

## Глава 7: Режим Редактирования Секвенсора

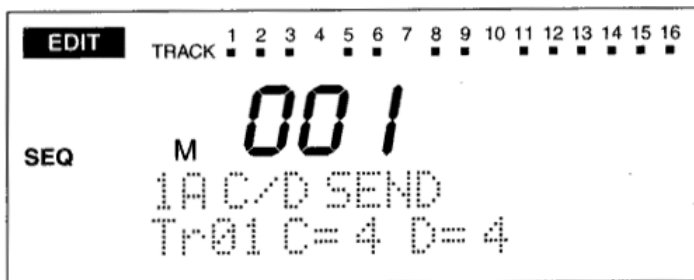
Режим редактирования секвенсора (Sequencer Edit) вы можете редактировать ваши записи реального времени, производить пошаговые записи и создавать паттерны в пошаговом режиме или режиме реального времени. В режиме Секвенсора вы можете проигрывать сонги и записывать их в реальном времени и пошагово. См. «Режим Секвенсора», стр. 93.

### Вход в режим редактирования секвенсора

- 1) Нажмите кнопку [SEQ].
- 2) Нажмите кнопку [EDIT].

На дисплее появятся надписи SEQ и EDIT.

При редактировании паттернов в окнах с 5A по 6D на дисплее появится надпись PATTERN.



### Открытие паттернов

При работе со многими функциями редактирования в данном режиме в тех случаях, когда вы будете пытаться выполнить эти функции, вам будет задаваться вопрос: «Pat Open Are You Sure?» (Вы уверены в том, что хотите открыть паттерн?). Если вы пожелаете продолжить работу с выбранной функцией редактирования, нажмите кнопку [▲/YES]. В этом случае данные паттерна будут записаны в дорожку, а функция выполнена. Сам паттерн останется без изменений. Того же самого результата можно достичь копированием паттерна в дорожку («4F Копирование в дорожку», стр. 142) и последующим выполнением функции редактирования. Если вы не желаете продолжать, нажмите кнопку [▼/NO].

В некоторых случаях, при попытке выполнить функцию редактирования, может появиться сообщение об ошибке. См. раздел «Сообщения об ошибках режима секвенсора», стр. 210.

### Функция сравнения

Если вы выполнили функцию редактирования по ошибке, вы можете нажать кнопку [COMPARE] для восстановления предыдущих данных. Например, если после квантизации паттерна вы решили, что результат вам не нравится, нажмите кнопку [COMPARE] для восстановления предыдущих данных.

Если вы выполните какую-либо функцию при недостатке свободной памяти, функция отмены действий может стать недоступной. В этом случае, вам будет задан вопрос о том желаете ли вы продолжить выполнение выбранной функции. Нажмите кнопку [▲/YES] для выполнения функции или кнопку для отмены действий.

**Примечание:** функция сравнения может отменить действие только последней выполненной функции. Таким образом, прежде чем выполнять несколько функций подряд, в чьих результатах вы не уверены, сохраните данные секвенсора на гибком диске.

### Функция быстрой отмены действий

Для установки параметра в положение значения, которое он использовал до момента начала редактирования, нажмите кнопки [▲/YES] и [▼/NO] одновременно.

## 1A Посыл «С» и «D»

Эти параметры позволяют настроить выходной сигнал каждой дорожки, поступающий на шины «С» и «D». Эти шины подают сигнал на процессоры эффектов. См. раздел «7Е Назначение Эффекта», стр. 59. Выходные уровни сигналов поступающие на шины «А» и «В» настраиваются в режиме секвенсора. См. «Программа, Уровень и Панорама Дорожки», стр. 106.

```
1A C/D SEND
Tr01 C= 4 D= 4
```

1A-1

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
1A-1	Дорожка (Tr)	1-16	Выберите дорожку
	Посыл «С» (C)	0-9, PRG	Установите выходной уровень сигнала, поступающий на шину «С» выбранной дорожки
	Посыл «D» (D)	0-9, PRG	Установите выходной уровень сигнала, поступающий на шину «D» выбранной дорожки

**1A-1 Дорожка:** параметр используется для выбора дорожки для редактирования. Этот параметр одинаков для окон с 1B по 1F.

**Посыл «С», Посыл «D»:** в положении PRG используются настройки посылы «С» и «D», которые были выбраны для Программы в режиме Редактирования Программы. См. «6А Настройка Генератора 1», стр. 11 и «1С Настройка Генератора 2», стр. 13.

Если Программа использует барабанный мультизвук, то будут использоваться настройки посылы «С» и «D» установленные в режиме Global. См. «6А Настройка Набора Барабанов 1», стр. 176.

При работе с настройками отличными от PRG эти параметры могут управляться при помощи MIDI-контроллера №10 панорамы. Подробнее о взаимоотношениях между значением панорамы и значением MIDI-контроллера см. «MIDI Панорама, Данные Посыла», стр. 128.

## 1B Статус Дорожки

Эти параметры позволяют установить статус каждой дорожки и установить защиту на дорожки.

```
1B STAT/PROT
Tr01 BOTH ON
```

1B-1

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
1B-1	Дорожка (Tr)	1-16	Выберите дорожку
	Статус	INT EXT BOTH	Дорожка будет проигрывать внутреннюю программу Дорожка будет выводить данные на внешнее MIDI-устройство через MIDI-выход Дорожка будет проигрывать внутреннюю программу и выводить MIDI-данные
	Защита	OFF ON	Защита снята Защита установлена

**1B-1 Статус:** этот параметр определяет статус (состояние) каждой дорожки.

Будучи установленной в положение INT, дорожка проигрывает внутреннюю Программу выбранную для данной конкретной дорожки. Данные по MIDI не передаются.

Будучи установленной в положение EXT, данные дорожки передаются по MIDI.

Будучи установленной в положение BOTH, данные дорожки воспроизводят внутреннюю Программу выбранную для данной конкретной дорожки и данные дорожки передаются по MIDI.

**Защита:** этот параметр позволяет устанавливать защиту дорожки против редактирования, случайной перезаписи и удаления.

## 1C Фильтр смены программ и Диапазон частотной модуляции

Эти параметры определяют, каким образом дорожка работает с MIDI-командами смены программ и их частотным диапазоном.

```
1C P.CHG/BEND  
Tr01 ENA +02
```

1C-1

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
1C-1	Дорожка (Tr)	1-16	Выберите дорожку
	Фильтр Смены Программ	DIS ENA	Команды смены программ игнорируются Команды смены программ выбирают Программы дорожки
	Диапазон Частотной модуляции	-12...+12, PRG	Установите диапазон частотной модуляции

**1C-1 Фильтр Смены Программ:** в положении DIS принимаемые команды смены программ игнорируются. В положении ENA принимаемые команды смены программ выбирают Программы для дорожек. Для того чтобы выбрать Программу с помощью MIDI-команды смены программы, установите MIDI-канал дорожки таким образом, чтобы он совпадал с каналом устройства, передающего команду смены программы. Эти параметры не влияют на команды смены программ передаваемые N264/N364.

**Диапазон частотной модуляции:** этот параметр определяет диапазон изменения высоты звучания дорожки. При положительных значениях высота звука будет увеличиваться при перемещении джойстика слева направо. При отрицательных значениях высота звука будет увеличиваться при перемещении джойстика справа налево.

В положении PRG будет использоваться диапазон частотной модуляции, выбранный для Программы дорожки. См. «6А Послесказание и Управление джойстиком», стр. 30.

При настройках отличных от PRG для установки диапазона частотной модуляции может быть использован MIDI-Контроллер диапазона частотной модуляции RPN. См. «Примечания по редактированию событий контроллера», стр. 126.

## 1D Транспозиция и Расстройка

Эти параметры позволяют транспонировать и расстраивать дорожки.

```
1D TRANS/DETUNE  
Tr01 T+00 D+00
```

1D-1

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
1D-1	Дорожка (Tr)	1-16	Выберите дорожку
	Транспозиция (T)	-24...+24	Транспозиция каждой дорожки с шагом в полутон
	Расстройка (D)	-50...+50	Расстройка каждой дорожки с шагом в один цент (100 центов = 1 полутону)

Данные параметры транспозиции и расстройки не оказывают влияния на выходной MIDI-сигнал дорожки.

MIDI-контроллер грубой настройки RPN может быть использован для установки параметра Транспозиции. MIDI-Контроллер точной настройки RPN может быть использован с параметром Расстройки. См. «Примечания по редактированию событий контроллера», стр. 126.

## 1E Окно Скорости

Эти параметры определяют диапазон скорости нажатия клавиш, на который реагирует Программа дорожки.

```
1E VEL WINDOW
Tr01 001 →127
```

1E-1

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
1E-1	Дорожка (Tr)	1-16	Выберите дорожку
	Нижний предел окна скорости	1-127	Определите нижнюю ноту окна скорости
	Верхний предел окна скорости	1-127	Определите верхнюю ноту окна скорости

- 1) Выберите дорожку.
- 2) Установите параметры верхнего и нижнего пределов окна скорости.

Эти параметры влияют только на тон-генератор N264/N364. Все нотные данные вне рамок выбранного диапазона не воспроизводятся.

Если значение нижнего предела установлено выше значения верхнего предела, оно автоматически превратится в значение верхнего предела. Подобно этому, если значение верхнего предела установлено ниже значения нижнего предела, оно автоматически превратится в значение нижнего предела.

Настраивая две или более дорожек на один и тот же MIDI-канал, но с разными окнами скорости, вы можете записывать и воспроизводить Программы, переключающиеся в зависимости от скорости нажатия клавиш.

## 1F Окно Клавиш

Эти параметры определяют диапазон нот (клавиш), на которые реагирует Программа дорожки.

```
1F KEY WINDOW
Tr01 C-1 →G9
```

1F-1

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
1F-1	Дорожка (Tr)	1-16	Выберите дорожку
	Верхний предел окна клавиш	От C-1 до G9	Определите верхнюю ноту окна клавиш
	Нижний предел окна клавиш	От C-1 до G9	Определите нижнюю ноту окна клавиш

- 1) Выберите дорожку.
- 2) Установите параметры верхнего и нижнего пределов окна клавиш.

Эти параметры влияют только на тон-генератор N264/N364. Все нотные данные записываются и передаются вне зависимости от этих настроек. Ноты, записанные вне рамок выбранного диапазона, не воспроизводятся.

Вместе с использованием ползунка VALUE и кнопок [▲/YES] и [▼/NO] для установки параметров верхнего и нижнего пределов окна клавиш, вы также можете использовать MIDI-клавиатуру следующим образом. Выберите параметр окна клавиш с тем, чтобы он начал мигать, нажмите и удерживайте кнопку [ENTER], затем нажмите нужную клавишу.

Если значение нижнего предела установлено выше значения верхнего предела, оно автоматически превратится в значение верхнего предела. Подобно этому, если значение верхнего предела установлено ниже значения нижнего предела, оно автоматически превратится в значение нижнего предела.

Если Транспозиция в режиме Global установлена в положение 0, диапазон клавиш N264 может быть выставлен в пределах от E1 до G7, а диапазон клавиш N364 в пределах от C2 до C7.

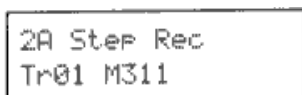
Настраивая две или более дорожек на один и тот же MIDI-канал, но с разными окнами клавиш, вы можете записывать и воспроизводить сплиты Программ (сплит – это Программа, использующая в рамках имеющегося диапазона клавиш два и более звуков).

## 2A Пошаговая запись дорожки

Данный раздел объясняет как записать и отредактировать дорожку в пошаговом режиме. Пошаговая запись позволяет вводить ноты одну за другой, определяя их длительность, скорость и значение каждой ноты. Эта функция удобна при записи чего-то сложного для записи в реальном времени.

Если количество свободной памяти низкое, удалите ненужный сонг или некие данные секвенсора. См. «2G Удаление Сонга», стр. 131, и «Удаление Всех Данных Секвенсора», стр. 98.

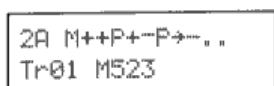
**Примечание:** если вы осуществляете пошаговую запись такта уже имеющего некоторые данные, эти данные будут утеряны.



2A-1

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
2A-1	Дорожка (Tr)	1-16	Выберите дорожку для записи/редактирования
	Такт (M)	1-999	Выберите такт, с которого начнёте запись

- 1) Выберите дорожку, которую вы будете записывать или редактировать.
- 2) Нажмите кнопку [→], затем выберите такт, с которого начнёте запись. На дисплее появится следующее окно.

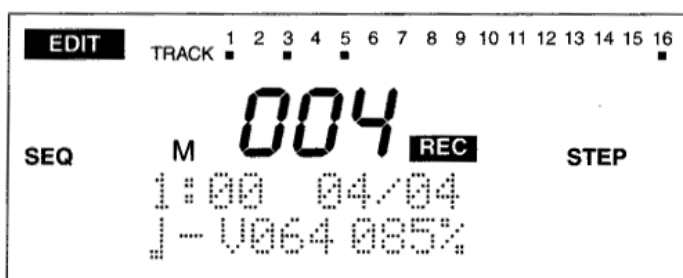


2A-2


На рисунке выше показано 10 тактов (1 знак на такт), где текущий такт крайний слева. Значение каждого знака приводится ниже.

- + событие существует
- нет данных в такте
- . дорожка завершена
- P вставлен паттерн
- накладывается паттерн из предыдущего такта

- 3) Нажмите кнопку [REC/WRITE].
- 4) Нажмите кнопку [START/STOP]. На дисплее появится надпись STEP.



























Значение, имеющееся в верхней строке в левой части окна, обозначает текущее положение в рамках такта. Текущий такт обозначается тремя большими цифрами на дисплее. Номер такта отображается во время записи.

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
2A-2	Размер	1/4-9/4 1/8-16/8 1/16-16/16	Размер (базовое разрешение = Low)
		1/4-5/4 1/8-10/8 1/16-16/16	Размер (базовое разрешение = High)
	Тип ноты		Нота/Пауза  (паузы на дисплее не отображаются)
	Триоль Обычная С точкой	3 — .	Триоль ноты выбранной длительности Нота, определённая длительностью ноты Нота с точкой определённой длительности
	Скорость	V2-V126 Key	Выберите скорость ноты Установка скорости нажатием клавиши
	Длина ноты	1-100%	Длина ноты
	Нота	От C-1 до G9	Диапазон нот

#### Функциональные кнопки

[5]	Rest	Вставка паузы
[6]	Tie	Вставка лиги
[8]	Delete	Удаление текущего шага и возвращение на шаг

- 5) **Если вы записываете новую дорожку, выберите размер.**  
Если вы уже записали какие-то дорожки, будет выбран размер, установленный для этих дорожек. Если вы здесь измените размер, то он также поменяется для остальных дорожек.
- 6) **Выберите тип ноты и является ли она нотой с точкой, триолью или обычной нотой.**  
Следующая таблица иллюстрирует, каким образом на обычные нотные длительности влияют точки и триоли.

Тип ноты						
Обычная	 0:12	 0:24	 0:48	 1:00	 2:00	 4:00
С точкой	 0:18	 0:36	 0:72	 1:48	 3:00	 6:00
Триоль	 0:08	 0:16	 0:32	 0:64	 1:32	 2:64

- 7) **Выберите длину ноты в пределах от 1 до 100%.**  
Длина ноты в 80% - это обычная нота.  
Длина ноты в 50% - это нота стаккато.  
Длина ноты в 100% - это нота tenuto.
- 8) **Определите скорость ноты в пределах от 2 до 126.** Если выбрано значение Key, то в следующем шаге будет использоваться скорость нажатой вами клавиши. Скорость ноты может использовать только чётные значения.

- 9) Нажмите клавишу или проиграйте аккорд для ввода соответствующих нот. При вводе аккорда синхронность нажатия клавиш не обязательна, т.к. пока удерживается одна клавиша, все последующие ноты будут введены в текущий шаг. Когда все клавиши будут отпущены, следующий шаг будет выбран автоматически.  
Тип ноты, значение ноты, скорость и длина отображаются при нажатии клавиш.
- 10) Повторите шаги с 6 по 9 для ввода остальных нот.
- 11) Для завершения пошаговой записи нажмите кнопку [START/STOP].

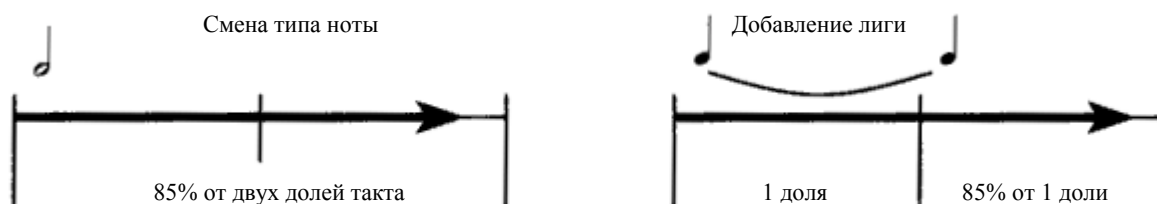
## Ввод паузы

Для вставки паузы в текущий такт, выберите тип ноты (шаг 6) и длину ноты (шаг 7), затем нажмите функциональную кнопку [5] (REST). Текущее положение будет передвинуто вперёд на значение, выбранное в шагах 6 и 7.

## Вставка лиг

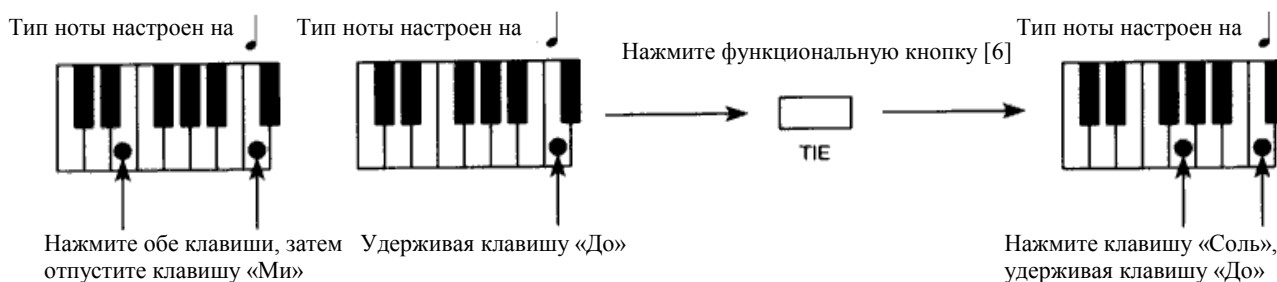
Для связки (лиги) с предварительно введённой нотой, нажмите функциональную кнопку [6] (TIE). Длина ноты будет увеличена на значение, выбранное в шагах 6 и 7.

Для ввода ноты большей длины, чем выбранный тип ноты, вы можете либо сменить тип ноты, либо использовать лигу. Получившаяся в результате длина ноты различна в каждом случае.



Лиги могут быть установлены при вводе нот. Нажмите и удерживайте клавишу, затем нажмите функциональную кнопку [6] (TIE). Длина ноты будет увеличена в соответствии с выбранным типом ноты. В связи с тем, что введённая лига применяется к нотам, чьи клавиши удерживаются, вы можете использовать эту технику для применения различных нотных длительностей к отдельным нотам в рамках аккорда.

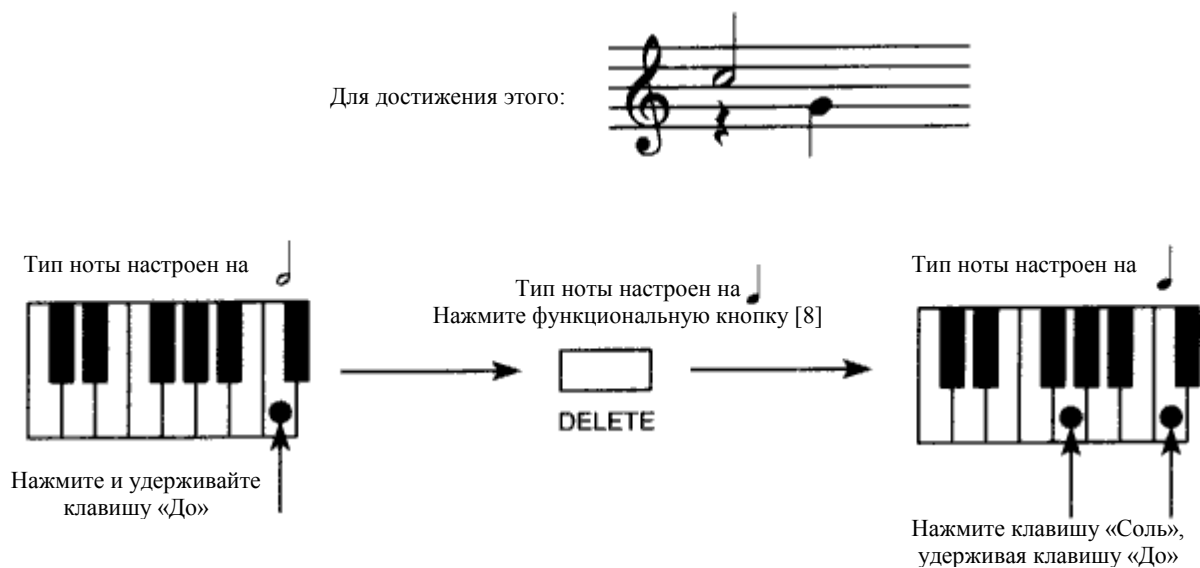
Для достижения этого:



## Удаление нот

Нажмите функциональную кнопку [8] (DELETE) для удаления данных в текущем шаге и возвращения на шаг назад.

Функциональная кнопка [8] (DELETE) может также использоваться для ввода различных типов нот, см. рисунок ниже.



## Пошаговая запись и Данные контроллера

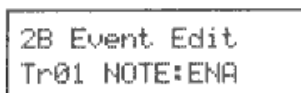
Вы не можете ввести данные контроллера во время пошаговой записи. Тем не менее, вы можете записать данные контроллера в реальном времени, затем использовать функцию вставки дорожки («2D Вставка Дорожки», стр. 129). Кроме этого, используйте функцию редактирования событий («2B Редактирование Событий», стр. 121) или создайте данные контроллера («3D Создание Данных Контроллера», стр. 135).



## 2B Редактирование События

Данный раздел объясняет, каким образом редактировать, вставлять и удалять события, записанные в дорожке. События типов нот состоят из нотных значений, скорости и длительности. Другие типы событий, как Частотная Модуляция, Послекасание, Контроллеры, Смена Программ и т.д., состоят, как правило, только из одной переменной. Событие Bar Beat устанавливает размер, а событие Tempo Change устанавливает темп. События Track (Дорожка) и Pattern In Measure (Такт с вставленным паттерном) отображаются, но не могут редактироваться.

**Примечание:** при редактировании событий вы в действительности редактируете данные дорожки. Таким образом, если вы сделаете ошибку, вы не сможете восстановить исходные данные. Помните об этом во время редактирования.



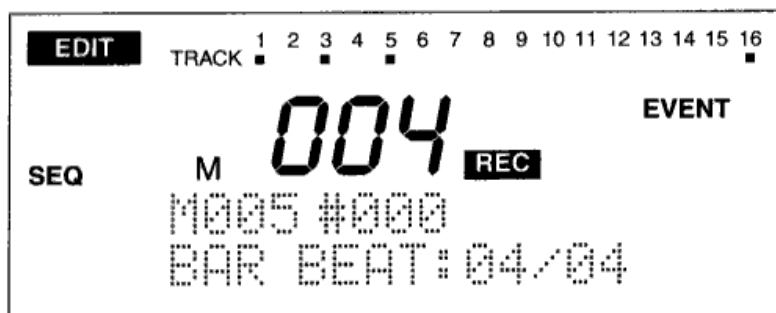
2B-1

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
2B-1	Дорожка	Tr01-Tr16, Temp	Редактирование дорожки
	Филтр Событий	NOTE CTRL AFTT BEND PROG PAFT	Данные нот Данные контроллера Данные послекасания Данные частотной модуляции Данные смены программ Данные полифонического послекасания
	DIS/ENA	DIS ENA	Редактирование выключено Редактирование включено

- 1) Выберите дорожку.
- 2) Включите или выключите нужные типы событий.  
Отключенные типы событий редактировать нельзя.

Если вы выбрали темпо-трек, то редактировать можно будет только события связанные с темпом. События темпа отключить нельзя.

- 3) Нажмите кнопку [REC/WRITE].
- 4) Нажмите кнопку [START/STOP].  
На дисплее появится следующее окно.



- 5) Воспользуйтесь кнопками [↑] и [↓] для выбора событий.  
Для быстрого нахождения событий в сонге нажмите кнопку [START/STOP] для запуска воспроизведения, нажмите кнопку [START/STOP] снова для остановки воспроизведения, затем выберите эту функцию редактирования события (Event Edit). Такт, на котором было остановлено воспроизведение, будет выбран автоматически.

Такты, содержащие в себе паттерны, редактировать нельзя.

- 6) Используйте кнопки [▲/YES] и [▼/NO] или числовую клавиатуру для редактирования значений событий.
- 7) Закончив редактирование, нажмите кнопку [START/STOP].  
Для редактирования событий имеются следующие окна дисплея. Окно темпа появляется только при выборе темпо-трека.

## Доля

```
M001 #001  
BAR BEAT:04/04
```

Окно Beat отображает долю (составная часть такта)

## Нотное событие

```
M001 #001 1:00  
C#2 V064 0:72
```

Окно нотного события отображает значение ноты (C#2), скорость (V064) и длительность (0:72).

Скорости ноты не может быть присвоено нечётное значение.

Нотные события воспроизводятся по мере их редактирования.

## Частотная модуляция

```
M001 #002 1:00  
BEND +3281
```

Окно частотной модуляции отображает значение изменения высоты звучания (+3281).

## Послекасание

```
M001 #003 1:00  
AFTT 058
```

Окно послекасания отображает значение послекасания (058).

## Смена программы

```
M001 #004 1:00  
PROG A:125
```

Окно смены программы отображает номер Банка (A) и Программы (125).

## Контроллер

```
M001 #005 1:00  
CTRL 007:127
```

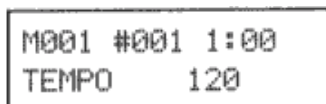
Окно контроллера программы отображает тип контроллера (007) и значение контроллера (127).

## Полифоническое послекасание

```
M001 #006 1:00  
PAFT C#4:098
```

Окно полифонического послекасания отображает значение ноты (C#4) и величину послекасания (098).

## Темп



Окно Темпо отображает темп.

	Тип события	BAR C-1 по G9 BEND AFTT PROG CTRL PAFT TEMPO	Тактовая черта Нота Частотная модуляция Канальное послекасание Смена программы Контроллер Полифоническое послекасание Темп (только темпо-трек)
	Доля	1/4-9/4 1/8-16/8 1/16-16/16	Базовое разрешение = Low
		1/4—5/4 1/8-10/8 1/16-16/16	Базовое разрешение = High
	Скорость Частотная модуляция Послекасание Банк программ Номер контроллера Тон полиф. Послекасания Темп	2-126 -8192...+8191 0-127 A, B, C, D, 4-127, GM, GMD, --- 0-101 C-1 по G9 40-240	(для нот) (шаг в чётное число) (для Pitch Bend) (для канала) (для смены программ) (для смены средств управления) (для полифонического послекасания) (для смены темпа) (только темпо-трек)
	Длительность Номер программы Значение данных Данные Темп	0:00-9:00, TIE 00-127 0-127 0-127 40-240	Длительность ноты (для нот) (для смены программ) (Номер контроллера = 10 Pan) Данные управления (для смены ср. упр.) Данные смены темпа

### Функциональные кнопки

[7]	Insert	Вставка нотного события
[8]	Delete	Удаление текущего нотного события

Следующие три значения отображаются во всех окнах редактирования событий. Это, слева направо, Текущий Такт (M001), Номер индекса события (#001) и Значение ввода события в такт по времени (1:00). Воспользуйтесь кнопками [↑] и [↓] либо смените значения Такта и Номера Индекса для выбора события для редактирования.

Measure	1-999	Выбор такта для редактирования
Index No.	0-	Номер индекса события
Event Time	1:00—9:95, TIE	Измерение времени вставки события

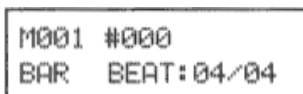
Каждое событие в такте имеет номер индекса. При удалении события, его перемещении или вставке нового события, имеющимся событиям присваиваются новые индексы (перегруппировка).

Время события соответствует доле такта и тайм-коду доли. Например, надпись «2:48» обозначает событие, расположенное на 48 тиков после второго удара в такте.

Доли делятся на 96 тиков (один тик MIDI тайм-кода равен четырём тикам тайм-кода N264/N364). Тем не менее, при Нижнем базовом разрешении («8В Базовое Разрешение Сонга», стр. 151) доли делятся на 48 тиков тайм-кода, таким образом, регулировка осуществляется с шагом в две единицы.

## Примечания по редактированию событий

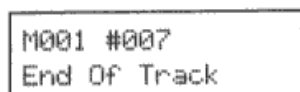
**Размер:** следующее окно тактовой черты появляется в начале каждого такта.



```
M001 #000
BAR BEAT: 04/04
```

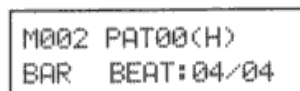
Если размер (доля) был изменён, это изменение отражается на всех дорожках.

**Конец дорожки:** по достижении конца дорожки появляется следующее сообщение.



```
M001 #007
End Of Track
```

**Паттерны в тактах:** если в такте содержится паттерн, будет отображено название паттерна, см. рисунок.



```
M002 PAT00(H)
BAR BEAT: 04/04
```

Буква (H) говорит о том, что начало паттерна находится в рамках такта.

**Полифоническое послекасание:** тон-генератор N264/N364 не поддерживает полифоническое послекасание. Тем не менее, этот тип события может быть записан и проигран секвенсором на предмет использования этого события с внешними MIDI-устройствами.

## Перемещение событий

События можно перемещать в рамках такта.

- 1) **Выберите событие, которое вы желаете переместить.**
- 2) **Поместите курсор в поле времени события.**
- 3) **Используйте кнопки [▲/YES] и [▼/NO] или числовую клавиатуру для смены времени события.**  
При перемещении событий, индексация номеров реорганизуется автоматически.

## Удаление событий

- 1) **Выберите событие, которое вы желаете удалить.**
- 2) **Нажмите функциональную кнопку [8] (DELETE).**  
Если вы удалите событие по ошибке, нажмите функциональную кнопку [7] (INSERT) для его восстановления.  
При работе с лигами, будет восстановлена только нота, лигу следует добавить самостоятельно.

## Вставка новых событий

- 1) **Нажмите функциональную кнопку [7] (INSERT) для вставки одного события непосредственно перед текущим выбранным событием.**
- 2) **Отредактируйте время и тип события.**  
Если вы только что удалили событие, то при нажатии функционально кнопки [7] это событие будет вставлено.

События также можно вставить в новую дорожку. Тем не менее, предварительно вам понадобится вставить несколько тактов. См. «4D Вставка такта», стр. 140.

## Вырезание и вставка событий между тактами

Вы можете вырезать и вставлять события, используя функции Delete (Удалить) и Insert (Вставить).

- 1) **Выберите событие и нажмите функциональную кнопку [8] (DELETE).**
- 2) **Выберите другой такт и нажмите функциональную кнопку [7] (INSERT).**  
Будет вставлено событие вырезанное в шаге 1. Отрегулируйте данные события.

## Лиги (Tie)

Ноты, которые накладываются на тактовые линии, рассматриваются как лиги. Следующее окно отображает ноту, которая накладывается на такты 2 и 3.

A	B
M002 #001 1:00 C#2 U064 TIE	M003 #001 TIE C# 2:04

Окно «А» отображает значение ноты и скорость. Длительность указана как TIE. Окно «В» отображает то же нотное значение, а номер индекса как «А». Тем не менее, её время события показано как TIE (Лига) и указана длительность лиги.

Для редактирования нотного значения и скорости используйте окно «А». Окно «В» изменится автоматически. Если значение длительности ноты в окне «А» изменилось в положение отличное от TIE, то в окне «В» время события будет установлено в положение 1:00.

Для редактирования длительности ноты используйте окно «В». Если вы произведёте удаление только в окне «В», нота будет продолжена до конца такта, в котором она началась.

Удаление ноты лиги в окне «А» также удаляет ноту, соединённую лигой в окне «В».

Для вставки соединённых лигой нот А и В, вставьте ноту при 1:00 в «В», затем вставьте ноту А и установите её длительность в положение TIE. Выберите одинаковое нотное значение и скорость для обеих нот. Эта процедура также применяется к лигам, которые накладываются на такты.

## Примечания по редактированию событий контроллеров

Следующая таблица иллюстрирует те контроллеры, которые поддерживает N264/N364.

№ контроллера	Контроллер	Значение	Примечания
0	Bank Select (MSB)	0-127	Первая пара знаков MIDI-команды выбора банка
1	Pitch Modulation	0 (off)-127	Переместите джойстик вверх
2	VDF Modulation	0 (off)-127	Переместите джойстик вниз
4	Foot Controller	0-63 (main) 64-127 (sub)	Выбор строя (основной, дополнительный)
6	Data Entry	0-127	Для редактирования RPN (MSB) <sup>*3</sup>
7	Volume	0-127	Уровень громкости <sup>*2</sup>
10	Panpot	0-127	Панорама АВ (см. «MIDI-панорама, Данные Посыла», стр. 128)
11	Expression	0-127	То же, что и громкость <sup>*2</sup>
12	Effect Control 1	0-127	Динамическая модуляция Эффекта 1
13	Effect Control 2	0-127	Динамическая модуляция Эффекта 2
32	Bank Select (LSB)	0-127	Последняя пара знаков MIDI-команды выбора банка <sup>*1</sup>
38	Data Entry	0-127	Для редактирования PRN (LSB) <sup>*3</sup>
64	Damper Switch	0-63 (off), 64-127 (on)	
72	Release Time	0-64-127	Редактирование времени отпускания режима Play <sup>*4</sup>
73	Attack Time	0-64-127	Редактирование времени атаки режима Play <sup>*4</sup>
74	Brightness	0-64-127	Редактирование среза режима Play <sup>*4</sup>
91	Reverb Level	000-013 : 0 014-026 : 1 027-040 : 2 041-053 : 3 054-067 : 4 068-080 : 5 081-094 : 6 095-107 : 7 108-121 : 8 122-127 : 9	Уровень посылы «С»  (см. «MIDI-панорама, Данные Посыла», стр. 128)
92	Effect1 on/off	0 (off), 1-127 (on)	Включение/выключение Эффекта 1
93	Chorus Level	000-013 : 0 014-026 : 1 027-040 : 2 041-053 : 3 054-067 : 4 068-080 : 5 081-094 : 6 095-107 : 7 108-121 : 8 122-127 : 9	Уровень посылы «D»  (см. «MIDI-панорама, Данные Посыла», стр. 128)
94	Effect2 on/off	0 (off), 1-127 (on)	Включение/выключение Эффекта 2
96	Data Increment	00	Возрастание данных RPN <sup>*3</sup>
97	Data Decrement	00	Понижение данных RPN <sup>*3</sup>
100	RPN	0=чувствительность частотн. Модул. 1=Точная настройка 2=Грубая настройка	Регистрационный Номер Параметра (LSB) <sup>*3</sup>
101	RPN	00	Регистрационный Номер Параметра (MSB) <sup>*3</sup>

Контроллеры 12, 13, 92, 94 (Effect Control 1 и 2, а также Effect 1и 2 On/Off) используйте данные Контроллера дорожки, которые совпадают с Общим MIDI-каналом.

**Примечание \*1:** как правило, команда выбора банка (Bank Select) устанавливается в качестве составной части события смены программы (Program Change). Тем не менее, некоторые MIDI-устройства могут не отвечать на эту команду. В этом случае, установите параметр MSB (первая пара знаков) и LSB (вторая пара знаков) для команды выбора банка. Обратитесь к руководству по эксплуатации MIDI-устройства для того чтобы узнать, каким образом оно реагирует на команды выбора банка (Bank Select).

**Примечание \*2:** уровень громкости N264/N364 определяется путём умножения значения Контроллера №7 уровня громкости на значение контроллера №11 экспрессии. Если нажать кнопку [RESET], уровень громкости устанавливается в положение стартового значения, а экспрессия устанавливается в положение максимального значения (127).

**Примечание \*3:** воспользуйтесь параметром RPN для выбора параметра для редактирования, затем используйте параметр Data Entry (Ввод Данных) для установки выбранного параметра. Номер управления 100 (значение: 00-02) и 101 (значение: 00 фиксированное) выберут параметр. Следующая таблица иллюстрирует различные параметры, которые реагируют на контроллеры ввода данных №6 и №38.

№ контроллера		
06	38	Частотная модуляция (полутон)
00	00	0
01	00	+1
:	:	:
12	0	+12

№ контроллера		
06	38	Грубая настройка (полутон)
40	00	-24
52	00	-12
64	00	0
88	00	+24

№ контроллера		
06	38	Точная настройка (полутон)
32	00	-50
:	:	:
48	00	-25
:	:	:
64	00	0
:	:	:
96	00	+50

Например, если вы желаете настроить Транспозицию (Грубая Настройка/Coarse Tune) дорожки по MIDI-каналу 1 в положение -12, передайте команду [B0,64,02] и [B0,65,00] на N264/N364 для выбора Coarse Tune RPN (Регистрационный номер параметра грубой настройки). Затем передайте команду [B0,06,34] и [B0,26,00] для установки значения -12.

Для выбора регистрационного номера параметра грубой настройки для большинства секвенсоров, вы устанавливаете 1 MIDI-канал для передачи команд и настраиваете Контроллер 100 в положение 02 и Контроллер 101 в положение 00. Для выбора значения -12, установите Контроллер 6 в положение 52 (которое соответствует -12), а Контроллер 38 в положение 00.

**Примечание \*4:** при значении 64 будет использоваться программная настройка. Значения меньше 64 уменьшают время, а значения выше 64 увеличивают время.

**Примечание \*5:** при значении 64 будет использоваться программная настройка. Значения меньше 64 делают звук глуше, а значения выше 64 делают звук звонче (ярче).

## MIDI-панорама, Данные Посыла

Панорама	
Данные панорамы MIDI IN	Панорама N264/N364
0-2	A
3-6	14A
7-10	13A
11-15	12A
16-19	11A
20-23	10A
24-27	9A
28-32	8A
33-36	7A
37-40	6A
41-44	5A
45-49	4A
50-53	3A
54-57	2A
58-62	1A
63-66	CNT
67-70	1B
71-74	2B
75-79	3B
80-83	4B
84-87	5B
88-91	6B
92-96	7B
97-100	8B
101-104	9B
105-108	10B
109-113	11B
114-117	12B
118-121	13B
122-125	14B
126-127	B

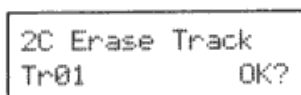
При работе с N264/N364 используйте контроллер Уровня Посыла «C» для управления глубиной реверберации [Bn,5B,vv] и Уровнем Посыла «D» для управления глубиной зоруса [Bn,5D,vv].

Посыл (Send)	
Данные посыла MIDI IN	Посыл N264/N364
013	0
14-26	1
27-40	2
41-53	3
54-67	4
68-80	5
81-94	6
95-107	7
108-121	8
122-127	9



## 2C Удаление Дорожки

Эта функция (Erase Track) позволяет удалить дорожку.



2C-1

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
2C-1	Дорожка	1-16	Выберите удаляемую дорожку
	Подтверждение удаления дорожки	OK?	Выполнение удаления дорожки

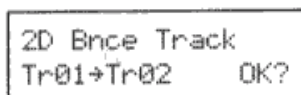
- 1) Выберите дорожку.
- 2) Поместите курсор в поле «OK?» и нажмите кнопку [▲/YES].

## Быстрая отмена действий

Если вы удалили дорожку по ошибке, нажмите кнопку [COMPARE] для её восстановления.

## 2D Bounce Track

Эта функция позволяет объединить данные из двух дорожек в одну.



2D-1

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
2D-1	Исходная дорожка	1-16	Выберите исходную дорожку
	Конечная дорожка	1-16	Выберите дорожку назначения
	Подтверждение объединения дорожек	OK?	Выполнение объединения дорожек

- 1) Выберите исходную дорожку.
- 2) Выберите дорожку назначения.
- 3) Поместите курсор в поле «OK?» и нажмите кнопку [▲/YES].

Если в обеих дорожках имеются вставленные в них паттерны, вам будет задан вопрос о том, желаете ли вы чтобы эти паттерны были открыты. Нажмите кнопку [▲/YES] для открытия паттернов и копирования их данных в трек для требуемого объединения или нажмите кнопку [▼/NO] для игнорирования данных паттернов.

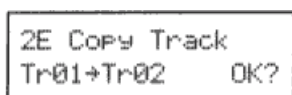
Данные в исходной дорожке будут удалены.

Настройки дорожки вроде Программы и MIDI-канала будут определены дорожкой назначения.

**Примечание:** если и в исходной дорожке и в дорожке назначения имеются данные MIDI-контроллера, то получившиеся в результате объединения дорожек данные контроллера, возможно, будут непригодны. В этом случае, воспользуйтесь функцией «4B Удаление Такта», стр. 138, для удаления MIDI-данных контроллера до начала объединения дорожек.

## 2E Copy Track

Эта функция позволяет копировать данные из одной дорожки в другую.



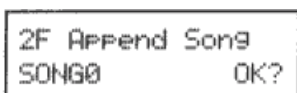
2E-1

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
2D-1	Исходная дорожка	1-16	Выберите исходную дорожку
	Конечная дорожка	1-16	Выберите дорожку назначения
	Подтверждение копирования дорожки	OK?	Выполнение копирования дорожки

- 1) Выберите исходную дорожку.
- 2) Выберите дорожку назначения.
- 3) Поместите курсор в поле «OK?» и нажмите кнопку [▲/YES].

## 2F Append Song

Эта функция позволяет присоединить сонг к концу текущего сонга. Она также может быть использована для копирования сонгов.



2F-1

- 1) Выберите исходный дорожку.
- 2) Поместите курсор в поле «OK?» и нажмите кнопку [▲/YES].



Настройки дорожек, такие как Программа и MIDI-канал, определяются текущим сонгом.

Если текущий сонг имеет несколько неиспользуемых тактов в конце, удалите их. См. «4А Удаление Такта», стр. 137.

На исходный сонг эта функция воздействия не оказывает.

**Примечание:** вы не сможете объединить сонги с разным базовым разрешением.

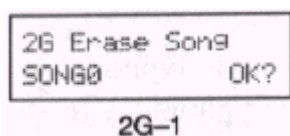
## Копирование сонга

Окно «2F Объединение Сонгов» может также использоваться для копирования сонгов.

- 1) Убедитесь в том, что в текущем сонге нет данных. Если они есть, удалите их. См «2С Удаление Дорожки», стр. 129.
- 2) Выберите исходный сонг.
- 3) Поместите курсор в поле «OK?» и нажмите кнопку [▲/YES].

## 2G Erase Song

Эта функция позволяет удалить все данные из текущего выбранного сонга.



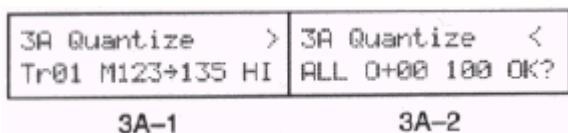
ЖКД	Параметр	Значения	Описание
2G-1	Подтверждение удаления дорожки	OK?	Выполнение удаления дорожки

**1) Нажмите кнопку [▲/YES].**

Если вы желаете удалить другой сонг, а не текущий, то в режиме Секвенсора нажмите функциональную кнопку [8] для выбора окна Выбора Сонга. Выберите сонг, затем вернитесь к этой функции и выполните её. Название сонга не удаляется.

## 3A Quantize

Эта функция позволяет улучшить синхронизацию данных записанных на дорожке.



ЖКД	Параметр	Значения	Описание
3A-1	Дорожка	Tr1-Tr16, Tempo Track	Выберите дорожку для квантизации
	Стартовый Такт (M)	1-999	Выберите первый такт для квантизации
	Конечный такт	1-999	Выберите последний такт для квантизации
	Точность квантизации	HI	
3A-2	Квантуемые данные (только дорожки 1-16)	ALL NTE CNT ATT BND PRG	Все данные Нотные данные Данные контроллера Данные послекасания Данные частотной модуляции Данные смены программ
	Сдвиг (O)	-96...+96	Сдвиг квантизации
	Интенсивность	0-100%	Интенсивность квантизации
	Подтверждение выполнения функции квантизации	OK?	Выполнение квантизации

**1) Выберите дорожку.**

**2) Выберите начальный и конечный такты.**

При выборе параметров начального и конечного тактов состояние 10 тактов после текущего выбранного такта отображается на дисплее.

**3) Установите точность квантизации (разрешение).**

**4) Выберите данные для квантизации. Эта опция не появится при выборе темпо-трека.**

**5) Выберите Сдвиг и Интенсивность.**

**6) Поместите курсор в поле «OK?» и нажмите кнопку [▲/YES].**

Данная функция квантизации не влияет на длительность нот.

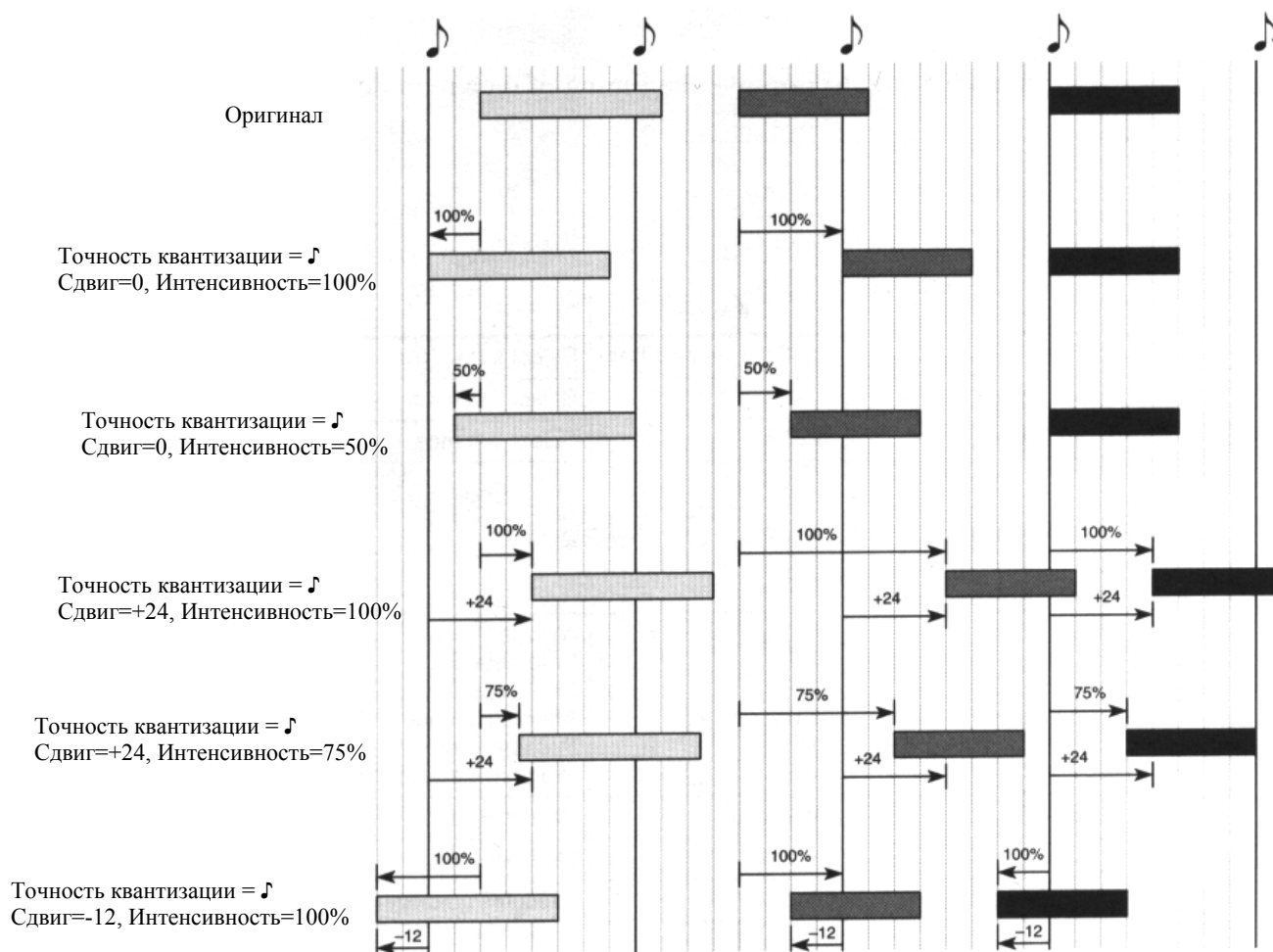
Если разрешение квантизации установить в положение HI, то данные будут квантованы с тем же разрешением, что и выбранное для сонга. См. «8В Базовое Разрешение Сонга», стр. 151. В этом случае на нотные данные воздействия не оказывается. Это позволяет вам уменьшить объём данных контроллеров и высвободить память секвенсора.

Запись постоянно меняющихся данных вроде Послекасания и джойстика расходует много памяти. Вы можете снизить количество расходуемой квантизацией памяти. Тем не менее, перед началом квантизации вы должны убедиться в том, что значение квантизации не является слишком низким. При слишком низком значении непрерывные данные могут звучать неровно и неестественно.

**3А-2 Квантуемые данные:** при выборе положения АТТ квантуются данные Канального Послекасания и Полифонического Послекасания. Тон-генератор N264/N364 не поддерживает полифонического послекасания. Тем не менее, этот тип события может быть записан и воспроизведён секвенсором при работе с внешними MIDI-устройствами.

В положении CNT все данные Контроллера комбинируются в одно событие. Это позволяет уменьшить объём данных Контроллеров и высвободить память секвенсора.

Приведённые ниже иллюстрации показывают, каким образом на ноты влияют параметры Сдвига и Интенсивности.



## 3B Shift Note

Эта функция позволяет транспонировать высоту звучания определённого диапазона нот в определённых тактах.

3B Shift Note > Tr01 M123→135	3B Shift Note < C-1→C-1 S+00 OK?
3B-1	3B-2

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
3B-1	Дорожка (Tr)	1-16	Выберите дорожку
	Стартовый Такт (M)	1-999	Выберите первый такт для сдвига нот
	Конечный такт	1-999	Выберите последний такт для сдвига нот
3B-2	Нижний предел нотного диапазона	C-1 по G9	Выберите самую нижнюю ноту диапазона
	Верхний предел нотного диапазона	C-1 по G9	Выберите самую высокую ноту диапазона
	Величина сдвига (S)	-24...+24	Величина сдвига высоты звучания в полутонах
	Подтверждение выполнения сдвига нот	OK?	Выполнение сдвига нот

- 1) **Выберите дорожку.**
- 2) **Выберите начальный и конечный такты.**  
При выборе параметров начального и конечного тактов состояние 10 тактов после текущего выбранного такта отображается на дисплее.
- 3) **Установите нижнюю и верхнюю ноту диапазона. На ноты находящиеся вне этого диапазона воздействие не оказывается.**
- 4) **Установите величину сдвига высоты звучания.**
- 5) **Поместите курсор в поле «OK?» и нажмите кнопку [▲/YES].**

Если в выбранном диапазоне тактов имеется вставленный в дорожку паттерн, вам будет задан вопрос о том, желаете ли вы открыть этот паттерн. Нажмите кнопку [▲/YES] для открытия паттерна и копирования его данных в трек для последующего сдвига высоты их звучания или нажмите кнопку [▼/NO] для игнорирования данных паттерна.

Параметры Нижнего и Верхнего пределов диапазона нот могут также быть определены нажатием клавиши на клавиатуре при нажатой кнопке [ENTER].

## 3C Modify Velocity

Эта функция позволяет изменять скорость проигрывания нот в рамках нескольких тактов. Эта функция удобна для создания эффектов типа крещендо.

3C Modify Vel > Tr=01 M123+135 C1.	3C Modify Vel < 002+126 I000 OK?
---------------------------------------	-------------------------------------

3C-1

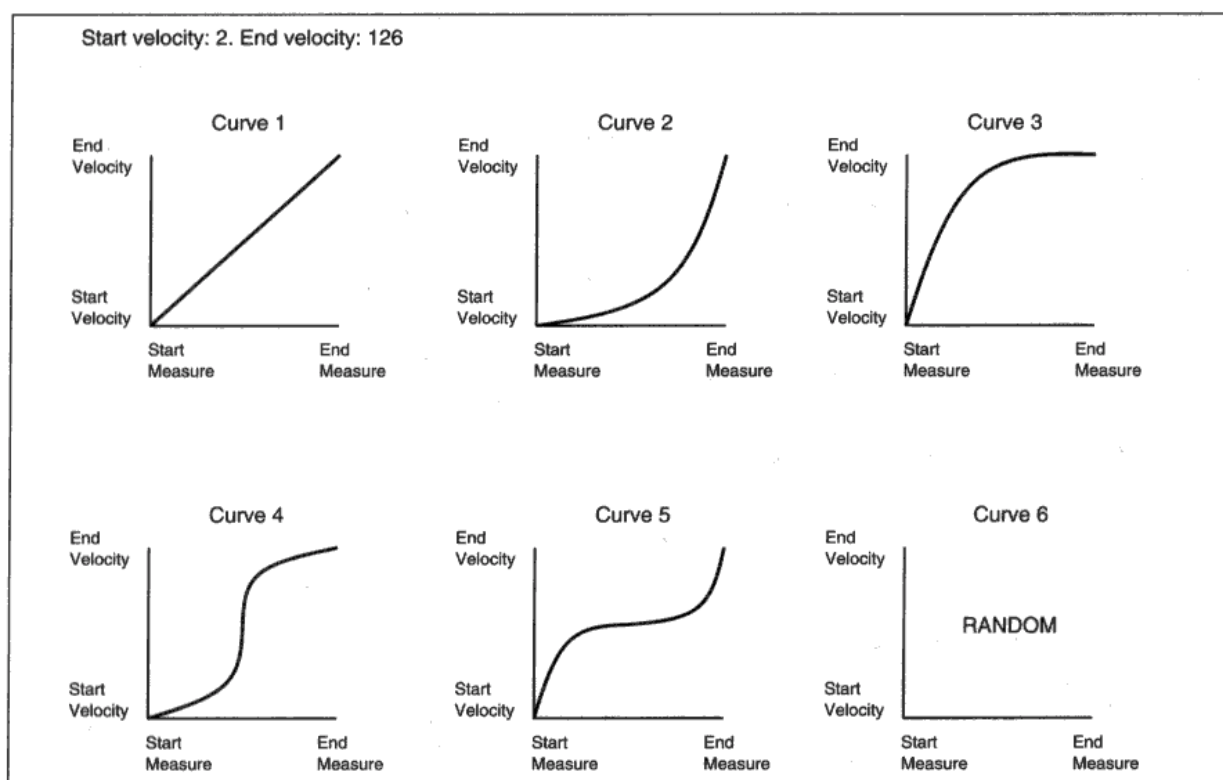
3C-2

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
3C-1	Дорожка (Tr)	1-16	Выберите дорожку
	Start Measure (M)	1-999	Выберите первый такт для сдвига нот
	End Measure	1-999	Выберите последний такт для сдвига нот
	Curve (C)	1-6	Кривая скорости
3C-2	Start Velocity	2-126	Значение скорости для первой ноты в выбранном стартовом такте
	End Velocity	2-126	Значение скорости для последней ноты в выбранном конечном такте
	Интенсивность (I)	0-100%	Изменение интенсивности скорости
	Подтверждение изменения скорости	OK?	Выполнение изменения скорости

- 1) Выберите дорожку.
- 2) Выберите начальный и конечный такты.  
При выборе параметров начального и конечного тактов состояние 10 тактов после текущего выбранного такта отображается на дисплее.
- 3) Выберите кривую скорости.
- 4) Установите стартовое и конечное значения скорости.
- 5) Выберите значение интенсивности.
- 6) Поместите курсор в поле «OK?» и нажмите кнопку [▲/YES].

**3C-2 Интенсивность:** при значении 0% изменений не происходит. При значении 100% скорость нот меняется в соответствии с параметрами Start Velocity и End Velocity.

Если выбранный диапазон тактов содержит вставленный в дорожку паттерн, вам будет задан вопрос о том, желаете ли вы открыть этот паттерн. Нажмите кнопку [▲/YES] для открытия паттерна и копирования его данных в трек и последующего изменения скорости или нажмите кнопку [▼/NO] для игнорирования данных паттерна.



## 3D Создание Данных Контроллера

Эта функция (Create Controller Data) позволяет редактировать такие данные контроллера, как частотная модуляция (Pitch Bend) и послекасание (After Touch).

3D Create Ctl Tr01 M123 1:00	>	3D Create Ctl M126 1:00 C000	<	3D Create Ctl END:000	<	OK?
3D-1		3D-2		3D-3		

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
3D-1	Дорожка (Tr)	1-16	Выберите дорожку
	Start Measure (M)	1-999	Выберите стартовый такт
	Start Location	1:00-9:95	Выберите место положения в рамках стартового такта
3D-2	End Measure (M)	1-99	Выберите конечный такт
	End Location	1:00-9:95	Выберите место положения в рамках конечного такта
	Controller (только дорожки 1-16)	BEND AFTT CNT 000-101	Выберите контроллер для редактирования (см. таблицу на стр. 126 на предмет перечня совместимых с N264/N364 контроллеров)
3D-3	End Value (END)	ERA, -8192...+8191	Изменение высоты звучания
		ERA, 40-240	Данные темпа (только для темпо-трека)
		ERA, 0-127	Другие контроллеры
	Подтверждение создания данных управления	OK?	Создание данных управления

- 1) Выберите дорожку.
- 2) Выберите стартовый такт и место положения в рамках этого такта, откуда вы желаете начать редактирование.

При выборе параметров начального и конечного тактов состояние 10 тактов после текущего выбранного такта отображается на дисплее.

Параметры стартового и конечного места положения соответствуют доле в такте и тайм-коду. Например, значение 2:48 обозначает событие, расположенное на 48 тиков после второй доли такта.

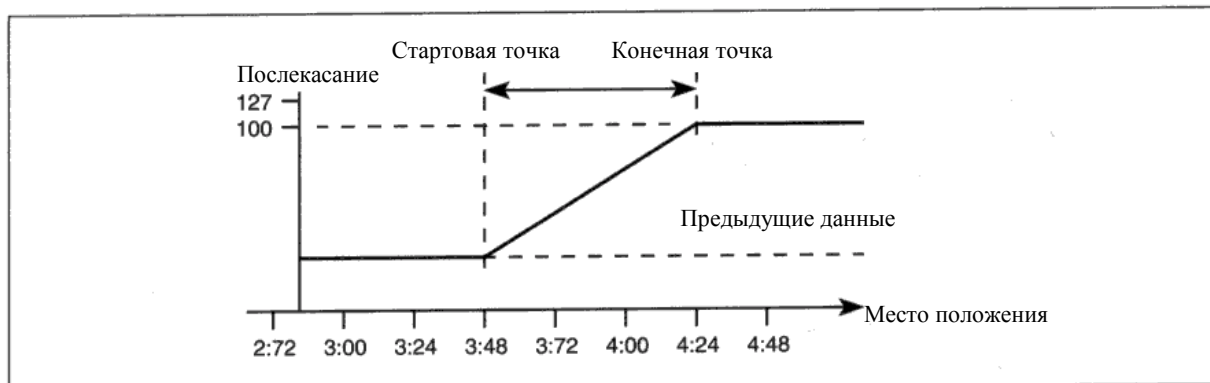
Доли делятся на 96 тиков. Тем не менее, при Нижнем базовом разрешении («8В Базовое Разрешение Сонга», стр. 151) доли делятся на 48 тиков, таким образом, регулировка осуществляется с шагом в две единицы.

- 3) Выберите конечный такт и место в рамках этого такта, на котором вы желаете закончить редактирование.
- 4) Выберите контроллер, который вы желаете редактировать.
- 5) Определите конечное значение для данных Контроллера.

Если вы выберете ERA, выбранные данные Контроллера в выбранном диапазоне удалятся.

- 6) Поместите курсор в поле «OK?» и нажмите кнопку [▲/YES].

В следующем примере стартовая точка расположена в положении 3:48, конечная точка в положении 4:28, тип Контроллера составляет AFTT, а конечное значение составляет 100. Значение данных Послекасания повышается до нового значения 100 в промежутке между стартовой и конечной точкой.



Если паттерн расположен между выбранными начальной и конечной точками, которые были вставлены в дорожку, вам будет задан вопрос о том, желаете ли вы открыть этот паттерн. Нажмите кнопку [▲/YES] для открытия паттерна и копирования его данных в трек и последующего редактирования данных Контроллера или нажмите кнопку [▼/NO] для игнорирования данных паттерна.

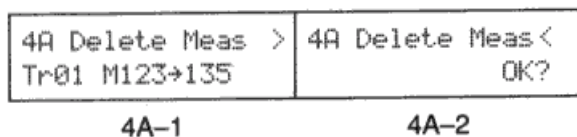
Редактирование большого количества данных Контроллера использует большое количество памяти секвенсора, таким образом, если памяти секвенсора недостаточно, вы, возможно, не сможете редактировать данные Контроллера. В этом случае, уменьшите объём данных Контроллера, используя функцию квантизации. См. «3A Quantize», стр. 131. Кроме этого, примените квантизацию к вставленным данным при помощи функции Создания Данных Управления (Контроллера).

Программы N264/N364 могут панорамироваться в диапазоне 31 точки. Некоторые MIDI-устройства могут панорамироваться в диапазоне 128 точек (0-127). Тем не менее, редактирование данного типа данных панорамы использует много памяти секвенсора. Данные Панорамы лучше записывать в реальном времени или при помощи функции редактирования событий (Event Edit).



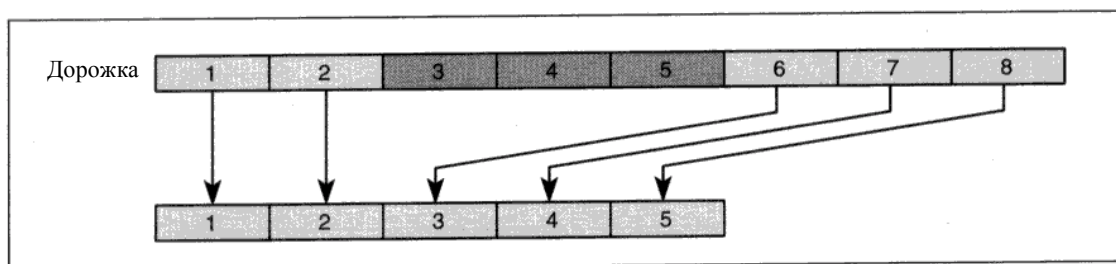
## 4A Удаление такта

Эта функция (Delete Measure) позволяет удалять такты. В отличие от функции «4B Удаление Такта», стр. 138, эта функция удаляет такты и передвигает последующие такты вперёд.

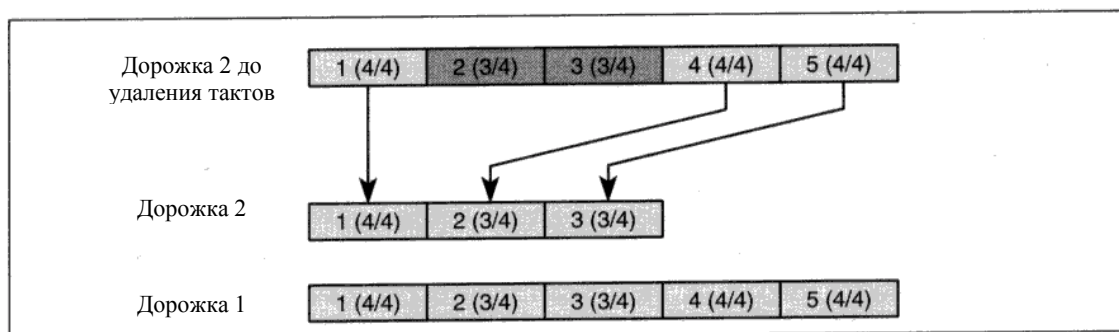


ЖКД	Параметр	Значения	Описание
4A-1	Дорожка (Tr)	Tr1-Tr16, ALL	Выберите дорожку
	Start Measure (M)	1-999	Выберите первый такт для удаления
	End Measure (M)	1-99	Выберите последний такт для удаления
4A-2	Подтверждение удаления такта	OK?	Выполнение удаления

- Выберите дорожку.**
- Выберите стартовый такт и конечный такты.**  
При выборе параметров начального и конечного тактов состояние 10 тактов после текущего выбранного такта отображается на дисплее.
- Поместите курсор в поле «OK?» и нажмите кнопку [▲/YES].**  
Стартовый такт, конечный такт и все такты между ними будут удалены. Такты, следующие за конечным тактом, передвигаются к началу. На следующей иллюстрации такты с 3 по 5 были удалены, а такты 6, 7 и 8 передвигаются к началу для замещения пространства, занимавшегося удалёнными тактами.



Такты, передвинутые к началу, используют тот же размер, что и такты других дорожек. Например, на следующей иллюстрации два такта размером  $\frac{3}{4}$  удаляются с дорожки 2. Следующие за ними такты перемещаются к началу, и им присваивается тот же размер, что и у тактов дорожки 1.



Когда все такты будут удалены, темпо-трек (с данными размера и темпа) останется не тронутым. Таким образом, последующие такты, которые были передвинуты к началу, будут эти использовать настройки размера и темпа.

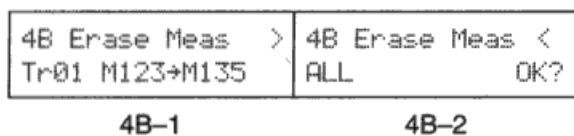
Если параметр Track установлен в положение ALL, будут удалены выбранные такты из всех дорожек, включая темпо-трек. Если нота накладывается на диапазон удалённых тактов, эта нота будет укорочена соответствующим образом.

**Примечание:** даже если нота с лигой находится в зоне удаления, будут удалены только те ноты, что реально находятся в рамках этой зоны. Это касается также и данных Контроллера.

Если стартовый такт или конечный такт накладываются на паттерн, который был вставлен в дорожку, вам будет задан вопрос о том, желаете ли вы открыть этот паттерн. Нажмите кнопку [▲/YES] для открытия паттерна и копирования его данных в трек для их последующего удаления, или нажмите кнопку [▼/NO] для игнорирования данных паттерна.

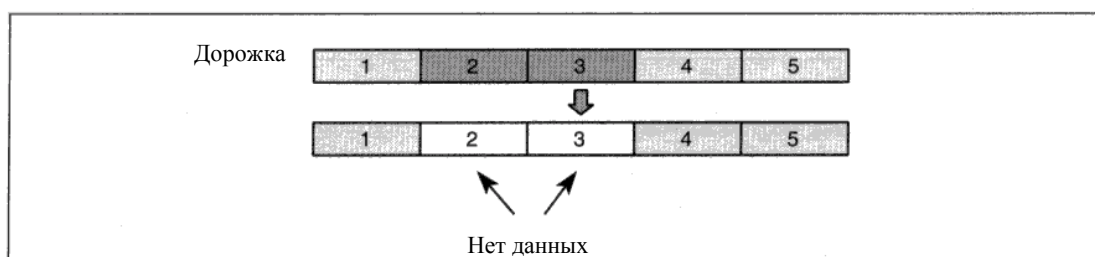
## 4B Удаление Такта

Эта функция (Erase Measure) позволяет удалить данные в рамках дорожки или такта. В отличие от функции Delete Measure, которая в действительности удаляет такт, эта функция удаляет только данные в такте.



ЖКД	Параметр	Значения	Описание
4B-1	Дорожка	Tr1-Tr16, ALL	Выберите дорожку
	Стартовый Такт (M)	1-999	Выберите первый такт для удаления
	Конечный такт	1-999	Выберите последний такт для удаления
4B-2	Удаляемые данные	ALL NTE CNT ATT BND PRG	Все данные Нотные данные Данные контроллера Данные послекасания Данные частотной модуляции Данные смены программ
	Подтверждение выполнения функции удаления	OK?	Выполнение удаления

- 1) Выберите дорожку.
- 2) Выберите стартовый такт и конечный такты. Статус каждого такта отображается на дисплее. При выборе параметров начального и конечного тактов состоянии 10 тактов после текущего выбранного такта отображается на дисплее.
- 3) Выберите удаляемые данные.
- 4) Поместите курсор в поле «OK?» и нажмите кнопку [▲/YES].  
Стартовый такт, конечный такт и все такты между ними будут удалены. На следующей иллюстрации удалены такты с 3 по 5.



При выборе положения ATT удаляются данные Канального Послекасания и Полифонического Послекасания. Тон-генератор N264/N364 не поддерживает полифонического послекасания. Тем не менее, этот тип события может быть записан и воспроизведён секвенсором при работе с внешними MIDI-устройствами.

Если параметр дорожки установлен в положение ALL, выбранные такты будут удалены из всех дорожек, включая темпо-трек.

Для удаления только темпо-трека используйте функцию редактирования событий или создания данных управления. См. «2B Редактирование События», стр. 121, и «3D Создание Данных Контроллера», стр. 135.

Если нота накладывается на выбранный диапазон тактов, будет удалён только пересекающийся отрезок.

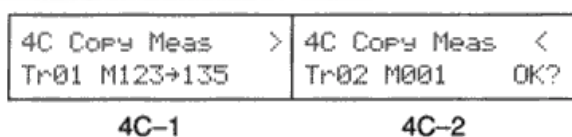
Если стартовый такт или конечный такт накладываются на паттерн, который был вставлен в дорожку, вам будет задан вопрос о том, желаете ли вы открыть этот паттерн. Нажмите кнопку [▲/YES] для открытия паттерна и копирования его данных в трек для их последующего удаления, или нажмите кнопку [▼/NO] для игнорирования данных паттерна.

Если вы удалите такт, содержащий данные Контроллера вроде Частотной Модуляции или Педали Демпфера, Контроллер может зависнуть при неестественном для него значении. Во избежание такой ситуации удалите данные контроллера. См. «3D Создание Данных Контроллера», стр. 135.

**Примечание:** даже если нота с лигой находится в зоне удаления, будут удалены только те ноты, что реально находятся в рамках этой зоны. Это касается также и данных Контроллера.

## 4C Копирование такта

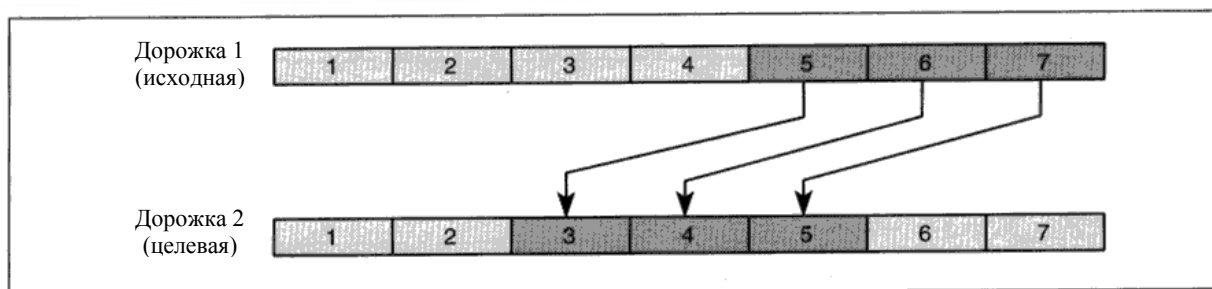
Эта функция (Copy Measure) позволяет копировать такты в другие дорожки.



ЖКД	Параметр	Значения	Описание
4B-1	Дорожка	Tr1-Tr16, ALL	Выберите дорожку
	Исходный стартовый такт (M)	1-999	Выберите первый копируемый такт
	Исходный конечный такт	1-999	Выберите последний копируемый такт
4B-2	Дорожка назначения	1-16, ALL	Выберите дорожку назначения
	Стартовый такт назначения (M)	1-99	Выберите стартовый такт дорожки назначения
	Подтверждение копирования такта	OK?	Выполнение копирования

- 1) Выберите исходную дорожку
- 2) Выберите исходные стартовый и конечный такты.
- 3) Выберите дорожку назначения копирования.
- 4) Выберите стартовый такт дорожки назначения.
- 5) Поместите курсор в поле «OK?» и нажмите кнопку [▲/YES].

В следующем примере исходной является дорожка 1, стартовым тактом является 5, конечным 7, дорожка назначения 2, а стартовый такт дорожки назначения 3. Таким образом, такты с 5 по 7 дорожки 1 копируются в такты с 3 по 5 дорожки 2. Имеющиеся в дорожке 2 данные в тактах с 3 по 5 будут перезаписаны.



Имеющиеся в выбранных тактах назначения данные будут перезаписаны.

Если вы выберете некие исходные такты, не имеющие в себе данных, будут скопированы пустые такты.

Скопированные такты используют тот же размер, что и соответствующие такты других дорожек (если другие дорожки имеются).

Если параметр исходной дорожки установлен в положение ALL, будут скопированы выбранные такты всех дорожек, включая темпо-трек. Это свойство полезно при создании повторяющихся отрезков сонга вроде припевов, куплетов и т.п.

Если исходный стартовый такт или исходный конечный такт накладывается на паттерн в месте назначения, которое состоит из нескольких тактов, вам будет задан вопрос о том, желаете ли вы открыть этот паттерн. Нажмите кнопку [▲/YES] для копирования данных, или нажмите кнопку [▼/NO] для игнорирования данных паттерна.

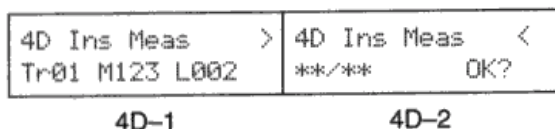
Если последний такт места назначения копирования содержит паттерн, который был вставлен (вложен) в дорожку, он будет игнорирован, и будут воспроизводиться скопированные данные.

Если стартовый такт места назначения содержит паттерн, который был вставлен (вложен) в дорожку, то такты с этого места будут заменены скопированными тактами.

Если стартовый такт содержит паттерн, который был вставлен (вложен) в дорожку, то последующие такты, которые использовали этот паттерн, больше не будут его использовать после удаления данных стартового такта.

## 4D Вставка Такта

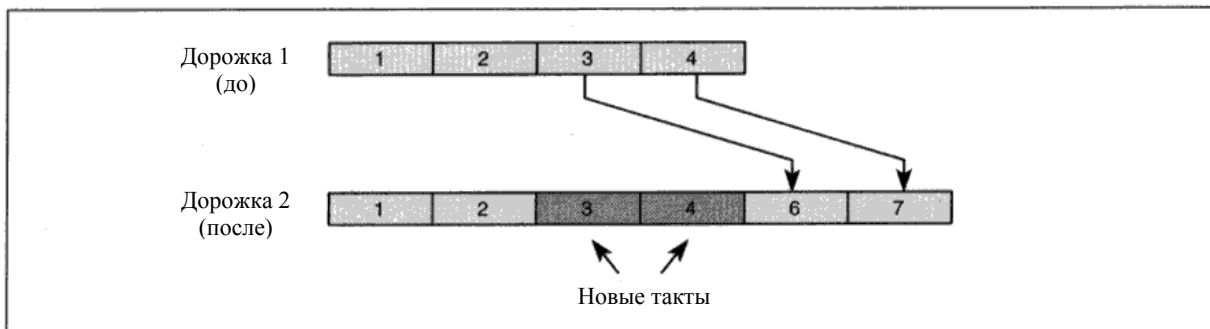
Эта функция (Insert Measure) позволяет вставлять в дорожку новые такты.



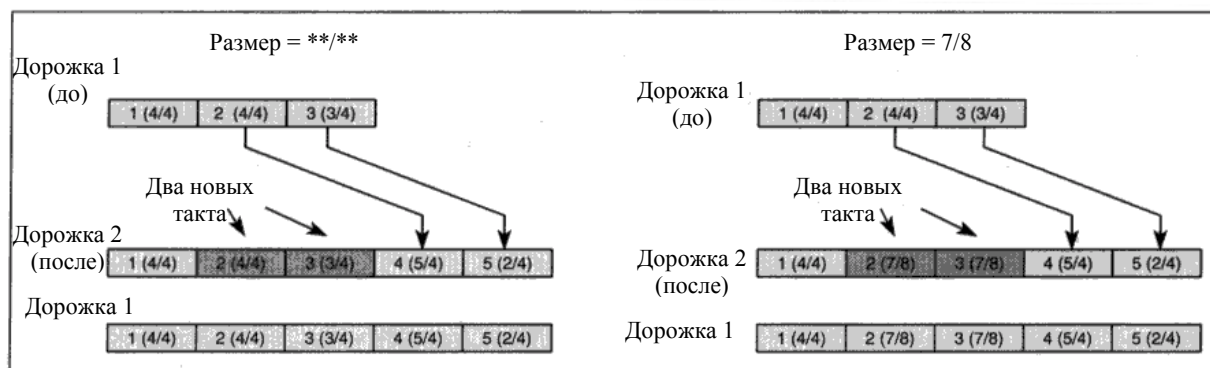
ЖКД	Параметр	Значения	Описание
4D-1	Дорожка назначения	Tr1-Tr16, ALL	Выберите дорожку назначения
	Такт назначения (M)	1-999	Выберите место вставки такта(ов)
	Число тактов (L)	1-999	Выберите число вставляемых тактов
4D-2	Размер	**/**	Использование размера тактов других дорожек
		1/4-9/4 1/8-16/8 1/16-16/16	Низкое базовое разрешение
		1/4-5/4 1/8-10/8 1/16-16/16	Высокое базовое разрешение
	Подтверждение вставки такта	OK?	Выполнение вставки такта

- 1) Выберите дорожку назначения и такт назначения.
- 2) Выберите число вставляемых тактов.
- 3) Выберите размер для новых тактов. Если вы не желаете менять размер, выберите \*\*/\*\* (будет использован размер установленный предварительно).
- 4) Поместите курсор в поле «OK?» и нажмите кнопку [▲/YES].

В следующем примере в дорожку 1 вставляется два такта; такт назначения 3.



Если размер выбран как \*\*/\*\*, то новые такты будут использовать размер соответствующих им тактов других дорожек. Если значение размера определено, новые такты и все соответствующие им такты будут использовать это значение. Следующий пример иллюстрирует оба случая.



Если параметр дорожки установлен в положение ALL, новые такты будут вставлены во все дорожки. Если имеющаяся нота накладывается на выбранный целевой такт, она будет поделена на две ноты. Если новые такты вставляются в отрезок паттерна, вам будет задан вопрос о том, желаете ли вы открыть этот паттерн. Нажмите кнопку [▲/YES] для вставки данных паттерна, или нажмите кнопку [▼/NO] для игнорирования данных паттерна.

## 4E Вложение в дорожку

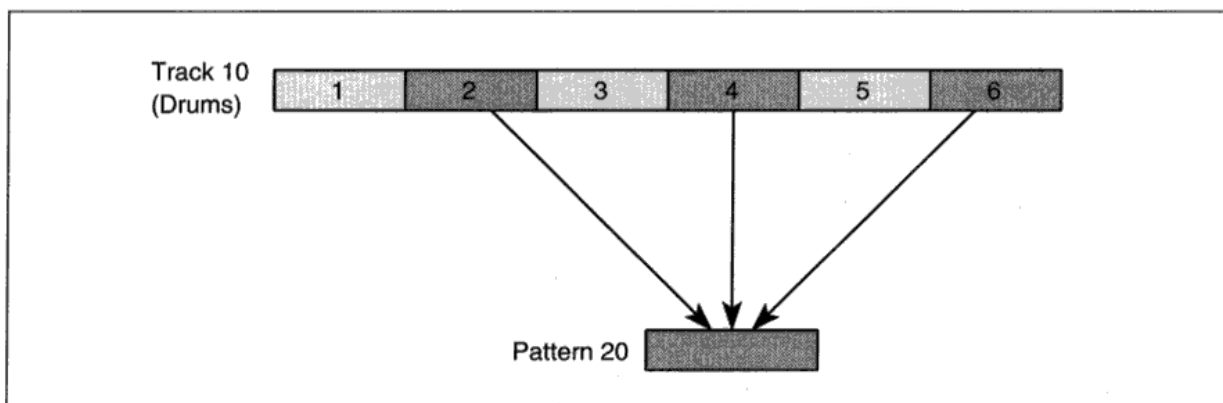
Эта функция (Put to Track) позволяет присваивать дорожкам паттерны. Тем не менее, в отличие от функции копирования дорожки, дорожка не будет содержать данных паттерна, а только его номер. В мире компьютеров такое явление иногда называют ярлыком или связкой (линком). Эта функция позволяет совместно использовать общие паттерны в дорожках и сонгах без необходимости копировать одинаковые данные, что заставит использовать больше памяти секвенсора. Эту функцию можно использовать, например, с барабанным паттерном, который используется в каждом припеве. Чем копировать данные, изготовьте паттерн, затем вложите этот паттерн в дорожку в нужных местах. Любые изменения, внесённые в этот паттерн, отразятся на всех дорожках, где этот паттерн используется.

4E Put To Tr P00 Tr01	>	4E Put To Tr M123	<	OK?
4E-1		4E-2		

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
4E-1	Паттерн (P)	0-99	Выберите паттерн для вложения в дорожку
	Дорожка назначения (Tr)	1-16	Выберите дорожку назначения вложения
4E-2	Такт назначения (M)	1-999	Выберите такт назначения
	Подтверждение вложения в дорожку	ОК?	Выполнение вложения в дорожку

- 1) Выберите вкладываемый паттерн.
- 2) Выберите дорожку и такт, в которые будет вложен паттерн.
- 3) Поместите курсор в поле «ОК?» и нажмите кнопку [▲/YES].

В следующем примере Паттерн 20 вложен в такты 2, 4 и 6 дорожки 10.



Имеющиеся в целевом такте данные будут удалены, а последующие такты будут перемещены в зависимости от числа тактов в паттерне. Например, если вы вложите паттерн, который содержит только один такт, данные из целевого такта будут удалены, а последующие такты перемещены не будут. Тем не менее, если вы вложите паттерн, который содержит три такта, данные в целевом такте будут удалены, а последующие такты будут сдвинуты на два такта.

Базовое разрешение и размер паттерна будут отрегулированы в соответствии с тактом назначения вложения.

Данные контроллера дорожки, вроде Частотной Модуляции (не уровня громкости), сбрасываются при вложении паттерна. Если вы желаете использовать Частотную Модуляцию и Педаль Демпфера, вам понадобится вписать их данные непосредственно в паттерн.

## 4F Копирование в Дорожку

Эта функция (Copy to Track) позволяет копировать паттерны в дорожку.

4F Copy To Tr > P00 Tr01	4F Copy To Tr < M123 OK?
-----------------------------	-----------------------------

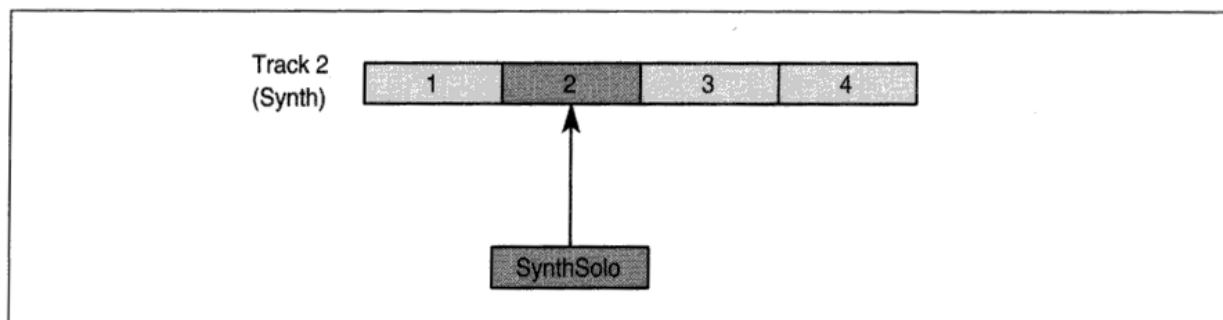
4F-1

4F-2

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
4F-1	Паттерн (P)	0-99	Выберите паттерн для копирования в дорожку
	Дорожка назначения (Tr)	1-16	Выберите дорожку назначения
4F-2	Такт назначения (M)	1-999	Выберите такт назначения
	Подтверждение копирования в дорожку	OK?	Выполнение копирования в дорожку

- 1) Выберите вкладываемый паттерн.
- 2) Выберите дорожку и такт, в которые будет вложен паттерн.
- 3) Поместите курсор в поле «OK?» и нажмите кнопку [▲/YES].

В следующем примере паттерн SynthSolo вкладывается в дорожку 2.



Имеющиеся в целевом такте данные будут удалены, а последующие такты будут перемещены в зависимости от числа тактов в паттерне. Например, если вы скопируете паттерн, который содержит только один такт, данные из целевого такта будут удалены, а последующие такты перемещены не будут. Тем не менее, если вы скопируете паттерн, который содержит три такта, данные в целевом такте будут удалены, а последующие такты будут сдвинуты на два такта.

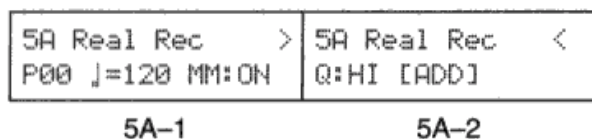
Базовое разрешение паттерна будет отрегулировано в соответствии с сонгом назначения.

Паттерн будет использовать тот же размер, что и соответствующие такты в других дорожках.

## 5A Запись /Редактирование паттерна в реальном времени

Здесь мы объясняем, как записать и отредактировать паттерны в реальном времени.

Здесь вы можете записывать или редактировать Паттерны, которые будут использованы при Воспроизведении/Записи Паттернов в реальном времени.



ЖКД	Параметр	Значения	Описание
5A-1	Паттерн (P)	0-99	Выберите паттерн для записи/редактирования
	Темп (♩)	40-420, EXT	Настройка темпа паттерна (положение EXT, если источник MIDI-синхронизации внешний)
	Метроном (MM)	OFF ON REC	Метроном выключен Метроном только для воспроизведения Метроном для записи и воспроизведения
5A-2	Квантизация записи (Q)	HI	
	Добавить/Удалить	[ADD] [RMV]	Наложение данных на последовательные проходы по всему паттерну Удаление соответствующих данных при нажатой клавише

### Функциональные кнопки

[8]	Delete		Удаление данных при нажатой кнопке (только при записи)
-----	--------	--	--

Перед началом записи паттерна выберите дорожку, в которой вы собираетесь использовать паттерн. Программа выбранной дорожки будет использоваться при записи паттерна. Если по окончании записи паттерн скопировать в другую дорожку, он будет использовать Программу, присвоенную этой дорожке.

- 1) **Настройте параметры окна «5D Параметры Настройки Паттерна», стр. 147.**
- 2) **Выберите паттерн, который вы будете записывать или редактировать.**

Паттерны, которые были записаны в пошаговом режиме, также можно выбрать.

- 3) **Настройте темп, метроном и параметры квантизации записи.**
- 4) **Нажмите кнопку [REC/WRITE] для включения режима готовности к записи.**
- 5) **Нажмите кнопку [START/STOP] для начала записи, затем начните играть.**

По достижении последнего такта паттерна запись продолжится с первого такта паттерна, подобно записи петли в сонге. То, что вы играете в последующих проходах, накладывается на предварительно записанные данные. Это позволяет строить паттерн наложениями.

- 6) **Для остановки записи нажмите кнопку [START/STOP].**

Для проигрывания паттерна нажмите кнопку [START/STOP].

Если вы желаете что-то добавить в паттерн, повторите шаги с 4 по 6.

Если вы желаете удалить какие-то данные, которые вы только что записали, см. ниже.

## Удаление данных во время записи

Имеется два способа удаления данных:

- 1) **Начните запись, затем нажмите и удерживайте функциональную кнопку [8] (DELETE). Данные будут удаляться во время нажатия кнопки. Отпустите кнопку для прекращения удаления.**
- 2) **Начните запись, поместите курсор в поле [ADD], затем нажмите кнопку [▲/YES]. Надпись [ADD] изменится на [RMV]. Для удаления определённой ноты нажмите соответствующую клавишу на клавиатуре. Пока нажата эта клавиша, будут удаляться все соответствующие ей ноты.**

Эта техника может быть также использована для удаления данных Послекасания. Просто перед началом проигрывания данных Послекасания, которые вы желаете удалить, нажмите на джойстик. Пока джойстик находится не в своём обычном состоянии покоя, все данные Послекасания будут удаляться.

Параметр [RMV]/[ADD] устанавливается в положение [ADD] автоматически при начале записи в режиме записи OVDB (Наложение).

### **Примечания по записи паттерна в реальном времени**

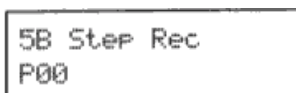
Если вы записываете такие данные управления как данные Джойстика, Частотной Модуляции и Педали и т.п., перед достижением конца паттерна убедитесь в том, что контроллер установлен в своё обычное положение покоя. В противном случае, данные управления будут записываться по кругу, и это повлияет на начало паттерна. При воспроизведении сонга, который включает в себя такой паттерн, на начало паттерна будут оказывать воздействие ненужные данные. Наложение данных управления, скорее всего, приведёт к неприемлемым результатам, таким образом, наложений лучше избегать.

При записи с высоким разрешением нота, проигранная в самом начале паттерна, может в некоторых случаях быть добавлена к концу паттерна. Запись при низком разрешении поможет это предотвратить.



## 5B Пошаговая запись паттерна

Этот раздел объясняет, как записывать и редактировать паттерны в пошаговом режиме.

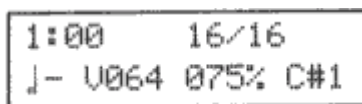


5B-1

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
5A-1	Паттерн (P)	0-99	Выберите паттерн для записи/редактирования

Перед началом записи паттерна выберите дорожку, в которой вы собираетесь использовать паттерн. Программа выбранной дорожки будет использоваться при записи паттерна. Если по окончании записи паттерн скопировать в другую дорожку, он будет использовать Программу, присвоенную этой дорожке.

- 1) Настройте параметры окна «5D Параметры Настройки Паттерна», стр. 147.
- 2) Выберите паттерн, который вы будете записывать или редактировать.
- 3) Нажмите кнопку [REC/WRITE] для включения режима готовности к записи.
- 4) Нажмите кнопку [START/STOP]. На дисплее появится следующее окно и станут доступны следующие нотные параметры.



Значение в левой части верхней строки обозначает текущее положение в паттерне.

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
	Размер	1/4-9/4 1/8-16/8 1/16-16/16	Размер (Низкое базовое разрешение)
		1/4-5/4 1/8-10/8 1/16-16/16	Размер (Высокое базовое разрешение)
	Тип ноты		Длительность ноты
	Триоль Обычная С точкой	3 — .	Триоль ноты выбранной длительности Нота, определённая длительностью ноты Нота с точкой выбранной длительности
	Скорость	2-126 Key	Выберите скорость ноты Скорость определяется нажатием клавиши
	Длина ноты	1-100%	Длина ноты

### Функциональные кнопки

[5]	Rest		Вставка паузы
[6]	Tie		Вставка лиги
[8]	Delete		Удаление текущего шага и возвращение на шаг назад

- 5) Следуйте процедуре описанной в разделе «2A Пошаговая запись дорожки», стр. 117.  
В отличие от пошаговой записи дорожки, которая продолжается, пока вы не нажмёте кнопку [START/STOP], пошаговая запись паттерна возобновляется по достижении последнего такта этого паттерна с первого такта паттерна. То, что вы проигрываете при последующих проходах, накладывается на предварительно записанные данные. Это позволяет строить паттерн наложениями.
- 6) Для остановки записи нажмите кнопку [START/STOP].

## 5C Редактирование событий паттерна

Данный раздел объясняет, как редактировать данные событий паттерна.

```
5C Event Edit
P00 NOTE:ENA
```

5C-1

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
5C-1	Паттерн (P)	0-99	Выберите паттерн для редактирования события
	Филтр Событий	NOTE CTRL AFTT BEND PROG PAFT	Данные нот Данные контроллера Данные послекасания Данные частотной модуляции Данные смены программ Данные полифонического послекасания
	DIS/ENA	DIS ENA	Редактирование выключено Редактирование включено

- 1) Выберите паттерн, который вы будете редактировать.
- 2) Подключите или выключите типы событий по необходимости.

Отключенные типы событий редактировать нельзя.

- 3) Нажмите кнопку [REC/WRITE].
- 4) Нажмите кнопку [START/STOP].
- 5) Следуйте процедуре, описанной в разделе «2B Редактирование События», стр. 121.
- 6) Нажмите кнопку [START/STOP] для завершения редактирования событий.

## 5D Параметры Настройки Паттерна

Эти параметры позволяют настроить паттерн перед началом записи и изменить его после записи.

5D Pat Param > P00 16/16 L01	5D Pat Param < B.Res:Hi OK?
5D-1	5D-2

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
5D-1	Паттерн (P)	0-99	Выберите паттерн
	Размер	1/4-9/4 1/8-16/8 1/16-16/16	Размер (Низкое базовое разрешение)
		1/4-5/4 1/8-10/8 1/16-16/16	Размер (Высокое базовое разрешение)
	Длина паттерна (L)	1-99	Число тактов в паттерне
5D-2	Базовое разрешение	Низкое (LOW) Высокое (HIGH)	48 точек на четвертную ноту 96 точек на четвертную ноту
	Подтверждение установки параметров	OK?	Установить выбранные параметры

- 1) Выберите паттерн для настройки
- 2) Настройте параметры
- 3) Поместите курсор в поле «OK?» и нажмите кнопку [▲/YES].

Если в сонг уже был вставлен паттерн, то появится сообщение “Pat In Use Continue OK?” («Паттерн используется. Продолжить?»). Нажмите кнопку [▲/YES] для продолжения или кнопку [▼/NO] для отмены действий.

**5d-2 Базовое разрешение:** этот параметр определяет точность тактирования в рамках паттерна. В положении Low разрешение тактирования составляет 48 PPQN (точек на четвертную ноту), т.е. 1/48 четвертной ноты. В положении High разрешение тактирования составляет 96 PPQN, т.е. 1/96 четвертной ноты. См. также «8В Базовое Разрешение Сонга», стр. 151.

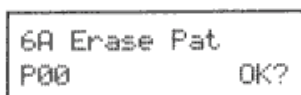
При высоком разрешении местоположение может изменяться с шагом в один тактовый сигнал. При Низком разрешении местоположение может изменяться с шагом в два тактовых сигнала. Один тактовый MIDI-сигнал (синхроимпульс) равен четырём тактовым сигналам (синхроимпульсам) N264/N364.

Если базовое разрешение паттерна отличается от разрешения сонга, в котором он используется, то данные паттерна будут изменены в соответствии с базовым разрешением сонга. При вставке паттерна данные проигрываются при настройках сонга назначения, но настройки паттерна не изменяются.

**Примечание:** однажды установив параметр, вы не сможете воспользоваться функцией сравнения (Compare).

## 6A Удаление Паттерна

Эта функция (Erase Pattern) позволяет удалять паттерны.



6A-1

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
6A-1	Паттерн (P)	0-99	Выберите удаляемый паттерн
	Подтверждение удаления паттерна	OK?	Удаление паттерна

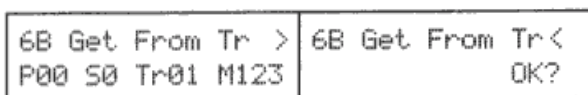
- 1) Выберите паттерн.
- 2) Поместите курсор в поле «OK?» и нажмите кнопку [▲/YES].

Если в сонг уже был вставлен паттерн, то появится сообщение “Pat In Use Continue OK?” («Паттерн используется. Продолжить?»). Нажмите кнопку [▲/YES] для продолжения или кнопку [▼/NO] для отмены действий.

Тем не менее, помните, что даже если Паттерн используется в Наборе Паттернов, здесь вы об этом предупреждены не будете.

## 6B Get from Track

Эта функция позволяет скопировать данные из дорожки в паттерн.



6B-1

6B-2

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
6B-1	Паттерн назначения (P)	0-99	Выберите паттерн назначения
	Исходный сонг (S)	0-9	Выберите исходный сонг
	Исходная дорожка (Tr)	1-16	Выберите исходную дорожку
	Исходный стартовый такт (M)	1-999	Выберите исходный стартовый такт
6B-2	Подтверждение копирования из дорожки	OK?	Выполнение функции

- 1) Выберите паттерн назначения записи.
- 2) Выберите исходный сонг.
- 3) Выберите исходную дорожку.
- 4) Выберите исходный стартовый такт.

Длина целевого паттерна («5D Параметры Настройки Паттерна», стр. 147) определяет число копируемых тактов.

- 5) Поместите курсор в поле «OK?» и нажмите кнопку [▲/YES].

Если в выбранном диапазоне тактов имеется паттерн, то вам будет задан вопрос о том, желаете ли вы открыть паттерн. Нажмите кнопку [▲/YES] для открытия паттерна и копирования его данных или кнопку [▼/NO] для исключения данных паттерна.

Базовое разрешение и размер целевого паттерна определяются исходным сонгом.

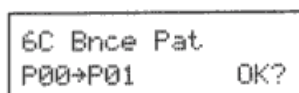
Данные оригинального паттерна удаляются, а данные, полученные из дорожки, вставляются в паттерн. Если лига ноты накладывается на выбранный диапазон тактов, что определяется параметром паттерна назначения, то она удаляется.

### Примечание по редактированию паттерна

Если вы желаете при работе с паттерном воспользоваться такими функциями редактирования дорожки как квантизация, создание данных управления и т.д., скопируйте паттерн в пустую дорожку («4F Копирование в Дорожку», стр. 142), выполните редактирования, затем используйте эту функцию для копирования данных назад в паттерн.

## 6C Bounce Pattern

Эта функция объединяет данные из двух паттернов в один.



6C-1

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
6C-1	Исходный паттерн (P)	0-99	Выберите исходный паттерн
	Конечный паттерн (P)	0-99	Выберите паттерн назначения
	Подтверждение объединения паттернов	OK?	Выполнение объединения паттернов

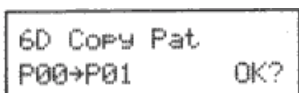
- 1) Выберите исходный паттерн.
- 2) Выберите паттерн назначения.
- 3) Поместите курсор в поле «OK?» и нажмите кнопку [▲/YES].

Данные будут объединены в паттерне назначения. Исходный паттерн не изменится.

Размер, длина паттерна и базовое разрешение определяются паттерном назначения.

## 6D Copy Pattern

Эта функция позволяет копировать данные из паттерна в паттерн.



6D-1

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
6D-1	Исходный паттерн (P)	0-99	Выберите исходный паттерн
	Конечный паттерн (P)	0-99	Выберите паттерн назначения
	Подтверждение копирования паттернов	OK?	Выполнение копирования паттернов

- 1) Выберите исходный паттерн.
- 2) Выберите паттерн назначения.
- 3) Поместите курсор в поле «OK?» и нажмите кнопку [▲/YES].

Размер, длина паттерна и базовое разрешение определяются паттерном назначения.

## 7A-7G Эффекты

В сонге настройки отдельных эффектов, панорамы и посылы «С» и «D» каждой Программы игнорируются, и используются настройки установленные для данного сонга. Если вы желаете использовать в сонге настройки эффектов Программы или Комбинации, воспользуйтесь функцией копирования эффектов 7F. См. «7F Копирование Эффектов», стр. 62.

Такие параметры дорожек сонга как Pan A, Pan B, Send C и Send D используются для управления уровнями сигналов, передаваемыми на процессоры эффектов.

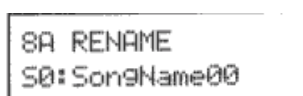
Работа Эффектов объясняется в Главе 5 «Эффекты», стр. 57.

## Динамическая модуляция и секвенсор

Для записи и воспроизведения данных динамической модуляции для работы с эффектами, настройте дорожку, которую вы будете использовать для записи данных, на один MIDI-канал с Общим (Global) MIDI-каналом.

## 8A Переименование Сонга

Данная функция (RENAME) позволяет переименовать сонг.



8A-1

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
8A-1	Rename Song	См. таблицу символов ниже	Переименование сонга

Для того чтобы переименовать сонг, воспользуйтесь кнопками курсора [←] и [→] для перемещения курсора и кнопками [▲/YES] [▼/NO] или ползунком VALUE для выбора символов. Имеющиеся символы изображены в таблице ниже. Названия сонгов могут быть составлены не более чем 10 символов.

	!	"	#	\$	%	&	'	(	)	*	+	,	-	.	/	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?
@	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[	¥	]	^	_
`	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{		}	→	←

Воспользуйтесь числовой клавиатурой для ввода чисел. Используйте кнопку [10's HOLD/-] для переключения между знаками верхнего и нижнего регистра. Нажмите и удерживайте кнопку [ENTER], затем нажмите кнопку [←] для удаления текущего символа. Нажмите и удерживайте кнопку [ENTER], затем нажмите кнопку [→] для вставки символа.

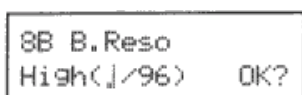
**Примечание:** переименовав сонг, вы не сможете воспользоваться функцией сравнения (Compare) для восстановления предыдущего названия.

## Примечания по сохранению СМФ (Стандартный MIDI-Файл)

Если сонг сохраняется в формате файла СМФ, то название файла должно использовать не более восьми символов, буквы нижнего регистра становятся буквами верхнего регистра, а символы заменяются на подчёркивание «\_». Тем не менее, имеется возможность, что название нового файла СМФ будет таким же, что и у имеющегося файла. Обратите внимание, что всё это касается только названия, полное название файла сохраняется внутри файла. Таким образом, после перезагрузки файла СМФ в N264/N364 появится полное название сонга.

## 8В Базовое Разрешение Сонга

Данный параметр (Base Resolution) позволяет установить базовое разрешение сонгов.



8В-1

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
8В-1	Base Resolution	Low High	48 импульсов на четверть ноты 96 импульсов на четверть ноты
	Подтверждение установки базового разрешения	ОК?	Установка базового разрешения

**Примечание:** базовое разрешение должно быть выставлено перед началом записи. Если в сонге уже имеются какие-либо данные, разрешение изменить будет нельзя.

**8В-2 Базовое разрешение:** этот параметр определяет точность тактирования в рамках паттерна. В положении Low разрешение тактирования составляет 48 PPQN (точек на четвертную ноту), т.е. 1/48 четвертной ноты. В положении High разрешение тактирования составляет 96 PPQN, т.е. 1/96 четвертной ноты.

Для того чтобы произвести запись в реальном времени с большей точностью, т.е., избежав досадных нюансов в вашей игре, установите высокое базовое разрешение.

Выбранное базовое разрешение воздействует на несколько имеющихся значений музыкального размера. Большее количество размеров доступно при низком базовом разрешении, см. таблицу.

Базовое разрешение	Размер
Низкое (Low)	1/4, 2/4, 3/4, 4/4, 5/4, 6/4, 7/4, 8/4, 9/4 1/8, 2/8, 3/8, 4/8, 5/8, 6/8, 7/8, 8/8, 9/8, 10/8, 11/8, 12/8, 13/8, 14/8, 15/8, 16/8 1/16, 2/16, 3/16, 4/16, 5/16, 6/16, 7/16, 8/16, 9/16, 10/16, 11/16, 12/16, 13/16, 14/16, 15/16, 16/16
Высокое (High)	1/4, 2/4, 3/4, 4/4, 5/4 1/8, 2/8, 3/8, 4/8, 5/8, 6/8, 7/8, 8/8, 9/8, 10/8 1/16, 2/16, 3/16, 4/16, 5/16, 6/16, 7/16, 8/16, 9/16, 10/16, 11/16, 12/16, 13/16, 14/16, 15/16, 16/16

Если параметр Квантизации Записи («Параметры Записи/Воспроизведения в реальном времени», стр. 106) или параметр Разрешения Квантизации («3A Quantize», стр. 131) установлены в положение HI, базовое разрешение, выбранное при помощи данной функции, определяет разрешение квантизации.

Если параметр базового разрешения установлен в положение LOW, то Пошаговая Запись (2A стр. 117), Создание данных управления (3D стр. 135) и Редактирование Событий (2B стр. 121) выполняются со вдвоенным шагом, и с одним шагом при настройке базового разрешения в положение HIGH.

**Примечание:** функция сравнения (Compare) не может использоваться для сброса параметров Базового Разрешения Сонга.

## 8C Следующий Сонг

Эта функция (Next Song) позволяет выбрать сонг, который будет воспроизводиться после текущего сонга.

```
8C NEXT SONG
SO→OFF      PLAY
```

8C-1

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
8C-1	Next Song	OFF, 0-9	Выберите следующий сонг
	Режим следующего сонга	STOP PLAY	Нажмите [START/STOP] для проигрывания следующего сонга Следующий сонг начнёт проигрываться автоматически

**8C-1 Next Song:** этот параметр определяет следующий сонг, который будет проигрываться по окончании текущего сонга. В положении OFF по окончании текущего сонга другой сонг не проигрывается.

**Режим следующего сонга:** этот параметр определяет, каким образом будет проигрываться следующий сонг. В положении PLAY следующий сонг начнет воспроизводиться по окончании текущего сонга. В положении STOP воспроизведение остановится по окончании текущего сонга и вам понадобится нажать кнопку [START/STOP] для запуска следующего сонга.

Если во время воспроизведения сонга нажать кнопку [START/STOP] или [RESET], будет выбран первый сонг.

**Примечание:** функцию сравнения (Compare) нельзя применить для сброса параметров Next Song.

## 8D Метроном

Данные параметры (Metronome) позволяют установить предварительный отсчёт метронома, уровень сигнала и панораму.

```
8D METRONOME
I=2 L=99 P=A+B
```

8D-1

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
8D-1	Lead In (I)	0-2	Число тактов отсчёта
	Level (L)	0-99	Уровень сигнала метронома
	Pan (P)	A, A+B, B, C, C+D, D, ALL	Выходная панорама метронома

**8D-1 Lead-In:** данный параметр определяет число тактов отсчёта перед началом записи.

**Level:** этот параметр определяет уровень сигнала метронома.

**Pan:** этот параметр определяет на какие шины выводится сигнал метронома. Звук метронома не слышен в наушниках при использовании назначений Serial Sub или Parallel Sub и параметров панорамы C, C+D или D.

При каждом ударе метронома полифония понижается на одну ноту.

**Примечание:** функцию сравнения (Compare) нельзя применить для сброса параметров Метронома.



## 8E Копирование из Комбинации

Данная функция (Copy from Combination) позволяет копировать настройки Тембра Комбинации в дорожки с 1 по 8 или с 9 по 16.

```
8E Copy Combi
No=A00→T1-8 OK?
```

8E-1

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
8D-1	Исходная комбинация (No=)	A00-A99 B00-B99 C00-C99 D00-D99	Выберите копируемую комбинацию
	Дорожки назначения (T)	1-8, 9-16	Выберите один из блоков по восемь дорожек назначения
	Подтверждение копирования из Комбинации	OK?	Выполнение копирования комбинации

Копируются следующие настройки параметра Тембра: Программа, Уровень Громкости, Транспозиция, Расстройка, Панорама, Посыл «С», Посыл «D», Окно Клавиш, Окно Скорости, MIDI-канал и режим Тембра (статус дорожки). Настройки эффекта Комбинации также копируются. Другие параметры сонга остаются прежними.

Режим Тембра превращается в статус дорожки. Таким образом, режим EXT Тембра становится режимом EXT дорожки. При выборе сонга, использующего режим EXT дорожки данные Смены MIDI-программ (MIDI Program Change), Уровня Громкости (Volume) и Панорамы (Pan) передаются по дорожке, использующей внешний режим (EXT).

При выполнении функции копирования из Комбинации, дорожкам назначения будут присвоены MIDI-каналы, использующиеся в рамках Комбинации. Например, все фабричные Комбинации настроены на канал 1, таким образом, каждая из 8 дорожек, которые вы выбрали, будет использовать MIDI-канал 1. Если один и тот же MIDI-канал присвоен более чем одной дорожке, данные каждой дорожки будут проигрывать Программы, назначенные на все эти дорожки. Это свойство воспроизводит звучание Комбинации в режиме Секвенсора.

Некоторые Комбинации используют менее 8 Программ. В связи с тем, что функция копирования из Комбинации настраивает даже не использующиеся Программы на MIDI-канал исходной Комбинации, не задействованные дорожки могут стать невозможным использовать независимо. Для отделения не задействованных дорожек от звучания Комбинации, смените MIDI-канал каждой из этих дорожек на свободный канал.

**Примечание:** функцию сравнения (Compare) нельзя применить для сброса параметров функции Copy from Combination.

## 8F Режим сонга GM

Данная функция (GM Song Mode) конвертирует сонг в формат GM (General MIDI). Эта функция может использоваться в тех случаях, когда вы желаете быстро создать GM-совместимый сонг или, если вы желаете проиграть данные GM-секвенции, полученные в формате SMF.

```
8F Set To GM
SONG0      OK?
```

8F-1

ЖКД	Параметр	Значения	Описание
8F-1	Подтверждение настройки сонга в режим GM	OK?	Установка сонга в режим GM

Выбранные параметры сонга настраиваются следующим образом. Дорожка 10 настраивается на использование барабанов.

Параметр	Дорожки 1-9 и 11-16	Дорожка 10	
Program (Программа)	G01	G129 (Drum Kit)	*
Level (Уровень)	100	100	*
Pan (Панорама)	CNT	PRG	*
Send C & D (Посыл C и D)	2, 2	PRG, 0	*
Transpose (Транспозиция)	0	0	*
Detune (Расстройка)	0	0	*
Pitch Bend Range (Диапазон частотной модуляции)	+2	0	*
Program Change Filter (Фильтр Смены Программ)	ENA	ENA	
Velocity Window (Окно Скорости)	1-127	1-127	
Key Window (Окно Клавиш)	C-1 по G9	C-1 по G9	
Effect 1 (Эффект 1)	-	-	Hall
Effect 2 (Эффект 2)	-	-	Chorus
Effect Placement (Назначение эффекта)	-	-	Parallel 3
MIDI Channel (MIDI-канал)	1-9, 11-16	10	

\* Можно установить по MIDI

Если вы проигрываете файл сонга GM, Программы дорожки выбираются автоматически при начале воспроизведения сонга. Файлы сонга GM содержат команды Смены Программ, которые определяют нужную программу для каждой дорожки.

Если вы создаёте новый GM-совместимый сонг, вы можете осуществить выбор Программ для дорожек в соответствии с необходимостью.

При приёме MIDI-команды GM System On [F0, 7E, nn, 09, 01, F7], эти параметры устанавливаются автоматически, а сонг 9 конвертируется на использование Стандарта GM. Функция защиты дорожки (Track Protect) игнорируется.

**Примечание:** Функция сравнения (Compare) не может быть использована для сброса функции GM Song Mode.