

Вы можете стереть аудио-данные на определенном V-дубле. V-дубль возвращается в незаписанное состояние.



1. Обратитесь к шагам 1 - 5 раздела “Основные действия редактирования V-дубля”, чтобы выбрать трек/V-дубль для стирания и вывести на дисплей индикацию “ERASE”. Затем нажмите клавишу [ENTER].

На дисплее появляется индикация “ERASE SURE?”.

2. Чтобы выполнить стирание, еще раз нажмите клавишу [ENTER]. Для отмены действия нажмите клавишу [EXIT].

После завершения стирания прибор возвращается в меню редактирования V-дубля.

Копирование V-дубля

Вы можете скопировать аудио-данные определенного V-дубля на любой другой V-дубль. Это действие перезапишет любые существующие данные на V-дубле – приемнике. Данные на V-дубле - источнике останутся без изменений.



1. Обратитесь к шагам 1 - 5 раздела “Основные действия редактирования V-дубля”, чтобы выбрать трек/V-дубль для копирования и вывести на дисплей индикацию “COPY”. Затем нажмите клавишу [ENTER].

На дисплее появляется экран для выбора приемника копирования.

COPY TO
TR 4- 1

2. Используйте левую/правую курсорные клавиши и циферблат, чтобы выбрать V-дубль – приемник, и нажмите клавишу [ENTER].

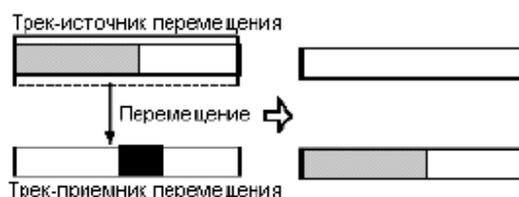
На дисплее появляется индикация “COPY SURE?”.

3. Чтобы выполнить копирование, еще раз нажмите клавишу [ENTER]. Для отмены действия нажмите клавишу [EXIT].

После завершения копирования прибор возвращается в меню редактирования V-дубля.

Перемещение V-дубля

Вы можете переместить аудио-данные определенного V-дубля на любой другой V-дубль. Это действие перезапишет любые существующие данные на V-дубле – приемнике. Данные на V-дубле - источнике будут стерты.



1. Обратитесь к шагам 1 - 5 раздела “Основные действия редактирования V-дубля”, чтобы выбрать трек/V-дубль для перемещения и вывести на дисплей индикацию “MOVE”. Затем нажмите клавишу [ENTER].

На дисплее появляется экран для выбора приемника перемещения.

MOVE TO
TR 1- 1

2. Используйте левую/правую курсорные клавиши и циферблат, чтобы выбрать V-дубль – приемник, и нажмите клавишу [ENTER].

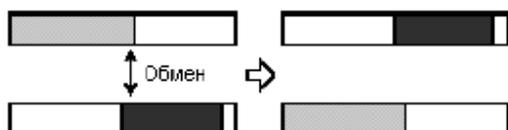
На дисплее появляется индикация “MOVE SURE?”.

3. Чтобы выполнить перемещение, еще раз нажмите клавишу [ENTER]. Для отмены действия нажмите клавишу [EXIT].

После завершения перемещения прибор возвращается в меню редактирования V-дубля.

Обмен V-дублей

Вы можете поменять местами аудио-данные двух определенных V-дублей.



1. Обратитесь к шагам 1 - 5 раздела “Основные действия редактирования V-дубля”, чтобы выбрать трек/V-дубль – источник данных обмена, и вывести на дисплей индикацию “EXCHG”. Затем нажмите клавишу [ENTER].

На дисплее появляется экран для выбора приемника данных обмена.

```
EXCHG TO
TR 1- 1
```

2. Используйте левую/правую курсорные клавиши и циферблат, чтобы выбрать V-дубль – приемник, и нажмите клавишу [ENTER].

На дисплее появляется индикация “EXCHG SURE?”.

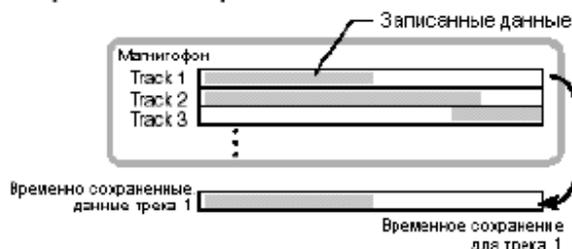
3. Чтобы выполнить обмен, еще раз нажмите клавишу [ENTER]. Для отмены действия нажмите клавишу [EXIT].

После завершения обмена прибор возвращается в меню редактирования V-дубля.

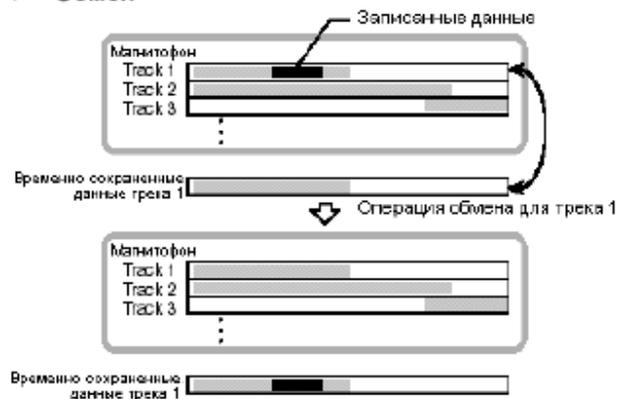
Временное сохранение трека и обмен данных

Вы можете взять аудио-данные любого трека и временно сохранить их на жестком диске. Позже вы можете поменять местами временно сохраненные данные с текущими данными трека. Это позволяет вам, к примеру, сохранить состояние трека перед операцией редактирования. Если результат действия не такой, как вы хотели, вы можете с легкостью восстановить предыдущее состояние трека.

• Временное сохранение



• Обмен



ПРИМЕЧАНИЕ

Временно сохраненные данные трека будут стерты с жесткого диска при сохранении текущего проекта.

Временное сохранение трека

Вы можете выполнить временное сохранение аудио-данных любого выбранного трека.

1. Из главного экрана нажмите клавишу [UTILITY] в секции Display.

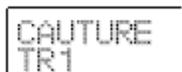
На дисплее появляется индикация “UTILITY TR EDIT”.

2. Используйте курсорные клавиши влево/вправо, чтобы вывести на дисплей индикацию “UTILITY CAP/SWAP”, и нажмите клавишу [ENTER].

3. Используйте статусные клавиши или циферблат, чтобы выбрать сохраняемый трек.

Статусная клавиша выбранного в настоящее время трека загорается оранжевым.

Также можно выбрать мастер-трек. В этом случае отображается "MASTER" и статусная клавиша [MASTER] загорается.



ПРИМЕЧАНИЕ

Невозможно сохранить трек, который еще не был записан.

4. Нажмите клавишу [ENTER].

На дисплее появится запрос "CAPTURE SURE?"

5. Чтобы выполнить временное сохранение, нажмите клавишу [ENTER] еще раз.

Когда сохранение завершено, на дисплее появится "SWAP TRxx" (где xx – номер трека). В этом состоянии можно выполнить операцию обмена данными с показанным треком.

6. Для возвращения к главному экрану нажмите клавишу [EXIT].

СОВЕТ

Повторив шаги 3 – 5, вы можете сохранить несколько треков.

Обмен данных трека и временно сохраненных данных

Вы можете поменять местами временно сохраненные данные с текущими данными трека.

1. Из главного экрана нажмите клавишу [UTILITY] в секции Display.

На дисплее появляется индикация "UTILITY TR EDIT".

2. Используйте курсорные клавиши влево/вправо, чтобы вывести на дисплей индикацию "UTILITY CAP/SWAP", и нажмите клавишу [ENTER].

3. Используйте статусные клавиши или циферблат, чтобы выбрать трек, который был ранее временно сохранен.

Когда выбран временно сохраненный трек, на дисплее появится "SWAP" (Обмен).



СОВЕТ

Если вы выбрали трек, который не был временно сохранен, на дисплее появится "CAPTURE".

4. Нажмите клавишу [ENTER].

На дисплее появится запрос "SWAP SURE?"

5. Чтобы выполнить обмен, еще раз нажмите клавишу [ENTER].

Произойдет обмен аудио-данных выбранного трека с временно сохраненными ранее данными.

СОВЕТ

Вы можете вернуть содержимое трека в предыдущее состояние, выполнив обмен еще раз.

6. Для возвращения к главному экрану нажмите клавишу [EXIT].

Описание [функция Phrase Looping (выполнение лупа фразы)]

MRS-802 позволяет использовать часть записанного трека или аудио-файл на CD-ROM как фразу, которая может быть свободно загружена и воспроизведена в запрограммированной последовательности или определенное количество раз. Результат можно записать на любой трек/V-дубль. Эта функция называется "phrase looping". К примеру, вы можете использовать купленный CD сэмплов, чтобы подобрать лупы ударных в нужном порядке и использовать их для создания ритм-трека. В этом разделе описано выполнение phrase looping.

Какие типы фраз можно использовать?

MRS-802 может использовать до 100 фраз в одном проекте. Фразы сохраняются на жестком диске в области, называемой "резерв фраз". Следующие типы данных можно использовать в качестве фразы.

(1) Любой трек/V-дубль в загруженном в настоящее время проекте

Вы можете выбрать любой трек/V-дубль в текущем проекте и определить диапазон, который будет использован в качестве фразы.

(2) Аудио-файл на CD-ROM/R/W

Вы можете загрузить стерео или моно аудио-файл (8 бит/16 бит AIFF или WAV файл с частотой сэмплирования 8 - 48 кГц) с CD-ROM/R/W диска, вставленного в CD-R/W дисковод, и использовать его как фразу.

ПРИМЕЧАНИЕ

• После загрузки все аудио-файлы воспроизводятся с частотой сэмплирования 44.1 кГц. При необходимости файлы с другими частотами сэмплирования можно преобразовать (пересэмплировать) к 44.1 кГц.

- Не распознаются файлы, которые не соответствуют стандарту ISO 9660 Уровень 2.
- MRS-802 не распознает файлы, записанные на диск, который не был закрыт после записи.

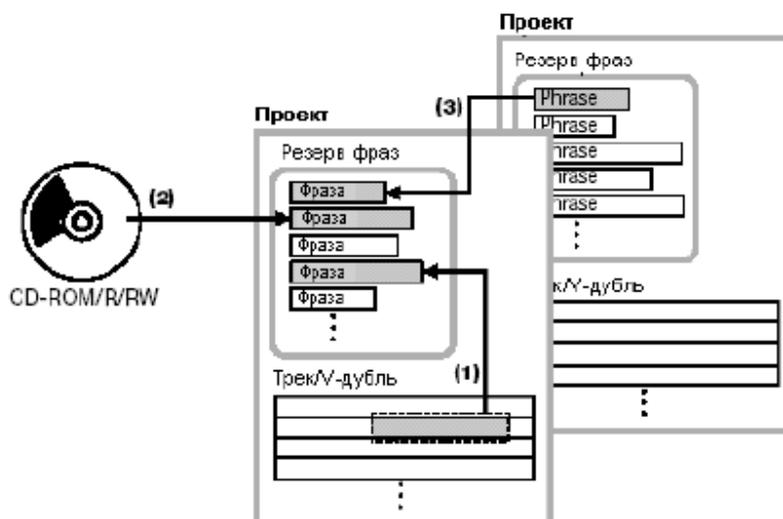
(3) Фраза из другого проекта

Вы можете загрузить любую фразу из проекта, сохраненного на жестком диске MRS-802. В этом случае указание диапазона невозможно.

СОВЕТ

Невозможно напрямую загрузить в "резерв фраз" аудио-трек с аудио CD в качестве фразы. Сначала вы должны считать его на трек (стр. 118).

Если вы однажды загрузили фразы в резерв фраз, вы можете определить различные параметры, например, диапазон воспроизведения и уровень громкости, а затем указать последовательность воспроизведения и сколько раз каждая фраза будет воспроизводиться. Результат можно затем записать на любой трек/V-дубль как луп фразы.



Загрузка фразы

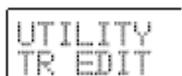
В этом разделе описано, как загрузить фразу в резерв фраз.

Основные действия загрузки фразы

При загрузке фраз некоторые действия одинаковы для каждого типа фразы. Они описаны ниже.

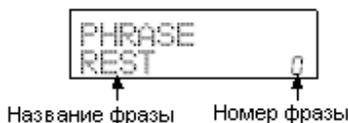
1. Из главного экрана нажмите клавишу [UTILITY] в секции Display.

На дисплее появляется сервисное меню.



2. Используйте левую/правую курсорные клавиши, чтобы вывести на дисплей индикацию "UTILITY PHRASE", и нажмите клавишу [ENTER].

На дисплее появляется меню фраз.



СОВЕТ

Фраза под номером 0 уже содержит 1-дольную основу с размером 4/4.

3. Поверните циферблат, чтобы выбрать номер, под которым будет загружена фраза.

Если вы выбираете пустой номер фразы, на дисплее отображается "EMPTY".

ПРИМЕЧАНИЕ

Если вы выбрали номер, в который уже была загружена фраза, предыдущая фраза будет стерта и заменена на новую.

4. Нажмите клавишу [UTILITY] в секции Display еще раз.

На дисплее появляется сервисное меню фраз.

5. Используйте левую/правую курсорные клавиши, чтобы вывести на дисплей индикацию "PHRASE IMPORT", и нажмите клавишу [ENTER].

На дисплее появляется меню выбора источника импорта.



6. Используйте левую/правую курсорные клавиши, чтобы выбрать один из следующих источников, и нажмите клавишу [ENTER].

• TAKE

Импорт определенного диапазона аудио-данных из любого трека/V-дубля в загруженном проекте.

• WAV/AIFF

Импорт аудио-файла (WAV/AIFF) с CD-ROM или CD-R/RW диска, вставленного в CD-R/RW дисковод, или с внутреннего жесткого диска.

• PHRASE

Импорт фразы из резерва фраз другого проекта, сохраненного на жестком диске.

Последующие шаги будут отличаться в зависимости от выбранного источника. Обратитесь к соответствующим разделам для нужных команд.

После выполнения импорта на дисплее снова появляется меню фраз. При желании вы можете импортировать другую фразу. В проект можно включить до 100 фраз (каждая фраза длительностью от 1 секунды до 30 минут, с частотой сэмплирования 44.1 кГц).

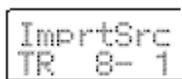
Импорт V-дубля из текущего проекта

Вы можете указать отрезок в любом треке/V-дuble текущего проекта и использовать его как материал для лупа фразы.

1. Обратитесь к шагам 1 - 6 раздела "Основные действия загрузки фразы", чтобы выбрать "TAKE" в качестве источника импорта. Затем нажмите клавишу [ENTER].

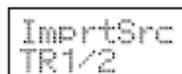
На дисплее появляется индикация "IMPORT TR хх-уу" (где хх – номер трека, а уу – номер V-дубля). Она отображает источник импорта.

2. Поверните циферблат, чтобы выбрать номер трека (1 - 8), и используйте курсорные клавиши вверх/вниз для выбора номера V-дубля (1 - 10).



В этом экране V-дубли, которые не выбраны в настоящее время для треков 1 – 8, также можно выбрать для загрузки.

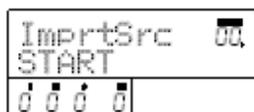
Когда выбран трек 8, поворот циферблата далее вправо выводит следующий экран.



Когда отображается этот экран, поворот циферблата вправо выбирает треки парами четный/нечетный (1/2, 3/4, 5/6, 7/8) или мастер-трек. В этом случае для загрузки используется V-дубль, выбранный в настоящее время для двух треков или мастер-трека. Используйте циферблат и курсорные клавиши вверх/вниз, чтобы выбрать трек/V-дубль.

3. Нажмите клавишу [ENTER].

Индикация дисплея изменяется на "IMPORT START". В этом состоянии вы можете определить точку начала диапазона данных, который будет импортирован.



4. Используйте левую/правую курсорные клавиши для перемещения мигания на счетчике, и поверните циферблат, чтобы определить точку начала.

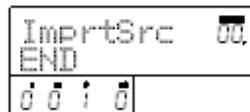
Если вы перемещаете мигание в область дисплея MARKER, вы можете указать отметку, повернув циферблат. В этом случае положение отметки становится точкой начала импорта.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Удерживая нажатой клавишу STOP [■] и нажав клавишу PLAY [▶], вы можете выполнить воспроизведение функции scrub V-дубля указанного трека (стр. 43).
- Диапазон воспроизведения лупа фразы можно также точно настроить после импорта. Поэтому здесь достаточно сделать приблизительный выбор.
- Вы не можете выбрать точку, в которой нет аудиоданных. Если вы попытаетесь сделать это, на дисплее появится индикация "*".

5. Когда вы определили точку начала, нажмите клавишу [ENTER].

Дисплей изменяется следующим образом.

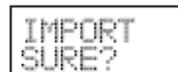


6. Таким же образом определите точку завершения диапазона.

Если вы нажмете клавишу PLAY [▶], указанный диапазон будет воспроизведен.

7. Когда вы определили точку завершения, нажмите клавишу [ENTER].

На дисплее появляется индикация "IMPORT SURE?".



8. Нажмите клавишу [ENTER].

Фраза импортируется. Когда импорт завершен, снова появляется меню фразы.

Импорт WAV/AIFF файла

Вы можете импортировать аудио-файл (WAV/AIFF) с CD-ROM или CD-R/RW диска, вставленного в CD-R/RW дисковод, или с внутреннего жесткого диска. Перед тем, как сделать это, необходимы некоторые приготовления.

• При импорте с CD-R/RW дисковода

Вставьте CD-ROM или CD-R/RW диск, содержащий аудио-файлы, в CD-R/RW дисковод.

• При импорте с жесткого диска

Скопируйте аудио-файлы из компьютера в папку с названием "WAV_AIFF" в корневом каталоге (папка верхнего уровня) внутреннего жесткого диска.

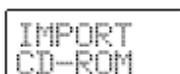
ПРИМЕЧАНИЕ

• Чтобы скопировать аудио-файлы на жесткий диск, необходимы дополнительная карта UIB-01/UIB-02 и компьютер. За деталями обратитесь к документации дополнительной карты UIB-01/UIB-02.

• Любые подкаталоги в папке WAV_AIFF не распознаются.

1. Обратитесь к шагам 1 - 6 раздела “Основные действия загрузки фразы”, чтобы выбрать “WAV/AIFF” в качестве источника импорта. Затем нажмите клавишу [ENTER].

На дисплее появляется индикация “IMPORT CD-ROM”. Теперь вы можете выбрать устройство-источник.



2. Используйте левую/правую курсорные клавиши, чтобы выбрать источник: “CD-ROM” (CD-R/RW дисковод) или “IntHDD” (внутренний жесткий диск).

3. Нажмите клавишу [ENTER].

Прибор ищет WAV/AIFF файлы на указанном устройстве. После того, как файлы найдены, их имена будут перечислены на дисплее.

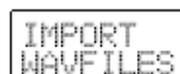


СОВЕТ

Если вы выбрали CD-ROM в качестве источника импорта, но не вставили диск в дисковод, на дисплее появляется индикация “IMPORT Ins Disc” и открывается CD-R/RW дисковод. Чтобы продолжить процесс, вставьте диск, содержащий аудио-файлы, и нажмите клавишу [ENTER].

4. Поверните циферблат, чтобы выбрать аудио-файл для импорта.

Если аудио-файлы на диске в CD-R/RW дисковомоду находятся в определенной папке, выберите название папки с помощью циферблата.



Когда вы нажимаете клавишу [ENTER] в этом состоянии, отображаются файлы, находящиеся в выбранной папке. Используйте клавишу [EXIT] для возвращения на предыдущий уровень.

5. Чтобы выполнить импорт, нажмите клавишу [ENTER].

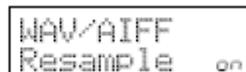
В зависимости от частоты сэмплирования импортируемого аудио-файла применяется следующее.

• **Частота сэмплирования 44.1 кГц**

Когда вы нажимаете клавишу [ENTER], аудио-файл импортируется. После завершения процесса снова появляется меню фраз.

• **Другая частота сэмплирования**

Когда вы нажимаете клавишу [ENTER], появляется экран выбора конвертирования в 44.1 кГц (пересэмплирования).



Поверните циферблат, чтобы выбрать состояние on/off пересэмплирования, а затем еще раз нажмите клавишу [ENTER]. После завершения процесса импорта снова появляется меню фраз.

ПРИМЕЧАНИЕ

Импортированные аудио-файлы всегда воспроизводятся с частотой сэмплирования 44.1 кГц. Если во время импорта пересэмплирование было отключено, при воспроизведении файла с другой частотой сэмплирования высота звука изменится.

Импорт фразы из другого проекта

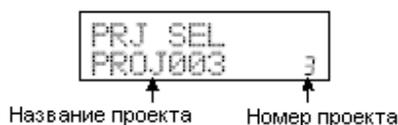
Вы можете импортировать любую фразу, содержащуюся в резерве фраз другого проекта, сохраненного на жестком диске.

СОВЕТ

Когда вы импортируете фразу из резерва фраз другого проекта, вы не можете указать диапазон. При необходимости отредактируйте точки воспроизведения фразы после импорта (стр. 60).

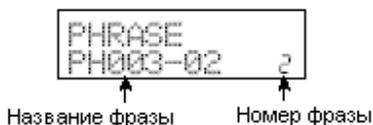
1. Обратитесь к шагам 1 - 6 раздела “Основные действия загрузки фразы”, чтобы выбрать “PHRASE” в качестве источника импорта. Затем нажмите клавишу [ENTER].

На дисплее появляется индикация “PRL SEL xxxxx” (где xxxxx – номер проекта). Теперь вы можете выбрать проект-источник.



2. Поверните циферблат, чтобы выбрать проект-источник, и нажмите клавишу [ENTER].

Теперь на дисплее отображается экран для выбора фраз в этом проекте.



СОВЕТ

Если выбранный проект не содержит фраз, на дисплее в течение 2 секунд появляется индикация "NO DATA", а затем возвращается исходный экран.

3. Поверните циферблат, чтобы выбрать фразу, и нажмите клавишу [ENTER].

На дисплее появляется индикация "IMPORT SURE?".

4. Чтобы выполнить импорт, еще раз нажмите клавишу [ENTER].

Фраза импортируется. Когда импорт завершен, снова появляется меню фразы.

Настройка параметров фразы

Как только вы импортировали фразы в резерв фраз, нужно настроить такие параметры, как диапазон воспроизведения и количество долей. Следующие параметры можно настроить отдельно для каждой фразы.

• **START/END (точка начала/завершения воспроизведения)**

Этот параметр определяет точку начала и конца воспроизведения фразы в миллисекундах. По умолчанию параметр устанавливается на начало и конец импортированных данных. Этот параметр можно использовать, к примеру, для того, чтобы выделить только часть лупа ударных, импортированного с CD-ROM.

• **MEAS X (количество долей)**

Этот параметр определяет, скольким долям соответствует диапазон между значениями параметра START/END (начало/конец). Параметр позволяет сжимать или растягивать длительность воспроизведения фразы для соответствия настройке темпа ритм-блока. Диапазон настройки составляет 1 - 99 долей.

• **TIMSIG (тактовый размер)**

Этот параметр определяет тактовый размер фразы. Вместе с вышеописанным параметром MEAS X определяет длину фразы. Диапазон настройки 1(1/4) – 8(8/4).

СОВЕТ

Если вы не хотите подстраивать фразу под темп ритм-секции, настраивать параметры MEAS X и TIMSIG необязательно.

• **NAME**

Это название, присвоенное фразе.

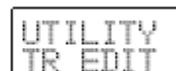
• **LVL (level)**

Это уровень воспроизведения фразы.

Для настройки вышеописанных параметров действуйте следующим образом.

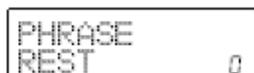
1. Из главного экрана нажмите клавишу [UTILITY] в секции Display.

На дисплее появляется сервисное меню.



2. Используйте левую/правую курсорные клавиши для вывода на дисплей индикации “UTILITY PHRASE”, и нажмите клавишу [ENTER].

На дисплее появляются названия и номера фраз, хранящихся в резерве фраз.



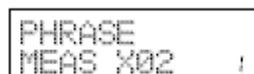
PHRASE
REST 0

3. Поверните циферблат, чтобы выбрать номер фразы, которую вы хотите отредактировать.

Когда вы нажмете клавишу PLAY [▶], воспроизводится выбранная фраза. Если вы выбираете номер, в котором нет импортированной фразы, вместо названия фразы появляется индикация “EMPTY”.

4. Нажмите клавишу [EDIT].

Появляется меню редактирования фраз.



PHRASE
MEAS X02 1

5. Используйте курсорные клавиши вверх/вниз, чтобы выбрать параметр, который вы хотите изменить.

• **MEAS X xx (xx = 01 - 99)**

Вы можете отрегулировать количество долей в диапазоне 1 - 99.

• **TIMSIG (такты)**

Вы можете отрегулировать тактовый размер фразы. Диапазон настройки составляет 1 (1/4) - 8 (8/4).

• **START**

Вы можете настроить точку начала фразы в минутах, секундах и миллисекундах.

• **END**

Вы можете настроить точку конца фразы в минутах, секундах и миллисекундах.

• **NAME**

Вы можете определить название фразы.

• **LVL**

Вы можете настроить уровень воспроизведения фразы в диапазоне ±24 дБ.

6. Используйте циферблат и левую/правую курсорные клавиши для настройки значения.

• **Настройка MEAS/TIMSIG/LVL**

Поверните циферблат, чтобы установить числовое значение.

• **Настройка START / END**

Используйте левую/правую курсорные клавиши, чтобы выбрать единицы измерения, и поверните циферблат для настройки числового значения.

• **Настройка NAME**

Используйте левую/правую курсорные клавиши, чтобы выбрать редактируемый символ, и поверните циферблат, чтобы изменить символ.

СОВЕТ

Вы можете использовать клавишу PLAY [▶], чтобы проверить фразу как во время, так и после редактирования.

7. Повторите шаги 5 – 6, чтобы завершить фразу.

При желании нажмите несколько раз клавишу [EXIT] для возвращения к экрану шага 2, и выберите другой параметр фразы.

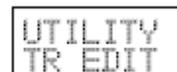
8. Для возвращения к главному экрану несколько раз нажмите клавишу [EXIT].

Копирование фразы

Вы можете скопировать фразу в любой другой номер фразы. Фраза в месте-приемнике копирования будет перезаписана (стерта). Это удобно, например, для того, чтобы использовать одну фразу в качестве точки отсчета и сохранять ее с различными настройками параметров.

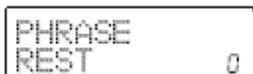
1. Из главного экрана нажмите клавишу [UTILITY] в секции Display.

На дисплее появляется сервисное меню.



UTILITY
TR EDIT

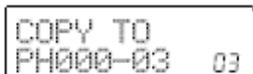
2. Используйте левую/правую курсорные клавиши, чтобы вывести на дисплей индикацию “UTILITY PHRASE”, и нажмите клавишу [ENTER]. Дисплей изменяется следующим образом.



3. Поверните циферблат, чтобы выбрать источник копирования.

4. Нажмите клавишу [INSERT/COPY] в секции Control.

Появляется экран для определения номера-приемника копирования фразы.



5. Поверните циферблат, чтобы выбрать номер фразы, в который будет выполнено копирование.

На дисплее появляется индикация "COPY SURE?".

СОВЕТ

Если под номером-приемником копирования уже записана фраза, она будет стерта и заменена на фразу-источник. Будьте внимательны, чтобы не удалить случайно нужную фразу.

6. Чтобы выполнить копирование, еще раз нажмите клавишу [ENTER].

Фраза копируется. Когда копирование завершено, дисплей возвращается в состояние шага 2.

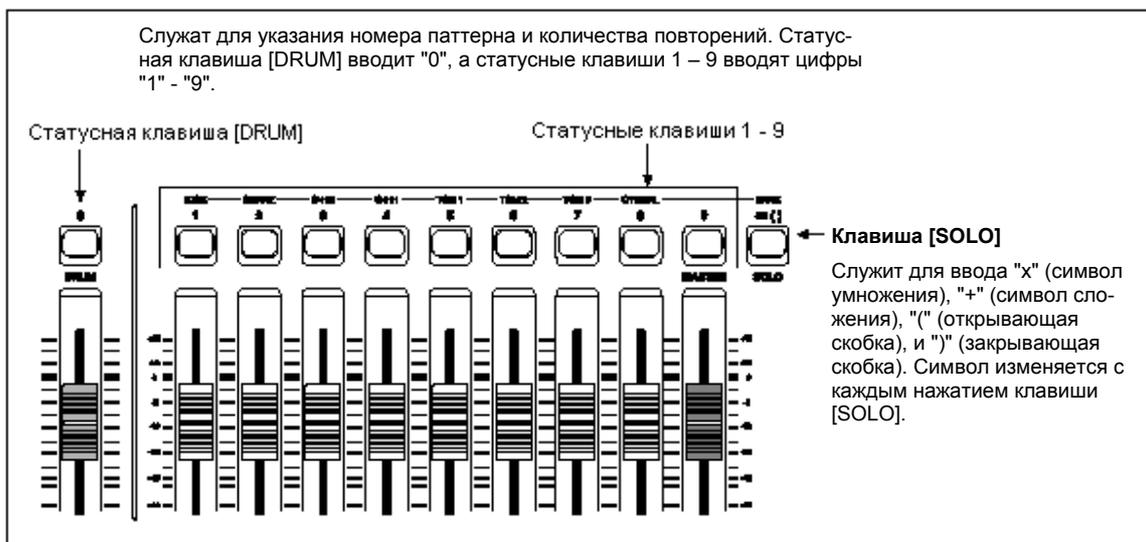
Создание лупа фразы

Фразы, сохраненные в резерве фраз, можно выбрать и выстроить в любой нужной последовательности, с любым количеством повторений. Результат можно записать на трек/V-дубль в виде лупа фразы. При записи на трек/V-дубль луп фразы сохраняется в том же формате, что и обычные аудио-данные, так что получившийся V-дубль можно использовать таким же образом, как и другие V-дубли.



Ввод лупа фразы с помощью метода FAST

В методе FAST (Formula Assisted Song Translator) используются простые формулы для определения воспроизведения ритм-паттерна от начала до конца. Для ввода FAST используются статусные клавиши и клавиша [SOLO] в секции Fader, как описано ниже.



СОВЕТ

Метод ввода FAST можно также использовать для программирования последовательности ритм-паттернов в ритм-сонге (стр. 82).

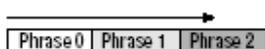
Основные правила по программированию лупа фразы следующие.

• Выберите фразу

Используйте статусные клавиши 1 - 9 и статусную клавишу [DRUM] для ввода номера фразы в диапазоне 0 - 99. На дисплее отображается номер фразы.

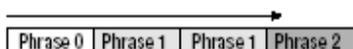
• Выстройте фразы

Используйте символ "+", чтобы выстроить фразы. Например, результатом ввода $0 + 1 + 2$ будет следующая последовательность.



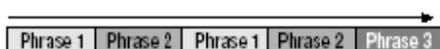
• Повторите фразы

Используйте символ "x", чтобы определить повторения фразы. "x" имеет приоритет перед "+". Например, результатом ввода $0 + 1 x 2 + 2$ будет следующая последовательность.

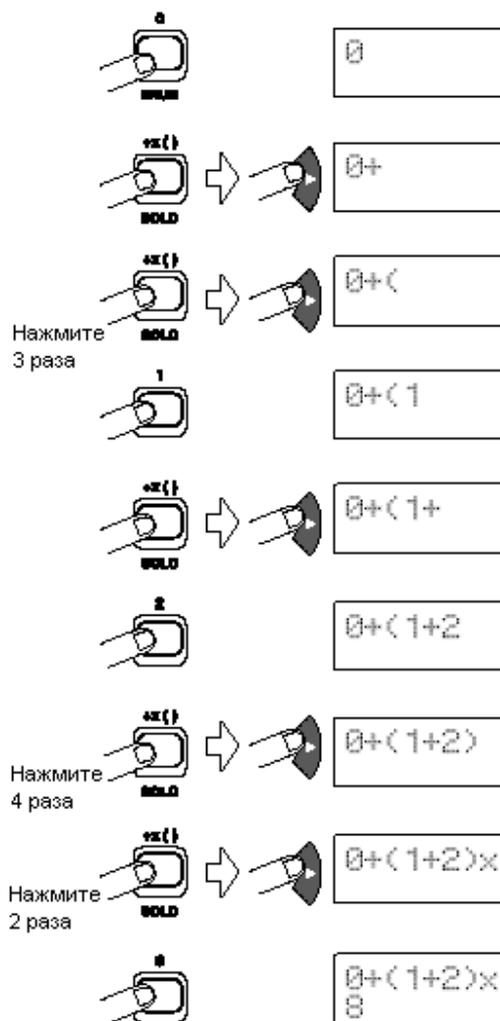


• Свяжите фразы

Используйте символы "(" и ")", чтобы связать группу фраз для повторения, а символ "x" – чтобы определить количество повторений. Например, результатом ввода $(1 + 2) x 2 + 3$ будет следующая последовательность.



Пример создания лупа фразы " $0 + (1 + 2) x 8$ " показан ниже.



СОВЕТ

• Когда вы вводите цифру, курсор (мигающий участок) автоматически перемещается на одну позицию вправо.

• После ввода "x", "+" и т.д., вы должны использовать курсорную клавишу вправо, чтобы переместить курсор (мигающий участок) на одну позицию вправо. Затем вводите цифру.

• Если выражение для лупа фразы не помещается на двух строках, символы прокручиваются один за другим. Если вы используете левую/правую курсорные клавиши для перемещения позиции ввода, линия прокручивается, соответственно, влево и вправо.

После ввода выражения его можно отредактировать следующим образом.

• Вставка цифр или символов

Используйте левую/правую курсорные клавиши для перемещения курсора (мигающий участок) в нужную позицию вставки, и введите новую цифру или символ.

• Удаление цифр или символов

Используйте левую/правую курсорные клавиши для перемещения курсора (мигающий участок) в нужную позицию и нажмите клавишу [DELETE/ERASE].

Когда ввод выражения завершен, укажите трек/V-дубль, на котором луп фразы будет сохранен как аудио-данные.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Выражение для лупа фразы также сохраняется как часть проекта после записи результата на трек/V-дубль. Таким образом, вы можете позже редактировать и снова использовать это выражение.
- Невозможно снова записать часть лупа фразы, который уже был записан на трек/V-дубль, или добавить к нему другой луп. В таком случае снова определите всю фразу как выражение и снова запишите всю фразу целиком.

Запись лупа фразы на трек

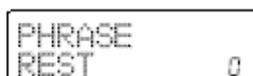
В этом разделе описано, как создать луп фразы и записать его в виде аудио-данных на определенный трек/V-дубль.

1. Из главного экрана нажмите клавишу [UTILITY] в секции Display.

На дисплее появляется сервисное меню.

2. Используйте левую/правую курсорные клавиши, чтобы вывести на дисплей индикацию "UTILITY PHRASE", и нажмите клавишу [ENTER].

Дисплей изменяется следующим образом.



PHRASE
REST 0

3. Еще раз нажмите клавишу [UTILITY] в секции Display.

На дисплее появляется сервисное меню фраз.



PHRASE
CREATE

4. Убедитесь, что на дисплее появилась индикация "PHRASE CREATE", и нажмите клавишу [ENTER].

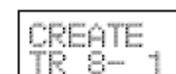
Если отображается "PHRASE IMPORT", используйте курсорные клавиши влево/вправо для вызова "PHRASE CREATE" и нажмите клавишу [ENTER].

Дисплей изменяется следующим образом. В этом экране вы можете выбрать трек/V-дубль для записи лупа фразы.



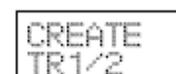
CREATE
TR 1- 1

5. Используйте курсорные клавиши вверх/вниз и циферблат, чтобы выбрать трек/V-дубль, на который будет записана созданная фраза.



CREATE
TR 8- 1

Когда выбран трек 8, при повороте циферблата вправо появляется следующий экран.



CREATE
TR1/2

Когда отображается этот экран, поворот циферблата вправо выбирает треки парами четный/нечетный (1/2, 3/4, 5/6, 7/8) или мастер-трек. В этом случае для записи используется V-дубль, выбранный в настоящее время для двух треков или мастер-трека.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Если фраза монофоническая, а трек, на который будет выполняться запись – стерео-трек, одни и те же данные будут записаны на оба трека.
- Если фраза в стерео записывается на моно-трек, левый и правый каналы фразы будут смикшированы при записи данных на трек.
- Если выбран V-дубль, который уже содержит аудио-данные, существующие данные будут полностью стерты и перезаписаны новыми аудио-данными.

6. Когда вы выбрали трек/V-дубль, нажмите клавишу [ENTER].

Появляется экран для выбора номера лупа фразы.



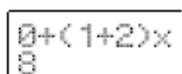
CREATE
LOOP01

7. Поверните циферблат, чтобы выбрать нужный номер лупа, и нажмите клавишу [ENTER].

Лупы фразы можно создавать под номерами 1 - 10. Соответствующей фразе присваивается название LOOP01 - LOOP10. Когда вы нажимаете клавишу [ENTER], индикация дисплея изменяется и появляется экран ввода лупа.

8. Используйте статусные клавиши и клавишу [SOLO] в секции Fader, чтобы ввести выражение для создания лупа.

За информацией по процедуре ввода FAST обратитесь к стр. 63.



9. Когда ввод выражения закончен, нажмите клавишу [ENTER].

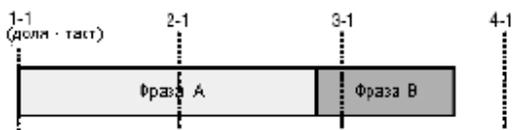
На дисплее появляется следующий экран. Этот экран позволяет выбрать, должно ли воспроизведение фразы соответствовать размеру ритм-блока.



10. Поверните циферблат для выбора одного из следующих методов.

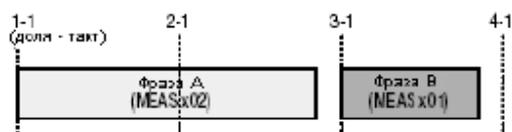
• ADJUST OFF

Когда вы выбираете эту настройку, выбранная фраза воспроизводится непрерывно, независимо от такта и темпа ритм-сонга. (Это настройка по умолчанию).



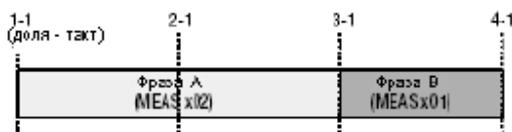
• ADJUST BAR

Когда вы выбираете эту настройку, начало воспроизведения фразы приравнивается к началу доли ритм-сонга. Если одна доля фразы (диапазон воспроизведения фразы, разделенный на количество долей, определенное параметром MEAS X) длиннее, чем одна доля ритм-сонга, фраза переключается, когда было воспроизведено количество долей, определенное параметром MEAS X (стр. 60), не дожидаясь конца фразы. Если одна доля фразы короче, чем одна доля ритм-сонга, будет пауза до той доли, где воспроизводится следующая фраза.



• ADJUST BAR & LEN

Когда вы выбираете эту настройку, длина фразы регулируется таким образом, что доли ритм-сонга и фразы соответствуют друг другу. (Высота звука не изменится.)



ПРИМЕЧАНИЕ

- Выбрав ADJUST BAR или ADJUST BAR & LEN, убедитесь, что в параметре MEAS X для каждой фразы задано подходящее количество долей. Если настройка не соответствует, ритм-сонг и фраза не будут правильно синхронизированы.
- Когда величина растяжения/сжатия превышает определенный диапазон, воспроизведение может отличаться от желаемого. В этом случае на дисплее отображается "Out of range" во время растяжения/сжатия.

11. Нажмите клавишу [ENTER].

На дисплее появляется индикация "CREATE SURE?".

12. Чтобы выполнить создание лупа фразы, еще раз нажмите клавишу [ENTER].

Создается луп. Когда процесс завершен, дисплей возвращается в состояние шага 2.

Описание [Микшер]

В этом разделе описаны функции и действия двух типов микшера, встроенных в MRS-802.

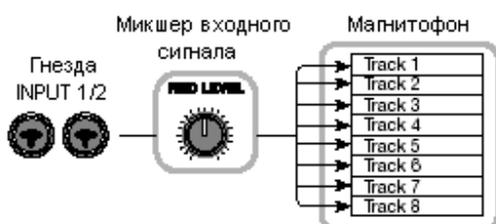
О микшере

Микшер MRS-802 имеет разделен на две части: "микшер входного сигнала", который обрабатывает входные сигналы от входных гнезд, и "микшер треков", который обрабатывает сигналы треков магнитофона и ритм-блока.

Каждый из микшеров подробно описан ниже.

■ Микшер входного сигнала

В микшере входного сигнала вы можете настроить чувствительность сигналов, которые поступают через гнезда INPUT 1/2, установить различные параметры, такие, как панорама и уровни посыла в эффектах send/return, и направить сигнал на треки магнитофона.



Параметры, которые можно настроить в микшере входного сигнала, перечислены в следующей таблице.

Параметр	Описание
CHO SEND	Уровень, посланный на хорус /дилей (эффект send/return)
REV SEND	Уровень, посланный на реверберацию (эффект send/return)
PAN	Левая /правая стереопозиция (баланс каналов L/R)
REC LVL	Уровень входного сигнала (положение ручки [REC LEVEL])

■ Микшер треков

В микшере треков вы можете обрабатывать сигналы, воспроизводимые с треков магнитофона (1 – 8) и ритм-блока (драм-трек), и микшировать эти сигналы на стерео.

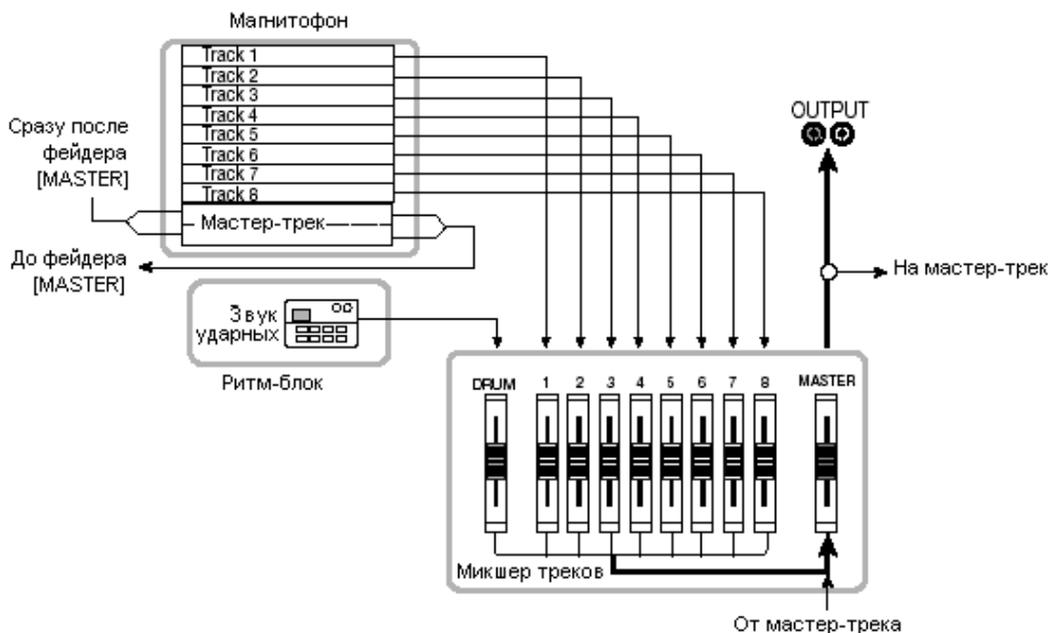
Фейдеры и статусные клавиши используются для настройки уровня каждого трека и управления включением/выключением.

Сигнал, смикшированный в микшере треков, выводится с помощью фейдера [MASTER] через гнезда MASTER OUTPUT и на мастер-трек (см. рисунок ниже).

Параметры, которые можно настроить в микшере треков, перечислены в следующей таблице.

СОВЕТ

Сигнал набора ударных является стерео-сигналом. Таким образом, настройки параметров левого/правого канала связаны для драм-канала микшера треков.



Параметр	Описание	Драм-трек	Трек 1-8	Мастер-трек
EQ HI G	Величина усиления /обрезания высокочастотной эквализации	0	0	
EQ HI F	Частота, при которой происходит усиление/обрезание высокочастотной эквализации	0	0	
EQ LO G	Величина усиления /обрезания низкочастотной эквализации	0	0	
EQ LO F	Частота, при которой происходит усиление / обрезание низкочастотной эквализации	0	0	
CHO SEND	Уровень, посланный на хорус /дилей (эффект send/return)	0	0	
REV SEND	Уровень, посланный на реверберацию (эффект send/return)	0	0	
PAN	Левая /правая стереопозиция (баланс каналов L/R)	0	0	
FADER	Уровень трека ритм -блока	0	0	0
ST LINK	Параметры связи каналов с четным и нечетным номером		0	
V TAKE	V-дубль, выбранный для трека		0	0

Основные действия микшера входного сигнала

Направление входных сигналов на треки для записи

Здесь описано, как сигналы, которые поступают через гнезда INPUT 1/2 и GUITAR/BASS, можно послать на трек магнитофона и настроить их уровень записи.

1. Убедитесь, что инструмент или микрофон, который вы хотите записать, подключен к гнездам INPUT 1/2 или GUITAR/BASS.

ПРИМЕЧАНИЕ

Когда что-либо подключено и к гнезду GUITAR/BASS, и к INPUT 1, приоритет имеет гнездо GUITAR/BASS, а сигнал от гнезда INPUT 1 отключен.

2. Нажмите клавишу [INPUT 1] или [INPUT 2], чтобы клавиша входа, к которому вы подключили инструмент, загорелась.

Это показывает, что вход выбран. Вы также можете выбрать оба входа, нажав обе клавиши одновременно.

СОВЕТ

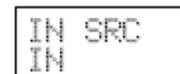
Если вход уже выбран (клавиша горит), и вы нажимаете другую клавишу, выбранная клавиша гаснет и активизируется другая клавиша.

3. Играя на инструменте, поверните ручку [INPUT] входа, выбранного на шаге 2, чтобы настроить чувствительность входного сигнала.

Выполняйте настройки так, чтобы индикатор [PEAK] слегка замигал, когда вы играете на вашем инструменте с максимальной громкостью.

4. Если вы собираетесь записывать звук через встроенный эффект, нажмите клавишу [INPUT SOURCE] в секции Effect и поверните циферблат, чтобы настроить позицию вставки эффекта на IN.

В соответствии с настройками по умолчанию проекта встроенный эффект вставляется в микшер входного сигнала (IN), и выбран патч, подходящий для записи гитары/баса.



СОВЕТ

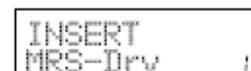
Если вы хотите выполнить запись, не пропуская звук через встроенный эффект, нажмите клавишу [BYPASS/TUNER] в секции Effect, чтобы отключить (bypass) встроенный эффект.

5. Нажмите клавишу [EXIT] для возвращения к главному экрану.

6. Нажмите одну из клавиш [INSERT EFFECT] в секции Effect, чтобы выбрать нужный алгоритм, и поверните циферблат для выбора используемого патча.

Клавиша загорается, и на дисплее появляется выбранный патч. Когда вы выбрали патч, нажмите клавишу [EXIT] для возвращения к главному экрану.

Вы также можете выбрать патч, используя клавиши PATCH SELECT [▲]/[▼] в секции Effect.



7. Играя на инструменте, поверните ручку [REC LEVEL], чтобы настроить уровень записи.

Ручка [REC LEVEL] регулирует уровень сигнала до того, как он будет послан на трек для записи (т.е., после того, как он прошел через встроенный эффект).

Индикатор [CLIP] загорится, если уровень сигнала слишком высокий. Установите уровень записи максимально высоким, но избегайте настроек, при которых загорается индикатор [CLIP].

СОВЕТ

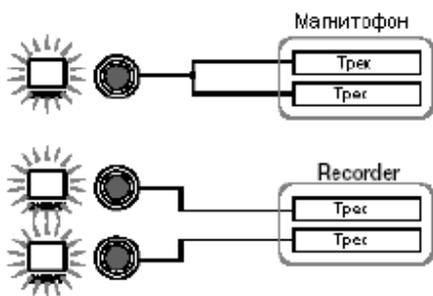
- Уровень сигнала, посланного на трек для записи, будет изменяться в соответствии с настройками параметров встроенного эффекта. Если вы переключили патчи встроенного эффекта или отредактировали параметры, проверьте еще раз, соответствует ли уровень записи желаемому.
- Точную настройку управляющего параметра [REC LEVEL] можно проверить, нажав клавишу секции Track Parameter [TRACK PARAMETER] → [INPUT 1] (или [INPUT 2]), и несколько раз курсорную клавишу вниз. Значение, установленное с помощью ручки [REC LEVEL], отображается в числовом виде. Это удобно для получения точной информации о настройке уровня записи.

8. Нажмите статусную клавишу трека-приемника записи (1 – 8), чтобы она загорелась красным. Теперь трек готов к записи.

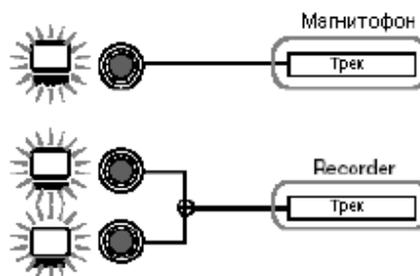
Входной сигнал от микшера входного сигнала будет послан на трек для записи. Вы можете выбрать режим записи для двух треков, нажав две статусные клавиши, чтобы они загорелись. Комбинации составляют 1/2, 3/4, 5/6 или 7/8.

Путь сигнала от микшера входного сигнала к треку будет меняться следующим образом, в зависимости от количества выбранных треков для записи и входов.

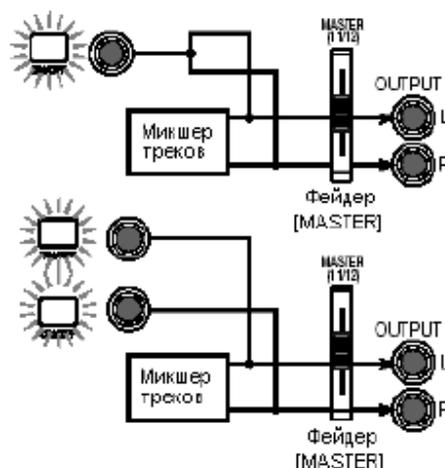
- Когда в качестве трека для записи выбраны два моно-трека



- Когда в качестве трека для записи выбран один моно-трек



- Когда трек для записи не был выбран



ПРИМЕЧАНИЕ

На иллюстрациях выше показан путь сигнала в случаях, если встроенный эффект не был вставлен в микшер входного сигнала. За информацией о прохождении сигнала, если вставлен встроенный эффект, обратитесь к стр. 101.

Настройка глубины эффектов send/return

Глубину эффектов send/return можно настроить, установив громкость (уровень посылы) сигнала, который послан от микшера входного сигнала к каждому из эффектов send/return (хорус/дилей, реверберация).

В обычном состоянии при посыле сигнала от микшера входного сигнала к эффектам send/return эффект будет применен только к сигналу, передаваемому через гнезда MASTER OUTPUT, и не будет влиять на сигнал, записываемый на трек.

СОВЕТ

Чтобы записать сигнал, обработанный эффектом send/return, на трек, вы можете использовать запись bounce, когда соответствующая клавиша [INPUT 1]/[INPUT 2] находится в состоянии on (стр. 38).

1. Нажмите клавишу [CHORUS/DELAY] или [REVERB], чтобы выбрать один из патчей эффекта send/return.

Индикация изменяется, и на дисплее отображается текущий патч выбранного эффекта (хоруса/дилея или реверберации).

2. Поверните циферблат для выбора патча, который вы хотите использовать.

Вы также можете выбрать патч, используя клавиши PATCH SELECT [▲]/[▼] в секции Effect.

Когда вы выбрали патч, нажмите клавишу [EXIT] для возвращения к главному экрану.

3. Нажмите клавишу [TRACK PARAMETER] в секции Track Parameter и используйте курсорные клавиши вверх/вниз, чтобы вывести на дисплей следующую индикацию.

• Для настройки уровня посыла хоруса/дилея

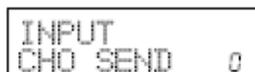


• Для настройки уровня посыла реверберации



4. Нажмите клавишу [INPUT 1] или [INPUT 2] в секции Input.

Для настройки уровня посыла выбирается микшер входного сигнала (INPUT).



5. Поверните циферблат, чтобы выбрать глубину эффекта.

При увеличении значения возрастает глубина эффекта (усиление эффекта). Диапазон и значение по умолчанию каждого параметра описаны ниже.

• CHORUS/DELAY SEND: 0 – 100 (По умолчанию: 0)

• REVERB SEND: 0 – 100 (По умолчанию: 0)

СОВЕТ

Когда на дисплее отображается уровень посылы, нажатие клавиши [ENTER] выключает посыл сигнала на эффект send return. Если вы нажмете клавишу еще раз, посыл сигнала снова будет включен.

6. Когда вы закончите настройку, нажмите клавишу [EXIT].

Прибор возвращается к главному экрану.

Настройка панорамы/баланса

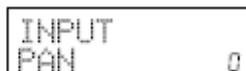
Здесь описано, как настроить панораму (стереопозицию) сигнала, посланного от микшера входного сигнала к гнездам MASTER OUTPUT и трекам для записи, или баланс (соотношение уровней двух каналов).

1. Нажмите клавишу [TRACK PARAMETER] в секции Track Parameter и используйте курсорные клавиши вверх/вниз, чтобы вывести на дисплей следующую индикацию.



2. Нажмите клавишу [INPUT 1] или [INPUT 2] в секции Input.

Для настройки значения панорамы будет выбран микшер входного сигнала (INPUT).



3. Поверните циферблат, чтобы отредактировать значение параметра PAN.

Параметр PAN можно настроить в диапазоне L100 (самая левая позиция) – 0 (центральная) – R100 (самая правая).

4. Когда вы закончили настройку панорамы, нажмите клавишу [EXIT].

Прибор возвращается к главному экрану. Действие параметра PAN меняется следующим образом, в зависимости от количества включенных в настоящее время джек-входов и от количества выбранных для записи треков.

• Когда не выбран трек для записи

Для сигнала, посылаемого от микшера входного сигнала к каналам L/R гнезд MASTER OUTPUT, параметр PAN регулирует панораму (если входной сигнал в моно), или баланс (если входной сигнал в стерео).

• Когда в качестве трека для записи выбраны два моно-трека

Для сигнала, посылаемого от микшера входного сигнала на два трека, параметр PAN регулирует панораму (если входной сигнал в моно), или баланс (если входной сигнал в стерео).

• Когда в качестве трека для записи выбран один моно-трек

Параметр PAN не действует.

Основные действия микшера треков

Настройка уровня/панорамы/эквализации

Для каждого канала вы можете отрегулировать уровень громкости, панораму (стереопозицию между каналами L/R), и эквализацию (эквалайзер).

1. Для настройки уровня аудио-трека или драм-трека используйте соответствующий фейдер.

2. Для регулировки панорамы трека или драм-трека нажмите клавишу [TRACK PARAMETER] секции Track Parameter, и используйте курсорные клавиши вверх/вниз для вывода на дисплей следующей индикации.



3. Нажмите статусную клавишу аудио-трека или драм-трека, и поверните циферблат, чтобы отрегулировать значение параметра PAN.

Диапазон настройки параметра PAN составляет L100 (самая левая позиция) – 0 (центральная) – R100 (самая правая).

Если вы хотите отрегулировать панораму другого трека или драм-трека, повторите шаги 2 – 3.

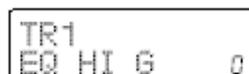
СОВЕТ

• Если для выбранного трека (аудио-трек или драм-трек) включена функция стерео-связи (стр. 72), параметр PAN регулирует баланс левого и правого каналов.

• В экране параметров вы также можете использовать левую/правую курсорные клавиши для выбора аудио-трека или драм-трека, и курсорные клавиши вверх/вниз, чтобы переключить параметры.

4. Для настройки эквализации используйте курсорные клавиши вверх/вниз, чтобы вывести следующий экран, а затем поверните циферблат, чтобы отредактировать значение.

• Параметр EQ HI G



Регулирует величину увеличения/обрезания высокочастотного диапазона.

Диапазон: -12 – 0 – 12 (дБ)

По умолчанию: 0

• **Параметр EQ HI F**

```
TR1
EQ HI F 8000
```

Настраивает частоту, на которой происходит увеличение/обрезание высокочастотного диапазона.

Диапазон: 500 – 18000 (Гц)

По умолчанию: 8000

• **Параметр EQ LO G**

```
TR1
EQ LO G 0
```

Регулирует величину увеличения/обрезания низкочастотного диапазона

Диапазон: -12 – 0 – 12 (дБ)

По умолчанию: 0

• **Параметр EQ LO F**

```
TR1
EQ LO F 125
```

Настраивает частоту, на которой происходит увеличение/обрезание низкочастотного диапазона.

Диапазон: 40 – 1600 (Гц)

По умолчанию: 125

СОВЕТ

• Если вы нажмете клавишу [ENTER], когда отображается параметр EQ HIGH, EQ HIGH выключается. Нажатие клавиши еще раз снова включает эквализацию. Таким же образом вы можете выключить и включить EQ LOW, нажимая клавишу [ENTER], когда отображается экран EQ LOW.

• Сразу после переключения дисплея будет все еще выбран тот аудио-трек или драм-трек, который был выбран ранее. При необходимости переключитесь на другой трек.

5. Таким же образом установите настройки эквализации для других аудио-треков или драм-трека.

6. Когда вы закончили настройку, нажмите клавишу [EXIT].

Прибор возвращается к главному экрану.

Настройка глубины эффекта send/return

Здесь описано, как отрегулировать глубину эффекта, настроив уровень, посылаемый с каждого канала на эффекты send/return (хорус/дилей, реверберация). Если поднять уровень посылы, эффект станет более выраженным.

1. Нажмите клавишу [CHORUS/DELAY] или [REVERB], чтобы выбрать патч эффекта send/return.

На дисплее отображается текущий патч выбранного эффекта (хоруса/дилея или реверберации).

2. Поверните циферблат, чтобы выбрать патч, который вы хотите использовать.

Вы также можете выбрать патч, используя клавиши PATCH SELECT [▲]/[▼] в секции Effect.

Когда вы выбрали патч, нажмите клавишу [EXIT].

3. Нажмите клавишу [TRACK PARAMETER] в секции Track Parameter и используйте курсорные клавиши вверх/вниз, чтобы вывести следующую индикацию на дисплей.

• **Настройка уровня посылы хоруса/дилея**

```
TR1
CHO SEND 0
```

• **Настройка уровня посылы реверберации**

```
TR1
REV SEND 0
```

4. Нажмите статусную клавишу аудио-трека или драм-трека, к которому вы хотите применить эффект.

5. Поверните циферблат, чтобы выбрать глубину эффекта.

При увеличении значения возрастает глубина эффекта (более выраженный эффект). Диапазон и значение по умолчанию для каждого параметра описаны ниже.

• **CHORUS/DELAY SEND:** 0 - 100 (По умолчанию: 0)

• **REVERB SEND:** 0 - 100 (По умолчанию: 0)

СОВЕТ

Когда на дисплее отображается уровень посылки, нажатие клавиши [ENTER] выключает вывод сигнала на эффект send/return. Если вы нажмете клавишу еще раз, сигнал будет снова включен.

6. Когда вы закончили настройку, нажмите клавишу [EXIT].

Прибор возвращается к главному экрану.

Установление связи между каналами с четным и с нечетным номером (стерео-связь)

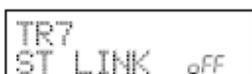
Можно установить связь между моно-каналами с четным и с нечетным номером (1/2, 3/4, 5/6, 7/8) и использовать их как стерео-треки. (Это называется "stereo link" ["стерео связь"]). Параметры и статусные клавиши двух связанных каналов будут действовать совместно. Процедура настройки описана ниже.

1. Нажмите клавишу [TRACK PARAMETER] в секции Track Parameter.

2. Нажмите статусную клавишу (1 – 8) одного из двух каналов, которые вы хотите связать.

3. Несколько раз нажмите курсорную клавишу ВНИЗ.

Появится следующий экран.



TR7
ST LINK off

4. Поверните циферблат, чтобы включить настройку (ON).

Включается стерео связь для выбранного канала и для соседнего канала с четным/нечетным номером. Чтобы отменить стерео связь, выключите этот параметр (OFF).



TR7/8
ST LINK on

5. Когда настройка завершена, нажмите клавишу [EXIT].

Прибор возвращается к главному экрану.

СОВЕТ

Параметр PAN двух связанных каналов действует как параметр BALANCE, который регулирует баланс уровня между каналами с четным/нечетным номером.

ПРИМЕЧАНИЕ

Чтобы отрегулировать уровень связанных каналов, используйте фейдер канала с нечетным номером. (Фейдер канала с четным номером не действует).

Использование функции solo

При желании вы можете выключить звук (mute) всех треков, кроме одного, во время воспроизведения магнитофона. Это называется "функция solo". Функция удобна, например, для точной настройки параметров определенного трека.

1. Из главного экрана включите воспроизведение магнитофона и нажмите клавишу [SOLO] в секции Fader.

Клавиша загорается.

2. Используйте статусную клавишу (кроме MASTER), чтобы выбрать трек для мониторинга solo.

Статусная клавиша загорается зеленым и слышен только звук соответствующего трека.

3. Для отмены функции solo еще раз нажмите клавишу [SOLO].

Клавиша гаснет.

Сохранение/вызов настроек микшера (функция Scene)

Текущие настройки микшера и эффектов можно сохранить как "эпизод" в специальном разделе памяти, и вызвать при необходимости вручную или автоматически. Это удобно, когда вы хотите сравнить различные миксы, или когда вы хотите автоматизировать микширование.

Эпизод содержит следующие данные.

- **Параметры трека (кроме номера выбранного в настоящее время V-дубля)**
- **Номер патча встроенного эффекта / источник входного сигнала**
- **Номер патча эффекта send/return (хоруса/дилея, реверберации)**
- **Состояние всех статусных клавиш 1 – 8 и статусной клавиши [DRUM] (воспроизведение, mute)**
- **Настройки фейдера**

В памяти можно сохранить до 100 различных эпизодов. Данные эпизода сохраняются на жестком диске как часть выбранного в настоящее время проекта.

Сохранение эпизода

Здесь описано, как сохранить текущие настройки в виде эпизода.

1. Нажмите клавишу [SCENE] в секции Control.

2. Поверните циферблат, чтобы выбрать номер эпизода (0 – 99), в котором будут сохранены данные.

Если вы выберете номер, в котором уже сохранены данные эпизода, существующие данные будут стерты и перезаписаны на новые.

3. Нажмите клавишу [STORE].

В этом состоянии вы можете указать название эпизода.

4. Используйте левую/правую курсорные клавиши для перемещения мигания на символ, который вы хотите изменить, и поверните циферблат, чтобы выбрать символ.

За информацией по символам обратитесь к стр. 33.

5. При необходимости повторите шаг 4, чтобы завершить ввод названия.

6. Чтобы выполнить сохранение, нажмите клавишу [STORE] или [ENTER].

Текущие настройки микшера и эффектов будут сохранены в виде эпизода. Когда процесс завершится, прибор возвратится к экрану шага 2. Если вы хотите отменить процесс, вы можете нажать клавишу [EXIT] для возвращения к предыдущему экрану.

7. Нажмите клавишу [EXIT] для возвращения к главному экрану.

Вызов сохраненного эпизода

Здесь описано, как вызвать эпизод, который был сохранен в памяти.

1. Нажмите клавишу [SCENE] в секции Control.

В правой части дисплея появится номер эпизода, который будет вызван.

2. Поверните циферблат, чтобы выбрать эпизод, который вы хотите вызвать.

3. Чтобы вызвать выбранный эпизод, нажмите клавишу [ENTER]. Если вы хотите отменить процесс, нажмите клавишу [EXIT].

Если вы нажали клавишу [ENTER], вызывается эпизод и прибор возвращается в состояние шага 1. Если вы нажмете клавишу [EXIT], прибор возвращается к главному экрану.

Нажав клавишу [EDIT] после выбора эпизода, вы можете отредактировать название эпизода.

Автоматическое переключение эпизодов

Присвоив эпизод отметке (стр. 41), которая была размещена в желаемом месте сонга, вы можете настроить автоматическое переключение эпизодов. Это удобно, если вы хотите изменить микс или настройки эффектов во время воспроизведения сонга.

1. Переместитесь на точку сонга, в которой вы хотите изменить микс, и нажмите клавишу [MARK] в секции Control.

В этой точке вводится отметка. Повторите этот шаг, чтобы ввести отметки во всех других точках, где вы хотите изменить микс.

2. Сохраните микс, который будет использован в начале сонга, а также все остальные настройки микса в виде эпизода.

При создании микса для определенного диапазона удобно использовать такие функции, как функция marker для перемещения на точки (стр. 42) и A-B repeat (стр. 43).

3. Убедитесь, что воспроизведение остановилось, и нажмите клавишу ZERO [◀◀] в секции Transport, чтобы переместиться на начало сонга.

Начало сонга (нулевая отметка счетчика) уже содержит отметку с номером ноль. Сначала назначьте стартовый эпизод на эту отметку.

4. Нажмите клавишу [MARK].

Когда вы нажимаете клавишу [MARK] в месте, где была присвоена отметка, появляется экран, в котором вы можете присвоить эпизод соответствующей отметке.



Номер эпизода

СОВЕТ

- Если вы нажали клавишу [MARK] в месте, где еще не была присвоена отметка, этой точке будет присвоена новая отметка.
- Если внизу справа от номера отметки отображается точка, это означает, что отметка соответствует текущему местоположению.

5. Поверните циферблат, чтобы выбрать номер эпизода, который вы хотите присвоить этой отметке, и нажмите клавишу [ENTER].

Эпизод будет присвоен отметке. Ниже показан пример экрана, в котором отметке с номером 0 присваивается эпизод номер 1.



Номер эпизода

СОВЕТ

Для отмены присвоения эпизода поверните циферблат, чтобы на дисплее появилось "--".

6. Переместитесь на следующую точку, в которой вы хотите получить изменение микса, и повторите шаги 4 – 5.

7. Когда всем отметкам были присвоены эпизоды, нажмите клавишу ZERO [◀◀] для возвращения к началу сонга, а затем нажмите клавишу PLAY [▶], чтобы начать воспроизведение.

Каждый раз, когда сонг достигает отметки, которой был присвоен эпизод, этот эпизод вызывается.

Удаление определенных параметров из эпизода

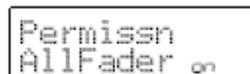
При желании вы можете отключить группу параметров, сохраненных в эпизоде. Такие параметры не будут изменяться, даже если этот эпизод вызван. Можно выделить следующие группы параметров и сделать их активными или неактивными.

Группа	Пункт	Описание
TRACK PARAMETER	EQ HI	эквализация
	EQ LO	
	Chorus send	Посыл хора
	Reverb send	Посыл реверберации
	Pan	Панорама
Play/mute	Воспроизведение/mute	
INSERT EFFECT	Patch number	Номер патча
	Input source	Источник входного сигнала
CHORUS/DELAY	Patch number	Номер патча
REVERB	Patch number	Номер патча
ALL FADER	Fader position	Положение фейдера

Например, после того, как вы запрограммировали последовательность автоматических смен эпизодов, вы можете захотеть отключить группу TRACK PARAMETER и установить вручную для каждого трека только параметры эквализации и панорамирования.

1. Нажмите клавишу [SCENE] в секции Control, а затем нажмите клавишу [UTILITY] в секции Display.

На дисплее появляется следующий экран. В этом состоянии вы можете включить или выключить фейдеры для каждого эпизода.



2. Поверните циферблат, чтобы установить возможность изменения фейдера в ON или OFF.

3. Нажмите другие клавиши для групп параметров, чтобы включить или отключить группу.

За исключением группы Fader, управление эпизодом для других групп можно включить или отключить, нажав одну из клавиш, перечисленных ниже.

• Группа TRACK PARAMETER

Любая статусная клавиша, кроме статусной клавиши [MASTER]

• Группа INSERT EFFECT

Любая из клавиш [INSERT EFFECT]

• Группа CHORUS/DELAY

Клавиша [CHORUS/DELAY]

• Группа REVERB

Клавиша [REVERB]

Когда группа включена, соответствующие клавиши горят, а когда она отключена, клавиши мигают.

СОВЕТ

• Группу TRACK PARAMETER можно включить или выключить отдельно для каждого аудио-трека или драм-трека.

• Вы можете также использовать курсорные клавиши вверх/вниз, чтобы включить или отключить все группы вместе.

4. Когда настройка завершена, нажмите клавишу [EXIT].

Прибор возвращается к меню эпизодов.

5. Для возвращения к главному экрану нажмите клавишу [EXIT].

Состояние on/off группы параметров сохраняется как часть проекта.

Описание [Ритм-блок]

В этом разделе описаны функции и действия ритм-блока, который использует звуки ударных для разработки аккомпанемента.

О ритм-блоке

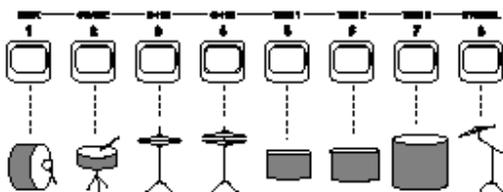
"Ритм-секция" MRS-802 содержит разнообразные звуки ударных. Ритм-блок можно использовать вместе с магнитофоном или независимо. В этом разделе объяснены основные понятия и термины, которые вам нужно знать, чтобы использовать ритм-блок.

Наборы ударных

MRS-802 содержит разнообразные звуки ударных и перкуссии, которые объединены в наборы ударных. Набор ударных – это комплект из 24 звуков ударных/перкуссии. MRS-802 содержит 43 различных набора ударных, из которых вы можете выбрать только один в каждый момент времени.

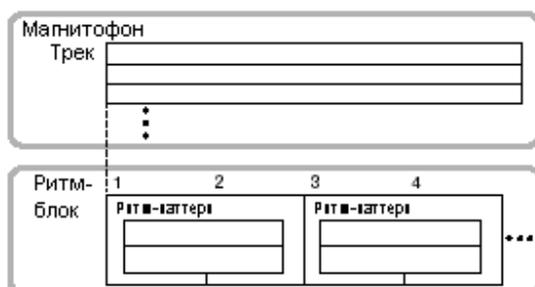
Набор ударных может использоваться в качестве источника ритмического аккомпанемента, и его также можно воспроизвести, используя внешнюю MIDI-клавиатуру или секвенсор. Также можно использовать статусные клавиши верхней панели для воспроизведения звуков ударных/перкуссии выбранного в настоящее время набора ударных.

Выходной сигнал набора ударных (драм-трек) соединен со встроенным микшером. Для драм-трека, так же, как и для обычных аудио-треков 1 – 8, вы можете настроить уровень, баланс и эквализацию, а также применить эффекты send/return.



Ритм-паттерны

Новый проект содержит паттерны аккомпанемента, каждый длиной до 99 долей. Эти паттерны аккомпанемента называются "ритм-паттерны". Проект может содержать более 400 таких паттернов.

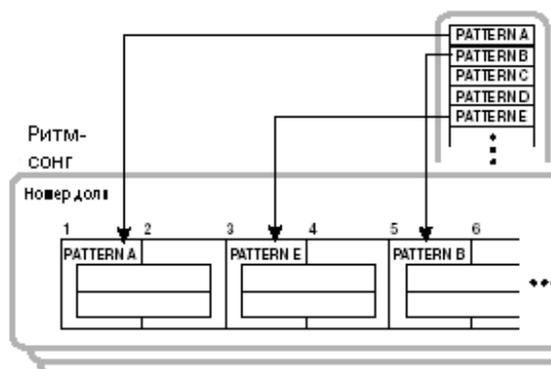


Помимо использования паттерна так, как он есть, вы можете отредактировать часть ритм-паттерна, или создать свои собственные паттерны в пустых ячейках ритм-паттернов. Ритм-паттерны, которые вы создали или изменили, сохраняются на жестком диске как часть проекта.

РИТМ-СОНГИ

Множество ритм-паттернов, расположенных в желаемом порядке воспроизведения, все вместе называются "ритм-сонг". В ритм-сонге вы можете запрограммировать данные ритм-паттернов, данные тактового размера, темпа и т.д. (в виде "событий"), чтобы создать аккомпанемент для всего сонга.

В каждом проекте можно сохранить до 10 ритм-сонгов.



Режим ритм-паттерна и режим ритм-сонга

Ритм-блок может действовать в одном из двух режимов: "режим ритм-паттерна", в котором вы можете создавать и воспроизводить ритм-паттерны, и "режим ритм-сонга", в котором вы можете создавать и воспроизводить ритм-сонг. Один из этих двух режимов всегда будет выбран.

Когда выбран режим ритм-сонга, клавиша [SONG/PATTERN] горит, а режим ритм-паттерна – клавиша гаснет. Переключайтесь между двумя режимами нажатием клавиши [SONG/PATTERN].

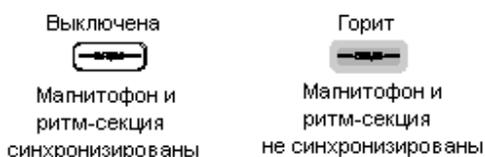


Синхронизация магнитофона и ритм-блока

В соответствии с настройками по умолчанию MRS-802, ритм-блок будет работать синхронно с секцией магнитофона. Когда вы включаете воспроизведение магнитофона, ритм-паттерн или ритм-сонг тоже начинает играть. Однако при необходимости ритм-секцию можно отключить от магнитофона и использовать независимо как ритм-блок.

Нажав клавишу [DRUM] из главного экрана, чтобы она загорелась, вы отключите ритм-блок от магнитофона. В этом состоянии включение воспроизведения влияет только на работу ритм-блока, а магнитофон останется остановленным.

Чтобы восстановить исходное состояние, нажмите клавишу [EXIT], при этом клавиша [DRUM] гаснет.



Воспроизведение ритм-паттернов

В этом разделе описано, как включить воспроизведение ритм-паттернов, а также, как изменить темп и выбрать набор ударных.

Выбор и воспроизведение ритм-паттерна

В этом разделе описано, как выбрать и воспроизвести один из ритм-паттернов проекта.

ПРИМЕЧАНИЕ

Прежде, чем вы выполните описанные ниже действия, убедитесь, что фейдеры [DRUM] и [MASTER] на передней панели подняты, а статусная клавиша [DRUM] горит.

1. В главном экране нажмите клавишу [DRUM].

Клавиша загорается, ритм-блок отключается от магнитофона и может использоваться независимо.

2. Убедитесь, что клавиша [SONG/PATTERN] не горит. Если она горит, нажмите ее, чтобы она погасла.

Когда клавиша [SONG/PATTERN] не горит, для ритм-блока выбран режим ритм-паттерна. В режиме ритм-паттерна на дисплее отображается разнообразная информация о выбранном в настоящее время ритм-паттерне.



СОВЕТ

Из главного экрана также можно напрямую вызвать вышеописанный дисплей, несколько раз нажав клавишу [SONG/PATTERN]. Когда вы это делаете, клавиша [DRUM] мигает. Это показывает, что магнитофон и ритм-блок остаются синхронизированными.

3. Поверните циферблат, чтобы выбрать ритм-паттерн, который вы хотите воспроизвести.

Вы также можете использовать для выбора паттерна курсорные клавиши вверх/вниз.

4. Нажмите клавишу PLAY [▶].

Начнется воспроизведение ритм-паттерна, независимо от секции магнитофона.

СОВЕТ

- Если вы используете циферблат, чтобы изменить паттерн, когда играет ритм-секция, новый паттерн начнет воспроизведение после завершения текущего паттерна.
- Если вы используете курсорные клавиши вверх/вниз, чтобы изменить паттерн, когда играет ритм-секция, новый паттерн сразу же будет воспроизведен.

5. Если вы хотите отключить звук (mute) ритм-блока, нажмите статусную клавишу [DRUM].

Клавиша погаснет, и звук ритм-блока будет отключен. Для отмены режима mute еще раз нажмите статусную клавишу [DRUM].

6. Для отмены воспроизведения нажмите клавишу STOP [■].

Ритм-паттерн остановится.

7. Для возвращения к главному экрану несколько раз нажмите клавишу [EXIT].

Клавиша [DRUM] погаснет и секции магнитофона и ритм-блока снова будут работать синхронно.

СОВЕТ

- Нажав клавишу PLAY [▶] после вызова главного экрана, вы можете одновременно начать воспроизведение магнитофона.
- Также возможно загрузить данные ритм-паттерна из другого проекта, сохраненного на жестком диске (стр. 95).

Изменение темпа ритм-паттерна

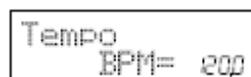
Вы можете изменить темп ритм-паттерна.

1. В главном экране нажмите клавишу [DRUM], чтобы она загорелась.

2. Убедитесь, что клавиша [SONG/PATTERN] не горит. Если она горит, нажмите ее, чтобы она погасла.

3. В режиме ритм-паттерна нажмите клавишу [ТЕМРО] в секции Rhythm.

Текущее значение темпа отобразится в BPM (beats per minute [тактов в минуту]).



4. Поверните циферблат, чтобы настроить темп.

Темп можно отрегулировать шагами по 0.1 в диапазоне 40 – 250 (BPM). Темп также можно изменить, когда идет воспроизведение ритм-паттерна после нажатия клавиши PLAY [▶].

5. Чтобы изменить темп вручную, нажмите клавишу [ТЕМРО] два раза или более в желаемом темпе.

Интервал между последними двумя нажатиями клавиши будет определен автоматически и взят в качестве нового значения темпа.

6. Для возвращения к главному экрану несколько раз нажмите клавишу [EXIT].

СОВЕТ

- Темп, который вы здесь определите, будет применен ко всем ритм-паттернам, воспроизводимым в режиме ритм-паттерна, и к ритм-сонгам, в которых данные темпа еще не были введены.
- Темп также можно изменить из главного экрана.

ПРИМЕЧАНИЕ

Если вы выполняете запись на треки магнитофона, слушая ритм-паттерны, а затем, позже, изменяете темп ритм-паттернов, эти две секции больше не будут синхронизированы. Если вы хотите сделать запись на магнитофон, прослушивая ритм-паттерны, сначала определите темп.

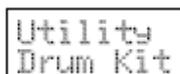
Изменение набора ударных

Вы можете изменить набор ударных, который используется ритм-блоком. Выбранный набор ударных применяется ко всем ритм-паттернам и ритм-сонгам.

1. При остановленном магнитофоне нажмите клавишу [DRUM] в главном экране.

2. Нажмите клавишу [UTILITY].

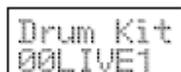
Появляется сервисное меню ритм-блока.



Utility
Drum Kit

3. Нажмите клавишу [ENTER].

Дисплей изменяется следующим образом. В этом состоянии вы можете выбрать набор ударных.



Drum Kit
00LIVE1

4. Поверните циферблат, чтобы выбрать нужный набор ударных, и нажмите клавишу [ENTER].

Загружается выбранный набор ударных и прибор возвращается к состоянию шага 3. За списком наборов ударных, которые можно выбрать, обратитесь к приложению в конце этого руководства.

5. Для возвращения к главному экрану несколько раз нажмите клавишу [EXIT].

Создание ритм-сонга

MRS-802 позволяет сохранить до 10 ритм-сонгов в проекте. Один из них может быть выбран для редактирования или воспроизведения. Один ритм-сонг может содержать до 999 долей ритм-паттернов. После ввода паттернов для завершения сонга вводится информация об аккордах и темпе.

Выбор ритм-сонга

Сначала выберите ритм-сонг, в который будут введены ритм-паттерны.

СОВЕТ

Когда вы создаете новый проект в MRS-802, все ритм-сонги будут пусты.

1. Из главного экрана нажмите клавишу [DRUM], чтобы она загорелась.

2. Нажмите клавишу [SONG/PATTERN], чтобы она загорелась.

Когда горит клавиша [SONG/PATTERN], ритм-блок находится в режиме ритм-сонга, который позволяет создавать и воспроизводить ритм-сонги. На дисплее отображается название ритм-сонга (или "EMPTY") и номер ритм-сонга.



Номер ритм-сонга
SongNo0E
EMPTY

СОВЕТ

Из главного экрана также можно напрямую вызвать вышеописанный дисплей, несколько раз нажав клавишу [SONG/PATTERN]. Когда вы это делаете, клавиша [DRUM] мигает. Это показывает, что магнитофон и ритм-блок остаются синхронизированными.

3. Поверните циферблат, чтобы выбрать ритм-сонг с номером 0 - 9.

4. Для возвращения к главному экрану несколько раз нажмите клавишу [EXIT].

Ввод данных ритм-паттерна

Здесь описано, как ввести данные ритм-паттерна в пустой ритм-сонг в желаемом порядке воспроизведения. Существуют следующие два метода ввода.

• Пошаговый ввод

При этом методе вы создаете ритм-паттерны один за другим, указывая номер паттерна и количество долей. Ввод можно выполнить в любой точке сонга. Также можно переключиться на другой ритм-паттерн, когда предыдущий паттерн еще играет. Этот режим подходит для подробного описания паттернов.

• FAST (Formula Assisted Song Translator [Преобразование сонга с использованием формул])

В этом методе для описания воспроизведения ритм-паттерна от начала до конца используются простые формулы. Результат записывается в ритм-сонг в одно действие. Этот метод подходит для механического ввода с использованием партитуры и для часто повторяющихся ритм-паттернов. При этом методе нельзя выполнять ввод в середине сонга.

Ниже описаны действия для двух методов.

Пошаговый ввод

При этом методе вы определяете номер паттерна и количество долей, чтобы ввести паттерны один за другим.

1. В режиме ритм-сонга (клавиша [SONG/PATTERN] горит) нажмите клавишу [DRUM], чтобы она загорелась.

Для ввода и редактирования ритм-паттерна клавиша [DRUM] должна гореть, показывая, что ритм-блок отключен от магнитофона.

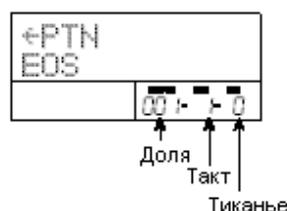
2. Нажмите клавишу REC [●].

Клавиша загорается и можно вводить номер ритм-паттерна, а также другие данные. Дисплей изменится следующим образом.



Во время пошагового ввода ритм-сонга в первой строке дисплея отображается выбранный в настоящее время пункт, а во второй строке – значение настройки этого пункта. Поскольку в пустом ритм-сонге еще не содержится какой-либо информации, во второй строке дисплея отображается индикация “EOS” (End Of Song), которая указывает на конец ритм-сонга.

3. Используйте курсорные клавиши вверх/вниз, чтобы вывести в первую строку дисплея индикацию “← PTN”.



Во время пошагового ввода курсорные клавиши вверх/вниз используются для выбора пункта, а курсорные клавиши влево/вправо – для перемещения по позициям. С помощью курсорных клавиш вверх/вниз можно выбрать следующие пункты.

Параметр	Описание
EV→	Информация о событии в текущей точке
PTN	Ритм -паттерн
TimSig	Такт
DrVOL	Уровень драм-трека
Tempo	Темп

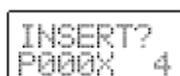
СОВЕТ

Когда выбран какой-либо пункт, кроме “EV→”, и в текущую позицию не введена информация, перед названием пункта отображается стрелка “←” (например: “← PTN”). Это показывает, что еще действует информация, введенная в предыдущей точке.

Обычно, когда выбрано “PTN”, в первой строке дисплея отображается номер паттерна, введенного в текущей точке, а во второй строке – его название. Поскольку пустой ритм-сонг еще не содержит никакой информации, в первой строке отображается “← PTN”, а вторая строка пуста.

4. Нажмите клавишу [INSERT/COPY], чтобы вывести на дисплей индикацию “INSERT?”

Когда отображается “INSERT?”, в текущую позицию можно ввести новые данные ритм-паттерна.



5. Поверните циферблат, чтобы выбрать ритм-паттерн, который вы хотите ввести.

Отображаются номер и длина (в долях) выбранного в настоящее время ритм-паттерна.



6. При необходимости используйте курсорные клавиши вверх/вниз, чтобы изменить длину ритм-паттерна.

Если вы увеличите длину ритм-паттерна, тот же ритм-паттерн будет воспроизведен повторно. Если вы укоротите ритм-паттерн, сонг переключится на новый ритм-паттерн прежде, чем закончилось воспроизведение этого паттерна.

СОВЕТ

Эти действия не влияют на исходный ритм-паттерн.

7. Чтобы завершить выбранный ритм-паттерн, нажмите клавишу [ENTER].

Данные ритм-паттерна будут введены в текущую точку. (Индикация "EOS" перемещается назад на количество введенных долей.)

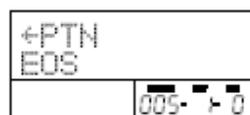


СОВЕТ

Когда вводятся данные ритм-паттерна, события "TimSig" (такт) и "DrVOL" (уровень драм-трека) автоматически добавляются в ту же точку ритм-сонга. Значения этих событий можно изменить позже.

8. Несколько раз нажмите курсорную клавишу вправо для перемещения в точку, в которой вы будете вводить следующий ритм-паттерн.

Каждый раз, как вы нажимаете курсорную клавишу влево/вправо, текущее местоположение перемещается на одну долю назад или вперед. Когда вы дойдете до конца ритм-сонга, на дисплее появится "EOS."



СОВЕТ

Когда вы переместитесь на точку, расположенную за последней отметкой, в которую была введена информация паттерна, появится индикация "<-PTN". Стрелка показывает, что информация (в данном случае информация паттерна), введенная в предыдущей точке, все еще действует.

9. Повторите шаги 4 - 8, чтобы ввести ритм-паттерны для всего сонга.

Длина ритм-сонга увеличивается на то количество долей, которое вы ввели, и соответственно перемещается индикация "EOS".

10. Повторите эту процедуру, чтобы ввести ритм-паттерны для всего сонга.

11. Когда вы завершили ввод для одного ритм-сонга, нажмите клавишу STOP [■].

Клавиша REC [●] погаснет, и прибор возвращается к экрану ритм-сонга. Если вы хотите проверить введенные данные, нажмите клавишу PLAY [▶].

12. Для возвращения к главному экрану остановите ритм-блок и нажмите клавишу [EXIT].

Чтобы отредактировать введенный ритм-паттерн, выполните следующие шаги, когда горит клавиша REC [●].

ПРИМЕЧАНИЕ

- Если в этом состоянии вы воспроизводите ритм-сонг, будут использованы набор ударных и темп, выбранные последними.
- Чтобы переключить набор ударных, вызовите сервисное меню и выберите новый набор. (Нельзя выбрать набор ударных для каждого ритм-сонга отдельно.)
- Чтобы задать темп для определенного ритм-сонга, введите информацию темпа в его начале (стр. 85).

■ Выбрать заново паттерн, который вы ввели

Используйте курсорные клавиши влево/вправо, чтобы переместиться к данным выбранного ритм-паттерна, и поверните циферблат, чтобы выбрать новый ритм-паттерн.

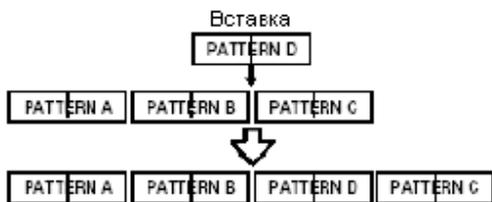
Если вы перейдете на точку, в которую не введена информация паттерна (на дисплее отображается "<-PTN"), вы можете добавить в эту точку информацию ритм-паттерна.

ПРИМЕЧАНИЕ

Помните, что новая информация ритм-паттерна будет действовать до следующей точки, в которую введена информация ритм-паттерна.

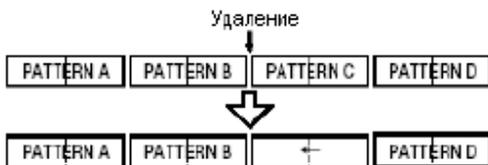
■ Вставить в ритм-сонг новый паттерн

Используйте курсорные клавиши влево/вправо, чтобы переместиться к точке, в которую вы хотите вставить данные ритм-паттерна, и выполните шаги 4 – 7. Новые данные ритм-паттерна будут вставлены в текущую точку, и данные последующего ритм-паттерна будут перемещены назад в соответствии с длиной этого паттерна.



■ Стереть данные ритм-паттерна

Используйте курсорные клавиши влево/вправо для перемещения в точку, в которой вы хотите стереть данные ритм-паттерна, и нажмите клавишу [DELETE/ERASE]. Данные ритм-паттерна будут стерты, и индикация дисплея изменится на "←PTN", показывая, что будет продолжаться воспроизведение предыдущего паттерна.

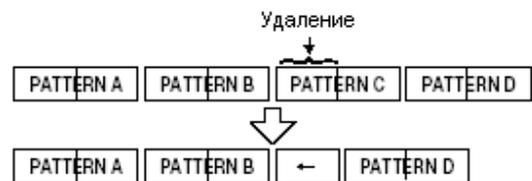


ПРИМЕЧАНИЕ

Нельзя удалить информацию ритм-паттерна, записанную в начале ритм-сонга.

■ Удалить определенную долю

Используйте курсорные клавиши влево/вправо для перемещения в начало доли, которую вы хотите стереть. Несколько раз нажмите курсорную клавишу вверх, чтобы вызвать индикацию "EV→". Затем нажмите клавишу [DELETE/ERASE], а затем клавишу [ENTER]. Текущая доля будет удалена, и последующие данные ритм-паттерна переместятся вперед. Если вы удаляете первую долю двухдольного ритм-паттерна, вторая доля останется, и индикация дисплея изменится на "←PTN".



Ввод с помощью метода FAST

В методе FAST (Formula Assisted Song Translator [Преобразование сонга с использованием формул]) для описания воспроизведения ритм-паттерна от начала до конца используются простые формулы. Статусные клавиши и клавишу [SOLO] в секции Fader ритм-блока можно использовать для числового ввода, как описано ниже.

Служат для определения номера паттерна и количества повторений. Статусная клавиша [DRUM] вводит "0", а статусные клавиши 1 – 9 вводят цифры "1" – "9".

[SOLO] key
Служит для ввода "x" (символ умножения), "+" (символ сложения), "(" (открывающая скобка) и ")" (закрывающая скобка). Символ изменяется с каждым нажатием клавиши [SOLO].

Ниже описаны основные правила для создания последовательности ритм-паттернов.

• Выбор паттерна

Используйте статусные клавиши 0 – 9 и клавишу [DRUM], чтобы ввести номер паттерна длиной до 3 знаков. На дисплее отображается номер паттерна.

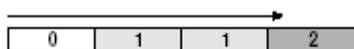
• Создание ряда паттернов

Используйте символ “+”, чтобы создать ряд ритм-паттернов. Например, при вводе **0 + 1 + 2** получится такая последовательность воспроизведения.



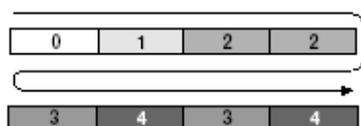
• Повтор паттернов

Используйте символ “x”, чтобы определить количество повторений паттерна. Как в классической арифметике, символ умножения имеет приоритет перед символами сложения. Например, при вводе **0 + 1 x 2 + 2** получится такая последовательность воспроизведения.



• Связывание паттернов

Используйте символы “(” и “)”, чтобы связать группу паттернов, которые вы хотите повторить. Последовательности, заключенные в скобки, обрабатываются единым блоком. Например, при вводе **0 + 1 + 2 x (2 + 3 + 4) x 2** получится такая последовательность воспроизведения.



Далее показан пример создания последовательности паттернов **0 → 1 → 2 → 3 → 2 → 3 → 4**.

	→	
	→	
	→	
<i>Нажать 3 раза</i>		
	→	
	→	
<i>Нажать 4 раза</i>		
	→	
<i>Нажать 2 раза</i>		
	→	

СОВЕТ

Если формула не помещается на двух строках, символы прокручиваются один за другим. Если вы используете левую/правую курсорные клавиши для перемещения позиции ввода, строки прокручиваются соответственно вверх и вниз.

После того, как вы использовали метод ввода FAST, чтобы определить ритм-паттерны для всего сонга, нажмите клавишу [ENTER], чтобы записать ритм-паттерны в сонг.

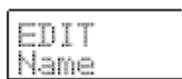
ПРИМЕЧАНИЕ

- Метод FAST может записать сонг только в одно действие, с начала до конца. Запись только части сонга или редактирование содержимого невозможны.
- Если вы хотите отредактировать ритм-сонг, который был записан с помощью этого метода, отредактируйте формулу и затем снова запишите весь сонг, или используйте пошаговый ввод.
- Метод ввода FAST может также использоваться для программирования лупа фразы (стр. 62).

1. В режиме ритм-сонга (клавиша [SONG/PATTERN] горит) убедитесь, что клавиша [DRUM] горит.

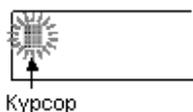
2. Нажмите клавишу [EDIT].

Включается режим редактирования ритм-сонга.



3. Используйте левую/правую курсорные клавиши, чтобы вывести на дисплей индикацию "EDIT FAST", и нажмите клавишу [ENTER].

Появляется экран ввода для FAST.



4. Используйте статусные клавиши (1 - 9, [DRUM]) и клавишу [SOLO], чтобы ввести формулы для создания ритм-сонга.

Принципы ввода формул описаны на стр. 83. Если вы сделали ошибку во время ввода, исправьте ее следующим образом.

• Вставка цифры/символа

Используйте левую/правую курсорные клавиши для перемещения на позицию, в которую вы хотите заполнить вставку, и введите новую цифру/символ.

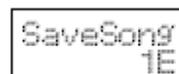
• Удаление цифры/символа

Используйте левую/правую курсорные клавиши для перемещения на позицию, в которой вы хотите удалить цифру/символ. Затем нажмите клавишу [DELETE/ERASE]. Цифра/символ удаляется и последующие цифры и символы перемещаются вверх.

5. Когда ввод формулы завершен, нажмите клавишу [ENTER].

Появляется экран для выбора сонга, в который будет производиться запись.

Поверните циферблат, чтобы выбрать сонг.



СОВЕТ

Во второй строке дисплея отображается номер ритм-сонга. Если справа от номера отображается "E", ритм-сонг пуст.

6. Нажмите клавишу [ENTER].

Выполняется запись и прибор возвращается в состояние шага 2. Если вы хотите проверить результат ввода, нажмите клавишу PLAY [▶].

СОВЕТ

• Формулы, введенные с помощью метода FAST, сохраняются для каждого проекта. При необходимости вы можете повторить шаги 1 – 3, чтобы вызвать формулы, отредактировать цифры или формулы и снова записать сонг.

• Когда вы редактируете сонг, перезаписывается весь ритм-сонг. Записать только часть сонга или отредактировать содержимое невозможно.

• Неважно, какой метод ввода использовался для создания завершеного ритм-сонга, т.е. сонг будет одинаковым, вне зависимости от того, был он создан с использованием пошагового ввода или методом FAST. Таким образом, сонг, записанный методом FAST, можно редактировать с использованием пошагового ввода.

7. Для возвращения к главному экрану нажмите клавишу [EXIT] при остановленном ритм-блоке.

ПРИМЕЧАНИЕ

• Если вы воспроизводите ритм-сонг в этом состоянии, будут использованы набор ударных и темп, выбранные последними.

• Чтобы переключить набор ударных, вызовите сервисное меню и выберите новый набор. (Невозможно определить набор ударных отдельно для каждого ритм-сонга.)

• Чтобы указать темп для определенного ритм-сонга, введите информацию темпа в начале сонга (стр. 85).

Ввод данных других событий

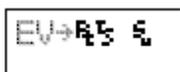
После того, как в ритм-сонг были введены данные ритм-паттернов, можно добавить другие разнообразные данные, такие, как темп и уровень ритм-секции. Такие данные называются информацией о "событиях".

1. В режиме ритм-сонга (клавиша [SONG/PATTERN] горит) убедитесь, что клавиша [DRUM] горит.

2. Нажмите клавишу REC [●].

Можно выполнять пошаговый ввод ритм-сонга.

3. Нажмите курсорную клавишу вверх несколько раз, чтобы на дисплее появилось "EV→".



Этот экран позволяет проверить, какая информация о событиях введена в текущую точку. Символ после "EV→" (например, "Pt" или "TS") указывает на тип события. Ниже в таблице перечислены возможные символы и их обозначения.

Тип события	Символ	Содержание	Диапазон
Ptn	P _t	Номер ритм-паттерна	000 – 510
TimSig	'S	Тактовый размер	1 – 8 (1/4 – 8/4)
Tempo	J	Темп	40.0 – 250.0
DrVOL	S _u	Уровень драм-трека	0 – 15

СОВЕТ

- Если в ритм-сонг не были введены данные темпа, будет использоваться темп, определенный в настоящее время для ритм-блока. Чтобы быть уверенным, что ритм-сонг всегда будет воспроизводиться с тем же темпом, введите информацию о темпе в начало сонга.
- При желании вы также можете отрегулировать темп во время воспроизведения сонга, последовательно нажав клавишу [TEMPO] несколько раз. Посмотрите на дисплей, чтобы убедиться, что установлен нужный темп.

4. Переместитесь на точку, в которой вы хотите ввести новое событие.

Вы можете изменить точку ввода следующими тремя способами.

(1) Перемещение шагами в одну долю

Используйте курсорные клавиши влево/вправо для перемещения на начало предыдущей или следующей доли.

(2) Определите место в тактах

Используйте клавиши REW [◀◀] / FF [▶▶] для перемещения на начало предыдущего или следующего такта.

(3) Определите место в единицах шестнадцатой ноты

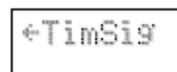
Несколько раз нажмите курсорную клавишу вверх, чтобы на дисплее появилось "EV→", и поверните циферблат, чтобы переместиться вперед или назад шагами по 12 тиканий (шестнадцатая нота). Вы можете уточнить местоположение, используя счетчик на дисплее.

СОВЕТ

Текущая позиция отображается в правой части счетчика в долях/тактах/тиканье.

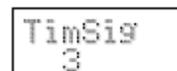
5. Используйте курсорные клавиши вверх/вниз, чтобы выбрать тип события, которое вы хотите ввести.

Если событие, которое вы здесь выбрали, уже было введено в текущую точку, отобразится его значение. Если соответствующего события нет, на дисплее появится "←". Это показывает, что в данном случае будет применено ранее введенное событие.



6. Поверните циферблат, чтобы ввести значение.

Типы событий "TimSig" можно ввести только в долях. Когда вы повернете циферблат, находясь внутри доли, текущая позиция автоматически перейдет на начало следующей доли, и в это место будет введено новое событие.



ПРИМЕЧАНИЕ

Когда вы изменяете событие TimSig event, изменяется только разделение на доли и такты внутри паттерна. Длительность всего ритм-паттерна не изменяется.

7. Таким же образом введите оставшиеся события.

Если вы сделали ошибку или хотите изменить информацию, введенные события можно отредактировать следующим образом.

• **Изменить настройку события**

Отобразите событие, которое вы хотите отредактировать, и поверните циферблат, чтобы ввести новое значение.

• **Удалить информацию о событии**

Отобразите событие, которое вы хотите удалить, и нажмите клавишу [DELETE/ERASE]. Если событие было удалено, предыдущее событие того же типа будет действовать до следующей точки, в которой введена информация о подобном событии.

8. Когда вы закончите, нажмите клавишу STOP [■].

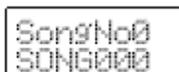
Прибор возвращается к экрану ритм-сонга. Нажмите клавишу [EXIT], чтобы вернуться к главному экрану.

Воспроизведение ритм-сонга

В этом разделе описано, как воспроизвести ритм-сонг, который вы создали, введя данные ритм-паттернов и темпа.

1. В режиме ритм-сонга (клавиша [SONG/PATTERN] горит), убедитесь, что клавиша [DRUM] горит.

Магнитофон и ритм-секция не связаны между собой.



СОВЕТ

Из главного экрана также можно напрямую вызвать вышеописанный экран, несколько раз нажав клавишу [SONG/PATTERN]. Когда вы это сделали, клавиша [DRUM] мигает. Это указывает на то, что магнитофон и ритм-секция остаются синхронизированными.

2. Поверните циферблат, чтобы выбрать ритм-сонг, который будет воспроизведен.

3. Нажмите клавишу PLAY [▶].

Начнется воспроизведение ритм-сонга.

СОВЕТ

Во время воспроизведения ритм-сонга на дисплее отображается информация о номере ритм-паттерна и другая информация в текущей точке.

4. Чтобы остановить ритм-сонг, нажмите клавишу STOP [■].

5. Для возвращения к главному экрану нажмите клавишу [EXIT].

Клавиша [DRUM] гаснет.

СОВЕТ

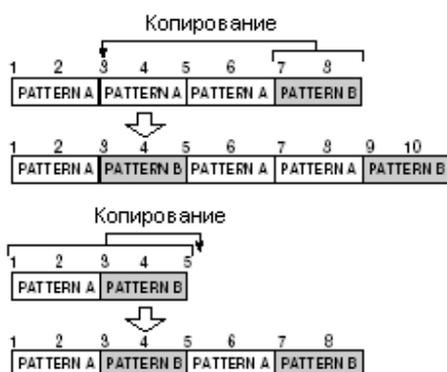
Нажав клавишу PLAY [▶] после вызова главного экрана, вы можете в то же время включить воспроизведение магнитофона.

Редактирование ритм-сонга

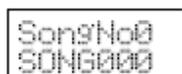
В этом разделе описано, как редактировать созданный вами ритм-сонг.

Копирование отрезка, указанного в долях

Часть ритм-сонга, выделенную в долях, можно скопировать и вставить в другое место. Это удобно, когда вы хотите повторить отрезок ритм-сонга.



1. В режиме ритм-сонга (клавиша [SONG/PATTERN] горит), нажмите клавишу [DRUM], чтобы она загорелась.



2. Поверните циферблат, чтобы выбрать ритм-сонг для редактирования.

3. Нажмите клавишу REC [●].

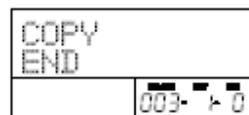
4. Дважды нажмите клавишу [INSERT/COPY].

Появляется экран для выбора точки начала копирования.



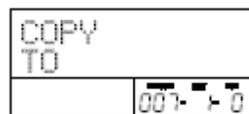
5. Поверните циферблат, чтобы выбрать долю, с которой начнется копирование, и нажмите клавишу [ENTER].

Появляется экран для выбора точки завершения копирования.



6. Поверните циферблат, чтобы выбрать последнюю долю копируемого отрезка, и нажмите клавишу [ENTER].

Появляется экран для выбора точки приема копирования.



7. Поверните циферблат, чтобы выбрать начальную долю отрезка, в который будет выполнено копирование.

8. Чтобы выполнить копирование, нажмите клавишу [ENTER]. Для отмены нажмите клавишу [EXIT].

Когда вы нажимаете клавишу [ENTER], выполняется копирование и дисплей возвращается к экрану шага 3. Если в месте приема копирования содержится какая-либо информация о событиях, она будет перезаписана.

СОВЕТ

Если область, в которую выполняется копирование, продолжается за пределы ритм-сонга, он будет автоматически увеличен.

9. Нажмите клавишу STOP [■].

Прибор возвращается к экрану ритм-сонга.

Копирование ритм-сонга

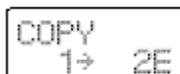
Вы можете скопировать содержимое любого ритм-сонга в проекте в любой другой ритм-сонг. Это удобно, если вы хотите создать вариации сонга.

1. В режиме ритм-сонга (клавиша [SONG/PATTERN] горит), нажмите клавишу [DRUM], чтобы она загорелась.

2. Поверните циферблат, чтобы выбрать ритм-сонг для копирования.

3. Нажмите клавишу [INSERT/COPY].

Появляется экран для выбора номера ритм-сонга – приемника копирования.



4. Поверните циферблат, чтобы выбрать ритм-сонг, в который будет выполнено копирование, и нажмите клавишу [ENTER].

ПРИМЕЧАНИЕ

Когда вы выполняете копирование, содержимое ритм-сонга – приемника будет полностью стерто и перезаписано на данные ритм-сонга – источника. Будьте внимательны, чтобы не стереть случайно сонг, который вы хотите сохранить.

5. Чтобы выполнить копирование, нажмите клавишу [ENTER]. Для отмены нажмите клавишу [EXIT].

Когда вы нажимаете клавишу [ENTER], будет выполнено копирование и дисплей возвращается к экрану ритм-сонга.

Стирание ритм-сонга

В этом разделе описано, как стереть определенный ритм-сонг, вернув его в незаписанное состояние.

1. В режиме ритм-сонга (клавиша [SONG/PATTERN] горит), нажмите клавишу [DRUM], чтобы она загорелась.

2. Поверните циферблат, чтобы выбрать стираемый ритм-сонг.

3. Нажмите клавишу [DELETE/ERASE]. На дисплее появляется индикация “DELETE SURE?”.

ПРИМЕЧАНИЕ

Если вы однажды стерли ритм-сонг, его нельзя восстановить. Используйте эту операцию с осторожностью.

4. Нажмите клавишу [ENTER], чтобы стереть ритм-сонг, или нажмите клавишу [EXIT] для отмены.

Если вы нажмете клавишу [ENTER], ритм-сонг будет стерт и дисплей вернется к экрану ритм-сонга.

Присвоение названия ритм-сонгу

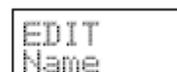
Вы можете отредактировать название любого ритм-сонга следующим образом.

1. В режиме ритм-сонга (клавиша [SONG/PATTERN] горит), нажмите клавишу [DRUM], чтобы она загорелась.

2. Поверните циферблат, чтобы выбрать ритм-сонг для переименования.

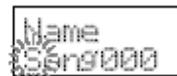
3. Нажмите клавишу [EDIT].

На дисплее появляется меню редактирования ритм-сонга.



4. Используйте левую/правую курсорные клавиши, чтобы вывести на дисплей индикацию “EDIT Name”, и нажмите клавишу [ENTER].

Отображается название ритм-сонга и первый символ мигает.



5. Используйте левую/правую курсорные клавиши для перемещения мигания на символ, который вы хотите изменить, и поверните циферблат, чтобы выбрать символ.

За информацией по символам обратитесь к стр. 33.

СОВЕТ

Когда вы вводите информацию в пустой ритм-сонг, автоматически присваивается название “Songxxx” (где xxx – номер ритм-сонга).

6. Когда вы ввели название, нажмите клавишу [EXIT].

Название ритм-сонга изменяется и дисплей возвращается в меню редактирования ритм-сонга.

7. Для возвращения к главному экрану несколько раз нажмите клавишу [EXIT].

Создание собственного ритм-паттерна

В этом разделе описано, как вы можете создавать ваши собственные ритм-паттерны. Чтобы сделать это, есть два способа: ввод в реальном времени, когда вы записываете ваше исполнение на статусных клавишах или MIDI-клавиатуре, и пошаговый ввод, когда воспроизведение останавливается и вы вводите звуки один за другим.

Приготовления

Перед тем, как начать запись, вы должны выбрать номер ритм-паттерна для ввода и установить значение квантования (самая короткая единица записи), количество долей и тактов, номер набора ударных и т.д.

1. В главном экране убедитесь, что клавиша [SONG/PATTERN] не горит.

Если клавиша горит, нажмите ее, чтобы она погасла. Когда клавиша [SONG/PATTERN] не горит, для ритм-секции будет выбран режим ритм-паттерна для воспроизведения или создания ритм-паттернов.

2. Нажмите клавишу [DRUM], чтобы она загорелась.

В этом состоянии ритм-секция и магнитофон не связаны.

3. Поверните циферблат, чтобы выбрать пустой ритм-паттерн.

При выборе пустого паттерна на дисплее появляется индикация "EMPTY".

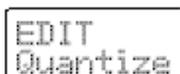


СОВЕТ

Если пустого ритм-паттерна нет, сотрите ненужный паттерн (стр. 95).

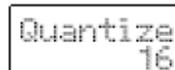
4. Нажмите клавишу [EDIT].

Появляется меню редактирования ритм-паттерна.



5. Убедитесь, что на дисплее отображается индикация "EDIT Quantize", и нажмите клавишу [ENTER]. (Если отображается что-либо еще, используйте левую/правую курсорные клавиши для вывода индикации "EDIT Quantize".)

Значение квантования – это наименьшая единица для ввода в реальном времени / пошагового ввода паттерна. Значение по умолчанию составляет "16" (шестнадцатая нота). В этом состоянии каждый момент воспроизведения сохраняется в ритм-паттерне как шестнадцатая нота.



6. Поверните циферблат для выбора нужного значения квантования.

Возможны следующие настройки.

4: четвертная нота

8: восьмая

12: восьмая триоль

16: шестнадцатая

24: шестнадцатая триоль

32: тридцать вторая

Hi: одно тиканье (без квантования)

СОВЕТ

• Одно тиканье – это длительность, соответствующая 1/48 четвертной ноты.

• Настройка квантования является общей для всех ритм-паттернов.

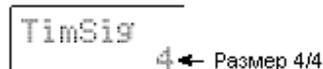
• Если для ритм-паттерна используется пошаговый ввод, настройку квантования можно изменить в любой момент и в вышеописанных действиях нет необходимости.

7. Когда настройка завершена, нажмите клавишу [EXIT].

Новое значение квантования принимается, и прибор возвращается к меню редактирования ритм-паттерна.

8. Чтобы установить тактовый размер ритм-паттерна, используйте левую/правую курсорные клавиши для вывода на дисплей индикации "EDIT TimSig", и нажмите клавишу [ENTER].

На дисплее появляется текущая настройка тактового размера.

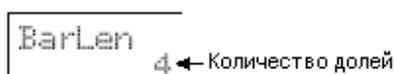


9. Поверните циферблат, чтобы выбрать размер. Диапазон настройки составляет 1 - 8 (1/4 - 8/4). Затем нажмите клавишу [EXIT].

Снова появляется меню редактирования ритм-паттерна.

10. Чтобы установить длительность (количество долей) ритм-паттерна, используйте левую/правую курсорные клавиши для выбора индикации "EDIT BarLen", и нажмите клавишу [ENTER].

Длина паттерна в настоящее время отображается в виде количества долей.



11. Поверните циферблат, чтобы выбрать нужную настройку, и нажмите клавишу [EXIT].

Диапазон настройки составляет 1 - 99.

12. Дважды нажмите клавишу [EXIT]. Дисплей возвращается к экрану шага 3.

Пошаговый ввод

В этом методе вы вводите каждую ноту отдельно, тогда как магнитофон MRS-802 остановлен.

Для пошагового ввода ритм-паттерна вы определяете длину шага (интервал до следующей ноты или пауза), используя значение квантования. Затем вы используете статусные клавиши 1 - 8 и клавишу PLAY [▶], чтобы ввести ноты и паузы.

Когда вы нажимаете статусную клавишу, чтобы выбрать звук, а затем клавишу PLAY [▶], в этой точке вводится информация о воспроизведении и вы перемещаетесь на интервал, соответствующий текущему значению квантования.

ПРИМЕЧАНИЕ

Если вы используете для ввода статусные клавиши, интенсивность записанной ноты (беглость) будет постоянной. Чтобы изменить значение интенсивности, используйте пункт "Velocity" в сервисном меню ритма (стр. 96).

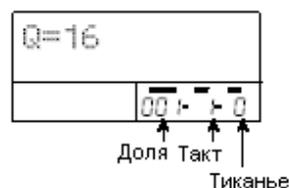
Если вы нажимаете только клавишу PLAY [▶], информация о воспроизведении не вводится, но вы перемещаетесь на интервал, соответствующий текущему значению квантования.

1. В режиме ритм-паттерна (клавиша [SONG/PATTERN] не горит), нажмите клавишу [DRUM], чтобы она загорелась.

2. Поверните циферблат, чтобы выбрать пустой ритм-паттерн.

3. Нажмите клавишу REC [●].

Дисплей изменяется следующим образом, и вы можете выполнять пошаговый ввод.



В первой строке дисплея отображается значение квантования "Q = xx". (Возможные значения xx: 4 - 32, Hi). В нижнем правом углу дисплея отображается текущая позиция в долях/тактах/тиканье.

4. Используйте курсорные клавиши вверх/вниз для выбора значения квантования (длины) ноты, которую вы хотите ввести (стр. 89).

Значение квантования, которое вы здесь выбираете, становится длительностью одного шага во время пошаговой записи. Вы можете использовать курсорные клавиши вверх/вниз в любое время, чтобы изменить настройку квантования.

СОВЕТ

Настройка квантования пошагового ввода связана с настройкой квантования ввода в реальном времени. Если вы измените одну настройку, другая также изменится.



5. Чтобы ввести ноту, нажмите соответствующую ей статусную клавишу, а затем клавишу PLAY [▶].

Нота записывается и прибор перемещается на один шаг, соответствующий значению квантования, настроенному на шаге 4.

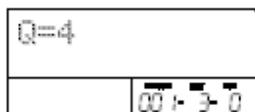


СОВЕТ

Если вы нажимаете несколько статусных клавиш во время ввода, в одну позицию будут записаны несколько звуков.

6. Чтобы ввести паузу, нажмите только клавишу PLAY [▶].

Если вы нажимаете только клавишу PLAY [▶], позиция перемещается на один шаг (длительность значения квантования), но не записывается информация о воспроизведении.



7. Чтобы переключить звуки ударных, присвоенные статусным клавишам 1 - 8, нажмите клавишу [SOLO] и поверните циферблат, чтобы выбрать номер банка инструментов.

Комбинация из восьми звуков, присвоенных статусным клавишам, называется "банк инструментов". Для одного набора ударных вы можете использовать до трех банков инструментов. (За информацией о том, какие звуки присвоены статусным клавишам в различных банках, обратитесь к стр. 160.)

Если вы нажимаете клавишу [SOLO], когда горит клавиша [DRUM], отображается номер выбранного в настоящее время банка инструментов.



Когда вы поворачиваете циферблат, чтобы изменить номер банка инструментов, переключаются звуки ударных, присвоенные статусным клавишам 1 - 8. Для возвращения к исходному экрану нажмите клавишу [EXIT].

СОВЕТ

• В большинстве наборов ударных банк инструментов 1 содержит основные звуки ударных. (Название звука показано с помощью буквы, напечатанной над статусными клавишами 1 - 8.) Удобно выбирать этот банк, когда вы начинаете работу с пустым ритм-паттерном.

• В зависимости от выбранного в настоящее время набора ударных изменяется тип звука, присвоенного статусным клавишам 1 - 8. При необходимости переключите набор ударных (стр. 78).

8. Повторите шаги 5 - 7, при необходимости изменяя длину шага, чтобы ввести нужный ритм-паттерн.

Когда вы достигнете конца паттерна, прибор автоматически вернется к первой доле, что позволит вам ввести больше звуков инструментов.

9. Чтобы отредактировать драм-трек после пошагового ввода, действуйте следующим образом.

• Чтобы стереть определенный звук ударных

Когда вы перемещаете позицию записи с помощью клавиши PLAY [▶], загорается статусная клавиша, звук которой введен в текущую позицию. Удерживая нажатой клавишу [DELETE/ERASE] и нажав горящую клавишу, вы можете стереть звук этой клавиши. Клавиша гаснет и информация о воспроизведении стирается с ритм-паттерна.

ПРИМЕЧАНИЕ

• Когда вы ищете ноту, которую хотите стереть, установите значение квантования на ту же величину, что и наименьшее значение, использованное во время записи, или еще меньше. В противном случае вы можете пропустить ноту.

• Убедитесь, что стираемый звук является частью выбранного в настоящее время банка инструментов.

10. Когда вы закончили пошаговый ввод, нажмите клавишу STOP [■].

Прибор возвращается к экрану ритм-паттерна. Нажмите клавишу PLAY [▶], чтобы прослушать записанный вами паттерн.

11. Для завершения записи паттерна и возвращения к главному экрану нажмите клавишу [EXIT].

Ввод в реальном времени

Для ввода в реальном времени вы используете для записи паттерна статусные клавиши передней панели или внешнюю MIDI-клавиатуру и т.п., слушая звуки ударных.

В этом разделе описано, как использовать статусные клавиши 1 - 8 в MRS-802 для ввода ритм-паттерна в реальном времени.

1. В режиме ритм-паттерна (клавиша [SONG/PATTERN] не горит), нажмите клавишу [DRUM], чтобы она загорелась.

Когда горит клавиша [DRUM], при нажатии одной из статусных клавиш 1 - 8 звучит присвоенный ей звук ударных.

ПРИМЕЧАНИЕ

Если вы используете статусные клавиши 1 - 8 для ввода в реальном времени, интенсивность ноты постоянна. Если вы хотите изменить интенсивность, вызовите пункт "Velocity" в сервисном меню ритма и выберите SOFT, MEDIUM или LOUD. (Настройка по умолчанию – MEDIUM.)

2. Поверните циферблат, чтобы выбрать пустой ритм-паттерн.

3. Нажмите клавишу [SOLO] и поверните циферблат, чтобы выбрать номер банка инструментов.



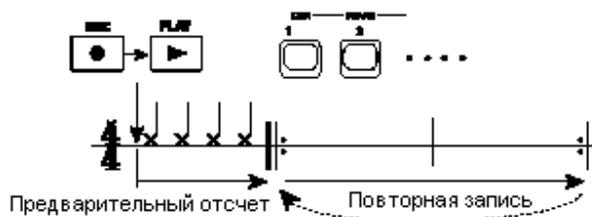
Когда вы повернете циферблат для изменения банка инструментов, переключится звук, который производит каждая из статусных клавиш 1 - 8. Для возвращения к исходному экрану нажмите клавишу [EXIT].

4. Удерживайте нажатой клавишу REC [●] и нажмите клавишу PLAY [▶].

Вы услышите предварительный отсчет из четырех щелчков (1 доля). Когда заканчивается предварительный отсчет, начинается запись ритм-паттерна. По желанию можно изменить количество щелчков предварительного отсчета и громкость метронома (стр. 96).

5. Слушая метроном, нажимайте статусные клавиши.

Ваше исполнение на клавишах будет записано в соответствии с настройкой квантования (стр. 89). При достижении конца паттерна прибор автоматически вернется к первой доле и ввод в реальном времени продолжится.



6. Для изменения банка звука ударных, присвоенного статусным клавишам 1 - 8, нажмите клавишу [SOLO] и поверните циферблат, чтобы выбрать номер банка инструментов.

Если вы нажмете клавишу REC [●] во время записи, клавиша REC [●] начнет мигать, и запись будет временно приостановлена. В этом состоянии вы можете проверить, какие звуки присвоены статусным клавишам 1 - 8. Запись продолжится, когда вы еще раз нажмете клавишу REC [●].

7. Для того, чтобы отредактировать драм-трек во время ввода в реальном времени, действуйте следующим образом.

- Чтобы стереть определенный звук ударных Удерживая нажатой клавишу [DELETE/ERASE], нажмите статусную клавишу, звук которой вы хотите стереть. Когда вы удерживаете нажатыми обе клавиши, соответствующий звук удаляется с ритм-паттерна.



- Чтобы удалить все звуки ударных Удерживая нажатой клавишу [DELETE/ERASE], нажмите статусную клавишу [DRUM]. Когда вы удерживаете нажатыми обе клавиши, из ритм-секции удаляются все звуки ударных.



8. Когда вы закончили запись, нажмите клавишу STOP [■].

Запись паттерна остановится и прибор возвращается к экрану ритм-паттерна. Нажмите клавишу PLAY [▶], чтобы прослушать записанный вами паттерн.

Когда вы выбираете и записываете пустой паттерн, ему автоматически присваивается название "Patxxx" (где xxx – номер паттерна). При необходимости вы можете отредактировать это название паттерна (стр. 94).

9. Чтобы завершить запись паттерна и вернуться в главный экран, несколько раз нажмите клавишу [EXIT].

СОВЕТ

- Если вы используете для ввода в реальном времени MIDI-клавиатуру, подключенную к разъему MIDI IN, вы можете добавить к каждой ноте информацию об интенсивности. (За информацией о соответствии звуков ударных и номеров нот обратитесь к стр. 160.)
- Когда MRS-802 находится в состоянии заводских настроек, канал получения MIDI-сообщений для набора ударных настроен на 10. Для ввода в реальном времени с использованием MIDI-клавиатуры установите канал посылы MIDI-сообщений клавиатуры также на 10.
- Канал получения MIDI-сообщений для набора ударных при необходимости можно изменить (стр. 129).
- После изменения значения квантования (стр. 89) вы можете запустить заново ввод в реальном времени. В этом случае длительность уже введенных нот не изменится. Например, вы можете записать исполнение на hi-hat с использованием 32-х нот, а затем переключиться на 16-е для ввода малого барабана и бочки.

Редактирование ритм-паттерна

В этом разделе описано, как отредактировать существующий ритм-паттерн.

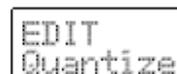
Настройка баланса уровня ударных

Уровень набора ударных можно настроить с помощью фейдера [DRUM] микшера. Однако при необходимости, уровень набора ударных можно также запрограммировать отдельно для каждого ритм-паттерна.

1. В режиме ритм-паттерна (клавиша [SONG/PATTERN] не горит), нажмите клавишу [DRUM], чтобы она загорелась.

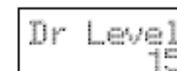
2. Нажмите клавишу [EDIT].

На дисплее появится меню редактирования ритм-паттерна.



3. Используйте курсорные клавиши влево/вправо для выбора экрана "EDIT Dr Level", и нажмите клавишу [ENTER].

Этот экран позволяет определить уровень ритм-секции.



На дисплее отображается текущая настройка уровня (0 - 15).

4. Поверните циферблат, чтобы выбрать нужную настройку, а затем нажмите клавишу [EXIT].

Настройка применяется и снова появляется экран редактирования ритм-паттерна.

5. Для возвращения к главному экрану несколько раз нажмите клавишу [EXIT].

Копирование ритм-паттерна

Вы можете скопировать ритм-паттерн в ритм-паттерн с другим номером. Это удобно, если вы хотите создать вариации ритм-паттерна.

1. В режиме ритм-паттерна (клавиша [SONG/PATTERN] не горит), нажмите клавишу [DRUM], что-бы она загорелась.

2. Поверните циферблат, чтобы выбрать номер ритм-паттерна, который будет источником копирования.

3. Нажмите клавишу [INSERT/COPY].

Появляется экран для выбора приемника копирования. Пустой паттерн помечен символом “E”.



4. Поверните циферблат, чтобы выбрать номер ритм-паттерна, в который будет выполняться копирование, и нажмите клавишу [ENTER].

На дисплее появляется индикация “SURE?”.

5. Чтобы выполнить копирование, еще раз нажмите клавишу [ENTER]. Для отмены нажмите клавишу [EXIT].

Когда вы нажимаете клавишу [ENTER], выполняется копирование и прибор возвращается в экран выбора ритм-паттерна, при этом выбран ритм-паттерн, который был приемником копирования.

Если ритм-паттерн – приемник содержит какую-либо информацию, она будет перезаписана.

6. Для возвращения к главному экрану несколько раз нажмите клавишу [EXIT].

Редактирование названия ритм-паттерна

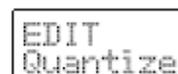
В этом разделе описано, как отредактировать название ритм-паттерна.

1. В режиме ритм-паттерна (клавиша [SONG/PATTERN] не горит), нажмите клавишу [DRUM], что-бы она загорелась.

2. Поверните циферблат, чтобы выбрать номер ритм-паттерна, название которого вы хотите отредактировать.

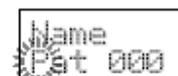
3. Нажмите клавишу [EDIT].

На дисплее появляется меню редактирования ритм-паттерна.



4. Используйте левую/правую курсорные клавиши, чтобы вывести на дисплей индикацию “EDIT Name”, и нажмите клавишу [ENTER].

Отображается название ритм-паттерна и первый символ мигает.



5. Используйте левую/правую курсорные клавиши для перемещения мигания на символ, который вы хотите изменить, и поверните циферблат, чтобы выбрать символ.

За информацией о символах обратитесь к стр. 33.

СОВЕТ

Когда вы выбираете и записываете пустой ритм-паттерн, ему автоматически присваивается название паттерна “Patxxx” (где xxx – номер ритм-паттерна).

6. Когда вы отредактировали название, нажмите клавишу [EXIT].

Название ритм-паттерна обновляется и дисплей возвращается в меню редактирования ритм-паттерна.

7. Для возвращения к главному экрану несколько раз нажмите клавишу [EXIT].

Стирание ритм-паттерна

В этом разделе описано, как стереть все данные с определенного ритм-паттерна, вернув его в незаписанное состояние.

1. В режиме ритм-паттерна (клавиша [SONG/PATTERN] не горит), нажмите клавишу [DRUM], что-бы она загорелась.

2. Поверните циферблат, чтобы выбрать удаляемый ритм-паттерн.

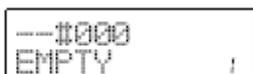
Если клавиша [SONG/PATTERN] горит, нажмите ее, чтобы она погасла.

3. Нажмите клавишу [DELETE/ERASE].

На дисплее появляется индикация "DELETE SURE?".

4. Нажмите клавишу [ENTER], чтобы стереть ритм-паттерн, или клавишу [EXIT] для отмены.

Если вы нажали клавишу [ENTER], содержимое паттерна будет стерто, и дисплей возвращается к экрану выбора ритм-паттерна, при этом выбран пустой ритм-паттерн.



5. Для возвращения к главному экрану несколько раз нажмите клавишу [EXIT].

Импорт ритм-паттернов и ритм-сонгов из другого проекта

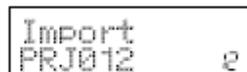
В этом разделе описано, как импортировать данные ритм-паттерна и ритм-сонга из другого проекта, сохраненного на жестком диске.

1. Из главного экрана нажмите клавишу [DRUM], чтобы она загорелась.

2. Нажмите клавишу [UTILITY] в секции Display. Появляется сервисное меню ритма для различных настроек ритм-блока.

3. Используйте левую/правую курсорные клавиши, чтобы вывести на дисплей индикацию "UTILITY Import", и нажмите клавишу [ENTER].

На дисплее отображается следующий экран.



4. Поверните циферблат, чтобы выбрать проект, из которого нужно импортировать данные, и нажмите клавишу [ENTER].

На дисплее появляется запрос "Import SURE?".

5. Нажмите клавишу [ENTER].

Данные импортируются в текущий проект. Когда процесс завершен, снова появляется экран шага 2.

6. Для возвращения к главному экрану несколько раз нажмите клавишу [EXIT].

Редактирование различных настроек ритм-блока

В этом разделе описано, как отредактировать различные настройки, затрагивающие весь ритм-блок, как, например, предварительный отсчет или регулировка громкости метронома.

Основные действия

Основные действия для редактирования настроек ритм-блока одинаковы для большинства пунктов. Здесь описана основная процедура.

СОВЕТ

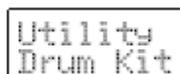
Вы можете использовать одну и ту же процедуру для режима ритм-паттерна и режима ритм-сонга.

1. Из главного экрана нажмите клавишу [DRUM], чтобы она загорелась.

Теперь ритм-блок и магнитофон не связаны.

2. Нажмите клавишу [UTILITY] в секции Display.

Появится сервисное меню ритма, в котором вы можете выполнять различные настройки ритм-блока.



3. Используйте курсорные клавиши влево/вправо для выбора одного из следующих редактируемых пунктов, и нажмите клавишу [ENTER].

- **Drum Kit**

Изменяет набор ударных, который используется для воспроизведения ритм-паттерна и ритм-сонга (стр. 78).

- **Count**

Изменение длительности предварительного отсчета.

- **ClickVol**

Изменение громкости метронома.

- **Velocity**

Изменяет значение скорости (интенсивности) для ввода нот с помощью статусных клавиш.

- **MIDI**

Выполнение настроек, связанных с MIDI (стр. 128).

- **Import**

Импорт ритм-паттернов и ритм-сонга из проекта, сохраненного на жестком диске (стр. 95).

- **Memory**

Проверка оставшегося объема памяти ритм-паттернов и ритм-сонгов.

5. Поверните циферблат, чтобы отредактировать настройку.

Экраны и действия будут разными для каждого из пунктов. За информацией обратитесь к следующим разделам.

6. Когда настройка завершена, несколько раз нажмите клавишу [EXIT].

Прибор возвращается к главному экрану.

Изменение длительности предварительного отсчета

Вы можете изменить длительность предварительного отсчета, который звучит при записи ритм-паттерна. Выберите "Count" в сервисном меню ритма и нажмите клавишу [ENTER]. Затем поверните циферблат, чтобы выбрать одну из этих настроек.

- **OFF**

Предварительный отсчет выключен.

- **1**

Будет звучать предварительный отсчет длиной в один такт (настройка по умолчанию).

- **2**

Будет звучать предварительный отсчет длиной в два такта.

- **KEY**

Предварительный отсчет будет выключен, и запись начнется, как только вы нажмете клавишу на MIDI-клавиатуре или статусную клавишу.

Изменение громкости метронома

Вы можете изменить громкость метронома, который звучит во время записи ритм-паттерна в реальном времени. Выберите “ClickVol” в сервисном меню ритма и нажмите клавишу [ENTER]. Затем поверните циферблат, чтобы выбрать настройки (OFF, 1 - 15).

Определение динамики звука

Вы можете определить уровень громкости при использовании статусных клавиш для ввода нот. В сервисном меню ритма выберите “Velocity” и нажмите клавишу [ENTER]. Затем поверните циферблат, чтобы выбрать настройку SOFT [тихо], MEDIUM [средняя громкость] или LOUD [громко].

Когда вы используете MIDI-клавиатуру вместо статусных клавиш для ввода нот, эта настройка не действует. Введенное значение интенсивности будет записано.

Проверка оставшегося объема памяти

Оставшийся объем памяти для записи ритм-паттернов и ритм-сонга отображается в процентах (%). Выберите “Memory” в сервисном меню ритма и нажмите клавишу [ENTER]. Этот экран только отображает информацию, настройку нельзя редактировать.

Описание [Эффекты]

В этом разделе описаны функции и действия эффектов, встроенных в MRS-802.

Об эффектах

В MRS-802 два типа эффектов, "встроенные эффекты" и "эффекты send/return". Эти два типа можно использовать одновременно. Ниже приведено подробное описание этих двух типов эффектов.

Встроенный эффект

Встроенный эффект вставляется в определенную точку пути сигнала. Вы можете выбрать одну из следующих точек для вставки эффекта.

- (1) Микшер входного сигнала
- (2) Любой канал микшера треков
- (3) Сразу перед фейдером [MASTER]

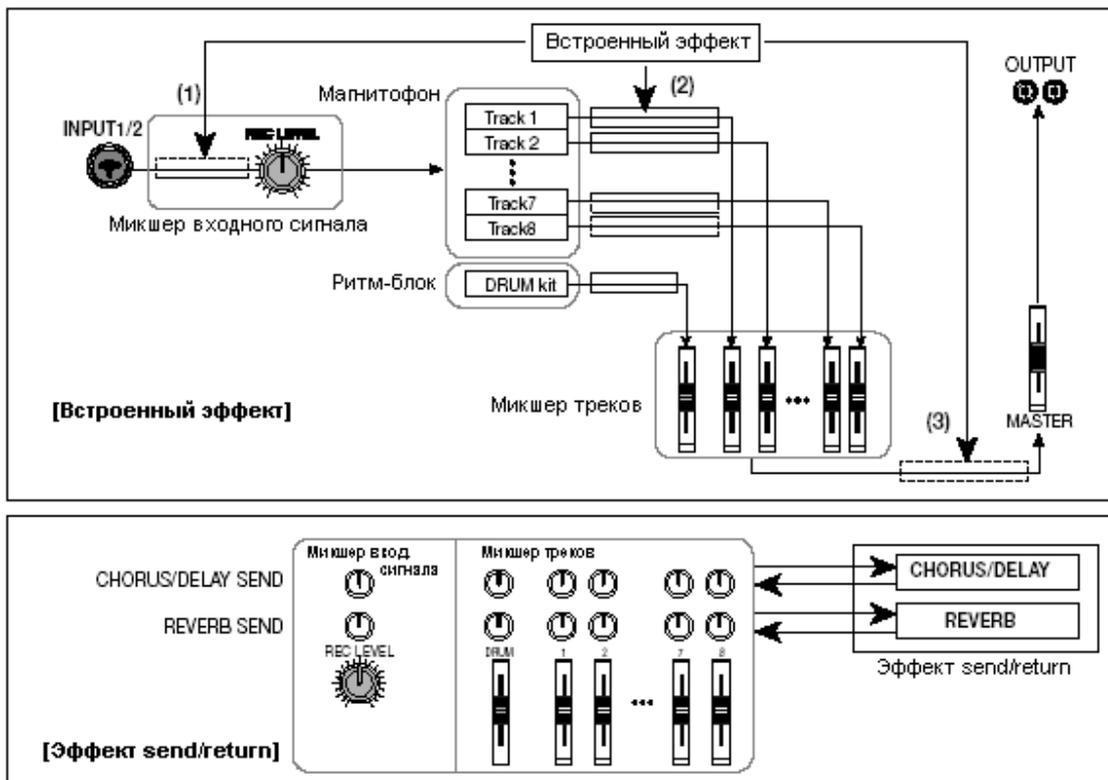
Например, если вы вставите встроенный эффект в микшер входного сигнала, входной сигнал непосредственно обрабатывается эффектом и результат записывается на трек магнитофона. В другом слу-

чае, если вы вставите встроенный эффект в канал микшера треков, эффектом обрабатывается сигнал, воспроизводимый с трека, или звук ударных. Выбрав позицию перед фейдером [MASTER], вы можете использовать эффект для обработки окончательного микса перед записью на мастер-трек.

Эффекты send/return

Эффекты send/return внутренне соединены с системой send/return микшера. В MRS-802 есть два эффекта send/return, реверберация (REVERB) и хорус/дилей (CHORUS/DELAY), и их можно использовать одновременно.

Уровни посыла микшера входного сигнала или микшера треков регулируют глубину эффектов send/return. При подъеме уровня посыла отправляется соответствующий сигнал на вход эффекта, и сигнал, обработанный эффектом, будет сразу же возвращен на фейдер MASTER и смикширован с остальными сигналами.



Использование встроенного эффекта

В этом разделе описано, как выбрать позицию для встроенного эффекта, как выбрать и как отредактировать патч.

О патчах встроенного эффекта

Встроенный эффект – это блок мульти-эффектов, который содержит цепочку отдельных эффектов, как, например, компрессор, дисторшн и дилей, объединенных в серию. Каждый из этих отдельных эффектов называется "модуль эффектов".

Для встроенного эффекта одновременно можно использовать до шести модулей эффектов. Набор таких модулей эффектов называется "алгоритм".

MRS-802 содержит следующие алгоритмы.

- **CLEAN**
- **DIST**
- **ACO/BASS SIM**
- **BASS**

Эти алгоритмы используются для записи гитары/баса.

- **MIC**

Алгоритм, подходящий для записи вокала или какого-либо инструмента через микрофон.

- **Dual MIC**

Алгоритм для двух отдельных каналов моно входа и моно выхода.

- **LINE**

Алгоритм используется главным образом при записи устройств с линейным выходным сигналом, как, например, синтезаторов или электропиано.

- **MASTERING**

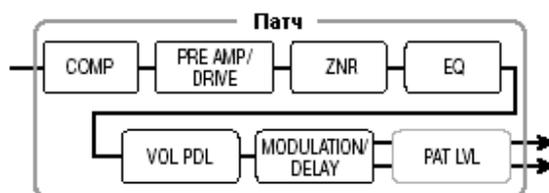
Алгоритм, подходящий для обработки стереосигнала во время сведения.

Расположение модулей эффектов и путь сигнала для каждого алгоритма показаны ниже на иллюстрации.

СОВЕТ

Существует три типа алгоритмов: моно-вход/стерео-выход, стерео-вход/стерео-выход и 2 моно-входа / 2 моно-выхода. Это различие влияет на путь сигнала при вставке встроенного эффекта. За более подробной информацией обратитесь к стр. 101.

Каждый модуль имеет различные параметры, которые настраивают тип и глубину эффекта. Настройки параметров каждого модуля эффектов и настройка общего уровня (уровень патча) вместе называются "патч".



Новый проект содержит 190 патчей, и эти патчи сгруппированы в соответствии с восемью алгоритмами. Вы можете с легкостью переключить настройки встроенного эффекта, выбрав соответствующий алгоритм, а затем выбрав патч.

В таблице ниже описаны типы алгоритмов и номера патчей для каждого типа.

Алгоритм	Расположение модулей эффектов	Тип входа/выхода
CLEAN DIST ACO/BASS SIM BASS	COMP → PRE AMP/DRIVE → ZNR → EQ → VOL PDL → MODULATION/DELAY	Моно → стерео
MIC	COMP/LIM → MIC PRE+ DE-ESSER → ZNR → EQ → VOL PDL → MODULATION/DELAY	Моно → стерео
DUAL MIC	COMP/LIM → MIC PRE → ZNR → EQ → VOL PDL → DOUBLING COMP/LIM → MIC PRE → ZNR → EQ → VOL PDL → DOUBLING	Моно → моно x 2
LINE	COMP/LIM → ISOLATOR → ZNR → EQ → VOL PDL → MODULATION/	Стерео → стерео
MASTERING	3BAND COMP/LO-FI → NORMALIZE → ZNR → EQ → VOL PDL → DIMENSION/RESONANCE	Стерео → стерео

Алгоритм	Номер патча
CLEAN	0 – 24
DIST	0 – 44
ACO/BASS SIM	0 – 14
BASS	0 – 14

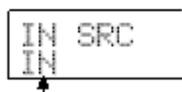
Алгоритм	Номер патча
MIC	0 – 49
DUAL MIC	0 – 49
LINE	0 – 49
MASTERING	0 – 29

Изменение места вставки встроенного эффекта

Когда проект находится в начальном состоянии, встроенный эффект посылается в микшер входного сигнала. Однако при необходимости вы можете изменить место вставки. Для этого сделайте следующее.

1. В главном экране нажмите клавишу [INPUT SOURCE] секции Effect.

На дисплее появится выбранное в настоящее время место вставки.



Точка вставки встроенного эффекта

Можно выбрать следующие позиции.

- **IN**
Микшер входного сигнала (настройка по умолчанию)
- **DRUM**
Выходной сигнал ударных
- **TR1 - TR8**
Выходной сигнал треков 1- 8
- **TR1/2, TR3/4, TR5/6, TR7/8**
Выходной сигнал треков 1/2, 3/4, 5/6, 7/8
- **MASTER**
Сразу перед фейдером MASTER

2. Поверните циферблат, чтобы выбрать место вставки.

СОВЕТ

Когда отображается экран шага 1, вы можете выбрать место вставки, нажав клавиши [INPUT 1]/[INPUT 2] и статусные клавиши. Чтобы выбрать пары треков 1/2, 3/4, 5/6 или 7/8, нажмите одновременно две статусные клавиши.

3. Когда позиция вставки выбрана, нажмите клавишу [EXIT].

Прибор возвращается к главному экрану.

СОВЕТ

Если клавиша [INPUT SOURCE] горит, когда вы находитесь в главном экране, это означает, что встроенный эффект расположен не в микшере входного сигнала.

Выбор патча встроенного эффекта

В этом разделе описано, как выбрать патч встроенного эффекта.

1. Нажмите клавишу [EFFECT] в секции Display.



Клавиша загорится, и на дисплее отображается патч, выбранный в настоящее время для этого алгоритма.

Чтобы выбрать патч встроенного эффекта, начните с выбора алгоритма (комбинация модулей эффектов). Когда вы нажимаете клавишу [INSERT EFFECT], в первой строке дисплея отображается "INSERT", а во второй – патч встроенного эффекта этого алгоритма.



Тип эффекта
Название патча
Номер патча

СОВЕТ

Когда используется эффект send/return, в первой строке дисплея появляется "SEND REV" или "SEND CHO".

2. Используйте клавиши PATCH SELECT [▲]/[▼] или поверните циферблат, чтобы выбрать патч.

Выбранный патч сразу же включается.

СОВЕТ

Если патч пустой, вместо названия патча появляется индикация "EMPTY". Такой выбор не действует.

3. Если вы хотите временно выключить встроенный эффект, нажмите клавишу [BYPASS/TUNER] в секции Effect.

Клавиша [BYPASS/TUNER] загорается и встроенный эффект переходит в состояние bypass. Еще одно нажатие клавиши [BYPASS/TUNER] снова включает эффект.

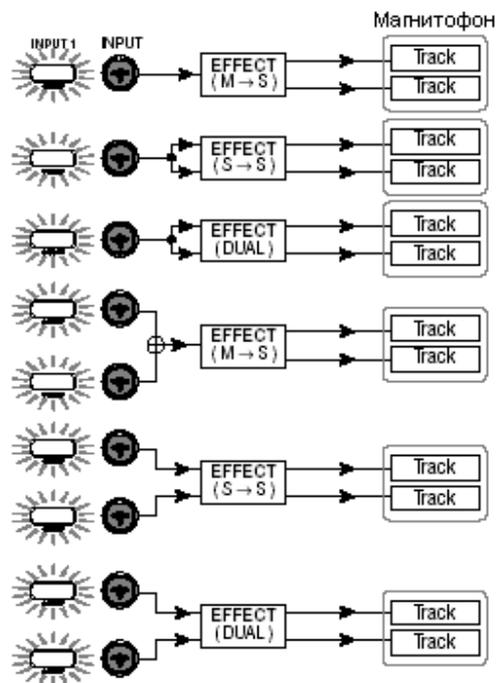
СОВЕТ

Нажатие клавиши [ENTER] в состоянии bypass включает тюнер (стр. 135).

4. Для возвращения к главному экрану нажмите клавишу [EXIT].

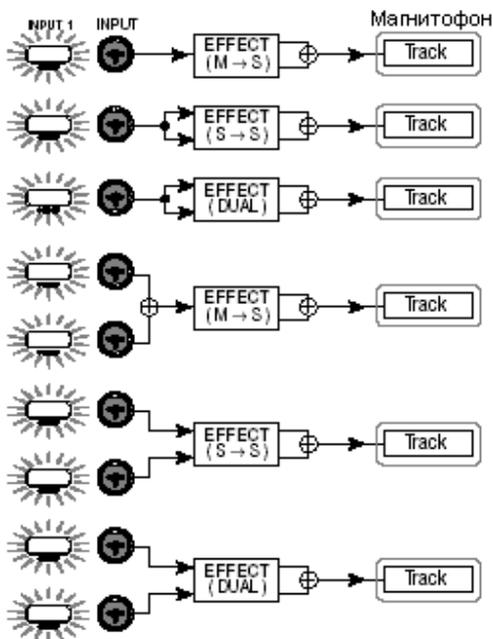
Путь сигнала, проходящего через встроенный эффект, изменится, как показано ниже, в зависимости от места вставки, количества каналов входного сигнала и типа входа/выхода встроенного эффекта. ("M → S" указывает на алгоритм с моно входом/стерео выходом, "S → S" – на алгоритм со стерео входом и выходом, а "Dual" – на моно-вход/выход x 2.)

• Запись на два моно-трека (1/2, 3/4, 5/6, 7/8)



■ При вставке в микшер входного сигнала

• Запись на моно-треки (треки 1 - 8)

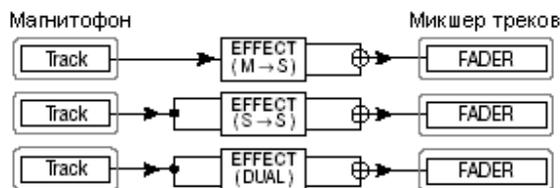


СОВЕТ

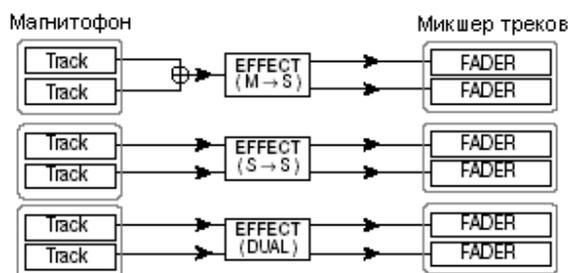
Когда трек для записи не выбран, выходной сигнал встроенного эффекта посылается в точку непосредственно перед фейдером [MASTER] и микшируется с сигналом микшера треков.

■ При вставке в микшер треков

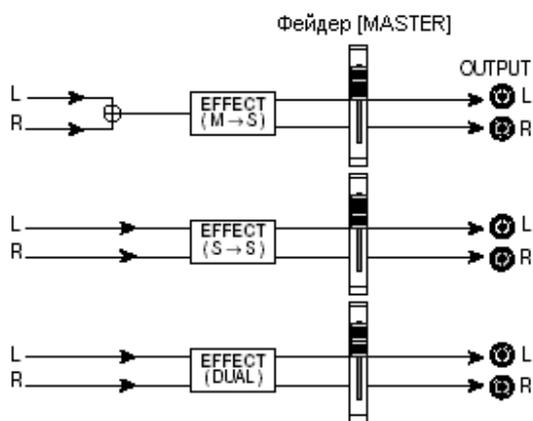
• Для вставки выбран моно-трек (трек 1 - 8)



- Для вставки выбраны два моно-трека (1/2, 3/4, 5/6, 7/8), или драм-трек



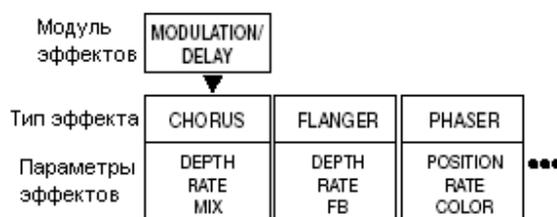
■ При вставке перед фейдером [MASTER]



Редактирование патча встроенного эффекта

У модулей эффектов встроенного эффекта есть различные "параметры эффектов", которые можно настроить, чтобы более точно изменить характеристики эффекта. Отредактировав параметры эффекта, вы можете получить желаемый тон или эффект. В некоторых модулях эффектов вы можете изменить "тип эффекта". Например, в алгоритме MIC модуль эффекта MODULATION/DELAY содержит десять типов эффектов, например, хорус, фленджер и фейзер, и вы можете выбрать и использовать один из них.

Когда вы изменяете тип эффекта, параметры эффекта также изменятся.



В этом разделе описано, как отредактировать тип эффекта и параметры эффектов текущего патча.

1. Используйте клавиши [INSERT EFFECT] для выбора алгоритма, и клавиши PATCH SELECT [▲]/[▼] или циферблат, чтобы выбрать патч, который вы хотите отредактировать.

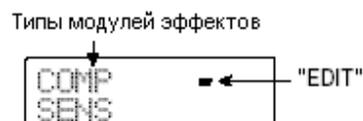
Невозможно изменить алгоритм патча. Поэтому вы должны сначала выбрать патч, использующий желаемый алгоритм, даже если вы хотите создать собственный патч.

СОВЕТ

Если патч пустой, вместо названия патча появляется индикация "EMPTY". Для создания собственного патча выберите пустой патч в нужном алгоритме.

2. Нажмите клавишу [EDIT].

В первой строке дисплея появится "EDIT." Это означает, что сейчас патч можно отредактировать.



3. Используйте курсорные клавиши влево/вправо, чтобы выбрать модуль эффектов, который вы хотите отредактировать.



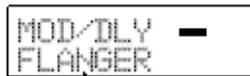
В первой строке дисплея для каждого модуля эффектов отображается следующая индикация.

Алгоритм	Модуль/Дисплей				
CLEAN DIST ACO/BASS SIM BASS	COMP → COMP	PRE/DRV → PRE AMP/DRIVE	3BandEQ → EQ	MOD/DLY → MODULATION/DELAY	TOTAL → ZNR, VOL PDL, PAT LVL
MIC	COMP/LIM → COMP/LIM	MIC PRE → MICPRE+DE-ESSER	3BandEQ → EQ	MOD/DLY → MODULATION/DELAY	TOTAL → ZNR, VOL PDL, PAT LVL
DUAL MIC	COMP Lch → COMP/LIM	MicPre L → MICPRE	EQ Lch → EQ	DOUBLE L → DOUBLING	TOTAL → ZNR, VOL PDL, PAT LVL
LINE	COMP/LIM → COMP/LIM	ISOLATOR → ISOLATOR	3BandEQ → EQ	MOD/DLY → MODULATION/DELAY	TOTAL → ZNR, VOL PDL, PAT LVL
MASTERING	CMP/LoFi → 3BAND COMP/ Lo-Fi	NORMLZR → NORMALIZER	3BandEQ → EQ	DIM/RESO → DIMENSION/ RESONANCE	TOTAL → ZNR, VOL PDL, PAT LVL

ПРИМЕЧАНИЕ

В таблице выше показано состояние, когда модуль эффектов включен. Когда модуль эффектов выключен, во второй строке дисплея отображается “-OFF-”.

4. Если вы хотите переключить тип эффекта выбранного модуля, поверните циферблат для выбора желаемого типа эффекта.



Название типа эффекта

СОВЕТ

- Если содержимое патча было отредактировано, индикация “EDIT” в верхней части дисплея изменится на “EDITED”.
- Если на дисплее отображается “TOTAL”, вы можете использовать курсорные клавиши вверх/вниз для выбора PAT LVL, ZNR или VOL PDL.

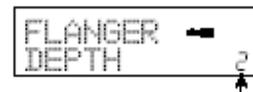
ПРИМЕЧАНИЕ

В некоторых модулях эффектов только один тип эффекта. Для таких модулей не будет появляться экран выбора типа эффекта.

5. Используйте курсорные клавиши вверх/вниз для выбора параметра эффекта, который вы хотите отредактировать.

Когда вы используете курсорные клавиши вверх/вниз, появляется экран настройки типов и параметров эффектов этого модуля.

На иллюстрации ниже показан пример того, что вы увидите, выбрав параметр DEPTH эффекта “FLANGER”.



Значение настройки

6. Поверните циферблат, чтобы изменить настройку.

За информацией по типам эффектов, которые можно выбрать для каждого модуля эффектов, и параметрам эффектов для каждого типа, обратитесь к приложению (стр. 144 – 152) в конце этого руководства.

7. Чтобы переключить настройку On/Off модуля, вызовите модуль на дисплей и нажмите клавишу [ENTER].

Когда модуль эффектов был выключен, название типа эффектов отображается на дисплее как “-OFF-”. Если в этом состоянии вы нажмете еще раз клавишу [ENTER], настройка возвращается к On.



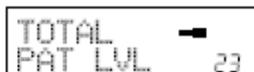
ПРИМЕЧАНИЕ

Если в первой строке дисплея отображается “TOTAL”, вы можете отрегулировать настройку модуля ZNR/VOL PDL и уровень патча. Переключение On/Off модуля эффектов в этом случае невозможно.

8. Повторите шаги 3 – 7, чтобы внести желаемые изменения в другие модули.

9. Если вы хотите отрегулировать уровень патча (общий уровень громкости патча), используйте курсорные клавиши вверх/вниз, чтобы на дисплее появилось "TOTAL PAT LVL," и поверните циферблат.

Уровень патча можно отрегулировать в диапазоне 1 – 30.



10. Когда вы закончите редактирование, нажмите клавишу [EXIT].

Прибор вернется к экрану выбора патча.

ПРИМЕЧАНИЕ

Будьте внимательны, поскольку, если вы вернетесь к экрану выбора патча и выберете другой патч, не сохранив сначала тот, с которым вы работали, внесенные изменения будут потеряны. Если вы хотите сохранить результаты редактирования, обратитесь к следующему разделу.

Сохранение патча встроенного эффекта

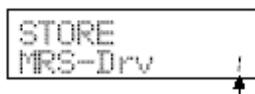
Отредактированный патч можно сохранить в любом месте того же алгоритма. Вы также можете сохранить существующий патч в другом месте, чтобы создать копию этого патча.

1. Нажмите клавишу [INSERT EFFECT] в секции Display, а затем клавишу [EDIT].

Теперь можно редактировать текущий патч. Выполните любые нужные действия по редактированию.

2. Когда редактирование завершено, нажмите клавишу [STORE] в секции Control.

Появится экран, в котором вы можете указать номер патча, выбранного в качестве места сохранения.



Номер патча

3. Поверните циферблат, чтобы выбрать номер патча-приемника.

4. Чтобы выполнить сохранение, еще раз нажмите клавишу [STORE].

Патч будет сохранен и прибор вернется к экрану выбора патча.

СОВЕТ

- Патчи сохраняются на жестком диске как часть проекта.
- Данные патча, входящие в уже существующий проект, можно загрузить в текущий проект (стр. 109).

Редактирование названия патча встроенного эффекта

В этом разделе описано, как отредактировать название выбранного в настоящее время патча.

1. Нажмите клавишу [INSERT EFFECT], которая относится к патчу-приемнику. Затем используйте клавиши PATCH SELECT [▲]/[▼] или циферблат для выбора патча, который вы хотите отредактировать.

2. Нажмите клавишу [EDIT].

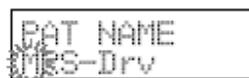
Теперь можно редактировать текущий патч.

3. Используйте курсорные клавиши влево/вправо, чтобы вывести индикацию "TOTAL PAT LVL".



4. Несколько раз нажмите курсорную клавишу вниз, чтобы вывести "PAT NAME".

Теперь название патча можно редактировать. Символ, выбранный в настоящее время для редактирования, начнет мигать.



5. Используйте курсорные клавиши влево/вправо для перемещения мигания на символ, который вы хотите изменить, и поверните циферблат, чтобы выбрать символ.

За информацией по символам, которые можно выбрать, обратитесь к стр. 33.

6. При необходимости повторите шаг 5, чтобы завершить новое название.

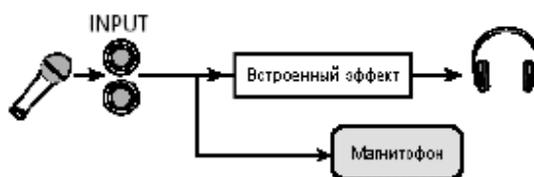
7. Чтобы подтвердить новое название, дважды нажмите клавишу [STORE] в секции Control. Новое название сохраняется и прибор возвращается к экрану выбора патча.

ПРИМЕЧАНИЕ

Помните, что название вернется к предыдущему состоянию, если вы переключитесь на другой патч, не сохранив отредактированное название.

Применение встроенного эффекта только к мониторинговому сигналу

Обычно, когда встроенный эффект размещен в микшере входного сигнала, на трек записывается сигнал, обработанный эффектом. Однако, при необходимости вы можете применить встроенный эффект только к мониторинговому сигналу, и записать на трек необработанный входной сигнал. Например, при записи необработанного звучания вокала, вокалисту будет удобнее петь, если к мониторинговому сигналу применен встроенный эффект, подходящий для записи через микрофон.



1. Вставьте встроенный эффект в микшер входного сигнала.

2. Нажмите клавишу [UTILITY] в секции Display. Появляется сервисное меню.

```
UTILITY
TR EDIT
```

3. Используйте левую/правую курсорные клавиши для вызова индикации “UTILITY REC SRC”, и нажмите клавишу [ENTER].

Индикация дисплея изменяется следующим образом.

В этом состоянии вы можете выбрать один из следующих двух типов сигнала для записи на трек.

```
REC SRC
WET
```

• WET

На трек будет записан входной сигнал, который прошел через встроенный эффект (настройка по умолчанию).

• DRY

На трек будет записан только необработанный входной сигнал. Однако даже в этом случае встроенный эффект будет применен к мониторинговому сигналу.

4. Поверните циферблат, чтобы изменить настройку на "DRY".

5. Когда вы закончили настройку, несколько раз нажмите клавишу [EXIT].

Прибор возвращается к главному экрану.

ПРИМЕЧАНИЕ

Настройка "UTILITY REC SRC" сохраняется для всего проекта. Прежде чем вы начнете запись остальных частей, измените настройку обратно на "WET."

Использование эффектов send/return

В этом разделе описано, как выбрать и отредактировать патчи эффектов send/return (хорус/дилей, реверберация).

О патчах эффекта send/return

Эффекты send/return "реверберация" и "хорус/дилей" являются отдельными и независимыми.

У каждого из эффектов реверберация и хорус/дилей есть "тип эффекта", который определяет тип эффекта, и различные параметры, которые позволяют вам настроить характеристики эффекта. Настройки типа эффекта и параметров вместе с названием обозначаются как "патчи" эффекта send/return.

Новый проект содержит 20 различных патчей реверберации и 20 различных патчей хоруса/дилей. Вы можете с легкостью переключать настройки реверберации или хоруса/дилей, выбрав эффект, для которого вы хотите выбрать патч (реверберация или хорус/дилей), а затем выбрав патч. Номер патча выбирается следующим образом.

Эффект	Номер патча
REVERB	0 -19
CHORUS/DELAY	0 -19

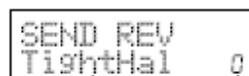
Выбор патча эффекта send/return

Здесь описано, как выбрать патч реверберации или хоруса/дилей.

1. Нажмите клавишу [REVERB] или [CHORUS/DELAY] в секции Effect.

Нажмите клавишу [REVERB], если вы хотите выбрать патч реверберации, или клавишу [CHORUS/DELAY], если вам нужен патч хоруса/дилей.

Будет отображен текущий патч. Ниже показан пример экрана, который вы увидите при нажатии клавиши [REVERB].



Название патча Номер патча

2. Используйте клавиши PATCH SELECT [▲]/[▼] или циферблат, чтобы выбрать новый патч.

Когда вы повернете циферблат, сразу же будут вызваны новые патчи. Если настройки параметров микшера треков REVERB SEND и CHORUS/DELAY SEND подняты, вы можете нажать клавишу PLAY [▶], чтобы воспроизвести сонг и прослушать результат выбора нового патча.

СОВЕТ

- За информацией по действиям микшера треков обратитесь к стр. 70.
- Состояние «горит/не горит» клавиш [REVERB] или [CHORUS/DELAY] показывает состояние on/off этого модуля. Каждое нажатие клавиши переключает состояние.

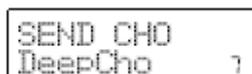
3. Для возвращения к главному экрану нажмите клавишу [EXIT].

Редактирование патча эффекта send/return

В этом разделе описано, как отредактировать патч эффекта send/return.

1. Нажмите клавишу [REVERB] или [CHORUS/DELAY] в секции Effect.

2. Если нужно, поверните циферблат, чтобы выбрать патч, который вы хотите отредактировать. Ниже показан пример экрана, который вы увидите при нажатии клавиши [CHORUS/DELAY].



3. Нажмите клавишу [EDIT].

На дисплее появится "EDIT," и отобразится экран, в котором вы можете редактировать патч. Когда нажата клавиша [EDIT], отображается тип эффекта, выбранный для этого эффекта send/return.



Тип эффекта

4. Если вы хотите изменить тип эффекта, поверните циферблат.

Когда изменяется тип эффекта, параметры эффекта также будут другими.



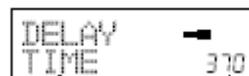
СОВЕТ

Когда содержимое патча изменяется, индикатор "EDIT" в верхней части дисплея изменится на "EDITED".

5. Используйте курсорные клавиши вверх/вниз для выбора параметра эффекта, который вы хотите отредактировать.

В первой строке дисплея отображается тип эффекта, а во второй строке – название параметра эффекта.

Текущая настройка отображается справа от названия параметра.



Параметр эффекта Значение настройки

6. Поверните циферблат, чтобы изменить настройку.

За более подробной информацией по типам эффектов, которые можно выбрать для реверберации или хоруса/дилея, и по диапазону каждого параметра эффекта, обратитесь к приложению (стр. 144 – 152) в конце этого руководства.

7. При необходимости повторите шаги 5 – 6, чтобы отредактировать другие параметры эффектов.

8. Когда вы закончили редактирование, нажмите клавишу [EXIT].

Прибор возвращается к экрану выбора патча.

ПРИМЕЧАНИЕ

Помните, что, если вы выберете другой патч, не сохранив сначала тот, с которым вы работали, внесенные изменения будут потеряны. Если вы хотите сохранить результаты редактирования, обратитесь к следующему разделу.

Сохранение патча эффекта send/return

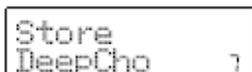
Отредактированный вами патч можно сохранить в любом месте того же эффекта send/return. Вы также можете сохранить существующий патч в другом месте, чтобы создать копию этого патча.

1. Нажмите клавишу [REVERB] или [CHORUS/DELAY] в секции Effect, а затем клавишу [EDIT].

Теперь можно редактировать текущий патч. Выполните нужные действия по редактированию.

2. Когда редактирование завершено, нажмите клавишу [STORE] в секции Control.

Появится экран, в котором вы можете определить номер патча, выбранного в качестве места сохранения.



3. Поверните циферблат, чтобы выбрать номер патча-приемника.

4. Еще раз нажмите клавишу [STORE].

Патч будет сохранен, и прибор возвращается к экрану выбора патча.

СОВЕТ

- Патчи сохраняются на жестком диске как часть проекта.
- Данные патча, входящие в уже существующий проект, можно загрузить в текущий проект (стр. 109).

Редактирование названия патча эффекта send/return

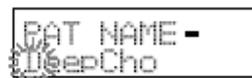
Здесь описано, как отредактировать название патча, выбранного для эффекта send/return.

1. Нажмите клавишу [REVERB] или [CHORUS/DELAY] в секции Effect.

Если нужно, используйте клавиши PATCH SELECT [▲]/[▼] или поверните циферблат, чтобы выбрать патч, название которого вы хотите редактировать.

2. Нажмите клавишу [EDIT] и несколько раз нажмите курсорную клавишу вниз, чтобы на дисплее появилось "PAT NAME".

Теперь название выбранного патча можно редактировать. Символ, выбранный в настоящее время для редактирования, начнет мигать.



3. Используйте курсорные клавиши влево/вправо для перемещения мигания на символ, который вы хотите изменить, и поверните циферблат, чтобы выбрать символ.

За информацией по символам, которые можно выбрать, обратитесь к стр. 33.

4. При необходимости повторите шаг 3, чтобы завершить новое название.

5. Чтобы подтвердить новое название, дважды нажмите клавишу [STORE] в секции Control.

Патч будет сохранен с отредактированным названием, и прибор возвращается к экрану выбора патча.

Импорт патчей из другого проекта

В этом разделе описано, как импортировать (загрузить) все патчи внутренних эффектов из другого проекта, уже сохраненного на жестком диске.

ПРИМЕЧАНИЕ

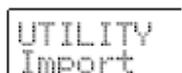
Помните, что при импорте патчей этим методом все патчи в текущем проекте будут перезаписаны. Будьте внимательны, чтобы не стереть случайно патчи, которые вы хотите оставить.

1. Нажмите клавиши [INSERT EFFECT], [REVERB] или [CHORUS/DELAY], чтобы вывести на дисплей параметр, относящийся к эффекту.

Чтобы импортировать патч, на дисплее должен отображаться параметр, относящийся к эффекту.

2. Нажмите клавишу [UTILITY].

На дисплее появляется сервисное меню эффектов.



```
UTILITY
Import
```

3. Нажмите клавишу [ENTER].

В этом состоянии вы можете выбрать проект, из которого будут импортированы данные.



```
Import
PRJ007
```

↑ ↑
Название проекта Номер проекта

4. Поверните циферблат, чтобы выбрать проект, из которого будут импортированы данные, и нажмите клавишу [ENTER].

На дисплее появится запрос "Import SURE?"

5. Еще раз нажмите клавишу [ENTER], чтобы выполнить операцию импорта, или нажмите клавишу [EXIT] для отмены.

Патчи импортируются из выбранного проекта в текущий. Когда процесс импорта завершен, снова появится экран шага 1.

Описание [Создание CD]

В этом разделе описано, как использовать CD-R/RW дисковод в MRS-802.

ПРИМЕЧАНИЕ

- В модели MRS-802 без установленного CD-R/RW дисковода создать CD невозможно.
- Невозможно воспроизвести или использовать в качестве источника данных CD со смешанным типом записей или CD, содержащий служебную информацию.

Запись аудио-данных

MRS-802 позволяет записать содержимое мастер-трека любого проекта на CD-R/RW диск в формате CD-DA (аудио-данные). В результате получается аудио-CD, который можно воспроизводить в CD-плеере. Как и остальные треки MRS-802, мастер-трек также содержит десять V-дублей. V-дубль, использованный последним, будет взят в качестве материала для аудио-CD.

Существует два способа записи аудио-данных на CD-R/RW диск, как описано ниже.

• Запись проекта

При этом методе на диск записывается мастер-трек одного проекта. Когда вы используете этот метод, можно добавить аудио-данные позже, пока диск не закрыт.

• Запись альбома

При этом методе сначала создается список для аудио-CD (называемый “альбом”), содержащий информацию о мастер-треках различных проектов, которые должны быть включены в диск. Затем CD записывается в одно действие и автоматически выполняется закрытие диска, так что позже нельзя добавить аудио-данные.

СОВЕТ

После “закрытия” аудио-CD диск можно воспроизводить в обычном CD-плеере. После того, как CD-R/CD-RW диск был закрыт, на него больше нельзя добавить аудио-данные.

ПРИМЕЧАНИЕ

Аудио-данные текущего V-дубля мастер-трека записываются на аудио-CD так, как они есть. Во время записи невозможно отрегулировать уровень или диапазон. Чтобы вырезать паузы до или после аудио-материала, вы можете заранее использовать функцию trimming мастер-трека (стр. 48).

О CD-R/RW дисках

При создании аудио-CD вы можете выбрать в качестве носителя либо CD-R, либо CD-RW диски. Особенности двух типов дисков описаны ниже.

• CD-R

Этот тип диска позволяет выполнить только одноразовую запись или добавление данных. Если данные однажды были записаны, их нельзя изменить или стереть. Существуют CD-R диски объемом 650 МБ и 700 МБ.

Чтобы записать аудио-данные MRS-802 на диск, необходим чистый CD-R. Пока диск не закрыт, на него можно добавлять аудио-данные до заполнения максимального объема диска. После закрытия диск можно воспроизводить в обычном CD-плеере.

• CD-RW

Этот тип диска позволяет выполнить запись, добавление и стирание данных большими порциями. CD-RW диски также имеют объем 650 МБ и 700 МБ.

Чтобы записать аудио-данные MRS-802 на диск, необходим чистый CD-RW, или диск с полностью стертыми данными. Пока диск не закрыт, на него можно добавлять аудио-данные до заполнения максимального объема диска. Обычно диск можно воспроизводить только в CD-плеерах, разработанных для CD-R/RW дисков.

Диск	Запись	Добавление данных	Стирание	Воспроизведение на обычном CD-плеере
CD-R	Только один раз	Да	Нет	Да
CD-RW	Много раз (после стирания)	Да	Да	Нет

ПРИМЕЧАНИЕ

Если вы используете предварительно отформатированные CD-RW диски, сначала выполните операцию стирания, описанную на стр. 116.

Запись аудио-данных проекта

Вы можете выбрать один проект и записать содержимое его мастер-трека на CD-R/CD-RW диск.

ПРИМЕЧАНИЕ

Перед началом описанной ниже процедуры используйте функцию trimming для мастер-трека, чтобы быть уверенным, что в начале и в конце нет ненужных пауз (стр. 48).

1. Вставьте CD-R/RW диск в CD-R/RW дисковод.

Для записи новых аудио-данных используйте чистый CD-R/CD-RW диск, или CD-RW с полностью стертymi данными.

Для добавления аудио-данных используйте CD-R/RW диск, который еще не закрыт.

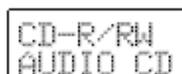
2. Выберите проект, который будет использоваться в качестве источника записи.

За информацией по загрузке проектов обратитесь к стр. 124.

3. Убедитесь, что для мастер-трека этого проекта выбран V-дубль, который вы хотите записать на аудио-CD.

4. Из главного экрана нажмите клавишу [CD-R/RW] в секции Display.

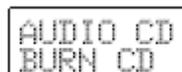
Появляется меню CD-R/RW.



```
CD-R/RW
AUDIO CD
```

5. Убедитесь, что на дисплее отображается "CD-R/RW AUDIO CD", и нажмите клавишу [ENTER].

Появляется меню аудио-CD.



```
AUDIO CD
BURN CD
```

6. Убедитесь, что отображается "AUDIO CD BURN CD", и нажмите клавишу [ENTER].

Длина мастер-трека – источника отображается на дисплее в часах (H), минутах (M), секундах (S) и миллисекундах (MS).

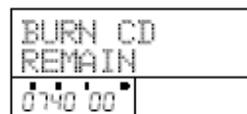


```
BURN CD
TIME
0 53'42'50'
```

↑
Длина мастер-трека

7. Чтобы проверить оставшийся для записи объем диска, нажмите курсорную клавишу вниз.

В нижней части дисплея отображается оставшийся объем диска (в минутах/секундах/миллисекундах).



```
BURN CD
REMAIN
0 140 00'
```

↑
Оставшееся время записи

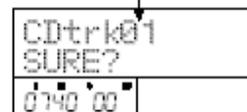
Для возвращения к предыдущему экрану нажмите курсорную клавишу вверх.

8. Для прослушивания мастер-трека – источника нажмите клавишу PLAY [▶]. Чтобы остановить воспроизведение, нажмите клавишу STOP [■].

9. Дважды нажмите клавишу [ENTER].

Индикация дисплея меняется следующим образом.

Номер трека для записи



```
CDtrk01
SURE?
0 140 00'
```

10. Чтобы выполнить запись, нажмите клавишу [ENTER].

Начинается запись на CD-R/CD-RW диск. Во время процесса записи на дисплее отображается индикация "wait...". На счетчике отображается продвижение процесса записи.

Когда запись закончена, индикация дисплея изменяется на "CDtrkxx COMPLETE" (где xx – номер трека).

СОВЕТ

Если вы нажмете клавишу [EXIT] вместо клавиши [ENTER], вы отмените запись и вернетесь в состояние предыдущего шага.

11. Когда запись завершена, нажмите клавишу [EXIT].

Система возвращается в состояние шага 4. Чтобы добавить аудио-данные, загрузите следующий проект, а затем повторите вышеописанные шаги.

СОВЕТ

- При использовании этого метода между треками автоматически создается пауза длиной 2 секунды.
- Пока CD-R/CD-RW диск не закрыт, его нельзя воспроизвести в обычном CD-плеере. (За информацией, как прослушать незакрытый CD-R/CD-RW диск, обратитесь к стр. 114.)

12. Для возвращения к главному экрану несколько раз нажмите клавишу [EXIT].

Запись аудио-данных альбома

При этом методе создается список для аудио-CD (называемый "альбом"), содержащий информацию о мастер-треках различных проектов, сохраненных на жестком диске. Затем CD-R/CD-RW диск записывается в один прием.

ПРИМЕЧАНИЕ

Перед началом описанной ниже процедуры используйте функцию trimming для мастер-трека, чтобы быть уверенным, что в начале и в конце нет ненужных пауз.

1. Вставьте CD-R/RW диск в CD-R/RW дисковод.

Для записи новых аудио-данных используйте чистый CD-R/CD-RW, или CD-RW с полностью стертыми данными.

Для добавления аудио-данных используйте CD-R/RW диск, который еще не закрыт.

2. Убедитесь, что для записи выбраны нужные V-дубли мастер-треков записываемых проектов.

ПРИМЕЧАНИЕ

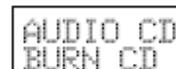
Когда для мастер-трека выбран незаписанный V-дубль, этот проект не может быть выбран в качестве источника записи.

3. В главном экране нажмите клавишу [CD-R/RW] в секции Display.

Появляется меню CD-R/RW.

4. Убедитесь, что на дисплее отображается индикация "CD-R/RW AUDIO CD", и нажмите клавишу [ENTER].

Появляется меню аудио-CD.

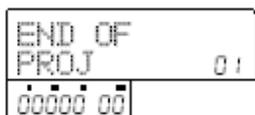


A rectangular box containing the text "AUDIO CD" on the top line and "BURN CD" on the bottom line, representing the display output.

5. Используйте левую/правую курсорные клавиши, чтобы вывести на дисплей индикацию "AUDIO CD ALBUM", и нажмите клавишу [ENTER].

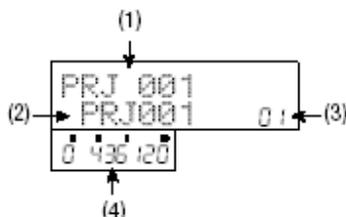
В этом состоянии вы можете отметить проекты для альбома.

Индикация "END OF PROJ" обозначает конец списка проектов для альбома. Когда дисплей альбома вызывается в первый раз, в списке еще нет ни одного проекта, поэтому появляется индикация "END OF PROJ".



6. Поверните циферблат, чтобы выбрать проект, который будет треком 1 на альбоме.

Индикация "END OF PROJ" перемещается вверх на следующий трек и дисплей изменяется следующим образом.



(1) Номер проекта

(2) Название проекта

Показывает название и номер проекта, который будет использоваться в качестве источника записи.

(3) Номер трека

Показывает номер трека, в который будет выполнена запись на CD-R/CD-RW disc.

(4) Длительность V-дубля

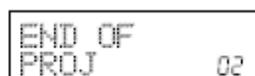
Показывает длину (в часах/минутах/секундах/миллисекундах) выбранного в настоящее время V-дубля мастер-трека в вышеуказанном проекте.

ПРИМЕЧАНИЕ

Отображаются только проекты, в которых для мастер-трека выбран записанный V-дубль. Если название нужного проекта не появляется, проверьте, выбран ли для его мастер-трека записанный V-дубль.

7. Когда был выбран проект для трека 1, используйте курсорную клавишу вправо для перемещения на трек 2.

Экран изменяется следующим образом.



8. Используйте циферблат, чтобы выбрать проект, который будет треком 2 на альбоме.

9. Таким же образом выберите проекты для трека 3 и последующих треков.

Максимально возможное количество треков – 99, если на диске достаточно свободного места.

• Для прослушивания мастер-трека

Нажмите клавишу PLAY [▶]. Воспроизводится мастер-трек проекта, который в настоящее время показан на дисплее. Чтобы остановить воспроизведение, нажмите клавишу STOP [■].

• Для изменения проектов в альбоме

Используйте курсорные клавиши влево/вправо, чтобы выбрать номер трека, для которого вы хотите изменить проект, и циферблат для выбора другого проекта.

• Для удаления проекта с альбома

Используйте курсорные клавиши влево/вправо, чтобы выбрать номер трека, для которого вы хотите удалить проект, и нажмите клавишу [DELETE/ERASE]. На экране появляется сообщение "DELETE SURE?". Чтобы удалить проект из списка альбома, нажмите клавишу [ENTER]. Если вы хотите отменить процесс, вместо этого нажмите клавишу [EXIT]. Когда проект удален, последующие треки перемещаются на одну позицию вверх.

• Для удаления всех проектов с альбома

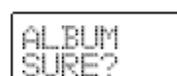
Составив список альбома, нажмите клавишу [DELETE/ERASE], а затем курсорную клавишу вниз. На экране появляется сообщение "ALL DEL SURE?". Чтобы удалить все проекты из списка альбома, нажмите клавишу [ENTER]. Если вы хотите отменить процесс, вместо этого нажмите клавишу [EXIT].

• Для проверки объема диска

Нажмите курсорную клавишу вниз. В нижней части дисплея появляется объем оставшегося места на диске. Для возвращения к предыдущему экрану нажмите курсорную клавишу вверх.

10. Когда вы сохранили все желаемые проекты в альбоме, дважды нажмите клавишу [ENTER].

Дисплей изменяется следующим образом.



СОВЕТ

Если вы нажмете клавишу [ENTER] еще раз, на дисплее появится индикация "xx Tracks BURN?" (где xx – количество треков). В этом экране вы можете проверить общее количество треков.

11. Чтобы выполнить запись на диск, еще раз нажмите клавишу [ENTER].

Начинается запись на CD-R/CD-RW диск. Во время процесса записи на дисплее отображается индикация "wait...". Счетчик показывает состояние процесса записи.

Когда запись завершена, выдается диск и на экране появляется сообщение "ALBUM NEXT?" ["Следующий альбом?"]. Если вы хотите записать еще один диск с тем же содержимым, вставьте чистый CD-R/RW диск или CD-RW с полностью стертыми данными, и нажмите клавишу [ENTER]. Чтобы завершить процесс, нажмите клавишу [EXIT].

12. Чтобы вернуться к главному экрану, несколько раз нажмите клавишу [EXIT].

Воспроизведение аудио-CD

Чтобы воспроизвести аудио-CD, вставленный в CD-R/RW дисковод, действуйте следующим образом. Этот метод можно также использовать для прослушивания CD-R/CD-RW диска, который еще не был закрыт.

ПРИМЕЧАНИЕ

Незакрытый CD-R/CD-RW нельзя прослушать каким-либо другим способом.

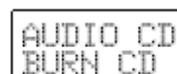
1. Вставьте аудио-CD диск в CD-R/RW дисковод.

2. В главном экране нажмите клавишу [CD-R/RW] в секции Display.

Появляется меню CD-R/RW.

3. Убедитесь, что на дисплее отображается индикация "CD-R/RW AUDIO CD", и нажмите клавишу [ENTER].

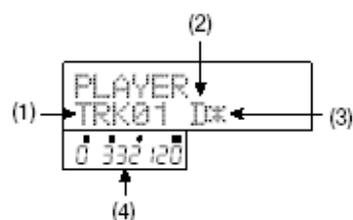
Появляется меню аудио-CD.



A rectangular box containing the text "AUDIO CD" on the top line and "BURN CD" on the bottom line.

4. Используйте левую/правую курсорные клавиши, чтобы вывести на дисплей индикацию "AUDIO CD PLAYER", и нажмите клавишу [ENTER].

На дисплее отображается номер трека и способ воспроизведения вставленного аудио-CD. Если вставлен незакрытый диск, отображается "*".



(1) Номер трека

Показывает номер выбранного в настоящее время трека на аудио-CD.

(2) Способ воспроизведения

Показывает выбранный в настоящее время способ воспроизведения аудио-CD. "D" обозначает цифровое воспроизведение, а "A" – аналоговое.

(3) Состояние закрытия

Когда здесь отображается символ "*", вставлен не-закрытый CD-R/CD-RW диск.

(4) Текущее местоположение в треке

Здесь отображается местоположение в текущем треке в часах (H), минутах (M) и секундах (S).

5. Используйте клавишу FF [▶▶] и REW [◀◀] для выбора воспроизводимого трека.

Когда отображается номер трека, клавиши FF [▶▶] и REW [◀◀] можно использовать для выбора трека на CD. Клавиша FF [▶▶] выбирает следующий трек, а клавиша REW [◀◀] – предыдущий трек.

6. Используйте курсорные клавиши вверх/вниз для выбора способа воспроизведения для аудио-CD.

Каждое нажатие курсорных клавиш вверх/вниз переключает между следующими двумя способами.

• D (Цифровое воспроизведение)

Цифровой аудио-сигнал CD считывается в MRS-802 в цифровую область и выводится в виде аудио-сигнала через гнезда на задней панели MASTER OUTPUT и гнездо на передней панели MASTER PHONES. (Настройка по умолчанию)

• A (Аналоговое воспроизведение)

Аудио-сигнал CD воспроизводится через выходы наушников CD-R/RW дисководов.

7. Чтобы начать воспроизведение аудио-CD, нажмите клавишу PLAY [▶].

Начинается воспроизведение выбранного трека. Когда трек заканчивается, продолжается воспроизведение следующего трека. Во время воспроизведения аудио-CD отключены все фейдеры, кроме фейдера [MASTER], а также настройки эквалайзера, реверберации, хоруса/дилея и панорамы.

8. Для выбора трека и управления остановкой / паузой воспроизведения используйте клавиши секции Transport.

• Клавиша PLAY [▶]

Начинается воспроизведение выбранного трека. Нажатие клавиши во время воспроизведения переводит систему в режим паузы.

• Клавиша STOP [■]

Воспроизведение останавливается и система возвращается к началу текущего трека.

• Клавиша FF [▶▶]

Воспроизведение останавливается и система переходит на начало следующего трека.

• Клавиша REW [◀◀]

Воспроизведение останавливается и система переходит на начало текущего трека.

9. Для возвращения к главному экрану несколько раз нажмите клавишу [EXIT].

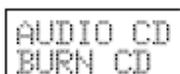
Стирание CD-RW диска

Информацию с CD-RW диска (аудио-данные или данные резервного копирования) можно стереть, таким образом сделав диск чистым.

1. Вставьте диск, который вы хотите стереть, в CD-R/RW дисковод.

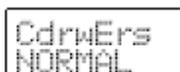
2. В главном экране нажмите клавишу [CD-R/RW] в секции Display.
Появляется меню CD-R/RW.

3. Убедитесь, что на дисплее отображается индикация "CD-R/RW AUDIO CD", и нажмите клавишу [ENTER].
Появляется меню аудио-CD.



AUDIO CD
BURN CD

4. Используйте левую/правую курсорные клавиши, чтобы вывести на дисплей индикацию "AUDIO CD CDRW ERS", и нажмите клавишу [ENTER].
На дисплее отображается "CdrwErs NORMAL".



CdrwErs
NORMAL

5. Используйте курсорные клавиши вверх/вниз для выбора одного из следующих двух методов стирания CD-RW.

• **NORMAL [Обычный] (Настройка по умолчанию)**
Стирается информация со всех областей диска. Это действие занимает больше времени, чем операция QUICK, но все содержимое диска будет стерто. Рекомендуется использовать этот метод. (Необходимо максимум 74 минуты для диска 650 МБ и 80 минут для диска 700 МБ.)

• **QUICK [Быстрый]**
С CD-RW диска стирается только информация о треках. Требуется меньше времени, чем для операции NORMAL.

6. Нажмите клавишу [ENTER].

Теперь на дисплее появляется индикация "CdrwErs SURE?".

7. Чтобы выполнить стирание, еще раз нажмите клавишу [ENTER].

Начинается процесс стирания. В это время на дисплее отображается "CdrwErs wait...".

Когда стирание завершено, индикация дисплея изменяется на "CdrwErs COMPLETE".

8. Для возвращения к главному экрану несколько раз нажмите клавишу [EXIT].

СОВЕТ

Стереть CD-RW диск также можно из меню резервного копирования (стр. 118). После того, как вы вывели на дисплей "BACKUP CDRW ERS" и нажали клавишу [ENTER], диск можно стереть так же, как описано выше.

Заккрытие CD-R/RW диска

"Заккрытие" CD-R/CD-RW диска, на который были записаны аудио-данные, означает превращение его в завершенный аудио-CD. После того, как диск был закрыт, на него нельзя добавить треки. Когда диск завершен, его можно воспроизводить на обычном CD-плеере. (CD-RW не воспроизводится на обычном CD-плеере, даже если он был закрыт.)

1. Вставьте диск для закрытия в CD-R/RW диск-вод.

2. В главном экране нажмите клавишу [CD-R/RW] в секции Display.

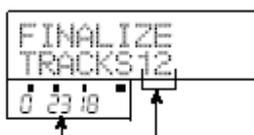
Появляется меню CD-R/RW.

3. Убедитесь, что на дисплее отображается индикация "CD-R/RW AUDIO CD", и нажмите клавишу [ENTER].

Появляется меню аудио-CD.

4. Используйте левую/правую курсорные клавиши, чтобы вывести на дисплей индикацию "AUDIO CD FINALIZE"? и нажмите клавишу [ENTER].

На дисплее отображается общее количество треков на CD-R/RW диске. Счетчик показывает общее время воспроизведения всех треков на диске (включая паузы) в часах (H), минутах (M) и секундах (S).



Длительность воспроизведения Количество треков

5. Нажмите клавишу [ENTER].

На дисплее появляется индикация "FINALIZE SURE?".

6. Чтобы выполнить закрытие, еще раз нажмите клавишу [ENTER]. Для отмены нажмите клавишу [EXIT].

Когда вы нажимаете клавишу [ENTER], начинается процесс закрытия. Во время этой операции на дисплее отображается "FINALIZE wait...". Когда процесс закрытия завершен, индикация дисплея изменяется на "FINALIZE COMPLETE".

СОВЕТ

После стирания информации со всего диска, CD-RW диск можно снова использовать после закрытия. За информацией обратитесь к стр. 116.

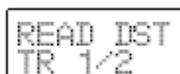
7. Для возвращения к главному экрану несколько раз нажмите клавишу [EXIT].

Загрузка данных с аудио-CD

MRS-802 может считывать аудио-данные с обычного аудио-CD, вставленного в CD-R/RW дисковод, и записывать данные на любой трек встроенного магнитофона. Затем данные можно использовать и редактировать таким же образом, как остальные треки. Это удобно, например, чтобы использовать фразы ударных или гитары, взятые с CD с сэмплами.

Данные можно считывать только в виде целых треков аудио-CD. Указать диапазон считывания невозможно. Если вы хотите использовать только часть трека, выполните операцию удаления ненужных отрезков (trimming) после загрузки (стр. 48).

1. Вставьте в CD-R/RW дисковод диск, с которого нужно загрузить аудио-данные.
2. Выполните шаги 2 - 5 раздела “Воспроизведение аудио-CD” и выберите нужный трек на CD.
3. Нажмите клавишу REC [●].



READ INST
TR 1/2

4. Поверните циферблат, чтобы выбрать трек для записи данных.

Можно выбрать только пары моно-треков с четным/нечетным номером (1/2, 3/4, 5/6, 7/8) или мастер-трек (MASTER).

5. Нажмите клавишу [ENTER].

Приемник записи выбран, и на дисплее появляется индикация “READ CD SURE?”. (Если трек уже содержит данные, появляется индикация “OverWrt?”.)

6. Чтобы выполнить считывание, еще раз нажмите клавишу [ENTER].

Начинается загрузка данных с аудио-CD. Когда загрузка завершена, прибор возвращается в состояние шага 4.

7. Для возвращения к главному экрану несколько раз нажмите клавишу [EXIT].

Резервное копирование и восстановление

В этом разделе описано, как выполнить резервное копирование проекта MRS-802 на CD-R/CD-RW диск, и как восстановить проект с диска резервного копирования.

ПРИМЕЧАНИЕ

В модели MRS-802 без установленного CD-R/RW дисковода невозможно создать резервный CD, как описано ниже.

Сохранение проекта на CD-R/RW диске

Вы можете выбрать любой проект и сохранить его на CD-R/RW диск.

СОВЕТ

Если размер проекта больше, чем объем CD-R/RW диска, вы можете разбить проект при копировании на несколько частей.

1. Вставьте CD-R или CD-RW диск в CD-R/RW дисковод.

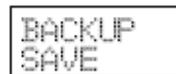
Чтобы выполнить резервное копирование проекта, используйте чистый CD-R/RW диск или CD-RW диск, с которого были стерты все данные.

2. Из главного экрана нажмите клавишу [CD-R/RW] в секции Display.

Появляется меню CD-R/RW.

3. Используйте левую/правую курсорные клавиши, чтобы вывести на дисплей индикацию “CD-R/RW BACKUP”, и нажмите клавишу [ENTER].

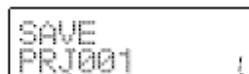
Появляется меню резервного копирования / восстановления.



BACKUP
SAVE

4. Убедитесь, что на дисплее отображается “BACKUP SAVE”, и нажмите клавишу [ENTER].

Индикация дисплея изменяется на экран для выбора проекта для копирования.

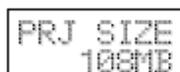


SAVE
PRJ001

↑ ↑
Название проекта Номер проекта

5. Поверните циферблат, чтобы выбрать проект, и нажмите клавишу [ENTER].

Таким образом можно выбрать проект, который будет скопирован. Теперь на дисплее отображается объем диска, необходимый для резервного копирования, в МВ (мегабайтах).

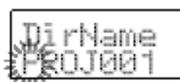


```
PRJ SIZE
108MB
```

6. Нажмите клавишу [ENTER].

Появляется название директории, которая будет использована для резервного копирования. "Директория" (также называемая "папка") – это иерархическая единица, которая будет создана на носителе при выполнении резервного копирования. Все данные проекта сохраняются в одной директории.

При выполнении резервного копирования на CD-R/RW диске создается новая директория с названием "PROJxxx" (где xxx – это номер проекта). Это название можно по желанию изменить.



```
DirName
PROJ001
```

7. Если вы хотите отредактировать название директории, используйте левую/правую курсорные клавиши для перемещения мигания, и поверните циферблат, чтобы выбрать символ.

Можно использовать следующие символы.

Цифры: 0 - 9

Буквы: A - Z

Символы: _ (подчеркивание)

8. Нажмите клавишу [ENTER].

На дисплее появляется индикация "SAVE SURE?".

СОВЕТ

Если вы нажмете клавишу [EXIT] в любой точке во время выполнения шагов 4 - 7, вы можете вернуться к предыдущему шагу.

9. Чтобы выполнить резервное копирование, нажмите клавишу [ENTER]. Для отмены вместо этого нажмите клавишу [EXIT].

Когда начинается резервное копирование, на дисплее появляются номер диска и индикация "BURNING".

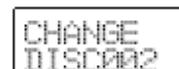
Номер диска



```
DISC001
BURNING
```

При завершении копирования на дисплее отображается "SAVE COMPLETE".

Если размер проекта больше, чем объем одного CD-R/RW диска, то диск будет выдан после того, как он заполнится, и появится сообщение, приглашающее пользователя вставить следующий CD-R/CD-RW диск.



```
CHANGE
DISC002
```

10. Когда появляется вышеупомянутое сообщение, вставьте новый CD-R/CD-RW диск и нажмите клавишу [ENTER].

Операция копирования продолжится. Если требуется более двух дисков, вышеописанные действия повторятся. Когда резервное копирование будет завершено, на дисплее появится индикация "SAVE COMPLETE".

ПРИМЕЧАНИЕ

Если резервное копирование было выполнено на несколько дисков, для восстановления диски нужно вставлять в том же порядке. Проставьте номер диска на коробке и ярлыке диска.

СОВЕТ

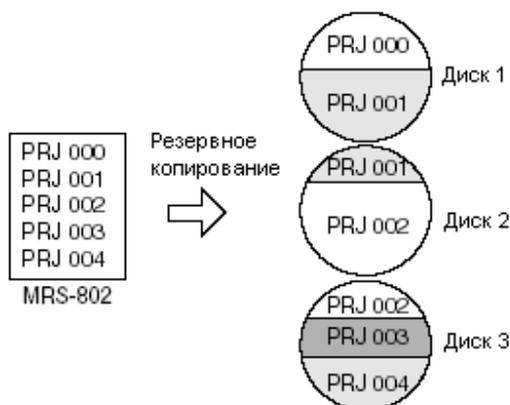
Когда выдается диск, можно также отменить резервное копирование. Для этого нажмите клавишу [EXIT], когда отображается индикация "CHANGE DISCxxx" (где xxx – номер диска). Индикация изменится на "SAVE CANCEL?". Нажмите клавишу [ENTER] для завершения процесса.

11. Для возвращения к главному экрану несколько раз нажмите клавишу [EXIT].

Сохранение всех проектов на CD-R/RW диск

Вы можете сохранить все проекты жесткого диска на CD-R/RW диск.

Если общий объем проектов больше, чем объем одного CD-R/RW диска, резервное копирование будет автоматически выполнено на несколько дисков, причем проекты с меньшим номером будут размещены на дисках с меньшим номером.



ПРИМЕЧАНИЕ

Если все проекты были сохранены в одно действие, восстановление также будет операцией в одно действие.

1. Вставьте CD-R или CD-RW диск в CD-R/RW дисковод.

Чтобы выполнить резервное копирование проекта, используйте чистый CD-R/RW диск или CD-RW диск, с которого были стерты все данные.

2. Из главного экрана нажмите клавишу [CD-R/RW] в секции Display.

Появляется меню CD-R/RW.

3. Используйте левую/правую курсорные клавиши, чтобы вывести на дисплей индикацию "CD-R/RW BACKUP", и нажмите клавишу [ENTER].

Появляется меню резервного копирования / восстановления.

BACKUP
SAVE

4. Используйте левую/правую курсорные клавиши, чтобы вывести на дисплей индикацию "BACKUP ALL SAVE", и нажмите клавишу [ENTER].

На дисплее отображается объем памяти, необходимый для резервного копирования всех проектов, в MB (мегабайтах).

SIZE
478MB

5. Нажмите клавишу [ENTER].

На дисплее появляется индикация "ALL SAVE SURE?".

ALL SAVE
SURE?

6. Чтобы выполнить резервное копирование, нажмите клавишу [ENTER]. Для отмены вместо этого нажмите клавишу [EXIT].

Когда вы нажимаете клавишу [ENTER], резервное копирование начинается с проекта с наименьшим номером. На дисплее отображаются номер диска, номер проекта и индикация "BURNING".

Когда резервное копирование закончено, индикация дисплея изменяется на "ALL SAVE COMPLETE".

Номер диска
DISC001
BURNING 4
Сохраняемый проект

Если объем резервного копирования больше, чем объем одного CD-R/CD-RW диска, то диск будет выдан после того, как он заполнится, и появится сообщение, приглашающее пользователя вставить следующий CD-R/CD-RW диск.

CHANGE
DISC002 5
Уже сохраненные проекты

Число в нижнем правом углу показывает, какой по счету проект сохраняется на диск.

7. Когда появляется вышеупомянутое сообщение, вставьте новый CD-R/CD-RW диск и нажмите клавишу [ENTER].

Операция копирования продолжится. Если требуется более двух дисков, вышеописанные действия повторятся. Когда резервное копирование будет завершено, на дисплее появится индикация "ALL SAVE COMPLETE".

ПРИМЕЧАНИЕ

Если резервное копирование было выполнено на несколько дисков, для восстановления одного проекта нужно сначала вставить диски, на которых он сохранен. Пометьте номер диска и проекты, которые на нем сохранены, на коробке и ярлыке диска.

СОВЕТ

Когда выдается диск, можно также отменить резервное копирование. Для этого нажмите клавишу [EXIT], когда отображается индикация "CHANGE DISCxxx" (где xxx – номер диска). Индикация изменится на "ALL SAVE CANCEL?". Нажмите клавишу [ENTER] для завершения процесса.

8. Для возвращения к главному экрану несколько раз нажмите клавишу [EXIT].

Загрузка проекта с CD-R/RW диска

Для восстановления на жесткий диск MRS-802 проекта, сохраненного на CD-R/RW диске, действуйте следующим образом.

1. Из главного экрана нажмите клавишу [CD-R/RW] в секции Display.

Появляется меню CD-R/RW.

2. Используйте левую/правую курсорные клавиши, чтобы вывести на дисплей индикацию "CD-R/RW BACKUP", и нажмите клавишу [ENTER].

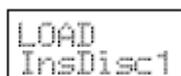
Появляется меню резервного копирования / восстановления.



```
BACKUP
SAVE
```

3. Используйте левую/правую курсорные клавиши, чтобы вывести на дисплей индикацию "BACKUP LOAD", и нажмите клавишу [ENTER].

На дисплее появляется индикация "LOAD InsDisc1".



```
LOAD
InsDisc1
```

4. Вставьте CD-R или CD-RW диск, на котором сохранен проект, в CD-R/RW дисковод.

• Если был сохранен один проект

Вставьте диск с номером 1.

• Если проект был сохранен как часть резервного копирования всех проектов

Вставьте диск, на котором сохранен проект. (Если проект находится на нескольких дисках, вставьте первый диск, содержащий данные нужного проекта).

ПРИМЕЧАНИЕ

• Когда весь жесткий диск был скопирован, операция восстановления выполняется для отдельных проектов.

• Если резервное копирование проекта было выполнено на несколько дисков, убедитесь, что первый вставленный диск – это первый диск проекта. Если вставлен другой диск, данные проекта не будут считываться.

5. Нажмите клавишу [ENTER].

На дисплее отображаются название проекта на диске и новый номер, который будет присвоен проекту.



```
LOAD
PRJ012 1
```

↑ ↑
Название проекта Номер, который будет
присвоен проекту

СОВЕТ

При восстановлении проекта MRS-802 автоматически присваивает проекту новый номер пустого проекта. Даже если проект с таким же названием уже существует на жестком диске, он не будет перезаписан.

6. Если вы хотите проверить название директории, из которой будет считываться проект, нажмите курсорную клавишу вниз.

На дисплее появится название директории.



```
DirName
PROJ012 1
```

↑
Название директории

Нажмите курсорную клавишу вверх для возвращения к предыдущему дисплею.

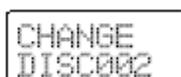
7. Поверните циферблат, чтобы выбрать проект для загрузки, и нажмите клавишу [ENTER].

На дисплее появляется индикация "LOAD SURE?".

8. Чтобы выполнить загрузку, нажмите клавишу [ENTER]. Для отмены вместо этого нажмите клавишу [EXIT].

Когда вы нажмете клавишу [ENTER], данные проекта считываются с диска и загружаются на жесткий диск. Когда операция закончена, индикация дисплея изменяется на "LOAD COMPLETE".

Если резервное копирование проекта было выполнено на несколько дисков, после считывания данных с первого диска он автоматически выдается, и появляется сообщение, приглашающее пользователя вставить новый CD-R/RW диск.



CHANGE
DISC002

9. Когда появляется вышеупомянутое сообщение, вставьте следующий CD-R/CD-RW диск и нажмите клавишу [ENTER].

Операция загрузки продолжится. Если требуется более двух дисков, вышеописанные действия повторятся. Когда резервное копирование будет завершено, на дисплее появится индикация "LOAD COMPLETE".

ПРИМЕЧАНИЕ

Если резервное копирование было выполнено на несколько дисков, для восстановления нужно вставить диски в правильном порядке. В противном случае данные проекта не будут считываться.

СОВЕТ

Когда выдается диск, можно также отменить загрузку. Для этого нажмите клавишу [EXIT], когда отображается индикация "CHANGE DISCxxx" (где xxx – номер диска). Индикация изменится на "LOAD CANCEL?". Нажмите клавишу [ENTER] для завершения процесса.

10. Для возвращения к главному экрану несколько раз нажмите клавишу [EXIT].

Описание [Проекты]

В этом разделе описано, как выполнить действия, которые затрагивают весь проект целиком.

О проектах

В MRS-802 данные, необходимые для воспроизведения сонга, который вы создали, называются "проекты". Загрузив проект с жесткого диска, вы возвращаетесь в точности к тому же состоянию, которое было при последней загрузке проекта. Проект содержит следующие данные.

- **Аудио-данные, записанные на V-дубли 1 – 10 треков 1 – 8 и мастер-трека**
- **Настройки параметров трека**
- **Номера V-дублей, выбранных для каждого трека**
- **Текущие настройки микшера**
- **Настройки, сохраненные в эпизодах под номерами 0 – 99**
- **Включенные/выключенные настройки параметров эпизода**
- **Номера и настройки патчей, выбранных в настоящее время для встроенного эффекта / эффектов send return**
- **Содержимое ритм-паттернов**
- **Содержимое ритм-сонгов**
- **Набор ударных, выбранный в настоящее время для ритм-секции**
- **Настройки, имеющие отношение к MIDI**
- **Аудио-данные в резерве фраз**
- **Прочие настройки файлов**

ПРИМЕЧАНИЕ

В MRS-802 операции записи/воспроизведения можно выполнить только для загруженного в настоящее время проекта. Невозможно управлять несколькими проектами одновременно.

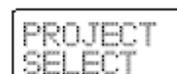
Действия над проектом

В этом разделе описаны такие действия, как загрузка или сохранение проекта. Процедура одинакова для большинства действий над проектом. Ниже описаны основные действия.

Основные действия

1. Из главного экрана нажмите клавишу [PROJECT].

На дисплее появится меню проекта, которое позволяет выбрать нужное действие над проектом.



COBET

Когда вы нажимаете клавишу [PROJECT], текущий проект автоматически сохраняется на жестком диске.

2. Используйте левую/правую курсорные клавиши для выбора одного из следующих действий.

- **PROJECT SELECT**

Загрузка сохраненного ранее проекта с жесткого диска.

- **PROJECT NEW**

Создание нового проекта.

- **PROJECT SIZE**

Просмотр объема проекта, загруженного в настоящее время.

- **PROJECT COPY**

Дублирование определенного проекта на жесткий диск.

- **PROJECT ERASE**

Стирание определенного проекта с жесткого диска.

- **PROJECT NAME**

Редактирование названия проекта, загруженного в настоящее время.

- **PROJECT PROTECT**

Защита от записи проекта, загруженного в настоящее время.

3. Нажмите клавишу [ENTER], чтобы выполнить действие (или изменить настройку), которую вы выбрали.

За информацией по действиям обратитесь к следующим разделам.

4. Для возвращения к главному экрану несколько раз нажмите клавишу [EXIT].

Загрузка проекта

Вы можете выбрать проект, сохраненный на жестком диске, и загрузить его.

1. Обратитесь к шагам 1 - 2 раздела “Основные действия”, чтобы вывести на дисплей индикацию “PROJECT SELECT”. Затем нажмите клавишу [ENTER].

На дисплее отображается проект, который будет загружен.



2. Поверните циферблат, чтобы выбрать нужный проект.

3. Нажмите клавишу [ENTER] для загрузки проекта, или нажмите клавишу [EXIT] для отмены.

Когда загрузка завершена, прибор возвращается к главному экрану.

СОВЕТ

- Когда вы нажмете клавишу [ENTER], текущий проект будет сохранен на жестком диске автоматически перед загрузкой выбранного проекта.
- Когда включается питание MRS-802, автоматически будет загружен последний проект, над которым вы работали.

Создание нового проекта

Это действие создает новый проект.

1. Обратитесь к шагам 1 - 2 раздела “Основные действия”, чтобы вывести на дисплей индикацию “PROJECT NEW”. Затем нажмите клавишу [ENTER].

На дисплее отображается проект, который будет создан.



Автоматически выбирается наименьший свободный номер проекта, и по умолчанию будет присвоено название “PRJxxx” (где xxx – номер проекта в диапазоне 000 - 999).

2. При необходимости отредактируйте название проекта.

Чтобы отредактировать название, используйте левую/правую курсорные клавиши для перемещения мигания на символ, который вы хотите изменить, и поверните циферблат, чтобы выбрать символ. Кроме того, название проекта можно отредактировать позднее (стр. 126).

3. Нажмите клавишу [ENTER], чтобы создать проект, или нажмите клавишу [EXIT] для отмены.

Когда новый проект загружен, прибор возвращается к главному экрану.

Проверка размера проекта / доступного места на жестком диске

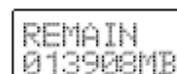
Отображается размер загруженного в настоящее время проекта, доступный объем жесткого диска и оставшееся для записи время.

1. Обратитесь к шагам 1 - 2 раздела “Основные действия”, чтобы вывести на дисплей индикацию “PROJECT SIZE”. Затем нажмите клавишу [ENTER].

2. Используйте курсорные клавиши вверх/вниз, чтобы выбрать один из следующих пунктов.

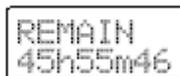
- **REMAIN (в MB)**

Показывает оставшийся объем памяти на жестком диске в MB (мегабайтах).



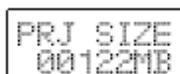
• **REMAIN (в ч (h)/мин (m))**

Приблизительное время записи, оставшееся для каждого трека, отображается в часах (h) / минутах (m) / секундах.



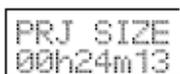
• **PRJ SIZ (в MB)**

Показывает размер загруженного в настоящее время проекта в MB (мегабайтах).



• **PRJ SIZ (в ч (h)/мин (m))**

Показывает размер загруженного в настоящее время проекта, измеряемое в записанном времени на треке, в часах (h) / минутах (m) / секундах.



СОВЕТ

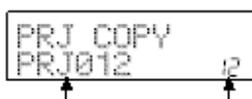
- Эти экраны служат только для отображения информации, и не содержат пунктов, которые можно отредактировать.
- Оставшееся для записи время указывается приблизительно.

Копирование проекта

Это действие копирует определенный проект, сохраненный на жестком диске.

1. **Обратитесь к шагам 1 - 2 раздела “Основные действия”, чтобы вывести на дисплей индикацию “PROJECT COPY”. Затем нажмите клавишу [ENTER].**

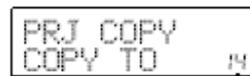
На дисплее отображаются название и номер копируемого проекта.



↑ ↑
Название проекта Номер проекта

2. **Поверните циферблат, чтобы выбрать проект – источник копирования, и нажмите клавишу [ENTER].**

На дисплее появляется экран для выбора проекта – приемника копирования.



↑
Номер проекта-приемника копирования

3. **Поверните циферблат для выбора проекта-приемника, и нажмите клавишу [ENTER].**
На дисплее появляется индикация “SURE?”.

4. **Нажмите клавишу [ENTER] для копирования проекта, или нажмите клавишу [EXIT] для отмены.**

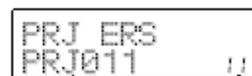
Когда копирование завершено, прибор возвращается к главному экрану.

Стирание проекта

Это действие стирает определенный проект с жесткого диска.

1. **Обратитесь к шагам 1 - 2 раздела “Основные действия”, чтобы вывести на дисплей индикацию “PROJECT ERASE”. Затем нажмите клавишу [ENTER].**

На дисплее отображается проект, который будет стерт.



↑ ↑
Название проекта Номер проекта

2. **Поверните циферблат, чтобы выбрать стираемый проект.**

3. **Нажмите клавишу [ENTER] для стирания проекта, или нажмите клавишу [EXIT] для отмены.**

Для возвращения к главному экрану, когда стирание завершено, нажмите клавишу [EXIT].

ПРИМЕЧАНИЕ

- Если проект был стерт, его нельзя восстановить. Используйте это действие с осторожностью.
- Этот пункт нельзя выбрать для проектов с настройкой проекта ON.

СОВЕТ

Также можно стереть загруженный в настоящее время проект. В этом случае, после завершения операции стирания будет автоматически загружен проект с наименьшим номером.

Редактирование названия проекта

Это действие позволяет отредактировать название загруженного проекта.

1. Обратитесь к шагам 1 - 2 раздела “Основные действия”, чтобы вывести на дисплей индикацию “PROJECT NAME”. Затем нажмите клавишу [ENTER].

На дисплее отображается название текущего проекта.



2. Чтобы отредактировать название, используйте левую/правую курсорные клавиши для перемещения мигания на символ, который вы хотите изменить, и поверните циферблат, чтобы выбрать символ.

За информацией о символах обратитесь к стр. 33.

Для возвращения к главному экрану после редактирования названия нажмите клавишу [EXIT].

Защита проекта / снятие защиты

Эта настройка позволяет защитить от записи загруженный проект или выключить ранее включенную защиту. Когда защита включена, невозможно выполнить следующие операции

- Удаление проекта
- Редактирование или запись на магнитофон
- Изменение V-дубля
- Редактирование патча (включая изменение состояния on/off модуля)
- Запись или редактирование ритм-паттерна или ритм-сонга
- Сохранение/удаление эпизодов, выполнение настроек маркера (отметки), и т.д..

1. Обратитесь к шагам 1 - 2 раздела “Основные действия”, чтобы вывести на дисплей индикацию “PROJECT PROTECT”. Затем нажмите клавишу [ENTER].

На дисплее отображается экран для настройки состояния проекта ON/OFF.



2. Поверните циферблат для выбора ON (защита от записи включена) или OFF (защита выключена).

Когда защита проекта в состоянии ON, справа от номера проекта отображается символ замка.



Символ замка

Изменение статуса проекта сразу же начинает действовать. Для возвращения к главному экрану несколько раз нажмите клавишу [EXIT].

ПРИМЕЧАНИЕ

Если загружен проект, для которого не включена защита, и вы выбираете другой проект, настройки текущего проекта будут перезаписаны, поскольку существующий проект автоматически сохраняется на жестком диске перед загрузкой нового проекта. Если вы не хотите, чтобы заверченный проект изменялся, мы рекомендуем включить защиту.

СОВЕТ

Различные параметры трека, например, эквализацию и панораму, можно также отрегулировать, когда проект защищен (но настройки не будут сохранены).

Описание [MIDI]

В этом разделе описаны настройки MRS-802, связанные с MIDI.

О MIDI

MIDI (Musical Instrument Digital Interface) – это стандарт, который позволяет обмениваться сообщениями, например, данными об исполнении, (в целом называемыми "MIDI-сообщения") между такими устройствами, как электронные музыкальные инструменты и компьютеры.

MRS-802 поддерживает стандарт MIDI, и в нем есть следующие два MIDI-разъема.



• Разъем MIDI IN

Служит для получения MIDI-сообщений, посланных с внешнего MIDI-устройства. Этот разъем используется главным образом для получения сообщений Note (ноты) с внешнего MIDI-устройства для воспроизведения набора ударных.

• Разъем MIDI OUT

Служит для передачи MIDI-сообщений с MRS-802. Через этот разъем передаются сообщения Note, которые отображают содержимое ритм-паттерна или ритм-сонга, а также он может использоваться для синхронизации воспроизведения внешнего MIDI-устройства и MRS-802.

Какие операции можно выполнять, используя MIDI

В MRS-802 вы можете использовать MIDI для следующих действий.

■ Получение информации о воспроизведении

Вы можете использовать внешнюю MIDI-клавиатуру или компьютер, чтобы передавать информацию о исполнении (сообщения Note On/Off) на MRS-802 для воспроизведения звуков набора ударных ритм-секции. При создании ритм-паттерна вы также можете использовать внешнюю MIDI-клавиатуру для ввода информации о воспроизведении.

■ Передача информации о воспроизведении

Вы можете посылать сообщения Note On/Off с MRS-802, воспроизводя ритм-сонг/ритм-паттерн. Это можно использовать для воспроизведения на внешнем MIDI-источнике.

■ Передача информации о синхронизации

MRS-802 может передавать сообщения MIDI Timing Clock, Song Position Pointer и Start/Stop/Continue для синхронизации действий с внешним MIDI-устройством. Можно синхронизировать воспроизведение и другие операции перемотки, а также операции перемещения.

■ Передача/получение информации об изменении режима управления

MRS-802 может получать сообщения Control Change с внешнего MIDI-устройства для настройки уровня наборов ударных и т.д. Также MRS-802 может посылать сообщения Control Change в соответствии с информацией об уровне ударных, содержащейся в ритм-сонге.

За списком поддерживаемых сообщений Control Change обратитесь к приложению в конце руководства.

■ Воспроизведение SMF

MRS-802 может читать файлы формата 0 SMF (Standard MIDI Files) с CD-R/RW диска и загружать содержимое в проект. После загрузки SMF может использовать внешние или внутренние источники звука и выполнять воспроизведение синхронно с магнитофоном или ритм-блоком (функция воспроизведения SMF).

Выполнение настроек, связанных с MIDI

В этом разделе описано, как выполнить настройки, связанные с MIDI.

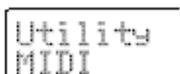
Процедура одинакова для большинства настроек. Ниже описаны основные действия.

Основные действия

1. Нажмите клавишу [DRUM] в секции Rhythm, а затем нажмите клавишу [UTILITY].

Появляется сервисное меню ритма для установки различных настроек ритм-блока

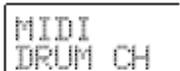
2. Используйте левую/правую курсорные клавиши, чтобы вывести на дисплей индикацию "UTILITY MIDI".



Utility
MIDI

3. Нажмите клавишу [ENTER].

Теперь вы можете выбирать пункты настройки MIDI.



MIDI
DRUM CH

4. Используйте левую/правую курсорные клавиши для выбора одного из следующих пунктов, и нажмите клавишу [ENTER].

• DRUM CH

Установите MIDI-канал драм-трека.

• SPP

Включить/выключить передачу сообщений Song Position Pointer (указатель позиции сонга) .

• COMMAND

Включить/выключить передачу сообщений Start/Stop /Continue (начать/остановить/продолжить).

• CLOCK

Включить/выключить передачу сообщений Timing Clock (синхронизация).

СОВЕТ

Не существует параметра для включения/выключения Control Change. Когда набор ударных настроен на отправку и получение MIDI-сообщений, отправка/получение Control Change также включена.

5. Нажмите клавишу [ENTER], чтобы отобразить настройку соответствующего пункта, и поверните циферблат для изменения настройки.

За информацией по каждому пункту обратитесь к описаниям.

ПРИМЕЧАНИЕ

Действия, касающиеся SMF, описаны на стр. 130.

6. Когда вы закончите настройку, нажмите клавишу [EXIT] несколько раз.

Прибор возвращается к главному экрану.

Настройка MIDI-канала для набора ударных

Вы можете определить MIDI-каналы для драм-трека. Обратитесь к шагам 1 – 4 раздела “Основные действия”, чтобы вывести на дисплей индикацию "MIDI DRUM CH". Затем поверните циферблат, чтобы выбрать одну из следующих настроек.

A rectangular LCD display showing the text "DRUM CH" on the top line and "10CH" on the bottom line.

- **1 – 16CH**

MIDI-каналы 1 – 16 (по умолчанию: 10)

- **OFF**

Сообщения каналов (сообщения Note On/Off) не будут переданы или получены.

Если вы определите MIDI-канал (1 – 16) для драм-трека, вы можете передавать сообщения Note On/Off с внешнего MIDI-устройства на этот MIDI-канал для воспроизведения звуков ударных MRS-802. Также, когда вы воспроизводите ритм-паттерн (или ритм-сонг) на MRS-802, содержащее драм-трека будет передано как сообщения Note On/Off.

ПРИМЕЧАНИЕ

Если настройка “DRUM CH” выключена (OFF), сообщения Note On/Off, а также Control Change не будут переданы или получены.

Определение передачи сообщений Timing Clock (синхронизация)

Эта настройка определяет, будет ли передано MIDI-сообщение синхронизации Timing Clock.

Обратитесь к шагам 1 – 4 раздела “Основные действия”, чтобы вывести на дисплей индикацию "MIDI CLOCK". Затем поверните циферблат, чтобы выбрать одну из следующих настроек.

A rectangular LCD display showing the text "CLOCK" on the top line and "ON" on the bottom line.

- **ON (передача включена)**

MIDI Timing Clock будет передано, когда MRS-802 работает (настройка по умолчанию).

- **OFF (передача выключена)**

Timing Clock не будет передано.

Сообщение Timing Clock будет передаваться в соответствии с темпом воспроизводимого ритм-паттерна/ритм-сонга. Чтобы внешнее MIDI-устройство выполняло воспроизведение в синхронизации с соответствующим темпом, вы должны будете определить темп и тактовый размер ритм-паттерна (ритм-сонга), даже если вы не используете ритм-трек.

ПРИМЕЧАНИЕ

Timing Clock будет передано, даже если драм-трек находится в состоянии mute (статусная клавиша DRUM не горит).

СОВЕТ

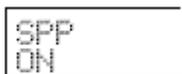
- При использовании сообщений MIDI Timing Clock, переданных с MRS-802 для синхронизации действий внешнего MIDI-устройства, вы также должны включить передачу сообщений Song Position Pointer и Start/Stop/Continue, а также Timing Clock.

- При передаче Timing Clock с MRS-802 мы рекомендуем вам выключить MIDI-каналы драм/бас. Синхронизация может стать непостоянной, если передаются также другие MIDI-сообщения, кроме Timing Clock.

Определение передачи сообщений Song Position Pointer

Вы можете определить, будут ли переданы сообщения Song Position Pointer. Song Position Pointer – это MIDI-сообщение, которое показывает положение текущей отметки от начала в тактах. Обычно оно используется вместе с Timing Clock.

Обратитесь к шагам 1 – 4 раздела “Основные действия”, чтобы вывести на дисплей индикацию “SPP”. Затем поверните циферблат, чтобы выбрать одну из следующих настроек.



- **ON (передача включена)**

MIDI-сообщения Song Position Pointer будут переданы, когда на MRS-802 выполняется операция Locate (настройка по умолчанию).

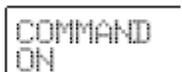
- **OFF (передача выключена)**

Сообщения Song Position Pointer не будут передаваться.

Определение передачи сообщений Start/Stop/Continue

Вы можете определить, будут ли переданы сообщения Start/Stop/Continue. Start/Stop/Continue – это MIDI-сообщения, которые управляют работой устройства, заставляя его “включиться” или “остановиться”. Обычно эти сообщения используются вместе с Timing Clock.

Обратитесь к шагам 1 – 4 раздела “Основные действия”, чтобы вывести на дисплей индикацию “MIDI COMMAND”. Затем поверните циферблат, чтобы выбрать одну из следующих настроек.



- **ON (передача включена)**

Соответствующее сообщение Start/Stop/Continue будет передано, когда MRS-802 останавливается или начинает работать (настройка по умолчанию).

- **OFF (передача выключена)**

Сообщения Start/Stop/Continue не будут переданы.

Использование SMF-плеера

Используя функцию SMF-плеера, MRS-802 может считывать файлы в формате 0 SMF (Standard MIDI Files) с CD-ROM/R/RW диска и загружать содержимое в проект. После загрузки SMF может использовать внутренние и внешние источники звука и выполнять воспроизведение синхронно с магнитофоном и ритм-блоком. Здесь описано, как использовать эту функцию.

СОВЕТ

“Формат 0” – это тип SMF, который содержит всю информацию о воспроизведении MIDI-канала на одном треке. MRS-802 может только читать этот тип SMF.

ПРИМЕЧАНИЕ

Невозможно прочитать следующие типы SMF.

- Формат 1 или формат 2
- Файлы, которые не соответствуют стандарту ISO9660 Уровень 2, или с каким-либо расширением, кроме “.mid”.
- Файлы, записанные на незакрытый диск.

Считывание SMF в проект

Выполнив следующие шаги, вы можете считать SMF с CD-ROM/R/RW диска и загрузить его в проект. Проект может содержать максимум 100 файлов SMF.

СОВЕТ

Используя дополнительную плату (UIB-01/UIB-02), можно копировать SMF непосредственно с компьютера в проект (папка PROJxxx). За более подробной информацией обратитесь к приложению в конце руководства.

1. Вставьте CD-ROM или CD-R/RW диск, содержащий SMF, в CD-R/RW дисковод.

2. Из главного экрана нажмите клавишу [UTILITY] в секции Display.

Появляется сервисное меню.

3. Используйте левую/правую курсорные клавиши, чтобы вывести на дисплей индикацию “UTILITY SMF”, и нажмите клавишу [ENTER].

Появляется SMF-меню.

4. Убедитесь, что на дисплее отображается “SMF IMPORT”, и нажмите клавишу [ENTER].

Отображаются имена файлов SMF на CD-ROM/R/RW диске.

↑
Названия файлов

5. Поверните циферблат, чтобы выбрать импортируемый SMF.

ПРИМЕЧАНИЕ

Если нужный файл не отображается, проверьте, является ли он файлом в формате 0.

6. Чтобы выполнить импорт, нажмите клавишу [ENTER].

Когда импорт завершен, прибор возвращается в состояние шага 4. Чтобы импортировать другой SMF, повторите шаги 5 - 6.

7. Для возвращения к главному экрану несколько раз нажмите клавишу [EXIT].

Выбор приемника выходного сигнала SMF

При воспроизведении SMF MRS-802 может использовать внешний или внутренний источник звука, или оба источника. Приемник выходного сигнала SMF определяется с помощью следующих двух параметров.

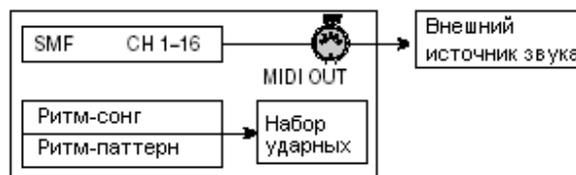
• SMF OUTPUT

Определяет, выводится ли информация о воспроизведении SMF через разъем MIDI OUT.

• SMF ChToDrum

Выбирает, какой MIDI-канал (1 - 16) воспроизведения SMF направляется на внутренний набор ударных MRS-802. Информация для канала, выбранного здесь, не будет присутствовать в сигнале разъема MIDI OUT. Когда этот параметр установлен на OFF, на набор ударных не посылается информация.

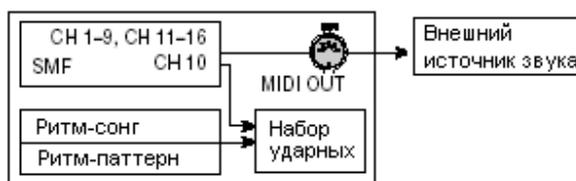
На рисунке ниже показан пример настройки, в которой MRS-802 работает как SMF-плеер, и используются внешние источники звука. В этом примере информация о воспроизведении SMF посылается только на разъем MIDI OUT.



ПРИМЕЧАНИЕ

Когда SMF воспроизводится в вышеописанном состоянии, в то же время будет воспроизводиться ритм-сонг или ритм-паттерн MRS-802. Если вы не хотите воспроизводить звук ударных, установите статусную клавишу [DRUM] в положение OFF, или выберите пустой ритм-сонг/ритм-паттерн.

На рисунке ниже показан пример настройки, в которой MRS-802 работает как SMF-плеер, и используются внешние и внутренние источники звука одновременно. В этом примере MIDI-канал 10 информации о воспроизведении SMF настроен на набор ударных, а остальные MIDI-каналы – на разъем MIDI OUT.



ПРИМЕЧАНИЕ

• Когда SMF воспроизводится в вышеописанном состоянии, информация о воспроизведении SMF и информация ритм-сонга или ритм-паттерна MRS-802 будут одновременно переданы на внутренний набор ударных. Если вы хотите использовать набор ударных только для SMF, сначала вы должны выбрать пустой ритм-сонг/ритм-паттерн.

СОВЕТ

Информация Control Change в SMF действует напрямую на набор ударных.

1. Из главного экрана нажмите клавишу [UTILITY] в секции Display.

Появляется сервисное меню.

2. Используйте левую/правую курсорные клавиши, чтобы вывести на дисплей индикацию "UTILITY SMF", и нажмите клавишу [ENTER].

Появляется SMF-меню.

3. Чтобы управлять передачей информации о воспроизведении SMF через разъем MIDI OUT, используйте левую/правую курсорные клавиши, чтобы вывести индикацию "SMF OUTPUT", и нажмите клавишу [ENTER].



A rectangular box containing the text "OUTPUT ON" in a monospaced font, representing the display output.

4. Поверните циферблат для выбора ON (вывод включен) или OFF (вывод выключен). Затем нажмите клавишу [EXIT].

Дисплей возвращается к SMF-меню.

СОВЕТ

Настройкой по умолчанию является "ON".

5. Для выбора MIDI-канала, который будет присвоен набору ударных, используйте левую/правую курсорные клавиши, чтобы вывести на дисплей индикацию "SMF ChToDrum", и нажмите клавишу [ENTER].



A rectangular box containing the text "ChToDrum 10CH" in a monospaced font, representing the display output.

6. Поверните циферблат, чтобы выбрать одну из настроек, перечисленных ниже, и нажмите клавишу [EXIT].

• OFF

На набор ударных не посылается информация SMF.

• 1 - 16

Информация о воспроизведении выбранного MIDI-канала посылается на набор ударных и не выводится через разъем MIDI OUT.

СОВЕТ

Настройкой по умолчанию является "10" (MIDI-канал 10).

7. Для возвращения к главному экрану несколько раз нажмите клавишу [EXIT].

Воспроизведение SMF

Вы можете выбрать любой SMF, импортированный в проект, и воспроизвести его следующим образом.

1. Из главного экрана нажмите клавишу [UTILITY] в секции Display.

Появляется сервисное меню.

2. Используйте левую/правую курсорные клавиши, чтобы вывести на дисплей индикацию "UTILITY SMF", и нажмите клавишу [ENTER].

Появляется SMF-меню.

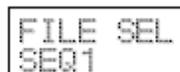
3. Используйте левую/правую курсорные клавиши, чтобы вывести на дисплей индикацию "SMF FILE SEL".



A rectangular display showing the text "SMF" on the top line and "FILE SEL" on the bottom line.

4. Нажмите клавишу [ENTER].

The дисплей изменяется следующим образом, и вы можете выбрать импортированный SMF для воспроизведения.



A rectangular display showing the text "FILE SEL" on the top line and "SEQ1" on the bottom line.

5. Поверните циферблат, чтобы выбрать SMF, и нажмите клавишу [ENTER].

Файл выбран и дисплей возвращается в состояние шага 3.

6. Для возвращения к главному экрану несколько раз нажмите клавишу [EXIT].

7. Чтобы воспроизвести SMF, нажмите клавишу PLAY [▶].

SMF воспроизводится, при этом работают магнитофон и ритм-блок.

ПРИМЕЧАНИЕ

- При воспроизведении SMF магнитофон/ритм-блок всегда будут активны и связаны с SMF, вне зависимости от состояния (on/off) клавиши [DRUM].
- При воспроизведении SMF, содержащего информацию о темпе, перемещение по долям/тактам в сонге MRS-802 может привести к ошибке, связанной с долями/тактами SMF.

Описание [Прочие функции]

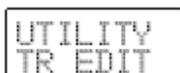
В этом разделе описаны другие разнообразные функции MRS-802.

Изменение функции футсвитча

В соответствии с настройкой по умолчанию MRS-802, футсвитч, подключенный к гнезду CONTROL IN, может использоваться для запуска воспроизведения/остановки магнитофона. Если вы хотите использовать футсвитч, чтобы выполнить ручную запись punch-in/out (стр. 34), используйте следующую процедуру, чтобы изменить настройку.

1. Из главного экрана нажмите клавишу [UTILITY] в секции Display.

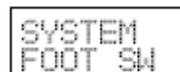
Появляется сервисное меню.



```
UTILITY
TR EDIT
```

2. Используйте левую/правую курсорные клавиши, чтобы вывести на дисплей индикацию "UTILITY SYSTEM", и нажмите клавишу [ENTER].

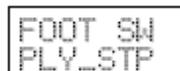
Появляется сервисное меню системы для выполнения различных системных настроек.



```
SYSTEM
FOOT SW
```

3. Убедитесь, что на дисплее отображается индикация "SYSTEM FOOT SW", и нажмите клавишу [ENTER].

Отобразится функция, в настоящее время присвоенная футсвитчу.



```
FOOT SW
PLY_STP
```

4. Поверните циферблат, чтобы выбрать "PLY_STP" или "PUNCH IO".

Настройки обозначают следующее.

• PLY_STP

Каждое нажатие футсвитча переключает между воспроизведением и остановкой магнитофона. (Настройка по умолчанию).

• PUNCH IO

Футсвитч можно использовать для выполнения ручного punch-in/out. (Нажатие футсвитча действует так же, как нажатие клавиши REC [●]).

5. Для возвращения к главному экрану несколько раз нажмите клавишу [EXIT].

Использование функции тюнера

В MRS-802 есть встроенный хроматический тюнер, который может использоваться при настройке инструмента, подключенного к гнездам GUITAR/BASS или INPUT 1/2. Здесь описано, как использовать тюнер.

1. Подключите инструмент, который вы хотите настроить, к гнезду GUITAR/BASS или одному из гнезд INPUT 1/2, и включите соответствующую клавишу ([INPUT 1] или [INPUT 2]).

СОВЕТ

Если вы включите обе клавиши [INPUT 1] и [INPUT 2], входные сигналы микшируются и посылаются на тюнер.

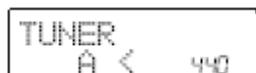
2. Нажмите клавишу [BYPASS/TUNER] в секции Effect, и нажмите клавишу [ENTER].

На дисплее появится "TUNER," и будет включена функция тюнера. Когда тюнер включен, встроенный эффект и эффект send/return будут автоматически выключены.

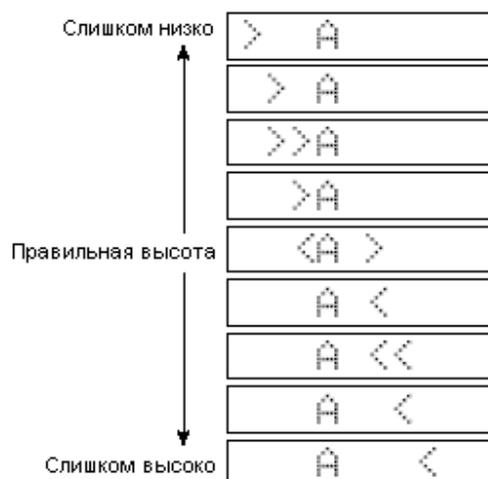
В правой части второй строки дисплея отображается текущая эталонная высота. По умолчанию это – центральное А (ля) = 440 Гц.



3. Сыграйте ноту, которую вы хотите настроить, и настройте ваш инструмент так, чтобы название нужной ноты (C, C#, D, D#, E...) появилось на дисплее.

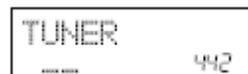


4. Когда появляется название нужной ноты, следите за символами ">" и "<" на дисплее, и выполняйте точную настройку.



5. Если вы хотите изменить эталонную высоту тюнера, поверните циферблат.

Эталонную высоту тюнера можно настроить в диапазоне 435 – 445 Гц.



6. Когда вы закончили настройку, нажмите клавишу [EXIT].

Прибор возвращается к предыдущему состоянию, но эффекты все еще находятся в состоянии bypass. Когда вы еще раз нажимаете клавишу [EXIT], встроенный эффект и эффект send/return вернутся в исходное состояние.

Переключение типа дисплея индикатора уровня

Индикатор уровня, расположенный под дисплеем, показывает уровень сигналов до прохождения через элементы управления / фейдеры (пре-фейдер), или после прохождения через элементы управления уровнем / фейдеры (пост-фейдер). Вы можете изменить настройку следующим образом.

1. Из главного экрана нажмите клавишу [UTILITY] в секции Display.

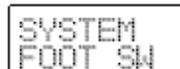
Появляется сервисное меню.



```
UTILITY
TR EDIT
```

2. Используйте левую/правую курсорные клавиши, чтобы вывести на дисплей индикацию "UTILITY SYSTEM", и нажмите клавишу [ENTER].

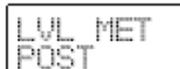
Появляется сервисное меню системы для выполнения различных системных настроек.



```
SYSTEM
FOOT SW
```

3. Используйте левую/правую курсорные клавиши, чтобы вывести на дисплей индикацию "SYSTEM LVL MET", и нажмите клавишу [ENTER].

Отобразится текущая настройка индикатора уровня.



```
LVL MET
POST
```

Эта настройка имеет следующие значения.

• POST

Индикатор показывает уровень сигнала после прохождения через элементы управления [REC LEVEL] / фейдеры (настройка по умолчанию).

• PRE

Индикатор показывает уровень сигнала до прохождения через элементы управления [REC LEVEL] / фейдеры.

4. Поверните циферблат, чтобы изменить настройку.

5. Для возвращения к главному экрану несколько раз нажмите клавишу [EXIT].

Техническое обслуживание жесткого диска

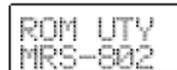
В этом разделе описано, как проверить и восстановить целостность данных на внутреннем жестком диске, и как выполнить остальные действия по обслуживанию жесткого диска.

Основные действия

Действия при работе с жестким диском одинаковы для большинства операций. Ниже описаны основные действия.

1. Выключите питание MRS-802. Удерживая нажатой клавишу [CLEAR], снова включите питание.

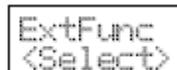
MRS-802 запускается в режиме "ROM utility mode", который служит для выполнения специальных функций.



```
ROM UTILITY
MRS-802
```

2. Нажмите клавишу [MARK] в секции Control.

На дисплее появляется индикация "ExtFunc Select".



```
ExtFunc
<Select>
```

3. Используйте левую/правую курсорные клавиши для выбора нужной команды.

Можно выбрать следующие команды.

• ScanDisk

Проверка и восстановление целостности данных, сохраненных на жестком диске.

• Init Fac (Factory Initialize)

Восстановление операционных файлов и данных на жестком диске. Данные, созданные пользователем, не будут стерты.

• Init ALL (All Initialize)

Форматирование жесткого диска и восстановление системных файлов и данных. Все существующие проекты на жестком диске будут стерты.

4. Нажмите клавишу [ENTER] для выполнения команды.

Последующие индикации и действия различны для разных команд. Обратитесь к соответствующему разделу ниже.

5. После того, как команда была выполнена, выключите прибор и затем включите его снова. MRS-802 будет работать в обычном режиме.

Проверка/восстановление целостности данных на жестком диске (ScanDisk)

Это действие служит для проверки диска и восстановления данных при необходимости. Когда прибор работает нестабильно, попробуйте использовать эту команду.

ПРИМЕЧАНИЕ

ScanDisk не сможет во всех случаях восстановить поврежденные файлы. Чтобы предотвратить потерю данных, рекомендуется регулярно выполнять резервное копирование данных с жесткого диска на CD-R/RW диски.

1. Обратитесь к шагам 1 - 3 раздела "Основные действия", чтобы вывести на дисплей индикацию "ScanDisk". Затем нажмите клавишу [ENTER].

Появляется меню ScanDisk для выбора функции проверки.



2. Используйте левую/правую курсорные клавиши для выбора функции ScanDisk.

• **AutoRepr (Auto Repair [автоматическое восстановление])**

Эта функция проверяет все файлы на жестком диске и автоматически восстанавливает поврежденные файлы.

• **ChkFile (Check File [проверка файла])**

Эта функция только проверяет все файлы, но не восстанавливает их автоматически. Если найдена проблема, на экране появляется сообщение.

3. Чтобы выполнить выбранную функцию, нажмите клавишу [ENTER].

ScanDisk начинает работать.

После запуска ScanDisk его работа не может быть прервана пользователем. Никогда не выключайте питание прибора во время работы ScanDisk. В противном случае можно повредить жесткий диск.

4. Когда работа ScanDisk завершена, нажмите клавишу [EXIT].

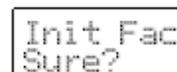
Прибор возвращается в состояние шага 1.

Перезапись системных файлов (Factory Initialize)

Это действие перезаписывает только системные файлы и другие данные, необходимые для работы MRS-802. Эта операция не затрагивает аудио-данные, созданные пользователем. Попробуйте использовать эту команду, когда прибор работает нестабильно даже после использования функции ScanDisk.

1. Обратитесь к шагам 1 - 3 раздела "Основные действия", чтобы вывести на дисплей индикацию "Init Fac". Затем нажмите клавишу [ENTER].

На дисплее появляется запрос "Init Fac SURE?" для подтверждения действия.



2. Чтобы выполнить инициализацию, еще раз нажмите клавишу [ENTER].

Начинается процесс перезаписи. Когда он завершен, прибор возвращается в состояние шага 1.

Форматирование жесткого диска (All Initialize)

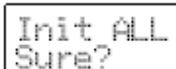
Это действие форматирует жесткий диск MRS-802, а затем восстанавливает системные файлы и другие данные, необходимые для работы MRS-802. Все существующие проекты, включая демо-сонги, будут стерты.

ПРИМЕЧАНИЕ

После удаления проекты восстановить нельзя. Используйте эту функцию с особой осторожностью. Если вы хотите сохранить проекты, сначала скопируйте их на CD-R/RW диск (стр. 118).

1. Обратитесь к шагам 1 - 3 раздела "Основные действия", чтобы вывести на дисплей индикацию "Init ALL". Затем нажмите клавишу [ENTER].

На дисплее появляется запрос "Init ALL SURE?" для подтверждения действия.



2. Чтобы выполнить инициализацию, еще раз нажмите клавишу [ENTER].

Начинается процесс полной перезаписи. Когда он завершен, прибор возвращается в состояние шага 1.

Техническое обслуживание жесткого диска с помощью дополнительного CD-ROM

Определенные действия по обслуживанию жесткого диска можно выполнить, используя CD-ROM, прилагаемый к MRS-802.

■ Возвращение всего жесткого диска в исходное состояние (RECOVER)

Восстанавливает состояние фабричных настроек всего жесткого диска MRS-802 (включая демо-сонги). Все данные, созданные пользователем, будут стерты.

■ Factory Initialize (VER UP)

Это действие восстанавливает системные файлы и другие данные, необходимые для работы MRS-802.

1. Вставьте прилагаемый CD-ROM диск в CD-R/RW дисковод, а затем нажмите переключатель [POWER] на задней панели, чтобы включить MRS-802.

2. Используйте левую/правую курсорную клавишу, чтобы выбрать "RECOVER?" (возвращение в исходное состояние) или "VER UP" (Factory Initialize), и нажмите клавишу [ENTER].

На дисплее появляется индикация "Sure?". Если вы хотите отменить действие, нажмите клавишу [EXIT]. Когда появится индикация "Please PowerOff", переведите переключатель [POWER] в положение OFF, чтобы выключить прибор.

3. Еще раз нажмите клавишу [ENTER], чтобы выполнить действие.

Начинается выбранный процесс. Когда он завершен, на дисплее появляется индикация "Done". Выньте CD-ROM диск из дисковода, выключите питание прибора, а затем включите его снова.

Подключение к компьютеру с помощью дополнительной карты

Если в MRS-802 установлена дополнительная USB-плата UIB-01/UIB-02, компьютер сможет опознавать жесткий диск MRS-802 и выполнять редактирование аудио-данных, резервное копирование проектов и т.д. Чтобы это стало возможным, соедините компьютер и MRS-802 с помощью USB-кабеля и включите MRS-802 в режиме USB.

СОВЕТ

В зависимости от компьютера и операционной системы может потребоваться установка драйвера. За более подробной информацией обратитесь к руководству on-line, прилагаемому к UIB-01/UIB-02.

1. Убедитесь, что питание MRS-802 выключено. Затем соедините дополнительную плату и компьютер с помощью USB-кабеля.

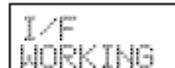
2. Удерживая нажатой клавишу [CLEAR] в секции Control, включите питание MRS-802.

На дисплее появляется следующий экран.



3. Нажмите клавишу [AUTO PUNCH IN/OUT] в секции Control.

На дисплее появляется следующий экран, и MRS-802 переключается в режим USB.



Когда USB включена, компьютер автоматически опознает жесткий диск MRS-802 и переходит в состояние on-line.

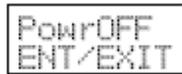
За более подробной информацией обратитесь к руководству on-line, прилагаемому к UIB-01/UIB-02.

4. Чтобы прервать соединение, отмените состояние on-line на компьютере.

Действия, необходимые для этого, различны, в зависимости от системы компьютера. За более подробной информацией обратитесь к руководству on-line, прилагаемому к UIB-01/UIB-02.

5. Чтобы выйти из режима USB и запустить прибор в обычном режиме, нажмите клавишу [EXIT].

6. Чтобы выключить питание, установите переключатель [POWER] в OFF. Когда на дисплее появляется следующий экран, нажмите клавишу [ENTER].



PowerOFF
ENT/EXIT

Приложения

Спецификации MRS-802

■ Магнитофон

Физических треков	10
Виртуальных треков	100 (10 V-дублей на каждый трек)
Драм-трек	1 (стерео)
Одновременно записываемых треков	2
Одновременно воспроизводимых треков	10 (8 аудио-треков + стерео драм-трек)
Формат записываемых данных	16-битный линейный (без компрессии)
Максимальное время записи	Приблизительно 3 часа/Гб (подсчитано для моно-треков)
Количество проектов	1000
Маркеры	100 отметок в проекте
Функция Locate	Час/Мин/Сек/мСек, Доля/Такт/Тиканье
Функции редактирования трека	Копирование, Перемещение, Стирание, Обмен, Trim, Fade-in/out, Reverse, Сжатие/растяжение
Функция Punch-in/out	Ручное, Авто
Другие функции	Bounce, scrub/preview, A-B repeat, capture/swap, phrase loop

■ Микшер

Фейдеры	10 (1-8 моно, драм, стерео мастер)
Индикатор уровня	Переключаемый пост-фейдерный/ пре-фейдерный, функция мониторинга значения фейдера
Параметрика трека	Эквалайзер, посыл эффекта, панорамирование (баланс)
Эквалайзер	HIGH (частота: 500 Гц -18 кГц, gain: +/- 12 дБ) LOW (частота: 40 Гц -1.6 кГц, gain: +/- 12 дБ)
Посыл эффекта	Хорус/дилей, реверберация
Стереосвязь	Выбирается для треков 1/2, 3/4, 5/6, 7/8
Функция Scene	100 "эпизодов" в каждом проекте

■ Эффекты

Алгоритмы	8 типов (CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS, MIC, DUAL MIC, LINE, MASTERING)
Количество патчей	Встроенный эффект 280, send/return 40
Количество модулей эффектов	Встроенный эффект 6, send/return 2
Тип тюнера	Автохроматический тюнер

■ Ритм-блок

Количество голосов	8
Тип генератора звука	16-битный линейный PCM
Наборов ударных	43
Количество звуков ударных	24 в каждом наборе ударных (8 x 3 банка)
Разрешение	48 PPQN
Тактовые размеры	1/4 – 8/4
Ритм-паттернов	511 на проект
Ритм-сонгов	10 на проект
Максимальное количество отметок	999 на сонг, 99 на паттерн

Количество нот	Приблизительно 20000 на сонг
Диапазон темпа	40.0 – 250.0 BPM
Жесткий диск	3.5" E-IDE
A/D конвертор	24 бита, 64-разовое пересэмплирование
D/A конвертор	24 бита, 128-разовое пересэмплирование
Частота сэмплирования	44.1 кГц
Обработка сигнала	24 бита
Частоты	20 Гц – 20 кГц +/-1 дБ (для нагрузки 10 кОм)
S/N диапазон	93 дБ (IHF-A)
Динамический диапазон	97 дБ (IHF-A)
THD+шумы	0.02% (400 Гц, при нагрузке 10 кОм)
Дисплей	66 x 52 мм жидкокристаллический (с подсветкой)
Вход гитара/бас	Стандартный моноджек, входное сопротивление 500 кОм
Сбалансированные/несбалансированные входы	Стандартный комбо-джек типа XLR Сбалансированное действие: входное сопротивление 1 кОм Несбалансированное действие: входное сопротивление 50 кОм, несбалансированное
Питание	48 В (с переключателем on/off)
Уровень вход. сигнала	от -50 дБ до +4 дБ (непрерывно изменяющийся)
Мастер-выход	Джек-выходы RCA (L/R)
Выходное сопротивление	1 кОм
Номинальный уровень выходного сигнала –	10 дБ
Выход для наушников	Стереоджек, 50 мВ (при нагрузке 32 Ом)
MIDI-разъемы	IN, OUT
Управляющий вход	FS01/FP02 комбинированный
Дополнительная прорезь для платы	1
Размеры	430 (Ш) x 270 (Д) x 105 (В) мм
Вес	5 кг (с CD-R/RW дисководом) / 4 кг (без CD-R/RW дисковода)
Источник питания	DC 12 В, 2 А (от прилагаемого AC адаптера AD-0009)
Потребляемая мощность	20 Вт (12 В, 2А) обычная
Прилагаемые аксессуары	Гарантия, руководство по эксплуатации, список демо-сонгов, AC адаптер, AC кабель, CD-ROM
Дополнительные аксессуары	FS01 (футсвитч), FP02 (педаль экспрессии), UIB-01/ UIB-02 (Плата USB интерфейса)

0 дБ = 0.775 В

Дизайн и спецификации могут быть изменены без дополнительного оповещения.

Неисправности

Если при работе с MRS-802 возникли проблемы, сначала проверьте следующее.

Проблемы при воспроизведении

- **Нет звука или очень тихий звук**
 - Проверьте соединения с вашей аудиосистемой и ее уровень громкости.
 - Убедитесь, что статусные клавиши микшера горят зеленым и фейдеры подняты. Если клавиша не горит, нажмите клавишу, чтобы она загорелась зеленым.
 - Если отметке был присвоен эпизод с пониженным уровнем громкости, уровень автоматически понизится при достижении этой отметки. Удалите эпизод, присвоенный отметке (стр. 75).
 - Магнитофон не будет работать, когда горит клавиша [DRUM]. Нажмите клавишу [EXIT], чтобы клавиша [DRUM] погасла.

- **Использование фейдера не влияет на уровень громкости**
 - На каналах, для которых включена стереосвязь, фейдер канала с четным номером не будет действовать. Либо выключите стереосвязь (стр. 72), либо используйте фейдер канала с нечетным номером.

- **На дисплее отображается "Don't Play" и воспроизведение невозможно**
 - Магнитофон не действует в текущем экране. Нажмите клавишу [EXIT] несколько раз, чтобы переключиться в главный экран.

- **Нет звука входного сигнала или звук очень слабый**
 - Убедитесь, что клавиша [INPUT 1]/[INPUT 2] горит.
 - Убедитесь, что соответствующая ручка [INPUT] повернута вверх.
 - Убедитесь, что ручка [REC LEVEL] повернута вверх. Если она в верхнем положении, поверните ее вниз, а затем снова вверх.

- **На дисплее отображается "STOP RECORDER" и действие невозможно выполнить.**

- Текущее действие невозможно выполнить, пока работает магнитофон. Нажмите клавишу STOP [■], чтобы остановить магнитофон.

Проблемы при записи

- **Невозможно выполнить запись на трек**
 - Убедитесь, что вы выбрали трек для записи.
 - Проверьте, есть ли свободное место на жестком диске (стр. 124).
 - Запись невозможна, если проект защищен от записи. Либо выключите защиту (стр. 126), либо используйте другой проект.

- **Не поступает сигнал от инструмента или микрофона, подключенного к гнезду INPUT 1**
 - Когда что-либо подключено и к гнезду GUITAR/BASS, и к гнезду INPUT 1, приоритет имеет гнездо GUITAR/BASS.

- **Записанный звук искажен**
 - Проверьте, правильно ли настроены чувствительность входного сигнала (ручка [INPUT]) и уровень записи (ручка [REC LEVEL]).
 - Опустите фейдер так, чтобы точка 0 (дБ) индикатора уровня не горела.
 - Если чувствительность эквалайзера (EQ gain) микшера треков установлена слишком высокой, звук может заметно искажаться, даже если фейдер опущен. Установите приемлемую настройку эквалайзера.

Проблемы с эффектами

- **Встроенный эффект не действует**
 - Убедитесь, что клавиша [BYPASS/TUNER] не горит.
 - Убедитесь, что встроенный эффект размещен в выбранном месте (стр. 100).

- **Эффект Send/return не действует**
 - Убедитесь, что клавиша [CHORUS/DELAY] или [REVERB] горит. Если ни одна из них не горит, нажмите клавишу несколько раз, чтобы она загорелась.

- Для каждого канала микшера убедитесь, что параметр REVERB SEND или CHORUS/DELAY SEND включен. Если он включен, убедитесь, что уровень посыла поднят (стр. 71).

Проблемы с ритм-блоком

- **Не слышно воспроизведение ритм-паттерна**
 - Убедитесь, что статусная клавиша [DRUM] горит зеленым светом.
 - Убедитесь, что фейдер [DRUM] поднят. Если он уже поднят, опустите его и затем снова поднимите.
 - Убедитесь, что вы не выбрали пустой ритм-паттерн (паттерн с названием "EMPTY").
- **Не слышно воспроизведение ритм-сонга**
 - Если это новый проект, все ритм-сонги пусты, поэтому вы не услышите звука. Либо создайте новый ритм-сонг, либо загрузите проект, для которого был создан ритм-сонг.
 - При использовании сигналов Control Change, посылаемых с внешнего MIDI-устройства, уровень ударных может быть понижен. Установите MIDI-канал для ударных в OFF или проверьте настройку на внешнем MIDI-устройстве.
- **Невозможно записать или отредактировать ритм-паттерн/ритм-сонг**
 - Когда клавиша [DRUM] не горит или мигает, невозможно записать или отредактировать ритм-паттерн или ритм-сонг. Нажмите клавишу [DRUM], чтобы она загорелась.
 - Если на дисплее отображается "FULL," это означает, что вы полностью использовали память ритм-блока. Удалите ненужные ритм-паттерны.
- **Не воспроизводятся звуки, записанные в ритм-паттерне**
 - Не могут быть воспроизведены звуки, превышающие максимальную полифонию. Либо удалите какие-либо другие ноты, которые уже были записаны (стр. 92), либо не превышайте максимальную полифонию при записи.

Проблемы с MIDI

- **Звуки набора ударных MRS-802 не воспроизводятся с внешнего MIDI-устройства**
 - Убедитесь, что MIDI-кабель правильно подключен от разъема MIDI OUT внешнего устройства к разъему MIDI IN в MRS-802.
 - Убедитесь, что MIDI-каналы передачи внешнего устройства соответствуют MIDI-каналам приема драм-трека MRS-802.
- **Невозможна синхронизация с внешним MIDI-устройством**
 - Убедитесь, что MIDI-кабель правильно подключен от разъема MIDI OUT в MRS-802 к разъему MIDI IN внешнего устройства.
 - В MRS-802 убедитесь, что включена передача сообщений Timing Clock, Song Position Pointer и Start/Stop/Continue (стр. 129).
 - На внешнем MIDI-устройстве убедитесь, что оно настроено для получения сообщений Timing Clock и синхронизации с ними.
 - Убедитесь, что внешнее MIDI-устройство находится в режиме воспроизведения.
- **Невозможно загрузить SMF с CD-ROM или CD-R/RW диска**
 - Убедитесь, что SMF – файл в формате 0, и что имя и расширение файла являются соответствующими.
 - Файлы, записанные на CD-R/RW во время «открытой» сессии, не распознаются. Закройте сессию и попробуйте снова загрузить файлы.
- **Невозможно воспроизвести SMF**
 - Убедитесь, что вывод SMF установлен в "ON" (информация о воспроизведении SMF выводится через разъем MIDI OUT) (стр. 131).

Проблемы с CD-R/RW дисководом

- **Невозможно воспроизвести на обычном CD-плеере аудио-CD, записанные на MRS-802**
 - Проверьте, был ли диск закрыт.
 - Проверьте, не устарела ли модель CD-плеера. На некоторых старых моделях CD-плееров CD-R/RW диски не будут воспроизводиться как аудио-CD, даже если диск был закрыт.
 - Диски, созданные на CD-RW носителе, не будут воспроизводиться в обычном CD-плеере.

- **Невозможно записать аудио-данные на CD-R/RW диск**
 - Проверьте, не был ли диск уже закрыт.

- **Невозможно выполнить резервное копирование**
 - Проверьте, не записаны ли уже на диск аудио-данные.

- **Невозможно восстановить проект, содержащийся на нескольких дисках**
 - Проверьте, вставлен ли нужный диск.
 - Если резервная копия проекта занимает несколько дисков, вставьте диск с номером 1. Если был скопирован весь жесткий диск, вставьте первый диск, который содержит данные нужного проекта.

Другие проблемы

- **Соединение с другим оборудованием вызывает шумы**
 - Попробуйте выполнить заземление, используя винт в нижней части шасси.

- **Невозможно сохранить проект**
 - Проект нельзя сохранить, если включена настройка защиты. Выключите защиту (стр. 126).

- **Невозможно создать новый проект или скопировать проект**
 - Если на дисплее отображается "FULL," это означает, что нельзя далее создавать новые проекты. Удалите ненужные проекты.

- При попытке выполнить команду появляется одно из следующих сообщений.

FULL

На CD-R/CD-RW диске недостаточно места.

INSERT DISCxxx

Вставьте диск с номером xxx.

NO AUDIO

В CD-R/RW дисковод вставлен не аудио-диск.

NO DATA

Указанные данные не существуют.

NO DISC

В CD-R/RW дисковод не вставлен диск.

NotBLANK

CD-R/CD-RW диск не пустой.

NOT CD-R

Диск, вставленный в CD-R/RW дисковод – это не CD-R/CD-RW диск.

HDD FULL

Недостаточно места на встроенном жестком диске.

PRJ FULL

На встроенном жестком диске больше нельзя создавать проекты.

Список типов/параметров эффектов

Встроенный эффект

■ Алгоритм CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS

Модуль COMPRESSOR

ТИП	ПАРАМЕТР		
	SENS	ATTACK	LEVEL
COMP	Компрессор, сохраняющий уровень динамического диапазона постоянным.		

Описание параметров

Название параметра	Диапазон	Описание параметра
SENS	0 – 10	Регулирует чувствительность входного сигнала компрессора .
ATTACK	0 – 10	Регулирует скорость атаки компрессора.
LEVEL	1 – 8	Регулирует уровень выходного сигнала модуля .

Модуль PREAMP/DRIVE

ТИП	ПАРАМЕТР					
	GAIN	TONE	LEVEL	CABINET	SPEAKER	DEPTH
J-CLN	Чистый звук, имитирующий транзисторный комбо -усилитель.					
US-CLN	Чистый звук, имитирующий усилитель со встроенными электронными лампами.					
US-DRV	Драйв -звучание, имитирующее усилитель со встроенными электронными лампами.					
Tweed	Имитация маленького комбо -усилителя на электронных лампах, с сухим дисторшн.					
Class A	Уникальный хрустящий звук, имитирующий британский комбо -усилитель.					
UK-CRU	Хрустящий звук, имитирующий британский стек -усилитель на электронных лампах.					
UK-DRV	Драйв -звучание, имитирующее британский стек -усилитель на электронных лампах.					
CMB 335	Имитация комбо - усилителя на электронных лампах с длинным сустейном.					
MTL PNL	Высокочувствительное драйв -звучание, имитирующее стек -усилитель на электронных лампах.					
BLK BTM	Имитация стек -усилителя на электронных лампах с плотными низкими частотами и легким дисторшн.					
MD LEAD	Драйв -звучание, имитирующее высокочувствительный усилитель, подходит для соло.					
FZ-STK	Типичное звучание 60-х с фузом, пропущенным через стек -усилитель.					
TE Bass	Имитация бас –усилителя с отчетливыми чистыми средними и низкими частотами.					
FD Bass	Имитация бас –усилителя с драйвом в старом стиле.					
SnsBass	Драйв -звучание с высокими частотами для баса.					
CR+CAB	Комбинация crunch и cabinet simulator.					
TS+CAB	Комбинация vintage overdrive и cabinet simulator.					
GV+CAB	Комбинация vintage distortion и cabinet simulator.					
MZ+CAB	Комбинация металлического distortion и cabinet simulator.					
9002+CB	Комбинация дисторшн Zoom 9002 и cabinet simulator.					
Aco.Sim	Преобразует звук электрогитары в звучание , похожее на акустическую гитару .					
E-AcPRE	Предусилитель для электро -акустики .					
BassSim	Преобразует звук электрогитары в звучание , похожее на бас -гитару .					
CABINET	Имитация кабинета гитарного /басового усилителя .					

Описание параметров

Название параметра	Диапазон	Описание параметра
GAIN	1 – 30	Регулирует величину чувствительности.
TONE	0 – 10	Регулирует тон.
LEVEL	1 – 8	Регулирует уровень выходного сигнала модуля.
TOP	1 – 30	Регулирует резонанс струн.
BODY	0 – 10	Регулирует резонанс корпуса.
CABINET	CM	Combo: Имитация комбо –кабинета.
	br	Bright combo: Создает более яркий тон, чем Комбо.
	Ft	Flat: Кабинет со средними характеристиками.
	St	Stack: Имитирует характер звучания стек-кабинета.
	bC	BassCombo: Звук комбо-кабинета для баса.
	bS	BassStack: Звук стек -кабинета для баса.
SPEAKER	C1	Combo 1: Звук гитарного комбо-усилителя с одним 12" динамиком.
	C2	Combo 2: Звук гитарного комбо-усилителя с двумя 12" динамиками.
	C3	Combo 3: Звук гитарного комбо-усилителя с одним 10" динамиком.
	GS	Gt Stack: Звук гитарного стек-усилителя с четырьмя 10" динамиками.
	GW	Gt Wall: Звук нескольких стек -усилителей, размещенных рядом.
	bC	Bs Combo: Звук басового комбо-усилителя с одним 15" динамиком.
	bS	Bs Combo: Звук басового стек-усилителя с четырьмя 6,5" динамиками.
DEPTH	0 – 10	Регулирует резонанс динамика кабинета.
COLOR	1 – 4	Регулирует характер звучания электро-акустического предусилителя.

Модуль 3 BAND EQ

ТИП	ПАРАМЕТР			
3BandEQ	HIGH	MID	LOW	LEVEL
	Трехполосный эквалайзер .			

Описание параметров

Название параметра	Диапазон	Описание параметра
HIGH	-12 – 12	Усиливает /обрезает высокочастотный диапазон.
MID	-12 – 12	Усиливает /обрезает среднечастотный диапазон.
LOW	-12 – 12	Усиливает /обрезает низкочастотный диапазон.
LEVEL	1 – 8	Устанавливает уровень выходного сигнала модуля.

Модуль ZNR

ТИП	ПАРАМЕТР
ZNR	THRSHOLD
	Разработанная Zoom система шумоподавления, минимизирующая шумы во время пауз игры.

Описание параметров

Название параметра	Диапазон	Описание параметра
THRSHOLD	OFF, 1 – 30	Регулирует чувствительность ZNR. Для наилучших результатов установите на наиболее высокое значение, при котором атаки или понижения звука не имеют ненатурального звучания.

Модуль VOL PDL

ТИП	ПАРАМЕТР 1
VOL PDL	MIN VOL
Вы можете использовать педаль экспрессии для управления уровнем громкости .	

Описание параметров

Название параметра	Диапазон	Описание параметра
MIN VOL	0 – 10	Когда вы используете педаль экспрессии как педаль громкости, параметр определяет минимальный уровень громкости .

Модуль MODULATION/DELAY

ТИП	ПАРАМЕТР			
CHORUS	DEPTH	RATE	MIX	
	Сtereo-хорус с чистым звуком и большим объемом.			
FLANGER	DEPTH	RATE	FB	
	Эффект, который делает звук более выраженным и добавляет модуляцию.			
PHASER	POSITION	RATE	COLOR	
	Эффект, который добавляет звуку свистящую модуляцию.			
TREMOLO	DEPTH	RATE	CLIP	
	Эффект, циклически изменяющий уровень громкости.			
PDL-WAH	POSITION	FREQ	LEVEL	RTM
	Эффект, позволяющий использовать педаль экспрессии для управления wah.			
AutoWah	FLT TYPE	POSITION	RESO	SENS
	Эффект, в котором wah применяется в соответствии с динамикой игры.			
PITCH	SHIFT	TONE	BALANCE	
	Эффект, изменяющий высоту исходного звука.			
RingMod	POSITION	RATE	BALANCE	
	Эффект, производящий металлические колебания.			
EXCITER	FREQ	DEPTH	LowBoost	
	Эффект, который фокусирует звук и придает ему пространственную определенность.			
AIR	SIZE	TONE	MIX	
	Имитирует эффект колебания воздуха комнаты, придавая звуку объемную глубину.			
WIDE	TIME	WET LVL	DRY LVL	
	Эффект, придающий звуку характер стерео-записи, выполненной с применением двух микрофонов.			
DELAY	TIME	FB	MIX	
	Дилей с максимальной длительностью задержки 500 мс.			

Описание параметров

Название параметра	Диапазон	Описание параметра
DEPTH	0 – 10	Регулирует глубину эффекта.
RATE	1 – 30	Регулирует скорость эффекта.
MIX	0 – 30	Регулирует количество обработки.
FB	TYPE=FLANGER: -10 – 10 TYPE=DELAY: 0 – 10	Регулирует величину обратной связи.
POSITION	AF / bF	Меняет местами положение эффекта модуля PREAMP/DRIVE и модуля MODULATION/DELAY.
COLOR	1 – 4	Изменяет тип тона фазы.
CLIP	0 – 10	Подчеркивает эффект.
FREQ	TYPE=PDL-WAH: 1 – 50 TYPE=EXCITER: 1 – 5	Определяет центральную частоту wah.
LEVEL	1 – 8	Устанавливает уровень выходного сигнала модуля.
RTM	OFF / On	Определяет, будет ли педаль экспрессии использоваться как педаль wah.
FLT TYPE	bPF / LPF	Определяет тип фильтра.
RESO	1 – 10	Усиливает характер звучания.
SENS	-10 – 10	Регулирует чувствительность, с которой применяется эффект.
SHIFT	-12.0 – 24.0	Устанавливает величину смещения высоты, выполняемого pitch shifter.
TONE	0 – 10	Регулирует тон.
BALANCE	0 – 30	Регулирует баланс исходного звука и обработки.
LowBoost	0 – 10	Подчеркивает низкие частоты.
SIZE	1 – 10	Определяет величину пространственного объема.
TIME	TYPE=WIDE: 1 – 64 TYPE=DELAY: 1 – 50	Устанавливает длительность задержки.
WET LVL	0 – 30	Регулирует количество обработки.
DRY LVL	0 – 30	Регулирует количество исходного звука.

■ Алгоритм MIC

Модуль COMP/LIM

ТИП	ПАРАМЕТР		
COMP	SENS	ATTACK	LEVEL
	Компрессор , выравнивающий звук .		
LIMITER	THRSHOLD	RELEASE	LEVEL
	Лимитер , контролирующий пики сигнала .		

Описание параметров

Название параметра	Диапазон	Описание параметра
SENS	0 – 15	Регулирует чувствительность входного сигнала компрессора.
ATTACK	0 – 15	Регулирует скорость атаки компрессора.
LEVEL	1 – 8	Регулирует уровень выходного сигнала модуля.
THRSHOLD	0 – 15	Регулирует чувствительность, при которой начинает применяться лимитер.
RELEASE	0 – 15	Определяет временной интервал от точки прохождения порога сигналом до завершения компрессии.

Модуль MIC PRE

ТИП	ПАРАМЕТР			
MIC PRE	COLOR	TONE	LEVEL	DE-ESSER
	Предусилитель для использования с внешним микрофоном.			

Описание параметров

Название параметра	Диапазон	Описание параметра
COLOR	1 – 6	1. Средняя чувствительность.
		2. Обрезаны только низкие частоты.
		3. Характеристики для акустической гитары.
		4. Характеристики для акустической гитары с обрезанными низкими частотами.
		5. Характеристики для вокала.
		6. Характеристики для вокала с обрезанными низкими частотами.
TONE	0 – 10	Регулирует тон.
LEVEL	1 – 8	Регулирует уровень выходного сигнала модуля.
DE-ESSER	0 – 10	Определяет величину, на которую будут обрезаны шипящие вокала .

Модуль 3 BAND EQ

За описанием типов и параметров обратитесь к алгоритмам CLEAN, DIST, ACOU/BASS SIM, BASS.

Модуль ZNR

За описанием типов и параметров обратитесь к алгоритмам CLEAN, DIST, ACOU/BASS SIM, BASS.

Модуль VOL PDL

За описанием типов и параметров обратитесь к алгоритмам CLEAN, DIST, ACOU/BASS SIM, BASS.

Модуль MODULATION/DELAY

ТИП	ПАРАМЕТР		
CHORUS	DEPTH	RATE	MIX
	Сtereo -хорус с чистым звуком и большим объемом.		
FLANGER	DEPTH	RATE	FB
	Эффект, который делает звук более выраженным и добавляет модуляцию.		
PHASER	RATE	COLOR	
	Эффект, который добавляет звуку свистящую модуляцию.		
TREMOLO	DEPTH	RATE	CLIP
	Эффект, циклически изменяющий уровень громкости.		
PITCH	SHIFT	tone	BALANCE
	Эффект, изменяющий высоту исходного звука.		
RingMod	RATE	BALANCE	
	Эффект, производящий металлические колебания.		
EXCITER	FREQ	DEPTH	LowBoost
	Эффект, который делает звук более направленным и объемным.		
AIR	SIZE	tone	MIX
	Имитирует эффект колебаний воздуха, придавая звуку объем и глубину.		
DELAY	TIME	FB	MIX
	Дилей с максимальной задержкой 500 мсек.		
DOUBLE	TIME	tone	MIX
	Эффект удвоения, позволяющий устанавливать время задержки по 1 мс в пределах до 100 мс.		

Описание параметров

Название параметра	Диапазон	Описание параметра
DEPTH	0 – 10	Регулирует глубину эффекта.
RATE	1 – 30	Регулирует скорость эффекта.
COLOR	1 – 4	Изменяет тип тона фазы.
CLIP	0 – 10	Подчеркивает эффект.
SHIFT	-12.0 – 24.0	Устанавливает величину смещения высоты, выполняемого pitch shifter. 1.0 соответствует полутону.
BALANCE	0 – 30	Регулирует баланс исходного звука и обработки.
FREQ	1 – 5	Определяет частоту.
LowBoost	0 – 10	Подчеркивает низкие частоты.
SIZE	1 - 10	Регулирует пространственный объем.
FB	TYPE=FLANGER: -10 – 10	Регулирует величину обратной связи.
	TYPE=DELAY: 0 – 10	
TIME	TYPE=DELAY: 1 – 50	Устанавливает время задержки (x 10 мсек)
	TYPE=DOUBLE: 1 – 100	Устанавливает время задержки (x 1 мсек)
tone	0 – 10	Регулирует тон.
MIX	0 – 30	Регулирует количество обработки.

■ Алгоритм DUAL MIC

Модуль COMP/LIM

За описанием типов и параметров обратитесь к алгоритму MIC.

Модуль MIC PRE

ТИП	ПАРАМЕТР		
MIC PRE	COLOR	TONE	LEVEL
	Предусилитель для использования с внешним микрофоном.		

Описание параметров

Название параметра	Диапазон	Описание параметра
COLOR	1 – 6	1. Средняя чувствительность .
		2. Обрезаны только низкие частоты.
		3. Характеристики для акустической гитары.
		4. Характеристики для акустической гитары с обрезанными низкими частотами.
		5. Характеристики для вокала.
		6. Характеристики для вокала с обрезанными низкими частотами.
TONE	0 – 10	Регулирует тон.
LEVEL	1 – 8	Регулирует уровень выходного сигнала модуля.

Модуль 3 BAND EQ

За описанием типов и параметров обратитесь к алгоритму CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS.

Модуль ZNR

За описанием типов и параметров обратитесь к алгоритму CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS.

Модуль VOL PDL

За описанием типов и параметров обратитесь к алгоритму CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS.

Модуль DOUBLING

ТИП	ПАРАМЕТР		
DOUBLING	TIME	TONE	MIX
	Эффект удвоения, который позволяет настраивать длительность дилея по 1 мс в пределах до 100 мс.		

Описание параметров

Название параметра	Диапазон	Описание параметра
TIME	1 – 100	Устанавливает длительность дилея (x 1 мс).
TONE	0 – 10	Регулирует тон.
MIX	0 – 30	Регулирует уровень выходного сигнала модуля.

■ Алгоритм LINE

Модуль COMP/LIM

За описанием типов и параметров обратитесь к алгоритму MIC.

Модуль ISOLATOR

ТИП	ПАРАМЕТР				
ISOLATOR	XOVER_Lo	XOVER_Hi	MIX_HIGH	MIX_MID	MIX_LOW
	Эффект, который делит сигнал на три полосы частот и позволяет определить их соотношение.				

Описание параметров

Название параметра	Диапазон	Описание параметра
XOVER_Lo	50 – 16000	Определяет частоту, при которой будут разделены полосы низких/средних частот.
XOVER_Hi	50 – 16000	Определяет частоту, при которой будут разделены полосы средних/высоких частот.
MIX_HIGH	OFF, -24 – 6	Определяет количество высоких частот.
MIX_MID	OFF, -24 – 6	Определяет количество средних частот.
MIX_LOW	OFF, -24 – 6	Определяет количество низких частот.

Модуль 3 BAND EQ

За описанием типов и параметров обратитесь к алгоритму CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS.

Модуль ZNR

За описанием типов и параметров обратитесь к алгоритму CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS.

Модуль VOL PDL

За описанием типов и параметров обратитесь к алгоритму CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS.

Модуль MODULATION/DELAY

ТИП	ПАРАМЕТР		
CHORUS	DEPTH	RATE	MIX
	Сtereo-хорус с чистым звуком и большим объемом.		
FLANGER	DEPTH	RATE	FB
	Эффект, который делает звук более выраженным и добавляет модуляцию.		
PHASER	RATE	COLOR	
	Эффект, который добавляет звуку свистящую модуляцию.		
TREMOLO	DEPTH	RATE	CLIP
	Эффект, циклически изменяющий уровень громкости.		
PITCH	SHIFT	TONE	BALANCE
	Эффект, изменяющий высоту исходного звука.		
RingMod	RATE	BALANCE	
	Эффект, производящий металлические колебания.		
DOUBLE	TIME	TONE	MIX
	Эффект удвоения, позволяющий устанавливать время задержки по 1 мс в пределах до 100 мс.		

Описание параметров

Название параметра	Диапазон	Описание параметра
DEPTH	0 – 10	Регулирует глубину эффекта.
RATE	1 – 30	Регулирует скорость эффекта.
MIX	0 – 30	Регулирует количество обработки.
FB	TYPE=FLANGER: -10 – 10	Регулирует величину обратной связи.
	TYPE=DELAY: 0 – 10	
COLOR	1 – 4	Изменяет тип тона фазы.
CLIP	0 – 10	Подчеркивает эффект.
SHIFT	-12.0 – 24.0	Устанавливает величину изменения высоты, выполняемого pitch shifter. 1.0 соответствует полутону.
TONE	0 – 10	Регулирует тон.
BALANCE	0 – 30	Регулирует баланс исходного звука и обработки.
SIZE	1 – 10	Регулирует пространственный объем.
TIME	1 – 100	Устанавливает время задержки (x 1 мс).

■ Алгоритм MASTERING

Модуль 3 BAND COMP/Lo-Fi

ТИП	ПАРАМЕТР							
MLT CMP	XOVER Lo	XOVER Hi	SNS_HIGH	SENS_MID	SENS_LOW	MIX_HIGH	MIX_MID	MIX_LOW
	Эффект, который делит входной сигнал на три полосы частот и позволяет определить их величину и компрессию для каждой полосы.							
Lo-R	CHARA	COLOR	DIST	TONE	EFX_LVL	DRY_LVL		
	Эффект, который намеренно понижает качество звука.							

Описание параметров

Название параметра	Диапазон	Описание параметра
XOVER_Lo	50 – 16000	Определяет частоту , при которой будут разделены полосы низких/средних частот.
XOVER_Hi	50 – 16000	Определяет частоту , при которой будут разделены полосы средних/высоких частот.
SNS_HIGH	0 – 15	Определяет чувствительность компрессора, применяемого к высоким частотам.
SENS_MID	0 – 15	Определяет чувствительность компрессора , применяемого к средним частотам.
SENS_LOW	0 – 15	Определяет чувствительность компрессора , применяемого к низким частотам.
MIX_HIGH	OFF, -24 – 6	Определяет количество высоких частот.
MIX_MID	OFF, -24 – 6	Определяет количество средних частот.
MIX_LOW	OFF, -24 – 6	Определяет количество низких частот.
CHARA	0 – 10	Определяет характер фильтра.
COLOR	1 – 10	Определяет окраску звука.
DIST	0 – 10	Определяет степень искажения.
TONE	0 – 10	Регулирует тон.
EFX_LVL	0 – 30	Регулирует количество обработки.
DRY_LVL	0 – 30	Регулирует количество исходного звука.

Модуль NORMALIZER

ТИП	ПАРАМЕТР
NORMLZR	GAIN
	Модуль , который позволяет настроить уровень выходного сигнала модуля 3 BAND COMP/Lo-Fi.

Описание параметров

Название параметра	Диапазон	Описание параметра
GAIN	-12 – 12	Определяет уровень сигнала.

Модуль 3 BAND EQ

За описанием типов и параметров обратитесь к алгоритму CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS.

Модуль ZNR

За описанием типов и параметров обратитесь к алгоритму CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS.

Модуль VOL PDL

За описанием типов и параметров обратитесь к алгоритму CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM, BASS.

Модуль DIMENSION/RESONANCE

ТИП	ПАРАМЕТР						
DIMENSN	RISE_1	RISE_2					
	Эффект, который создает ощущение пространства.						
RESONNC	DEPTH	FreqOFST	RATE	TYPE	RESO	EFX LVL	DRY LVL
	Резонансный фильтр с LFO.						

Описание параметров

Название параметра	Диапазон	Описание параметра
RISE_1	0 – 30	Определяет степень подчеркивания стерео-компонента.
RISE_2	0 – 30	Определяет объем, который включает в себя моно-компонент.
DEPTH	0 – 10	Определяет глубину эффекта.
FreqOFST	1 – 30	Определяет гашение LFO.
RATE	1 – 30	Определяет скорость эффекта.
TYPE	HPF/LPF/bPF	Определяет тип фильтра.
RESO	1 – 30	Подчеркивает характеристики эффекта.
EFX LVL	0 – 30	Регулирует количество обработки.
DRY LVL	0 – 30	Регулирует количество исходного звука.

Эффект Send/return

Модуль CHORUS/DELAY

ТИП	ПАРАМЕТР					
CHORUS	LFO TYPE	DEPTH	RATE	PRE DLY	EFX LVL	
	Сtereo -хорус с чистым звуком и большим объемом.					
DELAY	TIME	FB	DAMP	EFX LVL	REV_SEND	
	Дилей с максимальной длительностью задержки 1000 мс.					
DOUBLE	TIME	TONE	EFX LVL			
	Эффект удвоения с длительностью в пределах до 100 мс.					

Описание параметров

Название параметра	Диапазон	Описание параметра
LFO TYPE	Mn/St	Выбирает LFO фразы; Mn (моно) или St (стерео).
DEPTH	0 – 10	Регулирует глубину эффекта.
RATE	1 – 30	Регулирует скорость эффекта.
PRE DLY	1 – 30	Устанавливает длительность предварительной задержки.
EFX LVL	0 – 30	Регулирует количество обработки.
TIME	TYPE=DELAY: 1 – 1000 TYPE=DOUBLE: 1 – 100	Устанавливает время задержки (x 1 мс).
FB	0 – 10	Регулирует величину обратной связи.
DAMP	0 – 10	Устанавливает величину ослабления высоких частот дилея.
REV_SEND	0 – 30	Устанавливает количество обработанного дилеем звука, посылаемого на реверберацию.
TONE	0 – 10	Регулирует тон.

Модуль REVERB

ТИП	ПАРАМЕТР					
HALL	PRE DLY	REV TIME	EQ HIGH	EQ LOW	E/R MIX	EFX LVL
	Эффект реверберации, который моделирует характеристики реверберации концертного зала.					
ROOM	PRE DLY	REV TIME	EQ HIGH	EQ LOW	E/R MIX	EFX LVL
	Эффект реверберации, который моделирует реверберацию комнаты.					

Описание параметров

Название параметра	Диапазон	Описание параметра
PRE DLY	1 – 100	Устанавливает длительность предварительной задержки.
REV TIME	1 – 30	Определяет длительность реверберации.
EQ HIGH	-12 – 6	Определяет уровень высоких частот реверберации.
EQ LOW	-12 – 6	Определяет уровень низких частот реверберации.
E/R MIX	0 – 30	Определяет уровень начальных отражений.
EFX LVL	0 – 30	Регулирует количество обработки.

Список патчей эффектов

Встроенный эффект

■ Алгоритм CLEAN

№	Название патча	Комментарий
0	Standard	Основной подчеркнутый звук для записи
1	J-Chorus	Чистый звук JC
2	Phaser	Чистый звук, имитирующий классический фазовый эффект
3	DryComp	Линейный чистый звук с небольшим присутствием doubling
4	RiffCLN	Звук для рок-н-рольных риффов, выявляющий различия между гитарами
5	WideCLN	Широкий чистый хрустящий звук
6	PunchCLN	Воздушный звук с атакой
7	Arpeggio	Чистый звук, подходящий для арпеджио
8	CleanCH	Чистое звучание американского классического лампового усилителя
9	50sRNB	Тремоло, подходящее для ритм-энд-блюза
10	StrmBeat	Звук-основа, подходящий для аккомпанемента в стиле strumming
11	CompCln	Естественное компрессированное звучание
12	12-Clean	Чистый звук с добавлением компонента, смещенного на одну октаву вверх
13	Funky	Фанковое пронзительное звучание
14	FDR-Cln	Чистое звучание американского классического лампового усилителя
15	Rockbily	Рокабилли-звучание с коротким дилеом
16	NYFusion	Чистый звук, подходящий для прямой записи в линию
17	Wet-Rhy	Пронзительный звук, подходящий для баллад
18	JazzTone	Чистый звук для джаза
19	DeepFLG	Чистый фленджер
20 – 24	ПУСТЫЕ	

■ Алгоритм DIST

№	Название патча	Комментарий
0	MRS-Drv	Наполненный дисторшн + богатый звук
1	RCT-BG	Высокочувствительное звучание усилителя американской серии "Rectifier"
2	CrnchCmp	Хрустящий звук с легкой компрессией
3	9002Lead	Настоящий звук 9002
4	F-Tweed	Звук небольшого классического лампового усилителя американского производства
5	BlackPnl	Хэви-метал звучание американского стек-усилителя серии "5100"
6	MatchCru	Хрустящий звук современного высококлассного усилителя
7	Sticky	Липкий хрустящий звук
8	HardPick	Жесткий хрустящий звук
9	RockDrv	Прямой роковый звук
10	Duplex	Объемный звук для соло-гитары с эффектом двух слоев
11	MadBass	Звук для баса с distortion для аккордов в высокочастотном диапазоне
12	Straight	Прямой звук для соло во всех жанрах
13	JetSound	Универсальный реактивный звук
14	Combo-BG	Звук, характеризующийся четким овердрайвом и длинным сустейном
15	FDR-Twin	Драйв-звучание американского классического лампового усилителя
16	Beatle	Первоклассное звучание Mersey Beat
17	WildFuzz	Классическое фузовое звучание
18	JB.Style	Имитация октавера. Необходимый эффект для совместных риффов гитары и баса
19	Pitch-5	Даже отдельные ноты звучат, как мощные аккорды
20	BRT-Drv	Замечательный звук британских стек-усилителей серии "900"
21	Soldan	Высокочувствительное звучание усилителя, идеальное для полутонных настроек сингла
22	MatchDrv	Драйв-звучание современного высококлассного усилителя
23	Snake	Звук хэви-метал с плотными низами
24	Crunch	Цельный хрустящий звук серии "800"
25	Ballad	Теплый звук для соло
26	Metal-X	Прекрасный звук для металла с легкими обертонами
27	DP-Drv	Хард-роковый звук 70-х
28	WetDrive	Простой овердрайв с сырым оттенком

29	Mellow	Мелодичное звучание для соло
30	MultiDst	Сильный всеобъемлющий звук
31	Bright	Универсальный хрустящий звук
32	Melody	"Вкусно приправленный " звук, идеально подходит для тем
33	V-Blues	Классический блюзовый звук
34	BlueFngr	Блюзовый звук, подходящий для пальцевой игры
35	HDR-Drv	Сырое звучание в стиле хард -рока
36	Cry-Lead	Звучание в стиле оригинального эффекта Zoom "Cry"
37	ZakWah	Звук с auto-wah для соло
38	LA-Std	Большой хорус в стиле лос-анжелесской студии
39	TheRing	Кольцевой модулятор, который используется также для записи
40 – 44	ПУСТЫЕ	

■ Алгоритм ACO/BASS SIM

№	Название патча	Комментарий
0	AcoSIM 1	Имитация естественного звука акустической гитары
1	AcoSIM 2	Имитация звука акустики с великолепным хорусом
2	AcoSIM 3	Вибрирующий расстроенный звук без модуляции
3	FullSize	Имитация акустики с полноразмерным корпусом
4	Light12	Легкое звучание 12-струнной гитары
5	BsSIM1	Имитирует плотно зажатым бас
6	BsSIM2	Имитация баса с хорусом, подходит для мелодичных тем
7	BsSIM3	Имитация баса с auto-wah
8	FIngBass	Волнообразный звук, часто использовавшийся во фьюжн 80-х
9	UniSolo	Звучание гитары и баса в унисон, подходящее для аккомпанемента или соло
10 – 14	ПУСТЫЕ	

■ Алгоритм BASS

№	Название патча	Комментарий
0	BS-Pick	Плотный звук для игры со звукоснимателем
1	BS-Od	Рок-звучание с дисторшн в стиле ретро
2	BS-Drv	Звук с тяжелым дисторшн
3	BS-Fingr	Всеобъемлющий звук для пальцевой игры
4	BS-Slap	Хрустящее слэп-звучание
5	BS-Comp	Приятный звук с атакой, которая регулируется силой воздействия на струны
6	BS-Edge	Плотный заостренный звук
7	BS-Solo	Звук с хорусом, подходящий для темы
8	BS-Octve	Звук с добавлением компонента, поднятого на октаву, подходит для ансамбля
9	BS-Wah	Фанковый бас с auto-wah
10 – 14	ПУСТЫЕ	

■ Алгоритм MIC

№	Название патча	Комментарий
0	Vo-Stnd	Стандартный эффект для вокала
1	Vo-Rock	Эффект для рок-вокала
2	Vo-Balld	Эффект для балладного вокала, глубина создается расстроенным хорусом
3	Vo-Echo	Эхо-эффект для вокала
4	Vo-PreC1	Мягкий, приятный звук для конденсаторных микрофонов
5	Vo-PreC2	Для конденсаторных микрофонов: звук doubling, добавляющий глубину голосу
6	Vo-PreD1	Для динамических микрофонов: эффект, улучшающий ясность звука
7	Vo-PreD2	Для динамических микрофонов: делает звук более наполненным и "сырым "
8	Vo-Robot	Голос робота, как в научно -фантастических фильмах
9	AG-Live	Звук для записи микрофона с ощущением живого исполнения. Широко используется, и не только для гитар.
10	AG-Brght	Звук для записи микрофона: яркий и хрустящий
11	AG-Solo	Великолепный звук для соло
12	AG-Edge	Звук для акустической гитары с подчеркнутыми краями, подходит для записи
13	AG-Strum	Патч для акустической гитары, подходит для записи (для техники strumming)

14	ForWind	Звук с хорошим присутствием и выделенными средними частотами
15	ForBrass	Универсальный короткий дилей с хрустящим звуком
16	ForPiano	Звук с увеличенной глубиной и четкостью
17	AG-Mix 1	Усиленный звук, подходящий для сведения (strumming)
18	AG-Mix 2	Усиленный звук, подходящий для сведения (арпеджио)
19	SweeperX	Эффект с резкими изгибами звука для выделенной перкуссии
20	FXgroove	Звучание ритм-блока с обработанными ударными
21	Lo&Hi	Звук маленького барабана с усиленными верхами и низами и опущенной серединой
22	Lo-Boost	Звук для ударных с подчеркнутыми с помощью pitch shifter басами
23	FanFan	Звучание, похожее на речь сквозь ветер
24	Alien	Звуковой эффект для вокала в стиле космических существ
25	TapeComp	Патч, имитирующий аналоговую мульти-запись
26	Duet??	Добавляет детский голос к женскому вокалу или женский голос к мужскому вокалу
27	Active	Патч с подчеркнутой атакой
28	Psyche	Хитроумный вокальный эффект в психоделическом стиле
29	DeepDLY	Дилей для вокала, используется при урезании криков или звука
30 – 49	ПУСТЫЕ	

■ Алгоритм DUAL MIC

№	Название патча	Комментарий	Рекомендуется для INPUT 1/2
0	Vo/Vo 1	Патч, подходящий для дуэтов	Вокал/Вокал
1	Vo/Vo 2	Хорус для главного вокала	Вокал/Вокал
2	Vo/Vo 3	Патч, подходящий для гармонии	Вокал/Вокал
3	AG/Vo 1	Патч, придающий характер звучания "на улице "	Акустика/Вокал
4	AG/Vo 2	Патч с характеристиками для вокала, отличающимися от AG/Vo 1	Акустика/Вокал
5	AG/Vo 3	Патч, агрессивно изменяющий характер вокала	Акустика/Вокал
6	ShortDLY	Короткий дилей, эффективно использующий doubling	Микрофон/Микрофон
7	FatDrum	Подходит для записи ударных с использованием стерео-микрофона	Микрофон/Микрофон
8	BothTone	Звучание конденсаторного микрофона, настроенного для мужского (INPUT 1) или женского (INPUT 2) вокала	Вокал/Вокал
9	Condnsr	Имитация конденсаторного микрофона со входом динамического микрофона	Вокал/Вокал
10	DuoAtack	Патч для соло вокала с хорусом и подчеркнутой атакой	Вокал/Вокал
11	Warmth	Теплое звучание с выделенной серединой	Вокал/Вокал
12	AM Radio	Имитация AM радио	Вокал/Вокал
13	Pavilion	Патч для обработки речи на выставках и подобных событиях	Вокал/Вокал
14	TV News	Звучание, как в телевизионных новостях	Вокал/Вокал
15	F-Vo/Pf1	Патч для женского поп-вокала с аккомпанементом фортепиано	Вокал/Пианино
16	JazzDuo1	Имитация джазовой LP-записи со звуком low fi	Вокал/Пианино
17	Cntmprry	Всеобъемлющий чистый звук с современной обработкой	Вокал/Пианино
18	JazzDuo2	JazzyDuo1 для мужского вокала	Вокал/Пианино
19	Ensemble	Патч для гитары с сильной атакой и пианино с сочным звуком	Акустика/Пианино
20	Enhanced	Патч для баллад с ясным, сильным контуром	Акустика/Вокал
21	Warmy	Патч, компенсирующий чересчур яркое окружение	Акустика/Вокал
22	Strum+Vo	Мягкий наполненный звук с компенсацией середины	Акустика/Вокал
23	FatPlus	Патч, усиливающий слабую середину	Акустика/Вокал
24	Arp+Vo	Наполненный плотный звук	Акустика/Вокал
25	ClubDuo	Имитация живого звучания в маленьком клубе	Акустика/Акустика
26	BigShape	Патч, усиливающий общую чистоту звука	Акустика/Акустика
27	FolkDuo	Патч со свежим и ясным звучанием	Акустика/Акустика
28	GtrDuo	Патч для гитарных дуэтов	Акустика/Акустика
29	Bright	Патч с яркой и острой перспективой	Акустика/Акустика
30 – 49	ПУСТЫЕ		

■ Алгоритм LINE

№	Название патча	Комментарий
0	Syn-Lead	Эффект для синтезаторных соло в одном тоне
1	OrganPha	Фейзер для синтезатора /органа
2	OrgaRock	Гулкое дисторшн -звучание для рок-органа
3	EP-Chor	Красивый резонанс и хорус, подходит для электропиано
4	ClavFlg	Звучание для клавишета
5	Concert	Эффект концертного зала, подходит для рояля
6	Honkey	Имитация пианино в стиле honky-tonk
7	PowerBD	Эффект, придающий большую мощность бочке
8	DrumFlng	Обычный фленджер для ударных
9	LiveDrum	Имитация живого удвоения вне помещения
10	JetDrum	Фейзер, подходящий для 16-тактового hi-hat
11	AsianKit	Преобразует обычный набор ударных в азиатский
12	BassBost	Патч boost, подчеркивающий низкие частоты
13	Mono->St	Эффект, придающий пространственный объем моно-источнику
14	AM Radio	Имитация AM-радио
15	WideDrms	Эффект с широким стерео, подходит для встроенных ударных
16	DanceDrm	Мощный эффект с усиленным басом для танцевальных ритмов
17	Octaver	SFX-эффект, добавляющий звук на одну октаву ниже
18	Percushn	Придает перкуссии воздушность, присутствие и стерео-расширение
19	MoreTone	Дисторшн-звучание гитары с подчеркнутой серединой корпуса
20	SnrSmack	Придает присутствие встроенным ударным, подчеркивая отрывистый звук малого барабана
21	Shudder!	Стереозвучание, великолепно подходящее для техно-треков
22	SwpPhase	Фейзер с мощным резонансом
23	DirtyBiz	Low-fi distortion с использованием кольцевого модулятора
24	Doubler	Эффект doubling, подходящий для вокальных треков
25	SFXlab	Усиленное SFX-звучание для синтезатора
26	SynLead2	Реактивный звук в старом стиле, великолепен для соло синтезатора
27	Tekepiko	Эффект для последовательных фраз и приглушенной гитары (одна нота)
28	Soliner	Имитация аналогового струнного ансамбля
29	HevyDrum	Звучание ударных в стиле хард -рок
30 – 49	ПУСТЫЕ	

■ Алгоритм MASTERING

№	Название патча	Комментарий
0	PlusAlfa	Мастеринг, который увеличивает общую мощность звучания
1	All-Pops	Обычный мастеринг
2	StWide	Мастеринг с широким диапазоном применения
3	DiscoMst	Мастеринг для клубного звука
4	Boost	Эффект сведения, придающий завершающий оттенок hi-fi
5	Power	Для миксов с объемным и мощным низкочастотным диапазоном
6	Live	Придает отмастеренному звуку ощущение живого исполнения
7	WarmMst	Мастеринг, добавляющий ощущение теплоты
8	TightUp	Мастеринг с ощущением жесткости
9	1930Mst	Мастеринг, придающий звучание 1930-х
10	LoFi Mst	Для мастеринга lo-fi
11	BGM	Мастеринг для музыки на заднем плане (аккомпанемента)
12	RockShow	Мастеринг, придающий рок-миксу ощущение живого исполнения
13	Exciter	Lo-fi мастеринг с легким дисторшн в средне- и высокочастотном диапазоне
14	Clarify	Высококачественный мастеринг с широким диапазоном применения
15	VocalMax	Мастеринг, который выводит вокал на передний план
16	RaveRez	Специальный эффект с использованием сильного фильтра
17	FullComp	Сильная компрессия всех частот
18	ClearPWR	Энергичная настройка с подчеркнутой серединой, сильным воздействием и ясным звуком
19	ClearDMS	Звук с увеличенным контрастом и ясностью
20 – 29	ПУСТЫЕ	

Эффект Send/return

■ CHORUS/DELAY

№	Название патча	Комментарий
0	Vocal	Хорус, добавляющий окраску вокалу
1	GtChorus	Хорус, подходящий для обработки тусклого звука гитары
2	Doubling	Универсальный эффект doubling
3	Echo	Яркий дилей в аналоговом стиле для гитары или вокала
4	Delay375	Дилей, который подходит для часто используемого темпа 120 BPM
5	LongDLY	Длинный дилей, идеально подходящий для баллад
6	FastCho	Быстрый хорус (добавляет глубину звуку)
7	DeepCho	Универсальный глубокий хорус
8	ShortDLY	Универсальный короткий дилей
9	DeepDBL	Эффект doubling с ощущением глубины
10	SoloLead	Этот эффект поддерживает напряженность быстрых фраз, особенно в соло гитары или синтезатора
11	WarmyDly	Имитация аналогового дилея с теплым звуком
12	Enhancho	Усиливающий эффект с doubling с фазовым смещением
13	Detune	Великолепный эффект для инструментов с сильными гармониками, например, цифрового электропиано или синтезатора
14	Natural	Хорус с низкой модуляцией для аккомпанемента гитары или пианино
15 – 19	ПУСТЫЕ	

■ REVERB

№	Название патча	Комментарий
0	TightHal	Реверберация Hall с жестким звуком
1	BrgtRoom	Реверберация Room с жестким звуком
2	SoftHall	Реверберация Hall с мягким звуком
3	LargeHal	Имитирует реверберацию большого зала
4	SmallHal	Имитирует реверберацию маленького зала
5	LiveHous	Имитирует реверберацию клуба
6	TrStudio	Имитирует реверберацию репетиционной студии
7	DarkRoom	Реверберация Room с мягким звуком
8	VcxRev	Реверберация, настроенная для усиления вокала
9	Tunnel	Имитирует реверберацию туннеля
10	BigRoom	Имитирует реверберацию большого зала для встреч, спортивного зала
11	PowerSt.	Эффект в стиле реверберации gate
12	BritHall	Имитирует концертный зал с ярким звуком
13	BudoKan	Имитирует реверберацию зала Budokan в Токио
14	Ballade	Эффект реверберации для медленных баллад
15 – 19	ПУСТЫЕ	

Список ритм-паттернов

№	Название паттер-на	№	Название паттер-на	№	Название паттер-на	№	Название паттер-на
0	08BEAT01	61	ROCK32	122	R'nB 06	183	DANCE 07
1	08BEAT02	62	ROCK33	123	R'nB 07	184	DANCE 08
2	08BEAT03	63	HROCK 01	124	R'nB 08	185	HOUSE 01
3	08BEAT04	64	HROCK 02	125	R'nB 09	186	HOUSE 02
4	08BEAT05	65	HROCK 03	126	R'nB 10	187	HOUSE 03
5	08BEAT06	66	HROCK 04	127	R'nB 11	188	HOUSE 04
6	08BEAT07	67	HROCK 05	128	R'nB 12	189	HOUSE 05
7	08BEAT08	68	HROCK 06	129	FUNK 01	190	HOUSE 06
8	08BEAT09	69	HROCK 07	130	FUNK 02	191	TECHNO01
9	08BEAT10	70	HROCK 08	131	FUNK 03	192	TECHNO02
10	08BEAT11	71	HROCK 09	132	FUNK 04	193	TECHNO03
11	08BEAT12	72	METAL 01	133	FUNK 05	194	TECHNO04
12	16BEAT01	73	METAL 02	134	FUNK 06	195	TECHNO05
13	16BEAT02	74	METAL 03	135	FUNK 07	196	TECHNO06
14	16BEAT03	75	METAL 04	136	FUNK 08	197	TECHNO07
15	16BEAT04	76	METAL 05	137	FUNK 09	198	TECHNO08
16	16BEAT05	77	METAL 06	138	FUNK 10	199	TECHNO09
17	16BEAT06	78	THRASH01	139	FUNK 11	200	TECHNO10
18	16BEAT07	79	THRASH02	140	FUNK 12	201	TECHNO11
19	16BEAT08	80	PUNK 01	141	FUNK 13	202	D'nB 01
20	16FUS 01	81	PUNK 02	142	FUNK 14	203	D'nB 02
21	16FUS 02	82	PUNK 03	143	FUNK 15	204	D'nB 03
22	04JAZZ01	83	PUNK 04	144	FUNK 16	205	D'nB 04
23	04JAZZ02	84	FUSION01	145	16BEAT09	206	D'nB 05
24	04JAZZ03	85	FUSION02	146	16BEAT10	207	D'nB 06
25	04JAZZ04	86	FUSION03	147	16BEAT11	208	TRIP 01
26	BOSSA	87	FUSION04	148	HIP 01	209	TRIP 02
27	COUNTRY	88	FUSION05	149	HIP 02	210	TRIP 03
28	68BLUS	89	FUSION06	150	HIP 03	211	AMB 01
29	DANCE	90	FUSION07	151	HIP 04	212	AMB 02
30	ROCK01	91	FUSION08	152	HIP 05	213	AMB 03
31	ROCK02	92	FUSION09	153	HIP 06	214	AMB 04
32	ROCK03	93	FUSION10	154	HIP 07	215	AMB 05
33	ROCK04	94	FUSION11	155	HIP 08	216	AMB 06
34	ROCK05	95	FUSION12	156	HIP 09	217	BALD 01
35	ROCK06	96	FUSION13	157	HIP 10	218	BALD 02
36	ROCK07	97	FUSION14	158	HIP 11	219	BALD 03
37	ROCK08	98	FUSION15	159	HIP 12	220	BALD 04
38	ROCK09	99	INDUST01	160	HIP 13	221	BALD 05
39	ROCK10	100	INDUST02	161	HIP 14	222	BALD 06
40	ROCK11	101	POP 01	162	HIP 15	223	BALD 07
41	ROCK12	102	POP 02	163	HIP 16	224	BALD 08
42	ROCK13	103	POP 03	164	HIP 17	225	BALD 09
43	ROCK14	104	POP 04	165	HIP 18	226	BALD 10
44	ROCK15	105	POP 05	166	HIP 19	227	BALD 11T
45	ROCK16	106	POP 06	167	HIP 20	228	BALD 12
46	ROCK17	107	POP 07	168	HIP 21	229	BALD 13
47	ROCK18	108	POP 08	169	HIP 22	230	BLUES 01
48	ROCK19	109	POP 09	170	HIP 23	231	BLUES 02
49	ROCK20	110	POP 10	171	HIP 24	232	BLUES 03
50	ROCK21	111	POP 11	172	HIP 25	233	BLUES 04
51	ROCK22	112	POP 12T	173	HIP 26	234	BLUES 05
52	ROCK23	113	POP 13	174	HIP 27	235	BLUES 06
53	ROCK24	114	POP 14	175	HIP 28	236	BLUES 07
54	ROCK25	115	POP 15	176	HIP 29	237	BLUES 08
55	ROCK26	116	POP 16	177	DANCE 01	238	COUNTR01
56	ROCK27	117	R'nB 01	178	DANCE 02	239	COUNTR02
57	ROCK28T	118	R'nB 02	179	DANCE 03	240	COUNTR03
58	ROCK29	119	R'nB 03	180	DANCE 04	241	COUNTR04
59	ROCK30	120	R'nB 04	181	DANCE 05	242	COUNTR05
60	ROCK31	121	R'nB 05	182	DANCE 06	243	COUNTR06

№	Название паттерна
244	JAZZ 01
245	JAZZ 02
246	JAZZ 03
247	JAZZ 04
248	JAZZ 05
249	JAZZ 06
250	JAZZ 07P
251	JAZZ 08
252	JAZZ 09
253	SHUFFL01
254	SHUFFL02
255	SHUFFL03
256	SHUFFL04
257	SHUFFL05
258	SHUFFL06
259	SHUFFL07
260	SKA 01
261	SKA 02
262	SKA 03
263	SKA 04
264	REGGAE01
265	REGGAE02
266	REGGAE03
267	REGGAE04
268	REGGAE05
269	REGGAE06
270	AFRO 01
271	AFRO 02
272	AFRO 03
273	AFRO 04
274	AFRO 05
275	AFRO 06
276	AFRO 07
277	AFRO 08
278	LATIN 01
279	LATIN 02
280	LATIN 03
281	LATIN 04
282	LATIN 05
283	LATIN 06
284	LATIN 07
285	LATIN 08
286	LATIN 09
287	LATIN 10
288	LATIN 11
289	LATIN 12
290	LATIN 13
291	LATIN 14
292	LATIN 15
293	BOSSA 01
294	SAMBA 01
295	SAMBA 02
296	MIDE 01
297	MIDE 02

№	Название паттерна
298	MIDE 03
299	MIDE 04T
300	MIDE 05
301	MIDE 06
302	INTRO 01
303	INTRO 02
304	INTRO 03
305	INTRO 04
306	INTRO 05
307	INTRO 06
308	INTRO 07
309	INTRO 08
310	INTRO 09
311	INTRO 10
312	INTRO 11
313	INTRO 12
314	INTRO 13
315	INTRO 14
316	INTRO 15
317	INTRO 16
318	INTRO 17
319	INTRO 18
320	COUNT
321	ROCK F1
322	ROCK F2
323	ROCK F3
324	ROCK F4
325	ROCK F5
326	ROCK F6
327	ROCK F7
328	ROCK F8
329	ROCK F9
330	HROCK F1
331	HROCK F2
332	HROCK F3
333	HROCK F4
334	METAL F1
335	METAL F2
336	THRAS F1
337	THRAS F2
338	FUSE F1
339	FUSE F2
340	FUSE F3
341	FUSE F4
342	FUSE F5
343	FUSE F6
344	INDST F1
345	POPS F1
346	POPS F2
347	POPS F3
348	POPS F4
349	POPS F5
350	R'nB F1
351	R'nB F2

№	Название паттерна
352	FUNK F1
353	FUNK F2
354	FUNK F3
355	FUNK F4
356	HIP F1
357	HIP F2
358	HIP F3
359	DANCE F1
360	DANCE F2
361	DANCE F3
362	DANCE F4
363	HOUSE F1
364	HOUSE F2
365	TECHN F1
366	TECHN F2
367	D'nB F1
368	D'nB F2
369	AMB F1
370	GROOV F1
371	GROOV F2
372	BALAD F1
373	BALAD F2
374	BLUES F1
375	BLUES F2
376	CNTRY F1
377	CNTRY F2
378	JAZZ F1
379	JAZZ F2
380	SHFL F1
381	SHFL F2
382	SHFL F3
383	REGGA F1
384	REGGA F2
385	AFRO F1
386	AFRO F2
387	LATIN F1
388	LATIN F2
389	LATIN F3
390	LATIN F4
391	MIDE F1
392	MIDE F2
393	ENDING01
394	ENDING02
395	ENDING03
396	ENDING04
397	ENDING05
398	ENDING06
399	ENDING07
400	METRO4/4
401	METRO3/4
402	ALL MUTE

Список наборов ударных

	Дисплей	Название паттерна
LIVE ROCK	00LIVE1	Live Rock 1
	01LIVE2	Live Rock 2
STUDIO DRUMS	02STDIO1	Studio 1
	03STDIO2	Studio 2
STANDARD KIT	04STNDR1	Standard 1
	05STNDR2	Standard 2
VARIATION	06ELE_DR	Electric
	07ENHPWR	Enhanced Power
GENERAL DRUMS	08GENERL	General
	09DRUM9	Drum#9
FUNK TRAP	10FUNK1	Funk Trap 1
	11FUNK2	Funk Trap 2
JAZZ DRUMS	12JAZZ	Jazz
	13BRUSH	Brush
EPIC ROCK	14EPIC1	Epic rock 1
	15EPIC2	Epic rock 2
BALLAD SET	16BALAD1	Ballad 1
	17BALAD2	Ballad 2
DANCE	18DANCE1	Dance 1
	19DANCE2	Dance 2
RAP/HIPHOP	20HIPHP1	Rap/Hiphop 1
	21HIPHP2	Rap/Hiphop 2

	Дисплей	Название паттерна
TECHNO BEAT	22TECH1	Techno Beat 1
	23TECH2	Techno Beat 2
LO-FI KIT	24LO_FI	Lo-Fi
	25DIST	Distortion
PERCUSSION	26GNPERC	General Percussion
	27DRSKIN	Drum Skin
ENSEMBLE PARTS	28CLKSTK	Clicks and Sticks
	29LOPERC	Low Percussion
	30HIPERC	High Percussion
PROCESSABLE	31DRY1	Dry 1
	32DRY2	Dry 2
	33DRY3	Dry 3
	34DRY4	Dry 4
	35ROOM1	Room 1
	36ROOM2	Room 2
	37STD1	Room 3
	38HUMAN	Human Dry
	39LONGRM	Long Room
	40LIGHT	Light Pop
	41HITUNE	High Tune
42TIGHT	Tight Rock	

Таблица инструментов / номеров нот MIDI

• Набор № 1 – 25, 31 – 42

Клавиша	Банк 1		Банк 2		Банк 3	
	Название инструмента	Номер ноты	Название инструмента	Номер ноты	Название инструмента	Номер ноты
KICK	Kick	36	Cowbell	56	Agogo	67
SNARE	Snare	38	Mute high conga	62	Tambourine	54
C-HH	Closed Hihat	42	Open high conga	63	Clap	39
O-HH	Open Hihat	46	Low conga	64	Short guiro	73
TOM 1	Tom 1	50	Stick	37	High timbale	65
TOM 2	Tom 2	47	High bongo	60	Low timbale	66
TOM 3	Tom 3	43	Low bongo	61	Shaker	70
CYMBAL	Crash cymbal	49	Ride cymbal	51	Cup	53

* Для JAZZ DRUMS некоторые инструменты отличаются

• Набор № 26: General Percussion

Клавиша	Банк 1		Банк 2		Банк 3	
	Название инструмента	Номер ноты	Название инструмента	Номер ноты	Название инструмента	Номер ноты
KICK	Metronome click	36	Short guiro	56	Wood block high	67
SNARE	Metronome bell	38	Long guiro	62	Wood block low	54
C-HH	Scratch 1	42	Agogo 1	63	Jingle bell	39
O-HH	Scratch 2	46	Agogo 2	64	Castanet	73
TOM 1	High Q	50	Claves	37	Mute surdo	65
TOM 2	Square click	47	Cabasa	60	Open surdo	66
TOM 3	Short click	43	Whistle 1	61	Mute triangle	70
CYMBAL	Vibraslap	49	Whistle 2	51	Open triangle	53

• Набор № 27: Drum Skin

Клавиша	Банк 1		Банк 2		Банк 3	
	Название инструмента	Номер ноты	Название инструмента	Номер ноты	Название инструмента	Номер ноты
KICK	Live conga 1	36	Hand tom	56	Wood block high	67
SNARE	Live conga 2	38	Doumbek 1	62	Wood block low	54
С-НН	Timbales 1	42	Doumbek 2	63	Jingle bell	39
О-НН	Timbales 2	46	Doumbek 3	64	Castanet	73
TOM 1	Bongo reverb 1	50	Latin sell	37	Mute surdo	65
TOM 2	Bongo reverb 2	47	Cabasa	60	Open surdo	66
TOM 3	Tumba 1	43	Whistle 1	61	Mute triangle	70
CYMBAL	Tumba 2	49	Whistle 2	51	Open triangle	53

• Набор № 28: Click and Sticks

Клавиша	Банк 1		Банк 2		Банк 3	
	Название инструмента	Номер ноты	Название инструмента	Номер ноты	Название инструмента	Номер ноты
KICK	Stick reverb	36	Latin sell	56	Wood block high	67
SNARE	Studio click	38	Castanet 1	62	Wood block low	54
С-НН	Cross stick	42	Castanet 2	63	Jingle bell	39
О-НН	Short guiro	46	Castanet 3	64	Castanet	73
TOM 1	Claves	50	Brush slap	37	Mute surdo	65
TOM 2	Wood click 1	47	Cabasa	60	Open surdo	66
TOM 3	Wood click 2	43	Whistle 1	61	Mute triangle	70
CYMBAL	Wood click 3	49	Whistle 2	51	Open triangle	53

• Набор № 29: Low Percussion

Клавиша	Банк 1		Банк 2		Банк 3	
	Название инструмента	Номер ноты	Название инструмента	Номер ноты	Название инструмента	Номер ноты
KICK	Doumbek 1	36	Loose conga 1	56	Wood block high	67
SNARE	Doumbek 2	38	Loose conga 2	62	Wood block low	54
С-НН	Doumbek 3	42	Tabla 1	63	Jingle bell	39
О-НН	Timbales	46	Tabla 2	64	Castanet	73
TOM 1	Tumba 1	50	Latin sell	37	Mute surdo	65
TOM 2	Tumba 2	47	Cabasa	60	Open surdo	66
TOM 3	Tumba 3	43	Whistle 1	61	Mute triangle	70
CYMBAL	Hand tom	49	Whistle 2	51	Open triangle	53

• Набор № 30: High Percussion

Клавиша	Банк 1		Банк 2		Банк 3	
	Название инструмента	Номер ноты	Название инструмента	Номер ноты	Название инструмента	Номер ноты
KICK	Tambourine 1	36	Long guiro 1	56	Wood block high	67
SNARE	Tambourine 2	38	Long guiro 2	62	Wood block low	54
С-НН	Tambourine 3	42	Agogo 1	63	Jingle bell	39
О-НН	Claves	46	Agogo 2	64	Castanet	73
TOM 1	Shaker 1	50	Short guiro	37	Mute surdo	65
TOM 2	Shaker 2	47	Cabasa	60	Open surdo	66
TOM 3	Shaker 3	43	Whistle 1	61	Mute triangle	70
CYMBAL	Viblaslap	49	Whistle 2	51	Open triangle	53

Список фраз

				№	Название	Комментарий
Rhythm	Drum Loops	1	1	Ry-01-1A	Drum loop 1	
			2	Ry-01-1B	Drum loop 2	
			3	Ry-01-1C	Drum fill 1	
			4	Ry-01-1D	Drum variation 1	
			5	Ry-01-1E	Drum fill 2	
			6	Ry-01-1F	Drum variation 2	
			7	Ry-01-1G	Drum end	
		2	8	Ry-01-2A	Drum intro	
			9	Ry-01-2B	Drum loop 1	
			10	Ry-01-2C	Drum loop 2	
			11	Ry-01-2D	Drum break	
			12	Ry-01-2E	Drum variation 1	
			13	Ry-01-2F	Drum fill	
			14	Ry-01-2G	Drum variation 2	
	Beats Variation	15	Ry-02-1A	Drum loop 1		
		16	Ry-02-1B	Drum loop 2		
	Breakbeats	17	Ry-03-1A	Drum loop 1		
		18	Ry-03-1B	Drum loop 2		
		19	Ry-03-1C	Drum loop 3		
		20	Ry-03-1D	Drum loop 4		
		21	Ry-03-1E	Drum loop 5		
	Latin Loops	1	22	Ry-04-1A	Percussion loop 1	
			23	Ry-04-1B	Percussion loop 2	
			24	Ry-04-1C	Percussion loop 3	
		2	25	Ry-04-1D	Percussion loop 4	
			26	Ry-04-2A	Percussion loop 1	
			27	Ry-04-2B	Percussion loop 2	
	Asian Loops	1	28	Ry-04-2C	Percussion loop 3	
			29	Ry-04-2D	Percussion loop 4	
			30	Ry-04-3A	Percussion loop 1	
		2	31	Ry-04-3B	Percussion loop 2	
			32	Ry-05-1A	Asian percussion loop 1-1	
			33	Ry-05-1B	Asian percussion loop 1-2	
	3	34	Ry-05-1C	Asian percussion loop 1-3		
		35	Ry-05-1D	Asian percussion loop 2		
		36	Ry-05-1E	Asian percussion loop 3		
Songs	Hardcore Loop	1	37	Sg-01-1A	Industrial drum loop	
			38	Sg-01-1B	Industrial break	
			39	Sg-01-1C	Industrial G & B break	
			40	Sg-01-1D	Industrial guitar	
			41	Sg-01-2A	BigBeat drum loop	
		2	42	Sg-01-2B	BigBeat bass loop	
			43	Sg-01-2C	BigBeat FX loop	
			44	Sg-02-1A	Hiphop Track 1-1	
			45	Sg-02-1B	Hiphop Track 1-2	
			46	Sg-02-2A	Hiphop Track 2-1	
	Kontrol Variations	47	Sg-02-2B	Hiphop Track 2-2		
		48	Sg-03-1A	Drum loop		
	Drum Bass Loops	49	Sg-03-1B	Bass loop		
		50	Sg-04-1A	Dub drum loop		
	Reggae Variations	1	51	Sg-04-1B	Dub bass loop	
			52	Sg-04-1C	Dub guitar loop	
			53	Sg-04-2A	Dub drum loop	
		2	54	Sg-04-2B	Dub bass loop	
			55	Sg-04-2C	Dub guitar solo loop	
					№	Название
Bass	in A	56	EB-01-1A	Old Funk loop 1		
		57	EB-01-1B	Old Funk loop 2		
		in B	58	EB-02-1A	Old-school bass loop 1	
			59	EB-02-1B	Old-school bass loop 2	
		in C	60	EB-03-1A	Old House bass loop	
			61	EB-03-1B	Pops bass loop	
	in D	62	EB-04-1A	Funk bass loop 1		
		63	EB-04-1B	Funk bass loop 2		
		in E	64	EB-05-1A	Dark bass loop 1-1	
	65		EB-05-1B	Dark bass loop 1-2		
	in G	66	EB-06-1A	Funk bass loop 1-1		
		67	EB-06-1B	Funk bass loop 1-2		
	Guitar	68	Gt-01-1A	Acoustic guitar loop on Amaj		
		69	Gt-01-1B	Acoustic guitar loop on Amin		
		70	Gt-01-1C	Electric guitar loop on Cmin		
		71	Gt-01-1D	Rock/Billy guitar loop on Amin		
		72	Gt-01-1E	Funk guitar loop on A7#9		
		73	Gt-01-1F	Funk guitar loop on Dmin9		
74		Gt-01-1G	Hard Rock guitar loop on Bmin			
75	Gt-01-1H	Rock guitar loop on Amin				
Analog	Synth Bass	76	AG-01-1A	Analog bass loop 1		
		77	AG-01-1B	Synth bass loop 1		
		78	AG-01-1C	Synth bass loop 2		
		79	AG-01-1D	Synth bass loop 3		
		80	AG-01-1E	Analog bass loop 2		
		81	AG-01-1F	Analog bass loop 3		
	Synth Rhythm	82	AG-01-1G	Synth bass loop 4		
		83	AG-02-1A	Synth loop 1		
		84	AG-02-1B	Synth loop 2		
		85	AG-02-1C	Synth loop 3		
		86	AG-02-1D	Synth loop 4		
		87	AG-02-1E	Synth loop 5		
	Synth Textures	88	AG-02-1F	Synth loop 6		
		89	AG-03-1A	String & Synth loop		
90		AG-03-1B	String loop 1			
91		AG-03-1C	String loop 2			
92		AG-03-1D	String loop 3			
FX loops	93	FX-01-1A	Fx loop 1			
	94	FX-01-1B	Fx loop 2			
	95	FX-01-1C	Fx loop 3			
	96	FX-01-1D	Fx loop 4			

Проект 001 содержит эти фразы вместе с настройками по умолчанию.

Содержимое жесткого диска MRS-802

Жесткий диск MRS-802 разбит на две части, которые называются "MRS-FAC" и "MRS-USR". "MRS-FAC" содержит файлы, необходимые для обслуживания жесткого диска. Поэтому не производите никаких операций над файлами этой части диска. В "MRS-USR" содержатся следующие файлы и папки.

• Папка PRJINIT

Содержит данные ритм-сонга/ритм-паттерна и данные наборов ударных, которые считываются при создании нового проекта. В этой папке находятся следующие файлы.

PRJDATA.INI

Данные проекта

RHYTHM.SEQ

Данные ритм-паттерна и ритм-сонга

• Папка SYS

В этой папке находятся системные файлы.

MAC_PRM.INI

Номер проекта, отредактированного последним

BURNLIST.CDT

Данные альбома

• Папка PROJxxx

Содержит индивидуальные данные по каждому из проектов. В этой папке находятся следующие файлы.

TRACKx_x.DAT

Аудио-данные для каждого трека/V-дубля

PHRASExx.PH

Аудио-данные для каждой фразы (моно или левый канал стерео)

PHRASExx.PHR

Аудио-данные для каждой фразы (правый канал стерео)

LOOPxx.LSQ

Данные формулы, которая вводится при создании лупов фразы

RHYTHM.FST

Данные формулы, которая вводится при создании ритм-сонга с помощью метода FAST.

PRJDATA.INI

Данные настроек проекта

RHYTHM.SEQ

Данные ритм-паттерна и ритм-сонга

• Папка WAV_AIFF

Папка для хранения WAV/AIFF файлов. Используется при импорте фраз с жесткого диска.

Чтобы использовать эту папку, установите дополнительную USB карту (UIB-01/ UIB-02) и скопируйте WAV/AIFF файлы с компьютера.

• Папка SOUNDS

Данные наборов ударных

xxxx.DRM

Данные звуков для каждого набора ударных

• SYSTEM.ZEX

Системный файл MRS-802

Совместимость с приборами серии MRS-1044/MRS-1266

MRS-802 может обмениваться данными проектов с приборами моделей MRS-1044/CD и MRS-1266/CD. Однако, существуют некоторые ограничения поддерживаемых функций.

■ При загрузке проектов MRS-1044/CD в MRS-802

• Следующие данные не будут читаться:

- Аудио-данные для треков 9/10
- Эпизоды
- Патчи эффектов
- Параметры звука баса
- Настройки чувствительности пэдов

■ При загрузке проектов MRS-1266/CD в MRS-802

• Следующие данные не будут читаться:

- Аудио-данные для треков 9/10
- Эпизоды
- Вспомогательные настройки
- Наборы ударных
- Параметры звука баса
- Настройки чувствительности пэдов

- Патчи эффектов алгоритма GUITAR/BASS будут разделены и присвоены алгоритмам CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM и BASS соответственно номерам.

- В патчах алгоритма DUAL параметры типов G/B&Mic и Gtr&Bass будут изменены.

■ При загрузке проектов MRS-802 в MRS-1044/CD

- Следующие данные не будут читаться:

- Эпизоды
- Ритм-паттерны с номерами 255 - 510
- Ритм-сонги с номерами 1 - 9
- Патчи эффектов

■ При загрузке проектов MRS-802 в MRS-1266/CD

- Следующие данные не будут читаться:

- Эпизоды
- Наборы ударных

- **CLEAN, DIST, ACO/BASS**

Патчи эффектов алгоритмов CLEAN, DIST, ACO/BASS SIM и BASS будут переведены в патчи алгоритма GUITAR/BASS.

Применение MIDI

1. Принятые сообщения

Статус	1-е	2-е	Описание
8nH	kk	vv	Note Off kk: номер ноты vv: громкость игнорируется
9nH	kk	00H	Note Off kk: номер ноты
9nH	kk	vv	Note On kk: номер ноты (см. Примечание 1) vv: громкость
BnH	07H	vv	Channel Volume vv: значение громкости
BnH	0BH	vv	Channel Expression vv: значение экспрессии
BnH	78H	xx	All Sounds Off
BnH	79H	xx	Reset All Controllers
BnH	7BH	xx	All Notes Off

ПРИМЕЧАНИЕ: n = номер MIDI-канала (0 - F)

1. Сообщения Note On можно записать в ритм-паттерн.

2. Переданные сообщения

Статус	1-е	2-е	Описание
8nH	kk	40H	Note Off kk: номер ноты
9nH	kk	00H	Note Off kk: номер ноты
9nH	kk	vv	Note On kk: номер ноты vv: громкость
BnH	07H	vv	Channel Volume vv: значение громкости
BnH	7BH	00H	All Notes Off
F2H	sl	sh	Song Position Pointer shsl: позиция сонга
F8H			Timing Clock
FAH			Start
FBH			Continue
FCH			Stop

ПРИМЕЧАНИЕ: n = номер MIDI-канала (0 - F)

3. Сообщения System Exclusive

Нет принятых/переданных сообщений SysEx.

MIDI-карта

[HardDisk Recorder]
Модель MRS-802

MIDI-карта

Дата: 28 января 2003
Версия: 1.00

Функция ...		Передача	Прием	Примечания
Основной канал	Изменен по умолчанию	1-16, OFF 1-16, OFF	1-16, OFF 1-16, OFF	Запоминаемый
Режим	По умолчанию Сообщения Измененный	3 X *****	3 X	
Номер ноты	Реальный звук	32 – 73 *****	32 – 73	
Громкость	Note ON Note OFF	o X	o X	
Послекасание	Клавиши Каналы	X X	X X	
Колесо Pitch Bend		X	o	
Изменение режима управления		7	7 11 120 121	Уровень громкости Экспрессия Все звуки выключены Перезагрузить все управление
Сообщение «Program Change» [Программное изменение]	Реальный номер	X *****	X	
«System Exclusive» [Системно - специфическое сообщение]		X	X	
«System Common» [Общесистемные MIDI-сообщения]	Позиция сонга Выбор сонга Мелодия	o X X	X X X	
Реальное время	Команды системы тактовой синхронизации	o o	X X	
Вспомогательные сообщения	«Local ON/OFF» [Самоуправление вкл /выкл] «All Notes OFF» [Выключение всех нот] «Active Sense» [Активный контроль] «Reset» [Перезагрузка]	X o X X	X o X X	
Примечания				

Режим 1 : OMNI ON, POLY
Режим 3 : OMNI OFF, POLY

Режим 2 : OMNI ON, MONO
Режим 4 : OMNI OFF, MONO

o : Есть
X : Нет



ZOOM CORPORATION

NOAH Bldg., 2-10-2, Miyanishi-cho, Fuchu-shi, Tokyo 183-0022, Japan

PHONE: +81-42-369-7116 FAX: +81-42-369-7115

Web Site: <http://www.zoom.co.jp>

MRS-802- 5000-1