

Korg Wavedrum



Global Edition

Краткое руководство

Оглавление

Правила безопасности	3
Введение	5
Устройство WAVEDRUM	6
Подготовка к работе	7
Коммутация аудиоустройств	7
Включение питания	7
Игра на инструменте	9
Техника исполнения	9
Выбор программ	9
Редактирование	11
Сохранение результатов редактирования	12
Сохранение программы	12
Сохранение глобальных параметров	13
Основные параметры	13
Параметры Tune и Decay	13
Параметры Volume и Pan для пластика и края	13
Параметры Reverb и Delay	13
Алгоритмы	14
Структура программы с простым алгоритмом	14
Структура программы со сложным алгоритмом	14
Аудиовход и воспроизведение музыкальных фраз	15
Восстановление заводских настроек	16
Приложения	16
Устранение неполадок	16
Технические характеристики	17
Список тембров	18
Программы	18
Режим Live	22
Алгоритмы	22
PCM-инструменты (Head)	24
PCM-инструменты (Rim)	28
Зацикленные музыкальные фразы (лупы)	32
Структура программы для простого и сложного алгоритмов	35

Благодарим и поздравляем с приобретением динамического перкуссионного синтезатора Korg WAVEDRUM Global Edition!

В данном документе содержится информация, которая поможет понять принципы работы WAVEDRUM и полностью раскрыть потенциал этого инструмента. Для того чтобы использовать все потенциальные возможности WAVEDRUM, прочитайте данное Руководство до конца и строго следуйте изложенным в нем указаниям.

Правила безопасности

Расположение

- Использование прибора в следующих местах может привести к выходу его из строя:
- Подверженных воздействию прямых солнечных лучей
- С экстремальными температурой и влажностью
- С высоким уровнем запыления/задымления
- С высоким уровнем вибраций
- Подверженных воздействию сильных магнитных полей

Электропитание

Подключайте сетевой адаптер из комплекта поставки только к розетке с корректным напряжением. Ни в коем случае не подключайтесь к электросетям, напряжение в которых отлично от паспортного.

Взаимодействие с другими электроприборами

Расположенные вблизи радио- и телевизионные приемники при работе могут вызывать помехи. Используйте данное оборудование на достаточном расстоянии от радио- или телевизионных приборов.

Обращение

Не прикасайтесь к регуляторам и кнопкам прибора чрезмерных усилий.

Уход

Если поверхность загрязнена, используйте для очистки мягкую сухую ткань. Не используйте такие средства, как растворители, бензин, чистящие средства, легко воспламеняющиеся полироли.

Не теряйте руководство

После прочтения данного руководства сохраните его в качестве справочника для дальнейшей работы с прибором.

Посторонние предметы

Никогда не ставьте на оборудование и не располагайте вблизи от него емкости с жидкостью. При попадании жидкости на оборудование оно может выйти из строя или же может произойти возгорание. Кроме того, при этом можно получить удар током.

Не допускайте попадания внутрь прибора металлических предметов. Если посторонний предмет попал внутрь, немедленно отключите прибор от розетки и обратитесь в службу технической поддержки Korg или по месту приобретения оборудования.

Замечание

По результатам тестирования данный прибор признан соответствующим требованиям класса Б (Class B) для цифрового оборудования (раздел 15 правил FCC). Данные стандарты определяют допустимый уровень вредного для здоровья излучения в жилых помещениях. Данный прибор генерирует, использует и может излучать электромагнитные волны радиочастотного диапазона и в случае несоблюдения изложенных ниже правил и ограничений может генерировать радиочастотные помехи. Гарантировать полное отсутствие подобных помех в том или ином помещении не представляется возможным. Если при использовании данного оборудования наблюдаются серьезные помехи при работе расположенных вблизи телевизионных и радиоприемников, пользователь может попытаться уменьшить уровень помех с помощью следующих методов:

- Изменить ориентацию приемной антенны в пространстве.
- Увеличить расстояние между оборудованием и радиоприборами.
- Подключить оборудование и радио-/телевизионные приборы к разным фазам электросети.
- Обратиться к квалифицированному специалисту или по месту приобретения оборудования.
- Если в комплект поставки оборудования входят дополнительные аксессуары, например, коммутационные кабели, следует использовать в работе только аксессуары из комплекта поставки.

Внесение модификаций в конструкцию прибора без надлежащего разрешения производителя может привести к утрате пользователем права на использование прибора.



Если на корпусе прибора присутствует данная пиктограмма, утилизация данного продукта, руководства пользователя, упаковочной коробки и батарей должны происходить в строгом соответствии с местным законодательством по охране окружающей среды. Не выбрасывайте продукт, руководство пользователя, упаковку и батареи вместе с бытовыми отходами. Строгое соблюдение этих правил позволяет сохранить здоровье людей и окружающую среду. Поскольку правила являются индивидуальными для каждой страны проживания, обратитесь за разъяснениями в местные органы власти.



Особенности использования

Каждый отдельный прибор WAVEDRUM индивидуален — это зависит от типа установленного пластика, его натяжения, манеры игры исполнителя и обращения с инструментом. Имейте это в виду, а также соблюдайте все меры предосторожности, изложенные на предыдущей странице.

Не кладите тяжелые объекты на пластик барабана, и не оставляйте барабан на длительное время перевернутым вверх ногами.

Если на пластик барабана в течение длительного времени оказывается давление, резиновая подушечка и датчик, расположенные под пластиком, могут деформироваться. В результате игровые качества инструмента будут существенно ухудшены.

Не кладите на пластик инструмента тяжелые предметы и не оставляйте WAVEDRUM на длительное время в перевернутом положении.

Акустическая обратная связь

Датчики WAVEDRUM реагируют на вибрации, возникающие в пластике и корпусе инструмента при ударе по WAVEDRUM рукой или барабанной палкой. В определенных ситуациях WAVEDRUM может функционировать подобно микрофону и, наряду с вибрациями, возникающими непосредственно при игре на инструменте, улавливать громкие звуки от находящихся вблизи акустических систем.

Данная ситуация особенно часто возникает при достаточно высокой громкости мониторов — в этом случае звуки WAVEDRUM, воспроизводимые через акустическую систему, повторно детектируются датчиками инструмента через вибрации пола/барабанной стойки или через воздушные колебания.

Если подобные колебания улавливаются датчиками WAVEDRUM и повторно передаются на акустические системы, возникает эффект акустической обратной связи, который проявляется как продолжительный и неконтролируемый звук. Обратная связь существенно повышает нагрузку на усилители и динамики, и может даже повредить звуковое оборудование. В связи с этим при совместной работе WAVEDRUM с мощными мониторными системами следует настраивать эквалайзер/лимитер мониторов таким образом, чтобы при игре на WAVEDRUM не возникало акустической обратной связи, в точности также, как это происходит при предотвращении акустической обратной связи при использовании вокальных/инструментальных микрофонов.

Хранение данных

Неполадки в работе инструмента могут привести к потере данных, находящихся в памяти прибора. Компания Korg ни за какие последствия потери данных, хранящихся в памяти инструмента, ответственности не несет.

О документации

Как организована документация

WAVEDRUM Global Edition поставляется вместе со следующим пакетом документов:

- Руководство «Краткое руководство» (этот документ) (файл PDF, отпечатанный буклет)
- Руководство «Параметры инструмента» (файл PDF)

Руководство «Краткое руководство» содержит краткое объяснение функций WAVEDRUM. Прочтите это руководство в первую очередь.

Руководство «Параметры инструмента» содержит подробное описание всех параметров и алгоритмов WAVEDRUM. Обратитесь к данному руководству в случае, если требуется подробная информация о том или ином параметре/функции инструмента.

Оба руководства в виде PDF-файлов записаны на компакт-диск, входящий в комплект поставки.

* Данный продукт использует запатентованную технологию физического моделирования, лицензированную Стэнфордским Университетом (США) и компанией Yamaha Corporation.

* Все названия продуктов и компаний в данном документе являются зарегистрированными торговыми марками, принадлежащими соответствующим правообладателям.

Основные возможности

Революционная технология синтеза

Для создания звука WAVEDRUM идентифицирует удары исполнителя с помощью специальных датчиков пластика и края и пропускает эту информацию через процессор DSP — именно за счет этого и получается уникальное звучание. Одновременно с процессором DSP работает система волнового PCM-синтеза, использующая удары исполнителя в качестве пусковых триггеров.

За счет подобной комбинации методик WAVEDRUM может воспроизводить самые разнообразные звуки ударных инструментов, раскрываящие перед музыкантом широчайшие исполнительские возможности. Можно использовать как пальцы или ладони для нанесения ударов, постукивания, поглаживания и т. д., так и барабанные палочки, маллеты или щетки. При этом создается выразительное звучание с глубокой динамикой — его возможности многократно превосходят все, что может предложить акустический барабан или перкуSSIONный инструмент.

60 алгоритмов для генерации уникальных тембров

WAVEDRUM использует для создания результирующего звука DSP-процессор для обслуживания различных моделей программного синтеза, включая аналоговый, аддитивный, нелинейный методы синтеза, физическое моделирование, а также разнообразные их комбинации. Подобные комбинации называются «алгоритмами». В памяти WAVEDRUM содержится 60 различных алгоритмов (одинарных и двойных). Инструмент WAVEDRUM Global Edition содержит 36 алгоритмов WAVEDRUM (WD-X), 9 алгоритмов восточных перкуSSIONных инструментов WAVEDRUM Oriental, плюс 15 исключительно гибких перкуSSIONных алгоритмов для таких инструментов, как малый барабан, конга, джембе и кахон. Выбирая различные алгоритмы, пользователь может создавать как уникальные тембры, такие, которые в состоянии воспроизвести только WAVEDRUM, так и тембры реальных музыкальных инструментов или звуки природы.

400 различных PCM-инструментов для пластика и края

Кроме алгоритмов, WAVEDRUM дополнительно содержит PCM-тембры, позволяющие расширить звуковую палитру инструмента. Программы, использующие одинарные алгоритмы, позволяют назначать различные DSP-алгоритмы и PCM-тембры на пластик и обод, что позволяет работать с различными звуками. Программы, использующие двойные алгоритмы, оптимизированы для имитации акустических инструментов, таких как малый барабан, джембе или кахон. В рамках алгоритма постоянно происходит анализ игры музыканта в реальном времени и, в зависимости от результатов анализа, изменяется тембр PCM. В итоге создается уникальное естественное звучание, которое получить с использованием обычных синтезаторных PCM-генераторов практически невозможно.

200 пресетных программ, 200 пользовательских программ

В памяти инструмента прописано 200 пресетных программ с разнообразными комбинациями тембров перкуссии, барабанов и звуковые эффекты для игры разными звуками в зависимости от динамики исполнения. Для хранения отредактированных пользователем программ предусмотрено 200 пользовательских ячеек памяти.

Режим Live

Исполнитель может назначить 12 наиболее часто используемых программ (3 банка x 4 программы) на кнопки 1 — 4 для мгновенного вызова их из памяти. Эта функция незаменима при живом исполнении.

140 зацикленных фраз

140 встроенных музыкальных повторяющихся фраз (лупов) в различных музыкальных жанрах и стилях позволяют играть на WAVEDRUM под сопровождение аккомпанемента.

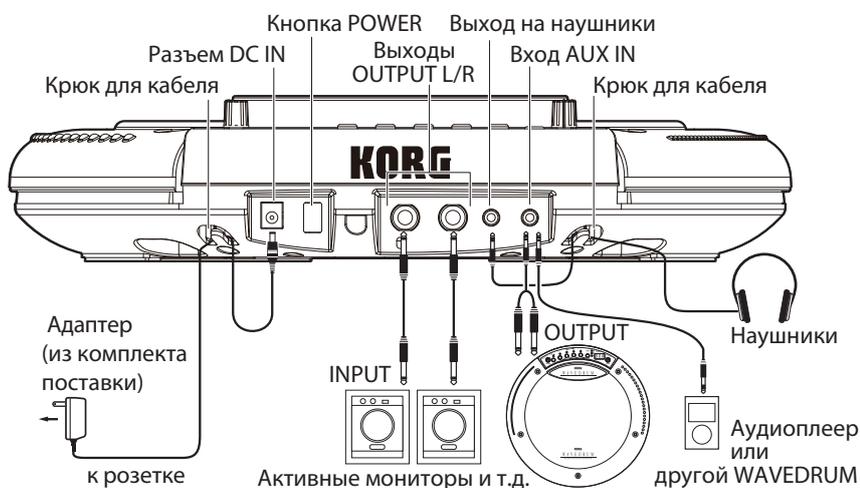
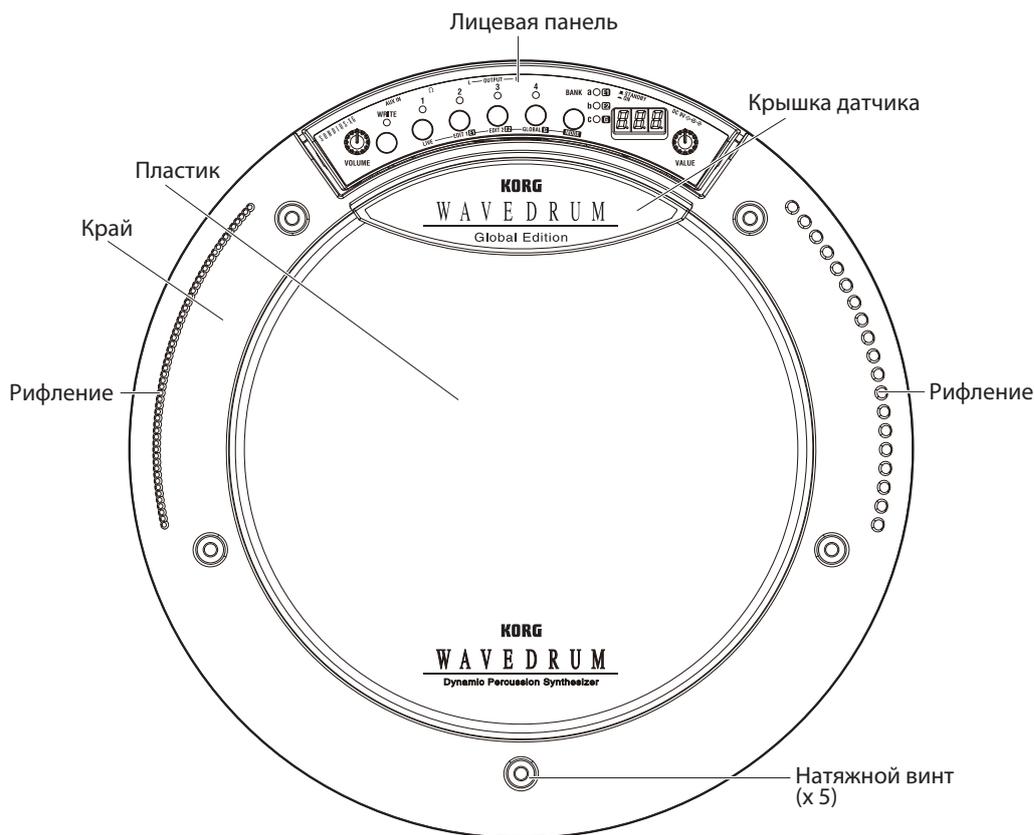
Разъем AUX IN

Разъем AUX IN позволяет подключить второй инструмент WAVEDRUM, аудиоустройство или внешний звуковой модуль для игры под сопровождение аккомпанемента.

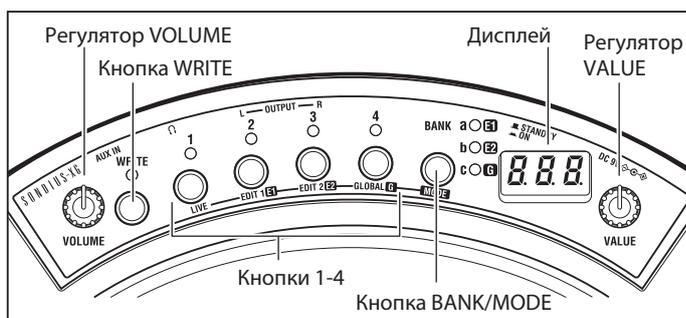
Легкий и компактный дизайн

WAVEDRUM выполнен в легком и компактном корпусе, что обеспечивает удобство игры на коленях и комфортность транспортировки инструмента. Исполнитель может установить инструмент на специализированную перкуSSIONную стойку (приобретается отдельно, серия ST-WD) или на стандартную стойку для малого барабана.

Устройство WAVEDRUM



Лицевая панель



Подготовка к работе

Коммутация аудиоустройств

-  Перед подключением WAVEDRUM Global к внешним аудиоустройствам следует обязательно убрать громкость всех подключаемых приборов до нуля и выключить их питание. Нарушение этого правила может привести к повреждению динамиков и выходу оборудования из строя.

См. диаграмму подключения на предыдущей странице.

Коммутация выходов WAVEDRUM с активными мониторами/микшером

- Скоммутируйте выходы WAVEDRUM OUTPUT L/R с входами активных мониторов или микшерной консоли. При работе с наушниками подключите наушники к выходу наушников WAVEDRUM. Регулятор VOLUME одновременно управляет громкостью как линейных выходов L/R, так и наушников.

Подключение внешних аудиоустройств к линейному входу

- Пользователь может подключить выходы OUTPUT L/R второго инструмента WAVEDRUM или выходы другого аудиоустройства к входу WAVEDRUM AUX IN. Звук с подключенного внешнего устройства будет воспроизводиться через линейные выходы WAVEDRUM и выход на наушники.

* *Замечание: для воспроизведения звука с внешнего устройства, подключенного к входу AUX IN, предварительно следует перейти в режим Global и настроить входной уровень разъема AUX IN (параметр MIX LEVEL). По умолчанию для параметра установлено значение «0».*

-  При работе с WAVEDRUM слишком высокая громкость может привести к выходу мониторов из строя или повреждению слуха. Будьте внимательны при настройке громкости.

Включение питания

Подключение сетевого адаптера

- Скоммутируйте сетевой адаптер из комплекта поставки с входом DC IN тыльной панели WAVEDRUM.

-  Используйте только сетевой адаптер из комплекта поставки. Применение адаптеров других моделей может привести к выходу прибора из строя.

- Подключите сетевой адаптер к розетке электросети.

-  Убедитесь, что напряжение местной электросети совпадает с указанным на корпусе адаптера.

- Во избежание случайного выпадения штекера питания из разъема заведите кабель от адаптера питания за специальный крючок, расположенный на тыльной панели WAVEDRUM.

Включение питания

- Убедитесь, что питание WAVEDRUM и всех внешних звуковых приборов отключено, а регуляторы громкости установлены в положение «0».

- Включите питание внешних звуковых приборов, подключенных к входу AUX IN.

- Нажмите на кнопку POWER для включения питания WAVEDRUM.

-  При включении питания WAVEDRUM не кладите руки или посторонние предметы на пластик. Иначе WAVEDRUM может работать некорректно.

- Включите питание активных мониторов или другое оборудование, к которому подключены линейные выходы WAVEDRUM OUTPUT L/R.

- Настройте уровень громкости всех устройств. Для настройки громкости звучания WAVEDRUM используйте регулятор VOLUME. При работе с входом AUX IN используйте параметр MIX LEVEL для настройки громкости звучания внешнего устройства.

Отключение питания

По окончании работы с инструментом (после сохранения всех нужных результатов редактирования) используйте для отключения питания WAVEDRUM следующую процедуру:



Никогда не отключайте питание до полного завершения операции сохранения данных. В противном случае содержимое памяти WAVEDRUM может быть повреждено.

1. **Приберите до нуля громкость и отключите питание мониторов или другого оборудования, к которому подключены линейные выходы WAVEDRUM OUTPUT L/R.**
2. **Поверните регулятор VOLUME WAVEDRUM влево до упора (положение «0») и удерживайте кнопку POWER нажатой до тех пор, пока дисплей инструмента не погаснет (приблизительно 1 секунду).**
3. **Отключите питание внешних аудиоустройств, подключенных к входу AUX IN.**

Функция Auto Off

Инструмент WAVEDRUM Global Edition оборудован функцией автоматического выключения питания.

Данная функция отключает питание инструмента в случае, если в течение 4 часов с ним не производилось никаких манипуляций (манипуляции с регулятором VOLUME в расчет не принимаются). При необходимости пользователь может отключить функцию Auto Off. По умолчанию данная функция включена.

Установка WAVEDRUM на стойку

Для игры на WAVEDRUM можно использовать любую стандартную стойку для малого барабана диаметром 14 дюймов с тремя опорами.

Чтобы играть на WAVEDRUM стоя, как, например, на конгах, используйте опциональную перкуссионную стойку ST-WD (приобретается отдельно).



Устанавливайте стойку на ровную устойчивую поверхность. Прокладывайте коммутационные кабели и шнур адаптера питания таким образом, чтобы никто не мог случайно за них зацепиться.

Подробнее о процедуре установки WAVEDRUM на стойку можно прочесть в сопроводительной документации барабанной/перкуссионной стойки.

Игра на инструменте

Техника исполнения

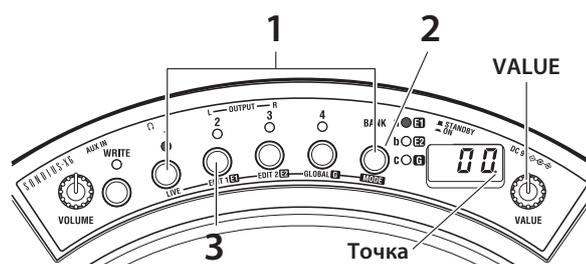
WAVEDRUM необычайно чувствительно реагирует на любое, даже самое небольшое изменение техники игры — можно ударять в пластик пальцами или ладонями, использовать поглаживание пластика, применять барабанные палочки, щетки или маллеты. Звук также будет разным в зависимости от того, ударяете ли вы в центр пластика, ближе к краю или же по ободу инструмента. WAVEDRUM обеспечивает выразительное и динамичное звучание, которое может соперничать со звуком акустических барабанов или перкуSSIONНЫХ инструментов, и охватывает весь спектр исполнительских техник — от нежнейшего прикосновения щетками до мощного римшота.

Некоторые программы имитируют звук акустических инструментов, другие при каждом следующем ударе изменяют высоту звучания, третьи позволяют исполнять повторяющиеся мелодические фразы в той или иной тональности. Исполнитель может применять самую разнообразную технику. Например, после удара в пластик ладонью или палочкой можно использовать «дожатие» пластика рукой для управления высотой звучания или длительностью затухания. Пользователь также может воспроизводить долго звучащие ноты, просто нажимая на пластик (без удара).

Подробный список доступных программ приведен в конце данного документа.

 Запрещается наносить удары по крышке датчика или по лицевой панели инструмента.

Выбор программ



1. Удерживая нажатой кнопку BANK/MODE, нажмите на кнопку 1.

С помощью этой комбинации включается режим Live — основной режим для живой игры на WAVEDRUM. На дисплей выводится сообщение «LIU», а затем — номер программы (000 — 199, P.00 — P.99, q.00 — q.99).

* *Замечание: непосредственно после включения питания выбирается программа, назначенная на кнопку 1 банка А.*

2. С помощью кнопки BANK/MODE выберите нужный банк.

Каждый раз при нажатии на кнопку происходит циклическое переключение банков в порядке А > В > С > А > ... и т. д. При этом загорается соответствующий индикатор расположенный справа от кнопки. На дисплее отображается имя банка или номер программы, назначенной на выбранный банк в данный момент.

3. Нажмите на кнопку 1 — 4 для выбора нужной программы.

Индикатор нажатой кнопки загорается и на дисплей выводится номер выбранной программы.

Для того чтобы послушать звучание выбранной программы, наносите удары по пластику или краю инструмента.

4. Для того чтобы выбрать программу из другого банка, выполните шаги 2 и 3.

* *Замечание: в памяти WAVEDRUMS есть зацикленные музыкальные фразы (лупы). Пользователь может играть на инструменте под их аккомпанемент.*

Последовательный просмотр всех программ

- Если на дисплее отображается номер программы, вращая регулятор VALUE, можно последовательно перебирать доступные пользовательские (000 — 199) и пресетные (P.00 — P.99, q.00 — q.99) программы. Если с помощью регулятора VALUE была выбрана другая программа, справа от ее номера загорается десятичная точка. Для возврата к оригинальной программе нажмите на кнопку, индикатор которой горит.

Пользовательские и пресетные программы

WAVEDRUM предусматривает работу с программами двух типов — пресетными (P.00 — P.99, q.00 — q.99) и пользовательскими (000 — 199). Пользовательские программы могут использоваться для сохранения отредактированных версий. Пресетные программы перезаписать нельзя. При покупке инструмента память пользовательских программ идентична памяти пресетных.

Назначение программ на кнопки 1 — 4

Пользователь может назначить свои любимые (наиболее часто используемые) программы на кнопки 1 — 4, чтобы обеспечить быстрый доступ к ним. Всего доступно 12 любимых программ (3 банка x 4 кнопки).

1. Выберите банк и кнопку для назначения.

В данном примере произведем назначение на кнопку 1. Нажмите на кнопку BANK/MODE для выбора банка A, а затем нажмите на кнопку 1.

2. Вращая регулятор VALUE, выберите нужную программу (тембр).

3. Нажмите на кнопку WRITE. Индикатор над кнопкой начнет мигать. На дисплее замигает комбинация из имени банка и номера кнопки «a-1» и номер программы.

4. Нажмите на кнопку WRITE еще раз для подтверждения операции назначения.

Для отказа от назначения программы нажмите на любую кнопку, отличную от кнопки WRITE.

Редактирование

С помощью редактирования программы пользователь может адаптировать ее под собственную манеру игры или же кардинальным образом изменить тембр. Например, можно подстроить высоту звучания под ту или иную тональность или определить, каким образом сила ударов будет влиять на громкость или тембр. Также можно управлять эффектами реверберации и задержки.

Изменяя параметры алгоритма, пользователь может детально отредактировать звучание или создать собственный уникальный звук. Даже при использовании одного и того же алгоритма для создания доступны такие вариации, на которые акустические ударные инструменты не способны. Например, можно заменить виртуальную пластиковую или кожаную мембрану барабана на металлическую. Пользователь также может заменить сам алгоритм, выбрать другой PCM-тембр или создать новый звук «с нуля».

Процесс внесения изменений в программу называется редактированием. Для редактирования программ WAVEDRUM используется режим EDIT, описываемый ниже.

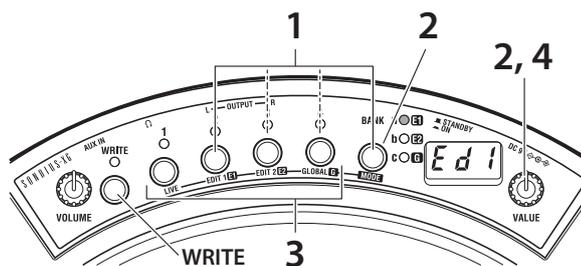
Базовая процедура редактирования

* *Замечание: для того чтобы приступить к редактированию программы, следует сначала выбрать ее в режиме LIVE.*

1. Выберите нужный режим редактирования.

- **Edit 1:** удерживая кнопку BANK/MODE, нажмите на кнопку 2. На дисплей на несколько секунд выведется аббревиатура «Ed1». В режиме Edit 1 настраиваются такие параметры, как Tune (высота звучания), Decay (затухание), Level (громкость), Curve (оггибающая динамики) и Effect (эффекты реверберации и задержки), а также производится выбор алгоритма и PCM-инструмента.
- **Edit 2:** удерживая кнопку BANK/MODE, нажмите на кнопку 3. На дисплей на несколько секунд выведется аббревиатура «Ed2». В режиме Edit 2 происходит редактирование алгоритма.
- **Global:** удерживая кнопку BANK/MODE, нажмите на кнопку 4. На дисплей на несколько секунд выведется аббревиатура «GLb». В режиме Global происходит редактирование панорамы, настройка воспроизведения зацикленных музыкальных фрагментов (лупов), а также калибровка WAVEDRUM.

* *Замечание: в режимах Edit 1 и Edit 2 происходит редактирование параметров отдельных программ. В противоположность этому параметры режима Global являются общими для всех программ WAVEDRUM без исключения.*



Подробные списки параметров каждого из режимов можно найти в сопроводительной документации.

При редактировании мигают индикаторы [E1], [E2] или [G] справа от кнопки BANK/MODE.

При выборе режима Edit 1 или Edit 2 на дисплей на короткое время выводится аббревиатура «Ed1» или «Ed2», а затем — текущая страница редактирования.

При переходе в режим Global на дисплей на короткое время выводится аббревиатура «GLb», а затем происходит переход к параметру, который редактировался последним.

(Прибор переходит в данное состояние на шаге 3. Сразу после включения питания прибора первым выбирается параметр PAN).

2. **Выберите страницу, параметры которой необходимо отредактировать. Нажимайте на кнопку BANK/MODE до тех пор, пока не появится нужная страница. В качестве альтернативы можно использовать регулятор VALUE.**

Например, если, находясь в режиме Edit 1 нажимать на кнопку BANK/MODE, страницы будут выбираться в следующем порядке: Tune (Tun) > Decay (dcy) > Level (LEU) > ... и т. д.

3. **Нажмите на кнопку 1 — 4 для выбора параметра, который необходимо отредактировать.**

Индикатор нажатой кнопки загорится. На дисплее выводятся имя параметра и его значение.

- * *Замечание: если мигает индикатор кнопки, отличной от нажатой (1 — 4), значение данного параметра было изменено.*

4. **Вращайте регулятор VALUE для выбора нужного значения параметра.**

Значение на дисплее будет изменяться и загорится десятичная точка справа от значения. При возврате исходного значения параметра десятичная точка справа гаснет.

5. **Для того чтобы отредактировать параметр, располагающийся на другой странице, выберите с помощью кнопки BANK/MODE нужную (см. шаг 2). Затем отредактируйте параметры (см. описанные выше шаги 3 и 4).**

6. **Чтобы сохранить внесенные изменения используйте операцию записи в память WAVEDRUM (см. далее).**

- * *Замечание: если перейти в режим Live, не сохранив отредактированную версию программы, индикатор выбранной кнопки (1 — 4) будет мигать, а также загорится десятичная точка на правом краю дисплея. Это говорит о том, что программа не была сохранена.*

Сохранение результатов редактирования

Для того чтобы иметь возможность использовать отредактированную программу в дальнейшем, ее следует сохранить. Если отредактировать программу, а затем отключить питание WAVEDRUM или выбрать другую программу, не выполнив операцию сохранения, результаты редактирования будут утеряны.

При отключении питания без сохранения также пропадут корректировки, произведенные в режиме Global. Не забывайте сохранять результаты своей работы после редактирования.



Никогда не отключайте питание во время выполнения операции сохранения данных. В этом случае содержимое памяти WAVEDRUM может быть повреждено.

Сохранение программы

Данная операция позволяет сохранить значения всех модифицированных параметров режимов Edit 1 и Edit 2 выбранной в данный момент программы.

1. **Находясь в режиме Edit 1 или Edit 2, нажмите на кнопку Write.**

Индикатор кнопки WRITE начнет мигать. Также на дисплее будет мигать номер программы-приемника, в которую сохраняются результаты редактирования (000 — 199, P.00 — P.99, q.00 — q.99). Выбрать в качестве приемника программу с номером P.00 — P.99 и q.00 — q.99 невозможно.

2. **Выберите с помощью регулятора VALUE программу-приемник.**

- * *Замечание: при сохранении программы старое содержимое ячейки памяти будет утрачено.*

3. **Нажмите на кнопку WRITE еще раз. Программа будет сохранена и произойдет возврат в режим Live.**

Для отказа от операции сохранения нажмите на любую кнопку, отличную от кнопки WRITE.

После выполнения операции сохранения на кнопку, на которую была назначена редактируемая программа, назначается программа-приемник.

Сохранение глобальных параметров

Данная операция используется для сохранения всех параметров режима Global, за исключением параметра пуска/остановки зацикленных музыкальных фраз (лупов). При включении питания WAVEDUM зацикленная фраза всегда будет находиться в состоянии останова.

1. **Находясь в режиме Global, нажмите на кнопку WRITE. Индикатор кнопки начнет мигать, и на дисплей выведется аббревиатура «GLb».**
2. **Нажмите на кнопку WRITE еще раз. Глобальные параметры будут сохранены и произойдет возврат в режим Live.**
Для отказа от операции сохранения нажмите на любую кнопку, отличную от кнопки WRITE.

Основные параметры

Параметры Tune и Decay

Edit 1 — Tune (tun). Служит для управления высотой звучания.

В зависимости от алгоритма высота звучания может изменяться плавно или с шагом в полутон. Также в зависимости от высоты звучания могут изменяться характер вибрации виртуальной мембраны и резонансы виртуального корпуса.

Для алгоритмов, в которых параметр Tune играет особую роль, специфические функции подробно изложены в основном руководстве.

Для PCM-инструментов высота звучания настраивается с шагом в полутон в диапазоне четырех октав вверх/вниз.

Edit 1 — Decay (dcy). Служит для управления временем затухания.

Подобно параметру Tune, встречаются алгоритмы, в который параметр Decay влияет только на вибрацию виртуальной мембраны или резонанс корпуса.

Для алгоритмов, в которых параметр Decay играет особую роль, специфические функции подробно изложены в основном руководстве.

Параметры Volume и Pan для пластика и края

Edit 1 — Level (LEU). Настройка баланса громкости между пластиком и ободом (краем).

Edit 1 — Pan (Pan). Настройка панорамы звучания для пластика и края.

Edit 2 — Pre EQ (Eq). Используйте данный параметр для выбора оптимального типа эквалайзера/усилителя в зависимости от того, играете вы руками или палочками.

Параметры Reverb и Delay

Edit 1 — Reverb (reb). Параметр служит для определения характера и глубины эффекта реверберации.

Edit 1 — Delay (dLy). Параметр служит для определения глубины и времени эффекта задержки.

Алгоритмы

WAVEDRUM использует различные методы программного синтеза, включая аддитивный, аналоговый, нелинейный и физическое моделирование. Данные методы комбинируются, после чего полученный результат отправляется на обработку. Подобные структуры называются «алгоритмами». WAVEDRUM поддерживает 36 различных алгоритмов. Каждый алгоритм содержит элементы, определяющие звучание инструмента или иного формирующего звук объекта, и определяет взаимодействие между этими элементами. Это означает, что когда исходный звук (например, звук пластика под ударом барабанной палки) проходит через алгоритм, он полностью преобразуется, становясь, например, звуком малого барабана, колокола или металлической трубы.

Каждый алгоритм состоит из различных элементов, определяющих те или иные аспекты звучания, при этом каждый элемент обладает некоей количественной характеристикой (большой/маленький, длинный/короткий, положительный/отрицательный), например, размер корпуса виртуальной гитары, глубина виртуального малого барабана, длина трубы или плотность металлического объекта.

Все эти параметры можно редактировать, чтобы синтезировать звуки различных акустических инструментов или даже не существующих в природе.

Все алгоритмы WAVEDRUM подразделяются на простые (single-size) и сложные (double-size).

Структура программы с простым алгоритмом

Простые алгоритмы используют для каждой программы два алгоритма, каждый из которых отвечает за обработку пластика и края.

Простые алгоритмы также позволяют назначать на пластик/край различные PCM-инструменты.

Пользователь может свободно распоряжаться этими четырьмя источниками звука и редактировать их параметры для создания исключительно разнообразных звуков — от традиционной перкуссии до принципиально новых звуков (даже не относящихся к ударным инструментам).

Сигнал запускается при ударе в пластик; аудиосигнал этого удара направляется в алгоритм пластика, обрабатывается DSP-процессором и передается в секцию микшера. Одновременно удар служит для активации PCM-инструмента, сигнал которого также передается в микшер. Непосредственно перед поступлением звука в алгоритм располагается схема эквалайзера, которая позволяет адаптировать звучание под тот или иной стиль игры на WAVEDRUM (ладони, палочки и т. д.). Также на этом этапе можно отредактировать огибающую Velocity, которая устанавливает зависимость громкости и тембра PCM-инструмента от силы удара. Например, пользователь может настроить параметры так, чтобы при тихом ударе воспроизводился только звук, синтезированный процессором DSP, а звук PCM постепенно добавлялся к этому звуку при увеличении силы ударов.

При ударе по ободу (краю) инструмента маршрутизация сигнала абсолютно аналогична; аудиосигнал при ударе в край проходит через DSP-алгоритм и активирует PCM-тембр, которые направляются в секцию микшера.

Дополнительно пользователь может управлять работой алгоритмов пластика и края, а также PCM-инструментов, используя нажатие на пластик. Форму огибающей можно изменять, что позволяет точно определить, каким образом давление будет влиять на громкость и тембр. Это может быть использовано для изменений поведения инструмента в зависимости от того, прижимает ли исполнитель пластик или нет. Например, можно определить настройки таким образом, чтобы при прижатии пластика заглушался DSP-тембр, оставляя в звуке только PCM-составляющую.

Громкость и панорама различных аудиосигналов настраивается в секции микшера, далее сигнал обрабатывается эффектами реверберации и задержки, после чего отправляется на выходной тракт прибора.

Структура программы со сложным алгоритмом

Сложные алгоритмы WAVEDRUM являются более узкоспециализированными и ориентированы прежде всего на реалистичную имитацию звука акустических инструментов.

По этой причине два различных PCM-инструмента для пластика и края объединены в один, что позволяет управлять большим объемом волновых данных.

Внутри алгоритма игра исполнителя анализируется в реальном времени, и результаты этого анализа используются для динамического управления PCM-звучанием, обеспечивая естественный отклик, недостижимый для стандартных PCM-синтезаторов.

Программы со сложным алгоритмом используют в работе только один алгоритм.

Алгоритм также содержит отдельные входы для пластика и края, однако это не означает, что они будут управлять различными тембрами; вместо этого сигналы с пластика и края смешиваются и поступают в один и тот же алгоритм.

Поскольку алгоритм жестко связан с PCM-инструментом, их нельзя редактировать по отдельности.

Сигнал запускается при ударе в пластик или край; данные звуковые сигналы поступают внутрь алгоритма на обработку.

После обработки DSP-процессором сигнал поступает в микшер. Одновременно происходит анализ сигнала для активации того или иного PCM-инструмента.

PCM-генератор создает нужное звучание, которое также направляется в секцию микшера.

Для пластика можно использовать эквалайзер (расположен в схеме непосредственно перед алгоритмом). Пользователь также может использовать давление на пластик для управления громкостью или тембром алгоритма/PCM-инструмента. Огибающая чувствительности к давлению также является полностью настраиваемой.

Громкость и панорама различных аудиосигналов настраивается в секции микшера, далее сигнал обрабатывается эффектами реверберации и задержки, после чего поступает в выходной тракт прибора.

Edit 1 — параметр Algorithm Select (ALG). Служит для выбора алгоритма.

Edit 2 — параметр Head Algorithm 1, 2 (H. 14, H. 58)

Edit 2 — параметр Rim Algorithm 1, 2 (r. 14, r. 58). Управление параметрами алгоритма

Аудиовход и воспроизведение музыкальных фраз

Стерефонический звуковой сигнал программы, стереосигнал с аудиовхода AUX IN и зацикленная музыкальная фраза (луп) суммируются и подаются на аудиовыходы WAVEDRUM.

Global — Common (COn). На данной странице можно откорректировать панорамирование после эффекта задержки и громкость для входа AUX IN. Также здесь можно выбрать зацикленную музыкальную фразу, определить ее состояние (запущена/остановлена) и уровень громкости.

Восстановление заводских настроек

В данном разделе описывается, как восстановить заводские настройки программ WAVEDRUM (пресетных и пользовательских), режима Live и режима Global. Пользователь может, какие данные будут восстанавливаться:

(a) Данные программ и режима Live

(b) Все данные (программы, режим Live, режим Global)



При выполнении данных операций для всех данных будут восстановлены заводские значения. Все отредактированные пользователем данные будут при этом утеряны.

При выборе пункта (b) пользователю следует повторно произвести процедуру калибровки. При выполнении данной операции высота расположения датчика не изменяется.

1. Удерживая кнопку WRITE, нажмите на кнопку POWER для включения питания. Как только на дисплее замигает сообщение «PLd», отпустите кнопки.

2. Для восстановления данных, описанных в пункте (a), нажмите и удерживайте кнопку WRITE (ее индикатор будет мигать) приблизительно 1 секунду.

Для восстановления данных, описанных в пункте (b), удерживая кнопку BANK/MODE, нажмите и удерживайте кнопку WRITE (ее индикатор будет мигать) приблизительно 1 секунду. На дисплее в это время мигает сообщение «PLA».

После этого запустится процедура восстановления данных. По окончании процедуры на дисплее замигает сообщение «End».



Никогда не отключайте питание прибора до полного завершения процесса восстановления заводских настроек. В противном случае можно повредить содержимое памяти прибора.

3. Выключите питание WAVEDRUM и включите его снова.

Устранение неполадок

Звучание инструмента отличается от звучания другого WAVEDRUM

Подобно многим другим музыкальным инструментам, каждый WAVEDRUM будет немного отличаться от другого аналогичного инструмента — в связи с разными настройками, манерой игры исполнителя и условиями эксплуатации.

Это означает что даже при установке одинаковых пластиков на несколько WAVEDRUM и выборе одной и той же программы при игре звучание, вполне вероятно, не будет абсолютно идентичным.

Другими словами, WAVEDRUM — это электронный музыкальный инструмент, обладающий, тем не менее, многими особенностями, характерными для акустических инструментов.

Звук других инструментов заставляет WAVEDRUM резонировать и некорректно срабатывать

Для устранения подобного поведения следует откалибровать пластик WAVEDRUM.

При игре возникает акустическая обратная связь

Используйте эквалайзер и/или лимитер акустической системы во избежание возникновения обратной связи и повреждения динамика/усилителя.

Возможно, следует откалибровать пластик WAVEDRUM.

Инструмент не реагирует на давление на пластик

Возможно, пластик инструмента натянут слишком туго. При слишком тугом натяжении датчик давления будет работать некорректно. Немного ослабьте натяжение пластика.

Возможно, следует откалибровать датчик давления WAVEDRUM.

Не воспроизводится сигнал аудиоустройства, подключенного к входу AUX IN

Правильно ли подобрано значение параметра MIX LEVEL в режиме Global?

Правильно ли настроена громкость внешнего аудиоустройства?

Включено ли питание? Правильно ли скоммутированы приборы?

Технические характеристики

Динамический перкуссионный синтезатор

Алгоритмы:	простые 26, сложные 34
PCM-инструменты:	для пластика 200, для обода 200
Программы:	400 (200 пресетных, 200 пользовательских)
Зацикленные музыкальные фразы (лупы):	140
Эффекты:	реверберация, задержка
Управление:	регулятор VOLUME, кнопка WRITE, кнопки 1 — 4, кнопка BANK/MODE, регулятор VALUE
Коммутация:	линейные выходы (L/R, 2 x 6.3 мм моноджек), выход на наушники (3.5 мм стерео миниджек), вход AUX IN (3.5 мм стерео миниджек)
Дисплей:	светодиодный, 3 символа x 7 сегментов
Частота сэмплирования:	48 кГц
Разрядность АЦ/ЦА:	24 бит
Электропитание:	- 9 В, 1.7 А
Габариты:	344 x 349 x 75 мм
Вес:	2.0 кг
Комплект поставки:	адаптер питания, ключ для настройки, Г-образный ключ, диск с документацией в формате PDF
Опции:	перкуссионная стойка ST-WD жесткий кейс HC-WD мягкий кейс SC-WD мобильный мониторный усилитель (предусматривает подачу питания на скоммутированные с ним инструменты) MMA130

* В целях улучшения продукции внешний вид и технические характеристики прибора могут быть изменены без отдельного уведомления.

Список тембров

Программы

No.	Имя программы	Head		Rim	
		Algo	Inst	Algo	Inst
Real Instrument					
0	Snare 1 (Double-size)	29	-	-	-
1	Snare 2 (Double-size)	30	-	-	-
2	Snare 3 (Double-size)	31	-	-	-
3	Velo Ambi Snare	19	17	2	12
4	Multi Powerful Tom	5	22	24	21
5	Krupa Abroad	2	26	7	10
6	Pitched Toms w/Cowbell	19	24	4	22
7	Ambi Taiko	9	23	19	12
8	Viking War Machine	12	34	9	20
9	Vintage Electronic Toms	26	31	2	14
10	Okonkolo & Iya Dynamics	10	60	18	21
11	Iya Boca/Slap Dynamics	10	58	14	29
12	Itotele Boca	10	59	18	29
13	Talk Drum	17	29	24	31
14	Apocalypse Now	25	28	7	26
15	Djembe (Double-size)	34	-	-	-
16	Djembe	19	52	2	34
17	BigHand Cowbell	10	7	2	41
18	Bongo (Double-size)	28	-	-	-
19	Conga (Double-size)	27	-	-	-
20	Tricky Lo Conga / Shaker	3	44	18	54
21	Conga Circle	19	42	22	25
22	Congo Bells & Rattle	19	43	18	35
23	Timbales Lo/Hi + Paila (Rim)	19	66	10	38
24	Timbale +Paila (Double-size)	32	-	-	-
25	Samba Snare & Agogo (Rim)	22	18	18	36
26	Guiro, Mambo Set	19	68	18	53
27	Reco Reco, Mambo Set	19	69	18	39
28	Hot Salsa Combo	22	39	19	27
29	Shaker & Triangle	8	41	18	55
30	Surdo	3	70	17	62
31	Pandeiro	22	71	18	76
32	Rek	10	73	22	59
33	Metal Dumbek	10	74	6	30
34	Darabuka WD Dynamics	17	63	22	61
35	Tabla Drone	14	77	13	75
36	Shaken Udus	1	75	1	52
37	Udu Udu	1	7	1	51
38	Cajon (Double-size)	33	-	-	-
39	Flamenco Castanet & Tap	22	67	18	67
40	Taiko & Tsuzumi (Pressure)	10	78	6	68
41	Wa-Daiko	12	80	2	64
42	Eastern Velo Cym Drum	9	82	21	12
43	Timpani Lo/Hi Orch Cymbal	17	81	18	71
44	China/Splash Set for Drummer	15	83	18	69
45	Mini TamTam/Gong for Drummer	9	84	15	73

No.	Имя программы	Head		Rim	
		Algo	Inst	Algo	Inst
Pitched Instrument					
46	Jews Harp	16	100	9	65
47	Berimbau	18	40	11	83
48	Pressure Wah Drum	24	32	16	87
49	Steel Drum (F-A-B-C-F)	10	36	10	50
50	Broken Kalimba	7	50	22	32
51	Balafon	7	51	25	81
52	Gamelan	9	76	18	63
53	EthnoOpera	7	61	15	72
54	Koto Suite	20	79	20	66
55	Compton Kalling	20	5	22	15
56	Wind Bonga	7	8	19	28
57	Personality Split	7	10	16	78
Bass Drum/Snare Drum split					
58	Snare/Kick 1 (Double-size)	35	-	-	-
59	Snare/Kick 2 (Double-size)	36	-	-	-
60	Kick The Synth	4	11	4	1
61	D&B Synth	4	16	23	85
62	Voice Perc. BD/SD/HH	7	13	18	74
63	Harmonic Kikodus	1	9	1	16
64	Powerful Udu & Snare	1	38	10	6
65	Kick & Snare Combo: Orchestral	26	14	22	9
66	Orky Perky Duet	7	19	7	84
67	Kenya Street Rap	9	5	22	8
68	Drum Whistler	25	3	16	2
69	Kick & Snare Combo: Pop	26	15	22	5
70	Movin'Air Club Beat	11	2	11	17
71	AlienCommunication	4	12	4	79
72	Drums and Keys	2	10	4	78
Synth					
73	The Thinking Man	25	98	5	7
74	Club India 120bpm	13	92	21	60
75	Dance Hit Drone (Key of F)	2	37	14	86
76	The Serengeti	5	53	10	11
Original Wavedrum Taste					
77	Water SE	9	45	15	94
78	Angry Gods	17	62	25	82
79	Dancing with Tigers	3	4	14	13
80	Yoga Breathing Drum	17	35	21	40
81	Bass Canyon	19	1	10	17
82	DDL Mystic Jam	10	30	3	23
83	Epic Film Toms	9	33	10	19
84	DonHya And	23	7	23	93
85	Suikin '09	23	85	2	95
86	3624	26	6	1	90
SE					
87	Cold Wind	4	7	2	77
88	Always a Mystery	4	99	3	26
89	Aliens in the Basement	15	91	23	24
90	When the Clock Strikes 12	15	97	23	4
91	Tom the Robot	19	25	9	37
92	Night Market	10	96	15	36
93	Industrial Perc	10	93	18	91
94	Industrial BD/SD/HH/Cym	10	94	18	92

No.	Имя программы	Head		Rim	
		Algo	Inst	Algo	Inst
95	Vinyl Drummer	7	89	23	18
96	Creepin'	17	88	24	58
97	Rainy Day Drum (Rim Velo SW)	10	90	18	80
98	The Forest Drum	10	27	19	48
99	MAYA	13	95	23	3
Real Simulation of Middle East Instrument					
100	Darabuka Ensemble (Double-size)	38	-	-	-
101	Darabuka (Double-size)	37	-	-	-
102	Darabuka Tarkish (Double-size)	39	-	-	-
103	Daf (Double-size)	41	-	-	-
104	Daf Iranian (Double-size)	44	-	-	-
105	Daf Egyptian	22	110	18	119
106	Iranian Hard Daf - Lo	10	109	18	121
107	Tar (Double-size)	40	-	-	-
108	Bendir (Double-size)	45	-	-	-
109	Dark Bendir	12	112	10	106
110	Big Bendir	1	111	15	124
111	Doyra (Double-size)	42	-	-	-
112	Req (Double-size)	43	-	-	-
113	Req-Clap Set	19	130	18	133
114	Big Req	10	129	1	120
115	Sagat Egyptian	18	131	8	125
116	Bells and Sagat	18	132	8	128
117	Tabil	12	108	2	111
118	Katim	10	117	10	110
119	Nakrazan	19	118	1	113
120	Bongos Hi/Lo	19	114	19	136
121	Zeer & Tweasat	19	115	18	129
122	Zeer Pitched	19	116	18	121
123	Khishbah	25	123	19	115
124	Sagool Combination	22	120	5	118
Creative Sound of Middle East Instrument					
125	Katim Gated	10	107	7	108
126	Tantan-Katim	10	128	19	109
127	Group Percussion	12	127	19	135
128	Asma Davul Electronic	26	121	15	116
129	Mix Doholla-Drum	26	106	22	104
130	Daf Pitched	7	119	10	105
131	Ceramic Mini Dbk	1	101	1	124
132	Egyptian String	13	135	13	132
133	Egyptian Playground	13	126	19	112
Real Simulation of Non Middle East Instrument					
134	Ghatam	1	125	1	117
135	Shekele	22	136	18	137
Synthy Simulation of Middle East Instrument					
136	Voice Percussion	25	148	18	150
137	White Blocks	22	143	22	130
138	Minimal Logs	23	137	17	131
139	Tar Drum Kit	12	146	19	107
140	Unhappy Camels	14	124	10	127
141	Suspicious Eyes	19	122	18	122
142	Darabuka Roll	10	104	7	102
143	World DnB K/H/S	6	134	19	122
144	The Price of Oil	10	113	5	114

No.	Имя программы	Head		Rim	
		Algo	Inst	Algo	Inst
SFX					
145	Breathe in the Amber	4	141	2	141
146	Wind Chimes	23	144	18	140
147	Bottle Synth	5	142	1	142
148	Rain Stick	18	140	18	134
149	Border Crossing	10	105	21	123
Real Instrument					
150	Snare 4 Piccolo (Double-size)	50	-	-	-
151	Snare 5 12" (Double-size)	49	-	-	-
152	Snare 6 Acryl (Double-size)	47	-	-	-
153	Snare 7 Z (Double-size)	46	-	-	-
154	Snare 8 Deep Shell (Double-size)	48	-	-	-
155	Djembe Cowskin Hi (Double-size)	55	-	-	-
156	Djembe Cowskin Lo (Double-size)	56	-	-	-
157	Djembe Fiber (Double-size)	54	-	-	-
158	Dundunba	12	176	2	190
159	Bata Drums	19	174	19	174
160	Shekere 2	7	156	19	157
161	Quinto Wood (Double-size)	51	-	-	-
162	Conga Wood (Double-size)	52	-	-	-
163	Tumba Wood (Double-size)	53	-	-	-
164	Timbale 2 Hi	10	177	2	177
165	Timbale 2 Lo	12	178	2	188
166	Pandeiro 2	17	164	18	165
167	Samba Suite	26	163	19	189
168	Surdo 2	12	160	2	161
169	Hiradaiko	12	180	10	179
170	Okedaiko	17	182	10	181
171	Shimedaiko	19	181	19	180
172	Taiko & Chappa	12	183	8	191
173	Snake Drum	26	184	22	166
174	Octave'n Tom	17	154	2	184
175	Wild Rotate Tom	7	155	22	151
176	Cajon 2 (Double-size)	57	-	-	-
177	Acoustic Kit (Double-size)	58	-	-	-
178	Djembe Lo-Fi	10	173	10	173
179	Flange Hi Timbal	19	179	9	178
180	Portamento Tambourine	9	162	9	187
181	Talking Frame Drum	12	161	12	156
Pitched Instrument					
182	Mill-Tn Finger Random	5	168	9	171
183	Clicket Log Drum	10	170	23	160
184	Balafon 2	21	167	21	158
185	Jegog	21	166	24	167
186	Berimbau 2	11	172	18	159
187	Thunder Theater	7	193	18	192
188	Sneaky Pursuit	21	171	21	200
Bass Drum/Snare Drum split					
189	Dub Step Kit	15	151	7	199
190	Angry Man (K+S Dub)	18	199	18	153
191	World Party (K+S Moombahton)	14	152	19	154
192	Piggy (DubStep K/S/Hats)	21	153	10	155

No.	Имя программы	Head		Rim	
		Algo	Inst	Algo	Inst
Bass					
193	Bass 1 (Reso Bass)	5	197	10	183
194	Bass 2 (Analog Bass)	10	198	10	183
SFX					
195	Spacy SFX	10	195	14	196
196	The Night of the Storm	2	191	2	193
197	Praying for Rain	17	192	18	195
198	Meditation Ball	2	187	2	186
199	Terminator 2048	10	196	15	198

Режим Live

Кнопка	Программа
Bank-a	
1	157 Djembe Fiber (Double-size)
2	152 Snare 6 Acryl (Double-size)
3	182 Mill-Tn Finger Random
4	190 Angry Man (K+S Dub)
Bank-b	
1	100 Darabuka Ensemble (Double-size)
2	175 Wild Rotate Tom
3	197 Praying for Rain
4	164 Timbale 2 Hi
Bank-c	
1	74 Club India 120bpm
2	162 Conga Wood (Double-size)
3	106 Iranian Hard Daf - Lo
4	199 Terminator 2048

Алгоритмы

No.	Алгоритм
1	Udu
2	Temple
3	WoodDrum
4	Analog
5	Arimbao
6	Sawari-A
7	WindDrum
8	Triangle
9	Water
10	BigHand
11	Steel ST
12	Mo'Daiko
13	Sawari-B
14	Tabla
15	Gong
16	Wah Harp
17	TalkDrum
18	Jingle
19	Bonga
20	Koto
21	Bamboo

№.	Алгоритм
22	JingDrum
23	Don-Hya
24	Mariko
25	Upo
26	1812
27	Conga
28	Bongo
29	Snare Drum 1
30	Snare Drum 2
31	Snare Drum 3
32	Timbales
33	Cajon
34	Djembe
35	BassDrum+SnareDrum 1
36	BassDrum+SnareDrum 2
37	Darabuka
38	Darabuka ensemble
39	Darabuka Turkish
40	Tar
41	Daf
42	Doyra
43	Req
44	Daf Iranian
45	Bendir
46	Snare (Z) 14"x6.5"
47	Snare (Acrylic) 14"x6.5"
48	Snare (Wood) 14"x7.5"
49	Snare (Wood) 12"x6"
50	Piccolo Snare (Brass) 13"x4"
51	Quinto (Wood)
52	Conga (Wood)
53	Tumba (Wood)
54	Djembe (Fiber)
55	Djembe (CowSkin Hi)
56	Djembe (CowSkin Lo)
57	Cajon 2
58	Bass Drum+Snare Drum 3
59	Bass Drum+Snare Drum 4
60	Bass Drum+Snare Drum 5

* 1 — 26: Single-size (простые), 27 — 60: Double-size (сложные)

PCM-инструменты (Head)

№.	PCM-инструмент (пластик)
1	Multi Tubb Kick
2	Dance Kicks w/reverse
3	Whistle Kick
4	Tubby Kick /TOM
5	88 Hat/Kick
6	Kick 99
7	BD Ambi
8	BD Dry
9	Kick & Snare
10	Dance Kick & Snare 2
11	Kick, Snare & Hat
12	Dance BD & 99 SD
13	Voice BD/SD/HH
14	Orch SD to Orchestra BD
15	SD to BD
16	Dance BD & SD
17	Velo Ambi Snare
18	Samba Snare
19	Orch Snare w/ Cym
20	Hand Claps
21	Kompton Klaps
22	Multi Powerful Tom
23	Ambi Drum
24	Two Pitched Tom
25	Rock Toms
26	Brushes 3 Toms
27	Low Tom/ velo Forest
28	Tom Vintage Hi
29	Tom Soul
30	Mark Tree Chord w/Thump
31	E.Tom Velo Set
32	Tiki Tiki Tom Tom
33	Epic Hi-Toms Head
34	Low War Tom Rim
35	Guitar and Ghost
36	Steel Drum (F-A-Bb-C-F)
37	Mouth Harp C Drone
38	Shaker/Kick
39	Shaker to Clave
40	Caxixi
41	Triangle
42	Conga Clap
43	Conga Hi-Close/Open
44	Bassish Lo Conga
45	Conga Lo-Basstone
46	Conga Gliss
47	Low Conga
48	Super Conga
49	Tumba Open
50	Broken Kalimba
51	Balafon
52	Djembe
53	Dynamic Djembe

№.	PCM-инструмент (пластик)
54	Djembe Closed Slap
55	Iya Boca Choke
56	Boca Open
57	Iya Chacha UP
58	Iya Boca Open+Slap
59	Itotele Boca Open
60	Okonkolo -> Iya (Open)
61	Tom/Iya Drum Corps
62	Itotele/Iya Mix
63	Darbuka Head
64	Paila Lo
65	Paila Hi
66	Lo Hi Timbales
67	Castanet
68	Guiro
69	RecoReco 4 Velo
70	Surdo Open
71	Pandeiro
72	Tambourine
73	Rek Head
74	Rek
75	Udus/ Shaker
76	Gamelan
77	Tabla"Tele"
78	Japanese Tsuzumi
79	Tsuzumi 2
80	Oodaiko
81	Timpani Lo/Hi
82	Velo Splash Cym
83	New China Cymbal
84	Mini TamTam
85	Bells
86	Jingle
87	Metal tree
88	Fly in Jungle
89	Vinyl Crash
90	Rainy Day Bird
91	Low Bull Roar Loop
92	Synth Stab (Key of C)
93	Industry
94	Industrial BD/SD/HH
95	Industs
96	Industry Hit
97	Shaker & Church Bell
98	Synthy G Melody
99	Velo Vocoder
100	Berimbau Attack
101	Tiny Darabuka
102	Darabuka Bend
103	Darabuka Grace Hit
104	Egypt Drb Roll Center
105	Darabuka Tek to Vox Kick
106	Doholla Center
107	Katim Center
108	Tabil Open

№.	PCM-инструмент (пластик)
109	Daf 21" Hard Bak
110	Daf Tek Egypt
111	Big Bendir 14"
112	Bendir Dum
113	Low Pitch ADDum 3VS
114	Bongos Low
115	Zeer
116	Zeer Pitch Head
117	Katim
118	Nakrazan
119	Tar Snip
120	Sagool Head
121	Asma Davul Head
122	Gulf Jam Set 3VS
123	Khishbah
124	Wacky 3VS Khishbah
125	Yahal Dum
126	World DnB 2A
127	Group Drums
128	Tantan
129	Req Center
130	Req Egypt
131	Sagat Egypt
132	Sagat Bells
133	Sagat Dynamic Head
134	World DnB 1A
135	Ghost Note
136	Rattle Maracas
137	Caxixi Off Beat
138	Angklung
139	Steel Drum 2
140	Rain Stick 1
141	Heart Beat Breath
142	Synth Perc
143	Noise Scale
144	Bell Tree
145	SD-HH
146	Two Brushed Toms
147	Tom Mid
148	Tuunn
149	Hey! Zil
150	SFX - Rim
151	Dub Step Kit
152	Moombah Snare&Hits
153	Dub Step Snare&Bass
154	Octave'n Tom
155	Rotate Tom
156	Shekere 2
157	Shekere 2
158	Shaker2
159	Caxixi2
160	Surdo
161	Frame Drum Tek
162	Frame Drum/w jingle
163	Pande-Tambo-Surdo

№.	PCM-инструмент (пластик)
164	Pandeiro 2 Open
165	Wood blocks
166	Log drum
167	Balafon 2
168	Mill-Tn Finger Random
169	Mill-Tn Rute
170	Clicket Log Drum
171	VibraMarimba VS Chordplay
172	Berimbau 2
173	Djembe Lo-Fi
174	Bata Left
175	Bata Right
176	Dundunba
177	Timbale 2 Hi
178	Timbale 2 Lo
179	Natural Hi Timbal
180	Hiradaiko
181	Shimedaiko
182	Okedaiko
183	Nagadoudaiko
184	H-Eccs Crash
185	HH for Basses
186	Stacked Cymbal
187	Finger Cymbal
188	Wind Chime
189	Jingle Roll
190	Chappa
191	Ocean Wave
192	Thunder
193	Rain&Thunder Drum VS
194	Rain
195	Spacy SFX
196	Seq Computer 7xVS
197	Bass 1 (Reso Bass)
198	Bass 2 (Analog Bass)
199	Dub Step Snare&Hits
200	Synth Hit +SD

PCM-инструменты (Rim)

№.	PCM-инструмент (край)
1	Multi Pitched BDs
2	2 Tone Dance Kick
3	Kick 99
4	Snare 3 Velo
5	SD Dance
6	Velo 99 SD
7	Hat/Dance Snare
8	Cybernetik SD
9	Orchestra SD
10	Brush Swirls
11	Deep Tom Tom (Key of C)
12	Ambi Rim
13	Dance Clap
14	Hand Claps
15	Kompton Klaps
16	Kick & Snare
17	Dance Kick & Snare 1
18	Dance Kick & Snare 2
19	Epic Lo-Toms Rim
20	War Toms Head
21	Jazz Tom
22	Cowbell
23	Bongoish
24	Hi Bongoish
25	Conga Gliss
26	Low Conga
27	Super Conga
28	Tumba Open
29	Iya Boca Choke
30	Boca Open
31	Iya Chacha UP
32	Broken Kalimba
33	Log drum
34	Djembe Closed Slap
35	Agogo/Cuica
36	Agogo
37	Tambourine
38	Paila Lo
39	Paila Hi
40	Timbale Attack
41	Timbales Lo-Paila
42	Lo Hi Timbales
43	Castanet
44	Guiro
45	RecoReco 4 Velo
46	Pandeiro
47	Rek Head
48	Rek
49	Gamelan
50	Steel Drum (Low F)
51	Udu
52	Udus/ Shaker Accent
53	Shaker 1

№.	PCM-инструмент (край)
54	Shaker 2
55	Velo Accent Shaker
56	Shaker/Kick
57	Shaker to Clave
58	Caxixi
59	Rek Rim
60	Multi-Tabla
61	Darbuka Rim
62	Surdo Hand&Rim
63	Gamelan Celesta
64	Taiko Rim
65	Tsuzumi 1
66	Tsuzumi 2
67	Foot Step
68	Short Finger Cymbal
69	Velo Splash Cym
70	New China Cymbal
71	Orchestra Cymbal
72	Deep Orch Crash
73	Chinese Gong
74	Voice HH/Cym
75	Bells
76	Jingle
77	Metal tree
78	Synth Hits
79	PC Voice
80	Rain -> Thunder Velo SW
81	Gop Pitch Up
82	Angry Gods RIM
83	Berimbau Attack
84	Timpani w/Orch Hits
85	Code
86	Synth Switch
87	WaveDrum Splat
88	Industry
89	Industs
90	Industrial 1
91	Industrial 2
92	Industrial Cym
93	Industry Hit
94	Bubble
95	Rain Stick
96	Fly in Jungle
97	Vinyl Crash
98	Rainy Day Bird
99	Low Bull Roar Loop
100	Synth Stab (Key of C)
101	Darabuka Bend
102	Egybt Drb Grace Edge
103	Darabuka Grace Hit
104	Doholla Edge
105	Daf Tek Mute
106	Bendir Tek Mute
107	Tar Tek Mute
108	Katim Edge

№.	PCM-инструмент (край)
109	Katim Tak
110	Katim Mute
111	Tabil Rim
112	World DnB 2B
113	Nakrazan Mute
114	Tricky Tek Mix 6VS
115	Kasur Rim
116	Asma Davul Tek Rim
117	Yahal Tek
118	Sagool Rim
119	TD Jingle
120	Req Edge
121	Req - Tik
122	World DnB 1B
123	Ragaf Riqq to Vox Snare
124	Lo Pitch Req Open
125	Sagat Egypt Open
126	Sagat Dynamic Head
127	Sagat Silver Cl->Opn 5VS
128	Sagat Roll
129	Tweasat
130	Splash Jingle
131	Snake Drum
132	Ghost Note
133	Clap
134	Rain Stick 2
135	Chacha OpenSlap
136	Bongos High Open
137	Caxixi 2
138	Angklung
139	Steel Drum 2
140	Wind Chime
141	Whistle
142	Synth Perc
143	Guitar Chord
144	Tom Mid
145	Hi Toms Pitch
146	Stick Cymbal
147	SD-HH
148	SFX - Rim
149	Hey! Zil
150	Uuh
151	BD + Splash
152	Hat->Kick 3xVS
153	Dub Step Hats->Kick 4xVS
154	Moombah Pandier/Kik
155	Dub Step Kick&Hats
156	Sidestick
157	Shekere 2
158	Shaker2
159	Caxixi
160	African Shaker
161	Surdo Rim
162	Frame Drum/w jingle
163	Pande-Tambo-Surdo

№.	PCM-инструмент (край)
164	Pandeiro 2 Open
165	Pandeiro 2 Jingle
166	Doyra Edge
167	Wood blocks
168	Log drum
169	Balafon 2
170	Mill-Tn Finger Random
171	Mill-Tn Rute
172	Clicket Log Drum
173	Djembe Lo-Fi Mute
174	Bata Right
175	Timbale 2 Hi
176	Timbale 2 Lo
177	Paila Hi
178	Natural Hi Timbal Paila
179	Hiradaiko Fuchi
180	Shimedaiko Fuchi
181	Okedaiko Fuchi
182	H-Eccs Crash
183	HH for Basses
184	Stacked Cymbal
185	Finger Cymbal
186	Wind Chime
187	Jingle Roll
188	Cowbell 2
189	Samba Rim
190	Dundunba Metal
191	Chappa
192	Orch SD->Timp 6x VS
193	Wave Attack
194	Thunder
195	Rain
196	Piano Harp SFX
197	Spacy SFX
198	Bass Computer 4xVS
199	Dub Step Bass Velo SW
200	Vocoder Vox 9xVS

Зацикленные музыкальные фразы (лупы)

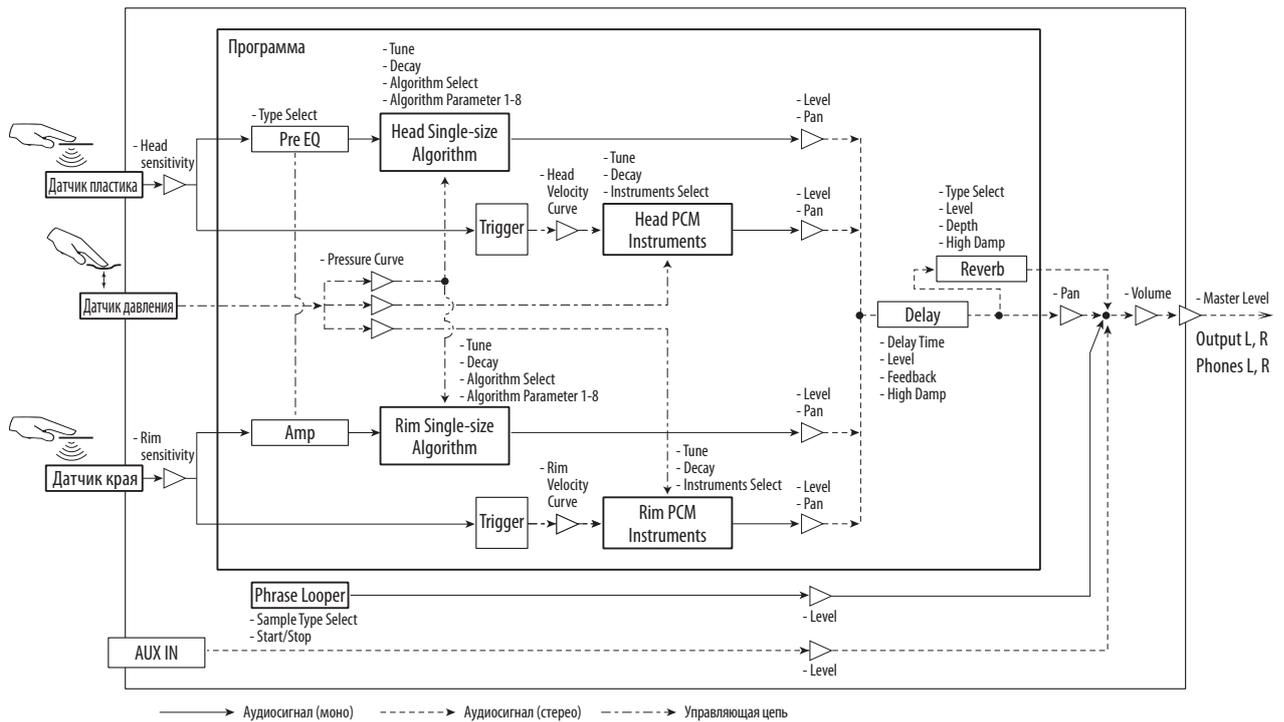
No.	Музыкальная фраза [темп в bpm]
1	ClubLatin [120]
2	Andean [110]
3	Bachata [123]
4	Beguine [112]
5	Brazilian Samba1 [102]
6	Brazilian Samba2 [101]
7	Calypso [84]
8	ChaCha 1 [122]
9	ChaCha 2 [142]
10	Ciftetelli [154]
11	Cool Bossa 1 [148]
12	Cool Bossa 2 [148]
13	Cuban ChaCha [140]
14	DiscoSamba [118]
15	Fast Bossa 1 [105]
16	Fast Bossa 2 [105]
17	Fast Bossa 3 [105]
18	Gipsy Dance [114]
19	Groove Bossa [95]
20	Halay 1 [115]
21	Halay 2 [115]
22	Lambada 1 [109]
23	Lambada 2 [109]
24	LatinBigBand 1 [111]
25	LatinBigBand 2 [124]
26	LatinBigBand 3 [102]
27	Macarena [108]
28	Mambo Party [105]
29	Mariachi [106]
30	Meditation Bossa [120]
31	Merengue [131]
32	Orch.Bossa [136]
33	Reggae [129]
34	Rhumba [109]
35	Salsa 1 [97]
36	Salsa 2 [97]
37	SambaDeSol [113]
38	Sambalegre. [112]
39	Turkish Pop 1 [128]
40	Turkish Pop 2 [128]
41	Vahde [80]
42	2/4 Oyun 1 [113]
43	2/4 Oyun 2 [113]
44	5/8 [91]
45	9/8 [136]
46	Rock 1 [105]
47	Rock 2 [110]
48	Rock 3 [112]
49	Rock 4 [112]
50	Rock 5 [150]
51	Rock 6 [Swing, 95]
52	Rock 7 [Swing, 95]
53	Rock 8 [Swing, 90]

№.	Музыкальная фраза [темп в bpm]
54	Rock 9 [Triplet, 130]
55	Heavy Rock 1 [75]
56	Heavy Rock 2 [85]
57	Heavy Rock 3 [115]
58	Pop 1 [130]
59	Pop 2 [110]
60	Pop 3 [125]
61	Pop 4 [128]
62	Pop 5 [Swing, 104]
63	Pop 6 [124]
64	Pop 7 [100]
65	Pop 8 [100]
66	Pop 10 [124]
67	Pop 11 [120]
68	Pop 12 [Triplet, 120]
69	Pop 13 [90]
70	Ballad 1 [77]
71	Ballad 2 [100]
72	Ballad 3 [70]
73	Ballad 4 [123]
74	Ballad 5 [75]
75	Ballad 6 [3beat, 128]
76	Ballad 7 [Swing, 75]
77	Funk 1 [120]
78	Funk 2 [84]
79	Funk 3 [Swing, 90]
80	Funk 4 [Swing, 100]
81	Funk 5 [100]
82	Funk 6 [100]
83	Funk 7 [95]
84	Soul 1 [Triplet, 124]
85	Soul 2 [80]
86	16beat 1 [90]
87	16beat 2 [120]
88	16beat 3 [104]
89	16beat 4 [120]
90	16beat 5 [92]
91	16beat 6 [122]
92	Jazz 1 [Swing, 120]
93	Jazz 2 [Swing, 92]
94	Jazz 3 [Swing, 92]
95	Latin 1 [108]
96	Latin 2 [130]
97	Bossa 1 [65]
98	Bossa 2 [168]
99	Percussion 1 [90]
100	Percussion 2 [90]
101	7/8 [96]
102	Arabic Rumba [96]
103	Ayoub [94]
104	Baladi 1 [112]
105	Baladi 2 [130]
106	Baladi 3 [130]
107	Benderi [174]
108	Eskandarani [140]

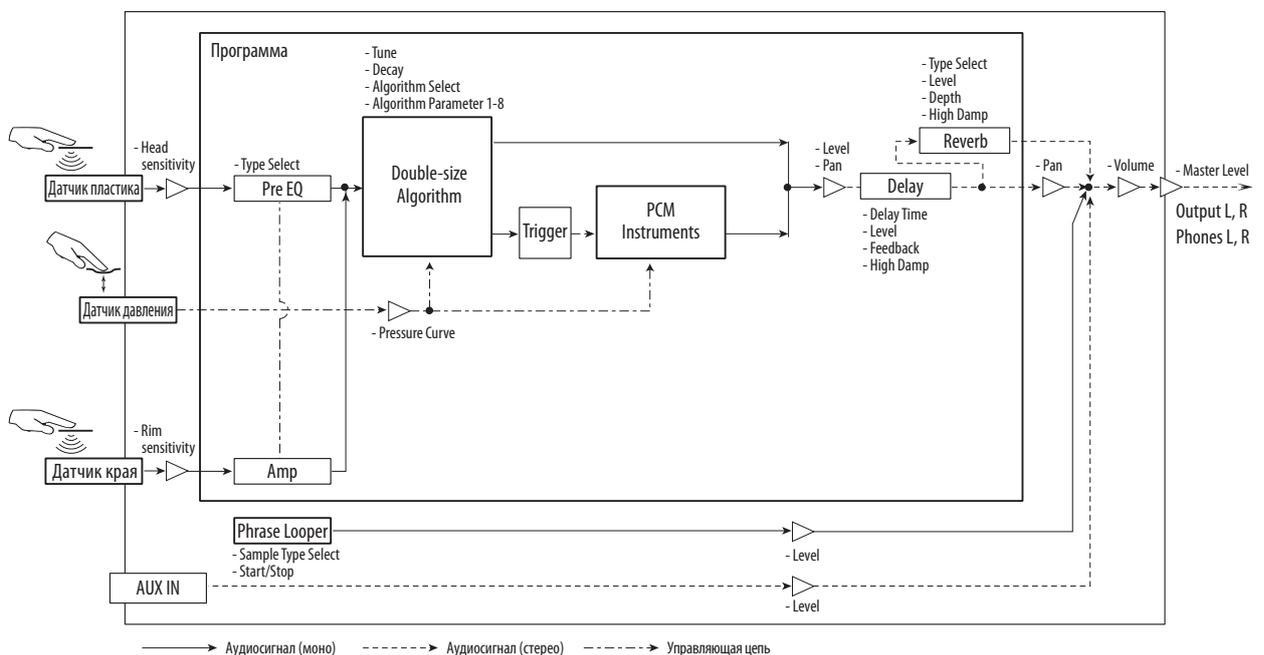
№.	Музыкальная фраза [темп в bpm]
109	Fallahi [220]
110	Gorgina 10/8 [170]
111	Hajaa Soudasi 6/8 [124]
112	Karatchi [110]
113	Katakofti 1 [113]
114	Katakofti 2 [110]
115	Katakofti Modern [113]
116	Khbeti 6/8 [152]
117	Laf 1 [112]
118	Laf 2 [110]
119	Maksoum 1 [127]
120	Maksoum 2 [130]
121	Maksoum Sarih [160]
122	Mallaya [220]
123	Masmoudi [126]
124	Nobi [95]
125	Rumba [138]
126	Saidi 1 [109]
127	Saidi 2 [120]
128	Saidi 3 [120]
129	Saidi 4 [120]
130	Saidi 5 [120]
131	Saidi 6 [120]
132	Saidi 7 [120]
133	Saidi Modern [130]
134	Samai [120]
135	Shabi [160]
136	Soudasi 6/8 [122]
137	Wehda 1 [120]
138	Wehda 2 [120]
139	Wehda 3 [120]
140	Zaffa [96]

Структура программы для простого и сложного алгоритмов

Простой (Single-size) алгоритм



Сложный (Double-size) алгоритм



Важное замечание для пользователей

Оборудование изготовлено в соответствии со стандартами электрической сети страны, в которой оно было приобретено и будет эксплуатироваться. При его покупке через Интернет, по почте или по телефону в обязательно следует убедиться, что приобретается модификация, предназначенная для работы в стране своего проживания.

Предупреждение: использование данного оборудования в стране, отличной от страны приобретения, может быть опасным и повлечь аннулирование гарантийного соглашения производителя/дистрибьютора.

Обязательно сохраняйте все платежные и сопроводительные документы в качестве свидетельства добросовестного приобретения — в противном случае гарантийное соглашение может быть аннулировано.