

TRITON/TRITONpro/TRITONproX. Операционная система Version 2. Изменения и добавления к Руководству Пользователя.

Музыкальная рабочая станция-сэмплер

Официальный и эксклюзивный дистрибьютор компании Korg на территории России, стран Балтии и СНГ — компания A&T Trade. Данное руководство предоставляется бесплатно.

Если вы приобрели данный прибор не у официального дистрибьютора фирмы Korg или авторизованного дилера компании A&T Trade, компания A&T Trade не несет ответственности за предоставление бесплатного перевода на русский язык изменений и дополнений к руководству пользователя, а также за осуществление гарантийного сервисного обслуживания.

Отзывы, замечания и предложения отправляйте по адресу: synth@attrade.ru

© © A&T Trade, Inc.

Структура руководства

Правила пользования руководством

В руководстве описываются новые функциональные возможности операционной системы TRITON System Version 2, а также изменения предыдущей версии Version 1. Данные, относящиеся к режимам сэмплирования, секвенсера и режиму работы с диском, находятся в отдельных главах. Опции других режимов описаны в главе “Другие функции”.

Также в руководстве отмечаются добавления и изменения, касающиеся руководства “Установка параметров”.

Используемые обозначения

{УП} Приведенная информация добавляется или заменяет информацию, приведенную в руководстве “Установка параметров”. Приводятся ссылки на соответствующие страницы руководств “Основное руководство пользователя” и “Установка параметров”.

“УП”: аббревиатура названия руководства “Установка параметров”.

Все остальные обозначения совпадают с обозначениями руководств “Установка параметров” и “Основное руководство пользователя”.

* Имена компаний, названия продуктов, форматов и т.д. являются зарегистрированными торговыми марками соответствующих собственников.

Содержание

Введение	3	Sequencer P5: Track Edit	20
Основные новые функции Version 2	3	Команды меню страницы	
Режим сэмплирования		Set Song Length	
Режим секвенсера		Sequencer P6: Pattern/RPPR	20
Режим работы с диском		Put To Track	
Режим комбинации		Copy To Track	
Установка системы	4	Кнопка Revert	
Режим сэмплирования	5	Другие усовершенствования	21
Sampling P0: Recording	5	Режим работы с диском	22
Команды меню страницы		Disk 0 — 1: Load	22
Delete Sample		Загрузка нескольких файлов	
Delete MS		Загрузка стерео файлов форматов AKAI S1000/S3000	
Move Sample		Disk 0 — 2: Save	23
Move MS		Save to Std MIDI File	
Sampling P1: Sample Edit	6	Disk 0 — 4: Media Info (Media Information)	23
Zoom		Выбор дисководов	
Команды меню страницы		Команды меню страницы	
Paste		Scan SCSI Device	
Link		Другие функции	24
Sampling P2: Loop Edit	8	Использование кнопок [△] [▽] и колеса [VALUE] для определения выбора в ниспадающих меню с ярлыками	
Команды меню страницы		Использование в диалоговых окнах кнопок [BANK] для выбора банка программ/комбинаций	
Time Slice		Выбор из меню страницы команд “Solo Selected Timbre” и “Solo Selected Track”	
Time Stretch		“Solo Selected Timbre”	
Crossfade Loop		Информационные сообщения	25
Режим секвенсера	18	Приложение	26
Sequencer P0: Play/REC	18		
Создание новой песни			
Load Template Song			
Play Intro (Track Play Loop)			
Sequencer P1: Cue List	20		
Convert to Song (Convert Cue List to Song)			

ОСНОВНЫЕ НОВЫЕ ФУНКЦИИ Version 2

В операционную систему TRITON System Version 2 добавлен ряд новых функций.

Режим сэмплирования

Time Slice

Анализирует сэмпл, определяя начало атаки, и разбивает сэмпл на более мелкие элементы. Опция используется для выделения ритмических циклов и изменения их темпа без изменения частоты и наоборот. Функцию "Time Slice" применима как к монофоническим, так и к стереофоническим сэмплам.

Time Stretch

Используется для изменения темпа сэмпла без изменения его частоты. Для инструментов сустейнового типа (например, струнные или вокал) выбирается опция **Sustaining**, для ритмических циклов инструментов, базирующихся на затухании (например, ударные) — **Slice**.

Crossfade Loop

Очень важная опция зацикливания, помогающая нивелировать нерегулярность длинных циклов, содержащих сложный материал. Используется для удаления щелчков и хлопков, которые могут возникать в точках начала и окончания цикла.

Link (with Crossfade)

Позволяет объединить два сэмпла в один. Кроме того, между объединяемыми сэмплами можно организовать кроссфейд таким образом, что громкость сэмплов в зоне кроссфейда будет изменяться плавно. Это позволяет добиваться более естественного звучания.

ZOOM OUT Max, ZOOM IN x 1

Добавлены две кнопки, облегчающие процедуру изменения масштаба по горизонтальной оси.

Move Sample, Move MS

Упрощает процедуру изменения номера сэмпла или мультисэмпла. Также используется для оптимизации памяти путем реорганизации всех ее сэмплов/мультисэмплов.

Paste

Позволяет вставлять сэмпл в сэмпл, который не содержит сэмплерных данных. Опция удобна для копирования части сэмпла и формирования таким образом нового.

Delete Sample, Delete MS

При выполнении команд стирания данных "Delete Sample" и "Delete MS", сэмплы, назначенные на наборы ударных или другие мультисэмпы, не стираются. Таким образом при выполнении этих команд стираются только неиспользуемые сэмплы. Операция удаления не распространяется на сэмплы наборов ударных и мультисэмплов.

Режим секвенсера

Play Intro (Track Play Loop)

Можно запустить воспроизведение трека в цикле (функция "Track Play Loop") после того, как будет проиграно вступление. Например, можно запустить циклическое воспроизведение барабанного трека после того, как будет сыграна сбивка.

Load Template Song

Новая операционная система имеет опцию автоматического копирования пресетных паттернов при загрузке в память шаблона песни. Это позволяет при загрузке пресетных пользовательских шаблонов песни (16 типов) одновременно размещать в памяти пресетные паттерны, наиболее подходящие для треков ударных.

Создание новой песни, Set Song Length

При создании новой песни можно задавать ее длину.

Длину существующей песни можно изменить с помощью команды "Set Song Length". Это особенно удобно при исполь-

зовании опции "Track Loop", которая просто зацикливает часть песни.

Кнопка Revert ярлыка RPPR Setup

Кнопка "Revert", добавленная к ярлыку RPPR Setup, позволяет копировать определенные ранее установки в установки текущей клавиши "Key".

Convert to Song (Convert Cue List to Song)

В процессе преобразования списка воспроизведения в песню (команда "Convert to Song") участвуют установки "PLAY/MUTE" и "Play Intro" (Track Play Loop).

Put to Track, Copy to Track

Выбранный паттерн можно воспроизводить в диалоговых окнах команд "Put To Track" и "Copy To Track".

Другие усовершенствования

- При запуске воспроизведения/записи или останове песни ее имя остается выбранным.
- При записи в режиме реального времени нотные данные арпеджиатора записываются также для треков, у которых параметр "Status" установлен в **EXT** или **EX2**.

Режим работы с диском

Scan SCSI device

Опция позволяет перемонтировать SCSI-оборудование.

Одновременная загрузка нескольких файлов

Для одновременной загрузки из одной директории нескольких файлов программ форматов ".KMP", ".WAV", ".AKAI" или сэмплерных файлов формата AKAI можно использовать шаблонные символы "*" или "?".

Загрузка стереофонических файлов формата AKAI S1000/S3000

При загрузке файлов стереофонических сэмплов формата AKAI S1000/S3000, в именах которых присутствуют символы "-L" и "-R", автоматически формируются сэмплы с именами, которые удовлетворяют ограничениям, накладываемым на стереофонические сэмплы или мультисэмпы TRITON (в операционной системе Version 1 для того, чтобы сэмплы/мультисэмпы распознавались как части стерео пары, необходимо было переименовывать их вручную).

Сохранение в файл SMF (Save to Std MIDI file)

При сохранении песни в формате SMF более точно (наиболее естественным образом) преобразуются параметры "Pan" и "Tempo".

Режим комбинации

Solo Selected Timbre

Функция солирования выбранного трека поддерживает работу с выходами MIDI OUT тембров, у которых параметр "Status" установлен в **EXT** или **EX2**. Таким образом появляется возможность управления в этом режиме внешними генераторами звука.

Другие функции

Более функционально мощный пользовательский интерфейс

- В ниспадающих меню можно использовать кнопки [△] [▽] и колесо [VALUE].
- В диалоговых окнах, таких как "Write Program", для выбора банка можно использовать кнопку [BANK].

Установка системы

Для перехода к новой версии операционной системы можно установить системные файлы TRITON Version 2, хранящиеся на гибком диске в формате DOS.

Если инструмент использует операционную систему версии более ранней, чем 2.0.0, то для установки в TRITON системных файлов "SYSTEM BOOT DISK for TRITON Version 2" используется описанная ниже процедура. Файлы записаны на трех гибких дисках в формате 2HD MS-DOS.

* Номер версии операционной системы, установленной на инструменте, отображается в правом нижнем углу жидкокристаллического дисплея.

По вопросам приобретения "SYSTEM BOOT DISK for TRITON Version 2" обращайтесь к ближайшему диллеру компании Korg.

Обновление операционной системы

Для выполнения описанной ниже процедуры необходимы системные файлы "SYSTEM BOOT DISK for TRITON Version 2", хранящиеся на трех гибких дисках в формате 2HD MS-DOS.


- 1) Включите питание TRITON при нажатых кнопках [ENTER] и [LOCATE].
- 2) На дисплей выведется сообщение "Please insert System 1 disk". Вставьте в дисковод гибкий диск "SYSTEM BOOT DISK No.1".
- 3) Запустится процесс автоматической загрузки. На дисплей выведутся сообщения:

"Now loading..."	Идет загрузка
"Now Erasing ROM"	Стирание содержимого памяти ROM
"Checking the system' check sum"	Проверка контрольной суммы
- 4) После того, как на дисплей выведется сообщение "Please change to System 2 disk", смените гибкий диск. Вставьте в дисковод гибкий диск "SYSTEM BOOT DISK No.2".
- 5) На дисплей выведутся сообщения, описанные в пункте "3.". После того, как выведется сообщение "Please change to System 3 disk", выньте второй гибкий диск и вставьте диск "SYSTEM BOOT DISK No.3".
- 6) Если процедура перезаписи завершилась успешно, то на дисплей выведутся описанные ниже сообщения и автоматически инициализируется новая версия операционной системы.

"Checking the system' check sum"	Проверка контрольной суммы
"System load was completed"	Загрузка системы завершена

После небольшой паузы на дисплей выведется стандартная начальная картинка. На этом процедура модернизации операционной системы заканчивается.

* Если в процессе вышеописанной процедуры происходит сбой при обмене данными, отключите питание TRITON и попытайтесь повторить все заново, начиная с шага "1)".

 При загрузке системы не прикасайтесь к органам управления TRITON и не отключайте питания.

Sampling PO: Recording

Команды меню страницы

(добавление: "УП", стр. 79, 0 — 1)

{УП} В страницу меню команд, руководство "Установка параметров", раздел "0 — 1: Команды меню страницы" (стр. 79), добавляются команды.

- 0 — 1Л: Move Sample, 0 — 1М: Move MS

Delete Sample	Convert MS To Program	
Copy Sample	MS Mono To Stereo	
Rename Sample	Sample Mono To Stereo	
Delete MS	Keyboard Display	
Copy MS	Move Sample	0 — 1Л
Rename MS	Move MS	0 — 1М

Delete Sample

(изменение: "УП", стр. 79, 0 — 1А)

Если команда стирания сэмплов "Delete Sample" выполняется при отмеченной опции "Unmapped Sample", то удаляются следующие сэмплы.

- "Неназначенные" сэмплы, то есть сэмплы, которые не используются ни одним мультисэмплом или набором ударных. (В версии операционной системы Version 1 стираются все сэмплы, которые не назначены ни на один из мультисэмплов).

{УП} Изменяется функциональное содержание опции "Unmapped Sample" пункта "2" процедуры, описанной в руководстве "Установка параметров", стр. 79.

Unmapped Sample: стираются все сэмплы, которые не используются ни одним мультисэмплом или набором ударных.

Delete MS

(изменение: "УП", стр. 80, 0 — 1Г)

При выполнении команды стирания мультисэмплов "Delete MS" при отмеченной опции "Delete Samples too?" из памяти удаляются следующие сэмплы.

- Сэмплы, которые назначены на выбранный мультисэмпл. Однако сэмплы, которые используются другими мультисэмпами или наборами ударных из памяти не удаляются. (В версии операционной системы Version 1 стираются все сэмплы, назначенные на выбранный мультисэмпл).

{УП} Изменяется функциональное содержание опции "Delete Samples too?" пункта "3" процедуры, описанной в руководстве "Установка параметров", стр. 80.

Delete Samples too?: отметьте эту опцию, если вместе с мультисэмплом необходимо стереть сэмплы, которые используются в выбранном мультисэмпле. Однако сэмплы, которые используются другими мультисэмпами или наборами ударных из памяти не удаляются.

Move Sample

(добавление: "УП", стр. 82, 0 — 1Л)

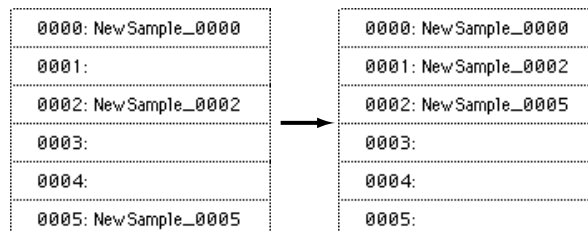
Добавлена команда "Move Sample", позволяющая изменять номера сэмплов, таким образом переупорядочивая их.

{УП} К командам, описанным в руководстве "Установка параметров" (стр. 82) добавляется новая.

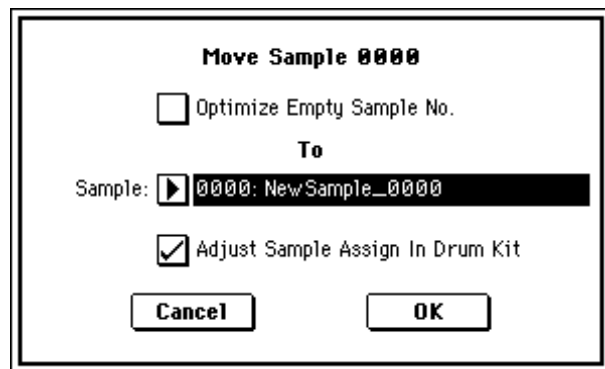
0 — 1Л: Move Sample

Команда позволяет назначить номер выбранному сэмплу (то есть изменить его номер) или изменить нумерацию сэмплов таким образом, чтобы она начиналась с 0000 (если была нарушена непрерывность нумерации сэмплов в результате редактирования или формирования новых, см. рисунок).

При изменении номеров сэмплов автоматически перенастраиваются номера сэмплов в мультисэмплах и наборах ударных, использующих их.



- 1) Выберите сэмпл, номер которого необходимо изменить.
- 2) Выберите из меню страницы команду "Move Sample". Откроется диалоговое окно.



- 3) Введите требуемый номер. При изменении номера стереофонического сэмпла необходимо задать значение для обоих сэмплов стерео пары. Если необходимо изменить нумерацию сэмплов таким образом, чтобы она начиналась с 0000 (упаковать их), отметьте опцию "Optimize Empty Sample No.".
- 4) Если отмечена опция "Adjust Sample Assign in Drum Kit", то при изменении нумерации сэмплов соответствующим образом автоматически перенастраиваются номера сэмплов наборов ударных, в которых они используются. Стандартно эту опцию оставляют отмеченной.
- 5) Для выполнения команды изменения номеров мультисэмплов нажмите на кнопку **OK**, для отказа — на кнопку **Cancel**.

Пример 1

При попытке присвоить сэмплу номер уже существующего, он не перезаписывается. Вместо этого номера всех последующих сэмплов увеличиваются на 1 (см. рисунок).



Перемещение сэмпла 0003 в сэмпл 0001

Пример 2

Если нет пустого сэмпла и увеличить номер невозможно, то номера предыдущих уменьшаются на 1 (см. рисунок).

3996: NewSample_3996	3996:
3997:	3997: NewSample_3998
3998: NewSample_3998	3998: NewSample_3999
3999: NewSample_3999	3999: NewSample_3996

Перемещение сэмпла 3996 в сэмпл 3999

Move MS

(добавление: "УП",
стр. 82, 0 — 1М)

Добавлена команда "Move MS", позволяющая изменять нумерацию мультисэмплов.

{УП} К командам, описанным в руководстве "Установка параметров" (стр. 82) добавляется новая.

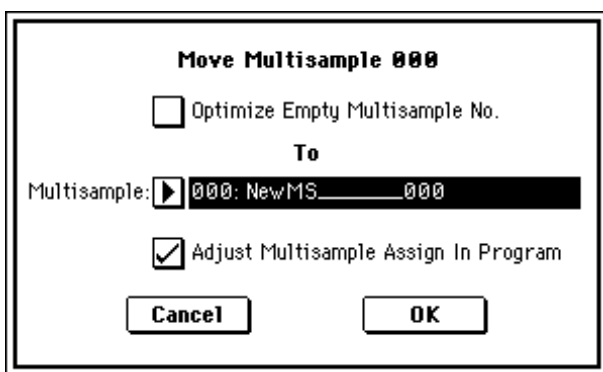
0 — 1М: Move MS

Команда позволяет назначить номер выбранному мультисэмплу (то есть изменить его номер) или изменить нумерацию мультисэмплов таким образом, чтобы она начиналась с 0000 (если была нарушена непрерывность нумерации мультисэмплов в результате редактирования или формирования новых, см. рисунок).

При изменении номеров мультисэмплов автоматически перенастраиваются номера мультисэмплов в программах и наборах ударных, использующих их.

000: NewMS_____000	000: NewMS_____000
001:	001: NewMS_____002
002: NewMS_____002	002: NewMS_____005
003:	003:
004:	004:
005: NewMS_____005	005:

- 1) Выберите мультисэмпл, номер которого необходимо изменить.
- 2) Выберите из меню страницы команду "Move MS". Откроется диалоговое окно.



- 3) В поле "To Multisample" введите требуемый номер.

При изменении номера стереофонического мультисэмпла необходимо задать значение для обоих мультисэмплов стерео пары.

Если необходимо изменить нумерацию мультисэмплов таким образом, чтобы она начиналась с 0000 (упаковать их), отметьте опцию "Optimize Empty Multisample No."

- 4) Если отмечена опция "Adjust Multisample Assign in Program", то при изменении нумерации мультисэмплов соответствующим образом автоматически перенастраиваются номера мультисэмплов в программах, использующих их.

Номера сэмплов в мультисэмплах перенастраиваются автоматически, независимо от этой установки.

- 5) Для выполнения команды изменения номеров сэмплов нажмите на кнопку **OK**, для отказа — на кнопку **Cancel**.

Пример 1

При попытке присвоить мультисэмплу номер уже существующего, он не перезаписывается. Вместо этого номера всех последующих мультисэмплов увеличиваются на 1 (см. рисунок).

000: NewMS_____000	000: NewMS_____000
001: NewMS_____001	001: NewMS_____003
002:	002: NewMS_____001
003: NewMS_____003	003:

Перемещение мультисэмпла 0003 в мультисэмпл 0001

Пример 2

Если нет пустого мультисэмпла и увеличить номер невозможно, то номера предыдущих уменьшаются на 1 (см. рисунок).

996: NewMS_____996	996:
997:	997: NewMS_____998
998: NewMS_____998	998: NewMS_____999
999: NewMS_____999	999: NewMS_____996

Перемещение мультисэмпла 996 в мультисэмпл 999

Sampling P1: Sample Edit

Zoom

(изменение: "УП", стр. 85)

Добавлены две кнопки, облегчающие изменение масштаба представления волновой формы сэмпла по горизонтальной оси.

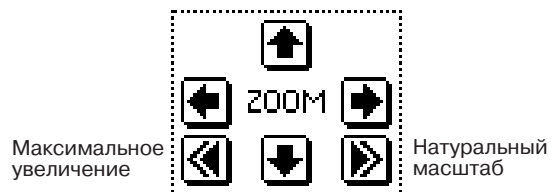
{УП} В руководстве "Установка параметров" на диаграмме "Zoom" (стр. 85) появляются две дополнительные кнопки.



Волновая форма сэмпла отображается полностью с максимально допустимым увеличением.



Волновая форма сэмпла отображается в натуральном масштабе (коэффициент увеличения равен 1).



Команды меню страницы

(добавление: "УП", стр. 91, 1 — 1)

{УП} В руководстве "Установка параметров" к командам меню страницы 1 — 1 добавляются новые команды (стр. 91).

- 1 — 1O: Link, 0 — 1L: Move Sample, 0 — 1M: Move MS

Paste

(изменение: "УП",
стр. 88, 0 — 1Ж)

Новая версия операционной системы позволяет выполнять операцию вставки с пустым сэмплом.

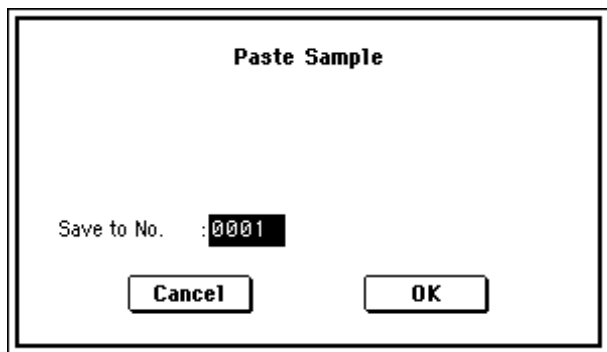
{УП} В руководстве "Установка параметров" 1 — 1Ж: Paste (стр. 88) описана процедура вставки в сэмпл, содержащий данные. Новая версия операционной системы позволяет вставлять данные в пустой сэмпл.

Для копирования сэмплерных данных в буфер используется команда "Copy" (см. "УП", стр. 87, 1 — 1Г). Функция удобна, если необходимо сформировать новый сэмпл на основе уже существующего.

- 1) Выберите пустой сэмпл, в который необходимо вставить данные. Если в поле "Sample" выбрать опцию - - - - :- - - - **No Assign** - - - - и затем раскрыть диалоговое окно команды, то пустой сэмпл будет выбран автоматически.

⚠ Установки "Edit Start Range" и "Edit Range End" игнорируются. Сэмплерные данные располагаются начиная с адреса 0.

- 2) Выберите команду меню страницы "Paste". Откроется диалоговое окно.



- 3) В поле "Save to No." задайте номер сэмпла, в который будут вставляться данные из буфера.

Если с помощью команды "Copy" в буфер были занесены данные стереофонического сэмпла, то в диалоговом окне появляются поля: Save to No.(L) и "(R)". В этом случае необходимо определить номера сэмплов-приемников для левого (L) и правого (R) каналов.

- 4) Для выполнения команды вставки "Paste" нажмите на кнопку **OK**, для отказа — на кнопку **Cancel**.

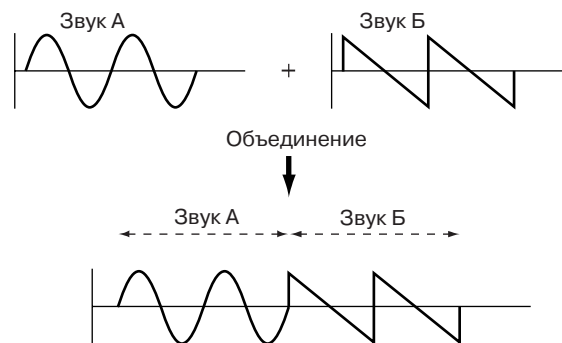
Link (добавление: "УП", стр. 91, 1 — 10)

Добавлена команда "Link", позволяющая объединять два сэмпла в один. Громкость сэмплов в области кроссфейда изменяется плавно, что позволяет добиваться более естественного перехода.

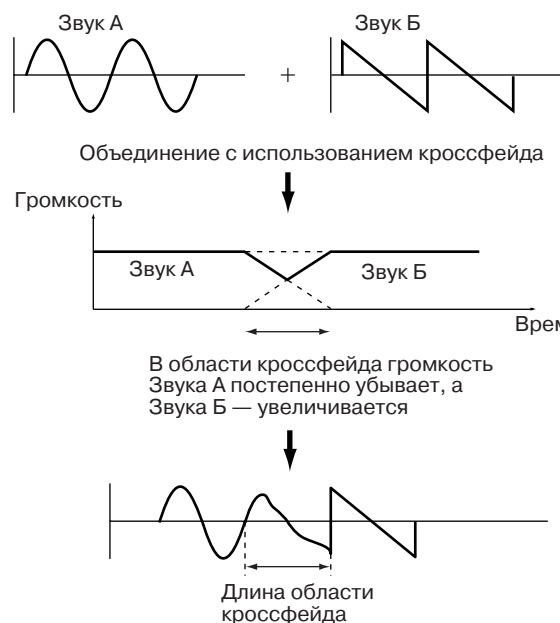
{УП} В руководство "Установка параметров" добавляется следующая информация (стр. 91).

1 — 10: Link

Команда присоединяет к выбранному сэмплу другой сэмпл.

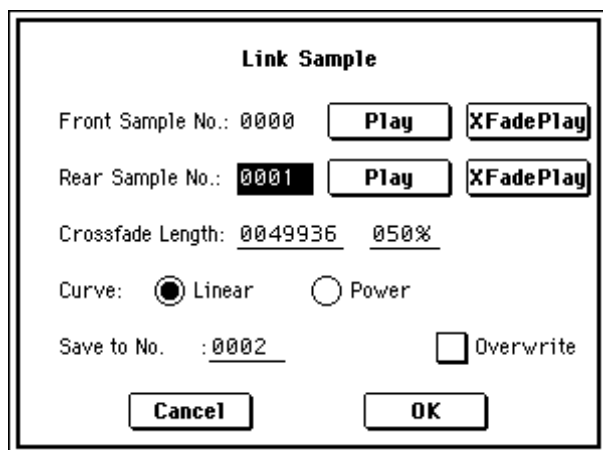


Громкость сэмплов в области перехода изменяется постепенно. Это называется **кроссфейдом**. Он используется для получения более плавного перехода между двумя сэмплами.



Команда "Link" применяется ко всему сэмплу, независимо от установок "Edit Range Start" и "Edit Range End".

- 1) С помощью параметра "Sample" (см. "УП", стр. 84, 1 — 1б) выберите сэмпл. Он будет первым сэмплом в паре сэмплов, создаваемой с помощью команды "Link".
- 2) В меню страницы выберите команду "Link". Откроется диалоговое окно.



- 3) Номер сэмпла, выбранного с помощью команды "Sample", отображается в поле "Front Sample No.". Его данные записываются в начало формируемого сэмпла. Если нажать на кнопку **Play**, расположенную справа от этого поля, то запустится воспроизведение сэмпла. После того, как все сэмплерные данные проиграются до конца, воспроизведение автоматически остановится. Если необходимо прервать воспроизведение раньше, нажмите на кнопку **Play** еще раз. Если был выбран сэмпл, являющийся частью стерео пары, то команда "Link" применяется к обоим частям стереофонического сэмпла. Если первый сэмпл (поле "Front Sample No.") монофонический, а второй (поле "Rear Sample No.") — стереофонический, то перед выполнением команды "Link" два сэмпла стерео пары микшируются (преобразуются в монофонический сэмпл). Если первый сэмпл (поле "Front Sample No.") стереофонический, а второй (поле "Rear Sample No.") — монофонический, то перед выполнением команды "Link" монофонический сэмпл преобразуется в стереофонический (сэмплерные данные копируются во второй канал стерео пары).

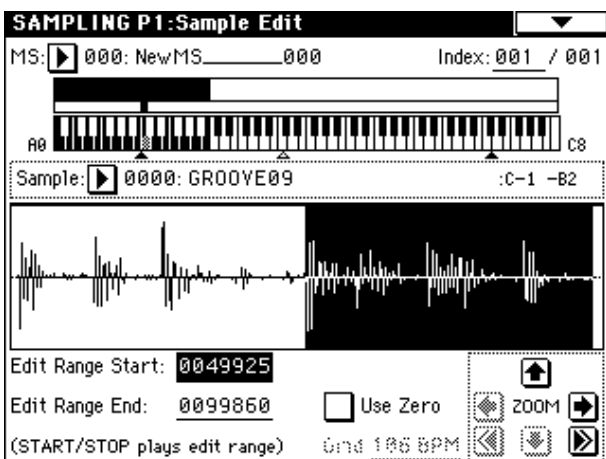
- 4) В поле **"Rear Sample No."** задайте номер сэмпла, который будет присоединяться к выбранному (поле "Front Sample No.").

Если нажать на кнопку **Play**, расположенную справа от поля "Rear Sample No.", то запустится воспроизведение сэмпла. После того, как все сэмплерные данные проигрываются до конца, воспроизведение автоматически остановится. Если необходимо прервать воспроизведение раньше, нажмите на кнопку **Play** еще раз.

- 5) В поле **"Crossfade Length"** задается протяженность области кроссфейда. Ее размер определяется в процентах по отношению к длине первого сэмпла (поле "Front Sample No.") и вычисляется автоматически. Например, если установить **50%**, то кроссфейд начинается со второй половины первого сэмпла.

Протяженность области кроссфейда не может превышать размер второго сэмпла.

Если параметр "Crossfade Length" больше **0**, то в диалоговом окне появляется кнопка **XFadePlay**. Если нажать на нее, то запустится воспроизведение сэмплерных данных, соответствующих области кроссфейда между первым и вторым сэмплами. После того, как проиграется область кроссфейда (ее протяженность определяется значением параметра "Crossfade Length"), воспроизведение автоматически остановится. Если необходимо прервать воспроизведение раньше, нажмите на кнопку **XFadePlay** еще раз. Если кроссфейд не нужен, установите параметр "Crossfade Length" в **0**.



После того, как в пункте "1)" был выбран сэмпл, начало области кроссфейда можно задать с помощью параметра "Edit Range Start" (при этом на дисплей выводится волновая форма выбранного сэмпла). Параметр "Edit Range End" установите в конец сэмпла. Если действовать таким образом, то параметр "Crossfade Length" устанавливается в соответствии со значениями "Edit Range Start" и "Edit Range End".

- 6) Опция **"Curve"** позволяет определять кривую кроссфейда.

Linear: громкость сэмплов в области кроссфейда изменяется по линейному закону.

Power: в некоторых случаях при выборе кривой "Linear" может проявляться эффект "падения" громкости в середине кроссфейда. В этом случае используйте кривую кроссфейда "Power".

- 7) В поле **"Save to No."** задается номер сэмпла-приемника. По умолчанию выбирается пустой сэмпл. Если отмечена опция "Overwrite", то задать номер сэмпла-приемника невозможно.

В случае стереофонического сэмпла в диалоговом окне появляются поля: Save to No.(L) и "(R)". Они используются для определения номера сэмплов-приемников для левого (L) и правого (R) каналов.

- 8) Если необходимо результат выполнения команды "Link" перезаписать в оригинальный сэмпл, отметьте опцию **"Overwrite"**.

- 9) Для выполнения команды объединения сэмплов "Link" нажмите на кнопку **OK**, для отказа — на кнопку **Cancel**.

При объединении сэмплов с разной частотой сэмплирования (для изменения частоты сэмплирования можно использовать команду "Rate Convert", см. "УП", стр. 90, 1 — 1Л) частота сэмплирования формируемого сэмпла становится равной частоте сэмплирования первого сэмпла (поле "Front Sample No.").

Для выполнения команды "Link" в памяти TRITON должен быть хотя бы один пустой сэмпл.

Обычно оставляют принятое по умолчанию значение поля "Save to No.", а опцию "Overwrite" — неотмеченной. В этом случае данные сэмплов, выступающих в качестве операндов команды "Link", не изменяются. Результат выполнения записывается в пустой сэмпл, который назначается на индекс.

Sampling P2: Loop Edit

Команды меню страницы

(изменение: "УП", стр. 92, 2 — 1)

{УП} В руководство "Установка параметров", 2 — 1: Команды меню страницы (стр. 92) добавляются следующие команды.

- 2 — 1Б: Time Slice, 2 — 1В: Time Stretch, 2 — 1Г: Crossfade Loop, 0 — 1Л: Move Sample, 0 — 1М: Move MS.

Delete Sample	Convert MS To Program	Time Slice 2 — 1Б
Copy Sample	MS Mono To Stereo	Time Stretch 2 — 1В
Rename Sample	Sample Mono To Stereo	Crossfade Loop 2 — 1Г
Delete MS	Keyboard Display	Move Sample 0 — 1Л
Copy MS	Grid	Move MS 0 — 1М
Rename MS	Truncate	

Time Slice

(добавление: "УП", стр. 93, 2 — 1Б)

Добавляется команда "Time Slice".

{УП} В руководство "Установка параметров" добавляется следующая информация (стр. 93).

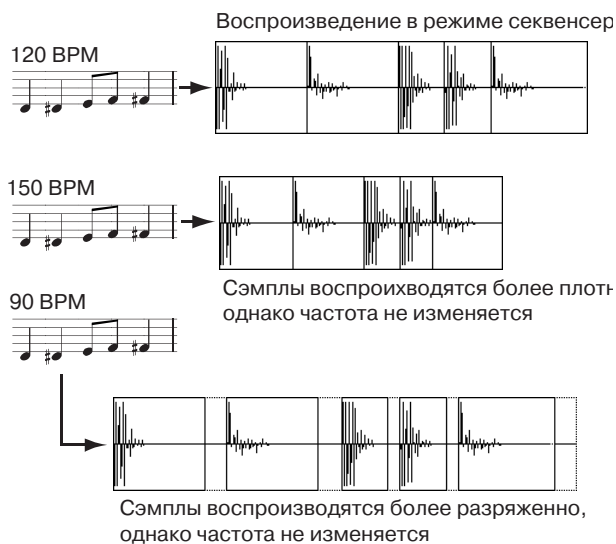
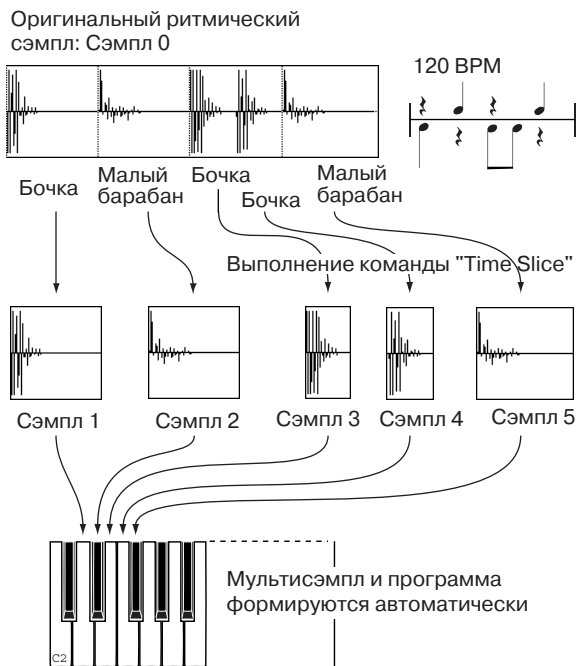
2 — 1Б: Time Slice

Команда "Time Slice" определяет атаки (например, звуки басового и малого барабанов) внутри сэмпла барабанного цикла (сэмпла, в котором зациклен паттерн ударных и т.д.) и автоматически разбивает сэмпл на ноты, соответствующие отдельным ударным инструментам. Для них формируются индивидуальные сэмплы, которые автоматически назначаются на мультисэмпл и программу. Также генерируются данные песни, соответствующие отдельным сэмплам. Это позволяет в режиме секвенсера варьировать темп песни, изменяя только темп барабанного цикла, не влияя на его частоту. Формируемые таким образом данные песни используют ноты D2 и выше. Они соответствуют вновь создаваемым сэмплам отдельных ударных инструментов.

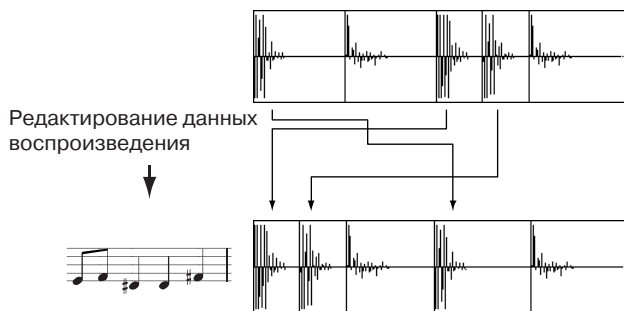
Кроме возможности изменять темп, не влияя на частоту барабанного цикла, можно изменять номера нот, их положение в такте или редактировать секвенсерные данные. Все это позволяет достаточно легко воссоздавать оригинальный барабанный цикл.

Команда "Time Slice" также предоставляет возможность изменять частоту трека, не влияя на темп, раскрывая широкие возможности для творческого поиска.

В качестве операндов команды может выступать стереофонический сэмпл.

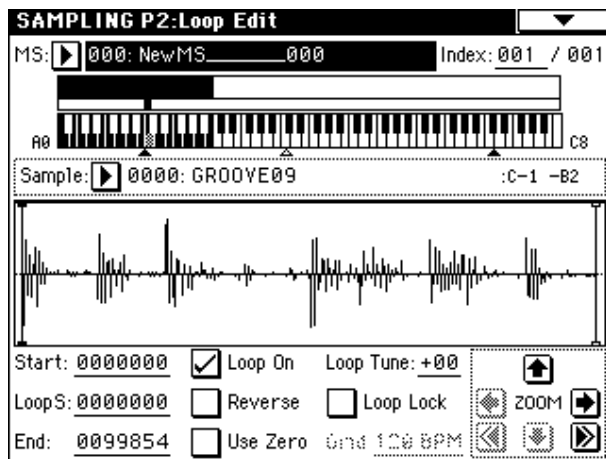


* Для управления компрессией каждого из сэмплов можно использовать команду "Time Stretch". Это позволяет более точно согласовать каждый из сэмплов с темпом (см. пункт "9").

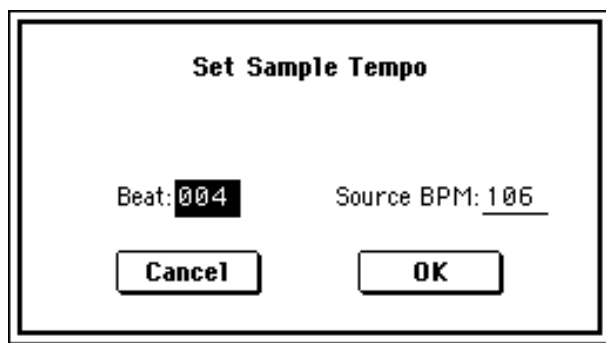


▲ В качестве альтернативы для изменения темпа барабанного цикла или отдельного сэмпла можно использовать команду "Time Stretch" (см. далее 2 — 1В). Это удобно, если нет необходимости разбивать сэмпл на части и создавать данные песни для отдельных сэмплов.

1) Выберите сэмпл, с которым будет работать команда "Time Slice".



2) Выберите в меню страницы команду "Time Slice". Откроется диалоговое окно.



3) Задайте число четвертных долей и темп выбранного сэмпла. Если известен темп исходного сэмпла, то задайте его в поле "Source BPM". В противном случае определите значение поля "Beat", тогда темп вычисляется автоматически. Установленное здесь значение является величиной, относительно которой будет определяться атака при выполнении функции "Time Stretch", шаг "9)-б" и при сохранении секвенсерных данных на шаге "10)".

Beat: определяет число четвертных долей. При задании этого параметра в поле "Source BPM" отображается темп, соответствующий исходной ноте сэмпла. Значение темпа вычисляется автоматически на основе значений адресов начала выбранного сэмпла и его окончания (режим зацикливания отключен) или адресов начала цикла выбранного сэмпла и его окончания (режим зацикливания включен). Если темп известен и его значение отлично от того, которое выводится в поле "Source BPM", откорректируйте его.

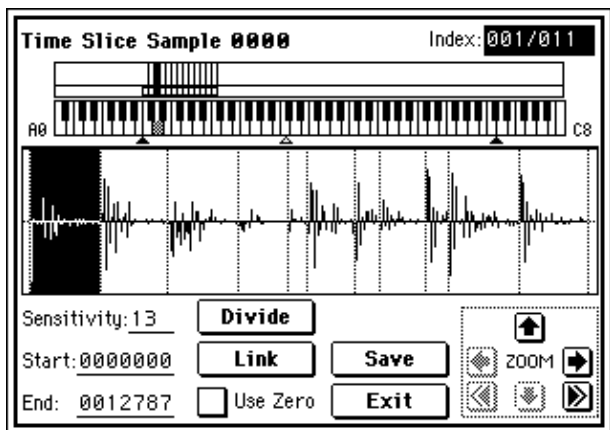
Например, если темп сэмпла равен 120 BPM (число ударов в минуту) для одного такта на 4/4, установите "Beat" в 4. Значение параметра "Source BPM" вычислится автоматически. Если значение темпа отлично от 120 (это может произойти вследствие погрешности при определении адресов начала сэмпла или начала его цикла и адреса окончания сэмпла), установите значение "Source BPM" в 120.

Source BPM: определяет темп исходной ноты сэмпла.

4) Для выполнения команды "Time Slice" нажмите на кнопку **OK**, для отказ — на кнопку **Cancel**. Если была нажата кнопка **OK**, то определяются атаки, сэмпл автоматически разбивается на части и открывается диалоговое окно.

Если в качестве операнда команды используется стереофонический сэмпл и составляющие его сэмплы имеют различную длину, то происходит автоматическое выравнивание за счет добавления в конец более короткого сэмпла паузы соответствующей продолжительности.

- ⚠ Если необходимо переустановить значения параметров “Beat” и “Source BPM” после того, как была нажата кнопка OK, то это можно сделать на шаге “9)-а”.



- 5) Прослушайте сэмплы, которые были образованы путем разбиения оригинального на основе анализа атаки. Перед тем как сэмпл будет разбит на части, он назначается на ноту клавиатуры C2. Сэмплы, образуемые в процессе разбиения, назначаются на ноты D2 и выше. При изменении значения параметра “Index” подсвечивается соответствующая область дисплея, позволяя просматривать волновые формы сформированных сэмплов.

- ▲ Для выбора индекса можно нажать на ноту клавиатуры, удерживая нажатой кнопку [ENTER]. При этом будет выбран индекс, соответствующий нажатой на клавиатуре ноте.

- ▲ Сэмплы, образованные в результате разбиения исходного сэмпла на части, можно прослушивать нажимая на соответствующую ноту клавиатуры TRITON. В качестве альтернативного варианта можно выбрать необходимый индекс и нажать на кнопку [START/STOP]. Во втором случае воспроизводятся сэмплерные данные, расположенные в диапазоне, который ограничен значениями параметров “Start” и “End” с частотой, соответствующей частоте исходной ноте оригинального сэмпла.

Клавиатура и индекс: отображается мультисэмпл, используемый в данном диалоговом окне.

При игре на клавиатуре будет воспроизводиться именно этот мультисэмпл. Управление аналогично управлению на стандартной странице (например, такой, как страничка записи Recording) (см. “УП”, стр. 76).

В случае стереофонического сэмпла будут использоваться стереофонические мультисэмплы. Сэмпл каждого из индексов воспроизводится в режиме стерео.

Index [Source, xxx (001...090)/yyy (001...090)]

Используется для выбора индекса сэмпла.

Если определена опция **Source**, то выбирается оригинальная волновая форма (волновая форма до разбиения сэмпла).

В противном случае имеется возможность определения отдельных сэмплов, на которые был разбит оригинальный. В поле **xxx** отображается выбранный сэмпл, а в поле **yyy** — общее число сэмплов, на которые был разбит оригинальный. На клавиатуру можно назначить максимум 90 сэмплов. Если в результате разбиения оригинального сэмпла получилось более 90 сэмплов, то в этом поле отображается цифра 90.

Дисплей волновой формы: вертикальные пунктирные линии соответствуют точкам, в которых был разрезан оригинальный сэмпл. Вертикальные сплошные линии отображают координаты точек Start, Loop Start и End. Если параметр “Index” установлен в **xxx/yyy**, то выбранный сэмпл подсвечивается (выделяется инверсным цветом).

В случае стереофонического сэмпла волновая форма левого канала (L) отображается сверху, а правого (R) — внизу.

ZOOM: имеется возможность изменения масштаба представления волновой формы на экране дисплея в вертикальном и горизонтальном направлениях (см. раздел “Sampling P1: Sample Edit”, подраздел “ZOOM” и “УП”, стр. 85).

- 6) Для коррекции координат точек, в которых оригинальный сэмпл разбивается на части, используется параметр “Sensitivity”.

Sensitivity

[00...30]

Определяет чувствительность определения атаки. Чем больше значение этого параметра, тем при более низких значениях уровня сигнала идентифицируется атака. Таким образом оригинальный сэмпл может быть разбит на более мелкие составляющие.

- ⚠ В этом случае “уровень” не имеет непосредственной связи с “уровнем волновой формы”.

В зависимости от сэмпла получаемое разбиение может не соответствовать требуемому даже при увеличении значения параметра “Sensitivity”. Это может происходить, если два соседних сэмпла накладываются друг на друга или сэмпл состоит из двух звуков. Для решения этой проблемы произведите установку, описанные в следующем пункте процедуры.

- 7) Следующие установки необходимы, если определение атаки в автоматическом режиме не приводит к требуемому разбиению сэмпла. С помощью параметра “Index” выберите сэмпл, который необходимо модифицировать. Определяя значения параметров “Start” и “End” и нажимая на кнопки **Divide** или **Link**, определите требуемые точки разбиения сэмпла.

Start: определяет начальный адрес сэмпла, выбранного с помощью параметра “Index”. Одновременно соответствующим образом корректируется адрес окончания сэмпла, который предшествует выбранному.

End: определяет адрес окончания сэмпла, выбранного с помощью параметра “Index”. Одновременно устанавливается начальный адрес для сэмпла, следующего за выбранным.

- ⚠ Если “Index” установлен в **Source**, то модифицируется начальный адрес оригинального сэмпла. Одновременно с этим корректируется адрес начала цикла.

- ▲ Для более точного определения адресов “Start” (начальный адрес) и “End” (конечный адрес) рекомендуется использовать опцию увеличения представления волновой формы на экране дисплея “ZOOM” (x1 или больше) (см. раздел “Sampling P1: Sample Edit”, подраздел “ZOOM” и “УП”, стр. 85).

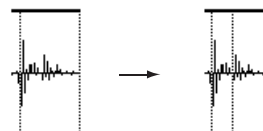
Use Zero:

(см. “УП”, стр. 85)

- ▲ Изменение значений параметров “Start” и “End” рекомендуется производить при отмеченной опции “Use Zero”. В большинстве случаев это позволит избежать щелчков и хлопков в точке окончания сэмпла.

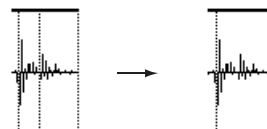
Кнопка Divide

Разбивает сэмпл, выбранный с помощью параметра “Index” на две части. Для определения точки разбиения используются параметры “End” или “Start”.



Кнопка Link

Объединяет сэмпл, выбранный с помощью параметра “Index”, с сэмплом следующего индекса.



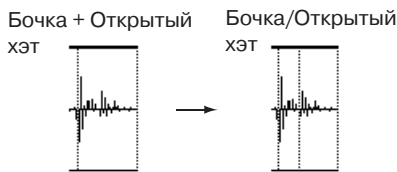
⚠ Помните о том, что если параметр “Sensitivity” был изменен после того, как уже были определены координаты точек разбиения сэмпла, то сэмпла автоматически подвергается повторному разбиению (с учетом нового значения параметра “Sensitivity”).

▲ При разбиении сэмпла барабанного цикла с помощью команды “Time Slice” качество воспроизведения в режиме секвенсера определяется точностью “выделения” каждого инструмента ударных.

Рекомендации по разбиению сэмпла на составляющие

А. Разделяйте ноты инструментов ударных настолько точно, насколько это возможно

Рассмотрим пример, в котором необходимо разделить атаки бочки и открытого хэта, причем спад бочки накладывается на атаку хэта. Если оставить звуки этих ударных в одном сэмпле, то при его воспроизведении в различном темпе могут возникать различного рода несоответствия.



Если сэмпла не разделяется должным образом даже после того, как был отрегулирован параметр “Sensitivity”, используйте кнопку **Divide**, предварительно определив значения параметров “End” и “Start”.

Б. Убедитесь, что сэмпла, сформированные в результате разбиения, имеют чистую атаку

Фаза атаки играет самую важную роль в формировании звука ударных. Определяйте точку разбиения таким образом, чтобы атака воспроизводилась наиболее четко.

В. Убирайте шумы, которые могут возникнуть в конце сэмпла

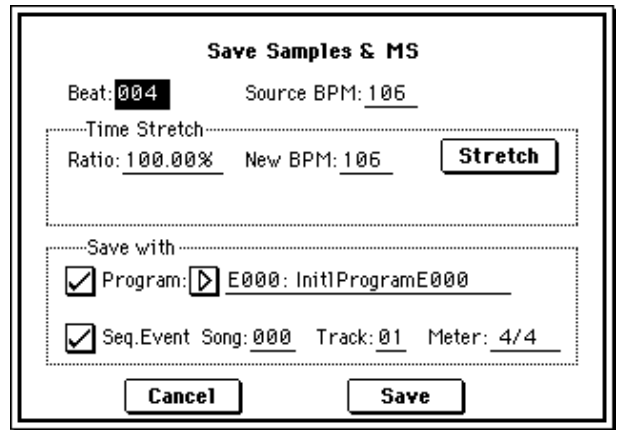
В приведенном выше примере шум может появиться в конце сэмпла бочки. Уберите его, насколько это возможно, установив соответствующим образом координаты окончания сэмпла.

В рассматриваемом примере адрес конца сэмпла бочки влияет на адрес начала сэмпла открытого хэта. Прослушав воспроизведение обоих сэмплов, установите координаты так, чтобы максимально убрать шум в конце сэмпла бочки и чтобы при этом была четкая атака сэмпла открытого хэта.

Эти моменты необходимо принимать во внимание и при регулировке параметра “Sensitivity”. По мере надобности используйте эти методы для редактирования каждого из формируемых сэмплов.

Шум, возникающий в конце сэмпла, описанный в параграфе “В”, автоматически снижается при выполнении пункта “8)” и следующих за ним. При выборе значения параметра “Sensitivity” принимайте во внимания соображения, высказанные в параграфах “А” и “Б”, а затем выполните пункт “9)”. Если после этого шум не пропадет, установите соответствующим образом адрес окончания сэмпла.

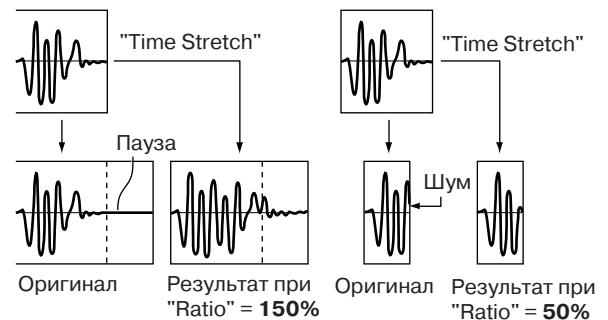
8) Сохраните сформированные в результате разбиения сэмпла в мультисэмпла. При нажатии на кнопку **Save** открывается диалоговое окно “Save Samples & MS”.



9) С помощью функции “Time Stretch” установите длину сэмпла. При нажатии на кнопку **Stretch** функция “Time Stretch” (уменьшает или увеличивает длину сэмпла без изменения его частоты) применяется к сэмплу, сформированному в результате разбиения оригинального.

Если необходимо просто сохранить сэмпла, то перейдите к пункту “10)”, не выполняя функции “Time Stretch”.

В некоторых случаях при воспроизведении в режиме секвенсера сэмпла (сформированного в результате разбиения) в более медленном темпе, может стать заметной пауза между сэмплами, или в этом месте могут возникнуть шумы. Для того, чтобы избежать этого, используйте команду “Time Stretch”, изменяющую длину отдельных сэмплов. Длина сэмпла автоматически устанавливается оптимальным образом в соответствии с установками параметров “Ratio” и “New BPM”.



▲ Если выполнить команду “Time Stretch” с установкой **100%**, то длина сэмпла не изменяется, однако его окончание фейдируется. В результате этого уровень сэмпла в конце понижается, что способствует нивелированию шума.

а) Установите значения параметров “Beat” и “Source BPM”. При этом руководствуйтесь соображениями, приведенными в пункте “3)”. Здесь можно переопределить значения этих параметров (их значения были определены в пункте “3)”).

б) Определите длину сэмпла, формируемого с помощью команды “Time Stretch”.

• Определение длины через соотношение

Задайте значение параметра “Ratio”. Он изменяется в диапазоне **50.00 — 200.00%**. Если выбрать значение **50.00%**, то длина сэмпла сокращается в два раза (темп увеличивается в два раза). Для увеличения длины сэмпла в два раза выберите значение **200.00%** (темп уменьшается в два раза).

• Согласование темпа с текущим темпом BPM

С помощью параметра “New BPM” задайте темп формируемого сэмпла. Значение параметра “Ratio” вычисляется автоматически на основе величин параметров “Source BPM” и “New BPM”.

⚠ Невозможно задать установки таким образом, чтобы значения параметров “Source BPM” и “New BPM” выходили за рамки диапазона 40 — 480.

Невозможно задать установки таким образом, чтобы значение параметра “Ratio” лежало вне диапазона 50.00 — 200.00.

Для выполнения функции изменения длины сэмпла “Time Stretch” нажмите на кнопку **Stretch**. При этом сэмплы, к которым применяется данная команда, автоматически назначаются на ноты D2 и выше, позволяя прослушивать воспроизведение вновь сформированных сэмплов. Можно изменять значения параметров “Ratio” и “New BPM” столько раз, сколько это необходимо, прослушивая результаты произведенных корректировок.

▲ Сэмплы, полученные в результате выполнения команды “Time Stretch”, будут звучать так, как это будет происходить в режиме секвенсера. Если при воспроизведении этих сэмплов возникают шумы или они не обладают четкой атакой, вернитесь к пункту “7”) и отрегулируйте значения параметров “Start” и “End” и т.д.

10) С помощью параметра “Save with” определите данные, которые будут формироваться одновременно с сохранением сэмпла при нажатии на кнопку **Save**.

Program: если отмечено это поле, то при сохранении мультисэмпла преобразуется в программу. Задайте номер программы-приемника.

В случае стереофонического сэмпла автоматически задаются параметры панорамы программы. Это позволяет воспроизводить установки панорамы программы в режиме сэмплирования.

Seq.Event: если отмечено это поле, то при выполнении команды сохранения генерируются секвенсерные данные, позволяющие воспроизводить сэмплы, которые были сформированы в результате разбиения оригинального.

Задайте значения параметров “Song”, “Track” и “Meter”, определяющих номер песни, номер трека и размер такта соответственно.

События создаются начиная с такта 1 выбранного трека.

Если была выбрана пустая песня, то формируется новая песня с количеством тактов, которое определяется значением параметра режима секвенсера “Set Length” (параметр диалогового окна, открывающегося при создании новой песни, см. главу “Режим секвенсера”, подраздел “Создание новой песни”). По умолчанию формируется песня длиной 64 такта.

Если была выполнена команда “Time Stretch”, то параметр темпа песни “Tempo” (см. “УП”, стр. 42, 0 — 1в) определяется значением параметра “New BPM”. В противном случае (команда “Time Stretch” не выполнялась) темп песни устанавливается в соответствии со значением параметра “Source BPM”. Если события установки темпа присутствуют только в начале мастер-трека, то темп этих событий также будет определяться значениями параметров “New BPM” или “Source BPM”.

⚠ При сохранении в песню, содержащую данные, и размер такта которой отличается от заданного, сэмплы могут воспроизводиться в манере отличной от оригинальной. В этом случае следует соответствующим образом изменить размер такта на мастер-треке.

Если отмечены оба поля (“Program” и Seq.Event”), то автоматически устанавливается значение параметров “Bank/Program” (см. “УП”, стр. 44) и “Play Loop” (см. “УП”, стр. 47).

Опции “Play Loop” и “Track Play Loop” включаются, а опция “Play Intro” — отключается. Параметр “Loop Start Measure” устанавливается в 000, а “Loop End Measure” вычисляется в соответствии со значениями параметров “Meter” и “Source BPM”.

Результаты можно прослушать в режиме секвенсера, выбрав и соответствующую песню и запустив ее воспроизведение.

Стандартно оставляют отмеченными обе опции.

11) Для выполнения операции сохранения нажмите на кнопку **Save**, для отказа — на кнопку **Cancel**. При сохранении сэмплы и мультисэмплы автоматически записываются в пустые сэмплы и мультисэмплы.

В случае стереофонических сэмплов, сэмплы и мультисэмплы сохраняются в режиме стерео.

12) Повторяя шаги “6)” — “11)”, можно сформировать необходимое число сэмплов и мультисэмплов.

13) Для выхода из режима работы команды “Time Slice” нажмите на кнопку **Exit**.

⚠ Будьте внимательны. Если выйти из команды “Time Slice”, предварительно не сохранив сформированные в процессе работы с ней сэмплы и мультисэмплы (кнопка Save), то они будут потеряны.

⚠ При применении команды “Time Slice” к длинным сэмплам их рекомендуется предварительно разделить на сэмплы по тактам. В некоторых случаях невозможно назначить сэмпл на ноту клавиатуры или сформировать секвенсерные данные.

Для выполнения команды “Time Slice” требуются пустые сэмплы, мультисэмплы и относительные параметры. Перед ее выполнением необходимо убедиться в наличии достаточного объема свободной памяти. В противном случае может произойти сбой.

▲ Если войти в диалоговое окно команды “Time Slice” для того же сэмпла, то он будет разбит точно таким же образом. При разбиении сэмпла в режиме **Slice** в рамках команды “Time Stretch” (см. следующий подраздел) для разбиения будут использоваться точки с аналогичными координатами. Таким образом можно выполнять команду “Time Stretch”, не определяя повторно эти установки.

Если необходимо переопределить атаки, то измените значение параметра “Sensitivity” после того, как раскроется диалоговое окно.

Time Stretch (добавление: “УП”, стр. 93, 2 — 1в)

Добавлена команда “Time Stretch”, позволяющая изменять темп сэмплов, таких как ритмические циклы и вокальные фразы, без изменения частоты.

{УП} В руководство “Установка параметров” добавляется следующий материал (стр. 93).

2 — 1в: Time Stretch

Команда “Time Stretch” изменяет темп, удлиняя или укорачивая сэмпл, не влияя на его частоту. Опция удобна, когда необходимо согласовать темп ритмического цикла (ударные) или мелодического сэмпла (например, вокал, струнные, духовые) с темпом другого сэмпла или с темпом секвенсера. TRITON предоставляет два способа для выполнения этой функции. В качестве операндов команды можно использовать стереофонические сэмплы.

Sustaining

Этот метод используется для звуков, основанных на сустейне (вокал или различные инструменты). Он хорош также для изменения темпа фраз гитары или пиано.

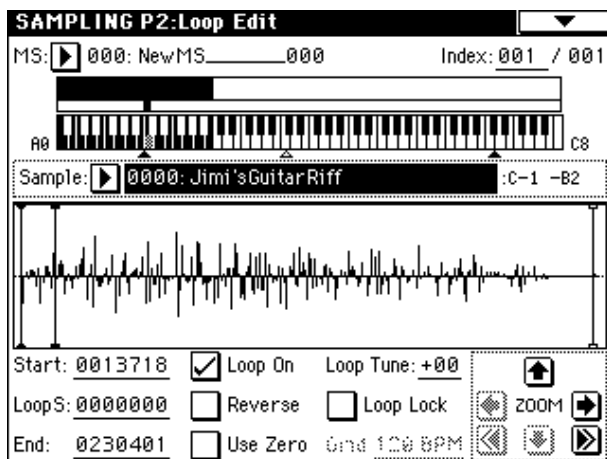
Slice

Этот метод применяется к звукам, для которых характерно быстрое затухание (звуки ударных). В этом случае темп барабанных или перкуSSIONНЫХ циклов изменяется с минимальным воздействием на атаку звука.

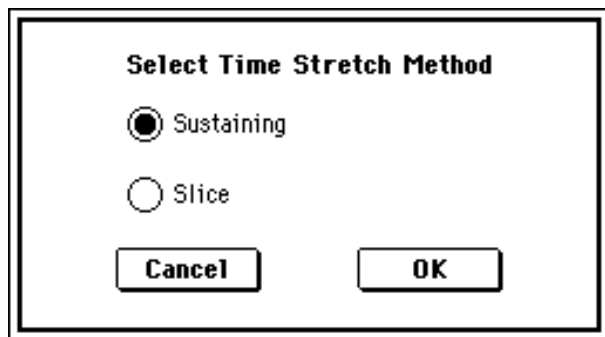
▲ Наряду с этой опцией существует возможность изменения частоты сэмпла барабанного цикла при изменении его темпа (“Pitch BPM Adjust”: “УП”, стр. 94, 3 — 1А; “Detune BPM Adjust”: “УП”, стр. 33, 2 — 3А, стр. 53, 2 — 5А; это все функции операционной системы версии Version 1). Можно получать интересные эффекты, изменяя высоту звучания инструментов ударных и т.д.

Использование Time Stretch (Sustaining)

- 1) Выберите сэмпл, который необходимо обработать командой "Time Stretch" в режиме **Sustaining**.



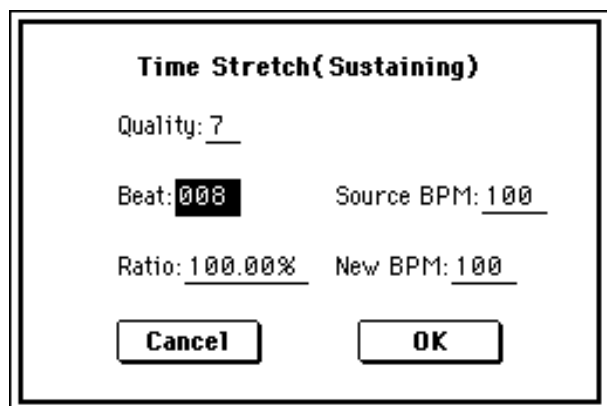
- 2) Выберите в меню страницы команду "Time Stretch". Откроется диалоговое окно, позволяющее определить режим выполнения команды "Time Stretch".



- 3) С помощью взаимоисключающих кнопок выберите опцию **Sustaining**. Для подтверждения выбранной опции нажмите на кнопку **OK**, для отказа — на кнопку **Cancel**.

Если в качестве операнда команды используется стереофонический сэмпл и составляющие его сэмплы имеют различную длину, то происходит автоматическое выравнивание за счет добавления в конец более короткого сэмпла паузы соответствующей продолжительности.

- 4) Откроется диалоговое окно, позволяющее определить параметры команды "Time Stretch".



- 5) С помощью параметра "Quality" определите аудио-качество (0 — 7) сэмпла, получаемого в результате выполнения команды "Time Stretch". Хотя это в конечном итоге зависит от сэмпла, но в общем случае чем больше значение этого параметра, тем выше качество. Однако с ростом значения "Quality" увеличивается время, необходимое для выполнения команды. Поскольку операцию можно выполнять столько раз, сколько это необходимо, рекомендуется начинать со значения 4 и постепенно увеличивать его.

- 6) Определите длину, которую будет иметь сэмпл в результате выполнения команды "Time Stretch".

• Определение длины через соотношение

Задайте значение параметра "**Ratio**". Он изменяется в диапазоне **50.00 — 200.00%**. Если выбрать значение **50.00%**, то длина сэмпла сокращается в два раза (темп увеличивается в два раза). Для увеличения длины сэмпла в два раза выберите значение **200.00%** (темп уменьшается в два раза).

• Согласование темпа с текущим темпом BPM

С помощью параметра "**Beat**" определите число четвертных нот. При этом автоматически пересчитается значение параметра "Source BPM".

Параметр "**Source BPM**" равен темпу воспроизведения, соответствующему исходной ноте сэмпла. Значение темпа вычисляется автоматически на основе значений адресов начала выбранного сэмпла и его окончания (режим зацикливания отключен) или адресов начала цикла выбранного сэмпла и его окончания (режим зацикливания включен). Если темп известен и его значение отлично от того, которое выводится в поле "Source BPM", откорректируйте его.

С помощью параметра "**New BPM**" задайте темп формируемого сэмпла. Значение параметра "Ratio" вычисляется автоматически на основе величин параметров "Source BPM" и "New BPM". Например, если выбран сэмпл длиной в один такт размером 4/4 и темп изменяется с 120 BPM (число ударов в минуту) на 150 BPM, следует установить параметр "Beat" в **4**. При этом автоматически вычислится значение параметра "Source BPM". Если оно отличается от 120 (вследствие неточности определения адреса начала сэмпла (или адреса начала цикла) или адреса окончания сэмпла), установите значение параметра "Source BPM" в **120**.

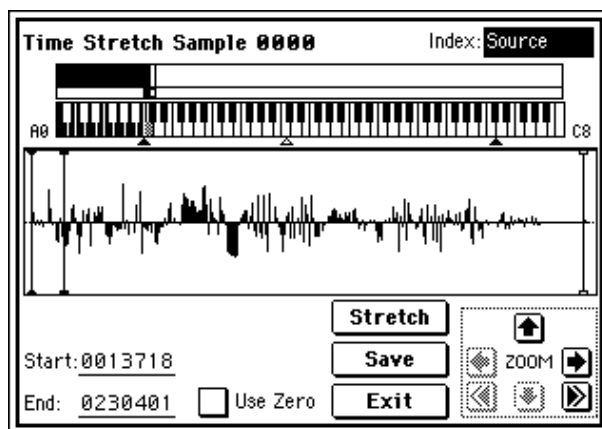
Затем установите значение параметра "New BPM" в **150**. Значение параметра "Ratio" вычисляется автоматически.

- ⚠ Невозможно задать установки таким образом, чтобы значения параметров "Source BPM" и "New BPM" выходили за рамки диапазона 40 — 480.

Невозможно задать установки таким образом, чтобы значение параметра "Ratio" лежало вне диапазона 50.00 — 200.00.

- ⚠ В некоторых случаях, вследствие ограниченной точности математических вычислений, длина сэмпла может отличаться от заданной.

- 7) Для выполнения команды "Time Stretch" нажмите на кнопку **OK**, для отказа — на кнопку **Cancel**. Если была нажата кнопка **OK**, раскрывается диалоговое окно.



- 8) Прослушайте воспроизведение сэмпла, созданного с помощью команды "Time Stretch". Перед выполнением команды оригинальный сэмпл назначается на ноту C2, а вновь сформированный — на ноту C#2. Изменив значение параметра "Index" можно просмотреть волновую форму требуемого сэмпла.

Клавиатура и индекс: отображается мультисэмпл, используемый в данном диалоговом окне.

При игре на клавиатуре будет воспроизводиться именно этот мультисэмпл. Управление аналогично управлению на стандартной странице (например, такой, как страничка записи Recording) (см. “УП”, стр. 76).

В случае стереофонического сэмпла будут использоваться стереофонические мультисэмплы. Сэмпл каждого из индексов воспроизводится в режиме стерео.

Index [Source, Result]

Используется для выбора индекса сэмпла.

Если определена опция **Source**, то выбирается оригинальная волновая форма (волновая форма до изменения длины сэмпла).

Если определена опция **Result**, то выбирается волновая форма сэмпла, полученного в результате выполнения команды.

Дисплей волновой формы: отображает волновую форму выбранного сэмпла. Также как и в 2 — 1: Loop Edit, адреса “Start” (начало сэмпла), “Loop Start” (начало цикла) и “End” (окончание сэмпла) отображаются сплошными вертикальными линиями.

В случае стереофонического сэмпла волновая форма левого канала (L) отображается сверху, а правого (R) — внизу.

ZOOM: имеется возможность изменения масштаба представления волновой формы на экране дисплея в вертикальном и горизонтальном направлениях (см. раздел “Sampling P1: Sample Edit”, подраздел “ZOOM” и “УП”, стр. 85).

Start:

End:

Определяют адреса начала и окончания сэмпла, выбранного с помощью параметра “Index”.

При выполнении команды “Time Stretch” эти адреса вычисляются автоматически. Однако при воспроизведении могут возникать некоторые отклонения, вызванные неточностью определения адреса окончания сэмпла и т.д. В этом случае необходимо откорректировать значение этих адресов вручную.

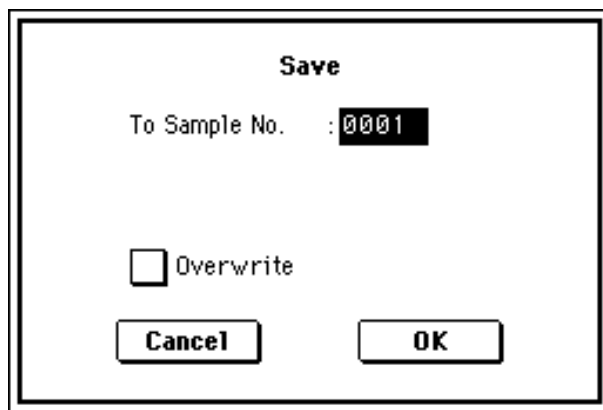
⚠ При изменении адреса начала сэмпла автоматически пересчитывается значение адреса начала цикла. Если возникла потребность независимой корректировки этих адресов, то сохраните данные (см. пункт “10”) и затем произведите необходимые установки на странице Loop Edit (см. “УП”, стр. 91).

▲ Сэмплы, образованные в результате изменения длины исходного сэмпла, можно прослушивать нажимая на соответствующую ноту клавиатуры TRITON. В качестве альтернативного варианта можно выбрать необходимый индекс и нажать на кнопку [START/STOP]. Во втором случае воспроизводятся сэмплерные данные, расположенные в диапазоне, который ограничен значениями параметров “Start” и “End” с частотой, соответствующей частоте исходной ноте оригинального сэмпла.

Use Zero: (см. “УП”, стр. 85)

9) Если нажать на кнопку **Stretch**, то откроется диалоговое окно команды “Time Stretch”, позволяющее выполнить ее еще раз (см. пункт “6”).

10) Для сохранения созданного сэмпла нажмите на кнопку **Save**. Откроется диалоговое окно.



В поле “To Sample No.” задается номер сэмпла-приемника. По умолчанию выбирается пустой сэмпл. Если отмечена опция “Overwrite”, то этот параметр недоступен.

Если необходимо перезаписать данные оригинального сэмпла, отметьте опцию “Overwrite”.

В случае стереофонического сэмпла в диалоговом окне появляются параметры “To Sample No.(L)” и “To Sample No.(R)”, в которых определяются номера сэмплов-приемников для левого и правого каналов стерео пары соответственно.

Для выполнения операции сохранения нажмите на кнопку **OK**, для отказа — на кнопку **Cancel**.

▲ Стандартно оставляют принятое по умолчанию значение параметра “To Sample No.”, а опцию “Overwrite” — неотмеченной. В этом случае сохраняются как отредактированная, так и оригинальная версия сэмпла.

11) Повторяя шаги “9” — “10”, можно создать необходимое число сэмплов.

12) Для выхода из режима работы команды “Time Stretch” нажмите на кнопку **Exit**. В поле “Index” будет отображаться номер последнего сохраненного сэмпла.

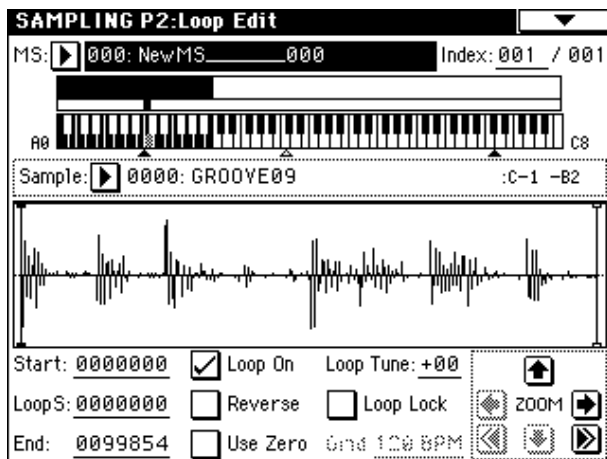
▲ Если необходимо использовать сохраненный сэмпл в режиме программы или секвенсера, необходимо либо выполнить команду преобразования мультисэмпла в программу “Convert MS to Program” (см. “УП”, стр. 81, 0 — 1Ж), либо в режиме программы использовать поле “Выбор мультисэмпла” (см. “УП”, стр. 5) для выбора мультисэмпла и создания программы.

⚠ Если выйти из режима работы команды “Time Stretch”, не сохранив предварительно сэмплы (кнопка **Save**), то они будут потеряны.

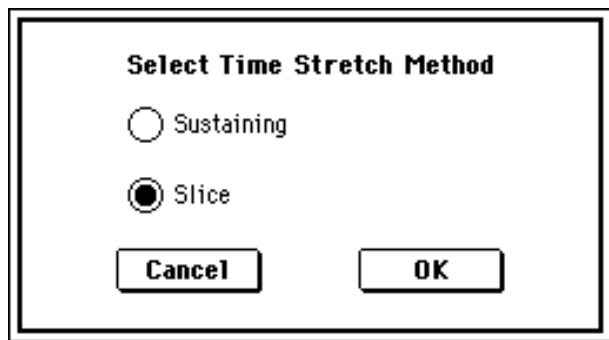
⚠ Для выполнения команды “Time Stretch” требуются пустые сэмплы, мультисэмплы и относительные параметры. Перед ее выполнением необходимо убедиться в наличии достаточного объема свободной памяти. В противном случае может произойти сбой.

Использование Time Stretch (Slice)

- 1) Выберите сэмпл, который необходимо обработать командой "Time Stretch" в режиме **Slice**.



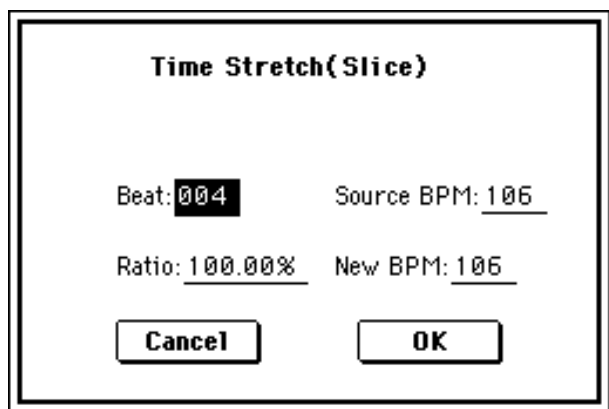
- 2) Выберите в меню страницы команду "Time Stretch". Откроется диалоговое окно, позволяющее определить режим выполнения команды "Time Stretch".



- 3) С помощью взаимоисключающих кнопок выберите опцию **Slice**. Для подтверждения выбранной опции нажмите на кнопку **OK**, для отказа — на кнопку **Cancel**.

Если в качестве операнда команды используется стереофонический сэмпл и составляющие его сэмплы имеют различную длину, то происходит автоматическое выравнивание за счет добавления в конец более короткого сэмпла паузы соответствующей продолжительности.

- 4) Откроется диалоговое окно, позволяющее определить параметры команды "Time Stretch".



- 5) Определите количество четвертных долей и темп выбранного сэмпла. Если значение темпа заранее известно, установите значение параметра "Source BPM". В противном случае задайте значение параметра "Beat", а темп вычислится автоматически. Произведенные здесь установки используются в качестве относительных величин при определении атак, на основе которых разбивается сэмпл.

Beat: параметр используется для задания количества четвертных долей. При изменении значения "Beat" автоматически пересчитывается значение параметра "Source BPM", которое равно темпу воспроизведения, соответствующему исходной ноте сэмпла. Значение темпа определяется на основе значений адресов начала и окончания сэмпла (режим зацикливания отключен) или значений адресов начала цикла и окончания сэмпла (режим зацикливания включен). Если значение темпа заранее известно и оно не совпадает с вычисленным, то установите соответствующим образом параметр "Source BPM".

Например, если имеется сэмпл длиной в один такт размером 4/4 и темп равен 120 BPM (число ударов в минуту), то установите параметр "Beat" в 4. Если при этом параметр "Source BPM" установится в значение отличное от 120 (это может произойти вследствие неточности определения адресов начала сэмпла (или начала цикла) или окончания сэмпла), задайте значение 120 вручную.

Source BPM: определяет темп, соответствующий исходной ноте оригинальной волновой формы.

- ⚠ Невозможно задать установки таким образом, чтобы значения параметров "Source BPM" выходило за рамки диапазона 40 — 480.
- 6) Определите длину, которую будет иметь сэмпл в результате выполнения команды "Time Stretch".

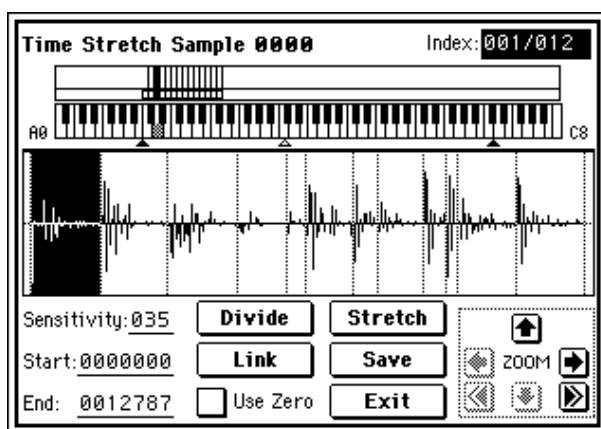
- **Определение длины через соотношение**

Задайте значение параметра "Ratio". Он изменяется в диапазоне 50.00 — 200.00%. Если выбрать значение 50.00%, то длина сэмпла сокращается в два раза (темп увеличивается в два раза). Для увеличения длины сэмпла в два раза выберите значение 200.00% (темп уменьшается в два раза). Темп создаваемого сэмпла вычисляется автоматически на основе значений параметров "Ratio" и "Source BPM" и отображается в поле "New BPM".

- **Согласование темпа с текущим темпом BPM**

С помощью параметра "New BPM" задайте темп формируемого сэмпла. Значение параметра "Ratio" вычисляется автоматически на основе величин параметров "Source BPM" и "New BPM".

- ⚠ Невозможно задать установки таким образом, чтобы значение параметра "New BPM" выходило за рамки диапазона 40 — 480. Невозможно задать установки таким образом, чтобы значение параметра "Ratio" лежало вне диапазона 50.00 — 200.00.
- 7) Для выполнения команды "Time Stretch" нажмите на кнопку **OK**, для отказа — на кнопку **Cancel**. Если была нажата кнопка **OK**, определяются атаки и сэмпл автоматически разбивается на части, выполняется функция изменения длины сэмпла и раскрывается диалоговое окно.



- 8) Прослушайте воспроизведение сэмпла, созданного с помощью команды "Time Stretch". Перед выполнением команды оригинальный сэмпл назначается на ноту C#2, а вновь сформированный — на ноту C#2. Сэмпл, полученный в результате разбиения оригинального, назначается на ноты D2 и выше.

Index [Source, Result, xxx (001...090), yyy (001...090)]

Используется для выбора индекса сэмпла, отображаемого на экране дисплея.

Если определена опция **Source**, то выбирается оригинальная волновая форма (волновая форма до изменения длины сэмпла).

Если определена опция **Result**, то выбирается волновая форма сэмпла, полученного в результате выполнения команды изменения длины сэмпла.

Если задать значения **xxx/yyy**, то выбирается один из сэмплов, полученных в результате разбиения на части исходного. В поле **xxx** определяется индекс, а в поле **yyy** отображается общее число сэмплов, полученных в результате разбиения на части исходного. Максимальное число сэмплов, которые можно назначить на клавиатуру равно 90. Если в результате выполнения команды оригинальный сэмпл был разбит более чем на 90 сэмплов, в этом поле отображается значение 90.

▲ Для выбора индекса можно нажать на ноту клавиатуры, удерживая нажатой кнопку [ENTER]. При этом будет выбран индекс, соответствующий нажатой на клавиатуре ноте.

▲ При выполнении команды “Time Stretch” адреса вычисляются автоматически. Однако при воспроизведении могут возникнуть некоторые несоответствия, вызванные неточностью определения адреса конца сэмпла и т.п. В этом случае установите “Index” в **Result** и переустановите значения параметров “Start” (начало сэмпла) и “End” (конец сэмпла).

Клавиатура и индекс: отображается мультисэмпл, используемый в данном диалоговом окне.

При игре на клавиатуре будет воспроизводиться именно этот мультисэмпл. Управление аналогично управлению на стандартной странице (например, такой, как страничка записи Recording) (см. “УП”, стр. 76).

В случае стереофонического сэмпла будут использоваться стереофонические мультисэмплы. Сэмпл каждого из индексов воспроизводится в режиме стерео.

Дисплей волновой формы: отображает волновую форму выбранного сэмпла. Если значение параметра “Index” отлично от **Result**, то координаты точек разбиения исходного сэмпла отображаются пунктирными вертикальными линиями. Если “Index” установлен в **xxx/yyy**, то сэмпл (волновая форма) выбранного индекса выделяется подсветкой (инверсное изображение). Если значение параметра “Index” отлично от **xxx/yyy**, то значения параметров “Start” (начало сэмпла), “Loop Start” (начало цикла) и “End” (окончание сэмпла) отображаются сплошными вертикальными линиями.

В случае стереофонического сэмпла волновая форма левого канала (L) отображается сверху, а правого (R) — внизу.

ZOOM: имеется возможность изменения масштаба представления волновой формы на экране дисплея в вертикальном и горизонтальном направлениях (см. раздел “Sampling P1: Sample Edit”, подраздел “ZOOM” и “УП”, стр. 85).

9) Для изменения координат точек разбиения сэмпла отредактируйте соответствующим образом значение параметра “Sensitivity”.

Sensitivity [00...20]

Start

End

Use Zero

Divide

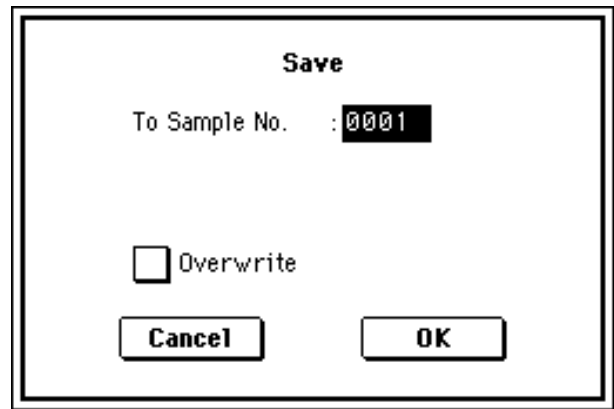
Link

См. подраздел “2 — 1Б: Time Slice”, пункты “6)” и “7)”.

10) Если нажать на кнопку **Stretch**, то откроется диалоговое окно “Time Stretch” позволяющее выполнить команду с новыми установками (см. пункт “5”). Некорректное определение точек разбиения исходного сэмпла оказывает

влияние на результат выполнения команды “Time Stretch”. Более детально проблема определения координат точек разбиения оригинального сэмпла на части обсуждалась в подразделе “2 — 1Б: Time Slice”, пункты “6)” и “7)”.

11) Для сохранения созданного сэмпла нажмите на кнопку **Save**. Откроется диалоговое окно.



В поле “To Sample No.” задается номер сэмпла-приемника. По умолчанию выбирается пустой сэмпл. Если отмечена опция “Overwrite”, то этот параметр недоступен.

Если необходимо перезаписать данные оригинального сэмпла, отметьте опцию “Overwrite”.

▲ При выполнении команды с отмеченной опцией “Overwrite” данные оригинального сэмпла стираются и замещаются данными сэмпла, полученного в результате выполнения команды. Таким образом в диалоговом окне, открываемом после выполнения команды “Time Stretch”, у данных отредактированного сэмпла определены атаки и точки разбиения. На дисплей выводится волновая форма, соответствующая значению **Source** параметра “Index”.

В случае стереофонического сэмпла в диалоговом окне появляются параметры “To Sample No.(L)” и “To Sample No.(R)”, в которых определяются номера сэмплов-приемников для левого и правого каналов стерео пары соответственно.

Для выполнения операции сохранения нажмите на кнопку **OK**, для отказа — на кнопку **Cancel**.

▲ Стандартно оставляют принятое по умолчанию значение параметра “To Sample No.”, а опцию “Overwrite” — неотмеченной. В этом случае сохраняются как отредактированная, так и оригинальная версия сэмпла.

12) Повторяя шаги “10)” — “11)”, можно создать необходимое число сэмплов.

13) Для выхода из режима работы команды “Time Stretch” нажмите на кнопку **Exit**. В поле “Index” будет отображаться номер последнего сохраненного сэмпла.

▲ Если необходимо использовать сохраненный сэмпл в режиме программы или секвенсера, следует либо выполнить команду преобразования мультисэмпла в программу “Convert MS to Program” (см. “УП”, стр. 81, 0 — 1Ж), либо в режиме программы использовать поле “Выбор мультисэмпла” (см. “УП”, стр. 5) для выбора мультисэмпла и создания программы.

▲ Если выйти из режима работы команды “Time Stretch”, не сохранив предварительно сэмплы (кнопка **Save**), то они будут потеряны.

▲ Перед тем, как применить команду “Time Stretch” к длинному сэмплу, его следует разбить на сэмплы по тактам. В некоторых случаях невозможно назначить сэмпл на клавиатуру или отредактировать координаты точек разбиения.

Для выполнения команды “Time Stretch” требуются пустые сэмплы, мультисэмплы и относительные параметры. Перед ее выполнением необходимо убедиться в наличии

достаточного объема свободной памяти. В противном случае может произойти сбой.

▲ Если войти в диалоговое окно разбиения сэмпла “Time Stretch (Slice)” для того же сэмпла, то он будет разбит точно таким же образом. При выполнении команды “Time Slice” (см. подраздел “2 — 1Б: Time Slice”) для разбиения будут использоваться точки с аналогичными координатами. Таким образом можно выполнять команду “Time Slice”, не определяя повторно эти установки.

Если необходимо переопределить атаки, то измените значение параметра “Sensitivity” после того, как раскроется диалоговое окно.

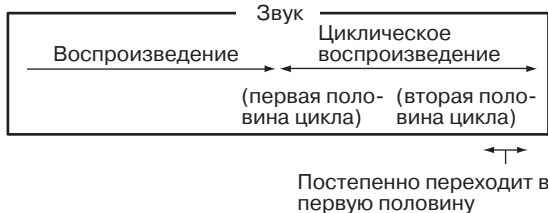
Crossfade Loop (добавление: “УП”, стр. 93, 2 — 1Г)

Добавлена команда “Crossfade Loop”. При зацикливании инструментального сэмпла (например, струнных или духовых) с целью организации сусейна, воспроизведение цикла может звучать несколько неестественно. Команда “Crossfade Loop” позволяет решить эту проблему.

{УП} В руководство “Установка параметров” добавляется следующий материал (стр. 93).

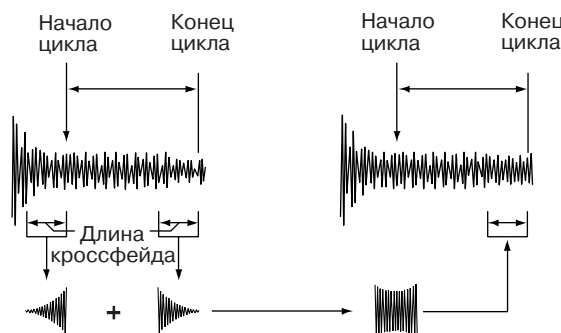
2 — 1Г: Crossfade Loop

При зацикливании инструментального сэмпла с большим числом обертонов (например, звук струнных или духовых) с целью организации сусейна необходим длинный цикл, позволяющий сохранить богатство и насыщенность моделируемого сигнала. Команда “Crossfade Loop” используется для сведения к минимуму различий звучания двух частей сэмпла. Это обеспечивает натуральность воспроизведения цикла сэмпла. Команда “Crossfade Loop” обеспечивает плавный переход от конца цикла к его началу.



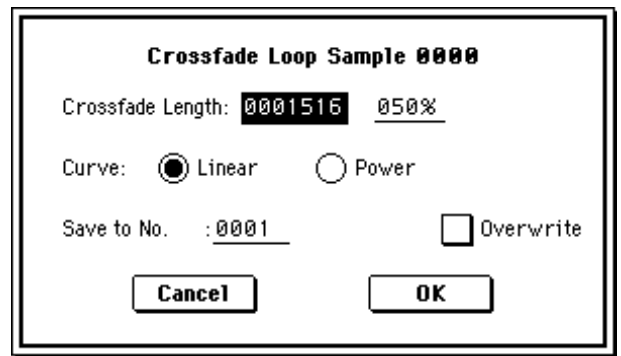
На самом деле суть процесса заключается в следующем. Часть сэмпла определенной длины (задается с помощью параметра “Crossfade Length”), расположенная непосредственно перед началом цикла, микшируется с волновыми данными конца сэмпла.

Одновременно с этим при микшировании двух частей уровень данных области сэмпла, расположенной перед его окончанием (ее размер также определяется значением параметра “Crossfade Length”), постепенно уменьшается, а уровень данных области сэмпла, расположенной перед началом цикла — постепенно увеличивается (см. рисунок).



1) Выберите сэмпл, для которого необходимо выполнить команду организации кроссфейда “Crossfade Loop”.

2) В меню страницы выберите команду “Crossfade Loop”. Откроется диалоговое окно.



3) В поле “Crossfade Length” определяется длина области сэмпла, которая будет участвовать в кроссфейде.

Длину области кроссфейда можно задать в процентах по отношению к длине цикла. В этом случае абсолютное значение параметра “Crossfade Length” вычисляется автоматически. Например, если выбрать значение 50%, то кроссфейд начинается со второй половины цикла сэмпла.

▲ Если часть сэмпла, расположенная между точками его начала и начала цикла, короче длины цикла (длина цикла определяется расстоянием между точками начала цикла и окончания сэмпла), то максимальная длина области кроссфейда ограничивается длиной области, расположенной между точками начала сэмпла и начала цикла. В этом случае невозможно установить длину области кроссфейда равной 100%.

4) Параметр “Curve” определяет огибающую громкости области кроссфейда.

Linear: громкость изменяется по линейному закону.

Power: в некоторых случаях при выборе кривой “Linear” может проявляться эффект “падения” громкости в середине кроссфейда. В этом случае используйте кривую кроссфейда “Power”.

5) В поле “Save to No.” определяется номер сэмпла-приемника. По умолчанию выбирается пустой сэмпл. Если отмечена опция “Overwrite”, то задать номер сэмпла-приемника невозможно.

В случае стереофонического сэмпла в диалоговом окне появляются поля: “Save to No.(L)” и “(R)”. В этом случае необходимо определить номера сэмплов-приемников для левого (L) и правого (R) каналов.

Если необходимо результат выполнения команды “Crossfade Loop” перезаписать в исходный сэмпл, отметьте опцию “Overwrite”.

6) Для выполнения команды организации кроссфейда “Crossfade Loop” нажмите на кнопку **OK**, для отказа — на кнопку **Cancel**.

▲ Обычно оставляют принятое по умолчанию значение поля “Save to No.”, а опцию “Overwrite” — неотмеченной. В этом случае сохраняются обе версии сэмплов (оригинальная и отредактированная). Индекс устанавливается на номер отредактированной версии сэмпла.

Sequencer PO: Play/REC

Создание новой песни

(изменение: "УП", стр. 43, 0 — 1г)

При создании новой песни появляется возможность определить ее длину. Это особенно удобно при использовании опции зацикливания трека "Track Loop".

{УП} *Изменяется содержание руководства "Установка параметров", параграф 0 — 1г: Номер и имя песни, стр. 43.*

0 — 1г: Номер и имя песни

Выберите песню, которую необходимо записать или воспроизвести.

Для создания новой песни выберите из ниспадающего меню пустую или введите ее номер с помощью цифровых кнопок [0] — [9], а затем нажмите на кнопку [ENTER]. Откроется диалоговое окно. На этом этапе с помощью параметра "Set Length" можно определить длину формируемой песни в тактах. Для завершения процедуры создания новой песни нажмите на кнопку **OK**.



▲ Если необходимо изменить длину песни после того, как она уже была создана, выполните команду "Set Song Length" (см. раздел "Sequencer P5: Track Edit", подраздел "Set Song Length"). При создании новой песни обычно устанавливается избыточная длина (больше, чем требуется на самом деле). После окончания записи песни с помощью команды "Set Song Length" устанавливается требуемая длина.

MIDI См. "УП", стр. 43.

Load Template Song

(изменение: "УП", стр. 45, 0 — 1Ж)

При выполнении команды загрузки шаблона песни "Load Template Song" появляется возможность одновременного выполнения команды копирования "Copy to Track" на трек исполняемых данных, таких как пресетные паттерны (см. "УП", стр. 68, 6 — 1И).

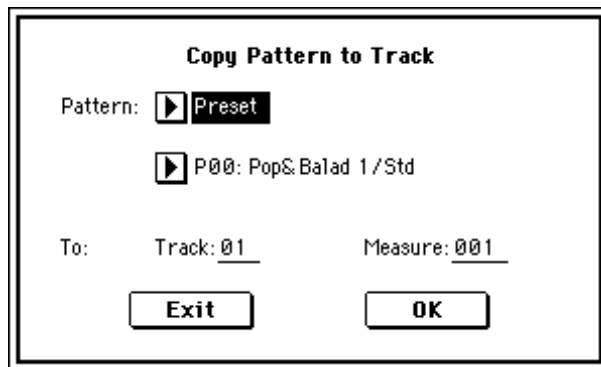
{УП} *Изменяется процедура выполнения команды 0 — 1Ж: Load Template Song, описанной в руководстве "Установка параметров" (стр. 45).*

0 — 1Ж: Load Template Song

1) В меню страницы выберите команду "Load Template Song". Откроется диалоговое окно.



- 2) Параметр "**From**" используется для определения шаблона песни, который необходимо загрузить.
- 3) Если отметить опцию "**Copy Pattern to Track too?**", то после выполнения команды "Load Template Song" автоматически открывается окно "**Copy Pattern to Track**". Если опция не отмечена, то будет загружен только шаблон песни, определенный в пункте "2)".
- 4) Для загрузки шаблона песни нажмите на кнопку **OK**, для отказа — на кнопку **Cancel**. При выполнении команды "Load Template Song" копируются все установки песни, за исключением "Play Loop" и "RPPR".
Если на шаге "3)" была отмечена опция "Copy Pattern to Track too?", то после нажатия на кнопку **OK** открывается диалоговое окно "Copy Pattern to Track".



Диалоговое окно аналогично описанному в P6: Pattern/RPPR, ярлык Pattern Edit, команда меню страницы "Copy To Track" (см. "УП", стр. 68, 6 — 1И).

5) В поле "**Pattern**" определяется паттерн, который необходимо скопировать. Если нажать на кнопку [START/STOP], то запустится его воспроизведение.

В поле "**To Track**" определяется трек, в который будет скопирован выбранный паттерн.

В поле "**To Measure**" определяется такт трека-приемника, начиная с которого будет копироваться выбранный паттерн.

▲ Первый трек (**Track 01**) всех 16 пресетных шаблонов песни содержит программу группы ударных (в пресетных шаблонах песни P02, P04 и P08 программы группы ударных назначены на несколько треков).

Имена 150 пресетных паттернов отражают названия различных музыкальных стилей и часть имени оптимального для данного стиля набора ударных (см. приведенную ниже таблицу).

Например, в имени пресетного паттерна **P00: Pop&Ballad 1/Std** музыкальный стиль — Pop&Ballad 1 (поп и баллада), а Std — часть имени программы группы ударных, которая наиболее подходит для данного музыкального стиля. Это позволяет оптимальным образом определять установки трека набора ударных.

6) Для выполнения команды нажмите на кнопку **OK**. При этом автоматически увеличивается значение параметра "Measure". Последующие паттерны копируются аналогичным образом. Для выхода из режима работы команды "Copy Pattern to Track" нажмите на кнопку **Exit**.

Пример

Загрузка пресетного шаблона песни P00: Pop&Ballade вместе с пресетным паттерном P01: Pop&Balad 2/Std в песню S000

- 1) В меню страницы выберите команду "Load Template Song".
- 2) В поле "From" установите **P00: Pop&Ballade**.

- 3) Отметьте опцию “Copy Pattern to Track too?”.
- 4) Для того, чтобы открылось диалоговое окно “Copy Pattern to Track”, нажмите на кнопку **OK**.
- 5) Для выбора пресетного паттерна установите параметр “Pattern” в **Preset** и выберите один из паттернов **P00: Pop&Balad 1/Std — P07: Pop&Balad 8/Std** (пресетный шаблон песни **P00: Pop&Ballade** использует программу **A036: Standard Kit** для трека 1). Для запуска воспроизведения выбранного паттерна нажмите на кнопку [START/STOP]. При необходимости можно отрегулировать темп с помощью ручки [TEMPO].

В рассматриваемом примере выбран пресетный паттерн **P01: Pop&Balad 2/Std**.

- 6) Установите параметр “To Track” в **01**, а “To Measure” — в **001**.
- 7) Нажмите один раз на кнопку **OK**. При этом в песню копируется 8-тактовый пресетный паттерн **P01: Pop&Balad 2/Std** и автоматически увеличивается значение параметра “Measure”.

Для продолжения копирования паттернов повторите необходимое число раз пункты “5) и “7)”. Для выхода из диалогового окна нажмите на кнопку **Exit**.

Play Intro (Track Play Loop) (добавление: “УП”, стр. 47, 0 — 5 (6)а)

В функцию “Track Play Loop” добавлен параметр “Play Intro”. Он позволяет запустить циклическое воспроизведение трека после исполнения вступления.


{УП} В руководство “Установка параметров” 0 — 5 (6)а: *PlayLoop* (стр. 47) добавляется следующая информация.

Play Intro

Поле отмечено: после однократного воспроизведения тактов, расположенных до адреса “Loop Start Measure”, запускается циклическое воспроизведение области, заданной параметрами “Loop Start Measure” и “Loop End Measure”.

Эту опцию можно использовать для воспроизведения сбивки ударных перед областью зацикливания.

Поле не отмечено: сразу запускается воспроизведение с такта, определенного параметром “Loop Start Measure” (аналогично версии операционной системы Version 1).

 Сказанное выше верно в том случае, если отмечена опция “Track Play Loop”, а параметр “Loop Start Measure” установлен в значение, отличное от **001**.

Пример

Отмечено поле “Play Intro”

1	2	3	4	5	6	7	8
Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Track Play Loop							
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Loop Start Measure							
003	001	001	001	001	001	001	001
Loop End Measure							
004	001	001	001	001	001	001	001
Play Intro							
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Последовательность воспроизведения тактов трека 1:
M001 — M002 — M003 — M004 — M003 — M004...

Поле “Play Intro” не отмечено

1	2	3	4	5	6	7	8
Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard	Keyboard
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Track Play Loop							
<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Loop Start Measure							
003	001	001	001	001	001	001	001
Loop End Measure							
004	001	001	001	001	001	001	001
Play Intro							
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Последовательность воспроизведения тактов трека 1:
M003 — M004 — M003 — M004 — M003 — M004 — M003 — M004...

Пресетный шаблон песни	Номер трека: Имя	Программа	Соответствующий пресетный паттерн	Номер: Имя
P00: Pop/Ballade	Track01: Drums	A036:Standard Kit	P00: Pop&Balad 1/Std	... P10: Pop(6/8) 3/Std
P01: Rock/Metal Rock	Track01: Drums	B020:Processed Kit	P11: Rock 1/Process	... P21: Rock11/Process
P02: R & B	Track01: Drums 1(Std 2)	B036:Standard Kit 2	P22: R&B 1/Std2	... P27: R&B 6/Std2
	Track09: Drums 2(Std)	A036:Standard Kit	P28: R&B 7/Std	... P32: R&B 11/Std
P03: Jazz	Track01: Drums	B004:Jazz/Brush Kits	P33: Jazz 1/Jazz	... P39: Jazz 7/Jazz
P04: Latin	Track01: Drums	B004:Jazz/Brush Kits	P40: Latin 1/Jazz	... P42: Latin 3/Jazz
			P46: Latin 7/Jazz	... P47: Latin 8/Jazz
	Track08: Percussion	B116:Percussion Kit	P43: Latin 4/Perc	... P45: Latin 6/Perc
P05: Reggae	Track01: Drums	B068:Drum'nBass Kit	P48: Reggae 1/D'n'B	... P53: Reggae 6/D'n'B
P06: Countr y	Track01: Drums	A036:Standard Kit	P54: Countr y 1/Std	... P57: Country 4/Std
P07: Folk	Track01: Drums	A036:Standard Kit	P58: Folk 1/Std	... P61: Folk 4/Std
P08: European T rad.	Track01: Drums	A036:Standard Kit	P62: E.Trad 1/Std	... P67: E.Trad(3/4)2/Std
	Track08: Percussion	B116:Percussion Kit		—
P09: Or chestral	Track01: Per cussion	A116:Orchestra&Ethnic		—
P10: T echno/Euro Beat	T rack01: Drums	A020:House Kit	P68: Techno 1/House	... P78: Techno11/House
P11: House	Track01: Drums	A020:House Kit	P79: House 1/House	... P92: House14/House
P12: Drum'n'Bass	Track01: Drums	B068:Drum'nBass Kit	P93: Drum'nBs 1/D'n'B	... P108: Drum'nBs16/D'n'B
P13: Acid Jazz	Track01: Drums	B036:Standard Kit 2	P109: AcidJazz 1/Std2	... P120: AcidJazz12/Std2
P14: Hip Hop/Rap	Track01: Drums	A068:HipHop Kit	P121: HipHop 1/HipHop	... P135: HipHop15/HipHop
P15: Big Beats	Track01: Drums 1(Hip/Hop)	A068:HipHop Kit	P136: Bigbeat 1/HipHop	... P143: Bigbeat 8/HipHop
	Track09: Drums 2(Tricky)	A004: {T ricky} Kit!	P144: Bigbeat 9/Tricky	... P149: Bigbeat14/Tricky

Sequencer P1: Cue List

Convert to Song (Convert Cue List to Song)

(добавление: "УП", стр. 50, 1 — 1Г)

В преобразовании списка воспроизведения в песню (команда "Convert to Song") учитываются установки "PLAY/MUTE" и "Play Intro".

{УП} В руководство "Установка параметров", 1 — 1Г: *Convert to Song* (стр. 50) добавляется следующая информация.

1 — 1Г: Convert to Song

Преобразование параметра "PLAY/MUTE"

(0 — 1к: PLAY/MUTE/REC)

При преобразовании списка воспроизведения в песню (команда "Convert to Song") в песне отражается значение параметра "PLAY/MUTE" (0 — 1к: PLAY/MUTE/REC).

⚠ Параметр "SOLO ON/OFF" в преобразовании не участвует.

Преобразование параметра "Play Intro"

(ярлык P0: PlyLoop 1 — 8, 9 — 16)

При преобразовании списка воспроизведения в песню (команда "Convert to Song") в песне отражается значение параметра "Play Intro".

Если отмечена опция "Track Play Loop", то установки "Play Loop" распространяются до последнего такта мастер-трека.

Если отмечена опция "Play Intro" то "разворачивается" область от начала трека и до "Loop End"; и соответственно распространяется до конца мастер-трека область, заключенная между "Loop Start" и "Loop End".

Если опция "Play Intro" не отмечена, то до конца мастер-трека распространяется область, заключенная между "Loop Start" и "Loop End".

Пример

Параметр "Track Play Loop" установлен в M005 — M008, мастер-трек состоит из 10 тактов, опция "Play Intro" отмечена

Начиная с начала трека, такты располагаются в следующем порядке: M001 — M002 — M003 — M004 — M005 — M006 — M007 — M008 — M005 — M006.

Те же установки, но опция "Play Intro" не отмечена

Начиная с начала трека, такты располагаются в следующем порядке: M005 — M006 — M007 — M008 — M005 — M006 — M007 — M008 — M005 — M006.

Sequencer P5: Track Edit

Команды меню страницы

(изменение: "УП", стр. 57, 5 — 1)

{УП} В руководство "Установка параметров", 5 — 1: *Команды меню страницы* (стр. 57) добавлена команда.

- 5 — 1C: Set Song Length

Memory Status	Delete Measure	Quantize
Step Recording	Insert Measure	Shift/Erase Note
Event Edit	Repeat Measure	Modify Velocity
Erase Track	Copy Measure	FF/REW Speed
Copy Track	Move Measure	Set Location
Bounce Track	Create Ctrl Data	Set Song Length
Erase Measure	Erase Ctrl Data	

5 — C

Set Song Length

(добавление: "УП", стр. 65, 5 — 1C)

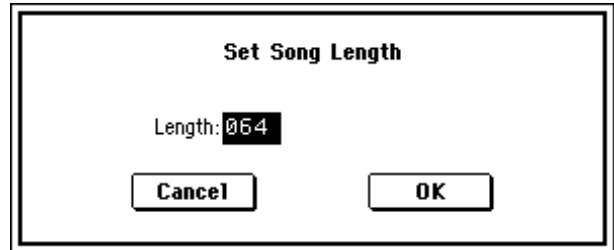
Добавлена команда "Set Song Length", позволяющая изменять длину песни.

{УП} В руководство "Установка параметров" добавляется следующая информация (стр. 65).

5 — 1C: Set Song Length

Команда используется для изменения длины песни. При выполнении команды изменяется длина мастер-трека и число воспроизводимых тактов.

- 1) В меню страницы выберите команду изменения длины песни "Set Song Length". Откроется диалоговое окно.



- 2) В поле "Length" определяется длина песни.
- 3) Для выполнения команды изменения длины песни "Set Song Length" нажмите на кнопку **OK**, для отказа — на кнопку **Cancel**.

⚠ При выполнении команды "Set Song Length" необходимо принимать в расчет следующие соображения. Если песня укорачивается, то соответствующая часть треков (отличных от мастер-трека) стирается.

Sequencer P6: Pattern/RPPR

Put To Track

(изменение: "УП", стр. 67, 6 — 13)

Copy To Track

(изменение: "УП", стр. 68, 6 — 1И)

Имеется возможность воспроизведения выбранного паттерна в рамках режима работы команд "Put To Track" и "Copy To Track" (когда открыты соответствующие диалоговые окна).

{УП} В руководство "Установка параметров" в пункт "2)", 6 — 13: *Put To Track* (стр. 67) и 6 — 1И: *Copy To Track* (стр. 68) добавляется следующая информация.

6 — 13: Put To Track

6 — 1И: Copy To Track

Если, находясь в диалоговом окне одной из этих команд, нажать на кнопку [START/STOP], то запустится воспроизведение выбранного паттерна.

Для останова воспроизведения паттерна нажмите на кнопку [START/STOP] еще один раз.

Кнопка Revert (добавление: "УП", стр. 68, 6 — 3б)

Добавлена кнопка **Revert**. При нажатии на эту кнопку, на выбранную клавишу копируются установки RPPR (выбранные в последний раз).

{УП} В руководство "Установка параметров", 6 — 3б: RPPR Setup (стр. 68) добавлена следующая информация.

Revert

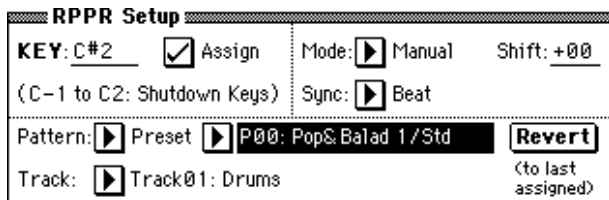
Для копирования параметров "Pattern" и "Track" клавиши, установки которой редактировались в последний раз и у которой отмечено поле "Assign", в параметры вновь выбранной клавиши нажмите на кнопку **Revert**.

Пример

С помощью опции RPPR назначьте пресетные паттерны на клавиши

Прежде чем сделать это, назначьте на трек 1 программу ударных (например, **A036**).

- 1) Установите параметр "KEY" в **C#2**. Отметьте опцию "Assign" и установите требуемые значения для параметров "Pattern" и "Track".



- 2) Установите параметр "KEY" в **D2**.
- 3) Нажмите на кнопку **Revert**. При этом для вновь выбранной клавиши (D2) автоматически копируются установки "Pattern" (**P00: Pop&Balad 1/Std**) и "Track" (**Track01: Drums**), определенные на шаге "1".
- 4) Измените значение только параметра "Pattern". Для этого выберите параметр "Pattern" и нажмите на кнопку [△]. При этом установится значение **P01: Pop&Balad 2/Std**.
- 5) Установите параметр "KEY" в **D#2**.
- 6) Нажмите на кнопку **Revert**. При этом для вновь выбранной клавиши (D#2) автоматически копируются установки "Pattern" (**P01: Pop&Balad 2/Std**) и "Track" (**Track01: Drums**), определенные на шаге "4".
- 7) Способом, описанным в пункте "4)", установите параметр "Pattern" в **P02: Pop&Balad 3/Std**.

Аналогичным образом можно использовать кнопку **Revert** для эффективного назначения параметров "Pattern" и "Track" на каждую из клавиш функции RPPR Setup. Эта опция особенно удобна, если на клавиши назначаются паттерны, пронумерованные последовательно, или если их номера находятся рядом друг с другом; и если паттерны используются на одном и том же треке (как в только что описанном примере).

Другие усовершенствования

При воспроизведении/записи или останове песни поле "Имя песни" остается в "выбранном" состоянии.

- Если выбрано поле "Имя песни" и была нажата кнопка [START/STOP], в результате чего было запущено воспроизведение/запись песни или она (песня) была остановлена, то это поле остается в "выбранном" состоянии. Это облегчает выбор песни при воспроизведении последовательности песен.
- То же самое происходит, если была нажата кнопка [START/STOP] для запуска воспроизведения/записи паттерна или его останова при выбранном поле "Имя паттерна".

(В операционной системе версии Version 1 при запуске воспроизведения/записи песни/паттерна или их останове автоматически выбирался параметр "Location").

При записи в режиме реального времени нотные данные арпеджиатора записываются также для треков, у которых параметр "Status" установлен в **EXT** или **EX2**.

- При записи в режиме реального времени на треки, у которых параметр "Status" установлен в **EXT** или **EX2** (при одновременном управлении по MIDI внешним генератором звуков), записываются также и нотные данные, генерируемые арпеджиатором.

Disk 0 — 1: Load

Загрузка нескольких файлов

(изменение: "УП", стр. 129, 130)

Для загрузки из директории нескольких файлов форматов ".KMP", ".KSF", ".AIF", ".WAV", программ AKAI или сэмплов AKAI можно использовать шаблонные символы.

{УП} В руководство "Установка параметров", 23) Load .KMP, 24) Load .KSF, 25) Load .AIF, 26) Load .WAV, 27) Load AKAI Sample File, 28) Load AKAI Program File (стр. 129, 130) добавляется следующая информация.

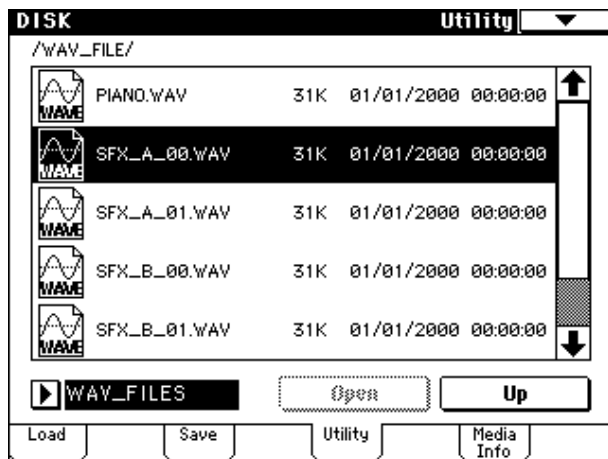
В диалоговом окне "Load Selected" можно нажать на кнопку редактирования текста. Откроется диалоговое окно, в котором при задании имени файла можно использовать шаблонные символы "*" и "?". При этом будут загружаться файлы с одинаковым расширением (то есть одного формата).



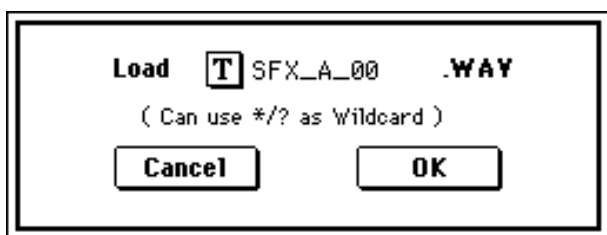
Пример

Допустим в папке, содержащей файлы, перечисленные ниже, выбран файл "SFX_A_00.WAV". И требуется, используя шаблонные символы, загрузить несколько файлов одновременно.

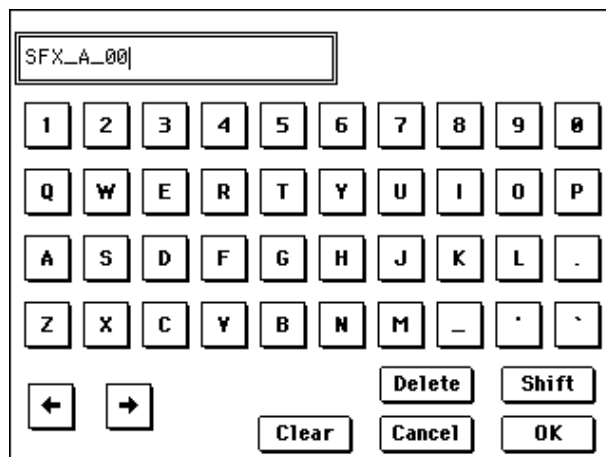
Список файлов, содержащихся в папке: PIANO.WAV, SFX_A_00.WAV, SFX_A_01.WAV, SFX_B_00.WAV, SFX_B_01.WAV, SFX_C_00.WAV.



Выберите файл "SFX_A_00.WAV" и загрузите команду "Load Selected". Откроется диалоговое окно.



Нажмите на кнопку редактирования текста ([T]). Откроется диалоговое окно, в котором при определении имени можно использовать шаблонные символы. Процедура редактирования имени описана в руководстве "Основное руководство пользователя", стр. 33.



Шаблонный символ "*" используется для подстановки непрерывной символьной строки любой длины.

Шаблонный символ "?" используется для подстановки любого символа (длина строки равна 1).

- 1) Если ввести имя файла **SFX_A***, то будут загружены следующие файлы: SFX_A_00.WAV и SFX_A_01.WAV.
- 2) Если ввести имя файла **SFX_?_00**, то будут загружены следующие файлы: SFX_A_00.WAV, SFX_B_00.WAV и SFX_C_00.WAV.
- 3) Если ввести имя файла **SFX*_00**, то будут загружены следующие файлы: SFX_A_00.WAV, SFX_A_01.WAV, SFX_B_00.WAV, SFX_B_01.WAV и SFX_C_00.WAV. Следует отметить, что такого же результата можно было добиться, введя имя файла **SFX_***.
- 4) Если имя файла определить как ******, то будут загружены все файлы выбранной папки с расширением ".WAV", а именно: PIANO.WAV, SFX_A_00.WAV, SFX_A_01.WAV, SFX_B_00.WAV, SFX_B_01.WAV и SFX_C_00.WAV.

Загрузка стерео файлов форматов AKAI S1000/S3000

(изменение: "УП", стр. 130)

При загрузке стереофонических файлов форматов AKAI S1000/S3000, имена которых оканчиваются на "-L" и "-R", TRITON автоматически преобразует их в имена, распознаваемые как имена стереофонических сэмплов и мультисэмплов. В версии операционной системы Version 1 эти файлы необходимо было загружать как монофонические сэмплы и мультисэмплы, а затем переименовывать их, чтобы пятнадцатый и шестнадцатый символы имени были "-L" и "-R" (см. "УП", стр. 77).

{УП} В руководстве "Управление параметрами" (стр. 130) добавляется следующая информация.

Загрузка файлов сэмплов и программ форматов AKAI S1000/S3000

Файлы стереофонических сэмплов и программ форматов AKAI S1000/S3000, имена которых оканчиваются на "-L" и "-R", можно загрузить в TRITON в качестве стереофонических сэмплов и мультисэмплов. При этом символы "-L" и "-R" автоматически перемещаются в конец имени сэмпла или мультисэмпла (пятнадцатый и шестнадцатый символы). Таким образом TRITON рассматривает их как стереофонические сэмплы или мультисэмплы.

27) Load AKAI Sample File

Если имя сэмпла заканчивается на "-L" и "-R" (одиннадцатый и двенадцатый символы), то они (символы) автоматически перемещаются в конец имени сэмпла (пятнадцатый и шестнадцатый символы).

Если загружаются два файла, имена сэмплов которых отличаются только последними символами "-L" и "-R", и они назначаются на стереофонический мультисэмпл в режиме сэмплирования, то TRITON рассматривает их как стереофонический сэмпл.

28) Load AKAI Program File

Если на загруженный мультисэмпл назначены сэмплы, имена которых отличаются только последними символами "-L" и "-R", то они (символы) автоматически перемещаются в конец имени мультисэмпла (пятнадцатый и шестнадцатый символы).

Если загружено два мультисэмпла, имена которых отличаются только последними символами "-L" и "-R", то они рассматриваются в режиме сэмплирования как стереофонический мультисэмпл.

Disk 0 — 2: Save

Save to Std MIDI File

(изменение: "УП", стр. 133)

При сохранении песни в формате SMF (стандартный MIDI-файл) более естественно преобразуются параметры "Pan" и "Tempo".

- Если параметр песни "Pan" (см. "УП", стр. 46, 0 — 36) установлен в **RND**, то он преобразуется в **C064**.
- Если параметр песни "Tempo Mode" (см. "УП", стр. 43, 0 — 1в) установлен в **Manu**, то установки параметра песни "Tempo" (см. "УП", стр. 42, 0 — 1в) записываются в виде событий.

Если "Tempo Mode" равен **Auto**, то записываются данные темпа мастер-трека (как в операционной системе версии Version 1).

⚠ Данные темпа мастер-трека записываются даже в том случае, когда "Tempo Mode" установлен в **Manu**.

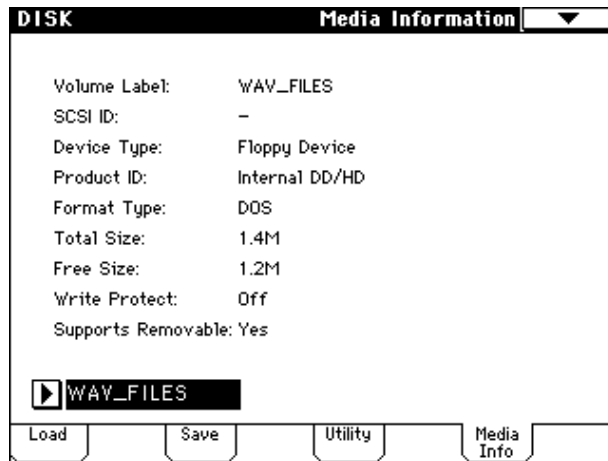
Disk 0 — 4: Media Info (Media Information)

Выбор дисковод

(добавление: "УП", стр. 136)

В "0 — 4: Media Info" добавлена опция "Выбор дисковод" (см. "УП", стр. 124, 0 — 1в).

{УП} В руководство "Установка параметров", 0 — 4: Media Info (стр. 136) добавляется следующая информация.



Команды меню страницы

(добавление: "УП", стр. 136, 0 — 4)

{УП} В руководстве "Установка параметров", 0 — 4: Команды меню страницы (стр. 136) добавлена следующая команда.

- 0 — 4A: Scan SCSI Device

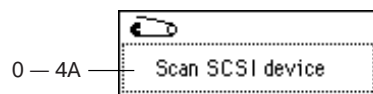
Scan SCSI Device

(изменение: "УП", стр. 136)

В "0 — 4: Media Info" добавлена команда "Scan SCSI Device". Если установлена опциональная карта EXB-SCSI, то новая версия операционной системы позволяет перемонтировать скоммутированное с TRITON внешнее SCSI-оборудование.

{УП} В руководстве "Установка параметров" (стр. 136) добавляется следующая информация.

▼ 0 — 4: Команды меню страницы



0 — 4A: Scan SCSI Device

Если установлена опциональная карта EXB-SCSI, то новая версия операционной системы позволяет перемонтировать скоммутированное с TRITON внешнее SCSI-оборудование.

- 1) Войдите в меню страницы "0 — 4: Media Info".
- 2) Выберите команду "Scan SCSI Device". При этом запускается сканирование (поиск) SCSI-оборудования, скоммутированного с TRITON (опция работает только в том случае, если установлена опциональная карта EXB-SCSI). После завершения сканирования можно выбрать доступный дисковод с помощью поля "Выбор дисковод".

⚠ Ни в коем случае не производите перекоммутацию SCSI-оборудования при включенном питании TRITON. Это может привести к выходу из строя оборудования (без возможности его восстановления).

В главе описаны новые функции и модернизации, произведенные для режимов, отличных от режима сэмплирования, секвенсера, режима работы с диском или усовершенствования, относящиеся к более чем одному режиму.

Tone No. (добавление: “УП”, стр. 121)

В Global P6: User Arpeggio при определении значения параметра “Tone No.” для ввода тона можно использовать цифровые кнопки (аналогично определению тона для параметра “Step No.”).

{УП} Информация в руководстве “Установка параметров (стр. 121) изменяется следующим образом.

Tone No. [01...12]

Параметр доступен, если “Arpeggio Tone Mode” (6 — 1a) установлен в **Fixed Note**. Используется для выбора тона.

Выберите параметр “Tone No.” и задайте тон с требуемым номером, используя для этого цифровые кнопки. Цифровые кнопки [0] — [9] соответствуют **тонам 0 — 9**, [-] соответствует **тону 10** и [./10's HOLD] — **тону 11**. При каждом нажатии на одну из этих кнопок соответствующий тон назначается на выбранный шаг или снимается с него.

Для удаления всех тонов шага используется команда меню страницы “Delete Step” (6 — 2B), для вставки пустого шага — команда “Inset Step” (6 — 2Г).

Использование кнопок [△] [▽] и колеса [VALUE] для определения выбора в ниспадающих меню с ярлыками

Для определения выбора в ниспадающих меню с ярлыками (список приведен ниже) можно использовать кнопки [△] [▽] и колесо [VALUE].

Bank/Program Select	(см. “УП”, стр. 1)
ROM Multisample Select	(см. “УП”, стр. 6)
Bank/Combination Select	(см. “УП”, стр. 28)
Category/Program Select	(см. “УП”, стр. 1)
Category/Combination Select	(см. “УП”, стр. 28)
Category/IFX Select	(см. “УП”, стр. 25)
Category/MFX Select	(см. “УП”, стр. 26)
Category/ROM Drumsample Select	(см. “УП”, стр. 116)

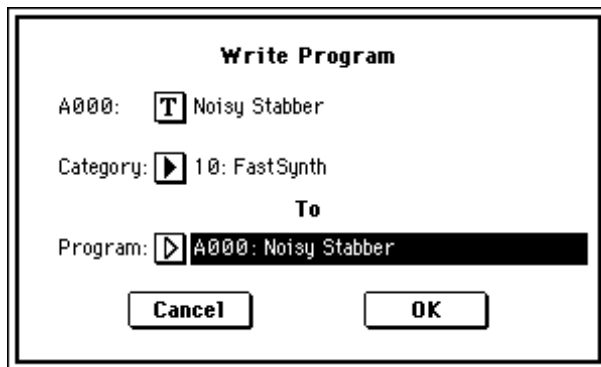
Использование в диалоговых окнах кнопок [BANK] для выбора банка программ/комбинаций

В диалоговых окнах, таких как “Write Program” (см. “УП”, стр. 3, 0 — 1A) или “Write Combination” (см. “УП”, стр. 29, 0 — 1A), для выбора банка программ/комбинаций можно использовать кнопки [BANK].

Пример

В режиме программы с помощью команды “Write Program” сохраняется программа в **E127**.

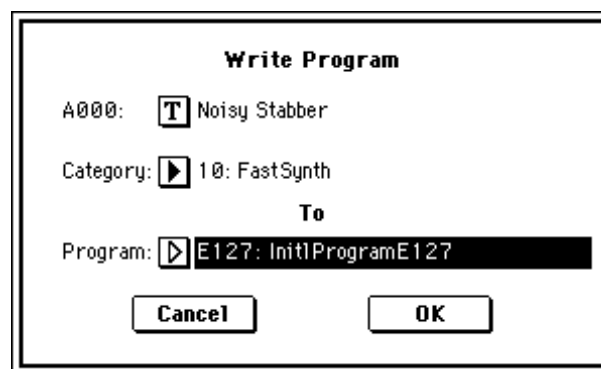
- 1) В меню страницы выберите команду “Write Program”. Откроется диалоговое окно.



- 2) Программа-приемник определяется с помощью параметра “To Program”.

Для выбора банка, в который будет сохраняться текущая программа, нажмите на одну из кнопок [BANK]. Для данного примера необходимо нажать на кнопку PROGRAM BANK [E].

Определите номер программы-приемника. Это можно сделать с помощью цифровых кнопок (также, как и в операционной системе версии Version 1). Для данного примера (для ввода числа 127) необходимо последовательно нажать на кнопки [1], [2] и [7], а затем — на кнопку [ENTER].



Выбор из меню страницы команд "Solo Selected Timbre" и "Solo Selected Track"

Ниже приведен список страниц, из меню которых можно выбрать команды "Solo Selected Timbre" (см. "УП", стр. 30, 0 — 1Б) и "Solo Selected Track" (см. "УП", стр. 44, 0 — 1Б; стр. 97, 0 — 1Б).

Режим комбинации:	P0: Arpegg.A	(0 — 3)	
	P0: Arpegg.B	(0 — 4)	
	P4: Controller	(4 — 4)	
	P7: Arpegg.A	(7 — 2)	
	P7: Arpegg.B	(7 — 3)	
	P7: Scan Zone	(7 — 4)	
	P8: Insert FX	(8 — 2)	
	Режим секвенсера:	P0: Preference	(0 — 7)
P4: Controller		(4 — 7)	
P7: Arpegg.A		(7 — 3)	
P7: Arpegg.B		(7 — 4)	
P7: Scan Zone		(7 — 5)	
P8: Insert FX		(8 — 3)	
Режим воспроизведения песни:		P0: Preference	(0 — 5)
		P7: Arpegg.A	(7 — 3)
	P7: Arpegg.B	(7 — 4)	
	P7: Scan Zone	(7 — 5)	
	P8: Insert FX	(8 — 3)	

{УП} Приведенная ниже информация потеряла свою актуальность и удаляется из руководства "Установка параметров", "Solo Selected Timbre" (см. "УП", стр. 30, 0 — 1Б) и "Solo Selected Track" (см. "УП", стр. 44, 0 — 1Б).

"Эта команда недоступна на страницах или ярлыках, которые не содержат параметров отдельных тембров (треков)."

"Solo Selected Timbre" (изменение: "УП", стр. 30)

В режиме комбинации функция "Solo Selected Timbre", описанная ниже, в версии операционной системы Version 1 не работала. В версии операционной системе Version 2 она функционирует так, как это описано ниже.

0 — 1Б: Solo Selected Timbre

{MIDI} Если в результате выполнения команды соло замьючен тембр, у которого параметр "Status" (0 — 1e, 2 — 1a) установлен в **EXT** или **EX2**, то MIDI-сообщения note-on/off для него не передаются.

Информационные сообщения

К сообщениям, описанным в руководстве "Установка параметров" (стр. 225 — 229) добавлены следующие.

Front Sample Data used in rear sample Can't overwrite

Значение: при выполнении в режиме сэмплирования функции редактирования сэмпла **Link** сэмплерные данные первого сэмпла уже были использованы во втором сэмпле, поэтому не могут быть перезаписаны.

Действие: отмените опцию "Overwrite"; выберите в качестве сэмпла-приемника другой сэмпл.

Not enough song memory

Значение: при выполнении в режиме сэмплирования в рамках команды "Time Slice" функции **Save** объем сохраняемой информации превышает объем свободной области памяти. Выполнить функцию сохранения невозможно.

Действие: для увеличения объема свободной области памяти сотрите ненужные песни и т.д.

Rear Sample is empty

Значение: при выполнении в режиме сэмплирования функции редактирования сэмпла **Link** в качестве второго сэмпла выбран пустой.

Действие: выберите в качестве второго сэмпла сэмпл, который имеет данные. Выполните функцию еще раз.

Slice point over limit

Значение: в режиме сэмплирования число сэмплов, полученных в результате разбиения оригинального сэмпла при выполнении команды "Time Slice" или функции Slice в рамках команды "Time Stretch", превышает максимально допустимое (1000). В результате этого выполнение функции **Divide** невозможно.

Действие: с помощью функции **Link** объедините сэмплы, которые не надо разбивать и выполните функцию **Divide**.

Приложение

Эта глава в основном посвящена описанию дефектов, которые были обнаружены в процессе эксплуатации версии операционной системы Version 1. В новой версии Version 2 эти недостатки устранены. Кроме того, здесь кратко описываются усовершенствования новой версии операционной системы, о которых не говорилось в предыдущих главах.

Общая информация

Дефект: некорректная реакция на получение MIDI-сообщения All Note Off (снятие всех нот)

Дефект: в середине паттерна свингование функционировало не так, как это определялось установками арпеджиатора.

Режим программы

Дефект: при смене типа генератора MOSS OSC2 звук появлялся с некоторой задержкой.

Дефект: не работала функция сравнения (кнопка [COMPARE]) в следующей ситуации: на странице Prog/Combi Edit изменяется состояние SW1/2 = CC#80/81 с On (включен) на Off (выключен).

Режим секвенсера

Улучшение: усовершенствована синхронизация с MIDI clock. Модернизация коснулась в основном синхронизации с сигналами MIDI clock, принимаемыми от синтезаторов N-серии, D8 и D16.

Дефект: возникал сбой при выполнении команды копирования песни "Copy Song (Replace)" в условиях дефицита свободной памяти (свободен 1%).

Дефект: в режимах секвенсера и воспроизведения песни при выполнении функции солирования трека все треки мьютировались.

Дефект: при воспроизведении песни у трека, для которого не был определен банк программы, он автоматически назначался в соответствии с установками предыдущей песни.

Режим сэмплирования

Улучшение: на странице Multisample при создании нового мультисэмпла (кнопка Create), открывается диалоговое окно "Set Top Key", в котором установки можно определять с помощью цифровой клавиатуры и кнопки [ENTER].

Режим воспроизведения песни

Дефект: при выполнении команды загрузки шаблона песни ("Load Template Song") неправильно отображалось значение громкости ("Volume") для треков, у которых "Status" был установлен в **EX2**.

Режим работы с диском

Улучшение: при загрузке файлов сэмплов формата AKAI более точно преобразуются установки частоты сэмплирования (rate) и расстройки.

Улучшение: независимо от внутренней структуры, файлы сэмплов формата AIFF загружаются корректно. Под внутренней структурой файла в данном случае подразумевается порядок, в котором в нем хранится информация о цикле и данные PCM.

Дефект: если в момент включения TRITON скоммутированное с ним внешнее SCSI-оборудование было выключено, то не распознавался встроенный гибкий диск.

Дефект: при выполнении команды создания новой директории ("Create Directory") некорректно выводилось информационное сообщение о превышении максимально допустимой длины полного имени "Unable to create directory".